

# AKIL OYUNU FİMLERİ\*



Thomas Elsaesser

Çeviri  
sinecine kolektif\*\*

## Oynanan Oyunlar

Lars von Trier'in Aralık 2006'da gösterime giren komedi filmi *The Boss of It All*'da (*Emret Patronum*) bir IT (bilgi teknolojisi) şirketi başkanının şirketin satışını gizlemek için yeni patron olarak başarısız bir aktörü işe alması anlatılır. Von Trier, mekânda bulunmayan ve sayıları beş ile yedi arasında değişen nesnelere, *Lookey*\*\*\* terimiyle tanımlamıştı: “Sıradan izleyiciler için, *Lookey* sadece teknik bir kusur ya da hata iken; bu terime aşına olanlar için ise, çözülmesi gereken bir bulmacadır. Tüm *Lookey*ler, eşsiz, biricik bir sistemde deşifre edilebilir. [...] Filmler yoluyla oynanan basit akıl oyunlarıdır” (Brown, 2006). Von Trier filmdeki tüm *Lookey*leri ve oyunun kurallarını deşifre edecek ilk izleyiciye ödül verilmesini önermişti.

Sadece tuhaf ayrıntılarıyla ve izlemesi eğlenceli ama bulmacalı yanıyla değil, aynı zamanda ana akım Hollywood, bağımsız, *auteur* ve uluslararası sanat sineması arasındaki sınırları kesmesiyle de izleyiciyi giderek meraklandıran bu tür filmleri “filmlerin oynadığı akıl oyunları” kategorisine almayı uygun görüyorum. Bu konuda yalnız da olmadığımı anladım: Akıldaki filmler az sayıda izleyici çekti ama “kült” film olarak kabul gördüler. İzleyici bu filmlerin yarattığı dünyanın içine hevesle dâhil olur, karakterlerin iç dünyalarını ve geçmişte yaşadıklarını analiz eder. Ayrıca bu tip izleyiciler, her sahnenin önemsiz ayrıntılarını ya da bir olayın olanaksızlığını açıklama konusunda uzman kesilir. Sinematek izleyicisine ulaşmasının yanı sıra, bu tür filmlerin bazıları da *imdb* sitesinde yer alan forumlarda kendi hayran gruplarını oluşturur. Film eleştirmenleri, farklı disiplinlerden akademisyenler, hatta toplumsal olayları değerlendiren yorumcular ve en son trendleri takip edenler bile akıl oyunu

---

\* Elsaesser, T. (2009). *Hollywood Heute. Geschichte, Gender und Nation im Postklassischen Kino (Deep Docus 1)* (s. 237-263). Berlin: Bertz+Fischer Verlag. Yazarın izni ve bilgisiyle şu İngilizce kaynaktan da yararlanılarak çevrilmiştir: Elsaesser, T. (2009). *The Mind Game Film*. W. Buckland (Ed.), *Puzzle Films* (s.13-42). Oxford: Blackwell. Makalenin kaynak gösterme biçimi, *sinecine*'nin formatına uygun olarak değiştirilmiştir (ç.n.).

\*\* Bu makale Bahar Şimşek, Ebru Serap İşeri Erdoğan, Ahmet Gürata ve S. Ruken Öztürk'ün katkılarıyla çevrilmiştir.

\*\*\* “Look” ve “key” sözcüklerinin birleşiminden türetilen, “ipucu gözünüzün önünde / bak ipucu” anlamında kullanılan bir sözcük oyunu/terim (ç.n.).

filmlerinden etkilenip onlarla ilgili yorum yapmaktan kendini alamıyor. Geniş alana yayılmış, farklı türden çekim gücü nedeniyle akıl oyunu filmlerini bir tür ya da alt tür olarak tanımlamakta tereddüt ediyorum. Onun yerine bu filmleri bir fenomen ya da François Truffaut'ya uyararak çağdaş sinemada “belli bir eğilim” olarak düşünmeyi tercih ediyorum. Ama eğer bu filmler belli bir eğilimse sadece tek bir yönü işaret etmiyor; eğer bir fenomense de bu durumda neyin semptomu oluyorlar?

İlk olarak, akıl oyunu filmlerini ayrıntılı bir biçimde tanımlayalım. Bu tür “oyun oynayan” filmler iki çeşittir: Karaktere oyun oynayan, bu oyunları kimin oynadığının bilindiği ya da bilinmediği filmler (çoğu zaman oyunlar çok acımasız ve hatta ölümcül olabilir). Örneğin Jonathan Demme'in *Silence of the Lambs* (*Kuzuların Sessizliği*, 1991) filminde seri katil “Buffalo Bill” polise (ve yakaladığı kadına), Hannibal Lecter ise Clarice Sterling'e ve en sonunda Clarice de Hannibal Lecter'a oyun oynar. David Fincher'in *Se7en* (*Yedi*, 1995) filminde, seri bir katil olan John Doe, Brad Pitt'in canlandırdığı çaylak polise oyun oynar. Fincher'in *The Game* (*Oyun*, 1997) adlı filminde, Michael Douglas kendisiyle oyun oynanan (muhtemelen kardeşi tarafından) bir karakteri canlandırır. Peter Weir'in *Truman Show*'unda (*Truman Şov*, 1998) kendisi dışında herkes için bir oyun olan ve bir televizyon şovu için kurgulanan hayatı yaşayan Truman anlatılır. Bu örneklerin dışında, belirli önemli bilgilerin saklandığı ya da muğlak bir biçimde gösterildiği, izleyicilerle oyun oynayan filmler yer alır: Bryan Singer'in *The Usual Suspects* (*Olağan Şüpheliler*, 1995), Fincher'in *Fight Club* (*Dövüş Kulübü*, 1999), Christopher Nolan'ın *Memento* (*Akıl Defteri*, 2000), John Woo'nun *Paycheck* (*Hesaplaşma*, 2003), John Maybury'nin *The Jacket* (*Ceket*, 2005), David Lynch'in *Lost Highway* (*Kayıp Otoban*, 1997) ve *Mulholland Drive* (*Mulholland Çıkmazı*, 2001) filmleri bu kategoriye girer. Kimi zaman da filme ait bilgi hem karakterlerden hem de izleyicilerden saklanır. Sam Mendes'in *American Beauty* (*Amerikan Güzeli*, 1999) filminin açılış repliklerinde olduğu gibi ana karakterler “zaten ölümler, sadece bunu henüz bilmiyorlar”dır; M. Night Shymalan'ın *The Sixth Sense* (*Altıncı His*, 1999) ve Alejandro Amenabar'ın *The Others* (*Diğerleri*, 2001) adlı filmleri de bu kategoridedir. Bazen oyunun “ustaları” kendilerini açık eder (*Truman Şov* ve *Yedi*), ama çoğu zaman da etmezler; Spike Jonze ve Charlie Kaufman'ın *Being John Malkovich* (*John Malkowich Olmak*, 1999) filminde kendi oyununa yakalanan kukla ustası ve yine aynı ekibin *Adaptation* (*Tersyüz*, 2002) filminde hastalık hastası yazar ya da Christopher Nolan'ın yönettiği *Prestige* (*Prestij*, 2006) filmindeki iki sihirbaz gibi.

Akıl oyunlarına eğilimli diğer filmlerin odak noktası “akıl”dır. Bu tür filmlerde ana karakterler zihinsel olarak uçlarda, istikrarsız ya da hastalıktadır, ama aynı zamanda dünyayı algılayışları, diğer karakterlerle ilişkileri ve “dünyadaki varlıkları” normal olarak sunulur. Böylece filmler izleyicilerin (ve karakterlerin) gerçeği algılama biçimiyle “oyun oynamaya” başlarken izleyiciyi eşit biçimde geçerli görünen gerçeklikler arasında bir seçim yapmaya zorlar: Ron Howard'ın *A Beautiful Mind* (*Akıl Oyunları*, 2001), David Cronenberg'in *Spider* (*Örümcek*, 2002), Richard Kelly'nin *Donnie Darko* (2001), Wachowski kardeşlerin *Matrix* (1999) filmlerinde olduğu gibi. Bilinç ve hafızanın doğası,

diğer akılların gerçekliği ve paralel dünyaların varolma olasılığı Richard Linklater'in *Waking Life* (2001), Shane Carruth'un *Primer* (2004), Michael Gondry ve Charlie Kaufman'ın *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (*Sil Baştan*, 2004), Cameron Crowe'un *Vanilla Sky* (2001; Amenabar'ın 1997 yapımı *Abre Los Ojos/Gözlerini Aç* filminin yeniden çevrimidir) ve Peter Howitt'in *Sliding Doors* (*Rastlantının Böylesi*, 1998) filmlerinde işlenir.

Yukarıda bahsettiğimiz iki tür akıl oyunu sadece Hollywood ve Kuzey Amerikalı yönetmenlerin tekelinde olan konular değildir. Katmanları ve anlatım yolları zaman zaman sürpriz biçimde farklılık gösterebilen “akıl oyunu” filmlerine Almanya, Danimarka, İngiltere, İspanya, Güney Kore, Hong Kong ve Japonya sinemasında da rastlanıyor: Tom Tykwer'in *Run Lola Run* (*Koş Lola Koş*, 1998), Lars von Trier'in *Breaking the Waves* (*Dalgaları Aşmak*, 1996), Julio Medem'in *Tierra* (1996), Pedro Almodovar'ın *Hable Con Ella* (*Konuş Onunla*, 2002), Kim Ki Duk'un *Bin-Jip* (*Boş Ev*, 2004), Wong Kar Wai'nin *Chungking Express* (1994), *In the Mood for Love* (*Aşk Zamanı*, 2000) ve *2046* (2004) adlı filmlerinde olduğu gibi. Sadomazoşist intikam ve suçluluk duygularını konu edinen filmlere Park Chan-Wook'un *Old Boy* (*İhtiyar Delikanlı*, 2003), Michael Haneke'nin *Funny Games* (*Ölümcül Oyunlar*, 1997), *Code Unknown* (*Bilinmeyen Kod*, 2000) ve *Caché* (*Saklı*, 2005) filmleri örnek verilebilir; bu makalede sözü edilen bazı filmler çözümlenecektir.

Bazı akıl oyunu filmleri, korku filmi (*Kuzuların Sessizliği*), bilim kurgu (*Matrix* ve *eXistenZ/Varoluş*, 1999), ergen filmleri (*Donnie Darko*), zamanda yolculuk filmleri (*The Village/Köy*, 2004), kara film (*Kayıp Otoban* ve *Akıl Defteri*) türleri ile yakınlık gösterirken, sadece ergen kimlik bunalımları, cinsellik, toplumsal cinsiyet, ödipal aile, işlevini yerine getiremeyen toplum gibi konuları ele almaz. Bunun yanında epistemolojik sorunları (neyi, nasıl biliyoruz?) ve insan bilinci, akıl, beyin, çoklu gerçeklikler ya da olası dünyalar gibi felsefi araştırmaların konusu olan (diğer dünyalar ve zihinlerle ilgili) ontolojik şüpheleri de ele almaktadır.

Ama akıl oyunu filmlerinin en yaygın ve dikkat çeken özelliği izleyicinin kafasını karıştırması ve onu yanlış yönlendirmesidir (ayrıca hikâyede dikkatlice saklanan ya da açıklanmayan bilgi ve olay örgüsünde sıklıkla rastlanan değişiklikler ve hileli sonlar da yer alır). Diğer bir özellik ise, izleyicinin kendisiyle oyun oynanmasından rahatsız olmaması tam tersine kendine sürekli meydan okunmasını istemesidir. İzlerkitlenin bilmecelerle ya da “akla ve göze hitap eden tuzaklarla” karşı karşıya kalması, Lars von Trier'in *Lookeyleri* gibi, bütünsel deneyim tarafından “anlamlandırılmakla” birlikte mantıklı olmayan tuhaf nesnelere ya da şaşırtıcı ayrıntılarla yüzyüze gelmesi, bize izleyicinin kendi dünyalarıyla bağıntılı buldukları bir fenomenle ilgilendiğimizi gösterir. Akıl oyunu filmleri, yalnızca türün değil, yaratıcı yönetmen damgasının (bu filmlerin yaratıcıları arasında çok sayıda *auteur* olmasına karşın) ve ulusal sinemanın (daha çok Avrupa, Doğu Asya ve Amerikan bağımsız filmlerinden örnekler olmasına rağmen) sınırlarını da aşıyor. Eğer semptomatik bir biçimde alımlama açısından ele alırsak, burada izleyiciyle yeni ilişki kurma biçimleri ve izleyiciye yönelik yeni hitap tarzları söz konusudur (“yeni” kavramı burada farklılıkları belirten çift taraflı eleştiri göstergesi olarak kullanılmaktadır: Akıl

oyunu filmlerinin tarihçesi, 1950’li, 60’lı yılların Akira Kurosawa, Alain Resnais ve Ingmar Bergman gibi sanat filmi yönetmenlerini kapsadığı gibi, Fritz Lang, Luis Bunuel, Alfred Hitchcock ve Orson Welles gibi kuşkunun ve sürprizin usta yönetmenlerini de kapsar).

Akıl oyunu filmleri, izleyici-film ilişkisi içerisinde de bir “kriz”in belirleyicisi olarak görülebilir. Diğer bir deyişle, “kuşkunun askıya alınması” ya da klasik izleyiciyi “dikizleyen”, “tanık”, “gözleyen” olarak konumlandıran anlayış ve bu kavramların sinemasal rejimleri ya da teknikleri (bakış açısı çekimi, teğelleme –*suture*–, sınırlı/her şeyi bilen anlatı, “duvardaki sinek”<sup>\*</sup> şeffaflığı, uzun çekimdeki/alan derinliğindeki mizansen) artık uygun, merak uyandırıcı ve ilgi çekici olarak kabul görmez. “Kurumsal sinema”nın teknik, ekonomik ya da demografik değişikliklerin ışığında izleyiciye seslenerek deney yapması ilk değildir. Lars von Trier’in *Lookeyleri* ve yönetmenin doğru tahminde bulunan izleyiciye ödül verme fikri film izleme eylemini, televizyondaki daha doğrudan, farklı bir katılımı teşvik eden zekâ yarışması programları ile bilerek karıştırabilmektedir. 1910’lı yılların ortalarında, sözde “atraksiyon sineması”nın yerini “anlatımı bütünlüklü sinema” aldığı Alman yönetmen Joe May, (Danimarka dilinden esinlenerek) delillerin filmin sonunda açıklanmadığı, dedektif filmi alt türü olarak başarılı bir moda haline gelen sözde “Preisrätsel-film” ya da ödüllü bulmaca filmlerini başlattı. Ödüller onları bulan izleyiciye veriliyordu (Pehla, 1991).

Diğer taraftan, sinemanın “erken” döneminden “klasik” dönemine geçerken, izleyiciye seslenmede (en azından ana akım sinema için) nadiren önemli değişiklikler görülmekte ve bu seslenme türlere göre kodlanmaktadır; komedi ve müzikal filmlerinde izleyiciye doğrudan seslenilmesine izin verilmesi western ve korku filmlerinde görülen bir özellik değildir. Eğer akıl oyunu filmleri, izleyiciye seslenen ve izleyicinin katılımına ilişkin bu tip değişikliklerin habercisiyse, “kurumsal sinema”daki değişimler de paralel bir biçimde önem arz etmektedir. Bu bağlamda, akla ilk başta sektörün dijitalleşmesiyle ortaya çıkan değişiklikler gelse de öncelikle bazı alternatif tanım ve açıklamaları gözden geçirmekte fayda görüyorum.

### Ortak Özelliklerin Bir Listesi

Şimdi bir adım geri atalım: Akıl oyunu filmlerinde neler olur, ne tür hikâyeler anlatılır, bu filmlerde hangi karakterlere yer verilir ve bu filmler neden *şimdi* bu kadar popüler hale geldi? Bu liste tipik durumların kapsamlı bir katalogu olmamasına rağmen, akıl oyunu filmlerinin en belirgin özelliklerini aşağıda açıklamaya çalıştım:

1. Ana karakter anlamını ya da sonuçlarını bilmediği olaylara dâhil olur ya da tanıklık eder; onunla birlikte film de sorar: “Tam olarak ne oldu?” Olaylar

\* Belgesel sinema teorisinde önemli bir yeri olan Duvardaki Sinek (*Fly on the Wall*) kavramı, De Palma’nın *Redacted (Örtülü Gerçek, 2007)* filminin de temel çıkış noktasını oluşturuyor. Gerçeğe en fazla yaklaşabilme kaygısıyla ortaya atılan bu kavram, izleyiciye sunulan görüntünün olabilecek en müdahalesiz ve objektif biçimde üretilmesini hedefler. Diğer bir deyişle üçüncü şahıs anlatım tekniğidir (ç.n.).

doğrusal akışın tersi yönde ilerlemese dahi, neden-sonuç ilişkisi askıya alınmıştır (*Akıl Defteri, Donnie Darko, Kayıp Otoban*).

2. Ana karakter gerçeklikle kendi hayal gücünü karıştırabilir ya da yanılgıya düşebilir. Ancak, bundan daha ziyade, iç dünya (Avrupa sanat sinemasında olduğu gibi) bir karakterin “özel” bakış açısı tarafından belirlenebilir; görsel kayıta ya da gerçekmişgibilik söz konusu olduğunda gerçek ile hayal/simüle/manipüle edilen arasında algılanabilir bir fark yoktur. Bir sinema eleştirmeninin belirttiği üzere, *Matrix, Dark City* (1998) ve *Truman Şov* filmlerinde olduğu gibi “ana karakterin gerçeği sorgulamasına sebep olacak şekilde anlatıda kırılmalar olur. Söylenen gerçeklik bir simülasyondan ya da simülasyonun komplosu olmaktan başka bir şey değildir” (Sankey, 2001).

3. Ana karakterin yanında daha sonra hayal olduğu anlaşılacak bir arkadaşı, akıl hocası ya da ona eşlik eden birisi vardır (*Dövüş Kulübü, Akıl Oyunları, Donnie Darko, Kayıp Otoban*).

4. Ana karakter kendisine şu soruları sormak zorunda kalır: “Ben kimim ve benim gerçekliğim nedir?” (Philip K. Dick’in romanından uyarlanan *Blade Runner* [*Bıçak Sırtı*, 1982], *Total Recall* [*Gerçeğe Çağrı*, 1990], *Hesaplaşma* ve *Minority Report* [*Azınlık Raporu*, 2002]). Bir diğer soru da: “Hâlâ hayatta mıyım yoksa öldüm mü?” (*Angel Heart* [*Şeytan Çıkmazı*, 1987], *Jacop’s Ladder* [*Dehşetin Nefesi*, 1990], *Altıncı His* ve *Diğerleri*).

5. Gerçekle hayal dünyasını ayırt edemeyen sadece kahraman değildir. İzleyici de kahraman da filmin anlatısının ve olay örgüsünün yanlış bir algısal ya da bilişsel öncüle dayandığını anladıkları ana kadar paralel bir evrenin var olduğunun farkına varmaz (*Dövüş Kulübü, Altıncı His, Akıl Oyunları*). Hikâyedeki bir noktada gerçekleşen keskin bir değişimle, izleyici altındaki zeminin oynamaya başladığını hisseder. Bu durum bir izleyici tarafından şöyle yorumlanmış: “O muhteşem, lezzetli, insanın aklını başından alan ‘aman tanrım, her şey değişti’ duygusunu yaşamak istiyorsunuz”. Buna cevap veren bir yorumda: “Evet, ama *Altıncı His* filminde bu ‘aman tanrım, her şey değişti’ duygusu, şimdi izlediğinde farklı bir şekilde anladığım ve filmin başlarında gösterilen sahnelerde ‘hah yakaladım’ duygusunu güçlendirir. İzleyici hem aman tanrım her şey değişti hissine sahip olmaktan hem de ana karakterin bunu tecrübe etmesini görmekten keyif duyar”.

6. Karakter (sıklıkla kadın karakter) varlık ya da yokluk hakkında (genellikle bir çocuğun kaybı), yaşanan bir travmanın, büyük bir acının ya da duygusal bir rahatsızlığın getirdiği sayıklamalarla genellikle ailesi, arkadaşları ya da toplumun baskısıyla kendini kandırdığına, yanıldığına inandırılır. Kahraman her şeye rağmen inandığı şeyin gerçek olduğunu düşünür ve en sonunda zorla yapılan “bilimsel”, bürokratik ya da rutin “test” ya da “ölçümler”i de içeren ve çok akıllıca, şeytanice hazırlanmış komployu ortaya çıkarır; kahramanın haklı olduğu anlaşılır (*Azınlık Raporu, The Forgotten* [*Gizemli Parçalar*, 2004], *Köy, Flight Plan* [*Uçuş Planı*, 2005]).

Filmlere özgü (*ad hoc*) tanımlamalar ve filmlerin hayranlarının bilgisinden hareketle, akıl oyunu filmlerinin birkaç başlık altında analiz edilebileceğini söyleyebiliriz. Örneğin biri (güvenilmez olan anlatıcılara, çoklu zaman kullanımına, alışılmadık özel anlatı yapılarına, açıkça anlaşılmayan geri

dönüşlere, odaklanma ve perspektifte yaşanan sorunlara, beklenmeyen nedensel tersyüz edişlere ve anlatısal döngülere odaklanarak), anlatıyı ya da anlatıbilimini ön plana çıkarabilir. Bir başkası da psikoloji ve psikopatoloji sorunlarına (unutkanlıktan, şizofreniden, paranoyadan, “gaupten ses duymak”tan ya da altıncı hisse sahip olmaktan acı duyan karakterler) dikkat çekebilir. Filozoflar ise, “kimlik” kavramını alt üst eden, hayatımızı gittikçe küçülen makinelerle ve daha “zeki” nesnelere paylaşılan “insan” olmanın anlamını sorgulayan beden, beyin ve bilinç arasındaki bulmacayı yakalayabilir. Matematikçiler, *Akıl Oyunları*'nda açıkça ve David Mamet'in *Spanish Prisoner*'ında (*İspanyol Mahkum*, 1997) örtük olarak konu edilen oyun teorisini izah edebilirler ya da olasılık, şans, stokastik dizilerin rolünü yorumlayabilir; kaos teorisindeki “kelebek” etkisini, “başlangıç koşullarına duyarlı bağlılık” tezini ve doğrusal nedensellikte çelişen (olumlu) geri bildirim döngülerini açıklayabilirler; *The Butterfly Effect* (*Kelebek Etkisi*, 2004) ve *Donnie Darko* filmlerinde olduğu gibi. Bazı filmler *ontolojiyi* ve paralel evrenler sorununu öne çıkarır, buna karşın şüphelilik ve kuşku, sorunun öbür tarafında, inanç ve güven gibi *epistemolojik* konular arasındadır. Bu yaklaşımların hepsini bu yazı içinde tartışamayız. Bu yüzden kendimi “karmaşık (*complex*) hikâye anlatımı”nı (“anlatı” ile “veritabanı”, “anlatı mantığı” ile “oyun mantığı” arasındaki olası ayrılıklar), “verimli patolojiler” olarak kimlik bunalımlarını ve kişilik bozukluklarını; “disipline ve kontrol etmeye” ya da “öğretip eğitmeye” yardımcı olan akıl oyunu filmlerinin “sosyal faydaları”nı tartışmakla sınırlandıracağım.

### Akıl Oyunu Filmleri: Karmaşık Hikâye Anlatımı Olgusu

Sinemada hikâye anlatımının gittikçe daha karmaşık, dolambaçlı, rahatsız edici hale geldiği açık. Üstelik bu durum sadece Avrupa *auteur* ve sanat sinemasında değil, ana akım sinemada, hatta büyük bütçeli gişe filmlerinde (*blockbuster*), *indie* filmlerinde ve (HBO kanalının finanse ettiği) TV yapımlarında da karşımıza çıkıyor. Aşağıda profesyonel (edebi) anlatıbilimcilerin belirlediği, akıl oyunu filmlerinde rastlanan bazı özelliklere değineceğiz: Tek ya da çoklu *diegesis*, güvenilir anlatı, kayıp ya da sahibi belli olmayan bakış açısı çekimleri, epizodlardan oluşan ya da çok katmanlı hikâyeler, eklemelenmiş ya da iç içe geçmiş (hikâye içinde hikâye/film içinde film) anlatılar ve (*The Cabinet of Dr. Caligari* [*Dr. Caligari'nin Muayenehanesi*, 1919] filmine kadar geri giden) çerçevenin içindekini tersyüz eden çerçeve-hikâyelerdir. Sonuç olarak, akıl oyunu kategorisi altında gruplandığı filmler, anlatıbilimsel konulara odaklanan zengin bir literatür üretmektedir. Terminolojiye ilişkin şu örnekleri verebiliriz: “Çatallanan yol” anlatıları (David Bordwell, 2002) ya da “çoklu taslak” anlatıları (Bordwell; Edward Branigan, 2002), diğer sinema yazarları şöyle gönderme yapar: (Psikolojik) bulmaca filmleri (Elliot Panek, 2006), *twist* (dolambaçlı, dönüşlü anlatılara sahip) filmler (George Wilson, 2006), karmaşık anlatılar (Janet Staiger, 2006) ya da özel durumları tarif etmek için kullanılan “modüler anlatılar” (Allan Cameron, 2006). Jason Mittell (2006) ayrıca, televizyonda karmaşık bulmaca tarzında anlatıları incelemiştir.

Şimdi akıl oyunu filmlerini *anlatıbilimsel sorunlar* ya da *bulmacalar* olarak ele alalım: Akıl oyunu filmleri anlatı düzleminde, olay örgüsündeki kırılmaları ve anlatısal tekrarlarıyla bir dizi strateji önerir. Bunlar, genelde film ve izleyicisi arasında yapılan anlaşmanın (filmin izleyiciye “yalan söylemediği”, güvenilir olduğu, filmin dünyasındaki öncüllerin tutarlı olduğu) askıya alınmasıyla özetlenebilir. Bu da “sanal” dünyalara, mümkün olmayan durumlara ya da beklenmedik olaylara kapı açar. İzleyicilerin örneğin *Olağan Şüpheliler* (1995) gibi bir filmde kendilerini kandırılmış hissetmelerine neden olan, yalnızca güvenilir bir anlatıcının (Keyser) bulunması değil, canalıcı bir sahnede olaylara tanıklık eden biri olmadığı halde bu izlenimi veren sahte bir bakış açısı çekimine yer vermesidir. Gerçek (*bona fide*) akıl oyunu filmleri, bunun tersine temel bir tutarlılığa ve bütünlüğe sahiptir ya da (birbirini izlemek yerine önceleyen kısa parçalardan oluşan anlatımıyla adeta kendi hafızasını silen) *Akıl Defteri* filminde olduğu gibi filmin yapısında kahramanın zihinsel rahatsızlığının izlerini yansıtır. *Matrix*, *Donnie Darko* ve *Dövüş Kulübü* filmleri paralel dünyalarını bindirmeye, yumuşak odaklamaya ya da diğer geleneksel yöntemlere başvurmadan sunar. O zaman şu soruyla karşılaşırız: Filmler “yalan” söyler mi ya da filmler gerçek ile sanalın, öznel ile nesnelin arasında, gerçek ile yalanın tam karşısında mıdır? İzleyicinin aklının karışması, olmayan şeyleri görme, hayal ürünü şeylere inanma gibi diğer aldatıcı formlardan tutun da gösterilenin gerçeklik durumuna kadar sürer. Akıl oyunu filmleri göz yanılmasıyla, perspektifle ya da insanın gözünden kaçan şeylerle (Antonioni'nin *Blow-Up* [*Cinayeti Gördüm*, 1966] filminde daha sonra mekanik kamera ile gösterilen ceset) ilgili olmadığı gibi, Kurosawa'nın *Rashomon*'unda (1950) olduğu gibi aynı olayın birkaç kere tekrarlanması ile de ilgili değildir.

Bu filmleri açıklamak için anlatıbilimine başvuran film akademisyenleri karmaşık hikâye anlatımının müjdecisi olarak şu filmlere işaret ederler: Bergman'ın *Persona*'sında (1966) olduğu gibi çoklu bakış açısı, Hitchcock'un *Stage Fright* (*Sahne Korkusu*, 1950) filminde olduğu gibi güvenilir anlatı, Fritz Lang'ın *Woman in the Window* (Camdaki Kadın, 1944) ile *Beyond a Reasonable Doubt* (*Mantıklı Bir Kuşkudan Uzakta*, 1956) ya da Alain Resnais'nin *Hiroshima Mon Amour* (*Hiroşima Sevgilim*, 1959) ve *Last Year in Marienbad*'daki (*Geçen Yaz Marienbad*, 1961) gibi “yalancı” geri dönüşler (Orson Welles'in *Citizen Kane* [*Yurttaş Kane*, 1941] ve *F for Fake*'inden [1974] bahsetmeye bile gerek yok). Luis Bunuel'ün hemen hemen tüm eserlerinde rastlanan özellikler; örneğin, izleyiciyi çoklu dünyalara inandırmak için dış faktörlere ya da anormal ruh hallerine başvurmayan akıl oyuncusu, karakterlerin sadece geçici heveslerini harekete geçirmesi ya da görünüşte sıradan bir nesneyi algıladığı zaman arasındaki şans ve olasılığa bağlıdır. Edebiyatta da bu yola başvuranların sayısı azımsanamaz: Boccaccio, Cervantes, Lawrence Sterne, Chesterton, Borges, Gide, Nabokov ve Calvino (bu yazarların her biri birbirine eklenmiş çoklu hikâye anlatımında ustadır); ayrıca, klasik modernist yazarlardan Flaubert, Proust, Virginia Woolf, Joyce, Conrad, Mann ve Faulkner'ı da sayabiliriz.

Anlatıbilimciler, akıl oyunu filmlerini ya var olan sınıflandırmaları yeniden düzenlemek için fırsat olarak ya da konu hikâye anlatımına geldiğinde

güneşin altında yeni bir şeyin olmadığını kanıtlama aracı olarak görüyorlar. Akıl oyunu filmlerinin kodlarını çözen araştırmayı David Bordwell (2002) yaptı. “Çatallanan Yol Anlatıları” eserinde Tom Tykwer’in *Koş Lola Koş*, Krzysztof Kieslowski’nin *Blind Chance (Kör Şans, 1981)*, Peter Howitt’in *Rastlantının Böylesi* ve Wai Ka-Fai’nin *Too Many Ways to be No. 1 (1 Numara Olmanın Birçok Yolu, 1997)* adlı filmlerini tartışır; bir diğer yazıda Kristin Thompson (1999), *Groundhog Day (Bugün Aslında Düdü, 1993)* gibi “klasik” filmlerin yukarıda adı geçen filmlerin tam zıttı olduğunu kanıtlamaya çalışır. Bordwell’in tartışmasının merkezinde bir zamanlar çatallanan yolların (ya da anlatı çizgilerinin) artık doğrusal olduğu ve çatalların her birinin sonunda kesişeceği yer alır. Yolların hepsi eşit değildir, bir hiyerarşi söz konusudur ve en son yol diğer tüm yolların ön koşuludur. Nihayetinde, anlatının dünyasını bir bütün olarak tutmaya ve doğrusal nedenselliği sağlamaya yarayan bitiş zamanı planı da yer alır (*Donnie Darko* ve *Koş Lola Koş* filmlerinde olduğu gibi).

Murray Smith (2001) ve diğerlerinin yanı sıra Bordwell ve Thompson’ın bakış açısına göre, bu, beynin görsel ipuçlarını nasıl düzenlediğini, algılama, özdeşleştirme ile aklın nasıl çalıştığını inceleyen bilişsel psikolojideki son çalışmaları içermesi için klasik anlatıbilimini genişleterek “usta”laşabilen teoriye bir meydan okumadır. Sonuç olarak doğaüstü özelliklere normal açıklamalar yapılır, anlatılar “uygun” işleyişe göre yenilenir.

Bu tip yaklaşımların sorunlu tarafı, neden yönetmen ya da senaristin bu tip bir sorunla ilgilendiğini merak ettirerek filmleri sadece bir işe indirgeme eğiliminde olmasıdır. Gerçekten, bu filmlerde en kafa karıştırıcı ve yenilikçi özellik, farklı bir boyut olarak bilinçlilik ve kimliğin zamansallığı üzerine ısrarıdır; bu durum doğrusal olmayan sekans ya da altüst edilmiş nedensellik, şans ya da olasılık, eşsüremlilik ve eşzamanlılık ile bunların karakter, aracı, insan ilişkilerine etkisine dair oyunda kendini gösterir: Kendimizinkine tıpatıp benzeyen ancak çoğul zaman çizgilerinin bir arada bulunduğu dünyaların içindeyizdir. Anlatı kendi döngülerini ya da *Möbius* şeritlerini\* yaratır. Bir giriş, gelişme ve sonuç bulunabilir ama bu sırayla sunulmaz; bu nedenle de izleyicinin kendi anlam yaratma etkinliği, sürekli geriye dönük revizyonu, gerçekliğin yeniden sınanmasını, yer değiştirmeleri ve yalnızca zamansal sıralanışın değil, zihinsel uzamın yeniden düzenlenmesi ile neden-sonuç ilişkisinde olası bir değişikliği içerir.

Sinemasal hikâye anlatımının hızla interaktif video oyunlarına ve bilgisayar simülasyon oyunlarına dönüştüğü geçiş döneminde, anlatı çözümlenmesinde bir strateji, akıl oyunu filmlerini klasik anlatının kalıntıları olarak görmektedir. Uygulamada açıkça sinema ile bilgisayar oyunları arasında geçişler söz konusudur. *Die Hard*’dan (*Zor Ölüm, 1988*) *King Kong*’a (2005) kadar çoğu Hollywood büyük bütçeli gişe filmi kârlı bilgisayar oyunlarına dönüşürken, hikâyeleri bilgisayar oyunlarına dayanan (*Resident Evil [Ölümden Sonra, 2002]*, *Doom [2005]*, *Silent Hill [Sessiz Tepe, 2006]*) gibi örnekler de sonradan sinemaya aktarılmıştır. *Ghost World (Hayalet Dünya, 2001)*, *V For*

\* Escher’in eserlerinde sık rastlanan matematiksel olarak tanımlanmış tek yüze ve tek sınıra sahip kurallı yüzey (ç.n.).



*Vendetta* (2005), *Sin City* (*Günah Şehri*, 2005) ve *300* (*300 Spartalı*, 2006) filmlerinin gişede başarısından sonra sıkça değinildiği gibi, “çizgi romanlarla” sinema arasındaki geçişlilik yeni bir olgu olarak ortaya çıkmıştır. Anlatıyı artık video oyunu mimarisinin belirlediği varsayımı, büyük bütçeli filmlerde özel efektlerin anlatıyı ve olay örgüsünü önemsiz kıldığına ilişkin daha önce yapılan eleştiriler kadar indirgemeci bir yaklaşımdır. Her iki görüş de teorisyenleri tatmin etmemiştir: Video oyunlarının anlatı olup olmadığını ya da bu oyunların tamamen farklı bir tür olarak kabul edilip edilmemesi gerektiğini tartışanlar birbirinden bir hayli farklı düşünmektedir. Karmaşık olay örgüsüne sahip gişe filmleri ve video oyunu mantığına itibar eden çeşitli tartışmalar yapılmaktadır (Elsaesser ve Buckland, 2002, bölüm 5; King ve Krzywinska, 2002; Simons, 2007).

### Veritabanına Karşı Anlatı

Bilgisayar oyunlarının popüleritesi ve kazancı film akademisyenleri arasında matematiksel oyun teorisine olan ilgiyi yeniden canlandırdı. Özellikle “yeni medya” teorisyenleri geleneksel anlatıların mantığını yeniden gözden geçirmeye başladı. Homer’den Homer Simpson’a kadar benzer ve bildiğimiz hikâye anlatımının tarihsel olarak özgül ve teknolojiye bağımlı olabildiğini –bu yüzden çift değişkenlidir–, sembolik veriler ile doğrudan duyuları düzenleyip bilgi depoladığını tartıştılar. Hazır ve nispeten ucuz olup internet servislerinden sağlanan bilgi depolama, bilgiye erişme, sıralama gibi yeni teknolojilerin “anlatının” yeni formlara dönüşmesini sağlayacağını söylemek mantıksız olmaz. Diğer bir deyişle, bu durum tek tek karakterlere bağlı, başı, ortası ve sonu olan hikâyelerdeki verinin sıralanması ve “birleştirilmesi”nde farklı yolların ortaya çıkmasına sebep olur.

Çağdaş sinema için şöyle bir sorun ortaya çıkabilir: Anlatıya eşdeğer olan nedir ya da hangi sıralama kuralları anlatının yerine geçebilir, onu tamamlar? Anlatının evrensel olarak hakim, doğrusal ve ereksel (teleolojik) temel prensipleri vardır. Anlatı ayrıca, sıralı, yanlış bir mantıkla işler (*post hoc ergo propter hoc*: bundan sonra, öyleyse bunun yüzünden) ve genellikle insanların ya da saptanabilir faktörlerin tetiklediği nedensel olay zincirlerine dayanır. Bu durum işlediği sürece sorun olmaz, yalnız düzenleme fonksiyonu dikkate alınır, kendini kısıtlayıcı bir duruma sürüklenebilir.

Anlatıya yüklenen yeni görevler ya da talepler üç yönelimde tanımlanabilir: Birincisi bizi rizoma/köke, arşive, 1950’li yılların soğuk savaş dönemi siber uzay ve mimarisine ilişkin hiper metin şaheserlerini kaleme alan Vannevar Bush ve Ted Nelson’un yazdığı veritabanına götürür. Önemli noktalar ve ağ devreleri sanal ağları birleştirerek anlatının doğrusallığını keser. Böylece edebiyatçılar bu tip mimari yapılanmaların arkasındaki labirent gibi ve dolambaçlı yolları kolaylıkla benimsemiş olurlar. (Modernist) anlatıya ek olarak düşünülebilecek ikinci yol, kıvrım ve içe kıvrılma, eşdüzeleme ve erken anlatım (*mise-en-abyme*) yoluyla anlatının niteliğini yükseltmektir. Bir diğer deyişle, bu anlatılar, dizisellik, çoklu seçenekler ve (genel anlamda bir amacı olan, amaç odaklı hikâye anlatım formatında) açık uçlu son sunarlar. Anlatı, izleyicinin geç anlamasına neden olan ifade tarzını, yansıtmacı tuzakları ve

ötelemeci stratejileri başarıyla kullanır. Ancak, bilgisayar ve internetin tetiklediği “dinamik” ve “gerçek-zamanlı” geri-bildirim ve tepki yönündeki talepler (post-)modernist anlatıları bile zorluyor. Üçüncü yönelim ise, sözcük ve imgede genellikle doğrusal anlatı olarak şekillendirilmiş olan sembolik biçimin ve maddi nesnenin (basılı kitap) şimdiki ve gelecekteki durumunun yeniden değerlendirilmesini içerir.

Evrimsel ve antropolojik bir bakış açısından bakarsak, insanlık tarihinde temsilin iki sembolik sistemiyle karşılaşırız: Görsel/taklitçi (mimetik) ve sözel/sembolik. Her ikisi de on beşinci ve on altıncı yüzyıl Avrupa’sında önemli atılımlar yapmıştır: Yayınlar ve kitaplarla sözel sistem (“sözcük”) doğrusallaşmış, yağlı boya resimle de derinlikli bir yansıtma verilmiş ve görsel taklitçi sistem (“imge”) üç boyutlu hale gelmiştir. Yirminci ve yirmi birinci yüzyılın bilgisayar, kablosuz telefon ve dijital medya yoluyla temsil sistemlerinde benzer biçimde çığır açan bir değişime neden olduğunu görebiliriz. Bu değişime ilişkin felsefi eğilimler ve politik sonuçlar, Rönesans ve Hümanist Aydınlanma dönemdekiler kadar açık olmasa da, sabit perspektif ve yağlı boyanın (ve sinemanın) “dünyaya açılan pencere”si çoklu ekran/monitör/ara yüz teknolojileri ile (sanal pencereleri, yenilenen görüntüleri, birbirine eklenmiş bağlantıları, çeşitli şekillerdeki grafikler, topograflar ve görselleştirmelerle) rekabet etmektedir. Kitaplarda değişim meydana gelirken, yazılı metinler dinamik olarak imgeler, diyagram ve grafiklerle desteklenmiş ve aynı zamanda hem aranabilir hem de değiştirilebilir konuma gelmiştir. Sonuç olarak (kullanıcıya birbirinden farklı bilgiyi geleneksel olarak en etkili şekilde düzenleyip aktaran) anlatı, arşivle, veritabanıyla, onun düzenlenmiş formlarıyla ve kullanıcı hesabıyla yarışmak zorunda kalır. Örneğin, “otomatikleşmiş” kullanıcı hesabı, internet kullanıcılarının “dijital ayak izleri” olarak görülebilir. İzlenen nesneye ya da metinsel gövdeye bağlanan “bilgi araştırmacılığı”, genellikle arkada kullanıcıların “seçimler”i ve “tercihler”i olur.

### “Üretken Patoloji” Örneği Olarak Akıl Oyunu Filmleri

Anlatıbilimsel açıdan akıl oyunu filmlerinin erken anlatı, güvenilmez anlatıcılar, çoklu bakış açılarıyla ilişkili edebi öncüllerinden farklı olduğunu söyleyebiliriz. Edebi eserler kendine dönük ve kendini referans alan bir yapıyı öne çıkarmaktan ziyade, öz bilinçliliği “azaltmak” ister ve tekrarlamının farklı bir şeklini ortaya çıkarırken; bazı durumlarda bilincin ve aklın bir kısmını devre dışı bırakıp yerine “otomatikleşmiş” geribildirimi koyar. Bu durum da, karakteri dünyadan koparıp, motivasyonunu elinden alan bozulmuş kimliğin en bilinen iki biçimi olan şizofreni ve hafıza kaybı (*amnesia*) gibi farklı kişilik bozukluklarından mustarip ana karakterler yoluyla gösterilir. Böylece, bilincin ve duysal motor sistemin “yeniden yüklenme”si teşvik edilir.

Bazı eleştirmenler (Stewart, 2005) Hollywood’un bu tip filmlerde gönderme yapmayı ve geçiciliği kullanmasında kesin bir nihilizm (hiççilik) olduğuna dikkat çekiyor. Ben de imgesel dünyamızın bizi felsefi nihilizmin kavramsal ve algısal çıkmazları olasılığı ile karşı karşıya bıraktığını, bunun sorumluluğunu bize yüklediğini tartışacağım. Aynı zamanda, daha önce de açıkladığım gibi, akıl oyunu filmlerinde zihinsel ve psikolojik dengesizliği olan

ve paranoyak, şizofren ya da hafıza kaybı yaşayan karakterlerin kurgulanmasında esaslı bir belirsizlik görüyorum. Hatta bu filmler, bu üç sorunlu ruh halini, ana karakterlerin bakış açılarına ayrıcalık verilmesi (böylece film izleyicinin rehberi olarak işlev görür) anlamına gelen “koşullar” olarak tanımlar. Bu durum aslında “hile”den daha fazla bir şeyi ifade eder; karakterlerin akli durumlarındaki belirli bir özelliğine yani bizim akıllı/deli ve onların kurban ya da failliğine ilişkin kategorilerimizi askıya almamıza işaret eder. Patolojiler kişinin geçmişi ile bağlantılıdır: Çoğunlukla travmatik bir olay, ısrarla döner ve şimdiki zamanda kendini gösterir. Örneğin *Akıl Defteri'nde* Lenny'nin karısının vahşice öldürülmesi, *Azınlık Raporu'nda* John Anderton'un oğlunun ölümü, *Saklı'da* çocuklukta yaşanan bir haksızlığın karakterin aklından hiç çıkmaması gibi. Aslında bu durumda psikanalitik bir yaklaşıma ihtiyaç duyulur, yani eğer kişi değişik travmalara bu bakış açısından bakmaya başlarsa, akıl oyunu filmlerinin ana karakterlerinin kişisel hayatlarında patolojiler olduğunu görebilir. Ama biraz zorlamayla da olsa, kimlik, ötekiler tarafından tanınma, öznellik gibi güncel meselelerin tartışmaya açıldığını ve böylece filmlerde yaygın olan patolojilerin aşağıda açıklanacak olan diğer boyutları ortaya çıkardığını söyleyebiliriz.

### **Paranoya**

Son zamanlarda yapılan ve Hollywood örneklerini de içeren paranoya filmlerindeki anne karakteri kaybettiği çocuğunun yasını tutar ve bu kayıptan başka bir şey düşünemez. Aslında çocuğun gerçekten olup olmadığı belli değildir ve kadınların ya kocaları, ya terapistleri ya da doktorları onları çocuklarının var olmadığına ikna etmeye çalışır. *Gizemli Parçalar*, *Uçuş Planı*, *Diğerleri*, *What Lies Beneath (Gizli Gerçek, 2000)*, *Köy* ve hatta Spielberg'in *Azınlık Raporu* da bu filmlere örnek olabilir. Genellikle güçlü baba figürü tarafından bazı komplo teorileri de ortaya atılır.

Paranoyayı merkeze alan akıl oyunu filmleri, Viktoryen dönemde geçen Gotik bir hikâye olan Henry James'in *The Turn of the Screw* (Yürek Burgusu) ve Daphne du Maurier'in *Rebecca* gibi önemli örneklerinin yer aldığı klasik bir türün yeniden canlandırılmasıdır. Feminist film eleştirmenleri *Rebecca* (1940), *Gaslight* (1944), *Experiment Perilous* (1944), *The Locket* (1946), *The Two Mrs Carrolls* (1947), *Secret Beyond the Door* (1948) ve *Caught* (1949) gibi “kadın paranoya filmlerini” kapsamlı bir şekilde analiz etmiştir (Doane, 1987). Bu filmlerin hepsinde, kadınların, etraflarından aldıkları kafa karıştırıcı haberlerden dolayı akıl sağlıklarını kaybetmekten korktuğu ya da gerçekleri görene kadar artık güvenemeyeceklerini düşündükleri kocaları yüzünden delirdiği veya genellikle daha genç ve “modern” başka bir erkek tarafından kurtarılan kadar en büyük korkularının doğrulandığı görülür. *Uçuş Planı* filmi tam tersine etnik açıdan farklı/ırkı farklı olanı değil, genç adamı kötü kalpli yapar. Ayrıca filmde ataerkil otoritenin gösterilmesi yerine istemeden suça ortak olan terapistin kadın olduğunu fark ederiz.

Paranoya, çağdaş ağ toplumunda uygun hatta “üretken” patoloji olarak da algılanabilir. Sıradan insanlar sadece analogi ya da antitez üretirken yeni bağlantıları keşfetmeleri, gözle algıladıkları kadar bedensel “sezgilerine/

içgörülerine” de güvenmeleri ya da “yan yolları” düşünebilmeleri ve çevredeki değişikliklere aşırı hassas tepki vermeleri her zaman ıstırap verici olmaz, paha biçilmez değerde de olabilir. Komplo teorilerinin “yaratıcı potansiyel”i, şeffaf kanunlar ve net yasaklar uygulamak yerine, içinde yer almanın ve dışlanmanın gizemli yollarını deneyen, protokollere ve rutinlere dayalı olup kişileri de aşan bürokratik sistemlerle nasıl başa çıktığına bağlıdır. Paranoya, “kastasyon”u temel nokta olarak kabul eden ve yasanın arzuya karşı olduğu ödipal yörüngeyi izlemek yerine, özne oluşumunda yaşanan krize karşı cevap olarak da okunabilir. Paranoya ayrıca, bedensel niyetlere ve gövdesiz zekaya karşı uyanık olup sürekli onları ayıran sembolik düzene de bağlıdır. Paranoya ve komplo teorileri bakış açılarını değiştirip, karmaşık seviyelerde yeni ufuklar oluşturarak yeni bilgilerin ortaya çıkmasına sebep olabilir.

### Şizofreni

Hitchcock’un *Spellbound* (1943) ya da Nicholas Ray’in *Bigger than Life* (1956) gibi ana karakterlerin ruhsal açıdan sorunlu olduğu klasik filmler, felaketlerin kaynağı olarak aileye ve ataerkil otoriteye odaklanır. Bu tip filmlerde sevgi dolu ve anlayışlı bir partner (eş) tüm dertlerin çaresi olur. Bu açıdan Roman Polanski’nin filmleri farklı bir yerde durur: Örneğin *Repulsion* (*Tiksinti*, 1965) filminde izleyici, alışılmadık derecede hassas ve ruhsal dengesi bozuk olduğundan şüphe edene kadar, etrafındaki erkek dünyasının ne kadar saldırgan ve tehlikeli olabileceğini fark eden Carol’ın tarafında yer alır. Polanski’nin diğer birkaç filminde de, izleyici, hikâye cinayet ya da intihar ile sonlanmadan önce karakterin aklına girmesi, dünyayı onun gözünden görmesi için adeta baştan çıkarılır; *The Tenant* (*Kiracı*, 1976), *Death and Maiden* (*Ölüm ve Bakire*, 1994) ve *Bitter Moon* (*Acı Ay*, 1992) filmlerinde olduğu gibi. Filmlerin sonu ne kadar şok edici olursa olsun, genellikle izleyiciyi gafil avlamak ya da zihinsel ve ahlaki belirsizlikle karşı karşıya bırakmak yerine, onun etkileyici, büyüleyici ve ürkütücü tanıklığa dayalı güvenli bir alana sığınmasına olanak tanır.

Akıl oyunu filmlerinde ruh hastalığı genellikle Polanski’nin filmlerinde olduğu şekilde karşımıza çıkmaz. Çoğunlukla karakterin davranışının sinanacağı bir “normallik” çerçevesi yoktur, hatta söz konusu karakterin durumunun açığa çıkması da sabit bir dışsal referans noktası sunmaz. David Cronenberg’in *Spider* (*Örümcek*, 2002) filminde ana karakterin şizofren olduğu gerek olay örgüsünden gerek davranışlarından anlaşılabilir. Ancak hatırlananla sanırsal fantezinin iç içe geçmesi kendine özgü ayrı bir görüş ortaya çıkarır; bu da paylaşmak durumunda kaldığımız sanırsal labirentin içeriğini kavradıkça, izleyicinin huzursuzluğunun artmasına neden olur. Bu durum, filmde gidip gelen akli ve ödipal takıntıları bir gerilim ve geciktirme durumu yaratan güvenilmez bir anlatıcı ortaya çıkarır. Ancak, fotoğrafik bir hafızası ve sayılarla ilgili özel bir yeteneği olan *Rain Man* (*Yağmur Adam*, 1989) filmindeki otistik Raymond’un (Dustin Hoffman) aksine, bu filmin kahramanına özel bir içgörü bahşedilmemiştir. Tam aksine *Akıl Oyunları* filmi utangaç ve çekingen olan karakterin, Princeton Üniversitesindeki ilk yılında zamanını birlikte geçirdiği arkadaşından yavaş yavaş farklılaştığını göstererek başlar. Burada uyumsuz sosyal davranış, şaşkırtıcı keşiflerde bulunan

–daha sivri ve dissosiyatif– bir zekâ ile telafi edilir. Bu şaşırtıcı keşifler, (kravatlar ile kesme-cam meyve-kâseleri arasında olduğu gibi) kimsenin aklına gelmeyecek yerlerde örüntüler ve benzerlikler bulmak ya da güvercinlerin avludaki ekmek kırıntılarında üşüşmesini matematiksel formüllere dönüştürmek gibi görece zararsız şeylerle başlar. Cömertçe ödüllendirilmiş uyumsuz karakterin paradoksunun yüceltiği sahne, arkadaşlarıyla beraber bardaki kızları baştan çıkarmaya çalışırken, John Nash’in başarısını garantileyen ve fakat yanlışlıkla matematiğe yeni bir dalın –oyun teorisinin– kazandırılmasına bağlı, “Nash dengesi” olarak alana ciddi bir katkı sunan formülle karşımıza çıktığı yerdir. John’un seçkin ve rekabetin yüksek olduğu Princeton matematik bölümünde göreve başladığı filmin ilk yarısında, çok sonra karışık zihninin bir ürünü olduğunu anladığımız hayali oda arkadaşı ortaya çıkar; Rand Şirketi’nin ve Soğuk Savaş casusluğunun karanlık dünyasına girmesiyle bu hayal şiddetlenir. *Akıl Oyunları*, kendisi bir akıl oyunu filmi olmaktan ziyade (matematikçiler ve ABD hükümeti ajanlarınca oynanan) akıl oyunları hakkındadır. Bu yüzden filmin ilk yarısında John Nash’in “aldatıcı” dünyasını paylaşıp, onun normal olduğunu düşünmemiz, bu varsayımı sürdürmemiz gerekmektedir. Tercihen olay örgüsü, akıl oyunu filmleri açısından can alıcı önemdeki görünmez çerçevenin katmanlarını ortadan kaldıran film, bunu gerçekleştirmek için, başlangıçta kusursuz bir aklın canlılığını ve (sıradan fanilerin kaos ve olumsuzluk dışında bir şey görmedikleri yerlerde) örüntü keşfetme yönündeki özel içgörüsünü paylaşmaktan duyduğumuz hazzı, önce aldanmanın yarattığı hayal kırıklığına, ardından da (sonunda karısının gerçek fedakarlığı sayesinde kurtulacağı) şizoid sanrıları ve evliliğinin yıkılmasına neden olan öz-yanılsamalarından dolayı Nash’a duyduğumuz acıma hissine dönüştürür. Öte yandan, karakterin şizofrenisinin filmin başından itibaren açıkça gösterilmesine rağmen *Donnie Darko* genel çerçeveye daha uygun bir akıl oyunu filmidir. İlk başta Donnie’nin “tuhaflığı” daha çok çekirdek ailenin, okuldaki dinamiklerin ve küçük taşra topluluğunun sınırdığı ve talepkâr bulunduğu bir soruşturma gibidir. Bu dünyanın sınırlarında, bilge ama yaşlı-deli bir kadınla korkunç bir tavşan kostümü giyen Frank, bilgeliğin ve kurtuluşun olmasa da, otoritenin ve kurumların belirsiz temsilleri olarak ortaya çıkar. Buna karşılık Donnie Darko karakteri, motivasyonu, algılayışı ve olası eylemi önlemesi, hatta çok sayıda ipucu vermesi ve doğaüstüne gönderme yapması, sicim teorisi ve kara deliklerle ilgili kitaplarıyla karanlık gizemini korumayı sürdürür. Aslında bütün bu ayrıntılar, dikkatleri, ebeveynlerinin çatısına düşen uçak motoru ya da uyurgezer yürüyüşleri sırasında karşılaştığı figürler gibi anlatıyı kuran fazla “çerçevenememiş” olaylardan kendi üzerlerine çekmek için filme serpiştirilmiş gibidir. Donnie “ağırdan almaktadır”, bir başka deyişle en sıra dışı olaylar karşısında sakin kalır. Bu yüzden onun aklına ulaşmak için varlığını deneyimleme gerçeğinden başka hiçbir şey kalmaz bize. R. D. Laing’in ünlü “şizofreni her zaman bir çöküş değildir; bazen de yırtmaktır” sözünü onaylamayan *Donnie Darko*, kahramanının patolojik durumunu özel bir kullanımla sunar: En azından duyguyu/algıyı ve akli farklı bir yolla bağlayarak, ama muhtemelen çöküşünün reddedildiği bir dünyada kurtarıcı ve koruyucu bir lütuf/erdem olarak.

### **Hafıza Kaybı**

*Akıl Defteri* filminin Leonard Shelby'si hafıza kaybı çeken karakterlerin öncül örneklerinden biri konumuna geldi. Hafıza kaybı onun sadece kişiliğine ve öznelliğine zarar vermeye kalmayıp, görme biçimini ve dünyayla etkileşimini de ciddi oranda dönüştürür. Her ne kadar Leonard, karısının ölümünün intikamını alabilmek için hafızasını geri kazanmaya çalışıyor görünse de filmin “geriye doğru ilerleyişi”, niyetinin ve amacının aksi bir okumasını mümkün kılar. Üretken bir patoloji olduğunu varsayarsak, Leonard'ın hafıza kaybı hatırlamadan çok unutmanın önemini gösterir. Uzun erimli hafıza travmatik programlamaya “soyduğunda”, yani yinelenen görevlerin bedene yazılması/kaydedilmesi ve intikamın anlamsız hale gelmesiyle film, hatırlamaya karşıt bir biçimde “programlama” fikrini ön plana taşır; mit ve anlatı analizlerinde çok güçlü olan yasa/yasaklama üzerine kurulu bir toplumdaki kişinin kendini (sistem analizlerinde, mühendislikte ve bilgi bilimlerindeki) süreçler ve protokoller çerçevesinde şekillendirdiği yapıya dönüşümü işaret eder. *Akıl Defteri* filminde gördüğümüz özellikle Teddy ve Natalie karakterlerinin, Leonard'ı kendi sonları ve hedefleri doğrultusunda kullanma çabası çok açıktır; hafızasını kaybeden kahramanın patolojisi, bir silah gibi programlanabilir: Bir çeşit akıllı bomba, otomatiğe alınmış roket gibidir. Bu çerçevede Leonard modası geçmiş bir kara film dedektifini temsil etmez, ideoloji ve yanlış bilinç aracılığıyla değil, fantezi ya da beden aracılığıyla kendini programlayan çok amaçlı yeni bir kişiliği (dissosiyatif, tepkisel: ani tepki değil de, gelişigüzel tepki zorlamasını) temsil eder. (Burada beden, kaydetme, depolama ve yeniden oynatma teknolojisi olarak işlev görür: Gövdesel-maddi ya da hastalanmış beden, mevcut elektronik medyadan en azından belli fonksiyonları açısından daha etkili olan zihinsel istikrarsızlığı ve uçucu potansiyeliyle ileri “sinirsel” ve “biyolojik” bir araç gibidir).

### **Şizofreni, Paranoya, Hafıza Kaybı ve Risk Toplumu**

Eskiden kara filmlerin sokaklarında ipucu arayan özel dedektifler, şimdi 1990'ların yeni-kara filmlerinde şirket patronları adına riske değer biçen sigorta memurlarına dönüşmüş görünüyor. *Double Indemnity* (*Çifte Tazminat*, 1944) filminden bu yana sigortacılık filmlerde bu kadar önemli bir konumda olmamıştı. Nitekim *Akıl Defteri*'nde Leonard Shelby sigorta memuru olduğu gibi, *Dövüş Kulübü*'nün ana karakteri olan ve Edward Norton'un canlandırdığı Jack de bir sigorta şirketinde risk denetçiliği ve hasar tespiti yapmaktadır. Leonard, karısının ölümündeki sorumluluğun yol açtığı suçluluk duygusunun, müşterilerinden birisi olan ve gitgide daha fazla özdeşleştiği, hafızasını kaybetmiş Sammy Jankis'in karısına hissettiği suçluluk duygusuyla birleştiğini inkâr edene kadar mesleği hafıza sorunuyla doğrudan ilişkilidir. Jack'in durumunda da, kendisi ve onu dengeleyen alter egosu (öteki beni) Tyler Durden arasındaki bölünmede karşımıza çıkan suçluluk duygusu, davranışlarını yönlendiren ana unsurlardan biridir. Fakat “travma teorisi”, akıl oyunu kahramanının zihnine ulaşmanın yollarından sadece biridir. Eğer bu hastalıkları matematiksel kodların ve otomatikleştirilmiş programların insansılaştırılmış halleri olarak kabul edersek, “açık” ve “serbest” olmasalar da yeni bağlantılar

yaratıp özgürleşmiş, yeni ağlar kurabilmiş görünürler. Öznel boyutu henüz tam kavranamamış bir protokolda yer alır ve ona zorlanırlar. Zira geleceği öngörürken aynı zamanda onu önceden yaşarlar, bu sayede de kurmaya çalıştıkları bağlantıları potansiyel olarak devre dışı bırakırlar: Bu yüzden bu kahramanlar, kendini-gerçekleştiren bir kâhin olma yolunda ilerleyen alegorik (ve trajik) birer risk-sigortacısı figürüdür.

Özneliğin her bir patolojisinde, zihinsel durumun klinik açıdan örnek hikâye incelemesini aştığını öne süreceğim. Aslında, bu tarz öznelliklerin/karakterlerin akıl oyunu filmleri formatında hareket halinde verilmesindeki espri, izleyiciyi (anlatı, kendisiyle arasına mesafe koyar ya da kahramanı –tıbbi– durumuyla kavramsallaştırırsa, imkânsız olabilen durumlarda) kahramanın dünyasına çekmektir. Bir başka deyişle hipotez şudur; akıl oyunu filmleri, klasik özdeşleşme ve hatta yabancılaşma kuramlarınca kapsanmadıkları durumlarda, izleyiciyi işe karıştırır ve ona işaret eder. Çünkü normal insan etkileşiminin “geçerli değerleri” artık “yerinde” değildir; bu da filmin, hikâyenin iç ve dış çerçevelerinin ikisini de sorgulayabildiği ve askıya alabildiği anlamına gelir.

### ***İnkâr***

Son olarak, inkâr yalnızca ana karakterin bir parçası değildir, aynı zamanda alımlama düzeyinde de söz konudur. Daha önce de belirttiğim gibi internetteki hayran grupları, akıl oyunu filmlerinin (farklı bir başlık altında “akıl-düzen film” olarak da sunulur [Eig 2003]) özellikle farkındadırlar. Akıl oyunu filmleri için oluşturulmuş hayran sitelerinin ve internet forumlarının da kendi akıl oyunu ilkelerine göre işledikleri görülüyor: Olaylara inanmak ne kadar güç ya da araçlar ne kadar “büyülü” olursa olsun, film, kurnazca oluşturulan durumun inkâr edilmesine yol açar. Bunun yerine, betimlenen dünyanın gerçek olduğu kabul edilir: Sanki oyunun kuralı, mesajlaşmaya katılmanın şartı buymuş gibi. Burada “temsil”e ve “kültürel yapılar”a yer yoktur: Tartışmalar, önerilen bağlantılar/link’ler ya da diğer tanıtım yollarıyla geliştirilmiş ve genişletilmiş kurmaca ya da sanal dünyalarda yaşama becerisini verili kabul eder. Film pazarının bizzat tamamlayıcısı olan yönetmenler de, daha ileri düzeyde metin-ötesi ya da metni-aşan etkinlik fırsatları içinde filmleri yaratıp, bu yaratılmış dünyanın genişleyip açıklanabilmesi hissini vermek için ek ipuçları sunarlar (en dikkat çeken isim David Lynch’dir, ama gördüğümüz gibi *Lookey*leri ile Lars von Trier de buna dâhil). Özel bir (sabit olmayan/yüzergezer) söyleme dayanıp onu dolaşıma sokan bir devreymiş (ağda özel bir bağlantı noktasıymış) gibi düşünüldüğünde film, paranoyanın beslendiği, ağların çoğaldığı ve komplo teorilerinin yeşerdiği bir ipucu cenneti olan metni sunarken, hayranların kendi “gerçeklik-kontrolleri”nden kuşkulananarak birbirlerine bağlanmalarına imkân tanır.

### **Disiplin ve Kontrol, Öğretmek ve Eğitmek?**

Bir yandan (özneliğe, bilinçliliğe, belleğe ve kimliğe dair) patolojilerle ilgileniriz; benliğin kendisi ve dünyayla (izleyicinin de beyazperdeyle) ilişkisindeki belirsizlik ve kriz, bu patolojinin işaretleridir. Öte yandan açıkça hasar görmüş zihinler ve bedenler, bazen, öteki dünyadan araçlarla temas

kurarak (6. His), eli kulağında felaketleri sezerek (*Donnie Darko*) ya da popüler protesto hareketlerini başlatarak (*Dövüş Klubü*) dikkat çekici yetilere sahip olur. Karakterlerin yetersizlikleri bir tür güçlenme olarak iş görürken kontrolden çıkan zihinleri insan eseri, rutin hale gelmiş ya da otomatikleştirilmiş çevreleri ile ilişkilerine bir farklılık kazandırır. Ayrıca, zamanda yolculuk, kavisli (eğimli) uzaylar, türel (olasılıklı) sistemler ve evrendeki şekil bozuklukları gibi “kozmetik” enerjiler ile haşır neşir olmaya başlarlar. Diğer bir deyişle, bahsettiğimiz patolojiler izleyiciye bir nevi üretken patolojiler olarak sunulur.

Bu durum ayrıca “travma”yı, karakteri sadece geçmişe değil geleceğe de bağlayan bir konuma getirir. Foucault’dan ilham alarak şu yaklaşımda bulunulabilir: Foucault, zihinsel patolojileri bedensel rejimler, söylemler ve bireysel durumu aşan kurumsal uygulamalar çerçevesinde açıklamaya çalışmıştır. Aynı zamanda, patolojiyi –iktidarın mikro politikası bağlamında– “üretken işleviyle” toplumun geneline ait olarak değerlendirir. Foucault’nun genellikle beşeri bilimler alanına ilişkin ürettiği teorilerinin ışığında, akıl oyunu oynayan filmleri belki de “disiplin” ve “denetleme” paradigmaları ile okumalıyız. Örneğin Foucault’daki “disiplin” toplumlarından “denetim” toplumlarına geçişi Deleuzecü bir çerçeveden yorumlayacak olursak (Deleuze, 1992), bu benlik patolojileri beden ve duyu yeni gözetim toplumuna hazırlamanın bir yoludur. Bu patolojiler, “bulgu ve belirtileri” *Aufschreibsysteme* (kayıt sistemleri) şeklinde bireyin bedenine kaydeder. Tıpkı Kafka’nın *The Penal Colony* (*Ceza Sömürgesi*) isimli hikâyesinde valinin kendi makinesi tarafından kaydedildiği gibi *Akıl Defteri*’nin Leonard’ı da unutmamayı hatırlaması için vücuduna notları dövme olarak kaydeder ve polaroid film kullanır. Walter Benjamin’in (“şok” ve “görsel bilinçdışı” kavramları çerçevesindeki) teknik medya ve beden kuramlarından, (Alman felsefesinde) Friedrich Kittler, Klaus Theweleit ve Peter Sloterdijk gibi düşünürlere doğru ilerleyen bir hat çizilebilir. Bu düşünürler, “iletişimin maddiliğini” yazı ve edebiyata da uygulamaya çalışmışlardır (örnekleri, Kafka’nın yanı sıra, genellikle “teknik medya” ile ilişkilendirilmeyen Rainer Maria Rilke, Gottfried Benn gibi yazarları da kapsar). Kittler’in *Grammophone, Film, Typewriter* (1999) kitabı muhtemelen yazılı, kayıtlı ve görüntü oluşturan medya pratiklerinin psikolojik etkilerini çözümleme hususunda en sistematik çabadır. Akıl oyunu filmleri böylece genellenmiş gözetleme ve gerçek-zaman ile sürekli geri bildirim koşullarında “kayıt sistemleri”nin metinleri olabilir.

Diğer taraftan Fransız felsefesinde, Foucault’nun *Madness and Civilization* (*Deliliğin Tarihi*, 1961), Gilles Deleuze ve Felix Guattari’nin *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia* (*Anti-Ödip: Kapitalizm ve Şizofreni*, 1972) kitaplarının ardından, burjuva toplumunda ve liberal pazar ekonomisi koşulları altında delilik, romantikler için olduğu gibi, sıra dışı yetenek ve dehayı temsil etmekten ziyade, özneliği “sosyalleştirmenin” bir aracı durumuna gelir. Foucault’nun ışığında “siyasal” açıdan değerlendirildiğinde, akıl oyunu filmleri bize, rahatsızlıkta ortaya çıkan ya da görünen algısal ya da somatik özelliklerin nasıl aynı şekilde “sosyalleştirildiklerini” gösterecektir: Bu filmler ya –örnek olayda olduğu gibi sorunu teşkil etmek yerine– (kolektif) bir sorunun (bireysel) çözümünü ya da (zihni artık “denetimini” yitiren) bir bedene bir dizi yeni



toplumsal görev ve siyasal ilişki çerçevesinde yüklenen uydurulmuş rahatsızlığı temsil eder. Bu yolla, “anormal” zihinsel durumlar, erken uyarı sistemini oluşturdukları, yeni disipline edici makinelerin etkisine işaret eder. Söz konusu durumlar, (burjuva) öz-disiplini ve öz-gözetiminin içselleştirilmesinden sonra gelen aşamanın da habercisidir. Bir sonraki aşamada ise, özneyi çağdaş dünyaya ve toplumsal “duygulanımsal emek” matrisine sokmak için, artık zihin – bilinçdışı ve üstbeni denetimi ele geçirmek için rekabet eden Freudyen zihin bile– devreden çıkarılır, doğrudan duyu, duyumsama, duygulanım ve bedene hitap edilir, çağrıda bulunulur ve harekete geçirilir, bu sayede de “organize edilir” ve “denetlenir” (Hardt & Negri, 2001).

Bu görüşler, bir kez daha Walter Benjamin’in sinemanın modernlik ve şehir hayatı için “duyuları eğitici”, disipline edici bir makine olduğu teorisini akla getiriyor, aynı zamanda, sinemanın çağdaş yaşamın duyumsal aşırı yüklemesine karşı verdiğimiz bedensel tepkilerimizi yeniden düzenleyip, sıraya koymak hakkındaki farklı düşünce ekolleri arasında birleştirici bir sav ortaya koyuyor. Benjamin’e göre, sinema bedene yönelik şoklar açısından bir tampon görevini görür: Filmlerde insan bedeninin maruz kaldığı ve ister bürokratik ister teknolojik olsun soyut sistem ya da makinelerin mantığına tabi olan dünyadaki dehşetler, abartılarak ve tekrarlanarak mizahi tarzda keyifli bir şeye dönüştürülür (slapstick komediler ve Charles Chaplin). Sinema böylece, insanın sinir sistemini “dağınık ilgi”nin yeniden canlanması için yineleyip onu hazır hale getirir. Bu da özellikle günlük hayatın içinde (örneğin Harold Lloyd ya da Buster Keaton filmlerinde trafikte karşıdan karşıya geçme sahnelerinde olduğu gibi) ve iş yaşamında görsel alanın algısal düzenlemesi yoluyla gerçekleşir.

Bir taraftan Benjamin’in düşüncesi, Foucault’nun “klasik dönem”deki beden ve duyularla ilgili düşüncelerini (tarihsel referansı içinde) kusursuz bir biçimde önceler; ama şu farkı belirtmekte fayda var: Foucault’nun 18. ve 19. yüzyıllardaki mikro iktidar sistemleri, kendini, çağdaş görsel ve işitsel eğlence biçimlerinin “aracallaştırılmasından” ziyade cinsel gelenekler, hijyen kuralları ya da iş gününün katı zaman çizelgesi yoluyla doğrudan beden üzerine kaydediyor. Diğer taraftan, tamamen farklı bir ideolojik bağlam içerisinde, Amerikalı sosyal araştırmacı Steven Johnson’ın *Everything Bad is Good For You* (2005) isimli kitabında daha olumlayıcı bir bakışla, benzer bir tartışma vardır. Bu yapıtta Johnson modern medyaya “sanayi-sonrası” dönemde biçilen rol konusunda bir kuram geliştirir. Johnson’a göre, bilgisayar oyunları, özellikle çağdaş Amerikan televizyonu, daha özelde de HBO’nun yapımıcılığını üstlendiği ya da ilham verdiği *Gizli Dosyalar*, *Sopranolar*, *24* ve *Lost* gibi diziler (aynı zamanda da “tuhaf” filmler: Hemen hemen akıl oyunu filmleri olarak sıraladıklarımın aynı filmler) gençler için “iyidir”, zira bilişsel becerileri geliştirir; çalışma yaşamında, ofislerde olduğu kadar, evde ve kişilerarası söylemde de giderek artan oranda etkin olan otomatikleştirilmiş gözetim ve denetim sistemlerine nasıl karşılık verileceğini ve onlarla nasıl etkileşime gireceğini öğretir. Diğer bir deyişle, Johnson yeni denetim toplumuna pragmatik ve proaktif bir bakış açısıyla yaklaşır. Bu yeni denetim toplumunda, Amerika’daki kitle iletişim araçlarına düşen görev, çalışan nüfusu toplumsal teknolojilere hazırlama konusundaki tarihsel misyonunu yerine getirmektir. Söz

konusu toplumsal teknolojiler, çalışanların ekonomik açıdan yaşamlarını idame ettirebilmelerini, medeni dayanışmada bulunmalarını ve Amerika'nın dünyadaki hegemonik konumunu sürdürebilmesini garanti eder. Eğilimleri inceleyen Malcolm Gladwell, Johnson'ın kitabına ilişkin "Brain Candy" (Beyin Şekeri) yazısında (akıl oyunu filmlerine alternatif bir isim de olabilir) görüşlerini şu şekilde özetler:

Bugün "Dallas"ın bir bölümünü izlemeye kalksak, sosyal ilişki kurmak için zorlayıcı çabası, olay örgüsünün ızdırap verici basitliği, akıl almaz derecede açık oluşu ve buz gibi temposu hayli sersemletici olacaktır. Oysa "The Sopranos" dizisinin yalnızca bir bölümünde, olay örgüsüne girip çıkan bir düzine karakteri iç içe geçiren beş anlatı örgüsü takip edilebilir [...]. Televizyondan sonraki pazarda –DVD ve diğer satışlarda- dönen sıra dışı meblağlardaki paralar, televizyon showlarının yaratıcılarının iki, üç, hatta dört gösterimi olası kılan bir programlamayı teşvik ettiğini gösteriyor. Johnson, "Survivor" gibi reality showların bile televizyonun geçmişte sahip olduğundan çok daha farklı biçimde seyirciyi kendine bağımlı kıldığına iddia etmektedir: Bu showları izlerken, beynimizin çevremizdeki insanların duygusal hayatlarını gözetleyen -yüz ifadesinde, jestlerde ve tonlamadaki ince değişimleri izleyen- kısmı, pür dikkat herhangi bir ipucu arayarak perdeyi incelemektedir... Johnson, televizyonun şimdi bizden daha fazla nasıl bir bilişsel talebi olabileceğini merak eder, basılı malzemeyi değil? [...] Johnson'ın (kuşkuçulara) yanıtı, kültür eleştirmenlerinin, video oyunlarının yüzlerce yıl önce icat edilmiş olduğu ve yalnızca yakın dönemlerde kitap denen şeyin çocuklara saldırganca pazarlanmış olabileceği konusunda şunları söylediklerini hayal etmektir:

"Kitap okumak duyuları kalıcı biçimde işlevsiz kılar. Geçmiş eskilere dayanan oyun geleneğinin (oyun, çocuğu hareketli görüntüler ve müzikal seslerle dolu, aynı zamanda da karmaşık kas hareketleriyle hareket ettirilip denetlenebilen canlı ve üç-boyutlu bir dünyaya sokar) aksine kitaplar sayfada yer alan bir dizi boş sözden ibarettir [...]. Kitaplar ayrıca trajik bir biçimde izole edicidir. Oyunlar gençlerin yaşlılarıyla karmaşık sosyal ilişkiler kurmalarını, beraber farklı dünyalar inşa edip keşfetmelerini sağlarken, kitaplar çocukları, diğer çocuklarla etkileşime kapalı, sessiz bir mekânda tek başına kalmaya zorlar [...]. Ama kitapların belki de en tehlikeli özelliği sabit doğrusal bir yol izlemesidir. Kitapların anlatılarını her durumda kontrol edemeyiz, kitap okurken sadece oturup hikâyenin bizi yönlendirmesine izin veririz [...]. Bu riskler çocuklarımıza yaygın bir edilgenliği aşılarken, onları koşullarını değiştirmek için güçsüz olduklarına inandırır. Okumak aktif, katılımcı bir süreç değil, teslimiyetçi bir süreçtir" (Gladwell, 2005).

Johnson ve Gladwell'in televizyon izleme, oyun oynama ve sinemaya gitmekle ilgili görüşleri oldukça kıskırtıcıdır. Düşünülenin ve gerçeğin aksine kitaptan sonra icat edilen video oyununun, insanlık tarihini meşgul eden temsilin (teknik) sistemleri olan "sembolik şekil" olarak hatırlatıcı rolünün faydalı olduğunu söyleyebiliriz. Ama hepsinden önce, mesleki eğitim ve öğrenmenin

hayat boyu süren bir zorunluluk olduğundan yola çıkarak, ideolojik yeniden üretimin kendini düzenleyici mekanizmalarına düzgün bir biçimde katılmak için medya tüketimi, modern (denetim) toplumlarında istenilen “etkili iş gücü”nün bir parçası haline gelmiştir. Bu nedenle, akıl oyunu filmlerinin önümüze koyduğu sınavlar da dâhil sınavlara tabi olmak, (post-burjuva) benliğin hakiki “etiğini” oluşturur: esnek, uyumlu ve etkileşimli olmak, her şeyden önemlisi “oyunun kurallarını” bilmek.

### Oyunun Kuralları

Bu bölüm belki akıl oyunu filmlerinin neden bir zamanlar çok popüler olduğunu ve yorumsamacı etkinliğe neden bu kadar heyecan verdiğini açıklayabilir. Zevk için izlenen bu filmler ayrıca amaca uygun algılanabilir. Uygunluktan kastedilenin, taklit edici-mimetik (“gerçekçiliğe” dayalı) ya da terapik/iyileştirici (Aristoteles’in terimiyle “katartik”) olmadığı açıktır. İnternetteki hayran gruplarından felsefecilere, akademisyenlerden trend çözümleyicilere, yüklü teorik tartışmalardan sosyal analizlere kadar yorumcuların çeşitliliği dikkat çekicidir. Konuyla ilgili yorum yapan herkesin söyleyecek bir şeyinin olmasının yanı sıra, bir uçtakiler akıl oyunu filmlerini “septomatik”, diğer uçtakiler de “düz anlamda” görerek söyleyeceklerini üst-düzeyde, üst-yorumla söylerler. Genellikle hayran sitelerinde SSS (Sık Sorulan Sorular) altında gruplaşmalarda, örneğin *Kuzuların Sessizliği* filmine ilişkin şunlar sorulmuştur: “Buffalo Bill’in evinin bodrum katında kaç oda vardır?” “Jane Gumb mı yoksa Hannibal Lecter mı daha korkutucudur?” “Bunlar hangi sırayla izlenmelidir?” “Buffalo Bill video kameranın karşısında dans ederken hangi şarkı çalmaktadır?” “Hannibal Lecter ‘Anthrax adası’ için ‘iyi bir denemeydi’ derken ne demek ister?” “Buffalo Bill’in dövmesi nedir?”.

Diğer bir deyişle, SSS grubu ya kurmaca ilişkiyi yok sayıp filme olgusal bilginin anlam kazandığı gerçek hayatın bir uzantısı gibi bakmayı ya da filmi, önemsiz, ince detaylı, gizemli, çeşitli bilgilerin toplanıp paylaşıldığı, her türlü veriyi ilksel verinin tabanı olarak görmeyi tercih ediyor. İlgilenmiyor göründükleri şey ise (sembolik ya da alegorik, niyetçi ya da semptomatik) yorumlamadır. Filmlerin ele aldığı açıkça imkânsız ya da en azından hayli inanılmaz “gerçeklikler” ve bu hayran kitlesinin saf bir *new-age* kült cemaati olmayıp oldukça bilinçli medya tüketicilerinden oluştuğu göz önüne alınır, “gerçekliğine inanmanın” oyuna katılımı sağlayan kurallardan biri olduğunu varsaymalıyız. Böylece film, yarı metin, yarı arşiv, yarı dönemeç, yarı rizomatik düğümsel bir yapı ve nihayetinde grup içi iletişim ağıının gelişmiş bir halidir.

Anlatıbilimci de yorumdan öte, daha çok tanım ile zamanla ortaya çıkıp, geçerli hale gelen genel kurallarla ilgilenir. George Wilson, *Diğerleri* ve *Dövüş Kulübü* filmlerindeki “kişisel bir bakış açısı içermeyen ancak yine de öznel olan” sekanslara ilişkin şu saptamada bulunur:

Sinemada norm olarak kabul edilen anlatının şeffaflığına yönelik saldırıların yirmi birinci yüzyıla girerken neden bu kadar yaygınlaştığını sorgulamak ilginç olabilir. Bu sorunun cevabını bilmiyorum, ayrıca sorumlu biçimde yürütülecek böylesi bir sorgulamanın ne yönde ilerlemesi gerektiğinden de emin değilim. Belirli ölçüde taklitçiliğin ve belki de gerçek ile Hollywood

sinemasında sürekli karşımıza çıkan fotoğrafik imge arasındaki ikiliğin yol açtığı postmodern şüphecilikğin devam ettiğinden kuşku duymamalıyız. Her durumda, benim şu andaki amacım sinematik şeffaflığın nelere mal olabileceğine dair sistematik yorum yapabilmektir (Wilson, 2006, s. 93).

Aksine, ciddi kuramsal tartışmanın ve sosyal analizlerin yorumdan öteye gidemediği söylenebilir. Bu durumda filmler, (burjuva, ödipal) öznellik alanında kapsamlı değişimin, bilinç ve kimlik kuramlarının (yukarıda kullandığım “üretken patolojiler”de ve Žižek’in Lynch [2000] ve Kieslowski [2001] okumalarında yaptığı gibi) semptomu olarak okunur. Bu yolla sinema, “felsefe yapan” (Mulhall, 2002; Smith ve Wartenberg, 2006) film örnekleriyle yüceltilir ya da bu filmlerin ne için (iyi) oldukları sorgulanır (Johnson, Gladwell ya da Douglas Rushkoff [1995] bu soruya yanıt verir). Nihayetinde bunlar da oyunun kurallarını tarif eden kendi “yapısal yokluklar”ına sahiptir. Geriye kalan (yalnızca Johnson’da ipuçlarına rastladığımız) akıl oyunu filmlerinin ekonomik imaları/göndermeleri ve maddi koşullarıdır. Bunlar bir şekilde aydınlatılmayı bekleyen “bastırılmış” gerçekler değildir; önlü arkalı, bu nedenle de aynı anda görülmeyen iki sayfa gibi olan maddi koşullar ve yorumsamacı oyunlardır.

Bu durumda bir sayfadan diğer sayfaya geçmek, alımlamadan üretime geçmek anlamına gelir. Oyunun kurallarının ne için olduğunu düşünürsek, bunun sadece Hollywood yapımları için değil, film üreten diğer uluslar için de geçerli olduğunu görürüz (akıl oyunu filmlerinin bir diğer semptomatik özelliği ise, sadece Hollywood ile sınırlı kalmayıp, uluslararası film festivalleri bağlamında yapım, dağıtım ve pazarlama açısından Hollywood’un alter egosunun tipik ürünleri oluşlarıdır [Elsaesser, 2005]).

Anlam üretmeye geldiği zaman Hollywood hep oldukça belirsiz ya da nüfuz edilebilen “metinler” üretmiştir. Diğer bir deyişle filmler tutarsız olmaksızın çoklu yoruma açık olmuştur. Bu durum David Bordwell’in klasik filmlerin doğasını tanımlamak için kullandığı “aşırı derecede açık” ifadesini akla getirir. Bazı yazarlar aynı klasik sinemanın boşluklu, gereksiz/fazla ve döngüsel doğasını vurgularken –eşit bir temellendirmeye– Bordwell ve Edward Branigan gibilerin Hollywood’un daimi kuralı olarak gördüğü kavrayışın (şeffaflık, doğrusallık ve kapalılık) üzerinde durma nedeni de budur. Bunu “açık kapı” politikası olarak adlandırabiliriz (yönetmen Robert Zemeckis bir zamanlar bu durumu şöyle tanımlamıştı: “Bir Hollywood filmi herkesin içkisini kapıp girebileceği bir partiye benzer”). Çoklu giriş noktalarının ne anlama geldiği dikkate alınırsa bu hiç de azımsanacak bir başarı değildir. Yalnızca farklı toplumsal cinsiyet, yaş grupları, etnik ya da ulusal kimlikler, farklı eğitim geçmişleri olan izleyiciler değil, aynı zamanda farklı zamanlarda ve farklı noktalarda, (televizyondaki) belirli bir performans sırasında ya da tarihte farklı dönemlerde (“klasik” ya da “kült” filmin) düz anlamıyla içine “giren” izleyiciler. Filmler ayrıca, 1960’lı yıllardan beri salonlardaki gösterimlerden, televizyon gösterimleri ve önceden kaydedilmiş videokasetlere kadar farklı medya platformlarında gösterilmektedir. 1990’lardan itibaren genişleyen sinema pazarı (ABD’nin egemenliğinde, Avrupa, Japonya ve Avustralya’yı aşarak küresel bir boyuta kavuşmuştur) beraberinde platformların çeşitlenmesini de getirdi. Birinden söz edince diğerini de eklemek gerekir: Filmlerin internet

siteleri, fragmanları, video oyunları ve DVD'leri de önem kazandı. Akademisyenler, özel efektler ve karmaşık olay örgüsü, atraksiyon sineması ve anlatı bütünlüğü, anlatı yapısı ile oyun mantığı, doğrusallık ve dizisellik, "optik görsellik" ile "dokunmatik görsellik", klasik ile post klasik sinema, "ev eğlencesi" ile "olay-film", özel alan ile kamusal mekân arasında kullanışlı ikili ayrımlar yapabilirken Hollywood'un böyle bir lüksü yoktur. Birisi, tüm bu alanlarda var olabilmek için "dünya pazarına egemen olması" gerektiği gibi "tüm dünyadaki temsil biçimlerine de egemen olması" gerektiğini hatırlatabilir. Medya platformlarının ve alımlama içeriklerinin yaygınlaşması düşünüldüğünde, bu durum "küçük olmayan kazanım" olmaktan çıkarak gerçek anlamda göz korkutan bir meydan okumaya dönüşür. Bir zamanlar "son derece açık olan" artık "son derece gizemli" olmalıdır. Ancak Hollywood filmlerinin her zaman yaptığı gibi bir filmin nasıl anlaşılması gerektiğine dair "oyunun kuralları"nın izleyiciye dayatan yapıda şimdi bir istisna belirir; en azından akıl oyunu filmleri için oyunun kuralı, filmin ne "hakkında" olduğuna daha fazla bağlı olmasıdır.

Konuyla ilgili çıkarımına gelince: İzleyici ile film arasındaki anlaşma artık sadece gözün doğrulaması, özdeşleşme, röntgenci bakış açısı ve bu anlamda "izleyicilik" ile ilgili değildir. Eskiden devralınan kurallardan bazıları izleyici olmanın da koşullarıdır: Filmlere dair farklı yorumlara sahip grupların (üst)anlaşmaları, her topluluğun kendini tarif edişiyile uyumlu varsaydığı "oyunun kurallarının" içinden geçmeyi sağlar; dilbilimcilerin "mutluluk koşulu" olarak adlandırdıkları şey de budur. Bu bağlamda akıl oyunu filmlerini dikkat çekici kılan, "kurumsal sinema" içinde üstlendiği "avant-garde", "pilot" ya da "ilkörne" işlevidir. "Akıl oyunları", "beyin şekeri" ve yeterince gösterişli özel efektler sunmalarının yanı sıra, metinsel formlar, anlatısal mecazlar ve öykü motiflerini harekete geçirir, karmaşılaştırır ve bir anlamda "sınır". Bu yolla da oyunun kurallarının yeniden müzakere edilmesinin yolunu açar. Akıl oyunu filmleri adeta yenilerine yer açmak amacıyla bazı kuralları (gerçekçilik, saydamlık, doğrusallık) ihlal eder; anlatıbilimsel, ontolojik, epistemolojik, psikopatolojik ya da pedagojik açıdan (her biri için olası "giriş noktaları" sağlayıp) incelediğimiz biçimsel özellikleri esnek, uyumlu, çeşitlenebilir ve çok yönlü bir uzlaşma biçimi temsil eder. Burada sıraladığım argümanları takip ettiğimizde ideal (hedeflenen) izleyiciden hayli uzaklaşırız. Bunlara ek olarak, çoklu platformlar kadar bu filmler, çoklu girişin maddi koşullarını gerçekleştirir. Bir örnek verelim: Uzun kurmaca bir film sadece kaydedilebilir, depolanabilir, oynatılabilir bir DVD olmaktan öte, bazı yönlerden de bilhassa DVD temelli özellikleriyle, çok yönlü izlemeyi sağlayan, dikkatli izleyiciyi özel ya da gizli ipuçlarıyla ödüllendiren, kronolojik bir dikkatle okumaya dayanan hatta onunla zenginleşen, kamera arkası görüntüler gibi geçmiş-hikâyelerden veya ek-metin gibi bilgilerden beslenen, bir spiral veya döngü olarak kurgulanan bir formatta olmalıdır. Bütün bu koşullar dağıtım, alımlama, tüketim, sinefillik, uzmanlık ve çeşitli platformlara kabulü olası kılacak izleyicilik için gerekli tabloyu düzenler. Bu tabloya sadık bir metinsel düzenleme, sinemaya gitme alışkanlığı olan toplumu özel efektleri ve gösteri değerleriyle baştan çıkararak, internetteki geçici hayran sitelerini bir arada tutacak bilgi değişimini sağlayan bir çeşit "düşüm" şeklinde, sosyal ağ duvarlarında pazarlanabilecek gizemler ve önemsiz

ayrıntılar sunarak DVD’ler ve hatta oyunlar kadar etkili olur. Üretim tarafından bakınca, akıl oyunu filmlerinin birkaç belirgin özelliğini tanımlamam bir sürpriz yaratmayacaktır.

Çemberi tamamlayacağımız noktadayız. Önce akıl oyunu filmlerinin izleyicinin algısını bozma etkisi üzerinde durdum ve izleyici-perde ilişkisini sorunsalın odağına yerleştirdim. 1990’ların ortasından itibaren akıl oyunu filmlerinin görünürlüğünün artması (kimilerine göreyse yeniden görünürlük kazanması), üst-düzeyde bir çözüm sundukları bu “krizin” bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Bu üst düzeylerden bazılarını inceledikten ve olgunun neden çok sayıda açıklamasının olabileceğini gösterdikten sonra (bu açıklamalardan bir kısmı uyumsuzken bazıları birbirini tamamlar) çözüm olarak şu sonuca varabilirim; akıl oyunu filmleri, dikkatleri kendine ya da daha doğrusu “oyunun kurallarına” çeken epistemolojik varsayımlar, anlatsal adetler ve ontolojik öncüller arasındaki gidiş gelişlerle krizi derinleştirir. Bu kurallar, şimdiye kadar söylenenlere ek olarak, (bireysel durumlarla aşırı özdeşlik kurulması yoluyla) örüntülerin tespitine olanak tanır ve sinemasal görüntülerin (belirtisel, gerçekçi temsillerden ziyade) yapboz resimler, veri-arşivi ya da “resimli bulmaca”lar olarak okunmasını gerekli kılar<sup>1</sup>.

Bu yüzden, alımlama, algı ve yorum düzeyinde muğlaklık olarak ya da “Gestalt düğümü” olarak görülen şey, üretim ve pazarlama düzeyinde stratejiden başka bir şey değildir. Akıl oyunu filmleri aracılığıyla “kurumsal sinema”, “herkese kapılarını açma” çabasındadır. Özellikle de “kitabın” avantajlarını “video oyunları”nın kullanılabilirliğiyle birleştiren çok-platformlu, her duruma uyan bir sinema filmi yaratmaya çalışmaktadır. Bu DVD sayesinde etkinleştirilmiş film olarak adlandırdığım şeydir: Uluslararası film festivalleri ağındaki gösterimi ve varlığı –başka bir kitlesel düzlemde– kültürel açıdan daha kalıcı ve ekonomik açıdan daha kârlı bir gelecek için zemin oluşturur. Bu durum izleyiciyi, akıl oyunu filmlerinin imkân(sızlığı) dâhilinde “akıl oyunu” yapmaya iter; bir yandan oyunun kurallarını öğrenirken, bir yandan da izleyiciye öğretir.

Benim bu filmleri “fenomen” ve “belli bir eğilim” olarak görmekte ısrar etmemin sebebi budur. Bu filmler –hepsi olmasa bile– uygun koşullara ve verili belirlenimlerin yeterliliğine bağlı olarak anlatsal açıdan aydınlatılacaktır; analizciyi aracını yeniden tanımlamaya zorlayan bu süreç filmi sınırlarını verme durumunda bırakacaktır. Ancak pop kültür hayranlarından filozoflara, entelektüellerden filmler hakkında düşünme/yazma alışkanlığı olmayan insanlara kadar geniş bir kitlenin, kült statüsüne erişmiş filmlere duyduğu ilgi, kültürün hareketli görüntüler ve sanal dünyalar konusunda yaşadığı kapsamlı

<sup>1</sup> Resimli bulmaca başından beri orada olan gizemli ayrıntıları ve özgül düğümleri içerir; bir başka deyişle her zaman orada olan ama daha uyuşumsuz bir temsil içerisinde gizli olandır; görülmesi için algısal ve bilişsel varsayılan değerlerin yeniden şekillendirilmesi gerekir. Resimli bulmaca aynı zamanda, ayrı parçalardan oluşan farklı bir organizasyonun farklı figürlerin kabul edilmesine izin verdiği bir imgedir. Bu, ilk bakışta tanımlanamayan ve izleyici tarafından bir ayarlanmanın yapılmasını gerektiren figürler (genellikle hayvanlar, nesnelere, insanlar) içeren bir imgedir. Sonunda doğru bir biçimde şekil oluşturulabilir; ama izleyicinin bakış açısına bağlı temsil –Gestalt düğümünde ya da Escher’in çizimlerinde olduğu gibi– imkânsızdır.

değişimin semptomu olarak görülebilir. Akıl oyunu filmleri, sinemanın nasıl değiştiğini de somut biçimde gösterir: Gerçekliği “yansıtmak”tan ya da yanılısama/gerçek ikiliği arasında salınmaktan ve gidip gelmekten ziyade bu filmler, kendilerini yansıtılarak her şeyden önce aslında “oyunun kuralları”na gönderme yaparlar. Bu da şu anlama gelir: Çoğu otomatikleşmiş sistemimizde saklı melez akıl biçimleriyle olduğu kadar, makinelerle ve “şeylerle” simbiyotik olarak yaşamayı öğrendiğimiz göz önünde bulundurulduğunda, çağdaş sinemanın bedenlerin ve duyguların yeniden yönlendirilmesinde “problemin bir parçası” mı (Foucault, Deleuze) yoksa “çözümün bir parçası” mı (Johnson, Gladwell) olduğundan emin olamayız. Bu anlamda sinema –bir görüntü makinesinin ötesinde– bir edimsel araç tarzının yanı sıra, bir düşünme biçimine dönüşebilir. Bu yüzden bu filmlerin yalnızca karmaşık anlatılar değil akıl oyunu filmleri olduğunu, bir diğer deyişle karmaşık anlatıların bu filmlerin aklımızda oynadıkları oyunlardan yalnızca biri olduğunu düşünüyorum.

## Kaynakça

- Bordwell, D. (2002). Film Futures. *Substance*, 97, 88-104.
- Branigan, E. (2002). Nearly True: Forking Paths, Forking Interpretations. A Response to David Bordwell’s Film Futures. *Substance*, 97, 105-114.
- Brown, M. (2006, 8 Aralık). Lookey Here: Lars von Trier is at it again. *The Guardian*, [http://film.guardian.co.uk/News\\_Story/Guardian/O,,1967275,00.html?82%3A+Film+news](http://film.guardian.co.uk/News_Story/Guardian/O,,1967275,00.html?82%3A+Film+news)
- Cameron, A. (2006). Contingency, Order, and the Modular Narrative: 21 Grams and Irreversible. *The Velvet Light Trap*, 58, 65-78.
- Deleuze, G. (1992). Postscript on the Societies of Control. *October*, 59, 3-7.
- Doane, M. A. (1987). *The Desire to Desire. The Woman’s Film of the 1940’s*. Bloomington: Indiana University.
- Eig, J. (2003). A Beautiful Mind (fuck): Hollywood Structures of Identity. *Jump Cut*, 46. <http://www.ejumpcat.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html>.
- Elsaesser, T. (2005). *Film Festival Networks: The New Topographies of Cinema in Europe, in European Cinema: Face to Face with Hollywood*. Amsterdam: Amsterdam University.
- Gladwell, M. (2005, 16 Mayıs). Brain Candy: Is Pop Culture Dumbing us Down or Smartening us up? *The New Yorker*. <http://www.newyorker.com/archive/2005/05/16/050516>
- Hardt, M. & Negri, A. (2001). *Empire*. Cambridge, MA: Harvard University.
- Johnson, S. (2005). *Everything Bad is Good For You*. New York: Riverhead.
- King, G. & Krzywinska, T. (Eds.). (2002). *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London: I.B.Taurus.
- Kittler, F. (1999). *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, CA: Stanford University.

- Mittel, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, 58, 29-40.
- Mulhall, S. (2002). *On Film*. New York: Routledge.
- Panek, E. (2006). The Poet and the Detective. Defining the Psychological Puzzle Film. *Film Criticism*, 31, 1/2, 62-88.
- Pehla, K. (1991). Joe May und seine Detektive. Der Serienfilm als Kinoerlebnis. H-M. Bock & C. Lenssen (Eds.), *Joe May. Regisseur und Produzent*. München: edition text + kritik.
- Ruskhoff, D. (1995). *Playing the Future: What We Can learn From Digital Kids*. New York: Riverhead.
- Sankey, D. (2001). <http://d.sankey.ca/blog/131/mindfuck-films>
- Simons, J. (2007). *Playing With the Waves. Lars von Trier's Game Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University.
- Smith, M. (2001). Parallel Lines. J. Hillier (Ed.), *American Independent Cinema: A Sight and Sound Reader* (s. 155-161). London: BFI Publishing.
- Smith, M, & Wartenberg, T. (2006). *Thinking through Cinema: Film as Philosophy*. Oxford: Blackwell.
- Staiger, J. (2006). Complex Narratives, an Introduction. *Film Criticism*, 31, 1/2, 2-4.
- Stewart, G. (2005, 6-7 Mayıs). *VR ca. Y2K*. (Yayınlanmamış Bildiri, Time©20: *The Afterimage of Gilles Deleuze's Film Philosophy Symposium*'da sunulmuştur).
- Thompson, K. (1999). *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, MA: Harvard University.
- Wilson, G. (2006). Transparency and twist in narrative fiction film. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 61(1), 81-95. (Ayrıca Smith ve Wartenberg, 2006 kaynağı içinde de var).
- Žižek, S. (2000). *The Art of Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*. Wahington: University of Washington.
- Žižek, S. (2001). *The Fright Of Real Tears: Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory*. London: British Film Institute.