

larını biraraya getirdiği bu kitabı ile postmodernizmi daha iyi anlamamıza yardımcı olmaktadır. Postmodernizm "Öteki"lere ilişkin burjuva dogmalarını kırılmışsa bu onun başarısıdır ve gerek feminizm gerekse ırkçılık karşıtı söylem postmodern teorinin marjinallere karşı hassasiyetinden faydalanarak yaşamaktadır. Belki de yapılması gereken postmodernizmin Eagleton'un eleştirileri de gözönüne alınarak tüm baskı, iktidar ve totaliteleri kapsayan şekilde paradigmasını genişleterek kapitalizmi de sorunlaştırmasıdır. Ancak belirtilmesi gereken bir başka olgu, özellikle felsefe ve sosyal bilimlerde postmodernizmin bütüncül teori yapısının tamamının kabul edilmemesine rağmen, postmodernizmin altını çizerek görünür hale getirdiği bir çok tezin kabul ediliyor olmasıdır. Yalnız bu bile postmodernizmin bir zaferi olarak görülmelidir. Postmodernizmin kazandığı bu başarıya rağmen kapitalizmin tek bir sosyal sorunu çözemesi karşısında taktığı tavır, gerçek bir kaygı taşımakla birlikte çoğunlukla çözümü ve alternatifini olmayan bir ön kabul olarak durumun kabul edilmesidir. Böylece postmodernizm Eagleton'un eleştirilerini haklı çıkarır ölçüde kapitalizmin tasdiki olarak belirmektedir. Bütün bu eleştiriler ışığında Eagleton'ın çalışması postmodern bir politika için bir katkı olarak değerlendirilebilir.

### **Toplumsalın Sökümü: Yapıbozumcu Bir Sosyolojiye Doğru**

*Ann Game (1998) Çev., Mehmet Küçük, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları. 276 sayfa.*

#### **Pembe Behçetoğulları**

Ann Game'in *Toplumsalın Sökümü*, karşıtlık içeren terimlerin sökülmesi (*undoing*) yoluyla anlamlandırma süreçlerinin temsil yerine dönüştürücü yeniden yazımlar olarak görülebileceği inancını sergilemek üzere yazılmış. Temsil düşüncesi eleştirisinin arkasında, sosyoloji disiplininin yaslandığı karşıtlıkların sorunlu doğası vardır. Sorun, toplum bilimlerinin *hayatı* nicelleştirerek ve bir aynı'ya hapsederek yok sayması sorunudur.

Sosyoloji, olgularla (*fact*), yani ampirik olan toplumsal gerçeklik ile ona tekabül etme, onu açıklama (yansıma da diyebiliriz) iddiasındaki teori ile ilgilendir. Bu bilme biçimi, ne teorinin, ne de olgunun kurmaca olduğunu kabul eder. Game ilk önce, kurmaca karşıtlığıyla kendini tanımlayan sosyoloji disiplininin, modern toplumun aynası olduğunu iddia ederken hangi mekanizmaları kullandığını sorar: doğaları gereği istikrarsız olan sosyoloji-toplumsal ikilisini istikrarlı kılma çabaları sırasında (yani toplumsala tekabül edecek totalleştirici bir sosyoloji arayışı içinde) neler bastırılır? Bu soruya içsel olan temel varsayım tüm kitap boyunca uygulanan yazma pratiğinin de temel öncülüdür; düzene ve kültüre girişin bedeli olarak dolaysızlığın

imkansızlığı; yani dilin dolayımı aracılığıyla ayna'lığın imkansızlığı, dolayısıyla şeffaf bir dil aracılığıyla kurulduğu iddia edilen nesnel bilginin imkansızlığı.

Yazar "neyin bastırıldığı" sorusunu, başka sorularla bir arada okumaya çalışırken metinlerarasılık yöntemini deniyor. Yani öyküleri, birbirleriyle karşılaştırarak ve birbirlerine karşı okuyor. Game'in *öyküleri* okuyuşu, teori-kurmaca karşıtlığı eleştirisinin yazma pratiğine taşınması çabasıdır. Tabii tahmin edileceği gibi böyle bir çaba, bir açık uçluluk çabasıdır ve yazarın bir metinde arzulanan şey olarak tarif ettiği "hazza davetiye çıkarmak" konusunda başarılı bir metindir. Kitap, Fransız teorisinin biçimlendirdiği bir eleştirel pratiğin toplum bilimleri açısından ne gibi sonuçları olabileceğine dairdir ve hedeflenen, sosyolojinin de *yapıbozuma* uğratılmasını gerektiren *yapıbozumcu* (*deconstructive*) bir sosyolojidir (20).

Birinci bölümün adı *Sosyolojinin Yapıbozumu*'dur. Bu bölüm, "Sosyolojik Kurmacalar" ve "Sosyolojik Ayna" adlı iki başlıktan oluşmaktadır. İlk kısımda Game, toplumsal gerçeklik ve temsil arasında bir ayrım olduğu varsayımının yerine, göstergebilgisel bir varsayımı geçirir: "kültür sistemlerinin dışında yer alan söylem-dışı bir gerçeklik yoktur" (21). Sosyolojideki teka-bülîyet ilkesinin dışında tuttuğu, daha çok insan bilimlerine ait görünen metin ve kurmacayı *gerçek* kılar bu anlayış. Dilbilim terimleriyle söylersek, sosyoloji disiplini-

nin ilk noktaya yerleştirdiği teorinin, gösterileni bulma girişimleri, sabit bir gösterileni varsayar. Bu varsayımında toplumsal, yani gösterilen nedir sorusu işlerliktedir. Bu kitabın önerdiği soru ise toplumsal bir metnin nasıl anlam ifade ettiği sorusudur. Soru "ne"den "nasıl"a kaymıştır. Bu soru metni temsilden kurtararak, bir söylemsel pratik olarak görür ve böylece bağlam-metin, yapı-hareket ikiliklerini aşar. Game, bilgi sorunlarıyla uğraşırken Kartezyen bilgi yaklaşımına meydan okuyan Hegelci varsayımlara yaslanır. Bu varsayımlar bilginin benlik-öteki ilişkilerini içerdiği, bilginin bir arzu meselesi ve iktidar ilişkisi olduğu, arzunun iktidar çevresinde yapılandığı ve bilginin olumsuzlamayı içeren bir diyalektik işleyişe sahip olduğu varsayımlardır. Bilginin, söylemsel bir pratik olduğunu ve tüm pratiklerin hem iktidar ve bilgi ağlarını ürettiğini hem de bu şebekelerde üretildiğini bildiren Foucaultcu argüman Hegelci varsayımları destekler niteliktedir.

*Sosyolojik Ayna* adlı ikinci kısımda yazar, "düşünümSELLİK", "araştırma", "özne ve iktidar" kavramlarıyla uğraşır. Game, sosyoloji disiplininin var eden arzu yapısının, kendisi ve toplumsal arasında bir özdeşlik ve bir ayna tutma ilişkisi varsaymak etrafında döndüğünü söyler. Yani bu disiplin, bir söylemsel pratik olduğunu reddederken, söylemsel olarak ürettiği nesnelere kendi kendileriyle özdeşliğini önceden varsaymakta ve onları sabitlemektedir. *DüşünümSELLİĞİN*

eleştirisi, metnin dışında bir keskinliğin var olmadığı, bir öte-teorik düzeyin mümkün olmadığı, çünkü kavramların şeffaf olmayıp dilin dolayımına bağlı olduğu savunularına yaslanmaktadır. Sosyoloji aynı zamanda eleştirel olduğunu ve toplumun bütünü teorileştirdiğini varsayar. Kitapta Giddens, Marksist sosyologlar ve bu bütüne *kadının* da eklenmesini savunan feminist sosyologlar bu bağlamda eleştirilmektedir. Toplumun bütünü ya da *bastırılan* olarak seçtikleri nesnelere temsil ettikleri iddiasına sahip bu teoriler, özne ve nesne arasındaki farkı yoksayarak "Bizler o' yuz" (46) derler. Totalleşirmeyi ve tarihsiciliği reddeden Simmel, Kracauer ve Benjamin gibi isimlerin sosyoloji disiplini içinde yer almamış olmaları, onların gündelik hayat deneyiminin "önemsiz" boyutları ve heterojen nesnelere üzerinde odaklanmalarının doğal sonucudur yazara göre. Benjamin nedensel ilk belirlenim nosyonunu reddederek, bunun tarihdışı bir zaman anlayışı olduğunu iddia eder. Yazar, Benjamin'in kronolojik zaman anlayışı eleştirisiyle, Bourdieu'nun, bilimin, dışarıda konumlanmasıyla yarattığı zamanın, pratiğin zamanından farklı oluşunun, pratiklerin şeyleştirilmesine sebep olduğu eleştirisi arasında paralellikler görür.

Sosyolojik bilginin temelinde olan *araştırma* biçimi de eleştiriden nasibini alır. Yazar, teoriyle metod arasındaki ayrımı eleştirir ve araştırmanın ampirik araştırma, teorisinin ise model sağlayıcı olarak, test

edilecek hipotezler olarak iş görmesinin yazma pratiğini dışladığını söyler. Teorik model ile gerçek arasında bir tekabül yet arayışı, bir son bulunana dek yazmanın ertelenmesine neden olurken, yazma, şeffaf bir dil aracılığıyla bulguların raporlaştırıldığı bir nesnellik anlayışına dayanmaktadır. Bu süreç, yazara göre, araştırmada bulunan sonucun genelleştirilebilir olduğu varsayımında hayat bulan temsil anlayışının kaçınılmaz sonucudur. Game, temsil nosyonu eleştirisinin, son yıllardaki antropoloji eleştirileriyle birlikte merkezi bir yer işgal ettiğini; *yazarın* tekil doğasının ve özneliliğinin, ötekinin nesne olarak üretilmesine bağımlı olduğunu; bunun da birileri adına konuşma ve onları temsil etme misyonu ile birlikte hareket ettiğini belirtiyor. Game, ötekiliği temsil etme (ve anlama) sevdasının, araştırmacı olarak öznenin, yani ötekilikle bağlantılı olarak "biz" in nasıl üretildiğiyle ilgili sorulardan kaçınmanın bir yolu olduğunu öne sürüyor ve Barthes'a gönderme yaparak buna, "bilgin' in samimiyetsizliği" (52) diyor.

*Özne ve iktidar* kavramları çerçevesinde, sosyoloji disiplini içindeki birey ve toplum ayrımına yaslanan, eylemlilik ve yapı karşıtlığı sorgulanmaktadır. Temel sosyolojik öncül, toplumsal belirlenmeyi başa alır ve değişme sorumluluğunu da "insan eylemliliği" ne verir. İnşa düşüncesi, bu iki zıtlığı bir araya getirmeye çalışır Game'e göre. Tikel toplumsal grupların, tarihin özneleri olarak toplumsal değişmeyi sağlayacakları varsayılır

ancak bunun için toplumsal mevzilerinin bilincine varmaları koşulu vardır. Sosyoloji kendine bu bilinci verme misyonunu yükler. Bu bilince ve rasyonelliğe indirgenmiş kimlik anlayışını, yazar, liberal hümanizmin bireyinin statüsüyle aynı görür. Özne konusunda eleştiriye uğrayan diğer karşıtlık doğa-kültür karşıtlığıdır. Sosyolojinin toplumsalının doğa-olmayan olarak tanımlanışının bir olumsuzlamaya yaslandığı ortadadır. Yazar bu olumsuzlamanın cinsiyet-toplumsal cinsiyet (*sex-gender*) arasındaki ayrım da işlerlikte olduğunu, cinsiyetin doğa yakasında olduğunu söylemektedir. Öznenin tüm kuruluşlarının bir ikiliğe yaslandığı ve her bir ikiliğin de diğerinin olumsuzlanması üzerine kurulduğu vurgulanırken, yazarın ötekilikle ilgili temel savı yeniden sergilenmektedir: Ötekiyle bir olumsuzlamadan ziyade pozitif bir ilişki kurmanın önemli olduğu savı.

*İktidarın* sosyoloji disiplini içindeki yeri eşitsizliğin vurgulanmasıyla içiçe olagelmıştır. Game eşitsizlik nosyonunun, nicelleştirme ve aynılıktan türediğini, bunun sonucunun farklılıkların bastırılması ve iktidarın şeyleştirilmesi olduğunu iddia ediyor. Eşitsizlik nosyonuyla birlikte iktidar, söylemenden bağımsız ve özneye dışsal bir şey olarak kurulur. Foucault'nun bilgi ve iktidar ilişkisini kavrayışına göndermelerle Game, iktidarın öznelerin dışında ya da tepesinde olmadığını, ancak özneleri oluşturduğunu söyler. İktidarın kökeni yerine iktidarın nasıl iş-

lediğini sormak gerekir Foucault'ya göre; çünkü bu soru iktidarın taşıyıcılığını sorunsallaştırır ve iktidarın taşıyıcısının sorunsallaştırılması kısmi dönüşümlere davetiye çıkarır. Barthes aynı soruyu başka türlü sorar: Biz şimdi nasıl oluşturulmaktayız ve *şimdi* nasıl başka türlü olabiliriz? İki soru da bilgimizi krize sokmak ve kendimizi eleştirmek yoluyla, bunların ötesine *şimdi* geçme ihtimalini araştırmaktır.

İkinci bölümün adı *Maddeci Bir Göstergebilgisine Doğru*'dur. Bu bölümde *özne, iktidar ve zamanla* ilgili varsayımlar, ayrıntılı bir biçimde tartışılmaktadır. Foucault ve Freud'da *özne* ve toplumsal arasında bir ayrım yoktur. Foucault'dan potansiyel ihlallerin bölgesi olarak bedeni, Freud'dan bilinçli özneyi söken olarak bilinçdışını alan Game, bu iki kavramı maddeci bir göstergebilgisine başlangıç noktası yapıyor. Foucault ve Freud'da kültürel sistemlerin bedenler aracılığıyla harekete geçirildikleri iddiasına paralel olarak, bunların tikel pratikler olduğu ve her birinin farklı bir tekrarlama olduğu savunulmaktadır. Bu sav, özneye toplumsal bağlantısını teslim ederek, değişimin sistemlerin işleyişine içsel olduğunu ima eder. Yazara göre Bergson da, *özne* ve toplumsal arasındaki ayrımı, içsel ile dışsal dünya arasında nitel farklılık olmadığı argümanı ile üstü kapalı olarak eleştirir.

Foucault'da özneyi üreten iktidar, bedende ve beden aracılığıyla iş görür. Lacan gibi dile öncelik tanımaz. İktidar gözetleme aracılı-

ğıyla işler; bu iktidarın görülmek-sizin gözleyen gözüdür. Bu bakış içselleştirildikçe hem Hegel'in hem Sartre'in belirttiği gibi özne kendi kendini bakışın nesnesi kılar. Görme, özne ile nesnenin, bilinç ile beden birbirinden uzaklaştırılmasını kolaylaştırır. Game'in oluşturmaya başladığını söylediği maddeci göstergebilgisinde bu uzaklıklar alt edilmeye çalışılır. Bilincin beden pahasına gözardı edilmesinin, görmenin imtiyazlı kılınışıyla ilintili olduğu belirtirken, görmenin içsel-dışsal, özne-nesne ayrımını üreten bir süreç oluşunun altı çizilir. Yazar, görme yerine koku, tat, dokunma gibi duyumları imtiyazlı kılmaya çalışırken, bedenle aynı hat üzerinden ilintili gördüğü bilinçdışı kavramına döner.

Kültürün önkoşulu olarak bilinçdışını (Freud) ve anlam ilkelerinin bilinçdışı süreçlerde yattığı vurgusunu (Lacan) temel alan yazar, Derrida'dan yararlanarak bilinçdışının temsiline imkansız olduğunu söyler. Bilinçdışı, kültüre girişin önkoşulu olarak bastırılmıştır. Bu anlamda kültürün temelidir ve her an harekete geçmeyi bekle-yişle kültürü yıkmaya potansiyeli taşır. Bilinçdışı öğeler, yoğunlaşma ve yer değiştirme süreçleriyle çarpıtılırlar. Bilinç bilme uğraşı, özdeşlik ve bütünlük arzusu iken, bilinçdışı özdeşliği söken şeydir. Bu anlamda ikisi arasında dinamik bir gerilim ilişkisi vardır. Bilinci sürekli zayıflattığı iddia edilen bilinçdışı, bu göstergebilgisel anlayış içinde, iktidarın üzerinden işlediği bedene yazılıdır; Bergson'un cisimleşmiş süreç anlayışını karakterize

eden gücünden (*virtual*) edimsele (*actuality*) doğru olan harekettir. Bu, bir olumsuzlama olarak öteki'lik değil, mutlak ötekilik olarak nitel farklılıktır. Game'in birleştirdiği biçimiyle nitel farklılık, bilinci söken, görme dışındaki duyumların (iştme, koku, tat, dokunma gibi) hareketine bağlı olan bilinçdışıdır, bedendir.

Irigaray da beden ile bilinçdışı arasında dolaysız bir bağlantı olduğunu söylüyor. Bu bağlantıyı sergilemek için Irigaray, Marx'ın meta fetişizmi kavramını kullanır. Meta fetişizmini Irigaray, eril öznenin dişil olanı olumsuzlaması aracılığıyla, dişilin metalaştırılması yoluyla, eril hemcinsler arasındaki mübadelenin (yaşamı üretmek anlamında) devamını sağlayan bir süreç olarak yeniden yorumlar. Irigaray kadınların bedeninin maddesinin ve özgülüklerinin bastırılmasının toplumsal düzenin direği olduğunu belirtiyor ve bunun, dolayım sürecini gizlemenin bir yolu olduğunu savunuyor.

*İktidar* konusunda Game, yine Hegel, Sartre, Lacan, Cixous ve Irigaray'dan yararlanıyor. Yazar bu bölümün başında Hegel'in yaklaşımını irdelerken, teorinin öyküyle kurduğu karşıtlığı yeniden sorguluyor. Hegel'in metinlerinin, bazı uzmanlarının belirttiği gibi birer kurmaca olarak okunması gerekliliğinin altını çiziyor. Game, doğru tek bir öykü olmadığını, belirlenimlerin çokkatlılığını ve çokkatlı özne konumlarını vurguluyor. Hegel'in köle-efendi öyküsü, insan özne ya da özbilincin, kendi

kendisiyle özdeşliğe, birleşik bir bağımsızlığa, özbilgiye varmaya çalıştığını anlatır. Bu çaba, özbilincin başka bir özbilincle ilişkisini gerektirir. Özbilincin dolaylanmış bir bilinç olduğunun altını çizen köle-efendi öyküsü, bilgiyi harekete geçiren arzusunun da, öteki tarafından tanınma arzusu olduğunu söyler. Hegel'den yola çıkarak, bilgiyi arzu biçiminde kavramak Game'e göre, beden-zihin ikiciliğinin aşılmasını getirir. Ancak Game'in öyküsü için bu yetmez. Çünkü Hegel'de bilgi süreçlerinin oluşturuçusu, dehşetin olumsuzluğu ve korku duygusudur; öteki tarafından tanınmayı arzulayan özbilincin, özolumsuzlamasıdır. Lacan köle-efendi öyküsünü, Freud'un Fort!Da! öyküsüyle birlikte okur. Lacan bu öyküyü yeniden anlatırken, köle ile efendi arasındaki eşitsizliğin, şeylerle dolaysız ilişkiyi gerektiren çalışma yoluyla istikrara kavuşabileceğine dair Hegelci inancı paylaşmaz. Hegel'in, özne ile nesne arasındaki takabüliyetin mümkün olduğu inancı ne Lacan'ın, ne de Marx'ın teorisine uygundur. Lacan, egemenlik kurmanın bir olumsuzlama aracılığıyla yokluk üzerinde egemenlik kurma olduğunu vurgular. Lacan'a göre kölenin çalışma yoluyla aralığı kapatacağı iması hazzın ertelenişine dayanır; bu reddediş emeği iki kat yabancılaştırıcı kılar. Dolayısıyla kölenin, yarattığı nesnede kendi öznesini tanıması mümkün değildir; hakikat ve bütünlük de bu anlamda imkansız bir şeydir. Farklı sonuçlara varsalar da, olumsuz arzuya dayanan bu yaklaşımları Cixous, erkeksi olarak nitelendiriyor.

Bu arzu, kadınının ötekiliğinin olumsuzlanması pahasına eril öznenin varlık mücadelesine dayanır. "Alternatif" arzu, hem benlik hem de ötekilik içerisindeki ötekiliği kabul eden, olumsuzlamayan bir arzudur; benliğe geri dönmek yerine ötekine uzanmak için dışarı çıkar. Öteki, bu arzuda aynılaştırılan farklılık değil, mutlak ötekiliktir.

Game, bedeni yazmanın, maddeci bir anlam anlayışına dayandığını iddia ediyor. Ancak böyle bir göstergebilgisinin beden dışında zaman gibi bir bileşkeyi de içermesi gerektiğini savunuyor. Kültür teorisinde ihmal edilen zaman anlayışının Saussure'ü yeniden yorumlayan Derrida'da, yapıdaki hareket anlayışıyla ortaya çıktığını söylüyor. Game, değişim yerine dönüşümü, olumsuzlama yerine bedeni yazmayı, metafor yerine metonimi tercih eder. Çünkü metonimik hareket akışkandır, çağrışım ilkesine yaslanır; metafor ise ayrıntı ikamelerinden oluşur. Karşıtlıkların yerinden çıkarılması bir zamansallaştırma stratejisidir; çünkü karşıtlıklar sabitlikler üretir, nesne ile özne arasındaki mesafeye ve aynalaştırmaya yaslanır. Olumsuzlamaya karşı, yani olumsuz arzuya karşı olumlu arzu, ötekine yönelik metonimik bir harekettir ve bedeni yazma düşüncesini içerir. Olumlu arzu ile zaman arasındaki bağlantıyı ararken yine Bergson'a başvurur.

Bergson'da zamansal çokkatlılık metodolojisi ile nitel farklılaşma anlayışı bir arada işler. Eşanlı olarak öznenin hem tekil hem de

çokkatlı olduğunu söylemek, tekil söylemlerin konumlayıcılığını teslim etmekle birlikte, her zaman bu söylemlerden taşan, bastırılmış farklılık ve çokkatlılıklar olduğunu da söylemektir. Bergson'da zaman geçicilik ve yayılımdır. Bu, kendimizi zamanın içine yerleştirmemiz, zamanın uzamsallaştırılması anlamına gelir. Nitel farklılığı üreten süre deneyimi, her zaman aynı ve her zaman değişmekte olan bir varlığın deneyimidir: Tekrardaki farklılık anlayışı. Bergson'un, zaman anlayışını özne ile birleştirdiği iki kavram bellek ve anı bellektir; bellek bedende ve hareket esnasında maddeleştirilme arı bellek olmaktan uzaklaşıp şimdide yaşar. Hareketi yaratan belleğin gücünden edimsele geçişidir. Game, Bergson'un anı belleğinin bilinçdışı olarak düşünülebileceğini söyleyerek, Irigaray'ın bedenini de bu kavramların yanına koyar. Irigaray'ın "bedeniniz anımsar" sözleriyle, isteriyi gücünden edimsele giden bir farklılaşma süreci olarak tarif edişini örnekler Game. Levinas'ın zaman anlayışı da Bergson'a benzer ve Hegelçi ilerlemeci hakikat anlayışından farklıdır; hakikat zamanın dışsal ilerleyişinden değil, zamanın özü olarak hakikat anlayışından (güçül olanın edimselleşmesi) ortaya çıkar. Levinas olumsuzlamaya dayanmayan olumlu bir arzu önerir ve Derrida da Levinas'ı destekleyerek Bergson'un zaman açısından ötekini ihmal ettiğini söyler. Çünkü öteki olmadan benlik kendi kendisiyle özdeşliğe kilitlenir ve hareketsiz kalır. Irigaray ve Cixous'un Levinas'la olumlu arzu

kavramı ve ötekiliği sınırsızlık, mutlak ötekilik olarak kavrayışlarında benzerlik vardır. Levinas'ın zamanı ötekiyle ilişkiliyken, Bergson'un kesiksizlik olarak süre anlayışıdır. Bergson'da zaman bir bekleyiş iken Levinas'da aşkınlıktır. Ancak farklarına rağmen Game, Bergson, Levinas, Cixous ve Irigaray'ı olumlu arzudan yana olduklarından bir araya koyar. Yazar, olumsuz arzuyu bilinç ve istençli (*voluntary*) bellek kavramlarıyla ilişkilendirirken, bastırılmış olanın geri dönüşü olarak anlaşılacak olumlu arzuyu, bilinçdışı ve istençdışı (*involuntary*) bellek kavramlarıyla ilişkilendirir.

*Toplumsal Yazmak* adlı üçüncü bölümün ilk başlığı "Dolayım ve Dolaysızlık." Bu bölümde Game, Hegel'in köle-efendi diyalektiğini, amir-sekreter ilişkilerine uygular. İlk iki bölümde sergilediği kavramlar aracılığıyla köle-efendi'yi yeniden yazar; bu öykülerin birbirine indirgenemez olduğunu savunduğundan bir çokkatlılık yöntemi uygular. Yazar bu metodolojinin, sadece amir ve sekreterin söylediklerini birlikte ve birbirlerine karşı okumak değil, bu öyküleri Hegel'in, Freud'un, Irigaray'ın öyküleriyle birlikte okumak olduğunu söyler. Bu okuma sadece toplumsal sistemin hiyerarşiye dayalı yapısını değil, kadın-erkek hiyerarşisini de söker. Bu aynı zamanda Ödipal bir öyküdür de. Bu öykü başka karşıtlıkları da söker; kumsal-özel ayrımı sekreterin kendini ev işi yapar gibi hissedişinde, sekreterin amirini düzenleyiciye ihti-

yaç duyan oğlu gibi konumlayışında, amirin sekreteri düzenleyici gibi konumlayışında, amirin sekreterden söz ederken karısıyla ilgili de birkaç söz söyleyişinde sökülür. Cinsiyet-toplumsal cinsiyet ikiliği de bundan nasibini alır; kültürle bir arada tanımlanan ve doğadan uzaklığı ölçüsünde tanımlanan toplumsal cinsiyet, sekreterin cinsiyet bağımlı bir kumsallıkta yer alışıyla çözülür.

Cronenberg'in *Dead Ringers* filminde farklılığın aynı'lıkla ilişkili kuruluşunu Freud'un ölüm içgüdü ve *tekinsiz (uncanny)* kavramı, Kristeva'nın "aynının uçurumu" kavramı ve Irigaray'la Cixous'un olumsuzlamanın "kadın korkusu" aracılığıyla işlediği kavramsallaştırmalarıyla bir arada okur. Barthes'ın *Camera Lucida*'nın yeniden yazılışında, istençli ve istençdışı bellek kavramlarının, Barthes'ın *foğraftaki* anlam arayışına paralel olarak okunuşu söz konusu. Bu yazımda, istençli ve istençdışı belleğin, olumsuz ve olumlu arzunun, çokkatlılık metodolojisi içindeki çifte uğrak olarak bir aradılığı anlatılıyor. Barthes'da bu iki kavram çiftine denk düşen kavramlar, *studium* ve *punctum*'dur.

Son bölümün ikinci başlığı olan "Zaman İçindeki Yerler"deki çözümlerlere değinmiyorum, şu kadarını söyleyerek geçiyorum: İnsana dışsal, nicelleştirilmiş bir zaman anlayışının benlik duygusuyla, benlik duygusunun yer duygusuyla bağlantılarını; Avustralya'nın ünlü kumsalı *Bondi* üzerinden ve

onunla ilişkili mücadeleleri çözümlenerek gösteriyor yazar.

Son olarak, bir metinlerarasılık ve çokkatlılık yönteminin hangi kavramlarla kurulduğunu merak edenlere, temsil anlayışıyla ilgili tanımlayamadığı sezgisel sorunlar yaşayanlara, akademideki akademik varoluşla *yaşam* arasındaki bağlantının sürekli ıskalandığını hissedenlere, Mehmet Küçük'ün akıcı çevirisiyle *Toplumsalın Sökümü'nün*, hazza davetiye çıkaran bir başlangıç kitabı olabileceğini söyleyerek bitiriyorum.