

9 772547 945007
ISSN 2547-9458



CİLT(VOL):8 SAYI(NO):16
ARALIK (DECEMBER) 2023

sineFİLOZOFİ

HAKEMLİ E-DERGİ

PEER REVIEWED ONLINE JOURNAL





Dergi Kurulları ve Ekibi / Editorial Boards and Staff

Yayıncı / Publisher

Prof. Dr. Serdar Öztürk, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Dergi Sahibi / Owner of the Journal

Prof. Dr. Serdar Öztürk, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Doç. Dr. Kurtuluş Özgen, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Editör / Editor

Dr. Öğretim Üyesi, Işkın Özbulduk Kılıç, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Editör Yardımcısı / Assistant Editors

Dr. Öğretim Üyesi, Dilar Diken Yücel, İnönü Üniveritesi, Türkiye

Dr. Fırat Osmanoğulları, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye Arş.

Gör. Esra Güngör Kılıç, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye Arş.

Gör. Aysu Uğur Balcı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye Arş.

Gör. Aslı Şahinkaya Ermiş, Başkent Üniversitesi, Türkiye

Arş. Gör. Gülşah Altuğ, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Türkiye

Arş. Gör. Merve Can Maraşlı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Mert Can Arık, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü / Legally Responsible Editor in Chief

Prof. Dr. Serdar Öztürk, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Yayın Kurulu / Journal Editorial Board

Prof. Dr. Serdar Öztürk, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Prof. Dr. Patricia Pisters- University of Amsterdam, Amsterdam, Holland
Prof. David Martin Jones- University of Glasgow, İskoçya
Prof. Richard Rushton- Lancaster University, İngiltere
Prof. Dr. Thomas E. Wartenberg, Mount Holyoke College, MA, USA
Senior Lecturer of Philosophy, Gary Zabel, University of Massachusetts, USA
Prof. Benjamin Thomas - Études Cinématographiques, Faculté des Arts,
Prof. Dr. Aynur Kerimova, Bakü Devlet Üniversitesi, Azerbaycan,
Prof. Adrian Martin, Monash University, Australia
Prof. Dr. Emine Uçar İlbuğa, Akdeniz Üniversitesi, Türkiye
Prof. Dr. Nüket Elpeze Ergeç, Çukurova Üniveristesi, Türkiye
Assoc. Prof. Anna Stavrakopoulou, Aristotle University of Thessaloniki, Greece
Assoc. Prof. Evangelos D. Protopapadakis, National and Kapodistrian University of
Athens, School of Philosophy, Department of Philosophy, Athens, Greece
Assoc. Prof. Robert Sinnerbrink- Macquarie University, Avustralya
Dr. Tarja Laine, University of Amsterdam, Media Studies, Amsterdam, Holland
Doç. Dr. Hakan Erkılıç, Mersin Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Gökhan Uğur, Beykent Üniversitesi, Türkiye

Bilim, Sanat ve Danışma Kurulu / Science, Art and Advisory Comittee

Yönetmen Pelin Esmer, Türkiye
Yönetmen Ümit Ünal, Türkiye
Yönetmen Tayfun Pirselimoglu, Türkiye
Yönetmen Belma Baş, Türkiye
Yönetmen Kıvanç Sezer, Türkiye
Yönetmen Emre Yeksan, Türkiye
Yönetmen Belmin Söylemez, Türkiye
Senior Lecturer of Philosophy, Gary Zabel, University of massachusetts, USA
Prof. Dr. G. Deniz Bayrakdar, Kadir Has Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Türkiye
Prof. Dr. Mukadder Çakır, Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Türkiye
Prof. Meral Serarslan, Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Türkiye
Prof. Dr. Hülya Önal, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Türkiye
Prof. Dr. Aytekin Can, Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Türkiye
Prof. Dr. Mehmet Yılmaz, Ordu Üniveristesi, Türkiye
Prof. Dr. Emine Uçar İlbuğa, Akdeniz Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Türkiye
Prof. Dr. Süreyya Çakır, Sakarya Üniversitesi, Türkiye

Doç.Dr. Dilek Tunalı, Dokuz Eylül Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Burcu Şimşek, Hacettepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Türkiye
Doç. Dr. Gülsüm Depeli, Hacettepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Türkiye
Doç. Dr. Gürsel Yaktıl Oğuz, Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Türkiye
Doç. Dr. Seda Arıkan, Fırat Üniversitesi, Türkiye
Doç. Dr. Selçuk Ulutaş, Nevşehir Hacı Bektaş Veli, Türkiye
Doç. Dr. Esra İlkay İşler, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Türkiye
Doç. Dr. Ahmet Oktan, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Aydın Çam, Çukurova Üniversitesi, Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Emek Çaylı, Hacettepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi, Tülay Çelik, Sakarya Üniveristesi, Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Canan Uluyağcı, Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Engin Ümer, Ordu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Türkiye
Dr. Öğr. Üyesi Murat Tırpan, Okan Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Türkiye
Dr. Öğr. Sarper Bütev, Kastamonu Üniversitesi, Türkiye
Öğr. Gör. İren Dicle Aytaç, Kocaeli Üniversitesi, Türkiye
Öğr. Gör. Berna Akçağ, Tobb Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Türkiye

Logo Tasarımı / Logo Design

Öğr. Gör. Serpil Kaptan, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Türkiye

Kapak Tasarımı / Cover Design

Öğr. Gör. Berna Akçağ, Tobb Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Türkiye

Sayfa Tasarımı / Page Design

Öğr. Gör. Melike Sinem Yılmaz, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Türkiye

Web Editörü / Web Editor

Öğr. Gör. Berna Akçağ, Tobb Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Türkiye

Arş. Gör. Esra Güngör Kılıç, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

İngilizce Dil Editörü / English Language Editor

Öğr. Gör. Dr. Erdinç Yılmaz, Gaziantep Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksekokulu, Gaziantep

Türkçe Dil Editörü/ Turkish Language Editor

Arş. Gör. Esra Güngör Kılıç, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Sosyal Medya Ekibi / Social Media Team

Ece Yirmibeş, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Burcu Kanaç, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Ceren Aysu Can, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Ceren Nazan Tekin, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Esmanur Çağlar, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Gülşen Altaş, Ege Üniversitesi, Türkiye

Zehranur Tüter, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

Sekreteryası/ Secretariat

Ece Yirmibeş, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Türkiye

SineFilozofi dergisi yılda iki kez yayınlanan, uluslararası, hakemli, yaygın, süreli bir elektronik dergidir. Sinema ve felsefe alanları arasında disiplinlerarası bir yapıya sahip olan dergi, alanında uluslararası akademik tartışmalara zemin sağlamayı amaçlamaktadır.

SineFilozofi açık erişim sağlama politikasını benimsemiştir, kâr amacı taşımamaktadır ve dergi içeriğine erişim ücretsizdir. Dergi makale işlem ücreti veya başvuru ücreti almamaktadır. SineFilozofi gönüllülük esasına dayalı olarak işlemektedir. Dergi içeriğinde yayınlanan makaleler, kitap ve film incelemeleri ile söyleşi/röportaj/mülakatlar için telif ücreti ödenmemektedir. Dergi içeriğinin orijinalliğini korumak adına, dergiye gönderilen yazılar, başka bir yerde yayınlanmamış ya da yayınlanmak üzere gönderilmemiş olmalıdır. Ancak bir içerik dergimizde yayımlandıktan sonra başka mecralarda da yayınlanabilir. İçeriğin tüm yayın hakları yazarlara aittir. Dergide yayınlanan eserler kaynak gösterilmeden kullanılamaz.

SineFilozofi is an international, peer-reviewed, widespread, periodical electronic journal published twice a year. The journal, which has an interdisciplinary structure between the fields of cinema and philosophy, aims to provide grounds for international academic debate in the field.

SineFilozofi has adopted the policy of providing open access. The journal does not charge APCs or submission charges. The Journal is not commercial, and access to the journal content is free. SineFilozofi operates on the basis of volunteerism. No royalties are paid for the articles, book and movie reviews or interviews that are published in the journal. To ensure that the journals's content is original, articles sent to the journal should not be published elsewhere or sent for publication. However, once a content has been published in our journal it can be published in other media.

SineFilozofi does not hold the publishing rights of the contents send by writers. All publishing and copy rights belong to the writers. Works published in the journal cannot be used without a proper reference



SineFilozofi, Türkiye adresli bilimsel dergilerin uluslararası standartlara uygun hale getirilmesi ve bu dergilerdeki içeriğe erişimin sağlanması amacıyla kurulan TR Dizin tarafından taranmaktadır.



SineFilozofi, The Philosopher's Index tarafından dizinlenmektedir. Felsefe alanının önde gelen uluslararası alan endekslerinden biri olan The Philosopher's Index hakkında daha fazla bilgi için <https://philindex.org> adresini ziyaret edebilirsiniz. SineFilozofi'nin The Philosopher's Index sertifikasını görüntülemek için tıklayınız. SineFilozofi'ye yapılan atıflar EBSCO, Ovid and ProQuest üzerinden The Philosopher's Index'te taranabilmektedir.



SineFilozofi'nin tüm sayıları Central and Eastern European Online Library (CEEOL) üzerinden de erişime açıktır.



SineFilozofi is indexed by The Philosopher's Index. The Philosopher's Index is one of the leading international field indexes in the field of philosophy. For more information about The Philosopher's Index, visit <https://philindex.org>. Click here to view the Philosopher's Index certificate of SineFilozofi. Citations for SineFilozofi are available to search in The Philosopher's Index via the following three distributors: EBSCO, Ovid and ProQuest.



SineFilozofi is also listed on EBSCO via DergiPark. The articles in Sinefilozofi are indexed by Social Sciences Citation Index (SOBIAD)

All issues of SineFilozofi are also accessible via Central and Eastern European Online Library (CEEOL).

ISSN : 2547-9458
Tel : 5458545508 - 5066456680
Web Arşiv : <http://sinefilozofi.org/>
Dergipark : <http://dergipark.gov.tr/sinefilozofi>
E-mail : sinefilozofi@gmail.com
Adres/Mail : Bışkek Cad. 81. Sokak No:2 Emek/ ANKARA



SineFilozofi [Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) ile lisanslanmıştır.
SineFilozofi is licensed under [Creative Commons Quote 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

İçindekiler Contents

Editörden

Işkın Özbulduk Kılıç

- Makaleler . Articles -

**The End of American Exceptionalism Through Two Family Sagas:
Breaking Bad and Ozark in the Face of Neoliberal Collapse (Research Paper)** 233

İki Aile Sagası Üzerinden Amerikan İstisnacılığının Sonu:
Neoliberal Çöküş Karşısında Breaking Bad ve Ozark (Araştırma Makalesi)

Francesco Sticchi

**Baba, Evlat ve Cellât; Şeytan Yoktur Filminde Roller,Dramaturjik Bir
Değerlendirme (Araştırma Makelesi)** 246

Father, Son and Hangman; Roles in There is No Evil Film,A Dramaturgical
Evaluation (Research Paper)

Mesut Özel

Felsefi Boyutlarıyla Sinema Sanatı (Araştırma Makelesi) 263

The Art of Cinema with its Philosophical Dimensions (Research Paper)

Suat Soner Erenözlü

**The Relationship Between Subjectivity and Ambivalence in the
Black Mirror Series (Research Paper)** 279

Black Mirror Dizisinde Öznellik, Müphemlik İlişkisi (Araştırma Makalesi)

Kevser Akyol Oktan

**Uysallar Dizisinde Punk Alt Kültürün Sinematografik Araçlarla
Yeniden İnşası (Araştırma Makelesi)** 298

Reconstruction of Punk Subculture with Cinematographic Tools in
Uysallar Series (Research Paper)

Buket Akdemir Dilek

Mitin Dünyevileştirilerek Yeniden Üretilmesi ve Huizinga'da Kültürün Olumsuzluğu Bağlamında Klaus (2019) (Araştırma Makelesi)	319
Klaus (2019) In the Context of the Reproduction of the Myth in Secular Way and the Contingency of Culture in Huizinga (Research Paper)	
<i>Ünal Gönen Islakoğlu</i>	
Rhythm in Cinema: An Analysis of the Movie Raging Bull (Research Paper)	334
Sinemada Ritim: Raging Bull Filmi Üzerine Bir Analiz (Araştırma Makalesi)	
<i>Onur Karahan</i>	
Bergson'un Düşlediği Sinema: Blade Runner 2049'da Bellek ve Benlik (Araştırma Makalesi)	348
Bergson's Dreamed Cinema: Memory and Self in Blade Runner 2049 (Research Paper)	
<i>Can Cengiz</i>	
Beyazperdede Erkeğin Gölgesindeki Kadınlar: Feminist Film Teorileri Bağlamında Bombshell Filmi İncelemesi (Araştırma Makalesi)	365
Women in the Shadow of a Man on the Screen: A Review of Bombshell Film in the Context of Feminist Film Theories (Research Paper)	
<i>Hilal Satıcı</i>	
Film Anlatısında Gülerken Düşünmek (Araştırma Makalesi)	379
Thinking While Laughing in Film Narrative (Research Paper)	
<i>Bercesto Gülçin Özdemir</i>	
Kurtuluş Kayalı ile Söyleşi	395
Interview with Kurtuluş Kayalı	
<i>Serdar Öztürk</i>	

Editörden...

SineFilozofi Dergisi, bu sayısıyla birlikte 8. Yaşını bitirmiş bulunmaktadır. Hızla geçen bu yıllarda SineFilozofi ailesi, okuyucusuyla, yazarlarıyla ve elbette ki yıllardır gönüllü olarak çalışan editöryal mutfak ekibiyle gelişmiş, büyümüştür. SineFilozofi bir dergiyi aşarak okula dönüşmüştür. Ben de bu okulun ilk öğrencilerinden birisi olarak gerekli formasyona sahip olduğum andan itibaren dergimizin kurucusu, yayın sahibi ve baş editörü olan hocam Serdar Öztürk tarafından editör olarak görevlendirildim ve üzerime düşen iki sayının ikincisini sizlere ulaştırmış olmanın mutluluğunu yaşıyorum.

Bu sayımız yine dopdoludur. İlk olarak Francesco Sticchi, *The End of American Exceptionalism Through Two Family Sagas: Breaking Bad and Ozark in the Face of Neoliberal Collapse* başlıklı makalesiyle katkı sunmuştur. Sticchi bu çalışmada "Breaking Bad" ve "Ozark" dizileri üzerinden Amerikan olağanüstülüğünün sonunu ve neoliberalizmin çöküşünü ele almaktadır. Bu sayımızdaki bir diğer makale, Mesut Özel tarafından kaleme alınan *Baba, Evlat ve Cellât; Şeytan Yoktur (2020) Filminde Roller, Dramaturjik Bir Değerlendirme* isimli çalışmadır. Özel bu çalışmada sosyolojinin, insanın toplumsal gerçekliği anlamasındaki rolünü ve sinemanın bu süreçteki önemini ele alıyor. İran toplumunun kapalı yapısı ve idam gibi sosyo-kültürel, siyasal olgular, *Şeytan Yoktur* filmi üzerinden Goffman'ın dramaturjik yaklaşımıyla inceliyor. Soner Suat Erenözü ise, *Felsefi Boyutlarıyla Sinema Sanatı* başlıklı çalışmasıyla bu sayımızda yerini almıştır. Yazar çalışmada 20. yüzyılın getirdiği hızlı değişimi, özellikle sanat ve felsefe alanlarında nasıl bir etki yarattığını inceliyor. Sinema sanatının felsefeyle olan ilişkisinin temelleri ve bu sanatsal ifade biçiminin saf felsefe perspektifiyle nasıl değerlendirilebileceği incelemenin odak noktasını oluşturuyor. Kevser Akyol Oktan ise *Black Mirror Dizisinde Öznellik, Müphemlik İlişkisi* başlıklı çalışma ile bu sayımızda yerini almıştır. Bu çalışma, modern toplumda bireylerin özne olarak var olma sürecindeki belirsizlikleri ve bu belirsizliklerin hem yıkıcı hem de yeni öznellik biçimlerini oluşturmada potansiyel fırsatlar sunduğunu *Black Mirror* dizisi aracılığıyla ele alıyor. *Uysallar Dizisinde Punk Alt Kültürün Sinematografik Araçlarla Yeniden İnşası* başlıklı çalışmasıyla bu sayımızda katkı sunan Buket Akdemir Dilek, Türkiye özelinde, punk gibi alt kültürlerin Netflix'in "Uysallar" gibi yapımlar aracılığıyla yeniden yapılandırılması ve bu sürecin görselleştirilmesini ele almaktadır. Ünal Gönen Islakoğlu ise, *Mitin Dünyevileştirilerek Yeniden Üretilmesi ve Huizinga'da Kültürün Olumsuzluğu Bağlamında Klaus (2019)* başlıklı çalışmada *Klaus*, animasyon filmini Johan Huizinga'nın Homo Ludens teorileri çerçevesinde irdelemektedir. *Rhythm in Cinema: An Analysis of the Movie Raging Bull* başlıklı makale ile sayımıza katkı sunan Onur Karahan çalışmada filmlerde ritmin, hikayeyi, estetiği ve duygusal yoğunluğu belirleyerek izleyici deneyimini şekillendirdiğinden söz etmekte ve bunu *Raging Bull* filmi ile ele almaktadır. Can Cengiz ise *Bergson'un Düşlediği Sinema: Blade Runner 2049'da Bellek ve Benlik* başlıklı çalışmada Henri Bergson'un zaman, bellek ve benlik üzerine geliştirdiği özgün fikirlerin, sinema felsefesine nasıl yön verdiğine odaklanıyor. *Blade Runner 2049* filmi üzerinden, Bergson'un düşüncelerinin modern sinemada nasıl yansıtıldığını inceliyor. Hilal Satıcı ise, *Beyazperdede Erkeğin Gölgesindeki Kadınlar: Feminist Film Teorileri Bağlamında Bombshell Filmi*

İncelemesi başlıklı çalışmasıyla, "Bombshell" (2019) filmini, feminist kuramlar çerçevesinde irdeliyor. Çalışma kadınların bedenleştirilmesi ve ötekileştirilmesi konularını işleyerek, kadın dayanışmasının önemini irdeliyor. Bu sayımızdaki son yazı ise Berceste Gülçin Özdemir tarafından kaleme alınan *Film Anlatısında Gülerken Düşünmek* başlıklı çalışmadır. Yazar bu çalışmasında Henri Bergson'un gülme teorilerini *Aile Arasında* (2017) filmi üzerinden inceleyerek, gülmenin toplumsal düzen ve eril kodlarla ilişkisini tartışıyor.

SineFilozofi'nin en temel özelliği onun kolektif düşünme doğası ve sürekli harlanan amatör ruhun ateşidir. Öncelikle bizleri bu ateşin etrafında toplayan hocamız Serdar Öztürk'e ve dergi ortak sahibi Kurtuluş Özgen'e teşekkür ederim. Bununla birlikte sayının çıkmasında yoğun emek harcayan, her biri kendi özneliği ile bu ateşe katkı sunan, "ben"den öte "bizi" bilen kıymetli arkadaşlarıma editörlük sürecimdeki katkıları için Editör yardımcılarımız Esra Güngör Kılıç, Fırat Osmanoğulları, Merve Can Maraşlı, Aysu Uğur Balcı, Aslı Şahinkaya Ermiş, Gülşah Altuğ, Dilar Diken Yücel, Mert Can Arık'a, SineFilozofi'nin görünen yüzünü sosyal medyamızı yürüten Ece Yirmibeş, Burcu Kanaç, Ceren Aysu Can, Ceren Nazan Tekin, Esmanur Çağlar, Gülşen Altaş, ve Zehranur Tüter'e, Sinefilozofi'nin pek çok tasarımında olduğu gibi dergimizde de kapak tasarımlarımızı yapan Berna Akçağ'a, İngilizce dil editörümüz Erdinç Yılmaz'a kıymetli katkıları için teşekkür borçluyum. Bununla birlikte bizlere kıymetli zamanlarını ayırarak büyük katkılar sunan hakemlerimize ve her şeyin sebebi okuyucularımıza da teşekkür eder. İyi yıllar dilerim.

-Research Article-

The End of American Exceptionalism Through Two Family Sagas: *Breaking Bad* and *Ozark* in the Face of Neoliberal Collapse

Francesco Sticchi*

Abstract

This paper aims to investigate, following a film-philosophical methodology, the politics of two extremely popular North-American TV series. Thesis of the paper is that, by mapping particular narratives and aesthetic patterns concerning family-dramas and the desire of economic emancipation and social mobility, as well as the crisis and decay of the male bread-winner, Breaking Bad and Ozark describe a critical and cynical attachment to the modern American Dream. Passing from the "tragic" arc of Walter White to the dejected and melancholic struggles of the Byrdes, it is possible to detect a declining faith in the individualist, family and ownership-oriented values that have informed the neoliberal ecology and a consequent pervasive sense of loss in the longstanding tenets of American Exceptionalism.

Keywords: American Exceptionalism, *Breaking Bad*, *Ozark*

*Dr., Oxford Brookes University, Film and Digital Media Department, School of Arts, Oxford, United Kingdom.

E-mail: p0078276@brookes.ac.uk

ORCID : 0000-0001-9241-9666

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1355365

Sticchi, F. (2023). The End of American Exceptionalism Through Two Family Sagas: *Breaking Bad* and *Ozark* in the Face of Neoliberal Collapse. *Sinefilozofi Dergisi*, Cilt 8, Sayı 16. 233-245. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1355365

Received:05.09.2023

Accepted: 22.10.2023

-Araştırma Makalesi-

İki Aile Sagası Üzerinden Amerikan İstisnacılığının Sonu: Neoliberal Çöküş Karşısında Breaking Bad ve Ozark

Francesco Sticchi*

Özet

Bu makale, film-felsefi bir metodoloji izleyerek, son derece popüler iki Kuzey-Amerikan TV dizisinin politikalarını incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın tezi, Breaking Bad ve Ozark'ın, aile dramları, ekonomik özgürleşme ve sosyal hareketlilik arzusu ile ekme kazanın erkeğin krizi ve çürümesine ilişkin belirli anlatıları ve estetik kalıpları haritalandırarak, modern Amerikan Rüyası'na eleştirel ve alaycı bir bağlılığı tanımladığıdır. Walter White'ın "trajik" serüveninden Byrdes'lerin kederli ve melankolik mücadelelerine geçerken, neoliberal ekolojiye yön veren bireyci, aile ve mülkiyet odaklı değerlere olan inancın azaldığını ve bunun sonucunda Amerikan İstisnacılığının uzun süredir var olan ilkelerinde yaygın bir kayıp duygusu olduğunu tespit etmek mümkündür.

Anahtar Kelimeler: Amerikan İstisnacılığı, Breaking Bad, Ozark

**Dr., Oxford Brookes Üniversitesi, Film ve Dijital Medya Bölümü, Sanat Okulu, Oxford, United Kingdom.

E-mail: p0078276@brookes.ac.uk

ORCID : 0000-0001-9241-9666

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1355365

Sticchi, F. (2023). The End of American Exceptionalism Through Two Family Sagas: Breaking Bad and Ozark in the Face of Neoliberal Collapse. Sinefilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16. 233-245. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1355365

Geliş Tarihi: 05.09.2023

Kabul Tarihi: 22.10.2023

Introduction: A Film-Philosophical Approach

'Families are always rising or falling in America'

(Nathaniel Hawthorne)

When commenting on the politics of *Breaking Bad* (Gilligan, 2008-2013), on the capacity of this extremely popular TV series to capture the crisis of the American dream and of the heteropatriarchal family, Mark Fisher (2013) asked to imagine the events of the story to be set in a country with well-structured welfare, and specifically health-focused, institutions. In this hypothetical scenario, after the revelation that Walter White (Bryan Cranston), notable main character, was affected by a lethal lung cancer, the doctor would have only added that the free treatment was going to start soon; end of the story, problem solved (at least the most urgent one). No moral dilemma, no character's arc describing a tragic trajectory of always bloodier moral compromises; Heisenberg, the drug kingpin acting as alter ego of the protagonist, and revelation of the multiple sides of his personality, would have never been born: no rise of his criminal status and success, fall, and final partial redemption would follow as well. This simple thought experiment shows us how easy is to connect fictional scenarios, dramatic situations, characters, and tropes with a larger social context, in order to map and identify the ways they may reflect contextual anxieties, fears, and affective tensions. At the same time, understanding and highlighting this link is also helpful for the purpose of evaluating the ways in which a specific audiovisual object dialogues with a larger ecology of emotions, concepts, social and political ideas, while contributing in changing the landscape where it operates.

The film-philosophical approach that I am adopting in this paper starts exactly from this assumption, and adopts cinema and television as organic, operational and material(ist) expressive forms that interrelate with viewers and the world surrounding them in an affective and transformative way. The dialogue that films and TV series establish, in fact, is not an abstract process that allows viewers to identify symbolic and intellectual patterns and interpret them in accordance with variably complex, elaborate, and poignant or research supported subjective considerations. Audiovisual media, instead, think and make us think through what we could define as bodily *encounters*; they produce blocs of sensations, operational dimensions, where every aesthetic and stylistic choice implies a series of interactive possibilities. These same features entail the definitions of ethical and moral systems since they display worlds with internal rules and logics, within which characters exist by responding, adapting, or living in conflict with their own reality. The capacity of cinematic experiences (and of the arts in general) to generate new virtualities (new worlds, see Deleuze, 1989, pp. 81-83), however, does not make them self-referential and closed systems; on the contrary, they are always affected by an intrinsic openness that, on the one hand, makes of each work of art a multiple and manifold encounter and, at the same time, reveals their modes of talking to the world beyond them. Mikhail Bakhtin has thoroughly analysed these essential characteristics of the artistic experience through the notions of *chronotope* and *dialogism* (in turn connected with considerations on polyphony/heteroglossia, see 1981, pp. 80, 243, 400). The chronotope indicates the power to generate spatio-temporal dimensions, to define ecological and experiential coordinates with complex philosophical and intellectual values (1981, pp. 97-100). The focus on dialogism (to an openness opposed to fixed monological structures), at the same time, underscores the process-based nature of these same configurations (1981, pp. 279-280). Artistic objects are internally multiple because they are the result of continuous interactions between their components and the participation of not-detached observers/explorers always complicates and enriches their communicative potentialities. If a film or TV series exists, then, as a series of potentialities (or virtualities) to be mapped, the interaction with its material folds shapes and actualises them at each encounter (cf. Deleuze, 1989, pp. 79-80). In direct continuity with this brief theoretical

introduction, it is important to reiterate that artistic experiences, because of their affective and material nature, are immanent parts of the general infrastructure, as Félix Guattari notably argued (1995, pp. 1-30). They contribute in defining and redefining subjectivities in accordance with parameters that belong to the contingent social apparatus; however, they may possibly indicate fractures, contradictions, conflicts, and lines of flight within these same systems of reference.

Neoliberalism and Family Values

Purpose of this paper, indeed, is to evaluate the role of two extremely popular TV series released in the last twenty years: *Breaking Bad* and *Ozark* (Dubuque and Williams, 2017-2022) in addressing the crisis of the American family and, more broadly, of the progressive fates of neoliberalism; in this sense, notwithstanding the very specific national focus, it is important to consider that some of the analytical and critical points raised about these two shows could be easily extended to social contexts outside the North-American one. Both series feature two traditional (low, in the former case) middle-class heteropatriarchal white families facing economic collapse and attempting to come out of the mire of precarisation, debt, and economic urgency, through the drug market and the collaboration with Mexican drug cartels. In both cases, therefore, we experience 'complications' of the American Dream, which take place through the contamination of the existential aim of social mobility and class uplifting with criminal and *foreign* elements. Notwithstanding the evident similarities and parallelism between the two stories, we will examine how the two shows feature heterogeneous if not diverging and conflicting aspects and dynamics indicating, also because of the different time of their release, a progressive disenchantment in relation to the progressive fates of the neoliberalism.

It is often argued that the neoliberal turn corresponded with a political shift on individual freedoms against society and collective rights ('there no such thing as society' Margaret Thatcher argued), with the welfare State progressively disappearing in favour of an economic and more 'utilitarian' governmental logic (Dardot and Laval, 2011, pp. 3-5). The free market, as cold and detached agent, then, was indicated as the rational institution capable of 'naturally' allocating rewards and punishments to the purpose of allowing the improvement and realisation of every faithful citizen/worker/entrepreneur. However, if we complete the reading of the just-mentioned Thatcher quote, we could see that for the infamous British prime minister, only individuals and families existed as proper and rational social units. To further prove this point, Melinda Cooper has studied the connection between the triumph of the neoliberal regime in political and financial institutions together with the redefinition of conservative thought around 'new' familistic and moralistic coordinates (the so-called invention of tradition, see 2017, pp. 17, 67-72). The ideal subject at the centre of the neoliberal ecology is defined by a strongly culpable individuality, made of debts, credits, and guilts that correspond with her/his own human capital, a sort mystical of accounting book evaluating the economic rationality and efficiency of the choices carried out (Ciccarelli, 2021, pp. 148, 154; Stimilli, 2018, pp. 126-130). While consumerist hedonism has played and plays a big role in displaying the existential promises offered by the existing social apparatus, these same dreams of enjoyment and of a good life are solely framed as awards and compensations to be obtained through sacrifice and complete self-commitment (Cooper, 2017, pp. 63, 141; Deleuze, 1995, pp. 178-181). Therefore, the neoliberal subject is, ideally, a strongly moralised one, and the heteropatriarchal family (though I would not essentialise this structure either), with its historically defined gendered division of roles (set around reproductive and caring functions see Federici, 2009, p. 115), operate as the mainstay for its formation and education. The family becomes, consequently, the space where each subject is constructed around values and targets of individual responsibility to be measured in accordance with the capacity of making proper existential investments and, when thinking about the traditional family man, on the ability to provide for those in your 'custody'.

Neoliberalism, therefore, configures a strange combination between two movements: financial flows appear completely decentred and deterritorialised, capable of moving around the globe searching for new possibilities for extraction of value. At the same time, this endless fluid nature is associated with very harsh processes of reterritorialization, of coming back home of capital, which, requires borders, solid and codified social terrains for private property to be accumulated and managed (Fumagalli, 2019, p. 87; Mezzadra and Neilson, 2019, pp. 85-87). The family is, then, a key space of reterritorialization; it prepares subjects for economic competition and for acting as fluid and adaptable human investors and does so by enforcing a very strict and naturalised hierarchy. It is not incidental that the triumph of neoliberal rationality was related to the explosion of a debt economy, and with the housing market enormous expansion (closed by the 2007/2008 Wall Street crash), where 'home sweet home', the apparently most private and sacred space, becomes another element of financial speculation. Of course, where poor and average households must take on their shoulders the guilt, shame, and risks connected with the necessity to sacrifice and invest on their private life, on the other hand of the spectrum we witness the development and increasing relevance of a new rentier economy, made of pure parasitical accumulation of property and capital (Fumagalli, 2019, p. 64). In this sense, when thinking about depictions of neoliberalism, and in particular of the world of finance, such as *The Wolf of Wall Street* (Scorsese, 2013), 'successful' people in these narratives may seem to display an immoral conduct with their nihilist and grotesque excessive enjoyment; however, this depends on the fact that wealth and economic abundance, in this political context, by themselves operates as a moral justification of their status, thus making these subjects free to lose any culpability or even making them feel obliged to exhibit their right to consumerist pleasure as much as possible (cf. Stimilli, 2018, pp. 34, 159-160). The moral economy of the neoliberal ecology is, indeed, one driven by resentment, envy, and negative solidarity. It puts individuals and families one against the other and, notwithstanding its evident flaws and lack in terms of long-term planning, it survives because of an entrenched distrust in collective action and cooperation produced by these same contextual power relations (Read, 2013). *Parasite* (Bong joon-ho, 2019) epitomises these tensions by displaying a precarious mononuclear family operating in the guise of a perfect and ruthless economic enterprise, in competition with other precarious households, and apparently deprived of any affective or caring bond (Sticchi, 2021, p. 181). The division of roles in this microsocial unit, paradoxically, are enforced to reflect a commanding and productive hierarchy where the sentimental connection, or nurturing activities, are often sacrificed or suppressed in favour of the most effective short-term utilitarian choices. In this sense, this latter case study expresses a grotesque extremization of the dynamics that we are discussing in this section, displaying the progressive dismantling of any network of care and affective connection (one of the core violent effects of the neoliberal ecology). However, it is important to stress how the analysis of the crisis of the heteropatriarchal (and non) family system does not call for a nostalgic longing for its reassessment and protection; this critical perspective, instead, aims to historicise the configurations and transformations of this social unit, while highlighting the modes in which neoliberalism, on one side, exploits our capacity for mutual caring (the reproductive economy); on the other hand, aim of this paper is to foreground the complex and conflictual relationship between this social structure and the context in which it operates.

Closing this long initial section, we will observe how the two case studies selected dialogue with these major social dynamics, displaying a trajectory moving from the crisis of the neoliberal family to the complete deglamourisation and failure of this same economic and political model. We will discuss this relentless process of collapse as key evidence of the loss of hope in the possibility for the current situation to progress and, concurrently, of its transformation into an always more destructive model of social relations, persisting only through increasingly more brutal forms of violence.

Case Studies: From Resentment to Disenchantment

As already stated, the main character of *Breaking Bad* is widely known as an iconic criminal and tragic figure (see Sánchez-Baró, 2014, p. 150). Walter White (whose name etymologically means 'white man who rules'), brilliant chemist, leading a 'mediocre' life as a result of a series of unfortunate circumstances and impulsive personal choices undermining his professional dreams and aspirations, finds in the 'cooking' of methamphetamine, at first, a way out of financial troubles. Later, as we follow the character's wilful journey to the dark side, it is possible to appreciate how this unexpected career operates as a new life chance, giving Walter a space to test and exhibit his managerial, technical, and manipulative/leading skills up to his final partially redemptive death. In this sense, the affective tension that informs this character may be associated with the classical dialectic and binary conflict displayed by figures such as Dr. Jekyll and Mr. Hyde, as he also progressively moves to a new personality when becoming a drug lord. The choice of his criminal alias 'Heisenberg' does not merely operate as a tribute to one of the most important physicists of the twentieth century (Werner Karl Heisenberg), but it clearly evokes his notable *uncertainty principle*: the possibility for physical phenomena to vary based on the point/moment of observation due to their phenomenological mutability and multiplicity (Pierson, 2014, p. 40). His new personality does not infer a complete transformation on his behalf, but reveals an internal conflict and multifaceted assemblage of desires now coming to the surface in a more deliberate form. Indeed, all the resentment and frustration accumulated over years of a demeaning career as school teacher (plus working in a car-wash during weekends and spare time), and to not have any of his qualities recognised either through cultural approval or an outstanding financial status, drive this character quite automatically to immoral and destructive choices. However, while there is an evident element of anger and unsatisfied will to power (or domination¹) that drives Walter, his choices are, until the end, justified with the same refrain: that every decision he made was for the good of his family (see Fisher, 2013). Cooking meth had to be a quick solution to the lack of money for cancer treatment while leaving his family enough financial substance for the kids' education and future investments in a stable life. As a matter of fact, even his wife Skyler (Anna Gunn), once having discovered his illegal trade and having shown signs of moral conflict towards Walter's secret life, forcibly decides to help her husband in the financial management of their new family empire.

On this note, Walter's journey displays also a series of evident anxieties about his status as father, family man, and, apparently, castrated authority figure micromanaged by a loving but suffocating domestic environment (see Faucette, 2014, pp. 73-86). His initial submissiveness to contextual pressures and needs, and the continuous confrontation with a strong and determined life partner, in fact, fuel the misogynistic desire to reassess a lost centrality, to take revenge of his passivity (Faucette, 2014, pp. 77). All these tensions find a way to be released within the criminal world, though with evident contradictions and paradoxes. Where Walter cannot father, as he would like, that is through consistent manipulation and psychological control, his son Walt Jr. (RJ Mitte), he finds a new occasion at parenthood with his former feckless student, now drug addict, pusher, and business partner, Jesse Pinkman (Aaron Paul). With this character Walter can experiment all sorts of nefarious psychological practices in order to obtain a faithful replica of his own will. Furthermore, the drug market gives Walter an occasion to push back against his former research colleagues and business partners, now at the head of a successful high-tech firm, though the main character's enterprise is built through a bastardisation of the WASP American Dream. Indeed, apart from the illegal dimension (which, in the dynamics of the crime genre often operates as an 'exasperation' of a ruthless market economy) in order to reassert his power, Walter must get in touch with the Mexican underworld and to mix and hybridise with *foreign* elements. This tension is detectable in the fact that the only other character showing some similarities and comparable attitudes with

¹ At a certain point of the series, Walter argues that he is not in the drug business but in the empire business.

Walter is Gus Fring (Giancarlo Esposito), Chilean leading criminal figure, who initially acts as his direct boss and displays an even more rational and professional attitude when operating as the man in charge. As a matter of fact, looking at the ways in which the story events unfold (with Walter and Gus fatally clashing for dominance), we could even argue that the former boss operates as the proper incarnation of what Walter aims to be, that is the perfect neoliberal entrepreneur (Pierson, 2014, p. 24). The dialogical nature of the main character's crossing a moral threshold and losing any supposed idea of innocence through his mingling with what is supposed to be outside of his existential plane is stressed also by the chronotope of the border, which stands as one of the most evident aesthetic patterns of the series. The events are set in New Mexico (specifically Albuquerque) and, while Walter domestic life is located in a suburban area, reflecting his alleged middle-class status, the dramatic development of the story show the dialogical liminality between spaces, subjects, and power structures in a way that compromises the purity of this same social context.

While we may be tempted to read the corruption of Walter White in a mere individualised psychological fashion, and so to read his journey as the explosion of a longstanding conflict due to negative life events, it is interesting that the main intention of the character remains that of reassessing something that has been lost. As Mark Fisher highlighted, indeed, it is the very dream of operating as a family man that contains this dark and violent side, and so the series operates as a critical examination of the flaws of the economic and moral function of the family system in moments of economic crises (2013). *Breaking Bad* does not simply feature a world 'beyond good', where antiheroines/es and tragic arcs take the centre stage; it rather displays a materialist world moving against classical or higher moral categories. In this existential space, choices are not the result of the disembodied will of independent individuals, but they are made in accordance with social pressures, ideals, economic circumstances, and expectations that have very little to do with the intervention of transcendent forces and values (which are effects of immanent processes). Exactly as the proper father operating in the crises of the neoliberal ecology, Walter's frustration is both evidence of the failure and cracks of a model, and expresses the wish to fit this role and abide by contextual social rules. The poor status and pay associated with his job as high school teacher (working in a public institution, the symbol of everything going against free market ideals) operate, as we have seen, as a pushback against the character's expectations and dreams about himself. Therefore, Walter's joining the criminal part of society does not constitute an act of rebellion (claiming the development of universal collective structures of care would be a step in this direction); rather his decisions express a different way to achieve an existential goal that he feels the necessity to respond and adapt to. In his adherence to an amoral familistic logic (see also Brodesco, 2014, pp. 57-58), Walter needs to prove his economic efficiency and sense of responsibility, to make everyone else perceive the economic and moral standing of his human capital; in fact, he even rejects donations from friends and charity, as if these were further evidences of an inability to achieve what he was expected to.

It is the dream of a functioning familial order, therefore, what morally justifies Walter's actions and intentions. As discussed by Mark Fisher (2013), the most revealing episode of the series in underscoring the perverse aspects of Walter's personality is *Ozymandias* (Rian Johnson, 5x14). After his momentary defeat, the murder of several friends and relative by the hands of former partners, and the loss of cover and control over the money accumulated during his illegal career, Walter runs home to take his family and run away using his remaining portion of wealth. However, as he arrives home, he finds Skyler ready to resist him, now tired of all his abuses, lies, and attempts to rationalise his actions, and standing strong and knife-armed against him. To this threat against his alleged authority, which he perceives as a direct betrayal, Walter reacts by screaming: 'What the hell is wrong with you. We are a family'. In this violent exchange we can see the final and even most ludicrous attempt of the character to reassess his hegemonic masculinity and the morality supporting it, while also witnessing

an explicit materialisation of the conflict defining his relation with Skyler, who courageously reacts against her husband's violent and resented desire for centrality and recognition². All these affective and dramatic patterns of the series allow us to be in touch with several social crises: the loss of centrality of the male worker due to precarisation and the loss of dominance in the job market, together with the lack of welfare and solidarity structures, make of Walter a violently resented subject. For this same reason, as indicated by David P. Pierson, *Breaking Bad* operates as a clear case study of the automatic effects of the post 2007/2008 recession, with the consequent fall of housing market, the fragmentation of middle-class households, and connected collapse of structures of care (2014, p. 11). Likewise, Walter's criminal career still highlights the need to identify with a traditional idea of individual success and exceptionalism, which is at the core of North-American competitive myths. It is only near the end, once all the masks of morality and dreams of accomplishment have fallen, that Walter will admit to have made specific choices for himself and his well-being.

In a way, though flawed and visibly hypocritical, Walter dialogically embodies aspects of competitive individualist mythology, as he features incredible skills and knowledge and can apply his theoretical and scientific mindset to all sorts of social and critical situations in a very creative way. Therefore, Walter could be associated with figures such as Thomas Edison or Henry Ford, combining a series of individual merits and skills in the construction of a personal fortune. This same adherence to traditional images of subjective accomplishment is associated with tone and mood of the series that fit the patterns of the epic westerns of the classical crime and gangster stories (there is also a rise and fall narrative as we have discussed, see Sánchez-Baró, 2014, p.150). Even the setting, characterised by the desert, the villas of bosses of the Mexican cartel, together with several spaces hosting Albuquerque's criminal underworld, enrich the chronotope with a romantic imagery, and play a role in emphasising the status and dramatic relevance of specific characters and situations. Similarly, the series features a very intense narrative, often adopting cliffhangers, fast-paced cutting, and twists in order exasperate the constant sense of danger affecting the lives of the main figures and the intensity of the story events. Even the score, constituted by a very eclectic mixture of popular genres, is often adopted to reinforce and charge situations of dramatic and tragic intensity. What is more, as fans of the series already know, there are many iconic lines and paradigmatic situations that allow us, notwithstanding the evident flaws considered, to appreciate Walter as a negative but still tragic and dominant figure (the 'Say My Name' moment is probably the most telling in this sense). His same alias as the obscure and terrifying Heisenberg ends up providing the character with a sort of legendary status, provoking, consequently, a conflictual admiration for his skills, his will to power, and knowledge. Villains and moral figures have very different agendas and express extremely different values, even though, as already mentioned, *Breaking Bad* presents a cinematic chronotope in which individual choices are always the result of larger social processes, thus diminishing their sense of complete independence. Still, we can appreciate differences and place particular figures into a moral hierarchy. Some secondary characters, such as the samurai-like hitman Mike Ehrmantraut (Jonathan Banks) display a very clear code of conduct that we may end up respecting and approving of, even though related to immoral actions. The same calculative Gus Fring, again, appears as the improved version of what Walter might have been.

These examples and comments are just further points to prove how, in all its expressive and artistic complexity, *Breaking Bad* hints at a crisis in the American Dream, showing a decaying and shrinking middle-class, and increasing unresolvable fractures in the family system. At the same time, the series still lingers on some of the most glamorous aspects of the myth of realisation and commitment, thus making us acknowledge the persistence and fascination we nurture for specific imagery and ideals and a difficulty in overcoming them, notwithstanding their fatal corruption and decay.

² Mark Fisher also highlighted how Skyler was the character receiving most online backlash from male fans of the series, since she was perceived the actual villain of the story, always trying to undermine Walter's plans and aspirations (see 2013).

First as a Tragedy, Then, as Despair

Tragic and epic tones and characters, as we have seen, dominate the chronotope of *Breaking Bad* and inform its manifold affective dynamics. *Ozark* offers us a very similar story: the Byrdes family, composed by Marty (Jason Bateman) and Wendy (Laura Linney), parents of Charlotte (Sofia Hublitz) and Jonah (Skylar Gaertner) lives in Chicago and manages to keep a higher-middles class status thanks to the family man's (a renowned accountant) dedication to money-laundering for one of the major Mexican drug cartels. A series of dangerous events drive this nuclear unit out of a metropolis to start a new precarious life in the small community living around the Lake of the Ozarks. Notwithstanding the continuous threat of death and destruction, the Byrdes will find a way to settle in this new environment while still performing their criminal activity and even ascend to always more prominent levels in the cartel hierarchies and in the North-American political and economic establishment. Again, therefore, we can identify in this series a similar progression, with the display of the amoral realisation of the American Dream, combining family-oriented entrepreneurship and the embrace of criminal activities. The very opening monologue, acted by Marty's voice over, links to the morality of human capital and individual responsibility by stating that 'money' has nothing to do with social issues or complex economic dynamics, it is just the effect of individual choices. Collective or systemic processes do not exist or are irrelevant, while the measure of everyone's success is demonstrated by the ability they have to financially express themselves in the world market. Marty's words, therefore, hint at a moral ecology that has not transformed in its core values and political coordinates. Competition between individuals and households, as well as an entrenched distrust for any action and organisation of care and solidarity still move the main (and many of the secondary) characters of this chronotope.

However, differently from what happens in *Breaking Bad*, this same possessive and competitive individualist morality is not reassessed in the form of glamorous or intense dramatic patterns. Apart from the narrative complexity of the series, displaying always more difficult and unmanageable situations for the family to overcome, the affective patterns of this storyworld are dialogically set around very gloomy and even depressive tones. The cinematography is most times characterised by softened colour palettes, while the slow-paced cutting rate and relative length of many exchanges between characters tend to remove from the events and situations features of excitement and dramatic intensity. The same score used for the series often features moody indie and electronic tracks (the first episode of the series ends on the note of Radiohead's *The Daily Mail*), thus differing from the previous case study discussed in favouring a more contemplative and melancholic mood. Indeed, according to the very creators of the series, it was not their purpose to present a storyworld determined by violent and dramatic urgency, but to invite viewers to a different kind of experience, based on more dejected tonalities (Netflix, 2022). It could even be argued that if not were for the intricacy of the plot and for the continuous situations of danger and risk threatening the Byrdes, the entire series may adhere to the dynamics of slow cinema. At the same time, the characters and the family at the centre of our interest feature very few positive or engaging characteristics. Marty is smart and sophisticated in his managerial functions, but appears as a conflicted, cold, and mostly passive figure, initially responding to his wife's infidelity through progressive detachment rather than showing any pro-active emotion; similarly, notwithstanding his upwards moving career and his expertise, he operates as an employee of the cartel and other economic and political authorities, always receiving orders or adapting to higher hierarchies' decisions and agendas; thus, he never demonstrates a clear autonomous will (if there exists anything as such) or capacity to act as the brilliant entrepreneur he claims to be with his opening words. As a matter of fact, in the first episode of the series, *Sugarwood* (Jason Bateman, 1x01), we see Marty inclined to commit suicide in order to save his family from the possibility of violent retaliations from the Mexican cartel that has recruited him.

This character's passivity and lack of a tragic personality is contrasted by the prominence and affirmative role of Wendy, who seems to replace a failed male authority with her controlling rule. She, in fact, exhibits the courage and, more specifically, the brutality and ruthlessness of a definite hierarchical figure and, similarly to Walter, manipulates her relatives and everyone around her for the good of her business. Wendy is cynical and displays communicative and persuasive qualities that allow her to gain important political connections and roles (she worked in several main electoral campaigns in the past). However, very limited are the moments in which these skills could be associated (as it happened for Walter White) with a romantic or tragic status. As a matter of fact, the sort of corruption-based, and clientelist model of family business run by the Byrdes does not evoke myths of free enterprise or self-made fortune; it rather appears to connect this unit to numerous popular stories of family success in corporate America, with levels of distressing similarities with specific events and figures (for a comparison with the Clintons' story see Zickgraf, 2022). Therefore, notwithstanding specific features of characters that may provide them with a singular stature, these aspects are always downplayed in their being sign of individual exceptionalism. The chronotope of the series, in fact, in addition to the mentioned melancholic patterns, evokes a general feeling of decay, thus visibly separating the moral ecology of the series from any narrative of progress, realisation, and fulfilment.

It must be highlighted, as well, that Wendy's attributes and apparent leading role relate to a lack of care or with very few empathic qualities: she even accepts and somehow approves the murder of her beloved brother (Ben [Tom Pelphrey]) in order to protect the family (a paradox, indeed) and, while we, as viewers, may recognise her bravery and respect her resolve, at the same time, are pushed to feel conflictual if not completely negative emotions towards this character. This depends also on the fact that, because of several complex narrative and dramatic situations, Wendy's pure selfish agenda and objectives contrast with those of characters that may seem to elicit more allegiance and emotional connection. This conflict is detectable in the relationship she has with her children, who end up being manipulated in order to become duplicates of their respective parents (Jonah as a cold and calculating accountant, and Charlotte as a ruthless business woman) and, more distinctively, in her ongoing relationship to Ruth Langmore (Julia Garner). This latter figure is an intelligent, strong, and ultimately good-hearted young criminal from the local *lumpenproletariat*, who finds an occasion to move out from her starting social condition thanks to her partnership with the Byrdes. Notwithstanding Ruth's dedication, competence, and loyalty, this economic link will always be conflicted and based on suspect and diffidence, with Wendy, most of the times, perceiving the young woman as an intruder in the family business.

It is not ironic, in this sense, that Ruth (for whose performance Julia Garner has won several awards and recognitions) is often indicated as one of the most beloved characters of the series. Cunning, brave, and, in her own way, connected with a moral code based on affection and some level of accountability for individual choices, Ruth constantly opposes Wendy's selfishness with a more humane and empathic form of self-interest. In fact, this same character is the only one displaying sincere feelings of love and care for figures such as her cousins (Wyatt [Charlie Tahan] in particular) or Ben. Her final death (taking place in the last episode of the series, *A Hard Way to Go* [Jason Bateman, 4x14]) by the hand of the same drug cartel she has been indirectly working for, together with the demise of her entire family and group, then, testify of a further failure taking place in the political ecology of the *Ozark*. Because of her positive characteristics, Ruth's rise across the four seasons of the series may appear as a reiteration of the motif of exceptional individualism, where the peculiarities of this character (who could be disparagingly labelled as a *redneck* or *white trash*) allow her to embark on a journey of personal improvement and realisation. However, her shocking murder together with many other deaths taking place during the progression of the narrative dialogically counteract this traditional pattern and highlight an endemic process of natural selection and violence dominating social relations in the storyworld.

The Byrdes' arrival to the Ozarks, in fact, operates as a catastrophe over the urban and human ecology inhabiting this space; without covering the local social agglomerates with an aura of holiness or purity, the series shows us, nonetheless, how for the main family to thrive other forms of life need to disappear or be eliminated. No progression and improvement are granted without ecological corruption (several hotels and casinos built on the lakes) and without the removal of possible competitors and social forces operating outside of this Malthusian logic. For this reason, the family acts as a sort of parasitic force over the chronotope, at first, trying to turn every local business into another cover for money laundering operations and, then, expanding as a necropolitical force. In this sense, *Ozark* marks a further passage on the road of the crisis of the neoliberal model, displaying a family-enterprise in which every bond of care has been lost or sacrificed, and where even economic success and influence are reduced to petty achievements. The romantic characterisation and personal prowess of the protagonists of *Breaking Bad* goes away in favour of the analysis of a banal evil, which, nonetheless, perseveres in the absence of any other options or political alternatives. As highlighted by the creators of the series, the Langmore's curse (which allegedly implied that Ruth's family was condemned to remain at the border of society) is nothing but the curse of capitalism itself, which, despite any dream or narratives of social mobility, prospers over the destruction of liveability and the creation of marginalisation (Netflix, 2022). Every bond of care and affection needs to be sacrificed and violated for private accumulation to continue, while utilitarian logic of profit and interest loses any positive or pleasurable effect and charm, and is revealed in its brutal and cannibalistic implications.

Even more blatantly than in *Breaking Bad*, the world of *Ozark* does not feature or display alternative ways of living; the conflicts we witness and participate in, as viewers, have mostly to do with the confrontation between opposed interests for control and supremacy. It is true that characters like Ruth embody a more humane and compassionate attitude, and that bonds of care are the first victims of the ecological dynamics of the series. At the same time, friendly or loving relationships between a few characters never end up forming or generating a new political consciousness, or radical ethical repositioning. Politics (at least in its institutional form), on the contrary, is described as a realm of pure corruption, completely detached from any consistent ideas of consent and participation, thus emphasising a complete distrust in its possible constructive functions. These affective and conceptual patterns reveal, on one side, a further break in the imagination of contemporary North-American society. Ideas of progress and linear development are sacrificed in favour of a gloomy landscape of carelessness and endemic violence. The nuclear family, devoid of any sentimental function, persists by operating as a social tool to exasperate class divisions and violence, in a world where even anti-heroines/es have lost their appeal. Exactly because of the disenchanting and cruel melancholic mood of the series, we could argue that *Ozark* underscores the exhaustion of the power of the individualist myth of self-accomplishment. No tragic arc supports the trajectory and engagement of a world left in disarray, where the characters, no matter how cunning may appear, do nothing but managing the debris of capitalist processes and political violence they do not control or understand, but contribute in preserving by becoming passive reproducers of their logic.

Conclusions

As a way of leading the discussion to a partial closure, we could add that the trajectory described by the two TV series maps, in its conflictual relationship with stories of success and familial struggles, a general tension in western and, more specifically North-American imaginary. Manifest destiny, the illusion of existing as a reference point for "the human project" at large, an alleged sense of endless upward mobility for working people, together with the idea that, for better or for worse, the "American Dream" and (dis)integrated world capitalism would be the best if not the exclusively viable existential options, are all fading away. Still,

we feel, in the struggles of the Byrdes and the Whites, a distress in managing this collapse; a process of recognition that is met with rage, fear, denial, and an undeniable melancholic undertone. These images of failure highlight also one of the decisive turning points of a larger ecology; where we perceive that neoliberalism exists as a zombie governmental logic, surviving through annihilation and destruction, without futurability or progressive hopes, no new social model or political ecology seems to emerge to oppose it (at least in a classical molar fashion). Here, as the Byrdes, we are torn, on one side, between negative solidarity: the passive reiteration of the consumed ideals of possessive and competitive individualism with the consequent distrust in any collective dimensions or new world. On the other hand, this sense exhaustion reveals the possibility to configure a new emancipation, as Mark Fisher would argue, destroying any supposed natural and final order of things (2009, p. 17).

Acknowledgements

I would like to thank Nikolaj Lübecker, Emilija Talijan, and McNeil Taylor for our stimulating conversation on the two series, and the editors and reviewers for their contribution and assistance.

Conflict of Interest Statement

The author of the article declared that there is no conflict of interest.

Bibliography

Bakhtin, M. (1981), *The Dialogic Imagination: Four Essays*. ed. M. Hoquist, trans. C. Emerson and M. Holquist. Austin: University of Texas Press.

Brodesco, A. (2014), 'Heisenberg: Epistemological Implications of Criminal Pseudonym'. In Pierson D. P. (ed) *Breaking Bad Critical Essays on the Contexts, Politics, Style, and Reception of the Television Series*. New York: Lexington Books: 53-72.

Ciccarelli, R. (2021), *Labour Power: Virtual and Actual in Digital Production*. Tran. By E. C. Gainsforth. London: Palgrave Macmillan.

Cooper, M. (2017), *Family Values: Between Neoliberalism and the New Social Conservatism*. New York: Zone Books.

Dardot, P. and Laval, C. (2017), *The New Way of the World: On Neoliberal Rationality*. trans. by G. Elliott. London: Verso.

Deleuze, G. (1989), (1989), *Cinema II: The Time-Image*. trans. by B. Habberjam and H. Tomlison, Minneapolis: University of Minnesota Press.

-. (1995), *Negotiations*. Trans. by M. Joughin. New York: Columbia University Press.

Faucette, B. (2014), 'Taking Control: Male Angst and the Re-Emergence of Hegemonic Masculinity in Breaking Bad'. In Pierson D. P. (ed) *Breaking Bad Critical Essays on the Contexts, Politics, Style, and Reception of the Television Series*. New York: Lexington Books: 73-86 .

Federici, S. (2009), *Caliban and the Witch: Women, the Body and Primitive Accumulation*. New York: Autonomedia.

Fisher, M. (2009), *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*. London: Zer0 Books.

-. (2013), 'Beyond good and evil: Breaking Bad'. In *New Humanist*. Available at: <https://newhumanist.org.uk/articles/4448/beyond-good-and-evil-breaking-bad> (Accessed on 30 August 2022).

- Fumagalli, A. (2019a), 'Twenty Theses on Contemporary Capitalism (Bio-cognitive Capitalism)'. In A. Fumagalli, A. Giuliani, S. Lucarelli, and C. Vercellone (eds) *Cognitive Capitalism, Welfare and Labour: The Commonfare Hypothesis*. Abingdon: Routledge: 61-76.
- . (2019b). 'New Form of Exploitation in Bio-cognitive Capitalism: Towards Life Subsumption'. In A. Fumagalli, A. Giuliani, S. Lucarelli, and C. Vercellone (eds) *Cognitive Capitalism, Welfare and Labour: The Commonfare Hypothesis*. Abingdon: Routledge: 77-93.
- Guattari, F. (1995), *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*. trans. P. Bayns and J. Pefanis. Bloomington: Indiana University Press.
- Mezzadra, S. and Neilson, B. (2019), *The Politics of Operations: Excavating Contemporary Capitalism*. London: Duke University Press.
- Netflix (2022), 'A Farewell to Ozark'. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=wpC02rGi8d0> (Accessed on 6 September 2022).
- Pierson, D. P. (2014), 'Introduction'. In Pierson D. P. (ed) *Breaking Bad Critical Essays on the Contexts, Politics, Style, and Reception of the Television Series*. New York: Lexington Books: 1-14.
- . (2014), 'Breaking Neoliberal? Contemporary Neoliberal Discourses and Policies in AMC's Breaking Bad'. In Pierson D. P. (ed) *Breaking Bad Critical Essays on the Contexts, Politics, Style, and Reception of the Television Series*. New York: Lexington Books: 15-32.
- Read, J. (2013), 'Negative Solidarity: Towards the Definition of a Concept'. Available at: <http://www.unemployednegativity.com/2013/08/negative-solidarity-towards-definition.html> (Accessed on 7 September 2022).
- Sánchez-Baró, R. (2014), 'Uncertain Beginnings: Breaking Bad's Episodic Openings' In Pierson D. P. (ed) *Breaking Bad Critical Essays on the Contexts, Politics, Style, and Reception of the Television Series*. New York: Lexington Books: 139-154.
- Sticchi, F. (2021), *Mapping Precarity in Contemporary Cinema and Television: Chronotopes of Anxiety, Depression, Expulsion/Extinction*. London: Palgrave Macmillan.
- Stimilli, E. (2018), *Debt and Guilt: A Political Philosophy*. London: Bloomsbury.
- Zickgraf, R. (2022), 'Was Ozark Actually About the Clintons?' In *JacobinMag*. Available at: <https://jacobin.com/2022/05/ozark-arkansas-bill-hillary-clinton-scandals-drugs/?fbclid=IwAR29ZJNyDciTHVv5Yz8OemVhjXb4PzU9npe1Q4y4HiCymDxTAhnY274> (Accessed on 05 September 2022).

-Araştırma Makalesi-

Baba, Evlat ve Cellât; Şeytan Yoktur Filminde Roller, Dramaturjik Bir Değerlendirme

Mesut Özel*

Öz

İnsana dolayısıyla toplumsala dair olanı anlamak için insanın kendine bir ayna tutması gerektiği uzun zamandır sosyolojinin kabul ettiği bir bakıştır. Bu farkındalık, toplumsal olanı anlamaya çalışan kişiye aynı anda araştırmasının hem öznesi hem de nesnesi olabilme imkânını da verir. Ayrıca pozitivist doğa bilimlerinin araştırma nesnelere farklı olarak insani olan görünümünün büyük bir çoğunluğu görüldüğü gibi değildir. Buna ek olarak toplumsal bir varlık olarak insan kendi yaratımı olan, kurumsallaştırdığı yapılarla kendini sınırlandırmayı da "başarmış" bir varlıktır. Ancak insan kendi yaratımı olan kültür, din, dil gibi kurumlarla/yapılarla kendini sınırlayabilirken bu sınırlamaları aşabilmek için çeşitli yöntemler de geliştirebilmiştir. İnsan dil ile düşünüp yaratan, sembollere anlamlar yükleyen ve bunlar üzerinden anlam kategorileri, şemalar, temalar yaratan bir varlıktır. Öyleyse topluma ve toplumsala ulaşmak için bu sembollerden hareket etmek oldukça yararlı olabilir. Bu bağlamda bir semboller manzumesi olarak içinde sanatın birçok türünü sergileme kapasitesine sahip olan sinema da, içinden çıktığı toplumu anlamak için bir kaynak olabilir. Özellikle toplumsal kurumlar ve kuralların neredeyse tamamen esiri olmuş kapalı toplumları anlamak için bu toplumlara ayna tutan sanattan beslenmek sosyal bilimciler için oldukça verimli olacaktır.

Bu çalışmada görece kapalı bir toplum olan İran toplumundaki sosyo-kültürel, siyasal bir olgu olan idam ve sonuç itibarıyla bunu gerçekleştirmek için gerekli olan "görevi" yerine getirenleri (cellât) ve/veya getiremeyenleri anlatan Sheytan Vojud Nadarad (Şeytan Yoktur, Mohammad Rasoulof, 2020) filmi, sosyolojik bir perspektifle, Goffman'ın dramaturjik yaklaşımı üzerinden; rol -teorisi-, görev, performans gibi kavramlar üzerinden değerlendirilmiştir. Öncelikle sosyolojik bazı kuram, kavram ve kavram setlerinden kısaca bahsedildikten sonra İran ve İran Sineması hakkında bilgi verilmiş sonrasında bunlar üzerinden bir cellâdı ve onun rol performansını inanılmaz bir duruluk ve gerçeklikle sunan filmin ağırlıklı olarak birinci bölümü değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Şeytan Yoktur filmi, İran sineması, Goffman, dramaturji, rol teorisi.

*Öğr. Gör., Adıyaman Üniversitesi, SBMYO, Adıyaman, Türkiye.

E-mail: mozel@adiyaman.edu.tr

ORCID : 0000-0002-8152-5217

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1170603

Özel, M. (2023). Baba, Evlat ve Cellât; Şeytan Yoktur (2020) Filminde Roller,

Dramaturjik Bir Değerlendirme. SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 246-262. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1170603

Geliş Tarihi: 03.09.2023

Kabul Tarihi: 20.01.2023

-Research Article-

Father, Son and Hangman; Roles in There is No Evil Film, A Dramaturgical Evaluation

Mesut Özel*

Abstract

It is a view accepted by sociology for a long time that a person should hold a mirror to himself in order to understand what is related to the human, and therefore the social. This awareness also allows the person who tries to understand the social to be both the subject and the object of her/his research at the same time. Also, unlike the research objects of positivist natural sciences, most of the human appearances are not what they seem. In addition to this, human as a social being is a creature that is his/her own creation and that has been able to "limit" herself with the structures she has institutionalized. However, while a person can limit himself to institutions such as culture, religion and language, which are his own creation, he has also been able to develop various methods to overcome these limitations. Human is an entity that thinks and creates with language, assigns meanings to symbols and creates meaning categories, schemes and themes through them. So, it can be very useful to act from these symbols in order to reach the society and the social. In this context, cinema, which has the capacity to exhibit many types of art as a set of symbols, can also be a source for understanding the society from which it comes out. In order to understand closed societies that are almost completely enslaved by social institutions and rules, it will be very productive for social scientists to feed on art that mirrors these societies.

In this study, the movie Sheytan Vojud Nadarad (There is No Evil, Mohammad Rasoulof, 2020), which tells about the execution, which is a socio-cultural and political phenomenon in Iran, which is a relatively closed society, through those who are asked to do this "duty", was evaluated. This evaluation is based on Goffman's dramaturgical approach; It was evaluated through concepts such as role, duty and performance. First of all, some sociological theories, concepts and concept sets are briefly mentioned, then information about Iran and Iranian Cinema is given, and then the first part of the movie, which presents a hangman and his role performance with incredible clarity and reality, is evaluated.

Keywords: *There is No Evil (2020) film, Iranian cinema, Goffman, dramaturgy, role theory.*

*Lecturer, Adiyaman University, SBMYO, Adiyaman, Türkiye.

E-mail: mozel@adiyaman.edu.tr

ORCID : 0000-0002-8152-5217

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1170603

Özel, M. (2023). Baba, Evlat ve Cellât; Şeytan Yoktur (2020) Filminde Roller,

Dramaturjik Bir Değerlendirme. SineFilozofi Dergisi, Cit 8, Sayı 16 , Cilt 8, Sayı 16, 246-262.

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1170603

Received:03.09.2023

Accepted: 20.01.2023

Extended Abstract

It is a view accepted by sociology for a long time that a person should hold a mirror to himself in order to understand what is related to the human, and therefore the social. This awareness also allows the person who tries to understand the social to be both the subject and the object of her/his research at the same time. Also unlike the research objects of positivist natural sciences, most of the human appearances are not what they seem. In addition to this, human as a social being is a creature that is his/her own creation and that has been able to "limit" herself with the structures she has institutionalized. However, while a person can limit himself to institutions such as culture, religion and language, which are his own creation, he has also been able to develop various methods to overcome these limitations. Human is an entity that thinks and creates with language, assigns meanings to symbols and creates meaning categories, schemes and themes through them. So, it can be very useful to act from these symbols in order to reach the society and the social. In this context, cinema, which has the capacity to exhibit many types of art as a set of symbols, can also be a source for understanding the society from which it comes out. In order to understand closed societies that are almost completely enslaved by social institutions and rules, it will be very productive for social scientists to feed on art that mirrors these societies.

*In this study, the movie *Sheytan Vojud Nadarad* (*There is No Evil*, Mohammad Rasoulof, 2020), which tells about the execution, which is a socio-cultural and political phenomenon in Iran, which is a relatively closed society, through those who are asked to do this "duty", was evaluated. In this sociological evaluation, Goffman's dramaturgical approach has been utilized. First of all, some sociological theories, concepts and concept sets are briefly mentioned, then information about Iran and Iranian Cinema is given, and then the first part of the movie, which presents a hangman and his role performance with incredible clarity and reality, is evaluated.*

The role theory/approach, which analyzes social relations as the display or playing of given roles that are socially, culturally, politically constructed, was originally an approach developed by anthropology, but later shifted to psychology, social-psychology and sociology. So much so that unlike psychology, which sees individual attitudes and behaviors as processes inherent in the individual, social psychology and sociology draw attention to the fact that these attitude, behavior and meaning schemes emerge as a result of social/relational processes.

Self-presentation, which is one of the main issues that Goffman examines, is the interaction that is a verbal or non-verbal (like clothes, hair style, automobiles) spectacle that occurs consciously or spontaneously by the actor or actors with different tactics. The purpose of this is to create a positive or negative impression. As a means of understanding the social, it can be quite productive to evaluate cinema with this approach.

Paradoxically, it can be said that strict social, cultural and political conditions have pushed Iranian filmmakers to find different narrative methods, and this has led to the emergence of a cinema that is unique, clear, realistic as well as containing intense images.

Iran and its cinema, which can be said to be living in the post-revolutionary period, are under intense pressure from many aspects, especially women. However, the positive effects of this harsh regime and its practices on cinema can also be mentioned. In this context, the film, which is the subject of this study, depicts the capital punishment and its "heroes", executioners and executioner candidates.

This film by Rasoulof, one of the successful directors of Iranian cinema, who is also a sociologist, consists of four short stories focusing on the subject of execution. Every society in which the capital punishment is enforced needs people to carry out the "legal killing". Here are four men who find themselves in such a "duty" decision, whatever they decide, will directly or indirectly wear themselves, their relationships and their whole lives. Rasoulof tells the stories of these men and the people who

surrounded them in the film, which consists of four thematically interconnected parts. It can be said that the film reflects a symbolic and simple narrative and minimalist understanding of Iranian cinema in general.

Rasoulof, who is also a sociologist, reveals in this film the performances of “normal” individuals who accept social roles without question and social actors who go beyond these roles/scenario and question them. After all, isn't our daily lives also a theater stage that goes on through these double choices? It is thought that cinema and sociology will be very useful separately and/or together in recognizing these socially imposed roles. Many roles (such as gender) that often perpetuate inequalities can be removed or transformed in this way. Real filmmakers and sociologists are needed for this.

Giriş

Her ne kadar kökenleri Antik Yunan felsefesine veya daha somut bir şekilde İbn-i Haldun'a kadar götürülebilse de, müstakil bir bilim olarak; iki devrim sonrası meydana gelen toplumsal, siyasal yeni durumlar ve sorunları anlama ve açıklama çabasının bir ürünü olarak ortaya çıkan sosyoloji, özü itibariyle insani olana, ilişkisel bir perspektifle yaklaşır. Bu disiplinin uygulanışının ilk ve önemli uygulamaları -aynı zamanda sosyolojinin isim babası olan Comte'unki gibi- egemen paradigma olan; kontrol edebilmek için öngörebilmeyi hedefleyen, sonuç odaklı pozitivist bir perspektifle olsa da, daha sonraları topluma ve toplumsala ve bu dolayısıyla insani olana ulaşma, onu anlama ve açıklama çabasında bu bilim anlayışının demir kafesinin oldukça sınırlandırıcı olduğu anlaşılmıştır. Dolayısıyla 18. Yüzyılda Vico'nun özlü bir şekilde ifade ettiği gibi insana dair olanı anlamak için insanın kendine bir ayna tutması gerektiği fark edilmeye başlanmıştır (1961, p. 85). Öyle ki toplumsal olanı anlamaya çalışan kişi aynı anda araştırmasının hem öznesi hem de nesnesidir. Daha da önemlisi pozitivist doğa bilimlerinden farklı olarak insani olan görünümlerin büyük bir çoğunluğu görüldüğü gibi değildir ve insan sanat gibi zaman ve mekân üstü eserler yaratabilen bir varlıktır.

Toplumsalı ve bu dolayısıyla insanı ve insani olanı anlama çabası ancak, özü itibariyle birer kolektif insan ürünü olan toplumsal kurumları anlayabilmekten geçmektedir. Öyle ki tarihsel, inançsal, kültürel temelleri olan ve belirli bir evrim sürecinde toplumsal kodlara işlemiş olan dil, inanç, bilim gibi kurumlar insanın gelişiminin en önemli unsurları olmalarının yanında aynı zamanda insanı ve toplumu sınırlayan birer çerçevedirler. Zaten Giddens'ın da ifade ettiği (1987, p. 8) gibi “toplum, kurumsallaşmış davranış biçimlerinden oluşan bir küme (cluster) veya sistemdir.”

Pozitif bilimlerin araştırma nesnelereyle karşılaştırıldığında insani yani toplumsal olanın birçok durumda “doğüstü” gibi olduğu da söylenebilir. Diğer bir deyişle toplumsal ve insani olan çoğu zaman tam olarak görüldüğü gibi değildir ve Marks'ın da söylediği gibi görünenele gerçeğin aynı olması durumunda bilime ihtiyaç olmayacağı¹ şiarı sosyologların; “olanların nasıl oluyor da böyle olduğunu”² anlamak isteyenlerin, farklı yerlere odaklanmalarına yol açmıştır. Her bir bireyin düşünsel, duygusal ve bilişsel olarak özgün ve yaratıcı birer varlık olduğu bir tür olarak insan, ortak bilgiler, değerler, fikirler ve bunların en kapsamlısı olan kültürü, ortak anlamlar yüklediği semboller üzerinden iletişim ve etkileşim dolayısıyla oluşturur, geliştirir. Toplumu ve/veya insanı anla-t-maya, açıklamaya çalışan kişiler için bu semboller oldukça önemli birer bilgi kaynağı olarak da görülebilir. Tür olarak insanın bu semboller ve bu sembellere yüklenen anlamlar bakımından en son ulaştığı düzey olarak yine bir toplumsal kurum olan sanata bakılabilir. Bu bağlamda sanatın ve sembollerin birer manzumesi olarak düşünülebilecek sinema da, hikâyelerini anlattığı ve beslendiği toplumları anlamak için oldukça önemli bir kaynak olarak düşünülebilir. Bu çalışmanın odaklandığı

¹ “Eğer şeylerin görünüşleriyle özleri arasında hiçbir farklılık bulunmuyorsa, bu durumda, bilim de gereksizdir.” (Akt. Woolgar, 1999, p. 41.)

² Bkz.(Pierre Bourdieu belgeseli, 2022)

yukarıda bahsedilen toplumsal kurumlar ve kuralların neredeyse tamamen esiri olmuş İran gibi kapalı toplumları anlayabilmek için de sanattan ve dolayısıyla sinemadan yararlanmak sosyologlar için kültürel bir etkinlik olduğu kadar bilimsel bir eylem olarak da ufuk açıcı olabilir.

Bu çalışmada görece kapalı bir toplum olan İran toplumundaki sosyo-kültürel, siyasal bir olgu olan idam ve sonuç itibarıyla bunu gerçekleştirmek için gerekli olan “görevi” yerine getirenlerin (cellât) ve/veya getiremeyenlerin, sosyolojik bir perspektifle *rol -teorisi-*, *görev*, *performans* gibi kavramlar üzerinden analizine çalışılacaktır. Öncelikle sosyolojik bazı kuram, kavram ve kavram setlerinden kısaca bahsedildikten sonra İran ve İran Sineması hakkında bilgi verilecek sonrasında bunlar üzerinden bir *cellâdı* ve onun *rol performansını* inanılmaz bir duruluk ve gerçeklikle sunan *Sheytan Vojud Nadarad* (Şeytan Yoktur, Mohammad Rasoulof, 2020) filminin ağırlıklı olarak birinci bölümü değerlendirilmeye çalışılacaktır.

Aktörler, Roller ve Performanslar; Sosyolojik Bir Analiz

Matematik, fizik gibi sayısal bilimlerde bir problemi çözebilmek için kullanılan yaygın yöntemlerin başında; verili problem verilerini, uygun bir formüle yerleştirerek sonuca ulaşmak gelmektedir. Tabii bunun için öncelikle o problemi çözebilmeye uygun formülün geliştirilmesi veya önceden geliştirilmiş en uygun formülün tespit edilmesi gerekir. Uygun formülü bulmak veya geliştirmek ve problemdeki verileri görebilmek, anlayabilmek en azından problemin çözümü için bir başlangıçtır. Bu aşamadan sonra artık gerekli olan, yeterli teknik bilgiyle bu formülün uygulanarak problemin çözülmesidir.

Toplum ve toplumsal anlama, yorumlama, açıklama çabasında sosyolojik kuram, kavram ve kavram setleri de benzer bir şekilde -her ne kadar bu denli basit ve mekanik olmasa da- yukarıda bahsedilen yöntemdeki formüllere benzetilebilir. Araştırmacı, toplumdaki verileri görebilmeli, süzebilmeli ve sonrasında buna uygun (formülü) kuram/kavram setini bulmalı veya geliştirmelidir.

Toplumsal kozmosta, sanattan bilime, eğitimden iletişime kadar birçok konuyu anlama çabasında kullanılan *rol* perspektifli yaklaşım, kuram ve kavramlar, sosyolojik bir analiz için mevcut hiçbir veriyi dışarıda bırakmayacak olanaklar sunma potansiyeline sahip bir formül olarak görülebilir.

Bir konu hakkında konuşabilmek, düşünebilmek için öncelikle o konuyla ilgili olgu ve algıları çerçevlendirmek ve bunlar üzerinden anlamak, açıklamak ve anlatabilmek için de adlandırmalar veya kavramsallaştırmalar zorunludur. Öyle ki bir bilim olarak sosyolojinin kurucularından Durkheim’a (1982, p. 74) göre de, “her bilimsel “inceleme”, aynı tanım altında toplanan belirli bir fenomen grubuyla ilgilidir. Dolayısıyla sosyoloğun ilk adımı, incelediği şeyleri tanımlamak olmalıdır. Böylelikle incelediğinin konusunun tam olarak ne olduğunu bilebilir. Bu, herhangi bir kanıtlama veya doğrulamanın en önemli ve kesinlikle vazgeçilmez koşuludur.” Bu bağlamda çeşitli sosyolojik analizler topluma ilişkin farklı kavramsallaştırmalar geliştirmiştir.

Toplumsal ilişkileri, toplumsal, kültürel, siyasal olarak inşa edilmiş verili rollerin sergilenmesi veya diğer bir deyişle oynanması olarak analiz eden *rol* teorisi /yaklaşımı aslında önceleri antropolojinin geliştirdiği bir yaklaşım iken sonrasında psikoloji, sosyal-psikoloji ve sosyolojiye doğru kaymıştır. Öyle ki birey tutum ve davranışlarının bireye içkin süreçler olarak gören psikolojiden farklı olarak sosyal-psikoloji ve sosyoloji, bu tutum, davranış ve anlam şemalarının toplumsal/ilişkisel süreçler sonucunda ortaya çıktığına ve *bireylerin toplamı olan toplumun, bireylerin toplamından farklı bir şey olduğuna* dikkat çeker. Çünkü bu bireyler topluluğu dil, kültür gibi çeşitli yapılar, kurumlar oluşturabilme kabiliyetine sahiptir.

Aslında sosyolojide *rol*den daha yaygın olarak kullanılan, daha fazla önem verilen çok az kavram vardır ve yakından bakıldığında bu kadar müphem olan kavram da çok azdır (Goffman, 1961, p. 75). 1986 yılında yazdığı makalesinde *rol* teorilerini değerlendiren ve sosyoloji dergilerinde yayınlanan tüm makalelerin en az yüzde onunun *rol* terimini teknik anlamda kullandığını belirten Biddle, sosyoloji ve sosyal psikoloji için rol teorisinin, birçok sosyal konuyu tartışmak veya incelemek için bir bakış açısı sağladığına ve farklı yazarlar tarafından *rol* fenomenine ilişkin farklı tanımlamalar ve varsayımlar olduğuna dikkat çekmektedir (1986, pp. 67-68). Yazara göre *rol teorisi*, sosyal davranışın en önemli özelliklerinden biriyle -insanların kendi sosyal kimliklerine ve durumlarına bağlı olarak farklı ve tahmin edilebilir şekillerde davrandıkları gerçeğiyle- ilgilidir ve bu anlamda *rol* teriminden de anlaşılacağı üzere hayata teatral bir metafor üzerinden bakan teorinin, şu kavram üçlüsü ile ilgilendiği söylenebilir; “örüntülenmiş ve karakteristik sosyal davranışlar, sosyal katılımcılar tarafından kabul edilen kimlikler” ve herkes tarafından anlaşılabilir ve oyuncular tarafından bağlı kalınan davranış senaryoları veya beklentileri (a.g.e., p. 68).

Her ne kadar George Simmel’den George Herbert Mead’a kadar birçok farklı analiz olsa da gerek bu makalenin içeriği ve formatın sınırlılıkları gerekse *rol* teorisi konusundaki çok sayıdaki analiz ve çalışma dolayısıyla aslında *rol teorisinin* en billurlaşmış şekli ve en çok kullanılan formu olan Goffman ve onun *dramaturjik* analizi bu çalışmanın amacını gerçekleştirecek kavram setini bize verecektir.

Erving Goffman

Yirminci yüzyılın sosyoloji bağlamında en etkili on kitabından biri, Goffman’ın Türkçe’ye de Gündelik Yaşamda Benliğin Sunumu olarak çevrilmiş olan 1956 yılında yayınlanan *The Presentation of Self in Everyday Life* kitabıdır (isa.org, 2022). Yirminci yüzyılın en etkilenilen on sosyoloğundan biri olan ve sosyoloji tarihinde en çok atıf alan ikinci sosyolog olarak Goffman’ın³ ve onun sosyolojik yaklaşımını anlamak için aslında kısaca hayat hikâyesine bakmak oldukça ufuk açıcı olabilir⁴. Goffman’ın hayat hikâyesindeki⁵ ilginç kişiler ve olaylar onun teori ve kavramlarının da sökün ettiği yerler olması açısından önemlidir. Öyle ki aşağıda değerlendirilecek Goffman’ın *dramaturji* teorisinin hem kişisel/biyografik hem de teorik kökenlerinde; sadece genç Erving’in lise oyunlarında oynaması ya da kız kardeşinin büyüüp beğenilen bir tiyatro ve sinema oyuncusu olması ya da ailesinde sanatsal açıdan yetenekli çok sayıda erkek ve kadın bulunması değil; sosyolojik bir çözümlemeyi gerektiren -*dramaturjik* olan-, görgü ve görgü kurallarına önem veren bir ailede doğmuş olması da vardır (Shalin, 2008).

Goffman Sosyolojisi

20. yüzyılın başlarından itibaren Amerika’daki tüketimi körükleyen kapitalist sistem ve siyasi çekişmelerin, Amerikan sosyolojisine ve dolayısıyla sosyolojiye oldukça önemli etkileri olmuştur. Bunlar Lazarsfeld’in kuramlarından Goffman’a kadar çeşitli şekillerde tezahür etmiştir. Ticari amaçlı pazarlamanın tüketici eğilimlerine ve siyasal aktörlerin seçmen davranışlarına ilişkin büyük talepleri ve “yatırımları” sosyal-psikoloji alanını oldukça zenginleştirmiştir. Bu dönemin, sosyolojik kuramda belki de en önemli sonuçlarından birinin aslında sosyal psikolojiye oldukça yakın olan *sembolik etkileşimcilik* yaklaşımı olduğu söylenebilir.

³ Goole Scholar’a göre. Bkz. (scholar.google, 2022)

⁴ Goffman’ın biyografisi ve teorisi arasındaki etkileşimi inceleyen bir çalışma için bkz. (Shalin, 2008)

⁵ Amerikan Sosyoloji Derneği’nin 73. başkanı (1922-1982) Dr. Erving Goffman hakkında belgeler, biyografik materyaller, röportajlar ve eleştirel çalışmalar toplayan, web tabanlı, açık kaynaklı University of Nevada’nun bir projesi için bkz. Bios Sociologus: Erving Goffman Archives. (goffman archives, 2022)

19. yüzyıl sonları ve 20. yüzyıl başlarında Amerikan sosyolojisinde, bireylerin davranışlarını ve bunların toplumsal yönlerini araştıran sosyal psikoloji alanındaki çalışmalardan etkilenerek ortaya çıkan ve serpilerek *sembolik etkileşimcilik*; dönemin hâkim sosyolojik paradigması olan *yapısal işlevselcilikten* farklı olarak, toplumu ve toplumsal bireylerin gündelik yaşam deneyimleri üzerinden ve onların bu yaşamdaki sembolik etkileşimlerinin bir ürünü olarak görülür (Ritzer, 2018, p. 287). Bu yaklaşımın kurucusu olarak kabul edilen Mead (1863-1931), bütün olarak toplumlara çalışmaktan çok, küçük ölçekli toplumsal süreçleri çözümlenmeye, yapılar üzerinden değil bireyin gündelik yaşam deneyimleri ve bu deneyimlerin yaşandığı dünyadaki şeylere bireylerin/toplumun atfettikleri anlam üzerinden yani mikro düzey analizler yapma eğilimindedir (Giddens ve Sutton, 2009, p. 25). *Sembolik etkileşimciler*, *yapısalcı* yaklaşımlardan farklı olarak; aktif, yaratıcı olduğuna inandığı birey/fail/aktörlere daha fazla odaklanmıştırlar.

Bir sembolik etkileşimci olarak kabul edilen Goffman, doktora tezinden önce; ilki statü sembollerinin meşru bir şekilde elde etme imkânı olmayanlar tarafından nasıl “ödünc alınabileceği” ile ikincisi günlük hayatın, hepimizin “sakinleştirilmeye” (cooled out) ihtiyaç duyduğu “işaretler” olduğumuz büyük bir güven “hilesi” olarak ne ölçüde deneyimlendiğiyle ilgili iki makale yayınladı ve bunlar, onun niceliksel yaklaşımdan ciddi bir kopuş ve kendine özgü yazı stiline ilk işaretleriydi (Manning, 1992, p. 7). O, böylelikle, “belirli önemli alanlara ilişkin gözlemlerini sıralamak için terminoloji ve taksonomik şemalar üretmede usta”lığını göstermiştir (Chriss, 1995, p. 178). Goffman’ın birincil ilgi alanları, bireylerin başkalarının yanındayken kendilerini nasıl sundukları (*benlik sunumu*) ve insanların sosyal etkileşim sırasında işgal etme eğiliminde oldukları rollerdi (Birnbaum, 2008, p. 20).

Blumer, Burke ve Durkheim’in çalışmalarından etkilenen Goffman, etkileşim arenasını gerçekliğin, sosyalleşmenin ve toplumsal yenilenmenin odağı haline getiren toplumdaki bireyin bir analizini sundu (Adler & Adler, 1987, p. 220). Bunu ilk önemli kitabı *Gündelik Yaşamda Benliğin Sunumunda* o, “bu çalışma, sosyal hayatın, özellikle bir binanın veya tesisin fiziksel sınırları içinde organize edilen sosyal hayatın, incelenebileceği bir sosyolojik bakış açısını detaylandıran bir el kitabıdır” şeklinde özetlemiştir (1959, p. i). Goffman’ın etkileşim analizi konusundaki kararlı arayışı ve etkileşime katılanlar hakkında önerdiği şey, 1950’lerin ortasından 1980’lerin başına kadar on bir kitapta ve çok sayıda makalede yayınlandı ve akademi ve akademi dışında ona birçok hayran kazandırdı (Smith, 2006, p. 1).

Bir Sahne Olarak Hayat: Dramaturji

1956’da Edinburgh Üniversitesi Goffman’ın, daha önce Shetland adalarından birinde bir çiftçi topluluğu üzerine yaptığı çalışmadan da faydalanarak, bir dizi *dramaturjik* ilkeyi tartışan ilk kitabı *Gündelik Yaşamda Benliğin Sunumu*’nu yayınladı. *Tiyatro kuramı* ya da *oyun kuramı* olarak söylenebilecek *dramaturjik* kuramını ve bu kitabını Goffman; “bu çalışma teatral *performansın* raporudur; türetilen ilkeler *dramaturjik* ilkelerdir. Bireyin olağan çalışma durumlarında kendini ve faaliyetlerini başkalarına nasıl *sunduğu*, onların kendisi hakkında oluşturduğu *izlenimi* nasıl yönlendirdiği ve kontrol ettiği, onların karşısında *performansına* devam ederken neler yapabileceği ve yapamayacağı üzerinde durulan bir çalışma” olarak nitelmiştir (1959, pp. i-ii). Onun teorisindeki ilkelerin her biri, sosyal dünyayı bir tiyatro performansımı gibi araştırır. Goffman’ın da diğer *sembolik etkileşimciler* -özellikle Mead- gibi odaklandığı konulardan biri diğeri olan *benlikte* ise o, Mead’deki kendiliğinden benlik olan *ben (I)* ile benlik içindeki toplumsal kısıtlamalar olan *beni (me)* arasındaki gerilimden etkilenmiş (Ritzer, 2018, pp. 419-443) ve bu gerilimi, “*performanslarda* gerekli olan ifade tutarlılığı, tümüyle insan olan benliklerimizle *sosyalleşmiş benliklerimiz* arasındaki önemli bir farklılık” dediği şeyde yani insanların bizden ne yapmamızı bekledikleri (*rol*) ile spontane olarak ne yapabileceğimiz arasında ortaya çıkar şeklinde ifade etmiştir (1959, p. 56). O, *benliği* tamamen eyleyenlere içkin olarak değil eyleyen ile izleyici arasındaki etkileşimin bir ürünü olarak değerlendirdi ve “gerçekleştirilmiş bir karakter olarak *benlik*, temel kaderi doğmak, olgunlaşmak ve ölmek olan

organik bir şey değildir; sunulan bir *sahneden* yayılan dramatik bir etkidir” şeklinde açıkladı (1959, pp. 252-253).

Goffman, insanların genellikle sorunsuz işleyen ve katılan herkes için rahat olan etkileşimlerde bulunmak istediği inancından yola çıkıyordu (Rutter & Smith, 1999). Çalışmasının temelinde bulunan konulardan biri olarak *benlik sunumu*, olumlu ya da olumsuz izlenim oluşturmaya yönelik olarak *aktör* veya *aktörler* tarafından değişik taktiklerden, ister -bu taktikler sonucunda- bilinçli ister bilinçsizce spontane oluşan sözlü ya da sözsüz (giysiler, saç sitilleri, otomobiller gibi) bir sunum ya da gösteri şeklindeki etkileşimlerdi (Jones & Pittman, 1982, p. 233; Gilmore vd., 1999, p. 322; Schau & Gilly, 2003, p. 387). Goffman *izlenim yönetimini* ise “*eyleyenlerin (aktörlerin)* karşılaşması muhtemel belirli sorunlar karşısında belirli *izlenimler* sürdürmek için kullandıkları teknikler ve bu sorunla baş etmek için bir savunma mekanizması olarak kullandıkları yöntemler olarak tanımladı” (Ritzer, 2018, pp. 419-443). Burada dikkat edilmesi gereken önemli bir husus *benlik sunumlarının* çerçevesini oluşturan ve *izlenim yönetiminin* dayanağını oluşturan idealize edilmiş *sahneler* ve *performanslardır*. Öyle ki bu idealizasyon toplum tarafından belirlenmiş kurallar ve kurumlar silsilesinin, “senaryosuna” göre -*sahne* ya da *sahne önünde rollerini*-oynamayı zorunlu kılmaktadır. Aksi takdirde amaca (statü, haz, zenginlik, gibi) ulaşmak mümkün olmayacaktır. Bu bağlamda Goffman, bu *rolleri* oynayan *aktörlerin* ve onların *performanslarının* çıkar temelli sahteliğine dikkat çeker. Bunu sağlamak için *aktörlerin* sürekli dışarıdan algılanmalarını *oynadığını* (*benlik sunumu*) ve istedik aktör olabilmek için ise sürekli bir çaba içinde olmalarını *izlenim yönetimi* olarak ifade eden Goffman’ın toplumsal tahayyülünün merkezinde yer alan *izlenim yönetimi*, son kertede oyuncuların çevrelerindeki idealize edilmiş bir görünüm sunmaya eğilimli olduklarını savunur ve bunun bir sonucu olarak *performans-lar toplumsallaştırılmış, biçimlendirilmiş ve beklentilere uyacak bir şekle girmiş olur* (1959, pp. 34-37). Onun analizinin yapısal boyutuna işaret eden bu durumda, oyuncuların gözlemcilerle bir kaç farklı şekilde *idealize edilmiş bir izlenim sunma eğilimi* şeklinde bir sosyalleşme süreci ortaya çıkar ve birey kendini başkaları önünde *sunduğunda*; kendi davranışından daha fazla toplumca kabul edilmiş (accredited) değerleri içermek ve oynamak eğiliminde olacaktır (a.g.e.). Dolayısıyla bir kimse toplumsal yaşamda bir amaca ulaşmak istiyorsa, “*performansı* sırasında ideal standartlara uygun bir ifade ortaya koymak, bu standartlarla uyuşmayan eylemleri reddetmek veya onları gizlemek zorunda kalacaktır.” (a.g.e.) Burada Goffman’ın Durkheim’dan etkilenen yönü belirginleşmektedir.

Dramaturjik kurama göre *sahne aktörleri* olarak bireyler, “arzularını, duygularını, inançlarını ve kendi imajlarını, kelimeler, jestler, senaryolar, dekorlar, manzaralar ve görünümün çeşitli özelliklerinden yararlanarak iletilebilir biçimlere” çevirmek zorundadırlar (Sandstrom, Martin, & Fine, 2006, p. 105). Tüm bu oyun için hazırlık süreçleri ve soyut somut gerekli enstrümanlar ise *sahne önünün* hemen bitişiğinde ancak bir bölümle *seyircilere* sınırlandırılmış *sahne arkasındadır* ve burası *aktörün* gerçek yaşam alanıdır. Bu analizde dikkat edilmesi gereken bir diğer husus ise *roller* ve bunlara ilişkin pozisyonların, *performans* beklentilerinin toplumda “var olmadıkları”dır: onlar aslında gerçeğin fark edilmesini sağlayan entellektüel kafeslerdir (Mendras, 2017, p. 89). Goffman, kuramının temel elementi olan *performansı*, belli bir durumda belli bir katılımcının diğer katılımcılardan herhangi birini herhangi bir şekilde etkilemeye hizmet eden tüm faaliyetleri olarak; bununla ilişkili *rol (part)* veya *rutini* ise, bir *performans* sırasında ortaya çıkan ve önceden belirlenmiş ve başka durumlarda da sunulabilen ya da tekrarlanabilen eylem modeli olarak tanımlamıştır (1959, pp. 15-16).

Goffman’ın *performans* sırasında etkileşimde bulunan taraflar açısından, sunulan *performansın* nasıl algılandığına ilişkin dikkat çektiği nokta aslında onun çalışmalarında da yoğunlaştığı, ilişkilerdeki sahtelik ve hileleri işaret etmesi açısından önemlidir. Ona (1959, pp. 17-18) göre *performansları* ele alırken, kişinin etkileşimde olduğu diğer kişilerde (içinde bulunduğu toplumda) yaratmaya çalıştığı gerçeklik izlenimine olan kendi inancına bakmak önemlidir ve iki taraf da buna inanıyorsa bu durumun “gerçekliğine” en azından sosyolog şüpheyle yaklaşmalıdır. Dolayısıyla Goffman, içinde sahtelik de barındıran bu oyunu;

“her zaman ahlaki olarak parlak bir görünümde olma, sosyalleşmiş bir kişiliğe sahip olma yükümlülüğü ve bunun kârlılığı, kişiyi sahne sanatlarında deneyimli biri olmaya zorlar” şeklinde özetler (a.g.e., p. 251). Aslında benzer bir tespit sosyolojinin kurucularından olan Simmel tarafından yaklaşık yüz yıl önce de söylenmiştir. Sosyolojik bir kategori olarak toplumsallığı, toplumsallığın bir oyun biçimi olarak tanımlayan Simmel’e (1950, p. 49) göre de; “sosyallik, kişinin sanki herkes eşit -miş gibi yaptığı- ve aynı zamanda onların her birini onurlandırıyormuş gibi davrandığı bir oyundur.”

İran ve Sineması

82 Milyon nüfusa sahip görece büyük bir ülke olan İran İslam Cumhuriyeti’nde (İİC), resmi dil olan Farsça dışında, Türkçe, Kürtçe, Arapça, Beluci dilleri de konuşulmakta; çoğunluk olan Farslar dışında, Azeriler, Türkmenler, Kürtler, Araplar ve Beluciler, İran’da yaşayan önemli etnik grupları oluşturmaktadır (mfa.gov.tr). Din temelli farklı bir toplumsal/siyasal yapısı olan İİC, seçimle gelen bir cumhurbaşkanına ek olarak bir de oldukça önemli bir toplumsal-siyasal aktör olarak dini lidere sahiptir ve dolayısıyla gündelik ilişkilerde din ve dini kurumlar/kurallar temel belirleyicilerin başında gelmektedir. Öyle ki, İİC Anayasası’nda, egemenliğin yasama, yürütme ve yargı organları tarafından, Devrim Rehberi’nin himayesi altında kullanılacağı belirtilir ve Cumhurbaşkanı yürütmenin başıdır (mfa.gov.tr). Bu durumun toplumsal yaşamdaki en belirgin yansımaları kadınların gündelik deneyimleri ve idam cezasından okunabilir.

Tarihsel açıdan İİC’ne baktığımızda Türkiye Cumhuriyetine benzer bir serüven ve yine Türkiye’dekine benzer, tam anlamıyla modernleş-e-meme veya Tekeli’nin güzel tanımlamasıyla “utangaç bir modernleşme” (2008, p. 25) ve bunun toplumsal siyasal yansımalarını okumak mümkündür. Bunun için kısaca İran’ın tarihine bakmak yeterli olacaktır.

Bugünkü İran’ın kökenleri, 13. yüzyılda, İran Azerbaycan’ında bir grup aşiret tarafından kurulmuş ve sonradan Şiileşmiş bir tarikat olan Safevilere dayanır (Arı, 2007, p. 82). Safeviler uzunca bir müddet bu bölgeyi yönetse de 18. Yüzyılın ortalarında kabileler arası çatışmalardan dolayı zayıflamaya başlamış ve sonunda yıkılmıştır. Sonrasında aslında bir Türk aşireti olan Kaçarlar, İran’da yönetime geçmiş ve merkezi bir sistem kurmuşlardır ve 1900’lerin başına kadar devam eden bu dönem Rıza Şah tarafından bitirilmiştir (Niray ve Deniz, 2010, p. 4).

İran son iki yüzyıl yabancı müdahalesinde kalmış, birkaç defa işgal edilmiş ve yönetim felç edilmiş, Saray yönetimi dışarıdan müdahaleler sonucunda, 20. yy başlarında fiilen çökmüştür (Gündoğan, 2011, p. 94). İngilizlere Tütün Şirketi’ni kurma hakkı tanınması ile tütünün İngiliz tekeline geçmesi, 1891-1892’deki Tütün İsyanı’nı başlatmış ve buna ek olarak ülkede milliyetçi fikirler ortaya çıkmıştır (Sarıkaya, 2012, p. 10). 1907’de imzalanan Anglo-Rus sözleşmesiyle, İran üç bölgeye bölünmüş ancak içlerinde gayrimüslim, Ezeli-Bâbî, Bahâî ve seküler kimseler de olan 1905-1911 meşrutiyet hareketi, halkın yönetime katılabildiği “anayasal hükümet” kavramını getirmesi açısından İran tarihinde önemli bir dönüm noktası olmuştur (a.g.e., pp. 10-11). 1919 ve 1920’lerde yükselen sokak hareketlerini bastıran Rıza Şah İngiliz desteği ile yönetimi ele geçirmiş ve Pehlevî soyadını almış, İran’daki Fars olmayan bütün unsurları yok saymış, ülkenin ve milletin adını da Aryanlar’ın ülkesi anlamında, “İran” sözüyle ifade etmiştir (a.g.e., p. 13). Rıza Şah, bir anlamda kuruluş dönemi Türkiye’sinin modernleşme süreçlerine benzer bir şekilde seküler milliyetçilik anlayışını modern öncesi toplumsal-siyasal ilişki tiplerinin yerine getirmeyi hedeflemiştir. Aslında İran’ın tarihiyle ilgili en belirleyici nokta, İran’ın Şiilik anlayışından ve ulemaların etkisinden hiçbir dönemde ayrılmadığıdır (Niray ve Deniz, 2010, p. 5).

1970’lerin sonuna doğru özellikle sol ve İslâmcı halk hareketlerinin artmasıyla 16 Ocak 1979’da Şah, ailesiyle ülkeden kaçmış, 1 Şubat’ta, sürgünde olan Ayetullah Humeyni bir uçakla Paris’ten Tahran’a gelmiş ve 30-31 Mart 1979’da yapılan referandumla İran artık bir “İslâm Cumhuriyeti” olmuştur (a.g.e.). 1980-1988 arasında yaşanan ve Irak’ın ABD’nin

yönlendirmesiyle başlattığı savaş, İran'da bir tür savaş dayanışmasına yol açmış, bu da Şah kadrolarının tasfiyesi ve rejimin sağlamaştırılması için başarılı bir şekilde kullanılmıştır (Sarıkaya, 2012, p. 4).

İran Sineması; Kısa Bir Değerlendirme

Her ne kadar kökenleri, Kerbela olaylarını temsil eden İran dinî oyunlarına kadar götürülebilecek olsa da (Arpacı ve Özen, 2018, p. 241) İran Şahı Muzafferüddin'in, 1900 yılında, Paris ziyaretinde saray fotoğrafçısı Mirza İbrahim Han Akkasbaşı'ya Gaumont yapımı bir kamera satın alması, İran sinemasının başlangıcı olarak kabul edilebilir (Tekinsoy, 2009, p. 747). Akkasbaşı'nın, Şahın aynı yıl Brüksel'deki Çiçek Festivali'ni gezmesini, saraydaki günlük yaşamı, Tahran sokaklarını, Muharrem kutlamalarını filme alması sonrası sinematografi kısa sürede sarayın yanı sıra soyluların da ilgi gösterdiği bir eğlence olmuştur (a.g.e.).

Hamid Naficy İran sinemasını; Sessiz evre (1900-1930), Sesli evre (1930-1960), Modern evre (1960-1978) ve Devrim Sonrası evre (1978-1994) olmak üzere dört evrede değerlendirmektedir (1996, pp. 672-677). Sessiz evrede, yani 1930'da Ermeni asıllı İranlı yönetmen Avanes Ohanian tarafından, -biri uzun ve biri kısa iki adamın maceralarını anlatan siyah-beyaz, sessiz komedi- ilk uzun metraj kurgu film *Abi va Rabi* çekilene kadar İran sinemasına tamamen kurgusuz filmler hâkimdi ve kraliyet ve üst sınıflar himayesinde haber ve belgesel filmler üretilmekteydi (a.g.e.). 1927'de sinemaya sesin dahliyle önceleri ithal sesli haber filmleri izlenirken, 1932'de Türkiye'den bir fotoğrafçının filme aldığı, İran Başbakanıyla Atatürk'ün görüşmesini anlatan ilk Farsça sesli haber filmi gösterildi ve sesli dönem başladı (Naficy, 1996, pp. 672-673). 1933'te İranlı şair Sepenta'nın yazdığı ve İrani'nin yönettiği bir aşk hikâyesi olan ilk yerli sesli yapım film *Dokthar-e Lor* (Lor Kızı) çekildi (a.g.e.). İronik bir şekilde özellikle 1940'lardaki yoğun sansürün -sadece 1940'ta 243 film sansürlenmişti- İran film endüstrisinin gelişimine önemli bir katkı yaptığı bu dönemden sonra 1960'tan Devrime kadar, ülkedeki kaotik ve baskıcı ortamın hâkim olduğu modern evrede ise Batı'da eğitim alan sinemacılar ve bunlara yapılan yoğun devlet baskıları görülür (a.g.e., p. 674). Bu dönemin başlangıcı olarak 1960 gösterilse de dönemin ses getiren filmleri ilerleyen yıllarda İran Yeni Dalgası olarak kabul edilecek olan Ma'sud Kimiya'nın yönettiği *Qaisar* (Sezar, 1969) ve Dariush Mehrjui'nin yönettiği *Gav* (İnek, 1969) filmleridir (a.g.e.; Gül, 2019, p. 74). 1978'de gerçekleşen Devrim ile sona eren Modern Evre'den sonra günümüzde de İran'da hala etkisini gösteren Devrim Sonrası Evre başlamıştır. Devrimin ilk günlerinde Pehlevi rejiminin ve batılılaşmanın bir ajanı olarak görünen sinema bir nefret objesi haline gelmiş ve bu durum yüzlerce kişinin öldüğü sinema kundaklamalarına ve sinemaların yıkılmasına, başta kadınlar olmak üzere tüm sinema camiasının yoğun baskı altına alınması ve cezalandırılmalarına kadar varmıştır (a.g.e., p. 675). Aslında bu dönemde, rejim sinemaya tamamen karşı değildi ve ilerleyen yıllarda oldukça özendirici teşvikler sayesinde İran sineması hem nitel hem nicel olarak gelişerek -ki bu dönemde kadın yönetmen sayısı önceki dönemlerden daha fazla olmuştur- özgün bir hal aldı. Çok kıt imkânlarla ve rejimin izin verdiği filmleri üretebilme çabası, kendine özgü İran filminin ve büyük yönetmenlerinin doğmasına yol açmıştır denebilir (a.g.e., pp. 675-678). Bu durumu oldukça özlü bir şekilde İranlı usta yönetmen Kiarostami⁶ şöyle özetler; "Kuşlar, en çok kafeste tutulduklarında şakır" (Cronin, 2017, p. 19).

Devrim Sonrası dönemde bazı yönetmenler ve filmleri 'sakıncalı' bulunmuş ve üretimleri engellenmiş olsa da bazı 'muhalif' yönetmenler özgün filmleriyle uluslararası festivallerde hak ettikleri değeri görmüşlerdir. Bu sinemacıların en önemlileri olarak; Abbas Kiarostami, Behram Beyzayi, Perviz Kimyavi, Muhsin Mahmelbaf, Asghar Farhadi, Jafer Panahi gibi uluslararası seviyede birçok başarı kazanmış isimler gösterilebilir (Gül, 2019, p. 304). Her birinin kendine has sinema dili olsa da, bu yönetmenlerin ve dolayısıyla İran sinemasının ortak bazı temel

⁶ Kiarostami sinemasını, beslendiği kültürel kaynaklar üzerinden ve devrim sonrası İran sineması izleğinden değerlendiren bir çalışma için bkz. (Elena, 2005)

özellikleri Kirel'e (2007, p. 411) göre; düşük bütçeli; sıradan insanların hayatlarındaki ikili çatışmaları (özel-kamusal alan, kadın-erkek, yetişkin-çocuk gibi) gerçekçi bir anlatımla – ki bunda amatör oyuncuların kullanılmasının da etkisi olduğu söylenebilir- sunan; dini ve ekonomik sansürün izin verebildiği ölçüde belgeci olan; sade bir anlatım üzerine kurulu ve daha çok 'auteur' sinemasına yakın olmalarıdır

İran filmlerinde oldukça yoğun kullanılan s-imeg görüldüklerimizi anlamlandırmamızda önemli bir yere sahiptir dolayısıyla sosyal bilimlerin birçok alanında araştırma yapmayı gerektirir (Kabadayı, 2013). Dolayısıyla filmlerle ilgili çalışmalarda “sadece yönetmenin eserleri ve hayatı değil, filmin çekildiği bölge, halk gelenekleri, devlet düzeni gibi konuların da araştırılması ve incelenmesi gerekmektedir.” (Bölükmeşe ve Namvar, 2020, p. 11) Paradoksal bir şekilde, katı toplumsal, kültürel, siyasal koşullar; İranlı sinemacıları farklı anlatım yöntemleri bulma zorunluluğuna itmiş ve bu da eşsiz, duru, gerçekçi olduğu kadar yoğun s-imegler barındıran bir sinemanın ortaya çıkmasını sağlamıştır denebilir. Diğer bir deyişle, toplumsal, kültürel, siyasal demir kafesleri kırmak için sanat ve sinema kendini göstermiştir.

Aslında Devrim sonrası pek çok kişi İran sinemasının öleceğini düşünmüştü ancak İran filmi, İran kültürü ve toplumundaki daha geniş değişimlere paralel olarak dikkate değer dönüşümler geçirerek hayatta kaldı ve günümüzde İran filmleri dünyanın en yenilikçi ve heyecan verici filmlerinden biri olarak kabul edilmekte, İranlı yönetmenlerin filmleri uluslararası festivallerde giderek artan beğeniyle gösterilmektedir (Mir-Hosseini, 2001, p. 26). Halen devrim sonrası dönemi yaşamakta olduğu söylenebilecek İran ve sineması başta kadınlar olmak üzere birçok açıdan yoğun baskı altındadır. Ancak bu sert rejim ve onun uygulamalarının sinemaya olumlu etkilerinden de söz edilebilir. Bu bağlamda bu çalışmaya konu film de, idam cezası ve onun “kahramanlarından” olan cellâtları ve cellât adaylarını resmetmektedir⁷.

Sosyolog Bir Yönetmen; Mohammad Rasoulof

1973, İran doğumlu olan Rasoulof, Şiraz Üniversitesi'nde sosyoloji ve Tahran'daki Sooreh Yüksek Eğitim Enstitüsü'nde film kurgusu okudu (iffr, 2022). Film yapımcılığına belgeseller ve kısa filmlerle başlayan Rasoulof, 1991-1999 döneminde altı kısa film yaptı. İlk uzun metrajlı filmi *Gagooman* (Alacakaranlık, 2002) ile İran'daki Fecr Film Festivali'nde en iyi film ödülünü kazanan yönetmen, ikinci filmi *Cezire Ahani*'den (Demir Ada, 2005) sonra İran'daki sansür sistemiyle ilgili sorunlar yaşamaya başladı ve 20 Aralık 2010'da İran hükümeti tarafından “ulusal güvenliği tehlikeye atmak ve İslam hükümetine karşı propaganda yapmak” suçlamalarıyla altı yıl hapis cezasına çarptırıldı (a.g.e.). Cezası daha sonra bir yıl şartlı hapis cezası, yurtdışı yasağı ve film yapma yasağına çevrildikten sonra gizlice çektiği, -İran'da hiçbir gösterilmeyen- beş uzun metrajlı filmi, İran dışındaki sinemalarda ve festivallerde geniş bir izleyici kitlesi tarafından izlenen Rasoulof, önceleri filmlerinde anlatım aracı olarak çoğunlukla metaforik hikâye anlatımı biçimlerini kullanırken sonraları daha doğrudan ifade biçimleri kullanmaya yöneldi (IMDB, 2022). Rasoulof, 2011'de Cannes Film Festivali'nde *Bé Omid é Didar* (Hoşçakal, 2011) filmiyle “Belirli Bir Bakış”ta en iyi yönetmen ödülünü kazandıktan sonra tekrar tutuklandı, pasaportuna el konuldu ve İran dışına seyahat etmesi engellendi; 2013'te *Dast-Neveshteha-Nemisoozand* (Elyazmaları Yanmaz, 2013) filmiyle Cannes'da FIPRESCI Ödülü'nü kazanan yönetmen Temmuz 2019'da İran özel savcılığı tarafından medya ve kültürle ilgili suçlardan tekrar bir yıl hapis cezasına ve iki yıl mesleğini icra etmekten men cezasına çarptırıldı (iffr.com, 2022). 2020'de Berlin Film Festivali'nde, **Şeytan Yoktur** filmiyle Altın Ayı kazandı ancak cezası nedeniyle ödül törenine katılamadı (a.g.e., IMDB, 2022).

⁷ İdam temalı diğer önemli İran filmleri için bkz. *Ghasideyeh Gave Sefid* (Beyaz İnek İçin Balad, 2020), *Dayereh* (Daire, 2000), *Dame Sobh* (Day Break, 2005), *Just 6.5* (6.5 Metre, 2019), *Yalda* (Yelda, 2020), *Shah-re Ziba* (Güzel Şehir, 2004).

Şeytan Yoktur'da Sahne, Roller ve Aktörler

“Yapmak, olmaktır.”

(Burke'den akt. Goffman, 1961, p. 91)

İran sinemasının aynı zamanda bir sosyolog olan, başarılı yönetmenlerinden Rasoulof'un *Şeytan Yoktur* (2020) filmi, idam konusuna odaklanan dört kısa hikâyeden oluşmaktadır. İdam cezasının uygulandığı her toplum, “yasal öldürmeyi” gerçekleştirecek insanlara ihtiyaç duyar. İşte kendilerini böyle bir “görev” kararı içinde bulan dört adam ne karar verirlerse versinler, bu kararları kendilerini, ilişkilerini ve tüm hayatlarını doğrudan veya dolaylı olarak yıpratacaktır. Tematik olarak birbiriyle bağlantılı dört bölümden oluşan filmde Rasoulof, bu adamları ve onları çevreleyen insanların hikâyelerini anlatmaktadır⁸. Filmin genel olarak İran sinemasının; simgesel ve sade bir anlatım ve minimalist anlayışını yansıttığı söylenebilir. “Minimalist sinemanın en önemli özelliği olan hikâye anlatımındaki bilge sadelik ve kamera kullanımındaki ekonomik tavır” bu filmde de kısmen görülmektedir (Kıraç, 2000, p. 15).

Özellikle ilk ve ikinci bölümde olmak üzere film bize aslında bir sosyoloğun gözünden veya diğer bir deyişle sosyolojik düşünebilen birinin gözünden, toplumsal normların gündelik birey yaşamına tahakkümünü ve bunların belirlediği *senaryoları/rolleri* nasıl oynamak zorunda kaldığımızı/oynadığımızı göstermektedir. Bu bağlamda, hayatlarımızı belirli/verili senaryoları, içine doğduğumuz sahnelerde oynadığımız düşünülürse, film bir “oyun içinde oyun, sahne içinde sahne, rol içinde rol” olarak da görülebilir. Goffman, gerçek aktörün canlandırdığı karakterin, onun gerçek karakteri olmadığı için, oyunda aldığı tavırdan korunup kendini savunmak ihtiyacı hissetmediğine dikkat çeker ve gerçek sahnede role kendini fazla kaptırmanın onun için bir tehdit oluşturmadığını belirtir (1961, p. 117). Bu bağlamda özellikle filmin ilk bölümündeki Haşmet karakteri, toplumsal hayattaki “gerçek role” kendini fazla kaptırmanın travmatik sonuçlarını göstermesi açısından da önemlidir.

Goffman'ın odaklandığı önemli konulardan olan *total bir kurumda* veya sınırları ve bu sınırlar içinde gerçekleştirilecek ve/veya gerçekleştirilemeyecek şeylerin net belirlendiği, gözetim ve denetim altında bir ortamda (hapishane) başlayan film, bu kuralların, senaryoların, sınırların, duvarların, gözetimin, denetimin o kadar net olmadığı “dışarıyla” devam eder.

Filmle aynı adı taşıyan ilk bölümlün kahramanını farklı *sahnelerde farklı rollerde(performans)* görürüz. Goffman'cı anlamda önemli bir *takım* oyuncusu portresi ile başlayan filmin kahramanı Haşmet, iş yerinde sevilen, rollerini doğru oynamayanların yoğun olduğu anomik bir toplumsal hava veren trafikte bile çok “huzurlu ve düzgün” olan ve bir kediyi dert edinecek kadar hassas bir kişidir. Sonrasında Haşmet'in eşi Raziye sahneye çıkar ve aile *oyunu/rolleri* başlar. İyi (normal) bir *takım* olan bu ailenin, toplumsal aile *rollerine* ne kadar sadık olduklarını, anlattıkları “anormal” bir aile örneğiyle öğreniriz. Toplumdaki kadın *rolü* saf bir şekilde sahnelenir; arabayı kullanan kocasına elleriyle meyve yediren, aile ekonomisi için dertlenen, kadın olduğu için kocasının maaşını çekerken kendine güvenilmemesinden biraz dertlenen bir eş ve anne. Koca, “toplumsal senaryo” ve “toplumsal sahnenin eril yönetmenlerini” kızdırmamak adına, karısının sadece küçük bir kısmını gösterebildiği saçının renk seçiminde demokratik bir tutum sergileyebilecek “olgunluktur”. Sonraki sahnede Haşmet'i evlat *rolünde* görürüz. Öyle ki annesinin sağlığından, evinin temizliğine -ki eril tahakkümün en sert *performanslarının* sergilendiği bir *sahne* olan İran'da zor bir *rol* olması beklenir- kadar her şeyiyle ilgili olan evlat, annesini yıkayan karısıyla oldukça “iyi” bir evlat *performansı* sergiler. Her ne kadar *sahne arkası* olarak düşünülebilse de anne evi aynı zamanda evlat rolünün sergilendiği bir *sahnedir*. Daha sonra, daha evrensel bir *rol* ve *sahne* karşımıza çıkar ve tüketim *rollerini* izlemeye başlarız. Kendi toplumsal kozmosunda oldukça olağan, sıradan, normal bulunup sorgusuz kabul edilen bu *oyun* ve *rollerin* veya senaryonun, nereye

⁸ “Batı”dan bir cellat hikayesi için bkz. The Last Hangman (2005); Türkiye’de tarihten günümüze idam ve cellatlar hakkında, cellat (Kara Ali) anıları da yer alan bir çalışma için bkz. (Yıldırım, 2000).

kadar gidebileceğini oldukça sert bir şekilde gösteren bölümün son sekansında; baba, koca ve evladın cellâda dönüştüğünü görürüz.

Goffman'a (1961, pp. 76-77) göre,

"Görevli, pozisyona girerken, pozisyona karşılık gelen rolün kapsadığı tüm eylem dizisini üstlenmesi gerektiğini fark eder (...) Davranış öğeleri birer birer üstlenilmez, bunun yerine bunlarla yüklü bir koşum takımı alınır ve bir araba gibi çekilirken bile at olmayı öngörerek öğrenebiliriz. (...) Benlik bireyin bir konuma girmesini fiilen bekler (...) kendisi için hazır bir ben bulur."

Önceden belirlenmiş sosyalleş-tir-me kalıpları ve bunlara göre şekillendirilecek kişisel *benlikler* bu verili senaryoları oynamak durumundadırlar ve yapılması istenen/beklenen olunur. Çünkü "yapmak olmaktır" (a.g.e.). Cellat örneğinde veya daha evrensel bir örnek olarak kadın *rollerinde* olduğu gibi sergilenen *rolün* ağırlığı oyuncularını (*aktörleri*) bu *rollerden* kaçacak en azından biraz olsun kendilerini rahatlatabilecek eylemler aramaya sevk eder. Bunu Haşmet'in idamı gerçekleştirilmeden hemen önceki kahvaltı hazırlığı sırasındaki kaçamak "rahat ve huzurlu" tavırlarında görürüz. Goffman bu durumu *rol mesafesi* olarak adlandırmaktadır. *Rol mesafesi aktörün (icracının) icra ettiği bir rolden* mağrurca (disdainful) kopuşunu etkili bir şekilde ileten eylemlere atıfta bulunur (1961, p. 98).

İkinci bölümde Haşmet'ten farklı olarak öldürme görevini bir geçim kaynağı olarak değil zorunluluktan yapmak zorunda olan bir gencin (Pouya), bu *rolü* oynamamak için direnmesi sahnelenir. Zorunlu askerlik ve askerliğin sorgulanamaz görevlerinden biri olarak öldürme ediminin ve bu bağlamda aslında verili rollerin toplumun farklı kesimlerinden/sınıflarından farklı aktörler tarafından sorgulanmasını ve sorgulanmamasını izlediğimiz bu bölüm (O (she), Yapabilirsin Dedi), toplumsal *sahnenin* ve *senaryoların* esiri olmamak için farklı yolların da olabileceğini göstermesi açısından önemlidir.

Üçüncü bölümün (Doğum Günü) kahramanı Cevat tam anlamıyla yukarıda ifade edilen *toplumsal senaryoların/rollerin* ve bu çerçevede sergilenen *performansların* ve *izlenim yönetiminin* son kertede belirli amaçlara ulaşabilmek için yapıldığını gösteren bir karakterdir. Öyle ki zorunlu askerlik görevini yapan Cevat, evlenme teklif edebilmek için gereken bir kaç günlük izni alabilmek adına öldürme *rolünü* sergileyen bir insanın -toplumsal birçok *rolde* de olduğu gibi bir sahtelikte içkin olan- pişmanlığını seyrederek. Filmin belki de bu çalışmanın konusu anlamında en etkileyici sahnelerinden biri verili rolleri de sembolize edebileceği düşünülen üniformanın bir korkuluk olarak asılmış olarak görüldüğü son sekanstır. Öyle ki üniforma kelime olarak da herkesin içine girebileceği sabit tek tip bir kalıbı imler.

Son bölüm (Öp Beni) yine ikinci bölümün kahramanına benzer bir çift *aktör*, kendileri için yazılan *rolü* oynamayıp acı da olsa sonuçlarına katlanmışlardır. Öyle ki kendi çocuklarını doğaçlamaya görece daha çok müsamaha gösterilen bir coğrafyaya/topluma gönderebilecek kadar özverili ve kendileri de toplumsal *sahnedeki* bu oyunda tıpkı Pouya gibi *senaryonun* dışına çıkmış ve yoğun doğaçlama içeren bir yaşam tercih etmiştir. Hatta bu *aktörler toplumsal senaryonun* ana çerçevesi olan doğa ve diğer canlılar karşısındaki "üstün-insan" *rolünü* bile sorgulamaktadırlar.

Aslında kendisi de bir sosyolog olan Rasoulof bu filmde toplumsal *rolleri* sorgusuz sualsiz kabul eden "normal" bireylerle bu *rollerin/senaryonun* dışına çıkan, bunları sorgulayan toplumsal *aktörlerin performanslarını* güzler önüne sermektedir. Zaten, gündelik yaşamımız da bu ikili seçimler üzerinden akıp giden bir tiyatro sahnesi/sahnelenmesi değil midir?

Sonuç Yerine

Krzysztof Kieślowski'nin 1988 yapımı, *Krótki Film o Zabijaniu* (Öldürme Üzerine Kısa Bir Film)"inde bir fotoğrafçıya giren filmin kahramanı, çalışana bir siyah beyaz fotoğraf gösterir ve "bunun yaşayıp yaşamadığını bana söyleyebilir misiniz?" diye sorar. Sosyoloğun araştırma

nesnesi olan toplum ve onun bir yansıması olarak bireyle ve onu anlamak ve açıklamakla ilişkisi bu düzeyde olamaz. Ancak pozitivist nicel sosyolojik çalışmaların büyük bir çoğunluğunun buna benzer zor bir uğraşı içerisinde oldukları söylenebilir. Aslında sosyolojik düşün için elzem iki temel sütunu olan antropolojik ve tarihsel perspektifin bir arada sunumu / analizi, gerçek birer sanat eseri olan filmlerde gözlemlenebilir.

Rasoulof bu filminde sinemanın toplumsalı anla-t-mak adına ne kadar güçlü bir silah olduğunu gözler önüne sermektedir. İnsan yaşamlarının birer rakama indirgenebildiği, toplumun ötekilerinin çalınan hayatlarının haber repliğine dönüştüğü günümüzde sanatın ve sinemanın bu yönünün önemi daha belirginleşmektedir. Yönetmenin sinema dilinin etkililiği, özellikle filmin ilk bölümünde hapisanedeki iki "sahne" olan idam mekânı ve kumanda odası ve bunların arasındaki ince çizgiyi küçük bir pencere aracılığıyla verdiği idam sahnesinde, dramaturjik anlamda farklı *sahnelere* ve *rollere* ani ve sert geçişlerin içselleştirilmesini oldukça çarpıcı bir şekilde göstermeyi başarmıştır. İran gibi birçok dramatik hayatın her gün *sahnelendiği* bir coğrafyadan yansıtılan gerek kamera açıları, gerek iç ve dış mekânlardaki seslerin kullanımı ve yansıtılan oyuncu aularının bıraktığı katarsis insanların toplumsal *sahnelerde rollerini* nasıl sorgulamadan *oynadıklarını* göstermesi açısından oldukça etkili bir sosyolojik analiz olarak da okunabilir. Sosyoloji literatüründe oldukça farklı kuramlarda kullanılan oyun metaforu, toplumsal roller, kurumlar, kalıplar ve bunlara direnebilme noktalarının bu filmde olduğu kadar billurlaşmış bir şekilde çok az yansıtılabileceği düşünülmektedir. Zaten sanat ve sinema sadece, tür olarak insanın romantik ve/veya farklı heyecansal dürtülerini / güdülerini tatmin etmek amacıyla yapılan bir kolektif emek süreci değildir. Sanatın belki de asıl önemli yönünü yani toplumsal işlevini ve önemini göstermesi açısından filmin toplumsal gerçekçi anlatının önemli eserlerinden biri olarak kalıcılışaacağı düşünülmektedir.

Aslında Türkiye ile coğrafyanın yanı sıra, sosyo-kültürel ve inançsal bakımdan da oldukça yakın olduğu söylenebilecek İİC, Türkiyeli sinemacı ve sosyal bilimciler için de oldukça önemli bir kaynak olarak görülebilir. Öyle ki bu iki ülke ve toplum benzer hikâyelere sahiptir ve bu iki ülke insanları kültürel, inançsal ve hatta son yıllarda siyasal olarak da benzer *sahnelerde* benzer *rolleri* her gün oynamaktadırlar. İslamiyet gibi gündelik yaşamda; siyasal yönetim anlayışından, vücut temizliğine, gündelik kıyafetlerden, suç ve ceza kriterlerine kadar hayatın hemen her alanına müdahale edebilen bir inanç sisteminin yaygın ve belirleyici olduğu toplumları anlamak, bu inanç sistemlerinin eril-geriatrik, patrimonyalist yaşam tahayyüllerinin etkisini görmeden çok da mümkün olamayacaktır. Aslında bu tarz ülkelerde bir *gösteri* ve *sunum* olarak gündelik yaşam; *senaryosu*, *sahneleri*, *rolleri*, kostümleri doğaçlamaya neredeyse hiç fırsat vermeyecek katılıkta sürmektedir.

İçine doğduğu toplumun cinsiyetten, çalışmaya, inançtan, üzülmeye, aşktan nefrete kadar neredeyse tüm kalıplarını alan ve tıpkı kendinden habersiz kurulan ismi gibi bunlarla yaşamak zorunda kalan bireylerin hayatı, özü itibariyle kendisine yazılan *rolleri* oynamakla geçmektedir. Bu toplumsal normlar genellikle eşitsizlikler üreten ve yeniden üreten bir makine gibi her an insanları öğütmektedir. Bu anlam labirentinden çıkabilmek için tür olarak insanın bu demir kafesleri kırmasının en özgün ve özgür şekilleri olan başta sinema olmak üzere sanatsal duyu bireye oldukça önemli yollar gösterebilir. Bu bağlamda sinema ve yapımcıları toplumlara birer ayna tutarlar. Sosyal bilimle uğraşan ve/veya uğraşmayan ama başkaları için de bir diyeceği olan insanın, kültürü yarattığı gibi dönüştürebileceğinin farkına varması; kadınların ve erkeklerin, seçenlerin ve seçilenlerin, işçilerin ve patronların, ezenlerin ve ezilenlerin, *oyunun* ve *oyundaki rolünün* farkına varması ve gerektiğinde bu *oyundan* kaçması veya *oyunu* dönüştürebilmesi için birçok yol olabilir. Tıpkı bu çalışmada değerlendirilen filmin yönetmeninde olduğu gibi sinemacıların sosyolojik düşünebildiği ve/veya sosyologların sinemayla uğraştığı, sanat ve sosyolojinin daha çok üretildiği bir toplum kendinin ve *rollerinin* ve bunları dönüştürebilme potansiyelinin daha çok farkında olan bireylerden oluşan bir toplum olacaktır.

Kaynakça

- Adler, P. A., Adler, P., ve Fontana, A. (1987). Everyday life sociology. *Annual Review of Sociology*, 13, 217-235.
- Arı, T. (2007). *Geçmişten Günümüze Ortadoğu Siyaset, Savaş ve Diplomasi*, İstanbul: Alfa Yayınları.
- Arpacı, M. ve Özen, F. (2018). İran'da Sinema Endüstrisinin Tarihsel Gelişimi: 1979 ve Sonrası . *TRT Akademi* , 3 (5) , 238-260 .
- Biddle, B. J. (1986). Recent Development in Role Theory. *Annual Review of Sociology*, 12, 67-92.
- Birnbaum, M. G. (2008). Taking Goffman on a Tour of Facebook: College Students and the Presentation of Self in a Mediated Digital Environment, University of Arizona.
- Bölükmeşe E. , Namvar Y. (2020). *Dil ve Edebiyat Araştırmaları*, Ankara: Akademisyen Kitabevi
- Chriss, J. (1995). Some thoughts on recent efforts to further systematize goffman. *Sociological Forum*, 10(1), 177-186.
- Cronin, Paul (2017), "Abbas Kiyarüstemi ile Sinema Dersleri" (Çev. Pelin Arda), Redingot Kitap, İstanbul
- Durkheim, E. (1982). *The Rules Of Sociological Method*. (Translated. W. D. Halls). New York: The Free Press.
- Elena, A. (2005). *The Cinema of Abbas Kiarostami*. (Translated. B. Coombes). London: SAQI
- Giddens, A., & Merton, R. K. (1987). *Sociology, a briefbut critical introduction*. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich.
- Giddens, A., & Sutton, P. W. (2009). *Sociology*. Cambridge: Polity Press.
- Gilmore, D. C., Stevens, C. K., Harrell-Cook, G., Ferris, G. R. (1999). Impression Management Tactics, *The employment interview handbook*, 321-336.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Garden City, NY: Doubleday.
- Goffman, E. (1961). *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.
- Goffman archives. (2022, 24 Temmuz). Erişim Adresi: https://digitalscholarship.unlv.edu/goffman_archives/,
- Gül, M. E. (2019). Sinemanın Dijitalleşmesiyle Yönetmenin Kendini Görünmez Kılma Çabası: Abbas Kiarostami Örneği . *SineFilozofi* , Özel Sayı (1), 297-313 . DOI:10.31122/sinefilozofi.515207
- Gündoğan, Ü. (2011), Geçmişten Bugüne İran İslam Devrimi: Genel Değerlendirme. *Ortadoğu Analiz Dergisi*, 3 (29), 93-99.
- Iffr, (2022, Eylül 1). <https://iffr.com/en/persons/mohammad-rasoulof>
- IMDB,(2022, Eylül 1). https://www.imdb.com/name/nm1488024/bio?ref =nm_ov_bio_sm
- isa.org. (2022, 24 Temmuz). Erişim Adresi: <https://www.isa-sociology.org/en/about-isa/history-of-isa/books-of-the-xx-century>,
- Jones, E. E., Pittman, T. (1982). Toward a general theory of strategic self-presentation. *Psychological Perspectives on the Self*, 1(2), 231-262.
- Kabadayı, L. (2013). *Film Eleştirisi, Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümler*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Kıraç, R. (2000), Şiddet, Oryantalizm ve Minimalizm-90'lı Yıllarda Türk Sinemasına Genel Bir Bakış-Bölüm 2, 25. *Kare*, 31, 11-17.
- Kırel, S. (2007). "İran'da Sinema: İran Sineması ve Üretim Dinamikleri ve Anlatıya Etkileri Üzerine Bir Değerlendirme. Üçüncü Sinema ve Üçüncü Dünya Sineması, İstanbul: Es Yayınları.
- Öldürmek Üzerine Kısa Bir Film (1988)., Yön. Krystof Kieślowski, Oyn. Mirolaw Baka, Krzysztof Globisz, Jan Tesarz, vd.
- Manning, P. (1992). *Erving Goffman and modern sociology*. Cambridge: Polity Press.
- Mendras, H. (2017). *Sosyolojinin İlkeleri*. (Çev. B, Yılmaz). İstanbul: İletişim.
- mfa.gov.tr (2022, 16 Ağustos). Erişim Adresi: <https://www.mfa.gov.tr/iran-siyasi-gorunumu.tr.mfa>,
- Mir-Hosseini, Z. (2001). Iranian Cinema: Art, Society and the State. *Middle East Report*, 219, 26-29. <https://doi.org/10.2307/1559252>
- Naficy, H. Formun Üstü (1996). *The Oxford history of world cinema*. (Ed. Smith, G. Nowell). Oxford: Oxford University Press, 672-678. Formun Altı
- Niray, N. ve Deniz, D. (2010). İran İslam Cumhuriyeti: Tarihi, Siyaseti ve Demokrasisi. *Fırat Üniversitesi Orta Doğu Araştırmaları Dergisi*, 6 (2) , 1-32
- Pierre Bourdieu belgeseli. (2022, 21 Temmuz). Erişim Adresi: <https://www.izlesene.com/video/pierre-bourdieu-belgeseli-sosyoloji-bir-dovus-sporudur-part-01/8768315>,
- Rawls, J. (2018). *Bir Adalet Teorisi*. (Çev. V. A. Coşar). Ankara: Phoenix.
- Ritzer, G. and Stepnisky, J. (2018) *Modern Sociological Theory*. 10th Edition, Los Angeles: Sage.
- Rutter, J. and Smith, G.(1999). Ritual aspects of CMC sociability. In: *Esprit i3 Workshop on Ethnographic Studies in Real and Virtual Environments: Inhabited Information Spaces and Connected Communities*, Queen Margaret College, Edinburgh. (PDF) *Sociability networks of migrant youngsters: The case of Dutch Hindustanis*.
- Sandstrom, K. L., Martin, D. D., & Fine, G. A. (2006). Symbols, selves, and social reality : A symbolic interactionist approach to social psychology and sociology (2nd ed.). Los Angeles, Calif.: Roxbury Pub.
- Sarıkaya, Y. (2012). Geçmişten Günümüze İran: Tarih, Siyaset, Toplum ve Kültür. *Türk Akademisi Siyasal Sosyal Stratejik Araştırmalar Vakfı Raporu*, Ankara.
- Schau, H. J., Gilly, M. C. (2003). We Are What We Post? Self-Presentation in Personal Web Space. *Journal of Consumer Research*, 30(3), 385-404.
- scholar.google. (2022, 24 Temmuz). Erişim Adresi: https://scholar.google.com/citations?view_op=search_authors&hl=en&mauthor=label:sociology&after_author=
- Shalin, D. N. (2008). "Goffman's Biography and the Interaction Order: A Study in Biocritical Hermeneutics". *Bios Sociologicus: The Erving Goffman Archives*, 1-39.
- Simmel, G. (1950). *The Sociology of Georg Simmel* (Translated & Edited by Kurt H. Wolff). Illinois: The Free Press.
- Smith, G. (2006). *Erving Goffman*. London: Routledge.
- Tekeli, İ. (2008). *Göç ve Ötesi*. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları. Formun Altı
- Teksoy, R. (2009). *Dünya Sinema Tarihi*. İstanbul: Oğlak Yayınları.

The Last Hangman (2005), Yön. Adrian Shergold, Oyn. Eddie Marsan, James Corden, Timothy Spall, vd.

Vico, G. [1744] (1961). *The new science of Giambattista Vico*. N.Y: Doubleday.

Yıldırım, A. (2000). *Darağacında Kan Sesleri, Bir Celladın Anıları*, Ankara: Ayyıldız

Woolgar, S. (1999). *Bilim: Bilim İdesi Üzerine Sosyolojik Bir Deneme*. (Çev H. Arslan), İstanbul: Paradigma Yayınları.

-Araştırma Makalesi-

Felsefi Boyutlarıyla Sinema Sanatı

Suat Soner Erenözlü*

Özet

20. yüzyılın gelişiyle birlikte dünya çok hızlı bir deęişimin içine girmiştir. Bu deęişim siyasi haritalar, bilimsel buluşlar, toplumsal yapılarla birlikte, Batı Dünyası adına en çok sanatta ve felsefede kendisini göstermiş; özellikle de bilim, sanat ve felsefe kendilerini bir bütün olarak ifade etme fırsatını bulmuştur. Bu durum en çok 20. yüzyılda başat gösteren postmodern sanatlar ve sinema sanatında kendisini göstermektedir. Postmodern sanatlar, sanatı felsefi bir cihet olarak görürken sinema sanatı; bilimsellik, felsefe ve sanat minvalinde ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla sinema, gelişiminin her basamağında sanat ve felsefeyle yakından ilgilenmiş, karşılıklı bir etkileşime girmiştir.

Sinemanın felsefeyle olan bu münasebetiyle birlikte sanat, estetik, anlam, üretim, yeniden üretim vb. gibi kavramlar ve bununla beraber birçok sorunsal da kendisini göstermiştir. Özellikle bu kavramlar üzerine yürütülen tartışmalar sinematografinin icadı ile birlikte ortaya çıkmış, dolayısıyla sinema da bu eleştiri ortamı içerisinde varlık kazanmıştır. Ancak sinema sanatına yöneltilen önemli felsefi problem; sinematografinin ahlaktan dine, üretimden ekonomiye, siyasetten kültüre kadar uzanan çok yönlü tartışmalara maruz kalmasıyla birlikte ontolojik bütünlüğünün muallak bir durumla karşı karşıya kalmasıdır.

Bu çalışmanın amacı, sinema sanatının felsefeyle olan ilişkisini, tarihsel ve kavramsal bir perspektifte ele almak ve ona felsefi bir varlık alanı kazandırmaktır. Çalışmanın yöntemi, sinema, sanat ve felsefe kavramlarının birbiriyle ilişkisi bağlamında çözümlenmesi ve tarihsel boyutta araştırılması olarak belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sinema Sanatı, Sinema Felsefesi, Sanat Felsefesi, Estetik.

*Doç. Dr., Süleyman Demirel Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Felsefe Bölümü, Isparta, Türkiye.
E-mail: suaternozlu@sdu.edu.tr
ORCID : 0000-0002-7789-7675
DOI: 10.31122/sinefilozofi.1175587
Erenözlü, S. S. (2023). Felsefi Boyutlarıyla Sinema Sanatı. SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 263-278.
DOI: 10.31122/sinefilozofi.1175587

Geliş Tarihi: 15.09.2022
Kabul Tarihi: 05.09.2023

-Research Article-

The Art of Cinema with its Philosophical Dimensions

Suat Soner Erenözlü*

Abstract

With the advent of the 20th century, the world has entered into a very rapid change. This change, along with political maps, scientific discoveries and social structures, manifested itself mostly in art and philosophy on behalf of the Western World; in particular, science, art and philosophy have had the opportunity to express themselves as a whole. This situation is most evident in the postmodern arts and cinema art that prevailed in the 20th century. While postmodern arts see art as a philosophical path, the art of cinema; it emerged as science, philosophy and art. Therefore, with the invention of the art of cinema (scientific), every step of its development was closely related to art and philosophy and entered into a mutual interaction.

With the crossing of cinema's paths with philosophy; Along with concepts such as art, aesthetics, meaning, production, reproduction, etc., many problematics also manifest themselves. In particular, the debates on these concepts emerged with the invention of cinematography, and therefore cinema also existed in this critical environment. However, the most important philosophical problem to be directed to the art of cinema is; is that cinematography is exposed to multifaceted debates ranging from morality to religion, from production to economy, from politics to culture, and its ontological integrity is faced with an ambiguous situation.

The aim of this study is to examine the relationship of cinema art with philosophy in a historical and conceptual perspective and to give it a philosophical field of existence. The method of the study is determined as the analysis of the concepts of cinema, art and philosophy in the context of their relationship with each other and their research in the historical dimension.

Key Words: *Art of Cinema, Philosophy of Cinema, Philosophy of Art, Aesthetics.*

*Assoc. Prof. Dr., Süleyman Demirel University, Faculty of Science and Letters, Department of Philosophy, Isparta, Türkiye.

E-mail: suaterenozlu@sdu.edu.tr

ORCID : 0000-0002-7789-7675

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1175587

Erenözlü, S. S. (2023). Felsefi Boyutlarıyla Sinema Sanatı. SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 263-278.

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1175587

Recieved:15.09.2022

Accepted: 05.09.2023

Extended Abstract

When one looks at the history of the art of cinema, it can be thought that technical possibilities, in other words, the possibilities of technology, are the result of the possibilities. Therefore, it is not possible to talk about the art of cinema before the invention of camera obscura. Therefore, it is accepted that the first principle of cinema is technical, given that in the documentary films of Lumière Brothers (1895), which are accepted as the first screening, the subject is only the moment itself, such as breakfast or the entrance of the train to the station. After the cinema technique, it is seen that the subjects reflected on the big screen developed, a literary language was formed, and acting and cinema dramaturgy also developed as a means of transferring these subjects.

All these developments give birth to a cinematic literature and pave the way for cinema as art. Therefore, it will be clearly seen that the only element that will strengthen the narrative is to use the language of philosophy, especially when we look at literature, which is an important source of cinema. In this context, the first relationship between cinema and philosophy is seen that philosophy is used in the production stage (those who produce). A second stage is philosophy's view of art, which is limited by the possibilities of aesthetics or philosophy of art. However, it does not seem possible to evaluate a motion picture with this first stage. Because it is impossible to know how they benefit or benefit from philosophy unless the director or the veterans of cinema make a statement, and even whether they care about it. Therefore, the analysis of a cinema film mentioned in the second stage from the point of view of philosophy makes the union of philosophy and cinema more possible.

Apart from the fact that cinema is art, there is another principle that it has a connection with philosophy, which is human and human life itself. This principle permeates cinema as the main principle of the direct existence of philosophy. Therefore, cinema falls under the umbrella of philosophy in terms of dealing with all kinds of events that concern human beings and human life. In this context, philosophy is entitled to examine cinema in the fields of morality, religion, economy and political philosophies related to human beings. As an example of these studies; it should be analyzed from the point of view of a philosopher's philosophical view or examined with philosophical arguments within the problematics of morality, politics and the environment.

Therefore philosophy, "either accepts cinema as an object of art, or deals with the search for a common denominator between a philosophical discipline and cinema because it is an element of human life, or both, as a third possibility.

The argument that emerged as a result of this study; "the art of cinema as a visual experience is the tip of the iceberg; philosophy is as much as the visible is cinema – the invisible part of the iceberg is philosophy; the two are inseparable; the two together are the tip of the iceberg" Therefore, to speak of the existence of cinema without a philosophical thought would be as inconsistent as to deny that the existence of life is also not philosophical. Because especially in the philosophy of 20th Century has shown us that life itself is a philosophical experience. Because philosophy is an activity of human, just like life. In this context, the most important function of cinema is to hold a projection on human life and reproduce it as an artistic experience. In other words, moral philosophy, philosophy of religion, philosophy of history, philosophy of art and much more, which are the ideas that philosophy establishes with countless variations in life, tend to a concrete objectivity with the art of cinema.

Giriş

Hemen hemen herkesin bir sinema izleme deneyimi olmuştur. Beğendiğimiz veya ilgi duyduğumuz filmlerin portföylerini oluştururuz. Birbirimize izlediğimiz bir filmle alakalı olarak beğendiğimiz veya beğenmediğimiz konusunda önerilerde bulunuruz. Sinemayı

birtakım türlere ayırır (yapımcılar bizim için bu işi üstlenir¹) ve tercihlerimizi ona göre belirleriz. Bundan dolayı da bazılarımız korku filmlerini, bazılarımız da komedi filmlerini beğenir ve onu tercih ederiz. Dolayısıyla sinemaya olan yaklaşımımız koşullu bir beklentiye dönüşmekte, onu bu beklentinin bizde yarattığı hazla ölçmeye temayül etmekteyiz. Bunun neticesi olarak da komedi filmini izlemeyi tercih etmek dolaylı yoldan, “yönetmen beni güldürecek ve sanatın bu günkü işlevi benim bu ihtiyacımın tatminine hizmet edecek” anlamına gelmektedir.

Sinema izleyicisinin bu ve benzeri beklentileri, sinema sanatının doğal bir yapısını mı, yoksa bir nevi salt eğlence sektörüne olan bağımlılığını mı göstermektedir? Bir filmin ortaya çıkmasının ilk ve en önemli koşulu bütçesinin (iyi) olmasıdır. Ekseriyetle bir filmin bütçesi onun türünü, içeriğini, tekniğini, emekçilerini, anlamını, daha geniş bir ifadeyle her şeyini belirler (Adanır, 2012, p. 11). Bu bağlamda sinema filmlerinin bütçeleri de büyük ölçüde ne kadar izleneceğiyle (kazanacağıyla) orantılı olarak belirlenmekte, buna bağlı olarak da birçok film projeleri hayata geçme fırsatı bulamadan raflarda yerini almaktadır. Dahası, sinema yapımcıları proje aşamasındayken gerek senaryo gerekse yönetmene müdahale ederek, izleyiciyle buluşma noktasında daha ilgi çekecek veya daha çok kazandıracak ortamın sağlanmasına katkıda bulunmayı kendilerinde hak görmektedirler. Bir takım online sinema platformlarının dünya çapında yüksek abone sayılarının olduğu ve bu platformlarda en çok izlenenler kategorisindeki sinemaların aynılıkları bu iddiaları desteklemektedir. Sinema sanatı perspektifinden bakıldığında, Arnheim’in da belirttiği gibi bir sinema filminin (gişe) başarısı sanatsal olup olmadığıyla ilgili değildir (2002, p. 36). Günümüzün bu sinema endüstrisi ortamı, sinemanın felsefesinin hangi boyutta yapılandırıldığı/yapılandırılacağı konusunda muallak bir görüntü sunmaktadır. Bu perspektiften bakıldığında Francesco Casetti’nin “Gelin, sinemayı geliştirdiği teknoloji, üretim sistemleri, filmler ve yarattığı etki bağlamında ele almayı bir tarafa bırakalım” (2011, p. 81) daveti, doğrudan sinemanın bir sanat olarak felsefenin projeksiyonundan anlaşılmasının imkanını sunmaktadır.

Paul Rotha (1907-1984) *Sinema Tarihi* adlı kitabında, sinema sanatının gelişimini üç boyutta ele alır. Bunlardan ilki sinema tekniğinin ilkelerinin temellendiği *bilimsel boyut*; ikincisi sinemanın popüleritesinin artması ve yayılmasının zeminini hazırlayan *ticari boyut* ve son olarak sinemanın ilk yılları düşünüldüğünde ilginç ve çarpıcı olmayan, diğer boyutlarına nazaran daha geç olgunlaşan *estetik boyuttur* (1996, p. 37). Rotha’nın bu ifadesine göre özellikle sinemanın estetikle buluşması; teknik ve ticari olarak belirli bir noktaya gelmesinin, başka bir ifadeyle doyuma ulaşmasının ardından söz konusu olmaktadır. Dolayısıyla sinema sanatının öncelikle bilimsel anlamda bir varoluş mücadelesi verdiği ve bu mücadelenin de ekonomik anlamda ortaya çıkmasına ihtiyaç duyduğu ticari boyutunu var ettiği gözlenmektedir. Bu bağlamda gelişen sinema tarihinde bilimsel ve ticari boyutlarının çok hızlı geliştiği ve bu gelişimin limitlerinin sınırlı olduğu düşünüldüğünde zaman içerisinde estetik ve sanatsal boyutunun ön plana çıkması önemli bir koşul olarak gözükmektedir.

Rotha’dan yarım asır önce, sanat olarak sinema meselesinin ilk büyük savunucusu, sinema kuramcısı, eleştirmen ve müzikolog Ricciotto Canudo’dur (1877-1923). Canudo, 1911 yılında yayımladığı “Altıncı Sanatın Doğuşu” adlı makalesinde sinema sanatını üzerinde temellendirdiği ve onun zemini olarak gördüğü beş sanatı; “estetik anlamın tezahürleri; *Müzik*, tamamlayıcı sanatıyla *Şiir*; ve *Mimari*, kendi övgüsü ile *Heykel* ve *Resim*. Dünyanın tüm estetik yaşantısı, sanatın bu beş ifadesinde kendini geliştirmiştir”² şeklinde ifade eder (2014, p. 595). Bunun ardından Canudo’nun 1923 yılında bir manifesto olarak yayımlanan *Yedi Sanat Bildirgesi* makalesinde; 1911 yılındaki makalesinde bahsettiği beşli sanat tanımlamasına

¹ Sinemanın türlere ayrılma geleneği Hollywood sinemasına özgü bir durumdur. Gönen’e göre, “Hollywood sinemasının doğuşuna bakıldığında, 1910’lu yıllardan itibaren, onun bir tür sineması (genre movie) olarak yapılandırıldığı görülmektedir” (2007, p. 27).

² Canudo, makalesinde (1911) bu beş sanatı ortaya koyarken Hegel’in güzel sanatlar felsefesinde yaptığı ayırımdan etkilenmiş olduğu gibi bir görüntü çizmektedir. Ancak Canudo, makalenin hiçbir yerinde Hegel’i referans olarak göstermez.

altıncı olarak eklediği *dans* sanatını ve bunun üzerine de (total sentez sanatı olarak gördüğü) yedinci sanat olarak *sinema* sanatını ekler. Bu bağlamda “Canudo’nun 1919’daki makalesinden 1923 tarihli manifestosuna geçişi aslında radikal bir adımdır. Yedinci sanat biçiminde sinemanın popülerliğini misyonerce arttıran saf bir teorik teşebbüstür.” (Yıldırım, 2022, p. 63). Sonuç olarak hem müzik hem de sinema araştırmacısı ve teorisyeni olan Canudo’nun bu makaleleriyle birlikte, sanat olarak sinemanın akademik olarak da kendisini gösterdiği gözler önüne serilmektedir³.

Sinemanın tarihine bakacak olursak yaklaşık 130 yıllık bir serüvene şahit oluruz ki, bu diğer sanatlar düşünüldüğünde daha emekleme aşamasına bile geçememesi gerektiğini düşündürmekte, ancak teknolojinin olağan üstü hızlı gelişimiyle öyle olmadığı görülmektedir. Dolayısıyla teknik olarak sinema sanatı diğer bütün sanatlardan daha hızlı bir şekilde gelişim kaydetmiştir. Arnheim, teknoloji ile desteklenen filmi *kusursuz film* olarak adlandırır. Özellikle sesin sinemaya dahil edilmesiyle birlikte sinema sanatı anlatımını güçlendirmiş, hatta *kusursuz filmin* gösterdiği gelişim eski formatlarını geride bırakmış, hatta Arnheim’in ifadesiyle “alt etmiştir” (2002, p. 137). Sinemanın teknik anlamda gerçekleştirdiği bu olağan üstü gelişme, istenilen her şeyi rahatlıkla anlatabilmesine imkân sağladığı düşünüldüğünde, sanatın diline ve dolayısıyla da felsefeye ne kadar ihtiyaç duyduğu/duyacağı ister istemez zihinleri kurcalamaktadır. Bu bağlamda Noel Carroll’un, sinemanın felsefesini sinemanın sanat olup olmadığının üzerinde temellendirmesi (2008, p. 7) bu konu üzerinde önemli bir zemin sağlarken aynı zamanda estetik ve sanat felsefesinin projeksiyonuyla sinemaya bakma isteğini (gerekliliğini) yansıtmaktadır. Bununla birlikte sinemanın sanatla ilişkilendirilmekten başka bir çaresi yok gibi görünmektedir. Çünkü, sinemayı var eden unsurlar tek tek düşünüldüğünde ortaya birleşmiş sanatlardan oluşan bir tablo çıkmaktadır. Örneğin; karakterleri var eden oyunculuk, konunun ve sinematik diyalogun kaynağı edebiyat, her bir sahneyi meydana getiren görsel perspektifi ve kompozisyonu oluşturan fotoğraf hatta resim sanatı, dramaturgiyi güçlendiren müzik sanatı, buna eklenebilecek diğer sanatlar sinema sanatını var eden önemli birleşenleridir. Bu bağlamda sinema, birleşik sanatlar minvalinde değerlendirilmelidir. Dahası Arnheim, plastik sanatları anın sadece bir kesitini yansıttıkları için durgun sanatlar olarak görmekte, sinemanın bu sanatları aşarak zamansal açılımı da sergilediğini öne sürmektedir. Carroll’un da işaret ettiği gibi, sanat olması bakımından sinemanın felsefesi, sanatın felsefesi ile ele alınmalı, sanat bağlamında sinemanın araştırılmasını işaret etmektedir (2008, p. 7).

Nuyan’ın aktardığı kadarıyla, Deleuze sinema ile felsefenin birleşmesiyle yeni olanakların doğacağını, bunun sadece filmlere felsefenin uygulanması değil, filmlerin felsefenin gidişatını etkileyeceğini ve felsefeyi dönüştüreceğini iddia etmektedir (2018, p. 13). Alain Badiou’nun ifadesi sinemanın felsefeye olan bu ilgisini desteklemektedir. Bir deneyim olarak sinemanın felsefeye nasıl baktığı ve felsefeye olan etkisi araştırılması gereken önemli bir konudur. Badiou’ya göre “sinema felsefeyi dönüştürür, başka bir deyişle sinema zihnimizdeki kavramları dönüştürür” (2013, p. 202).

Heidegger insanın varoluşunun en önemli özelliğinin bir bedene sahip olması bakımından mekansallaşması olarak görmektedir. Bu mekânsallaşma insanın, dünya içinde var olmak anlamına gelmesiyle mesafeleri kaldırmaya olan temayüllüdür. Başka bir ifadeyle insan kendi buradalığını (mekânda varoluşunu) kendisini çevreleyen dünyandan hareketle anlamaktadır. Dolayısıyla bunu mesafeleri kaldırmakla gerçekleştirmektedir. Heidegger’e göre dünyasal mekân, mesafelerin kaldırılmasıyla (bedenin) yaşamsal mekanına dönüşür (Heidegger, 2011, pp. 112-113). Sinemanın en önemli işlevinin mesafelerin kaldırılması olduğu düşünüldüğünde, zamanın ve mekânın mesafelerinin kaldırılmasıyla insan yaşamı öyle bir deneyim alanı kazanır ki; başka deneyimler kendi deneyimi olarak hayat bulur. Bu bağlamda Heidegger’in

³ Yıldırım’ın ifadesine göre, Canudo bu manifestosunda (1923) Hegel, Schopenhauer, Wagner gibi dönemin önemli sanat ve estetik teorisyenlerini referans gösterir ve kendi teorisini de onların felsefelerinin üzerine yapılandırır (bkz. Yıldırım, Tunç. (2022). Sinemanın “Yedinci Sanat” Olma Niteliği: Ricciotto Canudo’nun Schopenhauer ve Hegel Felsefelerinden İlham Aldığı Bütüncül Sanat Görüşü Üzerine Bir İnceleme. *SineFilozofi*. Özel Sayı 4.)

yaşam dünyasında mesafeleri kaldırmaya olan temayülünün bir aracı sinema sanatı olarak kendisini göstermektedir. Sinemada zaman ve uzam konusunda Pezzella'da Heidegger gibi düşünülmektedir. Pezzella'ya göre, "sinemanın *zaman*'ının kronolojik ya da sayısal bir zaman olmaması gibi, *uzam* da kavramsal bilincin nesnel ve soyut uzamı değildir" (2006, p.75). Her iki filozof da sinemanın kendisine ait fenomenolojik bir zaman ve mekana sahip olduğunu önemle vurgulamaktadır. Dolayısıyla sinemanın dili, sinemanın sanatsal temayülünün anlatısı ile sınırlıdır. Filmler izleyiciye bilimsel, tarihi, ahlaki, felsefi bilgiler vermek için çekilmez. Sinemanın bir sanat olarak temel ilkesi *sanatsal eleştiri* ve *estetik* kaygılardan oluşmaktadır.

Sinema felsefesinin sadece biçim üzerinden ve güzel yargısıyla değerlendireceğimiz bir boyutu daha vardır. Sinemayı bir dil olarak düşündüğümüzde, felsefenin ona olan ilgisinin semantik⁴ olduğu kadar sentaktik⁵ yapısı üzerinde de yoğunlaştığı görülmektedir. Dolayısıyla ortaya zorunlu olarak bir biçim problemi çıkmaktadır. Plastik sanatlardan farklı olsa da sinemanın kendine özgü bir biçimi vardır⁶. Bu bağlamda sinema sanatı anlama bağlı olarak sanat felsefesinin bir araştırma alanı gibi gözükse de diğer bir yandan biçime bağlılığı onu estetik bir yargının nesnesi yapmaktadır. Kant'a göre estetik, yani *güzel*'in sorgulanması analitik bir incelemeyi gerektirir. Kant'ın analitik bir incelemeden çıkarttığı sonuç ontolojik bir araştırma değil, aksine transandantal öznenin gerçekleştirdiği bir eylemdir. Şöyle ki; estetik bir deneyim olarak güzelin analitik incelemesi; nesnenin algılanması (duyumsama yetisi), düşünülmesi (anlama yetisi) ve kategoriler altında birleştirilmesi ile meydana gelmektedir. Ancak Kant'ta estetik bir yargının son noktası amaçsız bir amaçlılığı⁷ gerektirmektedir ki, bu da sanat eserini yaşam alanının bir fenomeni olmaktan çıkartıp, tamamen sanatın bir fenomenine dönüştürmektedir. Bütün bu aktiviteler öznenin bireysel bir eylemi gibi gözükse de Kant'ta bütün özneler aynı zaman ve mekânda algıladıkları, zihinsel dünyalarının da kategorilerle sınırlı oldukları düşünüldüğünde ortak bir özneye ulaşılmaktadır ve bu da bütün öznelerin ortak bir algısını vurgulamaktadır (sensus communis). Kant'a göre (2011) "güzel üzerine beğeni yargısı... toplum ile bağlantılı bir yargıdır" (p. 64). Kant'ın estetik bir yargı olarak *güzel* üzerine düşüncelerinin sinema üzerindeki yansıması şu şekilde kendisini gösterir; Andrey Tarkovsky, Ingmar Bergman veya Nuri Bilge Ceylan'ın uzun fotografik plan sekanslarında olduğu gibi, film sanatının her planının görsel sanatsal bir değeri vardır ve estetik olarak güzel yargısını talep eder, bu sinemanın estetik boyutunu göz önüne sermektedir.

Film izleme eylemi her ne kadar sinema makinesine ve beyaz perdeye ihtiyaç duyuyor olsa da sonuç olarak öznenin/öznelerin bir deneyimi olarak bir izleyici aktivitesidir. Dolayısıyla da "film izlemek bir makineye, araca bağımlı olsa da, öznenin gözünde belirli bir

doğallık yaratır" (Casetti, 2011, p. 85). Bu durum sinema sanatını öznenin estetik bir etkinliği olarak deneyimlediği bir boyutunu da ortaya çıkartmaktadır.

Felsefe, Sanat ve Sinema

Sinemanın felsefeyle bağıntı kuran en önemli ilke, insan ve insan yaşamının tam kendisidir. Bu ilke felsefenin doğrudan varlık bulmasının ana ilkesi olarak, sinemaya sirayet etmektedir. Dolayısıyla sinema, insan ve insan yaşamını ilgilendiren her türlü hadiseyi konu etmesi bakımından felsefenin şemsiyesi altına girmekte, insanı konu alan ahlak, din, ekonomi, siyaset, vb. felsefe alanlarında incelenmeye hak kazanmaktadır. Bu bağlamda felsefe, sinemayı ya sanatın bir nesnesi olarak kabul eder ya da insan yaşamının bir ögesi olmasından dolayı felsefi bir disiplinle sinema arasında ortak bir paydanın araştırmasıyla uğraşır veya üçüncü bir ihtimal olarak da her ikisiyle.

⁴ "Genel olarak, anlam konusuna yönelen, dili anlam bakımından ele alan, gösterge ya da işaretlerle gösterilen arasındaki ilişkiyi inceleyen disiplin, bilim dalı" (Cevizci, 2003, p. 352).

⁵ Sözcük bilim. Dilsel kurallara uygun yapıda (Cevizci, 2003, p. 352).

⁶ Elie Faure sinematografiyi plastik sanat olarak görmüş ve plastik (Plastikos) terimini biçim verme anlamında yaratıcılığa gönderme yaparak kullanmıştır (Faure, 2006, pp. 37-39).

⁷ Amaçsız amaçlılık, Kant'ın sanat felsefesinin en önemli kavramlarından birisidir. Bir sanat eserine herhangi bir amaç ilkesi ile yaklaşmadan onu saf form olarak görmeyi ifade eder (Bkz. Kant, 2011, pp. 73-74).

Felsefe tarihinde; din felsefesi, ontoloji, epistemoloji, etik, estetik, sanat, müzik felsefesi vb. alanlar üzerine kafa yormuş filozoflar ordusuna rastlanırken, özellikle 20. yüzyılın ardından felsefe; çevre, spor, caz müziği, pop müziği, popüler kültür felsefesi vb. daha spesifik alanlara yönelmiştir. Sinema felsefesi de 20. yüzyılın bu düşünsel çeşitlilik ortamında ortaya çıkmıştır. Sinematograf seansının halka açık ücretli ilk gösterimi olarak kabul edilen Lumière kardeşlerin 1895 yılındaki teşebbüsü, ardından sinemanın teknik ve kuramsal gelişiminin felsefeyle iç içe geçmiş bir şekilde gelişmesi ancak bir neden üzerinde temellendirilebilir. Bu neden, sinema sanatının büyük bir mirasın üzerine konmasıdır. Bu sadece sinemanın tekniğini doğrudan etkileyen bilimsel mirası değil, aynı zamanda kültürel (geist) bir mirastır. Sanatın mirasının bir boyutu olarak, resim sanatının fotoğraf sanatına yansması, fotoğrafla sabitlenen görüntünün sinemayla tekrar yaşam bulmasına neden olmuş, sanatın görsel boyutunun teknik ve dramaturjik bir evrimini gözler önüne sermiştir. Büyük bir edebiyat (sanatı) birikiminin mirası, sesli sinema döneminde önemli ölçüde anlatıma katkı sağlayan ancak bilhassa sessiz sinema döneminde bile görüntüye eşlik eden müzik sanatının büyük mirası, sinemanın bu kadar hızlı gelişiminin nedenini açıklayabilmektedir. Bununla birlikte sinema sanatı kökleri Antik Yunana kadar dayanan estetik ve sanat felsefesi mirasından da faydalanmış; güzel, çirkin, yüce kavramları sinema sanatının önemli felsefi bir dili olmuştur. Dolayısıyla sinema sanatı emektaşlarının yapması gereken şey bütün bu birikimin ustaca bir araya getirilmesiydi -ve getirdiler de.

Felsefenin sinemaya bakışı, felsefenin diğer disiplinlere bakışı minvalinde gerçekleşir. Felsefe; sinema sanatının -neliğiyle, faydalılığıyla, anlamıyla, varlığıyla, etiğiyle, estetiğiyle vb. benzer konularla ilgilenir. Dolayısıyla felsefe sadece sinemayı değil tüm sanatları kendi şemsiyesinin altında toplamak ister. Başka bir ifadeyle onları yasalaştırmak veya evrensel yargıya bağlamak ister.

Sinemanın felsefeye bakışı, felsefenin sinemaya bakışından biraz farklıdır. Şöyle düşünebiliriz, felsefe nasıl sinemanın ilkelerini kendi kavramsal dünyasında (ideasında) bir varlık olarak tanımlıyorsa ki, zaten amaç felsefenin gözlükleriyle sinemaya bakmaktır; sinemanın da felsefeye bakışı kendi idealarının içerisinde felsefeyi yapılandırmaktır. Bunun en açık örneği felsefe dilinin yazılı veya sözlü (kavramsal) evreni sinemayla birlikte görsel (kavramsal) bir dile dönüşür, böylece de anlatım başlı başına değişmiş olur. Sinemanın kavramlarını, felsefe değil sinemanın kendisi üretir. Dolayısıyla sinema sanatının belirleyiciliğindeki bu kavramsal evrenin önceliği, sinemanın varlığını -bir sinema olması bakımından temin etmektir. Bu bağlamda ortaya çıkan görsel sanatın bir dilinin aracı olan felsefe, saf felsefe (pure philosophy) olmaktan uzak, büyük ölçüde sinemanın metaforlarıyla meydana gelmektedir. Badiou'nun sinemanın felsefeyi dönüştürdüğü ifadesi bu noktada anlam kazanmaktadır. Bu dönüşüm sinemanın, sinema olması bakımından kendi varlık alanını önemsemesi ve kendi metaforik diliyle kendi evrenini oluşturmasıyla alakalıdır.

Sinemanın ortaya çıkmasıyla felsefenin girdiği bunalımın tarihsel olarak aynı zamanlara denk gelmesi bir tesadüf değildir. 20. yüzyıl felsefesi; yüzyılın hemen başlarında (hatta 19. yüzyılın sonlarında) görülen felsefe ortamının, Batı felsefesine bir hesap sorma işine girişmesiyle kendisini göstermiştir. Bu anlamda Felsefenin sonuna geldiğini, hatta öldüğünü ilk dile getiren filozof Nietzsche'dir (2010, pp. 67-68)⁸. Ölümünün hemen arkasından yayımlanan kitabı *Güç İstenci*'nde Nietzsche, İnsanlığın çöküşünün nedeninin başında felsefenin geldiğini vurgular (2014, p. 500). Nietzsche'nin genel olarak eleştirisi Batı düşüncesinin yaşam dünyasından kopması ve insanın kendisini her şeyin üzerinde görmesidir ki, bunun nedeni Modern dünyanın kendisidir. 1935 yılında yayımlanan *Avrupa İnsanlığının Krizi ve Felsefe* adlı kitabında Husserl de Avrupa'nın bilim ve felsefe alanında büyük bir krizde olduğunu altını önemle çizer (Husserl, 1994, p. 27). Husserl'in derdi felsefenin yaşam dünyasından kopuşu olarak Nietzsche ile

⁸ Nietzsche, Müziğin Ruhundan Tragedyanın Doğuşu adlı kitabında tragedyanın öldüğünü iddia ederken, aslında bunun sorumlusu olarak Sokrates'in erdem ve ahlak düşüncelerini göstermektedir. Dolayısıyla tragedyanın öldüğü iddiası aslında Sokrates'le birlikte felsefenin öldüğü iddiasını taşımaktadır (Nietzsche, 2010, p. 77).

aynı minvaldedir. Dolayısıyla felsefenin bu bozuluşu (dekadans)⁹, insanı ve onun yaşamının önemsenmemesi olarak kendisini göstermektedir. Sinemanın ortaya çıkışını da 1900'lü yılların hemen başı olduğu düşünülürken, felsefenin içine girdiği kriz ortamında sinemanın felsefi (yaşamsal felsefi) oluşumu, krizdeki felsefenin bir dönüşümü olarak düşünülebilir. Başka bir anlamda sinema, insanın dikkatini istemsizce kendi yaşam dünyasına yönelterek, onun anlamı üzerine düşünmeye mecbur bırakmaktadır. Bu bağlamda felsefi bir dile ihtiyaç duyulmasa bile hayatın içindeki çatışmalar, zıtlıklar, karşılıklar veya sadece duygular felsefi bir durumu yaratmada oldukça başarılı göstermişlerdir.

Sinemanın felsefeyle olan ilişkisini çalışmalarına konu edinen Fransız filozof Alain Badiou, sinemanın felsefesinin beş boyutu olduğunu düşünmektedir. Bunlardan ilki sinemanın ontolojik bir boyutu olarak "varolan" ile "görünen" arasındaki gerçeklik paradoksu; ikinci boyutu özellikle Deleuze'un vurguladığı sinemada zaman sorunu¹⁰; üçüncüsü, sinemayı diğer sanatlarla karşılaştırma; dördüncüsü sinemayı sanat olup olmaması bakımından düşünme ve son olarak da beşinci boyutu ise, ahlak problemi penceresinden düşünmektir (Badiou, 2013, p. 209). Badiou'nun bu teşebbüsü sinema sanatını felsefi bir yapı ile temellendirmektir. Ancak sinemanın dilinin bir felsefe olup olmadığı biraz muallak bir görüntü çizmektedir. Olmadığı ile alakalı akıllara gelebilecek ilk şey sinemanın felsefe gibi sistemli bir yapısının olmadığıdır. Antik Yunan'dan beri filozoflar sistem kurmaya hem düşüncelerinin birbirleriyle olan bağları hem de kendi düşüncelerindeki dayanakları yapılandırma anlamında önem vermiş, Aristoteles veya Kant gibi filozoflar ise kendi sistemlerini kurma çabalarını göstermişlerdir. Ancak sinema sanatı böyle sistemsel bir zeminde varlık göstermemesiyle felsefeden oldukça farklı bir yol izlemiştir. Sinema sanatı, felsefenin tamamıyla teoriye dayanan spekülâtif yapısından da büyük farklılıklar gösterir. Dahası sinemanın dili felsefenin bu teorik dilinin tam tersi yönde eyleme dayalı olduğu da açık bir şekilde ortadadır. Bu bağlamda, Sinemanın felsefeyle olan belki de en önemli ilişkisi felsefenin teorik dilinin bir ölçüsünde eyleme dayalı tamamlayıcısı olduğudur. Başka bir deyişle sinema, felsefenin örneklendirilmiş bir boyutudur. Felsefenin spekülâtif dünyası sinema ile hayat bulur ve yaşam pratiğini deneyimler. Dolayısıyla felsefenin kavrama dayalı soyut evrensel prensipleri de bir yaşam kurgusuyla somutlaşır, örneklendirilir. Bu bağlamda sinema felsefenin tamamlayıcı bir öğesidir. Bu örneklendirme aynı zamanda felsefi bir ilkenin de sağlaması olmak durumundadır. Ancak Badiou'nun iddia ettiği gibi bu sağlama her zaman felsefi argümanı desteklemek gibi bir zorunlulukla hareket etmez ve sinemanın sunduğu bu yaşam pratiğiyle birlikte felsefe de başka bir anlam kazanır -dönüşür.

Sinema ekonomik, sosyolojik, psikolojik, kültürel ve bunun gibi pek çok boyutlarda da varlık gösterebilir. Ancak bütün bu tespitlerin üzerinde düşünmek iki ilke üzerinde yoğunlaşmayı da beraberinde getirmektedir. Bunlardan ilki sinemayı diğer görsel kayıt teknolojilerinden ayıran sanat ilkesidir. Sonuç olarak görüntüyü kaydetme eylemi, mekânın ve zamanın nesnelleşmesi olarak yeniden hayat bulması anlamına gelmektedir ki, bu eylem yapılan amaca göre de kategorize edilmektedir. Örneğin düğün, mezuniyet, anı, konser, gösteri, reklam, tanıtım, trafik kuralları ihlali, güvenlik ve bunun gibi ihtiyaçlara yönelik kayda alınan görseller tamamen gerçeğin bir kopyası olarak sinemadan oldukça farklıdır. Bu fark sinemanın kompozisyon sanatı olmasından kaynaklanır. Yani sinemanın bir dramaturjisi vardır ve dram olması bakımından gerçeğin kendisi değil, onun sanatsal bir kopyasıdır. Bu sanatsal kopya *mimesis*'de değildir, genellikle sanat felsefesi veya estetikle ilgili çalışmalarda taklit etme, kopyalamayı mimetik bir eylem olarak düşünen araştırmacılar yok değildir. Ancak *mimesis* terimi Platon'un sanatın ontolojik bir zeminde ele almasını ve onu hakikatten (idealar) uzak olması bakımından (kopyanın kopyası) değersiz bulmasını ifade etmektedir. Sanatsal yeniden yaratım asla mimetik bir eylem değildir. Bu bağlamda ne trafik kameraları veya bir reklam filmi gerçeğin

⁹ Nietzscheci bağlamda.

¹⁰ Deleuze, Hareket ve İmge kitabında, Bergson'u referans göstererek sinemada hareketle ilgili üç tez öne sürer: "1) Hareketin yalnızca anlık imgeleri, yani hareketsiz kesitleri yoktur; 2) Sürenin hareketli kesitleri olan hareket-imgeler vardır; 3) Son olarak hareketin de ötesinde, zaman-imgeler, yani süre-imgeler, değişim-imgeler, ilişki-imgeler, hacim-imgeler vardır" (Deleuze, 2021, p. 23).

dışına çıkabilir -ki eğer çıkarsa hukuki bir suç işler, ne de sinema sanat olarak gerçek kabul edilebilir -ki edilseydi eğer bir savaş filmi çekimlerinde birçok insan heba olurdu. Dolayısıyla sinemanın sanat olma ilkesiyle hareket etmesi, sinemanın üzerine felsefi bir sorumluluğu da beraberinde getirmektedir. Başka bir ifadeyle sinema gerçeğin bire bir aktarılması değilse, ne aktarmaktadır? Nasıl aktarmaktadır? O zaman sinema nedir? Tartışmalarıyla beraber felsefe, sinemanın bu sanatsal sorumluluğunu üzerine almaktadır.

Felsefe, yöneldiği şeyi yargının bir nesnesi olarak evrensel bir yasanın altında toplamak ister. Sanat felsefesi veya estetik de sanatın, beğenin, güzelin ortak ilkelerini araştırmaya ve bu ortak ilkelerden evrensel bir ilkeye ulaşmayı amaç edinmektedir. Dolayısıyla sanatın, sanat felsefesinin ve estetiğin bu ilkeleri, tüm sanatlar adına olduğu gibi sinema sanatı adına da yargıda bulunmayı talep etmektedir. Başka bir ifadeyle sinemanın sanat olması büyük ölçüde felsefenin bu teşebbüsüyle gerçekleşir. Sinema sanatının, onu sanat yapan bu dili, kavramsal bir omurga yaratmakta ve sinemanın bu kavramsal evreni eserin de sanatsal duruşunu tayin etmektedir. Örneğin *Hair*, (Milos Forman 1979) filminin sanat felsefesi adına özgürlük ve barış kavramlarından oluşan sanatsal bir duruşu vardır. Uzun saçlar da bu kavramsal evrenin nesnel bir temasıdır. Filimin de ismi olan *saç*, daha açık bir ifadeyle *uzun saç* semiyotik olarak savaşa karşı duran bireylerin ortak özelliğidir. Aynı zamanda *uzun saç* savaş karşıtı bir duruş olan hippy yaşam tarzını da simgeler. Bununla beraber filmde sanatsal anlamda *Hair'e*, yani *uzun saça* nesnel bir kontrast (zıtlık) oluşturan *kısa saçlılar (iyi traşlılar)* savaş yanlıları olarak tasvir edilip kavramsal semiyotik anlamı da güçlendirmektedir. Bu bağlamda tıpkı edebiyatta olduğu gibi, sanat olarak sinemada da en önemli ilke olarak metaforik¹¹ dil kendisini göstermektedir ki, bu dil sinemanın görüntü olarak yeniden üretimiyle gerçek yaşam ile olan bağlarını kopartıp, sanat özelliği kazandırmaktadır.

Lotman, Edebiyatın sanatsal malzemesi olarak linguistik anlatının aynı zamanda sinemanın da önemli bir anlatım aracı olduğunu vurgular. Lotman'a göre "sanatsal bildirilerde dilin kendisi de enformasyon taşır. Metnin örgütlenme ilkelerinden herhangi birinin seçimi, aktarılan enformasyonun tüm kapsamı için doğrudan doğruya anlam taşıyıcı olur" (1999, p.108). Dolayısıyla sinematografinin yazılı metni, sanatsal anlamda anlatıma önemli bir katkı sunmakla kalmaz, aynı zamanda felsefi olarak da anlamı güçlendirir. Ancak Lotman sinemanın sanatla ilişkisini sadece yazılı metinle sınırlandırmaz, O'na göre "çağdaş sinema, aynı zamanda üç anlatı tipini içerir: Görüntüsel, dilsel ve müziksel" (1999, p. 111). Lotman'ın sinema sanatına yönelik bu açıklamalarından, sinemanın sanat felsefesiyle olan ilişkisinin üç düzlemde gerçekleştiği sonucuna varılabilir. Bunlardan ilki sinema sanatı görüntüsel olarak edebi bir eserdir, sinema edebiyatının da önemli temelleri ve ilkeleri burada göze çarpar. İkinci olarak sinema sanatı gerek senaryo gerekse konuşma metinleri düşünüldüğünde linguistik olarak bu metinlerin bir ürünüdür ve bu bağlamda da edebiyatla bağlantılıdır. Ve son olarak sinema sanatının bir aracı olarak varlık gösteren müziğin de anlatıma önemli bir katkısının olmasından dolayı, müzik ile sinemanın arasında ortak bir zeminin olduğu bir evreni ortaya çıkmaktadır. Lotman, büyük bir olasılıkla Canudo gibi Schopenhauer'in müzik görüşlerinin etkisi altında kalmaktadır. Schopenhauer'a göre;

"melodi, basiretle aydınlatılmış istemenin hikayesini anlatmaktadır... melodi daha da fazlasını söylemekte ve en gizli hikayesini anlatmaktadır; istemenin her heyecanını, her çabalamasını, her hareketini, aklın daha öte soyutlamalarla kavrayamadığı ve de duygunun negatif ve geniş kavramı altında topladığı her şeyi resmetmektedir. İşte bu nedenle tıpkı kelimelerin aklın dili oluşu gibi müzik de daima duyguların ve tutkuların dili olarak adlandırılır" (2020, p. 392).

Schopenhauer'un sanatta, duyguların en önemli anlatım ögesi olarak müziği seçmesi ve bu özelliği ile biçimsel (plastik) sanatlarla arasına sınır koyması, müziği bütün sanatlardan ayırması ile sonuçlanır. Bu bağlamda Lotman'ın Schopenhauer'den etkilendiği en önemli

¹¹ metaforik yerine semiyotik veya ironik de denebilir.

nokta; sinemanın teknik olarak dilinin görüntü, metinsel olarak da edebiyat iken, duygusal dil (Schopenhauer'in ifadesiyle ideaları anlatan dil) olarak da müziktir.

En temelde sanat olarak yazılı edebiyatla sinemanın yolları iki boyutta kesişmektedir. Bunlardan ilki, sinemanın dil olarak edebiyatı kullanmasıdır. Başka bir ifadeyle sinemanın yazılı metni edebiyatın sadık bir üyesidir. Sesli veya sessiz sinema hiç fark etmez çekim aşamasından önce; bir roman, hikâye, öykü formunda varlık gösteren sinema sanatı, bunların görüntüye aktarılmasıyla birlikte sanat anlamında farklı bir boyut kazanmaktadır. Bununla birlikte sinemanın içinde kullanılan sözlü aktarım da edebiyatın başka bir boyutudur. Bu bağlamda Bazin sinema sanatının en ilginç yanını, tiyatro ve edebiyat dallarının mirasçısı olarak görmektedir (1993, p. 43). Ancak bu büyük mirasla birlikte sinemanın romanla etkileşimi zaman içerisinde, özellikle sinemanın muazzam hızlı gelişimi ve popülerliğinin artmasıyla birlikte, romanın sinemayla olan etkileşimine dönüşmüş, "günümüz romanının, özellikle Amerikan romanının, sinemanın belirgin bir şekilde etkisi altında (kalmış)...Roman artık sinemanın estetik açıdan yerçekim kuvvetinin etkisi altına girmiştir" (Bazin, 1993, p. 49). Bazin'in bu tespiti genel olarak kabul gören sinemanın edebiyattan etkilenme hadisesini, tersine çevirmiş ve edebiyatın artık sinemadan etkilendiğini ortaya koymuş, bununla birlikte Bazin (1993), yapılan araştırmalara göre sinemaya uyarlanan kitapların satışında büyük bir artış olduğunu iddia etmiştir (p. 52). Dahası "The Gold Rush¹², Broken Blossoms¹³, Scarface¹⁴, Stagecoach¹⁵ ve hatta Citizen Kane¹⁶ filimleri... Bütün bu yapıtlar sinema olmadan var olamazlardı" (p. 56). Bu bağlamda sinemanın edebiyatla olan ilişkisinin en güzel örnekleri Hollywood sinemasında görülmektedir. Ancak Hollywood sinemasının anlatı sineması olarak edebiyatla olan aşırı münasebeti birtakım eleştirileri de beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda Jean-Luc Godard, Hollywood sinemasının estetik sisteminin hikaye anlatıcılığına dayanmasına karşı radikal bir savaş açmıştır (Gönen, 2007, p. 25).

Sinema yapıtlarının kendince bir tekniği, tarzı, üslubu vb. vardır. Bu özellikleri ile her sinema filmi özgünlük iddiasında bulunur. Sinemanın sahip olduğu bu dil, izleyici ile arasındaki iletişimi sağlayan en önemli unsurdur. Başka bir ifadeyle sinema filminin aktarmayı istediği mesajın dilidir. Sinemanın bir işlevi olarak bu anlatım, bizim gündelik hayatta kullandığımız doğrudan yapılan aktarımdan farklı olmak zorunluluğunu doğurmaktadır. Mesajı doğrudan aktarmayı tercih edenler genellikle, haberler, hava durumları, realite şovları, belgeseller vb. yapımlardır. Sinema anlatım olarak sanatın ve felsefenin metafor dilini, gösterge bilimini, bütüncül veya postmodern dilini veya başka bir anlatım yolunu tercih eder. Sergei Eisenstein sinema filmlerindeki anlatımı şu şekilde ifade etmiştir,

"Gösterilebilir iki hiyeroglifin birleşmesiyle, gösterilemeyecek bir şeyin anlatımı sağlanır. Ayrı hiyerogliflerden elde edilen kaynaşmış-ideogram, iki tasvir edilebilir şeyinin birleşimiyle grafiksel olarak, olan bir şeyin temsili elde edilir. Örneğin: su resmi ve bir gözün resmi 'ağlamak' anlamına gelir;

bir kulağın resmi + bir kapı = *dinlemek*;

bir köpek + bir ağız = *havlamak*;

bir ağız + bir çocuk = *çığlık atmak*;

bir ağız + bir kuş = *şarkı söylemek*;

bir bıçak + bir kalp = *üzüntü vb.*" (Eisenstein, 1977, p. 30).

¹² Altına Hücum, Charlie Chaplin (1925).

¹³ Kırık Tomurcuklar, D. W. Griffith (1919).

¹⁴ Yaralı Yüz, Howard Hawks (1932).

¹⁵ Cehennemden Dönüş, John Ford (1939).

¹⁶ Yurttaş Kane, Orson Welles (1941).

Sinemanın bu anlatım dili, aynı zamanda sanat olup olmadığı tartışmalarında sinemaya sanat olduğu konusunda önemli bir dayanak sağlamaktadır. Dolayısıyla sinema sanatının bir kurgusu, kompozisyonu, kendine göre bir gramerinin varlığı da diğer bütün özelliklerinin yanında kendisini belli etmektedir.

Felsefi Bir Deneyim Olarak Sinema

Felsefi bir deneyim olarak sinemanın felsefeyle arasında benzersiz bir ilişki vardır. Bundan dolayı da sinema sanatı felsefi bir deneyim olarak karşımıza çıkmaktadır. Başka bir ifadeyle sinema felsefi bir durumun kendisidir (Badiou, 2013, p. 202). Bu bağlamda sinema sanatı, insan yaşamının bir kopyasını veya yeniden üretimini sunmaktadır ki, tam da bu anlamda görsel sanatların en önünde gelmektedir. Dolayısıyla konusu ne olursa olsun; felsefe nasıl insanın düşünce aktivitesi olmasından dolayı insanı yansıtıyorsa, sinema da tıpkı felsefenin bu aktivitesi gibi sadece düşünce eyleminden dolayı insanı yansıtmaktadır. Dahası sinema sanatı, kameranın insanın gözüymüş gibi sinematografik bir pencereden bakmasıyla da -felsefe gibi hem düşünce hem de görme yetileriyle, varlık göstermektedir.

Platon sanatı hakikatten (idealardan) kopuk, hakikatin (ideaların) kopyasının kopyası olarak (*mimesis*) ortaya atarken; fenomenal dünyanın aldatıcılığını (doxa), başka bir ifadeyle yaşam dünyasının hakikatten uzak olarak değersiz olduğunu vurgulamaktadır. Sinema sanatı Platon'un bu sanat ontolojisinin bir anlamda ötesine geçmiş, fenomenal dünyanın kavramsal bir kopyasını üretmiştir. Badiou ifadesinde sinemanın tekrar bir sentez üreterek, felsefi bir duruma dönüştüğünü ve bu durumu sanatın son ereğinin tekrar idealarda, yani hakikatin kendisinde olduğunu göstermiştir. Badiou bu durumu şöyle ifade etmiştir; "Bu nokta (sentez) sinema ve felsefe arasındaki ilişki açısından bana çok önemli geliyor. Eğer felsefe gerçekten yeni sentezlerin, kopuş içindeki sentezlerin icadıysa, o zaman sinema çok önemlidir çünkü sentez olanaklarını değiştirir" (2013, pp. 206-207).

Dahası Badiou, sinemanın felsefeyle alakasının sadece sentez üretme fikriyle değil, sinema sanatının gerçekliğin kopyasının yapay bir boyutu olarak, "olmak" ve "görünmek" arasındaki ilişkiyle felsefi paradoksunun bir yansıması olduğunu belirtir (2013, p. 207). Bu ifade sinema sanatının ontolojik olarak; perdeye yansıyan -sinemanın gerçekliği ile, yaşamın gerçekliğinin arasındaki paradoksal ilişkinin felsefi bir deneyim olduğunu gözler önüne sermektedir. Bu bağlamda sinema dramaturjik bir boyut kazanır ki, bu da perdedeki görüntünün gerçeğinden ayrılmasına ve yeni bir anlamın doğmasına imkan tanır. Sinemanın bu dramaturjik doğumu, ona hayat veren yönetmenin sanatsal bir dilidir ve felsefi bir deneyim olarak sinemanın ilk yolculuğu yönetmenin idealarında varlık kazanır.

Opera yönetmeni ve eğitimcisi Eflatun Niemetzade, opera yönetmeni için şu tanımlamayı yapar;

Bir operayı sahneye koyduğu sürede yönetmen (rejisör) eserle doğar, onunla yaşar, akraba olur, onunla yatar kalkar. Opera partiyonuna kendi benliğini, "ben"ini ekler. Görev olarak değil, gerçek hayattaki gibi, doğal, kendine öz, duygularıyla, düşüncesiyle eserin içinde erir, yaşar eserde. Kendi üslubunu, kendi düşüncesini sahnelediği operada bulur. Bütün fantezisini, moralini, hayal gücünü kullanarak, dünyaya yeni ufuklara bakar (2000, p. 18).

Niemetzade'nin bu ifadesi opera sanatında olduğu kadar sinema sanatında da yönetmenin ortaya çıkacak olan esere ruhunu vermesi, onunla bütünleşmesi olarak yorumlanmalıdır. Dolayısıyla ortaya çıkan ürünün kendi başına bir varlık alanı oluşturması düşünülemez. Arnheim'in sinema yönetmeninin özellikleri ile ilgili dile getirdiği düşünceleri Niemetzade'nin tanımlamasını desteklemektedir. Yönetmen tıpkı bir ressam, heykeltıraş veya besteci gibi bir sanat eseri yaratmalıdır, "öyle bir biçimde yapılmalıdır ki gösterilen nesnenin nitelikleri yok edilmek yerine daha da güçlendirilmeli, yoğunlaştırılmalı ve yorumlanmalıdır" (Arnheim, 2002 p. 36). Esere ait her şey yönetmene aittir, onun ideasının nesnelleşmiş halidir.

Yönetmen, yani “sanatçı dünyayı kendi gözlerinden görmemizi sağlar” (Schopenhauer, 2020 p. 313).

Felsefi bir deneyim olarak sinemanın düşünsel dünyasının yanı sıra, estetik bir deneyimi de vardır ki, bu deneyim Kant’ın ifade ettiği gibi biçim yoluyla bir haz oluşturmaktadır (Kant, 2011, p. 79). Dolayısıyla sinema sanatında herhangi bir sahne, plan-sekans, konu veya anlatımının biçimsel bir güzelliğinden bahsedilmesi, estetik bir deneyim olarak sinema ile felsefenin ortak paydada birleşmesinin bir ifadesidir. Kant bu tarz estetik bir deneyimi *amaçsız amaçlılık* olarak adlandırmaktadır. Amaçsız amaçlılıkta, “nesne, burada, asli doğası bakımından değil; fakat özne ile olan estetik bağlantısı (bakımından) ele alınır... Nesnenin estetik karakteri, onun biçimi ile sınırlıdır” (Altuğ, 2007, p. 99). Sinemanın bir sanat olarak felsefi bir anlam ihtiva etmesinin ötesinde, beğenin bir nesnesi olarak estetik bir anlama sahip olması, sanat olması bakımından önemlidir. Bu bağlamda estetik bir deneyim olarak sinema-felsefe ilişkisi minvalinde, Avcı ve Karakoç’un ifadeleri tekrar gözden geçirilmelidir;

“Sinema filmlerine manzaradan yani uzaktan bakmak, filmleri seyirlik *eğlence* nesnesi olmanın ötesine taşımaz. Oysa filmlerin iç dünyasına girerek onların *düşünce* ile kurduğu bağı açığa çıkartmak izleyiciye yepyeni bir düşünme minvali sunar. *Sinedoksal* bir yapıya sahip olan filmlere sıradan bir izleyici olma dışında herhangi bir ilgi duymayan seyirci, film ile düşünce arasındaki ilişkiyi anlamlandıramayabilir” (2020, p. 179).

Sanatın nesnesini uzaktan izlemek Kant’ın ifadesine göre “derin düşünmeyi” gerektiren bir haz yaratması bakımından diğer -bedensel hazlardan farklıdır. Dolayısıyla da estetik bir seyir (izleme) aktivitesi, entelektüel bir aktivite olması bakımından sinemayı salt *eğlence* nesnesi olmaktan uzaklaştırır. Sinematografinin her çekimi (Fr. plan, İng. shot) sanatın bir nesnesini temsil ederken, onu izleyen özne ise sanatsal bir faaliyetin içinde olmasından dolayı entelektüel bir hazzı talep etmektedir. Gönen’in ifadesine göre “sinema, mekanik yeniden-üretim tekniğinden dolayı değil... belli bir teknik ve mekanik üretim içermesine rağmen; bu zanaat anlamındaki teknik ve mekanik üretime karşı paradoksal bir biçimde gerçekleştirilen düşünce operasyonları nedeniyle aynı zamanda estetik bir sanattır” (2004, p.87). Dolayısıyla felsefenin bir boyutu olarak sinema sanatının estetik oluşu, spekülatif bir boyutu içermesi bakımından sinemanın salt görüntü olarak anlaşılmasının önüne geçmektedir.

Deneyim olarak sinema sanatından bahsedebilmek için 3 unsurun önemi ortaya çıkmaktadır. Birincisi mekan olarak sinema salonu, ikincisi sanat eserinin fenomenolojik bütünlüğü olarak kabul edeceğimiz sinematografinin hem maddi hem de sanat veya sanat eseri olarak varlığıdır. Üçüncüsü ise bütün bunlara bir ayınmış gibi katılım gösteren izleyici topluluğu-kitlesidir. Bütün bunların ayrı ayrı var olmaları sinema sanatı adına büyük önem taşıyor olsa da asıl önemli olan bu üç unsurun birbirini bütünler bir şekilde olan ilişkileridir. Başka bir ifadeyle bu üç unsur birbirlerini sinema sanatının şemsiyesi altında tamamlarlar, şöyle ki, sinema salonu sadece beyaz perde ve film makinesi demek değildir. Sinemasal deneyim esnasında bir topluluk olarak seyirci gösterdikleri tepkilerle gösterinin bir parçası durumundadır. Dahası sinema salonlarının toplanma alanlarında deneyimlenen film hakkında konuşarak (yorum, eleştiri, etkilenme, vb.) sinemasal deneyimi beyaz perdenin ötesine taşınmasında önemli rol oynarlar. Böylece gurup halinde sinemasal aktivitenin devamlılığı sağlanmış olur. Bu ayın ta ki, salondan çıkıp korno seslerine, trafik ışıklarına veya şehrin koşuşturmasına karışmaya kadar devam eder.

Sinemasal deneyimde; mekan olarak gösteri salonu, fenomenolojik olarak sinematografi ve öznenin aktivitesi olarak da izleyici kitlesi, felsefi bir perspektiften ontolojik olarak tamamlanmış olmayı talep etmektedir. Dolayısıyla bu üç unsurdan herhangi birisinin eksikliği Hegelci bir anlamda (sanatın ölümü) sinemanın ölümüyle sonuçlanacaktır. Örneğin sinema salonları olmadan bir filmi ev konforunda izlemek, sinema izleyicisinin gösterinin bir parçası olarak eksikliğini ortaya koymakla birlikte, sinema gösterisinin bir devamı niteliğindeki

toplumsal bilinçte ortaya çıkan varoluşu da (geist) ihmal etmiş olacaktır. Kantçı anlamda sanatın özne birliğinde veya özneler arasında var olmasının en önemli koşulu olan *sensus communis*, sinemasal deneyimin dışında bırakılarak, bireysel bir aktiviteye dönüşüp, sinema sanatının doğasının dışında yer alacaktır. Sinema sanatı hem üretim aşamasında hem de tüketiminde toplumsal bir eylemdir. Bunu en açık bir şekilde film gösterimlerinin arkasından perdede kayıp giden kalabalık isimler topluluğunda ve beyaz perdenin karşısında izleyiciler topluluğunda açıkça görülmektedir. Bununla birlikte bu sosyal veya kitlesel sanat aktivitesi, sinema salonlarını sanatın bir mabedi olarak görülmesini zorunlu kılmaktadır. Bu perspektiften bakıldığında Casetti'nin günümüz teknolojisinde evlerimize giren ve sinema salonlarının dışına çıkan sinemasal deneyimin karakteristik özelliklerini hala koruduğu düşüncesi (2021, p. 177) sinema sanatı adına fazla tatmin edici gözükmemektedir. Ancak Casetti'nin sinema salonu hakkındaki düşünceleri mekanın toplumsal bir sanat olarak sinematografideki önemini göz ardı etmemektedir. Casetti'ye göre;

"Bu (sinema salonu) sınırlı ancak kapalı olmayan bir yerdir. Sinema salonu, ne ev gibi bir inziva yeri ne de metropol gibi açık bir dünyadır. Vatandaşların bir araya geldikleri ve aynı duygusal deneyimleri paylaştıkları bir tür ara zemin oluşturur. Bu çerçevede, kendine özgü bir yaşam alanı kurar: Burada insan hareket halinde bir birey, bir flâneur olabilir, aynı zamanda bir aidiyet alanı da bulabilir. Bu nedenle de, salonlar bir parça yüzyılın pasajları ve alışveriş merkezleri gibi bir fiziksel alandır" (2011, p. 85).

Bununla birlikte Casetti, günlük hayatımızda ve teknolojinin sinemayı getirdiği nesnel duruma küçük bir sitemde bulunsa da çağa ayak uydurması bakımından bu değişimi sinemanın hayatta kalması olarak yorumlar. Casetti, sinemanın geleneksel ve çağdaş durumunun ortaya koyduğu bu paradoksu şöyle yorumlar;

"Günlük hayatımızda muazzam bir şekilde yayılan ekranlar -ev kentsel ortamlara çok iyi entegre edilmiş, etkileşimli ve çok işlevli, laptoplar ya da masa üstleri şeklinde en yeni nesil olanlar dahil- daha büyük bir sinemasal varlığı beraberinde getiriyor. Bu yayılma, filmlere dolaşabilecekleri yeni yörüngeler, yeni formlar, keyif alınabilecekleri yeni ortamlar verir. Bu yeni manzaraya uyum sağladığı için sinemanın yaşamaya devam etmesine -sadece hayatta kalmasına değil- izin verir" (Casetti, 2021, p.175).

Casetti, deneyim olarak sinemayı (sinemasal deneyim) iki boyutta ele almaktadır. İlk olarak, film gösterisinin kendisine veya başka bir anlamda seyircinin sinematografik görüntüye maruz kaldığı anı vurgulamaktadır. Bu anlık duygusal bir etkileşimin deneyimi olarak, izleme eyleminin kendisini ifade etmektedir. İkinci boyuttaki deneyim ise ilki gibi aposteriori (deneyimsel) değil, salt aklın bir aktivitesi olması bakımından apriori (deneyim dışı) ilkeler üzerine kuruludur. Dolayısıyla bu sinemasal deneyim düşünümsel olarak ne izlediğimizle ve izleme eylemimize dair bir farkındalığı tetiklediği ana denk düşmektedir (2011, p. 81). Bu bağlamda ele alındığında Casetti'nin sinemasal deneyim olarak kastettiği olgunun izleme etkinliğiyle veya teorik yapısı ile sınırlandırırken, sinemanın fenomenolojik varlık katmanını göz ardı ettiği düşünülebilir. Son tahlilde özellikle çağdaş sinemada deneyim ve teorinin iç içe geçtiği ve sinematografik deneyimin de yaşamın felsefi olarak tüm katmanlarını ilgilendirdiği düşünülebilir. Dolayısıyla bir kültür veya bir yaşantının sinemanın deneyiminin bir parçası olarak görmek, fenomenolojik olarak sinemanın da felsefenin şemsiyesi altında nasıl yer aldığını görmek anlamına gelmektedir. Casetti'nin gözden kaçırdığı sinemasal deneyimin fenomenolojik bir deneyim olduğudur.

Pezzella, Casetti'nin kaçırdığı fenomenolojik boyutu umursar bir görüntü çizmektedir. Pezzella'ya göre "film boyunca süren yaşam aralığında, yapmacığın hayalleriyle ilişki, bir anlamda, gerçek arzu nesnelere yerini alır: ben gerçek temelinin ve zevk temelinin -kısacası nesnel her türlü ilişkinin- geçici olarak askıya alındığı bir durumda bulunurum" (2006, p. 62). Dolayısıyla sinematografik görüntü gerçekliğin askıya alındığı (epokhe) yeniden üretim olan

fenomenolojik bir duruma karşılık gelir. Bütün duygular sinemanın nesnelere yönelir ve o evrende hayat bulur.

Sanat olarak sinemanın anlam bulduğu en önemli nokta ise sinemanın teknik olanaklarının, konusunun, oyuncusunun ve hatta her şeyinin askıya alınıp, sadece sinema nesnesi olarak değerlendirilmesidir. Sanatın bir boyutu olarak eğlence, kabul edilebilir bir gerçeklik olarak görünse de eğlence sektörünün sanatı içine alması (yutması) tüm sanat alanları adına endişe vericidir. Dolayısıyla sinema sanatının sanatın bir nesnesi olarak ele almak hem kavramsal olarak hem de teknik olarak eğlence istenci ile olan ilişkisiyle değerlendirmeyi gerektirmektedir. Jean-Louis Comolli'ye göre televizyon dünyası, filmler, diziler, şovlar eğlence dünyasına hizmet edilmek üzere üretilmiş, amaçlı yapımlardır. Dolayısıyla bu yapımlar veya filmlerin öncelikleri, rahatlatmak (comforting) ve eğlendirmekten (entertainment) öteye geçmez (2009, p. 54). Bu bağlamda sanat olarak sinema daha anlamlı ve belirgin bir şekilde, gösteri eğlencesini arzulayan değil, eleştirel bir duruşu olan izleyiciyle varlığını ortaya koymaktadır. Schopenhauer'cu bir anlamda istencin kölesi olmaktan ziyade, sanat olması bakımından istencin kendisini, sinematografi olması bakımından da istencin nesneleşmesini ifade etmektedir.

Son olarak bir deneyim olarak sinema sanatı, Kant estetiğinin önemli bir kavramı olan ve Alman Romantizminde azımsanmayan bir yer edinen *yücenin estetiği*'ne de karşılık gelmektedir. Kant estetiğinde insanı çaresiz bırakan ve onu ezen her türlü büyüklük (matematiksel yüce) ve doğadan kaynaklanan güç (dinamik yüce) beğenin bir nesnesi olarak estetik olmaya hak kazanır. Ancak yüce kavramının estetik olarak algılanmasının önemli bir koşulu vardır ki, o da bu dehşet verici hadisenin estetik deneyime dönüşmesi için güvenli bir şekilde ve dingin bir seyredişle yaklaşılmasıdır (Erenözlü, 2022, pp. 88-90). Bu bağlamda sinematografinin, bu tarz estetik olma talebini rahatlıkla karşıladığı açık bir şekilde ortadadır. Dolayısıyla sinematografinin her türlü görüntüyü sergilenen ortamına taşıyabilmesi ve orada dingin izleme deneyimine sahip bir imkan sağlayabilmesi, estetik olarak *yüce*'nin sanattaki en güzel ifadesini gözler önüne sermektedir. Sinema izleyicisinin üzeri bile ıslanmadan *Jaws*'ı (Steven Spielberg, 1975) rahat bir şekilde koltuklarında izliyor olmaları *yücenin estetiğinin* deneyim bulmuş halini gözler önüne sermektedir.

Açıkça görülmektedir ki, deneyim olarak sinema gerek yapım, senaryo, çekim, montaj vb. üretim; gerekse anlam, anlatım, izleyici, salonlar, vb. tüketim aşamasında olsun sinematografinin en güçlü silahı gibi gözükmektedir. Bunun pek çok nedenlerinin arasında başat nedeni; sinemanın yaşamla olan yakın alakası, yaşamın kendisinin yeniden üretimi olmasıdır. Dolayısıyla ayrılık, mutluluk, hasret, savaş, vb. tek tek hangi duyguyu anlattığından çok yaşamın kendisinin perdeye yansımaları, deneyim olarak sinemanın anlamını kat ve kat güçlendirmektedir.

Son Söz

Sinema sanatını izlemek pasif bir deneyim gibi gözükse de izleyiciye yüklediği sorumluluklar bakımından aktif, hatta izleyicinin katılımını arzulayan bir aktivitedir. İzleyicinin katılımından kastedilen şey, sanata karşı duyumsanması gereken sorumluluk bilincidir. Dolayısıyla sinema, sanat olarak hayatın kendisini hazır olarak sunmadığı için seyirciye de onun dilini anlamak gibi sanatsal bir sorumluluk yüklemektedir. Lotman, sinemanın gelişimini ve seyircinin bu gelişim karşısında üstlenmesi gereken sorumluluğu şu şekilde aktarmaktadır; "Başlangıçta sinema *büyük sessizlik*'ti. Sanatçıların çabaları sonucunda konuşmaya ve çağdaş yaşamın önemli yanlarını anlatmaya, açıklamaya başladı. Ancak sanatta konuşmayı öğrenmek yeterli değildir; seyirciler de dinlemesini ve anlamasını öğrenmek zorundadırlar" (1999, p. 148).

Bu bağlamda "sanat sorumluluktur" mottosu, sanat olması bakımından sinemaya sirayet etmektedir. Bu sorumluluk, yaptığı etkinlik hakkında uyanması gereken merakın neticesidir

ve bu merak da sinema etkinliğinin *-ne* olduğunun anlaşılmasına dayanmaktadır. *-Ne'lik* problemi; sinemanın ve sanatın ne olduğuyla alakalı ontolojik bir açılımı gerektirir ki, bu da beraberinde diğer merakları ve diğer soruları tetikler. Ancak bu merakın ise sinema sanatında; bir şeyler anlatma, seyirciye sürekli mesajlar verme gibi birtakım beklentiler oluşturması başka problemleri de tetiklemektedir. Bu bağlamda sinema üzerinde biriken beklentiler hem bizi yönetmenin diline yabancılaştıracak hem de bu beklentilerin izlencesiyle birlikte oluşan bir açıdan, daha doğrusu kör bir açıdan bakmamıza neden olacaktır. Dolayısıyla beklentilerinden tamamen arınmış izleme aktivitesi, sinemanın sanat olması bakımından ihtiyaç duyacağı ve ideasını üzerine kuracağı zemini oluşturması bakımından önem arz etmektedir. Bazin'in belirttiği gibi sinema sanatının ne anlattığı yerine nasıl anlattığı üzerine yoğunlaşılmalıdır (1993, pp. 27-28). Bazin'in bu yaklaşımı, sinema sanatı üzerinde yeniden yaratılacak felsefi dünyaya önderlik etmekte ve yönetmene, onun diline, anlatımına kulak vermektedir. Bu bağlamda sinema sanatı felsefenin hükümdarlığı altında kalmaktan da kurtulmuş olacaktır. Aksi takdirde felsefi argümanların altında kalan bir sanat olması bakımından sinema kendine yabancılaşmaktan kaçamayacaktır. Bu problemi çözebilmenin tek yolu da felsefenin sinemayı kendi malikanesinde ağırlaması değil, tam tersi sinemanın felsefeyi kendi çatısının altına almasından geçmektedir. Sinemaya felsefi olarak yöneltilecek olan *-ne'liği* problemi, ne anlattığı gibi bir problem olmaktan uzak (bu felsefenin alanı), tam anlamıyla ne olduğuyla alakalı olarak ontolojik bir sorgulamadır. Dolayısıyla spekülâtif bir sorgulamayı değil, nesnel ve fenomenal bir sorgulamayı hak etmektedir.

Sinemanın icadı ile başlayan, sinemanın felsefeyle alakasının olup olmadığına dair kısır tartışma, Deleuze ve Badiou ile sinemanın, felsefenin tam olarak kendisi olduğu noktasına getirmiştir. Dahası, iddialar sinemanın felsefeden daha fazla yaşamı içerdiğini ve bundan dolayı da bir insan aktivitesi olarak sinema pratiği felsefeyi spekülâtif uykusundan uyandırdığını, dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır. Sonuç olarak sinema felsefeyi Kant'ın ifadesiyle "derin düşünme" etkinliğiyle birlikte, onu yaşamın içine davet etmiş ve felsefenin kavramlardan oluşan soyut evrenine görünürlük kazandırmıştır.

Bu çalışmada ortaya şöyle bir sonuç çıkmaktadır: Sinema sanatı görsel bir deneyim olarak buz dağının görünen kısmıdır, görünenin sinema olduğu kadar –buz dağının görünmeyen kısmı da felsefedir, ikisi de birbirinden ayrılamaz ve ikisi birlikte buz dağının bütünüdür. Dolayısıyla felsefi bir düşünce olmadan sinemanın varlığından söz etmek, yaşamın felsefi olmadığını kabul etmek kadar tutarsız olacaktır. Çünkü özellikle 20. yüzyıl felsefesi bize göstermiştir ki, yaşamın kendisi felsefi bir eylemdir/deneyimdir. Çünkü felsefe tıpkı yaşam gibi insanın bir aktivitesidir. Bu bağlamda sinemanın en önemli işlevinin de insan hayatına projeksiyon tutması ve onu sanatsal bir deneyim olarak yeniden üretmesidir.

Çıkar Çatışması Beyanı:

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- Adanır, O. (2012) *Sinemada Anlam ve Anlatım*. İstanbul: Say Yayınları.
- Altuğ, T. (2007). *Kant Estetiği*. İstanbul: Payel Yayınevi
- Arnheim, R. (2002). *Sanat Olarak Sinema* (Çev. Rabia Ünal). İstanbul: Öteki Yayınevi.
- Avcı, İ. B. & Karakoç, E. (2020). Sinematografik Düşüncenin Tarihi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 6 (1). pp. 178-190.
- Bazin, A. (1993). *Sinema Nedir?* (Çev. İbrahim Şener) İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Badiou, A. (2013). *Cinema* (Trans. Susan Spitzer). Polity Press.

- Canudo, R. (2014). "The Birth Of Sixth Art". *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: a Critical Anthology* (Ed. Scott MacKenzie). pp. 595-602. University of California Press.
- Carroll, N. (2008) *The Philosophy of Motion Pictures*. Blackwell Publishing.
- Casetti, F. (2011) Sinemasal Deneyim (Çev. Defne Kırmızı) *sinecine*, 2 (2), pp. 81-93.
- Casetti, F. (2021) "Sinemanın Yeniden Konumlandırılması" (Çev. Pınar Fontini) *Post-Sinema*. 21. Yüzyıl Sinemasının Kuramsallaştırılması (Ed. Shanne Denson, Julia Leyda). NotaBene Yayınları, pp. 173-210.
- Cevizci, A. (2003). *Felsefe Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Comolli, J. L. (2009) *Cinema Against Spectacle: Technique and Ideology Revisited*. (Trans. Daniel Fairfax). Amsterdam University Press.
- Deleuze, G. (2021) *Sinema I. Hareket ve İmge*. (Çev. Soner Özdemir). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Eisenstein, S. (1977). *Film Form: Essays in Film Theory*. (Trans. Jay Leda). A Harvest HBJ Book.
- Erenözlü, S. S. (2022). *Kant Estetiği ve Modern Eleştiriler*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Faure, E. (2006). *Sinema Sanatı*. (Derleyen ve Çev. Metin Gönen). İstanbul: ES Yayınları.
- Gönen, M. (2007). *Hollywood Sineması*. İstanbul: ES Yayınları.
- Gönen, M. (2004). *Paradoksal Sanat Sinema*. İstanbul: ES Yayınları.
- Heidegger, M. (2011) *Varlık ve Zaman*. (Çev. Kaan H. Öktem). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Husserl, E. (1994). *Avrupa İnsanlığının Krizi ve Felsefe*. Çev. Ayça Sabuncuoğlu ve Önay Sözer. İstanbul: Afa Yayınları.
- Kant, I. (2011) *Yargı Yetisinin Eleştirisi*. (Çev. Aziz Yardımlı.) İstanbul: İdea Yayınevi.
- Lotman, M. Y. (1999). *Sinema Estetiğinin Sorunları Filmin Semiyotiğine Giriş*. İstanbul: Öteki Yayınevi.
- Niemetzade, E. (2000). *Opera Rejisörü*. İstanbul: Tıp Teknik Yayınları.
- Nietzsche, F. (2010). *Tragedyanın Doğuşu*. Çev. Mustafa Tüzel. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nietzsche, F. (2014). *Güç İstenci*. (Çev. Nilüfer Epçeli). İstanbul: Say Yayınları.
- Nuyan, E. (2013) *Sinema Felsefesine Giriş*. İstanbul: Sentez Yayıncılık.
- Schopenhauer, A. (2020). *İsteme ve Tasavvur Olarak Dünya*. (Çev. A. Onur Aktaş). İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Pezzella, M. (2006) Sinemada Estetik. (Çev. Fisun Demir). Ankara: Dost Kitabevi.
- Rotha, P. (1996). *Sinema Tarihi Ülke Sinemaları*. (Çev. İbrahim Şener). İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Yıldırım, T. (2022). Sinemanın "Yedinci Sanat" Olma Niteliği: Ricciotto Canudo'nun Schopenhauer ve Hegel Felsefelerinden İlham Aldığı Bütüncül Sanat Görüşü Üzerine Bir İnceleme. *SineFilozofi*. Özel Sayı 4. pp. 55-72.

-Research Article-

The Relationship Between Subjectivity and Ambivalence in the Black Mirror Series

Kevser Akyol Oktan*

Abstract

One of the prominent elements of modernity is the desire to eliminate ambivalences. The desire for certainty is also very decisive in rational subject definitions. However, in today's societies, the idea that the basis of individuals' existence as subjects in social life is gradually eroded, that subjectivity is intertwined with ambiguities has begun to come to the fore. It can be said that the ambivalence has destructive effects in the process of the individual's being able to create himself as a subject, as well as the possibilities that allow to think about new types of subjectivity. This double-sided relationship between ambivalence and subjectivity is frequently mentioned in popular culture products, especially in dystopian narratives.

In this study, the subjectivity-ambivalence relationship is discussed in the Black Mirror series. A qualitative analysis of all parts of the series selected by the purposive sampling technique was made. The series examined within the framework of the characters' status of being a subject-passive, their struggle to exist as a subject/active, if any. These struggles, which emerged as the ambiguity of dualist structures such as subject-object, perpetrator-victim, good-evil in the series, have been questioned in the context of what kind of negativities ambiguities are associated with in the construction of a free and independent individual, or whether they make it possible to think about the possibilities of liberation.

Keywords: *Modernity, subjectivity, ambivalence, Black Mirror, ambiguity.*

*Res. Asst. Dr., Ondokuz Mayıs University, Faculty of Communication, Department of Communication and Design, Samsun, Türkiye.

E-mail: kevser.akyoloktan@omu.edu.tr

ORCID : 0000-0002-0744-5454

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1190182

Akyol Oktan K. (2023). The Relationship Between Subjectivity and Ambivalence in the Black Mirror Series. Sine-filozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16. 279-297. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1190182.

Received:16.10.2022

Accepted: 29.03.2023

-Araştırma Makalesi-

Black Mirror Dizisinde Öznellik, Müphemlik İlişkisi

Kevser Akyol Oktan*

Özet

Modernitenin öne çıkan unsurlarından birisi belirsizlikleri bertaraf etme arzusudur. Rasyonel özne tanımlamalarında da söz konusu kesinlik arzusu oldukça belirleyicidir. Ancak bugünün toplumlarında bireylerin toplumsal yaşamda birer özne olarak var olma zemininin giderek aşındığı, özneliliğin kesin sınırlar içerisinde tanımlanmış unsurlardan oluşmadığı, müphemliklerle iç içe olduğu fikri ön plana çıkmaya başlamıştır. Söz konusu müphemliğin bireyin kendisini bir özne olarak var edebilmesi sürecinde yıkıcı etkileri olduğu kadar yeni tür öznellik biçimlerini düşünmeye izin veren imkanları da barındırdığı söylenebilir. Popüler kültür ürünlerinde, özellikle de distopik anlatılarda müphemlik-öznellik arasındaki bu çift yönlü ilişkiye sıklıkla yer verilmektedir.

Bu çalışmada, öznellik-müphemlik ilişkisi Black Mirror dizisi özelinde tartışmaya açılmaktadır. Amaçlı örneklem tekniğiyle seçilen dizinin tüm bölümlerinin niteliksel bir analizi yapılmıştır. Dizi karakterlerin özne olma-edilgen olma durumları, varsa öznel etken olarak var olma mücadeleleri çerçevesinde incelenmiştir. Dizide özne-nesne, fail-mağdur, iyi-kötü gibi düalist yapıların belirsizleşmesi şeklinde açığa çıkan bu mücadeleler, müphemliklerin özgür, bağımsız bir birey inşasında ne tür olumsuzluklarla ilişkilendirildiği ya da özgülleşme olanaklarını düşünmeyi mümkün kılıp, kılmadığı bağlamında sorgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Modernite, öznellik, müphemlik, Black Mirror, belirsizlik.

**Arş. Gör. Dr., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, Samsun, Türkiye.

E-mail: kevser.akyoloktan@omu.edu.tr

ORCID : 0000-0002-0744-5454

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1190182

Akyol Oktan K. (2023). The Relationship Between Subjectivity and Ambivalence in the Black Mirror Series. Sine-filozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16. 279-297. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1190182.

Geliş Tarihi: 16.10.2022

Kabul Tarihi: 29.03.2023

Introduction

With modernity, the predictions that the individual can reach the truth through her/his mind and direct her/his life in a rational framework have begun to come to the fore. In other words, the “rational subject” thought of modernity defines the individual as a being who comprehends, analyzes and decides what is happening around him through reason, realizes himself in this respect, and constructs himself in a kind of continuity. When the idea that the functioning of the mind always produces, similar results is added to this individual ideal, the idea of the subject turns into a universal project.

The individual as such a subject can also be considered as a product of the logic of modernity to fight ambivalence. Because, within the framework of the ideal order, the individual is tried to be defined by being purified from ambiguity like everything else. Defining the individual through the “reasoning” ability, which is supposed to reach definite and irrefutable inferences about the existing ones, also reveals a universal and unambiguous individual design. However, the presupposition of the individual as a rational subject criticized in different contexts in terms of thinkers who offer views from a phenomenological perspective such as Edmund Husserl, Wilhelm Dilthey, Martin Heidegger and Hans-Georg Gadamer, as well as thinkers evaluated in the existential paradigm such as Nietzsche and Dostoyevsky (Dreyfus and Wrathall, 2006, pp. 2-4, 11). It can be said that such criticisms of the rational subject idea came to the fore even more with the effect of negativities such as wars, violent tendencies, economic crises, and environmental problems in the twentieth century. Experiences have invalidated the definition of universal and rational individual which modernity tries to purify from ambiguity, by showing that the individual can be misled, manipulated and not be in a rational action in every situation.

The invalidation of rational subject definitions has also destabilized the construction process of subjectivity, and discussions that subjectivity cannot fit into a definition that includes certainties have often taken place in dystopian narratives. In this study, subjectivity, is discussed with the qualitative analysis, in the example of the *Black Mirror* series which has a dystopian narrative. The series selected by the purposive sampling method was preferred because it brings different questions about subjectivity. The focus of the study is the disruptions in the establishment of subjectivity and the role of ambivalence in this context. Therefore, one aspect of the study consists of discussions or inquiries about what kind of negative effects these uncertainties in the series can be associated with for the individual and society. The other aspect of the study is about whether these ambivalences contain opportunities to question new forms of subjectivity.

Black Mirror series, which started to be broadcast in 2011, has been broadcast in 22 episodes in 5 seasons so far. Each episode of the series deals with different subjects, and the directors and actors also differ in these episodes. The subjectivity debate, in the episodes *The National Anthem*, *Fifteen Million Merits*, *The Entire History of You*, *Be Right Back*, *White Bear*, *Nosedive*, *Shut up and Dance*, *Men Against Fire*, *Hated in the Nation*, *USS Callister*, *Arkangel*, *Hang* and *The DJ*, *Black Museum*, *Smithereens* of the series is treated as an important theme; therefore, these episodes are mostly emphasized in the study.

1. Ambivalent Conditions and Dilemmas of Subjectivity

Problem of subjectivity in the *Black Mirror* series comes to the fore in the axis of various ambiguities that also take place in the postmodernity discussions. The transformation of reality into a meta discourse produced through mass media, the ambiguities that arise due to factors specific to the social field such as technological developments, consumption, speed, fluidization, cause the construction of subjectivity to take on a problematic appearance. These

discussions take place in the series mostly through dualities such as subject-object, acting audience, perpetrator-victim, good-evil and in various uncertainties. In addition, depending on ambiguous conditions, the relationship between the construction of subjectivity and the problem of freedom, the connection of being a subject with the sense of responsibility, and the dilemmas about whether resistance to the status quo is possible are also problematized.

1.1. Subject/Acting – Object/Audience Positions

According to Jean Baudrillard, the reality is derived through models, miniaturized cells, matrices, memories, independent of its ontological roots, and this is called hyperreal, that is, simulation. This means that reality is no longer accessible, comprehensible (in the sense of knowability, perceptibility, albeit not ontologically) with the reproduction of simulacra in an endless cycle (Baudrillard, 2010, pp. 14-15). Baudrillard states that it is not possible to produce real solutions in the simulation universe that makes reality invisible. Everything that can be produced in this simulation universe, in Baudrillard 's words, remains at the level of pataphysical interpretation, that is, imaginary solutions where the same value is attributed to the real and the imaginary. Even if individuals distinguish between the real and the imaginary, they ignore this distinction (Baudrillard, 2006, pp. 35; Adanır, 2010, pp. 54-55). In this context, Baudrillard sees the lack of reflexivity¹ caused by the disappearance of reality in the individual as an inevitable phenomenon. Therefore, it is very difficult for Baudrillard to talk about an independent subjectivity in these conditions.

In addition to Baudrillard, theorists such as Guy Debord and Paul Virilio have also revealed the disappearance of "reality" from different angles with their views on the "society of the spectacle (Debord, 2014)" and "culture of speed (Virilio, 1998)"; and they have emphasized that individuals and societies, who lose their compass about reality, are damaged in their critical thinking abilities regarding the conditions they are in. According to Debord, the increase in uncertainty in all areas of the social structure is related to the dominance of the spectacle (Debord, 2014, p. 208). Uncertainty, which is the characteristic feature of the society of the spectacle, makes people insensitive to social problems and a general state of not questioning emerges. In the words of Debord, "the spectacle is the bad dream of a modern society in chains and ultimately expresses nothing more than its wish for sleep. The spectacle is the guardian of that sleep" (2005, p. 12). Virilio also points to a new reality phenomenon unique to the age of global media and expresses this situation with the concept of "accelerated truth" (Köse, 2003, p. 173). For the author, speed has so permeated every aspect of social institutions that "stasis is death, the general-law of the world. (Virilio, 2006, p. 89). Under the dominance of the understanding of rapid progress, reality, like everything else, loses its meaning and acquires an ambiguous quality that no one thinks about in detail. All three authors agree that the role of the media is quite decisive in revealing the loss of reality and the lack of reflexivity.

Black Mirror series, the subjectivity debate is carried out in a similar context. Characters are defined within various ambiguities established between dualities such as subject-object, actor-viewer. The ambiguous conditions, which are mostly associated with the social context in which the narratives take place, cause the loss of the perception of reality and, accordingly, the emergence of a kind of lack of reflexivity.

In the episode *The National Anthem* of the series, the construction of reality through the media is discussed and the subjectivity debate is carried out within this framework. In the episode, the fact that the direction of the event flow by the information spreading from social media or traditional media, the absence of an image that is not media - mediated in the event of the abduction of the princess , the fact that the real truth about the event is hidden

¹ The word reflection, which is derived from the word reflexivity, need focusing on a certain object or a problem by preventing the spontaneous development of mental activity, a style of thinking that requires a concentration of attention and rational thought activity obtained with a certain effort (Cevizci, 1999, p. 729) and reveals the way reflexivity is handled in this study.

throughout the episode and that it is replaced by the reality fictionalized by the media, all of these remind Baudrillard's predictions about that reality is replaced by images presented the media in today's societies.

The loss of reality in the episode has deepened so much that individuals are not actors but have turned into viewers who do not feel responsible for the developments around them. On the one hand, the impression that people are actors by being involved in the process is given by the opinion polls that are frequently included, on the other hand, in the action targeting the Prime Minister, people are only in the position of spectators.

Opaza and Faure (2018, pp. 236-238) state that a similar approach applies to the episode *The Entire History of You*. According to the authors, the characters in the episode restart their lives in an accelerated way to avoid the pain of the uncertainty of the future. Citing Virilio's views, the authors point out that accelerated repetition transforms the way in which the global and local environment is taken into account, adding that in such a phenomenon, people become both actors and spectators.

The ambivalence in the actor-audience axis is also included in the episode *White Bear*. It is understood that Victoria, the main character of the episode, has lost control of her own life and has no ground to exist as a subject. However, it can be said that the main focus of the subjectivity discussions in the narrative is the audience following her rather than Victoria. The audience in the park is watching what happened to Victoria as if they are watching the theater, and they are overwhelmed with enthusiasm based on the belief that justice has been done. It is not clear whether this audience made a questioning about the background of the events, and at what level of consciousness they carried out the actions in question. The fact that the news about Victoria's murder is given through the media channels and there is no data on the actual images reveals a suspicion that this news may also be fiction. Considering the extent of the anger directed at the prisoner, it can be said that the fact that the audience is in a trial that not include for doubt contributes to the evaluation of the audience in a passive position. Considering this, it becomes difficult to distinguish between Victoria and the audience in terms of subjectivity. Victoria is not in the position of a subject because her freedom is taken away and her memory is controlled, but the subjectivity of the audience is also controversial in the context of having a reflexivity directed by the mass media.

Another dimension of the discussions about the construction of subjectivity is related to the relationship between freedom and the act of taking responsibility. Being free, being able to make decisions freely, is not an absolute condition of being an independent subject. When freedom is not supported by the act of taking responsibility, the conditions for existence as a subject in society are not completed. The comparison of the subjectivity of a prisoner with the subjectivity of the people watching him on stage in the episode *White Bear* of the series makes the paradoxical relationship of subjectivity to freedom as well as its relationship to the act of taking responsibility controversial. It is said that there is a parallel between such an inquiry into the subjectivity of both Victoria and her audience and the fact that Debord's seeing "forgetfulness and inaction" as the show's greatest achievement (2014, p. 187). Victoria's loss of consciousness reminds the forgetting feature of the show, and the passive position of the audience reminds the inaction feature of the show.

One of the chapters dealing with the relationship between being a subject and a sense of responsibility is the episode *Hated in the Nation*. In the manifesto he published, the person who carried out the action that resulted in the death of many people states that those who spread hate speech on social media should take responsibility for their actions. This emphasis of the activist reflects the idea that people are manipulated very easily through the media and that they are not subjects who take responsibility for their own actions. In the episode, on the one hand witnessed a media environment in which the freedom to share thoughts as one wishes

is portrayed, on the other hand, intemperance and hate speech that can be produced by the freedom to speak without any sanctions reveals a questioning view of the limits of freedom.

In the episode *Shut Up and Dance*, the fact that the internet offers unlimited possibilities and Kenny can do whatever he wants with this technology provides him with a certain amount of freedom. But is this kind of freedom enough to see him in the position of "subject"? In the context of this question, the audience is encouraged to think about what freedom is and how its limits can be determined, as well as the subject that subjectivity is not only related to being free individuals, but freedom is closely related to ethical codes.

An important part of the questioning in the context of being a subject/agent consists of the criticisms directed at the global spread of consumption culture and the destruction it has caused in social life. In the debates around the phenomena such as consumption, fragmentation and speed culture that increased in the twentieth century, the ideas that the definition of the individual is not in harmony with the individual/subject idea of modernity have been reinforced. For example, Horkheimer (2005), one of the leading representatives of the Frankfurt School, emphasizes that the idea of individuality based on the understanding of the self-actualizing individual has become unstable in the axis of liberal policies and consumer culture, and the concept of individual/subject has been severed from its philosophical bonds. According to him (2005, pp. 145-153), individualization in post-industrial societies does not correspond to the idea of a subject as defined by modernity, but becomes a self-protection that centers self-defense. However, this protection is not a protection in which the individual is aware of his own existence, identity and individuality as a conscious being. It is ego preservation focused on momentary pleasures. The protection of the ego is also related to the dominance established over the objects and reveals a process that objectifies the individual. According to Horkheimer, "the more intense an individual's concern with power over things, the more will things dominate him, the more will he lack any genuine individual traits, and the more will his mind be transformed into an automaton of formalized reason" (2004, p. 88). These words of Horkheimer summarize that the emphasis on individuality in liberal discourse is not compatible with the idea of the subject at the roots of modern thought and that individuality is indexed to consumption.

Bauman states that individuality is shaped within the consumption culture and the position of being a subject is eroded within the position of being a consumer. Thinkers like Bauman (2001; 2014), Baudrillard (2012) and Debord (2014) They expressed similar thoughts with Horkheimer. In the words of Bauman (2001; 2014; 2009), today's individuals are "sensation - gatherers" seeking pleasure. Individuals are constantly chasing new pleasures in an order dominated by the discourse that being happy is about consuming. Moreover, the pursuit of pleasure has no organic connection with the object; there is a constant flow of pleasure between objects. In every purchase, the source of pleasure turns to another object and full satisfaction can never be reached. This indicates that the integrated and productive roles of the subject are fragmented and become unstable and inconsistent. Baudrillard (2012) and Debord (2014) also agree with Bauman that the determinant element of self-construction for today's individuals is the sense of pleasure given by consumption.

In the episode *Fifteen Million Merits*, the obstacles that arise in the construction of subjectivity are associated with the disappearance of the traces of reality in a consumption-oriented lifestyle. In this context, the series draws attention to the claims that the individual has turned into a consumable commodity, as in Bauman (2001) and Baudrillard 's (2012) comments on consumption culture. Most of the characters in the series, especially Bingham, are turned into objects that are quickly consumed as part of the show they participate in. The act of resistance, which can be considered as a part of Bingham 's construction of subjectivity, also turns into an object of consumption, a commodity. It can be said that this action of Bingham also includes an emphasis similar to Bauman's (2003, 335) views that individual concerns and

problems take precedence over the social, and that the acts of opposition of individuals who focus on the problems of being a consumer disappear.

It is clear that the state of not being a subject is also related to being subject to the surveillance and control of others, depending on the changing forms of socialization. Considering the impact of social media today, this situation becomes even more obvious. People who are busy with how they look on social media live their real selves, their personalities behind closed doors. The episode *Nosedive* describes a social structure in which values are shaped by being visible on social media and gaining the admiration and appreciation of other people, and it draws attention to how social relations gain a superficial and artificial appearance. The main character, Lacie, rehearses how to smile in front of the mirror and acts in line with the admiration of others. This situation of Lacie reminds us of Han's (2017) phrase "the self-monitoring subject". According to Han (2017, p. 61) "The subject of today's world is an entrepreneur of the self practising self-exploitation - and, by the same token, self-surveillance. The auto-exploiting subject carries around its own labour camp; here, it is perpetrator and victim at one and the same time. As a self-illuminating, self-surveilling subject, it bears its own, internal panopticon within; here, there is no difference between guard and inmate. The digitalized, networked subject is a panopticon of itself".

In the episodes *Men Against Fire* and *Arkangel*, the problem of subjectivity comes to the fore in the context of a technology integrated into the body and keeping the behavior of the individual under control. The state of penetration into the body, which has also taken place in various science fiction narratives recently, Henriette Steiner and Kristin Veel (2017) associates it with the metaphor of being "homeless". The authors are questioning that the ambiguity between borders can gain a disturbing dimension and harm our understanding of our own body and our sense of privacy. From such a point of view, it can be said that the technologies integrated into the body in *Black Mirror* have the potential to displace the personal dimensions of the self and lead to a kind of homelessness and lack of belonging. In *Men Against Fire*, there is a situation that goes beyond the idea of "homelessness" in question. A technology that controls a soldier's senses of sight, taste, and smell causes soldiers to see the enemy as some kind of creature they call an insect, and not smell blood. Thus, soldiers can kill their enemies without hesitation.

The episode *Arkangel*, the discussion about not being a subject is carried out in the context of a technology that penetrates the body and the disruptions it causes in a child's development process. This technology, which opens the child's eyesight and hearing senses to the control of his mother, negatively affects his psychological and social development. In this context, the main axis of the discussion is the questions of what the position of parents might be in the process of constructing an individual as a subject, what are the limits of parental control and what kind of norms these limits contain. In this direction, the search for subjectivity of a girl named Sara is mostly realized on the axis of her mother Marie's sense of liberation from the control area.

In the episode *Be Right Back*, the problem of subjectivity is embodied in the relationship between Martha's deceased wife Ash and her artificial version. Martha subjectivizes the artificial human, who replaces her deceased husband, as if she were her spouse, and objectifies him when he realizes that it is not real. She makes statements towards him such as "He wouldn't have acted like this", "you are some wiggles of yourself, ..., you are a representation of some of the things he puts on without thinking and that is not enough". On the other hand, Martha showed a similar approach towards her husband while she was alive. Similar to what she showed against his copy body, she uses expressions that indicate who he is or should be, how he should behave, and she suppresses both to portray an ideal Ash image that is defined in her own mind. This situation destabilizes the construction of both Ash characters as subjects.

It is possible to say that Martha is a character tied to a modernist subject model with her essentialist approach, and Ash, who is portrayed in a presentation where the machine-human duality is blurred, is the representation of an ambiguous subjectivity suitable for postmodernity. The relationship between the artificial version of Ash and the character Martha; as Kakoudaki (2016, p. 46) states regarding the artificial human representation; raises philosophical questions such as What does it mean to be a subject, what responsibilities does it entail, how to we see each other and we should act each other without the threat or possibility of objectification.

In the episode *Hang the DJ* of the series, an ideal relationship and a happy life are only possible by rejecting the given roles and leaving the simulation universe. However, the experience of going beyond the borders does not bring complete liberation and causes the characters to relive a similar fate. In this sense, pleasure relations experienced as a promise of freedom express a vicious circle that erodes the subjectivity of the individual in the discourse of the series. Such an experience might be thought of as affirming an all-computable mechanical model of man, reducing emotional orientations to a mathematical calculation for all humans. In this respect, there is a situation that goes beyond the logic of modernity to push emotions out of the public sphere because they are unpredictable. Emotions are now computably becoming a part of the public sphere and emotions can be colonized along with the body within the bio-power mechanisms. The individual, who has mechanized sexual experiences in order to reach ultimate happiness in the series universe, approaches the promise presented to him on the one hand, and on the other hand tries to cope with a sense of loss that is constantly progressing in his own reality.

1.2. Uncertainty of Perpetrator-Victim, Good-Evil

Uncertainties about who the victim and the perpetrator or the good and the bad are constitute an important part of the subjectivity discussions that should be handled within the framework of the *Black Mirror* series. *White Bear* is one of the episodes that has a narrative where the boundaries between the victim and the perpetrator are blurred. In this episode, it is understood that Victoria, who is thought to be the victim at the beginning of the story, is the perpetrator of a past crime at the end of the episode. Allegations that Victoria is a murderer and the horror of the violence she experienced create a short circuit in the empathetic gaze of the audience; The sense of solidarity felt towards Victoria takes on an ambiguous dimension. Osei According to Alleyne (2018, p. 404), keeping the sympathy, empathy and solidarity feelings in the audience in a provocative balance with such a narrative also includes a questioning about the guilt of the society rather than Victoria, who is the perpetrator of the crime.

The vicious circle in which Victoria is imprisoned in the aforementioned episode reminds us of the lives and depressions of postmodern individuals oscillating in a routine, but the fact that people watch this process as if they are watching a movie by recording this process on their phones blurs the boundaries between good and bad. A similar situation exists in the episode *Black Museum*. In this episode, the need for justice is tried to be met by subjecting the museum officer to endless torture. The boundaries between good and bad become blurred as the museum attendant handles the horrifying stories as a normal process of doing what needs to be done, in an emotionless manner, as well as being punished with endless torture.

In the the episode *Shut Up and Dance*, there is an ambiguous narrative about who the victim and the perpetrator are. At the beginning of the story, Kenny gives the impression of a sensitive and well-to-do teenager. At first, his situation seems like a certain and cruel victimization due to the surveillance of his private life, but this victimization becomes questionable when it is understood that he watched images containing child pornography. As Osei (2018) mentioned for Victoria in episode *White Bear*, the audience's empathic relationship with the characters is interrupted when the crime is learned. The fact that Kenny watched child pornography leads the viewer to a vague reflexivity between feeling empathy and not feeling it. With this story,

the ideas that it is not possible to completely separate the good and the bad, the victim and the perpetrator from each other and that the opposites can exist at the same time are opened for discussion.²

Blurring of the boundaries between the perpetrator and the victim is also presented as a striking element in the episode *Hated in Nation*. Although the character of the hacker is positioned as the perpetrator in terms of the crimes that are the subject of the research in the episode, as the research gets deeper, it is understood that the hacker committed the crimes because of a situation he was a victim of in the past. On the other hand, it is seen that the people who are exposed to lynching rhetoric on social media and who are killed are both a part of the lynching culture that has become widespread on social media and the victims of the actions carried out by the character who killed these people by hacking drone bees, against the social lynching culture. People who contribute to the identification of the murdered people through social media and who are the actors of the murders unwittingly turn into victims of the same act at the end of the episode. These people take a place in the story with their identities oscillating between the perpetrator and the victim.

One of the episodes where the character is both the perpetrator and the victim and the boundaries between the perpetrator and the victim become blurred is *Smithereens*. While Christopher, who kidnapped a Smithereens employee, is positioned as the perpetrator of the action in question, towards the end of the episode, it is understood that this character has suffered a painful incident due to his addiction to the social media application of the Smithereens company and is the victim.

Good-bad, victim-perpetrator ambiguity is also an important element in the episode *USS Callister*. In the episode, it is understood how the character of Robert, who is thought to be a victim because he is an oppressed character at first glance, becomes full of resentment and dangerous over time. Robert spends most of his time in a virtual game. With a device of his own design, he can create virtual copies of the DNA samples of the people he wants and include them in the game he plays. He uses ruthless methods to be obeyed in the game environment. People who are the perpetrators of unethical behaviors by ignoring and despising Robert in real life become victims in the world of infinity. In this episode has a narrative in which being good/bad or perpetrator/victim is fluid.

It can be said that the ambiguity of the perpetrator-victim in all these narratives reflects the contradictory situations in which the victim and the perpetrator become uncertain in the postmodern life, and many acts of which people are the perpetrators lead to grievances, including themselves. While most people express their grievances in the face of problems such as loss of reality, deprivation of value, alienation, they often ignore that they contribute voluntarily to the continuity of the order they are in, or they indirectly contribute to the continuation of the process by remaining inactive. In such a situation, the postmodern person experiences the consequences of being a perpetrator and being a victim together.

1.3. Resistance and Subjection

Struggles for existence as subjects also have a dimension related to the act of resisting various norms that oppress the individual. However, leaving it unclear whether or not resistance is possible in the series encourages us to think once again about the invalidity of defining the subject within certain patterns.

² The mask symbol in the episode is the signature of the people who sent the message, it has also a meaning about the identities of the recipients of the message in the digital world. The mask used here is reminiscent of the Mask character, which also has cartoon versions popularized by Chuck Russell's movie *The Mask* (1994). In these narratives, the mask that reveals the bad and crazy feelings of the wearer causes these characters to take on a completely different identity from their real personality. However, in some cases, it becomes unclear whether the mask is good or bad.

The views that the basic orientation of the postmodern individual is not resistance are too common to be underestimated. For example, Bauman (2014, p. 12) emphasizes that leaving aside questioning oneself and one's surroundings is the main problem of our modern civilization. Similarly, Baudrillard, who states that the social has come to an end, frequently states that the masses are now inactive and silent, and that people appear in solidarity but do not make an effort for anything (2011, pp. 11-12, 86). In addition, due to the uncertainty of postmodern conditions and the policies to include the critical in favor of the status quo or to transform it into a means of reproduction, it has become unclear what kind of discourse or action can mean resistance.

It has been left ambiguous whether some behaviors or attitudes exhibited by the characters in the *Black Mirror* series contribute to obedience or the continuity of the status quo, or whether they mean resistance. While the attitudes of the characters seem like a clear criticism of the system at the beginning, it is understood that these rebellion attempts were integrated into the system and turned into adaptation behavior, or that the situation that looks like rebellion is actually a different version of obedience. On the other hand, in parallel with the obedience-rebellion paradox, the feeling of no way out and the hope of resistance are often reflected in tension in these stories.

Fifteen Million Merits is one of the episodes in which the dilemma between integrating the rebellion of the characters into the system and transforming them into a means of reproduction and maintaining the demand for change is most strikingly presented. The main character of the episode, Bingham, is requested to continue his criticisms, which amount to insults, in a television program. These critiques are transformed into a means of reproduction through reuse. Thus, the spectacle and consumption mechanism that encompasses all life is presented in a loop with no exit. The inconclusiveness of Bingham's action is related to the levels of forgetfulness and inaction, which Debord (2014: 187) sees as the most important achievement of the show. Because in the society of the spectacle, any discourse that does not match the logic of the spectacle should not remain in the minds of individuals. The universe of meaning should not be kept open to any way of thinking other than those presented with images. For this reason, everything is isolated from its context, past, aims and results through images. Thus, the show is effective in pulling individuals into a deep uncertainty about the production of meaning, and in this way, it ensures that the inaction of individuals is guaranteed.

On the other hand, it is seen that Bingham is bored with the screens that surround him at some moments. At these moments, Bingham exhibits attitudes such as changing the image on the screen, not paying attention to the image and humming a song at the expense of losing points. These attitudes can be considered as a sign of Bingham's resistance by creating escape areas from his current position.

A narrative in which harmony with the system and rebellion are intertwined is also encountered in the episode *Hang and the DJ*. In this episode, the rebellion is actually a part of the system. Frank and Amy meet each other through computer software that they believe will help them find their soul mate. When this software gives their relationship a shorter lifespan than they desire, they decide to escape from the society they live in. Frank and Amy must break through a wall to escape. When they get over the wall, it becomes clear that what they are experiencing is just a simulation. In fact, the act of escaping means that the pairing is complete within the system that brought them together. Even a decision to step out of the system was actually designed as a requirement for the success of the system. This situation reminds Baudrillard's questioning; "is the end of history for the independent and change-oriented, oppositional thought and action of human beings based on this thought? In other words, has the chance of the defiant action stemming from independent thinking to exist now reduced to the level of 'not at all?'" (Şaylan, 2006: 244).

The episode *Men Against Fire*, the debate about whether resistance is possible is included in a narrative in which the feeling of no way out is strongly reflected. At the end of the episode, the character of Stripe is faced with great pain when he learns that all this happened voluntarily (although he didn't remember). Whether the character can cope with this pain or whether he can resist the current system is left unclear at the end of the episode. While this uncertainty makes one think that the soldier's memory erased and returned to his former position in the order he was in, a few tears falling from his eyes in a scene when he returns home gives the impression that he still remembers his erased memories and resisted the current order by taking control of his memory even a little.

In the episode *Black Museum*, dystopian conditions that can be caused by technology are confronted with the possibilities of resistance guided by common sense. In the episode, Hayes, the owner of the museum, tells Nish, who comes to visit the museum, about a technology called "cookie" that is used to transfer someone else's mind to people's minds. Cookies seemed like a miraculous opportunity for people to keep their dying loved ones alive in their own bodies, but later this technology caused different problems and cookies were banned within the scope of human rights in the following years. In the episode, on the one hand, there are various technologies that are portrayed with rather pessimistic results, on the other hand, the existence of an institution that prohibits these technologies and various objections reveals a feeling that oscillates between stalemated and resistance. In a way, the masses reflect the masses, which Baudrillard sees as a black hole in which the social disappears (2006: 12). In the words of the author, they reflect the masses which destroy every subject that interests them without leaving a trace, remain every call made inconclusive and indifference due to the influence of the consumption ideology. On the other hand, a hope for the possibility of mass struggles is reflected in the subtext of the series.

In summary, within the scope of the problematic of subjectivity, attention is drawn to the ambiguous conditions that emerge with elements such as the deterioration of the perception of reality, the dominance of a show-based order, and the culture of speed that emerged in parallel with technological developments. Due to these conditions, it is understood that the possibilities for the characters to be in a questioning potential become more difficult, the distinctions between obeying and rebelling become unclear with the influence of the market's inclusion policies, and all these processes negatively affect the intellectual mechanisms of the characters and make it difficult for them to turn to alternative ways of thinking. In this context, ambivalence, besides constituting an important dimension of the subjectivity debate, also becomes a tool for the criticisms directed at the rational subject definition of modernity.

2. Alternatives, "Becoming" and, the Liberation Possibilities in Ambivalence

Ambivalence is not a phenomenon that can only be associated with negativities in the struggle of individuals to exist as subjects. It is also possible to think of ambivalence in creative possibilities in terms of its role in providing the motivation to seek liberation possibilities or accompanying new types of subjectivity.

The feeling of anxiety and unhappiness created by ambivalence conditions in the individual is not only destructive but also has a quality that can strengthen the desire and ambition for change. This desire and ambition contain a potential that can lead the individual to think analytically on current conditions, to produce solutions and to struggle in line with these solutions. Such an approach to ambivalence requires understanding the relationship between unhappiness and moral responsibility.

Hegel's views originate, provides important insights into the relationship between ambivalence, unhappiness and responsibility. Consciousness, according to Hegel, contains incompleteness and negation. It is only possible for the individual to gain self-consciousness through the negation process between the self and the other. In this process, negation reveals an

unhappiness felt from needing the existence of another in order to create the consciousness of its own existence, and it is the final result of the functioning of this consciousness (Özçınar, 2008, p. 3). Hegel grounds this negation, which he associates with the “self-determination” process of consciousness, in the context of the master-slave dialectic. The “unhappy consciousness” that Hegel describes in relation to the self-creation process of the slave is a natural outcome of the slave’s defining himself independently of his master in the self-determination building process (Bumin, 2013, p. 41).

Hegel sees the unhappy consciousness, which he defines as “consciousness of self as a dual-natured, merely contradictory being”, as a step towards liberation. According to him, the responsibility of creating the conditions for freedom is related to the contribution of the unhappy consciousness to the formation of rational consciousness, due to the oppressed people’s doubts about what they previously believed. Expressing that unhappy consciousness carries the level of awareness that one has to sociality in order to reach rational consciousness, which means absolute freedom, Hegel thinks that after this stage, one realizes that there is no need to fight with other people to be recognized, and that he acts with the awareness that each person is both a slave and a master (Sennett, 2005, p. 139). In these discussions, it can be said that the feeling of pain and unhappiness contains a creative potential that reveals a cognitive process, as Hegel mentioned, in the context of individuals’ questioning the position of subjectivity within the postmodern conditions of power relations. It is possible to say that such this questioning has a creative potential in terms of remembering the responsibilities that individuals should take regarding themselves and their environment.

One of the thinkers that should be mentioned about the relationship between ambivalence, unhappiness and responsibility is Nietzsche. Despite being in a paradigm quite different from Hegel in terms of the master-slave dialectic and its approach to negation (Molacı, 2020, pp. 38-40), Nietzsche also attributes a creative and productive role to the feeling of unhappiness and pain. Nietzsche (1968, pp. 25-26), who deals with the collapse of values and ideals in the Western world in many of his works, especially in “The Will to Power (1968),” is of the opinion that with the collapse of the West’s value system, life drifted towards worthlessness, aimlessness and meaninglessness. However, according to him, this lack of meaning may indicate the processes of disintegration and uncertainty, as well as the feeling of pain caused by the processes of disintegration and uncertainty can also be associated with the consciousness of rethinking the values that have been tabooed by Western culture (Nietzsche, 1968, p. 112). Because the feeling of pain can be a source of unexpectedly strong struggles as well as deep destruction. Just as Nietzsche emphasizes that decadence in a nihilistic sense also accompanies unprecedented times of progress, there is a dimension in ambivalence that integrates pleasure and pain at the same time, and includes the possibilities of progress as well as collapse.

Herbert Marcuse is also among the thinkers who offer views that contribute to explaining the relationship between ambivalence, unhappiness and responsibility. Marcuse (2002, p. 59), reinterpreting Hegel’s approach on the axis of “unhappy consciousness” with a Freudian and Marxist perspective, states that unhappy consciousness succumbs to the process of “oppressive dissolution of sublimation” in advanced industrial societies. Happy consciousness, the belief that the factual is rational, turns into a tool for attunement. According to Marcuse, “happy consciousness” shaped on the axis of capitalist thought covers up social inequalities, injustices, wars and conflicts and ensures that they are ignored. According to Marcuse, “happy consciousness has no limits” (2002, p. 83). The game in which happy consciousness plays a role in the capitalist system prevents the feeling of guilt, that is, suppresses the voice of conscience (2002, pp. 83-84). People listen to utopian promises built on a false reality instead of their conscience. Thus, the “happy consciousness” that renounces its will refuses to take responsibility.

In the context of these discussions, it is clearly seen that unhappy consciousness has the potential to displace the master-slave dualism, as well as the key to doubting other forms of authority. However, according to Sennett, since the authority, which sometimes comes to the fore with its paternalistic character in the capitalist system, provides legitimacy in a system that operates through "consent", it has become more difficult for the submissive ones to develop an identity independent of authority. In this social structure, even if people are against the authority, they can reflect their reactions with tendencies such as "disobedient dependence". In other words, even if they express their anger, they can remain dependent on the authority (2005, pp. 141-142). Therefore, Sennett (2005, pp. 142-143) is skeptical whether the potential of the unhappy consciousness stemming from the authority crisis to lead to rejecting the omnipotent authority understanding can emerge in the conditions of the modern era. However, in the flexible conditions of this period, even if there is no authority-based unhappy consciousness as Hegel and Marcuse mentioned, it is possible to talk about an unhappy consciousness revealed by factors such as loss of reality, lack of value, and uncertainty, and the potential of this unhappy consciousness to liberate intellectual processes. As Žižek puts it, "it is only when we despair and don't know any more what to do change can be enacted – we have to go through this zero point of hopelessness." (2017, p. 9). The purpose of emphasizing this potential is not to affirm a masochistic approach based on the idea that the power that will liberate the individual from the dominant thought structures is only possible through suffering; It is being able to put an unhappiness associated with ambivalence into a creative and positive context despite its negativities.

The *Black Mirror* series contains elements that make it possible to evaluate the discussion in question from different perspectives. For example, In the episode *Fifteen Million Merits*, the cognitive self-actualization effort of Bingham character emerges when he realizes the elements of the current system that alienate his own subjectivity. He becomes unhappy by realizing the falsehood of human relations, the food consumed, the words spoken and the attitudes taken. This unhappiness can be evaluated as a symptom of the search for subjectivity and a step towards critical thinking. However, at the end of the episode, Bingham's critical attitude towards the members of the jury was turned into a show and Bingham's consent to it in the talent contest he participated in, left all the steps taken in his desire to be the subject of his own life.

In the episode *Nosedive*, that Lacie turns to a self-reflective process and rebel against the insincerity of her experiences at the end of the episode, can be thought as a questioning tendency mediated by unhappiness. Lacie discovers feelings that she is not aware of in the ordinary course of life, as unexpected developments turn her life into chaos. When Lacie was detained and had the implant removed, she noticed dust particles in the air; can be considered as a symbolic expression of the said discovery. Lacie begins to see the small, jagged details of life that she hasn't seen before. Lacie's abusive speech at the end of the chapter, pushing the limits of moral behavior imposed on her by the system, draws attention to a self-reflective orientation that Michel Foucault (2014, p. 63) sees as a prerequisite for the struggle against forms of domination and exploitation or various policies of subjugation.

The episode *Men Against Fire*, the "unhappy consciousness" accompanies the process of questioning the system in which the character named Stripe is. The tears flowing from Stripe's eyes at the end of the episode reminds us that resistance is possible. In addition, in the episode, it is seen that the character, who is the authority of Mass, by suggesting the historical data about the reluctance of the soldiers to shoot at the enemy, imply the belief that there is always the potential of resistance in the absence of a radical intervention in the intellectual abilities of the human being. This implication can be regarded as an indication that presence retains its potential to turn into a war machine that trying to be included in becoming that is never defined, groundless, anarchic and constantly the re-created process even though the questioning process of Stripe fails and triggers the feeling of no way out.

It was also stated that ambivalence gained a creative function in the context of allowing thinking about new forms of subjectivity. In this context, Deleuze's philosophy of immanence and his understanding of becoming, and the views of writers such as Donna Haraway and Rosi Braidotti in the context of post-human and interspecies hybridization are important.

Deleuze, "becoming" is about getting rid of a person's bodily form and entering a process in which he continues to be himself and multiplies towards something other than himself. The meaning of this is not that the being abandons its existence, but that it includes the other's being in its own being, that it multiplies by adding the sensibility of the other to its own sensibility. The person feels to be "together" with the other and to be "hybrid" at the same time in "being" (Deleuze, 2007, pp. 10, 84). Being is about creating different life potentials within one's own self by transcending the established selves built by the society. It is the process of the self-expanding into something more than it is, multiplying, becoming a nomad. Deleuze (2017, p. 402) has found the solution in such a nomadic being for the integrity of the fields of struggle, so that it does not turn into a state apparatus or any despotic organization. In this sense, "becoming" includes fluidity and multiplicity, coincidence and chaos. Such an understanding based on nomadism and "becoming" requires fusing both the state of being and thought with an ambivalence in which the boundaries are constantly expanding. This ambivalence does not imply a complex and destructive void that distances the being from itself, but a productive infinity that affirms the multiplicity in being by opening the being to other beings.

In the episode *Nosedive* of *Black Mirror*, Lacie's sincere³ but absurd way of speaking at the wedding and in prison can be associated with becoming in a Deleuzian sense. This becoming is linked to the state of "idiotism" that Han (2017) refers to with reference to Gilles Deleuze. According to Han, idiotism "has access to the wholly Other. Idiotism discloses a field of immanence of events and singularities for thought; this field eludes subjectivation and psychologization altogether" (2017, p. 81). Expressing that communication reaches its highest speed in the hell of ones the same, Han thinks that the resistance of otherness and alienation will disrupt and destabilize this communication. In this context, for Han, folly, which is essentially disconnected, non-network and informationless, represents and the potential for liberation from the communication of the same and the pressure of harmony (2019, p. 86). Considering Lacie's stupidity in this context, it can be interpreted as a step for liberation accompanied by ambivalence.

It is also possible to associate Lacie's courage to say what she wishes with Foucault's thoughts on the "aesthetics of existence" and parrhesia. According to Foucault, telling the truth under all circumstances is a way of resisting political pressure as well as constructing an alternative subjectivity (Sütcü, 2019, p. 708). According to Allard-Huver and Escurignan, Lacie's sister and truck driver Susan also have the courage to tell the truth, despite the risk of lowering their points and being demoted in class. This makes it possible to define them as an alternative ethical and political subject (2018, p. 49).⁴

The symbolic expression of becoming is presented in the *Black Mirror* episodes, especially within the framework of the interspecies hybridization theme. The blurring of the boundaries about distinctions such as machine-human, woman-man, real-artificial forms the main lines of this theme. In episodes *Black Museum*, *San Junipero*, *White Christmas*, *USS Callister*, these

³ This sincerity, as in Paker's (2019) thought of "sincerity as a form of resistance", is an action that requires one to keep a distance between others in the process of constructing one's subjectivity, and enables one to take a stance in accordance with one's own subjectivity in moments of conflict, struggle and dispute. Sean Redmond (2019, p. 120) in his work on this episode of the series, evaluates Lacie's sincere attitudes as a challenge to the codes of civilization, restrictions on language and body, and sexist discourses.

⁴ Erika M. Thomas and Robin Rajan associate Lacie's brother and Susan's positioning as a saboteur in simulated reality with an effort to alleviate the audience's anxiety. According to them, the scope of their resistance is very small and superficial, only added to the narrative to create the illusion of escape from hyperreality. Because the authors state that hyperreality would not be able to reproduce itself if there were no elements to resist (2018, pp. 229-231).

discussions are mostly handled within the framework of transferring the human mind to someone else's body or other objects or re-establishing it in the virtual universe. The technology that enables mind transfer promises to ensure the continuity of life in disembodied or different bodies by deconstructing the relationship between existence and body. This narrative, which is based on the integration of technology-body, which reproduces the mind-body dichotomy, on the other hand, blurs the distinctions such as man-woman, machine-human. For example; In the episode *White Christmas*, the simultaneous existence of both male and female consciousness in the mind of a male character reverses the understanding based on male-female dualism. It can be said that such an existence allows to think about the possibilities of "nomadic becoming" in the Deleuzian sense. If the presence of a woman's mind in the male body is considered as a symbolic expression of feeling the other, it can be said that this situation includes a dimension that destabilizes the modern definition of the subject and reconstructs the subject in an ambiguous form. In other words, it can be said that the re-establishment of the subject on a productive and creative plane necessarily involves ambivalence.

In the episodes *Hang and the DJ*, *Playtest*, *Striking Vipers*, dualistic boundaries such as machine-human, real-artificial become blurred. In the stories in these chapters, the virtual life form is not completely independent of the body, or it is not clear whether virtual existence necessitates the existence of the body. Although the characters find a life in virtual universes, it is not clear whether this virtual existence can be sustained in the event of their bodies' death. In this sense, the dualistic boundaries of the body and mind distinction also become ambivalence. Therefore, in these parts of the series, it is possible to evaluate the representations of virtual existence together with the possibilities of liberation in Deleuze's idea of "becoming". Especially in the episode *Striking Vipers*, the experiences of the characters in the virtual environment reflect a "becoming" process in which being someone else is felt.

Deleuze's idea of becoming, a productive and liberating dimension of ambivalence is encountered in the blurring of interspecies boundaries in the non-anthropocentric subjectivity designs presented by authors such as Braidotti, Haraway, Hardt and Negri. Braidotti's thought about the ethic of zoe-geo-techno-linked egalitarianism expresses the idea of being against anthropocentrism and egocentrism, of being connected with all others, including non-humans, belonging to the earth (Braidotti, 2014, p. 61). Hardt and Negri (2018, p. 223) express the interspecies relationality, which Braidotti expresses with the concept of "zoe", with the concept of "anthropological migration/anthropological migration/exodus", which they use to mean the hybridization of species. Anthropological migration provides freedom from the "master-slave" relationship that the humanist point of view has dominated until now, by integrating everything that exists on earth in a cosmos. What is tried to be expressed with both the concept of zoe and the concept of anthropological emigration is a situation of "nomadic subjectivity" that can be described as a "radical stance against essentialism (Braidotti, 2017, pp. 39-40)". Nomadism, which means the displacement of humanist values, also accompanies thinking styles that will overturn the inter-sex hierarchies and the dualist logic of the masculine system. In this context, it is seen that ambivalence also takes place in a creative dimension in the approaches of Braidotti (2014; 2017) and Haraway (2006) regarding the post-human subject.

In the episode *Striking Vipers* of the *Black Mirror* series, the understanding that grasps the subject within the stereotypes about gender is turned upside down. In the episode where the relationships of three university friends named Carl, Danny and Theo are shaped around a virtual game, the fact that two men, (one having woman body and the other having man body in the game) have sexual intercourse in the virtual universe but the fact that these people are not homosexual, brings up discussions on gender. There is a situation where heterosexuality and homosexuality are experienced at the same time. When evaluated within the framework of perspectives of the theorists such as R. W. Connell, Lyne Segal, and Julia Kristeva who discuss gender in the context of a performance principle, refuse to see gender as a biological destiny, such an experience can be considered as liberation. The fact that different sexual experiences

can be experienced in the virtual world opens the values to a dialectical questioning. It is possible to think of a man's being with a woman's body and experiencing female sexuality as a nomadic form of subjectivity, that is, a challenge to roots, boundaries, identities.

A similar approach about gender identity, it is also seen in the episode *Hang and DJ*. Sexual experiences, Amy has while Amy is searching for her soul mate, include a relationship with a woman. Although he is not someone he chose of his own will, this character was proposed by a system to which the general public is subject, and this presentation allows to evaluate homosexuality in a legitimate framework. However, Amy's experience with a woman is presented in the form of a vague fragment that shows her meeting with different people in a fast flow in the story. In addition to creating ambiguity as to whether Amy is bisexual or not, this situation deals with the possibility of different alternatives to gender identity at the level of a plethora of mechanized sexual experiences, flashing indicators. Therefore, the vague attitude towards gender identity in the construction of subjectivity also allows to review the institutionalized structures related to gender.

Conclusion

In modernity, ambivalence is seen as an element of struggle and this struggle logic reaches a dimension that includes the ideal of the subject. As a result of this, in modernity, individuals are positioned as rational, ones who can take independent decisions and can take responsibility for their decisions. However, in today's societies, the idea of purifying the subject from its ambiguity has lost its validity. Especially in the discussions around the phenomena such as consumption, fragmentation and speed culture that increased in the twentieth century, the ideas that the definition of the subject is not in harmony with the individual/subject idea of modernity have been reinforced. An important part of the objections to this ideal of the subject within the postmodern debates are related to the doubts as to whether the individuality is established in the process of constructing an independent self.

Considering the views of theorists such as Baudrillard, Bauman, Debord, Virilio, it is understood that the basis of the individual's existence as an independent subject has been seriously eroded in the postmodern era. The conditions for the individual to become conscious of the illusion he is in and to engage in an independent struggle for subjectivity are uncertain. This ambivalence has a negative effect on the individual's self-construction, his roles in society, and his interaction with other people.

Black Mirror series, questions about whether the characters can exist as subjects or not, which are also related to the loss of reality and the lack of reflexivity, come to the fore with various uncertainties. These debates on subject-object positions mostly emerge as the blurring of the boundaries between dualities such as actor-spectator, perpetrator-victim, good-bad. The ambiguous presentation of Cartesian boundaries in this way, besides being an objection to the restrictiveness of the dualist thought tradition at the roots of modernity, also problematizes the ideal of the individual, which is tried to be purified from its ambiguity.

Some of the ambiguities added to subjectivity in the series are on the one hand, the indecision about what choices the characters will make between adapting and resisting in the face of the negative social conditions they are in; on the other hand, it comes to the fore with the dilemmas they experience within the framework of taking responsibility and developing an independent self. In the context of these dilemmas, ambivalence is articulated as a destructive element in the construction of subjectivity. However, the connection between ambivalence and subjectivity should not be thought of only in terms of destructive possibilities. Ambiguity can be a powerful motivator for the construction of an independent subjectivity, or it can be considered as the basic element of new subjectivity modes. The views of thinkers such as Hegel, Nietzsche, and Marcuse within the framework of "unhappy consciousness", which they grounded in different contexts but shared about the potential to liberate thought, contribute to

understanding the potential of ambivalence to be a source of motivation for the construction of an independent subjectivity. Therefore, if unhappiness includes the possibility of turning into a factor that leads to the questioning process, ambivalence has the potential to reveal a similar questioning for an independent subjectivity.

In addition, the ambivalence presentation of Cartesian boundaries such as machine-human, mind-body, male-female, natural-artificial, homosexual-heterosexual in the series is an objection to the restrictive of dualist thought tradition at the roots of modernity. Such an objection also includes a critique of the idea of the subject idealized by the modern mind, which is based on classification, marginalization, and hierarchies. In this context, Deleuze's (2017) ethics of becoming, which makes it possible to see all beings (human, animal, woman, man etc.) in a relational, holistic network, and Braidotti's (2019, p. 79) "philosophy of egalitarianism based on zoe-geo-techno" are the source of important discussions. In addition, as expressed with concepts of Hardt and Negri's (2018, p. 223) "anthropological exodus" and Haraway's "chimeras or companion species" (Çelik, 2018, p. 33), it is possible to bring up the idea of a hybrid/nomadic subjectivity based on anti-anthropocentrism. Thus, ambivalence gains a creative dimension within such an idea of subjectivity that is unconnected, disconnected, and blurs the boundaries as much as possible.

As a result, the problem of subjectivity is discussed with various ambiguities in the *Black Mirror* series. While ambivalence gain a negative appearance in the context of a subject/agent on discussions such as the loss of reality and lack of reflexivity, but it gains a creative quality in the context of the potential of "unhappy consciousness" to encourage critical thinking and the possibility of new forms of subjectivity based on "becoming". In this context, when considering the potential of ambivalence in terms of combating oppressive mechanisms that create otherness, emerge in the personal or political context, and making equality, justice and freedom possible for everyone; these debates become important.

Conflict of Interest Statement

The author of the article declared that there is no conflict of interest.

References

- Adanır, O. (2010). *Fikir Mimarları Dizisi – 22: Baudrillard*. İstanbul: Say Publishing.
- Allard-Huver, F. ve Escurignan, J. (2018). *Black Mirror's 'Nosedive' as a New Panopticon: Interveillance and Digital Parrhesia in Alternative Realities*. *Black Mirror and Critical Media Theory*. Angela M. Cirucci and Barry Vacker (ed.), 43-54.
- Alleyne, O. (2018). *Unbearable Burden: Discipline, Punishment, and Moral Dystopia in Black Mirror's 'White Bear'*. *Black Mirror and Critical Media Theory*, Angela M. Cirucci and Barry Vacker (ed.), 185-198.
- Baudrillard, J. (2006). *Sessiz Yığınların Gölgesinde*. Oğuz Adanır (trans.), Ankara: Doğu-Batı Publishing.
- Baudrillard, J. (2008). *Fatal Strategies*. Philippe Beitchman and W. G. J. Nieslu- Chowski (trans.), Los Angeles: Semiotext(e).
- Baudrillard, J. (2010). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Oğuz Adanır (trans.), Ankara: Doğu Batı Publishing.
- Baudrillard, J. (2011). *Çaresiz Stratejiler*. Oğuz Adanır (trans.), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Publishing.
- Baudrillard, J. (2012). *Tüketim Toplumu*. Hazal Deliceçaylı, Ferda Keskin (trans.). İstanbul: Ayrıntı Publishing.

- Bauman, Z. (2001). *Bireyselleşmiş Toplum*. Yavuz Alogan (trans.), İstanbul: Ayrıntı Publishing.
- Bauman, Z. (2003). *Modernlik ve Müphemlik*. İsmail Türkmen (trans.), İstanbul: Ayrıntı Publishing.
- Bauman, Z. (2009). *Akışkan Aşk: İnsan İlişkilerinin Kırılğanlığına Dair*. Işık Ergüden (trans.), İstanbul: Versus Book.
- Bauman, Z. (2014). *Parçalanmış Hayat*. İsmail Türkmen (trans.), İstanbul: Ayrıntı Publishing.
- Braidotti, R. (2014). *İnsan Sonrası*. Öznur Karakaş (trans.), İstanbul: Ayrıntı Publishing.
- Braidotti, R. (2017). *Göçebe Özneler: Çağdaş Feminist Kuramda Bedenleşme ve Cinsiyet Farklılığı*. Öznur Karakaş (trans.), İstanbul: Kolektif Book.
- Bumin, T. (2013). *Hegel*. İstanbul: Yapı Kredi Publishing.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Debord, G. (2005). *Society of The Spectacle*. Ken Knabb (trans.). London: Rebel Press.
- Deleuze, G. (2007). *Kritik ve Klinik*. İnci Uysal (trans.). İstanbul: Norgunk.
- Deleuze, G. (2017). *İssız Ada ve Diğer Metinler: Metinler ve Söyleşiler 1953-1974*. Hazırlayan Davis Lapoujade. Ferhat Taylan, Hakan Yücefer (trans.). İstanbul: Bağlam.
- Dreyfus, H. L. ve Wrathall, M. (2006). *A Brief Introduction to Phenomenology and Existentialism. Companion to Phenomenology and Existentialism*. Dreyfus, Hubert Lederer ve Wrathall, Mark (ed.). Malden: Blackwell Publishing.
- Foucault, M. (2014). *Doğruyu Söylemek*. Kerem Eksen (trans.). İstanbul: Ayrıntı Publishing.
- Han, B. C. (2017). *Psychopolitics: Neoliberalism and New Technologies of Power*. Eric Butler (trans.), Brooklyn: Verso Books.
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu*, Osman Akinhay (trans.), İstanbul: Agora Book.
- Horkheimer, M. (2004). *Eclipse of Reason*. New York: Continuum.
- Kakoudaki, D. (2016). *Robot Anatomisi: Edebiyat, Sinema ve Kültürel Çalışmalarda Yapay İnsan*. Deniz Aras (trans.), İstanbul: Kolektif Book.
- Köse, H. (2003). Virilio ve 'Hızlandırılmış Hakikat'. *İletişim (Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi)*, 18, 173-184.
- Marcuse, H. (2002). *One Dimensional Man*. Londra: Routledge.
- Molacı, M. (2020). Efendi-köle ilişkisine ilişkin Üç Açıklama. *Temaşa Felsefe Dergisi*, 13, 33-46.
- Nietzsche, F. (1968). *The Will to Power*. Walter Kaufmann ve R.J. Hollingdale (trans.). New York: Vintage Books Edition.
- Özçınar, Ş. (2008). Hegel'de Duygusal Bilincin Pekinlik Yanılsaması ve Kurgusal Özne. *Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 2, 4, 1-21.
- Paker, K. O. (2019). Bir Kendilik Pratiği ve Öznel Bir Direniş Biçimi Olarak Samimiyet. *Giden ve Kalan Arasında: Samimiyet ve Mektup Üzerinden İletişimi Okumak*. Sıdika Yılmaz (ed.), 19-60.
- Redmond, S. (2019). The Planned Obsolescence of 'Nosedive'. *Through the Black Mirror: Deconstructing the Side Effects of the Digital Age*, Terence McSweeney ve Stuart Joy (ed.) içinde, Southampton: Palgrave Macmillan, 111-123.

Sennett, R. (2005). *Otorite*. Kâmil Durand (trans.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Steiner, H. ve Veel, K. (2017). I've Changed My Mind; I Don't Want To Go Home: Porosity Of Home, Mind, And City In The Science-Fiction Narrative Total Recall. *The Journal of Architecture, Design and Domestic Space*, 14, 73-94.

Sütcü, Ö. Y. (2019). Michel Foucault'da Bir Varoluş Estetiği Olarak Parrhesia. *Beytulhikme An International Journal of Philosophy*, 9 (3), 693-711.

Thomas, E. ve Rajan, R. (2018). Trapped in Dystopian Techno Realities: Nosediving into Simulation Through Consumptive Viewing. *Black Mirror and Critical Media Theory*. Angela M. Cirucci and Barry Vacker (ed.), 223-234.

Urzua Opazo, M. ve Faure, A. (2018). The Dystopia of the Spectator: Past Revival and Acceleration of Time in Black Mirror ('The Entire History of You' and 'Be Right Back'). *Black Mirror and Critical Media Theory*. Angela M. Cirucci and Barry Vacker (ed.), 235-246.

Virilio, P. (2006). *Speed and Politics*. Marc Polizzotti (trans.), Los Angeles: Semiotext(e)

Zizek, S. (2017). *Umutsuz Olma Cesareti: Tehlikeli Hareketlerle Geçen Bir Yılın Günlükleri*. İlgin Yıldız (trans.). İstanbul: İki A Publishing.

-Araştırma Makalesi-

Uysallar Dizisinde Punk Alt Kültürün Sinematografik Araçlarla Yeniden İnşası*

Buket Akdemir Dilek**

Özet

Dijital teknolojilerin kendini geliştirmesi yeni iletişim teknolojilerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Geleneksel iletişim araçları arasında gösterilen televizyon, sinema, gazete gibi araçlar teknolojik gelişmeler ile yönünü dijitalle doğru kaydırmıştır. İletişim teknolojilerinde olan gelişmeler dijital platformların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Dijital platformların günden güne kitlesini arttırması orada üretilen program, dizi ve filmleri popüler hale getirmektedir. Dijital platformlar aracılığıyla yerel işlerin uluslararası pazarda görünürlükleri ve izleyici kitlesi artmaktadır. Özellikle dijital platformlarda üretilen eserlerde farklı kültürlerin hikâyelerine ve alt kültür hikâyelerine değinmede gözle görülür artış yaşanmaktadır.

Kitle iletişim araçları kültür inşası için kullanılan araçların başında gelmektedir. Dijital teknolojiler ile kolaylaşan kültür inşası dijital platformlar aracılığı ile görünürlüğünü arttırmıştır. Dijital platformlarda üretilen film ve diziler ile farklı toplumların kültürlerine erişim kolaylaşmıştır. Bu kolay erişim alt kültürlerin kendini daha rahat gösterebilme imkânını doğurmuştur. Netflix dijital platformunun Türkiye servisinin son dizi içeriklerinden biri olan Uysallar (Onur Saylak, 2022) buna uygun örneklerden biridir.

Punk kültürü birçok farklı müzik anlayışında olduğu gibi alt kültür olarak geçmiştense bugüne kendini inşa etmektedir. Bu çalışmada, Türkiye'deki punk alt kültürü ve onun yeniden inşa edilmesi Uysallar dizi örneğinin içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmesiyle ortaya çıkartılmaya çalışılacaktır.

Anahtar kelimeler: Dijital Platform, Netflix, Alt kültür, Uysallar

* "Bu çalışma "Dijital Platformlarda Alt Kültür Olarak Punk İnşası: Uysallar Örneği" ismi ile I. Uluslararası İletişim, İnovasyon ve Tasarım Kongresi ICIDC2022 konferansında özet bildiri olarak sunulmuştur.

** Arş. Gör. Dr., İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye.

E-mail: buketdilek@aydin.edu.tr

ORCID : 0000-0001-7809-2935

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1199053

Akdemir Dilek, B. (2023). Uysallar Dizisinde Punk Alt Kültürün Sinematografik Araçlarla Yeniden İnşası. Sine-Filozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 298-318. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1199053

Geliş Tarihi: 04.11.2022

Kabul Tarihi: 01.04.2023

-Research Article-

Reconstruction of Punk Subculture with Cinematographic Tools in Uysallar Series*

Buket Akdemir Dilek**

Abstract

With the development of digitalization from past to present, new communication environments have been born. With the technological developments, tools such as television, cinema and newspaper which are shown among the traditional communication tools, have shifted their direction towards digital platforms. Constant increase in the audience numbers of digital platforms makes the programs, series and movies produced in these digital platforms popular. Thanks to digital platforms, it has been possible to reach large audiences more easily in the international market. Especially in the works produced on digital platforms, there is a noticeable increase in mentioning the stories of different cultures and subcultures.

Mass media is one of the prime tools used for culture building. Culture building, facilitated by digital technologies, has increased its visibility through digital platforms. With the movies and TV series produced on digital platforms, access to the cultures of other societies has been facilitated. "Uysallar", one of the last TV series of the Turkish branch of the Netflix digital platform is one such example.

Punk culture, like many different musical culture, built itself as a subculture from the past to the present. In this study, punk subculture and its reconstruction in Turkey, which is depicted as an Eastern country, will be tried to be revealed by analyzing the "Uysallar" series example using content analysis.

Keywords: Digital Platform, Netflix, Subculture, Uysallar

* "This study was presented as a summary paper at the 1st International Communication, Innovation and Design Congress ICIDC2022 with the title "Punk Construction as a Subculture on Digital Platforms: The Example of Uysallar".

** Res. Asst. Dr., İstanbul Aydın University, Faculty of Communication, Department of Radio, Television and Cinema, İstanbul, Türkiye.

E-mail: buketdilek@aydin.edu.tr

ORCID : 0000-0001-7809-2935

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1199053

Akdemir Dilek, B. (2023). Uysallar Dizisinde Punk Alt Kültürün Sinematografik Araçlarla Yeniden İnşası. Sine-Filozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 298-318. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1199053

Recieved:04.11.2022

Accepted: 01.04.2023

Extended Abstract

The concept of culture has many definitions. It is not easy to define culture in a widely accepted framework. Simply put, culture is a sociological concept that deals with people and society. As an already broad concept, culture has many sub branches that can be examined. The first of these branches is the concept of subculture. Subcultural groups are the ones that are outside the dominant culture which adopt thoughts, lifestyle and behavior patterns outside the general mass. Today, subcultural groups that come together in accordance with their music listening habits create their own special spaces in parallel with their own thoughts and formal characteristics. With the attitude and image they adopt in these special spaces they create, they can get rid of the labels that the society imposes on individuals and go beyond the popular and general norms.

In parallel with the technological tools that have developed from past to present, examples of subcultures which used to be placed opposite to the dominant culture are deconstructed, and subculture groups that are alternative to popular ones become products of popular culture. Punk subculture is at the forefront of the subculture products that exemplifies this definition. . In this study named Representation Of Punk Sub-Culture In The Series Uysallar, the construction of punk subculture is examined through the Uysallar series using the method of content analysis. Punk subculture elements in the series have been identified. In addition, how these elements are coded and displayed in the series has been examined. The analysis was made on 13 images in which the motifs of the punk subculture were processed.

The eight-part domestic series called Uysallar, which was shown on the Netflix digital platform in 2022, became one of the most popular domestic projects of the period. The series tells a story of modern family relations and carries traces of punk subculture philosophy in its narrative. The series and 13 visuals that analyzed with the content analysis method contain elements from the Punk subculture. There are some problems in the representation of Punk subculture in the series. Although it occasionally includes references to the philosophy of subculture, the Punk subculture built in the series does not fully reflect the purpose of the subculture and its departure from the dominant culture. The protagonist of the series seeks refuge in Punk culture as an escape from his feeling of stuckness in his life. Conceptually, all kinds of cultures and subcultural groups adopt an ideology and make it a lifestyle. However, such a behavior is not seen in the lead character Oktay. During the series, the presentation of subculture remains limited, as there is very little information about the other Punk group members, except for Oktay. Throughout the series, mostly the fashion sense of the Punk subculture is referenced. The characters reflect the Punk culture with the clothes they wear, their hairstyles and makeup. In this respect, the Uysallar series is similar to the Punk movement that emerged in Turkey in the 1990s. Rather than reflecting the Punk as a subculture and a philosophy, the series put the emphasis on the fashion sense of Punk culture and its rebellious attitude. Instead of explaining the philosophy of the punk subculture, the fashion style and eccentricity of the subculture are represented in the series. The series highlights the "do it yourself" philosophy belonging to the subculture, its fashion style and rebellious attitude .

Giriş

Bir alt kültür türü olan Punk'ı daha iyi anlamak ve alt kültürün sinematografik araçlarla inşasının tespitini daha doğru yapmak için kavramsal olarak kültürü açıklamak gerekmektedir. Kelime anlamı olarak kültürün kökeni Latinceye dayanmaktadır. Latince birden çok anlamı olan kültürün kelime anlamlarından biri toprağı ekip biçmektir (Güvenç, 2016, p. 95) ve yerleşik olma, ait olma ile alakalıdır. Bir ürünün toprağı ekilmesi ve ürünün büyütülme sürecini içine alan bu kavram 16. yüzyıla geldiğinde kapsamı dâhiline insanları almıştır (Williams, 2005, pp. 105-106). İlerleyen süreçte düşünceyi beslemek için kullanılan kültür kavramı uygarlık ile ilişkilendirilmiştir (Alemdar & Erdoğan, 2005, p. 327). Kültür kavramına kullanım amacına yönelik farklı anlamlar atfedilmiştir. Frolov (1997, p. 289) kültürü toplum ile bağdaştırarak toplumun gelişmesindeki yolu gösteren maddi ve manevi değerler olarak tanımlamıştır. Adorno'ya göre (2007, p. 122) kültür; toplumun içinde olan bağlantılardan bağımsız olarak

bireyin aslı olan şeklinde açıklanmıştır. Hall'a göre (2003, p. 11) ise grupların sosyal ilişkilerini oluşturduğu, geliştirdiği yer olmuştur. Ayrıca bu ilişkilerin ne şekilde deneyimlendiğini, anlamlandırıldığını açıklamıştır. Farklı bir tanımlamada kültür; bireylerin toplum içinde değişkenlik gösteren değerleri, dünya görüşleri olarak tanımlanmıştır (Lull, 2021, p. 95). Kültür bir tarafı ile eylemin kendisidir. Yeni bir düzen yaratma amacıyla oluşturulan efordur. Resim, heykel veya kitaplar tek başına kültürü kapsamamaktadır. Kültür resimden müziğe, mutfak araçlarından toplu gösterim alanlarına kadar olan süreçlerin tamamını içine almaktadır (Mc Gregor, 2000, pp. 22-23). Farklı düşünürler tarafından açıklama yoluna gidilen kültür kavramının birleştiği yer insan ile olan ilişkidir. İnsan ile alakalı olan bu kavram toplumdaki ayrı düşünülemez.

Kesin net çizgilerle bir tanımlamadan uzak olan kültür kavramı insan ve toplum ile olan ilişkisi nedeniyle sosyolojiktir ve sosyolojinin bir sorunu olarak işaretlenmektedir. Bu işaretlemenin nedeni Oskay'ın da belirttiği üzere (1971, p. 12) kavramın toplumsal hayatta somutlaştırmadan ziyade soyutlaştırmayı ifade etmesinden ötürüdür. Toplumun yaşayış şekli ile alakalı olan kültür içerisinde belirli öğeler barındırmaktadır. Bu öğeler; toplumun giyim şekli, dili, davranışları ve inançlarıdır (Mutlu, 1998, p. 229). Toplumun bir arada tutan topluluk içindeki bireylerin ortak bilinçteki gelenekleri, değerleri, tutumlarıdır (Chaney, 1999, p. 15). Williams tarafından kültür "bütün bir yaşam biçimi" olarak ifade edilmektedir (Smith, 2007, p. 14).

Her toplumun yaşam biçiminde farklılık olduğu gibi kültürler arasında da farklılık mevcuttur. Kültür temelinin insanın, insan topluluklarının yaşam deneyimine dayandırılmaktadır. Bu nedenle kültürler arası farklılıklar mevcuttur. Kültür devamında getirdiği belirli tamamlayıcı özellikler olan ekonomi, inanç, teknoloji, arkadaşlık vb. kavramlardan faydalanarak şekillenmektedir (Erdoğan, 1999, p. 19). Farklı ulusların hatta dönemlerin kendilerine özgü özelliklerine göre farklı kültürleri mevcuttur. Ayrıca aynı toplumların içerisinde toplumsal ve ekonomik özelliklerine göre farklı kültürlerde yer almaktadır. (Williams, 2005, p. 108). İnsan, toplum üzerine inşa edilen kültür sosyolojik bir süreç olarak ilerlemektedir. Ayrıca daha genel anlamda kültürün evrensel kültür, milli kültür, popüler kültür, kitle kültürü, halk kültürü, moda kültürü, alt sınıf kültürü, burjuva kültürü gibi alt başlıklara ayrılması mümkündür. Bütün bunlar genel olarak "kültür" terminolojisi kapsamında, kimi zaman yan yana, kimi zaman iç içe, kimi zaman ise kesişerek var olmaktadır (Bostancı, 2002, p. 83).

Soyut olan kültür kavramı içerisinde dil, kıyafet vb. birçok kültürel öğeyi barındırmaktadır. Bu kültürel öğeler gözlemlenebilmeleri nedeniyle insan eylemleri ve o eylemlerin bir ürünüdür (Özakpınar, 1997, p. 12). Kültür kavramı geniş tanımlamalar ile açıklanmakla birlikte içinde farklı kavramları ve alt başlıkları da barındırmaktadır. Bunlardan ilk akla gelen ve üzerine sıkça akademik çalışmalar yapılan alt kültür kavramıdır.

"*Uysallar* Dizisinde Punk Alt Kültürün Sinematografik Araçlarla Yeniden İnşası" adlı çalışmanın odaklandığı sorun şu şekildedir; Punk alt kültürü *Uysallar* dizisinde nasıl inşa edilmiştir? Dizi punk kültürü ve punk felsefesinden ne gibi izler taşımaktadır? 1990'lı yıllarda punk felsefenin Türkiye'deki uygulama şekli ile benzerlikleri ve farklılıkları nelerdir? Bu analizler doğrultusunda araştırmanın sorununa cevap aranmaya çalışılmaktadır.

Çalışmanın amacı; *Uysallar* dizisindeki Punk akımının temsil şeklinin Türkiye'de 1990'lı yıllarda gelişen punk felsefesi gibi bir ideoloji olmaktan ziyade moda anlayışı, aykırılık üzerine kurulan popüler kültür ürünü olduğunu ortaya koymaktır.

Araştırma kapsamında *Uysallar* dizisinin bölümleri içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. İçerik analizi, metinlerin içerisine yerleştirilen ve kullanıldıkları bağlamlara yönelik manalı ve geçerli çıkarımlar ortaya koyabilmek için tercih edilen bilimsel araştırma yöntemidir (Krippendorff, 2004, pp. 18). İçerik analizi yazılı, sözlü ve görsel içeriklerin/metinlerin hedeflenen amaç yönünde nicel veya nitel teknikler ile incelenmesidir. Bu yöntem ile film, dizi, haber vb. metinler görünenin arkasındaki ortaya çıkartmaya çalışmakta,

tümdengelimine dayanan bir okuma ile çıkarım yapmaktadır (Bilgin, 1999, pp. 157). Bağlamsal olarak bu analiz yöntemi tercih edilen ürünün içeriğinin yanında arka planını da araştırma konusu haline getirmektedir. İçerik analizinde metin ve içerik birincil okuma ile incelenirken bağlamsal olarak ikincil okuma ile incelenmektedir (Mayring, 2009, pp. 2). İçerik analizi incelenen içeriklerin sosyal gerçeklik içinde üzerine atfedilen gizli manaların tekrardan keşfedilmesi, şekillenmesi ve yorumlanmasını mümkün kılan yöntemdir.

Çalışmada; kavramsal çerçeve bağlamında Netflix Dijital Platformunun Türkiye yapımı dizisi olan *Uysallar* dizisi analiz edilmiştir. Çalışmada bulgulara içerik analizi yönteminden faydalanarak ulaşılmıştır. Dizide yer alan Punk alt kültür öğelerinin analizi ve dizi içerisinde bu kodların nasıl işlendiği incelenmiştir. İçerik analizi, dizi bölümlerindeki sekanslar ve sahnelerdeki mekân kullanımı ve görseller bağlamında yapılmıştır. Araştırmanın kavramsal çerçevesini oluşturan alt kültür ve punk değerleri 13 görsel üzerinden incelenmiştir.

1. Kavramsal Çerçeve

“*Uysallar* Dizisinde Punk Alt Kültürün Sinematografik Araçlarla Yeniden İnşası” isimli çalışmayı daha anlaşılır kılmak ve analiz bölümündeki çıkarımları doğru yapabilmek adına alt kültür ve Punk kavramları açıklanmıştır.

1.1. Alt kültür

Alt kültür terimi literatürde aktif olarak II. Dünya Savaşı'nın ardından kullanılmaya başlanmıştır (Wolfgang & Ferracuti, 1967). II. Dünya savaşının sonrasında genç yaşta bireyler gündelik hayatlarında, alışkanlıklarında ve tüketimlerinde bazı değişikliklere gitmiştir. Bu farklılaşmalar yaşam şekilleri ve alışkanlıklarıyla ilgili olmaya başlamıştır ve alt kültür, karşı kültür gibi çeşitli kavramlar düşünürler tarafından ortaya atılmaya başlanmıştır (Cutler, 2006, p. 237). Kültür kavramında olduğu gibi alt kültür kavramında da birden fazla tanımlama mevcuttur.

David ve Julia Jary yaptıkları çalışmada (1999, p. 503) alt kültür kavramını azınlık olarak işaretlenen kişiler aracılığı ile paylaşılan, uygulanan inançlar, kurallar ve değerler olarak belirtmektedir. Egemen kültür karşısında alt kültür ilişkileri bir noktada egemen kültüre itaat etmektedir. Bu nedenle toplumsal hayatta bireyler ve toplumlar arasında yaşanan ilişkiler alt kültürle ilişkilidir. Alt kültür etnisite, sınıf, gençlik kültürü gibi kavramlar içerisinde inceleme alanını oluşturmaktadır. Bu kavram, kültür kavramında olduğu gibi toplu bir yaratım süreci sonunda ortaya çıkmaktadır ve tarihsel ve sosyolojik değişimleri bünyesinde barındırmaktadır. Mercer'e göre kültürün içerisinde kendine has eylem tarzı olan kültürler vardır ve bunlara alt kültür adı verilmektedir. Kültürün içerisinde yer alan bu alt kültür türleri toplumun genelinden uzaklaşıp parçalara ayrılması ile açığa çıkmaktadır. Kimlik, farklılık, benlik, etnik köken, bölge veya kent sakinliği, dini inanç gibi çeşitli kavramlar alt kültürün içerisinde olması gereken kavramlardır. Toplumsal koşulların bir araya gelmesi ile ortaya çıkan, kültür içerisinde bütüncül bir etkiye sahip alt bölümdür. Komarovskiy ve Sarget ise alt kültürlerin toplum içinde belirli kişiler aracılığı ile sergilenen kültürel değişkenler olduğunu ifade etmektedir. Bütün alt kültürler destekleyici ve eleştireci nedenlerden genel kültür anlayışından ayrılmaktadır. (Jenks, 2007, pp. 22-23). Solmaz çalışmasında (1992, p. 50) alt kültürü iletişim çeşitleri, barınma, eğlence vb. kültürün dışındaki topluluk tarafından kendine has şekilde oluşturulması olarak tanımlamaktadır. Doğan ise çalışmasında (1993, p. 109) alt kültürü kendine has yaşam şeklini kendi toplumu/grubu ile içselleştiren topluluk olarak açıklamaktadır. Alt kültür olarak adlandırabilmek için o grubun veya toplumun toplum içerisinde anlam kazanması gerekmektedir.

Goode'nın ifadesine göre (1997, p. 59) egemen kültürden farklı olan anlamına gelen alt kültür ve bu alt kültürü benimseyen grup üyeleri farklılıklarını onaylayarak devam ettirme arzusunu barındırmaktadır. Alt kültür kuramı geniş ve genel kapsamda altında şu fikri

barındırmaktadır; alt kültür içinde yer alan bireylerin gerçekleşmesini arzuladıkları kendi toplumlarından daha geniş sınırları olan topluluklarda netlik kazanan problemlere ortak çözüm sunmasıdır. Kısaca kendini dezavantajlı gören grubun problemlerini toplu olarak çözüm yoluna gitme çabası olarak ifade edilmektedir. Genel kültür anlayışından ayrılan kültürel semboller, inançlar ve değerlerle ilgilenmektedir (Marshall, 2003, p. 16). Alt kültürleri açıklarken özellikler, konuşma şekilleri/ kalıpları ve giyim kuşamlar kullanılmaktadır. Alt kültürlerin büyük çoğunluğu kendine özgü bir dil geliştirerek kendinden olmayanın “dışarıdakinin” anlamayacağı bir şekilde bir iletişim şekli kurmaya çalışmaktadır (Gordon, 1947, p. 42). Barker (2008: 410) alt kültür kavramı nedir sorusunu sormak yerine terimin kullanım şekli üzerinde durmaktadır ve dünyayı anlaşılır kılmak adına kültürel çalışmalarda kullanıldığını söylemektedir.

Chicago Okulu'nun üyesi olan kültür ve alt kültür üzerine çalışmalar gerçekleştiren Downes; alt kültürleri toplumdan ayrılma ve suça dâhil olma açısından gençlik ve sınıf bağlamında incelemektedir. Farklılaşma, aileye isyan, ergenlik problemleri gibi durumlar bu kategoride incelenmektedir (Marshall, 2009, p. 17). Tanımlamalar ve açıklamalardan anlaşılacağı üzere alt kültür egemen kültüre karşı duruş, egemen kültürden ayrılma ve egemen kültürün dışındaki daha küçük kültürlerdir. Cutler çalışmasında alt kültürü ortak etnik kimlikler, ortak inançlar, ortak kültürel pratikler, ortak müzik, moda anlayışı ve yaşam tarzını paylaşan grupları açıklarken kullanılmaktadır (Jenks, 2007, p. 23-24). Günümüze doğru gelindiğinde egemen kültür anlayışından farklı olan yaşam tarzları için kullanılan alt kültürler özellikle rock, metal, punk vb. müzik gruplarını açıklamak için de kullanılan bir terimdir. Popüler müzik türleri ile alt kültür olarak görünür hale gelen topluluklar gündelik yaşamda genç bireyler ile ilişkilendirilmektedir. Gençlik grupları; ortak dil, zevk, jargon vb. özelliklerin paralelinde ortak müzik türü altında da alt kültür olarak anılmaktadır. Alt kültür içerisinde hedef kitle olarak kabul edilen bu genç topluluklar Rock'n Roll'dan Metal'e, Disko'dan Club müziğe, Hip-hop'tan, Punk'a kadar birçok alanda bir çeşit cemaatleri oluşturmaktadır. Alt kültür adı altında popüler kültürden ayrı olan yaşam tarzı etrafında toplanan bu genç bireyler; giyim tarzı, saç şekli, makyaj gibi ortak imajda bir araya gelerek bir tarz yaratmaktadır (Bennett, 2000, p. 1). Egemen kültür anlayışının dışında yer alan bu alt kültür grupları genelden ayrılarak kendi davranış kalıpları ve yaşam tarzları etrafında toplanmaktadır. Toplumsal hayatta cemaatler halinde kalarak varlığını devam ettiren gruplar kendi içlerinde iletişimi sürekli tutmaktadır. Egemen kültürün dayattığı belirli normların dışına çıkan bu grup, cemaat bilinci ile toplumsal hayattaki varlığını güvenli hale getirmektedir.

Özellikle günümüzde müzik dinleme alışkanlıkları etrafında şekillenen bu alt kültür grupları kendileri adına oluşturdukları çeşitli biçimsel özellikler ile kendi özel alanlarını yaratmaktadır. Bu özel alanda takındıkları tavır ve oluşturdukları imaj ile popüler ve genel olanın dışına çıkarak kendileri olmayı başarmaktadır.

Gelişen teknolojik araçlar ve artan iletişim teknolojileri ile bir türün moda veya popüler olması oldukça hızlıdır. Popüler olandan ayrı olarak işaretlenen alt kültür ürünleri de bugünün teknoloji ile Punk örneğinde olduğu gibi yapı bozumuna uğrayarak artık popüler kültür ürünü haline gelebilmektedir.

1.1.1. Alt kültür olarak Punk

İlk olarak 16. yüzyılda kullanılmaya başlanan punk kelimesinin kullanım şekli argo amaçlıdır. 20. yüzyıla gelindiğinde argo anlamını yitiren bu sözcük yeni anlamlar kazanmıştır (Kosbatar, 2012, p. 386). 1960'larda Amerika'da temelleri atılan Punk Rock kültürünün kimlik özellikleri 1970'li yıllarda bir müzik türü olarak İngiltere'de tamamlanmıştır (Laing, 2002). Amerika'daki garaj müzik gruplarını açıklamak için kullanılan bu ifade İngiltere'de Rock müziğin bir alt türü olarak kabul edilmiştir (Solmaz, 1998, p. 91). 1972, 1973 yıllarında ortaya atılan bu kavram her ne kadar müzik ile özdeşleşse de ilk olarak müzik dergileri yerine

fanzinlerde ve ufak çaplı yeraltı yayınlarında ortaya çıkmıştır (Laing, 2002, p. 41). Kavramsal olarak Punk kesin tanımlamalardan uzak olmuştur. Kavram, 15 yıllık süreçte farklılık gösteren bireyler ve performansları için kullanılmıştır (Young, 1999, p. 22). Swearing tarafından (2013, pp. 14-15) Punk; I. Dünya Savaşı'nın ardından kaybolan Amerikalı göçmenler ile 1940, 1950li yıllardaki beatnik edebiyatının bir araya gelerek oluşturulan uyarılma olarak tanımlanmaktadır. Rowe (1996, p.75) yapmış olduğu çalışmada Punk'ın ortaya çıkışını 70'li yılların getirdiği ekonomik toplumsal koşullar ile ilişkilendirmiştir. "Kendin İçin Yap (Do It Yourself-DIY)" felsefesini benimseyen belirli rock müzik grupları büyük şirket karşıtlığı üzerine durmuşlardır. Punk, Punk Rock; Punk kültürü evrende net olarak tanımlanması ve adlandırılması yapılmayan fenomenlerden biri olarak kabul edilmektedir.

Punk, yıkıcı eğilimlerini çoğu zaman marjinalleştirilmiş veya susturulmuş sesler için özgürleştirici özlemlerle birlikte bir sosyal adalet gündemine yönlendirmiştir (Smith, Dines, Parkinson, 2018, pp.1). Punk alt kültür felsefesinin sloganı "gelecek yoktur" cümlesidir. Bu slogan etrafında birleşilmesinin nedeni bu alt kültürün ortaya çıktığı yer olan İngiltere'nin o dönemde yaşadığı ağır ve karamsar atmosfer olarak gösterilmektedir. Ekonomi ve politika olarak karanlık bir atmosfer yaşayan toplumun gençleri, geleceğin olmadığı anlayışını benimsemekte ve daha isyankâr bir tavır takınmaktadırlar (Hebdige D. , 2003, p. 153). Bu isyankâr felsefeye inanan Punk alt kültür grupları kendi tarzları ile iktidarda olan kişileri rahatsız etmişlerdir (Laing, 2002, p. 17). Punk alt kültürü açıklanırken feminizmden, cinsiyet eşitliğine, toplumsal eşitlikten otoriter yaklaşımlara kadar birçok farklı alanı kapsamakta ve bu alanlar Punk felsefesini tanımlayanlar arasında yer almaktadır. Punk'ı yalnızca moda, giyim tarzı ve müzik türü olarak tanımlamak kısıtlayıcıdır. Punk bir yandan hayata yön veren ve insanı motive eden bir fikir olarak tanımlanmaktadır (O'Hara, 2003, p. 13). Punk müzik türü ve alt kültürünün kimliğini özellikle İngiltere'de kazanmış olmasının nedeni dönemin ağır ekonomik koşulları ve toplumsal koşullarından beslenmesidir. Punk bir yaşam tarzı ve sanat akımı olarak geniş kitlelere yayılmadan önce belirli imkânlardan yoksun bırakılan işçi sınıfında yer alan genç bireylerin dâhil olduğu bir akım olmuştur. Dönemin İngiltere'sinde pahalı hayat koşulları, yüksek işsizlik oranının olduğu bir atmosferde gelişen Punk kültürü bir alt kültür olmasının yanında içinde barındırdığı toplumsal mesajlar ile birlikte muhalif bir tavır taşımaktadır (Young, 1999, p. 94). Amerika'da ise Punk kültürünün filizlenmesi 1970'lerde ortaya çıkan gruplarla başlamıştır. Punk kültürü bu coğrafyada farklı sanatçı grupları ile ilerlemiştir. Ayrıca, Amerikan Punk pop duyarlılığının yol göstericisi olan gençlik estetiğinden etkilenmiştir. 1950'li 1960'lı yılların sonlarına doğru beyaz banliyölerin artan refahı, sadece gelişen ticari gençlik pazarını etkilemekle kalmamış, ayrıca bir takım yeni gençlik kültürlerini ve alt kültürlerini etkilemiştir. Bu etkilemenin paralelinde Punk'ın Amerika'da ataları olarak kabul edilen çeşitli müzik kültürlerini (garaj punk grubu; Pebbles, Back from the Grave, Garage Punk Unknowns derleme albüm örnekleri vb.) doğurmuştur. Detroit'te MC5 ve pürüzlü öfkesi ile dikkat çeken Stooges, Boston'da Modern Lovers'ın yalınlaşmış yoğunluğu ve New York'ta Andy etrafından gelişen sanatsal akım ile öncüler yerlerini almış devamında Warhol ve Velvet Underground, New York Dolls ve Wayne County ile Punk kültürünün Amerika'daki ilerlemesi hız kazanmıştır. Amerikan Punk felsefesi bohem ve radikal sanatın toplum üzerinde etkisi olduğunu vurgulamakta ve banliyö kültürünü desteklemektedir. (Osgerby, 1999, pp. 155-166). İngiltere'deki Punk felsefesinin banliyö olan ilişkisi ve tanımlanması banliyö kültürünün çılgınlığı ve sapkınlığını teşhir etme üzerinedir (Lebeau, 1997, pp. 283). Amerika Punk felsefesi ise bunun tam tersi banliyö kültürel geleneğinden beslenmektedir. Açıklamalardan anlaşılacağı üzere İngiliz Punk felsefesini Amerikan Punk felsefesinden ayıran önemli nokta İngiliz Punk felsefesi ve müziğin politik fikirlere daha yakın durmasıdır. 1976-1979 yılı arasında gerçekleşen İngiliz Punk hareketinin ırkçılık karşıtı tavırları ile bu gözler önüne serilmektedir (Sabin, 1999, pp.199).

Punk Rock müziği bateri, basgitar, elektrogitar enstrümanları ile temelde üç akorla yapılan müziktir. Bu müzik oluşturulurken beğenilmeme korkusunu üreticiler bünyelerinde

barındırmamaktadır (Solmaz, 1998, p. 37). Punk müzik eserlerinde sert ve saldırgan sözler hakimdir. Şiddetli davul ve gitar ritimleri kendini tekrar etmekte ve detone bir ses ile şarkı sözleri okunmaktadır. Yapılan bu müzik türünün tercih ettiği temsil şekli amatörlük üzerinedir. Müzikal bir şöleden ziyade sert eleştirel mesajların olduğu şarkı sözleri ile toplulukların dikkatini çekmek amaçlanmaktadır. Bu nedenle diğer müzik türleri arasında dinleyicilerin hemen fark ettiği bir müzik türüdür (Laing, 2002, p. 56). Punk müziği yapan gruplar bu müzik kültürünün felsefesi gereği bağımsız ve sistem karşıtı duruşlarını devam ettirmek adına egemen müzik endüstrisine mesafeli durmuşlardır ve müziğin üretiminden dağıtımına kadar olan süreçleri kapsayan aşamayı kendi başlarına gerçekleştiren “Kendin İçin Yap” etiğini benimsemişlerdir (O’Hara, 2003, p. 154). “Kendin İçin Yap” etiğinin temeli çevirisinde olduğu gibi “kendin yap” üzerinedir. Bu etik; ihtiyaç duyulan her türlü müzik sürecini başka bireyler ve kurumlar aracılığı olmadan kendi kendine yapma düşüncesi üzerinedir (Moran, 2010, p. 64).

Farklı müzik anlayışı ile dikkat çeken Punk alt kültürü moda anlayışı ile de dikkat çekmektedir. Anti moda anlayışı olarak gelişen Punk giyim tarzı; korkutucu ve tiksindirici dış görünüş ile toplumu şaşırtmayı hedeflemektedir. Genel beğeni değerlerini reddeden bu anlayış kamuoyunu rahatsız eden doğal olmayan marjinal renkli ve dikleştirilmiş ve orantısız kesime sahip olan saçlar, abartılı makyajlar ile alt kültür üyesi bireyler kamuoyunun genel değerlerine karşı gelmektedir (Young, 1999, p. 16). Punk alt kültürünü benimseyen topluluklar Sex Pistols grubunda olduğu gibi belirli kıyafet stilleri tercih etmektedir. Çengelli iğneler, gamalı haç ve bayrak figürleri, dikkat çekici imgeler ve semboller kıyafetlerde bilinçli olarak kullanılmaktadır. Punk kültürünü benimseyen topluluklarının tercih ettiği giyim tarzları daha kaba ve dikkat çekicidir. Kemer, kırbaç ve zincir gibi belirgin aksesuarlar cinsiyet gözetmeksizin punk alt kültürünü paylaşan bireylerce tercih edilmektedir. Çengelli iğneler, büyük piercingler topluluk üyelerinin tercih ettiği temel aksesuarlar arasında yer almaktadır (Hebdige, 2004, p. 102). Köle kıyafetleri (zincirler, tasma kolyeler), deri ve benzeri sadomazoşizmi çağrıştıracak malzemeleri giyim için tercih eden Punk alt kültürü üyesi bireyler jilet, çengel iğne gibi aksesuarla iktidarı eleştiren isyankâr yapılarını desteklemektedir. Bu giyiniş ile ulaşılabilecek en korkutucu ve rahatsız edici görüntüye ulaşmak hedeflenmektedir (Young, 1999, p. 16). Punk giyim tarzının/ estetiğinin yaratıcısı olarak Vivienne Westwood kabul edilmektedir. Westwood, Punk kültürünün moda anlayışını yüksek modanın içerisine taşıyan ve bir akım haline getiren kişidir. Çağımızın en büyük tasarımcılarından biri olarak adlandırılan Westwood miti paçavralardan zenginliğe dönüşüm olarak adlandırılmaktadır. Bez ticareti yapan bir aileden gelen Westwood 1964-1971 yılları arasında sanat okulunda eğitim görmüştür. 1965’te tanıştığı ve 1970-1983 yılları arasında iş birliği yaptığı Svengali Malcolm McLaren ile “kültürü sorun çıkarmanın bir yolu olarak kullanma” düşüncesi çerçevesinde kültürel bir terörist olarak kendilerini punk guru ve girişimcisi olarak nitelendirmişlerdir. 1970’lerde “yeni” olarak nitelendirilen döneme kadar Westwood İngiliz karşı kültürünün gelişiminin bir alegorisi haline gelmiştir. Nostalji ve isyan temalarının odaklandığı ilk koleksiyonları punk hareketi ile eş anlamlı hale gelmiştir. İlerleyen dönemlerde sokak etkilerini kaybeden modacı seçkin kültüre doğru yönelmiştir. 1983 yılında koza benzeri sistem olarak adlandırılan özel tasarımı (haute-coutre)’ başkalaşıma uğratmış, genç sokak radikalleri arasında yer alan punk gençlerinin kullandığı tasarımın içine taşımıştır. (Craik & Peoples, 2015, pp. 388-393). Westwood giysilerini “Kahramanların Elbiseleri” olarak isimlendirmiş bu kıyafetlerin bir tavır ve anlatıya sahip olduğu üzerinde durarak kıyafetlerin fikirleri kelimelerden daha iyi anlattığını belirtmiştir (Young, 1999, pp. 17). Bu moda anlayışının tamamlayıcı öğelerinden bir diğeri Mohawk tarzı saçlardır.

Yurtdışından farklı olarak Türkiye’deki Punk alt kültürü politik yan barındırmamaktadır. Türkiye’deki topluluklar Punk alt kültürünün dış görünümünü ve müzik tarzını benimsemektedir (Çerezcioglu, 2018, p. 149). Türkiye’de punk kültürü ilk olarak 1989 yılında Maximum Rock’n Roll fanziniinde yayınlanmış olan “Türkiye Camia Raporu” içinde araştırma olarak görünmüştür (Güldallı & Boynik, 2007, p. 338). Türkiye’de Punk kültürünün ilk

örnekleri Metal müzikten Punk müziğe yönelim ile olmuştur. Özellikle bu kültür; 1980'lerin ikinci yarısında 1980 darbesinin getirdiği baskıcı atmosfere karşı özgür birey olma arzusundaki bireylerin uzun saç, küpe ve yırtık kot gibi toplumun geneline ve otoriteye başkaldırı niteliğinde yönelimleri ile ortaya çıkmıştır. Dünya'ya göre Punk kültürün Türkiye'de yaygınlaşması 1990'lı yılları bulduğu için alt kültür olarak daha az kitleye ulaşmıştır. Ülkede Punk anlayışı alt kültür ve bir felsefe olmaktan ziyade sadece müzik tarzı olarak ön plana çıkmıştır ve aykırı, başıbozuk kavramları ile özdeşleştirilmiştir. Türkiye müzik camiasında Punk kelimesini ilk kullanan Grup Çığırtıcıdır. Tünay Akdeniz önderliğinde kurulan grup "Mesele Mesele", "Dişi Denen Canlı" isimli kırkbeşliklerinin kapağına "punk rock" ibaresini yazmıştır (Güldallı & Boynik, 2007, p. 8-19). Bu albümler ile Türkiye müzik piyasasında punk müziği görünür olmaya başlamıştır. 1980 darbesinden 10 yıl sonra ortaya çıkan Punk alt kültürü dönemin baskıcı iktidarından etkilenmiştir. Türkiye'de 1990'larda medya aracılığı ile bu alt kültür yaygınlık kazanmaya başlamış kısa sürede popüler hale gelmiştir (Akay, Fırat, Kutlukan, & Göktürk, 1995, p. 137). Punk'ın önemli iletişim mecralarından biri olan fanzinler Türkiye'de 1991 yılında görülmeye başlanmıştır. Punk felsefesine uygun kendin için yap etiği paralelinde evlerde demo kasetler çoğaltılmaya başlanmıştır. Necrosis, Radical Noise, Turmoil gibi gruplar ile Punk müzik canlanmıştır (Güldallı & Boynik, 2007, p. 10). Türkiye'de Punk felsefesinin ilerlemesi ve yayılması özellikle fanzinler aracılığıyla olmuştur. 1990'lı yılların öncesinde Punk kültürü ile alakalı kaynakların birçoğunun yabancı dilde olması 1991 yılında yerli kaynak ihtiyacını doğurmuştur. 90'lı yıllarda ön plana çıkan fanziler arasında Laneth, Rock Dünyası, Mega Metal, Çalıntı yer almıştır. Bu dergiler punk kültürü ve müziği ile alakalı bilgiler vermiş olsa bile ağırlıklı olarak rock müziğe odaklanmışlardır. Yalnızca Punk kültürü ve Punk müziği konu alan ilk dergi ise 1991 yılında çıkan Mondo Trasho'tur. Esat Başak tarafından çıkartılan bu dergiyi Başak; "fotokobi işlerinin toplanmış hali" olarak tanımlamaktadır. Bu tanımlamayı yapmasının sebebi derginin bir sayfadan oluşması ve fotokobi ile çoğaltılmasıdır. 1991-2002 yılları arasında içerik üreten dergi toplam 12 sayı çıkarmıştır. Mondo Trasho'nin çıkardığı sayılar ile Türkiye'de ilk kez gerçek anlamıyla Punk fanzini oluşmuştur (Akay, Fırat, Kutlukan, & Göktürk, 1995, p. 46). Mondo Trasho'un açtığı fanzin yolunu yine 90'lı yıllarda Disguast, Gorgor, % 30, Goblin gibi fanzinler izlemiştir. 90'lı yılların ikinci yarısından sonra metal müziğin yanında Punk ve Hardcore gibi birçok farklı tarzda fanzinlerle içerik zenginleşmiştir (Güldallı & Boynik, 2007, p. 256-297). 90'lı yıllar Türkiye Punk tarihi açısından oldukça yoğun geçen bir dönem olmuştur. Birçok farklı grup albüm yapmış, bazı şarkıların video klipleri çekilmiş hatta televizyonda gösterim imkanı bulmuştur.

2. Araştırma

2.1. *Uysallar* Dizisi Filmografisi

30 Mart 2022 yılında Netflix platformu tarafından kurmaca dizi kategorisinde yer alan ve Türkiye tarafından üretilen *Uysallar* (İngilizce ismi ile Wild Abandon) dizisi toplam sekiz bölümden oluşmaktadır. Dizinin yönetmenliğini daha önce Puhu TV isimli farklı bir dijital platforma dizi çeken ve aktif olarak oyuncu ve yönetmen olan Onur Saylak yapmıştır. Dizinin senaristi ayrıca edebiyatçı olan ve daha önce yönetmenle Şahsiyet isimli dizide çalışan Hakan Günday'dır. Dizide Öner Erkan (Oktay Uysal), Songül Öden (Nil), Haluk Bilginer (Berhudar), Uğur Yücel (Olçay Uysal), Serkan Altunorak (Suat), Umut Yeşiltaş (Ege Uysal), Nilay Yeral (Ece Uysal), İbrahim Selim (Mert) rol almıştır. Dizinin bölüm süreleri 45 dakika ve 60 dakika arasında değişmektedir. Dizinin en uzun bölümü 60 dakika ile final bölümüdür.

2.2. Dizinin Konusu

Komedi ve dram türlerini harmanlayan *Uysallar* dizisinde; Mimar olan Oktay, işletme mühendisi olmasına rağmen uzun yıllar çalışmayan Nil, üniversite sınavına yeniden hazırlanan Ege, ilkokula giden Ece ve Ankara'dan İstanbul'a oğlunun yanına taşınan Olçay karakterlerinin yani Uysal ailesinin hikâyesi anlatılmaktadır. İstanbul'da rezidansta yaşamını

sürdüren *Uysallar* ailesinin bireylerinin kendilerine ait problemleri vardır. Dizi; ailesini terk etmek üzere havalimanında olan Oktay'ın İstanbul'da yaşanan sis problemi nedeniyle uçağının rötar yapmasının ardından kararını sorgulaması ve sonrasında evine dönmesi ile başlar. Oktay ailesi ve işi ile yaşadığı problemler nedeniyle sıkışmış hissettiği hayatını kendi kişisel geçmişinden getirdiği Punk ile aşmaya çalışır, eşi Nil işe girebilmek ve kendi için ilk defa bir şey yapmak adına estetik ameliyat olur. Oktay dizi süresince ailesinden gizli olarak geçmişte bağlı olduğu Punk yaşam şeklini sürdüren bir ikili yaşantıya sahipken Oktay'ın karısı Nil yeni tanıştığı arkadaşlarına şirkette çalıştığını söyleyerek kendini olduğundan farklı tanıtmaktadır. Dizinin diğer karakterleri olan Olcay; evlerinde çalışan genç kadın ile duygusal ilişkisini toparlamaya çalışırken baba olacağını öğrenmektedir. Ege; ergenlik döneminin getirdiği etki ile var olma arayışına girmektedir. Oktay'ın birlikte hapisane yaptığı Berhudar karakteri dizi boyunca sık sık ailesinden ve muhafazakârlığından bahsederken dizi sürecinde bir otorite figürü olarak *Uysallar* ailesi üzerinde baskı oluşturmaktadır. Günümüz toplumsal yaşamının absürt temsillerini aile bireylerinin yaşadığı problemler ve Oktay'ın iş yapmaya başladığı Berhudar karakteri üzerinden anlatıldığı dizide modern birey, insan ilişkileri, modern aile yapısının eleştirisi yapılmaktadır.

2.3. Uysallar Dizisi Bağlamında Punk Kültürünün Sinematografik İnşası

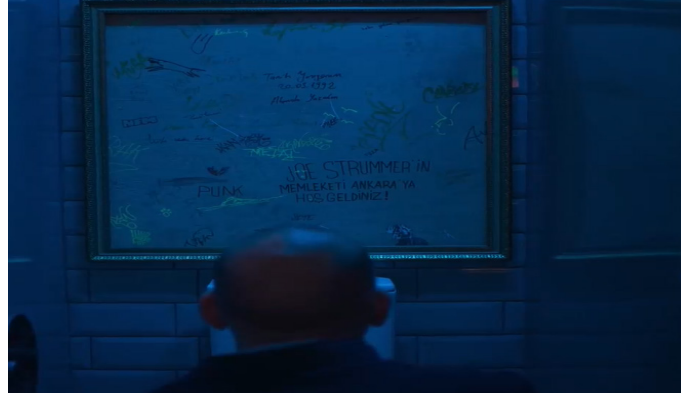
Sekiz bölümden oluşan *Uysallar* dizisi içindeki karakterler ile insan ilişkileri, modern aile ilişkileri gibi konulara değinirken dünyada önemli alt kültürlerden biri olan Punk kültürünü de hikâyesine dâhil etmektedir. "*Uysallar* Dizisinde Punk Alt Kültürün Sinematografik Araçlarla Yeniden İnşası" isimli bu çalışmada dizi içerisinde geçen Punk kültür öğeleri içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir.

Uysallar dizisi izlenip incelendiğinde dizinin sekiz bölümünde de punk alt kültürünün çeşitli özelliklerine yer verdiği tespit edilmiştir. Oktay karakteri çevresinde inşa edilen Punk alt kültürü aracılığı ile izleyici bu alt kültür hakkında bilgi sahibi olmaktadır.



Görsel 1: Sex Pistols kaseti

Oktay babası rahatsızlandığı için İstanbul'dan Ankara'ya babasının yanına gelir. Görsel 1'de Oktay'ın Ankara'daki odasında duvarlara yapıştırdığı çizimler ve kutudan çıkardığı Punk müzik grubu kaseti ile Punk alt kültürünün özellikleri dizide kendini göstermeye başlamaktadır. Oktay'ın sakladığı kutudan çıkartıp elinde tuttuğu kaset ünlü İngiliz Punk grubu Sex Pistols'a aittir. Üç yıl boyunca aktif müzik üretimi yapan Sex Pistols, Punk Rock denildiğinde ilk akla gelen gruplardandır. Bu grup gerek müzik tarzı gerek tercih ettiği giyim tarzı ile Punk alt kültürü için ikondur. Punk müzik türünün ve alt kültürünün öncü gruplarının başında gelen Sex Pistols moda anlayışı ve müzik tarzı kışkırtma üzerinedir. Dizide Oktay karakterinin elinde bu kaseti tutması ile geçmişe özlem ve arayışın başlangıcı verilmektedir. Ankara'da baba evinde başladığı bu arayış Oktay'ı eski Punk mekânlarından biri olan bara götürür. Oktay gittiği mekânın kendi gibi değiştiğini fark eder. Oktay'ın bugünkü kimliği barın günümüzdeki hali gibi değişime uğramış sıradanlaşmıştır.



Görsel 2: Joe Strummer göndermesi

Ailesinden, işinden bunalan Oktay, Ankara'ya geldiğinde evinde bulduğu gençlik hatıralarıyla nostalji yaşar. Hatıralarını yâd etmek amacıyla gençken Punkçı arkadaşları ile gittiği bara gider. Bar sekansında barın arkadaşı Fevzi tarafından satın alındığını ve günümüze uyarlandığını görür. Oktay ruhsal olarak yaşadığı bunalımı çıkmazları geçmişinde ortak değerler paylaştığı arkadaşı Fevzi'ye anlatır. Fevzi Oktay'a iyi gelmesi adına ona geçmişi hatırlatır. Görsel 2'nin geçtiği sahnede Oktay arka odadaki tuvalette Punk geçmişinin çerçevelenmiş bir halde devam ettiğini görmektedir. Çerçeve en dikkat çekici yazı "Joe Strummer'in memleketi Ankara'ya Hoş geldiniz" yazısıdır. Yazıda ismi geçen asıl adı Johan Mellor olan Britanyalı ilk dalga Punk gruplardan biri olan The Clash'in vokalisti ve gitaristliğini yapan kişidir. The Clash grubu 1980'li yıllarda İngiltere'de ortaya çıkmıştır. Tarihte Sex Pistols kadar önemli bir Punk grubu olan Clash punk felsefesindeki "Kendin İçin Yap" felsefinde müzik yapmayı tercih etmiştir. Dizide bu sahneye yer verilmesi bir başka önemli Punk kültürü göstergesidir. Punk kültür göstergesinin yanında bu sahnede bir diğer önemli metafor Fevzi'nin barın arka odasının tuvaletinde sakladığı Punk öğelerini Oktay'da arka kapılar arkasına itmiştir. Babası, eşi ve çocukları Oktay'ın bu yönünden haberdar değildir. Oktay'ın Punk geçmişi bugün arka kapılar ardına itilmiştir. Fevzi ile yaşadığı duygusal konuşmanın devamında Fevzi'nin Oktay'ı geçmişinden bir hatıraya götürmesi Oktay için kırılma anıdır. Oktay "Ben hayatımda hiç imza vermedim. Bir yürüyüşe hiç katılmadım. Sokağa çıkıp bir slogan atmadım, bir pankart taşımadım. Bu hayatta hiçbir şeyi protesto etmedim. Televizyondan seyrettim." cümlesi ile geçmişinden getirdiği Punk ruhunu tekrardan uyandırır.



Görsel 3: Punk moda anlayışı

Görsel 3'te olan sahne ile dizinin ilk bölümü sona ermektedir. Oktay Ankara'da hatırladığı Punk ruhunu İstanbul'a döndüğünde geceleri açığa çıkarmaya karar vermiştir. İstanbul'da bunaldığı ve konuşamadığı her şeyi büründüğü eski-yeni kimliği ile aşmaya çalışmaktadır.

Simonelli çalışmasında (2002, p. 125), Punk moda anlayışını geleneksel ve toplumsal kişilik ve rollerden kaçmanın yöntemi olarak belirtmektedir. Sert ve korkutucu bir tarza sahip olan Punk modası tehditkârdır. Oktay karakterinin büründüğü Punk kimliği Punk alt kültürüne ait bireylerin tercih ettiği köle aksesuarı (zincirler, tasma kolyeler), Mohawk saçlar, zımbalı ve deri ceketler ile moda stiline bire bir benzerlik göstermektedir. Oktay gün içerisinde aile ve iş çevresinde üstlerine gösteremediği isyanı gece büründüğü Punk kimliği ile kendince gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Punk felsefesindeki isyan, baş kaldırı Oktay karakterinin gece büründüğü kimliğiyle karşımıza çıkmaktadır. Oktay, yaşadıkları toplumsal koşulları derinden hisseden ve rahatsızlıklarını dile getirmek amacıyla punk felsefesini benimseyen gençlerin yaptığı gibi memnuniyetsizliğini uzun yıllar önce geride bıraktığı Punk kimliğini görünür hale getirmesi ile başlatmaktadır. Punk'ın amacı olan içlerinde barındırdıkları öfkenin en sert şekilde dile getirme halini Oktay karakteri akşamları büründüğü Punk kimliği ile ortaya çıkarmaktadır. Oktay, gündelik hayatının getirdiği sıradanlık, iş yerinin üstünde yarattığı baskıyı punk felsefesinde olan kısıtlayıcı ve onları bir kalıba yerleştirmeye çalışan tüm kural ve kurumları yıkma arzusuyla bir araya getirmektedir. Oktay gündelik hayatın onda yarattığı öfkenin bir yansıması olarak toplumsal hayatın dayattığı giyim kuşam kurallarını kırmızı Mohawk saç, deri pantolonu, zımbalı deri ceketini ile toplumun yüzüne vurmaktadır.



Görsel 4: Punk ve isyankâr tavır

Sex Pistols grubu İngiltere'deki konserinde "Ben bir anarşistim" söyleminde bulunması toplumda Punk ve anarşizmin birbiri ile bağlantılı olduğu izlenimini yaratmıştır. Bu olayın devamında İngiliz Punk alt kültüründe anarşi kavramı kullanılmaya başlanmıştır (Laing, 2002). Sex Pistols grubunun "Anarchy in the UK" şarkısında geçen "I am an anarchist, Don't know what I want but, I know how to get it, I wanna destroy the passer by cos I, I wanna BE anarchy !" ve devamında gelen sözler ile açıkça anarşist söylem gözler önüne serilmektedir; Görsel 4'te yer alan sahne dizinin ikinci bölümündendir. Dizinin birinci bölümünden itibaren Oktay, ailesi ile iletişim problemi yaşamaktadır. Evde geçen sahnelerin tamamında gergin atmosfer hissedilmektedir. Aile bireylerinin birbirleri ile olan diyalogları büyük çoğunlukla iğneleme şeklindedir. Oktay okumak için kitap seçerken bile ailesinin müdahalesine maruz bırakılmaktadır. Oktay zımbalı deri ceketinin arkasına yerleştirdiği anarşi simgesi ile gündüz yaşadığı hayatına başkaldırmaktadır.



Görsel 5: Punk isyankâr felsefesi

Sex Pistols grubu ile başlayan anarşi ve Punk'ın bir arada kullanılması ideolojik amaçlı değildir. Bu kavram; halk arasında tercih edilen kaos, yıkım gibi kavramlara karşılık kullanılmıştır (Worley & Lohman, 2018, pp. 60-63). Dizinin bölüm kapanışı Görsel 5'teki görüntü ile gerçekleşmektedir. Oktay anarşi temalı deri zımbalı ceketinin arkasına "Kaos Sevdalısı" yazısını beyaz boya ile yazmıştır. İstanbul sokaklarında Punk kıyafetleri ile gezerken topluma sırtında yazdığı yazı ile Punk felsefesine ait olan kaosu göstermektedir. Birinci bölümde Oktay'ın yaşadığı ailesinin okuyacağı kitaba dahi karar verdiği sahnede karakterin o an bu duruma tepki göstermemesi arabaya bindiğinde bağırması karakterin günlük hayatında sıkışmışlığının görünür hale geldiği önemli sahnelerden biridir. İş yerinde yaşadığı baskılar yeni proje müdürü olan Beytullah'ın tavrı ve talepleri sıkışmışlık hissini arttırmaktadır. Oktay, babası tarafından sürekli aşağılanmakta, bütün hareketleri yargılanmaktadır. Ankara'ya gittiğinde arkadaşı Fevzi ile karşılaşır sürdürdüğü hayat ile alakalı yüzleşme yaşadığında karakteri ile alakalı kırılma yaşamıştır. Ankara'da geçirdiği sürede yaşadığı bu aydınlanma ve gündelik hayatında yaşadığı krizler ve ait olamama hissi Oktay'ın mevcut hayatına karşı isyanı ile devam eder. Gündüz işte karşılaştığı problemlerden kaçmak için gece tekrar Punk kimliğine bürünmektedir. Deri ceketinin arkasında yer alan "daire içime çizilmiş A" simgesi anarşizmin sembolüdür. Oktay bu sahne ile Punk felsefesinin getirdiği isyankâr tavrı ve anarşist ruhu benimsediğini göstermektedir. Dizinin kapanışında bu sahnenin kullanılma nedeni Oktay'ın artık Punk kültüründeki kaos ve isyankâr tavrını tamamen benimsediğini göstermektedir.



Görsel 6: Punk moda anlayışı

Dizinin üçüncü bölümün açılışında yer alan pavyon sekansında Oktay karakterinin Punk kültürü ile olan ilişkisinin eğreti hali gösterilmektedir. Karakter Punkçı kıyafetleri ile pavyonda kadınlarla dans etmekte ve alkol almaktadır. Karakterin eğretiliği büründüğü Punk kimliğinden mi yoksa gündelik hayatında yüzüne taktığı maskenden mi olduğu yorumlaması bu sahneler ile verilmektedir. Oktay iki farklı hayatta da şuan eğreti durmaktadır. Görsel 6'deki sekans Oktay'ın pavyondan bunalmış ve kaybolmuş bir ruh haliyle çıkması ile başlamaktadır. Oktay sokağın ilerisinde Punk alt kültür moda tarzına bürünmüş bir kadın görür. Punk moda tarzı kaotiktir. Renkli ve dikkat çekici saçlar, piercinler, abartılı makyajlar ve cüretkâr kıyafetler tercih etmektedirler (Fiske, 2012, pp. 49). Punk alt kültürünün moda stili ikinci defa farklı bir cinsiyet üzerinden bu sahne ile vurgulanmaktadır.



Görsel 7: Punk moda anlayışı

Punkçı kızı takip eden Oktay bir grup ile karşılaşır. Üç kişilik küçük bir Punk grubu olan Moloz Arif ve isimleri Deniz olan kadın ve erkek birlikte sokaklarda yaşamaktadır. Karakterler Punk felsefesinin benimseyen toplulukların moda stilini taşımaktadır. Sex Pistols grubunun moda stili olarak belirlediği çengeli iğne, zincir, İngiliz bayrağı ve dikkat çekici, rahatsız edici semboller Görsel 7’de yer alan dizi karakterlerinin de tercih ettiği stildir. Özellikle kadın ve erkek Deniz karakterleri yanlarını kazıtıp ortalarını dikleştirdikleri saçları, kadın Deniz’in yapmış olduğu koyu renk korkutucu makyaj ve iki karakterinde giydikleri zımbalı deri ceketleri, büyük zincir aksesuarları ve kulaklarına taktıkları çengelli iğneleri ile 1980’lerin Punk ruhunu doğrudan göstermektedirler. Kadın ve erkek Deniz karakterlerinden farklı olarak Moloz Arif karakteri daha sakin salaş bir moda anlayışını benimsemektedir. Punk kültürünün amaçladığı dikkat çekme ve korkutma üzerine kurulu moda anlayışından ziyade daha sakin ve sıradan bir tarzda olmayı tercih etmektedir. Moloz Arif karakterinin bu şekilde temsil edilmesi karakterin sokaklarda yaşayan gerçek bir punk olmasıdır. Moloz Arif’in Punk felsefesi; giyim kuşamı, moda göstergeleri üzerinden Punk kültürünü yaşatmak yerine Punk kültürünü bir yaşam biçimi olarak sürdürmek üzerinedir. Moloz Arif, dizideki diğer Punk kültürünü benimseyen kadın Deniz ve erkek Deniz’den yaş olarak daha ileridir. Moloz Arif’in benimsediği Punk felsefesi; belirli göstergelere, kalıplara sığmak yerine ortaya çıktığı coğrafyalardakine paralel banliyö kültürünü devam ettirmek şeklindedir.



Görsel 8: Punk moda anlayışı ve popüler kültürün yıkımı

Görsel 8’de Punkçı gençler konser vermektedir. Konser sırasında söyledikleri şarkı “I Love You Baby” adlı Frank Sinatra’nın parçasıdır. Punk müziğinin benimsediği üç akorla müzik anlayışına ait parça yerine klasikleşen bir parçanın cover hali tercih edilmiştir. Bu şarkının tercih edilmesinin nedeni Punk’ın bir başkaldırı olmasıdır. En güzel popüler kültür eleştirisi popüler kültürdür. Daha öncesinde işçilerin kullandığı bir kıyafet olan pantolon ilerleyen süreçte popüler kültür ürünü haline gelerek moda olması Punk kültürünün bu moda anlayışını yıkmak adına kot pantolonların dizlerini yırtarak, zımba ve zincirleri aksesuar olarak kullanarak popüler kültür ürününü bozması örneğinde olduğu şekilde “I Love You Baby” gibi klasik olan ve son yıllarda coveri ile popüler hale gelen şarkıyı Punk tarzına çevirmesini popüler kültürü yıkmaya arzusu olarak okumak mümkündür.



Görsel 9: Punk ve işgal evi felsefesi

Dunn'a göre (2012, pp. 204-206) otoriteye karşı olma olarak ifade edilen anarşi kavramı punk kültüründe işgal evleri, Kendin İçin Yap felsefesi ve küresel iletişim ağları açısından ideolojik olarak uyumludur. İşgal evi kavramı punk alt kültürüne sahip bireyler için düşüncelerini ve hayatlarını güvenli olarak sürdürebilecekleri kapitalist toplum yapısından uzak mekân olarak açıklanmaktadır. Üçüncü bölüm Görsel 9'deki sahne ile son bulmaktadır. Oktay Punk felsefesini yaşam tarzı haline getirmiş olan evsiz üç karakteri çalıştığı şirketin kentsel dönüşüm nedeniyle boşalttığı apartmanlarından birine yerleştirir. Bu bina punk alt kültüründe yer alan işgal evi imgesinin dizideki izdüşümüdür. Dizinin bu sahnesi içerik analizi yapılarak incelendiğinde Oktay'ın karakterleri kentsel dönüşüm nedeniyle boşaltılan eve getirmesini punk alt kültüründe yer alan işgal evi anlayışına bir gönderme olmakla birlikte sistem eleştirisi olarak okunabilmektedir. Oktay'ın ailesi rezidansta yaşamaktadır. Mekân olarak rezidansının tercih edilmesinin nedeni yalnızca yüksek gelir ile alakalı değildir. Kapitalist sistemde zengin sınıfın bir göstergesi olan rezidans ayrıca filmde modern ve izole edilmiş bireye de gönderme yapmaktadır. Oktay'ın çalıştığı mimarlık şirketinin kentsel dönüşüm için aldığı eski binalar ve fabrikalar modern dünya içerisinde eğreti durduğu için dönüştürülmektedir. Oktay ve Punkçı arkadaşları toplumsal hayatta genel kitle arasında büründükleri Punk kültürü nedeniyle eğreti durmaktadır. İşgal evi olarak yerleştikleri mekân Oktay'ın günüz yaşadığı modern steril hayatın ve mekanların tam tersidir. Tıpkı modern şehirlerde terkedilen eski binaların yaşattığı ayrıksılık Oktay'ın gece ve gündüz büründüğü karakterlerdeki ayrıksılıkla benzerdir. Atıl durumda olan mekânların aktivistler aracılığıyla dönüştürülmesi ile oluşan işgal evi dizide Oktay'ın atıl durumda olan hayatının dönüşümü ile paralellik göstermektedir. Oktay işgal evinde yaşanan değişim ve dönüşümü kendi özel hayatında da yaşamakta, aile ve iş hayatındaki açmazları bu dönüşümle aşmaya çalışmaktadır.



Görsel 10: Kendin için yap felsefesi

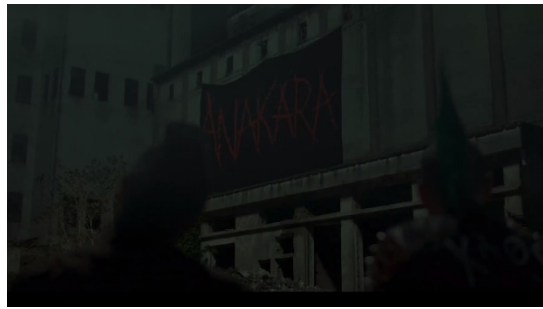
Punk alt kültürünün etik değeri felsefesi olan "Kendin İçin Yap" ifadesi Punk alt kültürünün ilkelerinden biridir ve bir çeşit aktivizm biçimidir. "Kendin İçin Yap" ilkesinin/ felsefesinin aktivizm olarak işaretlenmesinin nedeni üretilen ürün/ eserlerin maddi değerleri için değil kullanım değerleri içindir. Bu üretim tarzı kapitalist sistemin üretim şeklini olumsuz yönde etkilemektedir (Holtzman, Hughes, & Van Meter , 2007, pp. 45). Punk alt kültürü "Kendin İçin Yap" felsefesini bir ilke haline getirmiş ve kültürünü bunun üzerine inşa etmiştir. Moran'ın belirttiği üzere (2010, p. 64) punk alt kültürü bu nedenle kimi zaman Kendin İçin Yap alt kültürü olarak da anılmaktadır. DIY (Do It Yourself) olarak kısaltılan bu etik bir durum veya herhangi bir şeyin kimseye bağlı kalınmadan kendi kendine gerçekleştirilmesidir. Dizinin dördüncü bölüm sekanslarından biri olan Görsel 10'da "Kalk Kendin Yap!" görseli dikkat çekmektedir. Oktay'ın arkasında dikkat çekici şekilde sahneyi kaplayan bu yazı doğrudan Punk felsefesine aittir. Punk müziği yapan grupların egemen müzik endüstrisine karşı başlattıkları "Do It Yourself" etiği bu görsel ile tekrarlanmaktadır. Oktay, gündelik hayatında etiket olarak kullandığı kimlikten uzaklaşmak için aldığı radikal harekete geçme kararına da bu sahne ile gönderme yapılmaktadır. İşgal evi olarak Punkçı arkadaşlarını getirdiği sahnenin devamında yeni bölüm açılışının bu sahne ile yapılması Oktay'ın kendi ile alakalı öncü adımlardandır. Sekans Nil'in kendi için harekete geçişinin gösterildiği spor salonu sahnesi ile bölünmektedir. Nil'in önündeki ekranlarda yazan "Kalk, Uyan" gibi kelimeler Nil'in

varlığını sürdürdüğü toplumsal hayatta kendi için harekete geçtiği şeklinde okunmaktadır. Oktay, sekansının devamında Punk arkadaş grubunun yer aldığı kapı paspasına basarak odadan çıkar. Bu gösterge Oktay karakterinin kurduğu ikili dünyada arkadaşlarına yalan söyleyerek onları ezdiğini göstermektedir. Sekansın devamında karakter saçlarını yıkayıp kıyafetini değiştirip gizli saklı işgal evinden ayrılmaktadır. Oktay, ailesi ile gündelik hayatta yaşadığı ikilemi Punk kültürüne yansıtmaya başlamaktadır. Bölümün başlangıcında yer alan Punk felsefesinin bağımsız ve sistem karşıtı tavrının göstergesi olan Kendin İçin Yap anlayışını yönetmen bu sahne ile tekrardan hatırlatmaktadır. Fakat sahnenin devamında Oktay karakteri üzerinden felsefenin ideolojik yanının Türkiye’de Punk kültürünün oluşumu gibi yüzeysel ölçüde kaldığı görülmektedir.



Görsel 11: Punk işgal evi iç mekân

Oktay ve Punkçı grubun yaşadığı kentsel dönüşüm için terk edilen ev artık bir Punk karargâhı haline gelmiştir. Evin duvarlarında Punk felsefesini yansıtan çeşitli genel toplum ve iktidar eleştirisi yapan sloganlar ve çeşitli figürler yer almaktadır. Genel toplum içinde moda anlayışı ve yaşam tarzı nedeniyle dışlanan bireyler toplum için barbar kaba ve öteki olarak işaretlenebilmektedir. Koyu renk makyaj, çengel iğne, Mohawk saçlar, zımbalı elbiseler ve büyük aksesuarlar ile Punk topluluğu dışarıdan tekinsiz olarak görülmektedir. Dizinin ikinci bölümünde Oktay karakterinin polis tarafından çevrilmesi ve Oktay’ın eczanede insanlar tarafından şaşkınlıkla izlendiği sahnelerden bu yorumlar çıkartılmaktadır. Toplum tarafından tehditkâr görülen bu karakterlerde olduğu gibi işgal evi de yer alan duvardaki kuru kafa siyasi söylemlerle o günün toplumu için tehditkârdır. Oktay’ın arkadaşı Mert Twitter’den attığı siyasi tweetlerden çekinirken işgal evinin duvarları birçok siyasi mesaj içeren cümlelerle doludur.



Görsel 12: Otoriteye başkaldırı

Dördüncü bölümün kapanış sahnesi Görsel 12 ile gerçekleşir. Terkedilmiş bir bina olan mekân Oktay’ın verdiği isim ile “Anakara” Punkçuların resmi mekânı haline gelir. Binanın üstüne yerleştirilen siyah kumaşın üzerine yazılmış kırmızı yazı bayrak görevi görmektedir. Dizideki bu görsel, Oktay’ın şirketine ait olan mekânı Oktay’ın ev olarak imlediğini göstermektedir. Bu görsel; Punk kimliği ve dâhil olduğu Punk grubunun binayı işgal etmesi yani işgal evi şeklinde okumayı mümkün kılmaktadır. Bayrağın binaya dikilmesi ise otoriteye bir başkaldırıdır.



Görsel 13: Punk felsefesinden vazgeçiş

Sekizinci bölüm yani dizinin final bölümünde Oktay'ın Ankara'daki arkadaşı Fevzi Moloz Arif'in ölüm haberini aldığı için İstanbul'a gelir. İstanbul'da Oktay'ın yaşadığı ikili hayat ile karşılaşır. Görsel 13'deki sahnede iki arkadaş tartışır. Karakterlerin arka planında "Ölene kadar Punk, Oktay ölmez kolay kolay" yazısı yer almaktadır. Bu sekans ile bir yüzleşme gerçekleşir. Fevzi, Oktay'ın ailesinden farklı olarak onun geçmiş kimliğini bilen kişidir. Fevzi, Oktay'ın babası ve eşinin bilmediği tarafı olan anarşist ruh ile ilişki kurmuştur. Dizinin ilk bölümünde Oktay, Fevzi ile karşılaştığı bar sahnesinde geçmişine gençliğindeki Punk kültürüne bir dönüş yaşamıştır. Fevzi karakteri gençliğinden getirdiği Punk kültürünü bugüne taşımak için toplanma mekânı olarak kullandıkları barı satın almış, geçmişten gelen söylemlerin yer aldığı tabloyu saklamıştır. Yani Fevzi geçmişi ile bugününü harmanlayarak yoluna devam etmiştir. Oktay, Fevzi ile karşılaşarak itiraz edebilen kişiliğini tekrardan uyandırmış ve bugüne taşımıştır. Fakat Oktay, bugüne taşıdığı geçmişini bugün ile harmanlamak yerine iki farklı dünya yaratmayı tercih etmiştir. Asıl kimliği olarak benimsediği Punk kültürünü günlük hayatına taşımak yerine günlük hayatında yer alan iş arkadaşı Mert'in Anakara'yı keşfetmesi ve orayı bir eğlence mekânına çevirmesine sessiz kalarak mevcut tepkisiz halini gece hayatına da taşımıştır. Mert'in işgal evinde yaptığı bu değişim ile orada yaşayan insanlar işgal evini terk etme kararı almıştır. Görsel 13'de Fevzi Oktay'ı Punk ruhuna ihanet ile suçlar ve yüzleşme yaşarlar. "Sen ne yapıyorsun burada Oktay?... Punk mı oldun sen? Bunları giyince bunları takınca Punk mı oldun? Dürüstlüktü Punk, ağzına geleni söylemekti. Sen giyindiğinin tam tersini yapıyorsun sahte üniforma giyip adam kaçıranlar gibi. Molozu nasıl ikna ettin? Kim bilir ona ne yalanlar söyledin adi herif. Söyledin mi karına evden kaçtığını. Söylemedin tabi. Ama burada rahat takılıyordun. Arkaya da kaos sevdalisi yazmayı bilmişsin. Daha karına gerçekleri söyleyemiyorsun ne kaosu. Burası işgal evi mi? İşgal evi mi açtın sen?...Zengin çocukları eğliyorsun. Pavyon açsaydın onun daha raconu vardı... Sen iyi adamdın. Hani yazı yazmışsın ya fiş takınca yanıyor. Taklit o, sahne o. Plastik o. Onun gerçeği barın tuvaletinde yazıyor. Onu yazan çocuk dibine kadar Punk'tı. Punkçu Oktay'dı o. Sen beni boş ver sen esas o çocuğu sattın..." cümlelerini kurar. Sahnenin devamında gerçeklerle yüzleşen Oktay Punk kıyafetlerini yakar. Yönetmen iki sahneyi arka arkaya vermeyi tercih etmesi Oktay'ın ikili dünyasındaki Punk kültürünün öldüğü izleyiciye hissettirmektedir. Anakara yazısının önünde Oktay kıyafetlerini yakarak sürdürdüğü sahte Punk kültürüne son vermektedir.

Bu çalışma; *Uysallar* dizisi ve referans olarak kullanılan 13 görsel üzerinden punk alt kültürün inşası üzerinedir. Gerçekleştirilen çalışmanın sonucunda punk alt kültürünün belirli öğelerine rastlanmıştır. Güldallı ve Boynik'in çalışmasında belirttiği üzere (2007, p. 8) Türkiye'de punk alt kültürü bir felsefe olarak ortaya çıkıp yaygınlaşmamıştır. Punk bir müzik tarzı, moda anlayışı ve ayrıksılık üzerine inşa edilmiştir. *Uysallar* dizinde inşa edilen punk alt kültürü Türkiye'de inşa edilen punk kültürü ile aynıdır. Dizide punk alt kültür felsefesini derinlemesine anlatmak yerine alt kültürün moda stili ve ayrıksılığı üzerine bir inşa tercih edilmiştir. Punk alt kültür felsefesi üzerine doğrudan bir anlatım tercih etmek yerine belirli imgeler referans alınarak moda stili ve isyankar tavrı ön plana çıkartılmıştır. Oktay karakterinin Punk ile olan ilişkisi Türkiye'deki Punk alt kültürü ile özdeşleştirilmiştir. Oktay geçmişten getirdiği Punk kültürünü bugün yalnızca giydiği kıyafetler, saç stili vb. referans imgeleriyle yürütmektedir. 1990'lı yıllarda Türkiye'de yükselen Punk alt kültüründe olduğu gibi Oktay

Punk felsefesinin altında yatan dürüstlük, isyankar tavır sergilemekten kaçınmaktadır. Görsel imgeler ve ikonlar aracılığıyla bu kültürün içine dahil olmaktır. Punk felsefesinin asıl mesajı olan anti tavır dizide Moloz Arif karakteri ile verilmektedir. Moloz Arif Punk kültürüne ait olan görsel referans imgelerin hiç birini kullanmamaktadır. Görsel imgesel temsil biçimi yerini Punk felsefesinin sistem karşıtı olma halinin görsel olma halidir. Oktay ve Moloz Arif karakteri ile Punk felsefesi ve Türkiye’de uygulanma şeklinin eleştirisi yapıldığı gözlemlenmiştir.

Sonuç

Alt kültür dendiğinde ilk akla gelenlerden biri olan Punk üzerine birçok araştırma yapılmıştır. Kültür inşası ve alt kültürün gösterim öğeleri için tercih edilen kitle iletişim araçları arasında televizyon ve sinema ağırlıklı gelmektedir. Günümüzde artan teknolojik gelişmelerle birlikte internetin kitle iletişim araçları üzerinde hâkimiyetinin artması yeni üretim mecralarını doğurmuştur. İnternet üzerinden dizi, film, belgesel, program gibi içerik üretimi yapan dijital platformlar bunun başında gelmektedir. Netflix, Disney, Amazon vb. birçok dijital platformun artması ve internetin yaygınlaşması ile hedef kitlede artış olmuştur. Alt kültürlerin kendilerini göstermek için çokça tercih ettiği televizyon ve sinema yerini günümüzde dijital platformlara bırakmıştır. Dijital platformlar ücretsiz televizyon kanallarına oranla daha farklı konulara değinebilen bir esnekliğe sahiptir. Bu sayede alt kültürlerin, ötekilerin ekranda görünürlükleri artmıştır. Dijital platformlar sektörde gösterim olarak tekeli konumda olan televizyon kanalları ve sinema salonlarında gösterim şansının bulunmadığı birçok içeriği izleyici ile buluşturmaktadır. Dijital platformlar; dijitale dayanan bir gösterim alanı olma avantajını kullanarak yayın alanı konusunda ve kitle konusunda daha değişken olabilme şansını barındırmaktadır. Sonuç olarak bu tarz avantajlı durumlar nedeniyle genel topluma hitap etmeyen yerel, özel işlere de yer vermişlerdir. Bugün başta Netflix olmak üzere birçok alt kültüre ait bilgi veren ve inşa eden belgesel, dizi ve film üretilmektedir.

Netflix Türkiye’de 30 Mart 2022 tarihinde yayınlanmaya başlayan sekiz bölümlük *Uysallar* dizisi alt kültür temsili ve alt kültürün sinematografik araçlarla inşası için uygun örneklerden biridir. Sekiz bölüm olan dizinin neredeyse her bölümünde Punk alt kültürüne ait belirli olgulara rastlanmaktadır.

Uysallar dizisi bağlamında punk alt kültür inşası Türkiye’de punk kültürün anlaşılması ve uygulanması ile benzerlik gösterdiği tespit edilmiştir. Dizi sürecinde Oktay karakterinin geçmişinden getirip bugününde inşa etmeye çalıştığı Punk anlayışı bu yorumu destekleyen en önemli örnektir. Punk alt kültürünün Türkiye’deki karşılığına benzer şekilde dizide de sinematografik inşası gerçekleşmiştir.

Dizi izlenip incelendiğinde ve görseller içerik analizi yöntemi ile analiz edildiğinde drama ve komedi türünde insan ilişkileri, kimlik çatışması ve modern aile ilişkilerinin eleştirisinin yapıldığı dizide Punk alt kültür inşasında bazı sıkıntılar göze çarpmaktadır. Dizide inşa edilen Punk alt kültürü; ara sıra alt kültürün felsefesine yönelik göndermelere yer verilse de alt kültürün amacı ve yola çıkışını kısıtlı ölçüde yansıtmaktadır. Oktay karakteri sıkıştığı hayatından bir kaçış olarak geçmişinden getirdiği Punka sığınmaktadır. Karakter gündüz aile hayatına devam ederken gece gündelik hayatta başa çıkamadıklarına Punk tarzına bürünerek aşmaya çalışmaktadır. Kültür ve alt kültür grupları bir ideoloji benimsemekte ve bunu hayat tarzı haline getirmektedirler. Fakat başrol Oktay’da böyle bir davranış görülmemektedir. Dizi süresince Oktay haricinde diğer Punk grubu üyeleri hakkında bilgi çok az verildiği için alt kültür sunumu kısıtlı ölçüde kalmaktadır.

Dizi süresince Punk alt kültürünün daha çok moda anlayışı referans alınmakta Oktay ve kadın ve erkek Deniz karakterleri giydikleri kıyafetler, yaptıkları saç ve makyaj ile Punk kültürünü yansıtmaktadırlar. Bu yönüyle *Uysallar* dizisi Türkiye’de 1990’lı yıllarda ortaya çıkan Punk akımı ile benzerlik göstermektedir. Alt kültür ve bir felsefe olmaktan ziyade dizide gösterilen Punk moda anlayışı, aykırılık ve isyan halinde değildir.

Çıkar Çatışması Beyanı:

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- Adorno, T. W. (2007). *Kültür Endüstrisi, Kültür Yönetimi*. (N. Ülner, M. Tüzel , & E. Gen, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Akay, A., Fırat, D., Kutlukan, M., & Göktürk, P. (1995). *İstanbul'da Rock Hayatı " Sosyolojik Bir Bakış»*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Alemdar, K., & Erdoğan, İ. (2005). *Popüler Kültür ve İletişim*. Ankara: Erk Yayınları.
- Barker, C. (2008). *Cultural Studies: Theory and Practice*. London: Sage.
- Bennett, A. (2000). *Popular Music and Youth Culture: Music, Identity, and Place*. Macmillian Press.
- Bilgin, Nuri (1999). *Sosyal Psikolojide Yöntem ve Pratik Çalışmalar*. İzmir: Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, No: 91
- Chaney, D. (1999). *Yaşam Tarzı*. İstanbul: Dost Kitabevi Yayınları.
- Craik, J., Peoples, S. (2015). Exhibition Review: Vivienne Westwood: 34 Years in Fashion. *Fashion Theory The Journal of Dress, Body and Culture* (10:3), 387-399
- Cutler, C. (2006). Subcultures and Countercultures. *Encyclopedia of Language & Linguistics* (s. 236-239). içinde Elsevier.
- Çerezcioğlu, A. (2018). Müzik ve Politika. *Türkiye'de Politik Pop* (s. 121-158). içinde h2o Yayıncılık.
- Doğan, G. (1993). Bir Altkültür Olarak Ankara Yüksel Caddesi Gençliği. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 26, 107-129.
- Dunn, K. (2012). Anarcho-punk and resistance in everyday life. *Punk & Post-Punk*, 1(2), 201-218.
- Erdoğan, İ. (1999). Popüler Kültür: Kültür Alanında Egemenlik ve Mücadele. N. Güngör içinde, *Popüler Kültür ve İktidar* (s. 18-53). Ankara: Vadi Yayınları.
- Fiske, J. (2012). *Popüler Kültürü Anlamak*. (S. İrvan, Çev.) İstanbul: Parşömen Yayınları.
- Frolov, İ. (1997). *Felsefe Sözlüğü*. (A. Çalışlar, Çev.) İstanbul: Cem Yayınevi.
- Goode, W. (1997). *Principles of Sociology*. New York: McGraw-Hill.
- Gordon, M. (1947). The Concept of the Subculture and Its Application. *Social Forces*, 26, 40-42.
- Güldallı, T., & Boynik, S. (2007). *Türkiye'de Punk ve Yeraltı Kaynaklarının Kesintili Tarihi 1978-1999*. İstanbul: BAS Yayınları.
- Güvenç, B. (1999). *İnsan ve Kültür*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Hall, S., & Jefferson, T. (2003). S. Hall, & T. Jefferson içinde, *Resistance Through Rituals: Youth subcultures in post-war Britain*. Taylor & Francis e-Library.
- Hebdige, D. (2003). *Kes Yapıştır Kültür, Kimlik Ve Karayip Müziği*. (Ç. Gülabioğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hebdige, D. (2004). *Altkültür; Tarzın Anlamı*. İstanbul: Babil Yayınları.
- Holtzman, B., Hughes, C., & Van Meter , K. ((2007). Do it yourself... and the movement beyond capitalism. S. Shukaitis, D. Graeber, & E. Biddle içinde, *Constituent imagination: Militant investigations//collective theorization* (s. 44-61). Edinburg: Ak Press.

Jary, D., & Jary, J. (1999). Subculture. *The Harper Collins Dictionary of Sociology*. içinde New York: Harper Collins Publishers.

Jenks, C. (2007). *Altkültür; Toplumsalın Parçalanışı*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Krippendorff, Klaus (2004). *Content Analysis: An Introduction To Its Methodology*. New York: Sage Publication.

Kosbatar, Ö. (2012). *Taşlar Kimin İçin Yuvarlanıyor*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

Laing, D. (2002). *Tek Akorlu Mucizeler: Punk Rock'ın Anlamı ve Gücü*. (N. Özlem, Çev.) İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

Lebeau, Vicky (1997). The worst of all possible worlds?, Roger Silverstone içinde, *Visions of Suburbia*, London: Routledge.

Suburbia, London: Routledge.

Lull, J. (2021). *Popüler Müzik ve İletişim*. İstanbul: Çivi Yazıları.

Marshall, G. (2003). *Altkültür, Sosyoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Marshall, G. (2009). *Sosyoloji Sözlüğü*. Bilim ve Sanat.

Mayring, Philipp (2009). Qualitative Content Analysis. Forum Qualitative- Sozialforschung/ Forum: Qualitative Social Research." *Art. 20 1(2)*, 1-10.

Mc Gregor, C. (2000). *Pop Kültür Oluyor*. (G. Özferendeci, Çev.) İstanbul: Çivi Yazıları.

Moran, I. P. (2010). Punk: The do-it-yourself subculture. *Social Sciences Journal*, 10(1), 57-65.

Mutlu, E. (1998). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Ark Yayınları.

O'Hara, C. (2003). *Punk Felsefesi; Gürültünün Ötesinde*. İstanbul: Çitlenbik Yayınları.

Osgerby, B. (1999). 'Chewing out a rhythm on my bubble-gum': The teenage aesthetic and genealogies of American punk. Sabin R. içinde, *Punk Rock: So What?* (s. 154-169). London: Routledge.

Oskay, Ü. (1971). *Gelişme Açısından Kültür Değişimi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basılmamış Doktora Tezi.

Özkapınar, Y. (1997). *Kültür ve Medeniyet Anlayışları ve Bir Medeniyet Teorisi*. İstanbul: Kubbealtı Neşriyat.

Smith, G., Dines, M, Parkinson, T. (2018). Presenting Punk Pedagogies in Practice, Smith, G., Dines, M, Parkinson, T içinde. *Punk Pedagogies Music, Culture and Learning* , (s. 1-12) New York: Routledge.

Sabin, R. (1999). I Won't That Dago By Rethinking punk and racism. Sabin R. içinde, *Punk Rock: So What?* (199-218). London: Routledge.

Rowe, D. (1996). *Popüler Kültürler: Rock ve Sporda Haz Politikası*, . (M. Küçük, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Simonelli, D. (2002). Anarchy, Pop and Violence: Punk Rock Subculture and the Rhetoric of Class, 1976-78. *Contemporary British History*, 16(2), 121-144.

Smith, P. (2007). *Kültürel Kuram*. İstanbul: Babil Yayınları.

Solmaz, M. (1992). *Rock Dinyasında Kenardaki Milyonerler*. İstanbul: Korsan Yayıncılık.

- Solmaz, M. (1998). *Rock Sözlüğü*. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Swearingen, J. (2013). *Risale-i Punk*. (A. Günebanlı, Çev.) İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.
- Williams, R. (2005). *Anahtar Sözcükler*. (S. Kılıç, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Wolfgang, M., & Ferracuti, F. (1967). *The Subculture of Violence: Towards and Integrated Theory in Criminology*. London: Tavistock.
- Worley, M., & Lohman, K. (2018). Bloody revolutions, fascist dreams, anarchy and peace: Crass, Rontos and the politics of punk, 1977-. *Britain and the World: Historical Journal of the British Scholar*, 11(1), 51-74.
- Young, T. (1999). *Punk: Bir Alt Kültürün Oluşumu*. Ankara: Dost Kitapevi.

-Araştırma Makalesi-

**Mitin Dünyevileştirilerek Yeniden Üretilmesi ve Huizinga'da
Kültürün Olumsuzluğu Bağlamında Klaus (2019)**

Ünal Gönen Islakoğlu*

Özet

Klaus, 2019 yapımı Noel temalı bir animasyon filmidir ve konu olarak bencil bir postacı ile münzevi bir oyuncakçı arasında kurulan dostluğun Smeerensburg adındaki soğuk ve karanlık bir kasabayı değiştirmesini ele almaktadır. Türkçe literatürde Noel temalı filmler üzerine akademik çalışma bulunmadığı gibi animasyon özelinde sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmalar da ağırlıklı olarak, animasyon filmlerinin hedefkitlelerinin çocuklar olması sebebiyle, filmlerde aktarılan açık veya örtük olan mesajları analiz etmektedir. Fakat animasyon filmlerini sadece çocuklar değil aynı zamanda ebeveynler ve genç yetişkinler de tükettiği için ilgili filmlerin üst ve alt metinlerinin analiz edilmesi izleme deneyimini zenginleştirecektir. Bu bağlamda bu araştırma dünyevileşme kavramı ve Huizinga'nın Homo Ludens'i perspektifinden Klaus'un anlatısını incelemeyi amaçlamaktadır. Sonuç olarak Klaus, Huizinga'nın oyun kavramıyla örtüşen bir biçimde Noel Baba mitini dünyevileştirerek yeniden üretmektedir.

Anahtar kelimeler: klaus, huizinga, homo ludens, oyun, dünyevileşme.

*Arş. Gör., Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Gastronomi ve Mutfak Sanatları Bölümü, İstanbul, Türkiye.

E-mail: guenen@gmail.com

ORCID: 0000-0001-9979-2172

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1200512

Islakoğlu, Ü. G. (2023). Mitin Dünyevileştirilerek Yeniden Üretilmesi ve Huizinga'da Kültürün Olumsuzluğu Bağlamında Klaus (2019). SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 319-333. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1200512

Geliş Tarihi: 07.11.2022

Kabul Tarihi: 18.05.2023

-Research Article-

Klaus (2019) In the Context of the Reproduction of the Myth in Secular Way and the Contingency of Culture in Huizinga

Ünal Gönen Islakoğlu*

Abstract

Klaus is a 2019 Christmas-themed animated film about the friendship between a selfish postman and a reclusive toymaker that changes into a cold and dark town called Smeerensburg. There are no academic studies on Christmas-themed films in the Turkish literature, and there are a limited number of studies on animation. These studies analyse the explicit or implicit messages conveyed in the films, mainly because of the target audience of animated films is children. But since animated films are consumed not only by children, but also by parents and young adults, analysing the text and subtext of the relevant films will enrich the viewing experience. In this context, this research aims to examine Klaus' narrative from the perspective of the notion of secularization and Huizinga's Homo Ludens. As a result, Klaus reproduces the myth of Santa Claus in a secular way that coincides with Huizinga's notion of play.

Keywords: *klaus, huizinga, homo ludens, play, secularization.*

*Res. Asst., Nişantaşı University, Faculty of Art and Design, Department of Gastronomy and Culinary Arts, İstanbul, Türkiye.

E-mail: guenen@gmail.com

ORCID: 0000-0001-9979-2172

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1200512

Islakoğlu, Ü. G. (2023). Mitin Dünyevileştirilerek Yeniden Üretilmesi ve Huizinga'da Kültürün Olumsuzluğu Bağlamında Klaus (2019). SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 319-333. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1200512

Received: 07.11.2022

Accepted: 18.05.2023

Extended Abstract

Since children are perceived as the consumer audience of animated films, it is seen as a source of concern that the text and subtexts are received by children which can affecting their attitudes and behaviours. However, aesthetic elements, especially visual design, character design or the richness of the text and subtexts cause these films to be consumed especially by young adults and parents of children. In this context, the examination of the text and subtext contained in animated films will enrich the viewing experience by revealing the quality of the related films.

In this study, it has been determined that the narrative of Klaus coincides with Huizinga's Homo Ludens. There are several elements such as behavioural outcomes of Jesper's playful personality, play structure of letter organization for Jesper and because of Jesper, relationship letter and toy, evaluation of the letter play into culture, play elements that remind even followers has been forgotten traditional culture have similarity with Huizinga's play notion. This is reinforced by the fact that the animation form visually gamifies the story being told with both drawing and colour dimensions, especially in the case of serious postal education resembling the military, as in the example. In fact, the myth, which is the result and abstraction of this process, is a game like in the context of the fact that myth and poetry are games in Huizinga. At this point, Jesper, as the narrator, is also building a play through the narrative, which means art and culture in Huizinga. "Now in myth and ritual the great instinctive forces of civilized life have their origin: law and order, commerce and profit, craft and art, poetry, wisdom and science. All are rooted in the primaeval soil of play" (Huizinga, 2006).

In addition, in this study, it has been concluded that the animated film named Klaus reproduces the myth of Santa Claus in secular way. Elements belonging to the myth of Santa Claus, such as a huge man in a large red costume distributing toys, a sleigh full of toy sacks pulled by a reindeer, producing toys by dwarfs, entering through a chimney, fireplaces and hanging socks, leaving coal, milk and cookies details are explained and shown rationally with causal relationships. Even the transformation of this myth into a divine character is associated with Jesper's discourse and storytelling. If attention is paid, Klaus is Santa Claus (St. Nicholas), but there is no "saint" in his name like an ordinary man. At the same time, there is no clear indication of Christianity in the movie, except for the scene that very briefly shows the marriage in the church. Therefore, while Klaus reproduces the myth as a play, it does so by secularizing the traditional myth.

Giriş

Türkçe literatür incelendiğinde görüleceği üzere Noel temalı filmler üzerine akademik çalışma bulunmadığı gibi (TRDizin, 2022) animasyon filmleri üzerine kısıtlı sayıda çalışma vardır. Bu çalışmalar da ağırlık olarak, animasyon filmlerinin hedef kitesinin çocuklar olması endişesiyle, ilgili filmlerin taşıdıkları mesajın ne olduğuna odaklanmışlardır (Yıldız, 2013; Özgökbel Bilis, 2014; Köker, 2016; Zor ve Bulut, 2020; Kaşkaya ve Özdemir Eren, 2020; Altunbay ve Korkmaz, 2020; Demir, 2021; Sarman ve Sarman, 2022). Fakat animasyon filmlerinin hedef kitlesi çocuklar olarak düşünülse de gerek sinemada gerek ev ortamında bu filmler çocuklara eşlik eden ebeveynler, hatta bu türe ilgi duyan genç yetişkinler tarafından da tüketilmektedir. Nitekim sektörün önde gelen firmaları Disney ve Dreamworks'ün yapımcılığını üstlendiği filmlerin dünya genelinde gişe hasılatı otuz milyar doları geçmektedir (The Numbers, 2022). Dolayısıyla animasyon filmlerinin etki alanının oldukça geniş olduğu görülmektedir. Özellikle, zor kullanma yerine cazibe oluşturma ve etkileme aracılığıyla hegemonya kurmaya karşılık gelen "yumuşak güç" kavramı bağlamında (Eryılmaz, 2018) animasyon filmlerine yönelik yapılacak araştırmalar kamu yararı açısından önemlidir. Fakat aynı zamanda alt ve üst metinlerin çözümlenmesi izleme deneyimini zenginleştirecek bir faaliyettir.

Klaus (Sihirli Plan, Sergio Pablos, 2019), 2019 yılında vizyona giren Noel temalı bir animasyon filmidir. İspanya ve İngiltere ortak yapımı olan filmin senaryosunu Sergio Pablos, Jim Mahoney ve Zach Lewis yazmış olup yönetmenliğini Sergio Pablos yapmıştır. 2020 yılında

düzenlenen 92. Akademi Ödülleri'nde en iyi animasyon filmi kategorisinde Oscar'a aday gösterilen *Klaus* toplamda 26 ödüle aday olup Britanya Akademisi Sinema Ödülleri (BAFTA) ve ANNIE Ödülleri başta olmak üzere 11 ödül kazanmıştır (IMDB, 2022). Kullanıcıların vermiş olduğu oylarla en yüksek puana sahip 250 filmin listelendiği Top 250 listesinde günümüzde 193. sırada yer almaktadır (IMDB, 2022).

Klaus, konu olarak bencil bir postacı ile münzevi bir oyuncakçı arasında kurulan dostluğun Smeerensburg adındaki soğuk ve karanlık bir kasabayı değiştirme hikayesidir. Filmin önermesi olarak "yapılan bir iyilik başka bir iyiliği doğurur" ifadesi öne çıkar. Bu bağlamda Klaus, doğrudan etik bir mesaj taşımaktadır. Nitekim filmin ana karakteri olan Jesper de süreç içerisinde etik farkındalık kazanmaktadır. Fakat *Klaus*'un anlatısında örtük olarak yer alan başka kuramsal unsurlar da bulunmaktadır. Bu araştırma Huizinga'nın oyun kavramı aracılığıyla *Klaus*'un anlatısını incelemeyi amaçlamaktadır. Bir alt boyut olarak ise dünyevileşme kavramını kültürün olumsuzluğu bağlamında Huizinga ile ilişkilendirerek *Klaus*'ta gösterilen Noel Baba mitinin nasıl temellendirildiği incelenmektedir.

Homo Ludens ve Kültürün Olumsuzluğu

Hollandalı tarih profesörü Johan Huizinga'nın "Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme" alt başlığı ile yayınlanan *Homo Ludens* (2006) isimli deneme kitabı, insanı yeniden tanımlama girişimi olmakla beraber aynı zamanda kültüre yönelik eleştirel bir manifesto olarak yorumlanabilir. Özellikle yayınlandığı dönem (1938) düşünülecek olursa, Avrupa'da yükselen faşist ve totaliter dalğanın yeni bir dünya savaşına sebep olmasından hemen önce, bu kültür eleştirisi daha da anlam kazanır. Nitekim Huizinga, tam da bu atmosferin kurbanı olarak önce 1942 yılında Naziler tarafından üç aylığına alıkonulmuş, sonrasında ise öldüğü tarihe kadar sürgün hayatı yaşamak zorunda bırakılmıştır (Anonim, 2016: 1).

Huizinga, *Homo Ludens*'in önsözünde, insan türüne "akıllı insan" anlamına gelen *Homo sapiens* adı verilmesini alaycı bir şekilde ele alarak, insanın zannedildiği kadar akıllı olmadığını fark edilmesi sonucu "alet yapan insan" anlamına gelen *Homo faber* isminin ortaya çıkışına değinir. Fakat Huizinga'ya göre insanı diğer hayvanlardan ayırt etmek için bu tanım da yetersizdir çünkü doğada "alet yapan" pek çok hayvan bulunur. Her ne kadar "oyun oynayan" başka pek çok hayvan olsa da Huizinga, "oyun oynayan insan" anlamına gelen *Homo ludens* adının *Homo faber* kadar geçerli ve işlevsel olduğunu ifade eder.

Huizinga'ya göre insanın bütün yapıp etmeleri oyundur ve insan uygarlığının oyun olarak ortaya çıktığını öne sürer. Kültür oyundur, oyun biçiminde doğmuş ve en başından beri oynanan bir şeydir (Huizinga, 2006: 70). Huizinga bu düşüncenin temellendirmesini diğer hayvanların da "oynuyor olması" ile yapar. Çünkü Huizinga'ya göre oyunun unsurları olan mücadele, temsil, tahrik, gösteriş, taklit, kısıtlayıcı kural hayvanlar aleminde de bulunmaktadır (Huizinga, 2006: 71). O halde oyun, kültürden öncedir. Fakat Huizinga'ya göre oyun aynı zamanda kültür yapıcıdır: Mit, ibadet ve müsabakalar bunun birer örneğidir. Huizinga (2006: 21) ilkel toplulukların kutsal ayinlerini, adaklarını, bağışlarını ve törenlerini basit oyunlar şeklinde gerçekleştirdiğini öne sürer. Bu noktada dikkat çekicidir ki Türkçe'de "oyun" ve "oynamak" kelimelerinin pek çok anlamı bulunmasını *Homo Ludens*'in bir doğrulaması olarak gören And (2003) büyü kelimesinin etimolojik kökenine inerek din ile raks etmek ilişkisi bağlamında oyun/oynamak kavramına ulaşır. Dolayısıyla And da Huizinga gibi, kültürün oyundan doğduğu konusunda hemfikir gözükmektedir. Ayrıca müsabakalar da Huizinga'ya (2016: 53) göre oyun-şenlik-ibadet ilişkisinde olduğu gibi kültürel işleve sahiptir ve Antik Yunan'da kanıksandığı için artık oyun olarak hissedilir olmaktan çıkmıştır. Çünkü "kültür, doğal olarak, oyunsal unsuru yavaş yavaş arka plana iter" (Huizinga, 2006: 71).

Huizinga (2006: 71), kültür ile oyunun bağlantısının grubun ya da gruplar arası kurallı eylemlerle ilişkili olduğu yerde aranması gerektiğini ifade eder. Dikkat edilirse dil, şiir, sanat, savaş, hukuk, hatta bilgelik, farklı biçimlerde de olsa, kurala bağlıdır ve Huizinga'ya göre birer

oyundur. İnsanlar, oynadıkları oyunu ciddi bir şekilde oynuyor olsa bile oyun kavramsal olarak ciddi olanın karşıtıdır (Huizinga, 2016: 22). Hatta oyun kavramını irrasyonel bir olgu olarak tanımlayan Huizinga bu kavramın hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilemeyeceğini iddia eder (Huizinga, 2016: 19-20). O halde Huizinga'nın düşünce sisteminde kültürün irrasyonellik üzerinde kurulu olduğu söylenebilir. Bu tespit dikkat çekicidir çünkü Aydınlanma düşüncesinin rasyonelliği merkeze alan modern aklı ile çelişmektedir. Dolayısıyla bu okumayla beraber Huizinga'nın metni post-modernizmi önceleyen kaynaklardan birisi olarak değerlendirilmeye müsaittir. Bu bağlamda Huizinga'da kültür olumsuzdur. Ünlü'ye (2020) göre olumsuzluk kavramı bir şeyin "öyle" olmak zorunda olmadığı, başka türlü de olabileceği anlamına gelir. "Bir şeyin olumsuz olması sadece zorunlu olmaması demek değil, aynı zamanda öngörülmüş amaçlarının gerçekleşmeme ya da öngörülmemiş sonuçlarının doğma olasılığı taşıdığı anlamına gelir" (Ünlü, 2020). Dolayısıyla Huizinga'da kültür, Berman'ın (2017) deyimiyile katılığını yitirerek buharlaşmıştır. Huizinga'da kültürün olumsuzluğu, oyunun özelliklerine dair tanımlamalar ile pekişmektedir.

Huizinga'ya göre oyunun öncelikli unsuru gönüllülüktür (Huizinga, 2006: 24). Buradan hareketle özgürlük, oyun kavramına içkindir. Çocuk ve hayvanlar içgüdüsel olarak oynamak için zorunlu hissetse de yetişkin bir insan için keyfe kederdir (Huizinga, 2006: 25). Oyunun bir diğer özelliği ise gündelik hayatın dışında oluşudur. Bu bağlamda oyun, kapladığı yer ve zaman bakımından gündelik hayattan ayrılır. Dolayısıyla yalıtılmış ve sınırlıdır (Huizinga, 2006: 27). Ayrıca oyun, kural koyucu olması sebebiyle, düzen yaratır ve düzenin kendisidir (Huizinga, 2006: 28). Bu noktada gündelik hayatın örf ve adetleri, oyuna ait geçici faaliyet alanında önemini yitirir. Huizinga tam da bu noktada kolaylıkla "öteki olabileme" imkanına dikkat çeker. Kılık değiştiren veya maske takan kişinin bir başka kişiyi "oynadığı" maskeli balo bunun örneğidir (Huizinga, 2006: 31). Dikkat edilecek olursa gündelik hayatın dışına çıkmak, oyun alanının zamansal ve mekânsal yalıtılmışlık ve kural koyup düzen yaratabilmek, oyunun öncelikli unsuru olan gönüllülük gibi özgürlükle ilişkilidir.

Huizinga'nın tezleri bilimsel açıdan tartışmalı da olsa, kültür üzerine düşünmek ve kültürü değiştirebilmek için entelektüel bir araç olarak yorumlanmaya müsaittir. Literatürde, çeşitli eserleri *Homo Ludens* aracılığıyla okuyan pek çok çalışma bulunmaktadır. Gökçen (2014) Margaret Atwood'un *The Handmaid's Tale* isimli romanını, Livan (2018) Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* isimli kitabının baş karakteri olan Hikmet Benol'u, Başaran (2019) *Şaban Pabucu Yarım* filmi, Bayraktar (2021) Çakeri'nin *Yusuf ile Züleyha*'sını, Yıldırım Sağlam (2021) *Karagöz-Hacıvat Muhavereleri*'ni Huizinga'nın *Homo Ludens*'i bağlamında inceler. Literatürde ayrıca çeşitli disiplin ve kavramların Huizinga'nın *Homo Ludens*'i ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Tekerek (2006) drama kavramını ve dramatik eğitimi, Yörükoğlu (2014) gerilla pazarlama kavramını, Vahapoğlu Bindesen ve Bindesen (2020) spor ve spor felsefesini, Beşikçi (2021) dramatik oyuncunun doğasını *Homo Ludens* ile ilişkilendirerek incelemişlerdir.

Dünyevileşme Kavramı

Kavram olarak sekülerleşmenin Türkçe karşılığı olan dünyevileşme, "dünya ile ilgili, dünya işlerine ilişkin, uhrevi karşıtı" anlamına gelen "dünyevi" kökünden türemiştir (TDK, 2022) ve bir süreci ifade eder. Yıldırım (2018) dünyevileşmeyi, dinin toplumda otoritesini yitirme süreci olarak tanımlar. Ertit (2014) ise dünyevileşme kavramını dinin veya "dinimsi" mekanizmaların ve batıl inançların toplum düzeyinde itibarının ve etkisinin görece azalması olarak açıklar. Bu bağlamda dünyevileşme, daha önce hâkim olan dini-ideolojik kalıpların artık işlevsizleşmesi, bireylerin motivasyon ve davranışlarında etkisinin yitirilmesi anlamına gelir (Yıldırım, 2018). Ertit (2013) sekülerleşme paradigmasının evrensel olmadığını, ilerici olmadığını, dinsizleşmek anlamına gelmediğini, toplumluluklar arasında eş zamanlı gerçekleşmediğini ve sadece dinle sınırlı olmadığını öne sürer.

Kavramın etimolojik kökeni olarak Orta Çağ dönemi Latincesinde "saeculum" kelimesi "çağ, dünya veya yüzyıl" anlamında kullanılmasının yanı sıra, dünya ile ilişkisini kesip tamamen inzivaya çekilen radikal din adamlarının aksine, manastır hayatını bırakıp dünya ile ilişkisini sürdüren din adamları için kullanılmıştır (Ertit, 2014). Fakat dünyevileşmenin

ideolojik bir paradigmaya dönüşmesi, modernizmin bir sonucu olan Aydınlanma düşüncesi ile ortaya çıkmıştır. İskoçya’da Hume, Fransa’da Voltaire gibi pek çok Aydınlanmacı düşünür bulunmakla beraber bilginin sınırlarını çizerek modern bilimin düşünsel temellerini inşa etmesi bakımından Kant, Cevizci’ye (2007: 308) göre Aydınlanma düşüncesini zirveye taşımıştır. Aydınlanmayı “insanın kendi suçu ile düşmüş olduğu bir ergin olmama durumundan kurtulması” olarak tanımlayan Kant, ergin olmama durumunu “insanın kendi aklını bir başkasının kılavuzluğuna başvurmaksızın kullanamayışı” olarak açıklar (Kant, 2022). Dolayısıyla bu noktada Kant, Aydınlanma paradigmasını bir anti-tez olarak, kilisenin Orta Çağ’daki hakimiyetine karşı konumlandırmaktadır. Cevizci (2007: 15), Yeni-Kantçı olarak tanımladığı Ernst Cassirer’e göre Aydınlanmanın, kamusal alanın inanç, batıl inanç veya din tarafından değil, akıl tarafından yönetilmesi gerektiği arzusunu taşıyan bir entelektüel hareket olduğunu aktarır. Bu doğrultuda Aydınlanma, aklın toplumu değiştirmesi, bireyin ise gelenek ve keyfi otoritenin baskısından kurtarılmasını, din veya gelenek yerine bilimin meşrulaştırdığı dünya görüşünün hâkim olmasını amaçlamaktadır. (Cevizci, 2007: 15).

Aklın ve rasyonel düşüncenin egemen olduğu yaklaşık iki yüz yıllık süreç pek çok bilimsel gelişme ve teknolojik ürünün ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Fakat bu kazanımların insan mutluluğunu arttırmadığı iddia edilmekle beraber pek çok felakete yol açtığı düşünülen akıl, özellikle 2. Dünya Savaşı ile sorgulanmaya başlanmıştır (Delacampagne, 2010). Auschwitz örneğinde olduğu gibi kötülüğün sıradanlaşmasına, Hiroşima ve Nagazaki’ye atılan atom bombalarının üretilmesine veya Soğuk Savaş döneminde tüm gezegende insan hayatının nükleer olarak yok olma tehdidi altında yaşamasına sebep olduğu düşünülen akıl ve rasyonaliteden duyulan şüphe yalnızca Aydınlanma projesinin değil aynı zamanda Aydınlanma sonrası ortaya çıkan tüm üst-anlatıların sonunu getirmiştir (West, 2008). Nitekim post-modernizm kavramı bu radikal kopuşu nitелеmektedir.

Dünyevileşmenin itici gücü olan Aydınlanma düşüncesi günümüzde değerini yitirmiş olsa da dünyevileşme süreci geçerliliğini korumaktadır. Bunun nedeni bilimsel gelişmeler, endüstriyel kapitalizm ve kentleşmenin dünyevileştirici unsurlar olarak günlük yaşamı dönüştürmesi olarak açıklanabilir (Ertit, 2014). Fakat aynı zamanda post-modern dönem, dünyevileşme sürecinin anti-tezi olarak de-sekülerleşmenin ortaya çıkmasına vesile olmuştur. Bu bağlamda Bayer (2010) hoşgörülü ve çoğulcu toplumlarda insanların “dini pazarda istedikleri ürünü” seçtikleri Rasyonel Seçim Teorisinin yeni paradigma olduğunu belirtir. Nitekim post-modern dönemde hakikat önemsizleşmiş, kişilerin kanaat, inanç ve önyargıları öne çıkmıştır (Alpay, 2020).

Hakikatin ne olduğu sorusuna verilen yanıt kişinin kendisiyle ve diğerleriyle ilişkisini belirleyen kültürel yapıları şekillendirmektedir. Bu sorunun yerini kişilerin hakikat olarak neyi kabul ettiği sorusunun almasıyla perspektif değişmekte, tercihler ile ilişkili olarak bireysellik ve kültür ile ilişkili olarak olumsuzluk kavramları öne çıkmaktadır. Her ne kadar kendisini post-modern bir düşünür olarak nitелеmek hatalı bir çıkarım olma riski taşısa da bahsi geçen kavramlar özelinde Huizinga’nın *Homo Ludens*’inde oyun kavramı üzerinden kültüre yaklaşımı post-modernizm ile benzeşen, hatta belki de post-modernizmi önceleyen bir metin olarak değerlendirilmeye müsaittir. Dünyevileşme veya de-sekülerleşme de kültürün olumsuzluğu bağlamında Huizinga’nın yaklaşımı ile ilişkilendirilebilir: Kültür, bu oyunu oynamaya gönüllü olan oyuncular sayesinde doğmuştur ve tam tersi şekilde de olması mümkündür.

Bu çalışma dünyevileşme kavramı özelinde Klaus’ta gösterilen Noel Baba mitinin nasıl temellendirildiğine odaklanmaktadır. Dolayısıyla Noel Baba mitinde mistik bir şekilde yer alan unsurların, bilimin kabul ettiği gibi nesnel dünyanın nedensellik ilişkileri içerisinde açıklanıp açıklanmadığını inceleme kapsamına almıştır. Bu noktada ayırt edilmesi gereken önemli bir nokta olarak olay örgüsü içerisinde mitin ortaya çıkma süreci ile mitin ortaya çıkma sürecinin gösterilmesi arasında bir fark bulunmaktadır. Bir başka ifadeyle söylemek gerekirse uhrevi bir hikâyenin dünyevi bir şekilde nasıl oluşturulduğunun gösterilmesi dünyevileşme bağlamında politik bir tavır olarak yorumlanabilir.

Bulgular

Klaus, ışıkların içinden mektupların yağarak karanlık bir alanda biriktiği rüyayı andıran bir sahne ile açılır. Filmin ana karakteri Jesper, hikâye anlatıcısı olarak bu sahnede seyircilere, kırmızı kostümlü “malum” tombul adama yollanan, unutulmayan bir mektup olduğunu ve uslu davranılmışsa bunun oyuncakla ödüllendirildiğini ifade ederek filmin çerçevesini çizer: Bu bir Noel filmidir. Nitekim kendisinin de Klaus isimli münzevi oyuncakçı ile tanışmasına vesile olacak olayları başlatan bir mektup vardır. Devam eden planlarda o mektubun postane sürecinde nasıl toplanıp, işleminden geçip dağıldığını göstererek Kraliyet Posta Akademisi’nin bahçesinde geleceğin postacıları eğitim yaparken eğitim çavuşuna zarif bir sunum ile iletiildiği gösterilir. Mektup Postane Müdürü’nün ofisinden Jesper’e gelmiştir.

Diğer postacı adayları askeri birliği andıran bir yapı ve düzen içerisinde fiziksel olarak ağır bir eğitim sürecinden geçerken Jesper, Josephine türü koltuğuna uzanıp gözlerinde salatalık dilimleri, elinde kahvesi, yanı başında meyveler ve nargilesi ile aylıklık etmektedir. Bu sahnede Jesper’in aylıklığına eşlik eden çadır, temsili olarak Antik Roma ve Antik Mısır dönemi saray ve hükümdarlarını andırır bir atmosfere sahiptir. Mektup Jesper’in babasından gelmektedir ve Jesper’i ofisine çağırır.

Ofiste babası, tüm nüfuzunu kullanarak Jesper’i Kraliyet Posta Akademisi’ne soktuğundan bu yana dokuz ay geçtiğini dile getirir. Bu dokuz ayın değerlendirmesini eğitim çavuşu yaparken Jesper’in performansı “rezalet”, “rekor derece kötü” olarak nitelendirilir. Bu noktada gerek mektubun geldiği zaman akademide gerek ofiste değerlendirme esnasında geçmişe dönüşler ile Jesper’in verilen görevleri nasıl suistimal ettiğini görürüz. Diğer postacılar verilen görevleri makine düzenini andıran ciddiyet ve özenli bir şekilde yaparken Jesper bu görevlerde sadece başarısız olmaz, bilinçli bir şekilde savsaklar hatta suistimal eder. Jesper binicilik eğitiminde atın üstüne olması gerekirken çadırdaki aylıklık etmekte, onun yerine atın üstünde bir üniforma giymiş samandan bir korkuluk bulunmaktadır. Diğer postacılar gelen zarfları tasnif ederek ilgili raflara yerleştirirken Jesper kendisine verilmiş olan zarfları rastgele etrafa saçmaktadır. Diğer postacılar bileğine kâğıt iliştirilmiş posta güvercinlerini gökyüzüne salarken Jesper, güvercinin bileğine güvercinin taşıyamayacağı kadar ağır bir paket bağlamıştır ve güvercini saldıgında yere çakılır. Son olarak diğer postacılar hassas malları dikkatli ve ağır bir şekilde merdivenden aşağıya taşıırken Jesper bu paketleri merdivenden tekmeleyerek indirmektedir. Huizinga’nın tezi bağlamında Jesper diğer postacıların oynadığı oyununu oynamamaktadır. Çünkü oyunun asli unsuru gönüllülüktür. Hatta kendisinin bencil, alaycı ve rahat davranışları düşünülecek olursa Jesper, istemediği bir ortamda can sıkıntısıyla başa çıkabilmek için yalnız başına kendi oyununu oynamaktadır. “Oyunun ciddiyet alanı haline dönüşme eğilimi karşısında, bazı olgular zıt bir eğilim gösteriyor gibidir” (Huizinga 2006: 249). Görünen o ki, Jesper, kendi oyununu oynamakta gönüllüdür.

Babası, Jesper’in bu ciddiyetsizliğini ve art niyetli davranışlarını cezalandırmak üzere onu haritanın ucundaki Smeerensburg isimli kasabaya sürer ve evlatlıktan atılmaması için bir yıl içerisinde ulaşması gereken altı bin mektupluk bir hedef koyar. Jesper, babasının bu kararından dönmesi için, Huizinga’nın maskeli balo örneğinde olduğu gibi, çocuk taklidi yaparak bir başkasını, kendi küçüklüğünü oynar. Fakat babası karardır.

Smeerensburg iki aile arasında kan davasının sürdüğü, bireylerin karşı aileden bireylere yönelik kötücül davranışlar sergilediği gri renkli ve kasvetli bir kasabadır. Jesper’i kasabaya taşıyan tekneçi Mogens, Jesper kadar alaycı bir kişiliğe sahiptir; verdiği her cevap ile Jesper ile oynamaktadır. Özellikle Jesper kasabanın meydanına varıp karşılama olmadığını görünce, tekneçi Mogens, karşılama için meydanda bulunan zili çaldığı zaman karşılama töreninin başlayacağını söyleyerek Jesper’e oyun oynar. Zil, iki düşman ailenin birbirleri ile savaşması başlatan unsurdur. Jesper zili çalmasıyla savaşı başlatmış olur ve savaşın ortasında kalır, ta ki kargaşanın ortasında ipine tutunmak zorunda kalıp zilin tekrar çalmasına neden olana kadar. Bu noktada zil, oyunun kısıtlayıcı kuralını temsil etmektedir. Zilin çalması oyunu başlatır ve

bitirir, aileler arası toplu savaş ancak bu iki zil arasında yapılır. Bitiş anlamına gelen zilden sonra kimse bir diğerine vurmamaktadır (Görsel 1).



Görsel 1: Oyunun kuralı olarak zil (Gotoh vd., 2019).

Zilin ikinci defa çalması ile duran savaşta dikkatler zili çalan Jesper'e yönelir. Bu esnada kan davası güden iki ailenin büyükleri evlerinden çıkar ve birbirlerine laf atarak ilerlerler. İki aileden birer ferdin Jesper'i paylaşamaması sonucu aile büyüklerinin de dikkati Jesper'e yönelir ve ihtiyacı olmayan bir kasabaya "yine" bir postacı geldiğini öğrenirler. Bu süreçte iki ailenin birbirlerine karşı düşmanca tavrı askıya alarak, yan yana durduğu ve ağız birliği yaptığı görülür. Jesper yüzünden aileler kan davasını bir anlığına unutmuştur. Kasabanın içinde yaşadığı kan davası kültürü Huizingacı anlamda bir oyundur. Taraflar bu oyunu oynamakta gönüllü olduğu sürece oynanmaya devam eder. Nitekim taraflardan biri zili tekrar çalar ve aileler savaşmaya tekrar başlar. Bu noktada Jesper kargaşadan kaçarak bir binaya sığınır. Burası aslında okul olan fakat kasabada süren kan davası sebebiyle kimse çocuğunu okula yollamadığı için artık balık satışı yapılan bir mekandır. Burada Jesper, aslında öğretmen olan balık satıcısı Alva ile tanışır. Alva sayesinde Jesper, çaldığı zilin aslında bir savaş zili olduğunu ve kasabada Krum ailesi ile Ellingboe ailesi arasında kan davası olduğunu öğrenir.

Tekneci Mogens, Jesper'i okulda bulur ve onu postanesine götürür. Postane harap haldedir ve raflarda tavuklar yaşamaktadır. Jesper, tekneye bindiği andan itibaren alaycı kişiliğinden eser kalmamıştır. Ciddi, ürkmüş, karamsar ve mutsuz bir ruh halindedir. Buradan kurtulmak ve eskiden sahip olduğu konfora dönmek için hedefine odaklanmaya karar verir. Fakat posta kutuları boştur, kimse kimseye mektup yollamamaktadır. Tekneci Mogens, Jesper'e kasabadaki insanların birbirlerine söyleyecek tek şeyleri olduğunu ve bunu posta olmadan gayet güzel bir şekilde anlattıklarını açıklar. Kasaba, mektup oyununu oynamamaktadır. Tam da bu esnada bir kâğıt parçası uçarak Jesper'in yüzüne çarpar. Kâğıt, yakındaki bir evin penceresinden uçan, mutsuz bir çocuğun çizimidir. Resimdeki mutsuz çocuk pencereden Jesper'e seslenerek uçan kağıdını geri ister. Bu noktada Jesper'in aklına parlak bir fikir gelir: Kâğıdı kendisine geri veremeyeceğini fakat postalayabileceğini söyler. Bunun için zarfa koyup posta ücretini ödemesi karşılığında zarfı damgalayıp posta kutusuna yerleştirebileceğini anlatır. Jesper, kuralları belirler ve çocuğu oyuna davet eder. Fakat bu esnada çocuğun babası azgın köpeklerle sokakta belirir ve Jesper çocuğun resminin bulunduğu zarfı çantasına koyarak kaçmak zorunda kalır.

Jesper'in kasabaya gelişinin üzerinden günler geçer ve hiç mektup yoktur. Tekneci Mogens, Jesper'i postanesinde ziyaret eder. Bu esnada Jesper, duvarda asılı olan kasabanın sarkan haritasının kendi üstüne doğru kapandığını fark eder. Haritayı düzeltince adanın ucunda bir ev daha bulunduğunu öğrenir ve sorduğunda tekneci Mogens bunun oduncunun kulübesi olduğunu söyler. Hatta mutlaka ziyaret etmesini, ziyaretçilere bayılan hoş bir adam olduğunu ekler.

Jesper tehlikeli yollardan geçerek oduncunun kulübesine gider fakat içeride kimse yoktur. Etrafta dolaşırken içinde bir sürü oyuncak bulunan oduncunun atölyesinde mahsur kalır. Bu esnada elinde keskin baltasıyla gelen devasa cüsseli oduncudan korkan Jesper hiçbir şey söylemeden koşarak oradan kaçır. Fakat kaçarken çantasını geride bırakmıştır. Çantadan düşen zarfı rüzgâr uçurarak oduncunun önüne taşır. Zarfı mutsuz çocuğun kendini çizdiği resim vardır ve bunu gören oduncu bundan etkilenerek Jesper’i bulur ve çocuğa bir paket iletmesini ister. Oduncunun paketi posta kutusuna sığmadığı için Jesper azgın köpekler ve kapan gibi tehlikelerle dolu eve girmek zorunda kalır. Köpeklerden kaçarken Jesper oduncunun hamlesiyle uçarak bacadan girer. Gerek bahçedeki köpekler ve kapanlar gerek eli silahlı ev sahibine yakalanmadan evin içinde yön bulma ve kapının kilitlerini açıp dışarı çıkma mücadelesi bilgisayar oyununu andıran bir sekans eşliğinde verilir. Oyunun kuralları belirlidir: Köpeklere, kapanlara yakalanmadan eve girip paketi bırakmak ve ev sahibinin tüfekte kendisini vuramayacağı bir süre diliminde kapının kilitlerini açarak dışarı çıkmak.

Paketin içinden çıkan oyuncakla mutlu olan çocuk pencerede birisini gördüğünü düşünerek çıkarı çıkar ve çizdiği resmi bulur. Ertesi gün üç çocuk, postanede saklanan Jesper’i uyandırarak mektup yollamak istediklerini belirtir. Üç çocuk, kuzenlerinden eğer Klaus’a mektup yollarlar ise kendilerine oyuncak yapacağını öğrenmiştir. Bu sebeple çocuklar oyuna katılmak ister. Çocuklar oyuna gönüllü bir şekilde dahil olur ve çocuklar mektup oynama oyununun kuralları gereği mektuplarını bir zarfa koyarak ücreti olan birer kuruş getirirler. Jesper potansiyeli fark eder ve karşı aile bireylerine kötücül davranışlarda bulunan çocukları karşılığında oyuncak alacakları mektup oyununa dahil olmaları için örgütler. Fakat Jesper’in aynı zamanda Klaus’u da ikna etmesi gerekmektedir. Klaus başta gönüllü olmasa da ilk zarfı Klaus’a taşıyan rüzgârda olduğu gibi, Jesper’in etrafını saran rüzgârın uhrevi niteliği Klaus’u ikna eder. Bu noktada belirtmek gerekir ki Klaus’un rüzgârda sezdiği uhrevilik, bireysel bakış açısından görünen bir olgudur. Dolayısıyla filmin genel kaygısı olan geleneksel mitin dünyevileştirilmesiyle çelişki yoktur. Başka bir ifadeyle söylemek gerekirse inanç Klaus’un öznel alanına indirgenmiştir, kamusal alanda bulunmaz. Nitekim bu olgunun içerisinde bulunan Jesper dahi bunu deneyimlemez.

Takip eden sahnede ilk oyuncu alan çocuğun düşman aileden bir çocuk beraber oynamaya başladığı görülür (Görsel 2). Bu bağlamda Huizinga’nın belirttiği gibi çocuk içgüdülerinin emrinde olarak oyun oynar. Dolayısıyla “oyun kültürden öncedir” önermesi tekrar eder. Gelenek, kültürün oyunsal kökenini unutturmuş ve ciddiyet halini almış olsa da oyun oynama olgusu farklı bir şekilde yeniden gündelik hayata sızır. Nitekim oyun, zaman ve mekân bakımından gündelik hayattan ayrılmıştır: İki düşman ailenin çocukları, kan davasının hüküm sürdüğü gündelik hayatın dışında oynamaktadır.



Görsel 2: Oyunun çocuklarda içgüdüsel olması ve kültürden önce gelmesi (Gotoh vd., 2019).

Kendi çocuklarının kan davalı olduğu karşı aileden bir çocukla oynadığını fark eden ebeveynler durum karşısında paniğe kapılır ve müdahale etme gereği duyarlar. Aile büyükleri bu olguyu mahkemeyi andıran bir şekilde incelemeye alırlar ve çocukları yargırlar. Bu esnada Krum ailesinin büyüğü Bayan Krum, “Krum’larla Ellingboe’lar kaynaşmaz” kuralını çocuğa deklare eder. İlk oyuncağın hediye edildiği çocuk ise “Neden?” diye sorar. Bu soru üzerine aile dehşete düşer ve çocuğa aile geleneklerini öğretmek üzere geçmiş zaferleri temsil eden resim, heykel gibi ürünlerle dolu aile müzelerini gezdirirler. Kazanılan zaferler bir ailenin diğer aileyi yenmesi ile sonuçlanan mücadelelerdir (Görsel 3). “Erdemin yarışma biçimi olarak yüceltilmesi, kendiliğinden, rakibin değerinin düşürülmesine dönüşmektedir” (Huizinga, 2006: 92). Yani, Smeerenburg’da gelenek olarak adlandırılan kültür oyunundan doğmuştur. “Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir” (Huizinga, 2006: 28).



Görsel 3: İki aile arasındaki mücadeleler tarihi (Gotoh vd., 2019).

Jesper gece dağıtımdan dönüp duvara çizdiği altı bin postayı gösteren hedef üzerinde ilerlemesini tebeşir ile işaretler. Bu planın açısı dikkat çekicidir. Altı bin postayı gösteren hedefin çizimi lunaparklarda yer alan oyuncaklardan birini (“high striker” ya da “strongman game”) andırır. Balyoz ile zeminde bulunan bir noktaya vurulmasıyla, vuruşun kuvvetine bağlı olarak yerden yükselen metal bir parçanın, oyuncağın tepesindeki zile çarpması hedeflenen bu oyuncak, şekil olarak altı bin posta hedefini gösteren çizim ile benzer forma sahiptir. Hatta altı bin hedefinin ne kadar uzakta olduğunu fark edip bu çizimin zemin noktasına düşen Jesper’in yorgun başı bu benzerlik üzerinden altı bin posta hedefinin de oyun yapısını ortaya çıkarır (Görsel 4). Oyunun kuralı altı bin posta hedefine bir sene içerisinde ulaşılmasıdır. Evlatlıktan atılmamak ve konforlu hayatından mahrum kalmamak için Jesper bu oyunu oynamaya gönüllü olmuştur.



Görsel 4: Altı bin posta hedefli oyun (Gotoh vd., 2019).

Klaus'un eşlik ettiği Jesper, geceleri evlere sessizce girerek çocuklara oyuncakları dağıtmaya devam ettikçe daha fazla çocuk mektup yazıp oyuncak istemeye başlar; okuma yazma bilmeyen diğer çocuklar da mektup yazıp oyuncak alma oyununa katılmak için postaneye ulaştığında Jesper onları okula yönlendirir. Balık işine girmiş öğretmen Alva da oyuna, kasabadan gitmek için biriktirdiği paraları harcayarak destek verir. Bu arada kasabadan olmayan ve farklı bir dil konuşan yabancı bir çocuk postanenin önünde diğer çocukların arasında belirir. Hikâyenin devamında, oyuncakların tükenmeye başlamasıyla Margu isimli bu yabancı çocuk sayesinde, Lapon halkı Noel projesi için oyuncak üretilmesinde Klaus ve Jesper'e yardımcı olur. Bu noktada Noel Baba'nın dağıttığı oyuncakları üreten cücelere tekabül eden Lapon halkı, mitin dünyevileştirilmesinin bir parçasını oluşturur. Hatta Laponlar, kendilerinin giymiş olduğu giysilere benzer bir tasarımla Klaus için kırmızı bir giysi hazırlarlar (Görsel 5). Nitekim Noel Baba figürünün ayırt edici görsel özelliklerinden birisi de kırmızı giysidir.



Görsel 5: Klaus'un yeni giysisi (Gotoh vd., 2019).

Hediyeleri Jesper dağıtıyor olsa da Klaus'un sihirli bir şekilde devasa cüssesi ile bacadan girerek şöminenin yanına ya da şöminede asılı olan çoraplara oyuncaklar bıraktığı ve ortada bırakılan kurabiyeleri yediği kulaktan kulağa aktararak mite dönüşmeye başlar. Bu arada Jesper bir gece oyuncak teslim ederken, kendisine zorbalık yapan çocuk için geldiğini fark eder ve bu sefer oyuncak yerine şöminenin etrafında bulduğu kömürlerden birisini alarak çorabın içine koyar. Çocuk daha sonra postaneye gelerek mektup yolladığı halde oyuncak yerine kömür geldiği için şikayetçi olur. Jesper de bunun üzerine yaramaz çocuklara oyuncak verilmediğini açıklar. Çocuk yaramazlığı Jesper'in ispiyonladığını düşünür fakat Jesper, oluşan miti güçlendirecek şekilde Klaus'u kastederek "O biliyor" ve "O her şeyi görüyor" sözleriyle mite adeta tanrısal bir boyut ekler. Bu noktada ayırmak gerekir ki bu bulgular mitin dünyevi bir şekilde nasıl inşa edildiğini açıklama amacındadır. Dolayısıyla *Klaus* aracılığıyla mitin dünyevileşmesi ile tanrısal boyutun eklenmesi arasında çelişki yoktur. Başka bir şekilde söylemek gerekirse, *Klaus* uhrevi boyuta oluşan mitin dünyevi bir şekilde nasıl oluştuğunu betimlemektedir. Sahnenin devamında Jesper, Klaus'un elinde yaramazlık yapanlar listesi bulunduğunu belirtir. Dolayısıyla oyuncak almak isteyen çocuklar günlük yaşamlarında iyilik yapmaya başlar. Filmin mottosu olan "yapılan bir iyilik başka bir iyiliği doğurur" önermesi toplumun geneline yayılır. Düşman ailelerin sadece çocukları değil, çocukların ebeveynleri de çocuklarının birlikte oynadığı çocukların ebeveynlerine, suratsız bir şekilde de olsa, jestler yapmaya başlar ve kan davası kültürü aşınmaya başlar. "Oyun, bireyin veya grubun hayat düzeyini yükseltmeye ne kadar yatkınsa, o ölçüde hakikaten kültür haline dönüşür" (Huizinga, 2006: 73). Büyükler oynadıkları oyunun ciddiyeti içerisinde oyunun kültürden önce oluşunu unutmuş olsa da çocuklar oynadıkça oyun, kendisini yeniden hatırlatmıştır.

Toplumdaki değişimi gören aile büyükleri kendilerinin oynadıkları oyun olan geleneğe sahip çıkmak, dolayısıyla bunların sebebi olarak gördükleri Jesper'den kurtulmak için düşman

oldukları aile ile ateşkes ilan ederler ve Jesper'in toplaması gereken altı bin mektubu tamamlamak için kendileri mektup yazmaya başlarlar. Bu noktada Jesper'in kasabada başlattığı ilk oyun olan mektup yazıp yollama oyununu, onun doğurduğu sonuçlara karşı olanlar da oynamaya başlar. Nitekim filmin sonunda da görüleceği üzere bu oyun düşman ailelerden Pumpkin ve Olaf'ın birbirlerini sevip evlenmesi ile sonuçlanır.

Mitin dünyevileştirilmesi sürecinde dikkat çeken olgulardan bir tanesi de geyiklerdir. Mektup sayısı arttıkça dağıtılması gereken oyuncak sayısı ve ağırlığı da artmaktadır. Dolayısıyla Klaus ve Jesper'in kullandığı at arabası ve at arabasını çeken beygir yetersiz gelir. Klaus münzevi bir şekilde ormanın içinde yaşadığı için etrafında pek çok geyik bulunmaktadır. Jesper de arabayı çekmek için bu geyikleri kullanmak fikrini ortaya atar. Jesper ve Klaus bu yöntem ile dağıtım yapmak için yola çıktığında kan davalı aileler Klaus ve Jesper'i durdurmak için sabotaj girişimde bulunurlar fakat başarısız olurlar. Yine de tepelerden üzerlerine düşen kaya ve kütüklerden korkan geyikler hızlanarak rampadan uçmalarına sebep olur. Geyiklerin uçuşu ile sonuçlanan süreçte at arabası da hasar gördüğünden Klaus, geride kalan aracı kızığa dönüştürür. Nitekim burada uçak geyikler mitosunu dünyevi bir şekilde açıklanmış olur. Bu noktada kasabaya ilk geldiği zaman çanı çalması ile başlayan kargaşada arada kalan Jesper'in havaya uçuşu ile geyiklerin uçuşu abartılı anlatım olarak vurgulanması gereken bir detaydır.

Noel Baba mitinde yer alan geyiklerden kırmızı olan bir tanesi ayrıcalıklı bir konumdadır. Fakat Klaus'ta kırmızı burnuyla dikkat çeken bir geyik yoktur. Jesper'in ise dikkat çeken kırmızı bir burnu vardır (Görsel 6). Gerek kasabadaki çocukları gerek Klaus'u tetikleyerek mitin oluşmasının "itici" gücü olması bakımından spekülasyon bir yorumla Jesper'in kırmızı burunlu öncü geyiğe tekabül ettiği düşünülebilir. Nitekim Jesper'in anlatıcı olarak anlatmaya başladığı hikâyenin kendisi de aslında oyuna bir davet olarak değerlendirilmeye müsaittir:

"Yetişkin kimse, tıpkı çocuk gibi, zevk ve rahatlama için, ciddi hayat düzeyinin altında oyun oynamaktadır. Aynı zamanda, bu düzeyin üstünde, güzellikten ve kutsallıktan meydana gelen oyunlar da oynayabilir. Bu bakış açısıyla, oyunu ibadete bağlayan derin bağı çok daha yakından saptayabiliriz. Ayinsel biçimler ile oyunsal biçimler arasındaki aşırı benzerlik böylece daha da aydınlanır; şimdi geriye, her kutsal eylemin oyun alanına hangi ölçüde dahil olduğunu belirlemek kalmaktadır" (Huizinga, 2006: 39).



Görsel 6: Jesper ve kırmızı burnu (Gotoh vd., 2019).

Sonuç

Animasyon filmlerinin tüketici kitlesi olarak çocuklar görüldüğü için alt ve üst metinlerin çocuklar tarafından alımlanması, tutum ve davranışlarını etkilemesi bir endişe kaynağı olarak görülmektedir. Fakat görsel tasarım başta olmak üzere estetik unsurlar, karakter tasarımı veya alt ve üst metinlerin zenginliği, bu filmlerin özellikle genç yetişkinler ve çocukların ebeveynleri

tarafından da tüketilmesine sebep olmaktadır. Bu bağlamda animasyon filmlerinde yer alan alt ve üst metinlerin incelenmesi, ilgili filmlerin niteliğinin ortaya çıkmasına vesile olarak izleme deneyimini zenginleştirecektir.

Bu çalışmada *Klaus* isimli animasyon filminin anlatısının Huizinga'nın *Homo Ludens*'i ile örtüştüğü tespit edilmiştir. Jesper'in oyuncu kişiliğinin davranışsal çıktıları, mektup yollama düzeninin hem Jesper için hem de Jesper yüzünden oyun yapısında olması, mektup oyunu ile oyuncak arasındaki ilişki, mektup oyunun kültüre evrilmesi, temsilcileri tarafından unutulmuş olsa da geleneksel kültürün kendini hatırlatan oyun unsurları gibi pek çok boyut Huizinga'nın oyun kavramı ile benzerlik göstermektedir. Animasyon formunun gerek çizim gerek renk boyutlarıyla, özellikle askeriyeyi andıran ciddiyetteki postacılık eğitimi örneğinde olduğu gibi, anlatılan hikâyeyi görsel anlamda oyunsallaştırması da bunu pekiştirmektedir. Hatta bu sürecin sonucu ve soyutlaması olan mitin kendisi de Huizinga'da efsane ve şiirin oyun olması bağlamında oyundur. Bu noktada anlatıcı olarak Jesper de anlatı aracılığıyla bir oyun kurmaktadır ki Huizinga'da sanat ve kültür bu anlama gelir. "Efsane ile ibadetin kaynaklarından kültür hayatının büyük faaliyetleri doğmaktadır: düzen ve hukuk, ticaret ve endüstri, sanat ve zanaat, şiir, bilgelik ve bilim. Demek ki bunların köklerinin bir kısmı da oyunsal eylem alanındadır" (Huizinga, 2016: 21).

Ayrıca bu çalışmada *Klaus* isimli animasyon filminin, Noel Baba mitini dünyevileştirilerek yeniden ürettiği sonucuna ulaşılmıştır. Oyuncak dağıtan iri cüsseli kırmızı giysili bir adam, geyiklerin çektiği oyuncak çuvalları dolu kızak, oyuncak üreten Elfler, bacadan girme, şömine ve çorap asılması, kömür bırakma, süt ve kurabiye detayı gibi Noel Baba mitine ait unsurlar nesnel dünyanın gerçekliği içerisindeki nedensellik ilişkileri ile gösterilerek açıklanmaktadır. Hatta bu mitin tanrısal bir niteliğe dönüşmesi Jesper'in söylemi ve hikâyeleştirmesiyle ilişkilidir. Dikkat edilirse Klaus, Santa Claus'tur (Aziz Nicholas) fakat isminde "aziz" ibaresi bulunmamaktadır. Aynı zamanda filmde, evlilik sahnesinin kilisede gerçekleşmesini çok kısa bir şekilde gösteren sahne haricinde, Hristiyanlığa dair açık bir gösterge bulunmamaktadır. Dolayısıyla *Klaus*, bir oyun olarak miti yeniden üretirken bunu geleneksel miti dünyevileştirerek yapmaktadır.

Araştırmanın sınırlılıkları arasında dünyevileşme ve Huizinga'nın oyun kavramlarının daha detaylı bir şekilde ele alınmamış olması gösterilebilir. Ayrıca dünyevileşme kavramı sekülerleşme ile eşanlamlı olarak ele alınmıştır fakat kavramlara yüklenen anlamlar sebebiyle oluşan nüans farkları göz ardı edilmiştir. Araştırma sürecinde gözlemlenen bir diğer olgu, Klaus'un, Campbell'in (2021) "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" bağlamında incelenmeye müsait olmasıdır. Dolayısıyla gelecek çalışmalar için *Klaus* filminin "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" bağlamında incelenmesi önerilebilir.

Çıkar Çatışması Beyanı:

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- Alpay, Y. (2020). *Yalanın Siyaseti* (13. Baskı). İstanbul: Destek Yayınları.
- Altunbay, M. ve Korkmaz, Y. (2020). Animasyon Filmlerinde Sunulan Rol Modeller İle Mükemmeliyetçilik Algısının Karşılaştırılması. *21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9 (26), 381-398.
- And, M. (2003). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Anonim. (2016). JOHAN HUIZINGA (1872-1945). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* içinde. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Başaran, U. (2019). OYUNUN TOPLUM ÜZERİNDEKİ ETKİ GÜCÜ VE ŞABAN PABUCU YARIM ÖRNEĞİ. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, Cilt: 12, Sayı: 27, s. 611-623.

- Bayer, A. (2010). Sekülerleşme Din İlişkisi: Kuramsal Bir Yaklaşım. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 16, s. 149-190.
- Bayraktar, M. (2021). OYUN KURAMI BAĞLAMINDA YÛSUF U ZÛLEYHÂ. *GENCİNE Klâsik Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 1 Sayı: 1, Temmuz.
- Bayraktutan, G. (2018). Homo Ludens Diyarında Homo Faber Olarak Araştırmacı. *Sosyoloji Dergisi*, 38(2): 475-480.
- Berman, M. (2017). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor: Modernite Deneyimi*. (19. Baskı) Çev: Ümit Altuğ ve Bülent Peker. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Beşikçi, A. (2021). *HOMOLUDENS PARALELİNDE DRAMATİK OYUNCUNUN ÖZELLİKLERİ*. (Yüksek Lisans tezi). YÖKSİS veri tabanından erişildi.
- Campbell, J. (2021). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (7. Baskı). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Cevizci, A. (2007). *Aydınlanma Felsefesi Tarihi*. Bursa: Asa Kitabevi.
- Delacampagne, C. (2010). *20. Yüzyıl Felsefe Tarihi*. (2. Baskı) Çev: Devrim Çetinkasap. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Demir, R. (2021). "KÖTÜ KEDİ ŞERAFETTİN" ANİMASYON FİLMİNİN TOPLUMSAL CİNSİYET BAĞLAMINDA ÇÖZÜMLENMESİ. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 14 (33), 146-161. DOI: 10.12981/mahder.873315
- Ertit, V. (2013). SEKÜLERLEŞME TEORİSİ. *Muhafazakar Düşünce Dergisi*, 10 (37), 207-229.
- Ertit, V. (2014). Birbirinin Yerine Kullanılan İki Farklı Kavram: Sekülerleşme ve Laiklik. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 9/1.
- Eryılmaz, Y. Ö. (2018). *Yumuşak güç ve sinema*. (Yüksek Lisans tezi). YÖKSİS veri tabanından erişildi.
- Gotoh, J., Pablos, S., Roman, M., Teevan, M., Gamero, M., Lejarza, M. ve Ferrada, G. (Yapımcılar) & Pablos, S. (Yönetmen). (2019). *Klaus*. İspanya ve İngiltere: The SPA Studios, Atresmedia Cine.
- Gökçen, N. (2014). Homo Ludens in Gilead: The Handmaid's Tale Revisited. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18 (2): 139-155.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- IMDB (2022). Klaus. Erişim adresi: <https://www.imdb.com/title/tt4729430> (Erişim Tarihi: 07.11.2022)
- Kant, I. (2022). Aydınlanma Nedir? Sorusunun Cevabı. *Aydınlanma Nedir?* (2022) İçinde. İstanbul: Albaraka Yayınları.
- Kaşkaya, M. ve Özdemir Eren, N. H. (2020). Animasyon filmlerinde kadın karakterler. *Turkish Studies*, 15(2), 1039-1053. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.42096>
- Köker, S. (2016). KÖFTE YAĞMURU ADLI ANİMASYON FİLMDE YEDİ BÜYÜK/ÖLÜMCÜL GÜNAH. *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (17), 256-271.
- Livan, H.F. (2018). Delilik Oyunu: Bir Homo Ludens Olarak Hikmet Benol. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 35 (2), 202-213. DOI: 10.32600/huefd.430391
- Özgökbil Bilis, P. (2014). ROL MODELLERİ VE TOPLUMSAL DEĞERLER AÇISINDAN "UÇAKLAR" ADLI ANİMASYON FİLMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME. *Selçuk İletişim*, 8 (3), 201-227.

Saman, A. ve Saman, E. (2022). Çizgi Film ve Fantastik Animasyonlardaki Karakterlerinin Bağımlılık Kapsamında Analizi ve Çocuklar Üzerindeki Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 23(2): 216-220. DOI: 10.51982/bagimli.989329

Tekerek, N. (2006). Oyun Kavramı'ndan Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 22.

The Numbers (2022). Movie Production Companies. Erişim adresi: https://www.the-numbers.com/movies/production-companies#production_companies_overview=od3 (Erişim Tarihi: 07.10.2022)

TrDizin. (2022). Noel. Erişim adresi: <https://search.trdizin.gov.tr/tr/yayin/ara?q=noel&order=year-DESC&page=1&limit=20>. (Erişim tarihi: 05.10.2022)

Ünlü, S. (2020). Olumsuzluk, Feminizm ve Siyaset. *Kadın/Woman 2000*, December; 21(2): 43-57.

Vahapoğlu Bindsen, Z. ve Bindsen, M. (2020). İNSAN, SPOR VE FELSEFE (Spor Felsefesine Bir Giriş). *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, Cilt: 22, Sayı:4, Aralık.

Yıldırım, A. (2018). DÜNYEVİLEŞME KAVRAMI ÜZERİNE. *Avrasya Terim Dergisi*, 6 (2): 46 – 54.

Yıldırım Sağlam, B. (2021). Johan Huizinga'nın Oyun Kuramı Çerçevesinde Üç Modelle Karagöz-Hacivat Muhâvereleri. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, Cilt/Volume 5, Sayı/Issue 4, Aralık/December, s/p. 2780-2798.

Yıldız, H. (2013). Canlandırma Filmleri ile İdeoloji Aktarımı: Shrek Disney'e Karşı. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 20, 69-85.

Yörükoğlu, M. C. (2014). *Gerilla Pazarlama ile Tüketici Arasındaki Oyunlaştırma İlişkisi*. (Yüksek Lisans tezi). YÖKSİS veri tabanından erişildi.

Zor, İ. ve Bulut, S. (2020). Toplumsal cinsiyet kavramına animasyon filmleriyle bakmak: Buz devri, shrek ve winx club: kayıp krallığın sırrı örnekleri. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi*, 11(1), 58-69.

West, D. (2008). *Kıta Avrupası Felsefesine Giriş*. İstanbul: Paradigma Yayınları.

-Research Article-

Rhythm in Cinema: An Analysis of the Movie Raging Bull

Onur Karahan*

Abstract

The phenomenon of rhythm in cinema plays an important role in shaping film language, aesthetics, and the viewer's cognitive and emotional engagement with a film. Rhythm emerges through the collaborative efforts of various film team members, including the director, screenwriter, editor, cinematographer, and music and sound designer. It serves as a guiding force that navigates the audience through the narrative, providing a structured framework for interpreting the film's emotional depth and underlying meaning. This study aims to reveal how the elements that constitute rhythm in cinema are constructed in Raging Bull (1980). In the literature review section, the fundamental components that determine the cinematic rhythm and how they are constructed in cinema from past to present are explained with example scenes from world cinema. Subsequently, the film is segmented into sequences, and an analysis of its constituent elements—encompassing cinematography, editing, and sound and music design—ensues. As a result, the examination reveals that the elements that make up the rhythm form the rhythm in a structure that serves the whole in a fragmented manner and that the rhythm has an important role in the creation and strengthening of the film not only in the film's formal attributes but also in its narrative development, aesthetic qualities, and cinematic language.

Keywords: *Rhythm and Cinema, Raging Bull, Martin Scorsese, Film Analysis, Rhythm.*

*Res. Asst., İstanbul University, Faculty of Communication, İstanbul, Türkiye.

E-mail: onrkarahan@gmail.com

ORCID : 0000-0002-9800-0521

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1256327

Karahan O. (2023). Rhythm in Cinema: An Analysis of the Movie Raging Bull. Sinefilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16. 334-347. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1256327

Received:25.02.2022

Accepted: 11.09.2023

-Araştırma Makalesi-

Sinemada Ritim: Raging Bull Filmi Üzerine Bir Analiz

Onur Karahan*

Özet

Sinemada ritim olgusu, film dilinin, estetiğinin ve izleyicinin bir filmle kurduğu bilişsel ve duygusal ilişkinin şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Ritim, yönetmen, senarist, kurgucu, görüntü yönetmeni, müzik ve ses tasarımcısı gibi çeşitli film ekibi üyelerinin ortak çabalarıyla ortaya çıkmaktadır. Filmin duygusal derinliğini ve altında yatan anlamı yorumlamak için yapılandırılmış bir çerçeve sağlayarak, izleyiciyi anlatı boyunca yönlendiren yol gösterici bir güç olarak hizmet etmektedir. Bu çalışma, sinemada ritmi oluşturan unsurların Kızgın Boğa (1980) filminde nasıl inşa edildiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Literatür taraması bölümünde sinemasal ritmi belirleyen temel bileşenler ve bunların geçmişten günümüze sinemada nasıl kurgulandığı dünya sinemasından örnek sahnelerle açıklanmıştır. Ardından film sekanslara ayrılarak, sinematografi, kurgu, ses ve müzik tasarımını kapsayan kurucu unsurları incelenmiştir. İnceleme sonucunda, ritmi oluşturan unsurların parçalı bir şekilde bütüne hizmet eden bir yapıda ritmi oluşturduğu ve ritmin filmin sadece biçimsel özelliklerinde değil, anlatısal gelişiminde, estetik niteliklerinde ve sinema dilinde de filmin yaratılmasında ve güçlenmesinde önemli bir role sahip olduğu görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Ritim ve Sinema, Kızgın Boğa, Martin Scorsese, Film Analizi, Ritim.

**Arş. Gör., İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İstanbul, Türkiye,

E-mail: onrkarahan@gmail.com

ORCID : 0000-0002-9800-0521

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1256327

Karahan O. (2023). Rhythm in Cinema: An Analysis of the Movie Raging Bull. Sinefilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16. 334-347. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1256327

Geliş Tarihi: 25.02.2022

Kabul Tarihi: 11.09.2023

Introduction

The implementation of rhythm in cinema is regarded as an important aspect that contributes significantly to the establishment of a narrative, direction of audience attention, tempo setting, and creation of a sense of tension and relaxation. Rhythm plays a critical role in setting up a scene and strengthening or weakening its dramatic impact. The scenes and sequences linked together through editing by the director and the editor create a cinematic rhythm by helping establish a pace that is appropriate to the narrative. In this context, rhythm encompasses all the elements that are manipulated by determining the appropriate tempo for the story.

It is important to remember that rhythm is not only limited to the editing process but is also a multi-layered concept that includes camera angles, movements, music, and sound design. Rhythm which is often invisible to the audience plays a crucial role in aiding the audience's comprehension of the film and strengthens their emotional attachment to the narrative. According to Mitry, rhythm in cinema is a concept that is constructed through the manipulation of time and finds its target as soon as it fulfills its aesthetic function (1997, p. 90). According to Petrie and Boggs, the construction of rhythm in a motion picture is the result of many factors working separately but in harmony. The position and movement of the camera, the music, the story, and the rhythm of the actors' movements and speeches naturally create rhythm. However, the most important basic component that creates the rhythm in a movie is the cuts in editing (2018, p. 174). In most films, the average shooting time varies between four and six seconds before moving on to the next plan. Nevertheless, the duration of these transitions may vary, depending on the genre of the film and the emotional intensity of the scene.

On the other hand, studies on rhythm in cinema (Pearlman, 2016; Block, 2008; Dancyger, 2019) have shown that there is no consensus on how rhythm is constructed. However, it is possible to examine the elements that constitute rhythm in a film under categories such as script, cinematography, editing, sound and music design, color and tones, and acting. How these elements will be determined by the screenwriter, director, editor, and film crew and what criteria will be taken into consideration while creating the rhythm is a phenomenon that varies according to personal creativity.

According to Pearlman (2016, pp. 108-112), *Raging Bull*, one of the most important films in the history of cinema, is an example of physical storytelling in terms of rhythm. Likewise, it is one of the films in which the director, with his editor Thelma Schoonmaker, creates a new story for each boxing fight, and "each is cut accordingly to be a pure physical expression of what is going on narratively and dramatically. The fights don't represent other ideas; their composition in movement, frame, and cuts is the meaning, the story, physically told". Similarly, Block (2008, p. 7) asserts that each boxing sequence in *Raging Bull* progresses as part of a whole based on a story, sound, and visual intensity, evolving from the simple to the complex.

In order to reveal the conceptual and theoretical background of the rhythmic elements in the film *Raging Bull*, the literature section of the study explains the phenomenon of rhythm in cinema, and the types of rhythm and the elements that make up the rhythm are given with sample scenes from world cinema. In the findings section of the study, the film was primarily divided into sequences and the elements that make up the rhythm were analyzed. In the discussion and conclusion section, the findings are interpreted and discussed, and the study is concluded with suggestions for further studies.

The Concept of Rhythm in Cinema

The concept of rhythm in cinema is one of the issues on which there is no consensus among academics, critics, screenwriters, directors, and editors from past to the present (Block, 2008). Although the phenomenon of rhythm can first be associated with other branches of art

such as music, Timuçin (2013, p. 182) states that “every work of art is necessarily rhythmic, if not necessarily symbolic”. The phenomenon of rhythm acts as the common denominator of all arts and is one of the most reliable parameters for making sense of time and space in a work of art (Kulezic-Wilson, 2015, p. 37). The emotional charge in a work of art first gains meaning through its rhythm and gives the essence of emotion (Timuçin, 2013). If the work of art is without rhythm, it creates a void of meaning. In this regard, “rhythm makes an artistic meaning possible: Rising or falling, slow and fast, light and dark, the dissonance of synchrony and sudden bursts of harmony revitalize inner realities; these are the means of transforming emotions into motion” (Biro, 2011, p. 161).

The rhythm of a film is unique and can only be evaluated within itself (Petrie & Boggs, 2018, p. 174). In this context, it is difficult to talk about a set of rhythmic rules or formulations that apply to all films. Since a movie is created by the combination of multiple variables, such a formulation cannot be expected to be valid for all films. On the other hand, it is possible to detect similar rhythmic patterns in films with similar genres, themes, and stories.

How the rhythm is established in a motion picture and at what moment the cuts are made is a complex issue. The rhythm of a movie is an individual and intuitively decided process (Pearlman, 2016, pp. 25-27; Dancyger, 2019, p. 405). When a movie has a ‘proper’ rhythm, the editing seems unproblematic to us. This smoothness makes it easier for the audience to establish a direct connection with the characters and the story, whereas in the opposite case, the audience is dragged towards a point where they have difficulty making sense of what they see (Bordwell & Thompson, 2008, p. 226; Dancyger, 2009, p. 405; Oumano, 2011, p. 80). Films that are constructed with the right tempo and set the rhythm accordingly by establishing the dramatic conflict convincingly persuade the audience more easily (Reisz & Millar, 2010, p. 201). According to Pearlman (2016, p. 44), a film editor understands what the director has in mind and the essence of the story and uses tools that make it suitable for storytelling.

According to Lefebvre (2013), repetition (gestures, acts, situations, repetition of differences) creates a rhythm. The term rhythm in cinema refers to the cyclical repetition of a particular event at regular intervals (Kulezic-Wilson, 2015, p. 52). Nişancı (2009) states that when it comes to cinema, the repetition of the elements that form the basis of a movie rhythm throughout the movie draws the audience into the movie and makes it easier to understand it.

When the rhythm increases, our breathing speeds up, and when it decreases, the rhythm drops. But there is always a repetition. The point where the repetition and rhythm stop in the movie is when we hold our breath. However, if this period is too long, the movie, just like the human being, dies and breaks away from its audience (Nişancı, 2009, pp. 206-207).

Block (2008) states that the components that make up a rhythm in cinema can best be defined by the metronome used by a musician. He divides the phenomenon of rhythm in cinema into three parts, “alternation, repetition, and tempo.” Rhythm in cinema, just like the working principle of a metronome, is created by the existence of sound followed by silence. The sound emitted by the metronome and the silence that follows it works dialectically to create rhythm. The intervals between silence and sound determine the tempo of the rhythm (p. 198).

The phenomenon of rhythm in cinema is not a new concept. It is possible to see the traces of rhythm in cinema since the early films. In Soviet cinema, directors such as Eisenstein, Vertov, Kuleshov, and Pudovkin have shown through their films and theories that controlling the rhythm and tempo of a film has an important role in capturing the emotional intensity of the film and increasing or decreasing the tension in the narrative. The Odessa Steps sequence in Eisenstein’s *Brnyenosyets Potyomkin (Battleship Potemkin, 1925)* is a good example of how rhythm is constructed. In this sequence, the tempo is increased, a conflict is established between the movements within the frame and the editing, and a contrast is created between light and shadow.

One of the most important scenes in the history of cinema, renowned for its adept manipulation of rhythm, occurs in Alfred Hitchcock's *"Psycho"* (1960). This scene, often referred to as the "shower scene", employs rapid transitions between extreme close-ups of various elements: the shower curtain, flowing water and blood, knife movements, and the victim's face. These swift cuts collectively cultivate a sense of chaos and confusion, effectively immersing the audience in the tense atmosphere.

The rhythmic structure of this scene can be divided into three parts: the prelude leading to the attack, the attack itself, and after the attack. As the female actor enters the shower, initiating the sequence, tension begins to build. This tension escalates with each cut, intensifying the audience's anticipation. During this suspenseful 72-second interval, a total of 13 cuts are made to coincide with the rapid knife thrusts and the victim's fearful expressions. These precisely timed cuts contribute to the scene's rhythm, enhancing the overall feeling of unease and upheaval. The average duration of each cut until the attack is 5.5 seconds, which corresponds to the average shooting time in a movie. The shot just before the first attack with the knife is shown for 18 seconds without any cuts and then the attack with the knife starts with music accompaniment. Through adept manipulation of rhythm, Hitchcock demonstrates how pacing, rhythm, and precise editing collaboratively immerse viewers in a whirlwind of emotions.

In the climactic stabbing scene, which lasts for twenty-two seconds, a total of thirty-one cuts are used, reducing the average running time to 0.71 seconds. After the knife attack, the number of cuts decreased again and dropped to eight. The average duration of the scenes shot after the attack increased to 8.4 seconds. However, the director, just as he did before the attack, conveyed the first scene after the attack to the audience in eighteen seconds and again without any cuts. In this way, the attack and its aftermath are divided equally by eighteen seconds. The figure below shows the cuts in this scene. The cuts before and after the attack and the cuts during the attack are prominent.



Figure 1. Cuts from shower scene from movie *Psycho*.

A conflict is also established between the dark sharp knife and rough movements of the killer and the white skin and soft movements of the victim. The silence before the attack is replaced by screams as the attack begins. The harmony of the music with the knife movements is another element of conflict (Pearlman, 2016, p. 176). Although we do not see how the knife pierces the body and where the blood comes from, the scene becomes more horrifying through the rhythm. In this context, the cuts that begin at the beginning of the action take place in a manner reminiscent of rapidly increasing breathing. Thus, the rhythm constructed formally has a great effect on the creation of tension. On the other hand, the music used in this scene creates a sense of uneasiness and tension in the audience with the knife strokes and its sudden stop creates a shock and surprise effect on the audience.

Elements Determining Rhythm and Rhythm Types in Cinema

Pearlman (2016) categorizes the concept of rhythm in cinema as "physical, emotional and event rhythm." In physical rhythm, there is a direct relationship between action and meaning. The action that begins in one shot continues in the next scene and completes its curve and establishes its rhythm. This form of rhythm is the rhythm created by the editor while prioritizing the flow of every physical movement seen and heard in the film (for example, the emotional interactions of the characters) over other types of movement. It gives clues to the audience as to when each cut that directs the rhythm is made and whether or not it gives meaning to the movement. For example, in a boxing fight, if one of the fighters later gains an

advantageous position, after which movement did this occur? In this regard, all the beats in the movie are vital for the construction of the story (2016, p. 111).

In emotional rhythm, the priority is not on the action itself, but on the emotions created by the action, focusing on the tensions and relaxations in the film. In this type of rhythm, the actor's movements and energy facilitate the editor's work. As a matter of fact, in scenes where emotional intensity is created, every movement, voice, gesture, and mimicry of the actor signals to the editor when to cut. Thus, the editor takes the energy from the actor and carries it to the next scene to build the rhythm (Pearlman, 2016, pp. 126-143).

Event rhythm is a comprehensive concept that involves the timing, pace, and trajectory phrasing of events in a film, encompassing both visual and aural elements such as cuts, camera angles, dialogues, sound effects, silence, and stillness. One of the key aspects of event rhythm is "the release of new information or change of direction for characters as they pursue their goals" (Pearlman, 2016, p. 85). The duration and placement of these events are crucial for creating a sense of pace, and structure, and emphasizing certain themes or ideas. For instance, a fast-paced movie might have many quick transitions between shots, while a slower-paced one might have longer event durations with fewer cuts and longer takes. Overall, event rhythm is a complex but essential concept in a film that can significantly impact the viewer's experience (Pearlman, 2016, pp. 144-150).

Although each film narrative has its own elements of rhythm, according to Block (2008, pp. 213-214), there are three types of rhythm in most motion pictures. The first of these is undulating rhythm. Flow-line rhythm rises and falls like mountain ranges. Films like *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972) and *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) are examples of this type of rhythm. The second is the staccato rhythm, which "represents a faster, more energetic rhythm." Films such as *A Night at the Opera* (Sam Wood, 1935) and *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985) are examples of this type of rhythm. Films with this rhythm are mostly used in the physical comedy genre. The last type of rhythm is a slowly undulating flow-line rhythm in which the beats in the movie cause much less change and "makes gradual, milder changes." *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999) and *Hannah and Her Sisters* (Woody Allen, 1986) are examples of this type of rhythm (pp. 213-214).

The aim of editing is not only to mathematically prepare the rhythm based on certain formulations but also to understand and strengthen the emotional character of the scene. To do this most effectively, the editor must understand both the narrative and subtextual goal of a scene and act accordingly (Dancyger, 2019, p. 406). The phenomenon of rhythm is not only linked to the cuts that separate scenes in editing, but the rhythm is also related to other filmmaking techniques. *Mise-en-scène*, the position and movement of the camera, sound and music design, and in general, every context that encompasses the entire form and narrative determines the rhythm of a film (Bordwell & Thompson, 2008, p. 226).

For example, camera shots and angles are one of the elements that determine the length or brevity of a scene and therefore its rhythm and tempo. Wide shot plans are kept on screen more because they contain more information for the audience. This plan provides a new flow of information for the audience and allows the audience to assimilate the information given. On the other hand, since close-up shots are faster to be perceived, they are kept on the screen for less time than general shots and are often not necessary to be repeated. Although close-ups and wide shots are constructed with similar durations, the wide shots create a perception in the audience as if it is longer, and close-ups as if it is shorter. In this context, shooting times should be evaluated not in terms of seconds, but in terms of the information and action they contain. This interaction between duration and information is known as the "content curve". Cutting is done when the curve reaches its peak (Barsam & Monahan, 2018, p. 297).

While rhythm is related to the whole of a movie, the tempo is related to the moment. The tempo is determined by the length or brevity of a scene or shot and the intensity of the cuts between these scenes. Successive short shots can speed up the tempo and create a dynamic rhythm or long shots can gradually slow down the tempo (Bordwell & Thompson, 2008, p. 226). Speeding up or slowing down the pace can increase or decrease the tension in the movie. For example, in action movies, we often encounter a fast-paced editing style in chase scenes, heated arguments, or scenes of violence and bloodshed. Romantic and drama films, on the other hand, are edited in a slow-paced way (Pramaggiore & Wallis, 2008, pp. 193-200).

Increasing the pace does not always mean cutting too much. Pearlman categorizes rhythm as “timing, pacing, and phrasing.” For example, in a 5-second scene “the door opens- the vase falls over- the cook screams - and the burglar slips out. Immediately afterwards this scene can continue as the thief is cornered - he kicks the cop - he gets bitten by the dog and jumps over the wall.” If the editor tries to show each of these events in separate shots, the scene becomes longer, and the pace slows down. Therefore, instead of creating action, cutting too much can have the opposite effect and slow down the pace. This means that the pacing of the scene is wrong. In this context, these three phenomena should act in harmony with each other (Pearlman, 2016, p. 70). For example, in a romantic movie in which two lovers run towards each other, cutting too much, and increasing the tempo may not give the desired dramatic effect in the scene. It is important to distinguish between mechanically adjusting the speed of transition between scenes and the speed inherent in the narrative in order to capture the intensity of emotion. From this point of view, it would not be wrong to say that one of the factors determining the rhythm of the movie is the genre of the movie. For example, it is not unusual for a movie in the action genre to reduce the tempo¹ by keeping the time between two plans long. The cuts are made at fast intervals and the tempo is thus accelerated. Therefore, the rhythm is manipulated according to the intensity of emotion dominating the scene.

While a quicker pace can generate excitement and tension, a slower pace achieved through longer shots has the potential to create a unique rhythm that draws audiences into the narrative in a different manner. By allowing scenes to linger, filmmakers provide viewers with the opportunity to immerse themselves in the nuances of the story, characters, and environment. This unhurried approach fosters a sense of anticipation, enabling viewers to absorb the subtleties that might otherwise be missed in a faster-paced editing style. A key technique in developing this deliberate rhythm is the meticulous management of composition and camera movement within longer shots. Even though a shot might extend for an extended period, the inclusion of distinct frames within that duration adds depth to the viewing experience. These varied perspectives within a single take have a dual purpose: extending the shot’s length to enhance the film’s rhythm and offering diverse visual angles to maintain audience engagement.

Although there are no strict rules about how long or short a scene should be, if the time between two shots remains the same throughout the whole movie, there is a risk that the rhythm becomes mundane. Dancyger (2019) explains that the prerequisite for creating rhythm in a movie is “variety” in shooting times. “Shots should never be all the same length” (p. 406). The similar duration of all shots or lack of diversity is one of the obstacles to the creation of rhythm. Diversifying the shot lengths in the transitions between scenes is also one of the important elements that save the rhythm from mediocrity. If the cuts between scenes have similar durations, it makes the movie rhythm monotonous and difficult for the audience to watch (Barsam & Monahan, 2018, p. 297; Dancyger, 2019, pp. 405-406).

Other elements that determine the rhythm of a film are the color, tone, and color palette used in the film. For example, the color palette of warm colors used in Wes Anderson’s *The*

¹ Sometimes the pace can be deliberately manipulated by cutting early without following the “content curve” in order to increase excitement and confusion in the audience. See also: *Run Lola Run* (1998) (Barsam & Monahan, 2018, p. 298).

Grand Budapest Hotel (2014) creates a rhythm by creating contrast and harmony in the film (Attademo, 2021). On the other hand, saturated and energetic colors used in an action genre film can create a rhythm. The choice of colors used in drama genre films, where camera movements are slow and the pace is relatively low, will naturally change accordingly. The colors used in a scene or whether the scene is light, or dark is a process that changes according to the emotional intensity of the scene and transforms not only the form but also the meaning with the contrast created through light.

Aim and Methodology

This study aims to analyze how and by which techniques rhythm is constructed in the film *Raging Bull*, based on the idea that rhythm in cinema is an important component in creating the emotional intensity of a film and its language and aesthetics. Although the film has been analyzed in the literature around topics and themes such as violence (Tomasulo, 1999), psychoanalytic (Grist, 2007), and postmodernism (Mortimer, 1997), it has been found that there is no comprehensive study on rhythm. This study aims to expand the discussions on cinema and rhythm and to guide future studies in the context of rhythm analysis in cinema. The research questions formulated are as follows.

1. In light of the information given in the literature section, what/ what kind of rhythm is used in the movie?
2. Which rhythmic techniques were used to increase and decrease tension?
3. How did the non-linear editing structure of the movie affect the rhythm of the movie?
4. How did the sound and music design contribute to the rhythm?
5. How did shooting angles and camera movements contribute to the rhythm?
6. How did the formal elements of rhythm contribute to the narrative? What is the relationship between form and narrative in terms of rhythm?

The concept of rhythm in cinema is a complex and difficult process to analyze (Adams, Dorai & Venkatesh, 2001, p. 1056). Rhythm studies span a wide range of interdisciplinary fields such as music, dance, philosophy, poetry, painting and sculpture, and cinema. In order to analyze rhythm in *Raging Bull*, this study focuses on the formal, stylistic, and narrative aspects that construct the rhythm of a film. This study is guided by Pearlman's (2016) conceptual and theoretical framework on rhythm and case studies. The elements of the film that contribute to the creation of rhythm, such as editing, camera angles, and movements, sound and music design, color, acting, and pacing, were examined. The film was re-watched and notes were taken at each of these stages to identify each element and ensure the accuracy and consistency of the analysis. At the beginning of the analysis, the film was first divided into sequences and the beats and repetitions in the rhythmic elements were analyzed. The techniques used to create tension and relaxation and finally how these elements work together to create a certain rhythm were analyzed. The aim is to reveal how the rhythm created contributes to the language and aesthetics of the film.

Findings

In order to analyze the rhythmic elements in the film, the film was first divided into sequences and the elements that determine the rhythm were searched for in the form and narrative. The film is divided into sequences as follows:

To examine the rhythmic components within the film, an initial step involved segmenting the film into sequences. These segments were then explored for rhythm-defining attributes, considering both visual composition and storytelling. The film is divided into the following sequences:

1. The opening scene and the introduction of the character Jake LaMotta (Robert De Niro) as a boxer.
2. Jake's first fights at the beginning of his career and his rise to fame.
3. His relationship with his brother Joey (Joe Pesci) and his neighborhood.
4. His marriage to Vickie (Cathy Moriarty) and the subsequent jealousy and violence.
5. Jake's fall from grace and his descent into alcoholism.
6. Jake's comeback and his fight against his biggest rival.
7. The period after his retirement from boxing.
8. Closure and Jake's reflections on his own life.

Rhythm in Raging Bull

Raging Bull opens with a slow-motion sequence of Jake LaMotta, the boxer protagonist, warming up in the ring. The deliberate pacing of the footage is a significant aspect, as boxing is a sport that emphasizes speed and agility. This opening sequence not only sets the tone for the rest of the movie, but also gives a preview of the rhythm and pace that will persist throughout, hinting at the rhythm and pace that will be prevalent throughout. When Jake starts warming up on the left side of the screen and shadowboxing² towards the space in front of him, the audience's attention is directed toward him and the space in front of him. This careful positioning of the character in the boxing ring within the frame serves to define the rhythm of the film from the very beginning.

According to Biro, in this opening scene, boxing, one of the most aggressive sports based on physical strength, is transformed into dance (2011, p. 57). It starts in slow-motion, which the audience does not expect from a boxing and action genre in general (Tomasulo, 1999, pp. 177-180). The slow-motion technique used in this scene plays an important role in shaping rhythm and emotion. "Slow motion changes the energy or quality of a normal movement and thus gives it a greater emphasis" (Pearlman, 2016, pp. 205-206). Block (2008, p. 183) states that slow motion in cinema is used to make fast-motion elements more prominent, and it also makes it easier for us to perceive a real-world phenomenon as if we were in a dream. It is seen that the slow-motion technique used at the very beginning of the movie is frequently used in the following minutes of the movie. According to Nişancı (2009), the repetition of the components that make up a cinematic rhythm throughout the film draws viewers in and simplifies understanding. The repetition of the elements that create rhythm at certain intervals (slow-motion technique in this case) strengthens the effect of rhythm.

Most of the film is shot in black and white, except for brief color scenes depicting Jake's happy moments with his family and friends. These scenes are shot on 16mm film and are edited at a faster pace, creating a noticeable contrast to the slow-motion shots of Jake's boxing matches and disappointments from his life. The use of color and the difference in tempo not only create a contrast in form, but also in content, as the happy moments are in stark contrast to the violence, jealousy, and lack of color in Jake's real life. This contrast between color and black and white, slow and fast, happy and violent, helps to establish the film's rhythm and gives it a dark and pessimistic atmosphere.

In the film, Scorsese effectively uses editing techniques to intertwine footage of Jake's boxing matches with scenes from his turbulent personal life. This creates a strong sense of rhythm by skillfully alternating between the fast-paced energy of the boxing matches and the slower-paced, emotional family life of Jake. The contrast between the two aspects of Jake's life

² The main character's warming up by throwing punches into the void symbolizes his battle with himself from the very first moment.

is heightened through this technique, and it highlights the tension between his professional and personal lives. Scorsese's use of editing techniques draws from Soviet cinema's editing techniques that propose the idea that the collision of shots can evoke meaning and emotional resonance. This dialectical³ editing technique is frequently employed in subsequent scenes to further highlight the contrast and tension between Jake's professional and personal lives.

The film uses an editing technique that was frequently used in Soviet cinema. For example, in one scene, Jake wakes his wife Vickie from her sleep and asks her about the "good-looking man" comment she made earlier in the day in front of others about his next opponent named Janiro. Jake looks thoughtful and unsatisfied with his wife's answers. The scene is completely silent. This is where the acting comes in and gives the editor clues as to where the scene should be cut. In the cut that immediately follows, we see a close-up of Jake punching Janiro in the face. Janiro is punished for being found attractive by Jake's wife.

Another scene based on this technique is when Jake claimed that his brother and his wife Vickie were having a secret affair which has led to his violent behavior towards them. Despite initially preparing to leave Jake, Vickie ultimately chooses to stay with him. This decision positions Vickie as an innocent victim in need of protection from Jake's abusive behavior. They end up hugging. For the audience, Vickie is now an innocent victim who needs to get rid of this man. The use of silence at the end of this scene builds tension and highlights the emotional intensity of the moment. This hug scene is again interrupted by a cut and the first shot that appears on the screen is the punch to Jake's face. This use of the editing technique, often utilized in Soviet cinema, creates a striking contrast between the scenes and builds rhythm. As a result, the audience perceives Jake as the villain and views his subsequent punishment as a form of retribution for his violent behavior earlier in the scene.

The film employs a range of shooting techniques, such as jump cuts, match cuts, shot reverse shots, and POV shots (the view of the protagonist's point of view) to effectively convey the physical and emotional state of the main character. For instance, when Jake becomes jealous and loses his control while watching Vickie talk to some other male characters, the director utilizes close-ups, POV shots, and slow-motion techniques to visually depict his emotional turmoil. The dynamic camera movements and editing rhythm work together to heighten the dramatic effect, allowing the audience to gain a deeper understanding of Jake's thoughts and feelings. The ambient sound decreases, and the synchrony shifts in his conversation with the other men of his wife. Thus, through editing, we enter directly into the character's thoughts and feelings.

On the other hand, the film also employs a contrast in lighting techniques between inside and outside of the boxing ring. According to Bordwell and Thompson, the use of light inside the ring is another important element. The lighting behind the characters, supported by spotlights, makes the sweat and blood splashes of the boxers more striking and visualizes the violence (2008, pp. 426-430). The dynamic lighting within the ring, particularly the spotlighting on the boxers, accentuates the violence and action of the sport. This rhythmic interplay between light and shadow mirrors the intensity of the matches. This use of lighting contributes to the overall effect of the film, emphasizing the brutal nature of boxing and heightening the dramatic tension of the story.

The film employs a non-linear editing technique that effectively blurs the lines between different periods in Jake's life, creating an ambiguous sense of time and space. This non-linear progression of the story allows the audience to gain a deeper understanding of Jake's inner conflicts, as his chaotic thoughts and ideas are depicted alongside acts of violence and identity

³ Eisenstein's theory of fiction, influenced by Hegelian philosophy, asserts that new meaning, or synthesis, can arise from the collision of two different shots - a thesis and antithesis. According to this theory, it is only through conflict that a new meaning can be generated (Hayward, 2012, pp. 272-273; Berliner, 2005, p. 3; Nişancı, 2012, p. 65).

crises (Karahan, 2021, p. 84). This intermingling of different aspects of Jake's life highlights the complex, intertwined nature of his experiences and emotions. By paralleling the form of the narrative with the character's inner world, the non-linear editing technique enhances the overall effect of the film, creating a sense of contrast and instability that mirrors Jake's erratic and often violent behavior. Overall, the non-linear narrative structure of the film contributes to a richer and more nuanced understanding of Jake's character, his motivations, and the forces that drive him to both succeed and self-destruct.

Jake's final fight with Sugar Ray in the film is highly significant due to its tempo. As Sugar Ray corners Jake, the tempo slows down, and time almost stands still. This moment marks the height of the tension in the scene. The film employs a sequence of rapid cuts and close-up shots to match the high tempo, and flashes of light that start with irregular bursts contribute to an overall sense of rhythm irregularity. Each flash is synchronized with the blows landing on Jake's face, and the droplets of blood running down Jake's face and body are shown in close-up shots. In these moments when Jake is cornered, the cuts reaches its climax.

Block states that he likens rhythm in cinema to a metronome and that the sound coming from the companion of silence is important in constructing rhythm (2008, p. 198). The zoom-in on Sugar Ray's boxing glove at the climax of the film and the rising tempo after the silence created in an instant, the chaos that starts with punches, prove this. After the silence, the succession of punches and animal sounds is broken by flash bangs. Sound design is accompanied by cinematography. Very fast cuts in a row are presented with close-ups, and the most brutal form of violence is revealed through rhythm. Thus, a technique of tension and relaxation is used to create rhythm on stage.

This climatic fight scene in *Raging Bull* is reminiscent of the editing techniques, camera angles and movements used in the famous shower scene of *Psycho*. The director kept the duration of the scene long just before the moment of attack begins. The moment the fatal punches begin, the pulse suddenly accelerates and a total of fifty cuts are made in a row. Multiple shots are shown in the same second, creating chaos on the stage. According to Berliner, Scorsese also violates the basic rules of continuity in editing to convey a subjective impression of LaMotta's brutal experience in the ring (2005, p. 5). These violations and the chaos that dominates the scene are accompanied by sound effects. Thus, the dramatic effect and rhythm of the scene are strengthened. In these moments when the violence reaches its peak, the average cutting time drops below 1 second. The first scene that comes after this explosive moment remains on the screen for about 7 seconds. The graph below shows the frequency of these cuts.

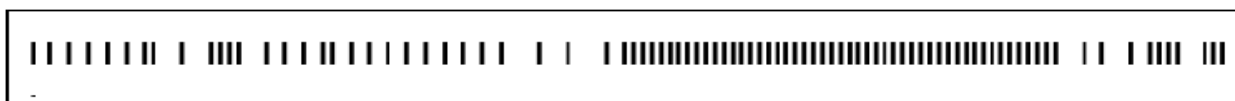


Figure 2. Cuts from final boxing match scene in the movie Raging Bull.

Sound and music design is one of the important elements that create the rhythm of a movie. In *Raging Bull*, these elements can be divided into diegetic and non-diegetic. Especially the punches thrown in the boxing ring and the blows to the body are amplified in the non-diegetic universe with sound effects. In some scenes, animal sounds are added to these sound effects to reinforce the animalistic feelings of aggression and violence. According to Barsam and Monahan, the sound effects in boxing scenes, such as knife sounds, the sounds of blood gushing from the face, animal sounds, and airplane noise, are all created through foley techniques (2018, p. 332). These sounds are accompanied by the flashes⁴ of the photographers and the noises made by the audience.

Not only sound and music, but also the use of silence creates a contrast and establishes the filmic rhythm. For example, the scenes dealing with Jake's personal problems just before

⁴ The frequent use of flashbulbs dominates the soundtrack, evoking a time when sports news was largely confined to newspapers rather than television (Pramaggiore & Wallis, 2008, p. 254).

his boxing matches ends often in silence. Silence can often evoke calm and peace, but in some cases, it can also foreshadow the violence that is about to erupt. The final boxing match with Sugar Ray is significant in this respect. For example, as Sugar Ray raises his fist high and prepares to deliver the final blow, the camera zooms in on his glove and the scene falls into complete silence.

The use of classical and jazz music in *Raging Bull* not only creates a contrast with the violence and 'rough' aspect of boxing but also adds an air of nostalgia to the movie. The use of music from the past helps to place the film in a specific historical context, evoking a sense of the era in which the story takes place. The music also provides a counterpoint to the more dramatic and intense scenes in the film, giving the audience a moment of respite from the intensity of the boxing scenes. In this way, the use of classical and jazz music in *Raging Bull* serves multiple purposes, contributing to the overall effect and impact of the film.

Discussion and Conclusion

This study focuses on the rhythm analysis of the film *Raging Bull* in the context of rhythm discussions in cinema. The elements that determine the rhythm in a film and how they are constructed are analyzed with the conceptual framework given in the literature section and the film is analyzed under categories such as cinematography, editing, sound, and music design, which are the elements that determine the rhythm in a film.

The cinematography of a film plays a crucial role in determining its language and aesthetics, but it also contributes significantly to the film's rhythm by enhancing its atmosphere and emotional intensity. The frequent use of techniques such as zoom-in, zoom-out, and slow-motion both inside and outside the ring to reveal Jake's jealousy and violence motives in the film shows that "repetitions", one of the elements that constitute the rhythm, take place. For example, in the opening scene of the movie, when Jake is shadow boxing alone, the wide-angle lens, composition, slow-motion technique, and classical music flowing in a non-diegetic environment make the ring seem bigger than it is, thus Jake's loneliness and his battle with himself are supported both formally and narratively by creating a rhythm from the first minute.

The movie is shot in black and white, and it uses a unique technique where only the happy moments in Jake's life with his loved ones are portrayed in color. These moments are fleeting and short-lived, which contrasts sharply with the darker aspects of Jake's life, such as his struggles in the ring, his bouts of jealousy, and his domestic violence outbursts, which are depicted in slow-motion and in colorless hues.

By using this technique, the film creates a visual contrast that not only enhances its aesthetic appeal but also contributes significantly to its overall meaning. The vivid colors of Jake's happy moments serve as a reminder of what he stands to lose due to his self-destructive behavior. At the same time, the colorless and slow-motion scenes emphasize the bleakness and hopelessness of his life and the consequences of his actions. Therefore, despite being shot entirely in black and white, the film's visual language and use of contrast effectively capture the dark and brooding atmosphere of Jake's world.

The editing style of *Raging Bull* is a crucial component in determining the film's rhythm. The rhythm in *Raging Bull* is created using a style that is similar to the editing techniques used in Soviet cinema. This technique involves using two different scenes and combining them to create a new meaning. Throughout the film, the editing technique is frequently used to create a contrast between scenes, which strengthens the narrative and helps to construct the film's rhythm. The contrast between the two scenes creates a sense of tension and emotion that is essential to the film's overall tone and mood. As Block (2008) has noted, the rhythm in *Raging Bull* is constructed in a "flow-line" manner, which means that it rises and falls like mountain ranges. This technique creates a dynamic and emotionally charged rhythm that captures the film's themes and messages.

The non-linear editing used in *Raging Bull* serves to emphasize Jake's inner conflicts, erratic behavior, and chaotic life. This style of editing creates rhythm by highlighting the contrasts in the narrative and breaking away from traditional narrative structures such as setup, development, and resolution. The climax of the film, which features a boxing match with Sugar Ray, is edited similarly to the iconic shower scene in *Psycho*. This scene was analyzed comparatively, and it was found that *Raging Bull* is constructed in a similar way to *Psycho* in terms of cinematography and editing. On the other hand, it was determined that the rhythm created by the increasing tempo and dramatic effect was constructed in accordance with the "timing, pacing, and trajectory phrasing" as stated by Pearlman (2016, pp. 65-81). Pearlman (2016) emphasizes the importance of using cuts strategically to build rhythm in a film, warning that making too many cuts can decrease the tempo and negatively impact the film's pacing. However, in this scene, the cuts are used effectively to increase the tempo and heighten the drama and tension of the scene.

In addition to editing, sound and music design also play an essential role in determining the rhythm of *Raging Bull*. The sound and music design in the movie can be divided into diegetic and non-diegetic. The director supports the acts of violence in the ring with Foley techniques in non-diegetic environments such as animal, airplane, blood gushing sounds. Silence is also used effectively to create rhythm in the film. By using moments of silence before an explosion of violence, the director effectively builds tension and emphasizes the impact of the action. This technique is especially effective in heightening the drama and creating a sense of rhythm during the film's most intense scenes.

On the other hand, the transitions between scenes in a movie and "the variety of techniques" used are important for ensuring fluidity in rhythm (Barsam & Monahan, 2018, p. 297; Dancyger, 2019, pp. 405-406). The variety of formal features such as cinematography, editing, sound and music design, color and tones used in the film *Raging Bull* plays an important role in creating the rhythm of the film.

As a result, it has been determined that rhythm in *Raging Bull* is used in the rise and fall of the character Jake in both his private and public life through "tension and relaxation", the correct use of "timing and pacing" and "repetitions" of cinematographic techniques, the contrasts created by "color and toning", the energy given by the actors, and the cuts made in accordance with the "content curve" through editing. Thus, the formal and dramatic structure of the scenes and sequences was constructed flow-line like mountain ranges thanks to rhythm. While building this structure, the film was influenced by the techniques and theories of editing and cinematography of Soviet and Hollywood cinemas. Ultimately, rhythm serves as a vital tool in creating a diversified, fluid, and formally constructed narrative structure that drives the film's overarching message and themes.

The study of rhythm in cinema is a rich area of research that has the potential to yield valuable insights into various aspects of film studies. Research on rhythm in cinema can be extended to discussions on rhythm between film genres, remake films, and similarities and differences between rhythm in cinema and other art branches.

Conflict of Interest Statement

The author of the article declared that there is no conflict of interest.

References

- Adams, B., Dorai, C. & Venkatesh, S. (2001). Automated Film Rhythm Extraction for Scene Analysis, in ICME 2001: Proceedings of the IEEE International Conference on Multimedia and Expo, IEEE, [Washington, D. C.], pp. 1056-1059.
- Attademo, G. (2021). Color and/is narration. The narrative role of color in Wes Anderson's filmic images. *Cultura e Scienza del Colore-Color Culture and Science*, 13(01), 07-13.

Barsam, R. & Monahan, D. (2018). *Looking at Movies: An Introduction to Film*, New York, W. W. Norton & Company.

Berliner, T. (2005). Visual Absurdity in *Raging Bull*. *Martin Scorsese's Raging Bull: A Cambridge Film Handbook*, 41-68.

Block, B. (2008). *The Visual Story: Creating the visual structure of film, TV, and digital media*, Focal Press publications.

Bordwell, D. & Thompson, K. (2008). *Film art: An introduction*. New York: McGraw-Hill.

Biro, Y. (2011). *Sinemada Zaman; Ritmik Tasarım Türbülans ve Akış*, Çev. Anıl Ceren Altunkanat, Doruk Yayınları.

Dancyger, K. (2019). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, And Practice*. Routledge.

Grist, L. (2007). Masculinity, Violence, Resistance: A New Psychoanalytic Reading of *Raging Bull*. *Atlantis*, 29(1), 11-27.

Hayward, S. (2012). *Sinemanın Temel Kavramları*. (Çev. U. Kutay ve M. Çavuş.). İstanbul: Es Yayınları.

Karahan, O. (2021). Şiddet ve Postmodernizm Bağlamında Martin Scorsese Sineması. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, (37), 72-91. DOI: 10.17829/turcom.855283

Kulezic-Wilson, D. (2015). *The Musicality of Narrative Film*. Palgrave Macmillan.

Lefebvre, H. (2013). *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life*. Bloomsbury Publishing.

Mitry, J. (1997). *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. (Trans. by. Chistopher King) Indiana University Press.

Mortimer, B. (1997). Portraits of The Postmodern Person in *Taxi Driver*, *Raging Bull*, And *The King of Comedy*. *Journal of Film and Video*, 49(1/2), 28-38.

Nişancı, İ. (2009). *Kurgunun Türk Sinemasında Tiyatrocular Döneminden Sinemacılar Dönemine Geçişteki Etkisi (Yayımlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü)*.

Nişancı, İ. (2012). Kurgunun Güncel Sorunsalı: Eisenstein'in Dikey Kurgusunun Evrimi. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* |, (41), 63-80.

Oumano, E. (2011). *Cinema today: A conversation with thirty-nine filmmakers from around the world*. Rutgers University Press.

Pearlman, K. (2016). *Sinemada Ritimlerin Kurgusu*. Çev. Pınar Ercan, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Petrie, D., & Boggs, J. (2011). *The Art of Watching Films*. McGraw-Hill Higher Education.

Pramaggiore M. & Wallis T. (2005). *Film: A Critical Introduction*. London: Laurence King Publishing.

Reisz, K. & Millar G. (2010). *The Technique of Film Editing*, Focal Press.

Timuçin, A. (2013). *Estetik I*. Bulut Yayınları.

Tomasulo, F. P. (1999). Raging Bully: Postmodern Violence and Masculinity in *Raging Bull*. C. Sharnett (Ed.), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, (p. 175-197). Detroit: Wayne State University Press.

-Araştırma Makalesi-

**Bergson'un Düşlediği Sinema:
Blade Runner 2049'da Bellek ve Benlik**

Can Cengiz*

Özet

19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başında hızla gelişen görüntüleme teknolojileri ve sinemaya ilişkin özgün düşünceler ortaya koyan ilk filozoflardan biri olan Bergson, belleğin niteliği ve "zaman"a ilişkin bakış açısı ile özgün bir felsefe ortaya koymuştur. Bergson zamanı, çizgisel ve ölçülebilir bir unsur olmaktan çıkarmaya çabalamıştır. Diğer taraftan sinemanın yeni ortaya çıkmakta olduğu bir dönemde eserlerini ortaya koyan Bergson'un sinema felsefesini de etkilediği görülmektedir. Bergson'un sinematografi eleştirisi, Gilles Deleuze (1925-1995) başta olmak üzere pek çok düşünür ya da eleştirmen tarafından yeni bir sinema anlayışının çıkış noktası olarak kabul edilmiştir. Söz konusu 'Bergsoncu sinema' yaklaşımının en önemli unsurları ise, zaman, bellek ve benliktir.

Yapay zekâ tartışmalarının eşliğinde, günümüzde benlik ve bellek ilişkisinin sıklıkla konu edildiği alanlardan biri de bilim-kurgu sinemasıdır. Distopik içeriğe sahip bir polisiye olan Blade Runner 2049 filmi ise Bergsoncu bir sinemanın mümkün olup olmayacağı sorusunun cevaplanması için elverişli bir içeriğe sahiptir. Nitekim Blade Runner 2049, özellikle başkahramanı K'nin "insan mı yoksa kopya mı" olduğu sorusunu, temelde bu sorunun anlamsızlığına işaret eden bir anlatı ile ele almaktadır. Çalışmamız, Blade Runner 2049 filmi için Bergsoncu zaman, bellek ve benlik temaları eşliğinde analiz etmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Bilim Kurgu, Blade Runner, Bergson felsefesi, Bellek, Benlik.

*Arş. Gör. Dr., Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Zonguldak, Türkiye.

E-mail: cancengiz@beun.edu.tr

ORCID: 0000 0002 3938 9506

DOI: [10.31122/sinefilozofi.1226225](https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.1226225)

Cengiz, C. (2023). Bergson'un Düşlediği Sinema: Blade Runner 2049'da Bellek ve Benlik. SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 348-364. DOI: [10.31122/sinefilozofi.1226225](https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.1226225)

Geliş Tarihi: 29.12.2022

Kabul Tarihi: 27.02.2023

-Research Article-

Bergson's Dreamed Cinema: Memory and Self in Blade Runner 2049

Can Cengiz*

Abstract

Bergson, who was one of the first philosophers to put forward original thoughts about the rapidly developing imaging technologies and cinema at the end of the 19th century and the beginning of the 20th century, put forward a unique philosophy with his perspective on the quality of memory and "time". Bergson tried to remove time from being a linear and measurable element. Conversely it is seen that Bergson, who produced his works in a period when cinema was just emerging, also influenced the philosophy of cinema. Bergson's cinematography criticism has been accepted as the starting point of a new cinematic understanding by many thinkers or critics, especially Gilles Deleuze (1925-1995). The most important elements of the relevant 'Bergsonian cinema' approach are time, memory and self.

In fere by discussions of artificial intelligence, one of the areas where the relationship between self and memory is frequently discussed is science fiction cinema. The movie Blade Runner 2049, which is a detective with dystopian content, has a suitable content to answer the question of whether a Bergsonian cinema is possible. Thus, Blade Runner 2049 deals with the question of whether the protagonist K is "human or copy" with a narrative that basically points to the meaninglessness of this question. Our study aims to analyze Blade Runner 2049 with Bergsonian themes of time, memory and self.

Keywords: Science Fiction, Blade Runner, Bergson philosophy, Memory, Self.

*Res. Asst. Dr., Zonguldak Bülent Ecevit University, Faculty of Communication, Zonguldak, Türkiye.

E-mail: cancengiz@beun.edu.tr

ORCID: 0000 0002 3938 9506

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1226225

Cengiz, C. (2023). Bergson'un Düşlediği Sinema: Blade Runner 2049'da Bellek ve Benlik. SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 348-364. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1226225

Received: 29.12.2022

Accepted: 27.02.2023

Extended Abstract

Imaging techniques that emerged at the turn of the 20th century had a profound impact on two distinct areas. Foremost among these was the proliferation of cinema and the growth of the film industry. On the other hand, these advancements facilitated various medical applications. Research on the workings of mental processes prompted a reevaluation of some elements that comprise the fields of psychology and philosophy, particularly memory and self.

The positivist perspective of cinematographic methods, which is based on the functioning of the brain, has been met with objections and criticisms from psychological and philosophical perspectives. In the early 20th century, memory and self became a common focus for influential figures in both fields, including Sigmund Freud (1856-1939) and French philosopher Henri-Louis Bergson (1859-1941), both of whom conducted research on memory and self in psychology and have continued to influence contemporary thought.

In the early twentieth century, the relationship between philosophical thought and scientific research was shaped by evaluations and experiments on cinematic devices. The technical features of cinema and cinematography significantly impacted Bergson and his philosophy, which took a gradualist approach to the interplay between mind and body rather than the material/physiological determinants of memory. From this perspective, memory is viewed as a complex, relational element. Meanwhile, Bergson both accepted and criticized the reductionist, mutually exclusive nature of contemporary cinematographic techniques.

Bergson, one of the first philosophers to contemplate the rapidly evolving imaging technologies and cinema at the turn of the 20th century, advanced a unique philosophy centered on the nature of memory and time. He sought to divest time concept of its linear and quantifiable qualities. On the other hand, it is seen that Bergson, who produced his works in a period when cinema was just emerging, also influenced the philosophy of cinema. Bergson's cinematography criticism has been accepted as the starting point of a new cinematic understanding by many philosophers or critics, especially Gilles Deleuze (1925-1995).

It could be argued that a Bergsonian analysis or critique of cinema will have several starting points. For a more comprehensive understanding of Bergson's philosophical arguments regarding memory, duration theory and its shaping of time should be considered. The new and experimental cinema should center on a revised conception of self, rather than a linear understanding of time and the veracity of memories. Science fiction cinema, a genre frequently exploring the topic of artificial intelligence, is particularly well-suited to address the question of whether a Bergsonian cinema is feasible.

Blade Runner 2049 can be read as an example of detective science-fiction that explores the uncertainty of whether its protagonist K is "human or copy". Beside, Blade Runner 2049 offers a structure that is open to analysis in many different ways within the framework of various perspectives and philosophical approaches. Thus, Blade Runner points out as an effort to exposition where the border between artificial intelligence/androids and humans begins and ends, as a frequent theme in the genre of science fiction. The film questions whether the ontological difference between humans and androids/replicants is itself an "artificial" distinction. Our study is based on the assumption that Blade Runner 2049 is very suitable for dealing with a Bergsonian perspective on the basis of memory and self discussions.

In Blade Runner 2049, the distinctions between androids/replicants and humans are blurred through the actions of the film's protagonists in the context of their responsibilities. The memory/memories that construct the self are reproduced in the presence of actions for the present and the future. This production process, which replicants take on from their memories, allows them to be positioned as free and authentic individuals. In accordance with the main discussion topics of our age, in Blade Runner 2049, the questioning of the originality of past life or memories becomes the clarification of the moral and 'human'.

Giriş

“Zaten hayat, aralıksız bir bırakma ve seçme sürecidir. Zaman içinde aldığımız yol, olmak üzere bulunduğumuz ve olabileceğimiz şeylerin malzemeleriyle doludur” (Bergson, Yaratıcı Tekamül’den)

Blade Runner 2049 (Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı, Denis Villeneuve, 2017) filmi çeşitli bakış açıları ve felsefi yaklaşımlar çerçevesinde birçok farklı biçimde analiz edilmeye açık bir yapı sunmaktadır. Yaklaşımlardaki söz konusu farklılıkların sebeplerinden biri filmin metinlerarası bir özellik sergilemesidir. *Blade Runner 2049*’un kökenleri Philip K. Dick’in *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* (1968) başlıklı bilim kurgu romanına dayanan bir devam filmi niteliği göstermektedir. Filmin olay örgüsü, içerdiği distopik izlekler ve bu izleklerin felsefi yaklaşımlara açık nitelik sergilemesi, ilk film olan *Blade Runner* (Bıçak Sırtı, Ridley Scott, 1982) ile kurulması muhtemel ilişkiler dâhilinde çok farklı okuma biçimlerinin önünü açmaktadır. Diğer taraftan *Blade Runner* (1982), Director’s Cut (1992) ve Final Cut (2007) örneklerinde olduğu gibi kendi anlam dünyasında yeniden üretilen bir metin olma özelliği göstermektedir. Edebiyattan tiyatroya, VHS’ye veya DVD’ye ve günümüzde çevrimiçi platformlara kadar yayılan biçimsel çeşitlilik, *Blade Runner* anlatısını medyalararası bir konuma da yerleştirmektedir (Flisfeder, 2017: 89). Üstelik *Blade Runner*’a yönelik farklı film analizi girişimleri metinlerarası olduğu kadar disiplinlerarası bir nitelik de taşımaktadır. Nitekim *Blade Runner*’a ilişkin anlamlandırma çabalarının edebiyattan sosyolojiye, dinden psikolojiye kadar uzanan geniş bir düşünsel yelpazeye yayıldığı görülmektedir. Akademik literatürde de yansımalarını bulan söz konusu disiplinlerarası yapının en önemli unsurlarından biri de felsefedir.

Blade Runner, bilimkurgu türü içerisinde sık rastlanan bir tema olarak yapay zeka/ androidler ile insan arasındaki sınırın nerede başlayıp nerede bittiğine dair bir yorumlama çabası olarak dikkat çekmektedir. Filmin olay örgüsü, üreticilerinin “insandan daha insan” olma iddiasını doğrulayan “robot köleler”in hikâyesi etrafında kurulmaktadır. İnsanı, kullandığı teknolojik araçlarından ayıran sınırların silikleşmesi ve “insan olma hali”nin her geçen gün mekanik bir biçimde deneyimlenen bir aşamaya gelmesi, filmin temel sorunsalını oluşturmaktadır. Bu bağlamda *Blade Runner* serisi, “insan olmak nedir?” ya da “insanın özü nedir?” gibi, yanıtları çoğu zaman metafizikte ya da genel olarak felsefede aranan bir dizi soruyu yinelemektedir.

Blade Runner serisinin “insan olmanın anlamı” ya da “insanın özü” üzerine giriştiği soruşturma, form olarak insan benzeri androidlerin “türsel belirlenimleri” içindeki benlik arayışlarını da kapsar niteliktedir. Benlik üzerine düşüncelerin psikoloji ve felsefenin kesiştiği bir düşünsel çizgide konumlanması, alan yazınının bir diğer özelliğidir. Genelde kartezyen ruh-beden ayırımının damgasını taşıyan benlik felsefesi, Locke başta olmak üzere pek çok filozof tarafından da ele alınmış, psikolojik yaklaşımlar da farklı epistemolojik kökenleriyle tartışmanın temel taraflarından biri haline almıştır. Felsefenin “benliğin ne”liğine ilişkin cevap arayışı ile psikoloji disiplininin ortak paydalarının başında ise bellek ve benlik ilişkisi gelmektedir. Bellek sıklıkla, benliğin oluşu ve devamlılığının garantörü olup olamayacağı bağlamında ele alınmıştır.

Türsel bir yaklaşımla insan olmanın, bireysel olarak ise benliğin bellek ile ilişkisine dair felsefe literatürünün en önemli isimlerinden biri ise Fransız filozof Henri Bergson (1859-1941) olmuştur. Bergson’un felsefesi genel olarak geçmiş-şimdi, beden-hayal gücü, tekrar-bellek ikiliklerine yönelik indirgemeci yaklaşımların eleştirisine yönelik bir düşünsel girişim görünümü taşımaktadır. Bergson, *Madde ve Bellek* (1896) başlıklı eseri başta olmak üzere, benlik ve hatırlama edimi ilişkisi üzerine derinlemesine bir bakış açısı sergilemiştir. 20. yüzyıl boyunca da zaman/süre ve bellek üzerine geliştirdiği düşünceleri pek çok düşünürü etkilemiş, üstelik bu düşünceler Gilles Deleuze’ün de katkıları ile sinema, zaman ve bellek ilişkisinin farklı bir bakış açısı ile değerlendirilmesine kapı aralamıştır. Bergson, çağdaşlarının bellek ve benlik ilişkisini salt fizyolojik bir bakış açısı ile yorumlamaya çalışmalarını yetersiz bulmuş, sinematografik olarak nitelendirdiği bu yaklaşıma alternatif bir felsefi pozisyon oluşturmaya çalışmıştır.

Bergson'un sinema felsefesi bağlamında ele alınabilecek en önemli katkılarından biri de belleğin niteliği ve "zaman"a ilişkin bakış açısındaki farklılıklardan kaynaklanmaktadır. "Süre" kavramı eşliğinde kendisinden önceki filozofların zamana ilişkin ortaya koydukları düşüncelerin eleştirisini ortaya koyan Bergson zamanı, çizgisel ve ölçülebilir bir unsur olmaktan çıkarmaya çabalamıştır. Diğer taraftan sinemanın yeni ortaya çıkmakta olduğu bir dönemde, sinemanın gerçeği temsiline ilişkin yeni bir düşünce sistemi geliştirmiş, bir diğer yandan sinematografik yaklaşım adını verdiği teorik birikimin zamana, belleğe, zihne ve dolayısıyla insana dair eksik bir bakış açısına sahip olduğunu vurgulamıştır. Bergson'un söz konusu eleştirel tavrını Bergsoncu bir sinematografinin mümkün olup olmadığı tartışmaları izlemektedir.

Film yapımının felsefe ile kurduğu karşılıklı ve çok boyutlu ilişki sayesinde sinema, "kendi tarzında felsefe yapan bir içerik" sunabilir, fikirlerin "sinematikleşmesini" mümkün hale getirebilir (Öztürk, 2017). Nitekim *Blade Runner 2049* filmi, bellek ve benlik tartışmaları çerçevesinde Bergsoncu bir bakış açısıyla ele alınmaya son derece elverişli bir zemin sunmaktadır. Ridley Scott tarafından yönetilen 1982 tarihli *Blade Runner* ve Denis Villeneuve'ün yönetmenliğini üstlendiği 2017 tarihli *Blade Runner 2049* filmi, insan olmanın anlamlarını sorgulayan bakış açısı ile söz konusu anlam ve benlik arayışı çerçevesinde belleğin önemini de irdeleyen yapımlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir devam filmi olması ve ilgili literatürün henüz kısıtlı olması sebebi ile *Blade Runner 2049*'u konu alan bir analiz, alanyazının gelişimi açısından da önem taşıyacaktır.

Blade Runner 2049 filmi, kahramanı K'nin "insan mı yoksa kopya mı" olduğunun belirsizliğini araştıran postmodern bir dedektif hikâyesi olarak okunabilir. Film, insan ve androidler/replikantlar arasındaki ontolojik farklılığın kendisinin "yapay" bir ayrım olup olmadığını sorgulamaktadır (Hiskes, 2021: 19). "İnsan"a özcü ve türsel bir bakış açısı sunan geleneksel yaklaşımların tersine *Blade Runner 2049*, benlik ve belleğin yeniden inşasına dikkatleri çekmektedir. Çalışmamız *Blade Runner 2049*'da "insan olma"nın anlamını, bellek ve benlik ilişkisini özellikle Bergson'un konu ile ilgili kuramsal katkısı çerçevesinde ele almayı amaçlamaktadır. Diğer taraftan *Blade Runner 2049* filminin Bergson felsefesi çerçevesinde ele alınması bir dizi kuramsal ve kavramsal tartışmanın birbiriyle bağlantılı bir biçimde ele alınmasını gerektirmektedir. Bu sebeple çalışmamız, Bergson'un bellek ile ilgili öne sürdüğü felsefi argümanları, süre kavramı ve Bergson'un kendi döneminde var olan görüntüleme teknolojilerine karşı yönelttiği eleştirilerini de göz önünde bulunduracaktır. *Blade Runner 2049*'un bu bağlamda analizi, aynı zamanda "insan nedir?" sorusuna, sinema ve felsefe ilişkisi çerçevesinde ortaya konulan cevapların bir değerlendirmesi anlamını taşıyacaktır.

Yeni Bir Sinemanın İmkânı: Bergson'da Bellek ve Benlik İlişkisi

Bellek üzerine yaklaşım ya da teorilerin bilimsel tartışmaların bir parçası olmasıyla beyin/beden-zihin/ruh ikiliği çeşitli disiplinlerden bilim insanları tarafından benimsenmiştir. Filozoflar belleğin işlevlerini zihinle sınırlandırma eğilimindeyken, (nöro)bilim üzerine çalışan uzmanlar "belleğin yeri" olarak beyin üzerinde yoğunlaşmışlardır. Yirminci yüzyılın başlarına kadar öne sürülen felsefi yaklaşımlar bağlamında bellek, genellikle insan zihnini işaret edecek biçimde sabitlenmiştir ve hatıralar tanımlanamaz, maddi olmayan bir düşünce ya da salt zihinsel bir unsur olarak ele alınmıştır. Söz konusu ruh-beden ayrımı ve bu ikilikte temellenen indirgemeci yaklaşımlar zamanla yerlerini yeni bakış açılarına bırakmış gözükmektedir. Nitekim Augustine'den Descartes'a ve Hume'dan Bergson'a kadar filozofların belleği nasıl kavramsallaştırdıklarına ilişkin analizler, bellek hakkındaki geleneksel düşüncenin yerini yavaş yavaş ilişkisel kavramlara ve paradigmalara bıraktığını ortaya çıkarmaktadır (van Dijck, 2007: 29).

Özellikle 20. yüzyılın başında belleğe ilişkin ortaya konulan yaklaşımlar felsefe ile psikolojinin kesiştiği ve farklı bir bakış açısının gündeme geldiği bir çerçeve sunmuşlardır. Nitekim Henri

Bergson, bellek üzerinde maddi/fizyolojik etkilerin belirleyiciliğinden çok, giderek zihin ve madde/beden arasındaki karşılıklı ilişkilere yoğunlaşan bir bakış açısına sahiptir. Bu bakış açısına göre bellek ilişki bir nitelik kazanmış, mekanik olarak işleyen şemalar ile geçmişin farkındalığı arasındaki ilişki komplike bir hal almıştır. Bu komplike yapıya ilişkin tartışma genel olarak, tekrar/şimdi/beden ile bellek/geçmiş/hayal gücü karşılığı etrafında dönmektedir (Klippel, 1999: 3). Söz konusu olgu ya da kavramların tartışılması açısından günümüz bellek ve benlik tartışmalarına son derece verimli bir araştırma alanı açan unsurların başında ise sinema gelmektedir.

Sinema da dâhil olmak üzere belirli medyaların etki güçlerinin muazzam genişlemesi, oldukça açık bir şekilde, insan kapasitelerinden biri olarak belleğe artan bir ilgiye yol açmıştır (Klippel, 1999: 2). Üstelik sinema bir yandan belleğe ilişkin temsillerin taşıyıcısı olma bir diğer yandan ise belleği yeniden inşa etme gibi iki farklı işleve sahiptir. Sinema sanatının biri geçmişe diğeri ise şimdi ve geleceğe yönelik söz konusu ikili özelliği, çeşitli gelecek senaryolarını içeren bilim-kurgu eserleri için özellikle önem taşımaktadır. Bir tür olarak bilim-kurgu sineması ise söz konusu ikilikleri insan-yapay zeka/androidler ikiliği açısından da ele alan bir görünüm sergilemektedir.

Van Dijck'a (2007: 21) göre sinema ile toplumsal ya da kişisel bellek arasında kurulabilecek bağlantılar, temelde hafıza ve medya ilişkisi bağlamında ele alınabilir. Anılar gibi medyanın dinamik doğası da benlik ve öteki, özel ve kamusal, geçmiş ve gelecek arasında sürekli gelişen ilişkileri yeniden üretmektedir. Medya ve sinemanın kiteselleşmesi ve özellikle günümüzde sosyal medyanın gelişimi ile beraber teknolojiyle dolaylanmamış saf bir bellekten bahsetmek ise her geçen gün daha da zorlaşmaktadır. Nitekim insanı ya da androidleri konu alan herhangi bir bilim-kurgu yapımının, söz konusu araçsal belirlenimleri dışarıda bırakarak, benlik ve bellek ilişkisini irdelemesi de neredeyse olanaksız bir hal almaktadır. Diğer taraftan benlik ve bellek arasındaki ilişkiler ve bu ilişkilerin teknoloji ile dolaylanmış halleri ile kendilik bilincini etkileyen bağlamları, zaman ve mekân tartışması temelinde tartışılmaktadır. Çünkü insan zihni gibi, medya veya sinematografik eserler de farklı bir zaman ve mekân anlayışının yeniden üretilmesi şeklinde varolabilmektedir. Bergson ise bilişsel süreçlerimiz açısından önemsenmesi gereken bağlantının mekân ile ilgili değil, zaman ile ilgili olması gerektiğinde ısrarcı olmuştur: "Özne ve nesneyle ilgili, bunların ayrımları ve ortak noktalarıyla ilgili sorular, uzaydan ziyade zamanla bağlantılı olarak ortaya konmalıdır" (Bergson, 2007: 53). Bu düşünceler çerçevesinde Bergson'un felsefi yaklaşımları, sinemanın bellek ve benlik ile kuracağı ilişkiler ve konuyla ilgili analiz çalışmaları açısından son derece elverişli bir zemin sağlamaktadır.

Henri Bergson, 20. yüzyılın başında gelişim gösteren "sinematografik yöntem"i hem yaygın hem de kısıtlayıcı bulmuştur. Ancak söz konusu yaygınlığın Bergson açısından daha da önemli ve etkili özelliği onun insan zihninin de temel özelliği olmasıdır. Yalnızca modern sinematografik kameraya değil, insan zihninin zamansal görüntülerinin de uzamsal olarak düzenlenmesi eğilimine atıfta bulunan Bergson, sinematografik yöntemi bir kenara bırakıp bunun yerine ikinci tür bir bilgiyi koymaya çalışmıştır. Bergson'un çağrıda bulunduğu 'ikinci tür bilgi'nin izlerini ise onun düşüncesinin sezgi, süre ve özellikle belleği kapsayan yapısında bulmak mümkündür. Sinematografik düşüncenin, diğer araçsal ölçüm biçimleri gibi, "süre"yi yakalayamadığını ve iç yaşamın sezgisel alanına giremediğini iddia eden Bergson, kendi döneminin "sinematografik" bakış açısına getirdiği eleştiriler sonucunda kendisine özgü, sezgisel bir zaman kavrayışını ve bellek anlayışını öne sürmüştür.

Bergson'a (2007: 105-106) göre şimdiki zaman "insanın yakın gelecek karşısındaki tavrı" şeklinde tanımlanmalıdır. Kaçınılmaz olarak duyumsal ve devindirici olan şimdiki zaman, gelecekte katıksız anılar olarak bellekteki yerlerini alırlar. Fakat geçmiş, imge halini aldığı anda katıksız anı olmaktan çıkar ve şimdiki zamanın belli bir bölümüyle çakışır. İmge halinde güncellenmiş olan anı, bu katıksız anıdan derinden farklılaşır. "Katıksız anı" şimdiki zamanla sürekli bağını kopartmış, yayılımsız bir özellik sergilerken "imge halini almış anılar",

şimdiki zaman eliyle benliklerle sürekli ilişki halindedirler. Bergson açısından tümüyle olup bitmiş şeye değil, “sürmekte olan” a bakmak gerekmektedir (Bergson, 2007: 112).

Bergson’un katışıksız anı ve imge haline gelmiş, yayımlı anı ayrımı kendisini belleğin iki farklı biçimi olarak da göstermektedir. Fizyolojik belirlenimleri ve beden ile ilişkisi içerisinde ele alınabilecek olan ilk bellek türü, alışkanlıklar ve tecrübe ile ilgili bir bellek türüdür. Oysa Bergson’un “gerçek bellek” olarak tanımladığı bellek

bilinçle birlikte yayılarak, tüm durumlarımızı, meydana geldikleri ölçüde akılda tutar ve ardından da bunları birbirine ekler. Gerçek bellek her olguyu kendi yerine yerleştirir ve sonuç olarak, bu olgunun tarihini belirler. İlk bellek gibi sürekli yeniden başlayan bir şimdiki zamanın içinde değil, mutlak geçmişin içinde çok gerçek olarak hareket eder (Bergson, 2007: 113).

Bergson’un hareket, bellek ve anı üzerine düşüncelerinin sinema ve sinematografiye olumlu bir yaklaşım sergilemesi beklenebilecekse de henüz emekleme aşamasında olan sinemanın ilkel formları Bergson açısından genelde olumsuz karşılanmıştır.

Sinema ve sinematografik görüntülemenin teknik özellikleri Bergson ve felsefesini temelden etkileyen unsurlar arasında yer almaktadır. Yirminci yüzyılın henüz başlarında felsefi düşünce ve bilimsel araştırma arasındaki ilişki, sinematografik aygıtlarla ilgili değerlendirmeler ve deneylerle şekillenmiştir. Bu döneme damgasını vuran fizyolojik, psikolojik ve felsefi çalışma ve arayışların iki farklı alanda konumlandığı görülmektedir. Özellikle tıp ve ilk nörolojik çalışmalar bağlamında laboratuvarlarda kullanılan “teknik sinematograf” bu iki farklı alandan ilkinin oluştururken, Bergson’un metinlerinde felsefi bir kavram olarak kullanılan sinematografi ise söz konusu tartışmaların ikinci boyutunu oluşturmuştur. Görüntülerin sinematografik olarak kaydedilmesi veya yansıtılmasından ziyade sinematografik aygıtların aracılık işlevinin vurgulanması, bu dönemin bir diğer özelliği olmuştur (Quick, 2017: 425-426). Bergson’a (1947: 390-391) göre, “pratik bilgi”imizin mekanizması sinematografik bir mekanizmadır. İnsan zihninin belirlenimlerinin dışında nesnel olarak varolan ve kendi başına bir anlam dünyasına sahip görünen hareketler sinemanın sayesinde yeniden inşa edilmekte ve canlanmaktadır. İnsan belleğinde de yer edinen donmuş hareketler ve onların imgeleri bir bütün olarak yeniden inşa edilmiş sinematografik hareketin içerisinde tikelliklerini kaybederken, yeni anlam dünyasının içinde ve eşyanın/nesnenin dışında yeniden düzenlenmektedirler. Sinematografik düşüncenin, diğer araçsal ölçüm biçimleri gibi, “süre”yi yakalayamadığını ve iç yaşamın sezgisel alanına giremediğini iddia eden Bergson, döneminin “sinematografik” bakış açısına getirdiği bu eleştiriler sonucunda kendisine özgü, sezgisel bir zaman kavrayışını ve bellek anlayışını öne sürmüştür.

Bergson tin ile maddenin ilişkisini belirlemeye çalışmış, bu noktada dikatomik yaklaşımların yol açtığı teorik güçlükleri ortadan kaldıramasa da fazlasıyla yumuşatmayı amaçlamıştır (Bergson, 2007: 7). Bergson’a göre yeni bilimsel arayış ve yöntemler, aslında eski bilim anlayışına benzer bir biçimde salt görünür olanın kaydedilmesi ve karşıt unsurların kategorize edilmesine dayanmaktadır. Reel varlık alanının görsel işaretlere, göstergelere indirgenmesi ise realitenin zaten statik olarak algılanabilecek yönlerinin dondurulmasını beraberinde getirmektedir. Oysa reel varlık alanının sürekli hareketli yönünün kavranabilmesi için zihnin sürekli olarak yenilenen işlevlerinin kullanılması gerekmektedir. Bergson’a göre bilim insanları, sinematografik metoda bağlıdır, bu yüzden yaratıcı zamanı hesaba katmakta başarısız olmaktadır (Bergson, 1947:436). Fizik bilimi ve fizikten hareketle ortaya çıkan yöntemler çerçevesinde çalışan diğer bilimlerin “zaman” ile ancak belirli bir mekânda ve ölçülebilen bir “an”da, “birdenbire gerçekleşen”i anlamaları, geleneksel metafizik yaklaşımların bakış açısından herhangi bir biçimde farklılaşmamaktadır (Bergson, 1947: 440). Çünkü söz konusu “sinematografik” bakış açısında her şey verilidir, olup bitmiştir.

Bergson’un sinematografiye ilişkin “olumsuz” yaklaşımı, kendisinden sonra kurulacak olan sinema ve felsefe arasındaki ilişkiye dair terminolojide de kendisine yer bulmuş, özellikle

Gilles Deleuze'un sinema anlayışı açısından son derece önemli bir çıkış noktası olmuştur. Bergson'un eleştirilerinin henüz sinemanın erken dönemleri açısından geçerli olduğunu belirten Deleuze'e göre Bergson, aynı zamanda, hareketin ve zamanın yaratıcı bir biçimde ele alınabilmesine ilişkin bakış açısının en erken seslerinden biridir. Deleuze, Bergson'da birbiriyle çelişir gibi görünen yaklaşımları şu şekilde ifade eder:

Bir yanda, hareketi katedilen mekânla, yani anlık hareketsiz kesitleri ve soyut zamanı birbirine ekleyerek yeniden oluşturma yönündeki tüm girişimlere yönelik bir eleştiri vardır. Diğer yanda, bu yanıltıcı girişimlerden biri olarak, yanılmayı doruk noktasına çıkararak bir girişim olarak suçlanan sinemanın eleştirisi vardır. Ancak Madde ve Bellek'te sinemanın geleceğini ya da özünü çok önceden ortaya koyan hareketli kesitler, zamansal planlar tezi de vardır" (Deleuze, 2014: 14) 1.

Sinematografiye yönelik ve geleneksel bilim anlayışını da kapsayarak genişleyen Bergsoncu eleştirinin nirengi noktası, matematiksel bir zaman algısının bütünsel gerçekliği zedeleyen bir unsur olarak tanımlanmasıdır. Birbirlerinden olabildiğince bağımsız anlar ve anılardan oluşan bir zaman kavrayışının yerine Bergson'un önerdiği şey ise "süre" odaklı bir bakış açısıdır (Sütcü 2011: 7). Bergson'a göre yaşamın ve bilinçdışı unsur ve edimlerle sarmalanmış içsel yaşantımızın doğru analizi için gereken şey, çizgisel ve bölünebilir bir zaman anlayışından vazgeçerek geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek arasındaki bağları hatırlama fiili ile kurabilen bir süre anlayışının kabulüdür:

"Şimdiki zamanın gerçekliğine dair, bilincin kabul ettiği somut işareti tanımlayarak işe başlasak, geçmiş bir durumun anısını nitelemeye boş yere çabalarız. Şimdiki an benim için nedir? Zamanın özü, onun akıp gidiyor olmasıdır; zaten akmış olan zaman geçmiştir ve zamanın aktığı ânı şimdiki zaman olarak adlandırırız. Ama burada matematiksel bir an söz konusu olamaz. Kuşkusuz ki, saf anlamda düşünülmüş, geçmişini gelecekte ayıran bölünmez sınır olan ideal bir şimdiki zaman vardır. Ama gerçek, somut, yaşanmış şimdiki zaman, ister istemez bir 'süre'yi işgal eder. Bu süre nerededir? Şimdiki anı düşündüğümde ideal olarak belirlediğim matematik noktanın ötesinde midir, berisinde midir? Hem ötesinde hem berisinde olduğu çok açıktır ve benim 'şimdiki zamanım' diye adlandırdığım şey, hem geçmişimin hem de geleceğimin sınırlarını ihlal eder" (Bergson, 2007: 103).

Bergson açısından yaşadığı dönemde egemen olan sinematografik yöntem ve bir sanat olarak sinema; madde, imge ve zaman arasındaki gerçek ilişkiselliğin koşullarını sağlayabilmiş değildir. Çünkü tarihsel serüveninin ilk döneminde sinema, insan ve onun "sıradan" sağduyusuna seslenmek durumunda kalmıştır. Oysa sinemanın seyircinin göremediğini görünür kılmaya çalışması gerekmektedir. Bergson ve sinema ilişkisine yakından bakıldığında Bergson'un entelektüel sezgi kavramsallaştırması ile donanmış "yeni, deneysel" sinemanın, geleneksel anlatının insan zihnine ve belleğe ilişkin ürettiği sınırları zorladığı söylenebilir (Zourabichvili, 2000: 144). *Blade Runner 2049*, söz konusu katı sınır çizgilerini ortadan kaldırmaya çalışan yeni, hatta deneysel eserlerden biri olarak okunmaya elverişli bir eser olarak karşımıza çıkmaktadır.

Blade Runner 2049'da Bergsoncu İzlekler: "Zaman"la Aşınan Sınırlar

İnsan ve androidler arasındaki farklar ve benzerlikler ekseninde üretilmiş bilimkurgu eserleri açısından kült bir film olma özelliği taşıyan *Blade Runner* (1982), devam filmi ile de söz konusu tartışmaların beyaz perdedeki taraflarından bir olmayı sürdürmüştür. Serinin ikinci filmi de ilki gibi insan ve androidler/yapay zekâ arasındaki farklılıkları "benlik" nosyonu çerçevesinde vurgulamaya devam etmiştir (Villeneuve, 2020: XIX). *Blade Runner*, geleceğe

¹ Gilles Deleuze'un, Bergson'un süre ve hareket-enge anlayışını sinema felsefesinin ontolojik temeli olarak benimserken, Bergson'un henüz gelişmemiş sinema sanatına getirdiği eleştirilerin kendisinden sonraki sinematografinin olumsuz eleştirisi için kullanılmayacağı ve hatta Bergsoncu bakışın çağdaş sinema açısından değerli olduğu yönündeki fikirlerinin karşı yaklaşımlar da bulunmaktadır. Örneğin Canales'e göre Bergson'un bir araç olarak bizzat kameranın çalışma prensiplerine ve "form/biçim" in doğası gereği hareketi dondurduğuna yönelik eleştirileri zamana bağlı yorumlar değildir. Nitekim Bergson *Yaratıcı Tekâmül'de* (1907) ayrıntılı bir biçimde serimlediği sinematografi eleştirisini, 1934 yılına kadar konu ile ilgili olarak kaleme aldığı tüm eserlerinde şiddetlendirerek sürdürmüştür (bkz. Canales, 2006,2011)

ilişkin distopik bir anlatı kurgulamış olsa da aynı zamanda geçmişle ve hatıralarla ilgili de derin bir anlam dünyası inşa etmeyi hedeflemiştir. Filmler, insan olmanın anlamı ve insanlığın kaderine, karakterlerinin geçmişleri bağlamında bir yaklaşım sergilemektedir. Nitekim *Blade Runner*'ın anlatı yapısı bakımından insan olmak, ne yapabileceğimizden çok nereden geldiğimiz, bir zamanlar ne olduğumuz, kökenlerimizin nerede olduğu ile ilgilidir (Norris, 2013: 20).

Blade Runner serisini kült bir eser haline getiren birbirinden farklı unsurlar olduğu söylenebilir. İlk olarak *Blade Runner*, bir taraftan metinlerarası bir diğer taraftan ise medyalararası bir nitelik sergilemektedir. Çıkış noktası olarak Philip K. Dick'e ait *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* başlıklı bilim kurgu romanını alan seri, birçok noktada bu metinden farklılıklar sergilemesi nedeniyle bir uyarılma olarak tanımlanmamaktadır. Söz konusu farklılıklardan başta geleni ise, romanın başkahramanı Deckard'ın serinin ilk filminde epeyce farklı bir biçimde ele alınmış olmasıdır. Philip K. Dick'in romanında Deckard, androidlerin izini sürerek onları öldürürken/emekliye ayırırken, "insanlık"tan sürekli olarak uzaklaşan bir görüntü çizmektedir. Diğer taraftan serinin her iki filminde de konu edinilen androidlerin önemli bir kısmının ya da başkahramanlar olarak Deckard ve polis memuru K'nin sürekli daha da "insani" edimlerle birlikte ele alındıkları görülmektedir. Filmler, romana göre insan ve androidler arasındaki özsel farklılıklar ve sınırları ortadan kaldırmaya yönelik baskın bir anlatıya sahiptirler (Shanahan, 2014: 6). *Blade Runner 2049* ise, bir yandan esinlendiği roman bir diğer yandan serinin ilk filmi ile kurduğu metinlerarası ilişki çerçevesinde "insanın özü" sorununu ele alan bir bilim kurgu eseri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Blade Runner 2049'un en önemli temasının türsel olarak insan ve androidler/replikantlar arasındaki ilişkinin felsefi temellerini içerecek bir biçimde serimlenmesi olduğu görülmektedir (Boz, 2019: 322). Söz konusu felsefi temeller, psikoloji ve nöroloji başta olmak üzere farklı disiplinlerin de dâhil olabileceği, bellek merkezli bir benlik arayışı/tanımlanması çerçevesinde ve yapay zekâ teknolojilerinin her geçen gün gelişmesi ile zenginleşerek filmin eleştirisini beslemeye devam etmektedir. Dolayısıyla *Blade Runner* ve *Blade Runner 2049*, felsefi bir bakış açısından değerlendirilmeye açık adaylardır. Bunun en temel sebebi ise bilim kurgu türünün sıklıkla yinelediği tipik felsefi sorunun *Blade Runner*'ın en önemli sorusu olarak karşımıza çıkmasıdır. "İnsan olmak nedir?" sorusu, her iki filmin de merkezinde yer almaktadır (Knight, 2019: 267).

Blade Runner'ın (1982) devam filmi olan *Blade Runner 2049*, ilk filmde ele alınan teknoloji şirketi Tyrell Corporation'ı satın alan sanayici Niander Wallace'ın yeni androidler/replikantlar ürettiği distopik bir hikaye evreni sunmaktadır. Polis memuru K, bu yeni üretilmiş replikantlardandır ve hayatta kalmış eski modelleri avlayıp emekliye ayırmaktadır/yok etmektedir. Bu görevi yapanlara ise ilk filmde olduğu gibi 'blade runner' denilmektedir. K, rutin bir görev olarak eski model Sapper Morton'u yok etmeye/avlamaya gittiğinde kendisini bir gizemin içinde bulur. Sapper Morton'un evinin önünde, toprağın altında bulunduğu bir kutunun içinde, yine eski bir model olan Rachael'in kemikleri vardır. Yapılan incelemeyle Rachael hamile kalıp doğum yaptığı anlaşılacaktır. İnsan/doğal olan ve androidler/yapay olan ikiliği açısından filmde geçen bir diyalogta ifade edildiği gibi "dünyayı değiştirebilecek" olan bu keşif, en başta K'nin hayatını değiştirmiştir. Çünkü doğan çocuk, replikantlar ve insanlar arasındaki bir savaşın olduğu kadar, K'nin hatıraları ve benliği için de anahtar pozisyonundadır. Çocuğun kimliği ile ilgili bir arayışa başlayan K, sorularına yanıt aramaya başladığında, kendi benliği açısından da içinden kolay çıkılamayacak bir gizemin içine düşer. Bu "mucize çocuk" K'nin kendisi midir? Bu sorunun cevabı K'nin anılarının gerçek olup olmadığına bağlı olarak değişiklik gösterecektir. Soru, her ne kadar, K'nin anılarının kendisine ait olmadığı şeklinde cevaplandırılmış olsa da filmin başından itibaren K'nin "otantik belleği ve benliği" uğruna giriştiği sorgulama ve eylemler, insan ile replikantlar arasındaki özsel farkları tartışılır kılmaktadır.

Rachael karakteri filmin henüz başında, anılarının gerçek olduğunu düşünmekteyken,

K, hafızasının kendisine “oyun”lar oynadığını hissetmektedir. Filmin devamında ise yavaş yavaş anılarının gerçek olabileceğinden şüphelenmeye başlar. Diğer taraftan K'nin hafızasının, replikantlara yerleştirilen anıları tasarlayan bir “anı üreticisi” olan Dr. Ana Stelline'e ait olduğu ortaya çıkacaktır. Gerçekten de hatıra iki anlamda ona aittir: K'ye yerleştirilmiş anıların yaratıcısı Ana Stelline'dir, ama bu hatıralar kendi kişisel geçmişinde yaşanmış, gerçeklik taşıyan imgeler özelliği de taşırlar. Polis memuru K'nin belleğinin gerçekliği sorusunun yanıtı bu nedenle karmaşıktır. Geçmiş deneyimleyen özne K'nin, kendisine ait olmasa da Ana Stelline'nin gerçek anılarını ve bu anılara ilişkin tecrübeyi sahiplenmesi, hatıraların gerçekliği/otantikliği konusunda üzerinde durulmaya değer bir problem olarak karşımıza çıkar. Dolayısıyla K'nin anıları bir yandan gerçek değildir, öte yandan ise başka bir kişinin geçmişinden ve tecrübenin kişiselliğinden gelen bir gerçeklik taşırlar (Woollard, 2020: 95).

Blade Runner 2049 anlatısında replikantlar insan eliyle üretildikleri için çocukluk çağı yaşamamışlar ve dolayısıyla erken yaşlarına dair anılara da sahip olamamışlardır. Ancak filmin kahramanı replikantlar da dâhil olmak üzere birçoğu, “anı yaratıcısı” Dr. Ana Stelline tarafından deneyimlenen hatıraları zihinlerinde taşımaktadırlar. Örneğin K'nin filmin olay örgüsü açısından en önemli anısı, çocukluk yıllarına aittir. Geçmişte yaşanmış söz konusu anı, yetimhanedeki küçük bir çocuğu ve çocuğun sahip olduğu oymalı bir tahta atı isteyen bir grup erkek çocuk tarafından kovalanmasını içermektedir. Tabanına 6.10.21 tarihi kazanmış oyuncak atın anısını içeren bir dizi hatıranın yeniden canlanması sayesinde K, Rachael'in oğlu olduğuna inanmaya başlar ve böylece (anlatının belli bir bölümünde babası olduğuna inandığı) Deckard'ı bulmayı amaçlar. K'nin kendini ve benliğini keşfetme arayışı, filmin dramatik yapısının temel dayanak noktası haline gelir. K, sonunda Deckard'ı bulur, (isyancı bir replikant grubunun üyesi) Freysa'dan Rachael'in bir kızı olduğunu öğrenir ve onun Wallace Corporation'ın kopyaları için gerçekçi anılar sağlayan bir uzman olan Dr. Ana Stelline olması gerektiğini anlar. Film, K'nin Deckard'ı hiç tanımadığı kızıyla buluşturması ve Dr. Stelline'nin laboratuvarının karla kaplı basamaklarında, adeta “insan olma”nın sorumluluklarını yerine getirmenin huzuru içinde ölmesiyle sona erer.

Memur K, henüz çocukluk yıllarında yaşadığı/yaşadığını düşündüğü söz konusu geçmiş deneyiminde diğer çocukların şiddetine maruz kalmayı göze alarak tahta atı saklayan bir karakter olarak tasvir edilmiştir. K'nin henüz çocukluk dönemindeki oyuncağını ve benzer bir biçimde söz konusu anıyı sahiplenmesi paralel bir görünüm sergilemektedir. Çocukluk dönemine ilişkin anının içeriği ve K'deki imgesi film boyunca değişmezken, K'nin geçmişinde yaşadığını varsaydığı bu anıyla ilişkisi, zamanla değişmiştir. K, adeta Descartesçi bir şüphecilikle anılarının kendisine ait olmayan, sonradan yerleştirilmiş olduğunu düşünmüştür. Bir replikant/android olduğunu ve herhangi çocukluğa sahip olmadığını hisseden K, herşeye rağmen duygusal olarak etkisi altında olduğu, sevgilisi (holografik bir yapay zekâ olan) Joi'ye sık sık anlattığı anısından kolaylıkla da vazgeçemez. Replikant bir anneden (Rachael) doğan “mucize çocuk” figürünün kendisi olabileceğini düşünen K, anılarının implant/yerleştirilmiş olduğu gerçeği ile yüzleştikten sonra, gerçek bir “özne” olma süreci yaşar. Anılarının otantik olmadığının ortaya çıkması ile K, insana özgü olduğu varsayabilecek ve herbiri ancak özgür irade ile gerçekleştirilebilecek bir dizi eylemin öznesi haline gelecektir. Final sekansında ise K'nin özellikle Ana Stelline'nin babasına kavuşması konusunda ölümü pahasına aldığı sorumluluk, *Blade Runner 2049*'un temel mesajını da karşımıza çıkarmaktadır: Bellek ile benlik arasında kurulabilecek ilişki, özcü yaklaşımlarla değil, bellek ve benliğimizi ne kadar sahiplenebildiğimizle ilgilidir.

K'nin hafızasının “inşa edilmiş/sonradan yerleştirilmiş” olması, onun insani edimler göster(e)meyeceği anlamına gelmemektedir. Filmin bir sahnesinde Dr. Stelline'nin K'ye ve seyirciye “hatırlattığı” gibi, bellek otantik varoluşunu tutarlı ve gerçekçi ayrıntılara borçlu değildir: Çünkü bizler “duygularımızla hatırlarız”. Bellek ve benlik arasındaki ilişkisellik “gerçek”lere titizlikle bağlılık için çabalama meselesi değildir. Belleğin önemi duygulanım

derecesi ve yaşanan olayların taşıdığı anlam ya da değer yükü ile daha yakından ilintilidir. Dahası, gerçek anılar olayların kesin, “nesnel” bir belgesi olmaktan ziyade, hatırlayan açısından sezgiye açık ve izlenimcidirler. Yine Dr. Stelline’nin filmin bir sahnesindeki ifadesi ile hafıza söz konusu olduğunda, “Gerçek olan herhangi bir şey (yani, herhangi bir ‘otantik’ hafıza karmaşa halinde olmalıdır” (Woollard, 2020: 82).

Blade Runner 2049’un anlatısında insanların adeta yapay birer köle olmak için ürettikleri replikantları / androidleri kontrol altında tutmak ve sahte bir benlik duygusu oluşturmak için kullandıkları temel unsur yerleştirilmiş, kurmaca bir bellek olmaktadır. Bu durum kendisini serinin ilk filminde Tyrell’in Deckard’la karşılaşmasında kullandığı ifadelerde de kendisini göstermektedir:

Tyrell: “Onlara [replikatlara] geçmiş hediye edersek, duyguları için bir yastık veya dayanak yaratırız ve sonuç olarak onları daha iyi kontrol edebiliriz”.

Blade Runner 2049 bağlamında da “sahte anıların” replikantların / androidlerin kontrol altında tutulabilmesi için temel araç olduğu düşüncesi, Ana Stelline ve K arasındaki bir diğer diyalogta da görülmektedir:

*Ana Stelline: Kopyalar, bizim istemediğimiz şeyleri yapmak için yaratılmış zor hayatlar yaşıyor. Geleceğine yardım edemem ama sana tekrar düşünceni gülümsemem için ‘güzel’ anılar verebilirim.
K: “Güzel !”*

Ana Stelline: Güzelden daha iyi. Otantik hissettiriyor. Ve eğer gerçek anılarınız varsa, ‘gerçek insan’ tepkileriniz vardır.

Blade Runner 2049, izleyicisini belleğin doğası ile benlik, kimlik ve aralarındaki ilişki hakkında derinlemesine düşünmeye teşvik etmektedir. Aslında film hafıza ve benlik, insan ve androidler ile ilgili felsefi bir soruşturmayı serimlemenin ötesine de geçmekte; bellek, benlik ve insanın özü gibi felsefi konular üzerine bir görüş sunuyor gibi görünmektedir (Woollard, 2020: 88). *Blade Runner 2049*, Bergson’un eserlerinde çerçevesi çizilen bir biçimde insanlara, nesnelere ve çevreye yayılmış, ilişkisel ve yaratıcı bir bellek görünümü sunmaktadır. Film belleğin otantikliği sorusuna salt nesnel bir biçimde yanıt aramanın çok ötesinde, benliğin ve hatıta insan olmanın kişinin geçmişini doğru bir şekilde hatırlamasının ötesine geçtiğini göstermektedir. *Blade Runner 2049* açısından benlik, Bergsoncu yaklaşıma benzer bir biçimde sadece bellekle değil, belleğin ne için kullanıldığı kadar geçmiş, şimdi ve gelecek arasında kurulan / oluşan bağlantılarla ilgilidir.

Filmin anlatısı ve temel izleği bağlamında androidler tasarlanmış, “sahte” anılara sahip olsalar da bu anıları deneyimlemekte ve şimdiye, hatta yakın geleceğe taşıyabilmektedirler. Kendi özel tikelliklerini kendi elleriyle inşa edebilen varlıklar olarak tıpkı insan gibi kendisi / kendilik üzerine düşünebilen özneler olarak sunulmaktadır. Üreticileri tarafından kendilerine biçilen rolün aksine sezgileri ile iradi eylemlerde bulanabilen ve filmin karakterlerinden biri olan Mariette’nin belirttiği gibi “insandan daha insan” olabilen replikantlar ancak diğer öznelerle, zamanla ve nihayet bellek ile kurdukları görelî ilişkiler kümesi eliyle gerçekten tanımlanabilmektedirler (Boz, 2019: 326).

Blade Runner 2049’un başkarakteri K, daha önce kim veya “ne” olduğundan çok, şu anda “kim” olduğu temelinde ve hâlâ neleri başarabileceğiyle ilgili olarak hareket etmeye karar verdiği ölçüde bir özneleşme süreci yaşamıştır. Bu nedenle, tıpkı ilk filmde olduğu gibi ikinci filmde de hatıralar, benliğe yönelik güvenilir olmayan rehberler olduklarını ve aynı zamanda kişinin mevcut gerçekliğini, kim ve ne olduğunu ve daha da önemlisi, ne yapması gerektiğini benimseme göreviyle büyük ölçüde ilgisiz olarak sunulmuşlardır (Shanahan, 2020: 16). Bergson’un iki farklı başlık altında incelediği bellek türlerinden ilkinde görüldüğü üzere, geçmişte kalmış kimi görüntüler ya da sadece bir saklama deposu olarak işlev gören bellek, benliğin kuruluşu bağlamında hiçbir önemli rol oynamaz. Çünkü söz konusu bellek türü, özgür irade ve benlik bilincinin inşası bağlamında önemsiz kalmaya mecburdur.

Filmde bir replikantın “insani” bir yaklaşım ve özgür iradesiyle harekete geçmesinin yanı sıra, bellek ve hatta benliğin otantikliği sorusunu belirginleştiren bir diğer unsur, hikâyenin geçtiği dönemde insanların da duygusuz birer makine gibi davranmakta olmalarıdır. Hatta bu anlamda da hikâyenin merkezi karakterlerinden biri “mucize çocuk” Dr. Ana Stelline olmaktadır. Ana, öykünün “insan nedir?” sorusu bağlamında istisnai bir örneği olarak cam bir kubbenin altında yaşarken, hayal ettiği görüntüleri manipüle ederek anılar yaratmaktadır. Kopyalar için “zengin imgeler” yaratmaktadır, ancak gerçek insanlar arasında da hiç kimsenin göremediği şeyleri - yemyeşil ormanları veya türlü hayvanları - hatırlama yeteneğiyle Ana Stelline, mesihvari bir varlığa dönüşmüştür (Lunning, 2018: 12). Filmin anlatısı açısından hastalığı sebebiyle diğer insanlardan, toplumdan azade bir “hayal dünyasında” yaşayan Ana Stelline’nin özgünlüğü, benzer biçimde kendi irade ve sezgisi ile hareket eden replikantlar için de geçerlidir. Blade Runner serisinin her iki filminde de replikantlar / androidler, öznelliklerini ve kimi “insani” değerleri filmdeki “insan karakterler”den daha çok temsil etmektedir (Flisfeder, 2017: 124).

Blade Runner 2049, bellek ve insani benlik arasında kurmaya çalıştığı ilişkisellik bağlamında Bergson’un kendisinden önce ortaya konulan benlik teorilerinin sunduğu bakış açılarına alternatif bir duruş sergileyen düşünceleri ile yakından bağlantılı gözükmektedir. Filmin anlatısında belleğin benlikle kurduğu ortodoks bağlantıya alternatif bir biçimde belleğin temel niteliklerinin doğru bir şekilde yakalanabileceği bir dil oluşturulmaya çalışılmıştır (Mulhall,2020: 39). *Blade Runner 2049*’un temel savı, Bergsoncu bakış açısı ile benzer bir söylemin izlerini taşımaktadır. Benliğimize ilişkin olarak kurduğumuz dil ve imgelem dünyası asla sabit değildir. Sürekli bir oluşa işaret eden bellek görüşü açısından hatıralar şimdinin içerisinde birikerek algının ve anımsamanın konusunu oluştururlar. Geçmişteki yaşantının tuttuğu mekân ve zaman, “şimdi”nin ve hatta geleceğin kapsamı içinde ele alınmalıdır (Sofuoğlu, 2004: 67). Dolayısıyla bellek ile ilişkisi içerisinde benliğimiz de sürekli bir oluşun ve değişimin konusu olarak, herhangi bir mekânda sabitliğini ve değişmez bütünlüğünü koruyan fiziksel bir nesneden ayırt edilmelidir (Demir, 2015: 62).

Bergsoncu süre anlayışının “oluş” a açık bir yapıda olması, geçmiş anılar kadar gelecekte yaşanacak olan olayları kapsamı söz konusudur. Ancak söz konusu kapsama ediminin Hegelyen bir diyalektikte olduğu gibi, farklı momentlerin varoluşunu ortadan kaldıran olumsuzlayıcı bir özellik göstermediğini de belirtmek gerekmektedir. Bergson açısından zekânın işleyişi, geçmiş, şimdi ve geleceğin “bir arada” oluşunu sağlamaktadır (Sütcü 2011: 88). Geçmiş ve geleceğin, bellek dolayısıyla bir arada oluşu, önceden kestirilemez, teleolojik olmayan, sezgi ve iradeye az ya da çok imkân sağlayan bir yapı arz eder. Bu bağlamda *Blade Runner 2049*’un android karakterleri de başkalarının kendilerine çizilen yaşam öyküsünün dışına, yine başkalarının üretilerek yerleştirilen anıları sorgulamaları eliyle çıkmaktadırlar. Bu sorgulama Bergsoncu anlamıyla yeni bir bellek türünün dolayısıyla gerçekleşmektedir. İmge-anıları korumakla yetinmeyen bu bellek türü, özellikle benliğin devamlılığı ve yaşamın sürdürülebilmesinde önemli bir rol oynamakta; geçmiş anıların yararlı etkilerini şimdiki zamana ve oradan da geleceğe yansıtmaktadır (Bergson, 2007: 61-62).

Bergson açısından gerçek/entelektüel sezginin rolü geçmişte yaşananları güncel çağırarak, ona bir beden vererek, özne olmanın imkânlarını sağlamaktır. Birbirlerine sürekli nüfuz eden algı ve anı, dıştan içeriye, bedenden bilince doğru bir oluş ve akış sağlar (Bergson, 2007: 49-50). Androidlerin klasik Kartezyen ikicilik eliyle salt “beden” ile tanımlanması, *Blade Runner 2049*’un analizi açısından yetersiz ya da eksik bir düşünsel girişim olacaktır. Bergson’un “bedeni / fizyolojik olanı” da bir imgeler bütünü olarak tanımlaması, filmin androidlere ilişkin bakış açısını daha doğru analiz etmeye imkân sağlamaktadır.

Bergson’da beden, duyumsama yoluyla dışsal ya da içsel bir biçimde tam olarak tanımlanamayan fiziksel bir cisim olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu özelliği ile temelde

bedenin/duyularımızın zihnimize sağladığı kimi imgeler, hiçbir şeyin değiştiremediği katı doğa yasalarının dışına aralanan bir kapıdır. Bedenin söz konusu bu işlevi, bir yandan sinir sisteminin sürekli gelişmeye devam eden karmaşık yapısının sağladığı bir imkân iken, bir diğer taraftan da Bergsoncu bakış açısıyla, insanın kendi bendenini de bir imge olarak inşa ediyor olmasından kaynaklanmaktadır. Beden, imgeleri toplayan, yeniden işleyen bir imge üreticisi ve hatta imgeler merkezi, olarak karşımıza çıkmaktadır: “Her şey öyle olup bitmektedir ki, evren adını verdiğim bu imgeler bütününde, -örneğini bedenimin sağladığı- bazı özel imgelerin aracılığı olmadan gerçekten yeni hiçbir şey meydana gelemez” (Bergson, 2007: 16).

Bergson’un ifadesiyle “canlı varlık”, tekrarlanarak otomatik davranışlara sebep olan hareketler eşliği ile devindirici mekanizmalar, bedenler aracılığıyla çevre ile dengeli bir uyum sağlar (Bergson, 2007: 63). *Blade Runner* anlatısında androidler açısından ise durum “canlı varlık”tan farklılık sergilemektedir. Onlar, insan eliyle kendileri için hazırlanmış önceden belirlenmiş uyuma ve otomatik eylemlere meydan okumadan, anılarını tüm gerçekliği ile sahiplenemezler. Replikantlar filmin temel anlatısı bağlamında, anıları sahiplenmeye çalışan ve özgür bireyler olarak kendi anılarını yaşamaya/üretebilmeye yetenekli özneler olarak sunulurlar. Filmin insan ile androidler arasındaki farka ilişkin sorduğu sorunun nirengi noktası da tam olarak bu farkın/sınırın şimdiki zaman ve gelecekte mümkün ihlalinde belirginleşir. Mekanik bedenlerden ibaret görünen androidler, elbette yine bu bedenleri sayesinde ürettikleri fiillerle bir yandan yeni imgeler/hatıralar yaratmayı ve bu yolla bedenlerini de özgürleştirmeyi başarmaktadırlar. *Blade Runner 2049*’un öyküsü açısından bu durum özellikle doğum yapabilen ve böylece bir “mucize”ye kapı aralayan Decard ve Rachael ile mucize çocuk Ana Stelline bağlamında söz konusu olmaktadır. Gerek serinin birinci filminde, gerekse *Blade Runner 2049*’da varolan ortak izleklerden biri olarak “ölmeyi seçmek” teması da bu anlamda ele alınmayı hak etmektedir.

Blade Runner 2049 ‘da “hologram yapay zekâ” Joi, kaçmak zorunda oldukları bir anda K’yi dairesindeki konsolun sabit diskindeki tüm izlerini silmeye teşvik ederek, sadece K’yi korumakla kalmamış, ölümlülüğünü de kabul etmiştir. K ise filmin final sahnesinde Joi ile benzer biçimde, dünyayı radikal bir şekilde yeniden tanımlama olasılığını mümkün kılmak amacıyla kendi iradesiyle ölümü kabul etmektedir. Bu tür bir özveri, insani erdemlerin tanıdık bir biçimidir ve K bunu, kendi kopya doğasını inkâr etmeden, “kendisini var edenler/üretenler” tarafından görevlendirilmeden başarmaktadır. *Blade Runner 2049*’un öyküsü açısından, doğum günü yerine bir üretim tarihine sahip olmak, bir replikantın ahlaki konumu eli ile kişisel ve hatta toplumsal belleği baştan/yeniden şekillendirmeye çalışmasından daha önemli ve ayırt edici bir özellik değildir (Mulhall, 2020: 43-44). Androidler/replikantlar serinin her iki filminde de “değer”li buldukları şeyler adına kendi ölümlerini hazırlayabilmişlerdir. *Blade Runner 2049*’da Joi ve K, aşkları ve geçmiş güzel anıları için varlıklarından vazgeçerken, yeni bir benliğin ışığında ve sinematografik anlamlarıyla yeni bir varlık kazanmaktadırlar.

Replikantlar/androidler için bilinçdışı bir özellik sergileyen ve düşe benzer bir imgeler dünyası tarafından sarmalanan anıların orjinalliği, insan olmanın çerçevesini çizmektedir. Ancak filmin başından sonuna kadar süregiden “anıların otantikliği” problemi, filmin kahramalarının benliklerini arayışa geçmesi ile keskinleşerek, implant anıların karşısına kendilik bilincine yol açacak bir edimselliğe yol açmaktadır. Bu anılar harekete, dolayısıyla da dışsal algıya daha da yaklaştıkça, belleğin işlemi daha yüksek bir pratik önem kazanır:

Tüm ayrıntılarıyla ve duyumsal renklerine varana dek, neyseler o olarak kopyalanmış olan geçmişin imgeleri, düş kurmanın ya da düşün imgeleridir; bizim harekete geçmek olarak adlandırdığımız şey, özellikle bu belleğin kasılıp büzülmesini, daha doğrusu giderek daha fazla bilenmesini ve böylelikle içine nüfuz edeceği deneyime keskin kenarını sunana dek bilenmesini sağlamaktır (Bergson, 2007: 80-81).

Bergson’un insan belleği ve benliği arasındaki ilişkiye dair sunduğu çerçevenin *Blade Runner* serisinin analizi eliyle yeniden okunması, insan ve androidler arasındaki türsel

ayrımın sorgulanmasına yardımcı olmaktadır. Film(ler)in öyküsü ve film(ler)e ilişkin yan metinler (yönetmenlerle yapılan röportajlar, incelemeler, tanıtım materyalleri) izleyicileri, film deneyiminin bir parçası olarak bir tür “bellek oyunu”na katılmaya teşvik etmektedir (Silke, 2019: 4). Deckard ve K'nin “kendi” anıları eşliğinde yürüttükleri benlik arayışı, kimliklerinin temeli ve ayrılmaz bir parçası olurken (Shanahan and Smart, 2020: 3), filmin izleyicilerini de “insan nedir?” sorusuna yönelik cevap arayışlarını teşvik etmektedir. Dolayısıyla *Blade Runner 2049*, benliğin zaman içinde sürekliliğine ilişkin büyüleyici bir sinematografik düşünce deneyi sunmaktadır.

Blade Runner'ın öyküsü ve mesajı replikantları/ androidleri aşan ve bir tür olarak insanın kendi benlik ve belleğini sorguladığı bir anlatı katmanını yaratmaktadır. Dolayısıyla film(ler) in izleyiciye sordurmak istediği soru, replikantları kendilerine benzer varlıklar olarak kabul edip etmeyecekleri değil, kendilerinin türsel farklılıklarının ne olduğudur. Anılarımızın bize ait olup olmadığı değil, bizi insan yapan şeyin anılarımız olup olmadığı, ölümün bir android için ne anlama geldiği değil, insanlar için ne anlama geldiği ve son olarak, çevremizdeki varlıkların insan olduğunu bilip bilmediğimiz değil, böyle bir kabulün neleri gerektirebileceğini ve talep edebileceğini sorgulamak, *Blade Runner 2049*'un temel amacı olarak karşımıza çıkmaktadır (Norris, 2013: 45).

Birey olarak kim olduğumuz geçmiş deneyimlerimize bağlıysa ve bunlar tarafından şekilleniyorsa ve geçmiş deneyimlerimizi hatırlayabilmemiz, diğer nesnelere ve diğer insanlara bağlıysa, o zaman kişiliğimiz ve benlik duygumuz kısmen bu çevresel yapılar tarafından oluşturulmaktadır (Woollard, 2020: 91). Ancak ilişkiyel bir biçimde kurulabilen benlik sorunsalı ise beraberinde otantik bir benliğin imkânı sorusunu getirmektedir. Toplumsal ve kişisel belleğimiz sürekli yeniden üretilen, az ya da çok kurmaca özellik sergileyen bir yapıda ise benliğe yönelik özcü tutumlar başından itibaren ya yanlış önermelere dayanır ya da ideolojiyle doludur (Flisfeder, 2017: 126). *Blade Runner*'ın kurmaca evreninde olduğu gibi günümüz felsefi arayışları açısından da “otantik bellek ve benlik” sorunsalı yalnızca androidlerin/replikantların değil, insan olma halinin de çerçevesini son derece tartışmaya açık bir biçimde çizmeye devam etmektedir.

Sonuç

Sinemanın Bergsoncu bir bakış açısı ile yeniden ele alınabilmesinin en önemli sebeplerinden biri, hayal gücünün yanı sıra bellek ile ilgili kurulması muhtemel ilişkileridir. *Madde ve Bellek* başlıklı çalışması başta olmak üzere Bergson, belleğin kurucu niteliği üzerinde ısrarla durmuş ve bellek teorileri içerisinde kendisine önemli bir yer edinmiştir. Sinema sanatının bellek ile kurduğu ilişkiler de bir yandan genel olarak film analizinin, özde ise *Blade Runner* serisinin Bergsoncu bir bakış açısından ele alınması için yeterli zemini sağlamaktadır. *Blade Runner* serisi medya ve sinemanın toplumsal ya da kişisel belleğe katkıları bağlamında ele alınabilecekken, diğer taraftan sunduğu dramatik yapı bağlamında bellek ve benlik ilişkileri çerçevesinde incelenmeye değer bir yapı sunmaktadır. Serinin ilk filmde olduğu gibi *Blade Runner 2049*'da da izleyici ve replikantlar tarafından otantik olduğu varsayılan anıların gerçekliği sorgulanmaktadır. Söz konusu sorgulama ise sadece hatıraların gerçekliğinin değil, aynı zamanda filmin başkahramanı K'nin benliğinin de bir sorgulaması halini almaktadır. Dolayısıyla, ilk filmde olduğu gibi, gelecek zamanda geçen bir polisiye örneği gibi başlayan *Blade Runner 2049*, türsel varlık, bellek ve benlik gibi bir dizi kavramın sorgulanması şeklinde devam eder.

Görüntülemeye ilişkin teknolojilerin gelişimi ile beraber 20. yüzyıl başından itibaren sinemanın büyük bir önem kazandığı bir çağ başlamış ve bu durum çift taraflı olarak yoğun bir sinema ve felsefe ilişkisini de beraberinde getirmiştir. Tek bir kare ile sınırlandırılmış, durağan fotoğraf ve görselliğin sabitliği, sinemanın gelişimi ile birlikte yerini hareket ve zaman olgularının başat bir rol oynadığı tartışmalara bırakmıştır. Hatta sinematografik olmayan

zaman ve hareket felsefeleri güçlerini ve etkilerini giderek kaybetmiştir. Bergson dâhil olmak üzere ilk dönem sinematografisinin eleştirisi, zamanla sinema ve felsefe ilişkisinin yeniden inşa edilmesinde önemli bir rol oynamış ve yeni bir sinema eleştirisine kaynaklık etmiştir. Bergson ve temelini Bergson'un süre, imge, bellek gibi olgulara yönelik fikirlerinde bulan sinema eleştirisinin "yeni"liği, kendisinden önce varolan estetik anlayışın çeşitli yönleri ile mutlak ve değişmez olanı vurgulayan yapısını yıkmaya teşebbüs etmesinden kaynaklanmaktadır. Bergsoncu yaklaşım hayatın bilimsel, etik ya da estetik yönleri ile beraber mutlak, değişmez ve indirgemeci her türlü paradigmanın yerini yeni ve ilişkisel bir anlayışın almasını teşvik etmiştir.

Androidler/replikantlar bir yandan imgelere sahip olan unsurlar iken bir diğer yandan bilim-kurgu türü ve sinemasının yarattığı imgeler olarak da karşımıza çıkmaktadır. *Blade Runner* ise bir yandan farklı versiyonları ile bir diğer yandan devam filmi ile kendi "zamanını" yaratmış gözükmektedir. Devam filmi izleyicisi açısından şimdiden belleklerdeki yerini alırken, diğer taraftan serinin ilk filmine dair belleği değişime uğrattığı ve "şimdi"den hareketle yeniden ürettiği iddia edilebilir. Bergson'un bellekle dolayımlanmış yeni zaman anlayışı açısından "şimdiki zaman" psikolojik bir durum ve duruşun mekânı olarak tanımlanmaktadır. Hem duyum hem de hareket olarak tanımlanan şimdiki zaman ve yakın gelecek, özü gereği bir yandan duyumsal bir yandan ise devindirici, yaratıcı kesitleri oluşturmaktadır.

Eylem ve devinim, benliğin zamandaki yolculuğu ile paralel bir biçimde anların da katkısıyla sürekli yenilenirken kendisiyle özdeş kalmayı başaran insan fikrinin koşullayıcısıdır. *Blade Runner*'da androidlerin/replikantların insan ile arasındaki ontolojik sınır, filmin kahramanlarının geleceğe yönelik insiyatif kullanarak şimdiki zamanda aldıkları sorumluluklar çerçevesinde ve eyleme geçilmesi yoluyla ihlal edilir. Benliği inşa eden bellek/anılar, şimdiki zaman ve geleceğe ilişkin projeksiyonlar eşliğinde, üstelik onların varlığını kendi içerisinde kuşatarak "özne"ye özünü, özgünlüğünü ve hatta özgürlüğünü verir. Replikantlarda/androidlerde, mutlak teorik bilginin ve anılarda temellenen bir benlik bilincinin imkânsızlığı, pratik aklın ve ahlaki olanın belirginleşmesi halini almaktadır.

Şablon ya da kategorilerin Aritoteles'ten Kant'a zihinsel faaliyetin temel belirleyicilerinden biri olarak tanımlanmasının da ötesinde, kategorik düşüncenin dilin yapısal bir özelliği olduğu yönündeki fikirler de *Blade Runner*'ın çağdaş felsefeye uygun evreninin dışında kalır. İnsan ve "insan olmayan" kategorileri, zihnin ya da dilin dogmatikleşmiş, sabit yüklemeleridir ve *Blade Runner* anlatısında birçok sabit kategori gibi, üstelik en başta özcü ve sabit bir "insan" düşüncesi de buharlaşmaktadır. Nitekim ilk *Blade Runner* (1982) filminin başkarakteri Rick Deckard'ın insan mı yoksa replikant mı olduğu sorusu, devam filmi *Blade Runner 2049*'da da kesin bir biçimde cevaplandırılmamıştır. İlk filmde olduğu gibi ikinci filmde de Decard'ın android/replikant olduğu yönündeki deliller daha yoğun olsa da söz konusu belirsizliğin varlığını sürdürmesi, *Blade Runner* anlatısının bilerek yarattığı ve sürdürdüğü bir ikilemdir. Söz konusu ikilemin varlığı, her geçen gün gelişimini sürdüren yapay zekâ tartışmalarının eşliğinde, bilim-kurgu filmleri başta olmak üzere sinema ile felsefe arasındaki ilişkinin yoğunlaşmasını beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla *Blade Runner*'ın inatla yeniden ürettiği ve sürdürdüğü ikilemler, bellek çalışmaları ve sinema felsefesinin önemli temalarından biri olmaya devam etmektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı:

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- Aydın, E. ve Ergül, T. (2020). Kişisel Özdeşlik Probleminde Bellek Ölçütünün Felsefi ve Psikolojik Yönden İncelenmesi. *Bevtulhikme*, 10 (2), 677 - 702
- Bergson, H. (1947). *Yaratıcı Tekamül*. M. Şekip Tunç. (Çev.). İstanbul: MEB Yayınları.
- Bergson, H. (2007). *Madde ve Bellek: Beden-Tin İlişkisi Üzerine Deneme*. I. Ergüden. (Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Boz, M. (2019). Kuşku ve Empati: Kartezyen Teori Bağlamında "Blade Runner 2049" da İnsan Felsefesi. *SineFilozofi Dergisi*, 4(8), 320-336
- Canales, J. (2006). Movement Before Cinematography: The High-Speed Qualities of Sentiment. *Journal of Visual Culture*, 5(3), 275-294.
- Canales, J. (2011). Desired Machines: Cinema and the World in Its Own Image. *Science in Context*, 24, 329-359
- Deleuze, G. (2014). *Hareket-İmge*. Çev. S. Özdemir. (Çev.). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Demir, M. (2015). Bergson-Deleuze Karşılaşması: Virtüelin Materyalizmi. *Dîvân Disiplinlerarası Çalışmalar Dergisi*. 20 (39), 57-103.
- Flisfeder, M. (2017). *Postmodern Theory and Blade Runner*. London: Bloomsbury Academic
- Heersmink, R. (2017). The Narrative Self, Distributed Memory, and Evocative Objects. *Philosophical Studies*. 175, 1829-1849
- Hiskes, A. R. (2021). Semblances of Intimacy: Separating The Humane From The Human In Blade Runner 2049. *Journal Of Posthuman Studies*, 5(1), 19-38.
- Klippel, H. (1999). Memory and Cinema, *Frontiers of Memory Conference*, University of London.
- Knight, D. (2019). The Blade Runner Question From Philosophy to Myth. *Philosophy and Film*. Christina Rawls, Diana Neiva and Steven S. Gouveia (Ed.). 267-280. Londra: Routledge.
- Lunning, F. (2018). Cyberpunk Redux: Dérives in the Rich Sight of Post-Anthropocentric Visuality. *Arts* 7(3):38.
- Mulhall, S. (2020). The Alphabet of Us: Miracles, Messianism, and the Baseline Test in Blade Runner 2049. Timothy Shanahan and Paul Smart (ed.). *Blade Runner 2049: A Philosophical Exploration*. 27-47. London: Routledge.
- Norris, A. (2013). "How Can It Not Know What It Is?": Self and Other in Ridley Scott's Blade Runner". *Film-Philosophy* 17(1), 19-50.
- Öztürk, S. (2017). *Sinema Felsefesine Giriş: Film- Yapımı Felsefe*, Ankara: Ütopya Yay.
- Pearson, Keith Ansell. (2007). Virtüelin Gerçekliği: Bergson ve Deleuze. Ş. Öztürk ve N. Polat. (Çev.). *Cogito*, 50, 87-104. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Quick, T. (2017). Disciplining Physiological Psychology: Cinematographs as Epistemic Devices in the Work of Henri Bergson and Charles Scott Sherrington. *Science in Context* 30(4), 423-474.
- Schade, L. D. & Askew, E. (2019). "What I've Seen with Your Eyes": Relational Theology and Ways of Seeing in Blade Runner. *Religions* 10(11), 1-9.
- Shanahan, T. (2014). *Philosophy and Blade Runner*. London: Palgrave Macmillan.
- Shanahan, T. (2020). We're All Just Looking For Something Real. Timothy Shanahan and Paul

- Smart (ed.). *Blade Runner 2049: A Philosophical Exploration*. 8-27. London: Routledge.
- Shanahan, T ve Smart, P. (2020). *Blade Runner 2049: A Philosophical Exploration*. London: Routledge.
- Silke, A. S. (2019) Beyond Trauma? Memories of Joi/Y and Memory Play in Blade Runner 2049. *Memory Studies* 12 (1). 61-73.
- Sofuoğlu, H. (2004). Bergson ve Sinema. *Selçuk İletişim Dergisi* 3(3). 66-76.
- Sütcü, Ö. Y. (2011). Bergson ve Sinemada Düşünce Hareketi / İmge Hareketi. (Yayımlanmamış doktora tezi). İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Van Dijck, J. (2007). *Mediated Memories in The Digital Age*. California: Stanford University Press.
- Villeneuve, D. (2020). Foreword. *Blade Runner 2049: A Philosophical Exploration*. Timothy S. & P. Smart (ed.). London: Routledge.
- Woollard, F. (2020). The "Miracle" of Replicant Reproduction. *Blade Runner 2049*. T. Shanahan, & Paul Smart. (ed.). 48-67. London: Routledge.
- Zourabichvili, F. (2000). The Eye of Montage: Dziga Vertov and Bergsonian Materialism. *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*. G. Flaxman. (ed.). 141-152.

Filmler

- Deeley, M. (Yapımcı), & Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade Runner* [Sinema Filmi]. ABD: Warner Bros. Pictures.
- Kosove, A. A., Johnson, B., Yorkin, B. Yorkin, S. K. (Yapımcı), & Villeneuve, D. (Yönetmen). (2017). *Blade Runner 2049* [Sinema Filmi]. ABD: Warner Bros. Pictures.

-Araştırma Makalesi-

Beyazperdede Erkeğin Gölgesindeki Kadınlar: Feminist Film Teorileri Bağlamında *Bombshell* Filmi İncelemesi

Hilal Satıcı*

Öz

*Feminist kuramcılar, kadınların erkek bakış açısının bir uzantısı olarak var olması konusu üzerine yoğunlaşmaktadır. Ataerkil bir düzene sahip olan ana akım sinema içinde kadınların varlığı, sinemada feminizm bağlamında film anlatı yapısında kendine yer bulmaktadır. Güçsüz, erkek egemenliği altında ezilen, fiziksel görüntüsüyle zekası arasında ters orantı kurulan stereotipleşmiş kadın karakterlerden farklı olarak, kendi ayakları üzerinde duran, eril düzene boyun eğmeyen ve savunduğu düşüncelerinin arkasında olan güçlü kadın karakterlerin varlığı, sinema için umut vermektedir. Sinemada kadın imgesi, kadın yönetmenlerin gözünden kadın bakış açısıyla beyazperdeye aktarıldığı gibi erkek yönetmenlerin gözünden kadın bakış açısıyla ya da erkek yönetmenlerin gözünden erkek bakış açısıyla beyazperdeye taşınmaktadır. Yönetmenliğini Jay Roach'un üstlendiği *Bombshell* (Skandal, Jay Roach, 2019) filmi, kadınların medya sektöründe yaşadığı cinsel istismar, taciz ve psikolojik şiddeti konu edinmektedir. Kadınların televizyon ekranındaki görünürlüğüünün en önemli sebebi güzel, bakımlı ve fit oluşlarıdır. Filmede ataerkil bir düzende medya sektöründe kadın olmanın zorlukları izleyiciye aktarılmaktadır. Bu bağlamda bu çalışmada, feminist kuramlar perspektifinden kadının bedenleştirilmesi ve bedenine yabancılaşarak ötekileştirilmesi kavramları *Bombshell* filmi üzerinden detaylıca irdelenmektedir. *Bombshell*, hem kadınların medya sektörü içerisinde yaşadıkları sorunları gerçek bir hikayeden esinlenerek ele alması, hem de kadın dayanışmasıyla verilen mücadelenin filmin ana erkek karakterine karşı zaferle sonuçlanabileceği algısını izleyiciye aktarmasıyla sinema tarihinde önemli bir yere sahiptir.*

Anahtar Kelimeler: *Feminizm, Kadın, Sinema, Feminist Sinema, Bombshell*

*Arş. Gör., İstanbul Rumeli Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye.

E-mail: hilalsatici@gmail.com

ORCID : 0000-0003-2298-7806

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1228961

Satıcı, H. (2023). Beyazperdede Erkeğin Gölgesindeki Kadınlar: Feminist Film Teorileri Bağlamında *Bombshell* Filmi İncelemesi. *SineFilozofi Dergisi*, Cilt 8, Sayı 16 , 365-378. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1228961

Geliş Tarihi: 12.01.2023

Kabul Tarihi: 20.05.2023

-Research Article-

Women in the Shadow of a Man on the Screen: A Review of Bombshell Film in the Context of Feminist Film Theories

Hilal Satıcı*

Abstract

Feminist theorists focus on the existence of women as an extension of the male perspective. The existence of women in mainstream cinema, which has a patriarchal order, finds its place in the film narrative structure in the context of feminism in cinema. Unlike stereotyped female characters who are weak, oppressed under male domination, and whose physical appearance and intelligence are inversely proportional, the existence of strong female characters who stand on their own feet, do not submit to the masculine order and stand behind the ideas they defend gives hope for cinema. The image of women in cinema is transferred to the silver screen from a female perspective through the eyes of female directors, as well as from a female perspective through the eyes of male directors or from a male perspective through the eyes of male directors. The film Bombshell (Scandal, Jay Roach, 2019), directed by Mathew Jay Roach, deals with sexual abuse, harassment and psychological violence experienced by women in the media sector. The most important reason for women's visibility on the television screen is that they are beautiful, well-groomed and fit. In the film, the difficulties of being a woman in the media industry in a patriarchal order are conveyed to the audience. In this context, in this study, the concepts of embodiment of women and alienation and marginalisation of women from the perspective of feminist theories are examined in detail through the film Bombshell. Bombshell has an important place in the history of cinema both because it deals with the problems experienced by women in the media sector inspired by a real story and because it conveys to the audience the perception that the struggle with women's solidarity can result in victory against the main male character of the film.

Keywords: *Feminism, Woman, Cinema, Feminist Cinema, Bombshell*

*Res. Asst., İstanbul Rumeli University, Faculty of Art, Design and Architecture, Department of Radio, Television and Cinema, İstanbul, Türkiye.

E-mail: hilalsatici@gmail.com

ORCID : 0000-0003-2298-7806

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1228961

Satıcı, H. (2023). Beyazperdede Erkeğin Gölgesindeki Kadınlar: Feminist Film Teorileri Bağlamında Bombshell Filmi İncelemesi. SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16 , 365-378. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1228961

Received:12.01.2023

Accepted: 20.05.2023

Extended Abstract

The central focus of feminism is the struggles and experiences of women in their pursuit of equality, freedom, and agency in both private and public spheres. Media, which plays a crucial role in shaping public opinion, has a significant impact on the social position and perceptions of women. The media often presents women from a male perspective, contributing to the perpetuation of gender stereotypes and objectification. This objectification, characterized by the male gaze, leads to the othering of women. In situations where men are subjects and women are objects, femininity becomes the focus of the gaze. This results in women becoming alienated from their own bodies and internalizing societal expectations of beauty and behavior as prescribed by men.

Cinema, as a form of mass media, holds a significant influence in shaping gender stereotypes and shaping societal views of women. The portrayal of women in cinema has undergone transformation over time, with media presenting idealized body standards to individuals, both explicitly and implicitly. The audience is encouraged to emulate the perceived "ideal woman" rather than being themselves. This ideal body is one that is objectified and desired by men. The film "Bombshell" (2019), directed by Jay Roach and starring Nicole Kidman, Charlize Theron, and Margot Robbie, addresses the efforts of several women, including television personalities Gretchen Carlson and Megyn Kelly, to expose the culture of abuse and harassment perpetuated by media executive Roger Ailes. Through a feminist lens, this study examines the representation of embodied women and their position as the other in the context of subject and object concepts in "Bombshell". The film highlights the representation of women in the media industry and how this representation is reflected in cinema. The film features both strong and weak female characters, with the latter being unaware of their objectified status and conforming to the dominant order. However, the film also illustrates the agency of these women in their efforts to challenge and disrupt the status quo. The use of camera angles and dialogue in the film serves to emphasize the male gaze and reinforce traditional gender roles.

The concept of embodiment in "Bombshell" is explored through the portrayal of the female body and the objectification and sexualization of women in the media industry. The film also addresses the alienation of women from their bodies through the internalization of societal expectations and the performance of femininity. The film ultimately asserts the importance of female solidarity in challenging and disrupting the dominant narrative and bringing about change.

Giriş

Feminizm, toplumsal, ekonomik ve politik açıdan kadınların eşit haklara sahip olmasını amaçlayan bir hareket ve ideolojidir. Feminizm, kadınların eşit haklara sahip olmalarının yanı sıra cinsiyetçi toplumsal yapıların ve kurumların değiştirilmesini de hedefler. Kadınların tarih boyunca ve günümüzde maruz kaldıkları ayrımcılığı, sömürüyü ve eşitsizliği ele alan bir akademik alan olan feminizm, bu konuları inceleyen çeşitli teorik yaklaşımlar içerir. Bununla birlikte feminizm, kadınların yaratıcılığını, estetik anlayışını ve kültürel üretimlerini de ele alan bir yaklaşım sunmaktadır.

Feminizm kavramı, cinsiyet eşitsizliğine karşı bir duruş olarak tanımlanır. Esas meselesini, kadınların hem kamusal hem de özel alanlarda maruz kaldıkları baskıların ve denetimlerin ortadan kaldırılması oluşturmaktadır. Feminizm, kadınların toplumsal düzende ataerkil yapılanma içerisinde var olabilmesiyle ilgili verdiği mücadeleyi anlatmaktadır. (Taş, 2016, s. 163). Kadınların ev içi ve ev dışındaki rolleri, kadınlığın sömürülmesi ve kadınların uğradığı baskılar, erkek egemen yaklaşımlar, cinsiyet farklılıkları ve kadınların toplumdaki statüsü başlıca tartışılan feminist teori sorunsallarıdır. Bell Hooks, "Feminism is for Everybody Passionate Politics" adlı eserinde feminizmi, "cinsiyetçilik veya cinsiyetçi sömürüyü ve zulmü sona erdirmek için bir hareket" olarak tanımlar. (Hooks, 2000, s. 14). Kendi içinde farklı tanımları olan feminizm, genel anlamda kadınların erkeklerle eşit bir dünyada var olma savaşı olarak yorumlanmaktadır.

Feminist film teorisi, sinemanın yaratıcı süreçlerinde ve tüketim süreçlerinde cinsiyetin nasıl ele alındığını inceleyen ve bu süreçleri nasıl dönüştürülebileceğini araştıran bir yaklaşımdır. Bu teori, 1970'lerin ortasında, cinsiyet eşitliği ve kadın hakları gibi konuların daha fazla gündeme gelmesiyle birlikte ortaya çıkmıştır. Bu dönemde, feminist akademisyenler ve aktivistler, filmlerde kadın karakterlerin nasıl beyazperdeye aktarıldığını incelemiş ve bu bakış açısının hangi çerçevede değiştirilebileceğini araştırmışlardır. Feminist film teorisi, kadın yönetmenlerin ve senaristlerin çalışmalarını da içine alan geniş bir alana yayılmıştır. Bu teori, kadın karakterlerin sinemada nasıl var olduğunu incelerken, aynı zamanda kadınların film yapımında hangi koşullarda daha fazla yer alabileceğini de araştırmaktadır. Feminist film teorisi ayrıca, toplumsal cinsiyet normlarının nasıl yansıtıldığını ve nasıl değiştirilebileceğini inceler ve cinsiyet eşitliğine ulaşılması için çalışmalar yapar. Sinema tarihine bakıldığında, kadınların sinemanın icadından beri film yapım ve üretim sürecinde yer aldığı görülmektedir.

1960'ların sonu ve 1970'lerin başında post-modernizmin etkisiyle kendini gösteren kadın hareketi, hem kültürel hem de sosyal hayatın her alanına sinema kültürü de dahil olmak üzere nüfuz etmiştir. Kadınlar film festivallerinde, film dergilerinde çalışmaya başlamıştır. Sinemada kadınların varlığının artışı ve kadın film yapımcılarının gruplar halinde ya da tek tek açıkça feminist film üretmeye başlaması beraberinde film çalışmalarında yeni bir alan olan "feminist filmleri" kazandırmıştır. Bu gelişme kadınların kitle iletişim araçlarında nasıl temsil edildikleri sorusunu da beraberinde getirmiştir.

Sinemada feminizm, kadın erkek eşitliğini merkeze alarak kadın sorunlarına eğilmeyi, toplumsal cinsiyet kalıplarını yıkmayı ve eril dile karşı bir dişil dil oluşturmayı hedefleyen bakış açısı oluşturmayı amaçlar. Günümüzde kadınların ataerkil düzende varlıklarını hala kabul ettirmeye çalışmaları, uğradıkları fiziki, psikolojik ve siber zorbalıklar, feminizmin konuları içerisinde çözüme ulaştırılmayan ciddi meseleler olarak hayatımızın merkezinde yerini almaktadır. Bu bağlamda bakıldığında, sinema tarihi içerisinde yazılan senaryolarda kadın sorunları, varoluşsal problemler, kadın erkek eşitsizliği filmsel anlatının konuları olarak beyazperdeye aktarılmış ve aktarılmaya da devam etmektedir.

Feminist teorisyenler, kuramlarını tek bir çatı altında toplamamakla birlikte geliştirdikleri teorilerin edebiyatta, sinemada ve genel anlamda sosyal bilimlerde toplumsal cinsiyet kodlarının kadınlara ve erkeklere atfedilen rollerle anlaşıldığını savunmaktadır (Öz ve Seçen, 2019, s. 471). Sinema, başta edebiyat olmak üzere içinde farklı sanat dallarından parçalar barındırmasıyla disiplinler arası bir yapıya sahiptir. Bu doğrultuda sinemada kadınların görünürlüğünün artmasıyla edebiyatta kadın yazarların hakimiyetinin artması paralellik göstermektedir. Cinselliğin, mitlerin, toplumsal cinsiyet kalıplarının yeniden üretilmesine imkân tanıyan bir sanat olan sinema, kültürel bir alan olarak da değerlendirilmektedir. (Aslan, 2018, s. 200). Sinemada eril egemen görüşün kadını diğer bir deyişle dişiliği, izleyiciye nasıl ve ne şekilde gösterdiği, görsel hazzı nasıl etkilediği, toplumun kadına olan bakışını ve akabinde kadının toplumdaki yerinin belirlenmesini etkilemesi açısından önemlidir (Aslan, 2018, s. 200).

Gündelik hayatın her alanında olduğu gibi medya sektöründe de cinsiyet eşitsizliği, kadın erkek rolleri, ataerkil düzen çerçevesinde kadınların var olma çabasında hayatlarını zorlaştırmaya devam etmektedir. *Bombshell* (Skandal, Jay Roach, 2019) tam olarak bu noktaya dokunarak medya sektöründeki kadınların yaşadığı zorlukları kamuoyu oluşturmada ciddi bir yeri olan sinemayla izleyiciye göstermektedir. Bu çalışmada, kadın bedeninin nesneleştirilmesi ve kadının erkeğin ötekisi konumu özne ve nesne kavramları bağlamında feminist bir perspektiften ele alınacaktır. Bu çalışma kapsamında *Bombshell* filminde medya sektöründe çalışan kadınların yaşadığı zorlukların nasıl bir bakış açısıyla gösterildiği üzerinde durulacaktır.

Feminist Film Kuramları Bağlamında Kadın Bedeninin Objeleştirilmesi

Feminist teorisyenler, toplumsal cinsiyet kodlarının kültürel olarak aktarıldığı varsayımından hareketle, kadın ve erkeğe toplum tarafından yüklenen rolleri, değerleri ve kodları eleştirerek biyolojik cinsiyet ve toplumsal cinsiyet farklılıklarına odaklanmaktadır (Aslan, 2019, s. 202). Cinsiyet kavramı kadın ve erkek arasındaki doğuştan gelen farklılığı ifade ederken, toplumsal cinsiyet kavramı kadın ve erkek rollerinin kültürel, dinsel, ekonomik ve ideolojik anlamdaki farklılıklarını ifade etmektedir. (İlbuğa, 2018, s. 295). Kadınların konumu üzerine yapılan feminist teori tartışmaları bu sebeple, toplumsal cinsiyet rolleri üzerinden erkek bakış açısıyla arzu nesnesi haline dönüştürülen, objeleştirilen kadın imgesi üzerine yoğunlaşmaktadır.

Judith Butler *"Cinsiyet Belası"* isimli eserinde (2014, s. 193), bu durumu "kişi kadın doğmaz, kadın olur; üstelik kişi dişi doğmaz, dişi olur, daha da radikal, kişi isterse ne dişi ne eril, ne kadın ne erkek olur" diyerek toplumsal cinsiyetin biyolojik değil kültürel olduğunu vurgulayarak açıklamaktadır. Toplumsal cinsiyet rolleri çerçevesinde toplumda kadınlar "bakılan/görülen", erkekler ise "bakan/gören" konumundadır. Bu durum, sinemada da görsel hazzın bir yansıması olarak kadınlara atfedilen bir roldür. Film izleme edimini aynı zamanda "dikizlemeci" bir yaklaşımla kadının bedeninin görselleştirilmesi ve sunulmasının izlenmesidir. Bu sebeple, sinemada kadın bakılan, dikizlenen, bedene indirgenen diğer bir ifade ile nesneleştirilen bir varlık konumundadır.

Laura Mulvey, *"Görsel Haz ve Anlatı Sineması"* (1975) makalesinde sinemada kadının nesneleştirilmesi ve bir haz aracı olarak görülmesini Sigmund Freud'un "skopofili" kavramı üzerinden açıklamaktadır. Skopofili, en genel tanımıyla bir başka kişiye erotik bir nesne gözüyle bakmaktan duyulan hazdır. Skopofili feminist film kuramları bağlamında kadının bakılan, teşhir edilen bir nesne, erkeğin bakan ve gören bir özne konumunda olduğunu ifade eder. Buna ek olarak Mulvey'e göre kadın karakter, filmdeki erkek karakterde uyandırdığı aşkla ya da erkeğin ona olan ilgisiyle var olmakta ve tek başına kadın olarak herhangi bir önemi bulunmamaktadır (Mulvey, 1997, s. 42). Bu doğrultuda sinema kadın karakterin "bakılabilirliğini" göstermenin ötesinde, nasıl bakılması gerektiğinin de yolunu inşa etmektedir. Bacakların, kalçanın ya da yüzün alışılmışın dışında yakın plan çekimleri, anlatıya bir erotizm katmaktadır. Jeremy Vineyard (2010, s. 78) ise Mulvey'e ek olarak skopofilik bakış açılarının sinemada izleyicinin başkalarının hayatlarını gözetleyerek merakını doyurduğunu ve bunun bir haz unsuru olarak kullanıldığını ifade etmektedir. Film anlatısındaki bu parçalı beden algısı bir kesilip çıkarılmışlık ya da kadın karaktere yapılan bu vurgulamayla ikonik bir nitelik kazanmaktadır. 1960'lara kadar kadınların filmin afişine bile konmaya değer görülmediği ya da film afişlerinde oldukça az yer bulduğu film afişleri incelendiğinde söylenebilmektedir (Yanat Bağcı, 2021, s. 56).

John Berger ise *Görme Biçimleri* adlı kitabında kadın bedeninin erkeğin haz aracı olduğunu bedenleştirilmeyle ilişkilendirerek şunları söylemektedir:

"Erkekler davrandıkları gibi, kadınlarsa göründükleri gibidirler. Erkekler kadınları seyrederek. Kadınlarsa seyredilişlerini seyrederek. Bu durum, yalnız erkeklerle kadınlar arasındaki ilişkileri değil, kadınların kendileriyle ilişkilerini de belirler. Böylece kadın kendisini bir nesneye, (özellikle görsel bir nesneye) seyirlik bir şeye dönüştürmüş olur" (1995, s. 47).

Seyredilen kadın imgesinin karşımıza çıktığı alanların en çarpıcı olanı medyadır. Özellikle televizyonda ekran önünde olan kadınların, giyimi, makyajı, fiziği, jest ve mimikleri televizyon izleyicisinin beğenisine sunulmaktadır. Bedenlerin şekillendirildiği yegâne mekân dikizlenen ekrandır (Kınak, 2012 akt. İmren, 2018, s. 105). Toplumsal olarak ideal beden algıları, izler kitleye medya aracılığı ile dayatılmaktadır. Bu bedenleştirme politikaları, ekranda açık bir şekilde görülebildiği gibi örtük bir şekilde birbirine benzeyen kadınların varlığı ile desteklenmektedir. Bedenleştirilme bağlamında giysiler, bedeni koruyan, saran

ve kişinin kimliğini yansıtan işlevlerinin haricinde; kişinin bedeninde gösterilmek istenen kısımları vurgulayan, gösterilmek istenmeyen kısımları gizleyen bir işleve de sahiptir (Guy ve Banim, 2000 akt. İmren, 2018, s. 105). Bu noktada giysiler kişinin bakışının hangi yöne çevrilmesi isteniyorsa o yöne bir yönlendirme yapmak için kullanılabilir. Sinemada da ideal bedenler, sinematografik öğelerin kullanımı ile gösterilen ve gösterilmek istenmeyen kısımların kontrolüyle beyazperdeye yansımaktadır. Gösterilmek istenen ya da istenmeyen tüm unsurlar filmin yönetmeninin bakış açısıyla izleyiciye sunulmaktadır. Sinemada ya da televizyonda ekranda görünen tesadüfi olmaksızın görülmesi istenendir.

Mary Ann Doane, *"Film and The Masqueade: Theorising The Female Spectator"* (1982) isimli makalesinde kadınlığın takılabilen ve çıkarılabilen bir maske olduğunu ifade etmektedir. Diğer bir yönden televizyondaki kadınlar, kadınlıklarını bir maske olarak kullanırlar. Programa çıkmadan önce giyimleri, makyajları ve hazırlıkları bir maskeymişçesine takılır ve program bittiğinde çıkarılır. Söylenenlerden daha önemli olan bu maskedir. Maske olmadan kadına bir haz duyulamaz. Dişillik ön plandadır. Dişillik ve erillik, cinsiyet rollerinin toplumdaki beden politikalarıyla kontrolünün ve yaygınlaştırılmasının bir sonucu olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte medya üzerinden veya kültürel olarak kadınlar erkeklere göre bedenleri üzerinden daha fazla baskıya maruz kalmaktadır (Lin, 1998 akt. İmren, 2018, s. 105). Bu, kadının bakılasılığının bir sonucudur.

Kadın karakterlerin sinema tarihi içinde birçok filmde, güzel, çekici ve fit oluşu, film afişlerinde kadın oyuncuların kullanımı, ideal beden algısının dışında olan kadınların filmlerde ya da görsellerde kullanımının görece azlığı farkındalık boyutunda gözler önüne serilmektedir. Bedeniyle var olan, söyledikleri neredeyse bedeninden hep daha geri planda kalan kadının hem sinemada temsil edilişi hem de bu çalışma kapsamındaki filmin konusunu oluşturan medya sektöründeki yeri objeleştirildiğinin, bedenleştirildiğinin ve haz nesnesi olarak kullanımının kanıtı olarak değerlendirilmektedir.

Sinemada Öteki Konumundaki Kadın Karakterler

Sinemada, kadın bedenine odaklanıldığında diğer tüm özellikleriyle "kadın" erkeğin ötekisi konumunda kalmaktadır. Feminist film teorileri, filmlerde kadın karakterlerin nasıl ötekileştirildiğini ve bu ötekileştirmenin nasıl ele alındığını incelemeye odaklanır. Bu teoriler, kadınların filmlerde genellikle pasif, nesne konumunda veya ikincil bir rol oynadığını ve bu nedenle sinemada kadınların görünürlüğü az olduğunu ileri sürer. Bu teoriler ayrıca, kadın karakterlerin genellikle erkek karakterlerin hikayelerine veya erkeklerin bakış açısına göre yazıldığını ve yönetildiğini de vurgular. Ötekileştirme, kadınların veya diğer azınlık grupların toplumda eşitsiz bir şekilde var olması veya öyle algılanması olarak tanımlanabilmektedir. Öznellik ve nesnellik feminizmin esas sorunlarından biridir. Erkeğin özne, kadının nesne olduğu durumlarda bakışlar dişillikçe doğru yönelmektedir. Burada bir kadının eylemlerinden çok bedeni ön planda tutulmaktadır.

Simone De Beauvoir, toplumda erkeğin özne, kadının ise erkeğin ezeli ötekisi konumunda olduğunu şu sözlerle vurgulamaktadır:

"İnsanlık erildir ve erkek kadını kendisi için değil, erkeğe göre tanımlar; kadın özerk bir varlık olarak görülmez. Erkek kadına referansla değil, kadın erkeğe referansla ve farklılaştırılır. Kadın rastlantısal olandır, özsel olana karşı özsel olmayandır. Erkek öznedir (ben), mutlak olandır, kadın ise öteki cins'tir" (Beauvoir, 1993, s. 17).

Toplumsal cinsiyet normlarının topluma yansıtılmasında oldukça önemli bir yer tutan sinema, cinsiyet rollerinin yeniden üretilmesi noktasında eril dili sıklıkla kullanarak ataerkil düzenin bakış açısından ne yazık ki kurtulamamaktadır. Bu doğrultuda sinema tarihine bakıldığında, yüzyıllardır hayatta var olma amacının iyi bir eş, iyi bir anne olmak olduğu kadın karakterler görülmekte, ikincil konumda kadın karakterler izlenilmektedir. Özellikle

Hollywood Sineması'nda bu şekilde stereotipleştirilmiş kadın karakterlere ve kadınlar üzerinden sarışınlık aptallıktır gibi kalıplaşmış yargılarla yazılan film senaryolarına sıkça rastlanmaktadır (Johnston, 1973, s. 2). Kadın bedenini erotizm amacıyla kullanan Hollywood sinemasında "aptal sarışın" miti, Marilyn Monroe'nun canlandığı rollerle de hatırdadır (Öğüt, 2009, s. 209). Bununla birlikte feminist sinema, son 50 yıl içinde film endüstrisinde kendine yer bulmakta ancak halen erkek egemen bakış açısıyla çekilen filmlerin çokluğu bu konunun toplumsal olarak önemli bir mesele olmasına sebep olmaktadır.

Sinema filmleri izleyicilerine kadınların kadın gibi, erkeklerin erkek gibi davranması gerekliliğini mesaj olarak verir. Ekranda ev işlerine yardım eden erkek karakterlerin sayısının azlığı, halen kadınların ev işlerini tek başına yapması gerektiğini vurgulamaktadır. Bir başka açıdan bakıldığında sinema tarihinin en çok kullanılan miti olan "aptal sarışın" miti, sarışın bir kadının zekasının değil görseelliğinin ön planda olduğunu açıkça izleyiciye mesaj olarak iletmektedir. Burada önemli olan kadının ne yaptığı değil nasıl görüldüğüdür. Sinemada görünür olmaya çalışan kadın imgesi, bu görünürlüğünü bedeniyle sağladığına inandığında kendine yabancılaşmaktadır. Kadın, eril düzende kadınlığın ideal beden algısı çerçevesinde değerlendirildiğinde kendini inandırdığında ise, kendini sorgulayarak edilgen bir konumda varlığını sürdürmektedir. Bu durum erkeğin özne, kadının nesne olmasını beraberinde getirmektedir.

Mary Ann Doane *Film And the Masquerade: Theorising The Female Spectator* (1982) isimli makalesinde Christian Metz'in görüşlerine yer vermekte ve şunları ifade etmektedir:

"Christian Metz'e göre izleyici/röntgenci kendisi ile görüntü arasındaki mesafeyi korumalıdır. Sinefilin bu boşluğa ihtiyacı vardır. Onun için bu boşluk, arzu nesnesi ile röntgenci arasındaki mesafeyi temsil etmektedir. Bu bağlamda, röntgencilik bir tür meta-arzu olarak teorize edilmektedir." ifadesini kullanmaktadır (Doane, 1982, s. 80).

Doane'a göre, görünen ile bilinen arasındaki bu boşluk tam da görüleni reddetme olasılığı fetişizme zemin hazırlamaktadır. Bir anlamda erkek izleyici bilgi ve inancı dengeleyen bir fetişist olmaya mahkumdur. Öte yandan kadın, fetişist pozisyonunu üstlenmeyi imkansız olmasa da son derece zor bulmaktadır. Kendine bu kadar yakın olan bu beden ona sürekli olarak fetişleştirilemeyecek iğdişliği hatırlatmaktadır. (Doane, 1982, s. 80). Mary Ann Doane kadın karakterlerin kendi bedenlerine olan yabancılaşma durumuna dikkat çekmektedir. Erkeklerin özgürlüğünün sınırsızlığıyla, kadını izleme edimini ve kadınların belirli kalıplar dahilinde ikincil plana atılmasının altını çizmektedir. Buna ek olarak, izler kitlenin izlediği içeriğe olan mesafesini koruması gerektiğini metalaştırılan ve arzu nesnesi haline getirilen kadın imgesi bakış açısından açıklamaktadır. Bu noktada, erkeğin kadın bedenine bakışı ya kadının kendine bakışı farklı boyutlarda kalmaktadır. Kadın kendini tüm bu süreçlerde kendiliğinden nesne konumunda bulmaktadır.

Özne ve nesne olma durumuna başka bir perspektiften bakmak da mümkündür. Kadının sinemada varlığının özne ve nesne arasında kalışını vurgulayarak yeni bir yorum getiren Berceste Gülçin Özdemir öz(n)esneleştirilmiş kavramıyla ilgili şunları söylemektedir: "Öznelikleri sorgulanan kadın karakterlerin özne olamama halleri Türk Sineması'nda sık görülen bir olgudur. Bu nedenle özne(s)neleştirilmiş karakterler yaratan yönetmenler görülebilmektedir. Özne olmaya çalışan ancak, toplumsal düzenin kodları aracılığıyla özneliğine kavuşamayan kadın karakterler nesne olmaya mahkum bırakılmışlardır. İddiam; özne olamadığı gibi, nesne olarak kalmış, ancak kadınlığına dair öyküleriyle anlatı merkezine alınan kadın karakterlerin dahi Türk Sineması'nda birçok filmde özne(s)neleştirilmiş kadın karakterleri yarattığıdır." (Özdemir, 2017, s. 116). Öteki ve nesne olan ya da özne ile nesne arasında kalan sinemadaki kadın karakterlerin, egemen erkek bakış açısından kaynaklı olarak bir "maske"nin altında "diğer" karakter olduğu vurgusu gerek senaryoda, gerekse sinematografik bağlamda örtük ya da açık şekilde izleyiciye yansıtılmaktadır.

Bombshell Film İncelemesi

Bombshell, 2019 yapımı, başrollerini Charlize Theron, Nicole Kidman ve Margot Robbie'nin üstlendiği bir Amerikan biyografik dram filmidir. Filmin yönetmen koltuğunda *The Campaign*, *Trumbo* filmleriyle bilinen Mathew Jay Roach oturmuştur (Boxoffice, 2021). Gerçek bir olaydan esinlenen filmin konusunu, *Fox News* televizyon kanalı patronu Roger Ailes tarafından başta Gretchen Carlson, Megyn Kelly gibi ünlü televizyon emekçileri olmak üzere birçok kadın çalışanın iş yerinde uğradığı cinsel istismar ve taciz sorunu oluşturmaktadır. Filmin sonunda üç güçlü kadından birinin televizyon kanalından kovulmasının ardından diğer tüm kadınlar yaşanan bu cinsel istismar ve taciz konusunu konuşmaya karar vermektedir. *Fox News* televizyonunun kurucusu ve CEO'su Roger Ailes'e karşı iş birliği yapan kadınlar, yaşadıklarını kamuoyuna duyurarak zafer elde etmektedir.

Filmin açılış sahnesinde, "Bu film gerçek olaylardan uyarlanmıştır. Bazı isimler değiştirilmiş, belli sahne, diyalog ve karakterler canlandırma amaçlı yaratılmıştır. Bu filmde canlandırılan tüm karakterler, arşiv görüntüleri haricinde oyuncular tarafından canlandırılmıştır." ifadesi yer almaktadır. Ardından televizyonda Megyn Kelly, Donald Trump¹ hakkında bir haber sunmakta ve şunları söylemektedir:

"Eski eş: Donald Trump seks sırada beni istismar etti, Ivana Trump emlak kralını 'tecavüz'le suçladı.... Donald Trump adına konuşan biri suçlamaları reddetti ve hukuken insan eşine tecavüz etmiş sayılamaz diye ekledi."

Güçlü bir kadın karakter olan Megyn Kelly'i izleyici "benimle ilgili muhtemelen şunu biliyorsunuz: dilimin kemiği yoktur." sözleriyle tanımaktadır. Bu sözleriyle Donald Trump'ı kızdırdığını ise televizyon patronu Roger Ailes'in aramasıyla izleyici öğrenmektedir. Bu haberden sonra Roger, Megyn'in feminist olduğunu ve bu sebeple bu haberi sunduğunu söyleyerek kadının kariyerini feministliğiyle bağdaştırarak yanlılıkla suçlamaktadır. Ardından, filmde Roger Ailes'in işinin ehli biri olduğu ve televizyon haberlerine yeniden şekil vererek Fox'u izlenme olarak üst sıralara taşıdığı diyaloglarla açıkça izleyiciye aktarılmaktadır. Medya patronunun telefonu direkt olarak canlı yayın stüdyosunun ana kumandasına bağlıdır ve haberleri buradan tek bir telefonla kontrol edebilmektedir.

Filmde, "*Trump'ın kadınlarla ilgili ciddi bir sorunu var.*" repliğinin ardından Megyn Kelly'nin önüne "Trump ve Kadınlar" yazılı kalın bir dosya gelir. Filmin ilerleyen dakikalarında ise, Megyn Kelly'nin Donald Trump ile olan mücadelesi izlenmektedir. Roger'ın da patronu olan Rupert Murdoch Kelly'nin bu savaşı bitirmesini ve Trump ile ilgili haber yapmamasını istemektedir. Çünkü bakış açısı olarak Fox News ve Trump'ın aynı yönde olduğu ifade edilmektedir. Bir gazeteci olarak kendi inançları ve doğruları çerçevesinde işini yapan kadın karakterin Donald Trump ile ilgili söylediği her söz, her davranış bir feministlik göstergesi olarak yansıtılmaktadır. Kadın karakterlerin eril düzene uyum sağlaması istenmektedir.

Amerika Birleşik Devletleri seçimlerinden önce yeniden Fox News'a konuk olan Donald Trump Megyn Kelly ile karşı karşıya gelmektedir. Bu sefer Megyn Kelly şu soruyu sormaktadır: "*Hoşunuza gitmeyen kadınlara şişko domuzlar, köpekler, pasaklılar ve iğrenç hayvanlar dediniz. Twitter hesabınızda kadınları aşağılayan birçok yorum var. Celebrity Apprentice'deki bir yarışmacıya onu dizlerinin üzerinde görmenin harika bir manzara olacağını söylemiştiniz. Sizce seçmemiz gereken başkan bu mizaçta bir adam mı olmalı?*" Bu canlı yayından sonra olay örgüsünde Megyn Kelly ve Donald Trump'ın savaşı resmî olarak başlamaktadır. Donald Trump, kişisel Twitter hesabı üzerinden Kelly'e yönelik düşüncelerini kadınlık/erkeklik rollerini vurgulayarak kötü sözlerle aktarmaktadır. Başka bir televizyon kanalında çıkıp ayrıca Megyn Kelly'in regl olduğu gerekçesiyle öfkelenerek bu soruyu kendisine yönelttiğini ifade etmektedir. Bu olay, kadınların biyolojik olarak her ay yaşadıkları regl döneminin hem fiziksel hem de psikolojik

¹ Donald John Trump, Amerika Birleşik Devletleri'nde 2017-2021 yılları arasında görev yapan siyasetçi ve iş insanıdır.

olarak kadınları olumsuz etkilediği ve kadınların işinde başarısız olmasına sebep olduğu şeklinde yansıtılmaktadır. Gündelik hayatta oldukça fazla rastlanan bu durum iş hayatında kadın erkek ayrımcılığının açık bir göstergesi olarak okunmaktadır.

Filmin ikinci ana kadın karakteri Gretchen Carlson, avukatlarına Roger'ın kendisini televizyonda erkek düşmanı olmakla suçlayarak ikinci plana attığını ve bu kararını eğer onunla cinsel bir birliktelik yaşar ise geri döndüreceğini şu sözlerle anlatmaktadır: *"Cinsel anlamda onu reddetmezsen bu kararını geri almayı teklif etti mi? Doğrudan değil. Roger için önemli olan daima sadakattir. Sadık olursan durumu düzeltebileceğini söyler. En büyük sadakat göstergesini de tahmin edersiniz. Oral seks! Roger espri yapmayı sever. Başta olmak için biraz başını okşayacaksın."* Gretchen bu sahnenin devamında davasının sonucunda bu davranışların sona ermesini istediğini, birilerinin konuşması ve birilerinin öfkelenmesi gerektiğini ifade etmektedir. Gretchen'in avukatları, kadınların Fox News'a karşı dava kazanmadığını vurgulamaktadır. Rudi Bakhtiar (Fox muhabiri), Brian Wilson (Fox haber sunucusu) yaptığı iş görüşmesinde ise erkek karakterin kadının otel odasının içini görmek istediğini söyleyerek cinsel birliktelik teklifinde bulunmaktadır. Bu sahnede kadın karakterin iç sesinden "kendi hatanmış gibi göster" sözü duyulmaktadır. John Berger bu durumu şu şekilde açıklamaktadır: *"Erkekler kadınları seyrederek. Kadınlarsa seyredilişlerini seyrederek. Bu durum, yalnız erkeklerle kadınlar arasındaki ilişkileri değil, kadınların kendileriyle ilişkilerini de belirler. Kadının içindeki gözlemci erkek, gözlenense kadındır. Böylece kadın kendisini bir nesneye -özellikle görsel bir nesneye- seyirlik bir şeye dönüştürmüş olur"* (Berger, 2005, s. 47). Kadınların, taciz ve istismar durumlarında anlamamazlıktan gelme, kendi suçu varmışçasına bir tavır takınma durumları kendine yabancılaşma ve yaşanan olayların nesnesi olma olarak feminist film teorileri bağlamında okunabilmektedir.

Rudi Bakhtiar, Brian Wilson'un teklifini reddettiği için işten kovulmaktadır. Gretchen'in da başına böyle bir olay gelmemesi için susması gerektiği avukatlar tarafından açıkça dile getirilmektedir.

Gretchen Carlson, "kızlarımıza kendiniz olun demeliyiz" konulu bir televizyon programı bölümü yapmaktadır. Gretchen, kız çocuklarının kendi bedenlerini sevmelerine vurgu yapmak amacıyla makyajsız en doğal haliyle televizyon karşısına geçmektedir. Bu durumun üzerine Roger sinirlenerek kadın bedeninin bir obje olduğunu vurgular. Roger ve Gretchen'in bu sahnede diyalogları şu şekilde gelişmektedir:

R: Sen ne halt ediyorsun?

G: Kadınları aşırı cinselleştirdiğimize dair bir bölüm. Daha çok kendin ol dedin, oldum.

R: Makyaj ne yapar biliyor musun? Milletten terini görmesini engeller.

G: Aldığım çirkin tweetlerin çoğu tipimle ilgili. Böyle bir zorbalığa karşı mücadele etmemiz çok önemli.

R: Zorbalık kötü değildir. Zorbalık, gücü olanların az gücü olanları vurmasıdır. O malların cep telefonları var. Senin kahrolası TV programın var!

G: Kadınların objeleştirilmesini durdurmalıyız.

R: Saçmalama. Çeneni kapat. Kulaklarını aç ve beni iyi dinle. Kimse orta yaşlı bir kadının menopoz sırasında ter döktüğünü görmek istemiyor. Hele ulusal kanalda!"

Feminist teoriler bağlamında yukarıdaki diyalog, kadınların makyajları olmadan ekran önünde televizyon programı sunmasının mümkün olmadığını eril dil ile izleyiciye göstermektedir. Kadınlığın, takılabilen ve çıkarılabilen bir maske olduğunu vurgulamaktadır. Filmde, TV programına çıkmadan önce güzel giyinmek, pantolon giymemek, makyaj yapmak kadınlık maskesi olarak toplumsal ideal beden algıları çevresinde şekillenmektedir.

Beyazperdedeki kadın imgesi erkeğin arzusunun bir göstergesidir. Kadınların duruşu çalıştığı televizyon kanalındaki erkek egemen görüş ile aynı olmak durumundadır.

Mulvey'in *Görsel Haz Sineması ve Anlatı Sineması'nda* ele aldığı skopofili kavramı ve voyoristik bakış açısı ise, *Bombshell* filminde arzu nesnesi haline getirilen kadın karakterlerinin görsel özelliklerinin benzerliğiyle göze çarpmaktadır. Sarışın, bakımlı, uzun boyunlu ve ideal beden algısı çerçevesinde "güzel" olarak tanımlanabilecek stereotip kadın karakterler, medya patronu Rogers tarafından pantolon giyilmesinin yasaklanması, etek boylarının kısa olması ve dekolte kullanımının istenmesi gibi durumlarla ekranda bedenleri ile kendilerini var etmektedirler. Mulvey'in görüşlerini destekleyecek olan, "daha çok başlarda bir kanalın günde 24 saat yayın yapabilmesi için seyirci çekecek bir şey gerektiğini fark etti. O şey bacaklar... Boş yere şeffaf masa kullanılmıyor." replikleridir. Roger, film boyunca işe alacağı tüm kadınları kendi odasına çağırılmaktadır. Kadınların fiziklerini inceleyebilmek için kendi etraflarında dönmelerini isteyen Roger Ailes, kadınların giyim ve kuşamlarına da karışmaktadır. Yayın esnasında sunucuların etek boylarının kısa olması gerektiğini ifade etmektedir. Canlı yayın odasında çalışan kişilerden ise geniş açıdan kadınların bacaklarını çekmesini istemektedir.

Kayla karakterinin Roger ile tanışmasının ardından filmde ilk kez taciz olgusu net bir şekilde görülmektedir. Kayla, Roger'a Fox News'ta sunucu olmak istediğini söyler. Ardından Roger Kayla'nın yüzünün çok güzel olduğunu ifade ederek elbisesini yukarıya doğru sıyırmasını teklif eder. Kayla'nın yüzünden bu durumdan rahatsız olduğu ve utandığı açıkça okunabilmektedir. Roger, durmaksızın elbisenin yukarıya doğru kaldırılmasını isteyerek Kayla'nın iç çamaşırını görene kadar bu isteğinde ısrarcı olur. Bu sahnede kamera, erkek karakterin gözünden kadın karakterin bedenini yavaşça yukarıdan aşağı süzerek izleyiciye göstermektedir. Roger bu sahnenin devamında Kayla'ya tehdit vari bir biçimde bu odada olanları kimseye anlatmaması gerektiğini yoksa bu işi alamayacağını söylemektedir. Roger, Kayla'ya sadakat istediğini söyler. Sadakat kavramı filmin en başında Gretchen'in söylediği gibi tacizin üzerinin örtülmesi anlamına gelmektedir. Kimseye bu konu hakkında herhangi bir şey söylenmemesi gerektiği vurgulanır.

Filmde queer bir karakter olan Jess (Kate McKinnon), gözlüklü, içine kapanık, pasif, asosyal bir şekilde filmde konumlandırılmıştır. Jess karakterinin gözlüğü bir nesne olarak görünürlüğü'nün simgesidir. Sinemada gözlüklü kadın aynı anda hem entellektüelliği hem de istenmeyi yansıtmaktadır. Kadın karakter gözlüğünü çıkardığı anda ise bir arzu nesnesine dönüşebilmektedir. Bu bağlamda, klişeler filmde bağlayıcı bir rol üstlenmektedir. Gözlüklü kadın karakter, ekranda olan ve ideal beden algısında "güzel" olarak kabul gören diğer kadın karakterlerinin fiziksel özelliklerinden farklı bir görünüme sahiptir.

Megyn Kelly, filmin en başında uzun saçlı iken, Donald Trump ile yüzleşme yayınına kısa saçlı olarak çıkmaktadır. Kelly'nin Trump'la arasındaki buzları eritmesi için bu yayını yapmasını ondan Roger ve Fox'un sahibi olan Murdoch istemektedir. İstemediği bir yayına çıkan Kelly'nin saçları burada bir metafor olarak okunabilir. Alışılmışın dışında kısa saç, toplumsal güzellik algılarının dışına çıkarak objeleştirilen kadın imgesine bir karşı duruş olarak değerlendirilebilir. Megyn Kelly, kendi düşünceleriyle tamamıyla zıt olan bu yayına çıkmasının sebebinin, faturalarını ödeyebilmek, kirasını ödeyebilmek, çocuklarına bakabilmek kısaca "yaşayabilmek, işsiz kalmamak" için olduğunu ifade etmektedir.

Kayla, Gretchen'in yerine işe alınır ve Gretchen'in Roger'a karşı dava açmasının önündeki en büyük engel olan Fox'ta halen çalışıyor olması durumu ortadan kaldırır. Gretchen Roger'ın cinsel girişimlerini geri çevirdiği için kovulduğunu medyada duyurarak, Roger'a cinsel taciz davası açmaktadır. Gretchen'in bu hamlesiyle birlikte Amerika Birleşik Devletleri'nde Roger'ın taciz ve istismarlarına uğrayan tüm kadın karakterler konuşmaya başlamaktadır. Sayıları azımsanamayacak kadar çok olan kadın karakterlere en son ünlü televizyon sunucusu

Megyn Kelly ve Kayla Prisson da katılmaktadır. Ortaya çıkan bu gerçekten sonra Fox'ta çalışan 100'den fazla kadın, Roger'ın böyle bir şey yapmadığını ifade etmektedir. Hatta bu nokta kadın karakteri suçlar bir şekilde sosyal medya platformları üzerinden "Gretchen neden işi bırakıp dava açmadı da kovulduktan sonra dava açtı" diye sorulmaktadır. Megyn Kelly filmde bu olaya ilk yorumunu "kadınlara şöyle diyoruz sanki: Buyurun hakkınızı savunun. Ama bilin ki, bütün kanal Roger'ı destekliyor." sözleriyle ifade etmektedir. Bir kadının, başka bir kadının yanında olmayışını eleştirmektedir. Ardından, Megyn Kelly'e de geçmişte Roger Ailes'in cinsel istismarda bulunduğu ortaya çıkmaktadır. Megyn Kelly kendi kariyerinin "Roger'ın taciz ettiği kadın" imajıyla sarsılmasını istememektedir. Gücünün ve kadınlığının bu olay altında ezileceğini "cinsel taciz davasının yüzü olmak istemiyorum." sözleriyle ifade ederek başta kendini geri planda tutar ancak taciz olayının büyümesiyle filmin sonunda konuşmaya karar verir.

Roger Ailes'in eşi, Roger'a yapılan suçlamalara inanmaz. Özne olan erkek karaktere bağlılık ve sevginin kötü yorumlanması durumunda eş rolündeki kadın karakter eş olma rolü ön planda tutularak nesneleştirilmektedir. Taciz suçlamalarına "Şaka da kaldırmıyor. Roger açık saçık konuşur. Ben eğlenceli buluyorum. Suç bende. Ben teşvik ediyorum." şeklinde yorumlayarak, kadınların durumu yanlış anladığını kadınları suçlayan bir dille ifade etmektedir.

Roger'la ilgili olarak anlatılan hikayeler birbirine benzemektedir. Filmin sonunda, Megyn Kelly'nin de kendi hikayesini anlatmasıyla birlikte Roger Fox News'taki görevinden alınmakta ve Amerika'daki tüm televizyon kanalları ile gazetelerde bu olay yayınlanmaktadır. Simon De Beauvoir'ın "Başkalarının Kanı" adlı romanında bahsettiği Dostoyevski'ye ait olan "Her birimiz her şey için ve herkese karşı sorumluyuz" söylemi, feminist kuram bağlamında kadınların herhangi birinin başına gelen bir olayın, hepsinin başına gelebilecek olduğu ihtimalinden hareketle, benzer istismara maruz kalan kadınların birleşmesi sonucunda filmde, kadınlar kadınlara yurt olmaktadır. (Davis, 1998, s. 35-36 akt. Bayoğlu, 2010, s. 76). Filmde bir kadının yaşadığı mağduriyete karşı sesini yükseltmesi tüm kadınların filmin sonunda Roger'a karşı birleşerek seslerini duyurmasını sağlamaktadır. Beauvoir'ın Dostoyevski'nin sözüyle açıkladığı sorumluluk kavramı bu noktada filmde açıkça kendisini belli etmekte ve izleyiciye açıkça yardımlaşma, dayanışma, haksızlıklara karşı dik durma mesajı vermektedir.

Filmin sonunda, tüm kadın karakterlerin bir iç sesi olarak iş yerinde tacize uğramanın kadınlara kendini nasıl hissettirdiği şu sözlerle aktarılmaktadır:

"İş yerinde cinsel tacize uğramanın şöyle bir yanı var: Sizi sorulara mahkum ediyor. Kendinize şu soruları sorup duruyorsunuz. Ben ne yaptım? Ne söyledim? Ne giydim? Neyi kaçırdım? Beni zayıf mı görüyorlar? Para peşinde olduğumu mu söyleyecekler? Dikkat çekmek istediğimi söyleyecekler? Dışlanacak mıyım? Hayatımın sonuna kadar bununla mı anılacağım?"

Filmin son sözleri, bedenleştirilen, objeleştirilen, erkek gözünden izlenen kadınların taciz ve istismar durumlarında kendilerini suçlayarak kendilerine ve bedenlerine yabancılaşmalarını cümlelerle vurucu bir biçimde izleyiciye aktarmaktadır.

Sonuç

Feminizm, kadınların sosyal, ekonomik ve politik eşitliğini toplumsal düzenin her alanında sağlamak için mücadele etme hareketidir. Kadınların haklarının tanınması, cinsiyet ayrımcılığına karşı mücadele etme ve kadınların toplumdaki görünürliğini artırma gibi konuları kapsamakta ve feminizmin esas konusunu "kadınlar" oluşturmaktadır. Feminizm, farklı kültürlerde ve tarihlerde, farklı sosyal gruplar arasında farklı şekillerde ortaya çıkmıştır ve bugün de feminizmin farklı akımları ve bu akımların farklı talepleri mevcuttur. Feminizm, yalnızca kadınların değil erkekler ve diğer azınlık gruplarının da haklarının tanınması ve

eşitliğin sağlanması için mücadele eder. Feminizmle toplumsal cinsiyet rollerinde eşitlik; kadınların ve erkeklerin nasıl davranması, nasıl olması gerektiğinin toplumsal kalıplarla dayatılmadığı bir dünya istenmektedir. Ancak içinde bulunduğumuz çağa bakıldığında henüz bu isteğin gerçekleşmesinin çok gerisinde olduğumuz açıkça görülmektedir. Geçmişten günümüze toplumsal cinsiyet eşitliği bağlamında kadınlar, gündelik hayatlarında ev içinde ve ev dışında, eşitlik, özgürlük ve varlık mücadelesi vermiş, vermeye de devam etmektedir

Yapılan bir araştırmaya göre² sinema sektöründe gişe rekorları kıran filmlerin film ekiplerinin %75'i erkeklerden oluşmaktadır. Sinema sektöründe çalışan kadınların erkeklere oranla oldukça az olduğu araştırmanın önemli tespitlerindedir. Eğer bu konuda ses çıkarılmazsa bu eşitsizliğin devam edeceği de araştırmanın öngörülleri arasında yer almaktadır. Bu açıdan bakıldığında sinemadaki mesleklerden bahsederken yönetmen, senarist, ışık şefi, görüntü yönetmeni, kamera asistanı denildiğinde ve bir cinsiyet belirtilmediğinde birçok kişinin gözünde bir "erkek" karakter canlanmaktadır. Bu çalışmada bahsi geçen bu ayrımcılıktan hareketle mesleklerin cinsiyetlerinin olmadığı vurgulanarak, feminist sinemadan bahsederken yalnızca vurgu yapmak adına "kadın" sözcüğünün kullanıldığı belirtilmektedir.

Feminist sinema kadın yönetmenlerin, kadın senaristlerin ve oyuncuların, kadın perspektifinden kadın temalarını merkeze almaktadır. Sinemada kadın hikayelerinin nasıl anlatıldığı üzerine yoğunlaşmaktadır. En önemli görevlerinden biri kamuoyu oluşturmak olan medya ve kitle iletişim araçları kadınların toplumsal anlamdaki konumlarını ve bireylerin bakış açısını doğrudan etkilemektedir. Meslek gruplarının medyadaki yansımaları güçlü erkek karakterin pilot, avukat, yönetmen, senarist olmasıyla, cinsiyet belirtilmeden kullanıldığında eril bir algı yaratmasıyla karşımıza çıkmaktadır. Sinemada kadınlara atfedilen meslekler; hemşire, sekreter ya da çocuk bakıcısı gibi kadınların ev içi rollerine uygun görülen mesleklerdir. (Öztürk, 2000, s. 65). Sinemada kadınların çalışıp çalışmadığı, eğer çalışıyorsa nasıl bir işte, nasıl bir statüde çalıştığı gibi konular sinema filmlerinde kadın karakterlere olan bakışın bir yansımasıdır. Bu bağlamda, gösterilen kadın, gören kişiler tarafından gösterilmek istenen kadarıyla algılanmaktadır. Sinemanın kadını bir obje, bir meta-arzu nesnesi olarak erkeğin ötekisi konumunda sunması toplumsal cinsiyet kalıplarının yıkılması konusunda bireyler üzerinde önemli ölçüde olumsuz bir etki yaratmaktadır. Çünkü sinema sosyo-ekonomik ve kültürel olarak farklı düzeylerdeki birçok izleyiciye diğer tüm kitle iletişim araçlarında olduğu gibi aynı anda ulaşabilmektedir.

Günlük yaşamda bireyler, medya aracılığı ile özellikle ideal beden şekli ile ilgili kurallara açık veya örtük bir şekilde maruz kalır. İzler kitlenin bir kısmı için, "kadın olmak ve ideal bedene sahip olmak izlenen karakterlerden görüldüğü gibidir. Bu durumda "kendin ol" yerine "onun gibi ol" mesajı açılmaktadır. Güzellik kalıpları içindeki beden algısı, ideal olan budur şeklinde gösterilmektedir. İdeal beden ise erkeğin bakışından arzu nesnesi olan kadının bedenidir. David Herbert Richards Lawrence "Pornografi ve Müstehcenlik" isimli kitabında (2015, s. 29) kadınların esas sorununun kendilerini erkeklerin bakış açısından görerek, tamamen kendileriyle kaldıkları zamanlarda dahi erkekler ne istiyorsa ona uygun olmam gerek düşüncesiyle hareket etmelerinde olduğunu ifade eder. Bu durum kadınlarda nesne olmanın kabullenildiğini ya da kabullendirildiğini savunur niteliktedir.

Bombshell, hem sinemada kadınları hem de medyada kadınları izleyiciye göstermesi açısından mesajını doğrudan "kadınlık" üzerinden izler kitleye iletmektedir. *Bombshell* filmi boyunca kadın karakterlere erkek karakterler tarafından "sürtük, hain, aptal sarışın, menopozlu, hispanik -filmde bu sözcüğün seksi olarak kullanıldığı ifade ediliyor-, vb." yakıştırmaları yapılmaktadır. Kadınlar, yalnızca "kadın" olarak herhangi başka bir sığara gerek duymaksızın var olamamaktadır. Güçlü kadın karakterlerin yanı sıra nesne konumunda olduğunun farkında olmayan, düzene uyum sağlayan silik karakterler olarak filmde yer alan

² Bkz: Gender bias in the film industry: 75% of blockbuster crews are male. (<https://www.theguardian.com/film/2014/jul/22/gender-bias-film-industry-75-percent-male> Erişim Tarihi: 25.04.2023).

kadın karakterler de bulunmaktadır. Ancak, filmde genel anlamda konu feminizm çevresinde şekillenmektedir. Filmin sonlarına doğru, feminist mücadeleyi bırakmamak üzerine bu skandal olaylara dur demeye çalışan kendi içindeki çelişkilerinden sıyrılarak eyleme geçen güçlü kadınlar film boyunca gücüne güç katmaktadır. Filmin son sahnesinde karakterin iç sesinden “İş yerinde cinsel tacize uğramanın şöyle bir yanı var: Sizi sorulara mahkum ediyor. Kendinize şu soruları sorup duruyorsunuz. Ben ne yaptım? Ne söyledim? Ne giydim? Neyi kaçırdım? Beni zayıf mı görüyorlar? Para peşinde olduğumu mu söyleyecekler? Dikkat çekmek istediğimi söyleyecekler? Dışlanacak mıyım? Hayatımın sonuna kadar bununla mı anılacağım?” monoloğu duyulmaktadır. Yukarıda da belirtildiği gibi, bu sözler izleyicinin kendisiyle özdeşleşme kurabileceği ve kadın karakterlerin tüm film boyunca yaşadığı tüm çatışmaları daha iyi anlayacağı sahnededir. Kendine yabancılaşan kadın karakterler erkek karakterlerin onlara karşı olan tutumları karşısında önce kendilerinde suç aramaktadır. Böyle bir olumsuz durum karşısında kadının kesin ben bir şey yaptım düşüncesi izleyiciye açıkça verilen mesajlardandır. Bu sahne filmin izleyiciye katharsis yaşattığı sahne olarak değerlendirilebilir.

Tüm bu izlenilenlere bir başka açıdan bakıldığında, bir Hollywood filmi olan *Bombshell*, kadınların uğradığı tacizi, cinsel istismarı ve mobbingi yüksek sesle söylemesiyle kadın zaferiyle sonuçlanmaktadır. Buna karşın filmde erkek egemen bakış açısıyla tacizcinin gözünden kadın bedeni yakın plan çekimlerle izleyiciye sunulmaktadır. Burada izleyici bakan ve gören özne, kadın bedeniye parçalı bir şekilde yakından bakılan nesne konumundadır. Roger Ailes tarafından Kayla karakterinin tacize uğradığı sahnede, Kayla'nın kendi etrafında dönmesini isteyen Rogers'ın gözünden Kayla'nın eteğini yukarıya doğru sıyırışı ve bacakları yakın plan çekilmiştir. Kadın bedeni, filmde istismarın ve tacizin feminist teoriler çerçevesinde şekillenen söylemlerinin aksine görsel olarak izleyiciye haz unsuru olarak yansıtılmıştır.

Filmin önemini konusu itibarıyla medya sektöründe çalışan kadınların erkekler tarafından yaşadığı sorunlara ışık tutması oluşturmaktadır. Ayrıca sinema filmlerinde alışıl gelmiş, erkeğin gölgesinde kalan, yardıma muhtaç kadın imgesinin dışına çıkarak izleyiciye güçlü kadın karakterler sunan bir yapıya sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Stereotipleşmiş kadın karakterlerin dışında, eril bir dil olmadan, bedenleştirilmeyen, objeleştirilmeyen ve erkek egemen düşüncenin “yaptıkları” karşısında kendini suçlamayan sağlam kadın karakterlerin varlığının sinema tarihinde artacağına dair umut olmaktadır.

Çıkar Çatışması Beyanı:

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

Aslan, M. (2018). Sinemada Kadın: Başka Dilde Aşk Filmi Üzerine Bir İnceleme. *Selçuk İletişim*, 12(1), 199-215.

Baudrillard, J. (2012). Tüketim toplumu söylenceleri/ yapıları. (H. Deliceçaylı ve F. Keskin, Çev.). (5.Basım). (Orijinal basım: 1970).Ayrıntı Yayınları: İstanbul.

Bayoğlu, F. (2010). Simone de Beauvoir: Öteki olarak kadın.

Beauvoir, S. D. (1952). *The Second Sex*. New York: Bantham.

Beauvoir, S. D. (1993). *Kadın İkinci Cins I: Genç Kızlık Çağı*, çev. Bertan Onaran, 7.Baskı, İstanbul: Payel Yayınları.

Berger, John. (2005). *Görme Biçimleri*. (Y. Salman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Boxoffice, 2021. <https://boxofficeturkiye.com/film/skandal--2014681>

Butler, A. (2002). *Women's cinema: the contested screen* (Vol. 14). Wallflower Press.

- Butler, J. (2008). *Cinsiyet Belası. İstanbul: Metis Yayınları.*
- Doane, M. A. (1982). Film and The Masquerade: Theorising The Female Spectator. *Screen*, 23(3-4), 74-88.
- Foucault, M. (2007). *Göz Kamaştırıcı Hayvan: İktidar, İktidarın Gözü. (I. Ergüden, Çev.). Ayrıntı Yayınları, Seçme Yazılar 4: İstanbul.*
- Hooks, B. (2000). *Feminism is For Everybody: Passionate Politics.* Pluto Press.
- İlbuğa E, U. (2018) Yeşim Ustaoğlu Sinemasında Kadın Karakterlerin Özgürlük Arayışları, Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi 11, 292-320.
- İmren, M. (2018). İşte benim kimliğim: Moda ve medyanın kadınların kimlik inşası ve ideal beden söylemlerindeki rolü üzerine. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(1), 103-111.
- Johnston, C. (1973). *Women's cinema as counter cinema.* Screen Pamphlet.
- Lawrence, D.H. (2015). *Pornografi ve Müstehcenlik (Burcu Sipahi Çev.). İstanbul: Fabula Kitap.*
- Lin, C. A. (1998). Uses of sex appeals in prime-time television commercials. *Sex Roles*, 38(5 6), 461- 475.
- Mulvey, L. (1997). *Görsel Haz ve Anlatı Sineması. (N. Abisel, Çev.) 25. Kare: Sinema Kültür Dergisi. Ekim/ Aralık, 38- 46.*
- Öğüt, H. (2009). *Cogito Sayı: 58/ Bahar. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.*
- Öz, G. & Seçen, D. (2019). Türk Sinemasında Kadının Temsil Sorununa Alternatif Bir Yöntemle Bakmak: Bechdel Test . *Erciyes İletişim Dergisi* , 6 (1) , 467-486 . DOI: 10.17680 / erciyesiletisim.460827
- Özdemir, B. G. (2017). Türk Sineması'nda Özel Alan Kamusal Alan Karşıtlığında Anlatıda Mekan Ögesinin Kullanımı. *Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi (IBAD)* , 2 (1) , 108-118 . DOI: 10.21733 / ibad.2100.
- Öztürk, S. R. (2000). *Feminist Film Politikası: Mürebbiye Örneği*, *Kültür ve İletişim*, 3, 51-70.
- Roach, J. (Yönetmen). *Bombshell [Sinema Filmi]. ABD,Kanada: BG Film.*
- Taş, G. (2016). *Feminizm Üzerine Genel Bir Değerlendirme: Kavramsal Analizi, Tarihsel Süreçleri ve Dönüşümleri. Akademik Hassasiyetler*, 3(5).
- The Guardian, 2018. <https://www.theguardian.com/film/2014/jul/22/gender-bias-film-industry-75-percent-male>
- Vineyard, J. (2010). *Sinemada Çekim Teknikleri. (G. Rızaoğlu, Çev.). İstanbul: İstanbul Organizasyon Yayınları.*
- Yanat Bağcı, Y. (2021). Netflix Filmleri'nde Kadın Anlatısı: Marriage Story Filminin Feminist Kuram Bağlamında İncelenmesi. *Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları H a k e m l i Dergisi* , 4 (1) , 52-68 . DOI: 10.33464 / mediaj.884085.

-Araştırma Makalesi-

Film Anlatısında Gülerken Düşünmek

Berceste Gülçin Özdemir*

Özet

Gülmek insanlık tarihinin en eski ve en düşündürücü eylemlerinden biri olarak insanlığın gerçeklerini yüzlerine vuran bir edimdir. Gülme üzerine düşünen birçok düşünür gülmenin içine sızan anlamları ve göstergeleri çeşitli teorilerle formüle etmişlerdir. Sosyal teori, Henri Bergson'un gülme edimine dair sorgulamaları işaretleyen felsefesiyle, insanlığı düşünce yolculuğuna çıkaran, gülme teorilerinden biridir. Bergson, sosyal teoriyle, toplumun verili ve sözsüz kodlarını tekrar topluma sunarak bu kodların içinde yer alan erkek tahakkümünü imlerken gülmenin düşündüren yönünü diğer taraftan vurgulamaktadır. Aile Arasında (Ozan Açıktan, 2017) filmi, erkek egemen düzenin kurallarını hatırlatırken bu düzene eleştiri getiren bir anlatı olarak güldürürken sorgulama alanları açan bir anlatıdır. Film anlatısında, mutluluğun, hüznün, iyiliğin, kötülüğün izlerini sürebilen izleyici, karnavalesk bir alandaymışçasına birçok duyguyu aynı anda duyumsamaya çalışırken eril düzenin göstergelerini de zihinlerinde tartışmaya açmaktadır. Bu noktada, film anlatısındaki bazı mekanlar, sosyal teorinin eleştirel baktığı toplumsal düzen kurallarını açığa çıkarmaktadır. Çalışma, Bergson'un gülmeye dair detaylandığı sosyal teorinin çerçevesinde ve karnavalesk kavramının içeriğini de temel alarak film anlatısı karakteriyle birlikte toplumsal düzenin ataerkil söylemlerini tartışma açmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Gülmek, karnavalesk, ironi, sosyal teori, Henri Bergson, film felsefesi.

*Doç. Dr., İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye.
E-mail: gulcin.ozdemir@istanbul.edu.tr
ORCID : 0000-0002-3742-2739
DOI: 10.31122/sinefilozofi.1252321
Özdemir, B. G. (2023). Film Anlatısında Gülerken Düşünmek. SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16 , 379-394 .
DOI:10.31122/sinefilozofi.1252321

Geliş Tarihi: 17.02.2023
Kabul Tarihi: 20.05.2023

-Research Article-

Thinking While Laughing in Film Narrative

Bercestte Gülçin Özdemir*

Abstract

*Laughing is one of the oldest and most thought-provoking acts of human history, and it is an act that puts the realities of humanity on their faces. Many thinkers who think about laughter have formulated the meanings and signs that penetrate into laughter with various theories. Social theory is one of the theories of laughter that takes humanity on a journey of thought with the philosophy of Henri Bergson that marks the questioning of the act of laughter. Bergson, with social theory, presents the given and nonverbal codes of the society to the society, while pointing out the male domination within these codes, while emphasizing the suggestive aspect of laughter on the other hand. The film *Aile Arası* (Ozan Açıktan, 2017) is a narrative that reminds the rules of the male-dominated order, while making it laugh as a narrative that criticizes this order, and opens up areas of questioning. In the narrative of the film, the audience, who can trace the traces of happiness, sadness, goodness, and evil, tries to feel many emotions at the same time as if they are in a carnivalesque area, while also discussing the indicators of the masculine order in their minds. At this point, some places in the film narrative reveal the rules of social order that social theory looks critically at. The study opens a discussion on the patriarchal discourses of the social order together with the film narrative character, within the framework of Bergson's detailed social theory of laughter and based on the content of the concept of carnivalesque.*

Key Words: *Laugh, carnivalesque, irony, social theory, Henri Bergson, film philosophy.*

*Assist. Prof. Dr., İstanbul University, Faculty of Communication, Department of Radio-TV-Cinema, İstanbul, Türkiye.

E-mail: gulcin.ozdemir@istanbul.edu.tr

ORCID : 0000-0002-3742-2739

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1252321

Özdemir, B. G. (2023). Film Anlatısında Gülerken Düşünmek. SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 379-394 .

DOI:10.31122/sinefilozofi.1252321

Recieved:17.02.2023

Accepted: 20.05.2023

Extended Abstract

Based on Henri Bergson's work *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic* (1900), the study discusses the social theory in the act of laughter, which causes the audience's laughter in the movie *Aile Arasında* (Ozan Açıktan, 2017), in the context of the masculine codes of the social order, based on Bergson's discourses on the philosophy of laughter. The wedding theme, which is the focus of the movie *Between the Family*, reminds the content of the concept of carnivalesque, which allows philosophical inquiries by detailing in Mikhail Bakhtin's work, *From Carnival to Novel: Selected Essays from Literary Theory to Philosophy of Language* (1986). The wedding venue, which presents an example of making sense of the carnival state in cinema, shows the constraints that the elements of social conflict and the social order present together with the dominant masculine domination. Mikhail Bakhtin's concept of carnivalesque refers to a festive atmosphere in which everything is present. Bakhtin's carnivalesque understanding of the world makes it possible to "adorn philosophy with a motley concubine dress" (Bakhtin, 2001, pp. 254). Bakhtin, who says that the carnival itself is a reconciliatory pompous show in ritual style, states that everyone is a participant in the carnival. The prohibitions and restrictions that exist in the order of non-carnivalesque life are suspended at the carnival. In an environment where there is informal, warm and sincere contact between people, everyone is friendly. It is emphasized that in an environment where awkwardness, inappropriate associations, disrespect, and curses occur, the important comes together with the unimportant, the wisdom with the stupid, and the carnival is a completely destructive and at the same time a completely regenerative festival of time. In support of de Bakhtin's views, Robert Stam characterizes carnival as the suspension of hierarchical structure and everything that arises from socio-hierarchical inequality or any other form of inequality between people. With Bergson's social theory, one of the theories of laughter, while trying to reveal the processes that laughter opens on the road to catharsis, the evacuation of the audience at the end of the film, mentally and spiritually, the concept of carnivalesque has helped in detailing the questioning issues of this study. Bergson draws attention to the social side of the philosophical aspect of the act of laughing. Bergson begins to ask his work by asking what laughter means and continues by questioning the basis of ridiculousness. Bergson looks for a logic peculiar to himself even in the most extreme oddities of comedy creation and reminds us of Aristotle's sentence that man is a laughing animal. According to Bergson, human can be defined as an animal that makes you laugh. Mentioning the necessity of placing it in society in order to understand laughter, Bergson emphasizes the importance of the social function of laughter and says that laughter must have a social meaning. In addition to its social functions, laughing is an act in which aesthetics infiltrates. There is an aesthetic aspect in laughing, because this aesthetic aspect arises when the individual and society eliminate the concern for their own survival and when they begin to treat themselves as if they are a work of art. Bergson says that life presents itself to us as a development in time and a complexity in space. It presents a constant change of state, the irreversibility of events, and the perfect individuality of a self-enclosed series: repetition, reversal, and the interpenetration of series. These are the methods used in vaudeville. Again, there are coincidences; reversal is like meeting a character who has fallen into his own trap; The interweaving of the series is always considered ridiculous if an event belongs to two completely independent series of events at the same time and can be interpreted in two completely different senses at the same time. At the end of the day, Bergson deduces that what is called the mechanization of life can be achieved through these methods. The narrative of family is a narrative that makes the audience laugh in a repetitive loop, with the presentation of the absurd situations that occur as a result of misunderstandings between the characters in the narrative, the relations of the characters with each other and the plot. According to Bergson, the purpose of the comedy lies in the work itself, it aims to describe the characters that will be encountered again on the path we have met. *Between the Family*, as Bergson says, fulfills its social function in this film. Every discourse and action that is laughed, thoughtful, questioned, in its own cycle, connects the audience to the dialectic within the humor itself. Morreal also says that the humorous attitude is seen as an approach that is a philosophical attitude.

Giriş

İnsan davranışlarının en temel duygu durumlarını açığa vuran edimlerden biri, gülmektir. Gülmek, insanın rahatlamasını sağlayan, hayata tutunmasına oldukça anlam veren bir eylemdir. Russel Jacoby'nin de dediği gibi, gülme efektleri gündelik kıyımı ve angaryayı zihinden kovmaya çalışır; gülünür, çünkü yaşantı kederlidir (Jacoby, 1996, pp. 43). Film anlatılarının izleyicileri güldürerek filmin içine çekmeyi başarması klasik anlatı sinemasında kolay görünen ancak içinde zorlukları barındıran bir durum arz etmektedir. Kültürel birtakım kodlar temelinde, bir toplumda paydaş olan göstergeleri kullanarak izleyicileri güldürmenin formülleri film anlatıları bağlamında kullanılır. Ancak, bu kodlar her zaman işe yaramayabilir. Üstelik, popüler filmleri alımlayan izleyici kitlesinin ne zaman, neye güleceği konusu her zaman net çizgilerle öncelenemeyebilir. Yeşilçam filmlerinin izler kitlesi için, halkla duygusal bağlantıyı sağlamada Yeşilçam'ın bir pazar yeri olduğunu ve buradan seslenmenin birikim sağlayacağını düşünen Serdar Öztürk, Yeşilçam'dan edinilen birikimin, pazar yerini dönüştürme olasılığı olduğunu da belirtmektedir (Öztürk, 2020, pp. 768). Bu minvalde, çalışmada incelenen film anlatısı da klasik anlatı uyuşmalarını kullanan bir film olarak pazar yerinde kalıplaşmış, yazılı olmayan fakat, toplum içinde içselleştirilmiş eril kodların tekrar okunabilmesine imkan tanımaktadır.

Gülmenin içinde var olan felsefi düşünüş izleği Henri Bergson'a göre toplumsal çatışmaları içinde var etmektedir. Bu bağlamda, gülmek, sadece eğlenmeyi ve rahatlamayı sağlamamakta, düşünürken toplumsal ve kültürel kalıplaşmış yargıların da tekrar sorgulanmasını mümkün kılmaktadır. Bu nedenle çalışmada, Bergson'un gülmenin felsefi yönünü tartıştığı çalışması temel alınmıştır. Gülme teorilerinden Bergson'un sosyal teorisi ile gülmenin, katharsise giden yolda açtığı süreçlerde, izleyicileri film kapanışı sonunda ruhen ve zihnen boşaltması ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

Bu çalışmaya başlamamın en önemli sebebi, Henri Bergson'un Gülme: Gülücün Anlamı Üzerine Deneme (1900) adlı eserinde, gülme edimine dair sorguladığı şu soruyla başladı: "Bu denli önemli, üstelik de basit bir olgunun filozofların ilgisini daha çok çekmesi gerekmez miydi?" (Bergson, 2019, pp. 5). Evet, çekmesi gerekirdi. Mizah, hayatın içinde öyle çeşitli kanallardan sızmıştır ki en acılı, en hüznü, en zor anlarımızda dahi mizahın, kapının arkasından kafasını göstererek bizleri gülümsetmeye çalıştığı gerçekliğiyle karşı karşıya kalmaktayız ve gülme edimini gerçekleştirmekteyiz. René Descartes, gülmenin insan fizyolojisinde yarattıklarını şöyle açıklar: "Kalbin sağ boşluğundan gelen kanın, ciğerleri birdenbire ve birçok defa şişirerek, ciğerlerdeki havanın nefes borusundan sözsüz ve çatlak bir ses halinde, gürültü ile çıkmasından sebep olmasından ileri gelir. Ciğerlerin şişmesi kadar bu havanın çıkması da diyaframın, göğüsün ve boğazın bütün kaslarını iterler, böylece de bu kaslarla bağlantılı olan yüzün kaslarını da hareket ettirirler. Bu sözsüz ve kahkahalı ses ile yüzün bu hareketine gülme adı verilir." (Descartes, 2013, pp. 77). Herbert Spencer'a göre gülme, birdenbire boşlukla karşılaşan bir çabaya delalet etmektedir. Immanuel Kant'a göre ise, gülme, sonu birdenbire hiçlikle biten bir beklentiden kaynaklanmaktadır (Bergson, 2019, pp. 57). Descartes'in, Spencer'ın, Kant'ın gülmeyi açıklamasından hareketle, gülme ediminin bireylerin psikolojisinde ve fizyolojisinde yarattığı rahatlatıcı etki alenen görülmekle beraber gülmenin ucu açık bir izleğe denk düşen edim olduğu da ortaya koyulmaktadır. Felsefenin başlangıcından itibaren hayata ve evrene dair her şeyi sorgulayan filozofların, gülmeye dair çok ciddi düşünme süreçleri geçirmeden, kısaca bu konuda fikirlerini ortaya koymaları, belki de komik olanın alt tabakalardan gelen bir kültüre ait olmasıyla açıklanabilir.

Bergson, gülme ediminin içinde var olan felsefi yönünün toplumsal tarafına dikkat çekerek sorgulamaya açmaktadır. Bergson eserine gülme ne anlama gelir diyerek başlar ve gülünçlüğü temelinde ne vardır, diye sorarak devam eder. Aristoteles'ten beridir gülme ve gülünç olan üzerine filozofların düşündüğünü söyleyen Bergson, güldürü yaratımının, en uç tuhaflıklarında dahi kendine özgü bir mantık arar. Aristoteles'e göre, insan "gülen hayvandır".

Bergson'a göre, insan, "güldüren hayvan" olarak tanımlanabilirdi. Gülmeyi anlamak için, onu toplum içine yerleştirmenin gerekliliğinden bahseden Bergson, gülmenin toplumsal işlevinin önemliliğini vurgular ve gülmenin, toplumsal bir anlamı olmalı, der (Bergson, 2019, pp. 3-7). Aristotelesçi önermesini tersine çevirmemizi isteyen Bergson, insanın gülünç hayvan olarak söylenmesini teklif etmektedir. Keza, Anca Parvulescu'ya göre, sadece insan gülünçtür ve gülmenin asıl nesnesi insandır (Parvulescu, 2017, pp. 20- 21). Mikhail Bakhtin'in Karnaval'dan Romana: Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar (1986) adlı eserinde aktardığına göre de François Rabelais döneminde gülmenin felsefesini detaylıca anlatırken Aristoteles'in "Tüm canlı yaratıklar arasında yalnızca insana bahşedilmiştir gülme." dediğini vurgulamaktadır (Bakhtin, 2001, pp 89). Parvulescu, Bergsoncu bağlamda gülmenin, toplumsal işlev barındırırken, tehlikeli acayıplıkları düzeltme görevi de görmektedir. Bedensel, zihinsel ve kişilikle ilgili yetersizlikler, sefalet ve olası suç sebebi olarak ele alınan yetersizliklerdir. Gülme, nasıl olunması gerekiyorsa, hemen öyle görünmeye çabalanmasını sağlayan ve kuşkusuz öyle olduran bir edimdir. George Bataille ise, Bergson'un Gülme: Gülüncün Anlamı Üzerine Deneme adlı eserindeki gülme teorisini yetersiz bulduğunu ifade etmektedir. Ancak, gülüşün saklı kalmış anlamı, Bataille tarafından bu eseri okuduktan sonra önemsenmeye başlanmıştır. "Kendimi gülüşe kaptırdığım anda yaşadığım mutlu, içten gülüşe bağlı sorun" olarak gülmeye dair düşünme sürecine girdiğini ifade etmiştir (Parvulescu, 2017, pp. 178). Toplumsal işlevlerinin yanı sıra gülme, estetiğin de içine sızdığı bir edimdir. Gülmede estetik bir yan vardır, çünkü birey ve toplum kendi devamını sağlama kaygısını yok ettiğinde, kendine bir sanat eseriymiş gibi davranmaya başladığında bu estetik yan doğmaktadır (Bergson, 2019, pp. 15). Bu estetik yan özelliği, gülme ediminde saklı olan felsefi bir yön olduğu düşüncesini daha açık şekilde ortaya koymaktadır. Gülüyoruz, çünkü varız!

Mizah Teorileri Neye Bakar?

Trajedi ve komedinin aynı dönemde ortaya çıktığı, bu alanlarda çalışan bilim insanları tarafından öne sürülmektedir. Her ikisinin de Dionysos kültüründen kaynaklandığı söylenmektedir. Dionysos onuruna düzenlenen komoslar, güldüren yergiler, şakalar, karşılıklı atışmalarla dans edip söylenen, maskeli şenlik toplulukları, gezici oyuncuların küçük bir sahne üzerinde maskeleriyle, belli tipleri canlandırmaları komedinin doğuşuna temel hazırlamıştır. Aristoteles'e göre her ikisine Dorlar sahip çıkmıştır, ancak komedi, Megaralıların demokrasiye kavuştukları günlerde (İ.Ö. 600'lü yılların başı) Megara'da ve Megaralılar tarafından Sicilya'da uygulamaya koyulmuştur. Komedi ilk olarak anlatının, uzun öykünün (mythos) Epikharos tarafından uygulandığı belirtilmektedir (Özbayoğlu, 2007, pp. 14). Dionysos şerefine yapılan festivallerde düzenlenen eğlencelerde, topluluklar ellerinde "phallos"lar taşıyarak şarkılar söyler, danslar ederler ve kendilerini izleyenlerle şakalaşmışlardır. Bu tür eğlenceler evrim geçirerek komedinin gelişimine katkıda bulunmuştur. Toplum içinden, siyasal yaşamdan, mitolojik konuların hicvedildiği eski komedi dönemi; mitolojiden, gündelik yaşam konularına doğru yönelen, koronun ortadan kalktığı, orta komedi dönemi; asker, aççı, parazit, çalgıcı, düzenbaz, köle gibi günlük yaşamdan karakterlerin yaratıldığı, bireyin iç dünyasını temel alan, gündelik sorunları ortaya koyan, yeni komedi dönemi, Attika'da bu üç dönemin yaşanmasına olanak sağlamış ve komedinin gelişim sürecine kaynaklık etmiştir (Demiriş, 2007, pp. 64).

Gülmenin tarihinde üç temel teoriyle karşılaşıldığı Morreal tarafından belirtilmektedir. Bunlar; üstünlük teorisi, rahatlama teorisi, uyumsuzluk teorisidir. Üstünlük teorisi, bir kişinin diğer insanlardan üstün olduğunu hissetmesi durumuna dayanmaktadır. Platon'a göre gülmenin uygun nesnesi, budalalık ve şeytanlıktır. Aristoteles de gülmenin alayın bir türü olduğunu düşünen bir filozoftur. Aristoteles, alay etmenin bir türü olan nüktenin yasa koyucular tarafından yasaklanabileceğine dair fikrini belirtmektedir. Thomas Hobbes'a göre ise gülme, *Leviathan* (1651) yapıtında belirttiği üzere, kişinin kendisini başkasından ya da önceki durumundan daha iyi görmesi durumunda ortaya çıkan duygu yükselmesi olarak ifade edilmektedir. Hobbes'un söylemleri üstünlük teorisinin temel görüşü olarak düşünülmektedir:

“Gülme] . . . kendilerindeki yeteneklerin en azının bilincinde olan kimselerin çoğunda gülmeye rastlanır ki bunlar başkalarının kusurlarını izleyerek hep kendi kendilerinin tarafını tutarlar. Ve bu nedenle, diğerlerinin eksikliklerine fazlasıyla gülme bir yüreksizlik işaretidir. Akıllı insanların yapması gereken davranışlardan biri de başkalarına yardım etmek ve onları hor görmektir; ve de kendilerini yalnızca en yeterli olanlarla karşılaştırmaktır.”

Anthony Ludovici, *The Secret of Laughter* (1932) eserinde, gülmenin, düşmana karşı bir meydan okuma olduğunu ifade etmektedir (Morreal, 1997, pp. 11- 12). Gülerken eğlenmemiz, kendimizi iyi hissetmemiz, üstünlük teorisinin savunduğu bir görüştür (Morreal, 1997, pp. 23). Keza, bazı kültürlerde alay etmek için gülme ve acımasızca gülme en başat gülme türlerinden biri olarak söylenmiştir. Samoa kültürü bu gülme türlerini içinde barındırmaktadır. Grönland Eskimoları arasında ise, alay etme yarışmaları düzenlendiği söylenmektedir (Morreal, 1997, pp. 16). Ludwig Wittgenstein’in “Bir dil oyununu anlamak, dünya görüşünü paylaşmaktır.” söylemi de aynı paralel düşünce izleğini işaretlemektedir (Morreal, 1997, pp. 91). Jacques Le Goff, bir toplumun kolektif zihniyetlerinin ve toplumsal yapılarının merkezine ulaşmanın iyi yolu olarak gülmeyi görür. Çünkü, topluca gülmek Goff’a göre, toplumsallık kapasitesinin belirtisi olan bir biçimi olarak anlamlandırılmaktadır (Fenoglio, Georgeon, 2000, pp. 80).

Uyumsuzluk teorisi ise, ilk kez Aristoteles tarafından benimsenen bir teoridir. Immanuel Kant ve Arthur Schopenhauer de bu teorinin savunucuları arasındadır. Kant, “Gülme, yıkılan bir umudun hiçliğe doğru ani değişiminden doğan bir duygudur.” der. Schopenhauer’e göre ise gülme, bir kavram ile o kavramla ilişki içindeki nesnelere arasındaki uyumsuzluğun aniden algılanmasıdır. James Beattie, duygusal gülme, hayvansal gülme olarak iki tür gülmeden söz eder. Duygusal gülme, akla sunulan nesne ve düşüncelerin sonucunda heyecan yaratan duygudan türer; hayvansal gülme ise, hayvansal ruh olarak adlandırılan, maddesel nedenlerin işleyişinden kaynaklanan, bazı bedensel duygulardan ya da ani tepkiden doğar olarak açıklanmaktadır (Morreal, 1997, pp. 26-29).

Rahatlama teorisine en erken, Lord Shaftesbury’nin *The Freedom of Wit and Humour* (1711) adlı eserinde rastlanmaktadır (Morreal, 1997, pp. 32). Sigmund Freud’a göre cinsellik ve düşmanlık, baskı altında tutulan gülmeyi ortaya çıkaran kavramlardır (Morreal, 1997, pp. 34). Herbert Spencer, *On the Physiology of Laughter* (1860) adlı eserinde, duygularla, sinir sistemi arasında bağ kurar ve duygusal enerjinin boşalma yöntemlerinden biri olarak gülmeyi gördüğünü söyler (Morreal, 1997, pp. 37). John Dewey de gülmeyi, sinirlerin aniden boşalması olarak tanımlamaktadır (Morreal, 1997, pp. 38). Freud’un gülme teorisi üzerine düşünceleri, *Jokes and Their Relation to the Unconscious* (1905) adlı eserinde görülebilir. Freud, bu eserde gülmenin üç türü olduğundan bahseder; şaka, komik durum, mizah. Şaka yaparken bastırılmış ya da yasaklanmış düşünceler için kullanılan enerji, komik durumlarda, tepki verme anında düşünmek için kullanılmayan enerji, mizahta ise, duygularımızca kullanılmayan enerji olarak gülmeye temel olacak üç gülme türünün sebepleri şeklinde detaylandırılmaktadır (Morreal, 1997, pp. 43). Baskılanmış ruhsal enerjinin açığa çıkarılması, şakalara ve mizaha neden güldüğümüzün açıklamasını sunar (Morreal, 1997, pp. 45). Freud’a göre ruhsal enerjinin ekonomik kullanımı, komik durumlarda yaşadığımız deneyimlerde ortaya çıkar. Bir sirkte palyaçonun sakarlıklarını gördüğümüzde, kendi deneyimlerimizi hatırlarız ve onun çabasını, kendi çabamızla karşılaştırırız, bu ruhsal enerjinin ekonomik kullanımına bir örnek olarak gösterilmektedir (Morreal, 1997, pp. 50). Ancak, Freud, gülmenin her türünü, duygusal enerjini boşaltımı olarak görmediğini, yalnız mizahi gülme olarak gördüğünü belirtmektedir (Morreal, 1997, pp. 56). Mustafa Şekip Tunç, Freud’un düşüncelerini destekler nitelikte, gülünen her şeyin hakiki kaynağı olarak ruhlarımızı göstermektedir, çünkü gülünç olan şeyin temeli ruhlarda gizlenmektedir (Tunç, 2019, pp. 128). Morreal ise, gülmenin güzel bir psikolojik duygudan kaynaklandığını iddia etmektedir. Morreal, değişimin neden olduğu duyguların sinirsel bir eylemle dile getirilmesi hali olarak gülmeyi açıklar (Morreal, 1997, pp. 60). Mizahi olmayan gülme, bebeklerde ve çocuklarda görülen gülmedir. Yetişkin nüktelerinde ise, kişinin ortaya çıkan durum ya da şeye ilişkin farklı benimsediği beklentiden farklı bir

durumla karşılaştığında komik bulduğu şeylerle karşı karşıya gelmektedir (Morreal, 1997, pp. 65). Gülmenin kültürle olan ilişkisi, gülmenin psikoloji ile olan ilişkisi kadar önemlidir. Toplumların kültürel kodlarında yatan göstergeler, onların dünyayı anlamlandırma şekillerini biçimlendirir. Morreal, Fiji yerlilerinin hep suyun içinde olduklarından yıkanmadıklarını belirtmiştir. Bu nedenle, Fiji yerlileri, ilk kez Avrupalıları ellerini, yüzlerini yıkarken gördükleri için oldukça şaşırılmış ve bu duruma gülmüşlerdir (Morreal, 1997, pp. 66). Morreal bu teorilerin yanı sıra insan psikolojisinde var olan bazı durumların, insanları güldürdüğünü hatırlatmaktadır. Utanma ve mutsuzluk gibi duygular, bu duruma örnek olarak verilmiştir. Psikolojik değişimlerde, olumsuz durumlardan kaynaklanan bir şey söz konusu ise, gülme meydana gelmemektedir (Morreal, 1997, pp. 77). Gülme, güvenlik arasındaki bağlantıda keza önemlidir. Kişinin başına gelen bir olayın olumsuz sonuçları büyük değil ise, bu gibi durumlarda kişi kontrolü kendi elinde hissettiğinden güvencedir ve duruma gülerek tepki vermektedir (Morreal, 1997, pp. 79).

Bergson'un gülmeye dair önemli düşünelere ve sorgulamaya yol açan Gülme eseri ise, mizah teorilerinden sosyal teori başlığı altında incelenmektedir. Bu çalışma da Bergson'un sosyal teorinin mizah teorilerine katkısının oldukça önemli olduğunu ortaya koymakta ve eser, gülmeye, mizaha dair tartışmaları yoğunlaştırabilme izleğine sahip olduğu için dördüncü bir teori olarak nitelendirilmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır. Eric Smadja, Gülmek (2013) adlı eserinde, Bergson'un teorisinin, çirkinlikleri, otomatikleştirilmiş hareketleri, uyumsuzlukları komiğin tipik özellikleri olarak gösterdiğini, antik çağın yazarlarının tarif ettiği çirkinliklere ve Hobbes'un bahsettiği yetersizliklere atıf yaparak üstünlük hissi veren ve gülünen nesnenin değersizleşmesi teorisinin bir parçası gibi görüldüğünü belirtmektedir. Bergson'un, antik çağ yazarlarının (Platon, Aristo, Çiçero, Quintilien) teorileri gibi gülmeyi sosyal ve kültürel hayata yerleştirdiği vurgusu önem kazanmaktadır (Smadja, 2013, pp. 42). Keza, Douglas Pye, komedi film türünde kahramanın, toplumla bütünleştiğinin altını çizmektedir (Pye, 2003, pp. 205). Hem komedi türünün izleyiciye sunduğu kendisiyle yüzleşme anı hem kamusal alanda var olan eşitlik hakkının bireyler arasındaki bölüşümüyle ilgili sorgulama, Bergson'un gülmeye dair felsefesinin bu konularla ilgili düşünme süreçlerine katkısını göstermektedir.

Çalışmanın Yöntemi

Çalışmanın yöntemi, gülme teorilerinden Bergson'un sosyal teorisini temel almaktadır. Bu teoriye göre, gülmeye kaynaklık eden düşünce, gülmenin içinde var ettiği toplumsal işlevidir. Çalışmada incelenen film, komedi türünde bir filmidir ve popüler kültür ürünleri tüketen kitlenin alımlayabileceği bir film anlatısıdır. Filmin hedef kitlesi, kitle kültürü ürünlerini tüketen ya da popüler kültür ürünlerini tüketen izleyici kitlesi olduğu için, bu kitle, yoğun düşünme süreçleri geçirmekten daha çok kendilerini rahatlatan film anlatımları tercih etmektedir, denilebilir. Ancak, film anlatısı popüler bir film olmakla birlikte gülerken toplumsal düzen kurallarını düşündürmeye sevk edecek söylemleri de içerdiği için düşün tarafı anlamlı bir anlatı haline gelmektedir. Bu minvalde, Henri Bergson'un, *Gülme: Güllüncün Anlamı Üzerine Deneme* eserinde sorgulanan sosyal teorinin temel düşünceleri kaynak alınarak ve Mikhail Bakhtin'in karnavalesk kavramı temelinde; hem film odağına alınan gülmenin toplumsal düzen kurallarını düşündürücü işlevi hem de düşün mekanının sorgulamaya açtığı toplumsal düzenin eril söylemleri film incelemesi çerçevesinde tartışılmaktadır.

Sizi Şöyle Alalım, Nasıl Gülmek İstersiniz?

"Halayı ben de tuttum adam gibi kadın"

(filmden bir replik)

Ana olay örgüsü, Zeynep'in, Emirhan ile olan aşkının evlilikle neticelendirilmesi isteğinde yatmaktadır. Ancak, Zeynep babasının yaşam biçiminden utandığından bazı gerçekleri gizler, Emirhan'ın evlenme teklifi üzerine Solmaz, (Zeynep'in annesi) kızının mutluluğu için

Zeynep'in Emirhan'a söylediği yalanları sürdürmeye devam eder. Zeynep babasının emniyet müdürü olduğu için Emirhan ile bir türlü tanıştıramadığı yalanını Emirhan'a devam ettirmek ister. Fakat, Emirhan'ın ailesi, Zeynep'in ailesiyle tanışmak isteyince, Necdet yerine başka bir baba figürü bulunur. Bulunan kişi, eşiyile boşanma eşliğinde olan Fiko'dur. Fiko ile Solmaz'ın tanışmaları ise, tesadüflükler silsilesi içinde gelişmiştir ve Fiko, Solmaz'ın yardımcıları sonucu onlarla aynı ev içinde yaşamaya başlar. Ana olay örgüsü içinde gelişen yan olaylarda meydana gelen karakterlerin birbirini yanlış anlamaları, karakterler arası yanlış anlaşılmalarda ve komik stereotip karakterlerin deneyimlediği mizahi durumlarla, film anlatısı ilerler.

Eşinden boşanma kağıdı alan Fiko, boşanma davası için bir avukatın adını alır ve onunla randevulaşır, ancak karakterler arasında meydana gelen yanlış anlamalar silsilesi ve yanlış anlamalardan kaynaklanan komik diyaloglar, izleyiciyi filmin başlangıcında güldürmeye başlar. İki karakter arasında uzun süren komik diyalog, komedi filmlerinde sıkça görülen birbirini yanlış anlayan karakterler arasında meydana gelen yanlış olaylar dizgelerinin örneğini sunar. Çünkü, Solmaz, Fiko ile buluşurken ondan hoşlanan bir kişiyle buluşacağı düşüncesiyle buluşmaya gider. Fiko ise, Solmaz'ı boşanma davasında ona yardım edecek olan avukat olarak algılar. Avukatın mekâna geldiği gösterilir ve izleyici bu durumun farkındadır, ancak Solmaz ve Fiko arasındaki diyalog devam eder. Birbirlerini yanlış anlamaları sonucu meydana gelen tartışmada Solmaz, Fiko'nun başını yaralar, ancak içi rahat etmediği için Fiko'ya yardım ederken ikisi de neden buluştukları gerçeğini öğrenirler. Komedi film türünde, karakterlerin birbirini yanlış anlamaları durumu ortaya çıkan komik diyaloglar ve izleyicinin karakterler hakkında bilgiye haiz olmalarından dolayı, onların içine düştükleri durumlara gülmeleri sık görülen motiflerdendir.



Görsel 1: Aile Arasında filminin karakterlerinden Solmaz (Demet Evgar) ve Fiko karakteri (Engin Günaydın).

Bergson hayatın bize zamanda bir gelişme ve mekânda bir karmaşıklaşma olarak kendini takdim ettiğini söyler. Sürekli bir hal değişikliği, olayların geri döndürülemezliği ve kendi içine kapalı bir serinin mükemmel bireyliği: tekrar, tersine çevirme ve serilerin iç içe geçmesi olarak adlandırılan üç işleyişi sunmaktadır. Bunlar, vodvillerde kullanılan yöntemlerdir. Tekrarda, tesadüfler vardır; tersine çevirme, kendi kurduğu tuzağa düşen kendisi düşen bir karakterle karşılaşmak gibidir; dizilerin iç içe geçmesiyle, bir olay aynı anda, birbirinden tamamen bağımsız iki olay dizisine aitse ve yine aynı anda birbirinden tümüyle farklı iki

anlamda da yorumlanabiliyorsa daima gülünç bulunmaktadır. Günün sonunda Bergson, hayatın mekanikleşmesi denilen şeye bu yöntemlerle ulaşılabilirdiğinin çıkarımını yapmaktadır (Bergson, 2019, pp. 59- 66). Film anlatısında anlatım çizgisi düz bir çizgide ilerlerken, katharsis duygusuna doğru yola çıkan izleyici, konular içindeki tekrarlar, tersine çevirme ve serilerin iç içe geçişiyle izleme sürecini devam ettirmektedir. Fiko, Solmaz'ın evine taşınmasıyla olayların da iç içe geçişliliğine adım atılır ve anlatının sağladığı merak duygusu için de önemli bir adımdır.

Fiko, Solmaz'ın önerisi üzerine Solmaz'ın boş olan bir odasına geçici olarak taşınır. Solmaz'ın en yakın arkadaşı trans birey Behiye ile yemek yerken tanışan Fiko, Behiye'nin sesinin kalınlığını sigara içmesini bağlayarak, sigara içmemesi gerekliliğini onunla paylaşır. Ancak, Behiye trans birey olduğu için biyolojik nedenlerden dolayı sesi, biyolojik kadınlara göre daha kalın çıkmaktadır. Saf mizaçlı ve sürekli pot kıran komşu Leyla karakteri ve Solmaz, Fiko'nun, Behiye'nin cinsel kimliğini anlamamasına gülerek tepki verirler, Behiye ise, "ben sana sonra anlatırım" diyerek konuyu kapatmaya çalışır, ancak o da Fiko'nun saflığının farkındadır ve diyaloga mizahi yaklaşımıyla karşılık verir. Bergson'a göre gülme bir nevi sosyal jesttir. Yarattığı acayiplikleri, sıra dışılıkları bastırır ve toplumun içine sızmış olan mekanik katılık bağlamındaki her şeye esneklik kazandırmaktadır (Bergson, 2019, pp. 15). Keza, Mustafa Şekip Tunç'a göre de komedide karakterin komik olması için toplum dışı olması gerekliliği vardır (Tunç, 2019, pp. 132). Behiye karakteri, toplumsal cinsiyet kodlarının eril söylemlerle inşa edildiği bir toplumsal düzende sıra dışı olanı, acayip olanı imlemektedir. Oysaki Behiye, gündelik yaşam pratiği içinde ötekileştirilmemesi gereken ve sıra dışı olarak nitelendirilmemesi gereken bir karakterdir. Popüler film anlatılarında genellikle, queer bireylerle dalga geçildiği, küçümsendiği görülmektedir. *Aile Arasında* filmi, klasik anlatı sinemasının biçimsel yapısını uygulayan bir film olarak ve içeriğini popüler kitle kültürünün anlamlandırabileceği söylemlerle inşa etmesine rağmen, ataerki toplumsal düzen kodlarını da yapı sökümü uğratmaktadır. Bu bağlamda, Behiye'nin kendisiyle dalga geçmesi, aslında toplumsal düzenin queer bireylere karşı yaftaladığı tüm düşünce kalıplarına ironik bir şekilde gönderme yapmaktadır. Bergson'un düşüncesi çerçevesinde diyaloglara bakıldığında, konuşulamayanın rahatça konuşulduğu yemek masasında, kendisini ti'ye alan Behiye toplumsal düzenle dalga geçendir. Keza, mizahın özü gereği kendinle dalga geçerek eğlenmek olduğu fikri de bu bakış açısını desteklemektedir (Critchley, 2020, pp. 112). Toplumsal düzende var olan eril göstergelerin, popüler bir film anlatısı izleyen kitle karşısında ters yüz edilerek sunulması, komedi türünün içinde var olan kendinle dalga geçme durumuna ve gülmenin kendi içinde gülerken düşündüren diyalektiğini açığa çıkarmaktadır. Komedi, afra tafraya darbe indiren fiziksel bir sürçmeye güldürebilir ya da bu tür sürçmeleri ne olursa olsun denetlemeye uğraşan afra tafraya da gülünebilir. Komik olan Bergson'a göre bu tersine çevrilebilirliktir (Zupančič, 2011, pp. 111). Bu tersine çevrilebilirlik hali, gülme ediminin içinde kendini var eden felsefi izleğin, sosyal teoriyle ne kadar bağdaştırılabilir olduğu düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. Behiye, toplumsal cinsiyet kodlarının tersine çevrilebilirliğini kendi söylemi üzerinden ortaya koyarak bu kodlara ironik yaklaşmaktadır. Vladimir Jankélévitch'e göre ironi, mutlak olanın bir anlığına gerçekleşip aynı anda ortadan kalktığı açığa çıkma bilinci olarak açıklanmaktadır (Jankélévitch, 2020, pp. 23). İroni üzerine detaylı düşündüren ve sorgulatan Jankélévitch, ironinin esneklik olduğunu, yani aşırı bilinç olduğunu ifade eder. İnsanları, gerçeğe karşı dikkatli kılan ironi, uzlaşmaz bir *pathosun* dar kafalılıklarına ve tahriflerine karşı, dışlayıcı bir bağnazlığın tahammülsüzlüğüne karşı da bağışıklık kazandırmaktadır (Jankélévitch, 2020, pp. 38). İroninin ciddiyetten bile daha ciddi olduğu çıkarımını yapan Jankélévitch, kendi kendine meydan okuyan mizah tutkusunun, kendi mizahına dahil olmasıyla ironiyi de mizahın içinde nasıl içerdiğini işaretlemektedir (Jankélévitch, 2020, pp. 170). Behiye, film anlatısının en ironik karakteri olarak kendini imlemekte, izleyici bu noktada gülmenin kendi içindeki felsefesini sorgulayabilir konuma gelebilmektedir.



Görsel 2: Aile Arasında filminin karakterlerinden
Solmaz, Leyla (Derya Karadaş), Behiye (Ayta Sözeri).

Zeynep'i gelin olarak istemeye gelen Adanalı Kurt ailesi, düğünün Adana'da üç gün üç gece yapılacağını söyleyince, karnavalesk ortamın tüm karakterlerle bütünleşeceği günün, düğünün gecesi olacağı anlaşılır. Karnavalesk bir araya gelişin işaretleri gelin istemeye gelindiğinde verilmiş, karnaval atmosferinin rengârenk içeriği ise, Adana'daki evlilik ritüeli anında vuku bulmuştur. Bakhtin'in karnavalesk kavramı, içinde her şeyin olduğu bir şenlik ortamına gönderme yapmaktadır. Bakhtin'in karnavalesk bir dünya anlayışı, "felsefenin alacalı bulacalı bir cariyeye giysisiyle süslenmesini" olanaklı kılmaktadır (Bakhtin, 2001, pp. 254). Karnavalın kendisinin ritüel tarzında, bağdaştırmacı bir debdebeli gösteri olduğunu söyleyen Bakhtin, karnavalda herkesin katılımcı olduğunu belirtir. Karnavalesk olmayan yaşamın düzeninde var olan yasaklar ve kısıtlamalar, karnavalda askıya alınmaktadır. İnsanlar arasında teklifsiz, sıcak, samimi temasın olduğu ortamda, herkes içli dışlıdır. Tuhaflığın, uygunsuz birleşmelerin, saygısızlığın, küfürlerin ortaya çıktığı ortamda, önemlinin önemsizle, bilgeliğin aptallıkla yan yana gelmesi, karnavalın tümüyle yok edici ve tümüyle aynı zamanda yenileyici zamanın bir şenliği olduğu vurgusu yapılmaktadır. Tözsel olmayan, işlevsel olan karnavalda, hiçbir şey mutlaklaştırılmaz, bunun yerine her şeyin neşeli göreliliği ifadesini bulur. Keza, tahttan indirme ritüeliyle kralın giysileri, takıları ondan alınır ve hükümlanlığına son verilir. Tahta bindirme de keza gerçekleşir, çünkü bu iki eylem ikicidir ve birbirlerinin yerine geçerler (Bakhtin, 2001, pp. 237- 241). Bu karnavalesk ortam, izleyicinin katharsis duygusunun arşa çıkacağı anlar olarak filmin kapanış bölümünde sunulur ve bu anlara kadar merak duygusu, anlatının sürekliliğini sağlayan bir duygu olarak devam ettirilir. Düğünün yapılacağı kararının alınması, filmin doruk noktasından filmin çözülmeye doğru giden sürecin de başlangıç noktasıdır. Adana'ya geliş, bir Adana türküsüyle başlarken izleyici kahkahalarla güleceği bir serüvene doğru adım atacağını müziğin şenlikli ritiminden tahmin edebilmektedir. Filmsel zamanın içindeki izleyici, adeta Hieronymus Bosch'un, Pieter Brueghel'in tablolarındaki karnavalesk anları hatırlatan ahenkli kompozisyonlara bakarmışçasına bir alımlama deneyimi yaşamaktadırlar. Türkünün içindeki hızlı ritimler, olay örgüsündeki ivmenin de giderek hızlanacağı hissini izleyiciye aktarmaktadır.

Karnavala girmeden önce yan olay örgüleriyle desteklenen ana öykünün ilerleme çizgisi, izleyicinin kahkahalarla filmi içselleştirmesini sağlamaktadır. Kurt ailesinin büyük babasının yanlış bir anlama üzerine, kendisine gereken ilaçtan farklı bir ilacı alarak ölmesi, Fiko'nun Kurt

ailesi erkekleriyle kendilerini rahatlatmak için atış poligonuna gitmeleri ve o anlarda yaşanan absürt olaylar, gülme ediminin ivmesini arttırmaya devam eder. Tekrarlara gülünmesinin sebebi, manevi öğelerden kurulu özel bir oyunu sergilemeleridir (Bergson, 2019, pp. 50). Süregiden yanlış anlamalar dizgesi, izleyicinin tekrarlanan yanlışlıklar silsilesi içinde gülme edimini gerçekleştirmelerinin sürekliliğini sağlamaktadır. Aile büyüğünün mevlidi esnasında, parayla tutulan çığırkazan ağlayan kadınların hali, absürt ile gülmenin iç içeliğini sergilemektedir. Taziye halinin hissedilmesine dahi imkân vermeyen absürtlük hali, izleyicinin kahkahalarının yankılanmasının önünü açmaktadır. Solmaz, Emirhan'ın ailesiyle tanıştığı andan itibaren konuşmalarında ağzından kaçırdığı argo kelimelerle, kına gecesinde sahneye çıkarak solist gibi cesaretli ve abartılı şekilde şarkı söyleyişiyle, kişisel alanına herhangi bir söylemde bulunulduğunda sesini en yüksek tondan çıkarışıyla, kendine özgüveni ve dürüstlüğüyle filmin en önemli baş kadın karakteri olarak ön plana çıkmaktadır. Solmaz, kadınsılığını ön plana çıkaran kıyafetler giyen, özgürce hayatı yaşamayı seven, ancak iffetinden kuşku götürmeyecek biçimde yaşamaya çalışan ve kendi namusunun her zaman arkasında olan bir karakter olarak bir şekilde toplumsal cinsiyet rollerinde kadına yüklenen sıfatları ters yüz eden bir karakter olarak sunulmuştur. Popüler bir film anlatısında böyle bir kadın karakter temsili, erkek egemen bakışın hazzına dayalı arzu nesnesi kadın karakter stereotiplerinin klasik anlatı sinemasından yavaş yavaş silinmesinin önünü açmaktadır. Solmaz, gündelik yaşam pratiği içinde zaman zaman ortaya koyduğu mübalağlı davranışları, kahkahaları ve görselliğiyle adeta skopofilik hazzın ortaya çıkmasını sağlayan kadın karakter stereotiplerinin parodisini sunmaktadır, denilebilir. Tüm aşırılıklarına rağmen hayattaki duruşundan ödün vermeden, hayatını idame ettirme mücadelesini sürdüren Solmaz, toplumsal düzen içinde sıkıştırılmış kadınların kendilerini, kendilerine ait bir odada tekrar düşünmelerini sağlamaktadır. Adeta, kadınlar için eril bakış açısıyla yazılmış metinlerdeki edilgen kadın karakterleri sorgulatan Solmaz, Suat Derviş'in *Fosforlu Cevriye*'sinin (1944-1945) bazı özelliklerini hatırlatmaktadır. Cüretkârdır, sevdiğini korur kollar, toplumsal düzenin ötekileştirdiğidir, ancak hayata karşı duruşundan da ödün vermez. Doğrunun arkasında, kendi değerlerine sahip çıkan, korkmadan yürüyendir. Düğün günü tüm gerçekler açığa çıktığında da topluluğun içinde bağırarak kendi gerçekliğini haykıran da odur. Onun kahkahası, toplumsal düzenin söylemlerine atılan bir kahkaha, bağırıp çağırışları eril bakış açısını düşündüren bağırış çağırışlardır. Erkek tahakkümün egemen olduğu düzenin absürtlüğünü gösterir.

Kendisini emniyet müdürü olarak tanıtan Fiko ise, silah tutmak bir yana mermileri rastgele etrafa saçan, korkak, yalan söylemeyi beceremeyen, cesaretsiz, ancak hakkını savunmak istediğinde dürüstlüğüyle ön plana çıkan bir karakterdir. İçine düştüğü olaylardaki sergilediği absürtlük hali, izleyicinin gülme edimini harekete geçirmektedir. Critchley, bir insanın lahanaya gibi davranmasının komik olduğunu, ama bir lahananın insan gibi davranmasının da komik olduğunu ifade etmiş, kişinin-şey-oluşu da şeyin-kışı-oluşunun da komik olduğunu açıklayarak Bergson'un kahkaha teorisini savunmuştur (Critchley, 2020, pp. 75). Zupančič, Bergson'un, komik olanın işleyişindeki; hakikat ile görüntü, duyu keskinliği ile sözler arasındaki uyumsuzluğun sahneye koyuluşunda *Tartuffe* (Molière'in 1664'te sahnelenen beş perdelik tiyatro oyunundaki baş karakter) karakterine dair açıklamalarını tekrar hatırlatmaktadır. *Tartuffe*, kendisi kendi yapmacık, zorlama görünüş ve sözlerine kendini maddi olarak kaptırmamış olsaydı, komik olamayacaktı yorumuna varılır. Bu noktada, yalan ve kandırmacalarında maddi olarak samimi olan *Tartuffe* olarak belirtilir. Bergson'un açıklaması: "Tartuffe, Dorine'in kendisini işittiğini bilir, ama emin olun, Dorine orada olmasaydı yine böyle söylerdi. İkiyüzlü adam rolüne öyle girmiştir ki bu rolü sanki samimiyetle oynar... Bu maddi samimiyet, uzun süre ikiyüzlü kalmanın doğal jestlere dönüştürdüğü bu davranışlar ve dil olmasa, Tartuffe yalnızca nefret uyandırır." (Zupančič, 2011, pp. 83). Fiko da içinde bulunduğu yalanları tekrarlayarak bir nevi diyalektik bir yalan dizgesi tekrarı içine düşmüştür. Fiko'nun, kendini kaptırarak yalanlar dizgesinin devamını sağlayacak eylemlerde ve söylemlerde bulunması, Bergson'un gülme ediminin içindeki tekrarın bu edime yol açan

önemini hatırlamakta ve samimiliğindeki duruş, adeta Tartuffe'ün postmodern bir karakter örneğini sunmaktadır.

Filmin kapanışına doğru Fiko'nun emniyet müdürü olmadığına Kurt ailesi tarafından tahmin edilebilir olması, Solmaz'ın gece kulüplerinde şarkıcı olduğunun anlaşılması, Fiko'nun boşandığı eşi Mihriban'ın olaylardan haberdar olarak Adana'ya doğru yola çıkışı ve düğüne çalgıcı olarak gelen Necdet'in bir anda ortaya çıkışı karnavaleskin doruğa çıkacağı anlara doğru izleyiciyi sürükler. İzleyici, katharsis yaşamayı beklediği anlarda düğünde yaşanan absürt olaylarla ve gülme edimini harekete geçiren karakterlerle, adeta orta oyununda sahneye çıkan karakterlerin rengârenk hallerine tanık olmaktadır. Necdet'in alkol almasıyla birlikte, Zeynep'in öz kızı olduğunu açıklamak isteği, izleyici açısından artan katharsis duygusunu Mihriban'ın gelişyle doruğa ulaştırır. İzleyici, filmin bu bölümünde adeta büyülü fenerin içine çekilenler olarak filmi alımlamaktadır. Mihriban karakteri gerçeklikleri ortaya çıkaracak bir karakter olarak çözümlüğün de önemli karakteri haline gelir. Mihriban karakterinin, konuşma şekli, jest ve mimikleri, gülünç görünen özgüveni onu komik bir karakter olarak sunar. Bu noktada, Bergson'un, gülünçlük, çirkinlikten ziyade katılıktır cümlesi hatırlanır (Bergson, 2019, pp. 21). Bu minvalde, Mihriban'ın gülünen özellikleri, karakterin acı gerçekliklerini de sunduğu için bu karakterin içindeki katılığın da görülmesini sağlamaktadır. Mihriban'a dair acı gerçekliklerin en büyüğü ise, Fiko'yu düşük gelir düzeyi açısından aşağılaması ve onu küçük görerek, kişiliğini zedelemeye imkân veren söylemlerde bulunmasıdır ki bu bakış açısı aslında Mihriban karakterini gülünç duruma düşürmektedir. Gülünçün içindeki katılığı anlamlandırmak izleyicinin gülme felsefesi içinde kendini gizleyen derin bakış açısını ortaya koymaktadır. Terry Eagleton, *Mizah* (2018) eserinde, mizahın insan haysiyetinin tutarlı bir anlamı adına şatafatlı ve kasıntı olanın burnunu sürtüyorsa, Iago gibi, sırası gelince anlamlı olma imkânına da tabi olan değer anlayışına çarpacağına vurgular (Eagleton, 2020, pp. 27). Mihriban, William Shakespeare'in Othello (1601-1604) oyunundaki karakter Iago'nun kendi çıkarları için olayları yönlendiren, fitneci, çıkarıcı kişiliğini hatırlatmaktadır. Iago, o kadar dürüst davranır ki kimi, nasıl manipülasyona uğrattığı sorgulamalara neden olur. Mihriban da her şeyi açığa çıkarma isteğiyle ancak kendi çıkarları için bunu yapan ve eşini de yönlendirerek baskı kurmaya çalışan bir karakter olarak Iago'nun temel özelliklerini hatırlatan bir karakter olarak ortaya çıkar. Mihriban'ın bu kişilik özelliği, onun filmin kapanışında tekrar gülünç duruma düşmesinin önünü açmaktadır. Bu karakter sunumu, gündelik yaşam pratiğinde karşılaşılabilen çıkarıcı insan stereotipini imlemekte ve toplumsal çatışma anlarında cereyan eden olayların daha da körüklenmesinin sebebini bir anlamda ortaya koymaktadır. Mihriban'a gülen izleyici, yaşam deneyiminde sorguladığı olaylara ve kişilere gülerken, Bergson'un sosyal teorisini destekler nitelikte edim gerçekleştirmektedir.

Mihriban'ın ortaya çıkışıyla artarak süren izleme süreci, Solmaz'ın gece kulüplerinde şarkı söyleyen bir kadın olduğunu anlayan düğün davetlisinin Solmaz'a yaklaşıp, soru sormasıyla heyecanı körükler. Bu olaylar olurken nikah masasındaki çiftin "evet" demesi beklenilmektedir. Evet'e giden süreçte, karnavalesk ortamda gerçekler tek tek ortaya çıkarken kavgalar, çığlıklar, bağırılmalar şiddetini arttırmaktadır. Mihriban, sahneye çıkarak gerçekleri açıklamaya başlarken, Haşmet, nikah masası sahnesinde davetlilere konuşma yapmak istemekte ve iki karakter bir sahneden diğer sahneye atışma yaparak izleyicilere orta oyunu karakterlerini hatırlamaktadırlar. Hacivat ile Karagöz'ün atışmaları, bu sahneyle birlikte akla gelmektedir. Hacivat'ın dürüstlüğü ve gerçeklerin anlaşılmasında temsil attığı tavır ve söylemleri Mihriban'ın söylemlerine benzerken, Karagöz'ün çabucak öfkelenen ancak ikiyüzlülüğe tahammül edemeyen haleti ruhiyesi, Haşmet'in haleti ruhiyesini imlemektedir. Bergson'a göre, dikkat eylemlerde değil, jestlerde olduğunda güldürü alanına girilmektedir (Bergson, 2019, pp. 93). Haşmet ve Mihriban karakterlerinin sadece eylemlerinde gülmeye iten özellikler yoktur, her iki karakterin jestleri de kahkahaya giden yolda komik ve gülünç olanı çağrıştırmaktadır. Haşmet'in, Fiko ve ailesine üstten bakışı, söylemleri ve davranışlarıyla bunu belli ediyor oluşu, kendi erkini ve krallığını ortaya koymak olarak anlamlandırılabilir.

Alenka Zupančič, *Komedi: Sonsuzun Fiziği* (2008) adlı eserinde, komik olanın ne olduğunu şöyle açıklar: “Kral olduğuna inanan zavallı bir adamcağız değildir deli olan; gerçekten kral olduğuna inanan bir kraldır. Bu komedi için daha da geçerli değil mi? Komik olan kendisinin kral olduğuna inanan zavallı bir adamcağız değildir (bu daha da acıklıdır), ama gerçekten kral olduğuna inanan bir kraldır.” (Zupančič, 2011, pp. 37). Eril söylemleriyle, ataerkil hegemonyasını her alanda gösteren Haşmet’in krallığı, Mükerrerem’in, kendisini yıllar önce baş düşmanı Muharrem ile aldattığını öğrenince sarsılır. Emirhan’ın, kendi öz oğlu olmadığını öğrenen Haşmet’in erki alaşağı edilmiştir. Trajikomik bir anda sunulan bu bilgi, kralın yıllarca kendini kral zannetmesinin trajikliğini de göstermektedir. Keza, mizahın içindeki trajedinin var oluşunu da akla getirmektedir ki bu iç içelik, gülmenin, toplumsal işlevine önemli bir değer yüklemektedir.

Damadın öz babasının Haşmet olmadığını ortaya çıkmasıyla, silahlar çekilmiş ve ağır yaralılarla dolu iki aile, soluğu hastanede almıştır. Filmin kapanışında, tüm gerçeklerin açığa çıktığı anla birlikte, Mihriban’ın başına düşen dev avize, izleyicinin kahkahanın doruklarına çıktığı an olarak filmin karnavalesk kapanış bölümünü parlatmıştır. Gülmenin işlevi, gülmeye konu olan kişinin bir parça küçük düşürülerek onu, toplumsal hizaya sokma biçimidir, der Bergson (Bergson, 2019, pp. 88). Mihriban, gerçeklerin açığa çıkmasını istemesinin yanı sıra kendi çıkarlarını da ön planda tutan bir karakter olarak başına düşen avizeyle aslında trajik ve zor hal içine girmişken, izleyiciler bağlamında oldukça komik ve absürt bir şekilde sunulmaktadır. Başına gelecek olanlardan habersiz sadece kendisini düşünen Mihriban karakteri, başına düşen avizeyle bir anlamda hizaya gelmesi gereken karakter özelliğini gösterendir. Keza, Fiko’nun içine girdiği kaotik durumlarda, onun insanlar karşısında birçok kez küçük düşmesi gülmenin, toplumsal çatışma anlarından doğarak karakterlerin bu edimin gerçekleşmesinde aracılık rolü üstlendiği çerçevesini açıkça ortaya koymaktadır. Zupančič, komedinin yaptığı işlemin, temelde bir taraftan öbürüne geçişin imkânsızlığını ya da ikisi arasındaki imkânsız bağlantıyı görmemizi sağlamak üzere tasarlanmış bir işlem olduğunu belirterek bu işlemi, möbius şeridinin topolojisiyle örtüştürmektedir. Hiçbir zaman taraf değiştirilmese de taraf değiştiriyor olarak algılanan bu topoloji, çok özel türden bir kayıp bağlantının, halkanın düşünülmesine yardımcılık etmektedir (Zupančič, 2011, pp. 58). Bu karakterler, içinde buldukları yalanlar dizgesinde möbius şeridinde yol alan özneler olarak dizgelerin birbiriyle çarpışmadan devam ettiği süreçte hayatı deneyimlemektedirler. Ancak, bu şeridi anlatının anlamlandırılması bağlamında ilk kıran, anlatıdan önce, izleyici olmaktadır.



Görsel 3: Aile Arasında filminin karakterlerinden,
Fiko, Solmaz, Haşmet (Erdal Özyağcılar), Mükerrerem (Devrim Yakut).

Fiko'nun, Solmaz'ın, Mihriban'ın, Haşmet'in karşılaştıkları olaylar karşısında verdikleri tepkilerde ve bazı söylemlerinde, nükteler ve ironik davranış biçimleri yatmaktadır. Çalışmada detaylandırılan bu karakterler dışında film anlatısında yer alan diğer karakterlerin davranış biçimlerinde de paralel davranışlar yatmaktadır. Film anlatısında olayların sunulduğu biçiminde mizahi bir yan söz konusudur. Olaylar arasındaki geçişlerde, yanlış anlamalar sonucu meydana gelen olaylar silsilesi, hayatın içindeki mizahi yönü izleyicilere hatırlatmaktadır. Bergson'a göre ironi, mizahın tersidir. İkisi de hicvin bir biçimidir, fakat ironi, hitabete özgüdür. Mizah ise, bilimsel bir taraf bulunmaktadır. İroni içten içe hummalı bir belagete dönüşebilirken mizahta, soğukkanlı kayıtsızlıkla ayrıntılar sıralanarak arttırılmaktadır (Bergson, 2019, pp. 82). Mizah, gözlemlemeyi içermekte, nükte ise, yarananın gözlemine dayanmaktadır (Morreal, 1997, pp. 94). William Hazlitt, nükteli, "uyumsuz düşüncelerin canlı bir amaç için birbirleriyle kaynaştırılmaları" olarak tanımlamıştır (Morreal, 1997, pp. 105). Karnavaleskle birlikte, izleyici açısından çözülme anında karşılaşılan durumların ve olguların içinde yer alan; ironiler, nükteler ve hicivlerle beraber gülmenin felsefesinin özündeki düşünmenin anlamlılığı ortaya koyulur. Robert Stam de Bakhtin'in görüşlerini destekler nitelikte, karnavalın, hiyerarşik yapıyı ve sosyo-hiyerarşik eşitsizlikten ya da insanlar arasındaki herhangi bir diğer eşitsizlik biçiminden doğan her şeyin askıya alınışı olarak nitelendirmektedir (Stam, 2021, pp. 86). Karnavaleskin, güldürürken toplumsal çatışmaları ortaya koyuyor oluşu, Bergson'un sosyal teorisinin felsefi izlekte anlamlandırılmasına destek sağlamaktadır. Filmin sonunda çalan 9/5 ritimlik, "Yanayım Yanayım" (Ayhan Başkal) sözlü manadar şarkıyla izleyici, gülerek filmin kapanışını gerçekleştirir. Karnavalın küçük bir örneğini andıran bu kapanış sahnesi, güldürürken düşünmenin toplumsal işlevini açıkça ortaya koyar.

Sonuç

Aile Arasında anlatısı, anlatıdaki karakterlerin özellikleri, karakterlerin birbirleriyle ilişkileri ve olay örgüsü arasındaki yanlış anlamalar sonucu meydana gelen absürt durumları sunumuyla, tekrar eden döngü içinde izleyiciyi güldüren bir anlatıdır. Bergson'a göre, güldürünün amacında, eserin kendisi yatar, karşılaşmış olduğumuz yol üzerinde tekrar karşılaşılacak karakterleri tasvir etmek amacındadır, der (Bergson, 2019, pp. 104). Birbiriyle bağlantılı olaylar dizgisi ve bu olaylarla bağlantılı karakterlerle izleyicinin gülmesini mümkün kılan film anlatısı, hem baş karakterler bağlamında hem de yan karakterler bağlamında mizahın gücünü ortaya koymaya çalışmaktadır. Toplumsal düzen içinde var olagelen eril söylemlerin popüler bir film anlatısı aracılığıyla yapışöküme uğratılması sinema uylaşmaları içindeki motiflerin de sorgulanmasına olanak tanımaktadır.

Solmaz'ın içinde yaşadığı toplumda ötekileştirilen bir kadın olarak kendi benliğini cesurca ortaya koyuşu, Behiye'nin arkadaşları ve çevresi tarafından içselleştirilişi, Fiko'nun gelenekselle, modern olanı anlamlandırışı, Haşmet gibi eril bir karakterin film kapanışında her şeyi kabullenışı, süregelen göstergelerin sosyal düzende değişebileceğini ve eşit haklar ve şartlar bağlamında insanların yaşayabileceğini somut olarak göstermektedir. Bu film anlatısında, ötekileştirilen yoktur. Toplumun, bireyleri yaftalayarak nasıl öteki haline getirdiği sunulmaktadır. Bu bağlamda, toplumun en küçük birimi ailenin dahi seçilebilir oluşu ortaya koyulmuştur. Solmaz, Behiye ve Leyla arasındaki bağ, bir ailenin sahip olacağı bağdan zaman zaman daha kuvvetli biçimde zuhur etmektedir. Her bir karakterin kendisiyle dalga geçtiği anlarda, aslında toplumun kalıplaşmış yargularıyla dalga geçtiği varsayımına ulaşılabilir. İzleyici attığı kahkahalardan sonra, bazı söylemleri ya film izleme süresi içinde ya da film sonrası düşünerek kendi zihninde tartışmaya açabilmektedir. Klasik anlatı sineması, ataerkil bakış açısının ve erkek egemen izleme hazzını pekiştirmektedir.

Aile Arasında, Bergson'un da dediği gibi bu filmde toplumsal işlevini yerine getirmektedir. Gülünen, düşündüren, sorgulanan her söylem ve her eylem kendi döngüsü içinde izleyiciyi mizahın kendi içindeki diyalektiğe bağlamaktadır. Morreal da keza mizahi tutumun, "felsefi tutum" olan bir yaklaşım olarak görüldüğü söylemektedir (Morreal, 1997, pp. 148). Mizahın,

şaşırtmaca etkisi de önemlidir (Koestler, 1997, pp. 99). Karakterler, bazı olaylarda şaşırma anları yaşadığı gibi karakterler de yaşadıkları deneyimler içinde şaşırılmaktadırlar. Gülme edimi içinde, düşünme, sorgulama ve tartışma süreçleri kadar şaşırmanın da izleyicide açtığı çok fazla pencere olmaktadır. Her bir pencere başka perspektifler sunarak mizahın çok boyutlu gücünü ve gülmenin çok katmanlı izleklerini ortaya koymaktadır. Bir edebi anlatıyı okurken zihinde açılan yeni pencereler gibi film anlatıları da hayata daha önce hiç bakılmayan yerden bakmanın imkanını sunar. Çalışmada bazı edebi eserlerde yer alan karakterlerin, film anlatısında sunulan karakterleri hatırlattığı düşüncesi öne sürülmüştür. Türk Edebiyatı'nda Orhan Duru'nun mizahi bakış açısıyla olayları anlatışı gibi, Feyyaz Karacan'ın adeta sürreal bir metin içine okuyucuyu sokarken öykülerde sunduğu hiciv gibi, Gülse Birsal de Türk Sineması'nda mizahın incelik isteyen bir sanat olduğunu yeniden hatırlatmıştır. Toplumsal düzenin gerçeklerini izleyiciye mizahi bir anlatımla sunan Birsal, çatışmanın içindeki gerçeklikleri gösterirken Fransız yazar Jean-Louis Fournier'in insanın yüzüne sert bir tokat gibi çarpan cümlelerini gülme edimiyle birlikte vermektedir. Sözlü ve sözsüz kurallar dizgesinde söylenemeyen, söylemekte cüret dahi edilemeyen gerçekliklerin mizahi dille anlatımı önemli olduğu kadar felsefesi bağlamda da okuyanı, izleyeni tekrar düşünme süreçlerine götüren hususlardır.

Gülmenin devrimsel niteliği, bireyin kendiyile olan yüzleşmesinde meydana gelen acı gerçeklerden kaynaklanmaktadır. Bu nedenle, gülme bir isyandır. Topluma, kalıplaşmış yargılara, ön yargıya, ötekileştirmeye, var olanı sorgulamadan yaşamaya, düşünmeden hayatı anlamlandırmaya karşı isyanı içinde barındıran gülme, önemli, felsefi bir edimdir. Irène Fenoglio ve François Georgeon'un, Michel Ragon'dan aktardıklarına göre, bireysel gülmeyi yaygın gülmeye, kalabalıkların gülmesine dönüştüren matbaadır ve matbaa olmasa Rabelais kahkahalara boğulmaz ve gülme başkaldırı, hatta isyan noktasına varmazdı (Fenoglio, Georgeon, 2000, pp. 91). Aile Arasında isyan etmeden ancak ince esprilerle izleyicileri güldüren ve gülmenin felsefi ve toplumsal bir işlevi olduğunu da ortaya çıkaran bir anlatıdır.

Gülüyoruz, o halde varız!

Çıkar Çatışması Beyanı:

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- Bakhtin, M. (2001). Karnavaldan Romana: Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar. (Çev.). S. Irzik. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bergson, H. (2019). Gülme-Gülücün Anlamı Üzerine Deneme. (Çev.). Çetinkasap, D. İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Critchley, S. (2020). Mizah Üzerine. (Çev.). S. Sam. İstanbul: Monokl Yayınları.
- Descartes, R. (2013). Ruhun İhtirasları. (Çev.). M. Özdil. İstanbul: Sayfa Yayınları.
- Demiriş, B. (2007). "Terentius'un Adelphi Komedyası ve Dönemindeki Güncelliği" Navisalvia Sina Kabağağaç'ı Anma Toplantısı 2005, İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları, pp. 64- 73.
- Eagleton, T. (2020). Mizah. (Çev.). M. Pekdemir. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Fenoglio, I., Georgeon, F. (2000). Doğu'da Mizah. (Çev.). A. Berktay. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Jacoby, R. (1996). Belleğini Yitiren Toplum: Adler'den Laing'e Konformist Psikolojinin Eleştirisi. (Çev.). H. Atalay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jankélévitch, V. (2020). İroni. (Çev.). Y. Çetin. İstanbul: Metis Yayınları.

-Söyleşi. Interview-

Kurtuluş Kayalı ile Söyleşi

Serdar Öztürk

Serdar Öztürk: Değerli konuklar, öncelikle şunu belirtmem gerekiyor: 2000-2005 yılları arasında, Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi'ndeki doktora öğrenimim sırasında Kurtuluş Hoca ile tanıştım. Kurtuluş Hoca o zaman dersler vermeye gelmekteydi. Edward Said'in bir entelektüel kitabı vardır. Orada amatör ruh ve profesyonel ruh arasındaki bir ayırmadan söz eder. Amatör coşkuyu kaybettiğinizde entelektüelliği kaybedersiniz. Kurtuluş Hocada ilk gördüğüm şeylerden birisi amatör bir coşku, bir heyecandı. İşte dedim, gerçek anlamda bir usta. O dönem Kurtuluş Hoca Ankara Dil Tarih ve Coğrafya Fakültesi'nde yüksek lisans dersleri vermekteydi. Ben ise doktora öğrencisi olmama rağmen fahri olarak derslerine katılırdım. Kurtuluş Hoca'dan öncelikle nasıl bir hoca olunur? sorusu hakkında fikir sahibi oldum. Hocalık tecrübemde Kurtuluş Hoca'nın böyle bir yeri var. Daha sonra Kurtuluş Hoca'nın tüm eserlerini okudum. Kurtuluş Hoca ile ilgili pek çok şey söylenebilir ama ben iki kelime söylüyorum: Kurtuluş Hoca bir kültür sosyoloğudur. Yani kültür sosyolojisiyle uğraşan bir insandır. Tabii burada önemli bir soru ortaya çıkıyor: Kültür sosyolojisiyle uğraşan bir insan, kültürün pek çok sahası varken, mesela tiyatro, niçin sinema üzerine daha fazla yazıyor? Yani baktığınız zaman, Kurtuluş Hoca'nın Türk düşünce dünyası üzerine kitapları da var ama sinema üzerine daha belirgin yapıtları var. Özellikle geçen yıl da zaten yeni bir kitap çıktı. *İliklerimize Kadar İşlemiş Türk Sinema Pratiği* diye kitap ismi koydu. Zaten amatör coşkunun en güzel örneklerinden birisi de budur.

Kurtuluş Hocam günümüz Türk sinemasını muhtemelen takip ediyorsunuzdur, çünkü siz sinemadan uzak kalamazsınız. 1950'den sonra Türk sinemasının gelişimini de takip etmektesiniz. Aslında yazılarınıza baktığımız zaman 1950'den sonra Türk sinemasında özellikle belli yönetmenler ekseninde analitik bir çerçeve geliştirdiniz ve bu çerçeve dahilinde bazı yönetmenler üzerinden Türk sinemasındaki düşünceyi de incelemeye çalıştınız. Ama şu anda 2000'ler Türkiye'sindeyiz. Kendi deyiminizle eski sinema, bazen geleneksel sinema diyorsunuz. Buna karşın farklı kavramlarla da karşı karşıyayız. Modern sinema kavramı var, sanat sineması kavramı var. Türk sinemasındaki temel problemlerden birisi festival sineması, sanat sineması, modern sinema ne dersek diyelim bir tarafta o var, diğer tarafta ise kitle filmlerinin ticari sinemanın olduğu bir fırtına var. Repliklerin birbirini takip ettiği bir fırtına, aradaki yapımlar sanki kaybolmuş gibi yani Atıf Yılmaz'ın filmlerini özlüyoruz, Ertem Eğilmez'in *Hababam Sınıfı* serilerini sanki özlüyoruz. Hocam, ne dersiniz bu konuda? son zamanlardaki görünüm çerçevesinde nasıl bir değerlendirme yaparsınız?

Kurtuluş Kayalı: Yani benim en illet olduğum şey insanın kendinden bahsetmesidir. Ama şimdi sorunuzu cevaplarırken ister istemez kendimden bahsedeceğim. Benim birisi çıkmak üzere olan iki sinema kitabım var. İlk kitabın başlığı *İliklerimize İşlemiş, Ruhumuza Sinmiş Bir Sanat Pratiği: Türk Sineması*, ikinci kitabın ismi, *Türk Sineması Ruhunu Kaybederken*. İlk metin eski döneme dairken ikinci metin yeni dönemi izah etmeye çalışan bir metin. Türkiye'de sinemanın gelişim trendinin yeni sinema yepyeni sinema, çok yeni sinema, en yeni sinema, şahane sinema diye böyle yükseldiğini sanısı yanlış bir sanı Türkiye'de yazılıp çizile gelen

metinlerde genellikle bu sorun var. Bu nedenle de yeni dönem sinemasına sınırlı sayıda insan baktığı zaman bile birtakım problemler gündeme geliyor. Problemler kendini bariz bir biçimde gösteriyor. Bu iki metnin ana ekseninde benim eski dönem sinemaya yönelik olumlu bakış tarzımı ve yeni dönem sinemasına yönelik eleştirel tutumu açıklayan bir tutum bulunmaktadır. Bu nedenle benim için asıl önemli olan şey Türkiye’de sinemanın o dönemde nasıl şekillendiğidir. Bu olayı bir de sosyolojik boyut çerçevesinde incelediğinizde, toplumun sinemayı şekillendirdiğini ve sinemanın da toplumu şekillendirdiğini görürsünüz. Türk sinemasına baktığınızda, bu zaten sinemaya sosyolojik bir bakış açısıyla yaklaşmak anlamına gelir. Tiyatroya baktığınızda ise tiyatro çok daha elit bir şeydir ve Türkiye’de çok daha modernist bir yapıya sahiptir. Hakeza edebiyat açısından baktığınız zaman da durum çok fazla fark etmiyor. Sanat sineması ve ticari sinema ayırımına baktığınız zaman o anlamda ayırıştırmanın çok da fazla anlamı yok. Söz konusu eski dönem sinemasında hakikaten toplumun bütünlüğüne yönelik toplumu anlamaya çalışan bu kültürü deşmeye yönelen bir eğilim var. Yeni dönem sinemasında böyle bir şey çok sınırlı alanlarda kendini hissettiriyor. Yani eski dönem sinema çok daha toplumla ilgili. Bu bana göre şuradan kaynaklanıyor. 1980’lere kadar sinemaya olağanüstü önemli işlevler ithaf edildi, seksenden sonra da bütünüyle iş iyi bir film olsun, sinemaya düşünsel boyut girmesin bakış açısıyla gelişti. Bir biçimde solcu sinemacıları da İslamcı sinemacıları da etkileyen bir eğilim gündeme geldi. Yani şöyle bir baktığınız zaman Yılmaz Güney sinemasının devamacısı olarak telakki edilen sinemacılar, Yılmaz Güney’in yaptığında onda birini yapabilen insanlar değil. Ha keza aynı şey milli sinema açısından da söz konusu. Örneğin Yücel Çakmaklı gibi milli sinema yapan insanlar da belli bir süre sonra biz bir film yapalım, her bir şeyden önce film olsun. Düşünce bundan bir biçimde bir şekilde sıyrılınsın diye baktılar. Sanat sineması mantığını seksenli yılların başlarında bu şekilde anlamaya çalıştılar ve bütün hikâye de batıdan etkilenmek şeklinde kendini gösterdi. Ve mesela şöyle bir baktığınız zaman batıda sinema eğitimi görmüş olmak, Türkiye’de yolları açan bir şeydi. Atilla Tokatlı altmışlı yılların başlarında film çekti ve bu filmler tutmadı. Türk sinemasındaki en kritik değişim bana göre o dönemde kendini gösteriyor. 1980’li yıllara doğru Ömer Kavur’un yapageldiği değişiklik en kritik değişiklik olarak beliriyor. Ömer Kavur da Atilla Tokatlı, Alp Zeki Heper gibi batıda sinema ve sosyoloji eğitimi görmüş bir adam. Ama o zaman bile hikâye bu noktaya gelmemişti. Ömer Kavur, *Kırk Bir Aşk Hikayesi* filmi için şöyle bir açıklama yaptı; "Yeşilçam sinemasıyla flört etmek zorunda kaldım." Ama şimdi böyle bir hikâye Türkiye’de her yolu açan bir hikâye. Dönem bir biçimde farklılaşıyor. Seksenden sonra her şey değişti ve şöyle bir baktığınız zaman, herkesin temel etki alanı Akad sinemasına ve Metin Erksan sinemasına yöneldi. O dönemde Akad sineması, Metin Erksan sineması hiçbir biçimde önemsenen sinemalar değildi, insanlar *Yılanların Öcü*’ne teşne oluyorlardı, *Susuz Yaz*’a teşne oluyorlardı. Ama *Sevmek Zamanı* bir biçimde gündemde değildi. Türkiye’de mesela iletişim öğrencilerine o dönemde sorsanız -o dönemde iletişim fakülteleri var mıydı? Bugünkü kadar salkım saçak her yere dağılmış mıydı, onu bilemem ama- Akat’ın en önemli filmi ne deseniz, işte "*Gelin, Düğün, Diyet*" derlerdi. Bu dönemde sadece iletişim fakültesinde değil, hemen hemen her yerde en önemli filmi nedir desek *Vesikalı Yarım* filminden söz edilir. Yani Türkiye’de bu insanları da biraz sağ kulağa sol elle gösterir tarzda anlama eğilimleri belirmeye başladı. Şimdi bütün hikâye yani sosyolojik temeli, kültürel muhassalası eski dönemde çok geniş, yeni döneme baktığınız zaman insanlar, sanat sineması hikayesini öne çıkarıyorlar ve ben bu filmi festivallerde nasıl öne çıkarırım noktasında duruyorlar. Hatta son dönemin en önemli, en olumlu yönetmenlerinden biri olan Kıvanç Sezer bile ne diyor? Bir sinemanın olumlu sinema olmasının yolu festivalden geçer diyor. Film uluslararası festivalde kabul edildiği zaman amaca ulaşıyor. Dolayısıyla yeni dönem sineması toplumdan kopuk bir sinema. Sosyolojik kültürel dayanağı problemlerli bir sinema, eski dönem sineması toplumla bir şekilde hemhal olmuş, toplumu sarıp sarmalamış

bir sinema. Metin Erksan sinemasına baktığınız zaman, Akad sinemasına baktığınız zaman bu sosyolojik boyutu görmemeniz mümkün değil.

Bir de şöyle başka bir hikâye daha var, o da kültür sorununu. Toplumun temel problemlerini eski dönem sinemacılarının bir kısmında gördüğünüzde, o dönemde sosyal bilimlerde öncelikli olmayan bir konu olan tarih çok net bir tarzda gündeme, geliyor. Yani şöyle bir değerlendirme yaptığınızda, Akad ve Erksan açısından meselelerin tarihsel ve sosyolojik bir tahlili gündemdedi. Akad'da bu daha ileri bir şeydi. O dönemde böyle bir hikâye sosyal bilim alanında yoktu. Hiç kimse, mesela o 1958 yapımı Metin Erksan filmiyle bağlantılı değildi. Hiç kimse Akad'ın Osmanlı'ya dönük, hatta Osmanlı'ya dönük olmanın ötesinde 1973'teki Orta Asya esintilerini getiren filmiyle de bağlantılı değildi. Hakikaten baktığınız zaman, bir 20-30 sene sonra bizim sosyologlar, tarihçiler, şunlar, bunlar tarihsel sosyoloji gibi laflar etmeye başlıyorlar. Yani işin sosyolojik, kültürel boyutu bu tarihsel sosyolojik tahliller çok daha net bir biçimde ortada. Ve o zaman ne diyorsunuz, bu iki yönetmen ve muhtemelen sınırlı olarak bazıları Türkiye'de o dönemin en önemli entelektüelleri olarak nitelendirilebilir. Bunu çok daha fazla somutlaştırmak mümkün.

Bir kitap açtım okuyorum. Önce şaşırdım, aptallaştım, 2010'larda yazılan bu kitap, Godard, bir filozof diyor. Yani şimdi 60'lı, 70'li yılların, 80'li yılların başında sinemaya sinema olarak bakanlar bunu duysalar, bu deli saçması bir şey diye düşünürler. Sinemada düşünce hikayesi bakıyorsun yeni yeni bir 10 yıldır falan bir biçimde gündeme gelmeye başlamış. Çok sağlıklı bir biçimde mi gündeme gelmeye başlamış. Ben onu bilemem ama, baktığım zaman bunu hakikaten fark ettim. Bir adamın 2000'li yılların ortalarında yazdığı bir metinde bu var ama ben mesela açtım yeni sinema kitaplarına baktım. O dönemde bizim sinemacılar, bizim sinema yazarlarının hiçbiri böyle bir şey yazmıyor. Zaten bir kere sinema üzerinde durduğunuz zaman sinema yazarlarından biraz uzak duracaksınız. Akademisyenlere biraz uzak duracaksınız, yazdıkları şeyleri tersinden anlamaya çalışacaksınız. Hikâye orada. O dönemde hiç kimse böyle bir şey yazmıyor. O dönemlerde de böyle hakikaten ciddiye alınacak yazı yok ve yazıları da çok net tercüme kokuyor. Ama İtalyan Yeni Gerçekçiliği üzerine yazılar bayağı ünlenmiş yazılar gibi geliyor ve o dönemin yazarları çok net bir biçimde bu konuyla daha ilgili. Ama bu döneme gelince ben, yazılanlara bakıyorum, bizim entelektüel hayatımıza, tarihimize Brecht ve Lukács altmışlı yıllarda giriyor. Sanat alanını, sinema alanını da belli ölçüde altmışlı yılların sonlarında işte Lukács'ın "*Çağdaş Gerçekçiliğin Anlamı*" kitabı gündeme getiriliyor. Brecht çok net bir biçimde anlaşılıyor. Bu dönemde Godard dediğiniz zaman Godard'la Brecht düşünülüyor. O yabancılaşma ögesi, o klasik anlatıdan vazgeçme hikayesi, anlatabiliyor muyum? O birbirinin içeriğine girmiş şeyler çok fazla deşilerek anlatılmıyor. Yani hakikaten bu hikâye problemlidir. Bugün entelektüellerin söyledikleri bazı bilgilerin aktarılması tarzında oluyor, tahlili mahiyette değil. Metin Erksan'ın söylediği çok ilginç bir laf vardır. Bizim bu eleştirmenlerin söylediği laflara baktığınız zaman diyor. Bizim bu eleştirmenlerin batı sineması üzerine yabancı sinema üzerine yazdığı şeyler olumlu şeyler nitelikli şeylerdir. Türk sineması üzerine yazdıkları şeyler ipe sapa gelmez, pek bir şeye benzemez diyor. Mesela bunu işte bugüne getirdiğiniz zaman son dönem sinemasını bütünüyle yargılamak da yanlış bir şey. Son dönem sinemasında da eski dönem sinemasından kısmen beslenen, eski dönem sinemasından beslenmenin ötesinde toplumdaki beslenen çok net bir damar var. Yani Yüksel Aksu, Onur Ünlü var örneğin. *İtirazım Var* hakikaten bu toplumla iç içe geçmiş bir film. Bu sorun Zeki Demirkubuz'la Nuri Bilge Ceylan karşılaştırmasından kaynaklanıyor. Nuri Bilge Ceylan'ın metinleri olağanüstü kitabı metinler. Zeki Demirkubuz'un metinleri hayatın içinden beslenen metinler, yani hayatta hemhal olan metinler. Yani bunun en güzel göstergeleri Nuri Bilge Ceylan'ın "insan" demesi. İnsan her yerde insan diyor yani Rusya'da da insan diyor, Japonya'da da insan, şurada da insan, burada

da insan diyor. Zeki Demirkubuz'un metnine baktığınız zaman, Zeki Demirkubuz'un metnine Türkiye'ye teğet geçmediği, Türkiye ile bağlantısının ilgisinin çok yoğun olduğu hayatın bariz bir biçimde içinde mi geldiği içinden beslendiği bir şekilde görülüyor. Ana hatları çerçevesine baktığımız zaman neyi görüyoruz? Şunu çok net bir biçimde görüyoruz: Olay başka tarafa doğru akıyor ve hakikaten mesela işte Aslı Daldal'ın son kitabı o kadar güzel anlatıyor ki, yani Türk sinemasının son dönemi *festivalizm* diyor.

Ahmet Hamdi Tanpınar'ın edebiyat üzerindeki etkisi, özellikle Batı'daki önemli yayınevleri tarafından eserlerinin yayımlanmasıyla daha da artmıştır. Bu durum, Tanpınar'ın eserlerinin Türkiye'de edebiyatın yeni dönemine şekil veren yazarlar ve eleştirmenler tarafından incelenmesine yol açmıştır. Bu yazarlar ve eleştirmenler, Tanpınar'ın metinlerini, o dönemin revaçta olan yaklaşım tarzlarıyla analiz ederek ele almışlardır. Dolayısıyla, Tanpınar üzerine yazılan son dönem metinler, bu yeni bakış açılarıyla oluşturulmuş ve Tanpınar'ın edebiyattaki önemi ve etkisi bu şekilde daha da belirginleşmiştir. Bana göre Tanpınar üzerine yazılan daha ciddi metinler, daha önceki dönemde yazılmış metinler olarak tezahür ediyor. Kusura bakma biraz uzattım ama ana fikir şu; toplumun tarihiyle bu toplumun kültürüyle bu toplumun gündelik derdiyle bu halkın gayesiyle bir ilgili olmak gerek. Edebiyat biraz daha farklı, tiyatro çok daha aristokratik bir hikâye olarak gündeme geliyor. Sinema özellikle ellilerden altmışlardan itibaren çok daha net bir biçimde kitlesel bir çerçevesi olan kitleyi etkileyen ve kitle tarafından etkilenen bir şey oluyor. Son dönemde insanlar filmi tek başına seyrettikleri gibi son dönem Türk sineması da dahil sinema seyircisi de farklı bir halde kendini gösteriyor ve eski sinemanın bu toplumu sardığının en güzel göstergelerinden biri de televizyonda gösterilen filmlerdir. Mesela daha yani son dönemi bir kenara bırakın böyle eski dönemin problemleri olarak telaki edilen filmleri, TRT'de gösterilmeye imtina edilen filmleri bir dönem geldi Kanal 7'de çok fazla gösterilmeye başlandı. Eski dönem sinemasına muhabbetimiz daha geniş bir çerçevede açılmaya başladı.

Düğün filmi, olağanüstü ilginç bir film yani yetmişlerde herkesin kafası siyasetteydi ve iktisattaydı. Herkes öyle görüyordu. Akademi de öyle görüyordu. Akademik insanlar, *Düğün* filmi seyrettiği zaman içindeki kültürel derinliği hemen fark ediyor. Çünkü klasik şematik bir bakış açısının ötesinde bir gelişim trendi var. Bu şuradan kaynaklanıyor. Yeni dönemde bu yeni yönelimler dolayısıyla insanlar Akad'ı ekranı ve başka başka kişileri zaman geçtikçe yeni farklı değişik bir tarzda anlıyorlar. Örneğin bir 20 sene önce olsaydı Akad üzerine metinler gündeme gelmezdi. Anlatabiliyor muyum? Şimdi herkes bakıyor. Mesela bugünden bakınca Sevmek *Zamanı*'na ne müthiş film diyor. Nijat Özön vaktiyle de bu film mi diyor? Bu psikiyatrik bir vaka diyor. Son dönemde sadece sinema dökülmüyor sosyal bilim de dökülüyor.

S.Ö.: Gördüğünüz gibi arkadaşlar Kurtuluş Hoca'ya bir soru sorulduğunda yanıt akar gider sonra düşündüğünüz düşüncenin içerisinde siz de akarsınız. Kurtuluş Hocayı bölmek de mümkün değildir. Şimdi Kurtuluş Hocam, burada önemli şeylere değindiniz. Aslında benim sormak istediğim bazı hususlara da değindiniz. Bir örnek verelim: Taşra, taşradaki problemler, günümüz sinemasında da taşrada işlenmekte. Özellikle festival filmlerinde, ama 1950'lerde, 60'larda hatta 70'lerin ortalarında bile taşradaki problemlere dair değişik filmler görmekteyiz. Siz örnek verdiğiniz için ve aynı zamanda özel önem verdiğiniz için, Metin Erksan'ın örneğin *Yılanların Öcü* veya *'Susuz Yaz'* filmine baktığımızda, *Susuz Yaz*'da suyun mülkiyet meselesini görmekteyiz. Diğerinde ise yine taşranın içerisinde bir mülkiyet ama bu sefer toprak üzerinde mülkiyet ve onun üzerinden başlayan tartışmalar bu sorunları gösteriyor. Metin Erksan, kendi kamerasıyla etkili bir tarzda vermekle kalmıyor, aynı

zamanda batılı gözlere hitap edecek bir tarzda değil, gerçekten yerel sinemanın bütün unsurlarını kullanarak bu sorunları işliyor.

Günümüzde taşra meselesine baktığımızda, örneğin Nuri Bilge Ceylan'a, Semih Kaplanoğlu'na, zaman zaman Reha Erdem'e bakıyorsunuz. Onların ele aldığı taşra, acaba bizim bildiğimiz bir taşra mı? Yoksa Batılı gözlerin görmeyi arzu ettiği bir taşra mı? Bu filmler niye yapıyor? Yürütülen destekler ya da başka dinamikler nedeniyle mi bu tür filmler yapılıyor diye insan kendi kendine merak ediyor. Sizin mesela bu problem dahilinde bir gözleminiz var mı? Türkiye'de son yıllarda kent filmleri de çok fazla gözüküyor. Bir tek siz örnek verdiniz, olumlu bağlamda söylediniz. Kıvanç Sezer dediniz, örneğin. Ben de size Seren Yüce'yi söyleyebilirim. *Çoğunluk*, *Rüzgârda Sallanan Nilüfer* son derece iyi filmler. Yine Çiğdem Vitrinel genç yönetmenler bu meseleye girmiş durumdadır. Siz bu konuda neler söyleyebilirsiniz diye merak ettim Hocam.

K.K.: Taşra konusu, özellikle eskiden beri, ilginç bir hikâye olarak karşımıza çıkıyor. Eskiden köy ve kasabalar, yani taşra, imrenilen yerlerdi ve insanlar taşrayı düzenliyordu. Elli ve altmışlı yılların edebiyatımızda, Fakir Baykurt ve Yaşar Kemal gibi yazarlar bu konuyu işlemişler. Türkiye'de kentleşme ve kent sorunlarına yaklaşım tarzı, yetmişli yıllardan sonra, özellikle seksenli yıllardan itibaren farklılaşmaya başlıyor. 1950'lerde, insanlara, aydınlara, entelektüellere 'Türkiye'deki şehirler hakkında ne düşünüyorsunuz?' diye sorulduğunda, mesela Tanpınar, 'Türkiye'de 300-400 bin nüfuslu şehirler var,' diyordu. Tanpınar, 'Şehre sadece nüfus sayılarına bakarak değil, insan ilişkileri ve kültürel özelliklerine göre bakmalısınız,' diyor. Mesela, o dönemde Türkiye'de 100 bin nüfuslu şehirlerden bahsediliyordu. Şimdi ise, İstanbul dışında hemen hemen her yer taşra olarak nitelendirilebilir. Hatta İstanbul'un da önemli bir kısmı taşra. Metin Erksan, 'Kent filmi, köy filmi olmaz. Film, insanı anlatır, Türk insanını anlatır,' diyor. Akad'da şöyle önemli bir şey söylüyor "Bütün diyalogları kessen de filmin Türk filmi olduğu anlaşılmalı". O dönemde sanat filmi ile ticari film arasında büyük bir mesafe yoktu. Mesela, Osman Seden ile Halit Refiğ arasında büyük bir fark yoktu. 1970'lerden sonra, hemen hemen her şey daha eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirilmeye başlandı. Köy konusu da bu eleştirel yaklaşımla incelendi ve 1960'larda köy edebiyatından esinlenen filmler, çok önemli olarak görüldü. Metin Erksan'ın o dönemdeki taşra odaklı filmleri, farklı bir yaklaşımla ele alınıyor. Bu dönemdeki hikâyeler, başka bir noktadan gündeme geliyor. Yeni dönemde de bu böyle. Edebiyat eserlerinden uyarlanan filmler, genellikle iyi film olarak kabul ediliyor. Ömer Kavur'un bol miktarda edebiyat uyarlamaları buna örnektir. Edebiyat uyarlamaları, Türk sinemasının gelişimine büyük katkı sağlıyor ve düzey atlatıyor. Ancak, edebiyatın devreye girmesi, Türk sinemasını bazen tıkanma noktasına da getiriyor.

Fikret Kızılok'un bir konuşmasında, 'Film yönetmen yapar,' diyor. Eğer yönetmen filozof veya sosyologsa, filmi kendisinin yapması gerektiğini vurguluyor. Filmin her bir unsuru üzerinde yönetmenin etkili olması, kendisinin müdahil olmasının gerektiğini belirtiyor. 1990'ların ortalarında yazdığı bir yazıda, sinema konusunda da bu yaklaşımı benimsiyor. 'Başkasının aşk mektubunu yazabilir misin?' sorusuyla başlayan yazının en temel hedefi, bir müzisyenin başkasının hikâyelerinden müzik yapamayacağını, kendi tarzını yaratması gerektiğinin altını çizmek. Türk sinemasında iz bırakan metinlerde, yazarların kendi senaryolarını yazdığı filmler ön plana çıkıyor. O dönemin en önemli özelliklerinden biri, yönetmenlerin senaryoları kendilerinin yazması. *Kuyu* filmi ilk çekildiğinde çok ters tepkiler almış sonradan anlaşılmuştur. Metin Erksan'ın en önemli filmlerinden biri olan *Kuyu*, Kemal Tahir tarafından yazılan senaryosuyla dikkat çekiyor. Türkiye'de en derinlikli taşra filmi olarak kabul edilen bu filmde Kemal Tahir diyalogları yazıyor. Ancak sonra Metin Erksan

kendi yazdığı diyalogları kullanıyor. Kemal Tahir'de benim yazdığımı niye kullanmadın? Diye soruyor. Erksan da siz önerdiniz, ben kabul etmedim diyor. Bir değerlendirme yaptığınız zaman kendi yaptığı üzerinde hakimiyeti tam olan insanların yaptığı şeyler çok daha önemli şeyler olduğu ortaya çıkıyor. Kuyu filmi çekildiğinde, zamanla farklı etkiler gösterdi. Daha sonraki dönemlerde insanlar *Kuyu* filmi önemsemeye başladılar. Örneğin, Metin Erksan'ın çektiği *Susuz Yaz* ve *Yılanların Öcü* filmleri hakkında bazı sorunlar vardı. Senaryoyu okuduğunuzda, Metin Erksan'ın yazdığı ve Necati Cumalı'dan esinlenen senaryolar arasında büyük farklar olduğunu görürsünüz. Cumalı, hayatı boyunca *Susuz Yaz* üzerine eleştirel metinler yazmıştır. Nijat Özön, bu filmlerin, İtalyan ve Fransız Yeni Dalgası'nın etkisinde olduğunu ileri sürmüştür. O dönemde taşraya bakış tarzı farklıydı. Hatta bu konuda ilginç bir kitap çıktı. Kitap, *Susuz Yaz* üzerine çok güzel bir analiz yapıyor ve senaryo ile öykü arasındaki farkları net bir şekilde ortaya koyuyor. Bağımsız ve özerk bir kafanın köy ekseninde nasıl bir hikâye yazabileceği üzerinde duruluyor.

Mesela, 'Mine', 'Susuz Yaz' ve 'Ay Büyürken Uyuyamam' filmlerini ele alabiliriz. Bunların üçü de Necati Cumalı etkisindeki filmler. Örneğin AY Büyürken Uyuyamam filmi de yine aynı tarzda bir film Mine Filminden çok daha problemliler bir film ve bu filmle Emin Alper'in son filmi arasında bir paralellik kurulabilir. Alper'in filmi, 1960'ların köy ve taşra filmlerini çağırıyor. Taşrayı son derece eleştirel bir diller ele alıyor. Ama burada savcı çok esnek. Hem cinsel anlamda hem de duruma müdahil olması manasında esnek. Son dönemdeki filmler, etnik meseleler, kadın meseleleri ve homofobi gibi temel problemleri ele alıyor. Değerlendirme yaptığın zaman Özcan Alper'in filmleri de benzer şeyleri çağırıyor. Bu mantık 1970'lerin devrimci sinemasına benzer bir mantıkla hareket ediliyor. 'Mine' filmi, Necati Cumalı'nın eserinden esinlenmiş ve senaryosunda kimin dahil olduğu önemli. Filmin farkını, Türkiye sinemasından ayrı bir yerde görebilirsiniz. Kendini entelektüel olarak nitelendiren ve en azından aydın olan insanların dahil olduğu filmlerde bazen sorunlar oluyor. 'Mine' gerçekten çok merkezi ve önemli bir film. Bu film, bir kadının değişimini, Türkiye'deki gelenekçilere bile olumlu gelecek şekilde işliyor. Film, Atif Yılmaz'ın toplumu anlama çabasından kaynaklanıyor. Ben bu yeni filmleri seyretmek yerine eski filmlere dönüp bakıyorum. Bu önemli bir hikâye. 'Mine' filminin senaristlerinden biri Deniz Türkali. Eski dönemde Atif Yılmaz'ın önemli ve olumlu filmlerinden birinin senaristi kim? Ayşe Şasa. Ayşe Şasa etkisi ve Atif Yılmaz'ın olumlu yaklaşımı başkalarının yeni dönemdeki etkisini eleştirel bir açıdan açıyor. 'Mine'den sonra Atif Yılmaz kadın filmleri çekmeye başladı ve feministler onun harikalar yarattığını düşünmeye başladı. Ama 'Mine'ye göre daha sonra çektiği 'Dul Bir Kadın' gibi filmler daha gelişkindi. İnsan durup düşünüyor, Atif Yılmaz'ın o filmlerine baktığında, Türkiye'deki feministlerin erkek egemen ideolojinin o filmlerde nasıl sızdığını görüyor. 'Mine' ve devamı olan filmler, o dönemdeki yeni yönelimin etkisini yansıtan, Türkiye'deki olağan gelişimin yankısını bulduğu filmler. 'Ay Büyürken Uyuyamam' filmi de aynı tarzda, 'Mine'ye göre çok daha problemliler bir film. Ayrıca Emin Alper'in son filmi çağırıyor, ama yeni dönemin niteliklerini içermeyen bir film. 'Susuz Yaz' ise çok daha sade ve yalın bir şekilde meseleye bakan bir film.

Şimdi 'Mine'ye baktığınızda, sonunda kadına hak veriyorsunuz. Bu normal, ama ne bileyim, olayı değerlendirdiğiniz zaman, ortaya Türkan Şoray gibi güzel bir kadın koyarak, Cihan Ünal gibi bir adam koymak yerine benim gibi birini koy ve haklılığı buradan kur. Bu senin sinema becerini gösterir. Şimdi hakikaten bakıldığında, Metin Erksan'ın filmlerinde kesinlikle toplumda bilinmeyen, kapak kızı ya da kapak çocuğu olmayan tipler var. Metin Erksan'ın filmlerinde de sokaktaki insanlar oynuyor, bunu niye görmüyoruz? İlla Godard, Rossellini ya da Visconti olacak, sen onu göreceksin. Bu, biraz farklı bir bakış açısına ihtiyaç olduğunu gösteriyor. Bütün bunların ötesinde, eğer bu konuya ilginiz varsa ve köyü, kırsalı anlamak

istiyorsanız, Türk edebiyatında büyük dehalar bulunuyor. Kemal Tahir gibi, taşra insanlarını işleyen yazarlar var. Emin Alper'in son filmi kadar korkutucu bir dünya ya da eski köy edebiyatçıları ve filmleri kadar sevecen ve kucaklayıcı bir bakış açısı yok. Yaşar Kemal, nasıl Nobel alınır diye düşünüyor. Kemal Tahir'de böyle bir şey yok, Yaşar Kemal'in yolu var. Fransızca'ya, İngilizce'ye çevrildiğinde, bu hikâye çok net bir şekilde ortaya çıkıyor. Kemal Tahir'in eserleri Fransızca'ya çevrildiğinde, 'Beğenmemeleri normal, çünkü dünyaları ayrı,' diyor. Bunlar o dünyaya entegre olmaya çalışıyorlar. Bu, yabancı dilde nasıl metin yazılacağını düşünen akademisyenlerin yaptığıyla aynı şey. Onlar da yurt dışına gidince Türkiye'yi anlatıyorlar. Burada da Türkiye'yi anlatmaya çalışıyor. Buna benziyor.

Ben sinema üzerine ilk yazımı 1974'te yazdım. 'Gelin', 'Düğün' Diyet filmleri üzerinedi. Neden yazdım? O dönemde kentleşme üzerine derslere gidiyorduk, Ruşen Keleş'i dinliyorduk. Ben Akad'ın filmi gördüğümde, bu adamın kentleşme meselesine sosyalizme yakın eğilimlerin siyaset ve iktisat alanına hapsetmelerini aşan bir şekilde yaklaştığını fark ettim. Bu, o kadar belirgindi ki. Yani, söyleyecek daha fazla şey var, ama kent, köy, kasaba hikayesi Türkiye'de zaman içinde farklılaşan bir hikâye. Son dönemde, özellikle kasabalar üzerine düşündüğümde, *Dar Alanda Kısa Paslaşmalar* filmi aklıma geliyor. Bu film, düzenleme açısından bazı problemlere sahip olsa da taşrayı anlatma konusunda oldukça başarılı. Filmdeki antrenör, ilginç bir figür ve mektuplaşma hikayesi özellikle etkileyici. Eski evin döküntülerinden çıkan mektuplar, o dönemin ilişkilerini ve anılarını çok güzel bir şekilde yansıtıyor. Bu durum, o dönem Türkiye'de bu tür konulara nasıl yaklaşıldığını gösteriyor. Eskiden insanların bakış açısı daha sınırlıyken, bugün çok daha geniş ve şematik bir perspektiften bakılıyor. Her şey dönemin hususiyetinden kaynaklanıyor. Özellikle 1965 yılından itibaren Türkiye'de esen Marksist rüzgâr ve toplumcu gerçekçi filmler, bu değişimin bir parçası. 1950 ile 1965 arasında ise bir esneklik var. Bu dönemde Türkiye'deki filmlerin sosyal gerçekliğe ve toplumun kültürel unsurlarına daha yakın ve duyarlı olduğu görülüyor.

'*İnce Memed*' filmi de bunun bir örneği. Lütfi bey *İnce Memed* filmini çekseydi, Film romanı beşe katlardı. Kendisi İnce Memed'e benzer hikâyeye sahip bir filmi, 1954'te çekiyor ve bu film hakkında şöyle diyor Akad; "Bu filmin yarısı, Yaşar Kemal'in tek cümlesidir". Yaşar Kemal ne yapıyor bu filmi Peter Ustinov'a çektiriyor. Peter Ustinov hem oynuyor hem yönetiyor. Bu filmi eski dönemin en yeteneksiz yönetmenine çektirsen, ondan çok daha güzel bir film olabilirdi. Çünkü bu toplumu çerçevesini onlar çok daha net ve iyi bilirlerdi. Bu konuda en ilginç sözleri Metin Erksan söyledi, bunu yazılı bir şekilde sunmadı dört duvar arasında sarf etti ve şöyle açıkladı "Bunlar salak" dedi ve ekledi "Onun yakın arkadaşı Elia Kazan var, o çekmeliydi, bunun yanında Yılmaz Güney var, Türkiye'de İnce Memed'i en iyi oynayacak oyuncu Yılmaz Güneydir. Ama onlarla çalışmadı.

Ama örneğin Yavuz Turgul. O kadar güzel anlatıyor ki, geçmişte o kadar bağlantılı ki. Yani köyü de anlatır, kenti de anlatır. *Gönül Yarası*'nda başka bir yöreyi de anlatır. Yavuz Turgul'un temelinde yaptığı şey, yitip giden güzel şeylerin peşinden bir ağıt gibi. Yani bir şeyler yitip gidiyor. Güzel şeyler yitip gidiyor o da onları anlatıyor. Yani aslında Yaşar Kemal'in yapamadığını yapıyor. 'Ah, o güzel atlar, o güzel insanlar yitip gittiler.' Ama onun anlattığında bu duygu yok. Yavuz Turgul filmini seyrettiğin zaman bunu hemen hemen hepsinde görüyorsun. Hatta Yavuz Turgul'un *Aşk Filmlerinin Unutulmaz Yönetmeni* filmine baktığın zaman o çok güzel bir Türk sineması tarihidir. Boşuna şöyle demiyor, 'Eski filmleri seyrediyorum, yeni filmleri pek seyretmiyorum' bunda haklı bir taraf var. Bu kırları anlatan, taşrayı anlatan filmler de yani zaman içinde niye böyle olduğunun göstergesi gibi geliyor. Örneğin *Yozgat Bulues* diye bir film var, bu film özünde ha Yozgat ha Manhattan diyor. Meseleye böyle baktığın zaman olay değişiyor. Bizim Yozgat'ı anlatmamız lazım. Örneğin

Mustafa Çiftçi, *Bozkırda Altmışaltı* kitabını yazdı. Ercan Kesal'da ne yaptı şey yaptı *Peri Gazozu*'nu yaptı. İkisi de mükemmel metinler. Hakikaten baktığın zaman memlekette memba çok, edebiyat alanında da var. *Bozkırda Altmışaltı Yozgat'ta*, *Peri Gazozu Amanos'da* geçiyor. Ama her ikisin de yazıp yazabilecekleri bu kadar. Örneğin Kesal'ın bir yazısı var. Yaşar Kemal üzerine iki sütun bir yazı. Yazının baştan aşağı tamamı alıntı. Bu yeni dönemin problemli anlatı stillerine bir örnek. Bu akademisyenlerimizde de böyle. Hepsisi değil elbette arada cevval olanlar da var. Ama açtıkları tırnağı kapatmayı bilseler de en büyük meziyetleri çok iyi özet yapmak. Türkiye'de sinema akademisyenlerinin ders kitabı yazma eğilimi vardır, 'Türk Sinema Tarihi' diye bir kitabı var ama bu kitap olduğu gibi Türkiye'de herkesin ezbere bildiği Nijat Özön'un kitabından aktarma. Biraz ayrıntıda farklı. Türkiye'de hakikaten filmlere baktığımız zaman birtakım şeylerden esintiler, birtakım şeylerden desteklenmeler değil, bizzat onu içinde getiriyor. Türkiye'de sinemacıların, Batılı esintiye, Batılı beslenmeye, şuna buna bakmak yerine Türkiye'ye bakması lazım. İnsanın kendisinin özerk olması ve hakikaten söyleyebilecek sözünün olması lazım. Bu filmlerin çoğu da hep birtakım şeylere gönderme yapan filmler, ortada dolaşan lafları dönderip dolaştırıp tekrar eden filmler, hakikaten Türkiye'de özerk entelektüellere baktığın zaman bunlar sinemacılar da olabilir edebiyatçılar da o farklı tarafı bariz bir biçimde görebiliyoruz. Örneğin Lütfi Beye baktığımız zaman, 1950 yılların ortalarında veya sonlarına doğru bir İstanbul filmi çekmeye çalışıyor. Ve sonunda da bunu yapıyor. Ama ne zaman? 1972'de. O filmi yaparken Orhan Kemal ile çalışıyor. Ancak onun yazdıklarından film çıkaramıyor, Orhan Kemal ise oradan roman çıkarabileceğini söylüyor. Akad da müspet bir yanıtla karşılıyor. Sonra Varlık yayınlarından *Gurbet Kuşları* çıkıyor. Bu roman Akad'a ithaf edilmiştir. Nedeni de budur. Türkiye'de bir kategorizasyon yapmak mümkün değil. Edebiyatçıları diğerlerinin, akademisyenleri edebiyatçıların üstünde göremezsin. Entelektüel dediğin şey, her alanda arklı farklı öne çıkar. Buna böyle bakmak, böyle değerlendirmek gerekir.

S.Ö: Evet değerli konuklar, birkaç cümleyle özetlemek gerekirse, Kurtuluş Hoca sinemamızın kendi köklerinden beslenmesi gerektiğinin altını ısrarla çizmekte. Kendi deyimiyle deli-dahi olan Metin Ersan, kendi deyimiyle bilge Lütfi Akad ve yine kendi deyimiyle gündelik yaşamdan gelen efsane Yılmaz Güney gibi yönetmenlerin yeni formatlarıyla ve modern dünyanın sorunlarına dair yeni açılımlarıyla her daim yanı başımızda olması gerektiğinin altını özellikle çiziyor. Kendisine çok teşekkür ediyoruz.



sineFILOZOFİ

CİLT(VOL):8 SAYI(NO):16
ARALIK(DECEMBER) 2023