

**T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

TÜKETİM TOPLUMU VE SİNEMA

**Hazırlayan
Ümit Hüseyin GİRGİN**

**Danışman
Yrd. Doç. Dr. Zuhâl ÇETİN ÖZKAN**

İZMİR-2014

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “ Tüketim Toplumu Ve Sinema” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

16/06/2014

Ümit Hüseyin Girgin

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün 26.06.2014 tarih ve 11 sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 22. maddesine göre Sinema-TV Anasanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Ümit Hüseyin GİRGİN'İN "Tüketim Toplumu Ve Sinema" konulu tezi incelenmiş ve aday 27.07.2014 tarihinde, saat 16.00 da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 60... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin Başarılı..... olduğuna oy çokluğu.. ile karar verildi.

Yrd. Doç. Dr.
BAŞKAN

Zihnel Acik AKAN

ÜYE

Prof. Dr. Ertan Yılmaz

ÜYE

Yrd. Doç. Dr. Gökhan Birenci

YÜKSEK ÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ**TEZ/PROJE VERİ FORMU**

Tez/Proje No:

Konu Kodu:

Üniv. Kodu:

· Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.

Tez/Proje Yazarının**Soyadı:** GİRGİN**Adı:** Ümit Hüseyin**Tezin/Projenin Türkçe Adı:** Tüketim Toplumu Ve Sinema**Tezin/Projenin Yabancı Dildeki Adı:** Consumer Society And Cinema**Tezin/Projenin Yapıldığı****Üniversitesi:** D.E.Ü.**Enstitü:** G.S. E.**Yıl:** 2014**Diğer Kuruluşlar:****Tezin/Projenin Türü:****Yüksek Lisans:****Dili:** Türkçe**Doktora :****Sayfa Sayısı:** 219**Tıpta Uzmanlık:****Referans Sayısı:** 163**Sanatta Yeterlilik:****Tez/Proje Danışmanlarının****Unvanı:** Yar. Doç. Dr.**Adı:** Zuhal**Soyadı:** ÇETİN ÖZKAN**Türkçe Anahtar Kelimeler:**

- 1- Sinema
- 2- Tüketim Toplumu
- 3- Simülasyon
- 4- Simgesel
- 5- Nesnelere

İngilizce Anahtar Kelimeler:

- 1- Cinema
- 2- Consumer Society
- 3- Simulation
- 4- Symbolic
- 5- Objects

Tarih:**İmza:**

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum:

Evet

Hayır

ÖZET

Tüketim toplumu ya da Simülasyon Evreni olarak adlandırılabilir olan günümüz dünyasında iletişim ve bilgi teknolojilerinden insanlar arası iletişime, politikadan ekonomiye, edebiyattan plastik sanatlara, resimden sinemaya kadar çeşitli alanlar oldukça köklü bir dönüşüme uğramış bulunmaktadır. Bu dönüşüm sonucunda gerçek yaşama ait olan simgesel ilişki biçimleri farklılaşarak tüketim ideolojisinin oluşturmuş olduğu, 'eski'ye ait görünümlerin sahip oldukları anlamları yitirerek varlıklarını sürdürdükleri yeni bir evren ortaya çıkmıştır. Günümüz dünyasını açıklamak için kullanılan siyaset, ekonomi, sosyoloji, sanat gibi alanlara ait pek çok kavram da eski anlamlarını 'kaybetmiş' ancak bu kaybı gizlemenin bir yöntemi olarak görünümler aşırı önem kazanmıştır. Tüketim ideolojisi, kendilerine yüklenen anlamların hiç birini taşımayan ancak hâlâ bu anlamların orada bir yerlerde olduğu algısının yaratılması için oldukça elverişli bir ideolojidir. Toplumda hâlâ üretken bir çalışmanın sürmesinin, serbestçe tüketimin ve birbirinin aynı binlerce ürün arasından seçim yapabilmenin yarattığı yanılsama, sahip olunan gerçeklik evreninin sona ermiş olduğunu gizlemenin etkili bir yoludur.

Toplumsal ile olan ilişkisi oldukça güçlü olan sinema sanatının böylesi bir dönüşümden etkilenmemiş olduğunu düşünemeyiz. Tüketim toplumu ve simülasyon evrenini içeriği boşalmış bir görünümler evreni olarak tarif edebiliyor isek görsel bir sanat olan sinemanın yarattığı imgelerin hâlâ birer anlamı olup olamayacağını sormak zorunluluktur. Tüketim Toplumu çağında sinema hâlâ hikaye anlatmaya devam edebilir mi? Anlatılan hikayelerin karşılığı toplumsal yaşamda ne kadar mevcuttur? Sinema ve tüketim toplumu ilişkisi üzerine yapılacak bir çalışma bütün toplumsala dair izlerin sürülebileceği bir sanat olarak bu ve benzeri düzeydeki pek çok soruya yanıt verebilir.

ABSTRACT

In Today's world, which can be named as Consumer Society or Simulation Universe, many areas, from communication and information technologies to inter-human communication, from politics to economy, from literary to plastic arts, from painting to cinema, underwent radical changes. As a result of this change, the symbolical modes of relationships in real life differentiated and a new universe came up where 'old' views created by consumption ideology lost their meanings and continue their existence. As a result of this change, the symbolical modes of relationships in real life differentiated and a new universe came up where 'old' views created by consumption ideology lost their meanings and continue their existence. And many notions belong to the areas like politics, economy, sociology and art, which are used for clarifying today's world, 'lost' their former meanings; however, view gained excessive importance as a way to conceal this loss. Consumption ideology is a very favorable ideology for creating the perception that the meanings were somewhere over there, although things do not bear any meanings attributed to them. The Illusion, created by ongoing productive works in society, free consumption and making choice among thousands of cookie-cutter products, is an efficient way of concealing that the reality universe was at an end.

We cannot think that the movies, which have strong relations with society, did not be affected by such a change. If we are able to describe the consumption society and simulation universe as an eviscerated universe of views, it is an obligation to ask whether the images created by movies still have a meaning or not. Can cinema still continue to tell story in the era of Consumption Society? How much the stories told have response in communal living? A study to be carried out on the relationship between cinema and consumption society may give answers to this and suchlike many questions, as it is an art, where communal marks can be traced.

ÖNSÖZ

Çok zor geçen bir tez sürecinden ve türlü düzeltmeler esnasında desteklerini benden bir an olsun ayırmayan canım aileme çok ama çok teşekkür ederim. Sonrasında okulumuzun araştırma görevlilerinden Zehra Zıraman'a özellikle Emel Yuvakuran'a teze yaptığı önemli katkılardan ve ilgilerinden dolayı teşekkür ederim. Değerli hocam sevgili danışman'ım Zuhal Çetin Özkan'a filmleri seçme ve değerlendirme konusunda ki yardımından dolayı müteşekkirim. Ayrıca bana her konuda yardımcı olduğu için, desteğini hiç esirgemediği için çok ama çok teşekkür ederim. Tez konusunu çok iyi bilmeme rağmen yine de girmiş olduğum işi bitirme cesaretini bana aşıl原因 anne ve babama teşekkür ederim. Tez düzeltmelerinde bıkmadan usanmadan yanırlarımı gösteren ve aramızda mesafeler olmasına karşın bana destek olan ablam Esengül Girgin'e teşekkür ederim. Okuma aşamasında huzur bulduğum Çeşmealtı'na ve canım ananeme teşekkür ederim. Son olarak kendisinden ders alma imkanı bulduğum ve kafamda yepyeni ufuklar açan hocam Oğuz Adanır'a çok teşekkür ederim.

16/06/2014

Ümit Hüseyin GİRGIN

İÇİNDEKİLER

TÜKETİM TOPLUMU VE SİNEMA

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK	iii
Y.Ö.K. DOKÜMANTASYON MERKEZİ TEZ VERİ FORMU	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	viii
GİRİŞ	1

I. BÖLÜM

TÜKETİM TOPLUMU

1. 1. Tüketim Nedir?	14
1.1.1 İhtiyaçlar.....	15
1.1.2. Modern Batı Toplumlarda Değişen İhtiyaç ve Tüketim	
Tanımları, Tüketim Kavramının Ortaya Çıkışı ve Kapitalizm.....	16
1.1.2.1 1929 Bunalımı Ve Tüketici Kimliğinin Ortaya Çıkışı.....	19
1.1.2.2 II. Dünya Savaşı Sonrası Tüketici Kimliği.....	22
1.2. Modernizm Sonrasında Değişen İhtiyaç ve Tüketim Tanımları.....	23
1.2.1. Postmodernizm ve Tüketim.....	26
1.3. Postmodernizmin dışında bir konum olarak Jean Baudrillard, Kapitalist	
Sistem ve Tüketim.....	32
1.3.1 Burjuvazinin Kapitalizm Öncesi Simgesel Değiş Tokuş	
Biçimlerine Yaptığı Etki Sonucunda Gerçeklik Kavramı ve	
Kapitalist Sistemin Ortaya Çıkış Süreci.....	35
1.4. Kapitalist Unsurların Gelişmesinde ve Tüketim Toplumuna Yol	
Açmasında Nesnelerin Rolü	40
1.4.1 Burjuva Zihniyeti ve Nesneler.....	40
1.4.2. İşlevsel Nesneler.....	44
1.4.3. Koleksiyon Süreci.....	45
1.4.4. Müzayede Süreci.....	47

1.4.5. Modeller Ve Seriler.....	48
1.4.6. Bolluk, Büyüme ve Artık.....	49
1.5. Simülasyon Evreni ve Tüketim Toplumu.....	51
1.5.1. Simülasyon Evreninin Doğuşu	51
1.5.2. Tüketim Toplumunda Beden ve Boş Zaman Etkinlikleri.....	53
1.5.3. Püriten Etik İle İlişkisi Bağlamında Tüketim Toplumu.....	55
1.5.4. Yapısal Değer Yasasının Gölgesinde Tüketim Toplumu.....	57
1.5.5. Tüketim Toplumunda Nedensiz Şiddet.....	68
1.5.6. Çaresiz Stratejiler ve Şeytana Satılan Ruh.....	70

II. BÖLÜM

SİNEMA VE TÜKETİM TOPLUMU

2. 1. Gerçeklik, Sanat ve Sinema.....	75
2.1.1. Modern Dünya İçerisinde Yeni Bir Sanat Sinema.....	76
2. 2. Tüketim Toplumunda Sanat ve Sinema.....	77
2.2.1. Modernizm Sonrasında Sanat.....	77
2.2.2. Metinlerarasılık ve Modern Sonrası Yazın	81
2.2.3. Tüketim Toplumu, 68 Olayları ve Sinema	84
2.2.4. 75–80 Arasında Görsel Medyanın Ve Reagan Muhafazakârlığının Önlenemez Yükselişi	90
2.3. Baudrillard'ın Tüketim Toplumu ve Simülasyon Evreni Teorisi Bağlamında Sinemasal Evren ve Film Analizleri (80-2000'ler).....	98
2.3.1. Simülasyon Evrenine Lynch Özelinde Bir Bakış	105
2.3.2. Simülasyon Evreninde Nedensiz Şiddet ve Bedenin Dönüşümü Bağlamında Cronenberg'in The Fly Filmi	109
2.3.3. 80'li Yıllarda Simülasyon Evreninde Yeniden Çekim Filmler ve İdeolojik Argümanların Üretimi	110
2.3.4. 90'larda Tüketim Toplumu Portresi	112
2.3.4.1. The Firm Tüketim Toplumu İle Birlikte Değişen Ahlak Profilleri	112
2.3.4.2. The Devils Advocate- Tüketim Toplumu ve Seçim Yapma Yanılgısı	115
2.3.4.3. 90'larda Değişen Gerçeklik ve Anlatı Biçimleri.....	118
2.3.4.4. Natural Born Killers-Şiddetin Entropisi.....	124
2.3.5. 2000'li Yılların Simülasyon Evreninde Sinema	124

2.3.5.1. İrreversible- Simülasyon Evreninde Şiddetin Gerçekliği	128
2.3.5.2. Cache-Simülasyon Evreninde Şiddet İle Yüzleşebilmek	130
2.4. Film Sınıflandırması	132
2.5. Filmler	135
2.5.1. The Childrens Of Heawen- “Armağan Toplumuna Özgü Bir İnsanlık Dramı	135
2.5.2. Dog-Ville- “Simgesel İlişkilerin Yerini Alan Zayıf Duygular Ve Şiddetin Öyküsü”	139
2.5.3. Unfaithfull-“Modern Öznenin Sistemle Olan İşbirliği Çerçevesinde Simgesel İlişkilerin Biçim Değiştirmesi”	156
2.5.4. American Beauty- “Simülasyon Evrenini Simgesel İlişkiler Bağlamında Aşma Çabası”	162
2.5.5. Fight Club-“Simülasyon Evreninden Çıkabilme ve Armağan Toplumuna Evrilme Öyküsü”	173
SONUÇ	197
KAYNAKÇA	205
ÖZGEÇMİŞ	

GİRİŞ

Tüketim toplumu ya da Simülasyon evreni olarak adlandırılabilir olan günümüz dünyası, iletişim ve bilgi teknolojilerinden insanlar arası iletişime, edebiyat dünyasından plastik sanatlara, resimden sinemaya kadar çeşitli alanlarda özellikle 1970'li yıllardan itibaren ortaya çıkan ve bir çok kuramcı tarafından ele alınarak tartışılan bir olgudur. Modern toplumlardan modern sonrası toplumlara geçiş aşamasında yaşanan epistemolojik kopmayı açıklayabilmek adına kullanılan tüketim toplumu kavramı modernizmin getirmiş olduğu bütün büyük anlatıları reddederek, bunların yerine tüm toplumsal dinamiklerden yalıtılmış epistemolojik ve estetik bir kopuşu koyar. Kültürel anlamda postmodernist söylemlerden beslenen tüketim toplumunun hedefi nesnelere ve hizmetler önünde demokratik bir toplum yaratmaktır. 1968 isyanındaki demokratik hakların karşılanmasına yönelik talebe, nesne ve gösterge sayısını artırarak ve çeşitlendirerek karşılık veren modernizm sonrası bu evren, zamanla gerçekten inanılan ilerlemeci tarih anlayışı yerine insan ihtiyaçlarına ve kimliklerine yönelik yapay bir ihtiyaç sisteminin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yaşanılan tarihsel süreç tüketim sisteminin, simülasyonun dönüşümlerini sahnelediği, temsil ettiği ve bunu kitlelere mal ettiği görünümle, simülasyon kavramının yalnızca görünümlere devşirilmiş olması için modern sonrası zihniyetin medeniyet üstündeki izleri olarak biçimlenmektedir. Biyolojik ve fizyolojik ihtiyaçların sınırsızca tatmin edildiği bu ortamda, temel ihtiyaçların var olduğu bir gerçeklik evreninin yerini yeniden üretim düzeni içerisinde biriktirilerek sisteme katılan ve artık haline geldikten sonra harcanmayarak tekrar sistemin içerisine sokulan nesnelere, imgelere, iletişim biçimleri vb.nin belli bir kod doğrultusunda tekrar üretildiği bir simülasyon evreni almıştır. Modern dünyadan simülasyon evrenine geçişle birlikte modernizme ait gerçeklik algısı parçalanmış, yerini simülasyon evrenine ait bir yeniden üretim düzenine bırakmıştır.

Batı toplumlarındaki gerçeklik modernizm kavramı ile birlikte ortaya çıkmıştır. Bu kavram geçmişte çok daha dar coğrafyaları kapsıyorken, günümüzde tüketim toplumunun globalleştirici etkisi sonucunda oldukça geniş bir coğrafyaya yayılmıştır ancak gerçeklik algısının bu denli değişimi ve genelleşmesi mikro kültürlerle ait simgesel biçimin yozlaşmasına neden olarak, tüm simgesel iletişim biçimlerinin yerine sistemin gerçeklik algısının geçmesine neden olmuştur. Modernizmin sunmuş olduğu gerçeklik hem epistemolojik, hem de özü itibari ile tanrı imgesinin yerine geçen metafizik bir gerçekliğin ürünüdür; ancak üzerinde yeteri kadar tartışılan bir olgu olmasa da, sanatlar genelde bu gerçeklik biçimlerini estetik bir şekilde ele alır ve bir

illüzyon içinde yansıtırlar. Bununla birlikte kapitalizmin etkisi gerçek yaşamda olduğu gibi estetik yaşamda da gerçeklik algısının yitimine yol açmıştır. Bu durum Benjamin'in deyişi ile tüm yaşamın "şeyleşmesi"ne, yol açmıştır. Orijinal sanatın mekanik olarak yeniden üretilebilmesi sonucunda geleneğe dayanan yaşam anlayışları yerini imgeler ve meta üretimi sonucunda ortaya çıkan materyalize olmuş yaşam biçimine bırakmıştır. Düşler ve hayaller metalaşarak illüzyondan yoksunlaştırılarak üretim nesnesi biçimine sokulmuştur. Nesnelerdeki ve sanattaki anlam yitimi ve gerçeklik kaybı sinemada da etkisini göstermiştir.

Buna rağmen sinema halen gerçeklik ve illüzyon sunma konusunda zirvedeki yerini korumaktadır. Sinema üzerine yapılan incelemeler, sosyolojik araştırmalar göstermiştir ki geçtiğimiz yüzyıl ve bu yüzyılın ilk yılları içerisinde sinema insan davranışlarını, tutumları, paradigmaları, zihniyetleri değiştirebilmekte ve kitlelerin filme olan algısını belirleyebilmektedir. Aynı şekilde filmin de izleyiciye yönelik algısını belirleyebilen sinema, değişen toplum koşullarından ve içinde yaşanan toplumsal dinamiklerden birebir etkilenmektedir. Bu nedenle hem ideolojik, hem de zihinsel bir aktarım aracıdır. Laustsen ve Diken Filmlerle Sosyoloji isimli eserlerinde sinemanın çağdaş toplumsal ilişkileri ve bu ilişkilerin getirmiş olduğu bireysel arzuları, mahrem düşünceleri ve korkuları şekillendirme yolunda bir tür toplumsal bilinçdışı işlevi gördüklerini söyler. Bu bilinçdışı işlevin içerisinde insanın gündelik yaşamında fark etmediği yabancılaşmanın sinema ile aşılması amaçlanmaktadır. Bilinç dışı işlevsellikler toplumsal yaşamın ve var olan gerçekliğin önüne farklı yaşam seçenekleri sunmaktadır. Bu bilinçdışı işlev sinemanın ideolojik bir aygıt olarak kullanımından kaynaklanmaktadır. Sinema toplumsal varoluşun ideolojik bir yansımalarını göstermektedir. Göstermiş olduğu imgeler yolu ile toplumsal bir ayna görevini üstlenir ancak sinemanın gerçeklikle olan ilişkisi ayna kadar yalın olmadığı için, ideolojiler ve toplum arasındaki ilişkinin zemini oldukça kaygandır. Sinema, toplum ile ideolojiyi bütünleşik bir varlık olarak göstererek çarpık bir ilişkiyi gözler önüne serebilir ya da ideoloji ve toplum arasındaki ilişkiyi sorgulayarak toplumun kendi çıplak gerçekliğini ve ideolojiden ayrı bir varlık olduğunu yüzüne vurabilir. Aksi halde toplum sinemaya bakışında filmlerin içeriği ve biçimi sayesinde kendisini ideolojinin bir parçası olarak algılamaya devam eder. Bu tarz filmler toplum içinde iktidarlar tarafından oluşturulan söylemleri ve tüm bunları oluşturan zihniyetleri şifreleyerek, simgesel hale getirerek sinematografik bir biçimde aktarırlar. Sinema ve yaşamın bütünleştiği ve birbirlerini tamamladığı kurgusal anlatılar içerisinde gerçekliği çırılçıplak yansıtmak yerine belli ideolojik düzlemlerde yeniden inşa ederek oluşturmaktadırlar. Sinemanın vermiş ol-

duđu imgeleri içselleřtiren bir toplum için benliđin bir parçası haline getirilen temsiller, toplum deđerlerinin içselleřtirilmesine neden olur. Bu ideolojik yapının devamlılıđı sinemanın ideolojik ürünler üreterek özneyi bu sürecin içine katmasına dayalıdır. Oysaki öznellik ideolojik aygıt tarafından üretilmektedir. Özne nasıl illüzyonlara inanmakta ısrar ediyorsa, toplumda iktidardan gelen ideolojik argümanlara aynı şekilde yaklaşır. İktidarların toplumu ideolojik anlamda var olduđu farz edilen ideolojik bir yapıya entegre etme çabaları da zaten bu inancın bir kanıtı olarak görölmektedir. Filmler ideolojileri meşrulařtırarak sistemden memnuniyet duyulmasını sağlamaktadırlar. Sistemden duyulan memnuniyet insanın kendi varlıđından duyduđu memnuniyet ile paralellik gösterir çünkü her şeyden önce insan hem kendisini hem karşısındaki hem de bütün bir toplumu yanlış tanıma gayreti içerisindedir. Bu yanlış tanıma eyleminin gerisinde eksik noktalarını görmeye yanařmayan bir bütünlük psikolojisinin etkisi büyüktür. Bu bağlamda insanın yalnızca dođal gerçeklikten deđil kendi gerçekliđinden kaçabilmesinin tek yolu sanatlara ve dolayısı ile onların sunmuř oldukları illüzyonlara bađlıdır. Fakat bu diyalektik iliřki biçimi özellikle 1970'lerden sonra etkisini yitirmektedir. Gerçeklik ve fantezi alanlarının dış dünyaya yansımalarının hüküm sürdüđu 70'lerden sonra bilinçdışı aracılıđı ile kurulan ideolojik düşüncenin dahi simülasyon evreninin tahakkümü altına girmesi, hem gerçekliđi, hem de fanteziyi meydana getiren düşlerin yok olmaya yüz tutmasına neden olur. Dolayısı ile düşün ve illüzyonun olmadığı yerde fanteziler ve gerçekler yalnızca bir halüsinasyona dönuřmüřtür. Düşlerin halüsinasyona dönuřtüđu bir ortamda sinema Amerikan kültürünü çevreleyerek gerçek yaşamı sinematografik bir evrene dönuřtürür.

Gerçekliđin yokoluřunun ve estetik dönuřümünün altında yatan en önemli neden ise, tüketim toplumuna yol ačan süreçlerin Modernleşme, modern olanın sonunun kapitalizm öncesi var olan batı geleneđine, simgesel iletiřim biçimlerine; nesne, gösterge, sosyo-kültürel yapı yani kısacası tüm biçimlere yaptıđı baskının bir sonucudur. Bu baskının sanat alanına yansımaları sonucunda klasik dönemden modern sonrasına kadar olan sanat ve yazın edebiyatı arasındaki iliřkiler dönuřüm geçirerek yeni bir anlam paradigması yaratmıřlar bu durum da sinema sanatının film metni ve toplumsal dinamikler çerçevesinde deđerlendirildiđinde simgesel bir anlatı tarzından uzaklařmasına yol açmıřtır. Simgesel kavramı Antropoloji alanında yapmıř olduđu arařtırmalarla saygınlık kazanan Mauss'un ilkel toplumlar üzerine yapmıř olduđu arařtırmalar sonucunda kullanılan bir kavramdır. Mauss armađan toplumu olarak da adlandırdıđı bu toplulukların tüm zihniyetlerinin simgesel iliřkiler tarafından tayin edildiđini öne sürer. Bununla birlikte Baudrillard kavramın sınırlarını ge-

nişleterek simgesel evren ile tüketim toplumu arasındaki benzerlikler ve farkları anlamlandırmak üzere kavrama yeni bir boyut kazandırır. Zihniyetsel unsurların hüküm sürdüğü karşılıklı yükümlülük sisteminde geleneklerin belirlediği ve ilkel toplumların uymak zorunda olduğu kurallar vardır. Maddi ve manevi yaşamın karşılıklılık ve armağan ilkesine göre işlediği bu simgesel düzende ölümler, hayvanlar, insanlar ve doğa birbirinden ayrılmamıştır. Dolayısı ile simgesel sistem ölümleri, hayvanları, doğayı yani modern toplumda öteki olarak adlandırılabilir hiçbir şeyi dışsallaştırmamıştır. Tüm canlılar ve ölümlerle bağ kurmaya yarayan şey sembolik bir çatışma ve rekabet unsuruna yol açan armağanlardır. 19.yy'ın son dönemlerine kadar karşılıklı yükümlülük, yeniden dağıtım ilkesi, harcama vb. unsurlar kapitalist unsurların henüz etki etmediği batı toplumlarında da varlığını sürdürmeyi başarmıştır. Karşılıklılık ilkesinin genel anlamda dönüşmesine neden olan olgu, tek tanrılı dinlerin ortaya çıkışı, Aydınlanma ve Modernleşme kavramlarının bu ve öte dünya arasında yapmış olduğu ayırmadır. Yapılan ayırım sonucu simgesel karşılıklılığa dayalı bir nesnelere sistemi yerine ekonomik anlamda piyasaya hâkim olan kazanma dürtüsü ve meta üretimi hâkim olmuştur.

Bizim bahsettiğimiz gerçeklik kaybının temelinde de işte bu simgesel iletişim biçimlerinin tüketim ideolojisi tarafından yok edilmesi vardır. Oysaki aynı dönemi yorumlayan postmodern yazarlara göre bu kopukluğun ardında yalnızca modernizm sonrası yaşanan kaotik ortam vardır. Bazı düşünürler modern öncesi dönemden tam bir kopma olarak gördükleri postmodern evrede yaşanan gelişmeleri kendi koşulları içerisinde yorumladıklarından dolayı her yeni olguyu dönemin ruhu ile açıklamakta beis görmemişlerdir. Modern toplumdan kopuşu olumlayan Fukuyama gibi düşünürlerin bakış açılarının yanı sıra bu kopuşu olumsuzlayan ve bu kopuşun yaşamın ve sanatın tüm alanlarında belli bir toplumsal ve temsil krizine yol açtığını belirten Benjamin, Lyotard, Jameson gibi düşünürler birbirlerine karşıt iki kutbu oluşturmaktadır. Fukuyamavari yaklaşımda neo-liberalizmin ortaya çıkardığı nesne ve imge üretimine Marksist terminolojinin olumladığı üretim odaklı yaklaşımdan alınan destekle övgüler düzülmektedir. Nesne ve imge üretiminin yarattığı bolluk ortamı, insanın baskılarla ve yoksulluklarla geçen tarihinde büyük bir dönüşüm yarattığı için olumlu karşılanmaktadır. Geçmişin baskılarla ve kötü günlerle dolu olduğu düşüncesine saplantılı bu bakış açısı postmodern söylemlerin çeşitliliğini arzuların tatmin edilmesi olarak algılamaktadır. İçinde bulunulan sistemin kapsamlı bir eleştirisini yapmaktansa, güncel gerçekliği kendi oluşturmuş olduğu kuramın içine hapsederek gerçekliğin basit bir hal almasına neden olan postmodern söylemler, modernizmden tam anlamı ile kopup gittikleri için geçmişe dönüp bakmayı ve çizgisel bir tarih anlayışını kabul etmeyi uygun

bulmamaktadırlar. Bu bağlamda Baudrillard'ın da Simülasyon kuramını öne sürmesi ile kendi yaratmış olduğu bir gerçeklik evrenine maddi yaşamı indirgediğini ve postmodernist olduğunu iddia etmektedirler. Oysaki Baudrillard postmodern bir düşünür değildir; çünkü o Modernizmden epistemolojik değil, kültürel ve zihinsel anlamda bir kopmuştur. Modernizmden zihinsel anlamda kopuş ona göre simülasyon evrenine yol açmıştır ve bunun sonucunda simülasyon evreni her defasında günümüz gerçekliğini sil baştan üreterek ne zaman sona ereceği belli olmayan bir tarih simulacrına yol açmıştır. Baudrillard terminolojisi postmodern kuramların tersine metafizik gerçekliğin postmodern dönemlerden önce yaşanmış şekline yönelerek, kendisinden önce var olan kuramları reddeden bir anlayıştan uzaklaşmıştır. Bunu yaparken de ilkel toplumlarda ve ortaçağ toplumlarında potlaç zihniyetinin varlığını ortaya çıkaran Mauss, Malinowski ve Sombart'ın çözümlmelerinden yararlanmıştı. Bu çözümlmeler sayesinde günümüz tüketim toplumlarının zihniyeti ile bağlantı kuran Baudrillard, kendisinden önceki düşünürlerin ortaya koyduğu somut değerlerden yola çıkarak, tüketim toplumunun sistemli bir çözümlmesini sunmasından dolayı postmodernist düşünürlerden ayrılmaktadır. Metafizik gerçekliğin günümüz toplumları ile ilişkisini gözler önüne seren Baudrillard, Marksist terminolojiye getirdiği eleştiriler sayesinde de hem sistemli bir terminoloji oluşturmuş, hem de çok güçlü bir tüketim sistemi eleştirisi sunmuştur. Tüm yaşam alanının kurgusal bir evrene dönüştüğünü ortaya koyan Baudrillard'a göre simülasyon evreni kendi gerçekliğini kanıtlamak için sürekli olarak mitler üretmektedir ve bu mitlerin en güçlüsü hala bir illüzyon sunabildiği için sine-madır.

Baudrillard düşüncesinin sinemada çok yaygın bir kullanımı bulunmamaktadır. Diğer birçok postmodern düşünürün Deleuze, Guattari, Zizek, Lacan vb. düşünceleri sinema kuramına uygulanmasına rağmen, Baudrillard düşüncesinin henüz keşfedilmemesi manidardır. Bu konudaki birkaç girişimden birini Hunter Vaughan oluşturur. Vaughan, Baudrillard'ın baştan çıkarma kavramının sunduğu derinlikli anlayışın sinema sanatı ile ilgili birçok felsefi tartışmanın esasını oluşturabileceğini düşünürken, David B. Clarke, Baudrillard kuramının sinema hakkında birçok önemli yol aşımı sunabileceği halde, bu metinlerin sinema alanında çok az takdir gördüğünden yakınmaktadır. Baudrillard sinemanın toplumsal ve siyasi yaşamı devraldığını ve yaşamın sinematik formun bir görünümü olduğunu belirtir. Görünümlerin gerçek olduğuna dair bir algı yaratmak için her defasında daha fazla anlam üretilir fakat görünür kılınan anlamlar değil anlamın içi boş hali yani tüketim toplumuna egemen olan imajlardır. Bu gerçeklik dışı dünya hiçbir şekilde rüyaya ya da fantazmaya ait değil-

dir. Bu bir halüsinasyonun ürünüdür. İllüzyonla iliřiđi kesilen, güncel imajlar ve popüler ikonlardan oluřan bir sinema sefalet ve řiddetle anlamlandırılmaktadır. Günümüzde geliřen teknoloji ve sinema biçimleri gerçeđin temsilinin gerçekten daha gerçek bir hale gelebilmesi için gerçekliđe eklemledikçe, illüzyon ve hayalgücü daha fazla ölüme mahkum olmaktadır. Gerçeđin kendisinden çok daha gerçek ve yetkin olan ses ve görüntü sistemleri toplum ve sinema arasındaki diyalektik biçimi söküp atarak, yerine sinemayı iktidarı ele geçiren bir kitle iletişim aracı, insanı ise sinemanın teknik olanaklarının üzerinde test edildiđi bir laboratuvar nesnesine dönüřtürmeyi bařarmıřtır. Baudrillard'ın da bahsettiđi üzere bugün yapılan filmlerin birçođu insan yařamının tüm uzamlarını kapsayan iliřkiden yararlanarak kendi gerçeklik biçimlerini üreten diyalektik bir iliřki tarzını deđil, kendi gerçeklik biçimini simüle edilmiř bir yařam alanına dayatan, nötrale edilmiř kocaman bir senaryo örneđine dönüřmüřtür. Artık sinema epistemolojik ya da metafizik gerçekliđe estetik bir gerçekliđe dönüřtüren bir sanat deđil, tüm gerçeklik biçimlerinden azad edilerek estetikleřtirilmiř bir yařam, taklit eden ve önceleyen bir kehanet biçimine bürünmüřtür. Simülasyonun düşleri bir gerçeklik, gerçekliđe ise bir düş olarak yansıttıđı bu evrende, toplumların düşlere ve illüzyonlara olan inancı dönüřüm geçirerek en ilkel aşamaya dönmüřtür. Tüketim sistemine tabi olan toplumların hedefinde gerçeđin kendisinden kaçınmak adına illüzyonlara yani sinemaya sığınmak deđil, simülasyon evreninin sunmuř olduđu kültürel kodlar ve yeniden çevrim sürecine uyum sađlayabilmek için sistemle bütünleřebilmek vardır. Kitleler için anlam düzeyi deđil, görünümünün büyüleyici düzeni önemlidir. Bu bağlamda sinemanın günümüzde görünümüne indirgenen söylenirken, sinema ile hipergerçeklik iliřkisinin sosyo-ekonomik ve kültürel düzlemdeki yansımalarından bahsedildi. Düşsel olan, büyüleyicilik ve anlamsızlık karřısında ikinci plana düşmüřken, düşsele ait tüm öğeleri bir araya toplayarak insanların düşlerine ve arzularına seslenen bir sinema geleneđini tekrar yaratabilmenin ya da mevcut sistem içindeki filmlerin farklı okumaları ile bu düşseli tekrar görünür kılmamanın yolları arandı. Açıkçası Baudrillard'ın da bahsettiđi üzere bugün simülasyon evrenini gerçeklik unsurları ile ařıp geçebilmek mümkün deđildir. Çünkü sistem deđersizleřtirme unsurlarını da kullanarak gerçeklik evrenini ařıp geçmiř, gerçeklik öncesi büyüleyici ve ayartıcı bir düzene yol açmıřtır. Simülasyon evrenini ařıp geçebilmenin yolları ise, ya sisteme benzeyen řeyler üreterek onu gidebileceđi en uç noktaya götürerek tersine çevirmek, ya simülasyondan hızlı hareket ederek onu tehlikeye sokmak, ya simülasyon evrenini en ince ayrıntılarına yapısal unsurlarına dek çözümlenmek ya da tüm çözümlenmelerden vazgeçerek řeylerin ilk ortaya

çıkış ve yokoluş anlarına odaklanmak olarak özetlenebilir. (Baudrillard,2002) Baudrillard'ın çok ümit vaad etmese de simülasyon evreninden çıkma konusunda sunduğu bu çözümlerden hareket ederek sinema sanatının kendi içerisinde yeniden bir illüzyon sunup sunmayacağı ve kendisini çevreleyen Simülasyon evreninden çıkıp çıkmayacağı sorgulandı ve var ise bu yolların nasıl gerçekleşebileceği tartışmaya açıldı. Bu bağlamda Baudrillard'ın yukarıda bahsetmiş olduğu yöntemleri sinema metni üzerinde kullanmanın yanısıra artık simülasyon evreninde geçerliliğini yitirmiş olan simgesel biçimlerin üzerinde duruldu.

Bu bağlamda sinemada simgesel anlatımın üzerinde duran Mitry'nin primitif ya da dinsel evreye dönüş yapmadan duygusal ve entelektüel unsurlar arasında yapılabilecek bir sentezle sinemanın gerçek yaşam ve somut duygular ile olan bağının ortaya çıkarılabileceği düşüncesinden hareket edildi. Mitry'nin bu düşüncesinin günümüz sineması içerisindeki yansımaları hem film metninin kendi simgesel anlatımından, hem de Baudrillard'ın simgesel olarak adlandırdığı ilişki biçimlerinin tümünü film metnini çözümlenmek amacı ile kullanarak açığa çıkarma amacı güttük. Bu bağlamda içinde bulunulan simülasyon evreninde bu sentezin gerçekleşebildiği ya da bu konuda umut vadeden filmler güçlü bir okuma ile sunulmaya çalışıldı. Bu çalışmada tüketim, gerçek, simülasyon, simgesel ve artık kavramları çerçevesinde tüketim toplumunun etkileri ve bu etkinin sinema olgusuna nasıl yansıdığı değerlendirilecektir. Tarama modeli esas alınarak, literatür taraması yapılmış kaynaklardan elde edilen notlar metne dönüştürülerek, konu dahilinde analiz edilen filmlerin metin sürecine eklenmesi sağlanmıştır. Bu çabanın getirmiş olduğu sonuçlar sonuç bölümünde tartışılacaktır.

Çizmiş olduğumuz çerçevede, tüketim toplumu ve sinemadaki illüzyon kaybını tam anlamı ile anlatabilmek ve günümüz sinemasının geçirmiş olduğu dönüşümün nedenlerini belirleyebilmek adına, Batı toplumlarının içinde yaşadığı zihniyet, ekonomik biçim, sosyo-kültürel düzen ve bu süreçlerin dönüşümünde temel etkisi olan tüketim edimi, tüketim nedir başlığı altında incelendi. İçinde yaşadığımız tüketim toplumunu ortaya çıkaran gelişmeleri tarihsel süreç içerisinde ortaya çıkan başat unsurlar ve kırılma noktaları ile birlikte ele aldıktan sonra bu etki alanlarının sinema ve sanat alanındaki yansımalarını değerlendirdik. Dolayısı ile tezin birinci bölümünde günümüz tüketim toplumunu anlayabilmek için öncelikle, tüketim ediminin onu ortaya çıkaran diğer süreçler, ihtiyaçlar ve kapitalizmle olan ilişkisini ele alındı. Tüketim ediminin ihtiyaç kavramıyla olan ilişkisi belirlendikten sonra Modern Batı toplumlarında dünyanın geri kalanından farklılaşarak dönüşüm geçiren ihtiyaç ve tüketim tanımlarına

değiniildi. Sonrasında deęişen toplumsal koşullar çerçevesinde insan yaşamının birçok alanını etki altına alan tüketim kavramının tarihsel bağlamını ve bu tarihsel bağlamı ortaya çıkaran zihniyetsel koşullara yer verildi. Modern sonrası çağlar ile birlikte deęişen anlam paradigmaları, bu paradigmaların tüketim kavramı ile olan ilintisi ele alındı. Öncelikle Marksist eleştiride sonrasında ise postmodern dönemi olumlayan eleştirilerin bazısında üretime ve meta bolluđuna yapılan olumlu vurgu bizi aydınlanma döneminden günümüze kadar getiren bolluđun mutluluk olduđu söyleminin incelenmesine götürdü. Bu söylemlerin ortak noktası içinde yaşanan dönem deęişse bile, bunlara uyum sađlayan zihniyetlerin daha geç dönüşmesinden kaynaklandıđıydı. Nesnelere imgelerin ve her türlü iletişim biçiminin bolluk teoremi ile taçlandırıldıđı bu dönemde tüm bunlara karşı geçmişteki araştırmacılardan yararlanarak sistemli bir terminoloji oluşturan Baudrillard'ın daha iyi anlamlandırılması adına, nesne bolluđunu ve tüketim toplumlarına ait gerçeklik biçimlerini olumlayan, modern dönemle postmodern dönem arasındaki kırılmayı epistemolojik bir şekilde ele alan postmodernist kuramlardan ayırdık. Genel anlamı ile bolluđun, deęerin ve gerçeklik kavramının Burjuva döneminden günümüz tüketim toplumlarına kadar deęişen bir zihniyetin yansıması olduđu belirtildi. Bu analiz sonucunda nesnelere ve göstergelerin onlara anlamını veren armađan toplumlarına özgü simgesel iletişim biçimlerinden kendisini soyutlayıp onun yerine deęer ve tüketim toplumunun gerçeklik kalıplarını getirdiđi sonucuna varılmıştır.

Postmodernizmin dışında bir konum olarak Jean Baudrillard, Kapitalist Sistem ve Tüketim adlı bölüm Baudrillard'ın tüketim sistemine yapmış olduđu kapsamlı eleştirinin geniş bir okumasını içermektedir. Bu eleştiri tüketim kavramına ve bu kavram ile birebir ilintili olduđunu düşündüğümüz simgeselin içine giren tüm öğelerle, gerçeklik, nesnelere, göstergeler vb. ile birlikte ele alınarak tarihsel bir perspektif içerisinde sunuldu. Burada hem tüketim toplumunu doğuran zihniyetin; Burjuva ahlakı, Aydınlanma, Hıristiyanlık, Modernizm, nesnelere, göstergeler, Püritenizm vb. tarihsel gelişim çizgisini ve geçirdiđi deęişimleri hem de tüketim toplumunu oluşturan temel kategorileri, Simülasyon evreni, beden, boş zaman etkinlikleri, yapısal deęer yasası, özne-nesne ilişkileri, tek taraflı bađış vb. yarattıđı şiddet ele alındı. Tüketim toplumunu doğuran zihniyeti açıklarken konu(mu)muz açısından Sombart, Mauss, Malinowski ve Veblen'in görüşlerini üç farklı tarihsel dönemi kapsamaları ve bu dönemler arasında tüketici kimliđi, tüketim pratikleri, tüketim zihniyetleri ve gerçeklik ilkeleri ile bađlantı kurmaları açısından kurama yaptıkları katkı bağlamında ele alındı. Dolayısı ile tüketimin tarihi ele alınırken, kapitalizmin ilkel dönemden beri birikime dayalı bir sistem olduđunu söyleyen epistemolojik gerçeklikten ve birikim terminolojisinden köklü biçimde ayrılarak, kültürel

anlamda bir kopuş yaratan metafizik gerçeklik ve bu gerçeklik evreninde var olan tüketim edimleri, harcama, armağan toplumu vb. odak noktası olarak kabul edildi. Bunu yaparken de Baudrillard'ın sistemli bir şekilde eleştirdiği Burjuva düşüncesi ve onun eleştirisi olan Marksist terminolojinin eleştirisine başvuruldu. Böylelikle hem tüketim toplumunun değer kavramı ve nesnelere üzerinden sistemli bir analizi hem tüketim toplumunun doğuşu, gelişim aşamaları, hem de Baudrillard düşüncesinin bu konuda sunmuş olduğu zengin perspektifi gözler önüne serilebildi. Bu açıklamalar tüketim kavramının tarihsel gelişim çizgisi izlenerek ilkel toplumlardan günümüz modern sonrası simülasyon evrenine kadar getirildi. Baudrillard'ın tüketim toplumu eleştirisine değinilirken konu, simgesel değeri olan nesnelere ithaf edilen anlamın tüketim zihniyetine yaptığı etki bağlamında tartışıldı. Bu etkiyi tarihi şekilde ele almak ilkel toplumlardan tüketim toplumuna kadar bu değişimin kökeninde yer alan nesnelere ithaf edilen kullanım ve değişim değerinin çarpıklığı gözler önüne serilmiştir. Armağan toplumlarına özgü nesnelere kullanım ve değişim değerini dışlayan müzayede süreci sonucunda ortaya çıkan birçok etmen ile birebir ilintili konulara değinilerek nesnelere tüketim toplumu öncesindeki ve şimdiki hali arasında bir karşılaştırma yapılmış, tüketim toplumunun oluşumunda can alıcı rolü bulunan nesnelere içinde bulunduğu durum tartışmaya açılmıştır. Böylelikle nesnelere birebir ilintili olan kullanım ve değişim değeri Baudrillard'ın üzerinde durduğu armağan, müzayede süreci, koleksiyon, gösterge değeri ve tüketim toplumdaki tüm nesnelere kontrolü altında tutan yapısal değer yasası tanımlanmıştır. Yapısal değer yasası altında bulunan bir gerçeklik ve tüketim ediminin artık birbirleri ile değiş tokuş edilebilen göstergelere dönüştüğü vurgulandıktan sonra, yapısal değer yasasının yol açtığı birikim, kalıntı ve tek taraflı bağış gibi sonuçların tarihsel arka plana dayanılarak bir analizi yapılmış ve bu durumun ortaya çıkardığı şiddet olaylarına değinilmiştir.

Tüketim toplumunun simülasyon düzenine göre oluşturulduğu bu evrende sinema sanatı hala illüzyon sunabilen ender şeylerdendir. Ancak sinema da yüzyılın başından günümüze değin illüzyon kaybı yaşamaktan kurtulamamıştır. Sinema sanatı üzerinde simülasyon evreninin yaratmış olduğu dönüşümler simgesel gerçeklik biçimlerini günümüz sinema modeli üzerinden okuyabilmek adına oldukça güçlü bir okuma sunar. Bu göz önünde bulundurulduğunda, tezin ikinci bölümünde sinemanın kendi içsel dinamikleri ile tüketim ideolojisinin tarihsel açıdan sorgulanması bir ihtiyaç haline gelmiştir. Bu bağlamda ikinci bölümde, ilk bölümü teşkil eden unsurlar çerçevesinde, sinema sanatının modernizmin ortaya çıkardığı gerçeklik evreni ve simgesel işaretlerle olan bağlantısını ortaya sermek amacı ile sinema sanatının gerçeklik ile olan

ilgisine değinildi. Modern dünyanın içine doğan sinemanın, Tüketim toplumuna doğru evrilen bir kültür içerisinde gerçekliğe dair dönüşümlerini modernizm, sinema ve gerçeklik başlığı altında değerlendirdikten sonra sırası ile modern sonrası biçimlerin diğer sanatlara yaptığı etki ve 68 olayları sonrasındaki kaotik havanın sinema sanatına yapmış olduğu etki bağlamında tartışmaya açıldı. Tüketim toplumu, sanat akımları ve sinema arasındaki ilişki tarihsel olarak ele alındı ve dönemsel olarak incelendi. Bu dönemsel incelemede sanat akımları, sinema ve tüketim toplumu ilişkileri detaylı olarak ikinci dünya savaşı sonrasında 2000'li yılların başına kadar olan süreçle sınırlandırıldı. Bunu yaparken de sinemanın diğer sanat dalları ile olan etkileşimi belli başlıklar altında incelendi. Bu sayede sinemanın tüketim toplumunda merkezi bir yere oturduğu ve çeşitli biçimlerde kullanılarak, toplumların algısını değiştirmeye yönelik bir işlev gördüğü gösterilmeye çalışıldı. Sinema ve gerçeklik bölümü altında dünya üzerinde yaşanan toplumsal dönüşümlerden gerçeklik ve sinema biçimlerinin de doğrudan etkilendiği gösterildi. Sinemada simgesel ilişkiler ile bağlantı kurarken, Mitry'nin sinema ve simgesel anlatı üzerine ortaya koyduğu düşüncelerden yararlandı. Bunun yanında Wollen ve Monaco'nun film metni, gerçekliği ve göstergelerin sinema diline katmış olduğu katkıları açıklandı. Bu bağlamda sinemayı sinema yapan anlatı biçimlerine, anlamlandırma süreçlerine, anlatım biçimlerine değinilerek bu algının yaşanan zihniyetsel dönüşümler dahilinde nasıl değiştiği gösterildi. Modern çağdan modern sonrası çağa giden sinemanın dönüşümleri modernizm akımının kendi içerisinde yaşamış olduğu dönüşümlere ve bu dönüşümlerin sinema üzerindeki etkisine bağlı kalarak açıklandı. Modern sonrası akımların plastik sanatlara yaptığı etki simülasyon evreninde yeni modernizm başlığında, adı geçen sürecin yazın edebiyatına yaptığı etki metinlerarasılık ve modern sonrası yazın bölümlerinde ele alındı. Bu dönemin sineması ise 68 olayları çerçevesinde ele alındı. 68 olaylarını geride bırakırken, Reagan yönetimindeki Amerikan toplumu sinema özelinde ele alındı. 68 olaylarından miras kalan özgürleşme söyleminin biçimsel olarak aynı kalan ama içeriksel anlamda değişen bir sinema gerçekliğine yol açtığı belirtildi. Bu yeni gerçeklik biçimi ele alınırken, Denzin, Benjamin Sarup gibi postmodern kuramcılarının görüşlerinden faydalanıldı. Özellikle postmodern sinemanın öncü yönetmenleri olarak kabul edilen David Lynch ve Cronenberg sinemaları tezin sınırları çerçevesinde ele alındı. Cronenberg sinemasında The Fly filmi hem tüketim toplumunda dönüşüm geçiren beden hem de ötekileştirilerek sistem dışına atılan artıkların bir metaforu olarak sunuldu. Sistemin artığı olarak bütün bir sistemin işleyişini engelleyen sineğin, simgesel anlamda illüzyon sunabilen tek değer olduğu kanıtlanmaya çalışıldı. Lynch sine-

ması ise daha çok şizofreni, gerçeklik, sapkınlık, voyerizm gibi modern sonrası kültürel eğilimler ve nostaljik olanın tekrar gösterimi ile metinlerarasılık kavramına gönderme yapan filmler sınıflandırmasında tartışıldı. Farklı film örnekleri ile konunun bütünlüğü pekiştirildi. Plastik ve yazın alanında yaşanan tüm bu dönüşümlerin sinemaya yansması ise simülasyon evreninde sinema başlığı altında incelendi. Baudrillard'ın temel argümanlarından yararlanarak, modern sonrası simülasyon evrenine ait sinemanın başlıca özelliklerini neyin belirlediğini, yaşanan dönüşümlerin altında yatan sosyo-kültürel süreçlerin hangi kapsam içerisinde değerlendirilebileceğini, ele almış olduğumuz filmlerin çözümlenmeleri çerçevesinde tartışıldı. Bu bağlamda ideolojik argümanların yeniden üretildiği bu dönemde kültürel evreni saran tüketim ideolojisinin bunaltıcı gerçekliğine alternatif çözümler yaratan ve sistemin içinden çıkış yolları sunan, *The Firm* ve *The Devil's Advocate* gibi hem biçimsel, hem de içeriksel anlamda birbirine yakın filmler analiz edildi. *The Firm* ve *The Devils Advocate*, tüketim toplumunun doğuş aşamasında bireyin sisteme karşı takındığı tavrı sorgulayabilmek ve bireyle sistem arasındaki ilişkilerin salt tüketim dili ile yapılandırıldığını, simgesel iletişime ait tüm unsurların yerini bir seçim yapma özgürlüğünün aldığını kanıtlayabilmek adına ele alındı. Filmlerin karşılaştırmalı analizinde *The Devils Advocate*'daki seçim yapma özgürlüğünün yanılsatıcılığına karşın, *The Firm*'de kitlenin sistemin kendisine uydurma çabasının günümüz koşullarını daha iyi yansıttığı öne sürüldü. Kitle ve sistem arasında hali hazırda ortaya çıkacak bir anlaşmazlığın şiddete yol açtığı tüketim toplumlarında öfke ve şiddetin hangi boyutlarda ele alındığı simgesel iletişim biçimlerinden yoksun bir sinemanın şiddet ve gerçeklik hakkındaki sunumu, şiddetin estetize edilişi sorgulandı. 90'lı yıllarda görsel medya tarafından meşrulaştırılan şiddetin eleştirisi *Natural Born Killers* filmi üzerinden yapıldı. Film, Tüketim toplumunda var olan şiddet ediminin medya tarafından ne hale getirildiğinin ve bu konuya filmin getirdiği sınırlı çözümlerin etkisizliğini ele almak amacı ile çözümlendi. İkiz kuleler saldırısına şahit olan 2000'li yıllar ise kitle ve iktidar arasındaki işbirliğinin ürünü olan şiddet olaylarının sinemadaki yansması izleyici düzeyinde haz verici öğelere dönüşmüştür. Buna karşılık Noe'nin *Irreversible*'i ile Haneke'nin *Cache*'i Simülasyon evreninde gerçek bir şiddet deneyiminin göstergesi olarak sunuldu. Bu bağlamda bu iki filmin karşılaştırması yapıldı.

Özetle savaş sonrası modern sinemayı belirleyen unsurların simgesel anlamdaki üstünlüğüne karşın tüketim toplumuna ait bir sinema kültürünün anlam zeminlerinin daha kaygan olduğu, zamanda ve mekanda süreksizliğin yaşandığı, simgesel anlatıdan yoksun olduğu ve tüm bunların bileşiminin istisnalar dışındaki mo-

derin sonrası sinema filmlerinin genel söylemini yansıttığı belirtildi. Sonrasında bu genel söylemden uzaklaşabilmek ve armağan toplumlarına özgü simgesel iletişim biçimleri ile arasında güçlü bir bağ kurduğumuz sinemanın simgesel anlatıma dayalı gücünden hareketle, nesnelere ve göstergelere dayalı bir yaklaşım uygun görüldü. Tüketim toplumunu yansıtan ve hala bir illüzyon sunarak film metni üzerinde düşünmeye iten filmlerde bu anlatıya olanak sağlayan şeyin simgesel anlatım olduğu belirtildi. Simgeselliğin her anlamda yok olduğu günümüz sinemasında ise bu yaklaşımı sağlayan başlıca unsurun tıpkı toplumdaki ötelenenler gibi simgesel anlamda bir artığa, gösterge, imge, nesne ya da kitleye dönüştürüldüğü belirtildi ve ele aldığımız filmler bu artıklar, sahne içinde bulunan nesnelere, imgelere ve göstergelere üzerinden çözümlendi. Bu bağlamda çalışmamızın son bölümünde ilk iki bölümde kavramaya çalıştığımız tüketim toplumu kavramı ve ona yol açan simgesel iletişim biçimlerinin yokluğu üzerinde durarak elde ettiğimiz sonuçlar sınıflandırılmaya çalışıldı. Bunun sonucunda tüketim toplumunun sinema aracılığıyla sunum şekli simgesel olanın yokluğuna dayandırılarak, beş film üzerinden verilmeye çalışıldı. Ele almış olduğumuz temel sınıflandırmada ise simgesel anlatı üzerinden okunan filmlerin sistemin içerisinden nasıl çıkılabileceğine dair bir ipucu verdiği ileri sürüldü ve bu ipucunun izi sürüldü. Bu filmlerin ideolojik yapılarıyla simülasyon evreninin yansıtmış olduğu hipergerçeklik arasında nasıl bir bağlantı olduğunu hem tüketim toplumu analizlerinden, hem de Baudrillard terminolojisinden yararlanarak değerlendirdik. Bu bağlamda;

Armağan Toplumuna Özgü Bir İnsanlık Dramı başlığı altında The Childrens Of Heaven

“Simgesel İlişkilerin Yerini Alan Zayıf Duygular Ve Şiddetin Öyküsü” başlığı altında Dogville

“Modern Öznenin Sistemle Olan İşbirliği Çerçevesinde Simgesel İlişkilerin Biçim Değiştirmesi” başlığı altında Unfaithfull

“Simülasyon Evrenini Simgesel İlişkiler Bağlamında Aşma Çabası” başlığı altında American Beauty

“Simülasyon Evreninden Çıkabilme Ve Armağan Toplumuna Evrilme Öyküsü” başlığı altında Fight Club filmlerini çözümlenmeye çalıştık.

Ele aldığımız filmlerin okumalarında film diline ait olan simgesel gösterge, empati ve sinemaya ait olan diğer tüm biçimsel ve içeriksel unsurları Baudrillard terminolojisinde önemli yer edinen simgesel kavramı kullanılarak zenginleştirilmesi amaçlandı. Düşseli (en geniş anlamı ile) tekrar yakalayabilmek için simgesel anla-

mın yoğun olduđu ve yoğun olmadığı filmleri sınıflandırdık. Bu bağlamda sınıflandırma ve tasnif etmede seçtiğimiz filmlerin bazılarında simgesel yoğunluğun empati ile iç içe geçtiği filmlerden The Childrens of Heaven, gitgide bu yoğunluğun, empati duymanın ve simgesel ilişki biçimlerinin azalması sonucunda (Unfaithfull) bu filmlere yansıyan illüzyon kaybıyla birlikte oluşan şiddet, (Dogville, American Beauty) ve kaotik ortamın simülasyon evreninden çıkabilmemiz bağlamında (Fight Club) nasıl bir okuma sunduğu gösterilmeye çalışıldı.

I. BÖLÜM

TÜKETİM TOPLUMU

1. 1. Tüketim Nedir?

Birçok disiplinin ilgi alanına giren tüketim kavramı, sosyolojik, psikolojik, iktisadi vb. açıdan tanımlanan, yorumlanan bir terimdir. Fakat tüketim, tüm bu incelemelere maruz kalmadan önce de var olan bir edimdir, çünkü tüketim insan ihtiyaçları ve isteklerinin karşılanması anlamına gelmektedir. İnsanlar ihtiyaçları karşılandığı oranda var olabilirler. Tüketmek var olabilmektir ve var olabilmek yaşamın ilk koşuludur. Bu bakımdan tüketim evrensel bir terimdir, çünkü bütün canlılar için yerine getirilmesi gereken bir edimdir. Peki, insan ihtiyaçlarının giderilmesi bağlamında tüketimi bu kadar popüler kılan ve onu birden çok disiplin tarafından incelenmeye maruz bırakan şey nedir? Tüketim edimi insan varlığının geçmişi kadar eski iken, neden günümüzde tüketimin ne olduğuna dair anlam paradigmaları oluşturulmuş ve kavram olarak neden ihtiyaç ve üretim kavramlarının gölgesinde kalmıştır? Yaşamın başlangıcı ile birlikte var olabilmek için ihtiyaç duyan ve ihtiyaç duyduğu için tüketen insanların hiçbiri tüketici olarak adlandırılmaz iken günümüz toplumlarının hem tüketim ön adı ile anılması hem de toplumdaki her bireyin tüketici olarak adlandırılmasının nedeni nedir? Bu gibi soruların yanıtı tüketimin bütün alanlarına sirayet ettiği günümüz toplumlarının işleyişinde aranmalıdır. Basit anlamda “ *belirli bir ihtiyacın tatmin edilmesi kapsamında üretilen bir ürünü ya da hizmeti edinme, ona sahip olma*” (Odabaşı, 1994:4 aktaran 261-273, 2007, Özcan) ya da üretilen mal ve hizmetlerin, gereksinim ve isteklerini karşılamaları amacıyla, insanlar tarafından kullanılması (Yalınç, S.12) olarak tanımlanabilecek olan tüketim kavramı, günümüz toplumlarında tüm bu genel anlamlarının dışına çıkmış durumdadır. Öyle ki, “tüketim artık maddi bir yaşam biçimi ya da bolluk kavramı ile ilgili fenomenolojik bir gerçeklik değildir.” (Baudrillard, 2010) Günümüzde tüketimin ne olmadığından bahsetmek belki de ne olduğundan bahsetmekten daha kolaydır. Gereksinimleri belirleyen bir olgu olmaktan çıkan tüketim ne hazmedilen yiyecek, ne giyilen giysiler ne kullanılan araçlar ne de seyredilen imgelerden ibarettir. Bunun nedeni tüketim süreci ile birebir ilişkili olan ve bu ilişki sayesinde sosyal bilimciler tarafından konu ile ilgili tartışmaların merkezinde yer alan ihtiyaç kavramının da tıpkı tüketim kavramı gibi değişikliğe uğramasından kaynaklanmaktadır. Değişimin kökeninde toplumların yaşamış oldukları kıtlık ve bolluk dönemleri ile bu dönemlere paralel olarak giden ekonomik düzenlerin, zihniyet biçimlerinin (Maslow, Adam Smith vd.) ihtiyaçları etkilemesi yatmaktadır. İhtiyaçlar, dönemsel olarak değişen genellemelere ve kavramsallaştırmalara maruz kalarak farklılaşmış ve anlam değişikliğine uğramıştır.

1. 1. 1. İhtiyaçlar

Yaşamın başlangıcı ile birlikte maddi ve fiziksel ihtiyaçlar ortaya çıkar. İnsanın var olabilmesi için tüketmesi gerekir. Tüketebilmesi için ise ihtiyaç duyması. Genel anlamda 'Karşılandığı zaman insanlara haz ve zevk veren, karşılanmadığı zaman ise acı ve üzüntü duyulan duygular (Atagül, 2013 S.1) olarak da tanımlanabilecek ihtiyaç kavramı, her canlının hayatta kalması, maddi ve ruhsal bütünlüğünü, canlılığını sürdürebilmesi için gereksinim duyduğu nefes alma, yeme içme, cinsellik, uyku, barınma, sosyalleşme, maneviyat gibi temel gereksinimlerin karşılanmasına verilen addır. Ancak tüm genellemeler de olduğu gibi ihtiyaçların ne olduğu konusunda da genel bir anlaşma yoktur. Çünkü oluşumunda etken olan sosyolojik, psikolojik hatta hiyerarşik birçok dinamik vardır.

İhtiyaçların hiyerarşisi Abraham Maslow'un kendini gerçekleştirme kuramının ana kavramıdır. Maslow, her bir insanın kendini gerçekleştirme için doğuştan gelen bir eğilime sahip olduğunu düşünür. İhtiyaçların/ arzuların alttakilerini karşılanmasıyla yukarıdakilerin geliştiğini varsayar. (Zorlu, 2006a S.68)

Maslow'un bakış açısından bakıldığında *İhtiyaçların tatmini belli bir sıraya göredir ve bu şekilde* devam eder. İnsan öncelikli olarak yemek, içmek, uyumak gibi fizyolojik ihtiyaçlarını karşılamak istemektedir. İhtiyaçlar hiyerarşisinde en acil giderilmesi gereken katman bu iken sonrasında güvenlik ve emniyet ihtiyaçları gelir. Giderilen her ihtiyaç öncekine oranla daha önemsiz ve geciktirilebilir olanı ortaya çıkartır. Maslow'a göre ilk iki düzeydeki ihtiyaç karşılandığı vakit aidiyet ve sevgi ihtiyaçları ortaya çıkmaktadır. Aidiyetini sağlayan insan dolayısı ile kendisine saygı duyulmasını ister. (Zorlu,2006a) Tüm bu özelliklerin birleşiminde ise insan kendini gerçekleştirebilmeyi düşünmektedir. İhtiyaçların hiyerarşisi, ihtiyacın türüne; yemek, cinsellik, barınma, ihtiyaçların ortamına; toplum yapısı, sosyal sınıf, kültür, iklim ve tüketicinin doğasına; yaş, cinsiyet, eğitim vb. göre değişebilir. *Toplumdaki her bireyin ihtiyaçlarının öncelik sırasına göre belirlendiği* ve bu durumun sebep olduğu zorunlu ve zorunlu olmayan ihtiyaçlar ayrımının temelinde yararlı olanın öncelikli olarak talep edildiği düşüncesine dayalı fayda teorisi geçerlidir. "İktisat kuramında bir metanın tüketilmesinden elde edilen yarar ya da tatmin"(Marshall 1999:235 Aktaran Zorlu, 2006b) olarak tanımlanan fayda kuramına göre tüketiciler biyolojik, fizyolojik ihtiyaçlarını kendi menfaatleri doğrultusunda tatmin etmek durumundadırlar. Yani tüketici, ihtiyaç ortaya çıktığı andan itibaren hedonik ve kullanım değerine bağlı somut yararlar (işlevsel fayda) sağla-

yan nesnelere karşı bir ilgi içerisine girmektedir. Oysaki fayda kavramı çerçevesinde evrenselleştirilmek istenen ihtiyacı zorunlu ve zorunlu olmayan ihtiyaçlar olarak kesin çizgilerle birbirinden ayırmak mümkün değildir. Çünkü ihtiyaçların çeşidi, toplumun sosyal ve ekonomik yapısına, içinde yaşanılan zamana, zihniyete ve sınıflar arası ilişkilere göre değişebilmektedir. *Öyle ki, geçmiş toplumlardan modern toplumlara değin yaşanan değişimler, insanın ve ihtiyaçlarının nasıl değiştiğini gözler önüne sürmesi bakımından ilgi çekicidir.* Toplumlar geçmişten günümüze, gelişmişlik düzeyine ve ekonomiye bağlı olarak yeni ihtiyaçlar yaratmış, gelişen teknoloji ve hayat düzenine uyum sağlayan zihniyetler oluştuğunda da tüm yaşam alanı gibi ihtiyaçlarda değişmiş ve günden güne çeşitlenerek artış göstermiştir. İnsan toplumunun her açıdan gelişmesi, standartların yükselmesine, kültürel ve ekonomik anlamda bütün çabaların insana yönelmesine ve temel ihtiyaçlara her gün bir yenisinin eklenmesine neden olmuştur.

1. 1. 2. Modern Batı Toplularında Değişen İhtiyaç Ve Tüketim Tanımları, Tüketim Kavramının Ortaya Çıkışı ve Kapitalizm

Modernleşme süreciyle birlikte insanlığın doğayı dönüştürmesinde ve kendi egemenliği altına almasında belirleyici rol üstlenen ihtiyaçlar, değişimin sürekli ve birikimsel olduğuna inanılan batı toplumlarında yalnızca insan gereksinimlerinin bir ürünü olarak kalmamışlar, Modernizmin dünyaya armağanı olan toplumsal mutluluk vaadi, zenginlik, demokrasi ve eşitlik taleplerinin birer göstergesine dönüşerek somutlaşmasına ve tüketilen nesnelere bağlamında anlaşılabilir hale gelmesine neden olmuşlardır. İnsan aklının öne çıktığı ve toplumsal anlamda tüm batı dünyasına egemen olduğu süreç, insan ihtiyaçlarının anlamlandırılmasında belli bir dönüşüme yol açmıştır. İnsan faaliyetlerinin tüm alanlarına etki eden ve sürekli bir gelişim ve birikim düşüncesine dayalı modernite fikri içerisinde ilerleme karşıtı bütün teoriler, çeşitlilikler ve belirsizlikler reddedilerek aklın egemenliğindeki gelişme fikrine sadık kalınmıştır. Bunun sonucunda yaratıcı temellerinden yoksun yalnızca üretim ve tüketim alanında mekanik bir şekilde var olan sistemin temelleri atılmıştır. Öyle ki tüketim toplumunun başlangıç yıllarında ortaya çıkan bir çalışma sistemi olan fordizm kavramı, mekanikliğin, aynılığın, rutin ve önceden tasarlanmış olan modernite düşüncesinin hayata geçirilmiş hali olarak karşımızda durmaktadır. Sürekli gelişime adanan Modernizm bu temel fikrin bozulmasına yönelik ayrımları engelleyen ve bunun içinde rutin bir biçimde gelişime ve evrensel insan mutluluğuna kendisini adanmış bir kavramdır.

Tüketim toplumunun ortaya çıkış koşullarını algılayabilmek için öncelikle tüketim toplumunun oluşumuna neyin etki ettiğini anlayabilmek ve bu etkenin çerçevesini

birkaç soru ile genişletmek gerekmektedir. 20. yüzyılın ikinci yarısında tam anlamıyla etkisini hissettiren tüketim toplumu kavramı özünde kapitalizmle ilgilidir. Günümüz tüketim toplumunun kapitalizmle birebir ilişkisi vardır. Günümüz modern dünyasının işleyişini tanımlayabilmek adına kullanılan kapitalizm birçok düşünür, sosyolog vb. tarafından tekrar tekrar ele alınarak tanımlanmıştır.

Birçok düşünürü göre içinde yaşadığımız tüketim toplumu dönemi kapitalizmin şu anda yaşanan son aşamasıdır. Kapitalist gelişme teorileri ontolojik ve epistemolojik varsayımlar üzerinde üretimin gelişmesinin farklı yönlerini inceleyen teorilerdir. Buna göre kapitalizm ortaçağda ticari etkinlikler ile ortaya çıkan "ticari kapitalizm" belli bir birikim sağlandıktan sonra sanayileşme süreci ile birlikte zirveye ulaşan "üretim kapitalizmi" ve üretim toplumundan bilginin ve hizmetlerin sınırsız bir hale geldiği "tüketim kapitalizmi" olarak sınıflandırılabilir. (Zorlu, 2006 b) Kapitalist gelişme teorileri tüketim sisteminin özünde sermaye birikimine dayalı bir ekonomik sistem olduğunu varsaymaktadır. Bireylerin ve üretici birimlerin kişisel çıkarları doğrultusunda ve en başta kâr amacıyla iktisadi faaliyetlerde bulunduğu, özel mülkiyet ve hür teşebbüsün esas olduğu, üretimin pazara yönelik olarak yapıldığı, her tür mal ve hizmetin alım satımına konu olduğu sosyo-ekonomik ve ideolojik sistem (Demir-Acar, 1993:198'dan aktaran, Bayhan, 2011) olarak tanımlanabilecek olan kapitalizm kapitalist gelişme teorilerine göre ortaçağda feodalizmin bağrında ortaya çıkmıştır. Karşılıklı yükümlülük kurallarına göre sürdürülen feodal düzende sanayileşme ile birlikte feodal döneme ait zihniyetsel koşullar dönüşerek kapitalizmin etkisini ortaya koymuştur.

Yükümlülüklerin sonlandırıldığı kapitalist sistemde görece özgürleştiği düşünülen, istediği harcamayı ve yatırımı yapabilen bir nesil yetişmiştir. Bunun sonucunda hem bir üretici kimliği ve devamında ise başlıklarla değil ancak sermayenin kendisine vereceği emek karşılığı ücret ile ihtiyaçlarını karşılayacak bir tüketici profilinin doğuşuna tanıklık olacaktır. (Marx 2000: 685 689) Zorlu, 2006b, s.19) İşçi ve sermaye arasındaki emeğe ve ücrete dayanan bu ilişki sonucunda karşılıklılık ilişkisi sona ererek özel mülkiyet sahibi olma isteğinin toplumun geneline yayılmasına neden olacaktır. Kapitalizm, bir emek gücü olarak kullanmaya başladığı bu yeni insan modelini ne eskisi gibi köleleştirilmiş ne de onu öldürmeyi düşünmüştür. Çalışma kavramı insana doğuştan gelen bir özellik değil kapitalizmle birlikte verilen bir etikettir. Dolayısı ile çalışma ile birlikte insan yaşayabilme ve iktidara yaşam borcunu ödeyebilme hakkını almıştır, (Baudrillard,1998) çalışmanın bir zorunluluk olmadığı feodal düzenden, çalışmanın insan varlığının biricik koşulu olduğunu savunan birikim sistemine geçilmesi ile

birlikte üretime dayalı kapitalist sistem ortaya çıkmıştır. Kapitalizmin sermaye birikimi sağlayabilmek için ihtiyaç duyduğu ücretli işçiler 19. yüzyılda ortaya çıkan sanayi devriminin gelişmesi ve büyüebilmesi için gerekli olan işgücünü oluşturmaktadır. Sanayi devriminden önce esasen tarımcı olarak tanımlanabilecek olan Avrupa ulusları; teknolojinin gelişmesi, üretimin ve üretim araçlarının yaygınlaşması ile birlikte tarımsal üretime vazgeçerek kitlesel bir meta üretimine yönelmişlerdir. Aydınlanma kavramının insan merkezli düşünce anlayışının yansıması olan sanayileşme süreci dolayısıyla doğanın dönüştürülmesinde önemli bir mesafe kat edilmiştir. İnsan egemenliğini doğa üzerinde sabitlemenin pratiğe dökülmüş hali olan sanayi devrimi ile birlikte insan çabasının, çalışmasının yerini üretim makineleri almıştır. Dolayısı ile sanayileşme evresinde emek gücü ucuzlaştırılmıştır. Makineleşmenin gelişmesi ve kentleşme sonucu ortaya çıkan işbölümü ve çalışma sistemi yüzünden geleneksel toplumlara ait olan iş kolları ve meslekler kabuk değiştirerek yok olmuştur. Yok olan mesleklerin yerine yenisi gelmediği gibi, bu durumun kapitalist sisteme tek getirisi harcanan emeğin ve deneyimin azalması sonucunda ucuza mal edilen ürünlerdir. Kent ve iş hayatının birleşmesi sonucunda belirli bir refah düzeyine erişen batı toplumlarında çok renkli ve bireye yönelik olmasa da belli anlamda tüketimcilik başlamıştır. Sanayileşme ile birlikte seri üretime geçiş yapan fabrikalar tarım ve hayvancılık sektörlerinin konumunu sarsmıştır. Enerji alanındaki yenilikler, buhar makinesi, kömürün kullanımı vb. üretim gücünün kat be kat artmasına neden olurken sanayi devrimi ile birlikte o güne dek görülmemiş düzeyde bir üretim başlamıştır. Kişi başına üretkenlik hiçbir dönemde bu kadar büyümemiştir. Elli yıl içerisinde iplik imalatındaki üretkenlik, dokumacılıkta, dökümcülükte, ayakkabı üretimindeki artış yüzlerce kat artmıştır.(Jessua,2005) Nesne üretimi alanındaki bu üretkenlik kültürel düzene de yansiyarak modernleşme olgusunu ortaya çıkmıştır. Modernleşme artık batı toplumlarını belirleyen sosyo-ekonomik kültürel ve dinsel öğelerin pratik aklın egemenliğinde örgütlendiği yeni sürecin adıdır. Modernleşme ile birlikte tarıma dayalı ekonomi biçim yerini metalden oluşan bir evrene, zihinler ise kültürel açıdan gelişen modern sanata teslim etmişlerdir. Sanayi devrimi ile başlayan eşitlik söylemi Modernizm ile birlikte yerini mutluluk kavramına devretmiştir. (Adanır, 2008 S.52) Modernizmin dünyaya armağanı olan toplumsal mutluluk vaadi, zenginlik, demokrasi ve eşitlik taleplerinin birer ihtiyaca dönüşmesine neden olarak, bu kavramların tüketilen nesnelere bağlamında anlaşılabilir hale gelmesine neden olmuştur. İnsan faaliyetlerinin tüm alanlarına etki eden ve sürekli bir gelişim ve birikim düşüncesine dayalı modernite fikri içerisinde ilerleme karşıtı bütün teoriler, çeşitlilikler ve belirsizlikler reddedilerek aklın egemenliğindeki gelişme fikrine sadık kalınmıştır.

Bu amaçla üretilen nesnelere araçsal aklın egemenliğinde, pragmatist anlayışa dayanılarak tüketilmektedir. Emek ise artık işçinin özelliklerine veya deneyimlerine göre belirlenen bir unsur olmaktan çıkarılarak sistemin kendisi gibi aynılaştırılmıştır. (Baudrillard, 2010) Yetenekli, yeteneksiz, deneyimli, deneyimsiz arasındaki ilgiler en aza indirgenerek işçinin hem yaptığı işe hem çalışmasının sonuçlarına hem de yeteneğine olan yabancılaşması ortaya çıkarılmıştır.

Modernizm ile birlikte eşitliğe, geleceğe ve daha iyi bir dünyaya vurgu yapan toplumsal bütünleşme gerçek ihtiyaçlara dayalı tüketimi olumlamaktaydı. Dolayısı ile insan ihtiyaçlarına bağlı üretim önemliydi. Arz ve talep arasındaki ilişkiler belirli bir dengeye işaret etmekteydi. Sanayileşme dönemi ve sonrasında artan refah artışı, ulaşım, iletişim ve üretim olanaklarının gelişmesine imkân tanırken iki dünya savaşı arasında yaşanan değişimler tüm bu olanakların yeniden ele alınmasına ve sanayi dönemi ile biçimlenen modern toplumsal yaşantının yeniden biçimlenmesine neden olacaktır. Liberal söylem tarafından yönetilen ve teknolojik ilerlemelerin kendisine eşlik ettiği Amerikan sanayisinin kurmuş olduğu üretim sistemi hızla ilerlemekteydi. Buna karşın üretim hızına erişemeyen bir talep yetersizliği söz konusuydu. Üretim artışı karşısında yetersiz kalan talep eksikliği sonucunda arz ve talep arasında bir dengesizlik oluşmuştu. Hem arz ve talep arasındaki dengesizlik hem ekonomik durgunluğa paralel giden işsizlik oranları hem de yatırım imkânlarının kısıtlanması nedeni ile oluşan sermaye fazlalığına (Fülberth, 2011 S.186) birde aşırı değerlendirilen hisse senetlerinin Newyork borsasında yaşadıkları ani çöküş eklenince bunalım kaçınılmaz olmuştu.

1.1.2.1. 1929 Bunalımı ve Tüketici Kimliğinin Ortaya Çıkışı

1929 yılındaki ekonomik bunalım John Maynard Keynes'in 1936 yılında yayınlamış olduğu "*İstihdam Faiz ve Paranın Genel Teorisi*" adlı kitabında bahsettiği ve iktisat literatüründe büyük bir değişim başlattığı refah devleti politikaları ile aşılabilmektedir. 1929 yılında yaşanan Büyük Dünya Bunalımı sonucunda oluşan yüksek işsizlik, iktisadi durgunluk gibi sorunlara çözüm arayan Keynes, o dönem iktisat literatürüne hâkim Klasik Okul'un serbest piyasa anlayışının tehdit altında olduğunu savunmuştur. Keynes dünya krizine çözüm bulamayan Klasik İktisat Okulu'nu eleştirmiş ve eksik istihdam seviyesinde devlet müdahalesinin olması gerektiği bir iktisadi akımın temelini oluşturmuştur. (S.240 Saydam, 2009) Üretilen her malın piyasada kendi talebini yarattığını öne süren Jean Baptist Say'in (Zorlu, 2006b S.140) görüşleri 1929 bunalımına kadar geçerliliğini sürdürürken 29 bunalımı Say kanunlarının geçerliliğini ortadan kaldıracak ve Keynes'in harcamaya ve refah devletine dair yaptığı vurgu bazı

dengeleri deęiřtirecektir. Say'e gre retim arttırıldıęı vakit talepte ona gre kořullanan bir durumdur. Oysaki Keynes retim ne kadar arttırılırsa arttırılsın talebi tek bařına belirlemesinin imkanı yoktur. Dolayısı ile arz her defasında talep yaratmamaktadır. Arz ve talep arasındaki dengenin oluřabilmesi iin tketin arttırılmasını ve piyasaya devlet mdahalelerini gerekli gren Keynes'in bu yaklařımı sonucunda uzun zaman srecek bir refah devletinin de temelleri atılacaktır. Toplumsal ařam kořullarını kendisinden nceki dneme gre bir st standarda tařıyan Keynesyen yaklařımda tketiciler gemiřte eriřemedięi mallara kolayca eriřebilmekte ve teknolojinin nimetlerinden rahata faydalanabilmektedir. Dnya ekonomik bunalımlarına zm nerisi olarak ortaya ıkan Keynesyen ideolojilerin gdmnde oluřturulan devlet ve sermaye iliřkilerine bir de savař ncesi ortaya ıkan yeni enerji biimleri, ve modern bilimlerle birlikte geliřen teknolojik sre eklendięinde tketiciler toplumuna doęru gidiřin n aılmaktadır. (Flberth, 2011) Tketiciler mallarının retimi, 1929 bunalımı sonrasında ortaya ıkan zm arayıřları ve bu arayıřlar sonucunda bulunan zmler refah sisteminin ortaya ıkıřına, refah politikalarının ortaya ıkıřı da ekonomik ve kltrel anlamda toplumsal kimliklerin dnřmesine yol amıřtır. Kimliklerin bu dnřmnde byk bunalım ve 2. dnya savařı sonrasında Keynesyen teori, refah devleti kuram ve uygulaması iinde bir takım deęiřikliklere uęrayarak kendini yeniden reten, Fordizm isimli birikim rejiminin (Seluk, 2011 S.4132) de payı vardır. Standart retim genelleřtirilmesi ve alıřan kesimlerin serbest zamana sahip olmalarının saęlanması, cret artıřı, sekiz saatlik iř gn ile sınırlandırılan alıřma saatleri ve buna karřılık gelen beř dolarlık cret ilkesi ile birlikte srekli alıřan, emeęinin karřılıęı azaltılan ve yapmıř olduęu iře yabancılařtırılan iři sınıfına iř dıřında zamanlarını geirebilecekleri bir serbest zaman tanınmıřtır. Bu serbest zamanın en iyi deęerlendirilme durumu ise fordist retim srecinin de oluřumunda etki ettięi kltr endstrisi rnlerinden elde edebilmektedir. İlk olarak Frankfurt Okulu yeleri tarafından ele alınan kltr endstrisi kavramında kltrel rnlerin aynı kullanım deęeri baęlamında tketiciler rnler gibi seri bir retime tabi oldukları bylelikle de kltrn ticari bir ara haline geldięinden bahsedilir. Nesnelerin birer haz gstergesi olduęu kltr endstrisinde, elde edilen nesnelere yapay bir mutluluk hissiyatına sebep olmaktadır. Bundan dolayı rnlerden elde edilecek tatminlerin gerek olduęuna dair bir yanılısama iine girilmektedir. Doęanın aydınlanma etkisindeki bir teknolojiye ve bilime boyun eęmesi sonucunda retilen nesnelere ve metaller; karřısında zafer kazanılmıř bir dřmandan artakalan ganimetler gibi toplumu oluřturarak sınıflar arasında paylařtırılmaktadır. yle ki kazanılan zafer her gn gncel-

lenmekte, bir türlü eskimemekte ancak kendini tekrar eden nesnelere tarafından kutlanmaktadır.

1929 bunalımı sonrasında gelişen üretim ve tüketim koşullarına bağlı olarak standart ürünlerin üretimine ve piyasaya sunulmasına yönelik bir hareketlilik başlamıştır. Kitlesele anlamda üretim, yaşam alanının da aynı bu ürünler gibi aynılaşmasını, sıkılaşmasını ve standartlaşmasını sağlamıştır. Böylelikle insan hayatı, kültürü standartlaşmış ve tek boyutlu (Marcuse,1997) bir hale gelmiştir. Kitle kültürü ya da Horkheimer ve Adorno'nun *Aydınlanmanın Diyalektiği*'nde (1996) bu kavramın yerine kullandığı "kültür endüstrisi", kitle iletişim araçları sayesinde yaygınlaşarak, çalışan kesimin kendi insancıl gelişimini gerçekleştirerek bir sınıf bilinci kazanmasına engel olmuştur. Böylece işçi sınıfı içinde yaşadığı toplumdaki farklı bir sistem tasavvur edemez hale gelmiştir. Sıradanlığın, bayağılığın ve muhafazakârlığın yansıması olan kültür endüstrisi toplumun nasıl giyineceğine, ne yiyeceğine, ne düşüneceğine vb. karar vermektedir. Tüm bu karmaşa içinde seçimlerini kendisinin yaptığını düşünen modern insan ise yönlendirilmiş olduğunun farkında değildir. Oysa işçi sınıfının kendi dünyasını kavrayabilmesi için düşünme yeteneği kazanmaya ihtiyacı vardır. Bu da ancak, kültür endüstrisinin yaratmış olduğu olgulara karşı çıkarak olabilir. Bu bakımdan Adorno "*Aydınlanmanın Diyalektiği*"nde kültürel bir hegemonya altında kalan işçi sınıfının kültür endüstrisinden kaçabilmesi gerektiğinin altını çizmiştir. Oysaki 29 bunalımı sonrasında tüketim sistemi ile işçi sınıfı arasındaki ilişkiler belli bir uzlaşma zemininde çözümlenmiştir. (Zorlu, 2006a, S.57)

Bunalım öncesinde sistem karşısında olan, kendisini işçi olarak tanımlayan büyük bir kitle bunalım sonrasında sistemle işbirliği içinde olan tüketiciye dönüşmüştür. İşçi hareketlerinin tüketici hareketlerine dönüşmesinin nedeni fordist yapının işçilerin hakkını gözetip onlara görece geçinebilecekleri yüksek maaşlar vermesi, çalışma saatlerini kısaltması ve işçinin kendisine ayıracağı bir zaman bırakmasından kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda iş yaşamı ve özel yaşam gibi iki ayrı alana ayrılan gerçeklik dünyasında işçi sınıfı için önemli olan kendisine verilen boş zamanın içini ne ile dolduracağıdır. Fordizmin ücret politikalarında iyileşme yaptığı, çalışma saatlerini azalttığı ve çalışan kesime boş zaman verdiği dönemde iktidarlar, işçi sınıfının iş dışında kalan boş zamanlarda kendilerini eğitebilecekleri, tartışabilecekleri, belki de bir devrim düşüncesinin aşamalarını planlayabilecekleri bir ortam yaratmalarından çekinmişlerdir. Bundan dolayı işçilerin boş zamanlarını da belirli bir sistem içerisine oturtabilmek ve işçinin sistemin dışına çıkmasını engelleyebilmek adına kültür endüstrisinin biçimlendirici, oyalayıcı yanına sığınmışlardır. İş dışındaki zamanları da kontrol etmek isteyen

sistem işçi sınıfının ne ile uğraştığına dair anketler araştırmalar yapmıştır. İktidarların kendileri ile ilgili korkularını boşa çıkartan işçi sınıfı ise elde ettiği haklarla bir devrim yapmaktansa kendi ekonomik konumunu nasıl daha iyi bir pozisyona getirebilirim kaygısını gütmiştir. İyi para kazanan ve belirli sosyal haklara sahip olan insanlar için uğrunda savaşılacak değerler azalmaya başlamıştır. Böylelikle kapitalizmin bağrında kendisinden devrim beklenen işçi sınıfı yenedünya düzenine uyum sağlayarak farklı bir sistem kurma hedefinden uzaklaşmıştır. Artık sistem için önemli olan çok emek verip az tüketmek değil yeteri kadar çalışıp gereğinden fazla tüketmektir. Büyük dünya buhranları(1929–1933) yani üretilen mallara yönelen talep yetersizliği birçok ekonomisti, kuramcıyı bu sorunu çözmeye yöneltmiştir. Talep seviyesini arttırabilmek için devlet müdahaleleri gerekli kılınmıştır. 1929 yılındaki buhranı tekrar yaşamak istemeyen hükümetler tarafından o zamana kadar tasarrufun önemli olduğu düşüncesinde olan püritenist anlayış tüketimin yararlı ve gerekli olduğuna dair inanişla yer değiştirmiştir. Refah politikaları ile birlikte ekonominin yönü tüketiciye kaydırılmıştır.

1.1.2.2. II. Dünya Savaşı Sonrası Tüketici Kimliği

II. Dünya Savaşı sonrası fordist işçi sınıfı ve tüketim sistemi arasında varılan uzlaşma hem üretimin artmasına hem de sosyalist bir tehlike yaratan işçi sınıfının kontrol altına alınmasına neden olmuştur. Bu dönemde Sovyetler birliğinin yükselen grafiği kapitalizmin alanını daraltmış ve savaş sonrasında bu alanın büyümesinden rahatsız olan kapitalist iktidarlar işçi hakları ile ilgili düzenlemeleri kabul ederek işçilerin sermaye ile uzlaşmasına dolayısı ile de artık yeni bir sınıfın, tüketici sınıfının doğmasına neden olmuşlardır. Bunun yanında ABD'de yükselen komünist düşünceye karşı kendi hazırlığını yaparak diğer Avrupa devletleriyle siyasi ve askeri ittifaklar içine girmiştir.(Fülberth, 2011 S.231) Amerika güdümlü kapitalizm, sınırların aşıldığı ve farklı ülkelerde de üretimin yapıldığı bir alan haline gelerek dünyaya yayılmaktaydı. Dünyanın yeni kredi veren ve yönlendirici gücü olan ABD savaş sonrasında yardıma ihtiyacı olan ülkelerle yapmış olduğu Marshall planı anlaşması uyarınca, borç karşılığı bu ülkelerin topraklarında Amerikan malı satmasını mecbur koşuyordu.(Fülberth, 2011,S.241)Bu anlaşma bir bakıma Amerikan ürünlerinin tüm dünyada nasıl bu kadar hızlı yayıldığını da kanıtlayan bir belgedir. 1960'larla birlikte hem insan hem de haberleşme taşımacılığı alanında yaşanan yenilikler -kitle iletişim araçları ve insan taşımacılığında kullanılan araçların niteliksel ve niceliksel yönden gelişimi- ile birlikte yeni sektörler ortaya çıkmıştır. Bu gelişme sonucunda tarım ve hayvancılığa dayalı olan sektörler önemini yitirerek yerini hizmet ve iletişim sektörüne bırakmaya başlamakta-

dır. Makineleşme ve otomasyonun artması ile birlikte işçinin kol gücüne duyulan gereksinim azalmıştır. Zamandan ve mekandan kısıtlama yapılmasına yol açan işlevsel mobilyalar, hazır yiyecekler, dondurulmuş besinler, çamaşır makinesi, elektrikli süpürge gibi aletler hep bu dönemlerde ortaya çıkmıştır. Ayrıca “*Maden, elektro, makine, otomobil, inşaat, tarım ve besin ürünleri sektöründeki maddi ürünlerin makinelerle üretilmesi; Maddi olmayan kültürel ürünler; Ve silahlanma ürünleri*” (Fülberth, 2011, S.207) gibi ürünlerin pazarı genişlemiştir.

Sanayi toplumundan, iletişim ve hizmet sektörlerinin öncelikli sıraya oturduğu tüketim toplumlarına geçiş aşaması ile birlikte nesne üretimindeki fabrikalar yerlerini, bilgi kullanımının gerektirdiği bilgi ağlarına, veri bankalarına ve tüketim katedrallerine, (Zorlu, 2006a) yani büyük alışveriş merkezlerine; nesne üretiminde insan gücüne ve yaratıcılığına olan ihtiyaç, nesne ve hizmetin tüketiminde gereksinim haline gelen zihinsel emek ve denetleyici güce; (Baudrillard,2010) haberleşme ve iletişimin dolaysız bir şekilde yaşandığı, göstergelerin birbirine halen bir gönderme yapabildikleri geleceğe yönelik kolektif süreçler, tüm teknolojik süreçlerin, iletişim araçlarının, haberlerin, nesnelerin ve imgelerin yeniden üretildiği bir belirsizlik ortamına; fayda teorisine göre tüketilen mal ve hizmetlerin haz ve gösteriş için tüketilmeye başlanarak yerini irrasyonel bir evrende gerçekleştirilen tüketim edimlerine; nesnelerin nasıl daha iyi üretilebileceğine yönelik argüman, nesnelerin nasıl daha iyi ve daha çok pazarlanabileceğine yönelik argümana; (Baudrillard,1997) üretilen ürünlerin satımına yönelik satış politikaları, bir üretim düzeninin yadsındığı kimlik politikalarına, arz ve talep arasında denge kurmak isteyen Keynesyen politikalar ise arz ve talep arasındaki dengesizlikten beslenen bir tüketim kültürüne (Baudrillard, 1997) bırakmıştır. Dolayısıyla kültürün, sanatın ticarileşmesi tüketim araçlarının gelişmesiyle birlikte modern insanda kapitalist sisteme uyumlu tüketiciler haline gelerek tüketim toplumunun oluşumuna tanıklık etmiştir.

1.2. Modernizm Sonrasında Değişen İhtiyaç Ve Tüketim Tanımları

Modernizmin sıkıcılığına ve tek düzeliğine karşı bir tepki olarak doğan kitle kültürü ve kültür endüstrisi, bireyin toplumsal statü ve rolü ile ilişkili bir gereksinimler düzeyi belirleyerek bireyin hangi metaları tüketmesi gerektiğini belirlemektedir (Horkheimer ve Adorno'dan Aktaran, Şan ve Hira, 2011) Demokratik hakların karşılanmasına yönelik talebe, nesne sayısını arttırarak karşılık veren modernizm sonrası bu evren, zamanla gerçekten inanılan ilerlemeci tarih anlayışına yani gerçeklik (Adanır,2008) ilkesine de son vererek tüketim toplumu oluşumunun önünü açmıştır. Dolayısı ile soyut kavramlar karşısında eşit konuma getirilemeyen modern özneler, modern

sonrası dönemde tüketici kimliği çerçevesinde nesnelere önünde eşit hale getirilmiştir. Tüketim sistemini organize eden teknolojik düzeyin ortaya çıkması, malların niceliksel anlamda çoğalmasına ve beğeni düzeylerinin değişmesine sebep olmuştur. Bu durumda, bireye yönelik tüketimin artıp geçmiş toplumlarda lüks olarak görülen gelişmelerin artık normal ihtiyaçlar arasına girmesine neden olmuştur. Dolayısıyla günümüz tüketim toplumunda ihtiyaç yalnızca insan yaşamının devam ettirebilmesi için gerekli olan şeylere verilen isim değildir. Karşılansın yaşamsal olmayan ancak tatmin edildikçe insanlara haz veren diğer tüm etkinlikler; eğlence, seyahat etme, film izleme gibi kültürel ihtiyaçlar artık temel ihtiyaçların yerini alarak adeta hayati bir öneme sahip olmuşlardır. Tüketimi toplumsal açıdan demokratik bir işleve sahip sınıfsal bir kurum olarak görmek mümkündür. Özgürlük ve eşitlik söylemi somut bir görünüm almış. İnsani gereksinimlere yanıt veren maddi ve kültürel bir üretim sürecine benzemiştir.

Tüketim sisteminin var olmasında demokrasinin payı büyüktür. Demokrasi herkese açık bir sistem içerisinde tüm işletmelere, karşılıklı sözleşme kurallarına uyma anlamında her türlü sorumluluğu karşılıklı olarak sağlar. Ayrıca tüketici hakları bağlamında tüketiciye özgürlükler verir ve hakkını korur. Bu bağlamda demokratik anlamda halkın egemenliği kavramına ekonomik anlamda tüketicinin egemenliği kavramı denk düşmektedir. (Jessua, 2005, S.63)

Demokrasi kavramının getirdiği özgürlükleri toplumun geneline yayamayan tüketim sistemi bunun yerine her türlü nesne önünde eşit olan homojen bir toplum yaratmaya çabalamıştır. Bunun sonucunda modern dünya gerçek ihtiyaçlarla bağını koparak sürekli yeni ihtiyaçların yaratıldığı, satın alma isteğinin ve hevesinin canlı tutulduğu bir evren görünümüne kavuşmuştur. Belirli bir refah düzeyinin tutturulduğu bu evrenlerde tüm bu seçim özgürlüğü kandırmacasının ardında üretim ve tüketim çarklarının dönmesine ve sistemin sürekli kar etmesine hizmet eden bir anlayış bulunmaktadır. Biyolojik ve fizyolojik ihtiyaçlar gibi gerçek ihtiyaçların yerini; iletişim araçları, medya, teknoloji vasıtası ile hayatımıza giren sahte ihtiyaçlar (Marcuse 1975'dan aktaran, Zorlu 2006b) ve bu ihtiyaçların karşılanması sonucu yaratılan yapay tatminler almıştır. Sahte ihtiyaçlar vasıtası ile bir ihtiyaçlar sistemi (Baudrillard, 1997) yaratılıp bu sistem üzerinden pazarlama yapılarak tüketici ile satın alınan meta arasında yeni bir ilişkinin kurulması sağlanmıştır. Sistemin yarattığı malları satın alan tüketici sisteme hizmet eden ve istikrarı sağlayan bir nesne haline gelmiştir. Bu minvalde tüketim, toplumsal yapı tarafından oluşturulan ve örgütlü hale getirilen bir ihtiyaçlar silsilesinin ürünüdür ve günümüz modern toplumları var olabilmelerini yalnızca tüketime mecbur-

durlar. Bu bağlamda modern anlamda tüketimin yalnızca günümüz toplumlarında var olan bir olgu olduğunu söyleyebiliriz.

Günümüzde bir ihtiyaçlar sistemi tarafından yaratılan yapay/toplumsal ihtiyaçlar sürekli olarak artmaktadır. Artık bir doyum noktasına gelen günümüz toplumlarında durmaksızın bir meta, bir bilgi ve teknoloji bombardımanı yapılmaktadır. Gelişen bilgi teknolojileri sayesinde hem bu teknolojiye adapte olan bir kültür yaratılmakta hem de bu kültüre uygun bireyler yetiştirilmektedir. Günümüz insanı görünürde kendi zevk ve beğenileri bazında tüketmektedir. Sonuç olarak da Fiziksel olarak pasif ama zihinsel olarak çok meşgul olan modern tüketiciler yaratan tüketim olgusu yalnızca vücudun gereksinimlerini doyuran basit bir süreç olmaktan çıkmış olur. (Boccock,1997)'dan aktaran Zorlu,2006a)

Ne çok fazla tüketmek ne çok daha fazla okumak ne de tüm bu nesne ve hizmet bolluğu karşısında gereksinimlerin tatmin edilmesi olmayan yalnızca tüm bu ihtiyaç ve kavramların anlamlı bir töz doğrultusunda örgütlenmesi olarak tanımlanabilecek olan tüketim kavramı (Baudrillard, 2010, S.240) gittikçe yaygınlaşmış ve batı toplumlarının tamamını belirleyen karakteristik özellikler arasına girmiştir. Tüketim ediminin insan yaşamına bu kadar hükmettiği bir ortamda tüm bir ahlak ve din bütünlüğü tüketim üzerine kurulmaktadır. Öyle ki Max Weber'in "*Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhunu*" isimli eserinde ele aldığı çileci yaşam biçimine yönelik biçimsel bir değişiklik yaşanmış ve hedonizme dayalı bir tüketim biçimi almıştır. Dolayısıyla geçmişte tüketmemeyi salık veren inanç biçimleri günümüzde tüketimin önünü açmışlardır. Yani tüketim ile olan ilişki artık yalnızca nesnel gereksinimlerin doyurulmasına değil, uhrevi olarak görülen şeylerle kurulan bağlantıların da doyurulmasına yönelik bir hal almıştır. Dolayısıyla gerçeklik ilkesi ile ilgisi kalmayan tüketim edimi yaşamın tüm alanlarını kapsayan idealist bir uygulamaya benzemiştir.(Baudrillard, 2010, S.246) Yaşamın tüm alanlarını kapsayan böyle bir sistemin yalnızca toplumun küçük bir bölümünü ilgilendirmesi beklenemez. Tüm bu olgular günümüz toplumlarının tüketim kavramıyla özdeşleşmesine yol açmıştır.

Tüketim ediminin belirli bir eksiklik duygusu üzerine oturması ve bu eksikliğin insanların tüketme isteği ile bağlantısının bulunması dinsel bir boşluk kadar psikolojik bir eksikliği de ifade etmektedir. Nesnelere bebeklikten itibaren belirli bir ilişki içinde bulunan modern insan için bazı nesnelere küçükken tatmin edilemeyen arzuların ve bastırılan cinselliğin yerine konulan objelerdir. Bundan dolayı yetişkinlikte tüketime hizmet eden her şey aslında bastırılmış bir cinsel arzunun yerine ikame etmekte-

dir.(Zorlu, 2006a) Gerçek anlamda tüketilemeyen bir cinsellik, tüketim toplumunda bastırılmış cinselliğin görünümüne girmiş ve simgesel anlamda tüketilmektedir. Bunun yanında, nesnelere ithaf ettiği olumlu ve olumsuz özellikler nedeni ile kendi egosunun nesnelere ile olan ilişkisini belirleyen ve bunu bütün hayatına hakim olan sosyalleşme süreci olarak yaşayan modern insan içinde yaşamış olduğu evreni metalden oluşmuş bir evren olarak tahayyül etmektedir.(Miller 1987: 92.s.232 Miller'dan aktaran Zorlu, 2006b)

Bu algılayışa göre bu dünyada yapılabilecek en iyi şey nesnelere, hizmetlere, onların simgelerine/imaajlarına ve belirli türdeki olma hallerine sahip olmak, onlardan yoksun kalmamaktır; bilinçli ya da bilinçsiz olarak kendimizi, çevremizdeki insanları bunlara sahip olmakla ya da olmamakla değerlendirmek, insanlara ilgimizi ve sevgimizi bunlar aracılığıyla ifade etmektir. S.232 (Miller'dan aktaran Zorlu,2006b)

Tüketimin bireysel yönelimini açığa çıkarırken, onun aslında toplumsal bir olgu olduğu da belirtilmelidir. Çünkü günümüzde insanların bakış açıları tüketimin sirayet ettiği yerler kadar genişlemiştir. İnsan ve içinde yaşadığı toplum bir bütündür ve en önemlisi insan içinde yaşadığı topluma tüketerek hizmet etmektedir. İnsanların nesnelere, toplumla, dinle ve diğer insanlar ile olan ilişkisini de belirleyen tüketim sisteminin ta kendisidir. Tüketimin bu denli gelişmesi ve ilerlemesi hem tüketime olan ilgiyi arttırmış hem de tüketim kavramının toplumsal düzeyde sosyolojik psikolojik incelemelerinin yapılmasına neden olmuştur. Dolayısı ile tüketim kavramı artık yenedünya düzenine ve toplumlarına verilen isim olmuştur.

1.2.1. Postmodernizm ve Tüketim

Postmodernizm, kapitalist kültürde özellikle de günümüzde, sanatlarda gelişen harekete verilen addır. Postmodernizm terimi 1930'larda modernizme karşı küçük çapta bir tepkiyi anlatmak için kabul görmüş; ancak popülerlik kazanması 1960'larda New York'taki sanatçılar ve eleştirmenler tarafından kullanılmasıyla ve 1970'lerde Avrupalı kuramcılar tarafından geliştirilmesiyle mümkün olmuştur. (Karadoğan, 1997, S.141) Modern toplumlardan modern sonrası toplumlara geçiş aşamasında yaşanan epistemolojik kopmayı açıklayabilmek adına kullanılan postmodernizm kavramı ve onun ortaya çıkardığı Postmodern toplumlara geçiş aşaması kısaca şöyle tanımlanabilir; büyük anlatılara dair kuşkusuz bir güven besleyen modern toplumların tersine Postmodern dönemde büyük anlatılara karşı yoğun bir şüphe duygusu ile yaklaşılma-

ya başlandı. Büyük anlatıların yerini yerel ve mikro olan, bilim ve kültürel gelişmelere inancın yerini ilerlemeye dayalı şüphe, ideal çekirdek aile modelinin yerini, çoğul kimliklerin ağırlıkta olduğu merkezsiz ve parçalı kimlikleri almıştır. *Özne parçalanmıştır ve tüm nesnelere üzerinde egemenlik sağlayan öznenin yerini tüm bir sistem karşısında yalnızca bir kişilik isteyen birey almıştır.* (Sarup, 2010, S.257) Modernizm merkezi kontrole dayalı bir sistem öne sürerken postmodernizm sözde hiyerarşinin kaybına dair bir model önermektedir. Ulus devletlerin yerini kimlik politikaları ve mikro politikalar almaktadır. Modernizm ve daha öncesinde değer ve gösterilenin hâkimiyeti söz konusu iken Postmodern dönemde imajlar sınırsız gösterilenler altında ezilmektedir. Modernizmde yüksek kültürün baş tacı edilmesi postmodernizmde gündelik yaşamın sanat ile birleştirilmesi ile birlikte farklı bir anlatım sunar. Klasik dönemden modernizme modernizmden ise postmodernizme geçiş sürecinde batı toplumunun geçirmiş olduğu ve içinde bulunduğu zihniyet oldukça önemlidir. Postmodern terimi ile birlikte modernizmden epistemolojik ve estetik bir kopma gerçekleşir. Postmodern durum iki farklı son içerir. Birincisi Fukuyama'nın, tarihin ve sanatın sonu geldiği şeklinde değerlendirmesi. İkincisi ise Lyotardcı tarzda gerçekleştirilmesi gereken amaçlılıktan vazgeçme anlamında bir son bulma düşüncesi. Lyotard'a göre tarih bir amaçlılık içermemektedir. İnsanlığın hedeflerine çoktan ulaştığını düşünen Fukuyama'ya göre ise her türlü nesne ve hizmet önündeki eşitliğin simgesi olan neo-liberalizm tüm arzuları sınırsızlık ilkesi altında gerçekleştirerek tarihinin sonunu getirmiştir. Buradaki sorunsal büyük anlatıların her alanda kolayca bir son modelini oluşturmasıdır.(Göner,2008) Modernizmin yok olması ile birlikte ortaya çıkan epistemolojik kopmayı anlatabilmek için kullanılan postmodernizm kavramı, modernizme kadar var olan bütün büyük anlatıları reddeden bir özgürleşme ortamı sunmaktadır. Bu bağlamda tüketim toplumunun tüm maddi tatminler önünde bir eşitlik ve özgürlük göstergesi olarak sunulması Fukuyamavari bir postmodernist bakış açısı için tarihin sonu anlamına gelmektedir. Lyotard ise tüm büyük anlatılara kuşku ile bakmaktadır.

Lyotard postmodern durumu bütün üst anlatılara karşı kuşkuculuk olarak tanımlar. Üst anlatılar evrensel olduğu düşünülen politik ve bilimsel birçok projenin meşrulaştırılmasında kullanılmış mutlak ya da nihai gerçeklerdir. Örnekler: işçi sınıfının özgürleşmesi yolu ile insanlığın özgürleşmesi (Marx) zenginliğin yaratılması (Smith) yaşamın evrimi (Darwin) bilinçdışı zihnin egemenliği (Freud) vb.(Appignanaesi- Garrat,S.74)

Lyotard'a göre tüm ideolojilerin ve büyük anlatıların sonuna gelinmiştir. Bu bağlamda tek tanrılı dinlerin öğretileri, Marksist terminoloji, aydınlanma kavramı gibi insan varlığı üzerine evrensel söylemlerde bulunan bütün kavramlar bir tür meşruluk krizi yaşamakta ve temsil edilemez hale gelmektedirler. Böylelikle tüm bu kavramlar artık gerçekliğe gönderme yapan modern bir evrede değil tüketime ve gerçekliğe gönderme yapmayan postmodern bir evrede var olmaktadır. (Akay,2010) Postmodern dönemde bilgi bile kendi içinde bir amaç olma niteliğini ve kullanım değerini yitirerek bir meta haline gelmektedir. (Appignanaesi, Garrat) Modernleşme çağının geleceğe ve büyük anlatılara dair anlatısı nasıl kültürel anlamda postmodernizmle sona erdi ise, üretim kapitalizminin egemen olduğu mal standardizasyonuna bağlı model de sona ererek tüm nesnelere ve fırsatlar önünde eşit insanlar yaratılmıştır. Kültürel anlamda postmodernist söylemlerden beslenen tüketim toplumunun hedefi nesnelere ve hizmetler önünde demokratik bir toplum yaratmaktır. Her bireye eşit fırsat ve eşit hizmet söyleni Modernizme ait olan kolektif inanışların sona ermesine neden olurken bireyin dünyası ve özel yaşamı ön plana çıkarılmıştır. Böylelikle kolektif düşünceye yönelik ihtiyaçların yerini, satın alındığı takdirde bir kişilik vaat eden nesne ve hizmetler almıştır. Bu durum klasik iktisatta üretim ve tüketim düzeni arasındaki arz ve talep dengesinin sona erdiğini gösterir. Bu denge yitimi sonucunda ortaya çıkan özgürlük ve rahatlama söylemleri ile birlikte devletin kamu teşkilatlarına yapmış olduğu yaptırım azaltılmakta, devlet yatırımları ve düzenleme görevlerinden çekilerek liberalizme yönelik bir "laissez faire" (uluslararası finans) piyasasına izin vermektedir. (Fülberth, 2011, S.267)

Modernizm sonrası yabancılaşan, kolektif düşüncesi sona eren insanlar için artık yeni bir dünya vardır. Bu insanlar varlıklarını tekrar oluşturabilmek ve gerçek dünyanın tüm sınırlayıcılığından sıyrılmak için kendilerine bir kimlik ve farkındalık vaat eden tüketime yönelmişlerdir. Postmodern dönem öğrenilmiş tüm kimliklerin ahlakın vb. şeylerin hükümlerine son vererek bunun yerine güncel ve gündelik olanı koymaktadır.(Altuntuğ, 2010)Toplumsal imaj bu dönemde en önemli olgudur. Bu hali ile tüketim edimi bireysel değil toplumsal bir olgudur. Postmodern dönemle birlikte ortaya çıkan tüketim toplumu *batı kültürel sisteminin üzerine oturduğu sistemli bir etkinlikler dünyası ve tüm dünya ile batının kurduğu ilişkiler düzeneğinin adıdır.* (Baudrillard, 1997) Postmodern dönemle birlikte Modern zamanlardaki kitlesel tüketimin yerini artık kişisel tüketim alır çünkü herkesin amacı diğerinden farklı olabilmektir. Modernizmin sıkıcılığına ve tek düzeliliğine karşı bir tepki olarak doğan kitle kültürü, bireyin toplumsal statü ve rolü ile ilişkili bir gereksinimler düzeyi belirleyerek bireyin hangi metalleri tüketmesi gerektiğini belirlemektedir. (Horkheimer ve Adorno'dan Akta-

ran Şan ve Hira, 2011) 1968 yılı ile birlikte ortaya çıkan gençlik hareketleri modern tüketimin bu tekdüzeliğine karşı bir isyana, bir devrim girişimine dönüşür. Bu süreçte yapılan eylemlerin hedefi iktidarlardır ve onlardan istenilen şey toplumsal yapıda değişikliklerdir. 1968 isyanındaki demokratik hakların karşılanmasına yönelik talebe, nesne ve gösterge sayısını arttırarak ve çeşitlendirerek karşılık veren modernizm sonrası bu evren, zamanla gerçekten inanılan ilerlemeci tarih anlayışı(Adanır, 2008) yerine insan ihtiyaçlarına ve kimliklerine yönelik yapay bir ihtiyaç sisteminin ortaya çıkmasına neden olmuştur. *Dolayısı ile* biyolojik ve fizyolojik ihtiyaçlar gibi gerçek ihtiyaçların yerini; iletişim araçları, medya, teknoloji vasıtası ile hayatımıza giren sahte ihtiyaçlar almıştır. (Marcuse 1975:17 S.192 'dan aktaran Zorlu, 2006b) Tüketim toplumu ile birlikte toplum parçalara ayrılmış, herkese sunulan eşitlik aslında ayrımlaştırıcı bir kimliğe bürünmüştür. Demokrasi tüketim toplumu aşaması ile birebir örtüşen bir yönetim biçimi olmuştur nesnelere niceliksel anlamda artışı, daha düne kadar devrimlerle hak ve özgürlük arayan kitleleri nesnelere önünde görünürde bir eşitliğin sağlanmasına itmiştir.

“Eğer tüketim başarılı bir yaşamın, mutluluğun ve hatta insan edebinin ölçüsü ise, o zaman insan arzularının perdesi yırtılıyor. [Çünkü] kazanılan ve duyulan hiç bir şeyin doyumu, bir zamanlar 'standartları yakalamanın vaat ettiği doyumu yakalaması ihtimali yoktur. [Çünkü, ortada] yakalanacak bir standart yok: atlet koştukça finiş çizgisi de uzaklaşıyor; kişi hedefine ulaşmaya çalıştıkça hedef sürekli kaçıyor” (Bauman 2000: 60) (Zorlu, 2006b S. 274)

Böylelikle nesnelere önünde eşitlik isteyen Batı toplumları bir bakıma tüketim toplumunun oluşumunu kendi elleri ile çizmiştir. Kültürel Postmodernizmin etkisi ile de koskocaman bir köy haline gelen dünyada boş zaman etkinlikleri, sermayenin sınırsızlığı ve hizmet sektörü, olgusu ile karşı karşıya kalan, insan gereksinimlerinde öncelikli olan ihtiyaçların yerini, bireye bir kimlik vaat eden sahte ihtiyaç biçimlerinin aldığı bir toplum modeli almıştır. Bu toplum modelinde tüketime yönelik ilgilerin artış sebebi ile tüketiciye yönelik anlam paradigmaları da değişmiştir. Bireysel sorunların kolektif sorunların önüne geçtiği bu toplumda tüketim edimi artık psikolojik açıdan da incelenmeye başlanmıştır. Bu bağlamda tüketimi psikanalitik açıdan ele alan Erich Fromm ve Freud'a göre tüketim bireysel bir edimdir. *Homo Consumens, sigarayı, birayı, kitapları, sevgiyi, cinselliği, konferansları, resim galerilerini; kısaca her şeyi bir tüketim ürününe (mala) dönüştüren bir insandır. Psikolojik açıdan tüketime yönelmiş ve böylesine tüketime bağlı olmanın kökleri, hayatı anlamsız bulan, kendine ve her şeye yabancılaşmış, cam sikkın, pasif, korkak ve izole edilmiş bir insana dayanır. Bu içe kapalı, sıkılgan,*

yabancılaşmış ve bunların nedenleri hakkında açık bir bilgiye sahip olmayan insan, içinde hissettiği duyguları ve korkulan tüketim tutkusu ile dengelemeye çalışır” (Fromm 2004: 64’dan aktaran Zorlu, 2006b S.198) Bu izole edilmiş insanın elde ettiği hizmetlerden ve kimlik oluşturma denemelerinden sonra elinde kalan tek şey ise yapmış olduğu eylemden duyacağı hazdır. Korkuların ve üzüntülerin karşılığı tüketim toplumunda yoktur. Tüm bireysel korku ve üzüntüler sistemin sunduğu nesnelere, hizmetler bağlamında somutlaşarak olumlu bir göstergeye yani birer haz nesnesine dönüşürler. Bu bağlamda tüketim toplumunda bireyin haz almamak gibi bir şansı yoktur. Postmodern söylem haz almayı olumlar ve özgürlük olarak görür. Bu yüzden tüketim toplumunun, postmodernizmin kültürel söylemine göre biçimlendiği aşikârdır. Her anlamda özgürlük, eşitlik ve çeşitlilik söylemleri ile olumlanan bu dönem geçmişin sıkıcılığından ve tek düzeliğinden kurtulmak olarak algılanmaktadır. Geçmiş ile tüm bağları atan postmodern toplumlar rasyonel aklın egemenliğinden kurtulup hiperrasyonel bir aklın egemenliğine girmiştir. Yapılan her eylem ve alınan her nesne sonra tüketicilerin gösterdiği mutluluk ve haz teması da bu aklın egemenliğine girildiğinin bir başka kanıtıdır. Bu dönemde insanı ilgilendiren her şey postmodern evrenin özellikleri tarafından belirlenmektedir.

Bu belirlenim sonucunda oluşan tüketim toplumu ile birlikte ortaya çıkan sorunlar ve bu sorunlara çözüm arayışları nihayetinde tüketim kavramı ve tüketici kimliğine olan bakış açısı da dönüşüm geçirerek sosyal bilimciler tarafından tekrar ele alınmaya başlanmıştır. Sosyal bilimcilerin tüketime yönelik ilgilerinin artışı, o döneme değin tüketiciyi ne istediğini bilen özne olarak değerlendiren bakış açılarının yerini, her tüketicinin birbirinden farklı olduğunu öngören tüketici araştırmalarının almasına neden olmuştur. Artık ne olduğu önceden bilinen rasyonel öznenin yerini, aynı postmodern dönemin kendisi gibi tanımsız ancak sistem tarafından çözümlenmeye çalışılan bir tüketici profili almıştır. Bu tüketici profilinin ortaya çıkma nedeni ise sistemin bir tüketiciye ihtiyaç duymasından kaynaklanmaktadır. Böylelikle toplumun geneline yayılan tüketim anlayışı tüm toplumsal dinamiklerden etkilenmeye ve onları etkilemeye başlar. Bu durumda ilerleyen üretim ve tüketim teknolojileri ile birlikte tüketim toplumunun kültürel alt yapısının oluşumuna bir katkı sağlamaktadır. Tüketimin kültürel bir şekilde ele alınmasının doğal sonucu olarak antropolojik, sosyolojik vb. toplumsal çözümler ile psikoloji gibi bireysel çözümler ve bunların alt dalları da tüketim ve pazarlama alanına girmişlerdir. (Zorlu, 2006, S.39)

1980’lerde tüketim olgusu sosyolojide ve daha genel olarak sosyal bilimlerde odaklanılan önemli bir konu olmuştur. Tüketim olgusu

postmodernizmle ilgili kapsamlı tartışmaların da bir parçasını oluşturmuştur.(Boccock, 1997,13)'dan aktaran Zorlu, 2006a S.2)

1980'li yıllarla birlikte tüketime yönelik ilgilerin artışı ve sosyal bilimcilerin tüketici portföyünün değişimi ile birlikte tüketim araştırmalarında daha popüler olan nicel yöntemlere-anketlere ve sondajlara-dayanan pozitivist yaklaşım yerini anti-pozitivist yaklaşımlara bırakmıştır. Tüketim araştırmalarında yorumlayıcı paradigmanın ortaya çıkışı ile birlikte pozitivist paradigmanın epistemolojik ve metodolojik varsayımlarına eleştiri ile bakılmıştır. (Zorlu, 2006a S.2) Tüketim kavramının etkili bir şekilde eleştirilmesi ise pozitivist paradigmayı eleştiren anti pozitivist bakış açısının katkıları ile olmuştur. Anti-pozitivist paradigmaya göre bir insanın tüketim olanaklarını bilebilmek için onun içinde yaşadığı gerçeklikle kurmuş olduğu simgesel ilişkilerin de anlamını kavramak gerekir. (Zorlu, 2006a) Böylelikle tüketiciyi rasyonalist biçimde ele alan faydacı yaklaşımlardan uzaklaşarak *tüketicilerin karar verme ve sorun çözme süreçlerinde, bilişsel-öğrenme, davranışsal ve gestalt vb. psikolojik süreçlerin etkili olduğu düşünül(ün)* (Solomon ve diğerleri 1999: 209'den aktaran, Zorlu, 2006b S.184) çağdaş yaklaşımlara (anti-pozitivist) bir geçiş yaşanmıştır. Anti-pozitivist paradigma tüketim araştırmalarında tüketimi daha iyi anlamlandırabilmek adına başka alternatiflerin ortaya çıkacağını kanıtlar ve pozitivist paradigmanın anket, sondaj vb. araştırma yöntemlerinin yanına yaşam biçimlerini etkileyen, demografik, sosyal sınıf, gelir, kişilik, değerler ve güdüler, aile yaşam eğrisi, kültür, geçmiş deneyimler, yaşam biçimi, faaliyetler, ilgiler, beğenme, tutumlar, tüketim, beklentiler, mülakat vb. araştırma yöntemlerini ekleyerek bu alanda bir derinlik ve çeşitlilik oluşmasına neden olur. Tüm bu söylenenler dâhilinde tüketim toplumu kavramı sosyo-kültürel ekonomik, demografik vb. statüsel kavramlardan oluşan bir kültüre gönderme yapar. İnsanları ayıran, gruplaştıran aynı zamanda da aynılaştıran bir kültürel dinamiğin içinde yaşandığı ortama gönderme yapan tüketim sistemi, tüm bu özelliklerinden aldığı güç ile bireylerin sosyo-kültürel statüsüne gönderme yaparak nasıl yaşayacaklarını, boş zamanlarını nasıl değerlendireceklerini belirlemektedir.

Tüketim toplumu kavramı, yüksek ve yüce olan her şeyin, en bayağı olanla yan yana getirildiği, biçimsel ve içeriksel anlamda karşıtlık içerisinde olan her şeyin bir potada eritildiği, rasyonel ve faydacı yaklaşımların irrasyonel, hazcı ve gösterişçi tüketim unsurları ile yer değiştirdiği bir kavramdır. Buna karşın yapılan tüm harcamalara rasyonel bir boyut kazandırılarak, israftan kaçınmanın gerekliliğine vurgu yapılan tüketim toplumunda, (Baudrillard,2009) kolektif hedefler bireysel sorunlar ile yer değiştirir-

mekte, nesne ve meta üretiminin yerini hizmet ve iletişim sektörleri almaktadır. Satın alınan her nesne ve hizmetin satın alınmayan bir diğer ögeyi hem kapsadığı hem de dışladığı ayrımlaştırıcı bir sosyo-kültürel ilişkiler zinciri (Baudrillard,1997) ve tüm bu işlevsel araçlardan yalnızca kendi kimliğini oluşturabilmek için faydalanan tüketim toplumu insanının sırtını dayadığı eşitsizlikler sistemi; tüm bu söylenenlerin bir arada yaşadığı günümüz simülasyon evreninin gerçekliğinin adıdır.

1.3. Postmodernizmin dışında bir konum olarak Jean Baudrillard, Kapitalist Sistem ve Tüketim

Postmodernizm kavramı modern dünyadan epistemolojik anlamda koparak oluşan yeni gerçeklik evrenini açıklayabilmek adına kullanılmaktadır. Modernizmden ve ona ait olan bütün geleneksel değerlerden köklü bir kopuşu ifade eden postmodernizm kavramı genel anlamda iki farklı son içermektedir. Birincisi modernizmin sona ermesiyle birlikte ortaya çıkan neo-liberalist politikaların etkisi ile maddi ve manevi tatminlerin artışına yönelik oluşan yeni dünya düzeninde sanatın ve tarihin sonunun geldiğini savunan Fukuyamavari bakış açısıdır. Her iki yaklaşımda da büyük anlatıların yok olduğuna dair ortak bir bakış açısı bulunmaktadır. Fukuyamavari yaklaşım neo-liberalizmin ortaya çıkardığı nesne ve imge üretimine Marksist terminolojinin olumladığı üretim odaklı bir yaklaşımdan aldığı destekle övgüler düzerken, Lyotardçı yaklaşım postmodernist ortamın o kadar da övgüye değer olmadığını çünkü bütün gerçekliğin bir temsiliyet krizine girdiğini belirtmektedir. Fukuyamavari bakış açısında nesne ve imge üretiminin yarattığı bolluk ortamı, insanın baskılarla ve yoksulluklarla geçen tarihinde büyük bir dönüşüm yarattığı için olumlu karşılanmakta, bu duruma övgüler düzülmemektedir. Geçmişin baskılarla ve kötü günlerle dolu olduğu düşüncesine saplantılı bu bakış açısı postmodern söylemlerin çeşitliliğini arzuların tatmin edilmesi olarak algılamaktadır. Bu bağlamda kapitalizm Deleuze ve Guattari'ye göre arzuların en özgürce yaşandığı dönemdir. (Kızılay, 2008) Ancak nesnelere ve imgelerin sınırsız üretimi karşısında afillayan birey arzu stratejistlerine göre henüz bu bolluk ve mükemmellik ortamına uyum sağlamakta yetersiz kalmaktadır. Bunun nedeni ise ya insanların geçmişin yoksulluk zihniyetinden kendilerini tam anlamıyla soyutlayamamaları ya da bu meta ve imge bolluğunu yadırgamaları olarak değerlendirilmektedir.

Geçmişin sıkıcılığından ve tek düzeliğinden her anlamda kurtulmak olarak algılanan Postmodern dönem insana her türlü özgürlüğü verdiği için olumlanmaktadır. Böyle bir ortamda insan tüm bu özgürlüklerden haz alması gereken varlık konumuna

indirgenmektedir. Çizgisel bir devamlılığın üstüne oturan Marksist politikalar da postmodern dönemlerde eşitliğe umuda ve geleceğe dair olumlu söylemlerini tekrar ederek içinde yaşanan evrenin tüm bu güdümlenmeler egemenliğinde devam etmesini sağlamaktadır. İçinde bulunulan sistemin kapsamlı bir eleştirisini yapmaktansa, güncel gerçekliği kendi oluşturmuş olduğu kuramın içine hapsederek gerçekliğin daha da basit bir hal almasına neden olan postmodernist söylemler, modernizmden tam anlamı ile kopup gittikleri için geçmişe dönüp bakmayı ve çizgisel bir tarih anlayışını kabul etmeyi uygun bulmamaktadırlar. Bu bağlamda Baudrillard'ın da simülasyon kuramını öne sürmesi ile birlikte kendi yaratmış olduğu bir gerçeklik evrenine maddi yaşamı indirgediğini ve postmodernist olduğunu iddia etmişlerdir. Oysaki Baudrillard postmodern bir düşünür değildir, çünkü o Modernizmden epistemolojik değil kültürel ve zihinsel anlamda bir kopuş yaşamıştır. Dolayısı ile postmodern düşünürlerle Baudrillard'ı birbirinden ayıran unsur gerçeklik kavramına bakış açısıdır. Postmodern söylemlerde modernizmden kopmaya neden olan şey epistemolojik bir gerçeklik iken Baudrillard'a göre bu gerçeklik kültürel ve zihinsel unsurlara dayanmaktadır. Dolayısı ile çözülmesi beklenen gerçek bir doğa değil metafizik ilkelerle olan ilişkinin tamamı olarak adlandırılabilir. Modernizmden zihinsel anlamda kopuş Baudrillard'a göre simülasyon evrenine yol açmıştır ve bu kopuş sonucunda simülasyon evreni her defasında kendi gerçekliğini sil baştan üreterek sonsuza dek sürecek bir tarih simulakrına yol açmaktadır. Kültürel anlamda yaşanan bu kopma sonucunda kendisini sürekli üreten bir tarih anlayışı ortaya çıkmıştır. Dolayısı ile büyük anlatıların öldüğünün düşünüldüğü bir çağda her yerde büyük anlatılar devam etmektedir çünkü büyük anlatılar artık birer kitlesel ve gündelik kültür ürününe indirgenerek tüketim malzemesi haline dönüştürülmüştür. Yeniden çevrim içerisinde sinema, televizyon, müzik vb. sanat ve iletişim dalları tekrar tekrar ele alınmaktadır. Yaratıcı imgeleme hiçbir ilgisi kalmayan sanat, illüzyon üzerine kurulu düzenini yitirmiştir. Hayal gücünün ortaya çıkardığı her şey kaybedilerek, onun yerini gündelik gerçekliğin ve toplumsal çıkarların tatmin edilmesi almıştır. Sanat gündelik gerçekliğe gönderme yapıp onu yüceltikçe aslında yüce olan anlamını tamamı ile yitirir hale gelmiştir. Bu da sanatın yüzlerce yıldan beri süregelen işleyişinin son bulması anlamına gelir. En yüce ve en bayağının bir araya geldiği dönem bunları sırası ile temsil eden popüler kültür ve yüksek kültüre ait zihniyetleri ortak bir noktada birleştirmeyi başarmıştır. Böylece gündelik yaşamda yeni bir zihniyet ortaya çıkmıştır.

Modernizm öncesi evrelerde çizgisel bir tarih anlayışına sığınan ancak modernizmin sona ermesi ile birlikte yeni dünya düzenini mutlu son kavramı ile özdeş-

leştirek tarihin sonunu ilan eden bakış açılarından içeriksel ve yöntemsel olarak ayrılan Baudrillard düşüncesi, postmodern dönemi olumsuz bir süreç, gerçekliğin aşılıp geçildiği ve asla geri dönülemeyecek tarihsel bir kopuş olarak gören söylemlerden ise yalnızca yöntemsel olarak ayrılmaktadır. Her iki yaklaşım biçiminde de eleştirilmesi gereken nokta bu bakış açılarının büyük anlatıların yok olduğuna dair ortak görüşü ve Baudrillard düşüncesini gerçeklik düşüncesinden epistemolojik bir kopma olarak göreyerek postmodern söylemlerle aynı düzeye indirgemeleridir. Gerçekte her iki yaklaşımdan da köklü bir şekilde ayrılan Baudrillard terminolojisi gerçeklikten epistemolojik değil kültürel ve zihinsel bir kopuş yaşamıştır. Bu gerçeklik ilkesi gündelik yaşamda var olan inanç ve değerler bütününi yani metafizik olanı ifade etmektedir yoksa fiziksel bir gerçekliği değil. Dolayısı ile modern dünyanın sona ermesi ile birlikte epistemolojik anlamda yok olan bir gerçeklik evreni değil metafizik anlamda yok olan bir gerçeklik evreni söz konusudur. Metafizik bir ilke üzerine kurulu Baudrillard terminolojisi postmodern kuramların tersine metafizik gerçekliğin postmodern dönemlerden önce yaşanmış şekline yönelerek kendisinden önce var olan kuramları reddeden bir anlayıştan uzaklaşmıştır. Bunu yaparken de ilkel toplumlarda ve ortaçağ toplumlarında potlaç zihniyetinin varlığını ortaya çıkaran Mauss, Malinowski ve Werner Sombart'ın çözümlerlerinden yararlanmıştır. Bu bağlamda Mauss, Malinowski vb. bakış açılarını çözümlerle günümüz tüketim toplumlarının zihniyeti, bir diğer deyiş ile gerçekliğe bakış açıları ile bağlantı kuran Baudrillard hem kendisinden önceki düşünürlerin ele almış olduğu somut değerlerden yola çıkarak postmodern dönemde oluşan tüketim toplumunun sistemli bir çözümlenmesini sunmasından hem de epistemolojik gerçeklikleri değil metafizik gerçeklikleri ele almasından dolayı postmodernist düşünürlerden ayrılmaktadır. Bu bağlamda ilkellerden günümüze kadar var olan metafizik gerçekliğin günümüz toplumları ile ilişkisini gözler önüne seren Baudrillard Marksist terminolojiye getirdiği eleştiriler sayesinde de hem sistemli bir terminoloji oluşturmuş hem de çok güçlü bir tüketim sistemi eleştirisi sunmuştur.

Tüketim toplumu kavramı Baudrillard'a göre metafizik gerçeklik ile ilişkilidir ve Baudrillard bu ilişki biçimini Burjuvaziden Modern toplumlara değin uzanan bir süreç içerisinde ele almıştır. Baudrillard'a göre Burjuvazi kapitalizm öncesi var olan ve Mauss ve Sombart gibi düşünürler tarafından keşfedilen simgese evrene ait olan ilişki biçimlerinin çözülmesi ile modern batı toplumlarına ait olan metafizik gerçeklik yok olarak onu ilerlemeye yönelik bir gerçeklik evreni almıştır. Günümüz tüketim toplumuna yol açan süreç ise bu gerçeklik evreninin yok olmasına dayanmaktadır bu yüzden ön-

celikle, simgesel ilişkilere dayalı kapitalizm öncesi kültürleri ve bunun yerini alan Burjuvazinin yol açtığı gerçeklik evrenini ele almak aydınlatıcı olacaktır.

1.3.1. Burjuvazinin Kapitalizm Öncesi Simgesel Değiş Tokuş Biçimlerine Yaptığı Etki Sonucunda Gerçeklik Kavramı ve Kapitalist Sistemin Ortaya Çıkış Süreci

İnsanlık için gerçeğin ortaya çıkışı insanın doğayı kontrol altına alması ile başlamıştır.(Baudrillard,1998) bir başka deyişle insan ne zaman bilen özne olarak doğayı dönüştürmeye başladı ise işte o zaman kendisine ait olan bir gerçeklik evreni yaratmıştır. Kendi doğasından kopan insanın yarattığı gerçeklik 18 yy. Aydınlanma döneminin 19 yy. sanayi dönemine yaptığı etki sonucunda iyice kavranabilir. (Adanır,2008) Antik Yunan zihniyetinde doğa insan düşüncesinin bir uzantısı iken Aydınlanma ile birlikte insan eylemlerinin bir nesnesi haline dönüşmüştür. Şeylerin özünü düşünerek bulmaya çalışan insan artık önündeki gerçekliği belli belirsiz bir mutluluk ideali için sömürmeye başlamıştır. Böylelikle doğa, insan düşüncesinin uzantısı halinden bilim dünyası tarafından incelenen ve teknik gelişimlerle kendisini üretime açan bir nesne haline dönüşmüştür. (Baudrillard,1998) Doğanın insan düşüncesinin bir uzantısı olduğunu savunan Antik dönem düşüncesi ile maddi ve manevi yaşamı, zamanı ve mekânı, günü ve geceyi birbirinden ayırmayan, ikili bir ayırlama sürecinin farkında bile olmayan ilkel toplumların simgesel değiş-tokuşa bağlı zihniyeti arasında biçimsel açıdan benzerlikler vardır. Maddi ve manevi yaşamı bir bütün olarak yaşayan çok tanrılı ilkel toplumların tersine bu yaşam biçimlerini birbirinden ayıran tek tanrılı dinlerin batı yaşam biçimine etki etmesi sonucu ilkel toplumlardan beri var olan ölümlerle ve diğer bütün canlılarla olan simgesel ilişki zarar görmüştür. (Baudrillard, 2009) Kapitalizmin ortaya çıkmasına neden olan zihniyet değişimlerinin kökeninde de bu ilişkinin zarar görmesi tek tanrılı dinlere geçiş Aydınlanma ve Burjuvazi'nin ortaya çıkışı vardır.

Aydınlanmanın insan ve insan dışındaki birçok şeyi birbirinden ayırmasıyla da insan-doğa, insan-hayvan, insan-tanrı, geçici yaşam–ahir yaşam vb. olgular üzerine tam bir kopukluk yaşanmıştır. Bu kopukluk ilk önce ölümlerin simgesel düzenden dışlanmaları, sonrasında ise insan yaşamına hâkim olan tüm kavramların bir ikilik düzeyine göre ayrımlaşması ve insan yaşamından soyutlanması ile devam etmiştir. Bu soyutlanma doğal olarak insanın çevresine, sahip olduğu nesnelere ve duygularına da yabancılaşmasına ve toplumsal düzlemde iktidar ilişkilerinin doğmasına sebebiyet

vermiştir.(Baudrillard,2009; Adanır,2004 S.203)¹ Burjuvazi; Hıristiyanlık dininin simgesel deęiş tokuş sistemine etki etmesinin en üst sınırırđır. Burjuvazi'nin yerleşik bir kültür halini alan karşılıklı yükümlülük toplumlarında yarattığı zihniyet deęişimi yıllardır süregelen armağan toplumlarına ait zihniyeti ekonomi politik lehine dönüştürmüştür. *Maddi ve manevi yaşamın karşılıklılık ve armağan ilkesine göre işlediğı bu simgesel düzende ölüler, hayvanlar, insanlar ve doğa birbirinden ayrılmamıştır. Dolayısı ile zihniyeti belirleyen şey toplumsal olarak kan ve soy birliğine dayalı olmaktadır. Simgesel sistem ölüleri, hayvanları, doğayı yani modern toplumda öteki olarak adlandırılacak hiçbir şeyi dışsallaştırmamıştır. Tüm canlılar ve ölülerle bağ kurmaya yarayan şey sembolik bir çatışma ve rekabet unsuruna yol açan armağanlardır. Nesnelere rekabet ve çatışma unsuru çerçevesinde ele alan ilkel toplumlar açlıktan ölebileceklerini ve hayatta kalabilmek için nesnelere bağımlı olduklarını bilmemektedirler. Bu yüzden nesnelere zorunlu ve zorunlu olmayan ihtiyaçlar olarak algılamamakta yaşadıkları dünyayı tanı, ölüleri ve kendi aralarında karşılıklılığa dayalı bir simgesel sistem olarak almaktadırlar. Karşılıklılık ilişkisi feodal dönemde toprak sahibi Senyörler ile serfler arasındaki ilişkiye de yansımıştır. İkel dönemde ölülerinden karşılıklılık ilkesi uyarınca itibar, çocuk, sağlık, şeref gibi şeyler bekleyen insan feodal dönemde de ödediğı vergiler karşılığında Senyörün kendi üzerindeki ve çevre üzerindeki itibarını göstermesini istemektedir. Eğer Senyör işçinin sırtından kazandıklarını büyük bir şölen veya gösteriş içerisinde harcamaz ise kendisine biat eden serfler ve onunla gösteriş konusunda yarışan diğer senyörler tarafından küçümsenme ve dışlanma tehlikesi ile karşı karşıya kalır. Potlaç'a yani harcama düzenine dayalı olan tüm eylemler burada gözüktür. Senyörler itibar ve statü için tüketmektedirler. Calvinizm'in yol açtığı Protestan ahlakı ve Burjuvazi'nin birleşmesiyle ahret hayatı ve bu dünya ayrılmış bunun sonucunda da yüzyıllar boyunca batı evreni üzerinde hâkimiyet kurmuş simgesel deęiş tokuşa dayalı bir zihniyet yerini tanı için bu dünyada çalışmaya adanmış kapitalist zihniyete bırakmış, bu durumda yalnızca tanı adına var olan tözsel kişiliklerin dönüşümüne yol açmıştır. Zihniyetsel dönüşümün etkisi ile öte dünya için biriktirilen mallar bu dünya için biriktirmeye başlanır.*

Armağan toplumundan kapitalizme geçiş ancak tüm bu zihniyetsel unsurların bileşiminden elde edilebilir. Armağan düzeni tam bir karşılıklılık düzenidir. Oysaki Burjuvazi ile birlikte gelen kapitalist düzen bir karşılıklılık ilişkisine dayanmamaktadır. Simgesel deęiş tokuşta işlevsel olan her şey simgesel düzenin dışına itilirken Burjuva

¹Baudrillard'a göre Marx'ın inşa ettiği ve ekonomi politiğın üzerine yıktığı, daha sonra ortaya çıkacak, tüm yabancılaşma, bölünme ve soyutlama biçimleri ölümden kopuşla birlikte ortaya çıkmıştır. (Baudrillard,2009)

düzeninin getirdiği anlayışta nesnelere, imgeler ve göstergeler vb. işlevsel olup olmadığına bakılarak değerlendirilmektedir. Simgesel yaşama ait olan şeylerin dışlanması ile birlikte güncel yaşam Aydınlanma çağıının etkisinde oluşturulan ekonomi politik adli yapıya hapis olmuştur. Aydınlanmadan etkilenerek genel bir evrenselleştirme çabası içerisine giren klasik iktisat insan doğasının özünü bulmaya çalışırken, Marksizm'de ekonomi politiğin klasik düşünürlerce yaratmış olduğu homo economicus profilini, insan yaşamına hâkim olan pazar ve ekonomi kavramlarının ve bu kavramların ortaya çıkmasına neden olan büyük anlatıların eleştirisini yapmıştır. Buna karşın insanlık tarihini bir üretim sürecine indirgeyerek en başta karşı çıkmış olduğu büyük anlatılar sisteminin tekrar üretilmesine neden olmuştur. (Baudrillard,1998) Çalışma ve emeğin insanın varlığına ait bir kavram olması ve bunun tüm toplumlarda evrensel bir durumu tezahür etmesi aydınlanma çağıının özcü evrenselci bakış açısını yansıtmaktadır. Aydınlanma modern düşünceyi getirirken aynı zamanda tarihi, insanı ve tüm bilimlere sadece; "rasyonel bakış açısı" altında toplayarak kendisinden önce gelen tüm akımları dışlamıştır. Aydınlanma kavramından genel anlamı ile etkilenen bir Marksist düşünce de aynı şekilde harcama düzenine bağlı ekonomi, potlaç, armağan-değiş tokuş ve tüm bunların oluşmasına etki eden zihniyet kavramını yadsıyarak, bunların yerine her türlü tarihi açıklamanın temel koşulu olarak maddi yaşamı koymuştur.(Adanır, 2004) Dahası *"Marx'a göre sanat, din hukuk ve sairenin kendilerine özgü birer tarihleri yoktur, yalnızca üretimin tarihi vardır. Hatta daha da iyisi, tarih demek üretim demektir; çünkü tarih üretimin üzerinde kurulmuştur."* (Baudrillard, 2009 S.22) Marx'a göre gereksinimleri gereği üretim araçları ve üretim ilişkilerinin tam orta yerinde bulunan insanı diğer tüm canlılardan ayıran özellik çalışmadır.(Baudrillard, 1998) Gereksinimleri insan yaşamına eşitleyen bu yaklaşım emeği de insan yaşamındaki en önemli unsur haline getirmektedir. Dolayısı ile kapitalist gerçeğin kökeninde değer yaratan somut insan ve onun çalışması sonucu ortaya çıkan emek süreci yüceltilmiştir. İnsan emeği ile var oldukça sistem de kendisini üretim süreçleri ile ilişkilendirmeye devam eder. Toplumsal servet birikimi yalnızca emeği ortaya çıkaran çalışma ve üretim kavramları ile ortaya çıkmaktadır (Baudrillard, 1998 S.24) ve ilkel arkaik toplumlardan günümüze kadar ilerlemeci bir bakış açısı ile gelişen üretim araçları ve zihniyeti ile bu sağlanmaktadır. İlkel toplumları incelemeyen yapılan bu genelleme yaşamlarında diyalektik ayrımlaştırılmadan ve üretim sisteminden bihaber olan kapitalizm öncesi toplumları belli bir paradigma içine hapsetmektedir. (Adanır, 2004) Aynı zamanda nesnelere kullanım ve değişim değeri bağlamında değer vermeyen bu insanlar için bütün yaşam rasyonellik çerçevesinde çizilen ekonomik bir insan modeli değil, ölümler, hayvanlar, nesnelere ve

hissettiği duygular ile bağıını koparmayan tözsel bir kişilik modelini yansıtmaktır. (Mauss, 2005) Marx emeğin kendisinden önceki tüm ekonomik biçimleri dışlarken simgesel değiş tokuşa ait armağan sürecini değişim değerine indirgemektedir. (Baudrillard, 1998) Marx'ın bu tutumu Mauss, Battaile ve Malinowski tarafından ilkel toplumlarda Sombart tarafından ise Ortaçağda varlıkları kanıtlanan armağan toplumunun ortaya çıkarılışını es geçmektedir. Dolayısı ile Baudrillard ilkel arkaik, feodal toplumlar üzerinde Mauss Malinowski vb. araştırmacılar tarafından ele alınan olguları değerlendirerek Marx'ın ilkel toplumlardan günümüz toplumlarına kadar var olduğunu ileri sürdüğü materyalist bir tarih anlayışına karşı çıkmıştır. Nesnel yazgısal bir tarih anlayışının yerine üretim koşullarının her şeyi belirlediği materyalist bir tarih anlayışı getiren Marx buna bir de ancak üretim ilişkileri düzleminde var olabilen ve tek amacı bu ilişkilerin devamlılığını sağlamak olan insan tanımlamasını eklemiştir. (Baudrillard, 1998) Tarihin bir üretim çağından ibaret sayılması, *Ekonomi politiğin tüm değerleri- emek, bilgi, simgesel değiş tokuş, armağan, kültür, doğa toplumsal ilişkiler vb. ekonomik bir değişim değerine dönüştürmesi* (Baudrillard,2009 S.132) ve değer yasası aracılığı ile değiş tokuşu basitleştirmiş olması yatmaktadır.

Üretim koşullarına göre ele alınan insan tüm eylemleri ve edimleri önceden bilinen, tarihi olgular tarafından değil kendisine bahşedilen özsel evrensel değerler tarafından belirlenen insandır. Marx tarihi materyalist eleştiriye getirirken insanın tarihi yaptığından bahsetmiş, tarihin büyük anlatılara değil insan bilincine ve diyalektik ilişkilere dayandığını belirtmiştir. Ama yine aynı Marx insanı üretim tarihi sürecinden oluşan bir anlatının içine sıkıştırarak büyük anlatı çeşitlerine bir yenisini eklemiştir. (Baudrillard,1998) Tarihin bir üretim tarihine çevrilmesinin nedeni batı düşünce biçiminde aranmalıdır. Doğayı ampirik bir gözlem nesnesi haline getiren aydınlanmacı düşünce doğa ile ilgili verileri bularak onları çözümlemiş ve özgürleştirmiştir. Bir nesnenin ne işe yaradığı araştıran kişi açısından belki risklerin en aza indirgenmesini sağlamaktadır. Ancak araştırılan nesnenin de bir daha asla kendi özüne dönememesine ve gerçeğe uyum sağlayamamasına neden olmaktadır. Doğanın dönüşümünü, zorunlu ihtiyaçların sırtına yükleyen ekonomi politik hem kendisini hem doğayı dönüştüren hem de kendi içinde ahlaki çelişkilere düşen bu bakış açısının içine hapsolmuştur. Bunun nedeni ilkel dönemden sanayi dönemine kadar süregelen simgesel değiş tokuşun sona erdirilmesi ve onun yerine çalışma ve emek kavramlarına dayanan bir üretim tarihinin konmasıdır.

Marx: "ilkel insan gibi uygar insan da gereksinimlerini karşılayabilmek, yaşamak ve yeniden üretebilmek için doğayla boy ölçüşmek zorunda-

dır. Bütün toplum ve üretim tiplerinde insan bu zorunlulukla karşı karşıyadır. İnsanın gelişmesiyle birlikte bu doğal zorunluluk imparatorluğu da genişlemektedir.”demektedir. (Baudrillard, 1998 S.53)

Tarihi materyalist bir bakış açısının üzerine oturan ekonomi politiğin tersine ilkel toplumlarda üretim yasası çalışma ve gereksinimlerden oluşan bir yasa yoktur. Bu yasayı dayatan ve böyle bir varsayımda bulunan Marksist düşüncenin ta kendisidir. (Baudrillard,1998 S.53) Geleneksel düşünce kalıplarından farklı düşünen Baudrillard ise emek (çalışma) kavramının ancak insanın simgesel varlığının yani ölümün yaşamdan ayrılması sonucunda ortaya çıktığını belirtir. Kapitalizm öncesi toplumlarda savaşlarda esir alınan kişiler hemen öldürülmektedir. Sonrasında “veren el alan elden üstündür” mantığı ile bir ganimet ve prestij nesnesi olarak hayatı bağışlanmaya, yani köleleştirilmeye başlanmıştır. (Adanır, 2004) Hayatı bağışlanan kişi artık borcunu ödemek amacı ile yeni bir yükümlülük ilişkisi içine girmiştir. Bu yükümlülük ilişkisi köle ve efendisi arasındaki ilişkidir. Bu ilişki karşılıklılık ilkesine göre işlerken, bu kavramları yerinden eden kapitalist sistemde emek ve sermaye karşıtlığı ile yeniden kurulan işçi ve kapitalist arasındaki ilişki bir iktidar ilişkisi halini almıştır. Günümüzde kapitalist tarafından bağışlanan işçi yaşamının karşılığı “*emektir.*” Bağışlanan hayatın yanında çalışan kişiye bir de ücret verilmektedir. Verilen ücret ilkel toplumlardan kapitalist sürece kadar var olan işçi ile sermaye sahibi arasındaki yükümlülük ilişkisinin sona ermesine neden olmuştur. (Adanır,2004) Karşılıklılık ilişkisi dâhilinde kendisini efendisi için kurban eden köle, kapitalizm döneminde işçi olarak sermayedara bağlı ücretli çalışan olmuştur. Emek işçinin emeğidir ancak emeğe sahip olan, onu bir ücret karşılığında satın alan kapitalisttir. Dolayısı ile bağışlamada bulunan kişi kapitalisttir ve emekçi bu bağışa karşılık olarak sermaye sahibine bir şey verememektedir. Sermaye sahibi de kazandığı ücreti dağıtım ya da gösteriş yolu ile işçi sınıfına ve toplumun diğer kesimlerine dağıtmamaktadır çünkü kapitalist, işçiye ücretini önceden ödeyerek metalar üzerindeki hakkını satın almaktadır. Böylelikle karşılıklı bir işbirliği sonucunda maddi olarak yollarını ayırmaktadırlar. Maddi ayrılış dolayısıyla manevi bir ayrılışı da getirmektedir. Birlikte kazanılmasa bile birlikte harcanan bir kültürün yerini herkesin kendisi için kazandığı kendisi için harcadığı bireysel bir harcama evreni alır. Böylelikle simgesel düzenden dışlanmış, ölme hakkı elinden alınmış işçi sermayenin tek taraflı bağışına karşılık veremeyecek hale gelmiştir. Yaşam ve ölümün ayrılmasının zirve noktası olan kapitalizm için emekçi yalnızca kapitale ait bir unsur olmalıdır ve sermayeye artı-değer sağladıkça da bu sistemin bel kemiği olmaya devam edecektir. Kapitalist sistem, Feodal ve ilkel dönemler ile karşılaştırıldığında iktidarın tek yönlü bir alma biçiminden tek

yönlü bir verme biçimine geçişi olarak özetlenebilir. Sistem insanlara bir sürü şey vermekte ve karşılığında bir şey istememektedir. Sanayi döneminde emeklerini satarak var olan işçilerden günümüzde yalnızca birer tüketici olmaları istenmekte ve bu görevi yerine getirebilmeleri içinde ekonomik anlamda her türlü yardım yapılmaktadır. Emek kavramına verilen yetkinliğin derininde yatan neden ise çalışma kavramına olan bağımlılıktan ileri gelmektedir. Her şeyin emeğin ürünü olduğunu vurgulamak adına emek yüceltilmiştir. Bu bağlamda tüm toplumsal model başka türlü bir ekonomik ve kültürel sistem olamayacağına düşünülmesine dolayısı ile düşe özgü yapıların (Baudrillard,1998) aksamasına neden olan bir ekonomik yapının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Marksizm, yalnızca Burjuva ve Proleterya karşıtlığından yola çıkarak sınıfsal mantığa oturmayan sistemleri sınıfsal bir mantık dahilinde çözümleyerek ve - tabi ki bu çözümlerde Hıristiyanlık dininin ve aydınlanmanın etkisi büyüktür- ekonomik anlamda olmadığı bir şeyin tarihini yazarak bir tarih simulakrı ortaya çıkmasına neden olmuştur. Burjuvazinin ortaya çıkardığı Marksist terminolojinin eleştirerek meşrulaştırdığı kapitalist zihniyet devrimi ile birlikte harcamaya dayalı potlaç sisteminin yerini birikime dayalı kapitalist sistem almıştır. Zihniyetsel bu dönüşüm nesnelere ithaf edilen anlamın değişmesine neden olmuştur. Biçimsel olarak birbirinin aynı olan nesnelere sayısal olarak hızla artmaktadır. Nesne kalitesi ortaçağa göre düşerken, onları elde etme şekli daha kolaylaşmaktadır. Kısacası rasyonel aklın yadsınan tüm değerlerin yerine geçmesi ile birlikte Burjuvaziye ait yeni bir zihniyet ortaya çıkmıştır.

1.4. Kapitalist Unsurların Gelişmesinde ve Tüketim Toplumuna Yol Açmasında Nesnelere Rolü

1.4.1. Burjuvazi ve Nesnelere

Rasyonel aklın simgesel yaşama ait olan her şeyi dışlaması ve Marksist terminolojinin bu konudaki katkıları kendisini öncelikle göstergelere verilen anlam düzleminde gösterir. Her göstergenin ve nesnenin belli bir anlama ve işleve sahip olduğu geleneksel toplumlarda gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki tıpkı toplumsal yapının kendisi gibi bir kast sistemine dayandırılmaktadır. (Baudrillard, 2009) Göstergelerin bu şekilde sınıflandırılması ve sınırlı sayıda kişiler tarafından kullanılabilmesi kapitalizm öncesinde var olan karşılıklılık ilkesinin göstergelerde de var olduğunu göstermektedir ancak Burjuvazinin meydana getirdiği sanayi devrimi yalnızca nesnelere değil göstergelere ait olan ağırlığı da yok etmiştir. Tüm kavramların özgürleşmesi ile temellenen demokrasinin oluşturduğu kapitalist düzende göstergeler de aynı nesnelere gibi kasta ait anlamlarından sıyrılmaya başlarlar. İçinde yaşanan zihniyetin göstergesi haline

gelen nesnelere, farklı kültürler arasında özgürce değiş tokuş edilerek kapitalist sistemin nesneye yönelik paradigmasını da ortaya çıkarmıştır. İşçi ve burjuva sınıfları arasında gidip gelen bu kültürel değiş tokuşlarda Burjuva işçi sınıfına ait bir geleneği sistemin kendisine yedirmiştir. Geçmişte köylülerin, işçilerin kullandıkları masa, sandalye gibi nesnelere aynı zamanda farklı işlevler görmesi yoksulluğun getirdiği bir mecburiyet iken çağdaş dünyada çok işlevli mobilyalara sahip olmak lüksün ve işlevselliğin göstergesi olmuştur. Çok işlevli seri üretim nesnelere ile statü nesnelere birlikteliğine şahit olunan bu yeni dönemde nesnelere biçimi, niteliği hatta mekân içindeki yerleştirilme konumları dahi toplumsal açıdan özgürleştirilmiştir. Nesnelere belli bir düzen içerisinde yerleştirilmeleri, artık belli bir ahlak düzeninin değil bir işlevsellik anlayışının nesnelere üzerinde egemen olduğunu göstermektedir. Satın alınan nesnelere kadar satın alınan nesnelere yerleştirilme biçimleri dahi ahlaki bir boyutu gözler önüne sermektedir. Böylelikle nesnelere geleneksel dönemde kendilerine ithaf edilen değerleri yitirmişlerdir. Modern dünyada kendilerini temsil eden göstergelerden sıyrılarak her türlü biçime girebilen nesnelere artık herhangi bir ahlaki zorunluluğa bağımlı değillerdir. Burjuva evlerinde işlevsel ve gösterge değeri olan nesnelere bu ahlaki birlikteliği statüsel değerleri olan nesnelere yer açmak işlevi ile de gerçekleştirilmektedirler.

Burjuvazi ve sanayi devrimi insanın, din, ahlak ve aileyle olan bağlarını yavaşça gevşeterek onu hukuken özgür bir insan haline getirmiştir. Bunun sonucunda geleneksel toplumlarda, hem işlevselliği hem de kendisini yapan zanaatçı ile kurmuş olduğu güçlü bağlar nedeni ile belli bir ağırlığa ve kişiliğe (*Baudrillard, 1998 S.89*) sahip olan nesnelere de işlevsel olarak özgürleştirilmiştir. Geleneksel toplumlarda her nesne nasıl bir işleve sahip olduğunu açıkça belli ederken kapitalist sistemin getirdiği bir işlevsellik mantığı (kullanım ve değişim değeri) uyarınca biçimsel bir mantığa boyun eğen nesnelere sistemine yerini bırakmıştır. Marksist terminolojide kullanım ve değişim değeri olarak iki temel işlev ile sınıflandırılan nesnelere, nesnelere ilkel toplumlardan günümüze kadar geçirdiği değişimlere bakıldığında bir sınırlama içine girmekte zorlanmaktadır. Marksist terminolojide pazar ekonomisine ait bir değer olarak kabul edilmeyen kullanım değeri yararlılık terimleri ile ifade edilen somut bir kavramdır. Bu kavramda, pamuk pamuk olarak domuz eti domuz eti olarak kalır birbirleri ile değişmezler. Kullanım değeri ancak pazara girdiğinde soyutlaşarak bir değişim değeri olabilir. Bir malın değişim değerine sahip olabilmesinin tek koşulu öncelikle bir kullanım değerine sahip olmasından geçer. Kapitalist sisteme ait olan belirleyici kodlar ise işlevsellik ve yararlılıktır. Ticari değer yasası (kullanım ve değişim değeri) altına giren göstergeler ile birlikte artık ekonomik ve kültürel anlamda birçok gösterge bu koda gö-

re biçimlenmeye başlar. Bu kod bütün mevcut nesnelere kendine boyun eğdirerek gereksinimler adı altında bir fayda düzeni dayatmaktadır.

Kapitalist düzendeki ticari değer yasasının tam tersine simgesel değiş tokuşta her mal kişiye özgüdür bu yüzden bunların karşılaştırılmalarını sağlayacak herhangi ortak bir değer mesela değişim değeri gibi bir değer yoktur. Ekonomi politik tarafından sınırlandırılmayan armağana özgü simgesel biçimler kodlanmış bir göstergeye dönüşmez çünkü veren kişinin ruhundan parça taşıyan armağan onu veren kişiye bağlıdır. Oysaki satıcı ve sattığı nesne arasında böyle bir bütünleşme yoktur. *Nesnenin simgesel bir değiş tokuş değerine sahip olabilmesi için karşıdaki insana verilmesi, ayaklarının dibine atılması ya da gözlerinin önüne serilmesi gerekmektedir.* (Baudrillard, 2009b S.59) Simgesel değiş tokuş malzemesi olarak kullanılan nesnelere (bakışlar, nesnelere, düşler, dışkılar) yola çıkılarak simgesel değiş tokuşa ait sürecin nesnelere oluşan bir arzu döngüsü olduğu söylenebilir. Meydan okuma ve baştan çıkarma süreçleri ile zenginleştirilen bu aşamada arzu kolektif şekilde yaşanmaktadır. Bu arzunun yaşanmasına neden olan şey ise simgesel değiş tokuşta yalnızca nesnelere değil toplumsal bir ilişki biçimine yol açan her şeyin bakışların, düşlerin, dansların, şakaların hatta insanların bir değiş tokuş malzemesine dönüşmesidir. Bu bağlamda " *armağanın bir ilişki kurma ve ilişkiye son verme aracı olarak her zaman aşk ve öfkeyi birlikte ifade ettiği söylenebilir.*" (Baudrillard, 2009) Simgesel nesnelere tüm duygular değiş tokuş edilebilmekte iken meta nesnelere değiş tokuş edilen, toplumsal ilişkilerdeki belirsizliktir. Dolayısıyla ile tüm bir topluma hâkim olan şey karşılıklık ilkesinin yokluğu ve metalar aracılığıyla ortaya çıkan belirsizlik ve yabancılaşma duygusudur. Meta mantığında değişim değeri yolu ile tüm nesnelere birbirleri ile ilişki kurmaları sabitlenmiştir. Öyle ki Marx metaları konuşarak bizim birbirimiz arasındaki tek iletişimimiz değişim değerimiz, bizim kullanım değerimizin bir anlamı yok demektir.

"Metalara dili olsaydı şöyle derlerdi: kullanım- değerimiz insanları ilgilendirir. Nesne olarak o bizim bir parçamız değildir. Nesne olarak bize ait olan şey değişim değerimizdir. Meta olarak doğal ilişkilerimiz bunu tanıtlar. Birbirimizin gözünde, değişim değerinden başka bir şey değiliz" (Marx 2000: 92) (Marx'dan Aktaran Zorlu, 2006b, S.65)

Böylelikle nesnelere var olan simgesel anlamı dışlayan Marx, bütün nesnelere birbirine eşitleyen sürecin aslında insan yaşamının uzamasına neden olan zorunlu bir esaret süreci olan emekten kaynaklandığını öne sürmektedir. Sistemin salt yararlılık ve değişim değeri üzerine kurulmuş olması tüketilen tüm nesnelere bir işlevsellik

mantığı gereğince tüketilmesini salık verir. Böylelikle sistem bu yararlılık anlayışına uygun bireyler de üretmiş olmaktadır. Aydınlanma düşüncesi ve Marksist terminolojinin katkıları ile bir işlevsellik ve yararlılık düşüncesi üzerine inşa edilen sistemin bu özelliği yakın dönemde doğa üzerinde kurulan egemenliğin sonuçlarından birisidir. Doğa günümüzde insan düşüncesine hizmet eden ve ürkütücülüğü kalmamış bir doğa olarak ele alınmaktadır. Metaforik anlamda doğa ile ilgili olan her şey belli bir işlevselliğe oturtulmuştur. Hem doğanın gücünün bahsedildiği hem de modern hayatı kolaylaştıran nesnelere hayatın anlamını oluşturmaktadır. Öyle ki insanın doğa düşüncesi ile modern düşüncenin uyumlu bir biçimde ilerlediğini görmesi vicdanlarda rahatlatıcı bir etki yapabilmektedir. Tüketim sisteminde doğa hem insan varlığının bir uzantısı hem de onun unutulmuş olduğu değerlerin bir göstergesi olarak işlev görür. İnsan varlığının uzantısı olarak tüm modern nesnelere sayılabilirken, geçmişe gönderme yapan ve özlemi çekilen doğa düşüncesinde ise tüm nesnelere işlevlerinden soyutlanmışlardır. Teknik anlamda güçlü bir doğa aslında insan özelliklerinin ve insan bedenine yönelik işlevselliğin modern dünyadaki tezahürüdür. İnsan bedeninin uzantısı olan teknik -yani kendisi ile uzlaşma içine girilerek insanın parçası yapılan doğa- tüm dünyayı sarıp sarmalamıştır.

Sanayi kapitalizmi döneminde üretim araçlarının gelişmiş olması üretim esnasında işçinin herhangi bir yetkinliğe sahip olmasını gerekli kılmadığı gibi, tüketim araçlarının gelişmesi de nesnelere tüketimi esnasında belli bir yetenek sahibi olmayı gerekli kılmamaktadır. Bu da nesnelere ve insanlar arasındaki ilişkinin fiziksel bir ilişki olmaktan çıkarak bir reflekse dönüşmesine neden olmuştur. Bu bağlamda odun keserken balta ile kurulan ilişki ile cep telefonundan mesaj gönderirken kurulan ilişkiyi karşılaştırılabilir. Birisinde sürecin direk içerisinde iken diğerinde sadece gözlemci konumuna düşülmüştür. Kısacası tüketim sistemi tüketicinin her türlü edimini üstlenen nesnelere yaparak tüketiciyi bu nesnelere gözlemcisi konumuna indirgemıştır. Nesne kullanımını konusunda iktidarın teslim edildiği tüketicinin egosu şişkin bir hal almaktadır. Nesnelere teknolojik işlevlerini sanki kendisine bağışlanmış ilahi bir güç gibi algılayan modern insan, geleneksel anlamda nesne ile kurduğu fiziksel ilişkinin yerine, özelliklerini kat be kat arttıran kendi fizyolojik ve zihinsel yapısı ile uyumlu nesnelere yönelmiştir. İnsan kulağının duyamadığı bir iletişim biçimi olarak telefonlar, cep telefonları, insan gözünün göremediği yerler için dünyadan haber veren televizyonlar. (Baudrillard, 2010) görünüşte insanı kat be kat yetkinleştiren bu özellikler nesnelere ile olan geleneksel ilişkilerin ve jestlerin zamanla kaybolmasına neden olmaktadır. Bu hali ile kapitalist sistem aslında her şeyi toplum adına üstlenen bir sistemin bu özelliğinin bütün

süreçlere yayıldığını göstermektedir. Simgesel düzene ait olan jestlerin kaybolması sonucunda insanın nesnelere ile olan ilişkisi yitmiş, nesnelere üzerinde denetleyici olurken bir yandan da nesnelere tarafından denetlenen bir nesne haline indirgenmesine neden olmuştur.

1.4.2. İşlevsel Nesnelere

İnsanoğlunun, kendi bedeninin ve fiziksel özelliklerinin bir uzantısı olarak gördüğü işlevsel doğa modeli insan yaşamına hizmet eden bir işlevsellik içinde iken, tüm bu işlevsellik düşüncesinin yerine kaybetmiş olduğu simgesel ilişkileri koymak isteyen modern insan için ise doğa düşüncesi hiç elde edilememiş uzak bir geçmiş, insanın sırtını döndüğü ve tekrar elde edebilmek için bir nostalji üniforması giydirdiği modeldir. Bu modelin içerisinde işlevselliğinden soyutlanmış her nesne gösterge değere dönüşmektedir. Bu bağlamda eskiden ev aydınlatmakta kullanılan kandillerin günümüzde kullanılmamasına rağmen evlerde hala var olma nedeni geçmişe bir gönderme yapmaktır. Eski nesnelere işlevsel anlamda halen bir işe yaradıklarına rağmen onların asıl işlevselliği buldukları mekan ve geçmişle aralarında bir bağ kurmalarına yarayan kültürel özellikleridir. Geçmişe gönderme yapan nesnelere hem insana kendi çocukluğunu hatırlatmakta hem de bilmediği bir geçmişle nostaljik bağlar kurarak sürekli bir hayat yaşadığı hissine kapılmasına sebep olmaktadır. İkel insan nesnenin işlevselliği ile ilgilenmemektedir. Onun için önemli olan nesneyi elde ettiğinde duyacağı haz ve nesne ile kuracağı güçlü bağda gizlidir. Modern insanlarda aynı şekilde kendilerinden çok önce yaşamış ancak günümüze kalmış nesnelere ellerine alırken o nesnelere ne işe yaradığını bilmezler. Yine de o nesnelere ile belli bir bağ kurarlar. Bu bağlamda Modern insanın antika nesnelere yönelik bu ilgisini ilkelerin ölü ataya ve nesnelere yönelik ilgiye benzetmek mümkündür.(Baudrillard, 2010) Modern insan için önemli olan nesnelere var olan bir nostalji hissini yaşayabilmek ve anlamadığı değerler tarafından sarılarak, belki de çocukluk çağındaki bir baba figürü tarafından koruma altına alınmak ya da soydan gelen özelliklerin yadsındığı bir düzende kendi karakterine biçmiş olduğu soyluluk ile bir bağlantı kurmaya çalışmaktır.

Sahip olunan şey her zaman işlevinden soyutlanmış ve kişinin bir parçası şeklinde algılanan nesnedir Bu düzeyde ele alındıklarında sahip olunan bütün nesnelere aynı soyutlama süreci içinde yer aldıkları ve kişinin bir parçası oldukları ölçüde de karşılıklı olarak birbirlerine gönderme yaptıkları görülmektedir. Böyle bir durumda, kişinin, sahip oldu-

ğu sistemli bir görünüm sunan nesnelere aracılığıyla kendisine kişisel, özel bir dünya kurmaya çalıştığı söylenebilir. (Baudrillard, 2010 S.107)

İşlevinden soyutlanmış ve kişinin bir parçası şeklinde algılanan nesne; değer paradigmasına ait olan bütün süreçleri dışlayarak yerine müzayede süreciyle bağlantılı olan koleksiyon tutkusunu koymaktadır.(Baudrillard, 2010)

1.4.3. Koleksiyon Süreci

Baudrillard'a göre koleksiyon tutkusunun gerisinde gündelik yaşamdaki nesnelere işlevsel özelliklerinden sıyrıldığı bir bilinç alanı vardır. Koleksiyon yapmak hem cinsellikle ilişkili bir tutku -belki bir arzu nesnesi, ama illaki de bir nesne- hem de insanın o olmadan kendisini eksik hissettiği, tüm duygularının tercümesi olabilecek bir nesneye sahip olma saplantısıdır. Koleksiyon tutkusu biriktirmeye özgüdür. Biriktirme, bir şeyleri düzenleme ve düzene sokma çabasının gerisinde psikolojik bir eksiklik yatmaktadır. Nesnelere hepsi işlevlerine ya da insana hissettirdiği duygular bağlamında sınıflandırılmakta ve insanın nesneye ithaf ettiği yerleşik duyguları ne zaman isterse ona tekrar yaşattırmaktadır. İnsan ancak kendisi ile eşit konumda olmayan varlıkların koleksiyonunu yapabilir. Ona seslenemeyecek, ona karşı gelemeyecek ve onun hissettiği duyguları değiştiremeyecek şeyler koleksiyon nesnesi olabilir. Bu bağlamda koleksiyon nesnesinin bir cinselliğinin olmaması gerekmektedir. Nesne ve hayvanlar cinsellikten yoksun oldukları sürece insanın hayal kırıklığıyla sonuçlanan cinsel ve duygusal deneyiminin yerine geçebilirler. Başka bir deyişle insanların hayal kırıklıklarını sevebilmelerinin tek yolu onları cisimleştirmelerinden geçer. Bunun yanında koleksiyon nesnesinin hayal kırıklığı yaratmadıktan sonra bir cinselliğinin olması da çok önemli değildir. Buna örnek olarak ortaçağdaki harem ve harem sultan arasındaki ilişkiyi verebiliriz. Haremdeki kadınların cinselliği vardır. Ancak sultanın kontrolündeki haremde kadınların yalnızca sultana payidar olmaları ve cinselliklerini başka hiç kimse ile paylaşmamaları onların sultan gözünde birer nesne sıfatına indirgenmesine neden olmaktadır. Canlı ya da cansız ne olursa olsun insanı nesne konumuna getiren şey tam anlamıyla sadakattir. Öznenin kontrolünde olarak ilişkiye açık olabilmek harem nesnelere konumda tutan şeydir. Harem içerisinden bir kadının sultana diğerlerinden farklı bir duygu ile bağlanması bu özne nesne ilişkisini bozar. Yani önemli olan kendini tam anlamıyla karşı tarafa adamak ve karşılığında kendi duygularını işin içine katmamaktır. Nesnelere duyguların tercümesi olmasına rağmen duyguları olmadığı için insanın yerleşik duygularını değiştiremezler. Nesneden farklı olarak insanlarsa ilişkilerini tekrar kurabilir ve birbirleri üzerinde hakimiyet kurmak isteyebilirler. O zaman nesne ile özne arasındaki adanmışlık ilişkisi sekteye uğrar.

'Maurice Rheims: "İnsan için nesne tıpkı okşanmaktan hoşlanan ve karşılık vermeye çalışan, daha doğrusu sadık bir ayna gibi gerçek imgelerden çok arzulanan imgeleri yansıtan bir tür görünmeyen köpeğe benzemektedir" (S. 50) demektedir. Baudrillard, 2010 S.110)

İnsan ilişkilerine yüklenemeyen ancak nesnelere yüklenebilen tek şey sadakattir. İnsanlar konuşur ve açığa vurur nesnelere ise susar ve biriktirir. Nesnelere ithaf edilen değer bireyin kendi benliğine ithaf ettiği değerdir. (Baudrillard, 2010) İnsan kendi benliğini ne kadar sever ise nesnelere de o kadar sevmektedir. Nesnelere cinsel düzeyde gerçekleşmiş olan bir hayal kırıklığının dışavurumudurlar. Bastırılan duyguların yerine ikame edilen nesnelere gündelik yaşamda bastırılmış ancak her an hortlamaya hazır bir cinselliğin göstergesi olarak insanın yanı başındadır. Oysaki asıl sorun cinsel açıdan engellenmiş ve hayal kırıklığına uğramış bireyin nesnelere yüklediği anlamdır. Bir şey yasaklandığı vakit ona karşı olan derin duygular sapkın bir hal alabilmektedir çünkü insan kendisini arzu nesnesinden ayıran şeyin bu nesnenin özsel nitelikleri ile ilgili olduğunu düşünür. Dolayısıyla çok sevilen nesne eğer kendisinden kaçtı ise onu atomlarına kadar ayıracak inceleme sürecine maruz bırakır. Öznenin uzaklaştırılan ya da ona yasaklanan her şey daha çok incelenmeye maruz bırakılır. Tüketim toplumunun pornografik bir kültür olması buradan kaynaklanmaktadır. Pornografide bütün uzuvlara çok fazla yaklaşan kamera gerçek bir cinsel ilişki anını göstermez. Onun gösterdiği engellenen cinsel ilişkinin en derininde yatan şeydir. Dolayısıyla arzu nesnesinin gerisindeki şey yokluktur ya da arzulayan öznenin umduğundan daha farklı bir şeydir. İnsanın arzuladığı şeyleri kendisine uzak kılan şey çoğu zaman nesnenin özellikleri değil, nesnenin bu dünyadaki varlığını belirleyen kültürel paradigmalardır. Nesne ancak ona dokunma izni verilmediği anda bir tabudur.(Freud,1996) Ve bir nesne hangi sebeple olursa olsun bir insan için tabu haline getirilirse o nesnenin yerine farklı nesnelere ikame edilerek yine ilk nesne ile bağlantılı bir anlam paradigması oluşturulmaktadır. Ya da o nesneye sahip olunarak o nesnenin öznenin ayrı durmasına neden olan şey yine nesnenin içeriğinde aranmaktadır. Bu nedenle ister insan olsun isterse de gerçekten birer nesne, nesnelere kitleden ayıran şeyler nesnelere içeriği değil onlara ithaf edilen anlamlardır ve nesnelere ithaf edilen anlamlar nesnelere ilişkili olan kullanım değeri ve değişim değeri anlamlarından soyutlandıkça ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla tüketim toplumundaki nesnelere gelişmişlik düzeyi ancak onu üreten insanları ilgilendirmektedir. Tüketim toplumunun tamamını ilahi bir güç tarafından bahşedilen bir süreç olarak yaşayan (Baudrillard, 1997) tüketim insanı için nesnelere gelişmişlik düzeyleri değil kendi arzularına ve toplumsal konumlarına yönelik ilgileri önemlidir. Bu

bağlamda kullanım ve değişim değerini dışlayan müzayede sürecinde, nesneye ilkel toplumlardakine benzeyen statüsel ve toplumsal anlamlar yüklenmektedir.

1.4.4. Müzayede Süreci

Metaların üretiminde anahtar kavram olan emek olgusunun ölçülmesine yarayan değer kavramının yerini ilkel toplumlara özgü mantıksal açıklamadan yoksun bir müzayede süreci yani bir değiş tokuş aşaması aldığından bu nesnelere verilen önem yalnızca simgesel bir şekilde ölçülebilmektedir. Dolayısı ile günümüz tüketim toplumlarında nesnelere atfedilen değer kullanım ve değişim değerinden bağımsız hale gelecek tam da ilkel dönemdekine benzer bir güdü ile tüketim ve statü için harcanmakta değişim ve kullanım değerini dışlamaktadır. (Baudrillard, 2009b) Statü ve itibar elde etmeye yarayan şeyler ilkelerde nesnelere yok edilmesine yönelik bir süreç iken, modern toplumların değiş tokuş süreci olan müzayedede nesne, araç konumundan amaç konumuna yükselmiş ve bir itibar göstergesi olmuştur. İkel toplumlar itibar için yok edip yıkarken modern toplumlar itibar için pahalı nesnelere elde etmeyi hedeflemektedirler. Böylelikle bütün duygusal boşalımlardan sonra alıcının elinde, salt ruhsal bir tatmin ve statü göstergesi olarak sahip olduğu nesneye gösterilen itibar kalmıştır. Nesne dolayımı vasıtası ile nesnesine gösterilen itibarı kendine gösterilen itibar sürecinden ayrı görmeyen modern insan için nesne itibarın sembolü olmuştur. Böylelikle ilkelerde malın yokluğu ve harcanması anlamına gelen itibar modern toplumda nesneye gösterilen itibarla yer değiştirmiştir. İtibarın nesneye yönelik bir ilgi olmasının nedeni kolektif amaçlarından sıyrılmış bir harcama ediminin belirli bir kod aracılığı ile üretiliyor olmasından kaynaklanmaktadır.(Baudrillard, 2009 b) Bu kod tüketim toplumunun kalıpları tarafından belirlenir. Değişim ve kullanım değerini dışlayan ve her iki değere de egemen olan gösterge değişim değerine göre satın alınan tüm nesnelere birbirleri arasındaki ilişki statü odaklıdır. Dolayısı ile *ekonomik değişim değerinin gösterge/değere dönüşme hızına koşut bir şekilde simgesel değer de gösterge değere indirgenmiştir.* (Baudrillard, 2009b S.142) Müzayede süreci ile hayata geçirilen süreç ne kullanım değeri ne değişim değeridir. Nesnelere birbirleri karşısında bir itibar göstergesi olarak yer aldığı bu düzene gösterge değişim değeri denmektedir. Bu biçimsel mantıkta nesnelere arasındaki karşıtlığı sağlayan ve nesnelere statü değeri kazandıran unsur seri ve model arasındaki karşıtlıktır. (Baudrillard, 2010 S.169)

1.4.5. Modeller Ve Seriler

...Bir nesnenin diğlerinden ayrılmasını sağlayan en küçük "özgün" farklılık (Baudrillard, 2010 S.177) olarak tanımlanabilecek olan model kavramı çok seçenekli yapısı ile üst sınıflara hitap eden bir nesne grubunu belirtirken, seri imalat ürünleri genel anlamda modeli örnek alarak daha geniş kitlelere yayılan ancak daha türdeş ve standart bir nesne grubunu belirtmektedir. (Baudrillard, 2010 S.184) Model ve seri arasındaki farkı ortaya koyan şey toplumsal düzendir. Toplumun üst sınıflarının nesne kullanımından kaynaklanan farklılıklar modelde ortaya çıkmıştır. Modeller stil sahibi nesnelere. Farklılığın temelinde modellerin bir stile sahip olması yatmaktadır. Ekonomik anlamdaki alım gücü ise seri ya da modele sahip olma nüansını belirlemektedir

Soylu kişi/ayrı özelliklere sahip toplumsal bir kesime ait ayrıcalıklı bir varlık değildir; soyluluk onun diğlerinden ayırt edilebilmesi için bahşedilmiş bir lütuftur. Her yerde karşılaşılan bu kavramsallaştırmanın nesnelere düzeyindeki eşdeğerisine biz "stil" diyoruz. (Baudrillard, 2010 S.170)

Modele yani soyluluğun kendisine sahip olmanın ardında insanın kendisine bile itiraf etmekten çekindiği bir gerçek; doğuştan gelen eşitsizliklerin giderilmesi yatmaktadır. (Baudrillard, 2009) Kapitalist toplumlarda soyluluk kavramının eşdeğeri olarak adlandırılan modellerin yapımı aşamasındaki el emeğinin gittikçe azalması ve nesnelere seri üretimine yol açan teknolojik gelişmeler, model ve seri arasındaki farklılıkların gitgide azalmasına bu iki değişkenin birbirlerine benzemesine yol açmaktadır. Model ve serinin birbirine bu kadar benzediği bir ortamda modeller bir stil sahibi olmaktan uzaklaşarak toplumdaki herkes tarafından ulaşılabilen, işlevsel nesnelere haline dönüşmüştür.(Baudrillard, 2010 S.171) Stil sahibi nesnelere ancak üst basamaklardan alt basamaklara doğru giden sınıfsal farklılaştırma sayesinde toplumun geneline yayılmaktadır. Sınıfsal farklılıkların ortaya çıkmasına neden olan koda göre yükseltilmenin en doğru yolu gösterge değeri en yüksek ürünlerden tüketebilmekten geçer. Toplumsal değerler nesnelere üzerinden sağlanan bir farklılaştırma ve prestij mekanizması üzerinden yürür.(Baudrillard, 2009b) Toplumsal anlamda yalnızca nesne değil insan da statüyü yansıtan bir nesne konumuna indirgenmiştir. İnsanlar toplumsal özlem ve arzularını çocukları, eşi, dostları ya da nesnelere aracılığıyla dışa vurmaktadır. Bu bağlamda ailenin göstergesi ortaçağda kadınlar iken (Veblen, 2005) tüketim toplumu ile birlikte bu göstergelere çocuklar da dâhil edilmiştir. Özellikle okuyamamış işçi sınıflarının çocuklarının okuması bu duruma bir örnektir. Bu nesnelere; ya da nesnelereleştirilen insanlar aracılığıyla her birey, her grup hem kurulu düzende kendine bir yer edinmek

hem de kişisel gelişimi doğrultusunda bu düzeni bozmak istemektedir. (Baudrillard, 2009b)

Nesnelerin toplumsal bir ilerleme göstergesi olarak gösterilmesinin altında yatan asıl gerçek tüketim toplumunun demokratik bir ideoloji fikri ile desteklenmesidir. Kendisini bir ilerleme modeli gibi sunmaya kalkan Demokrasi kavramı kendi üstlenemediği sorumlulukları tüketim sisteminin önüne atmıştır. Adalet, eşitlik vb. kavramların eksikliği toplumun ancak ihtiyaçlar ve tatmin ilkesi önünde demokratik haklara sahip olması vaadi ile gizlenmektedir. Nesnelere karşıdaki eşitlik söylemi daha güzel bir dünyaya olan eşitlik söylemi ile karıştırılmıştır. Dolayısıyla tüketim toplumunda daha saygın olmanın koşulu yüksek kesimdeki insanların sahip olduğu nesnelere, yani stil sahibi modellere sahip olmak şeklindeki çarpık algıya yol açmıştır. Bu çarpık algı demokrasinin eşitliğe dayanan çizgisel söylemin sistem ve toplum tarafından içselleştirilmesine yol açmıştır. Sistemin söylemine kanan kitleler modeller karşısında eşitlik kazanmak için daha fazla çalışmaya başlamışlardır. Oysaki toplum modellere ithaf edilen gösterge değeri bağlamında eşitsiz ve bölünmüş haldedir. Kullanım değeri önünde eşit olan insanlar gösterge değişim değeri önünde eşit değildirlir. Bunun nedeni, eşitlik söyleminin bir yandan kültürel sistem olarak adlandırılan bir farklılıklar koduna yaslanması,(Baudrillard, 2010 S.190) öte yandan üst sınıflardan alt sınıflara doğru yayılan bir farkındalık ayrıcalıkları ve yenilenme yasasına (Baudrillard,1997 S. 70) göre düzenlenmesinden kaynaklanmaktadır. Her toplumsal katmanı diğerinden ayıran ayırt edici göstergeler vardır. Ayırt edici gösterge sonsuza dek başka göstergelere gönderme yapar. Yani önce kaşar peyniri önündeki eşitlik söz konusu iken daha sonra Porsche önündeki eşitsizlik ön plana çıkar. Böylece tüketici kesin bir tatminsizliğe sürüklenir. Buna bağlı olarak ihtiyacın herkese eşit olarak dağıtılması öncelikle seçkin sınıfın elinden geçmesine bağlıdır. Herkes için demokrasi zamansal olarak hep rötardır. (Baudrillard,1997) Sistem Baumann'ın bahsettiği atlet gibidir. Modeller her geçen gün yenilenmekte ve kişi modeli alırken bir yenisini çıkmaktadır. Böylelikle herkes modele aynı anda sahip olamamaktadır. Tüketim toplumu görünürde tüm modeller önünde bir eşitlik sağlamaktadır. Ancak tam da bu yüzden sistemin kendisi bir eşitsizlik ve çözümsüzlük üreticisine dönmüştür.(Baudrillard, 1997) Nesne ve mallar önündeki eşitsizlik süreci ise sürekli yüceltilen ve büyüme ile eşdeğerli tutulan bolluk kavramı ile aşılmaya çalışılmaktadır.

1.4.6. Bolluk, Büyüme Ve Artık

Nesnelerin niceliksel anlamda artırılmasına dayalı bolluk kodu aracılığı ile toplumun geneline mutluluk ve bireysel statü vaadi verilmektedir. Niceliksel anlamda öl-

çülebilir her şey mutluluğun göstergesidir. Niceliksel olanın yüceltilmesine sebep olan şey pozitivist bilimlerin tüketim toplumuna ve batı evreninin geneline yapmış olduğu vurgudan başka bir şey değildir. Tüm anlam paradigmalarının pozitivist ve niceliksel olgulara indirildiği batı düşüncesinde niceliksel olmayan, somut göstergeler ile ölçülemeyen mutluluk şüphe ile karşılanır ve tüketim sisteminden dışlanır. Nesnelere niceliksel fazlalık mutluluğun garantisidir. Kitleleri bu söyleme uyduran da sistemin tüketiciye sunmuş olduğu vaatlerin gerçekleşebileceğine duyulan inançtır. Bu bağlamda sistemin devamlılığını sağlamak için ortaya sürülen yapay ihtiyaçlar; cep telefonları, bilgisayarlar, oyun konsolları, sosyal ağ iletişimi... Temel ihtiyaçların; demokratik haklar, yollar, sağlık vb. giderilmemesini maskeler. Yine de üretilen her şeyin olumlu ve kutsal olmasından hareketle tüm bu yapay ihtiyaçlar Gayri safi milli hâsılalarda yer alarak büyümenin olumlu bir sonucu olarak yer alırlar. Dolayısı ile tek nesnel sonuç, rakamların ve bilançoların hastalıklı büyümesidir. (Baudrillard, 1997 S. 37) Büyümenin bolluk, bolluğun ise mutluluk olduğuna dair çarpık algı insan ve doğa arasındaki ilişkinin bir sınırsızlık ilkesine dayanmasından kaynaklanmaktadır. Bolluğa olan bu inanç toplumların büyüme koşullarının ancak bolluk ortamında gerçekleşebileceği düşüncesine dayanmaktadır. Modern insan bu bakış açısı ile bolluğun doğal bir kavram olmadığını tüketim düzeninin bir ürünü olduğunu yadsımaktadır. Dolayısı ile tüketim toplumunda var olan şey büyüme değil bolluğa dayalı bir eşitsizlik üretimidir. Tüketim toplumunun bir eşitsizlik ve çözümsüzlük üzerine oturma nedeni sistemin sürekli olarak bir artık bırakıp sonrasında yeniden bu artıkları üretmesinden kaynaklanmaktadır. Sürekli üretilen artık ve bu artığın harcanmadan sürekli dönüştürülmesi -kâğıtların dönüştürülmesi camların dönüştürülmesi, araba hurdalarının dönüştürülmesi, ilişkilerin dönüştürülmesi- büyüme sisteminin karşı karşıya gelmekten korktuğu bir kıtlığın engelleycisidir. Artık ürünün, tekrar üretilmeyeceği ve harcanabileceği düşüncesi kıtlık ve yoksulluk göstergesidir. Bu yüzden atılmış ekmekler, hurdalar ev aletleri, imgeler ve hatta söylemler tekrar üretilmektedir. Artık, devamlı üretime katılarak olumlu bir güç haline getirilir. Ekonomik anlamdaki büyüme ile eşdeğer bu artığın tekrar sisteme entegre edilmesi her defasında yoksullar ve zenginler arasındaki uçurumu derinleştirir. Bir türlü yok edilemeyen artıklar yüzünden sürekli olarak yenilenen ürünler ve kültürel göstergeler arasındaki mesafenin tekrar açılmasına neden olur. Bu mesafenin sürekli artması 1960'lardan itibaren biriken ölü emeğin varlığına dayanmaktadır. (Adanır, 2008 S. 81) Bu muazzam birikim yani artıkların yeniden üretilmesi ve gelişen teknolojilerin bilişsel yeniliklere yol açması sonucunda ekonomi politik evreninde meta üretimi-

ne dayalı olan bir yapılanmanın yerini kültür, eğlence, hizmet ve iletişim sektörlerine dayalı bir yeniden üretim düzeni yani simülasyon almıştır. (Adanır, 2008 S. 15)

1.5. Simülasyon Evreni Ve Tüketim Toplumu

Biyolojik ve fizyolojik ihtiyaçların sınırsızca tatmin edildiği bu ortamda temel ihtiyaçların var olduğu bir gerçeklik evreninin yerini, yeniden üretim düzeni içerisinde biriktirilerek sisteme katılan ve artık haline geldikten sonra harcanmayarak tekrar sistemin içerisine sokulan nesnelere, imgeler, iletişim biçimleri vb.nin belli bir kod doğrultusunda tekrar üretildiği bir simülasyon evreni almıştır. Dolayısı ile bahsedilen sistem ekonomik olmaktan daha çok kültürel ve politik olanın üretimini sağlamaktadır. (Adanır, 2008) Baudrillard'a göre Simülasyon gerçeğin tüm göstergelerine sahip olduğu halde gerçek olmayan şeydir.

İmgeye özgü çeşitli aşamalar şöyledir. Derin bir gerçekliğin yansıması olarak imge(mizansen sanatı, gerçekçi resim vb.) Derin bir gerçekliği değiştiren ve gizleyen imge (metaforlar ve ikonalar) Derin birer gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge (tanrıları imgesel hale getiren ikonalar) Gerçeğin hiçbir çeşidi ile ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simülakrı olan imge(tv haberleri) (Baudrillard,1998 S. 20)

Baudrillard'a göre simülasyonlar 18. yy. Burjuva düzenin ortaya çıkardığı demokratik söylemlerle birlikte geleneksel anlamından sıyrılan göstergelerin toplumun geneline yayılması ve bu yayılma sonucunda oluşan bir geçişlilik ve ayrımlaştırma süreci sonucunda ortaya çıkmıştır.(Baudrillard, 2009 S. 87)Hala bir gerçekliğe gönderme yapan simülasyon evreninin tüketim toplumunun başlangıç noktası olan 1968'lere kadar sürdüğü söylenebilir. (Adanır, 2008 S.14) Simülasyonlar hemen bütün dönemlerde var olmuşlardır. Örneğin; Ortaçağda kişiselleştirilen tanrı imgesinin yerini alan ikonalar doğaya yeniden hayat veren tanrısal gücü kilisede canlandırmayı hedefleyen birer simülakrlardır.(Baudrillard, 1998b) Her simülasyon aşamasının gerisinde inanılan ya da inanılmak istenen bir illüzyon varken tüketim toplumu ile birlikte ortaya çıkan simülasyonlar hiçbir gerçeklik ya da illüzyon evrenine gönderme yapmamaya başlamışlardır.

1.5.1. Simülasyon Evreninin Doğuşu

Batı dünyası simülasyon evrenine 19. yy'da ortaya çıkan ve ilerlemeye yönelik söylemleri ile insanları kolektif anlamda bir geleceğe taşıyan modernizm düşüncesinin

sona ermesi ile ulaşmıştır. Aydınlanma dönemi öncesinde gündelik yaşamı Hıristiyanlık dininin belirlediği metafizik ilkelere göre yaşayan ve tüm anlam ihtiyaçlarını din üzerinden tamamlayan Batı toplumlarında içinde yaşanılan dünya kolektif bir çaba ile geleceğe duyulan özlemlerin gerçekleşebileceğine inanılan bir dünyadır. Geleceğe ve eşitliğe dayanan güzel bir dünya özlemi insanların bireysel düzlemde çektikleri sıkıntıları geri plana atmalarına, onları ertelemelerine neden olurken geleceğe dair duyulan umutlar içinde yaşanılan gerçekliği de katlanılabilir hale getirmektedir. Çok çalışarak ve tanrı buyruklarına uyarak kendisine, çevresine ve ulusuna güzel bir miras bırakmak isteyen insanın bu inanişinde kendilerine en güzel illüzyonu sağlayan tanrı varlığının etkisi büyüktür.(Adanır, 2008) Püriten etiğe etki eden aydınlanma düzeni çerçevesinde ortaya çıkan Modernleşme kavramı da bu dünyada var olabilecek bir cennet ihtimalini gerçekleştirmeyi vaat etmektedir. Dolayısı ile batı toplumları kendi inanişlerini belirleyen metafizik ilkelerden uzaklaşarak bu dünyada yaratılacak bir cennet hayaline doğru ilerlerler. Modernleşmenin bu bağlamda ürettiği kavram; gerçeklik ilkesi insanların içinde buldukları durumdan daha iyi bir aşamaya olan inançlarını pekiştirmiştir. Ancak batı toplumları modernizmin koymuş olduğu bu ideal düşünceyi çarpıkta olsa geçmeyi başarmışlardır. Bu bağlamda tüketim toplumunda önce büyük anlatılara sonra bu illüzyonlara olan inanç yitirilmiştir. Modern toplumlar belli bir refah düzeyini tutturunca yani simülasyon sürecine girince de kolektivist düşünce ortadan kalkmış, bireylerin problemleri öne atılmaya başlanmıştır. (Adanır, 2008 S. 77) Batı evreni maddi anlamda sahip olduklarını yitirmemek adına olmayan bir gerçekliğin var olan gerçekliğin yerini aldığı bir evrene dönüşmüştür. Aydınlanmacı geleneğin kendisine koyduğu büyük hedefleri geçmesi ile birlikte bir kısır döngü içerisine giren bu evren politik, kültürel ve toplumsal dinamikleri kapsamaktadır. (Adanır, 2008) Artık bu sistem geriye dönüşü olmayan tersinmez bir sürece yani simülasyon evrenine yol açmıştır. Simülasyon gerçeğin yerine geçen, gerçek gibi davranan işlemsel bir gerçekliktir. Simülasyon evreninde tüm nesnelere, imgelere, hizmetlere, haberlere vb. şeylere anlamını veren şey onları belirleyen şey ekonomi politik düşüncesine ait olan ticari değer yasasını egemenliği altında tutan ve hiçbir gerçekliğe gönderme yapmayan yapısal değer yasasıdır.(Baudrillard, 2009) Oysaki tüketim toplumunu yöneten iktidarlar hala belli bir ideolojinin ve belli bir gerçekliğin var olduğunu düşünmektedir. Bu bağlamda sistem kendisine gösterilen hedefleri geçmiş olmasına rağmen hala illüzyonlar sistemine gönderme yapan bir simülasyon modeli olduğunu savunmaktadır. (Baudrillard, 1998) Bu simülasyon modeline göre maddi açıdan doyuma ulaşmış toplum ahlakın, ailenin, demokratik hakların ve özgürlüğün var olduğu bir tüketim evreni içerisinde mutlu ve

mesut yaşamaktadır. İktidarların tüm bu gerçeklik söylemlerine rağmen, simülasyon evreni toplumun geleceğe dair ortak algılarının ve hayallerinin sonlanmasına yol açarak kolektif hedeflerden uzaklaşmaya neden olmuştur. Tüketim toplumunda öncelikli olan, artık geleceğe ve içinde yaşanılan gerçekliğe dair istekler, arzular değil belli bir refah düzeyine ulaşıldığı için yalnızca kendi hayatı üzerine kapanan bireyin bir kimlik edinme ihtiyacıdır. Sistem bireye bir kimlik verme sorumluluğunu, büyüme sisteminin ihtiyaçları doğrultusunda bir ihtiyaçlar sistemi yaratarak üstlenmekte ve tüketiciye sunmaktadır. Böylelikle tüketim toplumunda yaşayan bireyler üretim kavramı etrafında anlamını bulan ve genelleştirilen toplumsal yapıya bakarak kendilerini bir ihtiyaçlar sistemine göre anlamlandırmaktadırlar.(Baudrillard, 1998) Bu üretim sistemi bir bakıma insanların kendilerine bakmak için kullandıkları ayna gibidir. Bu bağlamda Lacan'ın ayna evresi ile bağlantı kurulmaktadır. Ayna evresinde bebek gelişim çağında aynaya bakarak kendi imgesi ile benzerlikler kurmakta ve kişiliğini oluşturmaktadır. Aynı şekilde tüketici de yeniden üretim sistemi tarafından kendisine sunulan olanaklar sayesinde hayatı ve yaşamı öğrenmeye çalışmakta ve kendisini sistemin söylemlerine göre anlamlandırmaktadır. (Baudrillard, 1998 S.16)

Düşlerin devlet kontrolü altında bulunduğu bir sırada, gerçeklik kendini bir düşünmektedir. (Baudrillard, 2003 S.76)

Tüketim sistemi üretimin aynasıdır yani düşler sistemin kontrolü altındadır. Böyle bir durumda sisteme hitap eden insanlar tüketerek ve içlerinde buldukları dünyada yaşayarak gerçek arzularını tatmin ettiklerini sanmaktadırlar. Oysaki tüketim toplumunda üretim düzeni tatmin düzenini yadsıyarak onun yerine geçmiştir. Üretilen nesnelere bireyin değil, sistemin ihtiyaçlarına yöneliktir. İhtiyaç tatmin edilirse keyfi süreç bir başka düzende ortaya çıkmakta ve farklılık isteğini karşılamaktadır. Kişiliğin gelişiminde ve oluşumunda bundan sonra hayati öneme sahip olan tüketim sistemi kendisine bir kimlik edinmek isteyen bireye bir kişiselleştirme aracı olarak bir farklılık yani *toplumsal anlam arzusunu* (Baudrillard, 1997) karşılayacak olan yapay nesne ve hizmetler sunmaktadır. Bu bağlamda tüketim toplumunda kadına kadınlık erkeğe erkeklik doğal olana doğallık, sağlıklı olana sağlık, güzel olana güzellik satılmaktadır. Ahlaki açıdan kendisine bağımlı, görevlerini yerine getiren, sorumlu bir özne yaratan sistemi daha sonra bakışlarını insan bedenine çevirir çünkü tüketim toplumunda bir kişilik oluşturabilmenin en etkili yolu bedeni yeniden tanımlamaktan geçmektedir.

1.5.2. Tüketim Toplumunda Beden Ve Boş Zaman Etkinlikleri

Bedenin ruhun yerine geçtiği tüketim toplumunda bedeni simgeleyen bütün değerler, giysiler, kaslar, cinsel organ, ten ve tüm bunların parçalara ayrılmış görünüş-

mü bir mülkiyet hakkına dönüşmüştür. (Baudrillard, 2009) Tüketim toplumunda güzelliğin ölçütü incelik ve zarafettir. Sanki yıllardan beri gelen fazlalıklarını atarak yok olma noktasına gelmek isteyen bir vücut ideali, klasik çağdan soyut sanata kadar gelen sanat tarihinin yadsınması, baskılarla geçen kadın tarihinin yadsınması gibi süreçlere benzer. Her açıdan güçlü olabilmenin ilk yolu güzel görünmekten geçmektedir. Bu bağlamda erkekler Antik Yunan dönemindeki heykelleri andıran bir vücut yapısını, kadınlar ise Afrodite olmayı arzulamaktadır. Güzel olmanın yolu öncelikle sağlıklı olmaktan ve tıbbi muayeneleri tam yaptırmaktan geçer. Kendi sağlığını garantiye alan modern insan geriye kalan zaman diliminde haz verici tüm etkinlikleri gerçekleştirmeye çalışır. Tatil yapmak, alışverişe çıkmak, sosyal ortamlara girmek, hiçbir şey yapmadan durmak... İnsanlar sistemin kendilerine vermiş olduğu *boş zaman çerçevesinde* yukarıda sayılan tüm eylemleri ve çok daha fazlasını gerçekleştirebilmektedirler. İkel toplumlardaki ortak kültürel etkinliklerin göstergesi olan, değiş tokuş edilen ritüeller, şenliklerin toplamını ifade eden ve içinde yaşanan ana gönderme yapan zaman kavramından işlevsel bir nesneye dönüştürülen zaman kavramına geçişte değiş tokuşa ait bütün geleneksel biçimler yerini haz almaya dayalı bir simülaklar oyununa bırakmıştır. (Baudrillard, 1997) Demokrasi kavramının üzerine oturduğu mülkiyet kavramı dahilinde özel bir mülkiyet nesnesi haline gelen zaman kavramı (Baudrillard, 2009) mekandan soyutlanarak haz ilkesine dayalı bir olgu halini almıştır. Haz duymadan geçirecek olan her an yaşama dair bir şeylerin kaçırılacağı endişesine yol açar. Ancak haz alma eylemi sistemin önceden belirlediği zaman dilimlerinde gerçekleşmektedir. Sistemin ayarladığı boş zaman etkinlikleri tıpkı ayrımlaştırıcı nesnelere gibi en üstten en alta doğru ilerleyen yapısal bir görünüm arz etmektedir. (Baudrillard, 1997 S. 193) Eğlenceye ve boş zamana dayalı etkinlikleri yerine getirebilmek için insanın daha fazla kazanması ve kendisini tüketime daha fazla adanması gerekmektedir. Sistem bu düşünceye paralel şekilde hareket etmektedir. Öyle ki tüm nesnelere insan ilişkilerini hızlandırmak ve zamanı daha değerli kullanmak adına üretilmektedir. Ev işlerini kolaylaştırmak için üretilen makineler hem işlevselliği hem de birbirinden bağımsız bir şekilde eşzamanlı olarak çalışabilmeleri sayesinde normal şartlarda saatlerce sürecektir işlerin kısa bir zamanda bitmesine neden olurlar. Yaşamını düzenlemek için fazla zamanını harcamayan insan da dolayısıyla eğlenceye daha fazla vakit ayırabilmektedir.

Para gibi zamanda ne öldürülebilir ne de kaybedilebilir. Çünkü her ikisi de değişim değeri sisteminin dışavurumunun ta kendisidir. (Baudrillard, 1997 S.199)²

Bu sistem içerisinde insan, para ve zaman tarafından yönetilen bir nesneye ya da alışverişten haz alması için güdümlenen bir bilim hayvanına dönüşmüştür. Tüketim adanmış hayatlar haz almamayı yasaklar. Sistemin özü bireysel anlamda alınacak hazlara dayalıdır. Bu bağlamda tüketim toplumu haz almayı yasaklayan püriten etiğin tersi bir tutum göstermektedir.

1.5.3. Püriten Etik İle İlişkisi Bağlamında Tüketim Toplumu

Haz almamayı salık veren püriten etiğin tersine döndürülmüş hali olan tüketim sisteminde, insanların acı çekmedikleri ve ibadet etmedikleri için mutsuz olmalarına izin verilmemektedir. Sistemi ve tüketiciyi ortak paydada buluşturan şey haz kavramıdır. Ancak temel anlamında püriten ahlak gibi o da bir adanmışlık biçimine dönüşmüştür. Bu sefer tüketmemek yerine tüketmek, tanrıya tapmak yerine tüketime tapmak vardır. Bu dünyada tanrı adına çok çalışan ve yalnızca ona ibadet eden Hıristiyanlık dinine mensup toplumların tek amacı, yapmış oldukları ibadetten dolayı tanrının kendilerine cennetinde bir yer açmasıdır. İnsan bu dünyada çektiği çileye, düzenli bir yaşama öte dünyadaki güzellikler için katlanmaktadır. Bu dünyadaki düzenliliğin öte dünyada sınırsızca hatta düzensizce bir hazla karşılanacağına dair olan inanç aslında tüketim toplumundaki sanal cennetler- alışveriş merkezleri, Parly 2'ler, Drugstore'lar tarafından gerçek kılınmıştır. Ahlaklı bireyin dünyadaki cenneti tüketim katedralidir (Turner, 1996: 43-4)'dan aktaran Zorlu, 2006a S.110) İnsanlar; ortaçağda Kiliseler tarafından yapılan cennet propagandası söyleminden etkilenerken cennete gitmek için ibadetlerine nasıl devam ettiler ise tüketim toplumunun propagandasını -hem de ortaçağdan binlerce kez daha sık ve daha hızlı- yapan kitle iletişim araçları sayesinde de bu cennete özgü diyarları gezmeden edememektedirler. Dolayısı ile püriten etiği tersine çevirerek tanrı için tüketmemeyi değil, sistem için tüketmeyi ibadet sayan tüketim sistemi bu dünyada insanlara bir nesne cenneti sunarak, onlara sisteme ve onun getirdiği ahlaki zorunluluklara katlanma sabrı vermektedir. Tüketimin tüm yaşamı kuşattığı, yedi gün yirmi dört saat açık olan tüketim katedralleri tüketime yönelik ahlaki ve

² Baudrillard "Tüketim Toplumu" isimli eserinde para ve zamanı belirleyen olgunun değişim değeri olduğundan bahsetmektedir. Bu bağlamda aynı isimli eserinde halen Marksist terminolojiye sadık kaldığını gördüğümüz Baudrillard Gösterge Ekonomi Politikası isimli eserinde değişim ve kullanım değerlerini belirleyen olgunun "gösterge değişim değeri" olduğunu, daha ileri tarihli olan Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm isimli eserinde ise kültürel göstergeleri belirleyen şeyin, bir önceki simülasyon modeline ait olan ticari değer yasalarını güdümlenen kültürel ve ekonomik bir yerleştirme içine girebilecek olan yapısal değer yasası olduğunu ifade etmektedir.

dinsel zorunlulukların yerine getirilmesini sağlar. Bir tür cennet simulakrı denilebilecek bu ortamlarda tüketim dinine mensup üyeler ibadetlerini yerine getirmektedirler. Amaç mutluluk elde etmektir. Zaten cennette mutlu olmaktan başka bir çare yoktur. İnsanlar tüketim sistemi tarafından kendisine sunulan bu cenneti sistemin bir ürünü olarak düşünmezler. Baudrillard doğanın verdikleri karşısında büyülenen ilkel toplumlar gibi modern toplumlarında sistemin kendisine verdikleri karşısında büyülendiğini belirtir. Tüketilen nesnelere tüm bir üretim sürecini güdümlen makinelere tarafından oluşturulmuş olmasından ziyade ilahi bir güçten geldiği düşüncesi yerleşmiştir. İlkelerin inanışlarına benzeyen bu yaklaşımda; biriktirilmiş bir bolluk ve ışıklar altında sunulan bir ihtişamın ürünü olan tüketim malları, tanrı tarafından gönderilen bir mucize gibi yaşanır. (Baudrillard, 1997 S.24) İnsanların bu nesnelere hayranlıkla bakmaları ve alışveriş mağazalarında saatlerini geçirmeleri bunun kanıtıdır. İlkel insan ile modern insanı birleştiren nokta metafizik bakış açısının sürekliliğidir. Modern insan her ne kadar teknik bir dünyada yaşarsa yaşasın hala illüzyonlara inanmaktadır. Tüketimi yöneten büyüyle düşünce ile ilkel toplumların zihniyeti arasındaki bu *bağ dikkat çekicidir*. Tüketim sürecini büyüyle bir düzen gibi yaşayan bireyin bu ruh halinde olmasının nedeni bolluğun, bir demokrasi ve geleceğe yönelik ideolojik bir işlev gördüğünü savunan metafizik bakış açısından kaynaklanmaktadır. Sistemin kültürel bir endüstri tarafından yaratıldığını görmek istemeyen bireyler gerçekliğin yadsındığı bir ortamda kendisine gösterilen göstergelerin güvenliği içinde yaşamaktadır. Göstergeler güven vericidir çünkü yazgıya ya da kadere dair bir şey sunmazlar. Tüketim toplumunu oluşturan bireyler için önemli olan gerçekliğin yerine geçen bu görünümüdür. Var olan anlamın yerine geçen görünümün dünyası tüm düşünce biçimlerinin ve inançların yerini almıştır. Öyle ki tanrı imgesi bile bu içi boş göstergelerde aranır olmuştur. İmge boyutuna düşürülebilen her şey yenilir yutulur cinsten bir tüketim nesnesine dönüştürülebilir o yüzden tüketim toplumu insanları Baudrillard'ın belirttiği gibi bir tanrı düşüncesi yerine bir tanrı imgesini yeğlemişlerdir. (Baudrillard, 2003) Tanrının yeryüzünde krallığını var etmek isteyen püriten etikte aslında bir tanrı imgesi ile iç içedir. Bu bağlamda armağan toplumlarında tanrının yeryüzündeki krallığını oluşturmak adına en çok kilise yapımı için para harcanır. Tanrı kiliselerin gösterişli ve ihtişamlı yapısında var olmuştur. Yani asıl olan tanrı düşüncesi değil tanrının imgesidir. Çünkü tanrı düşüncesinin yerine hiçbir imge konamaz. Bu yüzden püriten etiğin tüketim sistemine dönüşmesi zor olmamıştır. Oysaki tüketim sistemi ile birlikte püriten sisteme ait gerçeklik ortadan kalkmıştır. (Baudrillard, 2003 S.15) Dolayısı ile dine ait tüm olguların yadsındığı tüketim sisteminde birey ancak tükettiği ölçüde var olabilir. İnsanların yeni dini tüketimdir. Eskiden

nesne ve insan ile yalıtılmamış ilişkiler içerisinde olan (Baudrillard, 2010) insan için, şiddette bu süreçlerin sonunda ortaya çıkan bir olgudur. Her yer şiddetle doludur. Televizyonlardaki ya da gazetelerdeki 3. sayfa haberleri, şiddeti tüketim toplumu içinde yerine getiren bir sistemin tek hedefi insanın yaşadığı ortamdan mutlu olmasını sağlamak ve acı çekmeden de şiddete maruz kalılabileceğini göstermektir. Kitle iletişim araçları düzenin terk edilmesi halinde öznenin başına gelecekleri gösteren yapay göstergeler sunar. Bunların oluşturduğu bu yazgısallık simulakrı gerçek yazgının dolayısı ile insanın kendi başına alabileceği kararların ve tanrısal iradenin sistem tarafından belirlenmesine neden olur. Acıyı ve sıkıntıyı tüketici adına üstlenen sistemin toplumdaki tek isteği onun mutlu olması ve mutlu olurken de bir yurttaşın ve müminin yerine getirmesi gereken görevi yerine getirmesi ister o da tüketimdir. Bu dünyada cenneti yaratmayı salık edinen tüketim sistemi tüm işleyişini kendisine biat eden yurttaşlarının mutluluğu üzerine kurmuştur.

1.5.4. Yapısal Değer Yasasının Gölgesinde Tüketim Toplumu

Tüketimin bir yurttaşlık görevi ya da dini bir buyruk olarak dayatılması tüketici-den bu kimlikler dışında başka bir toplumsal ya da dini sorumluluk almasının beklenmeyeceği anlamına gelir. O halde tüketerek bütün sorumluluklarını gerçekleştirdiğini düşünen bireyler için sosyal görevler ikincil ve fazladan bir şeydir.(Baudrillard, 1997) Sistemin kişilik üzerine kurduğu baskı kişiliğin sistem tarafından oluşturulduğu yanılığına neden olur. Sistemin farklılıklar üzerine kurmuş olduğu bu benzerlikler sisteminde ise bir kişilik sahibi olmak en son gerçekleştirilecek idealdir. Bu yüzden farklılık isteyen herkes sırtını verdiği benzerine bir o kadar da yakınlaşmaktadır. Yine de sistem marjinal farklılıklar ürettiğini ileri sürmektedir. Altından aksesuarlar, elmaslar ile süslenmiş cep telefonları... Tüm bu marjinal farklılıklar aslında nesnelere en yukarıdan aşağıya doğru gelen bir düzenleme ve yeniden dağıtım yasası uyarınca en katı toplumsal ayrımcılığı ortaya çıkardığını vurgulamaktadır. *Kısacası "Herkes kullanım değeri olarak nesnelere önünde eşittir, ama aşırı derecede hiyerarşikleşmiş göstergeler ve farklılıklar olarak nesnelere önünde değil."* (Baudrillard, 1997 S.107)

Göstergelere âşık bu toplum düzeninde üretim sisteminin tek isteği, kendisine tüketerek hizmet edilmesidir. Bu bağlamda tüketici araştırmaları tarafından yapılan araştırmaların nedeni de insanların gerçekten tüketici olduklarına inanmalarını sağlamaktır. İnsanları sınıflandırmak ve bu araştırma sonuçlarını kamuoyu ile paylaşmak tüketici kimliği üzerinde tüketime yönelik bir baskı uyandırmaktadır. Bu bağlamda in-

sanların neden tüketici profillerine göre sınıflandırıldığı, ya da toplumun neden nesnelere karşısında çeşitli kategorilere bölünerek ayrıştırıldığı anlaşılabilir. (Baudrillard, 2010) Üst sınıflardan alt sınıflara doğru ilerleyen ayrılaştırmada insanlar ahlaki değerleri, düşünceleri vb. özelliklerinden yararlanılarak hiyerarşik olarak sınıflandırılırlar. A sınıfındaki insanların sinemaya gitmesi, B sınıfındaki insanların kültürel öğelere zaman harcaması, C sınıfındakilerin ticaret yapmaları ancak kültürel deneyimlerinin olmaması vb. araştırmalar toplumu belli bir ayrılaştırma zemininde bölen tüketim sisteminin tüm edimi tüketici kavramının üzerine atmasıdır. Yani sistem tüketicilerin bu sınıflandırmayı kendi özgür iradeleri ile oluşturduklarını savunmaktadır. (Baudrillard, 2010 S.232) Böylelikle kitlenin bilinçaltına seslenerek kendi belirlediği kıstaslara uygun insanlar yaratabileceğini düşünmektedir. Bu sınıfsal yönetime göre insanlar da aynı nesnelere gibi bir değişim değerine ve kullanım değerine tabi tutulmaktadır. Amaç, belli tüketici profillerini sabitlemek, genişletmek ve olası tüketici problemlerinde önceden test edilmiş çözümler bulmaktır. (Baudrillard, 1997 S.237) Ancak tüketim sistemini belirleyen şey artık ne ekonomi politiğe ait olan ticari değer yasası ne de gerçeklik düşüncesidir. Sistemi belirleyen unsur ticari değer yasasını hakimiyeti altına alan, tüketim sisteminin tüketiciyi baskı altına alan yönlendiren bir sistem olduğunu gizleyerek, sistemin seçim özgürlüğü ile ilintili bir sistem olduğunu savunan simülasyon düzenine ait yapısal değer yasasıdır. Yapısal değer yasasında nesnelere, hizmetler, imgeler vb. şeyler artık yalnızca maddi boyutta değil kültürel bir boyutta da simgelenmeye başlamıştır. Öyle ki birbirlerinden işlevsel olarak çok ayrı olan bir buzdolabı ile çamaşır makinesi tüketiciye vaat ettiği şeyler anlamında ortak bir zeminde buluşabilmekte ve temsil edilebilmektedir. Ya da içerik olarak birbirinden çok farklı olan bir banka reklamı ile Yahudi katliamına ait olan bir belgesel birbirleri ile değiş tokuş edilebilmektedirler. Her nesne, bir üst aşamasında yer alan nesne grubuna gönderme yapmaktadır. Takası yapılan şeyler nesnelere değil, adeta bir değişim değeri altındaymışçasına bu nesnelere statüsünü gösteren gösterge değişim değerleridir. (Baudrillard,2009b) Gösterge değişim değerlerine göre nesnelere birbirleri ile emek bağlamında değil ancak statü bağlamında yani emek ve değişim değerini dışlayan *yapısal değer yasası* bağlamında karşılaştırılabilir. (Baudrillard, 2009a) Tüm göstergeler birbirleri ile ancak işaret ettiği gösterge boyutunda değişime girebilirler. Göstergeleri birbirine bağlayan nesnelere bir başka nesneye gönderme yaparak yapay olarak oluşturulmuş statülerin tatmin edilmesine yönelik işlevsel görev üstlenir. Nesneye yapılan göndermenin anlamı nesnelere kullanım ve değişim değerinden soyutlanarak statüyü gösteren göstergeler kümesine dönüşmüş olmasıdır. Simülasyon evreni, ekonomi politiği belirleyen değer kav-

ramlarının simule edilmiş hali olan yapısal değer sistemi tarafından yönetilmektedir ve değer kullanımına ait her sistem önceki simülasyon biçimine gönderme yapmaktadır.

Simülasyon evreni ile birlikte ortaya çıkan yapısal değer yasası simülasyonların yeniden canlandırma işlevine son vererek artık gerçekliği olmayan bir şeye gönderme yapan saf bir simülakrı ortaya koymaktadır. Gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkinin sona erdiği simülasyon evreninde üretim, tüketim, ekonomi ve politika, hatta emekte bu nesnel düzende yerlerini almış ve hepsi bir hiçliğe gönderme yapan mal, bir gösterge statüsüne indirgenmiştir. (Baudrillard, 2009a) Yapısal değer yasası kitleleri tüketime iten ve kimlik oluşumunda farklılık yaratabilmek için alışveriş yaptıran anlam yüklü oldukları kabul edilen koddur. Yasa, üretilen her nesnenin bireye farklı bir kimlik kazandırdığı söylemini genelleştirirken insana dair her şeyi de yeniden üreterek tüketicinin ileriye dönük umutlarını tazelemektedir. Gerçek ise, tüketim nesnelерinin en iyisine ve en güzeline her zaman, öncelikli olarak üst sınıfların ulaşacağı gerçeğidir. Ancak sistemin ilerlemeye yönelik vaatlerine kendini kaptıran modern tüketici, sistem tarafından yeşertilen umutlara inanarak, kendisine dayatılan genel beğeniye boyun eğmeye devam eder. Birey her şeyin yapısal değer sistemi tarafından tanımlandığı bu ortamda yalnızca bir kimlik edinebilmek adına tüketim sistemi tarafından kendisine sunulan tüm nesneleri ve hizmetleri adeta bir iş ahlakı çerçevesinde satın alarak sistem tarafından kendisine verilen bu görevi canla başla yerine getirir. (Adanır, 2008)

Yapısal değer yasası kavramının egemenliği altındaki Simülasyon evreninde görünümlerin bir biçim ve içeriği yoktur aksine yalnızca toplumu ayartmakta ve büyülenme düzenine yakın bir duygu içerisinde sisteme biat etmesini sağlamaktadırlar. Tüm kavramlar önce kendi benliklerinden uzaklaştırılıp sonra özgürlük ve eşitlik kavramı altında tekrar sunulmaktadır. Bu yeniden üretim sayesinde tüm nesnelere ve göstergelere ağırlıklarından sıyrılarak birbirleri yerine kullanılabilen işlevsel görünümler haline almışlardır. Bu bağlamda sistem, insana da kendi doğasından koparıp yeniden anlamlandırılmış ve üretilmiş doğa simulakrumunu satar. Tatil yörelerindeki canlandırılmalar, müzeler vb. şeyler hep bunun bir göstergesidir. Bir güncellik ilkesi ile yönetilen doğa ve kültür göstergeleri birer metaya dönüşmüşlerdir. (Baudrillard, 2009b) Dolayısı ile kültür artık kalıcı olmak için değil geçici bir göstergeden ibaret olmak için üretilir. Ortak bir kültür yaratmanın yolu ise herkese demokratik haklar sunan televizyondan geçer. Tüm bir tüketim sistemi kitle kültürünü yaymakla görevli televizyonun gönderdiği kod aracılığı ile işler. Bu kod Televizyon ve iletişim kanalları aracılığı ile sistem tarafından sunulan yarışma programlarında kendisini gösterir. Buradaki yarışmalara katılmanın amacı soruları bilmek değil hep bir şenliğe katılıyormuşçasına soruları ya-

nıtlamak ve yeniden çevrimi meşrulaştırıp bu yalancı kolektivizmden zevk almaktır. Aslında yarışma programları içeriksel anlamda zaten bir şey öğretmeyi hedeflememektedir. Amaç bütün bir toplumu ayakta tutan sınav ideolojisini yansıtmaktır. (Baudrillard, 1997) Seyirci için bu yarışmaları izlemek; yarışmacı ile özdeşleşme ve yeri geldiğinde onu kültürden dışlama hakkı ve hazzı verirken, yarışmacı için ise bu şenliğe katılmak, hem bu kültürde ölmeden kurban görevini yerine getirebilmiş olmanın hazzını yaşamak -yani bir kurban simulakrı olmak- hem de kısa süreliğine de olsa tüm topluma önderlik eden bir şef ya da bir tanrı görünümünü almaktır. Kısa süreliğine çünkü çevrim devam eder ve yeni tüketim kahramanları yaratılır, kısa süreliğine çünkü aslında televizyon yolu ile elde edilen kültürün gerçeklikle hiçbir bağı yoktur. Televizyondan gelen soğuk imgeler tüketim toplumunda yaşayan insanların gerçeklikle olan bağını yıkararak kendi belirlediği kod doğrultusunda yeniden kurmaktadır. Televizyonun soğuk, gerçeklik dışı ve anlamı nötralize eden yapısı sayesinde ele alınan en can alıcı konular bile bir unutturma ve caydırma işlevine neden olmaktadır. Televizyonlarda insan soykırımına yönelik bir programın yayınlanması izleyiciler üstünde gerçek bir tarihi değil bir eğlence anlayışı etkisini yaratmaktadır. Asli görevi kitleyi imge bombardımına tutmak olan televizyonda izlenen şeyler imge şeritleridir. Birbirine gönderme yapan imge şeritlerinin içeriği değil biçimi önemlidir. Bu bağlamda bir makarna reklamı ile Yahudi soykırımının bir farkı yoktur. Tüm imgelerin, nesnelerin, toplumsal ilişkilerin, geleceğe yönelik politik eylemlerin içi boşaltılmıştır. Dolayısı ile içerik yoktur biçim yoktur ama tüm bu gerçekliklerin yerine geçen bir simülasyon vardır. Bu simülasyon modeli hala kendisinden bir önceki gerçeklik modeline gönderme yaparak içinde yaşanan toplumun gerçek olduğunu kanıtlamaya çalışmaktadır. Tüm amaç, geçmiş ile olan bağlantılar—eski filmlerin yeniden çekimi, tarihi mekanların yeniden canlandırılması, ahlaka aileye geleneklere ait tüm değerlerin yeniden üretilmesi- da dâhil olmak üzere günümüzde yaşanması gereken statüsel ve haz merkezli tüketime dayanak oluşturmaktır. Gerçekte ölmüş olan değerleri yüceltmenin yolu reklamlar, sinema filmleri, gazete haberleri vb. yeniden üretimi ile gerçekleştirilir. (Baudrillard,1997) Bu yüzden tarih, bilim, sanat ve hatta iletişim de bir simülasyon modeline dönüşmüştür. Bu evren ne politik anlamda mutluluğa dayalı bir geleceğe ne kültürel anlamda geçmiş ile kurulan bir anlamdaşığa sahip değildir. Bu yüzden gerçek tatmin duygusunu veremediği topluma onları elinden geldiğince özgürleştirerek karşılık vermektedir. (Adanır, 2008)

Sistem bir yandan özgürlükler ile ilintili iken diğer yandan da geleneksel değerlerin yaşatılmasına çalışır. Bunun nedeni simülasyon evreninin *“her türlü anlam tehdidinden arındırılmış, yerçkimini etkisinden kurtulmuş ve mikropların yok edilmiş oldu-*

ğu, (sterilize)” (Baudrillard,1998b S. 61) kusursuz bir evren olmasından kaynaklanmaktadır. İnsan varlığına ait olan gerçeklikleri üretim aynasından yansıyan imgelerle kıran ve yok eden bu kusursuzluk evreni, insanın sahip olmak istediği her şeyin sınırsızca ve koşulsuzca tatmin edilebileceği yanılsamasını yaratır. İnsan tüm davranış ve çabalarını bu yanılsamaya göre oluşturur. Tüm bu sistem içerisinde nükleer silahlar ve terör gibi caydırma unsurları gerçek düşüncelerin ertelenmesine ve tüketim toplumunun her şeyden sterilize edilmiş olmasına katkıda bulunmaktadır. Her açıdan kusursuz olan bir sistem ölü bir sistemdir çünkü insan doğasının özünde kusursuzluk yoktur. İnsan varlığını değerli kılan unsurlar gerçek çeşitliliklerin ve yazgısal unsurların fazlalığına dayanmaktadır. Oysaki tüketim toplumu gerçekliği aşip geçecek kadar mükemmel olduğu için gerçekliği ve yazgısal olanı öldürmüştür. Hiçbir eksiği ve kusur olmayan bir dünya cinselliğin yadsındığı, insanın insana kul olduğu, tekniğin egemenliği altında bulunan ve öznel mekanizmalardan sıyrılan bir dünyadır. Her açıdan kusursuz olan bu sistem tekniğin egemenliği altında var olduğu sürece gerçeklikten ve yaşamın kendisinden uzaklaşmaktadır. Tekniğin bütün bir gerçekliğin ve yazgısal unsurun yerine geçtiği tüketim toplumunda insan da, aynı bu evrende üretilen metalar, giysiler, yiyecekler, imgeler gibi çoğaltılmaya başlamıştır. İçerik yönünden birbirine benzeyen insanların şimdi de klonlama tekniği ile aynlarından sayısız şekilde oluşturulmaktadır. *Bu nesnelere birbirlerine eklenerek çoğalabildiklerinden cinselliğe dayalı üremeye, nesnelere ölümlü olduklarından bihaberdirler.* İkiçlik değildir bu = 1+1+1+1+...’dir. (Baudrillard, 2003 S. 140) Hayal gücüne yönelik hiçbir şeyin olmadığı bu evren dijital bir gösterge biçimindedir. Gerçekliği oluşturan kodlardır. Bu bağlam çerçevesinde oluşturulan kodlar testler ve referandumlar aracılığı ile tüketim toplumuna sunulur. (Baudrillard, 2009) İçinde her türlü yanıtı barındıran ve önceden kodlanarak alınacak cevapların ne olacağını gösteren bu sisteme göre dayatılan anlam kamuoyunun görüşünü yeniden üretmektedir. Kamuoyunun görüşü sistemin halen bir gerçeklik ürettiği üzerinedir. Bir başka deyişle iktidar ölü olduğunu toplumun kendisinden gizlemek istemektedir. Bu bağlamda da, ölü olmadığını kanıtlamak için görünümle dolu bir evren yaratarak işbirliği düzeninde tepkisizleştirdiği kitlenin tekrar etkin bir konuma geçmesi için çalışmalar yapmaktadır. Tek amacı toplumsala olan güvenin geri gelmesidir. Sistem bu bağlamda bir simülasyon modeli olmadığını kanıtlamak adına hala, devrime, kolektif illüzyona, gerçeğe ve geleceğe yönelik söylemlerini devam ettirerek simülasyon dünyasında bir illüzyon sunma gayreti içine girmektedir. (Baudrillard, 2003 S. 17) Gerçeklik evreninde yaşandığını hatırlatmak isteyen iktidarlar bilinçaltına seslenir. Birey de sistemin kendisi için uygun görmüş olduğu modellerden

seçerek kendisini tatmin eder. İktidarların söylevleri arasında geçmişin illüzyonlara dayalı evrenini tekrar üreten ideolojik söylemler vardır. Hala bir devrime, aşka ve arzuların gerçekliğine dair düşünceler sistem tarafından aşılıp durur. Bütün somut ve soyut göstergeler sistemin devamlılığını sağlama çabasına indirgenmiş nesnelere olmuşlardır. Bu anlamlandırma süreci içerisinde halkın bilinçlenmesini sağlayan kültürel programlardan tutun da eğlence programlarına değin her şey vardır. İktidar tarafından güdümlenen kitle iletişim araçları, ekonomik, politik ve kültürel hiçbir süreç ile ilgilenmeyen bu yığınları çözümleyebilmek ve tekrar bir gerçekliğin var olduğuna ikna edebilmek adına politikalar geliştirmektedir. Tüketiciler ve kitleler hakkında yapılan anketler, sondajlar hep bunun bir belirtisidir. Bu evrende kitleleri çözümleyebilmenin en doğru yolu istatistiki bilgiler olarak görülmektedir. Kitleler üzerinde yapılan ampirik deneylerin geçmişi çok yakındır. Aydınlanma döneminin kendini bilen öznesinin günümüzdeki tutumunu devam ettiren bilim insanları ve iktidar yardakçıları için şimdiki gündem maddesi insanın kendisidir. İnsana gelinceye kadar doğa ile bir hesaplaşma içine girmiş, doğayı hakimiyeti altına aldıktan sonra ölümleri, hayvanları, delileri ve toplum dışı olan her şeyi sistemin dışına iterek rasyonelleştirmiş, laboratuvar sisteminde deney malzemesi yapmış bir batı kültürü devamında kendi toplumunu da bir laboratuvar hayvanına dönüştürmüştür. İnsanın bir bilim hayvanına çevrilmesi simülasyon evreninin varlığına dayanak oluşturmaktadır. Tüm bunların kökeninde ise epistemolojik açıdan doğaya karşı bir üstünlük içinde olduğunu düşünen ve bu nedenle doğayı dönüştürerek insan mutluluğuna adayın Aydınlanma kuramı bulunmaktadır. Aydınlanma gizlerle dolu olduğu varsayılan dünyanın bütün sırlarını ortaya çıkarmaya çalışır. Özetle simülasyon evreni tüm canlıların ve nesnelere bilimsel deneye tutulduğu kocaman bir laboratuvarıdır. İktidarın kitleyi çözümleme biçimi bir bilim adamının nesnesinden alacağı cevaplar gibi nesnel olmasında yatar. (Baudrillard, 2003 S. 36) Sistem tarafından güdümlenen insan aynı bir laboratuvar faresi gibi sistemin kendisini rahat bırakması için sisteme istediği cevapları veren bir hayvancığa dönüşmüştür. Ancak kitlenin düşünceleri sürekli bir değişim gösterdiği için bu anketler ve sondajlar kitleyi tam anlamı ile çözümlemeye yetmemektedir. Kitleler iktidar tarafından gereksinim olarak sunulan her şeye -yani nesnelere, politikalara, anketlere, sondaj sonuçlarına- cevapları sürekli değiştirerek karşılık vermektedir çünkü kitlelerin bildiği bir şey varsa o da aynı ebeveynleri karşısında güdümlenen ve her denilene evet diyen çocuğun bildiği şeydir. Çocuk sadece kollarından gelen güçsüzlükle nasıl geçici bir şekilde her denilene uyuyorsa nesne konumundaki kitleler de iktidarın tek taraflı bağışına maruz kaldıkça ona boyun eğmeye devam etmektedir. (Baudrillard,2003) Dolayısı ile çözümlemeye yöne-

lik her aşamayı tıpkı imgeleri yuttuğu gibi cevaplandırılan kitle için tüm bunlar bir görevden ve iktidara, kendisini rahat bırakması için verdiği tavizlerden ibarettir. Böylelikle kitle olarak adlandırılan topluluk Adorno ve Horkheimer'in bahsettiği iktidarlar tarafından güdümlenen varlıklar olmaktan çıkarak, iktidarı sürekli oyuna düşüren ayartıcı bir nesne görevini görmektedir. Dolayısı ile kitlenin sabit bir gerçeklik göstermediği simülasyon ortamında; sondajlar, anketler vb. açıklamaya çalıştığı gerçek bir toplumsal düşüncenin varlığından söz edilemez. Bu araştırmalar yalnızca hala gerçekliğe inandığı farz edilen bir toplumsal hayali yaratmaktadırlar. Toplumsalla hiçbir ilintisi bulunmayan kitle ise gerçekte içerik ve anlam düzeyindeki her şeyi yadsımakta, ancak bir görünümü olması koşulu ile tüm içeriklere tapmaktadır. Bu görünümlerin büyüleyici olması dünyayı ikilik sistemine göre oturtan bir anlam diyalektiğinden yoksun olmalarına ve bir büyü düzenini yadsımlarına bağlıdır. (Baudrillard, 2003 S.16) Baudrillard'ın ele aldığı bu kitle, sanat, aşk, politika gibi yüce ve güçlü olan tüm simgeleri yadsıyarak bunların yerine basit ve ayartıcı olan görünümleri koymaktadır. Tüm amaçları gerçeklikte yok olup gitmiş olan şenlikleri, ritüelleri andıran bir şölen havası yaşamak ancak bu şölen havasını da insan varlığından soyutlanmış ortamlarda yapmaktır. Bu da ancak sterilize edilmiş bir simülasyon ortamında; internet, televizyon, hologram ve meydanlara kurulan dev ekranlar sayesinde olabilir. Aynı şekilde bir eğlenceye dönüştürülen Politika da kitlesel bir üretim ve tüketim düzenindeki sıradan bir meta konumuna indirgenerek, kitlelerin sondajlar ve referandumlar aracılığı ile iktidar sürecine katıldıkları bir sürece dönüşmüştür.

Kitlelerin bir gerçeklik düzleminde olduğunu, sondajlar, politikalar, testler haberler, anketler ve referandum yolu ile kanıtlayamayan iktidarlar, aynı amaç doğrultusunda taktik değiştirerek, illüzyonlar sunmaya ve bu evrenin bir gerçeklik evreni olduğunu kanıtlamaya çalışmaktadır. Kitlelerin rasyonel ve gerçek olan bir evrene olan inancını sağlamlaştırmak adına kurulan Disneyland böyle bir görev üstlenmektedir. Gerçek illüzyonların olmadığı bir evrende Disneyland yokluğa gönderme yapan bir illüzyon modelidir. Ancak söylemi bunun tam tersidir. O ilerlemeye ve gelişmeye dayalı bir toplum modelinde insan realitesi ile çocukluk evreninin ayrılmasına vesile olan bir illüzyonmuş gibi davranmaktadır. Bu hali ile tıpkı düşlerle gerçek hayatın, büyü ile bilimin zaman ile mekânın çocukluk ile yaşlılığın ayrıldığı evrensel-özcü batı düşüncesini tekrar etmekten başka bir işe yaramamaktadır. (Baudrillard, 1998b S.30) Sonuç olarak bütün bir yaşamın Disneyland'a döndüğü Tüketim Toplumunda Disneyland'da gerçekliğe ve ilerlemeye dayalı bir illüzyon modeli sunmayı beceremez. Gerçekdışı bir evreye gönderme yapan tüm bu söylemlerin, nesneyi toplumsal bir sürece ikna etmek

ve bu sürece aktif olarak katılmasını beklemek boşa kürek çekmektir. Aşılıp geçilmiş bir noktaya geri dönmek için harcanan tüm çabalar aşılıp geçilmiş noktayı daha da büyük bir yokluğa sürükleyecektir. (Baudrillard, 2002) Sonuç olarak kamuoyunun halen bir gerçekliğin var olduğuna dair düşüncesi kendi ölümünü gizlemek isteyen sistemin çaresizce ürettiği stratejiler olmaktan öteye gidememektedir. Püriten bir rasyo-nellik ile hiperrasyonel bir evlilikten doğan tüketim toplumunda hiçbir şeye tepki ver-meyen kitlelerin ortaya çıkışı Baudrillard'a göre özünde harcamaya ve itibara dayalı bir insan profilinin, kapitalist sistem tarafından Marksist içeriği kendi hesabına geçire-rek simülasyona dönüşmesi, ancak bu simülasyon modelinin hala bir önceki gerçeklik modeline – emek, devrim, işçi, komünizm vb.- kavramlara gönderme yaparak bu kav-ramların yüceltilmesine devam etmesi ile olmuştur.

Gerçekliğe hiçbir şekilde gönderme yapılmayan simülasyon evreninde Mark-sist terminoloji de sistemin var olma koşulu haline gelen emek kavramı da bundan böyle kültürel ve ekonomik anlamda tanımlanamayan bir biçim olmuştur. 1968 yılından sonra Kapitalizm Marksist içeriği kendi hesabına geçirerek, Marksizmi mevcut düzeni sürdüren ve ona hizmet eden bir şey haline getirmiştir. Marksist terimlerde göklere çıkarılan ve tarihin kendisine dayalı bir geçerliliği olduğunu savunan çalışma kavramı ise; istenildiği zaman yapılan bir eylem haline gelmiştir. Böylelikle mal ve nesne üretimi dolayısı ile insan emeği tüketim toplumunu belirleyen olgu olmaktan uzaklaşmıştır. (Baudrillard, 1998b) Emek başka göstergelerle aynı konuma indirgenmiş onlarla değiş tokuşu yapılabilecek bir ayartma aracına dönüşmüştür. Ne ilkeller ne de feodal dönem bir üretim zihniyetine ve sınıf çelişkisine oturmuyorken var olmayan bir gerçekliğe gönderme yapan Marksist kuram bu anlamda bir simülasyon oluşturmuştur. (Baudrillard, 2009 S.28) Tarihi bir üretim ilişkileri tarihine indirgemek amacı ile Burjuva ve işçi sınıfını birbirlerine karşıt sınıflar olarak ele alan Marx'ın Kapitalizme ve üretime dair yaptığı çözümler işçi ve Burjuvanın karşılıklı kutuplar olarak var olmadığı tüketim sisteminde çökmek durumunda kalmıştır. Marksist terminoloji tüketim sistemi ile birlikte Sosyalizme ya da Komünizme değil işçi sınıfının da burjuvalaştığı bir sürece yol açar. Böylelikle sistem ile alt sınıflar arasındaki işbirliği sonucunda yeni bir estetik düzen ortaya çıkar. İşçiye verilen para devrime değil yeniden üretim düzenine yol açmıştır. Yeniden üretim düzeni derken bahsedilen şey tüketim düzenine ait olan bir zihniyet simülasyonunun tekrar üretilmesi ve tüm toplumsal kurumların bu yeniden üretime boyun eğmeleridir. (Adanır, 2008)

Ekonomi-Politik'e yönelik kapsamlı bir eleştiri sunan Marksist kuram ilk olarak fordist dönemde işçi haklarının özgürleştirilmesiyle görece iyi bir yaşama kavuşan işçi-

lerin komünizme yönelik bir devrim girişimi yerine üst sınıflara öykünen bir tüketim anlayışı içine girmelerini, devamında ise sermaye birikiminin sağlanmasıyla ücretli işgücüne duyulan ihtiyacın sona ermesini ve bunun sonucunda oluşan yenedünya düzenini açıklamakta yetersiz kalmıştır. Ücretli işgücüne duyulan ihtiyacın azalması sonucunda kapitalizm artık bir üretim gücüne değil bir tüketici profiline ihtiyaç duymaya başlar. Sistem kitleler halinde üreten bir emek gücü değil kitleler halinde ancak bireyselleşme amacı içerisinde olan tüketici bireyler üretmeye başlamıştır. (Baudrillard, 2009b) Böylelikle işçi sınıfı günümüz tüketim toplumlarında kapitalist sistemin bel kemiği değil tüketim sisteminin devamlılığı için görevini yerine getiren yurttışa dönüşmüştür. Bir bakıma dünyayı yöneten zihniyetler ve anlam paradigmaları değişerek tüketiciyi ve kültürü dönüştürmüştür ancak bu dönüşüm olmasa da merdiveni yanlış yere dayayan Marksist terminoloji ekonomi politiğı etkileyen kültürel dinamikleri belirlemek uğruna çalışmayı ve emeğı evrenselleştirerek zaten başta bir yanlış yapmıştır. Bu bağlamda Kapitalist sistem işçiyi çalıştığı zaman karşılığında ücretlendirerek simgesel değış tokuş yasasına bir son vermekte böylelikle simgesel anlamda bir karşı bağış yapamayan birey ücret, emek ve sermaye üçgeninden oluşan üretim düzeneğinin içerisinde çekilmektedir. (Baudrillard, 2009) Kapitalist sistem içerisinde var olan değışim ve kullanım değerleri tüm bu ücret ve emek politikasını belirlemektedir. Emeğı karşısında nispeten iyi ücretler alan işçilerin sisteme entegre olmaları kaçınılmaz olmuştur. İşçiyeye verilen yüksek ücret Burjuva ve işçi sınıfı arasında diyalektik bir karşıtlık kuran Marksist terminolojinin sendelemesine neden olmuştur. İşçi sınıfsal konumunu yitirdiğinde aklına esen her şeyi talep edebilir hale gelmiştir. Talep ettiğinden fazla ücret aldığında ise ilk işi burjuvaziyi bir devrimle yerinden etmek değil aksine onun yaşam biçimine öykünmek olmuştur. Emeklerinin karşılığını aldıklarında daha çok bilinçleneceğı öngörülen işçiler tam tersine boş zamanlarda kendilerini gösterişe dayalı tüketime adayarak Marksist terminolojinin üretim kavramları ile evrenselleştirdiğı insan profiline inat ilkel toplumlardaki gösterişe dayalı harcama düzenine geri dönmüşlerdir. Kitle önce ilkel güdülerini hatırlayarak gereğinden fazla çalışmayan bir varlık olduğunu hatırlamış ardından da iktidarın kullanım değeri bağlamında işlevselleştirdiğı değerleri kazandığından fazla tüketmek istemesine, ayırım gözetmeksizin yok etmiştir. Bu durumda, insan yaşamının amacının çalışmak değil, tüketmek ve gerektiğı kadar çalışmak olduğunu ileri süren tezleri doğru çıkarmıştır.

Kapitalist sistemden sürekli olarak bir imge ve gösterge bombardımanına tutulan tüketici tek taraflı bu bağış karşısında göstergelerin sürekli olarak üzerinden geçip gittiğı bir arzu düzeneğine dönüşmekte, böylelikle kendisini güçlü hissetmektedir. Oy-

saki insan verdiğinde mutlu olmaktadır, aldığında değil. Kapitalizm insanlara tek yönlü armağan vererek ve karşılığında sadece bu armağanları hazmetmesini isteyerek onları mutsuz etmektedir. (Adanır, 2004) Tek yönlü verme eylemi çift yönlü armağanın tersi bir işlev görmektedir. Armağan düzenindeki karşılıklılık artık yerini sistemin tek taraflı üstünlüğüne bırakmıştır. (Baudrillard, 2009b S.274) Feodal düzende dahi bir temsil etme ve temsil edilme ilişkisine bağlı olan tek taraflı bağış olgusu tüketim toplumunda hiçbir anlama gönderme yapmayan yapısal değer yasaasının hükmüne girmiştir. Dolayısı ile bağış edimi ilkellerdeki simgesel ve kolektif anlama sahip değildir. İlkeller bağışı ölüleri ve tanrıları adına yapar. Despotizmde köle tarafından feodal beylere yapılır. Modern tüketici ise kapitalist sistemin tek taraflı bağışı karşısında sisteme veremediği karşılığı gösterişe dönüştürerek tatmin yoluna gitmektedir. Geleneksel toplumlarda toplumsal bir prestij görevi gören bağış edimi günümüz tüketim toplumlarında da, toplumun övgüsüne mahzar olmak amacı ile yapılmaktadır. Batıda sanayi dönemindeki üretim kahramanlarının yerini bugün şuursuzca para harcayan zenginler almıştır. Harcamaları bir potlaç şölenini andıran bu zenginler geçmiş toplumlardaki din adamları, senyörler vb. bir çok harcama yaptıkları için dikkat çekmektedirler. (Baudrillard,1997) *"Haydan gelen huya gider"* yani, borçlanmadan kazanılan her şeyin yine aynı şekilde yok edilmesi geleneklere hastır. Ancak tüketim sisteminin yapısal değer yasaasının güdümünde olması elde edilen prestijin de bir gerçekliğe gönderme yapmamasına neden olmaktadır. Arzuların meraka, insanların tüketiciye, bedeninin bir haz makinesine döndüğü tüketim ortamında bu nesnelere, bu sahte dünyanın sahte tatmin araçlarına dönüşmüştür. Dolayısı ile şuursuzca para harcama ediminin geleneksel bağışlar ile ilgisi yoktur. Yalnızca tüketim dinine ibadet etmek ile ilgilidir. Sonuç olarak toplumsal prestij duygusu ile bağlantısı olan davranış biçimleri tüketim toplumunda basit bir haz alma sürecine indirgenmektedir. Sistem ile biyolojik açlık çekmemek ve haz almak adına yapılan işbirliği, elde edilen kazançların, tek taraflı bağışın ve bununla bağlantılı bütün ilişki biçimlerinin tekrar üretilmesine neden olur. Kapitalist sistem iktidarın tek yönlü bir alma biçiminden (feodal ve ilkel dönemlerle karşılaştırıldığında) tek yönlü bir verme biçimine geçişi olarak özetlenebilir. Armağan sisteminde var olan veren el alan elden üstündür mantığı kapitalist sistemle birlikte alan el veren elden üstündür mantığına çevrilmiştir. Kapitalist sistem insanlara bir sürü şey vermekte ve karşılığında bir şey istememektedir. Sanayi döneminde emeklerini satarak var olan işçilerden günümüzde yalnızca birer tüketici olmaları istenmekte ve bu görevi yerine getirebilmeleri içinde ekonomik anlamda her türlü yardım yapılmaktadır. Bütün gücünü duyarsızlığından alan kitleler tüm bu yardımlar karşısında iktidarın kendisinden istediği tüketici kim-

liğini seve seve üstlenir çünkü her ikisinin geleceğini güvence altına almış olan maddi tatminler sisteminin var olabilmesi bu iş birliğine bağlıdır. Kitlenin kolektif şekilde davranışını söyleyebileceğimiz tek olgu budur; simülasyon evreni kitlelerin ortak menfaat dahilinde kısa süreliğine birleşip sonra kendi özel hayatlarına çekildiği bir evrendir. (Baudrillard,2003)

Kapitalist sistemin tek taraflı bombardımanına ve anlam kirliliğine kerhen bir kabullenişin derin sessizliği ile cevap veren kitleler için bir karşı bağış mümkün değildir. Armağan toplumunda tüketmek önemli bir unsurdur ve karşılıklı bağışlar herkesin eşit bir konuma gelmesine sebep olur. Oysaki günümüzde ne kadar tüketilirse eşitsizlik de bir o kadar artmaktadır. (Baudrillard, 2009) Sürekli tüketmek ancak sistemin büyümesine yardımcı olmaya yaramaktadır. Bu yüzden toplumsal önemini yitirmiş bağış edimi bireysel hazlar üzerine kurulmaktadır. Bağış tüketim toplumunda toplumsal bir çağrıdır. Bir iyilik göstergesidir. Yani bu hali ile toplumların gelişmesi için gerekli olan kötülük ilkesinden çok bir iyilik ilkesi haline gelerek anlamını kaybetmiştir.(Baudrillard, 2009) Tek yönlü bir bağış nedensiz olarak addedilen şiddeti ortaya çıkarmaktadır çünkü insan öncelikle kendindeki enerjinin atılmasını isteyen bir varlıktır. Atılmayan enerji bünyede artık olarak birikir, tıpkı yok edilmediği için sistemin tam ortasında kalıntı haline gelen nesnelere, imgelere, vb. gibi... Simülasyon evreni işlevsellik ve rasyonalite üzerine kurulmuş bir evrendir. Bundan dolayı eskiyen nesnelere nasıl sisteme tekrar katılmak için üretiliyorsa bu rasyonelliğe uymayan her şey de yeniden üretim düzeninde üretilerek bir kalıntı haline getirilmektedir. Bu sistemde, insanda dahil olmak üzere her şeyin bir kullanım değeri vardır ve bu kullanım değerinin dışında olan her şey sistemin dışına çıkartılır. Rasyonelleşmeye başlayan ve meta üretimini bunun üzerine oturtan bir sistem içerisinde sürekliliğin sağlanmasında ayak bağı olan ve toplum kurallarına ters her durum - modası geçmiş, işlevselliğini yitirmiş nesnelere, ölümler, hayvanlar, zenciler, deliler kısacası ötekiler -kullanım dışı sayılarak toplum dışına itilir yani kalıntılaştırılır. Toplumdan dışlanmış tüm bu kalıntılar daha sonra bütün toplumsal sistem tarafından sindirilir. Sistem için artık olan yalnızca nesne birikimi değil, bütün dışlanan şeylerdir. Kitle bu kalıntıların ortaya çıkması ve yeniden üretilmesi konusunda sistemle bir mutabakata varmıştır. Sistem ile yapılan bu anlaşma geleceğin garanti altına alınmasını sağlamaktadır. Garantinin en büyük göstergesi ise bir türlü tüketilemeyen ve her yönü ile metaları, imgeleri, düşünceleri, modayı, insanı yeniden üreten artıktır. Tüm geleceğini bu artığa endeksleyen bu yüzden de içinde bulunduğu zamanı yaşayamayan ama yine de karnı tok sırtı pek insanlar tüketim sisteminin köleleridir. Üretilen her şeyin olumlu olduğu kıstasından yola çıkarak üretilmeyen, har-

canan ve savrulan her şey bir olumsuzluk olarak görülmektedir. (Baudrillard, 1997) *Oysaki bütün toplumlar her zaman zorunlu harcamalar ötesinde har vurup harman savurmuş, harcamış ve tüketmiştir, çünkü toplum gibi birey de yaşadığını, aşırı gereğinden fazla bir tüketimle hisseder.*(Baudrillard,1997 S.41) Savurganlık sürekli dönen bir artıktan ziyade o artığı yok etmeye ve daha sonra baştan üretmeye dayalı bir sistemdir. Böylelikle insanlar tüketim sisteminin otomatikleşmiş biçiminden çıkarak tekrar var olduklarını anlayabileceklerdir. Büyümenin sürekli olabilmesi için toplumlara gereken şey artık değer harcanması ve yok edilmesidir. Sistem sadece zenginlik ve yoksulluk üreterek tatminler kadar tatminsizlikler, ilerleme kadar zararlar üreterek ayakta kalır. Tekrar üretildiği için bir kalıntı haline gelen her şeyin gerçek özgürlüğüne kavuşabilmesi için yok edilmesi gerekmektedir. –nesnelerin tekrar üretiminin durdurularak yok edilmesi, insan ve hayvan klonlamanın durdurulması, imge ve görünüm üretiminin azaltılması vb.- Bu artığın yok edilememesi durumunda ruhsal olarak tüketim toplumu insanın bünyesinde hep atamadığı bir sıkıntı olarak kalması mümkündür. Tüketim toplumunun kitle üzerinde yarattığı her türlü sıkıntı bu artıktan kaynaklanmaktadır. Bu sıkıntı ancak Tüketim toplumunda var olan artıkların hepsinin birden harcanması ve yok edilmesi sonucunda giderilebilir.(Baudrillard, 1997) Oysaki tüketim toplumu bütün edimlere oldukça çelişkili bir biçimde hâkimdir. Bu yüzden bütün artıkların yok edilmesinin dolayısı ile sistemden çıkışın bir yolu yoktur. Böyle bir karşı bağış Baudrillard'ın belirttiği gibi sistem ve işbirlikçisi olan kitlelerin en son düşüneceği şeydir çünkü insanlar maddi açıdan güvende olmak adına zaten şölenlerde, şenliklerde, ritüellerde açığa çıkarılan bağış olgusunun yarattığı duygulardan vazgeçmişlerdir ve ne olursa olsun bundan geri adım atmak niyetinde değillerdir. (Baudrillard, 2003, S.77)

Sahip olduğumuz zenginlikler meta anlamında yeniden dağıtılsa tüm dünyaya kullanım değeri değişim değeri gözü ile bakan batı toplumlarının kendinden emin ve bencil kitleleri büyük ihtimalle sinir krizi geçirebilirlerdi. (Baudrillard,2003 S.65)

Maddi anlamda tatmine ulaşmış insanlar için en önemli şey kendi rahatlıklarıdır. Sahip olduğu refah ve konforu terk etmeye niyeti olmayan kitle kendi vicdanı ile hesaplaşmak yerine sistemle bir suç ortaklığı içine girmiştir. Bu suç ortaklığı sonucunda dışa dönük devrimci patlamaların olamayacağı ancak içe dönük patlamaların olabileceği bir evren oluşmuştur. (Baudrillard, 2003) Gerçeğin imge şeritlerinden öğrenildiği bu evrende insanlar yaşadıklarını duyurabilmek ve kendilerine kanıtlamak için zaman zaman nedensiz şiddet eylemlerine girişmektedirler.

1.5.5. Tüketim Toplumunda Nedensiz Şiddet

Kolektif bir amaçtan veya estetikten uzak şiddet eylemleri, Baudrillard'ın "*için için kaynama*" dediği sürece denk düşmektedir.(Baudrillard, 2003) Kendi içerisine kapanmış bir toplum modelinde; 3. sayfa haberlerine konu olacak cinayetler ya da her türlü zenginliğe rağmen durumundan memnuniyetsiz gözüken insanların bireysel isyanları nedensiz şiddet eylemini beslemektedir. Nesnelere imgelerden ve tek taraflı bağışı yapılan her şeyden bıkan ve kaçınan kitlenin eline tüm bu şiddet olaylarından sonra asla eksikliğini gideremeyeceği gerçek bir iletişimin yokluğu geçmektedir. Yokluğu hissedilen bu iletişim biçimi simgesel değiş tokuş sürecine aittir. Simgesel değiş tokuşa ait iletişim reddedildiğinde, bu iletişim biçiminin yerini alan iletişim simülakları simgesel olanın boşluğunu dolduramamakta ve bu bunun sonucunda da nedensiz şiddet eylemlerine yol açmaktadır. İçin için kaynama sürecinde sistemi yok etmek ya da kitlelerin dikkatini çekmek için yapılan bütün eylemler; terörist saldırılar, protestolar, sivil itaatsizlik, kısacası kolektif bir şiddete dolayısı ile özlemi çekilen bir devrime yol açabilecek olan tüm girişimler kitle tarafından yadsınmaktadır çünkü kitle tüm eylemlere gerçekliği yok eden kitle iletişim araçları vasıtası ile tanık olmaktadır. Gerçekliğin kendisine şahit olmak gibi bir talihsizliğe düştüğünde ise kendisini bilinçlendirmek isteyen her türlü girişimden uzaklaşarak tekrar göstergelerin güvenilir ve sıcak ortamına girmektedir. Kitleler ancak demokratik taleplerinin karşılanmadığı zamanlarda toplumsallaşmaktadırlar. Demokratik haklar için bir araya gelen kitleler kısa süreli de olsa kolektif bir dayanışma içerisine girerek ortak illüzyonlara inanan bir toplumsal kılığına girebilmektedirler. Ancak bu durum tıpkı bir gün herkes 15 dakikalığına ünlü olacak denilen o meşhur değişim bir benzerini kulağımıza çalmaktadır. "*Günümüz batı toplumlarında menfaatleri gereği bir gün herkes 15 dakikalığına da olsa toplumsal kılığına girebilecektir.*" İstenilen demokratik hakların gerisinde, herkesin bir yüz bir kimlik edinme ihtiyacı gizlenmektedir. Simgesel değiş tokuşa ait olan tüm değerleri yitiren kalabalıklar tekrar bütünleşmek ve cemaatsel anlamda bir kimlik edinebilmek için gösterilere ve nedensiz şiddet eylemlerine başvurumaktadırlar. Sistemin bu nedensiz şiddet gösterilerine verdiği tek yanıt ise sistemin tekrar üretimi olmaktadır. Üretilen nesnelere ya da anlamların hepsi birer kod tarafından üretildiği için de gerçek anlamda temsil edilmek istenen bireyler, gruplar vb. her şey bir temsil krizine girmektedir. Bu kriz neticesinde ise şiddet olayları gerçekleşmektedir.

Şiddetin kökeninde gerçekte bütün temsil edici kurumların yadsınması yatmaktadır. S. 49 (Baudrillard, 2003)

Toplumsallaşan kitlenin isteklerine, nesne ve kişilik üretimi ile karşılık veren iktidarlar insanların gösterdiği bu şiddet olaylarını kavrayamamaktadır. Tıpkı kültürleri

öldürüldükten sonra bir anlam sahibi olmak isteyen fakat hiçbir muhatap bulamayan ötekilerin-zenci, özürlü, deli vb.- protestolarını, şiddet eylemlerini ya da kendi doğalarından kopartılıp bir müze içine yerleştirilen Tasaday'lı yerlilerin eski kültürlerine uyum sağlayamamalarını bir türlü kavrayamadıkları gibi. Ötekileştirilen ve sistem dışına çıkarılarak bir kalıntı haline getirilen her şeyin tüketim toplumunu oluşturmakta etkisi büyüktür. Rasyonel düşüncenin ürünü olan bu süreç bir zaman sonra tersine işleyerek kendi dışlamış olduğu doğasının irrasyonel boyutuna geri dönmesine neden olmuştur. Böylelikle sistem artık rasyonel bir biçimde yönetilmeye çalışılan ama irrasyonel tutumlar içinde davranan kitlelerden oluşmuştur. Bu kitleler için nedensiz şiddet olayları da tıpkı televizyonda izledikleri bir reklam kadar anlamlıdır.

1.5.6. Çaresiz Stratejiler Ve Şeytana Satılan Ruh

Kitleler arzuları olmayan güncel merak unsuru karşısında hareket eden kendilerine verilebilen her şeyi anında yok eden sonsuz sayıdaki eşdeğerli bireylerdir. Yapısal değer yasası tarafından belirlenen bir nesne ve gösterge evreninde insanda kendisine benzeyen tıpatıp aynısını üreten bir sistemin içinde bir simülakr halini almıştır. Sistem tarafından üretilen kodlara göre yaşayan, (Baudrillard, 2009) yeniden çevrim ya da üretim aynası denilen şeye göre hayatlarını anlamlandıran bu kitlelerde gerçekliğe ait hiçbir çatışma dolayısı ile hala var olduğu söylenen diyalektik bir ilişki biçimi, bir kutuplaşma yoktur. Bu nedenle artık emekçi-burjuva, emek-sermaye ya da kapitalist sistemle, Sovyetler Birliği'nin öngördüğü bir model olan komünist düşünce biçimi arasında var olduğu düşünülen kutuplaşmalar yoktur. Simülasyon ortamına geçildiğinde tüm çelişkiler ortadan kalkmış birbirinin zıddı olan ideolojiler bir görünüm haline gelmiş ve söylemlerde birbirlerinin yerine kullanılır olmuşlardır. Geleceğe dair inançların ve mutluluğa dayalı bir birikim düşüncesinin yerini de göstergelere dayalı ayartma biçimleri almıştır. Sistemin bu durumu artık geri döndürülemez bir hal almaya başlamıştır. Artık yeniden dağıtım ya da harcama yolu ile çözüme kavuşturulabilecek bir umut ışığı ufukta görünmemektedir. Günümüzde bir hastalık biçimine bürünmüş ve bir obezi andıran sistemin doygunluğu son aşamadadır. (Baudrillard,2002) Anlam dolanımının gerçekleşebilmesi için gerekli olan kutuplaşmaların olmadığı bir evrende tepkisizliği amaçlayan bir kitle karşısında sistem de son çare olarak kendisine bir felaketler simülasyonu olmayı seçmiştir. Bunlar doğa kaynaklı depremler seller, tsunamiler vb. şeylerdir. Bu açıdan felaketler; uygarlığı yaratabilmek adına tüketilen doğanın modern insandan intikam almaya çalıştığı bir simülakrlar dizisidir. (Baudrillard, 2002) Bu bağlamda modern insanın oluşturduğu mükemmel bir sistem

ve onun karşısında durarak intikam almayı bekleyen bir doğa kişiselleştirilmesi yapılmıştır. Diyalektik anlamda insanın aşırılığa geçmesi gereken doğaya, bastırıldığı için geri dönen bir dürtü muamelesi yapılmaktadır. Tüm bir modern kültür de bastırılan doğanın geri dönüşünü konu edinen bir endişe üzerine temellendirilmiştir.(zombilerin geri dönüşü, Kızılderililerin geri dönüşü, komünizmin hortlama ihtimali vb.) Oysaki “*Keşfedilen nesne ölerken hem intikam almakta hem de kendini çözmeye çalışan bilime meydan okumaktadır.*” (Baudrillard, 1998b S.22)Yani gerçekte geri dönmeyi arzulayan bir şey yoktur, insanları rahatsız eden tek şey kendi vicdanları ile hesaplaşma korkusudur. Bir simülasyona çevirdikleri doğanın geri dönmesine yönelik korku aslında yapılan hiçbir kötülüğün karşılıksız kalmayacağına dair duyulan metafizik bir korkudur. Bu anlamda modern insanın tüm eylemlerinin altında ikili bir sisteme dayanan mânîken bir düşünce biçimi vardır.(Baudrillard, 2005) Oysaki gerçek yeniden biçimlendirilen ve özgürleştirilen bu nedenle bir simulakra dönüştürülen hiçbir şeyin bir daha asla geri dönemeyeceği gerçeğidir. Bu gerçeklikle var olan simülasyon evreni bu nedenle modern hayatın tüm alanlarını kapsamaktadır.

Tersine çevrilemez bu sistemde iktidarların tüm çabası boşunadır. Sistem iyice şişkinleşmiş ve kendisini yutarak geriye dönüşü zor bir sürece girmiştir. Tüketim toplumunun ilk dönemlerinde Baudrillard’ın ancak tüm nesnelere ve duyguların potlaç’a benzer bir şölen ile yok edilerek ya da tekrar dağıtım yolu ile paylaştırılarak düzenlenebileceğine dair düşüncesi “*Çaresiz Stratejiler*” isimli eserinde yerini bir umutsuzluğa bırakmıştır. Bunun nedeni sistem ve kitle arasındaki işbirliğinin asla bozulmayacak bir duruma gelmesidir. Bundan dolayı değiş tokuş imkansız bir hale gelmiştir. Batı dünyasının tamamını içine alan bir doyguluk sistemi vardır ve bu doyguluk sistemine karşı bağışta bulunabilecek bir batı dünyası daha yeryüzünde bulunmamaktadır. Batı dünyasını oluşturan kitleler, Obezite hastalarının sürekli yiyerek tüketmeleri gibi, kendi önüne sunulan her şeyi hiçbir şekilde ayırt etmeden tüketmektedir. Obezite hastaları için ilgi çekici olan yalnızca yemeklerin güzelliği iken kitle için de önemli olan görmüş olduğu göstergelerin büyüleyiciliğidir.(Baudrillard, 2005) Kitlelerde aynı obezler gibi sağına soluna bakmadan devamlı anlam üretip yok etmektedir. Kitleler sistem tarafından mal, anlam ve haber bombardımanına maruz kaldıkça şişmektedirler. Bir yanda haber içerikleri diğer yanda hamburgerler, bu bağlamda değişen çok fazla bir şey yoktur. Baudrillard’a göre gereksiz fazlalığın simgesi olan şişkoluk sonunda cinselliği de bir fazlalığa dönüştürmüştür. Obez insan çok kilo alarak kendi cinselliğini bir bakıma kendisinde gerçek olan şeyi yok etmiştir. Sistemin ayartıcı bir nesne olarak sunduğu görünümlerin arkasında nasıl hiçbir şey yok ise burada da yoktur. Kapitalist sistemin

tek taraflı bağışına maruz kalan kitleler hem mecazi hem de gerçek anlamda şişmektedirler ve bu şişkinliklerinden kurtulmalarının tek yolu patlayıp yok olmaktan geçer. İnsan varlığına ait bütün kavramların müstehcenleştirilmesine ahlak dışı bir vaziyet almasına neden olan şey sistemin her alanda bir doyunluğa ulaşmasından kaynaklanmaktadır. Tüketim toplumunda insanın hayal gücünü harekete geçiren tüm olasılıklar yadsınmaktadır. Artık geleceğe dair bütün hayaller yok olurken aynı zamanda insana aşka, güzelliğe dair olan şeylerde yok olmuştur. Cinsellik ve erotizm dolayısı ile aşka ve baştan çıkarmaya dayalı erotik hale yerini pornografik unsurlara terk etmiştir. Porno gerçekten daha gerçektir porno aydınlanmacı bilim adamının cinselliği evire çevire çözümediği bir süreçtir. Bu bağlamda sistemde ne cinsellik, ne kitleler, ne politikalar, ne de sanat hiçbir gelecek vaat etmemektedir. İllüzyon yerine ölü biçimlerin musallat olduğu ortamda insan yaşamaya çalışmaktadır. Tüm bu göstergeler karşısında duyarsızlaşan ve duyarsızlaştıkça da şişen kitleler, iktidar tarafından gönderilen her şeye sessiz bir biçimde onay vermekten başka bir şey yapmamaktadırlar. Kitle iktidardan gelen gerçeğin müstehcen yapılarını açımlar ve onları kaybetmemek adına onlarla olan işbirliğini sürdürür. Görünümlerin her türlü karşısında onay veren bakış açısı şimdi de cinsel haz ve merak dürtüsünün sürüp gitmesi için sistemle işbirliği yapmaktadır. (Baudrillard, 2005) insan varlığının ve toplumsal gelişmenin kökeninde ayartma ve insanı baştan çıkartan kötülük unsuru varken bu sistemde hepsi kayıt dışı kalmıştır. Artık tüm gerçeklik yenilenmekte ve içinden çıkılması olanaksız bir duruma yol açmaktadır. Kitleler tüm tepkisizliğine rağmen hala bu sistem içerisinde yaşamaya devam etmektedir. Baudrillard kitleleri gerçekte ayartan şeyin ne olduğunu sorar. (Baudrillard, 2005 S.69) Baudrillard'a göre insanları gerçekten ayartan ve büyüleyen şeyin adın göstergelerdir. İnsanın kendisine bile itiraf etmekten çekindiği bu hayranlığın gerisinde ise tüm özlemlerin kökeninde olan soyluluk arzusu, doğuştan gelen eksikliklerin giderilmesi yatmaktadır. Koleksiyon yapmanın kökeninde de, kendine en değer verilen nesne ile özdeşleşmenin kökeninde de psikanalitik bir eksiklikten ziyade doğuştan gelen bir eşitsizlik ilkesini gidermek yatmaktadır. Revolver filminde egosu ile sürekli çatışma halinde olan Mr. Green göstergelere aşık bir toplumu şu cümlelerle ifade etmektedir.

“Kendin hakkında bilmediğin bir şey var. Düzeltmeyeceğin kadar inkâr edeceğin bir şey. Geç olana kadar inkâr edeceğin bir şey. Her sabah kalkmanın tek nedeni odur. Aşağılık patrona, kana, tere ve gözyaşlarına katlanmanın tek sebebi budur. Çünkü insanların senin ne kadar iyi, çekici, cömert, komik, çılgın ve akıllı olduğunu bilmesini

istersin. Benden kork ya da bana saygı duy ama lütfen benim özel olduğumu düşün. Aynı bağımlılığı paylaşıyoruz. Beğenilme müptelasıyız. Hepimiz sırtımızın sıvazlanmasını, altın saati, alkışları isteriz.”(Revolver)

Doğuştan gelen eksiklikleri gün içerisinde beğenilerek tatmin etmeye çalışan kitle egolarına teslim olarak göstergelere aşık hale gelmiştir. Bu insan gündelik yaşamında şeytana ruhunu satmıştır ve şeytana satılan bir ruhun ardında insana ve onun kararları ile arzularına dair gerçek bir şey aramak gereksizdir. Kendilerini tam anlamıyla sistemin söylemlerine göre adlandıran kitleler, beğenilme düşüncesini ön plana atarak uğradığı hayal kırıklığını bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde saklama yoluna gitmektedir. Bu bağlamda beğenilme arzusu bir yandan şeytana satılan ruhun göstergesi iken diğer yandan sistemin kölesi haline gelen bir kitlenin kendisini bu gerçeklikten gizlediği bir bahane haline dönüşmüştür. Bu bağlamda insanların tek amacı gerçek beğeniler değil sistem ile üzerinde anlaşmış bir beğeni simülasyonudur. Bir kadını gösteren nasıl makyajı ise, beğeni düzeylerini gösteren ve illüzyonlarına kanılmasına neden olan şey de kitlenin inandığı simülasyonlardır. Bu bağlamda baştan çıkabilmenin tek koşulu yüze cinsellik yükleyen batı zihniyetine uyararak cinsel olanı arzulamak ise sistemden tek çıkış yolunda sistemin gönderdiği göndergeler sayesinde ayarılarak bir devrim düşüncesine varabilmekten geçmektedir. (Baudrillard, 2005, S.62)

Sonuç olarak tüketim toplumu, günlük hayatın anlamsızlığından kaçmak isteyen yabancılaşmış bireyin hayatında anlam edinme ihtiyacını karşıladığı yerdir. Bu anlam arama ihtiyacı var olmanın kanıtlanması ile ilgilidir. Var olduğunu kanıtlamak isteyen birey tüketir. Tüketim toplumu ister çocukluk döneminden başlayarak tüm bir insan yaşamını etkileyen cinsel nesnelere yerine ikame edilmiş tüketim anlayışını içersin (Freud) ister metallerden oluşmuş bir evrende insan benliğinin ve varoluşunun tüketilmiş olan nesnelere, imgelere, göstergelere ve imajlarla olan ilişkisine dair derin bir analize kalkışsın (Fromm) sonuçta bir eksiklik kavramı üzerine oturmaktadır. Tüketim artık bireyin varoluşunu kanıtladığı bir alandır. Birey olarak yalnızlaştırılan ve güçsüzleştirilen tüketici kendisini, tükettiği andan itibaren güçlü hissetmektedir. Ancak sistemin kendisi sahte ihtiyaçlara dayandığı için tüketildikten sonra tekrar bir eksiklik duygusu oluşmaktadır. (Fromm 1995: 131'dan Aktaran, Zorlu, 2006b S.198) Tüketim toplumunda kimlik isteyen birey yalnızca kendisine odaklandığı için her şeye bir yabancılaşma yaşanmaktadır. Her şeye duyarsızlaşan sadece kendisine odaklanan bir kitlenin yaşadığı dünyada insan arzularının ve acılarının nesnesi durumuna gelmiş, bu yüzden de kendisi dışındaki her şeye karşı duyarsızlaşmıştır. Görünümlerin dört bir yanı

sardığı tüketim toplumunda arzulamak, arzulanmak bir merak unsuruna indirgenmiştir. Artık ilişkiler de aynen nesnelere gibi üretilmekte ve tüketildikten sonra bir köşeye atılabilmektedir. Nesne bolluğu simgesel sisteme ait olan değiş-tokuşu, ölümü, mutluluğu, ritüelleri silip süpürür, onun yerine asla ulaşılamayacak arzu nesnesini koyar. Tüketim toplumu insanının tüm eylemlerinin ardında hem bu arzu nesnesine asla ulaşmayacak olmanın verdiği korku hem de baştan çıkarma sayesinde arzu efsanesini yerle bir edebileceğine dair bir endişe belirlemektedir. İnsan kendi gerçekliğine uzaklaştıkça nesnelere dünyasındaki yerini sağlamlaştırmaya başlar. Böylece üretilen nesnelere ilişkilerin, arzuların, duyguların hatta insanların bir farkı kalmamaya başlar.

Sanatlar da dahil olmak üzere tüm bir tüketim toplumunun simülasyon düzenine göre oluşturulduğu bu evrende sinema sanatı hala illüzyon sunabilen ender şeylerdendir. Ancak sinema da yüzyılın başından günümüze değin illüzyon kaybı yaşamaktan kurtulamamıştır. Sinema sanatı üzerinde tüketim toplumunun ve simülasyon evreninin yaratmış olduğu dönüşümler hem sinemanın simgesel gücü hem de Baudrillard'ın illüzyon sunan simgesel gerçeklik biçimlerini günümüz sinema modeli üzerinden okuyabilmek adına oldukça güçlü bir okuma sunar. Bu yüzden de tezin kalan kısmında sinemanın kendi içsel dinamikleri ile tüketim toplumu ve Baudrillard terminolojisinin gerçeklik ve tarihsel açıdan sorgulanması açıklayıcı olacaktır

II. SİNEMA VE TÜKETİM TOPLUMU

Tüketim toplumuna geliş sürecine kadar dönüşüm geçiren sinema ve gerçeklik arasındaki ilişki, temelde toplum, sanat ve gerçeklik arasındaki ilişkiye dayanmaktadır. Bu yüzden bu ilişkiyi daha irdeleyebilmek adına gerçeklik ve sanat arasındaki ilişkiyi incelemek, sonrasında ise bu süreçten etkilenen sinema sanatını tartışmaya açmak konu açısından yararlı olacaktır.

2.1. Gerçeklik, Sanat Ve Sinema

İnsanlığın gerçeklikle olan ilişkisi temelde insanoğlunun doğadan kopması ve kültürle bizzat tanışması ile oluşmuştur. Her gerçeklik belli bir zihniyet olgusu çerçevesinde belirlenen simgesel ilişkilerle tayin edilmektedir. Bu yüzden insanın gerçeklikle olan ilişkisini simgesel olan belirlemektedir. İnsanın belirli bir zihniyet kavramı çerçevesinde ortaya koyduğu örgütlenme biçimleri simgesel bir gerçekliğe işaret etmektedir. Ancak bu simgesel ilişki biçimleri özümsemiğinde içinde bulunulan kültüre dahil olunabilir. Batı toplumlarındaki gerçeklik ise modernizm kavramı ile birlikte ortaya çıkmıştır. Bu kültür geçmişte çok daha dar coğrafyaları kapsıyorken günümüzde tüketim toplumunun globalleştirici etkisi sonucunda oldukça geniş ve evrensel bir coğrafyaya yayılmıştır. Ancak gerçeklik algısının bu denli değişimi ve genellenmesi mikro kültürlerle ait simgesel biçimin yozlaşmasına neden olurken aynı zamanda tüm simgesel iletişim biçimlerinin yerine sistemin gerçeklik algısının geçmesi ile sonuçlanmıştır. Batı toplumlarının gerçeklikle ilişkisi öncelikle epistemolojik yani kendi toplumunu bilme çabasının ürünüdür. Sonrasında ise metafizik bir ilişki tarzı dikkat çekmektedir. Modernizmin sunmuş olduğu gerçeklik hem epistemolojik hem de özü itibari ile tanrı imgesinin yerine geçen metafizik bir gerçekliğin ürünüdür ancak üzerinde çok tartışılan bir olgu olmasa da sanatlar genelde bu gerçeklik biçimlerini estetik bir şekilde ele alır ve bir illüzyon içinde yansıtırlar. Bununla birlikte kapitalizmin globalleştirici etkisini gerçek yaşamda olduğu gibi sinemada da göstererek gerçeklik algısının yitimine yol açmıştır. İçinde bulunulan dönemde tüm gerçekliği dönüştüren tüketim toplumu zihniyetinde geçmiş dönemlerde estetik birer gerçeklik olarak sunulan gerçeklik biçimleri ile günümüz hipergerçekliği arasında oldukça büyük farklılıklar vardır. Günümüzde yapılan gerçeklik tanımları tam olarak ütöpik olsalar da içinde bulunulan gerçekliği aşmakta zorlanmaktadırlar. Bunun nedeni sinemanın da hem kendi dinamikleri hem de toplumsal dinamikler çerçevesinde değerlendirildiğinde simgesel bir iletişim ve metaforik anlatımdan uzaklaşmasından kaynaklanmaktadır.

Sinema gerçeklikle ilgisi olan en yetkin sanat formudur, ancak tüketim toplumu ile birlikte reel yaşamın gerçeklik ile olan ilgisi nasıl yitirildi ise, *onun da* gerçeklikle olan ilgisi yok olmaktadır. Gerçeklik algısının bu estetik değişiminin altında yatan en önemli neden ise bütün bir batı geleneğini etkileyen toplumsal ve sosyo-kültürel gerçeklik algılarının klasik dönemden modern sonrasına kadar olan sanat ve yazın edebiyatı arasındaki ilişkiyi sürekli dönüştürerek yeni bir anlam paradigması yaratmasından kaynaklanmaktadır. Bu dönüşümün, içinde yaşanılan toplumsal dönemin zihniyeti, ekonomik biçimi, sosyo-kültürel düzeni ile alakası oldukça yoğundur. Sinemanın içine doğmuş olduğu koşullar ve gerçeklik ilişkisini belirleyen olgu öncelikle modernizmdir. Sinema sanatı, dünyanın birçok bölgesinde özellikle plastik sanatlar da başlayan modernizm akımının yaygınlık kazandığı 1900'lü yılların başında Lumiere kardeşler tarafından icat edilmiştir. İlk çıktığı yıllarda hem modern sanatın gelişmesinde bir yardımcı hem de gerçekliğin kendisini tıpatıp var ettiğinden dolayı oldukça ilgi çekici olan sinema gerçek olanı tekrar üreterek insan algısı üzerinde belli bir gerçeklik deneyimi ve yanılmasına sebep olmuştur.

2.1.1. Modern Dünya İçerisinde Yeni Bir Sanat: Sinema

Sanatın ve teknolojinin karşı kutuplar haline geldiği, teknolojinin gerçekliği üretme işlevini üstlendiği modern dünyada, sanatlarda artık gerçekliğin yeniden üretimini değil soyut olandan somut olana giden bir anlayış ile kendi gerçeklik anlayışlarını üretmeye yönelmişlerdir. Modern dünyanın her açıdan büyüdüğü nesne üretiminin arttığı, eşitlik ve demokrasi kavramlarının toplumların gündemine geldiği ve her türlü meta üretiminde modernleşmenin getirdiği iş bölümü ve uzmanlaşma alanlarının belirlendiği ve arttırıldığı 19. Yüzyılın sonlarında sinema, birçoğu miadını doldurmak üzere olan ya da büyük dönüşümler geçirerek yeni temsil biçimlerini arayan plastik sanatların (resim, heykel vb.) ve romantik akımın temsil biçimlerinden uzaklaşan bir edebiyat ve tiyatro geleneğinin içine gencecik bir sanat dalı ve teknoloji ürünü olarak doğmuştur. Sinema 20. yüzyılın ve artık iyice alışılan 21. yüzyılın kültürel yaşamında egemen olan endüstriyel üretim yapısının ve sanat biçimlerinin en etkilisidir. Bilimsel sergilerde dünya fuarlarında ve panayırıldaki başlangıç yıllarının ardından içinde bulunduğu yüzyılı her anlamda egemenlik altına alarak hem büyük bir endüstri hem de görkemli bir sanat haline gelen bu sanat dalı, ilk olarak bilimsel bir aygıt ya da Smith'in deyişi ile "*hareketli resim makineleri*" statüsünde 22 Mart 1895'de Sociere d'encouragement a l'Industrie NAtionale'nin bir toplantısında tanıtılmıştır.(Pearson, 2003, S.31) Sonra aynı yıl içerisinde tüm dünya metropollerinde

tanıtımı yapılan sinema sanatı Almanya'da Max ve Emile Sklada Novasky kardeşler tarafından Biyoskop ismini verdikleri sinema aygıtı, Amerika'da Edison'un Kinetoskop ismini verdiği; etrafı kapalı ancak aygıtın içine bakıldığında görülebilen bir ışık akışı ve hareket eden objelerin görünümünü sağlayan filmlerin sürekli bir mercekle perdesinin önünden geçtiği (Smith, 2006 S.23) sinema aygıtı ve Paris'de ki Grand Cafe'de Lumiere kardeşler tarafından Cinematographe isimli sinema aygıtı tarafından yapılan 10 kısa filmlik bir gösteri ile tanıtılmıştır. (Scognamillo,1997 S.16) 1 dakikalık kısa filmler halinde ortaya çıkan panayırlardaki ilk gösterimlerden, sesin kullanımına ve "1920'lerin büyük "film gösterim sarayları"nın ortaya çıkmasına kadar (Smith, 2006 S.19) geçen sürede sinema aygıtı gitgide büyüyen bir endüstri haline gelerek metropol şehirlerde yaygınlaşmıştır. İç pazardaki kullanımı gitgide artan sinema sektörü öncelikle Paris, Berlin, Newyork, Londra gibi metropollerde gösterime sunulmuş ve sunmuş olduğu imgelemlerin cesurluğu ve baştan çıkarıcılığı sayesinde diğer eğlence ve sanat biçimleri arasından sıyrılarak büyük bir sanat ve endüstri biçimini almıştır. Sinemanın bu denli gelişmesi ve büyümesi için Scognamilloya göre iki koşul gereklidir. Bunlar sinema endüstrisinin yapılması için gerekli olan bir sanayi biçimi ve sinemanın kitleleri eğlendirebilmek için kullanılması gereken sinemanın bir sanat potansiyeline ulaşabilmesidir. Sinema yaratıcılık alanında gelişme gösterdikçe izleyicinin sinemaya katılımı kuşkusuz artmıştır. (Scognamillo,1997 S. 17) Bu iki koşulu yerine getiren sinema kapitalist üretim mekanizmaları ve modern işbölümü çerçevesinde başarılı olabildiği ölçüde dağıtım ve gösterim süreçlerini egemenliği altına alıp kapitalist mekanizmaya uygun bir sanat biçimi olmuştur. Sinema modern bir yetkinliğe erişirken sinemanın dışında kalan her sanat dalı ise yaşanan toplumsal dönüşümlerden etkilenecek modern sonrası evreye doğru evrilmektedir.

2.2. Tüketim Toplumunda Sanat ve Sinema

2.2.1. Modernizm Sonrasında Sanat

Savaş sonrasında nesne üretiminin ve kitlesele yeniden üretimin artması sonucunda, sanatın demokratikleşmesi ve insanlığın önüne bir amaç olarak konmuş olması sanata aşkınlığın gücünü veren zihniyetin sona ermesine neden olmuştur. Benjamin, sanat eserlerine yetkelliklerini ve auralarını veren şeyin onların yeniden üretilmemeleri olduğunu belirtir. (Appignanesi, Garrat S. 16) Oysaki mekanik üretim çağındaki her şey anında ve sınırsız şekilde üretilebilmektedir. Bu bağlamda sanat ese-

rine ait olan niteliksel özellikler niceliğe dönüşür ve aura kaybedilir. Sanayi üretimi ve standart nesne üretiminin artışı ile birlikte *“toplumsal yeniden üretim toplumunun düzenlenme ilkesi olarak üretimin yerini alır.”* (Sarup, 1996 S. 232) Bu durum Walter Benjamin’in deyişi ile tüm yaşamın *“şeyleşmesi”*ne yol açmıştır. Orijinal sanatın mekanik olarak yeniden üretilebilmesi sonucunda geleneğe dayanan yaşam ve sanat anlayışları yerini imgeler ve meta üretimi sonucunda ortaya çıkan materyalize olmuş bir yaşam biçimine bırakmıştır. Düşler ve hayaller metalaşarak illüzyondan yoksunlaştırılarak bir üretim nesnesi biçimine sokulmaktadır. Sevim’in deyişi ile *“Sanat yapıtlarının üretim ve dağıtımına ilişkin teknolojik süreçlerin değişimine ve yaşamın şeyleşmesine koşut olarak sanat yapıtının özü ve doğası da değişmiştir.”* (Sevim, 2010 S. 510,) Teknolojinin gelişmesi ile birlikte sanattaki değişimin olumsuzlanması başlamıştır. Benjamin bu bağlamda *“Modern Teknoloji Çağında Sanat Eseri”* isimli eserinde sanat eserlerinin gelişen teknolojik biçimlerle ve yeniden üretimi ile birlikte kendilerine özgü *“Aura”*dan sıyrıldıklarını, yani geleneksel anlamda sanat eserlerinde var olan yetkinlik ve ebedilik kavramlarının *“şimdi”* ve *“burada”* duygusu (Sevim, 2010 S.510) ile yer değiştirdiğini belirtmektedir. Bu yer değiştirme döneme ait yeni bir gerçeklik algısı oluşturmaktadır. Kitlesele üretim sanatı seçkin bir girişim olmaktan çıkarırken aynı zamanda sistemin güdümüne giren bir nesne konumuna da sokulmaktadır. Tüm bu süreci eleştiren akımlar ise ne yazık ki kitlesele üretimin çok daha fazla artmasını engelleyememişlerdir. 60’lı yıllarda ABD’de uç noktalarda yer alan ve o günün koşullarında, Pazar ekonomisini, toplumsal düzeni modern ve yüce sanatın galerilerde yüksek fiyata satılmasını, modern kurumun sanata ve sanatçıya belli kurallar getirerek yaratıcılığı ve hayalgücünü sınırlandırmasını, gerçek yaşamdan gitgide uzaklaşan bir sanat anlayışının yaygınlık kazanmasını eleştirerek kavramsal sanat hareketlerine ağırlık veren Sitüasyonist Enternasyonalist örgütün gündelik yaşam ile sanatı birbirine yakınlaştırma ve kaynaştırma hedefi zirve yapmıştır. Bu bağlamda 1950’li yıllardan 70’li yıllara kadar devam eden *“Eylemler”* hem geleneksel sanat akımlarına hem de sanat eserlerinin sergilendiği; müze ve galeri sistemine karşı çıkmıştır. (Özkan, 2005 S. 41) Bu kurumları eleştirmenin gerisinde ise bu kurumların sanatı kendi ekonomik çıkarları için kullanması yatmaktadır. 60’lı yıllarda ortaya çıkan ve kelime anlamı sürekli değişen durum olan Fluxus hareketi yaşam ile sanat arasındaki sınırları ortadan kaldırmaya çalışır. Bu hareketleri Avangard akımları ön plana alarak kullanan örgüt gündelik yaşam ile yaratıcılığın iç içe geçtiği bir tarz devrim peşindedir. (Burger, 2004 S.9) 1968 yılındaki büyük devrime kadar sanat alanında ön plana çıkan avangard kuramın bu amacını gerçekleştirememesi sonucunda

ise Avangard akımın yerini ortaya çıkan bulanık hava yani simülasyon evreni almıştır. Sonuç olarak Williams'ın da belirttiği gibi doğrular sanat ve hayatı kaynaştıran fütürizm veya sürrealizm gibi akımlar değil kapitalizmin ta kendisi olmuştur. (Burger 2004 S. 26) Pop-Art yüksek sanata karşı avangardist bir saldırı başlatarak tüm bu dönem boyunca sanatın hem modernizmle hem de gerçek hayat ile olan bağını koparmıştır. Artık sanat hayatı yönlendiren bir şey değil yalnızca tüketim sisteminin içerisinde sürekliliğin var olmasına yardımcı bir etkinlik alanı haline getirilmiştir. Yürürlükteki kültürel politikalar yüksek ile aşağı, seçkin ile popüler sanatın harmanlanması ve aykırı olanın sıradanlaşması yönündedir. Sanat tarihten sökülür ve egemen görsel kültür ile bütünleşir. Modern sanatın çöküşü ile birlikte Adorno'nun da belirttiği gibi sanat eserlerinin insan yaşamına dair şeyleri ön plana çıkarmaktan ve insanlık idealini sürdürmekten artık vazgeçtiği görülmektedir. Modernizm tarafından var olan sanat kalıpları, kurallar vb. şeyler modern sonrası bu evrende her sanat eserinin bir diğeri ile bir araya gelebildiği sınırsızlık ve eşitlik rüzgârına kendisini bırakmaktadır.

Pop-Art hitap ettiği kitlelerin anlayacağı türden bir sanat anlayışını uygun görmüştür. Bu bağlamda sanat ve sanatçı yüceltilen bir varlık değil toplumla iç içe olan ve aynı dilden konuşan birisi konumuna indirgenmiştir. 60'lı yıllarda başlayan Pop-Art akımı modernizme muhalefet ederek sanat eserinin sahip olduğu renklerin, formların vb. şeylerin kendisini tanımlayan çizgisel kalıplardan sıyrılmasına ve en yüce olan ile en bayağı olanın bir araya gelmesine neden olmuştur. (Farago, 2006, S.139) Her şeyin bir araya geldiği bu yeni sanat anlayışında hitap edilen kitle ile sanat eserini belirleyen zihniyet belli bir düzlemde bileştirilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda içinde yaşanan toplumu birleştiren milliyetçilik, ulusalcılık, dincilik gibi menşei unsurlara birebir bağlı olan Pop-Art tüm bu kavramlardan ayrılamamaktadır. *Günümüz Sanatında Postmodern Yaklaşımlar* isimli eserinde Özkan tüm bu etkinliklere örnek olarak müzik alanında, yazında sinema, radyo ve televizyon kurumlarında sistemin ürünlerinin oluşturularak piyasaya sunulduğundan bahseder. Bu bağlamda 60'larda ABD'de ünlü ve etkili olan her şey romanlar diziler, müzik grupları vb. Pop-Art'ın bir ürünüdür. Modern sonrası yaklaşımlarda değişen dünya koşulları ile birlikte çeşitli kültürlerin ortaya çıkışı, çeşitlilik, savaş sonrası bunalım ve temsili olanın krizi gibi öğeler artık yaşama ve sanata dair olan geleneksel yaklaşımların yerine bu ayrımların ortadan kaldırıldığı ve sanat ile yaşamı bir araya getiren aradaki sınırları ortadan kaldıran anlayışların meydana gelmesine neden olmuştur. Sonuç olarak sanatın tinsel gücü aşağılanarak simülasyon evreninin önü açılmıştır.

Sanat eserinin illüzyon üzerine kurulu düzeninin sonlanması ile birlikte hayal gücünün ortaya çıkardığı her şey kaybedilmiş görünmektedir. Sanat artık daha önce yapılan sanat eserlerinin tekrar üretimine dönüşmüştür. Sanatın sonu gelmemiştir fakat sınırsız sayıda, farklı arzulara hitap edebilecek şekilde yeniden üretimi meydana gelmektedir. Her nesne bireyin algısından ve düşüncesinden bağımsız bir şekilde üretilerek artık bakan kişinin gözünde farklılıkları meydana getiren entelektüel bir durum değil, sistem ve toplum arasında sanat eserlerinden haz almaya dayalı işbirliğinin ürünüdür. Sistem içerisinde sanata dair entelektüel süreçten ziyade görünüm-lerin ardında yattığı varsayılan baştan çıkarma, ayartılma süreci önem kazanmıştır. Birçok düşünürü göre postmodern olan ancak Baudrillard'ın simülasyon evreni olarak adlandırdığı bu süreçte sanat toplumsal bir sermayeye dönüşmüştür. Yeniden üretim isterse en yüksek sanat eserleri için olsun artık gündelik yaşam sınırları içerisinde ifade ettiği gerçeklikten oldukça uzak bir işlev görmektedir. Yüksek sanat çoğunluğa hitap etmemektedir. Yüksek sanatın incelik ve zarafeti günlük yaşamın sığ ve eyleme yönelik, çaba gerektiren dünyasında bir işe yaramaz. (Kuspit, 2010) Simülasyon evreninde sanat bir eğlencedir, estetik önemini yitirmiştir. Bu bağlamda estetik olan tüketim ediminin altına girmiştir. Estetiğin tüketim ediminin etkisi altına girdiği yerde sanatçılarda kendilerini izleyici kitlesinin gündelik arzularını yansıtan eğlendiriciler olarak görmüşler ve var oluş nedenlerini de kaybetmişlerdir. (Kuspit, 2010 S.72) Yapılan eserler kitleleri hayran bıraktığı için kitlelerin kendilerini sorgulamasına yol açmaz. Sanatçı kitlelerle eğlenen birey olmuştur. Simülasyon dünyasında sanatçının halkın önünde sergilediği kişilik, sanat olarak sunduğu simgelerden daha fazla önem taşır. Amaç gündelik nesnelere estetik nesnelere olarak göstermek, böylece onların sıradanlığının göz ardı edilmesini sağlamaktır. (Hirst'ün kül tablası) Piyasanın tanımladığı bir kişiliğe sahip olmak insani durumun tanımladığı bir insan olmak yerine geçmiştir. Gerçek olandan daha gerçek bir sistemin içerisinde yeniden üretim nesnelere her birisi hem sanat eserini hem de sanat eserinin ifade ettiği bilinçsel ve anlatsal durumu en aza indirger. Artık sanat eseri ve yaratıcısı arasındaki bağ biçim değiştirerek kitleler ve nesnelere arasındaki ilişkiye indirgenmiştir. Sanatçı bu ortamda toplumla diyalektik bir çatışma halinden, çelişkilerle dolu bir içsel yaşamın dışarıya akmasından, yabancılaşmaktan gücünü alan bir sanatçıdan insanların görmesi ve izlemesi için sanat eserleri yaratan bir işçiye indirgenmiştir. Böylelikle sanat eserleri toplumla bütünleşebilmenin bir aracı haline gelmektedir. (Kuspit, 2010 S.27) Sanatın tümü ile sosyalleşmesi onun estetik etkisini nötrleştirmek içindir. Estetik artık muhalif değildir gündelik yaşamın bir nesnesine indirgenmiştir. Toplumu

geleneksel inançlardan bağımsızlaştıracak bir argüman sunmadan kendisini gele-
neğin dışına iter. Röprodüksiyonu yapılan sanat eseri orijinalliğini ve yaratıcılığını
yitirerek yaşamdaki yerini yitirir. Gerçeklik artık bütün illüzyonlardan daha akıl dışı-
dır. Gerçekliğin gerçekten daha gerçek oluşu ve gerçeği resmetmek isteyen bütün
akımlardan daha hayali ve akıl dışı bir biçim alışısı sonucunda illüzyon yok olmuştur.
İllüzyonun yok olduğu bir evrende bütün yaratıcı güdüler bastırılmıştır. Bastırılmamış
her şeyin bir artık olarak var olduğu bu dünyada insanlığın kendi gerçeklikleri; ço-
cuklukları, ölümleri, delilikleri vb. şeyler hayalgücü ile bağlantılıdır. Hayalgücünün
olmadığı yerde birikim sonsuz şekilde artışa neden olmaktadır.

*Günlük yaşamın atık maddesi, sanat statüsü kazandırılarak yüceltilmesi ile
eğlenceli bir gösteriye dönüşür. Dışkı aslında yaşamın entropik- tüketilmiş, boş, de-
ğerini yitirmiş halidir ve bu nedenle ilke olarak ölüdür (dışkı cansızdır.)(Kuspit, 2010
S.133)* Gerçek yaşamda ötekilenen herşeyin, herkesin bir dışkı olarak ortaya sürül-
düğü ve kusulduktan sonra tekrar yeni söylemler yaratabilmesi için sistemle birlikte
döngüye katıldığı bu şeyler (Müslümanlar, zenciler, kadınlar, teröristler vb.) yaratıcı
sürece ait herşeyin yerini teknolojinin aldığı modern sonrası sanat anlayışında gün-
lük yaşama ait tüm bu öğelere benzer şekilde dışarı kusulur. Modern sonrası sanat
için öncelikli hedef insanların artık olarak gördüğü şeylerde sanatsal bir anlam oldu-
ğunu ifade ederek izleyiciyi rahatsız etmek, bu artık malzemenin tüketim toplumuna
ait bir süreç olduğunu öne çıkararak kültürün temeli olan yüceltmenin bir baskı aracı
olduğunu ilan etmek iken ne yazık ki bu artıklar bir karşı yatırıma neden olmadan
tekrar sanatın içine alınarak gündelik yaşamın nesnesi haline getirildikleri için sanat
muhalif tarzını gösterebilmekten çok uzaklaşmıştır. Kültürel düzlemin böylesine kao-
tikleştiği 60'lar da plastik sanatların geçirmiş olduğu bu dönüşümler çok geçmeden
modern yazın biçimlerinin de dönüşümünü hızlandıracaktır.

2.2.2. Metinlerarasılık Ve Modern Sonrası Yazın

1960'lı yıllar, iletişim ve bilgi sektöründeki gelişmeler ve toplumsal dönüşüm-
lerin meydana getirdiği akımlar nedeniyle gerçekliğe ait alanın karmaşa ve düzensiz-
lik ile birlikte anılmasına neden olmuştur. Bu durum modern dünyaya ait olan tüm
anlam paradigmalarının sorgulanmasına neden olurken, tüm bu unsurların varlığı
öncelikle plastik sanatlarda sonrasında ise yazın ve edebiyat alanında bir dönüşüm
yaşanmasına neden olarak dönemin çok katmanlı ortamında yeni bir yazın gerçekli-
ği oluşmasına neden olmuştur. Bu dönem akılcılığı temel alarak, alıcıyı edilgen bir
konuma sokan, geleneksel anlam üretiminin belli kalıplar ve dramatik yapılar aracılı-

ğı ile dayattığı zaman, mekân ve karakterlerin birlikteliğinden doğan bütünlük ve sürekliliğin göstergesi olan evrensel yasalar ve yazın kurallarının yerini, Modernizmin getirdiği yetkeci demokrasi anlayışının sınırlarını genişleten özgüllüğe ve tercih özgürlüğüne bırakan bir yazın tarzı almıştır. (Aktulum, 2008) Gerçeklik alanının yeniden tanımlanması ile birlikte sanatlarda, bilimlerde ve yazın alanında tek sesliliğin ve kalıplaşmış gerçeklik biçimlerinin parçalanarak disiplinler arası geçişliliğin arttığı ve tüm metin türlerinin birbirinin alanına sarktığı bir metinlerarası dolaşım süreci meydana gelmiştir. Belirsizlik çok seslilik ve düzensizlik ile tanımlanan bu yaklaşım yalnızca yazın edebiyatı ile değil, modern öznenin parçalanış süreci ile de ilintilidir. Zaman, uzam, olay örgüsü ve geleneksel anlam üretimi bağlamında oluşturulan eserlere ait olay örgüsü ve öznenin bütünlüğüne dair algı bu süreç içerisinde birbirinden koparak dramatik anlatının parçalanmasına bununla birlikte de eserin ve öznenin tamamlanmışlık düşüncesinin dönüşerek metnin bütünlüğünün ve tutarlılığının sarsılmasına neden olmuştur. Klasik romanın zamanda mekânda ve içerikte birlik kuralını uyguladığı tarzın yerine zamanın ve mekanın süreksizliğine gönderme yapan Eco'nun Baudolino ve Prag Mezarlığı'nı felsefi alanda ise bilincin çizgisel işleyişinin parçalanması gerektiğini düşünen Deleuze ve Guattari'nin Anti-Oedipus'u örnek verilebilir. Modern sonrası anlayışta yapıtı yazarından ayırmayarak yüceleştiren, dünyayı ve toplumu belli bir düzen ve bütünlük içinde sunan genel kavramlardan ve söylemlerden uzaklaşarak, gerçeklik anlayışının ters yüz edildiği bir bakış açısı getirilmiştir. Artık ilerleme söylenine inanmayan sanatçı yenilik peşinde koşma zorunluluğundan, kuralların baskısından kurtulmak peşindedir. Ayrışık olanın arayışında olan, yaratıcı eylemi bir oyun durumuna getiren sanatçı için tarih, doğaötesi, usçuluk gibi bütünlüğü düşüncelerinin sonu gelmiştir. Bütünlüğü düşüncelerinin sona erdiği bir evrende sanatçılar parçalı bir anlatım üslubuna sığınmakta, evrensel olanın bütünlüğünden uzaklaşarak farklı anlam düzeylerini inşa etmek adına parçalı anlatımın ve süreksizliğin peşine düşmektedirler çünkü Aktulum'un da belirttiği üzere yenedünya düzeni her alanda bir "aşırılıklar" düşüncesini dayatmaktadır. Evrensel ve bütünsel olanın karşısına metinler arası çeşitlilik ve süreksizlik; yani geleneksel metinlerin yerine metni bozan parçalayan, farklı türler arasında geçişlerin olduğu bir metinler arası kavramı çıkarılır. Artık anlam bütünlüğünün sağladığı geleneksel tarzın ortaya koyduğu yüce estetik yerine belirsizlik, estetik karşıtı bir durum sergilenmektedir. Süreksizlik bütünlük sağlamaya dayalı yapılara karşı çıkarak, felsefi, yazınsal ya da sanatsal bir mirasın bütünlüğünü olumsuzlayıcı bir hareketle yıkmaya dönük bir işlemdir. Parçalı anlatım, ileriye dönük merkezi gelişim düşünceleri

sini hiçe sayarak süreksizliğe sığınır. Modern ve klasik eserlerde bir bütünlük duygusu ile yapılan estetik biçimler değiştirilerek bütün arayışının temel estetik bir seçim durumuna getirildiği, çizgisel anlayışın yerini bütünsellik anlayışının parçalandığı, çok sesli metinlerarası kavramı almıştır. (Aktulum, 2008 S.4) İlk defa Rus biçimcilerinin çekirdek yapısını oluşturdukları metinler arası kavramını 1960'larda başta Bakhtin, Julia Kristeva olmak üzere, Roland Barthes, Michael Riffaterre Harold Bloom, Genete gibi teorisyenlerin çalışmalarıyla edebi çözümlemenin temel kavramlarından biri durumuna gelmiştir. Bu yeni yazın biçimi ile birlikte birçok disipline ait söylemler kurgusal içerikte bir araya gelerek zaman-mekân sürekliliğini ve anlatının dramatik açıdan sahip olduğu çizgiselliği yok etmektedirler. Eserin içeriğine katkı yapan her tür eseri epizodik olarak parçalayarak biçimlere, türlere ve metnin anlamallığına yönelik biricik yüceltme düşüncesinin yerine çoğulcu anlamlar sunan metinler arasında bir ilişki kurulmaktadır. Türler ve tarzlar arasındaki sınırların birbirlerinin alanını ihlal etmeleri, uyuşumlara dayalı yapının da ortadan kalkmasına neden olur. Metinler kuralsızlaşmış, sanatçı kuralsız çalışmayı sürdürmüş, her şey sanatın konusu olmuştur. Günlük kültür yüceltme biçimlerinin hepsinden ayrılarak kültürel bir karmaşanın oluşmasına katkı sağlamıştır. Her tür ölçüt ortadan kalkmış, ayrışık estetik değerler birbirine karışmıştır. Yazarlar bu karmaşa ortamının içinde çizgisel bir söylemdense evrensel anlamda çeşitliliği ve okuyucuya daha geniş perspektif sunma imkanı veren bu yeni metinleri yazarı ve yapıtı bağımsızlaştıran bir özgürleşme söylemi olarak ele alarak bu söylemi modernin kurallarla bezeli yapısına tercih etmişlerdir. Yapıtın bütünlüğünün ve tarzının krizine Aktulum'dan alıntılandığına göre Rippolli bir de modern öznenin içine düşmüş olduğu krizi eklemektedir. (Aktulum, 2008 S.5) Öznedenden uzaklaşan bir kültür ötekini keşfetmek istemektedir. Ötekillik ise egemen kültürden uzaklaşan ve kendi yerel ya da mikro kültürlerini yaşayan insanların kültürleridir.

Kubilay Aktulum'a göre, metinlerarasılık (intertextuality) bir yeniden yazma işlemidir. Bir yazar bir başka metni kendi metninin bağlamında yeniden oluşturur. Bu dönüşüm alıntı, anırtırma, çalıntı, öykünme-pastiş, parodi, alaycı dönüştürüm, tarzında açık ya da kapalı göndermeler vasıtasıyla gerçekleşir. (Aktulum 2000'den aktaran Türkdoğan, 2007 S. 169)

Ölü biçimlere öykünme olarak tanımlanabilecek olan Pastiş (Karadoğan, 2005 S.147) diğer türlere ait olan uyuşumları, imgeleri epizodik bir biçimde parçalayarak onları başka türlerin içinde birleştirir. Bu yapay birleşimlerin amacı izleyiciyi

dramatik yapıdan uzaklaştırarak biçimin kendisine hayran bırakmaktır. Pastiş birden fazla türün ve biçimin bir araya gelmesi ve bu türlerden oluşan yeni anlatı biçiminin artık hiçbir türe benzememesidir. Pastişle birlikte zamansal, türsel süreklilikler yerini oynak süreçlere bırakır. Pastiş tüm bütünselliğin parçalandığı ve başka bir gerçeklik biçimine eklemendiği anlatı biçimidir. Yazın alanında pastişin hüküm sürdüğü bu perspektif simülasyon evreninin modern ile modern olmayanı, yüce ile yüce olmayanı bir araya getirip gerçeklik algısını deşifre ettiği dönemle bir benzerlik göstermektedir. Bu benzerlik toplumsal bir dönüşümü de göstermektedir. Bu toplumsal dönüşüm Çolak'ın bahsettiği üzere; *“farklı zaman ve mekanlara ilişkin olguların eklektik bir tutumla birleştirilmesinin ardında toplumsal planda yaşanan bir güvensizlik durumu yat..(masından)”*(Çolak, 2006 S.104) kaynaklanmaktadır. Bu güvensizlik durumu ise öncelikle 60'larda siyasete topluma ve dünyaya olan ilgisizlikle sonrasında ise 68 olaylarının sunmuş olduğu ortamın tüketim toplumuna kurban edilmesi ile ortaya çıkacaktır.³ Sonuç olarak 60'lı yıllar tüm dünyada modern sanatların yeni ortaya çıkan akımlar tarafından sorgulandığı bir dönem olurken yaşanan dönüşümlerden etkilenen sinema ise gerçekliğe daha fazla yaklaşarak kendi modern dönemini yaşamak üzeredir. Dolayısı ile 60'lı yıllarda başlayan toplumsal dönüşümlerin yarattığı kaotik hava 68 hareketi ile birlikte geleneğin tam anlamı ile yıkılmak istendiği bir isyan dalgasına dönüşürken sinema ise modernizm akımından etkilenerek modern anlamda kültürel ve tarihsel bir sürecin zirvesi haline gelmiştir. (Kovacs,2010)

2.2.3. Tüketim Toplumu, 68 Olayları ve Sinema

İkinci dünya savaşı sonrasında ortaya çıkan sitüasyonist enternasyonal mensupları batı toplumlarında kapitalizmin işleyiş tarzını eleştirerek gündelik yaşam koşullarını dönüştürmeye çalışmışlardır. Sitüasyonistler *“Carpe Diem”* yani anı yaşamının gerekliliğine vurgu yaparak dönem iktidarlarına olan memnuniyetsizliklerini dile getirirler. Bu memnuniyetsizlik ve dönüştürme çabası 60'lar boyunca yaşanan radikal hareketleri besler ve 68 olaylarının ortaya çıkmasında can alıcı rol oynar. Bu radikal hareketler çerçevesinde, kadınlar üreme hakkı ve eşit yurttaşlık haklarını öne sürerek feminist hareketi tekrar başlatır. İşçi protestoları artar. Siyahlar yoksulluğa ayrımcılığa ve toplumsal haklardan mahrum bırakılmaya başkaldırırlar. Özellikle si-

³*The confidence Gap: Business, Labor, and Government in the Public Mind (güven boşluğu: Kamu düşüncesinde Sermaye, işgücü ve Hükümet); adlı kitapta S:M: Lipset ve W.Schneider hükümete güvensizliğin 1958'deki % 24 den 1980'de %73 e fırladığına ve 1967 şle 1971 yılları arasında liderlere duyulan güvenin %42 den % 28 e düş-tüğüne dikkat çekerler.Kellner, 2010 S.88*

yahların lideri Martin Luther King'in ölümü üzerine siyahîlerin eylemleri zıvanadan çıkmıştır. 1964 yılında çıkarılan yasalarla ırk ayrımcılığına yönelik düzenlemeler sonucunda siyahlara verilen haklar (Yılmaz, 2010 S.22) dahi siyahların radikalleşmesini önleyememiş, bu hareket öğrenci hareketleri ile barış hareketlerinin giderek muhalifleşmesine neden olarak iktidara ve sisteme karşı isyana dönüşmüştür. İktidara muhalefetin en şiddetli hale geldiği zamanlar ise Vietnam savaşı yüzünden olur. ABD'nin 1965 yılında Vietnam'a çıkarma yapması, Amerikan toplumunun içinde gerginliğe, muhalefete neden olmuş tüm dünya genelinde ise eylemlerle protesto edilmiş ve 68 hareketinin ortaya çıkmasını hızlandırmıştır. Bu müdahaleleri demokrasi ve doğru olanı gerçekleştirme güdüsü ile yaptığını iddia eden ABD milliyetçilik ve ulusalcılık kavramları ile karmış olduğu ideoloji çimentosuna toplumun tamamını katarak savaşta kendisine destek çıkılmasını istemiştir. Kamuoyunun desteğinin yanında askeri yardıma da ihtiyacı olan ABD canlı asker gücü bulabilmek için askerlikten muaf tutulan öğrencilerin haklarını elinden alıp onları askere göndermek isteyerek savaşa olan tepkilerin büyümesine neden olacaktır. Genç beyaz kuşak Amerikan rüyasının öngördüğü Burjuva başarıya diğer deyişle İkinci Dünya Savaşındaki banliyö yaşamına ve Vietnam savaşı ile birlikte başlayan uluslararası alandaki sözde demokratikleşme özde ise kolonyalist anlayışa sırt çevirerek alternatif olarak müziğe, uyuşturucuya sarılmış aynı zamanda Amerikan emperyalizminin Vietnam çıkarmasına destek vermeyi reddederek ulusal kimlik tarafından kendilerine empoze edilen askerlik, yurttaşlık vb. kimlikleri reddetmişlerdir. Böylelikle sistemin tüm dayatmalarına karşı çıkan, sistemle uyuşmak istemeyen, apolitik toplum modeline karşı çıkan bir kuşak ortaya çıkmıştır. Bu kuşak "Beat Generation" (Yenik Kuşak) olarak adlandırılmıştır. (Yılmaz, 2010 S.19-28) Bu dönem Amerika'sında kapitalizm yaşamın verili düşüncesi olmaktan çıkmış üniversitelerde yeni düşünce akımları geliştirilmiştir. (Ryan, Kellner, 2010 S.62) Toplumsal süreçlere bu kadar ilgi duyan bir toplumun yanında yalnızca bireysel özgürlüklerle ilgili olan bir kesim de vardır ki bunlar sistemin işleyişinden ziyade yalnızca bireysel özgürlükler-seks uyuşturucu vb. şeylerin özgürleştirilmesi ile ilgilenmektedirler. Bu bağlamda bu kesimin 68 olayları sona erdiğinde Tüketim Toplumunun oluşumunda önemli bir etkisi bulunmaktadır. Çünkü görünüşte bireysel hak ve özgürlüklere sınırsız bir karşılık veren tüketim sistemi demokratik hakların yerine tam da bireysel özgürlüklerden kurulu bir nesne politikası gütmüştür.

Sağ politikaların savunduğu geleneksel değerlerin birebir çözülmeye başladığı bu döneme eşlik eden geniş çaplı protesto akımları 68'in gelişini incelemekte-

dir. Üç farklı ülkede(ABD, Fransa, İtalya) aynı zamanda ortaya çıkan ve dünyanın birçok ülkesinde o ana ya da geleceğe yönelik siyasal politikaları ve kültürel etkileşimleri etkileyen 68 hareketinin odak noktasında iktidarların yönlendirmek istediği toplumların demokratik istek amacı yatmaktadır. Bu eylemlerin amacı demokratik bir toplum modeline *geçiştir*.

Köken konusundaki farklı görüşlere rağmen 68 üzerine yazı yazanların birleştikleri nokta, 68'e rengini verenin "içinde yaşanan bugünün değiştirilmesi "arzusudur. A. İnsel'in tanımlamasıyla, " bugün ve buradaydı sorun, Hakkın vaat ettiği günlerde değil". (A. İnsel'den aktaran Yılmaz, 2010 S.65)

1968 yılına kadar birden fazla ekonomik kriz atlatan ABD dünyaya yön veren yegâne güç olma özelliğini yitirirken aynı yıl içerisinde gelişen 68 hareketi ile birlikte kadın hakları üzerine gelişen feminist hareketler, yurttaşlık hakları, demokrasi, cinsel devrim, dünya nüfusunu korumak ve dengelemek üzere yapılan politikalar ile çevrecilik gelişmiş ve tüm bunlar bir hak olarak iktidarın kendisinden talep edilmiştir. 68 hareketi ve Vietnam savaşının, etkisi ile birlikte öncelikle Liberalizmin tüm ötekileştirilenleri özgürlüğe kavuşturmak üzere vaat ettiği girişimler ile sağ politikaların ürettiği tüm çözümler toplumsal hareketlerle durdurularak ulusal ideolojiyi meydana getiren aile, milliyetçilik, özgürlük, vatan sevgisi, şehitlik mertebesi gibi değerlerin sorgulanarak tartışmaya açılmasına neden olmuştur.(Kellner, Ryan, 2010) Bu yüzden de 1950'li yıllarda geleceğe ve iktidara güven duyan, ulusal değerleri yüceleştiren tipik banliyö toplum modeli; Vietnam savaşı sonrasında yerini geleneksel değerlerin yitildiği, Babaerkil ailenin çözüldüğü itibarsızlaştırılmış bir kaos ve güvensizlik ortamına bırakır. Bu güvensizlik ortamı, Avrupa sinemasında 2. Dünya Savaşı ile birlikte ortaya çıkan amaçsızlık düşüncesinin zirve yapmasına neden olurken Hollywood ana akım sinemasının kullandığı temsili göreneklerin egemen kurumları ve geleneksel değerleri meşrulaştırma ve mevcut ideolojiyi aşılama çabası da biçimsel ve içeriksel anlamda dönüşüm geçirerek "Yeni Hollywood" akımını oluşturacak ve iktidarı eleştiren filmler furyasını başlatacaktır.

Sinema ve gerçek yaşam arasındaki ilişkinin bu denli birbirine yaklaşması 1960'lar ve 70'ler arasında film eleştiri ve teorisinde bir devrim yaşanmasına neden olmuştur. (Smith 2003 S.851) Toplumsal dönüşümlerin sinemaya yansımaları akademik dergiler ve kitaplar tarafından yayınlanan film eleştirilerinin dönüşmesine, film eleştirilerinin dönüşümü de doğal olarak sinemanın dönüşümüne yol açmıştır. Sonuç olarak 68 hareketine neden olan kaotik ortam Hollywood'da stüdyo sisteminin çökü-

şünü hızlandıran etmenlerden birisi olur. Stüdyo sisteminin çöküşü ile birlikte film üretim yasası feshedilir ve B sınıfı filmler ortaya sürülür. Bunun sonucunda seyircileri sınıflandırmaya yönelik yeni bir sistemle daha önce sansür mekanizmasına giren durum sona erdirilip yeni konulara el atılır. Sansür mekanizmasının sona erdirilmesi ile birlikte toplumsal tabulardan olan cinsellik, politika vb. konularda filmler yapılmaya başlanır. Özellikle 70'li yıllar siyasal konularda ve Avrupa'dan ithal edilen sanat filmlerinin etkisinde kalınarak yapılan sinema filmlerinde patlama yaşanmaktadır. Bu dönemde kişisel sinemalar yapılır çünkü ABD'deki sinemacılar savaş sonrası doğan akımlardan ve Bergmann, Antonioni, Fellini, Godard, Rohmer gibi yönetmenlerden etkilenmişlerdir.

70'li yıllar genel olarak siyasal konular; Vietnam savaşı ve Watergate skandalı ile ilgilidir. All The President's Man, Akbabanın Üç günü, Parallax Wiew gibi kurmacalar genelde halkı haklı iktidarları ise suçlu konumuna yerleştiren muhalif bir bakış açısına ve gerçekleri sunduğunu iddia eden bir yaklaşıma sahiptir. Böylelikle sinemadaki kahraman motifi de değişmiştir. İyinin kötüye galip gelmesi kahramanın kendi davasına olan inancında bir sekmeye yol açar ancak anaakım olması nedeni ile diğer Avrupa ülkelerindeki radikal değişimler yerine bu filmlerin reformist değişimler içinde olduğu sıkça dillendirilir. Bu bağlamda; *James Combs, Parallax Wiew, Akbabanın Üç Günü, Dünyanın Kaderi gibi 70'lerin filmlerinde gerçeğin ortaya çıkmadığını, kahramanca eylemin büyük ölçüde boşuna olduğunu ve tuzağın örtülü de olsa, karşı koyanların kurban olmaktan kurtulamadıkları ölçüde etkili olduğunu yazıyor. (Combs'dan aktaran Yılmaz,2010S.99)*

Yeni Hollywood akımı, geleneksel kodlar tarafından biçimlendirilen her türlü temsilin yıkılarak yerine yenisinin gelmesine yol açıyordu. Bu bağlamda kadın ve erkek kimlikleri yeniden inşa edilirken, beyaz erkek kahramanın dokunulmazlığı kalıyor, ana karakteri ön plana çıkararak yan karakterlerin rolüne son verilerek, ötekileştirilen ve bugüne kadar her zaman yan karakter olarak kalmış insanların yaşamı sinema perdesine yansıtılıyordu. Bu bağlamda kötü karakterler, Kızılderililer, kadınlar gibi ötekileştirilen herkes özne konumuna yükseltilerek temsil ediliyordu. Temsil biçimlerinin dönüşmesi sonucunda Hollywood anaakımına hakim olan Klasik (Konvansiyonel) biçime ait kapalı uçlu anlatı ve çerçeveleme biçimleri ile görüntü, mekan ve zamanda süreklilik hissinin, yıldız oyuncularla özdeşleşmenin, kurgusal gerçekliğe yönelik vurgunun, dramatik anlatının, mutlu sonla biten hikayelerin ve Babaerkil anlayışla kadını ikinci sınıf bir toplumsal role erkeği ise egemen söylem ile şereflendiren anlatıların yerini (Yılmaz, 2010 S.78) skandallar ve kasıtlı değiştirilmiş

tutumlar nedeniyle uyuşmaların kırıldığı, iktidara güvensizliğin öne çıkarıldığı, hem dönemin toplumsal muhalefetini hem de yeni akımların gerçekçilik kaygılarını besleyen filmler almaktaydı. Bu dönemde Amerikan değerleri ile yakın ilişkiler içerisinde olan Müzikal, Western ve Polisiye türleri bir değişim geçirerek bu ideolojileri paylaşamaz duruma geldiler. Türsel temsillerin dönüşümü toplumsal değer ve kurumlarda ortaya çıkan değişimlere bağlıdır. Western, türe ait göreneklerin yok olması ve bu türün artık ideolojik meşrulaştırma olarak tükenmesi ile oluşmuştur. Bu bağlamda *The Man Who Shot Liberty Valance* (1962), *Little Big Man*, *High Noon* filmleri Amerikan ideolojilerinin sonuna gönderme yapar. Bu filmlerle birlikte başlayan egemen mitolojiye dair eleştiriler sinemayı yeni bir eleştiri aracı olarak sunar. Bu yeni dönem filmleri ile birlikte 50'li yılların her yönden ideal öznesi terk edilerek benliğin parçalandığı bir kimlik ortaya çıkıyordu. Babaerkil ailenin kadını ezmeye yönelik bir kurum, liberal konsensüs idealinin beyazların diğer ırklar üzerinde kurduğu bir tahakküm bahanesi, cinselliğin ise bastırılması gereken bir canavar değil zengin olasılıklar içeren bir yaşam alanı olarak görülmesi kapitalizmin bir özgürlük biçimi değil bir köleleştirme biçimi olduğunu açığa vurmaktaydı. Bu özgürleşme sonucu hem niceliksel; filmleri talep eden kitleye ulaşımın sağlanması hem de niteliksel anlamda, filmlerin konusu ve sansürün etkisinin azaltılması sonucunda filmlere olan ilgi artmış hem de her türlü konuda –özellikle cinsel içerikli- yapılan filmlerin sayısı artmıştır. 69'daki ilk porno patlamasından sonra 70'lerde de adından söz ettiren Emmanuel serisinde başrol oyuncusu Sylvia Kristel'in partneri ile lezbiyen ilişki yaşaması toplum içerisinde artan homoseksüellik ile 68 hareketinde amaçlanan cinsel devrimin sinemaya yansması olarak görülebilir. Ayrıca vasat bir film olmasına rağmen bu dönemin en çok ilgiyi gören ve en çok eleştirilen filmi, pornografik öğeleri sinemaya taşıyan Linda Lovelace'in başrolünü oynadığı 1972 yapımı *Deep Throat* filmidir. Artık 50'li yıllardaki disiplinle yönetilmek ya da altmış öncesinde egemen olan cinsel ve ahlaksal doğrulara dönmek mümkün değildir. 50'li yılların beyaz orta sınıf egemenliğine beyaz yakalılığa, banliyo hayatına eleştiriler getirilmekteydi. Tüm bunlarla birlikte kahramanlık mitinin yıkıldığı ve yeniden inşa edildiği bu yeni dönem filmlerinde türleri birbirinden ayıran duvarlar yıkılmaktaydı. Bunun sonucunda dönemin filmlerinde kültürel temsillerin toplumsal gerçekliği sil baştan inşa ettiği, geleneksel anlatımın temsil kodlarının altüst edildiği filmler; *Easy rider*, *Bonnie and Clyde* ve *Midnight Cowboy* vd. çekilmiştir. Tüm bu tartışmaların ışığında görülen, 68 hareketinin ve Vietnam savaşının sinemaya giden ve sinema ile ilgilenen genç kuşağın beklentilerini değiştirdiği ve bu yeni neslin konvansiyonel sinemaya değil daha yenilikçi ve toplumsal so-

runlara duyarlı filmlere alaka göstermesine neden olduğudur. Bu duyarlılık, toplumda yaşanan tüm dönüşümlere ulusal değil evrensel olarak bakılması gerektiğinin göstergesi olur. Böylelikle çevre bilinci, tüketici hakları, cinsellik hakları, şirket egemenlikleri ve militarizm gibi konular etrafında çevrelenen bir hareket oluşturularak muhafazakar değerlerin karşısında durulur. Bu tepkilerin sinemaya yansması ise Babaerkil aileye duyulan güvensizlik, cinsel özgürleşme, yolsuzlukların açıklanması, nükleer savaş tehditleri, büyük anlatıların, tarihin sonu vb. konuları ele alan filmlerle olmuştur. Amerikan rüyasından kopuşu işleyen bu dönem filmlerine örnek olarak Western türünden Little Big Man, High Noon, savaş filmleri türünden Apocalypse Now, dram türünden Pariste Son Tango, Amerikan rüyasının Vietnam'daki rezaletini gözler önüne seren Full metal Jacket, savaş sonrası Amerikan gerçekliğine uyum sağlayamayan The deer Hunter (1978), Watergate skandalını gözler önüne seren All The President Man ve Akbabanın Üç Günü, zamanda ve mekanda sürekli perspektif kaymalarının yaşanmasına neden olarak Rock'n Roll ve 60'lı yılların ruhunu yeniden keşfeden American Grafittie (1973), Grease (1975) ile yine pastiş öğelere sahip Yunanistan'ın yakın tarihine dramatik bir yolculuk olarak adlandırılacak olan Kumpanya (1975), tarihi bir olayı günümüz teknolojileri ile yeniden üreterek gerçeğin kendisinden daha gerçek bir anlatı sunan Barry London,(1975) büyük anlatıları eleştiren dalgaya alan Monthly Python and the Holy Grail(1974) filmleri verilebilir. Pastic ve parodi özelliklerine sahip bu filme ayrı bir parantez açılmalıdır. *Monty Python and the Holy Grail*, (1974) İngiliz komedi grubu Monthly Python tarafından çekilmiştir. Kral Arthur efsanesi ve kutsal kasenin aranişını nükteli biçimde ele alan film alt metninde hem günümüz toplumunun işleyişine, hem geçmişten günümüze kadar gelen büyük anlatı unsurlarının iflasına hem de tüketim toplumunda yaşanan gerçek ve gerçeklik algılarına nükteli bir yaklaşımda bulunur. Pastic ve parodinin ağırlıklı olarak kullanıldığı film gerçeğin temsili konusunda da oldukça esnektir. Olaylar M.S. 938 yılında gerçekleşmesine rağmen karakterler günümüzün ağzından konuşmakta, o dönemde var olmayan birçok kavram köylülerin ya da muhafızların dilinden aktarılmaktadır. Tarihte gerçekleşen birçok olay esprili bir şekilde ele alınmaktadır. Böylelikle büyük anlatılara yönelik filmler hem içeriksel hem de biçimsel anlamda eleştirilmektedir.

Sinema ve gerçeklik arasındaki ilişkinin toplumun yararına saydamlaştığı bu günler bir yandan da saydamlaşmanın sonucunda anlamsızlığa gidecek bir Liberalizm ortamını öcelelemektedir. Liberalizmin, demokratik hakların ve hümanizmin zirve yaptığı dönemde tüm ötelenenler vicdan muhasebesine maruz bırakılmakta, sa-

nat bir yandan anlamsızlığa doğru giderken insanlar yaşamlarına daha fazla anlam katmak amacı ile demokratik eylemlere ve protestolara girişmektedir. Bu süreçlerde yaşanan tüm duyguların birer göstergesi olan filmler diyalektik anlamda bakıldığında hayatı değiştirirler ve yaşamın dönüşümünden feyizle kendileri de bir dönüşüm geçirirken diğer sanat akımları ise kendi içerisinde bir anlamsızlığa girerek gerçekliğin yokluğuna dair göndermelerde bulunmaktadır. Bu gerçeklik dönüşümleri en çok 75 ve 80'li yılların Reagan iktidarında birçok teknik gelişme sonucunda gerçekleşmiştir. Reagan dönemi tüm muhafazakarlığına rağmen teknoloji ve sanatın birbirlerini en çok tamamladığı yıllara denk gelmektedir.

2.2.4. 75–80 Arasında Görsel Medyanın Ve Reagan Muhafazakârlığının Önlenebilir Yükselişi

Sanatın teknolojiye eklenmesi sonucunda hem tarihsel ve kültürel unsurlardan hem de estetik biçimlerinden azat edilen bir sanat anlayışı ortaya çıkar. Modernizmin getirdiği tarihsellikten tam anlamı ile kopabildiği için hayatın içine daha fazla eklenen modern sonrası sanat anlayışı, sanat ve yaşamı olumlu anlamda birleştirmeye çalışırken simülasyon evrenine yol açarak sanatın, dünyayı ve iktidarları değiştirmek için verdiği tüm çabalara boyun eğmesine neden olacaktır. Artık sanat eserleri yeni bir dönemin çığırkanlığını yapmaya mecbur bırakılmış gündelik sanat eserleri kılıfına girmektedirler. Böylece modernizmin ya da tüketimin karşısında olan eserler sistemin içine girmeye mecbur kalır. Bu durum aynı zamanda Hollywood sinema endüstrisi için de geçerlidir artık gerçeklik algısı demokratik bir olgu haline gelerek evlerin içine dahi girmekte ve (TV-Sinema) bu yapay biçimler üzerinden sürdürülmektedir. Yirminci yüzyılda gerçek ile yanılsamanın sınırlarını yeniden tanımlamak isteyen bu anlayışın kayıt sanatlarındaki yansıması ise gerçekçilik anlayışını değiştiren televizyonun ortaya çıkışıdır. Televizyonun ortaya çıkışı film imgelerinin değişmesine dramatik ve kurgusal (ışık, renk, geniş ekran vb.) anlamda dönüşmesine neden olmuştur. Renk kullanımının getirdiği sonuçlardan birisi de televizyonun gerçeklik algısını değiştirmesi olmuştur. Bu dönemde yine televizyon için 16 mm'lik ham filmlerin kullanılabilmesi de geleneksel ve maliyetli 35 mm'nin sorgulanmasına neden olmuştur.(Armes, 2011 S. 84) Televizyon formatı izleyicinin gerçeklik algısını dolayısıyla izleme alışkanlıklarını da değiştirmiştir. Televizyonda her türlü imgenin aynı gerçeklik düzleminde sunulması sonucunda gerçek ve kurmaca arasındaki fark bulanıklaştı. Hollywood, gerçekliği tanımlama adına gerçekleştirilen tüm bu eylemleri ticari bir yapı altında biçimlendirmiştir. Bu da hiç kuşkusuz kapitalist

sistemin sinema sanayisi üzerine yapmış olduğu etkinin bir göstergesidir. Bu durumun ilk etkileri hiç kuşkusuz Hollywood'da ellili ve 60'lı yılların ortalarında görülmektedir. Sinema; Televizyonun insan yaşamına girmesi ve boş zaman etkinliklerinin çoğunu ele geçirmesine teknolojisini geliştirerek, profesyonel film üretim ekipmanlarını dönüşüme uğratarak ve kendi içerisinde yenilenmeye giderek karşı çıkmıştır. Geniş ekran formatının icadı ile birlikte dev perdelerde (Sinemaskop, Sinerama, Teknirama, Vistavizyon) geniş açılı çekimler, 3D teknolojisi, rengin kullanımı, sinemaskop çekimler, ses düzenlemelerindeki teknolojik gelişmeler (Stereofonik ses) gibi televizyona oranla gerçeklik hissini ve algısını daha iyi veren teknolojilerin gelişmesinin hedefinde izleyiciye bir şölen havasında yansıtılacak gerçeklik sunumu; bu gerçekliğin sunumunun hedefinde ise sektörün ekonomik kaygıları yatmaktadır. Gerçekliği hem görüntüsel, hem prodüksiyon, hem de ses teknolojileri bağlamında daha iyi verebilmeyi amaçlayan sinemanın o dönem eserleri arasında; Cecil Blount de Mille'in "On Emir'i" 1956, William Wyler'in Ben Hur'u, (1960) Stanley Kubrick'in Spartacus'u 1961 sayılabilir. Bu filmler hem yeni teknolojilerin getirdiği gerçeğe yakınlık anlamında hem de dev prodüksiyonlarla geçmiş dönemdeki filmleri tekrar yaratıp bir illüzyon sunabilme açısından televizyonun asla veremeyeceği bir gerçeklik ve illüzyon hedefini seyirciye verebilmeyi başarmışlardır. Bu bağlamda bu dönem filmlerinde sinemanın gerçeklik ve illüzyonu sinema seyircisini etkilemek için kullandığını açıklar. İkincil olarak sektör Banliyölerdeki izleyiciyi tekrar sinemaya çekmek için ikinci dünya savaşı sonrasında bir yaşam tarzı haline gelen boş zaman etkinliklerinin ev sahiplerine "alışveriş merkezlerinin" içerisine yeni sinemalar açarak Banliyölere yakın olan dolayısı ile ulaşımı ve maliyeti zahmetsiz olan bu yerlere izleyiciyi çekmeyi başarmıştır. Hollywood'un sinema sanatının içeriğini ve biçimini geliştirme- sinin temelinde yatan neden ise savaş sonrasında getirilen yasalar ile birlikte Tröstlerin dağıtım ve yapım aşamalarındaki egemenliklerinin sınırlandırılması ve stüdyo sisteminin sona ermesidir. Gerçi stüdyo sisteminin sona ermesine rağmen kemik kitleyi elde tutabilmek adına ele alınan cüretkar temalar dahi klasik üsluplarla biçimlendirilmiştir. Bu dönemde Televizyon ailenin sığınağı iken genç kuşak için arabalı sinemalarda film izlemek, çekirdek aile fikrinden uzaklaşılmasına kendilerine bir kimlik isteme düşüncesi ile sonuçlanacaktır. Amerikan rüyası olan Banliyö yaşamının geleneksel yaşam biçimleri ve mutluluk vaadi onları tatmin etmiyordu. Bu kuşak hem kendi yaşamında hem de sinemada daha farklı şeyler görmek istiyordu. Hollywood bu dönemde her iki kitleyi de elinde tutabilmek adına yeni misyonlar edinmiştir. Bu bağlamda genç kuşak için Rebel Without Cause tarzı filmler yapılırken, filmleri evinin

rahatlığında izlemek isteyen geleneksel Amerikan ailesi için de sinemada görülen filmlerin bir kısmı Televizyona satılmaktadır. Sinema ve televizyon arasındaki rekabetin işbirliğine dönüşmesi ile birlikte sinema öncelikle televizyonda izlenebilecek bir film formatı oluşturularak televizyon için film üretmeye başlamıştır. Ardından yine aynı film formatına sokularak stoklaştırılmış B sınıfı filmler televizyonda yeniden yayına konulmaya başlanmıştır. Evde izlemenin yaygınlaşması üzerine video formatını devreye sokmuştur. Böylelikle sinema için yeni bir kazanım alanı oluşur. Televizyonun kablolu yayınlara bağlanması ile birlikte de Hollywood yalnızca film stüdyoları için film yapmaktan çıkıp değişimi bir kez daha kabul eder ve tabii ki değişimi kabul ettiği için kazanan da kendisi olur.

Günümüze döndüğümüzde ise yalnızca televizyon değil görsel medyanın önlenemez yükselişi ile birlikte dünya üzerindeki bilginin büyük bölümü tüm insanlar için düşük maliyetli ve ulaşılabilir olmuştur. Teknolojinin gelişmesi bilgisayarların evlere girmesi bilgi akışının kat be kat artmasına, görsel olan her şeyin demokratikleşmesine ve görsel mecralara ulaşabilmenin bilgisayar ya da televizyonun açma kapama düğmesine basmak kadar basitleşmesine neden olmuştur. Herkese eşit şekilde sunulan göstergelerin yoğunluğu toplumun görselliğe olan talebinin artmasına ve film piyasasının zenginleşmesine neden olmuştur. Görselliğin bireysel düzlemde demokratikleşmesi ile birlikte 1970'li yılların sonlarından itibaren sinema salonlarına giden insan sayısı azalırken, kablolu yayınlara geçen insan sayısı artmıştır. Kablolu yayınların içerisinde televizyon için Hollywood tarafından yapılan uzun metrajlı B filmleri, gişede başarılı olamayan filmler ya da eski klasiklerin gösterimi başlamış bu durum Hollywood'a yeni bir Pazar sağlamıştır.(Hilmes, 2003 S.536 ve Monaco, 2002 S. 494) 1980'lerin ortasından itibaren sinema gelirlerini destekleyici video satışları ile birlikte videokaset kiralamasında ve satışında artış görülmüş, bu artış sinema salonlarından elde edilen geliri geçerek sektörün kar etmesini sağlamıştır. (Gomery, 2003 S.539) Videokasetin yaygınlaştığı bu dönemlere eşzamanlı olarak ortaya çıkan uydu kanalları ve internet *üzerinden elektronik ticaretin gelişmesi ile birlikte film fiyatları düşmekte ve toplum geneline sunumu gerçekleşmektedir.* (Monaco,2002 S.363) 1980'lerle birlikte sinema video ya da televizyon arasında net bir ayırım yapılamaz hale gelir. Film yapanlar artık format seçimini anlatıma göre değil ekonomik ve teknolojik kıstaslara göre ayırmaya başlamışlardır.

Teknoloji ve özgürlük söylemlerinin paralel olarak ilerlediği bu yeni dönemde kürtaj yasallaşmış, eşitlik ve yurttaşlık hakları Meksikalıları ve Kızılderilileri de kapsayacak şekilde genişlemiş, Siyahlar kültürel anlamda önemli roller edinmeye baş-

lamıştır. Özgürleşmenin zirve noktası olan bu dönemler aslında yeni başlayacak olan güçlü bir muhafazakarlığı örtmektedir. Politik Kamera isimli kitaplarında soldan sağa doğru esaslı bir kayma olarak nitelendirilen 1967'den seksenli yılların ortalarına kadar süren bir dönem içinde Hollywood sineması ile Amerikan Toplumunu arasındaki ilişkiye odaklanan Ryan ve Kellner, 68 hareketinin yetmişli yıllarla birlikte yerini bu mücadelelere tepki olarak geri gelen muhafazakar yapıya bırakmak zorunda kaldığını belirtir. Muhafazakar yapı diğer bir çok toplumsal hareket gibi hegomonik muhafazakârlığında yine kendisine tehdit oluşturan başka toplumsal hareketlere birer tepki olarak doğmuştur. Ryan ve Kellner bu dönem yapılan kamuoyu araştırmalarında muhafazakârlığa ve maddi doyuma yönelik değişimin eskisine oranla arttığını belirtirler. Bu araştırma sonuçları ise tüketim toplumuna doğru evrilmiş toplumların Baudrillard'ın deyimi ile maddi doyumu manevi doyuma tercih ettiğinin kanıtıdır. Bireyselliğin ve maddi tatminin toplumsallığın ve manevi tatminlerin yerine geçmesi sonucu muhafazakârlığın ve ekonomik durgunluğun sona erdiği aynı dönemlere denk gelmektedir. Huzurlu ve bütüncül bir yaşam isteğinin tekrar başlamasına karşın birçok açıdan özgürleştirilen bir toplumun tekrar ilk dönemin muhafazakâr yapısına dönmesi gerçekte mümkün değildir çünkü liberal düzende ötekiye (kadına işçiye ve zenciye vb.) verilen haklar artık geri alınamamak üzere verilmiştir.

Vietnam savaşı sonrasında (1975) iktidara gelen Reagan hükümeti ve onun kürtaç, uyuşturucu ve asker kaçaklığına karşı olan yaklaşımı ile sosyal devletin sorumlulukları çerçevesinde bireylerin özel hayatlarını ilgilendiren konuları kamu düzeni tarafından yönlendirilmeye başlaması Hollywood'u da değiştirir. Muhafazakar sistemin tekrar hortlaması Hollywood içindeki tutucuları harekete geçirmiş ve 68 geleceğinin karşı çıktığı ve zarar verdiği geleneksel kurumları tekrar bir araya getirip geleneksel değerlerin inşa edilmesine çalışılmıştır. Bu İnşa etme çabaları dönemin liberal söylemi ile de karşı karşıya gelmiştir. Bu bağlamda 60'ların liberal düzeni eleştirilirken iyi ile kötünün yer değiştirdiği, iktidarın ve onu koruyan polisin sistemin koruyucusu olduğuna dair filmler yapılır. Bu dönem yapılan ve sistemi sorgulayan Otomatik Portakal dışında sistemi ve onun ortaya çıkardığı şiddeti sorgulayan film sayısı azalırken geleneksel değerlere muhafazakar bakış açısı getiren film sayısı artmıştır. Muhafazakârlık bir dönüşüm geçirerek de olsa geri dönmüştür. Muhafazakarlığın geri geliş nedeni Vietnam savaşında ABD toplumu ve iktidarının yaşadığı hayalkırıklığının ulusal değerleri tekrar hatırlatmasıdır. Savaş sonrasında Amerikalı askerler fiziksel ve psikolojik açıdan yıpranırken halkın büyük çoğunluğu savaşa karşı yer almıştır. Reagan yönetimi ve muhafazakârlığın geri gelişi ile kaybedilen

geleneksel değerler ve iktidar geri alınmaya çalışılmış, Hollywood'da Muhafazakar tema ve tipler yeniden baskın çıkmaya başlamıştır. Jaws(1975) ve Reagan yönetiminin muhafazakar anlayışının bir yansıması olan Star wars (1977) serisi, Rambo serileri, Chuck Norris serileri klasik ilkelere geri dönüşün habercileridir. Muhafazakâr anlayışın geri gelmesi toplumda sınıf atlamak için mücadele edilmesi gerektiğini belirten argümanı ortaya koyar bu bağlamda 1970'li yılların ikinci ciddi krizi döneminde çekilen melodram ve aksiyon türünün iç içe geçtiği Rocky filmi de yalnızca hoş bir başarı öyküsü olmaktan çıkarak muhafazakâr dünyada hayallerini sınıf atlama arzusuna endeksleyen beyaz işçi sınıfı erkeğinin korku ve arzularını aktararak sıkıntılı dönemde bir umut ışığı sunar. Sınıf atlama arzusu bilindiği üzere boş zaman etkinliklerinin ve satın alınan nesnelerin niteliksel olmasına duyulan bir arzudur. Eğitim sisteminin bu zamana kadar hep dışında olan işçi sınıfı da bu bağlamda hem eğitimsel hem de kültürel etkinliklere başvurur. Muhafazakar sistem tüketimi pompalarken bir yandan da 68 kuşağının ve Vietnam savaşı sonrasında yozlaşan dünyadan tek çıkış yolunun muhafazakarlığa sarılmak olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda Scorsese'nin Taksi şoförü(1976) 1968 sonrasında yozlaşan dünyada kendi adaletini sağlamak isteyen bir taksiciyi gösterir. Taksi şoförü filmi, tüketim toplumuna doğru giden bir suç toplumunda yavaş yavaş parçalanmış bir birey karşıtlığını sunar.

80'lerle birlikte dramatik yapıya uygun ve beyaz kahramanın baskın çıktığı karakterler geri dönmüş, Kadın hareketinin bağımsızlık mücadelesine karşı ise şeytan vb. filmlerle eril bir tepki ortaya konmuştur. Bu dönemde yine Reagan'ın otokratik ve sert imajı dönemin güçlü ve yıkılmaz kahramanları ile idealize edilmekteydi. Rocky ve Rambo serisi, Terminatör, Raging Bull (1980) vb. filmler yalnızca Amerika'nın gücünü göstermek adına değil ataerkil sistemin en uygun sistem olduğunu belirtmek için de vardı. Bu gibi filmlerdeki kaslı karakterler dayanıklılıkları ve yıkılmazlıkları ile kapitalizmin öncülüğünü yapıyorlar ve komünizm karşısında yıkılmak bilmeyen Amerikan ideolojisini konu ediniyorlardı. Devam filmlerinin sayısının hızla arttığı bu yıllarda temel olarak aksiyon ve serüven türleri diğer film türlerinin önüne geçmiştir. Özel efektler derinliği olmayan karakterler üzerinde kullanılarak anlatının izlenebilirliği artırılmaya çalışılmıştır. (Terminatör ve Rambo Serisi) Özellikle Little big man gibi eleştiri yüklü ve karakterin dönüşümü üzerine yapılan filmlerden sonra tekrar böyle bir biçime dönülmesi ilgi çekicidir. Sinemayı zaman geçmesine rağmen daha ilkel bir aşamaya döndüren bu sistem tüketim sistemidir. Gelişmiş özel efektler az diyalog ve sözde mitsel olay örgüsü bir araya getirilerek Baudrillard'ın bahsettiği

cool tavırlı (içi boşaltılmış/derin görünen) kahramanlar (Terminatör serisi) ortaya çıkmıştır. İnsanın tıpkı nesnelere gibi kopyalanabildiği bu süreçte insan simgesel olarak ölerek yerini Bıçak Sırtı, Brazil, Android, Scanners, Terminatör, Robocop, Total Recall, Cyberman vb. filmlerde görünüşte insanın tüm özelliklerine sahip ama asla insan olamayacak şeylerin üstlendiği figürlere bırakmıştır. (Adanır, 2008 S. 22) Bu dönemde yakın geçmişteki suikastler toplumsal yozlaşmalar 68 devriminin getirdiği tüketim kültürü, Watergate skandalı, Vietnam savaşı gibi gerçekler ve SSCB'nin Komünizm ve nükleer füze tehdidinde dair paranoyakça argümanların kapsadığı İktidarlar ve toplum arasındaki koşutlukta hareket eden ve devamlı üretilen ideolojik fanteziler dönemidir. Tüm bu travmalar ise özgürlük ve eşitlik söylemini etnik ve cinsel anlamda azdırarak demokratik bir talebe dönüştürmüştü ve bu taleplerde her demokratik talep gibi nesnel tatmine yönelik bir karşılık bulabilmişlerdir. Sinemada da gerçek isteklerin tatmin edilmesi yerine niceliksel anlamda artan bir fantezi silsilesinin kafa karıştırıcılığı kalmıştır. Gerçekliklerden kaçmaya yönelik nostalji filmleri bu dönemde artar. Başarısının temelinde tür filmlerinin zahmet gerektirmeden üretilerek ulusal ve uluslararası pazarlarda kitlelere dağıtılması yatan “Yeni Hollywood” sistemi 1940’lı ve 50’li yılların dramatik anlatısında büyük payı bulunan *klasik eserlerine* (Shaw, Wilde, Shakespeare, Dickens) ve *oyun uyarlamalarına geri dönüyordu.* (Armes,2011 S. 237) İçeriksel anlamdaki bu geri dönüşü yıldız sistemi ile tamamlayan Hollywood büyük gişe başarısı kazanan filmlerinin bir benzerini türsel uyulaşım-lara en azından içeriksel anlamda bağlı kalarak fakat teknolojik anlamda güçlendirerek yeniliyordu. Yıldız Savaşları (1977), Rambo, Rocky, Terminatör, Superman⁴, 13. Cuma, Kötü Ruh, Uzay Yolu (1979) gibi seri filmleri ve Grease(1978) gibi müzikaller aslında yapımcının kaybını en aza indirgeyen ve büyük gişe başarıları kazanan 1940’lı yılların tür filmlerinin özel efektler ile süslenen yeniden çekiminden başka bir şey değildi. (Belton, 2008 S. 549) Özellikle Grease(1978) filmi çekilmiş olduğu dönem ile filmsel evren arasında nostaljiye ait öğelerin bulunması filmin simülasyon evrenine ait bir film olduğunu kanıtlamaktadır. Film çekim tarihinden 25 yıl öncesini 1950’li yılları anlatırken Amerikan gençliğinin gündelik hayatına, aşk ilişkilerine yakından bakar. Film içinde bulunduğu simülasyon evreninde her simülasyon modelinin yaptığı gibi kendisinden bir önceki modele geri dönüş sağlamaktadır. Nostalji kayıp olanı yerine getirme telaşı taşımaktadır. Aynı zamanda Yılmaz’ın belirttiği üze-

⁴ Superman 1 ve 2 (1978 1980) 1970’lerin sonlarındaki ve 1980’li yılların diğer süper kahramanların filmleri, Amerikan halkının bir tahayyülünü, ülkeyi 1960’lar ile 1970’lerden gelen belirsizlik bataklığından kurtarıp Reagancı bir muhafazarlığı besleyerek eski Amerika’yı yeniden tesis edecek bir Kurtarıcı’ya , insanların günahlarının kefareti ödenecek birine olan özelmî gösterir. Bkz. Kellner ve Ryan 1988: 217 vs.) s. 24 Kellner

re klasik stüdyo sistemine karşı çıkan “Yeni Hollywood” akımı seksenli yıllara kadar dünyayı yönlendiren Amerikan ideolojisinin sorgulandığı ve bu sorgulanma sonucunda korkuların kaynağını dönüştürerek sundukları yıllardır. Ötekileştirilen ve korkulan her şey bu yeni sinema akımının etkilediği fantastik film türünde uzaylılara, Dracula’ya ya da zombilere dönüşmüştür. Bu dönemde çekilen Dawn of the Dead (1978) isimli film Kellner’e göre tüketimin insanları nasıl zombiye dönüştürdüğüünün bir alegorisidir. Bu dönemle birlikte insan yerine canavarlar dramatik öykülerin merkezine yerleştirilir. İçinde bulunulan evrenden çok daha farklı bir gerçeklik evreni kuran ve bu gerçeklik evrenine yerleştirilen fantastik kahramanları inşa eden bu tür ötekileştirilen her şeyin sinemadaki gösterimi olmuştur. Canavarlar ve yaratıklar gerçek yaşamda ötekileştirilen her şeyi temsil ederken korku ve bilimkurguda arzulanan gerçeğin yerini alırlar.

Yeni Hollywood sistemi felaket filmleri ile de Babaerkil ve muhafazakar anlayışın geri dönmediği takdirde dünyanın başına gelecekleri gösterir. Doğal afetlerin ancak Babaerkil düzen içerisinde giderilebileceği düşüncesinde olan 80’li yıllarda felaket filmlerinin sayısında da artış görülür. Bu yüzden bu dönem filmlerinde tek bir erkek kahraman bütün doğal afetlere karşı sistemi kurtarmakla görevlendirilir. Genellikle de bu erkek kahraman küskündür ve göreve yeniden çağırılması gerekmektedir. Tüm felaketler Babaerkil tarzda çözümlenmeye dolayısı ile aile kurumunun yüceltilmesine dayalıdır.(Ryan, Kellner, 2010 S.93) Dolayısı ile sistem korku filmleri ile bir aciziyet içerisine soktuğu topluma çözüm yolunu felaket filmleri ile sunar. Çözüm Babaerkil zihniyetin tekrar inşa edilmesidir. 80’li yılların bilimkurgu filmleri geleneksel konu, eylem düşünce, şemalarını parçalar eski şemaları yalın şekilde bilimkurguya uygun konulara aktarır. Bilimkurguda genellikle diyalektik bir amaç güdülür. Makine–insan, canavar–öteki karşıtlığı gibi... Bu yaklaşımın ardında dönemin muhafazakâr iktidar anlayışını din ve ataerkil kültür düzleminde meşrulaştırma isteği yatmaktadır. Bunun yanında Amerikan halkında kaybedilen itibar ve iktidar duygusunu yeniden canlandırmak adına Vietnam savaşına ilişkin fantezi yüklü filmler beyaz erkek kahramanın etrafında oluşturulan ideolojik argümanlar ile desteklenir. Bu dönem filmlerinde Vietnam bir zafer olarak adlandırılır. ABD’nin yaşadığı kayıp görmezden gelinir. Bu durum Rambo, Yıldız Savaşları vb. filmlerde olumlu şekilde gözler önüne serilir. Rambo serisi savaşın getirmiş olduğu hayalkırıklığının yarattığı suçluluk duygusunu bastırmak için, savaş sonrası ortaya çıkan manzarayı Vietnam’ı ele geçiremeyen iktidarın gözü dönmüştüğüne değil, tüm çabasına rağmen Vietnam savaşını kazanamayan askerlerin yaşadığı talihsizliğe bağlar ve bu talihsizlik Rambo’nun tüm

Vietnam'ı tek başına ele geçirdiği bir ikinci şans filmine yani bir fantezi filmine dönüşür. Bu fantezi beyaz erkek kahramana toplum tarafından verilen bir güvenoyudur. Mağduriyetinden aldığı haklılıkla diğer kültürleri ötekileştirebilen erkek kahraman kırılmalılığının acısını ancak bu şekilde çıkarabilmektedir. ABD müdahale ettiği her ülkeye demokrasi ve iyilik götürülen bir melek konumundadır. Bu göz boyama dönemin diğer filmlerine de yansır. E.T. ilk kez dost bir uzaylının varlığını ortaya koyar. Kutsal Hazine Avcıları başkasının toprağını işgal eden yabancılar değil o toprakların gerçek cevherini bulup çıkaracak iyilik timsalleri olarak yansıtılır. Yabancılarla estirlen bu dostluk havası sonucunda bir yandan dış ilişkilerle ilgili kaygılar azaltılmakta iken diğer yandan da Robocop, Rambo gibi filmler aracılığı ile muhafazakar değerler yüceltilmekte ve gerçek dünyanın karmaşasından kaçış yolları sunan bir fantezi alemi yaratılmaktadır. Bu bağlamda Reagan döneminde stratejik savunma sistemi içinde adlandırılan Yıldız Savaşları projesi, halkı inandırmanın sembolü olur. (Reagan'ın başkanlığı döneminde iktidarına süreklilik kazandırmak için filmlerden kullandığı slogan cümleler için (Sartelle 2008 S. 584) Her ne olursa olsun hem bilimkurgunun hem de fantastik sinemanın görüşleri temelde içinde bulunduğu gerçekliğe dayanmaktadır.

Egemen ideoloji anlayışları içinde bulunulan iktidar mekanizmalarına ait görüşü yeniden üretirler. Anaakım Hollywood sineması özellikle 50'li 60'lı ve 80'li yıllarda böyle bir misyon üstlenmiştir. Bunun içinde sunulan düşünceleri doğallaştırarak estetik bir biçime getirmekte ve izleyiciye dayatmaktadır ancak Reagan yönetiminin toplumu muhafazakar bir anlayışa tabi kılmak ve kendi iktidarını meşru kılmak için bilinçli bir şekilde kullandığı Hollywood faktörü 80'li yılların sonunda değişen dünya koşullarının etkisinde kalan iktidarın etkisinin azalması ile birlikte dönüşüme uğrayacaktır. Muhafazakar bir iktidarın varlığına karşın yeni kuşak izleyicinin filmlerde kendi yaşamları üzerine daha çok ayrıntı görmek istemeleri sonucunda reşitlik, ergenlik ve hatta cinsellik gibi özellikle genç insanların yaşamını ilgilendiren konular korku ve fantastik filmlerin içine dahil edilirler. Hatta bu öğeler bu iki türün birbirine yaklaşmasına neden olmaktadır. Toplumsal paradigmanın sinema başta olmak üzere bir kez daha toplum genelinde değişmeye başladığı bu dönemde muhafazakar söylemi zirveye taşımanın bir yolu da sansürden geçmektedir. Toplumun geneli tarafından izlenen televizyon sansür ve film içeriklerine müdahalenin en çok yapıldığı alandır. Sansürün özellikle çok fazla arttığı hatta 1985'de çıkan bir sansür yasası ile sistemi kontrol altında tutmak isteyen Reagan muhafazakarlığının ideolojik olarak egemenlik altında tutmak istediği dönemin Hollywood'unda iktidar yanlısı filmlerden

başka film yapılması yasaklanmıştır. Bu dönemde ortaya çıkan sinema yasası filmle- re cinsel ve ekonomik anlamda sansür getirerek dönemin Hollywood sinemasını da- ha özelinde ise bir topluma ait olan yaratıcı gücü hakimiyet altında tutmak istemiştir. Toplumsal yaratımlarda ortaya çıkan sansür ve yaratıcılığı öldüren modern sonrası yaşam düşlerin sunumundan uzaklaşılmasını salık vermiştir. Oysaki Adanır'ın belirttiği üzere toplumsal praxis'i (yaşamı) düzenleyen şey düş yani illüzyonlardır. Top- lumsal kurumlar insanın düşleri ile yakın ilişki içerisindedir. Bu bağlamda bütün mito- lojik eserler de düşsel olanın bir parçasıdır. Ancak düşselin toplumun düşünme ve harekete geçme konusunda oldukça işlevsel bir rol oynadığını önceki yaşanmışlık- lardan deneyimleyen dönemin iktidarı, düşselin bu konumuna son vererek yaratıcılı- ğı budamaktadır. Yaratıcı ve eylemsel gücü elinden alından bir toplum egemen ideo- lojinin manipülasyonlarına ve ideolojik paradigmasına karşı savunmasız hale gelmiş- tir. Ancak Reagan döneminde her anlamda doyuma ulaşan bir Amerikan toplumu iktidarların, kendisini bildiği ve gördüğü tüm şeylere karşı duyarsızlaştırma ve ideolo- jik olarak güdümlenme çabalarından etkilenmemiştir. Çünkü Adanır'ın da belirttiği gibi *“nötralize etmek, nötralize edilmektir.”* (Adanır, S.33) Egemen ideoloji muhafazakar söylemlerini yenileyerek ideolojik olarak sabit ancak biçim olarak esnek bir yapı içe- risine girmiştir. Böylelikle biçimsel değişimler, örneğin teknolojik gelişmelerin sine- maya uyarlanması gelişirken bu filmlerin içeriğinin yine mevcut ideolojiyi ve zihniyeti koruması sağlanmıştır. Böylelikle gerçeklik Reagan döneminde dönemin iktidar an- layışına göre biçimlendirilmek istenmiştir. *Robin Wood'un, “Çatlakları Kâğıtla Kap- lamak: Reagan Dönemi'nde Fantezi ve İdeoloji” isimli makalesinde öne sürdüğü* (Laist, 2010 S.1) halkın kendisi için en iyisinin Reagan iktidarı tarafından ya- ni“Babanın en iyisini bildiği” düşüncesi aslında ideolojik anlamda yeni bir döneme giren Amerikan toplumunu gerektiği kadar etkilememektedir. Amerikan halkı Hollywood sinemasının ideolojik olarak ele geçirilmesine ve teknolojik işlevlerle des- teklenmesinin ardından daha fazla gösteri ister hale gelerek ideolojiyi biçimin dışına çıkarır. İdeolojilerin makro düzeyde yok oluşunun Hollywood'a yansması çok kültür- lü, çok katmanlı, çok parçalı bir modern sonrası anlatı biçiminin, simülasyon evre- ninde sinemanın oluşmasına sebebiyet verir.

2.3. Baudrillard'ın Tüketim Toplumu ve Simülasyon Evreni Teorisi Bağlamında Sinemasal Evren ve Film Analizleri (80-2000'ler)

Plastik sanatlar ve yazın türünde 60'lı yıllar ile başlayan 68 yılı ile zirvesini bulan modern sonrası biçimlerin sinemaya yansması 70'li yılların sonu ve 80'li yılların ortaları ile birlikte gerçekleşmiştir. Modern sonrası estetikte biçimsel gerçeklikten

estetik bir kopma gerçekleşir. Böylelikle vurgu içerikten biçime, dramatik anlatıdan epizodik anlatıma, temsiliyetin mutlaklığından temsiliyetin muğlaklığına, görüntülerin kültürel alan ile ilgili ipuçları içermesinden kültürel alanın görünüm düzeyine indirgenmesine, doğrusal zamandan belirsizliğin hüküm sürdüğü zaman algısına, derinlik algısının sabitliğinden, perspektif kaymalarının sık yaşandığı uzam ve mekân algısının süreksizliğine, yüce ve eşsiz olan herşeyin yeniden üretim sistemi içerisinde sunularak bayağılaştırılmasına, şimdiki zaman ve geçmiş zaman kavramlarının iç içe girip bir nostalji duygusunun olur olmaz her yerde kullanılmasına, eril ve dişil arasındaki bitmek bilmez eşitlik sevdalarının yol açtığı şiddet olaylarına, erotizmin yerini pornografik olanın almasına ve tüm bunları aşip geçmekle yükümlü bir sanat olan sinemanın tüm bu olgular içerisinde yer alan bir nesne konumuna düşmesine neden olmuştur. Modern sonrası dönemde, tüm dünyayı demokratikleştirme çabasının bir ürünü olarak görülebilecek olan küreselleşme bu durumun önemli bir ayağı olan sinemada da ekonomik döngüyü sürdürebilmek adına gerçekleştirilen işbirliğinin adıdır. Kısacası modern sonrası anlatılar tüm dünya piyasasının kendi karları için uymak zorunda hissettikleri yeni tür uyaşımalarının başka adıdır ve bu uyaşımalar hem ekonomik, hem kültürel hem de görsel anlamda dünyayı dev bir stüdyoya çevirmeyi planlamaktadırlar. Bu bağlamda yıkılan stüdyo sisteminin çok daha güçlü bir şekilde geri dönerek kültürel anlamda tüm coğrafyaları bir simülasyon yani yapay bir stüdyo sistemine dönüştürmeye çalıştığı açıktır. *Simülasyon kuramı özü itibari ile Baudrillard'a ait bir kuramdır.*

Baudrillard düşüncesinin sinemada çok yaygın bir kullanımı bulunmamaktadır. Diğer birçok düşünürün düşünceleri sinema kuramına uygulanmasına rağmen Baudrillard düşüncesinin henüz keşfedilmemesi manidardır. Bu konudaki birkaç girişimden birisini Hunter Vaughan oluşturur. Vaughan Baudrillard'ın baştan çıkarma kavramının sunduğu derinlikli anlayışın sinema sanatı ile ilgili birçok felsefi tartışmanın esasını oluşturabileceğini düşünürken (Baldwin, 2010 S.2) David B. Clarke ise Baudrillard kuramının sinema hakkında birçok önemli yol aşımı sunabileceği halde bu metinlerin sinema alanında çok az takdir gördüğünden yakınmaktadır. (Clarke, 2010 S.22) Bununla birlikte The Matrix ve Blade Runner gibi filmlerin ise modern sonrası okuma biçimlerinde Baudrillard düşüncesinin sergilenmesinde can alıcı bir rol üstlendiğini belirlemektedir. Her ne kadar Baudrillard The Matrix'i, tüketim toplumu gerçekliği ve metafizik gerçeklikler sunan baştan çıkarma evreni arasında bir sentez yapamaması ve Matrix evreni ile onun tam karşısına yerleştirilen direniş savaşçılarının gerçekliği arasındaki fantastik farkı vurgulamasından dolayı reddetse

bile, filmin özellikle geniş çapta yayılması ve genel etkisi Baudrillard'ın yorumları daha çok takdir görmesine neden olmuştur. (Constable 2006, 2009; Merrin 2003 2005 Constable'dan aktaran Clarke,2010 S.24)

Baudrillard sinemanın toplumsal ve siyasi yaşamı devraldığını ve yaşamın sinematik formun bir görünümü olduğunu belirtir ve gerçek yaşamın sinemanın bir yansıması olmaması için mücadele eder çünkü görünüm artık her yeri sarmıştır. Görünümlerin gerçek olduğuna dair bir algı yaratmak için her defasında daha fazla anlam üretilir. Fakat görünür kılınan anlamlar değil anlamın içi boş hali yani tüketim toplumuna egemen olan imajlardır. Yaşamın kendisi ekrandan yansıyan bir forma dönüşmüştür. Bu bağlamda gerçeklik yok olmuştur. Bu gerçeklik dışı dünya hiçbir şekilde rüyaya ya da fantazmaya ait değildir. Bu bir halüsinasyonun ürünüdür. Sinemanın temelinde işaretlerin gücünden görünüşlerinden ve gözden kayboluşlarından güç alan bir baştan çıkarma unsuru vardır. Oysaki illüzyonla ilişkisi kesilen, gündel imajlar ve popüler ikonlardan oluşan bir sinema sefalet ve şiddetle anlamlandırılmaktadır. İllüzyonu önemli kılan şey onun gerçek yaşamdan bir boyut daha eksik oluşudur. Gerçekliği taklit eden ancak gerçekten bir boyut eksik olan bu şey gerçeğin kendisinden daha çekicidir. Oysaki günümüzde gelişen teknoloji ve sinema biçimleri gerçeğin temsilinin gerçekten daha gerçek bir hale gelebilmesi için gerçekliğe eklenildikçe illüzyon ve hayalgücü daha fazla ölüme mahkum olmaktadır.(Baudrillard 2005c 98. 34'den aktaran Clarke, 2010) Sanal işlemcilerden geçirilerek teknolojik yönden gelişmiş sinema salonlarında sunumu yapılan bu simülasyon biçimi, görüntü ve ses kalitesi bakımından insan duyu organlarının algılayabileceği gerçeklik algısını zorlamaktadır. Gerçeğin kendisinden çok daha gerçek ve yetkin olan bu ses ve görüntü sistemleri toplum ve sinema arasındaki diyalektik biçimi söküp atarak yerine, sinemanın iktidarı ele geçiren bir kitle iletişim aracı, insanı ise sinemanın teknik olanaklarının üzerinde test edildiği bir laboratuvar nesnesine dönüştürmeyi başarmıştır. Sinemada biçimsel anlamda yetkin ancak içeriksel anlamda basit filmlerin ortaya çıkışı, bir bakıma simülasyon evreninin biçimsel yapısına uygun bir film anlayışı B filmlerinin ortaya çıkışından sonra başlamıştır. B filmlerinin ortaya çıkışı yetkin ve yüce sinema filmlerinin yerini ikinci düzey ucuz filmlerin alması demektir. Sinema anlatılarında ucuzluk ve sıgılık oluşmasına yol açan B filmlerinin ortaya çıkışı aynı zamanda sinema tarihinin kötü şöhretli filmlerinin startını vermesi açısından literatürdeki yerini almıştır.

Bu koşullar altında sinemasal düşünceyi belirli ölçüde etkileyen yapı ve biçim arasındaki bağlar kopmuştur. Modernist metinlerde, gerçeğe ve gerçeğin diline sa-

dık kalarak, okura belirli bir mesafe duygusu bırakan ve bu mesafe duygusu sayesinde yaratılan trajedi anlatının içeriğine yansıtılmakta iken Modern sonrası anlatımda, modern dönemlere ait mesaj verme gayesinin yerini mesajların havada dolaştığı ancak film anlatısına katkı yapmayan bir biçimsellik alır. Modernist sinemada bir olay anlatılırken, auteur denilebilecek yönetmenler tarafından belli bir biçimsel yaklaşım kullanılmaktadır. Örneğin Scorsese'nin *Taksi Şoföründe ya da Kubrick'in A Clockwork Orange* filmlerinde, filmin yönetmenine ait olan belli bir biçem ve biçim yansıtılır. Bunun yanında o dönemin yaşantıları görgü kuralları ve bu kurallara ters düşen nedensiz şiddetin başlangıcına gönderme yapan görünüşlerle devam eder. *A Clockwork Orange'da devlet görevlileri suçluları yeniden topluma kazandırmak adına, suçun kaynağı ve sonucu olan şiddeti engellemeye çalışırlar. Amaç varoluşla ilgili bir şiddet duygusunu belli yöntemlerle durdurmak ve bunun yerine duygularını kontrol eden uygarlığın ürünü yarı makine bir insan modeli yerleştirmektir. Kubrick özdeşleşmeyi engellediği A Clockwork Orange filminde kendi sinemasının en ayırt edici özelliklerini; karakterlerinin içlerinde yer aldıkları mekanı kullanma biçimi ve tanrısal bakış açısını kullanırken bir diğer filmi olan *Shining'de* de ailesi ile birlikte şehrin dışında bir otele yerleşen adamın hikayesine birden fazla yan anlam katarak anlatımı zenginleştirmiştir. Bu bağlamda film, geleneksel anlatının en önemli örneklerinden *Birds* ile aynı kaderi paylaşır. *Shining'de Birds* filmindeki kuşların yerini aile içi uyumsuzlukların göstergesi olarak derisi yapışkan hale gelen ölmek, üzere olan yaşlı çirkin buruşuk kadınlar almıştır. Buradan da anlaşılacağı üzere modern sinema her türlü fantastik göstergiyi yine gerçek yaşama dair bir olgunun metaforik göstergesi olarak sunmaktadır. Modern anlatıda şiddete atfedilen bu rasyonalizasyon modern sonrası anlatılarda nedensiz bir şiddete; şiddetin hiçbir şeyi çözmediği ya da hiçbir şeyin göstergesi olmadığı bir şeye dönüştürmektedir. *Taksi şoförü* filmi de nedensiz şiddet olayları ve bu olaylar karşısında kendi adaletini sağlamak isteyen bir taksi şoförünü konu alır. Ancak *Taksi Şoförü'nün* nedensizlik ve kargaşa karşısındaki kararlı tutumu (muhafazakar bile olsa) bu filmi simülasyon evreninin içine girmekten ayırır ve bu durum gitgide değişen bir modern sonrası dünya ile içinde yaşanan modern dünya arasında bir bağ kurar ve tüketim toplumuna doğru evrilen ortamı eleştirir. Bu dönem filmlerinin tamamı kendine has janrları ile ön plana çıkmaktadır. Adeta nesnelere duyulan özlemin gerisindeki soyluluk düşüncesi bu film tarzlarının da üstüne sinmiş gibidir. Bu süreç simülasyon evreninin doğuşu ile birlikte çökmeye başlar. Böylelikle tarihe dair bir bağlılık, bir köken duygusu ortadan kalkar. Dönemin ruhunun değişmesinin altında yatan neden kolektif geleceğe olan inancın yok oluşu,*

güncel hedeflerin, büyük anlatıların sona ermesi ve bireylerin yabancılaşma tehdidi karşısında sistemle işbirliği yaparak yapay sorunlar üzerine kurulu ilişkiler ağını canlı tutmak istemesinden kaynaklanmaktadır. Toplumsal dönüşümün hem anlatılarda hem de biçemlerde belli bir dönüşüme uğraması er geç sinemanın da bu dönüşümlerden etkilenmesine neden olmuştur. Bu bağlamda metinlerarasılık kavramına ait bir terim olan pastiş sinema anlatı biçimlerinde kullanılmaya başlanır. Jameson'a göre pastiş, "öykünme (imitation) ya da diğer... biçemlerin taklidi ve özellikle öteki biçemlerin aşırı kullanımları ve biçemsel seçirilmesi (twitches)"dir. (Çolak, 2006 S.104) Böylelikle pastiş tüm sanatlarda baskın bir tarz olarak ortaya çıkar. Pastic bütun türlerin birbirleri içinde kullanıldığı, birbirlerine gönderme yaptığı ve sık tekrarlandığı bir anlatı biçimidir. Pasticlerde önceki türlerin içerisinden belli imajlar alınarak yeni metnin içinde eritilir. Pastic'in kullanıldığı sinema filmlerinde göze çarpan ortak özellik kolektif bir anlatıdan uzaklaşılması, tesadüflerin genel anlatı biçimi olması ve yüzeysel sorunların içeriksel olarak anlatıya eklenmesidir.

Postmodern anlatılar (tesadüf sorununa dokundukları ölçüde) aslında toplumsal düzenin yalnızca birey için belirsiz olmadığını, aynı zamanda esasen kaotik olduğunu, bu nedenle şu ya da bu şekilde özgürlüğün kendi yolunu alternatif (sanal) evrenlerde bulduğunu gösterir. (Kovacs, 2010 S.77) Biçemsel (çekim açıları ve kurgu) ve içeriksel anlamda tesadüf unsuru var olan kaotik ortamı yansıtmakta etkilidir. Bu bağlamda bir anın birden çok kez tekrarlanması ile epizodik bir anlatıma kavuşan, tesadüfün filmin anlatımındaki tek kural olan "Rennt Lola" benzeri filmler ile Benjamin Button gibi tesadüfü filmin içeriğine yedirerek tesadüfün ve rastlantının olmadığı bir evrende tesadüfün rolünü sorgulamaktan ibarettir. Tesadüflerin yoğunlaştığı ve bilinçli edimlerin yerini aldığı bu evrende gündelik gerçekliğin yani simülasyonun kendisi sinema alanı ile aşılmaya çalışılmak istenmektedir. Bireysel, tesadüfi ve yüzeysel olanın gösterimi hem iktidarlar hem de toplum tarafından derin gerçek ve kurgusal olana tercih edilir. Çünkü tüketim toplumunda görünülerin varlığı garantiye alınmış bir yaşamın göstergesi haline gelmiştir. Bu güvenilirlikte en çok yüzeysel filmlerde bulunur. Sinema, toplumu güvenilir imgelerin insafına bıraktıkça da gündelik gerçeklik aşılmasa bile içinde yaşanılabilir bir hale gelmektedir. İnsanların bireysel sorunlarının tüm bağlamların önüne çıkarılması ile birlikte her yaş tarzından insanın hayat hikayesine özellikle de ilişkilere dair esprili, ironik bazen de temel kaygısı mesaj verebilmek olan filmler furyası başlar. Ironik anlatıma örnek olarak verilebilecek Adam Sandler filmleri; The Wedding Singer (1998), The Water Boy (1998) Big Daddy(1999) (50 First Dates(2004),Click(2006) gibi büyük bir sorunu olmayan ancak

büyük sorunları yansıtmış gibi bir tavır takınan insanların Amerikan zihniyeti ile iç içe geçmiş yapay sorunlarının bir özetini sunar. Aynı zamanda Amerikan gençliğinin sorunlarını esprili ve cinsel özgürleşme anlamında ele alan American Pie serisi ve benzeri filmler; High Scholl (1996), 10 Things I Hate About You (1999) Road Trip (2000) Bring It On (2000) Legally Blonde (2001), The New Guy (2002), Chasing Liberty (2004) The Girl Next Door (2004) SleepOver (2004), Dirty Deeds (2005) Charlie Bartlett (2007) Super Bad (2007) Picture This (2008) Sex Drive (2008) de böyle bir rol üstlenmektedir. Bunlar dışında özellikle 2000'li yıllarda çekilen Thirteen (2003) ve Melisa Pi (2006) ile birlikte kimliklerini ve cinselliklerini geçmiş dönemlere karşı çok daha erken keşfederek, çocukluklarını yitiren ve ergenlik süreci gibi bireysel problemleri anlatının merkezine oturtan modern sonrası anlatı biçimleri artar. Ergenliğe yeni geçiş yapmış genç kızların çevreleri, aileleri ve kendi cinsellikleri ile olan sorunlarını erotik görüntülerle aktaran bu dönem filmleri simülasyon evreninde şeffaflaşarak gerisinde hiçbir görünüm biçiminin olmadığı bir evrenin sunumunu gerçekleştirir. Bu süreç biçimsel olarak estetik ancak içeriksel olarak anlamdan yoksun yapıların oluşmasına neden olur. Bu estetize edilmiş simgesel dil kendinden önceki metinlerin emilmesine neden olarak gerçeklikle olan her türlü bağın-bu bağlar ütopyik, fantastik vb. olsa dahi- kopmasına neden olur. Estetik anlamda yeniden üretilen bağlar gösteri evreninin bir parçası haline gelerek, illüzyonun ve geleceğe yönelik mitolojik anlatımın yitirilmesine neden olur. Temsil sıkıntısının yaşandığı bu evrende tüm görüntüler birbiri ile yer değiştirmektedir. Dolayısı ile sinemada birçok öğenin birleşmesi genel anlamda bir sekansın oluşmasından çok birbirinden kopuk yüzergeçer görüntülerin oluşmasına neden olur. Bu da "*Önceki metinlerin anlam dünyaları(nın), imgelerinin içi boşaltıl(masına)... ve salt biçimsel malzemelere, dekoratif unsurlara indirgenmesine*" (Çolak, 2006, S.91) neden olur. Modern filmlerdeki yananlamın temel anlamdan aldığı desteği tersyüz eden bu yaklaşım sonucunda sinemanın simgesel gücü ve dramatik anlatısı zarara uğramıştır. Simülasyon evreninde çekilen birçok filmde insan ilişkileri türlerin arka planını oluşturmakta bir fon kâğıdı gibi kullanılır. Eskinin filmleri teknolojik yönden yetkinleştirilerek yeniden ambalajlanır ve izleyicinin karşısına çıkarılır. Bu bağlamda B sınıfı sinema filmlerinin senaryosunu kopya ederek, Godard sinemasının ve karakterlerinin bir parodisini oldukça yaratıcı bir şekilde aktaran Tarantino filmleri birçok türün yeniden kurgulanıp izleyiciye sunulması bakımından ilgi çekicidir.(Çolak, 2006 S.93) Tarantino filmlerinin hemen hepsi Pulp Fiction, Reservoir Dogs, Kill Bill Vol.1, Vol.2 vb. filmler türler ara-

sında geçişliliklerin yoğun olduğu filmlerdendir. Bu filmlerde popüler kültüre ait öğeler müthiş bir estetik birleştirme ile sunulmaktadır.

Simülasyon evreninde biçimsel anlamda estetik devrim yaşanırken içeriksel anlamda rüyalar ve yaratıcılık yok olmuştur. Dolayısıyla gerçeklikle bağlantısı dolaylı yoldan olan rüyalar dahi artık geri plana atılmakta bunun yerine geçmişin fantezileri konulmaktadır. Rüyalar gerçek üstücü modernist filmlerde dahi içinde yaşanan gerçekliğe bir gönderme yapmaktadır. Öğleden sonralarını Paris'te bir randevu evinde çalışarak geçiren zengin bir kadının hikâyesini anlatan gerçeküstücü fantezilerin ve gerçekliğin içiçe geçtiği Bunuel'in *Gündüz Güzeli'nde* (1967) rüyalar ve hayaller kadın kahramanın içinde yaşadığı gerçeklikten sıkılmışlığına işaret ederken, *Endülüs Köpekleri* yine içinde yaşanan kaotik ortama ve burjuva düzeninin haksız yapısına, Tarkowski'nin *Mirror'ı* İspanya iç savaşına, Sovyet devrimine, Eisenstein'in potemkin zırhlısı 1917'deki Ekim devrimine ve Çarlık Rusyasının kokuşmuşluğuna, Bertolucci'nin Paris'te Son Tango'su ise Amerikan kültürünün Vietnam savaşı sonrası dış ülkelerde yaşamış olduğu yabancılaşma korkusu üzerinedir. Bu örneklerin tam tersine biçimsel anlamda rüyaları kullanan modern sonrası sinema hiçbir siyasi gerçekliğe gönderme yapmamaktadır. Gerçekliğin olmadığı bir yerde fanteziler açığa çıkar. Simülasyon evreninde gerçekliği en yakından yaşayabilme şansı nostaljik olanın ortaya çıkarılmasında yatar. Nostaljik evrenler izleyiciye içinde yaşanan topluma göre daha güvenilir göstergeler sunmaktadır. Bu güvenilirlik seviyesini sağlayan imgeler sistem ve iktidar arasında gerçekleştirilen büyük bir işbirliğinin yansımasıdır.

Jameson, "şimdiki zamanın nostalji akımı tarafından anlamsızca sömürgeleştirilmesi" olgusuna iki açıklayıcı örnek verir ve nostalji filmlerine ilişkin, yararlı bir sınıflandırma getirir. Buna göre, şimdiki zamanın nostalji akımı etrafında sömürgeleştirilerek yeni bir tarihselciliğin (historicism) amaçlanmasına örnek olarak James M. Caine'in PostacıKapıyıİki Kere Çalar ve Billy Wilder'in Double Indemnity'sinin yeniden yapımı olan Lawrence Kasdan'ın Body Heat –Sıcak Vücutlar'ınıörnek gösterir. Bu filmin analizi çerçevesinde nostalji filminin de kendi içinde belirli bir sınıflandırmaya tabi tutulmasıgerektiğini belirtir. Buna göre, nostalji filmi üç temel kategoriye ayrılabilir: (1) Geçmişte olan ve geçmişte geçen anlatı; (2) Geçmişten TüretilmişAnlatı; (3) La Modé Retro ya da şimdiki zamanda geçen ancak geçmişi anımsatan anlatı.62 Aktaran Çolak,2006 S.110)

Çolak'tan aktarıldığı üzere Jameson, nostalji film kategorisini geçmişe duyulan bir özlem şeklinde değil, 30'lu ve 50'li yıllarda bastırılmış olan duyguların geri dönüşünü yansıttığı ölçüde kullanılabilecek bir terim olarak alır.”*Burada, kilit konumda olan Jameson’a göre, 1930’lardan daha çok 1950’li yıllara ilişkin “arzunun kayıp nesnesi” olgusudur.’ Çolak, 2006 S.111)* Arzunun kayıp nesnesi bugünün yitirildiğinin ve illüzyonların temsili anlamda son bulduğunun bir kanıtıdır. Bu yüzden Hollywood yitirmiş olduğu gerçekliğe ancak nostalji ile geri dönebilmekte ve olayların en baştan alınması ile yitirilmiş gerçekliğe ulaşmaya çalışmaktadır. Nostalji içinde bulunulan andan bir kurtuluş yolu sunması açısından anlamlıdır. Oysaki günümüz düşüncesinde nostalji herhangi bir kurtuluş yolu değil direk sorunun kendisi olmuştur çünkü nostaljik olan ile güncel olan ayrılmamıştır. Sınırların belirgin olduğu dönemlerde şimdiki zaman geçmiş ile aşılabilmekte iken simülasyon evreni insanları geçmişe hapsetmektedir. Bu bağlamda nostalji filmlerinin çekim tarihleri günümüz tarihli bile olsa anlatmış olduğu gerçeklik geçmişin gerçekliğidir. Bu bağlamda Green Mile, Konformist, Zodiac, Road to Perdition, Chinatown, American Graffiti, Body Heat gibi filmler ele alınabilir. Tekrar filmlerinin çekilmesi ve yeniden üretilmesi artık bir simülasyon evrenine girildiğinin göstergesidir. Zaman ve tarih kategorilerinin temsili anlamda krize girdiği bu dönemde; Blue Velvet ve Wild at Heart gibi filmlerinde Lynch bir zamanların yaşam tarzını eleştirirken aynı zamanda içinde yaşanılan gerçekliğin anlamsızlığına da vurgu yapmaktadır. Lynch filmleri ile birlikte birçok sanat türünün bir araya geldiği klişe temaların birleştiği, söylemin boş ancak estetiğin yüksek olduğu pastiş unsurunun ağırlıklı olduğu filmler ortaya çıkar. Bunların etkisi altında film noir, korku ve erotik türleri ile özellikle scopofoli olarak adlandırılan izleyiciyi bir röntgenci konumuna indirgeyen bakış açıları çoğalır. Lynch sineması *Denzin’in de işaret ettiği gibi sınıflandırmalara, kategorizasyona karşı çıkar. Dolayısıyla, daha önce alışık olduğumuz okumaları ve anlam çözümlene yöntemlerini, ister istemez, çoklu bir perspektife yönlendirmek zorunda kalırız. (Çolak, 2006 S.99)*

2.3.1. Simülasyon Evrenine Lynch Özelinde Bir Bakış

Lynch’in birçok filminde bugünün korkunçluğunun daha iyi gösterilebilmesi adına geçmiş dönemler hatırlatılır. Geçmiş zaman kipi şimdiki ya da gelecekteki zaman kipine eklektik olarak yapıştırılır. Rüyalar, imgeler, gerçek, geçmiş ve gelecek birbirine karıştırılır. Bu bağlamda rüyaları, düşleri hatta arzuları ele alma açısından Lynch sineması birçok düşünürre göre psikanalitik yaklaşımlar ile çözümlenmesi gereken bir sinemadır. Wild At Heart filmi geçmiş ve geleceğin iç içe geçirildiği ve şim-

diki zamanda geçen bir film olarak klasik anlatı biçimlerinden uzaklaşır. Zamansal olarak böyle bir kopuş yaşayan filmler biçimsel anlamda da geçmişte yaşayan insanların simülasyonu olmuştur. Wild At Heart'daki ana karakter adeta 50 ve 60'lı yılların isyankar gençlik motifi James Dean'e ve onun başrolünde oynadığı Rebel Without a Cause'a gönderme yapmaktadır. Banliyö yaşamının muhafazakar ve emniyetli yaşam biçimine karşı gençliğin bir karşı çıkışı olarak okunabilecek filmde ana karakter Amerikan gençliğinin içinde bulunduğu bunalımı işaret etmektedir. Bu isyan ve şiddet olayları modern dönemin sakinliğine bir gönderme yapmaktadır. Bu film içinde yaşanan toplumda gerçekleşen bir dönüşümü sinemaya aktarırken bu filme öykünen Wild at Heart ise Amerikan toplumunun geçmişte kaybettiği gerçekliği ararken bu arayış sonucunda kendi kaybettiği gerçekliğe tekrar dönüş amacı taşımaktadır. Tüketim toplumunda var olan gelecek korkusu bu durumu aşmak için fantezilere ve nostaljiye başvurularak elde edilebilecek bir rüya ve fantezi âlemine dönüşü işler. 1950'lerin küçük kasaba nostaljisine diğer deyişle kayıp gerçekliğine dönüşün amacı içinde yaşanan anın çöküşünü engellemek ve telafi etmektir. İbreyi tersine çevirsekte Bakır'ın bahsettiği gibi bu filmin mutlu son ile bitmesi gerçek dünyanın şiddet ve acımasızlığının bir nostalji yanılması ile sona ereceği anlamına değil yalnızca Hollywood sinemasının kurgusal içeriğinde ortadan kaldırılabilceğini gösterir. (Bakır, 2008 S.138) Bu fazlası ile kötümser yaklaşım sinemanın gerçek yaşamı aşmadığını ancak kendi içerisinde kötülükleri aştığı anlamına gelmektedir. Dolayısı ile bu evrende her türlü yaklaşımın yalnızca kendi içinde bir çözüm sunabileceği görüşünü yeniler. Bu evrende artık ne rüyaların ne arzuların ne de fantezilerin anlamı kalmamıştır. Tüm yaratıcılık sistem tarafından ele geçirilmiştir. Bunun sonucunda da Blue Velvet (1986) ve Wild at Heart gibi filmler 50'li ve 60'lı yılların popüler ikonlarına gönderme yaparak onların tekrar popülerleşmesine, yeniden çevrim içerisine girmesine ve bir tüketim nesnesi sıfatına indirgenmesine neden olmuştur. Dolayısı ile geçmişin pop ikonları, derin karakterleri seyirlik bir eğlenceye dönüşür.

Lynch sinemasını hem Amerikan rüyasının hem de bunu sağlayan stüdyo sistemlerinin içine düştüğü açmazların bir eleştirisi, bir bakıma da tüm bu açmazların yeniden üretilmesi olarak okumak mümkündür. Çelişkili olan ise Lynch filmlerinde geçmişin huzurlu ortamına sığınmaktır. Banliyö dünyasına geri dönüş, modern sonrası filmlerin güven veren biçimlerine dönmek isteyen bir sinema anlayışını yeniden üretir. Böylelikle Lynch filmleri geçmişe yönelerek içinde bulunulan toplumsal kaosu aşmaya çalışır. Böyle bakıldığında Lynch sineması içinde bulunulan gerçekliğin aşılması için ipuçları sunmaya çalışır ancak geçmişe yönelik bu ilgide asıl tekinsiz

görünen yerlerin şiddetin, cinselliğin ve müstehcenliğin en kaba saba biçimi ile yaşadığı eski huzur dolu banliyöler olması göstergelerin güvenilir yanına sığınışın aslında tam bir yanılgı olduğunu gösterir. *Gerçeği abartarak sunan postmodern filmlerin, daha çok, çürümüş kulaklar, cinsel sapkınlık, vahşet, delilik, eşcinsellik, ölmüş bebek görüntüleri üzerinde yoğunlaştıklarını görüyoruz. Blue Velvet–Mavi Kadife'nin açılış sekansı, bu çerçevede, en açıklayıcı örnek olabilir.* (Çolak, 2006 S.150) Geçmiş ya sanıldığı kadar güzel değildir ya da günümüzden o kadar net görünmemektedir. Geçmişin muğlaklığı bu filmlere eklenen şiddet ve cinsellik görüntüleri ile daha da belirsizleştirilmektedir. Bu belirsizlik tüm modern sonrası anlatılara hakim olan bilinç düzeyinin geri plana atılarak bilinçdışı süreçlerin ürettiği şizofrenik bakışın ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Şizofrenik bakış, hemen tüm modern sonrası filmlerde karşımıza çıkar çünkü içinde bulunulan gerçeklikten emin olamama durumu bir anda değişen dünyaya uyum sağlayamama ile ilintilidir. Ontolojik açıdan içinde bulunulan dünya ile bilinçdışı âlemin zihne oynadığı oyunlar sonucunda oluşan şizofrenik gerçeklik evrenini yansıtan; Blue Velvet, Lost Highway, Mullholland Drive, Twelve Monkeys, Matrix, Fight Club, Videodrome ve Vanilla Sky gibi filmlerin sayısı artar. Tüm bu filmler sebep ve sonuç ilişkilerinin muğlaklaştırıldığı zaman-mekânın sürekli değiştiği, öznenin hâkimiyetini kaybettiği, dışsal öğelerin ve nedensiz şiddetin kişisel olana baskı yaptığı filmlerdir. Bu bağlamda Lynch ve Cronenberg sineması incelenmesi gereken bir okuma sunmaktadırlar. Lynch'in önemi plastik sanatlardaki ve yazın edebiyatındaki modern sonrası kargaşanın sinemaya tam anlamı ile Blue Velvet filmi ile yansımasından kaynaklanmaktadır. Bu filmde zaman, belirgin olmayan dramatik anlatının tersine doğru işlediği, zirve noktasının en başta verilip sona doğru filmin serim noktasına gelindiği bir tarz oluşturmaktadır. Seyircinin içine çekildiği dünya aslında gerçeklik değildir. Dolayısı ile zamanın ve mekanın bu şekilde sunumu şizofrenik bir olgu olarak göze çarpar. Lynch'in karakterlerini şizofrenik bir şekilde ele alması bazı kuramcılara göre Lynch'in modern sinemacılara nazaran öznenin derinliğini daha iyi sunduğunu gösterir. *Godard ve Pasolini özneyi içinde yer aldıkları evrenle olan çatışmaları düzeyinde ele alırken Lynch öznenin gerçekliğine eğilmektedir.* (Bakır, 2008, S.12) Bunu pastişe öyküden biçimsel bir yapı çerçevesinde yapsa dahi filmlerinin anlaşılmasız bir derinlik sunması bu filmlerin psikanalitik bir okumaya tabi olmasına neden olur. Dolayısı ile Zizek gibi yazarlar Lynch'in anlatımlarını psikanalitik bir okumaya tabi tutar ve ayna evresi, bilinçdışı, kapitone noktası gibi Lacanyen kuramlar ile tüm anlam zeminlerinin kayganlaştığı bir ortamda anlamı belirsizliğe bağlamaya çalışırlar. Psikanalitik bir okumaya tabi tutulduğunda

Blue Velvet cinsel sado mazoşizmin ve voyerizmin birlikte kullanıldığı ve bu öğelerin sonuna kadar teşhir edildiği filmlerdendir. Yani şiddet ve cinsellik yalnızca seyircinin imgelemine sunulmaz seyirci bir anahtar deliğinden sapkın bir şekilde bu eylemlere takıntılı bir göz olarakta bu şiddet eylemlerine bakmaya zorlanır. *A Short Film About Love –Aşk Üzerine Kısa Bir Film* gibi Modernist ve *American Beauty* gibi modern sonrası filmlerde gözetleme filmsel anlatının ve mesajın bir motifi olarak kullanılıp, makro ya da mikro düzlemde, ele aldığı topluma ilişkin mesaj verirken bahsi geçen modern sonrası filmlerde bu durum kendi başına bir sorun haline gelir: Gözetleme edimi filmsel anlatıyı belirleyen temel bir mekanizma olur. Yan anlamın bir kenara bırakıldığı bu anlatı biçimi daha ileri tarihli filmlerde kamusal ile mahrem alanlar arasındaki sınırların çöküşüne de önderlik etmektedir. Bu bağlamda; *Blue Velvet*, *Taciz*, *Temel İçgüdü*, *Crash* gibi filmler özel yaşam ile kamusal alan arasına çekilen sınırları alaşağı ederek geleneksel sinemada sunulamaz olanı izleyicinin gözüne sokarlar. “...çağdaş gündelik yaşamda çizilmiş bulunan gerçek ile gerçekdışı arasındaki sınırları alenen gösteren arzuları ve korkuları.” (Sarup, 1996 S.251) uyandıran bu filmlerin görsel tacizinden kurtulmanın tek yolu ise sistemle daha fazla bütünleşerek yabancılaşmaktan kurtulmaktır. Sistem kültürel ürünlerin ortak kullanımını vaat eder. Bu vaatlerin dışında kalan özne ise yabancılaşmaktan kurtulamamaktadır. Bu filmler mahrem ile kamusal arasındaki bütün sınırların göçmesine, sistemin bütün olumsuzlukları ve farklılıklarına rağmen tüm bunları örtmek istercesine mutlu sonla biterek, sistem ve toplum arasında bir uzlaşma sağlar. Bu uzlaşma tüm olumsuzlukların ve ayrıcalıkların bir potada eritilmesine neden olarak tekrar sisteme sokulmasına neden olur. Mutlu son kavramına gönderme yapmanın altında yatan bir diğer nedense sinema yolu ile simülasyon evreninin çıkmaz sokaklarından ve kitlese hayalkırıklığından kaçınmanın yollarını bir çözüm yolu olarak sunabilmekten kaynaklanır ancak bu filmler bir çözüm yolu sunmaktansa çıkmazı daha da derinleştirirler çünkü tüketim ortamında yeniden çevrim içerisinde üretilen her karşı duruş sistemin yeniden üretilmesine yol açan patafizik bir öge olmaktan öteye gitmez. Bu duruşa eklenen tek yenilik ise işleri daha da çıkmaza sokan nedensiz şiddetin yeniden üretimidir. Şok edici sahnelerin sunumu ve daha fazla istenmesi şiddetin sinemadaki sunumunun estetikleşmesine neden olur. Konuya ilişkin “*The Silence of the Lambs*”, (Jonathan Demme, 1991), “*Bad Lieutenant*”, (Abel Ferrara, 1993), “*Natural Born Killers*”, (Oliver Stone, 1994), “*Pulp Fiction*” (1994), “*Baise Moi*” (2000) gibi filmler modern sonrası şiddeti ele alan ve nasıl sona erdiği belli olmayan filmlerdir. Bu bağlamda tüketim toplumundaki nedensiz şiddet ile bağlantılıdır. Nedensiz şiddet na-

sıl bir sonsuzluk ise bu tarz filmlerde açık uçlu ve belirsizliği seçmektedirler. Neden-
siz şiddet ve Şizofrenik bir anlatıma sahip Cronenberg filmleri de tıpkı Lynch filmleri
gibi sebep sonuç ilişkilerinin belirsizliği zaman ve mekânın kaygan bir düzlemde var
edilmesi gibi birçok anlatım unsurunu bünyesinde barındırarak zengin bir okuma
sunmaktadır.

2.3.2. Simülasyon Evreninde Nedensiz Şiddet, Bedenin Dönüşümü Bağlamında Cronenberg'in The Fly Filmi

The Fly'da (1986) insanlığın geleceği için araştırmalar yapan genç bir bilim
adamı (Seth Brundle) madde ışınlama üzerinde çalışmaktadır. Bilimsel bir toplantıda
kendisi ile röportaj yapan kadın gazeteci (Veronica Quaife) maddenin
teleportasyonu üzerine çalışan bu genç adamı haber yapmak istemektedir. Bu za-
mansız şöhreti istemeyen bilim adamı, icadın eksikliklerini giderme aşamasını canlı
olarak ele alıp daha sansasyonel bir çalışmaya imza atması için gazeteciyi ikna
eder. Bu süreçte bilim adamı ve genç gazeteci arasında bir de aşk ilişkisi başlar. İlk
başta cansız nesnelere ışınlamayı başaran ancak canlıları ışınlayamayan Brundle
sonrasında Quaife'nin de şahitliğinde bir babunu ışınlamayı başarır. Brundle bu ba-
şarıdan sonra daha büyük boyutta ve canlı bir şeyi ışınlayıp ışınlayamayacağını me-
rak eder. Bu yüzden çırılçıplak soyunup makineye girer. Davetsiz misafir sinekte
onun farkedemeyeceği bir biçimde makinededir. Böylelikle sinekle birlikte ışınlanır.
Bu zafer anı sineğin bilim adamının metabolizmasını değiştirmeye başlaması ile bir-
likte bir çöküşe yol açacaktır. Brundle'ın moleküler yapısı sineğinki ile karışarak yeni
bir beden formunun oluşmasına neden olur. Bu dönüşüm hem Brundle ve Veronica
arasındaki ilişkinin seyrini hem de Brundle'ın bedenini değiştirecektir. Dönüşüm so-
nucunda elde etmiş olduğu yeni güçler bilimadamını baştan çıkarır. Bu hayvani güç
hem cinsel anlamda hem de fiziksel anlamda bir iktidar verir. Bastırılmışın geri dö-
nüşü olarakta açıklanabilecek bu dönüşümün beden üzerinden verdiği bu iktidar his-
si tüketim toplumunda bedenin dönüşümlerinin acı çekme düşüncesi ile paralel gitti-
ğini de göstermektedir. Bedenin parçalanması tıpkı simülasyon evreninde anlatıla-
rın, iletişimin parçalanmasına paralel bir algı yaratır. Bedenin dönüşümü yalnızca
anlatının parçalılığı, süreksizliği, tüketim sisteminin gerçeklik algısının parçalanışının
beden üzerinden verilmesidir. Filmde genel anlamda tüketim toplumu ile birlikte top-
lumu nesne kendisini ise özne olarak tahlil eden aydınlanmacı bakış açısının çöktü-
ğüne şahit oluruz. Bu sinek, özne ve nesne arasındaki ilişkileri her defasında bozan
nesnenin kendisini değiştirmek isteyen özneyi değiştirmesi gibidir. Sinek hiç fark

edilmediği anda sisteme girerek tüm işleyişi bozar. Böylelikle iktidarın kendisini nötrale etmek istemesine o bilim adamını nötrale ederek yani kendisine benzeterek son verir. Bu sinek modern dünyada insan doğasından ve gerçekliğinden kalan son, artık nesnedir. Bu kadar küçük bir artık nesne dahi sistemin bozulmasına yol açabilir çünkü sistemin kendisi sağlıklı temeller üzerine oturmamaktadır. Küçük bir sineğin modern dünyanın işleyişini çökertmesi tıpkı onun kadar küçük ancak anlamlı bir görüntü olan Fight Club'un sonunda ortaya çıkan penis görüntüsü ile aynı çizgiyi paylaşır. Her ikisi de sistemin ötekileştirmeyi aşamadığı sürece asla güvenilir göstergelere tam anlamı ile teslim olamayacağını ispatıdır. Cronenberg filmlerinde tüketim toplumundaki beden kavramı önemli bir gösterge olarak ele alınır. (Şentürk,2007, S.381) Cronenberg'e ait bir tarz olarak görünen bu durum dönemin içinde bulunan, bedene bakış pratiklerini cisimleştiren günümüz tüketim sisteminin adıdır. Hayvani ve içgüdüsel olanla tekrar birleşme çabaları The Fly'da olduğu gibi acı verici bir dönüşüm ve ölümle sonuçlanırken, Videodrome, Naked Lunch ve Crash filmlerinde ise teknolojik olanla birleşme isteği cinsel bir sapkınlık olarak göze çarpar. Videodrome'da teknolojik uzamlarla birleşen bir vücut ideali, Crash'de ise vücudun nesnelere bütünleşme isteği açığa çıkmaktadır. Videodrome'da televizyonun bir uzvu haline gelen vücut profilinin yerini Crash'de arabalar üzerinden bir cinsel birleşme teması alır. 68 olaylarının demokratik söylemlerinin yalnızca cinsel özgürlük düzlemine indirildiği tüketim toplumunda Crash filmi bedeninin pornografikleştirildiği, parçalandığı ve her deliğin erotikleştirildiği simülasyon evreninin genel paradigmasını yansıtır. İnsanın yeni formunun doğa değil teknoloji olduğuna dikkat çeken bu filmlerde, teknoloji ve makine ile birleşme çabaları ise bedeninin yokluğuna gönderme yaparak gerçeklik ve illüzyonun birbirinden kopmasına neden olmaktadır.

2.3.3. 80'li Yıllarda Simülasyon Evreninde Yeniden Çekim Filmler Ve İdeolojik Argümanların Üretimi

Düşlerin iktidar tarafından ele geçirildiğine en büyük kanıt filmlerin gerçeklikten hem görünüm hem de ses olarak çok daha üstün bir gerçeklik algısı sunmasından kaynaklanmaktadır. Düşlerin iktidar tarafından ele geçirildiği noktada yeniden çekim ve nostalji filmleri sayısında artış görünmüştür. Bunlar içerisinde Amerika'nın savaş öncesi gerçekliğine duyulan özlemi dile getiren filmler olduğu yine 40'lı ve 50'li yıllara ait konvansiyonel sinema ürünü filmlerin tekrar çekimi söz konusudur. (1984) 1930'lu ve 40'lı yılların Amerika'sını ele alırken, Once Upon a Time, 1900'lerin başlarında Amerika'nın güney eyaletlerinde yaşayan siyahi genç kız Celie'nin tüm çev-

resinden gördüğü şiddeti ve haksızlıkları anlatan *The Color People* (1985), 20 yy. İngiltere'sinin genç bir kadının kültürel yolculuğu üzerinden tarihi bir temsil biçimi olan *A Room with a View* (1985), 1932'de orijinali çekilen *Scarface* (1983), 1944 yılındaki *Double Indemnity*'nin biçimsel ve içeriksel anlamda tekrarı *Body Heat* (1980) ve *Geleceğe Dönüş* (1985) serileri önemli yer tutar. 85 yapımı *Back to the Future* filminde 80'li yıllarda ailesi ile birlikte yaşayan Marty ailesinin içinde bulunduğu durumu beğenmeyerek onların gençlik zamanlarına yani 50'li yıllara geri dönerek içinde yaşadığı gerçekliği değiştirmek ister ve yaptığı olumlu işlerle aile üyelerini değiştirir. Oysaki onun yaptığı şey tüm çevresine müdahale ederek onları bir simülasyon modeli haline dönüştürmektir. Tıpkı geçmişe yönelik kuramların evrenselleştirici yapısı gibi Marty'nin de geçmişe yönelik eylemleri günümüzde gerçekliğin yok olmasına neden olur. 50'ler ve 80'ler arasında sürekli gidiş gelişin ve perspektif kaymalarının yaşandığı filmde arada geçen 30 yılda hiçbir müdahaleci yapının olmadığına dair siyasi bir argüman da ileri sürmektedir. Zamanın ve mekanın sürekliliğinin iyice askıya alındığı serinin ikinci filmi *Geleceğe Dönüş 2'de* Marty bu sefer geleceği daha da karıştırır. Geleceğe doğru yolculuğa çıktığı bu serüvende işleri kendi lehine çeviremeyen Marty profesöre farketirmeden belli yıl dönemleri arasındaki futbol maçlarının sonucunu veren bir kitap edinir. Kitabı Marty'den çalan ve 1950'li yıllara giderek kendi gençliğine veren Biff Tanager hem Marty'nin hem kendisinin hem de tüm Amerika'nın kaderini değiştirir. Bundan habersiz şekilde 80'lere geri dönen Marty kaos içerisindeki 80'leri görür. Marty'nin zengin olma planı ters tepmiş ve seksenli yıllardaki dünyanın terörizmle iç içe bir gettoya dönüşmesine sebep olmuştur. Bu sahne aynı zamanda içinde yaşanan döneme de gönderme yapar. Çünkü Reagan döneminin tüm çabasına rağmen 80'ler şiddet içermektedir. (Sartelle, S.589, 596) Bu dönemin algısında ulusalcılığa karşı radikal bir değişim olması çekilen savaş filmlerinin sayısını azaltmaz çünkü toplum ideolojileri artık çok önemsemese de iktidarlar toplumun hala bir ideoloji argümanı ile yönetildiğini düşünmektedirler. Bu bağlamda 1986 yapımı Vietnam savaşı ile ilgili Müfreze filmi sinema izleyicisini salonlara çekmeye başarır. Aynı zamanda uluslararası pazarda stüdyoları kar ettiren *Öldüren Cazibe* (1987), *Rain Man* (1988) ve *Kokteyl* (1988) gibi filmler çekilir. (Gomery, 2008 S.546) Reagan sineması 80'lerde toplumdaki siyasi olaylarla paralel bir biçimde gelişirken soğuk savaşın bitme yıllarında ve nihayet sona erdiği 1989 yılından itibaren filmlerde yapısal ve biçimsel dönüşümün oluşmasının nedeni yalnızca teknolojik gelişmelere ya da piyasa mantığının işleyişine değil tüketim toplumunun etkisi altına giren bir toplumun ulusa ve toplumun bütünlüğüne yönelik algılarını yitirdik-

leri anlamına gelir. Bu durum yeniden çevrim süreci yani simülasyon evreninin varlığını kanıtlamaktadır. Bu durumda 1985 yılında ortaya çıkarılan sinema sansürünün artık bir amacının kalmadığı özellikle 1989'da soğuk savaşın sona ermesi ve Amerikan filmlerinin büyük bir dönüşüm geçirmesi ile anlaşılacaktır. *Artık ABD'de ideolojik sansür yoktur çünkü ideoloji yoktur. İdeolojinin simülasyonu vardır.* (Adanır 1994 S.34) 1989'da karşı kutbun yıkılışı ile tek güç olarak kalan Amerika Birleşik Devletleri'nin bu konuma sahip olmasının nedenleri içerisinde refah toplumu, teknolojik gelişme, liberal düzenlemeler, demokratik uygulamalar, silah ve endüstri pazarlarını elinde tutma, öteki olarak gördüğü devletlerin kültürlerini dönüştürebilme gücü ve tüm bunların karşısında kendi toplumuna sunmuş olduğu Amerikan yaşam tarzı yani Banliyö yaşamı ve görece refah bir yaşam biçimi hem dünyaya hem de kendi topluluğu içerisinde hem sinema hem de kitle iletişim araçları sayesinde yayılmıştır. Hollywood hem film üreterek hem de dağıtım ve yapım işlevlerini yürüterek Amerikan ideolojisinin yaygınlaşmasında etkili olmuştur ancak Amerikan yaşam tarzı kendi içinde sonlandığı için 90'lı yılların başında diğer kıtalara yayılan şey Amerikan yaşam tarzının simülasyonundan başka bir şey değildir.

2.3.4. 90'larda Tüketim Toplumunun Portresi

Gösteren ve gösterilen arasında sabit bir ilişkinin olmadığı illüzyon üzerine kurulu düzenin yitirildiği bu dönem bir çok düşünürü göre postmodern olarak adlandırılırken Baudrillard'a göre simülasyon evreni olarak adlandırılmaktadır. Simülasyon evreninde insan ilişkilerine dair bütün simgesel anlatım biçimleri yok olmasına rağmen halen bir gerçeklik evrenine inanıyormuş gibi davranan bir iktidar ve onunla işbirliği içerisinde olan tüketim toplumu bulunmaktadır. İktidarın gizli işbirliğine ve bireyin sistemin kendisinden çok daha fazla ahlaksızlaştığı bu dünya düzenine örnek olarak The Firm (1993) filmi verebiliriz.

2.3.4.1. The Firm Tüketim Toplumu İle Birlikte Değişen Ahlak Profilleri

Amerikalı yazar John Grisham'ın dünyada best-seller olmuş gerilim türündeki aynı adlı romanından 1993 yılında sinemaya uyarlanarak büyük bir ilgi toplayan Firm'in(1993) yönetmenliğini Sydney Pollack yaparken başrollerini Tom Cruise(Mitch Mcdeere) ve Jeanne Tripplehorn(Abby) paylaşmaktadır. Film bir yandan sistem eleştirisi yaparken bir yandan da daha sonra ortaya çıkacak olan şeytanın avukatı gibi filmleri incelemektedir.

Mitch Mcdeere (Tom Cruise) bir kömür madeni işçisi olan babasını küçük yaşlarda kaybetmiştir. Babası öldükten sonra annesi bir başkası ile evlenmiş abisi ise serseri olmuştur. Abisinin ve annesinin kendi yaşamında kapladığı alanları daraltarak yok eden Mitch, Harvard'dan iyi derecede mezun olarak geçmişinden gelen zayıflıklara meydan okuyan bir avukat olur. Üniversiteyi bitirdiği an itibariyle Newyork ve Şikago gibi metropollerdeki birçok hukuk firması tarafından iş teklifi olsa dahi, o tercihini büyümekte olan çok uluslu ve çok şirketli bir hukuk firmasından; Memphis'den yana kullanacaktır. Görece diğer şirketlerden daha iyi bir teklif sunan Memphis 'in sunmuş olduğu olanaklar Mitch ve eşi Abby için tüm hayallerini gerçekleştirebilecekleri bir fırsat anlamına da gelmektedir. Görünürde oldukça düzgün olan şirket adeta geleneksel Amerikan değerlerini yansıtan aile kurumunun daha büyük bir izdüşümüdür. Ataerkil bir zihniyet ile inşa edilen şirket içi ilişkilerde şirketin büyümesine ve gelişmesine yardımcı olmak amacı ile yapılan özel toplantılarda hem ilişkilerin sıcak ve dengeli tutulması hem de çocuk yapımı teşvik edilir. Maddi tatmine yönelik bir evrende toplumsal değerlerin görünüşte de olsa özümsemesine dikkat edilmektedir. Tüm bu masumane görünümünün ardında oldukça farklı bir kişilik yatan şirket gerçekte birçok yolsuzlukla iç içedir. Tıpkı tüketim toplumunda gerçekten yozlaşan Amerikan aileleri gibi... Ancak şirket de her simülasyon modeli gibi kendisinden bir önceki simülasyon modeline gönderme yaparak geleneksel değerler ile iç içe bir şirket profili çizer. Bu argüman burada geleneksel aile değerlerinin hala yaşadığına ikna edilmeye çalışılan bir toplum ve onu ikna etmeye çalışan iktidar örneği ile somutlaşmaktadır. Gerçekte ise hem Amerikan aile modeli hem de Amerikan hukuk sistemi ahlaki ve etik açıdan çökerek yozlaşmıştır. Şirket, gerçekte İtalyan mafya üyelerinin hukuksuzluklarını örtbas eden paravan bir kuruluştur. Şirketin mafya üyeleri adına yaptığı tüm bu yolsuzluklar FBI'ın dikkatini çekmiştir. Şirkete yeni giren Mitch'i takip eden FBI ajanları onunla kontak kurarak şirketin masumiyetini sorgulamasına yardımcı olurlar. FBI, Mitch'i ya kendisi ile çalışmak; iş arkadaşlarını sınamak, şirketten dosya çalıp FBI'a göndermek, mafyaya karşı açık mahkeme oluşturmak ya da şirketle suç ortaklığına devam etmek gibi iki seçenek arasında bırakır. FBI'ın önerisini göz ardı ederek işine yoğunlaşan ve gün geçtikçe daha çok sivrilerek önemli davalara girmeye başlayan Mitch Abby'i ihmal etmeye başlar. Mitch ve eşi arasındaki ilişki yalnızca kapitalist kurullarla belirlenen kurumsal bir ilişkiye dönüşmüştür. Hatta bir dava için şehir dışına uçtuğunda şirketin kendisine kurmuş olduğu kompo sonucunda eşini aldatır. Şirket ölümlerden ve FBI ile olan ilişkisinden dolayı şüphelendikleri Mitch'e bu komployu ileride çıkabilecek olan anlaşmazlıklar

dahilinde bir koz olarak saklayacaktır. Şirkette gün geçtikçe sayısı artan avukat ölümlerinin üzerine Mitch konu ile ilgili şüpheye kapılır ve öldürülen şirket avukatlarının durumunu incelemeye başlar. Öldürülen avukatların hiçbirinin 45 yaşını geçmemesi, hiçbirine ölüm tazminatı verilmemesi şüphe uyandırmaktadır. Mitch sonrasında şirketin, Chicago'daki Moloto Crime ailesinin yasal temsilcisi olduğunu öğrenir. Şirket ailenin kadın ticaretinden, uyuşturucudan, kazanılan paraları yasal işlere aktarmasında yardımcı olmaktadır. Tüm bu yaşananlardan sonra cinayetleri açığa çıkarmak isteyen Mitch yıllar sonra, abisini halen yatmakta olduğu hapisanede ziyaret eder. FBI ile de bir görüşme yapan Mitch abisinin salınmaması şartı ile kendi şirketinin tüm açıklarını FBI ile paylaşacağı sözünü verir. Abisi eski bir dedektif arkadaşını Mitch'e tavsiye eder. Mitch onu görmeye gider. Cinayetler hakkında bilgi toplayan dedektif şirketin adamları tarafından öldürülür. Şirketin ölen avukatları ve yapılan yolsuzluklar hakkında önemli delillere ve dosyalara ulaştıkça Mitch'in etrafındaki çember daralmaktadır. FBI ile sürekli dirsek temasında bulunan Mitch hem FBI hem de kendi şirketi ile papaz olmamak adına şeytani bir planı uygulamaya koyar. Şirketin gizli dosyalarını, tahvil notlarını ölen dedektifin sekreteri ile birlikte kopulayan Mitch bu delillerle bir yandan kendisini şirkete karşı korumaya alırken diğer yandan da şirketin müşterilerine haftalık olarak ayırması gereken standart sürenin hepsini kullanmadığını, fatura kabartıldığını ve belgelerde saat usulsüzlüğü yapıldığını kanıtlar. Her bir yasal belgenin üzerine bir pul yapıştırarak FBI'ın şirketi her bir dosya örneği için 10.000 dolar ve 3-5 yıl hapis cezası ile itham edebileceği için bir suç delili yaratır. Böylelikle Mitch kendisinden istediği şeyi yapmasını bekleyen iktidar zihniyetine o zihniyeti kendi silahı ile vuran bir nesne konumuna geçmiştir. Mitch yapmış olduğu bu alengirli icraatlarla hem FBI'ın şirketi suçlayıp hapse attırmak adına bir delil toplamasına hem de Avukatlık mesleğinin esaslarını çiğnemeyerek yine şirketinin hesabına çalışmasına neden olmuştur. Şirketine olan sadakatini ise şu sözlerle ifade etmektedir.

“Ben tıpkı hiçbir limana varamayacağını bildiği halde yük taşıyan bir gemiye benzerim.”(The Firm)

Mitch modern bir tüketim toplumu bireyidir. İyi ile kötü arasında değil yalnızca kendi menfaatleri doğrultusunda seçim yapar. İktidarın kendisini her yönlendirmeye çalışmasında bir nesne gibi davranarak iktidarların güdümünden çıkan sessiz kitlelerle aynı çizgidedir. Kendisinden beklenen tarzda hareket etmeyen ve menfaatleri doğrultusunda kendisini manipüle etmeye çalışan bütün zihniyetlere karşı koyar. Sistemin koymuş olduğu yasalara uyarak belli bir yol tutan ve sisteme bunu uyduran

Mitch tüketim toplumunda ahlaksız ve etik olmayanın sistem değil birey olduğunu savunan güçlü argümanı kanıtlar. Artık sistem değil birey ahlaksızdır ve bireyin ahlaksız olduğu dönemde simülasyon evreni ile başlar. The Firm'den esinlenerek çekilen *The Devil's Advocate*' da (1997) aynı şekilde tüketim toplumunun sinemadaki yansımalarını ele almak açısından önemlidir.

2.3.4.2. The Devils Advocate- Tüketim Toplumu Ve Seçim Yapma Yanılgısı

The Firm'deki etik ve ahlaki problemleri farklı bir açıdan irdeleyen film ayrıca özgür irade ve seçim yapma özgürlüğünü filmin merkezine koyarak tüketim sisteminden kurtulabilmeye vurgu yapar. Başrollerini Keanu Reeves (Kevin Lomax), Al Pacino (John Milton) ve Charlize Theron'un(Marry Ann) paylaştığı *The Devil's Advocate*(1997) Andrew Neiderman'ın aynı adlı kitabından uyarlanmıştır. Filmin yönetmenliğini Taylor Hackford yapmıştır. *The Devil's Advocate* hem tüketim toplumu, hem insan doğasını hem de Amerikan değer yargılarının oldukça güçlü bir okumasını sunar. Florida'nın Gainesville kasabasında bir vaiz kızı olan annesi ve karısı ile birlikte yaşayan Kevin Lomax, babasını hiç tanımamış, genç, hırslı özgüveni yüksek bir avukattır. Florida'da girmiş olduğu 64 davanın tamamında temiz beraat alarak ülkenin uluslararası hukuk şirketlerinin dikkatini çekmeyi başarır. Kazanmaya çalıştığı son dava daha önce kazanmış olduğu diğer davalar ile benzerlik gösteren bir suç davasıdır. Öğrencilerini taciz etmekle itham edilen bir lise müdürünü savunan Lomax gerçekte müvekkilinin suçlu olduğunu bilmektedir. Mahkemede tüm deliller müdürün aleyhine geliştiği bir anda müvekkilini savunmak konusunda tereddüt geçiren Lomax mahkemeden ara isteyerek her dava sırasında kendi vicdanını dinlemek için gittiği tuvalete gider. Lomax'ın önünde iki seçenek vardır. Ya müvekkilinin suçluluğunu kabul ederek davadan çekilmek ya da dava kaybetmeyen başarılı avukat kimliğini devam ettirmek adına güçlü etik kuralları hiçe sayarak mahkemeyi müvekkilinin suçsuz olduğuna ikna etmek. Lomax vicdanının sesi ile giriştiği bu sınavda vicdanının sesini duymazdan gelerek kendisini hırslarına, kibire ve sistem içerisinde daha fazla ilerleme düşüncesine bırakarak müvekkilini savunmaya karar verir. Bu kararda şeytan kılığına girerek Lomax'ın kararını etkileyen dava gazetecisi Lary'nin payı da büyüktür. Lomax müvekkilini savunarak mahkemenin ertelenmesine neden olur. Zaferini kutlamak için gittiği barda Newyork'taki uluslararası hukuk şirketi Milton&Chadwick&Waters'dan bir dava için jüri üyesi olma teklifi alır ve hayatı bir anda değişir. Milton&Chadwick&Waters şirket müşterileri hariç 25 ülkeye hizmet veren, Ortadoğu, Balkanlar ve Avrupa'yı da içine alan geniş bir müşteri yelpazesine

sahiptir. Şirketin başında ise John Milton nam-ı diğer Şeytan vardır. Milton, Lomax ile yakından ilgilenmeye başlar. Şirketin en önemli kişilerine verilen lüks dairelerden birisine yerleştirir. Mary Ann ve Kevin'in görmüş oldukları ihtişamdaki dolay başları döner. Kevin'in gündend güne eski yaşam biçiminden uzaklaşması yüzünden Mary Ann kendilerine sunulan yaşam biçimini istemeyerek depresyona girer ancak Kevin sistemin başarı için koşul olarak önüne koyduğu tüm engelleri kuralına uygun bir şekilde geçmek için çabalamaya devam etmektedir. Onu ne annesinin kutsal kitap-tan yaptığı alıntılar ne Mary Ann'in girmiş olduğu depresyon ne de bizzat Milton'un onu bir gazeteci olarak adliye tuvaletinde, bir hukuk firması sahibi olarak Newyork sokaklarında hayatını düzenlemek ve ailesine zaman ayırması konusundaki uyarıları yolundan döndürür. Lomax, Milton'un karizmatik liderliğinden işyerinde birlikte çalış-tığı Christebella'nın albenisinden ve hukuk şirketinin elit ortamı ile cemiyet hayatının şaşaaından büyülenerek kendi hırs ve egolarının kurbanı haline gelmiştir. Bu ego ve hırs onu yalnızca kendi kibiri doğrultusunda hareket ederek olayın ahlaki ve etik yönlerini sorgulamadan; önüne gelen tüm davaları almaya iter. Bir hayvanı katlettiği için bölge savcısı Merno tarafından dava edilen yeraltı suç örgütü lideri Moyez ile karısını, hizmetçisini ve üvey oğlunu öldürdüğü için suçlanan emlak kralı Alex Cullen'i başarı ile temsil ederek ününe ün katan Kevin tüm bu başarılarının karşılı-ğında eşi, annesi ve yaşamla ilintili kurmuş olduğu simgesel ilişki biçimini yitirmek durumunda kalmıştır. Önce şirketten bir kişi daha eksilir; Eddie Barzoo. Ardından annesi ile arasındaki iletişim sevimsiz boyutlara taşınır ve Marry Ann girdiği bunalım sonucunda intihar eder. Üstüne üstlük tüm bu olanlardan sonra annesi öğrencilik döneminde Milton'la bir ilişki yaşadığını ve Kevin'in onun oğlu olduğunu itiraf eder. Tüm yaşadıklarının şoku ile öfke içinde Milton'un evine giden Kevin, Barzoo'nun ar-kadaşı ile karşılaşır. Adam yol boyunca Kevin'e şirketin yapmış olduğu yolsuzlukları; Vagada holdingleri, Londra, Kinshasa, Karachi'de silah kaçakçılığı, Berlin-Munzer Dietch ve Jakaarta'da kimyasal silahlar ve zehirli atıkları gizleme, Moskova'da Doğu Bloku için para aklama ve bunun gibi daha birçok suçu sıralar. Lomax, hakkında her türlü gerçeği öğrendiği Milton'un evine gider. Kendisini Christebella; kızkardeşi ile Milton; babası beklemektedir. Milton, Lomax'tan Christebella ile birlikte olarak şeyta-nın soyunu devam ettirmesini ister. Lomax ise seçimini yaparak intihar eder. İntihar-la birlikte özgür iradesini kullanan Lomax şeytanın tarafında olmamak ve tüketim toplumu ile özdeşleşmemek üzere intihar eder. Bu intihar Lomax'ı filmin başında yapmış olduğu seçime tekrar geri döndürür. Bu seçiminde vicdanının sesine kulak veren Lomax barodan atılmayı göze alarak davadan çekilir. Ancak gazeteci kılığın-

daki şeytan bu seferde bunun çok iyi bir hikaye olduğunu ve tüm ülkenin kendisini konuşacağını söyleyerek yine Lomax'ı kibirinden yakalar. Şeytan, aynı tüketim sisteminin kendisi gibi amacı ya da sonucu ne olursa olsun yapılan her eylemi popüler kültürün bir ürünü haline getirerek gösterişli kılmayı becerir.

Şeytanın Avukatı, tüm sistemin başarı ve yükselme odaklı olduğu ortamda bireyin de sistemin bu algısına yetişmek için kullandığı dil olmuştur. Refah içinde yaşamak yükselmek gösterge-değere dönüşmüştür. Bunun için bu beğenilme tutkusunu için gösterilen çaba sistemin yükselme güdüsüne verdiği önem ile ölçülür. Bu durum başarıya odaklanmış bireyler yaratmaktadır. Bu bireyler hırsları uğruna kurban verirken başarıyı hedef olmaktan çıkarıp tutku haline getirmektedirler. Bu durumda ahlak kuralları ve insani değer yargılarının karşılıklı sunumu vardır. Kendi değer yargısını sistemin getirmiş olduğu egolardan üstün tutabilen insanların doğru olduğudur. Bu durumu Hıristyanlıktan pasajlar ile destekleyen anlatı “*Sizi kurtların arasına koyun olarak gönderdi.*” ve Newyork şehrinin günahkar şehir Babil’e olan benzetmeler ile Kevin’in annesinin söylemiş olduğu ilahiler’ toplumun kendi ahlaki değerlerinden ne kadar uzaklaştığının bir göstergesidir ve sistemden kurtulabilmenin tek yolunun vicdan ile ahlaksızlık arasında yapılacak bir seçime bağlı olduğundan bahseder. Bununla birlikte İncil’den kullanılan pasajlar iyi ve kötünün hiç bitmeyecek olan savaşını günümüz tüketim toplumlarının işleyişini tanımlamak adına kullanırlar. Film “*Duruşma Salonları 20. yy’ın gladyatörlerinin arenası haline geldi (Yazar Adı Belirsiz, 2007)*” diyen yönetmen Taylor Hackford’u haklı çıkaracak adalet, hak, hukuk vb. kavramların derinlemesine analizini sunar. Günümüz tüketim toplumlarında performans ve popüleriteye verilen ödüllerin adalet sisteminin işleyişinde de etkili olduğu dışavurulur. Önemli olan sanığın masumiyeti ya da suçluluğu değil mahkemede Oscarlık bir performans gösteren avukatın kendisidir. Bütün güçlü performansların ardında ise sistemin yukarıdan aşağıya doğru belirlediği bir ayrıcalıklar sistemi yatmaktadır. Bu sistemde en başa oynamak ise şeytana ruhunu satmaktan geçmektedir. Lomax’da tüketim sisteminin basamaklarını daha hızlı tırmanabilmek adına ruhunu şeytana satan modern bir *Faust ya da Prag’lı Öğrenci’dir.*

The Firm ile karşılaştırıldığında Hıristiyanlığa ait pasajlar ve metafizik öğelerle daha çok desteklenen film ana fikrini iyi ve kötü arasındaki bitmeyen savaşa ve özgür irade ile seçim yapabilme gücüne bırakmaktadır. Bu bağlamda tüketim toplumunun varlık nedenini nefse uyamamak ile bağdaştırır. Tüm bir hayatın bir karar anı olduğuna ilişkin olan film The Firm’in aksine seçim yapma ihtimalini Hıristiyan öğretisi ile sınırlandırır. Oysaki The Firm Şeytana bile pabucunu ters giydirebilecek şekilde

oluşturulan entrikalar ile sistemin güdümlenmek istediği bir toplum modeline iyi ile kötü arasındaki ahlaki seçeneklerden birisini değil kitlenin kendi menfaati doğrultusunda yapmış olduğu bir seçimi koyar. Mistisizm ile yoğrulan The Devil's Advocate ise iyi ile kötü arasındaki irade, vicdan, hırs ve kibir arasında bir seçim yapmaya götürerek hem günümüz toplumlarının bencilliklerini gözlemekten uzaklaştırır hem de sistemin kendisinden çıkış yolu olarak sunduğu şeyin ütopyik bir bakış açısı olmaktan öteye gidememesine neden olur. Mitch'in yerine Lomax yasaları yalnızca müvekkillerini korumak ve sisteme hizmet etmek için kullanmaktadır. The Firm'de sistemin açıklarını yakalayıp sistemin silahını ona karşı doğrultan bir avukat portresi varken, The Devil's Advocate'da gerçekten güçlü bir iktidarın güdümüne girmemek için intihar eden bir insan portresi vardır. Bu film sistemden tek çıkış yolunun intihar olduğunu mistik bir şekilde de olsa vurgulayarak tüketim toplumundan çıkış yolunun yalnızca intihar olması vurgusuna ağırlık vermiştir. Bu hali ile gerçekçi bir sistem ve birey profili sunmaktan uzaklaşan film iyi ve kötü arasındaki sonsuz savaşın filmin anafikri olduğu üzerinde ısrarla durur.

2.3.4.3. 90'larda Değişen Gerçeklik Ve Anlatı Biçimleri

90'lı yıllar tüketim sisteminin kültürel olarak yayılmasında etkisi tartışılmaz olan teknolojik gelişmelerin, dijital devrimin ve bilgisayar çağının başlangıcına teka-bül eder. Öyle ki, 80'li yıllarla başlayan ve 90'larda zirvesini bulan olağanüstü teknolojik değişimler sayısal gerçekliğin tüm bir insan yaşamına nüfuz ettiğini göstermektedir. Dijital sistemin egemen olduğu bu sistemde herhangi fiziksel bir gerçeklik değil yalnızca 1 ve 0 rakamlarından oluşan bir kodlanma sonucunda oluşturulan bilgi iletişimi gerçekleştirilmektedir. Dijital sistemde her çerçeve için bütün veriler değil yalnızca farklılıklar kaydedilir. Algoritmalar her bir çerçevedeki bir pikselin tek tek değerinden çok birbirini izleyen pikseller ya da çerçeveler arasındaki farkı kaydederek görüntüyü depolar. Filmler bu dönemde kodlanmış birer içeriğe dönüşerek tüm sistemin dönüşümüne ayak uydurur. Kopyalama alanında önemli bir devrim gerçekleşir. Kopyalamanın yaygınlaşması ile emek verilen bir şeyi zor elde etmenin verdiği hazzın tersine kolay elde edebilmekten kaynaklanan bir tüketim çılgınlığı filmlerin içeriği ne olursa olsun her filmin bir tüketim nesnesine indirgenmesine neden olur. Görüntüleri ve sesleri sayısallaştırmak, izleyiciye bunlar üzerinde gerçek bir denetim olanağı verir. Sayısal dünyada fiziksel sorunlar yoktur. Her şey bellek kapasitesi, işlemci hızı ve iletişim, bant genişliği sorunudur. Kusursuz bir gerçeklik üretimi metafizik gerçeklik ile estetik gerçeklik arasındaki diyalektik ilişkinin sona ermesine neden

olmuştur. Bu yeni teknolojilerin sunmuş olduğu uzamlar sonucunda anlatım ve mi-zansene dair her şey yitirilir Monaco'nun dediği gibi atmosfer ve karakter derinliğinin yerini çevre alır.(Monaco, 2002 S.516)

Tüketim toplumunda alışveriş merkezlerinin önemli bir konum işgal ettiği ABD'de 1990'ların başında her hafta ortalama 20 milyon sinema tutkunu çok-katlı alışveriş merkezlerindeki sinema salonlarını ziyaret etmektedir. (Gomery, 2008 S.539) Sinemaya olan ilginin nedenleri arasında bu dönem filmlerin modern sonrası akım çerçevesinde çekilmesi de vardır. Postmodernizm akımı birçok kuramcıya göre 90'lı yıllarda çekilen devam filmleri ile birlikte bu yaklaşım zirvesini bulacaktır. 1990'ların devam nitelikli filmlerden oluşması her dönem sinemasına karşı meydan okuyan onu değiştiren bir sinema akımı ortaya çıkmasına rağmen 80'lerin ikinci yarısı ve 90'lı yıllarla birlikte tüketim sisteminin bütün biçimleri belirlediği ortamda modern dönemin üzerine çıkacak bir sinema akımı ortaya çıkmamasına bağlanabilir. Geleneksel anlatı kalıplarının içeriksel olarak korunduğu ticari sinemada içinde bulunan evreyi yansıtan devam filmleri çekilmiştir. Bunun sonucunda Hollywood Avrupa filmlerinin ve televizyon şovlarının yeniden çekimini yapmıştır. Devam filmlerinin sayısının arttığı sinema ve televizyon şovlarının birleştirildiği bu dönemle birlikte yanılısma sona erer, nostalji ve geçmişin yeniden üretimi söz konusudur. Klasik olan ile modern olanı birleştirme çabası olarak da tanımlanabilecek bu dönem sineması ne ilk dönem sineması gibi klasik romanlardan ne de modern dönem Hollywood sineması gibi 60'lı yıllarda ortaya çıkan yeni ve güçlü romancılar ya da oyun yazarları kuşağından (*John Osborne, Alan Sillitoe, David Storey ve Shelagh Delaney*) yapıtları olarak (*Armes, 2011, S.237*) sinemaya uyarlanmamıştır. Aksine bu dönem sinemasında zaman, kişi ve mekanın yan yanalaşmaya başladığı, birbirine karıştığı, (Akay, 2010, S. 148) gösteren ile gösterilen arasında sabit bir ilişkinin kalmadığı, zamansal sürekliliğin yok olduğu Gabriel Garcia Marquez (100 Yıllık Yalnızlık) veya Eco(Prag Mezarlığı, Baudolino) gibi modern sonrası yazarların romanları ile paralel giden bir anlatım popülerdir. Bunun yanında fanteziler, hayal dünyası ve tarihin iç içe geçtiği klasik eserlerin sinemaya (Yüzüklerin efendisi, Harry Potter vb.)postmodern bir biçimde uyarlanması ile "*Büyük Anlatılar*" tekrar hayata geçirilmeye başlanmıştır. İster büyük anlatılar tekrar işlensin, isterse de zamansal sürekliliğin kalmadığı filmler üretilsin, bu evrende gerçek olan tek şey her zaman karakterden çok örgüye vurgu yapılmasıdır. Karakterlerin derinlemesine analizi yerine iyi ile kötü arasında karşıtlık kuran bu filmlerde klasik uzantı içeriksel olarak aktarılmakta fakat biçem olarak iyi ve kötü sistemin kendilerine biçtikleri rol doğrultusunda tanım-

lanamamaktadır. Tipleme seyircinin ilk bakışta karakterin niteliklerinin ne olduğunu anlayabilmesini sağlayan şeydir; polis kıyafetinin adaletin simgesi olması, siyahın matemi, beyazın saflığı simgelemesi gibi. Oysaki modern sonrası filmlerde seyirci ile film dili arasındaki işbirliği; simgesel uyuşmalar kırılmıştır. Terminatör 2'deki (1991) polis kimliği bu tarz bir kırılmadır. Bu filmde polis kılığına giren uzaylı geleneksel polisin temsil ettiği simgesel değerlerin hiçbirine uymamaktadır. Geleneksel polis devletin koruyucusu iken bu polis hem sistem hem de insanlığın kendisi için büyük bir tehdit arz etmektedir. Karakter tanımının belirsizleştiği, aksiyona ağırlık veren Cameron'un görkemli özel efektler sunan filminde polisin bir sahne gereği elinin kırılmadan erimesi ve eridikten sonra tekrar düzelmesi bu dönemin başlı başına muğlak, esnek ve kökenlerinden yoksun, fakat bir o kadar da yok edilemez bir dönem olduğuna vurgu yapmaktadır. Filmin öyküsü nükleer felaketle insanlığın yok olacağı üzerinedir. Film kahramanı geleceği değiştirerek insanlığı kurtarır ve nükleer felaketi önler. İçeriksel olarak kendisini tekrar eden oysa biçimsel olarak tüm anlamını yitiren bu filmlerde ideoloji artık bir simülasyona dönüşmüştür. Dolayısı ile Bilimkurgu ya da fantastik türe ait bu filmler ideolojilerin aşıldığı noktada makine ve insan arasındaki karşıtlığa dayanarak toplumsal korkuları ve göstergelerin güvenilir yanını tekrar üretirler. Simülasyon içinde yaşadığı gerçekliği aşıp geçtiği için insanların korkularının yerini yaşamı devam ettirebilmek için oluşturulan yapay korkular almıştır. Bu yapay korkular yapay ihtiyaçlar kadar gereklidir. Çünkü insanın yaşamak için yemek yemek kadar ilkel korkularının da devam etmesi gerekmektedir ve bu ilkel korkular sinemada insanın yerine geçen robotlar, yaratıklar ve ötekileştirilen her şeyin tekrar üretilmesi ve en sonunda da normalleştirilmesi ile son bulmaktadır. Robocop tüm insani varlığını kaybetmesine karşın sistemin bir askeridir. Rocky 4'de ise ruhsuz bir şekilde var olduğu makineleştiği düşünülen Komünist rejime direnen ve yıkılmayan bir ruh vardır. Komünist rejim filmin çekildiği dönemde (1985) eski gücünü yitirmesine rağmen filmin komünizm korkusunu tekrar gündeme taşıması artık sinemanın insan korkularından yararlandığının ve sistemin ancak bu korkularla hayatta kalabileceğinin bir kanıtıdır. Korkuların yeniden üretimi yalnızca ideolojik değil aynı zamanda kişiseldir de. Özel efektlerle süslenmiş ve gerçeğin kendisinden çok daha gerçek olan bu dönemde değişen dünya koşulları, kadın özgürleşmesi vb. durumlar artık güven duyulamayan tek alanın dışarıdan değil içeriden de kaynaklandığı paranoid korkuları yaymaya çalışır. Birbirini aldatan eşler, kocalar ve ev arkadaşları üzerine olan bu filmler kadın kültürünün ötekileştirilmesini anlatırken diğer yandan da erkek toplumunun kırılmasını kendi yüzüne vurmaktadır. Güven eksikliğinin en büyük

nedeni hayal kırıklığına uğramaktan duyulan korkudur. Bu korku 90'lı yılların erotik filmlerinde kendisini açığa vurur. Geleneksel aile kurumuna dışarıdan bir yabancı olarak katılan güzel, albenili, baştan çıkarıcı fakat mazisinde derin acıları gizleyen kadınların, aile üyeleri ile yaşadığı cinsel deneyimleri aktaran *Poison Ivy* (1992), *Basic Instinct* (1992), *Body of Evidence* (1993) *Disclosure* (1994), *Intersection* (1994), *A Woman Scorned* (1994), *A Perfect Murder* (1998) tarzı filmler yaygınlaşır. *Poison Ivy* bir yabancının meşruiyetini yitirmiş aile kurumunu varlığı ile tehdit ettiği özgürlükçü ve anti-geleneksel bir okuma sunar. Serinin devamında senaryolar birbirinden farklı olsa da, aile kurumuna ve kadın erkek ilişkilerinin ayartıcılığına gönderme yapan bu filmlerde pornografiye yaklaşan sahneler dolayımı ile örtük şiddet açığa vurulur. Bu korkunun eseri ise yeniden çekim filmleri ve nostaljiye geri dönüşü gerekli kılmıştır. İktidarlar söz konusu korkuları tekrar üreterek sunarlar. Bu korkuların yeniden üretilmesi toplumların yaşayabilmek için bir ötekine ihtiyaç duymasından kaynaklanır. 90'lı yıllarda medyadaki imge bolluğunun ve anlamın yok oluşunun getirmiş olduğu tarafsızlaşma sonucunda bütün gerçeklikler ve siyasi muhalefet ortadan kalkmıştır. Bu diyalektik anlayışın gitgide şişkinleşen bir sistemin içine eklenerek hareket edemez hale gelişini 1990'lı yıllarda yapılan birkaç film eleştirmektedir. *Oliver Stone'un Natural Born Killers* (1994) filmi bu bağlamda okunabilir.

2.3.4.4. Natural Born Killers-Şiddetin Entropisi⁵

Mallory (Juliette Lewis) aylak ve sapkın bir baba sürtük ve işbirlikçi bir anne ve sürekli gereksiz espriler yaparak kendisi ile atışan küçük erkek kardeşi ile birlikte aynı evde yaşamaktadır. Aile içi ilişkilerin çarpık olduğu, ensest tabusunun yıkıldığı, yozlaşmanın ailenin tüm öğelerine sirayet ettiği bu kurum bütün bir Amerikan toplumunun ikiyüzlülüğünü dışavurması açısından anlamlıdır. Aile içinde yaşanan şiddet olaylarını ve yozlaşmayı sit-com'lara has gülme efektleri ile geçiştiren bir toplumun parodisi sunulmaktadır. Ensestin, baskının her şeyin karşılığı gülme efektleri ile son bulur. İnsan yaşamını belirleyen olgu Televizyon ve medyadır. Toplumu yönlendiren, davranışlarını ve tutumlarını oluşturan olgu medyanın kendisidir. Malorie ve Mickey Knox'un (Woody Harrelson) tanışmaları da böyle bir tesadüf ve absürt denilebilecek kadar hızlı şekilde gerçekleşir. Tüm bu hız olayı aslında Baudrillard'ın da bahsettiği üzere tüketim toplumunun en derinine kadar işleyen ataleti gizlemekten başka bir işe

⁵Fizikte entropi, bir sistemin mekanik işe çevrilemeyecek termal enerjisini temsil eden termodinamik terimdir. Çoğunlukla bir sistemdeki rastgelelik ve düzensizlik olarak tanımlanır. www.tr.wikipedia.org/wiki/Entropi

yaramaz. İkisinin tanışması aile ve toplum tarafından uygulanan şiddet öğretisinin çöküşüne neden olur. Malorie ve Mickey öncelikle işe tüm bir Amerikan toplumunun ikiyüzlülüğünü yansıtan en küçük kurum aileyi yok etmekle başlarlar. Aileyi yok ettikten sonra seri cinayetlere girişen çiftin artık işledikleri cinayetlerin belli bir sebebi yoktur. Nedensiz şiddet denen olgu açığa vurulur. Nedensiz şiddet aslında önüne çıkan her şeyi yakıp yok eden varoluşsal bir arzu ile ilintilidir. Bu arzu önüne geleni yakıp yıkmayı ve yok etmeyi gerektirir. Tıpkı bilgisayar oyunlarındaki kadar özgür ve korkusuz bir yaklaşımın ürünüdür. Tüketim toplumuna ait bu çarpıklıkları biçimsel anlamda pastişe ve parodiye ait olan öğelerle düzenleyen, yol ve belgesel film tarzını anlatının içine yediren Stone tüm bunlara ek olarak yapmış olduğu perspektif kaymaları, yamuk kadrajlar, tam hedefine fırlatılan bıçaklar, dişil öfkenin sunumu, tam hedefine giderken duran kurşunlar, ani kan sıçramaları, siyah beyaz sahneler ve konvansiyonel sinemada dramatik etkiyi artırmak için kullanılan diyalogları tiye olarak, içi boş söylemleri romantik müzikle destekleyerek şiddetin nasıl daha estetik ve farklı görünebileceği üzerine çeşitlemeler sunmaktadır. Ancak tüm bu sahnelerin içinin boşluğu ne kanun adamlarında ne de toplumun genelinde bir duyarlılığa yol açmaz. Tüm karakterler şiddete eğilimlidir. Ahlaki çöküntünün göstergesi olarak cinayetlerin bir başarı unsuru olarak görülmesi ve medyanın işbirliği sonucunda toplum ve kitleler arasında şiddete yönelik bir işbirliği gözler önüne serilir. Wayne Gale'in (Robert Downey Jr.) American Gangster adlı canlı Reality Show'una konu olan ikili ülke çapında yaygınlaşan şiddet ve hayranlığın temsili durumuna gelmişlerdir. Dergi kapaklarına çıkarlar, haklarında röportajlar yapılır. Gale'in haklarında yapmış olduğu son röportajda, şiddetin tüm hapisane ortamında canlı olarak yayınlanması üzerine toplum Mickey ve Malorie'yi ilahlaştırmıştır. Malorie ve Mickey her ne kadar ilahlaştırılmaktan hoşlansalar dahi Mickey'nin Gale'e verdiği röportajda şiddetin toplumsal zayıflıklar ve korkular ile ilgili kültürel bir olgu olduğunu belirtmesi tüketim toplumu hakkında geniş bir okuma sunar. Sistem gerçekleştirilen tüm şiddet eylemlerini, beslenme için kesilen hayvanları, arenalarda gösteri için öldürülen boğaları, avlanan balıkları, denek olarak kullanılan insan ve hayvanları, boks ringlerinde birbirini ölümüne döven sporcuları endüstri olarak nitelendirmektedir. Bu tanımlamaya katılan kitlelerin tek derdi ise rahat ve güvenli yaşamdır. Bu yüzden zaten vicdan tüketim sisteminde askıya alınmıştır. Kendilerini bu kadar sorgulatan da vicdanın askıya alındığı bir toplum düzeninde Malorie ve Mickey'nin insanların vicdanını sızlatan cinayetler işlemeleri bunu da kendilerine verilen özgürlük alanı dışında gerçekleştirmek istemelerinden kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda filmin sonunda tüm şiddet iliş-

kilerini meşru hale getiren medyanın ölümüne yol açarak (Wayne Gale'i öldürerek) kapsamlı bir medya eleştirisi sunarlar. Ancak şiddeti körükleyen medyanın ölümünü gerçekleştirse dahi, sistemin bir ögesi olmaktan kurtulamazlar, çünkü medya insanları tek başına yönlendiren bir olgu değildir. Tüm film boyunca da göze sokulduğu üzere medya ve kitleler arasında şiddete sekse ve tüketime yönelik gizli bir anlaşmanın varlığı gözlenmektedir. Bu yüzden yapılan şiddet ve terör olayları yalnızca sistemin daha fazla şişkinleşmesine yol açmaktadır. Bu şişkinleşmeyi durdurabilmenin tek yolu medyanın ölümü gibi ona tapan milyonlarca insanın ölümü olmalıdır. Bu hali ile Malorie ve Mickey kendisini ilahlaştıran insanların nesnesi haline gelmekten kurtulamamışlardır. Yalnızca kendi hayatlarını yaşamak ve vahşi duygularını hayata geçirmek isteyen bu insanlar tüm çabalarına rağmen tüketim toplumunun bir ürünü olmaktan kurtulamamışlardır. O yüzden bu filmin alt metninde yatan mesaj medyaya ve onu yönlendiren sisteme eleştiri olarak okunabilse dahi yalnızca patafizik çözümler öneren bir teoriden ileri gidememektedir. Aynı dönemlerde çektiği bir diğer film olan JFK(1991) ise gerçek olayların tekrar yapımını üstlenerek gerçekliğe bir vurgu yapmak niyetinde iken tam da sistemin şişkinliğine dair bir eleştiri olarak sunduğu *Natural Born Killers* filminin eleştirmiş olduğu görsel ve işitsel şişkinliğin nesnelere birisi haline gelmiştir. JFK gerçekliğin öldüğü bir noktada izleyiciden gerçekliğe dair bir tepki almak istemesine rağmen simülasyon evreninde bunu gerçekleştirmek mümkün değildir.

Bu imge bolluğundan kurtulabilmenin yolları olarak ise yine aynı dönemlerde bu dünyadan ontolojik anlamda farklı dünyalar, paralel evrenler yaratılarak oluşturulan bir kaçış ve çözüm yoluna giden, *Total Recall* (1990) *Lawnmower Man* (1992), *Ghost in the Shell* (1995), *Cube* (1997), *Dark City* (1998), *The Thirteenth Floor* (1999), *Existenz* (1999) ve tabii ki *The Matrix* gibi filmlerdir. Sinema, bir yandan içinde yaşanılan evrenden geleneksel anlatı kalıplarına sığınarak kaçma çabasında iken diğer yandan da simülasyon evreninin "sözde" çelişkilerle dolu ortamına nazire yaparcasına tarihsel olanı günümüz teknolojileri ile tekrar daha canlı daha gerçekçi ve daha etkileyici biçimde canlandırmak istemektedir. *Schindler's List* (1993), *Titanic* (1997) *Saving Private Ryan* (1998) gibi büyük yapımların yanında *Unforgiven* (1992), *Dances with The Wolves* (1990) ve özellikle *Bram Stoker's Dracula* gibi (1992) tarihsel bir trajedi ve drama sunan ancak aynı zamanda bir tekrar filmi olarak oldukça gerçekçi ve etkileyici filmler çekilir. Yeniden çekimlerin başarılı tekrarlarının çoğunda göze çarpan ilk şey simülasyon evreninde yok olan gerçekliğe metafizik çözümler sunan bu filmlerin kahramanlarının bir roman ya da çizgi roman kahramanı

olmasıdır. Çünkü illüzyonun öldüğü noktada toplum içerisinde belli bir hayale sahip olan türlerin yeniden canlandırılması ya da çizgi roman kahramanlarının iki boyutlu bir düzlemde yine iki boyutlu hatta zaman zaman üç boyutlu bir düzlemde gerçekliğin içine katılması izleyici için ayartıcı olabilmektedir. Bu ayartıcılığı taşıyan filmlerin ise içeriksel anlamda verdiği mesajların ne kadar önemli olduğu tartışmalıdır. Çünkü teknolojik değişimler, izleyiciyi ilkel bir döneme döndürmeyi hedeflemektedir.

2.3.5. 2000'li Yılların Simülasyon Evreninde Sinema

Eylül 2001 tarihi Amerika Birleşik Devletleri için kara bir gündür. Bu gün ikiz kuleler olarak da adlandırılan Newyork'taki Dünya ticaret merkezine İslamcı radikaller tarafından yapılan saldırılar sonucu o gün binada çalışan birçok kimse büyük bir felaket sonucunda yaşamını yitiriyordu. Saldırıları A.B.D. genelinde çok büyük korku ve paniğe yol açarken televizyondan ve görsel medyadan sürekli olarak kamuoyu ilgisini canlı tutmak için yapılan yayınlar ABD'nin bu çapta bir saldırı karşısındaki kırılma anını gün yüzüne çıkarırken bir yandan da saldırının insanlar üzerindeki dehşetini dramatik açıdan artırarak terör eylemlerine karşı kitlesel bir tepkiye neden oluyordu. Kellner'in deyişi ile batıya karşı cihata destek verme ve küresel ekonominin altını daha çok oyma girişiminde bulunan bu saldırılar süresiz televizyon haberleri sayesinde yaşanan olayların bir felaket filmine benzemesine yol açarken ekran karşısındaki kişilerin doğal olarak saldırıya uğrayan taraf ile özdeşleşmesine ve bu saldırılardan mesul tutulan Radikallerin ötekileştirilerek antipati toplamasına katkıda bulunmaktaydı. Tüm bu saldırıların etkisi sonucu terörizm sinemada da tekrar tekrar irdelenen bir konu oldu. (Kellner,2013)

Newyork ve Washington DC dünyanın medya yoğunluğu en yüksek şehirlerinden, 11 Eylül o ölümcül dramını televizyonda günlerce canlı oynadı, küresel bir seyirci kitlesine ulaştı. DTM'ye çarpan uçakların ve DTM'nin yıkılış görüntüleri tekrar tekrar verildi, sanki tekrar son derece travmatik bir olayın üstesinden gelmek için zorunluymuş gibi.(Kellner, 2013 S.132)

Gerçekten de bir imgenin bu kadar gösterilmesi o olayın en azından imgesel anlamda üstesinden gelmek yani seyirciyi bu olaylara karşı duyarsızlaştırmak bağlamında önemlidir. Saldırı sonrası üçüncü dünya ülkelerinin yaşadığı korkular ile yüzleşmek zorunda kalan Amerikan halkı suçlayacak birilerini bulmak için bas bas bağırdı. Düne kadar kendisi dışında hiçbir acıya bakmayan ve sırt dönen bu in-

sanlar da şimdi kendilerini ekran karşısında izleyen büyük çoğunluk tarafından tüm ötekiler gibi birer görünüme indirgenmişlerdi. Çaresizliğin ortaya serildiği bu ortamdan hemen sonra dönemin iktidarı “*Terörü Engellemeye Yarayacak Araçları Sağlayarak Amerika’yı Güçlendirme ve Birleştirme yasasıyla (USA P.A.T.R.I.O.T. yani kısaca “Vatanseverlik Kanunu”)* Sivil özgürlüklere kısıtlama getirdi.” (Kellner, 2013 S.11) İktidar içeride güvenlik ortamını sağladıktan sonra bu saldırıdan sorumlu tuttuğu kişilere yöneldi. Tüm radikallerin ABD devleti düşmanı olduğuna dair güçlü argüman toplumun büyük bir kesimine görsel bombardımanla empoze edildikten sonra bu olaydan sorumlu tutulan kişilerin vatanlarına müdahale etme hakkı meşrulaştı. (en azından ABD’nin vicdanında) İsrail’in Ortadoğu politikasına Filistinlilere yapılan saldırılara, İsrail Hizbullah ve Hamas arasındaki çatışmalara ve tüm dünyada genel çaplı bir korku ve güvensizlik durumunun olduğu bu kaos ortamında ABD kendi iktidarından almış olduğu güven oyu ile Afganistan ve Irak’ı işgal etmiştir. Irak ve Afganistan işgali sonrasında Hollywood daha önceki savaşlardan deneyimli şekilde ABD ideolojisinin meşrulaştırılmasına yardımcı olmak adına yeni savaş filmleri çekmeye başlamıştır. Esasen Amerika her zaman savaşımlar ile ilgili filmler yapmıştır. Ancak Hollywood’un Vietnam savaşı yaşanırken herhangi bir film yapmadığı ancak savaş bittikten sonra film yapımına gittiği de aşikardır. (Kellner, 2013) Vietnam savaşı ve 2000’li yıllardaki DTM saldırısına kadar olan süreçte yalnızca savaşların ve sinemanın anlamı değil batı toplumunun kendisi de hızlı bir dönüşüme uğramıştır. Bunun sonucunda Hollywood artık savaşları, terörist eylemleri hatta insan yaşamlarını öncelleyerek gerçek yaşamın yerini alan filmler üretir hale gelmiştir. Özellikle 90’lı yıllarla birlikte Amerika’nın terör üzerine yapmış olduğu filmlerin çoğu daha sonra gerçekleşecek terörizm olaylarının bir simülasyonunu beyaz perdeye yansıtmaya başlamıştır. Özellikle 1996 yapımı Independence Day, The Towering Inferno gibi filmler doğadan ya da ötekilerden gelen tehlikeleri konu ederken, tıpkı soğuk savaş dönemindeki filmler gibi benzer ideolojileri üretmeye çabalayarak toplumu bir gerçeklik evreninin içine sokmaya özen göstermişlerdir. (Kellner, 2013 S.129) Bu bağlamda 11 Eylül dönemi öncesinde çekilen ve uluslararası terör eylemleri ile ilgili olan özellikle Swordfish (2001), Black Hawk Down (2001) ve Mission Impossible II (2000) gibi filmler henüz gerçekleşmeyen terör olaylarının sinemadaki canlandırmasını yapmaktadırlar. Sürekli savaş sahneleri ile dur durak vermeden seyirciyi imgesel bir tacize maruz bırakan Black Hawk Down içeriksel olarak İslamcı teröristlerin 11 Eylül’de patlak veren saldırısını öngören filmlerden iken ölümcül bir virüsü Sydney’e bulaştırmak isteyen kötü bilim adamlarını engellemeye çalışan ajanların hikayesine yöne-

lik konusu ile Mission Impossible II hem içeriği hem de biçimi ile sinemanın olası bir terör saldırısını ve yaklaşan tehlikenin öncülüğünü yapması bakımından terör olayları ile ilintilidir. Film konusu itibarı ile 11 Eylül'den sonra çekilecek olan ve genel temasını şarbon saldırılarının insanda yarattığı panik, kuş, domuz gribi gibi salgın hastalıkların toplum üzerinde yaratmış olduğu bir felaket filmleri serisini öncelemektedir. Küresel salgınlar, küresel ısınma ve terörizm tehdidi ile yoğrulan bu filmler, *Resident Evil* (2002), *28 Days Later* (2003) *Children of Men* (2006), *I Am Legend*, *The Happening* (2008) tüm bu kıyamet göstergelerinden korunmanın tek yolunun sisteme güvenmek olduğunun altını çizerler. I Am Legend gibi kıyamet sonrasını ele alan hatta bunu daha da ileri taşıyan *Aeon Flux* (2005), *Deathlands* (2006) gibi filmlerse insanların savaş sonrasında birbirlerini yok ettikleri ve sonunda çok seçkin insanların yaşayabildiği bir gettuyu konu edinir. Yine Kellner'ın belirttiği üzere terörizm korkusunun yaratılmasında etkisi olan Spielberg'ün dünyayı istila eden uzaylıları konu alan bilimkurgusu War of The Worlds'de 11 Eylül'ü andıran görüntülerle birlikte verilmektedir. Film ülkenin başına gelen felakete karşın ne kadar kırılğan olduğunu göstermek adına Amerikan savunma güçlerinin ve sivil halkın çaresizliğini gözler önüne serer.

Küresel ısınma, iklim değişikliği vb. sorunların sinemaya aktarılması sonucunda popülerlik kazanan felaket filmlerinin yaygınlaşmasında 2000'li yıllarda Michael Moore'un başını çektiği belgesel filmlerin de etkisi büyüktür. Bu popülerleşmenin de etkisi ile birlikte Nükleer savaş kaygısını açığa vuran *Blade Runner* (1982) ve *Escape From Newyork* (1981) gibi filmlerden sonra felaket filmleri tekrar popülerlik kazanmayı başarır. Buna bağlı olarak 2000'li yıllarda *The Day After Tomorrow* (2004), *The Last Winter (Son Kış, 2006)*, *An Inconvenient Truth* (2002) gibi hem çevresel felaket konusunda uyarı niteliği taşıyan, hem de geleneksel bilim kurgu ve fantezi öğelerini taşıyan belgesel ve kurmacaların sayısı artmıştır. Ekolojik krizin küresel anlamda yaygınlık kazandığına dikkat çeken bu filmler de ötekileştirilen insanlara da yardım edilerek bütünlük bakımından bir etki yaratılır. Ayrıca Felaket filmleri 2000'li yılların sonuna doğru tüm felaketlerin ancak ötekini anlamak bağlamında çözülebileceğini göstermektedir. Ötekini anlayabilmenin en sıkıntılı olduğu dönemlerde ise *X-Men* serisi *Thor*, *Fantastic Four*, *Transformers* (2007), *Hulk* gibi seriler çekilmiştir. Ötekileştirilen ve tehdit olarak algılanan tüm bu karakterlerin filmin sonunda aslında dünyanın bütünlüğüne göstermiş oldukları saygının ve algının ABD vatandaşlarının algısından farklı olmadığı, sadece dış görünüş ve davranış bakımından farklı oldukları anlaşılır. Ötekilenerek sistem dışına atılan ancak sonrasında tekrar

sisteme kabul edilerek bağıra basılan kahramanlara duyulan güvensizlik yerini hep birlikte yaşamaya olan inanca bırakmıştır. Sistem tarafından onay görmek kendi özünden koparılarak tekrar üretilmek anlamına gelmektedir. Hollywood bu ötekileşmeyi tekrar yaratarak her daim kapitalist sistemin sürekliliğini korumasına büyük katkıda bulunmaktadır. 11 Eylül sonrasında Irak ve Afganistan işgalleri sürerken, bu işgallerinin nasıl biteceğine ilişkin filmler yapılarak sinema gerçekten daha öne geçmiştir. Bu filmler birer güncel bilimkurgu gibi Afganistan ya da Irak işgalinin nasıl şekilleneceğini etkilemektedirler. Bir yandan gerçekliğin önüne geçen bir sinema anlayışı yaygınlaşırken diğer yandan klasik ve muhafazakar söylemlere sığınılmaktadır. Bu bağlamda Hollywood 11 Eylül'ü tasvir ederek ve yeni kahramanlar yaratarak yeniden ulusal çimentonun kurulmasına yardım edecek filmler yapmaktadır. Örneğin *United 93* (2006) isimli filmde teröristlerin kaçırmış olduğu uçakta gerçeklik yeniden kurgulanır ancak bu sefer Amerikalılar uçağın başka bir yere düşmesini sağlayarak terörist saldırıya engel olmaktadır. (Kellner, 2013, S.137) Ulusal bütünlüğü sağlamak adına halen varolduğuna inanılan ideolojilerin sinemaya aktarımı da bir ulus çimentosu oluşturmak bağlamında aydınlatıcıdır. Nasıl ki 1970'li yılların Rocky serisi bir boksörün yaşamını ele alırken arka planda 70'li yıllarda toplum içinde yaşanan eşitsizlikleri aşmanın çalışmak ve azmetmek olduğuna dair güçlü argümanı savunuyorsa, 11 Eylül saldırısından sonra çekilen filmlerde benzer argümanları günümüz toplum modeline uyarlayarak yeniden üretmekteydiler. Konusu itibarı ile 1930'lardaki büyük buhran sonucunda fakirleşerek boksörlüğü bırakan James J. Braddock'un kendisini tekrar geliştirerek dünya boks şampiyonluğuna ulaştığı Ron Howard imzalı *Cindirella Man* (2005) filmi de aynı çizgide ilerlemektedir. Her iki filmde tüketimle ve ayrımlarla sınırları çizilen bir dünyada çözüm yolunun çok çalışarak başarıya ulaşmak olduğunu vurgularlar. Her iki filmde Amerika'nın yaşadığı farklı krizlerin yansımaları olsa dahi özellikle 90'lı yıllardan sonra filmlerin içeriği değil biçimsel anlamda iyinin kötüye galip geldiği tarzın yaygınlaşmasından dolayı seyirci bu filmleri kendi dönemi içerisinde değil kendisine sunulan bir tüketim nesnesi olarak alır. Tüketim nesnesine çevrilen filmlerin üretimi ideolojilerin öldüğünü kabullenmeden üretmeye devam eder. Bu tarz filmlerle iç politikada birliği ve bütünlüğü sağlamak adına sanal ötekiler yaratarak sistemin yeniden bir ulusallaştırma çabası ile kendi meşruiyetini sağlama aldığı düşünülürken Amerikan iktidarı dış politikada da gütmüş olduğu politikalar uyarınca bir film siyaseti belirlemektedir. (*Rambo IV*) Amerika'nın dünyanın geri kalanı ile olan iletişimi yalnızca güncel savaş filmlerinden ve Amerika'nın gütmüş olduğu politikalara bakılarak özetlenemez. Özellikle Amerika'nın dün-

yanın geri kalanına baktığı ve kendi şiddetini seyircinin ve tanrının gözünde meşru- laştırmak istediği filmlerden birisi de İsa'ya yapılan işkenceyi ele alan Mel Gibson'un *The Passion of The Christ* filmidir. *The Passion of the Christ* (2004), Dan Brown'ın *Da Vinci Şifresi* adlı romanından yola çıkılarak çekilmiş ve iyi bir gişe hasılatı yakalamıştır. Film İsa'nın çarmıha gerilişinin birkaç saat öncesini ve çarmıha götürülürken İsa'ya yapılan muameleleri anlatır. Bu filmde tarihte yer alıp almadığı belli olmayan şiddet sahnelerini kullanan Gibson İsa'nın öğretisine yer vermez. Bir diğer deyişle dramatik yapının tutarlılığı için gerekli olan kişisel gelişime değil olay örgüsüne ağırlık verir. Hatta olay örgüsünü de geri plana atan bu anlatım tarzında işkence sahnelerine verilen ağırlık göstergelerin ön plana çıkışını gösterir. Filmde geçen işkence sahneleri de dahil olmak üzere bir çok olayın İncil'de bir dayanağı yoktur. (Kellner, 2013 S.17) Bununla birlikte, Kellner bu filmde Hıristiyanlığın bir kitap ve kelam dini olmasına rağmen izleyicinin pasif konumda yalnızca görüntü ve gösteri ile bilgilendirildiğini belirtir. Günümüz tüketim toplumunda herhangi bir göstergeye indirgenen bu film kaybedilmiş olan tanrı inancını tarihte geçip geçmediği belli olmayan bir imge bombardımanı ile geri kazanmak ister. Anlamın yerine göstergelerin imgesel bir dayatması ilkel toplumların büyü izlenimi ile paralellik taşır. Bu benzerlik günümüz modern sonrası düşüncesinin din ile olan ilişkisi bağlamında da açıklayıcıdır. Her sahne birbirinden farklı ve şok edicidir. Dramatik anlatının sona erdiği noktada derinlemesine yapılan karakter analizinin yerini imgelerin şiddet dolu hali almıştır. Saw serisi, Torture, Koleksiyoncu gibi nedensiz marjinal şiddet filmleri de şiddetin nedensizliğine ve büyüleyiciliğine gönderme yapar. Amerikanın Irak ve Afganistan toprakları üzerindeki müdahale gücünün her geçen gün daha da fazla şiddetlendiği bir ortamda Amerikan sinemasında da *No country for old men* (2006), *Before the devil Knows You're Dead* (2006) *Zodiac* (2007) *There Will Be Blood* (2006) ve *Dark Knight* gibi şiddet içeren ve şiddeti sorgulayan filmler çekilmiştir. (Kellner, 2013 S.20) Bu filmlere ek olarak tüm dünyada şiddeti ciddi biçimde sorgulayan Haneke'nin 2005 yapımı *Cache* filmi ile Gaspar Noe'nun *Irreversible* (2002)'inin incelenmesi araştırmanın tutarlılığı açısından faydalı olacaktır.

2.3.5.1. Irreversible- Simülasyon Evreninde Şiddetin Gerçekliği

Zamanda ve mekanda sürekliliğin tersine döndürüldüğü, film jeneriği de dahil olmak üzere zaman akışının tam anlamı ile tersine çevrildiği, şiddetin dizginlenemez yapısının tüm çıplaklığı ile gözler önüne serildiği *Irreversible* (2002) konu itibarı ile aslında basit bir intikam hikayesini anlatmaktadır. Alex (Monica Belucci) 30'lu yaşla-

rında oldukça güzel bir kadındır. Kocasını ile mutlu bir yaşam sürmektedir. Alex bir partiye katılmak için evinden çıkar ancak gitmek istediği yere taksi bulamayınca evinin yakınlarındaki pek de tekin olmayan bir altgeçitten geçerek yolun karşısından taksi tutmayı planlar. Altgeçitte karşılaştığı bir adam tarafından tecavüze uğrayarak işkence görür. Eşinin bu halini tesadüf eseri gören kocası karısına tecavüz eden şahsını bulmak için arka sokaklardan başlayarak intikam serüveninin son bulacağı, her türlü şiddetin ve cinsel fantezinin yaşandığı Rectum adlı bir gay barın izini sürer. Filmde önemli olan içerik değil biçimin içeriğe yapmış olduğu baskıdır. Anlatının doruk noktası gay barda yüzü itfaiye tüpü ile parçalanmış bir adamın görüntüsüdür. Şiddeti ve yaşanan acıyı sürekli Rolling yapan kamera hareketleri ile veren Noe mide bulandırıcı bu sahnelerde gerçeklik algısının sürekli ters yüz edilmesine neden olur. Pastişe yönelik anlatı tarzlarını kameranın savruk ve titrek planları ile destekleyen Noe, gerçekliğin tüm alt zeminini kaybettiği simülasyon evreninde gerçekliği öznel hissiyata bağlı kalarak yeniden kurmaktadır. Böylelikle Noe, film akışını ve temposunu konunun içeriği ile oldukça uyumlu bir hale getirerek filmi bir tüketim nesnesi olmaktan çıkarır. Öznel bir acının yaşanması sonucu insanın yaşadığı gerçekliğin başdöndürücülüğüne vurgu yapar. Oysaki simülasyon evrenindeki baş döndürücülük yalnızca ataleti gizlemek ve haz alma üzerine yapılan biçimsel dönüşümlerdir. Bu biçimselliği yalnızca içeriğin yarattığı ruhsal bunalımları daha iyi yansıtabilmek amacıyla kullanan Noe acının nasıl şiddete dönüştüğünü çarpıcı bir kurgu ile seyirciye gösterir. Farklı sinema teknikleri ve çarpıcı sahneleri çok katmanlı bir perspektif içinde sunan Noe fiziksel, psikolojik ve cinsel şiddeti derinlemesine ele alarak günümüz tüketim toplumlarının gerçeklik algısını öznel deneyimler ve kişisel ruh hallerine adapte eder. Sistemin sunmuş olduğu gerçeklik evreninin yerine çok daha öznel ve derin bir gerçeklik evreni sunan Noe, bu algıyı film temposunu ve içeriğini uyumlu hale getirerek gerçekleştirir. Bu uyum tecavüz sahnesinin gerçekleştiği sekansta zirvesine ulaşır. Tecavüz sahnesinde durağan bir kamera açısı ile gerçekliği seyircinin gözüne sokan yönetmen bir yandan da yaşanan tecavüz sahnesinin yarattığı etkiyi arttırarak acı ve şiddetin hükümranlılığını kurmuştur. Bu hükümranlılıkta ne haz, ne tüketim, ne cinsellik ne de simülasyon evrenine ait olan gerçeklik evreni belirleyici değildir. Belirleyici olan, gerçek şiddet sahnelerinin simülasyon evreninin sessiz kitlelerinin üzerinde yarattığı şok etkisinin şiddetidir. Toronto ve Cannes film festivallerinde özellikle tecavüz sahnesine gösterilen tepkiler bu şok etkisinin gücünü gösterir. Gerçek yaşamında şiddetin kendisinden kaçan, parmağı kesilse feryat eden sessiz yığınlar sinemada şiddete dair içi boş görünümünün hepsini tüketirler. Ancak görü-

nümlerin güvenilir yanı ile süslenmeyen tecavüz sahnesi yalın şiddeti izleyicinin gözüne sokarak bugüne kadar hiç karşılaşmadığı ya da ötelediği bir şiddeti yaşamasına neden olur. Filmin estetik sahnelerini en sona saklayan Noe izleyiciye bir kaçış imkanı sunarak simülasyon evreninde artık varolmayan kader, yazgı, adalet, ahlak, tesadüf gibi modern sonrası bir çok filmde (Benjamin Button, Unfaithfull, Bad Lieutenant vb.) işlenen kaotik sorunları tekrar tartışmaya açar. Genellikle tecavüz sahnesi üzerinden tartışmaya açılan tüm bu unsurlar, Alex'in taksi bulması durumunda bambaşka bir senaryo ile karşılaşacağımızı sezdirmekle birlikte kamu ile mahrem arasındaki ilişkinin sona erdiğini, toplumun şiddete karşı tepkisizliğini⁶ ve kamu ile mahrem arasında hiç bir sınırın kalmadığını göstermektedir. Sonuç olarak İrreversible, filmde yaşanan şiddet ve tecavüz sahneleri karşısında kendisini zayıf ve korunmasız hisseden bir toplumun bir başka deyişle dibe çöktükçe çarpınan, çarpındıkça dibe çöken tüketim toplumunun alegorisini sunar. Şiddeti tıpkı Noe'nin İrreversible'ı gibi şok içeren bir sahne dolayımı ile veren *Cache*'de (2005) Haneke, Noe'den farklı olarak şiddet temasının içine ötekileştirme ve politik olguları da katarak filme farklı açıdan bir zenginlik katmıştır.

2.3.5.2. Cache-Simülasyon Evreninde Şiddet İle Yüzleşebilmek

Cache, (2005) Televizyonda edebiyat programı yapan entelektüel Georges'un (Daniel Auteuil) kimden geldiği belli olmayan kasetler almasını konu edinir. Karısı ve 12 yaşındaki oğlu ile birlikte oldukça güzel bir yaşam süren Georges Televizyonda Edebiyat programı yapan bir entelektüeldir. Georges bir zaman sonra kimden geldiği belli olmayan paketler alır. Paketlerin içerisinde bir adet kartpostal, kendi evine ait görüntüler ve bir çocuğun elinden çıkma boğazı kesilmiş bir çocuk resmi vardır. Zaman geçtikçe kasetteki görüntüler Georges'u ve ailesini rahatsız etmeye başlar çünkü bu görüntüleri çeken kişinin Georges ile kişisel bir bağı olduğu izlenimi vardır. Kasetlerdeki görüntülerin rahatsız ediciliği Georges'un geçmişini yadsıyarak kurmuş olduğu dünyasındaki bazı çarpıklıkların da ortaya çıkmasına neden olur. Bir entelektüel olan Georges artık hem çevresine hem de ailesine karşı daha kuşkucu ve ırkçı tavırlar geliştirmeye başlar. Simgesel iletişim biçiminin yerini alan rahat ve konforlu yaşamından her şeye rağmen memnun olan Georges kaseti

⁶Tecavüz sahnesinde altgeçitin öbür ucundan görünen bir adam bir süre tecavüzü izledikten sonra geldiği yerden geri çıkmıştır. Şiddete tanık olan bireyin yardım etmek yerine uzaklaşması şiddetin ve şiddete karşı yaşanan duyarsızlığın en açık kanıtıdır.

gönderen kişinin izini sürdüğünde, bu işin arkasında çocukluk anılarında kalan ve artık unuttuğu bir kişinin olduğunu anlar Macit. Macit geçmişte Georges'un ailesinin yanında çalışan ve ev işlerinde aileye yardım eden Cezayir'li Müslüman bir ailenin oğludur. 1961 yılında Fransa'da Cezayirlilere yönelik yapılan sürgün etme ve katliam olaylarında Macit'in anne babası ölür. Bunun üzerine Georges'un ailesi onu evlatlık edinmek ister. Ancak Macit'in evlat edinilmesini kendi varlığına yapılmış bir tehdit olarak gören George Macit'ten bir horoz kesmesini ister. Macit'in kestiği horoz başı kopuk şekilde can verir. George Macit'in bunu kendisini korkutmak için yaptığını öne sürerek Macit'in bir çocuk yetiştirme yurduna verilmesine neden olmuştur. Geçmişte Macit'i kendisi için bir tehdit olarak gören Georges şimdi de Macit'in kendi hayatını karartmak ve sahip olduğu şeyleri elinden almak için evine kaset gönderdiğini düşünmektedir. Oysaki Macit kasetleri gönderdiğini her zaman reddetmektedir. Georges'un vicdanında her ne yaparsa yapsın aklanamayan Macit geçmişte kendi egemenlik alanı için horozun ölümünü isteyen Georges'un bugünde yine yapmış olduğu günahlar için başka bir öteki seçtiğini farkeder. Georges, yaptıklarının sorumluluğunu hiçbir zaman almayan ve demokrasinin yalnızca sözde kaldığını gösteren 1961 Fransa'nın ötekilere uyguladığı şiddetin minimal düzeydeki yansımasıdır. Horozun kesimi Fransa'ya dair olan demokratik hak ve özgürlüklerin sonuna işaret eder. Fransa'nın ölümü ise ötekileşmenin Fransız kültürünü yerle bir edeceğinden duyulan korkunun simgeleşmiş halidir. Macit, bir gün kurgu başında iken Georges'u çağırır. Son kez kasetlerle alakası olmadığını söyler. Sonra da cebinden çıkardığı ustura ile boynunu keserek seyircinin uzun süre etkisinden kurtulamayacağı bir şok etkisi yaratır. Bu sahne seyirci ve film metni arasındaki uyulaşımın dışına taşarak seyirci ve film metni arasındaki işbirliğini ve hazzı yok eder. Bu şiddet eyleminin nedeni kıskanılan bir yaşam ya da nedensiz şiddetin sunumu değildir. Bu şiddet, çevresinde yaşanan acılara duyarsızlaşan günümüz insanının yaşananlara tepki göstermesini sağlamak için bilinçli şekilde oluşturulmuş şok edici bir sahnedir. Amaç öteki olarak kabul edilen şahıslarla empati kurulabilmesini sağlamaktır. Şiddetten ve gerçekten yalıtılmış tüketim toplumu yalnızca şok edici gerçekler karşısında ötekini anlayabilmektedir. Bu bakış açısı üzerinden filmin hem Fransa'nın yakın tarihine yapılan alegorik yolculuğu, hem de demokrasi ile yönetilen batılı kapitalist ülkelerin benzer durumlarda ötekileştirdiği tüm kültürlerle; Müslüman, Kızılderili, Eşcinsel vb. yapmış olduğu haksızlıkları gözler önüne serer. Film, ötekileştirmeyi engellemenin tek yolunun başka ötekiler yaratmaktan değil, empati duyan kitleler yaratabilmekten geçtiğine dair argümanlar sunar. Bunu sağlayabilmek için de günümüz tüketim top-

lumunun sinik insanını yalnızca tokat etkisi yaratan şok görüntüler sayesinde öteki ile kurulacak empatiye çağırır.

Tüm artıklar ancak simülasyonun gücünün sonuna kadar kullanılabilirdiği bir ortamda aydınlanabilir. Steven Spielberg'ün Philip K. Dick'in bir hikayesine dayanan ve 2040 yılında gelecekte geçen filmi *Minority Report*'un başrolünde insani tepkiler göstermeyen mükemmel programlanmış, sistemle uyumlu bir polis memuru modeli olarak varolan John Anderton karakterini Tom Cruise oynamaktadır. Kellner'e göre film dönem hükümetinin politikaları ile birçok açıdan örtüşmektedir. (Kellner, 2013 S.242) sistemi koruma amaçlı geliştirdikleri ve insanların yaşamlarını panoptik bir şekilde gözlemledikleri iktidar dönemlerinin bir öncüsüdür. ABD'nin kendisini demokratik yollarla değil silah zoru ile benimsetmeye çalıştığı ve toplumun belli bir bölümünü terörist suçlaması ile yaftaladığı 2000'li yılların ortalarından itibaren ötekilik kavramı *Paramparça Aşklar ve Köpekler* ile *Crash* filminde nesnesinden yoksun öznelere içine düştüğü yokluk filmleri olarak ele alınabilecekken, *World Trade Center* (2006) gibi bu dönem yaşanan iktidar karmaşasının gerisinde uzanan yalan siyasetini ortaya sermeye çalışan, tarihsel olayları yeniden canlandıran dramatik yapıya uygun eleştirel ve belge odaklı filmler ise öteki olarak adlandırılan kişilerin yapmış olduğu şiddet eylemlerini göstermektedir. Şiddet kol gezmekte krizler yoğunlaşmaktadır. Şiddet artık bütün türlerin ortak yanıdır. Yıllar önce yaşadığı kasabaya içinde kin duyguları ile dönen ve kendisini sürgün eden kasaba halkına azap çektirmek isteyen bir karakterin yaşamını anlatan *Sweneey Todd* isimli müzikal bu yaklaşımın en güzel örneklerinden biridir. Ancak bu tarz filmlerin gerçeklik ile olan ilişkisinin devam ettiğine dair yanlış algı sinemanın ve yaşamın birbirlerini diyalektik bağlamda etkilediği sonucuna varmamıza neden olabilir. Oysaki birkaç film dışında özellikle şiddetli dramatik yapının önüne geçiren her filmin gerçeklik evreni ile ne kadar ilişkili olduğu ve vicdanları ne kadar hedef aldığı sorgulanmalıdır.

2.4. Film Sınıflandırması

Sinemanın halen illüzyon sunması yalnızca eleştirel filmlere değil, aynı zamanda simgesel anlatım gücü olan filmlerinde sayısının çoğalmasına bağlıdır. Bu bağlamda sınıflandırma ve tasnif etmede seçilen filmlerin bazılarında simgesel yoğunluğun empati ile içiçe geçtiği filmlerden (*The Childrens of Heaven*) gitgide bu yoğunluğun, empati duymanın ve simgesel ilişki biçimlerinin azalması (*Unfaithfull*) sonucunda bu filmlere yansıyan illüzyon kaybıyla birlikte oluşan şiddet (*Dogville*, *American Beauty*) ve kaotik ortamın (*Fight Club*) simülasyon evreninden çıkılabilmeye-

si bağlamında simgesel anlamda nasıl bir okuma sunduğu gösterilmeye çalışılacak. Ele alınan filmlerin okumalarında film diline ait olan simgesel gösterge, empati ve sinemaya ait olan diğer tüm biçimsel ve içeriksel unsurları Baudrillard terminolojisinde önemli yer edinen simgesel değiş tokuş kavramını kullanarak zenginleştirilmesi amaçlanmaktadır. Sinema imgelerini incelerken hem kendi başına özerk bir anlatım aracı olan sinema metninde, hem de yaşamın genelinde simgesel değiş tokuş terminolojisinden faydalanılmasının nedeni, sinemanın da gerçek yaşamın da tüm anlatı gücünü ve baştan çıkarıcı özelliklerinin tümünü simgesel anlatımdan almasıdır. Oysaki günümüz Tüketim toplumlarında nesnelere ve insanlar arasındaki iletişime verilen simgesel değerlerin azalmasına paralel olarak yaşama ayna tutan sinema anlayışında da anlam eksiklikleri göze çarpar. Tüketim toplumu ile birlikte öncelikle armağana yönelik ilgi dolayısı ile de simgesel iletişime dayalı sistem son bulurken, insanın simgesel değerlere yönelik algısı biçim değiştirerek simgesel işlev gören tüm değerlerin yalnızca materyalist bir bakış açısı ile ele alınmasına neden olmuştur. Materyalizmin metafizik düşüncede yarattığı anlamsızlık ve yokluk düşüncesi anlam verilen bir yaşamın boşluğa düşmesine inançların sorgulanmasına ve bu inançların yerine sorgulanamayacak bir gerçeklik biçiminin gelmesine neden olmuştur. Bu yoksunluk durumu en sonunda inançları ve simgesel bir yaşamı nötralize eden sinema anlatısının oluşmasına neden olmuştur. Simgesel yapının bireysel ilişkiler tarafından dağıtıldığı, nedensiz şiddetin ve toplumsal yabancılaşmanın tüm bir sinema diline sirayet etmesi sonucunda çekilen filmler genel anlamda illüzyon sunma konusunda gitgide daha başarısız olmaktadır. Nesnelere birlikte insan ilişkilerine dair simgesel anlamın giderek yok olduğu bu döneme dair yapılan sıralamada Cennetin Çocukları simgesel ilişkilerin ve simgesel anlatımın yoğun olduğu bir anlatı sunarken, Dogville nesnelere duyulan metafizik bağlantının yok olması, simgesel ilişkinin yok edilmesi sonucunda ortaya çıkan nedensiz şiddet eylemlerini bireysel ve toplumsal düzlemde anlamlı bir zemine oturtmamız açısından güçlü bir okuma sunar. *Unfaithfull* filmi ise armağana verilen simgesel değerlerin yok olması sonucunda ortaya çıkan şiddetin ve bu şiddetin sebep olduğu suçun üstünü örtercesine iki öznenin yapmış olduğu gizli işbirliğini ele alma ve okuma açısından bir okuma sunar.

Bu üç filmde ilki; *The Childrens of Heaven*, gerçekliğin metafizik biçimde yaşandığı kültürlerde nesnelere ve duygulara verilen simgesel anlatımın güçlü olduğunu ve bu bağlamda ve nesnelere anlatıya çok büyük bir katkı sağladığını kanıtlamaktadır. *The Childrens of Heaven*'da simgesel anlatım İran'da fakir bir ailenin iki çocuğu arasındaki iletişim biçimini ayakkabı üzerinden temsil ederken arka planda

da bu ayakkabı üzerinden yaşanan toplumsal model için güçlü bir okuma sunar. Film bununla da kalmaz sinema izleyicisi ve film karakterleri arasında özdeşleşmeden ziyade empatik bir ilişki biçiminin kurulmasına neden olur. Bunun en büyük nedeni zaten filmin özdeşleşmeler yolu ile değil, ötekini anlamak üzerine kurulu olmasından kaynaklanmaktadır.

İkinci film, *Dogville*'in sunduğu yaklaşımın temelinde ise var olan simgesel özdeşleşme ve nesnelere kurulan bağın yıkılması sonucunda ortaya çıkan nedenli şiddetin simgesel yaşam üzerindeki yansımaları ele alındı. *Dogville*'de simgesel anlamı olan oyuncak bebeklere yapılan saldırının filmin seyrini değiştirmesi, benliğe kişiliğe yüklenen tüm anlamların üzerinde bir okuma sunar.

Üçüncü film, *Unfaithfull* ise, modern özneler tarafından, nesne ve özne arasındaki ilişkinin simgeselliğini yok eden bir işbirliği sonucunda simgesel iletişim biçimlerinin yerini alan iktidar ve bencillik duygularının birleştirdiği insan modeli hakkında bir okuma sunar. Film modern dönemlere ait bir aşk ilişkisi ve aldatmanın getirdiği yıkıcı sonuçları göstermektedir. Filmde simgesel anlatıma sahip olan ve iki kişi arasındaki anlamından başka hiçbir anlamı olmayan bir hediyenin anlamını nasıl yitirdiğine ve bu anlam yitiminin sinemada nasıl yankılandığına dair argümanlar sunulmaktadır.

Dördüncü film, Simgesel işlev ve empatinin azaldığı ve nesnelere simgesel bir anlatım dili olmaktan çıkarak tüketim sisteminin dili haline geldiğini gösteren *American Beauty* ise, gerçekliğin ikonografik göstergeler ile oluşturulduğu simülasyon evreninde bu gerçeklik algısını simgesel yaşama ve nesnelere diline yönelik bir söylem ile aşmaya çalışan bir film profili sunar.

Beşinci film, Tüketim toplumu içerisinde simgesel anlamda yok olan bir dünyada simgesel düşüncenin ve illüzyonun halen varolabileceğine dair isyankar bir anlatı biçimi olan *Fight Club*. Simgesel ilişkilerin yok olduğu bir evrende nesnelere sağlanan arzu döngüsünün yerini tek taraflı bir armağan almıştır. Bu tek taraflı yatırım *Fight Club* filminde oldukça bilinçli bir şiddet örgütünün kurulmasına neden olur. Bu örgüt ne kadar anarşist ve şiddet dolu da olsa simgesel ilişkileri tekrar geri getirebilme yolunda sunduğu umutla hem yaşam hem de sinema için gerçek bir çıkış yolu ve umut ışığı sunmaktadır.

Bu bağlamda;

The Childrens of Heaven'ı "Armağan Toplumuna özgü Bir İnsanlık Dramı",

Dogville; "Simgesel İlişkilerin Yerini Alan Zayıf Duygular ve Şiddetin Öyküsü",

Unfaithfull'u "Modern Öznenin Sistemle Olan İşbirliği Çerçevesinde Simgesel İlişkilerin Biçim Değiştirilmesi",
American Beauty'i; "Simülasyon Evrenini Simgesel İlişkiler Bağlamında Aşma Çabası",
FightClub'u;"Simülasyon Evreninden Çıkabilme Ve Armağan Toplumuna Evrilme Öyküsü" olarak sınıflandırılmıştır.

2.5. FİLMLER:

2.5.1. The Childrens Of Heawen- "Armağan Toplumuna Özgü Bir İnsanlık Dramı"

1997 yılında İranlı yönetmen Majid Majidi tarafından İran'ın başkenti Tahran'da çekilen film geçim sıkıntısı çeken yoksul bir ailenin çocukları Ali (Amir Farrokh) ve Zehra'nın (Bahare Seddigi) başından geçenlerin öyküsünü anlatıyor. Film, bir ayakkabı tamircisinin maharetli ellerinde tekrar can bulmayı bekleyen pembe renkli kız ayakkabısının görüntüsü ile açılır. Maharetli eller ayakkabıyı iyice onardıktan sonra yanı başında bekleyen 12 yaşlarındaki bir çocuğa uzatır. Ayakkabıyı alan çocuk Ali, ayakkabıların sahibi ise kız kardeşi Zehra'dır. Eve gitmeden önce patates almak için manava uğrayan Ali, Zehra'nın ayakkabısını dükkânın dışındaki meyve kasalarının altına koyar. Ali içeride patates almakla meşgulken, çarşının içinden düzenli olarak geçtiği belli olan seyyar satıcı, manav dükkânının önünden aldığı poşetleri arabasına koyarak uzaklaşır. Seyyar satıcının arabasına koyduğu poşetlerin arasına Ali'ye ait olan ayakkabı poşeti de karışmıştır. Ayakkabının yerinde olmadığını gören Ali telaşla aranır fakat sonunda ayakkabıyı bulamayarak eve döner ve Zehra'ya ayakkabısını kaybettiğini söyler. Zehra ayakkabısını çaldığı için Ali'yi suçlamasına ve bu durumu babasına anlatmak istemesine rağmen her seferinde Ali'nin babasının ay sonuna kadar parası olmadığını söylemesi ile geri adım atar. Bunun üzerine okul günlerinde Ali'nin ayakkabısını paylaşma kararı alırlar. Zehra'nın okuldan çıkış saati ile Ali'nin ders başlangıç saati arasında çok fazla zaman yoktur. Bu zaman aralığında Zehra hızla Ali'nin kendisini beklediği bir sokak arasına gelir. Zehra Ali'ye ayakkabıları verirken Ali'de evden getirdiği terliği Zehra'ya verir, ancak Ali okula yetişmek için ne kadar hızlı hareket ederse etsin sonunda derse hep geç kalır ve okul müdüründen azar işitir. Okul günlerinin her öğleden sonrasında artık bir mecburiyet halini alan bu değiş tokuşlar sırasında, Zehra'nın ayağından fırlayarak su kanalına düşen ayakkabı ve ayakkabıyı kurtarmak için verilen mücadele filmin en

dramatik sahnelerinden birisidir. Ali Zehra'nın kendisi için katlandığı bunca zorluktan ötürü vicdan azabı çeker ve onun bu mağduriyetini gidermek amacı ile okulda düzenlenen bir koşu yarışmasına girmeye karar verir. Yarışmanın üçüncülük ödülünün iki hafta kamp tatili ve onun yanında spor ayakkabı olması Ali'yi bu yarışmaya katılmaya iten en önemli faktördür. Tek amacı üçüncü olup kazandığı spor ayakkabısını Zehra'ya vermek olan Ali yarışma günü geldiğinde tüm çabasına karşın yarışmayı üçüncü değil birinci olarak bitirmiştir. Ayakkabıyı alamayacağı için çok üzgündür. İsteği birinci olmak değildir, çünkü Zehra'ya yeni bir çift ayakkabı edinmektir.

“Cennetin Çocukları” bir çift spor ayakkabı üzerinden içinde yaşanan coğrafyanın kültürel ve simgesel yaşamı hakkında bilgiler verirken evrensel olarak da ortak bir kadere, iki lokma bir hırka felsefesinin geçerliliğine, aza kanaat getirmeye ve sabrın sonunun selamete biteceğine vurgu yapmaktadır. Tüm bunları, Tahran'ın tozlu yollarında, daracık sokaklarında çocukların top koşturduğu, komşuluk ilişkilerinin birbirine bitişik evler kadar yakın olduğu, yaşama koşullarının zorluğuna karşın dimdik ayakta kalan umut dolu insanların ve kardeşlik bağlarının üzerinden anlatan film aynı zamanda tüm bu simgesel ilişkileri birbirine bağlayan bir spor ayakkabı sayesinde Tahran şehrinin sosyo-kültürel arka planını ve yoksul bir ailenin çocukları olan Ali ve Zehra'nın paylaştıkları sırrı sembolize eder. Her şeyin karşılıklılığa dayandığı, hakkın insan yaşamında önemli bir unsur olarak göze çarptığı bir ortamda fakirlikle yoğrulmuş Ali ve Zehra. Ali'nin babası bir yandan caminin çay ocağında çaycılık yaparken bir yandan da ek işlerle ailesini geçindirmeye çalışmaktadır. Annesi ise belindeki disk kayması nedeni ile iş yapamamaktadır. Bu da ev işlerinde Ali ve Zehra'ya daha fazla sorumluluk yüklenmesine neden olur. Çocuklar bu coğrafyada erken olgunlaşmaktadır. Her aile üyesi yetişkin bir ferttir. Bu durum en çok Ali'nin babası ile yaptığı empatide ortaya çıkar. Ayakkabısını kaybettiği için Ali'yi suçlayan ve bu durumu babasına söylemek isteyen Zehra her seferinde babasının ay sonuna kadar parası olmadığını söyleyen Ali'nin çıkışları ile karşılaşır. Bu çıkışlardan etkilenen Zehra karşılaşmış oldukları sorunları aileleri ile paylaşmama ve kendi çözümlerini yaratma hususunda Ali ile aynı düzlemde buluşmak zorunda kalır. Sonuç olarak yeterince yokluk, hastalık, fakirlik ve acı çekmiş olan ailelerinin üstüne bir de kendi sorunlarını eklemek istemeyen iki kardeş büyük bir fedakârlık örneği göstererek, tüketim zihniyetinin tüm dünyayı esir aldığı dünyada bir lokma bir hırka felsefesini adeta tek başlarına temsil ederler. Zaman zaman yaşanan terslikler, Zehra'nın ayakkabı değiştirmek için geç kalması, ayakkabının su kanalına düşmesi, sorunu en temel noktaya Ali'nin Zehra'nın ayakkabısını kaybettiği gerçeğine döndürse

bile, iki kardeş bu anlaşmazlıkları su yüzüne çıkarmaktansa kendi içlerinde hallederek kardeşlik duygularını pekiştirmektedirler. Geçim sıkıntısı evin çocuklarını ebeveynleri ile empati yapmaya yönelterek filmin, tüketim zihniyetine ait çocuk odaklı filmlerden çok daha farklı bir konuma yükselmesine neden olmaktadır.

Film eleştirmeni Roger Ebert, bu filmle ilgili bir yazısında, 'filmin çocuklar için neredeyse kusursuz bir seçim olduğunu, zira iyi niyetli bir saflıkla çekilmiş bu filmin birçok benzeri Amerikan çocuk filminde olduğu gibi ukalâca akıl vermeler, gizli alaycılık ve iğneleyici temalar' içermediğini belirtmiştir.(Durmaz, 2011)

Kardeşlik ve empati duygularının armağan toplumlarına özgü simgesel iletişim ve ritüeller yolu ile yaygınlaştığı bu kültürde ibadet bir yaşam biçimidir ve İslam dini çerçevesinde her kul bir diğer kulun hakkını gözeterek hareket etmektedir. Tüm yoksulluklarına rağmen beraber tüketen ve beraber aç kalan bu topluluklar kimsenin hakkını yiyerek bir şeyler elde etmeye çalışmamaktadır. Ali'nin komşu evine götürdüğü bir tas çorba karşılığında istemese de avucuna sayılan biraz kuruyemiş, satacağı şeyi göz kararı ile tartıp fiyat veren esnafa duyulan güven ve Ali'nin babasının kendisine emanet olarak verilen kayalaşmış şekerleri yalnızca çay bardağının içine atılacak kıvama getirerek kendi ihtiyaçları için kullanmaması buna kanıttır. Camiden habersiz ya da helallik almadan başkasının malına dokunulmayan bir ortamda yiyecek ve içecekler de belli ritüeller çerçevesinde tüketilir. Kolektif bir şekilde üretilen her şeyin sunumu da kolektif bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu bağlamda Cami'de yapılan dini ritüele gelen müminlere yapılan çay ikramı ve gelişigüzel fırlatılan ayakkabıların düzenlenmesi gibi angarya işler çocuklar tarafından yerine getirilmektedir.

Cami, ev ve okul arasındaki bu koşuşturmaca da günler hızla geçerken Ali ile Zehra'da bu tempoya uyum sağlamışlardır. Ta ki okul bahçesinde müdirenin yaptığı konuşma esnasında Zehra kendi ayakkabısını alt sınıfından bir başka kız çocuğunun ayağında görünceye değin. Ayakkabılarını gördüğünde Zehra'nın içini bir burukluk kaplasa dahi küçük kıza (Rüya) bir şey sezdirmez. Okul çıkışı takip ettiği küçük kızın evini öğrenir. Daha sonra aynı yere Ali ile birlikte gelirler. Evin kapısı açılır. İçeriden Rüya ile onun gözleri görmeyen ve seyyar satıcılık yapan babası çıkar. Küçük kızın babası kör olmasına rağmen işporta ürünler satarak ailesini geçindirmeye çalışmaktadır. Küçük kızın ailesinin kendilerinden çok daha aciz bir durumda olduklarını gösteren bu acıklı duruma şahit olan Ali ve Zehra ayakkabılarını geri almak için hiçbir şey yapmadan uzaklaşırlar. Ali ve Zehra'nın tüm yoksulluklarına karşın kendilerinden daha kötü bir durumda olan kişi için kurmuş oldukları empati onlara cenne-

tin yolunu açar. Tüketim zihniyetinin tam tersine işleyen bu armağan toplumunda yalnızca israf değil, tutumlulukta bir erdemdir. Sonrasında Zehra ve Rüya arasında başlayacak olan arkadaşlıkta bu erdemin göstergesidir.

Simgesel ilişkilerin, armağan kültürünün ve empatinin bu kadar yoğun olduğu kültürlerde nesnelere ile onlara sahip olan zihniyetler arasındaki diyalektik ilişki su götürmezdir. İnsan ilişkilerinin içtenliği ve güzelliği hem ev içi nesnelere aurasına hem de tamir edilip tekrar hayat bulmayı bekleyen nesnelere üzerine sinmiştir. Film boyunca ayrıntılı olarak çekimi yapılan iki evde de bu aura söz konusudur. Renkli bir sandığın üzerinde eski model siyah beyaz bir televizyon, duvarlarda kilimler, işlemeli halılar, geleneksel kıyafetleri içerisindeki kız çocukları ve bu çocukların yüzlerinden hiçbir zaman eksik olmayan ar duygusu, dev bir semaver, evin camlarını örtmek için perde yerine kullanılan örtüler, yün hararlar, evin orta yerinde tencereler, tavalar, avluda yıkanan kilimler, çamaşır ipine serili rengârenk çamaşırlar ve tüm bu nesnelere bir arada tutabilen insan ilişkileri ile ısıtılmış bir göz oda, Mutfak, yatak odası, çocuklar için derslik... İnsanlarla birlikte yaşayan, insanların ölümüne şahit olan binolar, odalar, nesnelere... Simgesel ilişkilerin yoğun olduğu bu toplumlarda nesnelere insanları, insanlar ise nesnelere adeta daha fazla ayakta tutmak adına mücadele ederler. Tamirhanelerde sahibinin yazgısına biraz daha ortak olabilmek için kendisini usta ellerin maharetine bırakan pembe ayakkabılar, kalaylanmayı bekleyen tencereler, onarılmayı bekleyen damlar, yama yapılması bohçalar... Zaten yapım aşamasında dayanıklılığı üzerine durulan nesnelere insan yaşamına ortak olmak için daha fazla onarılmayı beklemektedirler.

Nesnelere ve insanlar arasındaki sıkı bağ filmin doruk noktası olan koşu yarışmasında zirveye çıkar. Ayakkabı ile arasında simgesel bir ilişki olan Ali için ayakkabı yalnızca bir spor ayakkabısı değil onun, Zehra'nın ve ailesinin umutlarını bir sonraki adıma taşıyacak yol arkadaşıdır. Ali yarışmaya Zehra'ya yeni ayakkabılar kazanmak için katılır. Amacı yarışmayı kazanmak değildir. O yüzden de bu yarışa yalnızca yapmış olduğu hatayı telafi edebilmek ve Zehra'yı tekrar mutlu etmek için katılmıştır. Bu yüzden üçüncü değil de birinci olduğu için ağlamakta ve utanç duymaktadır. Bu yanı ile tüketim toplumu zihniyetinin vermiş olduğu birinci olma tutkusu, sınav ideolojisi Cennetin Çocukları ile yerini simgesel bir yaşam alanına bırakmıştır.

Üçüncü olmayı başaramayan Ali filmin son sahnesinde yorgun argın geldiği bahçede elleri boş dönmeye vermiş olduğu utanç ile Zehra'ya hiçbir şey diyemez. Son bir çaba ile ayakkabısını çıkarır. Tüm yarış boyunca onu taşıyan ayakkabısının

altı delinmiştir. Artık kullanılacak durumda değildir. Hem Ali'nin başarısız ve mutsuz profili, hem de ayakkabının kullanılmayacak hale gelmesi, bir başarısızlık göstergesine dönüşmüştür. Üzülmeyi bırakan Ali koşmaktan şişmiş, parçalanmış ayaklarını avlularının tam ortasındaki havuza sokar ve bir sürü kırmızı balık gelip ayaklarına üşüşür. Kırmızı balık İran geleneklerine göre yeni bir yıl, yeni bir hayat anlamına da gelen Nevruz bayramının sembolik göstergesidir. Ali yarışmayı üçüncülükle tamamlayamadığı için kendisini başarısız hissetse bile, Ali'nin yorgun ayaklarına üşüşen onlarca balık tam tersine Ali'nin büyük bir başarı kazandığını ve bu başarı sayesinde çok sağlam bir geleceğe yürüyeceğinin işareti olurlar. Balıkların yaratmış olduğu bu olumlu metafor, yırtık ayakkabının ve şişmiş ayakların vermiş olduğu fikrin değişmesine, tabanı delinen spor ayakkabının simgesel anlamda görevini tamamlayarak Ali'nin bütün zayıflığını bütün umutsuzluğunu da kendisi ile alıp götürdüğü anlamına gelir. Tüketim toplumu zihniyetinin tam karşısında yer alarak farklı anlatım biçimleri sunan bu filmin sunmuş olduğu metaforlar simülasyon evreninin içine girdiği kaosu okuması anlamlıdır.

2.5.2. Dog-Ville- Lars Von Trier-“Simgesel İlişkilerin Yerini Alan Zayıf Duygular Ve Şiddetin Öyküsü”

Lars Von Trier'in, Amerika Üçlemesinin (Dogville, Manderlay ve Washington) ilk filmi olan *Dogville* (2003) genel anlamı ile masumiyet, suç, sadakat, toplumsal ahlak, şiddet, kibir, iki yüzlülük gibi kavramların tartışılmasına yönelik bir bakış açısı sunarken diğer yandan da 1930'lu yılların Amerika'sında püritenizm, muhafazakarlık, sosyal koşulların yol açtığı ırkçılık, tecavüz ve Amerika'nın dünyanın geri kalanına empoze etmeye çalıştığı ideolojik argümanın toplumsal değerleri dönüştürerek nasıl bir tüketim zihniyetine doğru evirildiğinin ve batı zihniyetinin bu dönüşüm sürecince düşmüş olduğu güç durumların bir okumasını sunar.

Genel anlamı ile Amerikan'ın genel politikası hakkında eleştirel bir analiz sunan film, içeriği kadar filme katkı yapan epik anlatı ve görsel bileşenleri bir arada kullanmasıyla da yeni bir sinema dilini yakalayabilmiştir. Bu yeni sinema dilinin dışavurumu anlatının epizodik bir şekilde parçalanmasına, her bölüm başında bölümün adı ve bölümde geçecek olayların bir özetinin sunulmasına, epik anlatılar için klişeleştirilmiş bir anlatıcı figürünün kullanılmasına, tüm mekânların, evler, caddeler, parklar, bahçeler vb. tebeşirlerle çizilmiş özerk alanlardan ibaret temsil edilmesine yol açmıştır. Bu anlatı tekniği sayesinde tüm sahnelerin ayrıntıları ile görüntülenebildiği uzamsal bir özgürlüğün yanı sıra geçmişin ve güncel olanın kültürel ortamı için de zengin bir okuma sunar. Bu bağlamda 1930'lu yılların Amerika'sında geçen filmi birçok

eleştirmen haklı olarak 11 Eylül saldırıları sonrasında oluşan ötekileştirme politikaları ile kolayca bağdaştırmaktadır. Bu yüzden filmin içeriğine girmeden önce Trier tarafından bir tiyatro sahnesine benzetilerek anlatıya biçimsel yönde en önemli katkıyı sağlayan epik, tarzın kısaca üzerinde durulması faydalı olacaktır.

Dramatik yapının tam tersine epik yapıda kişiler genellikle tip olarak seyircinin karşısına çıkartılırlar. Dramatik yapıda kullanılan yoğun merak duygusu yerini yabancılaşma ve olayın kendisinden uzaklaşarak dışarıdan bakabilmeye bırakır. Epizodik anlatımda olaylar uzun bir zaman dilimine ve birden fazla uzama dağıtılır. Brecht'in yabancılaştırma etmenleri ile dengeli biçimde kullandığı tüm bu etmenler birbiri ardına gelen olaylardan yani olay örgüsünden çok her anlatının kendi içerisinde ve metnin altında yatan anlamı sorgularlar. Epik anlatımda anlatının bir oyundan ya da tiyatro dekorundan ibaret olduğu, oyunun belli bölümlerinde, yabancılaştırma, naivete vb. uygulamalarla vurgulanır. (Erkek, 2011 S. 57-58) Dogville'de dramatik bir yapının temel öğeleri olan kişi uzam zaman ve olaylar Erkek'in de belirttiği üzere yabancılaştırma ve yadırgatma etmenlerinin kullanıldığı epik yöntemde karşılığını bulur. Ayrıca filmde İlbas'ın belirttiği gibi *epik tiyatrodan en vazgeçilmez unsurlarından olan anlatıcıdan tutun da, karakterlerin gestus tartımlarına kadar her şey bu nakış nakış örülen epik tragedyanın bir parçası. Her ayrıntıda, her mikroaksiyonda, teatral enformasyonla doygunlanmış, alışılmadık zihinsel çağrışımları ortaya çıkaran noktalar mevcut. (İlbas, Dogville Amerika'yı görme biçimleri)* Dogville'in yazım ve sahneye koyuş aşamasında kendisinin de söylediği üzere Brecht'yen tarz ve epik tiyatrodan etkilenen Trier, bu bağlamda özdeşleşmenin ve sinemanın tiyatroya karşı en önemli üstünlüğü olan mekan özgürlüğünün önüne geçmeye çalışır. Trier bu bağlamda epizodik anlatım ile her sahneyi birbirinden ayırmıştır. Dogville, prolog adını taşıyan karakterlerin tanıtıldığı giriş bölümü ve hikayenin gelişip son bulduğu dokuz bölümden oluşur. Trier, Hollywood sinemasının kurgusal, dramatik ve gerçekliği yeniden yaratan biçimine yönelik ele alınabilecek bu tavırda, görsel efekt ve teknolojik efektlerin tersine tebeşirlerle çizilmiş bir tiyatro sahnesi yaratarak çok daha eleştirel ve yaratıcı bir üslup ortaya koymayı başarmıştır. (Güney, 2004) Ayrıca *"Filmde başka yabancılaştırma etmenleri de kullanılmıştır. Kamera açıları, çekim ölçekleri, müziğin olaylarla çelişmesi bunlardan bazılarıdır filmin bir film olduğu sürekli hatırlatılmaktadır."* (Yıldırım, 2012)

Mafyanın adamlarından kaçan genç, güzel ve varlıklı Grace'in (Nicole Kidman), Kuzey Amerika'nın kendi halindeki Dogville kasabasına sığınmasıyla başlayan film Grace'nin kasaba halkı ile tanışması ve devamında gelişen olayları konu

edinir. Bir sahne dekoru olarak yaratılmış Dogville kasabasının üst açıdan çekimi ile açılan sahneye teskin edici bir müzik ve oldukça güçlü bir ses (John Hurt) eşlik eder ve filme dair her şey bu güçlü sesin, anlatıcının ağzından seyirciye aktarılanlar olacaktır. Dogville Amerika Birleşik Devletlerinin Rocky dağlarının eteklerinde bulunan eski bir maden kasabasıdır. Bu kasabanın sınırı da çok önceden çökerek burada yaşayan insanları yalnızlığa terk eden maden ocağının kendisidir. Göçten geriye kalan sekiz hane ise her türlü olumsuzluğa karşın hayata tutunan ahlaklı, dürüst ve mutlu Dogville halkıdır. Tüm epik anlatılara uygun tarzda dürüst masum ve iyi kalpli insanların yaşadığı bir yer olarak tarif eder anlatıcı Dogville'i. Dış yapıları asla görülmeyen binalar gümüş madeni gibi kaderlerine terkedilmişlerdir. *Kasabanın en güzel yapısı ise kendisini bir yazar olarak addeden ve kasabanın ahlaki sorunları ile ilgili çözümler üretmeye çalışan Tom ile bütün gün boyunca sallanan koltuğunda oturarak hafif müzik dinleyen ve elinden Tom Sawyer'ın maceralarını düşürmeyen babası Thomas Edison'a aittir. Ciddiyetten uzak ve bir şeyler üretemeyeceğinden korkan bu yüzden de yazarlığın yanına bir de kasaba halkı için ahlak güçlendirme toplantıları organize eden Tom'un varlığını ve vaazlarını kasaba halkı çok umursamasa da Tom onları ahlaki yönden eğitebileceğine inanarak vaaz vermeye devam eder. Bu vaiz halk için bir hediye gerektiğini düşünür. Çocukluk arkadaşı Bill'in herkesi yalnız bırakmasına yönelik tavsiyelerini dinlemeyerek bu ülkenin unutmuş olduğu değerleri tekrar canlandırabilmenin mümkün olduğunu söyler. Bunun için sadece bir örnekleme ihtiyacı vardır, ama bu örneği nasıl bulacaktır. Bu düşüncelerle akşamı eden Tom bütün gün dolaştıktan sonra yorgun düşerek bir banka oturur o sırada bir silah sesi duyar, uzun süre vadinin aşağısına doğru bakar. Ancak bir şey bulamayınca umutsuzluk içinde banka geri döner ve yazarlık ile ilgili düşler kurarak uyu-yakalır. Uyuyakalan Tom, Moses'ın geceyi bölen havlamaları ile uyanır. Grace'i ilk karşılayan Moses'dır çünkü Grace onun kemiğini çalmıştır. Sanki ilahi bir ses Tom'u duymuş ve tanrı bu küçük insanlara kendilerini sınamaları için nezaket, zarafet ve merhamet anlamına gelen Grace'i göndermiştir. Sese doğru giden Tom gecenin karanlığında Grace ile karşılaşır. Grace gelen arabayı fark ederek Tom'dan yardım ister. Tom Grace'i madene saklar. Gangsterler kızı sorar ve kartlarını bırakırlar tekrar aramaları için. Tom kartı saklar, mafyanın adamlarına da yalan söyleyerek Grace'i kurtarır. Tom için Grace önümüzdeki toplantıda kasaba halkına verebileceği mükemmel bir örnektir. Bu yüzden onun buraya ait olduğunu düşünür ve Dogville'de kalmasını teklif eder. Bu olaydan sonra Tom kendisini Grace'in kurtarıcısı olarak görürken Grace'de özgürlüğe giden yolda Tom'u en büyük destekçisi olarak görür.*

Tom Grace'in içinde bulunduğu zor durumdan nasıl kurtulacağına dair çareler arar, kendi oluşturduğu teorilerini uygulamaya döker. Ertesi gün ilk iş olarak Grace'i kasaba halkına tanıtmayı planlayan Tom, ahlak üzerine yapmış olduğu konuşma yeterli ilgiyi görmeyince örnekler üzerinden gitmeye çalışır. Tom'un misafirperverlikle sorunları olduğunu düşündüğü Dogville halkına sunmuş olduğu bu örnek Grace'dir. Grace' in durumunu anlatan ve yardıma ihtiyacı olduğunu belirten Tom daha sonra kasaba sakinleri ile tanıştırmak için Grace'i çağırır. Kasabalarına gelen bir yabancıyı kabul edip etmeme konusunda öncelikle tereddüt eden Dogville sakinleri Tom'un ahlak ve karşılıksızlık üzerine olan konuşmalarından etkilenerak Grace'e iki haftalık tanıma süresi vermeyi kabul ederler. Grace eğer başarabilirse Dogville'in güvenini kazanabilecek böylelikle de onların kasabalarında bir yabancıyı barındırma ve saklama edimlerinden kaynaklanan riskleri göz ardı etmelerini sağlayacaktır.

Ertesi gün Tom Grace'e kasaba halkını tanıtmaktadır. Tom'un babası Doktor Edison'un açık fikirliliği sayesinde Dogville'e yerleştiği öğrenilen siyah temizlikçi kadın Olivia ve bakımını üstlendiği kötürüm kızı June, şehirde başarılı olamamış o yüzden Dogville'e gelmiş olan büyük hayalkırıklığı içindeki Chuck, Chuck'ın çocuk yetiştirmede disipline ve eğitime inanan, çocukları ile ilgili, müşfik, sadık, duygusal, çok kolay göz yaşı dökabilen, vefakar eşi Vera, Vera ve Chuck'ın her biri bir yunan tanrısını ifade eden Dahlia, Olympia, Diana, Athena, Pandora, Jason, Achilles isimli çocukları, pahalı görünsün diye ucuz bardakları incelterek satan Hanson'lar ve onların Tom ile dama oynamak ve mimar olmak için yeteri kadar akıllı olmayan oğulları Bill ve Tom ile fiziksel yakınlığı olan çekici kızkardeşi Liz, kasabanın gözleri görmeyen ama kimseye karşı düşkün görünmemek adına sırrını Dogville'de gün içinde yaşanan olayları ve manzaraları tasvir ederek saklamayı beceren filozof karakter Jack Mckay, Dogville'in dışarı ile olan tek fiziksel bağlantısını nakliye işlerinde kullandığı külüstür kamyoneti ile sağlayan günahkar, içkici ve genelevleri ziyaret ettiği için kasabayı ilgilendiren konularda fazla söz hakkı olmayan, toplantılarda dahi söz hakkı elinden alınarak topluluğun kadınları tarafından susturulan, utanç içindeki konformist; Ben, yeni bir vaiz gelinceye dek kilise ile ilgilenen, çanları çalan, cemaatte masraf yaratmamak için orgu çalmaktan kaçınan, ne düşündüğü asla belli olmayan, ürkek, çekingen, sorumluluk almaktan korkan ama aynı zamanda yalnız ve işbirlikçi Martha, sahip oldukları *Bektaşî üzümü bahçesinin alanını düzenli bir şekilde belirleyen*, kasabanın insanların dışarı çıkmamasını fırsat bilerek kasabadaki tek pahalı dükkanı işleten Ginger ve Gloria... Kasaba'nın turistik gezintisi Ginger ve Gloria'nın yalnızca genel ihtiyaçlar değil pahalı biblolar da sattığı dükkânlarının

önünde son bulur. Tom dükkânın vitrininde bulunan 7 korkunç biblonun bu kasaba hakkında çok fazla şey anlattığını söyler. Grace ise belki de yalnızca Tom'un zihninde bu derece Brechtyen görünen bu kasaba için olumlu düşünceler beslemektedir. Hem izleyicinin hem de Tom ve Chuck gibilerinin gözünde illüzyona yönelik bir uzlaşma sunmayan kasaba Grace'e göre adeta tipik izleyicinin gözünden görünmektedir. Grace'e göre bu kasaba muhteşem dağların arasında uzanan, şırıl şırıl dereleri akan cennetten bir bahçedir. Bu kasabanın insanları da en zor şartlar altında bile inançlarını ve dürüstlüklerini koruyan karakterli bireylerdir. Konuşmanın bittiği yerde Grace ve Tom kendilerini seyreden bakışları fark ederler. Tom: Dogville sana iki hafta verdi, Şimdi sen de onlara bir şeyler sunmalısın" der. Birlikte buldukları çözüm ise işgücüne dayalıdır. Buna bağlı olarak Grace kapı kapı dolaşarak yardıma ihtiyacı olanları tespit etmek ister. Grace'nin kendisini kabul ettirme macerasında yardım istemeyen Dogville halkına yakından bakma olanağı yakalanır. Grace'nin yardım teklifini nazik biçimde geri çeviren kasaba halkı şu klişe sözcüğü sık sık tekrarlarlar. *"Gerçekten yapılmasına ihtiyaç duyduğumuz bir şey yok"* bu kelime yapay arzular ve yapay ihtiyaçlar üretmek isteyen refah toplumu ile püriten ahlak arasındaki ilişkinin ilk doğduğu yılları işaret etmesi bakımından oldukça önemlidir. Dogville'in merkezindeki dini yapı, kalın çizgilerle belirlenmiş sınırları dışarıdan gelen herhangi birisi için içine girilmesi çok zor olan fildişi bir kulenin görevini üstlenmektedir. Bu fildişi kulenin direnci ise, kısmen de olsa Ginger ve Gloria'nın dükkanında kırılır. Gloria ile Ginger sırf Tom haklı çıkmasın diye Grace'e yanlarında bir iş vermeyi kabul ederler ancak ne iş verecekleri konusunda fikirleri yoktur. Burada devreye yine Tom girer. Tom, Gloria'ya ihtiyacınız olmayan ancak yapılsa hoşunuza gidecek bir şey yapılabilir diyerek bir fikir verir. Gerçekten ihtiyaçlarına göre yaşayan ve ihtiyaçlarının dışında bir tüketim algısı olmayan bu insanlar ihtiyaç olmadığında hoşla gidebilecek şey nedir pek düşünmemişlerdir. Tom çalılıkların arasında kendiliğinden biten Bektaşiüzümlerinin verimini artırmanın kasaba halkının daha önceden fark etmedikleri bir ihtiyaç olabileceğini söylemesi ile Grace'nin yeni işi de belli olmuş olur. Grace Ginger'dan işin ustalıklarını öğrendikten sonra çalılıkların içinde Bektaşiüzümü yetiştirmeyi başarır. Grace'nin üzüm yetiştirmekteki başarısı kasabanın diğer sakinlerinin de hoşuna gider. Bu, Grace'e olan güvenlerini pekiştirmiştir. Böylelikle hiçbir ihtiyacı olmayan kasaba halkının yeni ihtiyaçları ortaya çıkmaya başlamıştır. Grace İhtiyaç olarak görülmeyen ancak ihtiyaç olarak yaratılan şeyler yapar ve sonra bu yapay ihtiyaçlar tüm yaşamını kaplamaya başlar. Grace artık Olivia işte iken June'un bakımı ile ilgilenecek, Bill'in derslerinde ve dama konusundaki yetersizliğini giderecek,

Doktor Tom Edison'un hastalık takıntısını olumlu bir bakış açısına çevirebilmek için çalışacaktır. Grace'nin bu iki haftalık süre içerisinde yıldızın barışmadığı tek isim ise Grace gibi büyük şehirden gelen ve Grace'den kendisine geçmişini hatırlatması nedeni ile nefret eden Chuck'tır. Chuck Grace'e Dogville seni hala kandıramadı mı derken bu kasabanın ikiyüzlülüğünü ve kokuşmuşluğunu ifade etmektedir. Doğa ile iç içe görünen bu kasaba aslında kokuşmuştur ve buradaki insanların büyük şehirdeki kötü insanlardan sisteme uyum sağlayamayıp başarısız olmaları dışında hiçbir farkları yoktur. Chuck dışında kıpırtısız bir yaşam süren Dogville halkının hayatını birden dönüşüme uğratan Grace, kasaba halkı tarafından tanımlanan yeni ihtiyaçlara yanıt vererek iki haftalık sürecin hem kendisi hem de kasaba halkı tarafından çok hızlı atlatılmasına yardımcı olmuştur. İki hafta sonra House of Jeremias'da toplanan ahali Grace hakkında kararlarını verebilmek için bir toplantı yapar. Grace toplantıdan çıkacak karara göre hareket edeceğini belirtir. Kasabadaki yetişkin oy sayısının Grace'i kabul etmesi için ardı ardına vurulacak olan 15 çan sesi gereklidir. Kararı beklemek için dışarı çıkan ve her ihtimale karşı eşyalarını toplamaya giden Grace bir sürprizle karşılaşır. Kasabadaki birçok insan kendisi için simgesel anlam taşıyan bir nesneyi; Jason çakısını, Ginger ve Gloria yolda yemesi için hazırladıkları keki, Tom kendi elleri ile hazırladığı tehlikelere karşı detaylı bir yol haritasını, Martha ilahi kitabı, diğerleri giysilerini, kibritlerini, paralarını Grace 'in çantasına koymuştur. Bunlar Grace'e kasaba için bir değeri ve anlamı olduğunu göstermektedir. 15 adet çan sesi duyulduğunda ise mutluluk dolu bir müzik aydınlık bir gökyüzü yükselir ve Hollywood filmlerinin sahte şablonu uygulamaya konulur kısa süreliğine.

Dördüncü bölümle birlikte Dogville'de mutlu günler başlamıştır. Artık çok daha fazla çalışan Grace, Mckay'in gözleri olmakta, Ben'e annelik etmekte, piyanonun pedallarına basma sorumluluğunu alarak Martha'nın suçluluk duymadan piyano çalmasını sağlamakta, hastalık hastası Tom Edison'u teskin etmekte, Vera ile dertleşmekte, çocuklara eğitim vermekte Bill'e dama ve mühendislik dersleri vermeye devam etmektedir. Grace'nin göstermiş olduğu bu çaba kasaba halkı tarafından takdir edilir. Ortak alınan bir karara göre herkes kendi ekonomik durumuna göre Grace'e bir ödeme yapmayı kabul eder. Almış olduğu ücretler sayesinde kasaba ile tanışmasının ve bu mutlu günlerinin sembolü olan Ginger ve Gloria'nın dükkanındaki 7 adet biblodan ilkinin almayı başarır. İlk biblosunu satın aldıktan sonra kasabada kendisine muhalif olan tek isim, Chuck ile meyve bahçesinde hasat toplamaya başlayan Grace için her şey çok olumlu gitmeye başlamıştır. Artık kasabalılar gibi giyinen Grace gitgide onlardan birisi olmaya yakınlaşmakta ve onların iç dünyalarında

yaşamış oldukları çelişkileri, kendilerini kandırmalarını ve yüzleşmeyi geciktirmelerine neden olan zayıflıklarını gün yüzüne çıkararak onlara yardımcı olmaya çalışmaktadır. Güneş ve cildi yüzünden çok fazla dışarı çıkmayı tercih etmediğini söyleyen, evinin perdelerini sıkı sıkıya kapatmış, kasabanın fiziksel ortamını ve geçmişini çok iyi bildiği için bunu körlüğünü gizlemek için kullanan McKay'e kör olduğunu itiraf ettirmesi, Ben'e geneleve gitmesinin kabul edilebilir bir şey olduğunu benimsetmesi Tom'un kendi ahlakını sorgulamasını ve cinsel arzularının utanılmayacak bir şey olmadığını itiraf ettirmesi gibi. Bu mutlu tablo kanyondan birilerinin geldiğinin haberi ile sarsılır. Polis gelir ve bir ilan yapıştırır. İlanda Grace'nin kayıp olduğu yazılıdır. Bu çok endişe edici bir şey değildir çünkü önlerinde 4 Temmuz yani büyük milletlerinin kurtuluş günü vardır. Grace 4 Temmuz akşamı hep beraber yenecek akşam yemeği için hazırlıklara yardım ederken yanına gelen Tom onun ile konuşmak istediğini söyler. Tom Grace'e karşı duygularını açar. Tom için Grace tahmin edilemezdir. O yüzden Grace'e âşık olmuştur. Grace sayesinde tüm kasaba bir dönüşüme uğramıştır McKay kör taklidi yapmamaktadır, Chuck'ın yüzü gülmektedir. Kasabalılara göre bunların hepsi Grace sayesinde olmuştur. Akşam olduğunda hep birlikte kutlama yemeği yenir, şarkılar söylenir. Yüzlerin güldüğü anda polis tekrar kasabayı ziyaret eder ve yeni bir ilan yapıştırarak bu sefer Dogville halkının huzurunu çok daha fazla kaçıtır. İlana göre Grace batı yakasında iki hafta önce yapılan banka soygunlarından şüpheli olarak aranmaktadır ve başına büyük ödül konmuştur. Bu olayın ne zaman gerçekleştiğine dair soruyu iki hafta önce diye yanıtladıktan sonra sizin dünya ile hiç iletişiminiz yok mu diyen polis memurunun bu sözleri gerçekten manidardır çünkü kasabanın dış dünya ile ilişkisi Bayan Ginger'ın dükkanındaki telefon, Tom'un babasının sadece müzik çalan radyosu ve nakliyat işi yapan Ben'in varlığından ibarettir. Kendisini dış dünyaya tam olarak kapayan bu küçük topluluk dışarıdan bir yabancı'nın gelişi ile birlikte çözülmüştür. Tıpkı refah toplumunun tüketime yönelik argümanının muhafazakar toplumlar üzerinde bir çözülme yaratması gibi. İki hafta önce Grace'nin kendileri ile birlikte olduklarını bilmelerine rağmen, kasaba halkı yine de bu durumu manidar bularak Grace'nin masumiyetini sorgulamaya başlar. Bu sorgulama sonucunda Dogville kasabasının Grace'e olan tavrı değişmeye başlar. Grace'i saklamanın bedeli arttıkça sözde ahlak ve inanç arasında çelişki yaşayan Dogville halkının da doğal olarak Grace'den istekleri artmaktadır. Büyük ödüle rağmen Grace'i ele vermeyen Dogville bunun yerine Grace'i köleleştirerek hayatını satın alır. Grace kendisini ele vermeyen Dogville halkının tekrar kalbini kazanabilmek adına gün içerisinde bir kez gitmiş olduğu yerlere iki kere gitmeyi ve kendisine verilen üç-

retin kesilmesini kabul eder. Tom bunları iletirken Grace kasaba halkı ile Gangsterler arasındaki korkunç benzerliği farkeder. Eskisinden daha sık çalan ve kendisini yeni iş programına adapte eden çan seslerine uyum sağlamak için bir yaprak gibi oradan oraya savrulan Grace acele ettiği için daha çok hata yapmaya başlar. Henson'ların aşırı derecede incelttiği bardaklar elinde parçalanır, Bu acele arasında Bektaşüzümlerinin arasındaki kestirmeyi kullandığı için Mrs. Gingers'dan azar işitir. Hasat dönüsünde yapay bir tartışma yaratarak kendisine üstünlük kurmak isteyen Chuck'ın olumsuz davranışlarına maruz kalır. Chuck Grace'i suçlamak ve ileride ona yapacağı kötülükleri meşrulaştırmak için elmalara olan ilgisinin sadece lafta olduğunu söyleyerek Grace'i suçlar. Grace Chuck'ın kendisini öpmesinden şikayetçi iken Chuck Grace'i empati kurmamakla ve yaptıkları iş ile duygularını anlayamamakla suçlar ve o an aklına gelen Grace'i ele verme düşüncesini Grace ile paylaşır. Grace ise tüm gücü ve içindeki korkusu yüzünden empati yapmaya zorlanmaktadır. Ne olursa olsun Chuck'ı anladığını, yalnız kaldığı için üzgün olduğunu belirtir. Chuck'ı ittiği için özür diler. Tüm olanlardan kendisini sorumlu tutmaktadır. Tüm Dogville sakinleri Grace'den kendisini daha fazla anlamasını, daha çok vermesini ve daha çok empati kurmasını istemektedir. Ancak bu empati kurma insanların bencilliğinden kaynaklandığı için gerçek değildir. Hepsi daha önceki yaşamışlıklarının acısını ondan çıkarmak istemektedir. O günün akşamında Tom Grace'i ziyarete gider. Grace gün boyu yaşadıklarını anlatır. Ancak Tom Grace'nin şikâyet ettiği her şeyi; dizine elini koymaya çalışan Mckay'ı, kucağına oturmak isteyen Jason'u, çitlerin arasından geçme diye kendisini uyanan Ginger'ı, bardağı kırdığı için kendisini uyanan Mrs. Hanson'u ve kendisini öpmeye çalışan Chuck'ı görmezden gelir ve hepsine bir bahane uydurarak doğru yolda ilerlediklerini söyler. Bu arada Tom ve Grace arasındaki aşk ilişkisi bir türlü cinsel bir platforma taşınmamaktadır.

Altıncı bölümle birlikte Dogville dişlerini iyice gösterir olmuştur. Grace Vera'nın evinde çocuklara ders göstermektedir. Ancak sürekli kucakta oturtulmak isteyen Jason'ın tavırları gün geçtikçe çekilmez olmaya başlar. Ders esnasında kelimeleri yanlış hecelere böldüğü için uyarı alan Jason bunun üzerine defterinden yapraklar kopararak Grace'i protesto eder. Neden böyle davrandığını anlamak için Jason ile yalnız kalmak isteyen Grace'e Dogville'in çirkin yüzünü bir kez daha göstermiştir. "Bazen birileri başkalarına verdikleri sözü yerine getirmezler ise o başkaları kızabilir" Koşulsuz şartsız sevgi istenilen Grace'e karşı herkes sabırsız, özbenci ve saygınlık budalası olmuştur. Jason yapmış olduğu yanlış hareketler karşısında cezalandırılmak istemektedir. Grace ise cezalandırmanın ya da şiddetin yanında

olmadığı için Jason ile empati kurmak ister ancak Jason kendisine vurmaması halinde bunu annesine söyleyeceğini belirterek Grace'i tehdit eder. Grace zorla kışına bir iki şaplak attıktan sonra Jason'ı bırakır. Bu olay Grace'in Dogville halkına nasıl davranması gerektiği konusunda bir ipucudur ancak Grace bunu inatla doğru okumak istemez. Gelen gürültüler üzerine dışarı çıkmak isteyen Grace kapıdan içeri giren Chuck ile karşılaşır. Bütün polislerin dışarıda olduğunu gören Grace onları Chuck'ın kasabaya getirdiğini anlamıştır. Grace'i ele vermekle tehdit eden Chuck için Grace fazlası ile güzel ve narindir, bu kasabaya uyum sağlayabilmesinin tek yolu ise kirletilmesinden geçmektedir. Chuck'ın tek hedefi ise diğerleri gibi kendisine saygı duyulmasıdır. Bunun için tıpkı *"Baharda çiçekleri erken açmaya zorladığı gibi Grace'i de zorlamaktadır."*(Dogville) Ne kadar dirense de tecavüze engel olamayan Grace için dünya baş döndürücü bir hale gelmiştir. Bu filmin en dramatik anlarından birisi olan tecavüz sahnesi uzamın bütünü ile görünebilir olmasından dolayı etkisini artırmaktadır. Adeta Dogville 'de yaşayan insanların gözüne perde inmiştir. Polisler dâhil herkes telaş içerisinde Grace'e bakınırken Chuck'ın tecavüz ettiği Grace yerde hareketsiz yatmaktadır. Anlatıcı ise tecavüz sonrasında olduğu yere çöken Grace'nin dürüst ve iyiliksever Dogville halkı tarafından bir kez daha mucizevi bir şekilde kurtuluşunu ironik bir şekilde müjdelemektedir.

Polislerin son ziyaretinden sonra, Grace'e karşı tutumlarını daha da sertleştiren Kasaba halkı ile Grace arasındaki ilişki tam anlamı ile bir çıkar ilişkisine dönüşmüştür. Teslim edilme korkusunu suiistimal etmelerine, tecavüze, eziyete, aşağılamaya, tacize ve tecavüze ses çıkarmaz. Grace'e verilen görevler gün geçtikçe çoğalmakta buna bağlı olarak da Grace'nin kasaba halkına olan bağımlılığı ağırlaşmış şiddetlenmektedir. Kadınlar tarafından aşağılanmaya erkekler tarafından ise cinsel istismara, hakarete ve fiziksel şiddete maruz kalır. Tüm bu olaylara ise yalnızca polise teslim edilmemek adına dayanmaktadır. Grace tüm olumsuzluklara rağmen kasaba halkına hizmet etmeye devam ederken, Vera yanına Liz'i de alarak Grace'nin yanına gelir. Jason'a vurmuş olduğu ve Tom ile gizlice görüştüğü için Grace'i yargırlar. Grace Jason'ın şiddet görmeyi kendi istediğini söyler ama Vera için Grace' in doğruyu söyleyip söylemediğinin önemi yoktur. Tüm kasaba halkı adeta kendi eksiklikleri ve kıskançlıklarını Grace üzerinden gidermektedir. Günler ilerler, kasabanın üzerine çöken sis bulutu Grace'e karşı işlenen hataları da örtmektedir adeta. Bu puslu günlerde McKay elini Grace'nin eteğinin altından daha derinlere daldırır, Chuck her meyve hasadı toplandığında Grace'e tecavüz etmeyi rutin bir hale getirir. Tüm bu olumsuzluklara karşın güzel giden şeyler de vardır. Tom Grace'in parası

kesildiği için alamadığı son iki bibloyu da satın alarak Grace'e hediye eder. *Bu yedi biblo Grace'nin Dogville kasabasındaki en güzel anılarını simgelemektedir.* Grace tüm olumsuzluklara karşın bu kasabaya dair en güzel anılarını içine yerleştirdiği bibloların varlığını her daim yanında hissederek uykuya dalar. O esnada kapı tekrar açılır. Vera yanına Liz ve Martha'yı almıştır. Martha Grace'i meyve bahçelerinin içerisinde Chuck ile birlikte olurken görmüştür. Grace inkar etmez. Liz genel anlamda Grace'nin cinsel ahlak politikasını sorgularken Vera Grace'e bir ceza vermek için bibloların yanına doğru gider. Grace bunu yapmamasını ve çocuklarına verdiği acılara katlanma doktrini dolayısı ile mutlu günler yaşadıklarını belirtir. Vera çocuklara verilen eğitim karşılığında Grace'e daha yumuşak davranacağını söyler. İlk önce bibloların ikisini yere atacaktır eğer bu doktrin çerçevesinde ağlamadan durabilirse bibloları kırmaktan vazgeçeceğini söyler. Fakat Grace ilk iki biblo yere atıldıktan sonra bu acıya dayanamaz. Çocukluğundan beri ilk kez böyle ağlamaktadır. Kasaba ile ilgili tüm düşleri ve iyi düşünceleri bu biblolar kırıldıkça gözlerinin önünde yok olur. Bibloların kırılışı ile birlikte yaşama ve kasabaya dair umutlarını yitiren Grace kasabadan kaçabilmek için Tom'a danışır. Tom bunun için üçüncü bir kişinin yardımına ihtiyaçları olduğunu, bu kişinin de Ben olması gerektiğini söyler. Kaçma işi için 10 dolar karşılığında Ben ile anlaşılır. Babasından borç alacağını söyleyen Tom, parayı bulunduğu yerden gizlice alarak Grace'e verir. Ben'in kasabanın dışına çıkacağı bir gün Grace'de elma kasalarının arasına saklanarak yolculuk eder. Ben bir süre sonra kamyonu durdurur ve büyük bir telaşla Grace'nin yanına gelerek dışarının polis kaydığını ve riskin her dakika büyüdüğünü söyler. Bu işte yük tehlikeli olduğunda masrafların artacağını söyleyen Ben ödemenin yeterli olmadığını söyler. Hayatında zevk aldığı fazla bir şey yok diyen ve onunla empati kurmaya çalışan Grace'e her seferinde daha çok yaklaşır. Grace daha fazla parasının olmadığını söylediğinden ise tahsilatı ona tecavüz ederek alır. Tecavüzden sonra uyuyakalan Grace tekrar Moses'nın sesini duyarak gözünü Dogville'de açar. Ben Grace'nin gözlerinin içine bakamayarak, arabasına habersiz bindiğini ve kendisinin bunu fark ederek tekrar kasabaya geri döndüğü şeklinde bir yalan söyler. Ben tüm günahlarına karşın topluluğun dış dünyadaki hoşgörüsünün bir temsilidir. Bir arada yaşamın, kendilerinin ne kadar anlayışlı olduklarını göstermesinin sembolüdür. Ben bu yüzden konformisttir. Her zaman sistemle uyumludur. Kısacası, *"Grace'in masumiyeti, Dogville'in gözünde, Ben'in günahkârlığından bile daha kötüdür."* (Canar, 2013) Grace'nin kaçacağını ve babasının ecza dolabından alınan 10 doları Grace'nin aldığını kasaba halkına Tom söylemiştir. Tüm kasaba yaptığı yanlış yüzüne vurmak

istercesine karşısındadır. Yaptığı yanlış yüzüne vurmak için öncelikle Bill'in bütün mühendislik bilgisini konuştuğu, bir zincir, zil, değirmen tekerleği ve Moses'nın tasmasının kombine edilmesi ile ortaya çıkan teçhizat sayesinde Grace Dogville sakinleri tarafından tüm olumsuz duyguların aynası haline getirilen bir tüketim kölesine dönüştürülmüştür. Grace'e buna benzer kötülükleri sık uygulayan kasabalının genel söylemi bunu yaptığımız için mutlu değildir. Bu arada Vera Grace'e asılanın Chuck olduğunu öğrendiğinde nefreti büyür ve ona daha kötü davranmaya başlar, oğul ve baba Hanson Grace'e tecavüz eder.

Grace ise tüm bu yaşananlara karşın isminin anlamı gibi lütuf/ merhamet sahibi ve bağışlayıcı olmaya devam eder. Kayıtsız şartsız insanları affetmeye yönelir. Dogville sertleştikçe onları daha da fazla anladığını söyleyerek onların gözünden adeta sinir bozucu olur. Dogville halkının Grace'e karşı şiddet içeren davranışları arttıkça, kasabanın vaizi konumundan Grace ile kasabalı arasında haber taşıyan bir ulak sıfatına düşen Tom, Grace'e yapılan her türlü tacizin farkında olmasına karşın, hiç sorumlu değilmiş gibi bir köşeye çekilip onları izler. Kendisi çok zor durumda olsa dahi Tom'un samimiyetine inanmaya çalışan ve onun kafa karışıklığını gidermeye çalışan Grace içinde bulunduğu zor durumdan kurtulmak için bir kez daha Tom'u dinleyerek kasaba halkı ile bir yüzleşme toplantısı yapmaya karar verir. Grace Dogville'in elinden kurtulursa bu, toplantı fikrinin sahibi, Tom sayesinde olacaktır. Böylelikle de Grace Tom'a koşulsuz şartsız güvenmeye devam edecektir. Gerçekleştirilen toplantıda Grace, kendisine yapılan her türlü haksızlığı Kasabalının yüzüne vurur. İşledikleri suçun sonuçlarından her geçen gün uzaklaşan çoğunluk Grace'nin söylediklerinden hoşlanmaz ve başlarına bela açacaklarını düşünür. Bu sefer Grace'nin gitmesini isteyenler onlardır. Bu durum Grace'e bu insanların kaçmış olduğu insanlardan çok farklı olmadığını gösterir. Söylenenlerden hoşlanmayan Tom'un tüm dünyası yıkılmıştır. Grace'i tercih ederek yanına uzanır ancak Grace özgür kaldıklarında kavuşabileceklerini söyler. Tom yine durur ve Grace'e ideallerinden biraz olsun uzaklaşma çağrısı yapar ama Grace eğer onların yaptığını yaparsan benimle yatabilirsin der. En zor anlarında dahi Tom'a moral vermeye çalışan Grace Tom'u kendi gerçekliği ile yüzleştirmektedir.

*“Sana güveniyorum ama belki sen kendine güvenmiyorsun. Diğerleri gibi beni zorlamayı düşünüyorsun. Belki bu yüzden üzgünsün”
(Dogville)*

Grace'i kasabanın geri kalanı gibi kullanmak isteyen ancak sözde ahlakı ve vicdanı buna izin vermeyen Tom her şeyi eline yüzüne bulaştırdığı için pişmanlık duymaktadır. Kendisinden şüpheye düşmüştür. Halkın geri kalanı onun gözünde insani tepkiler vermektedir. Tom ise kibre kapılıp insani tepkiler vermekten korkan bir gençtir. Grace bu gerçeği de onun yüzüne vurur. Herkesin zayıf yönünü açığa çıkaran Grace en sonunda oldukça kibirli ve her şeyin kontrolü altında olduğunu sa- nan Tom'un da zayıflıkları ile yüzleşmesine neden olur. Bu yüzleşmeden kaçmak isteyen Tom, içinde Grace'e karşı bir öfke hisseder. Grace'nin söylediklerine katıl- mayan kasabalıya değil Grace'e kızmaya başlamıştır çünkü hepsi hakkında yönel- miş olduğu suçlamalar doğrudur. *"Ahlâki meseleler onun alanıyken"* Grace'in ko- nuşmasıyla "ahlâki" elinden alışını izlemek dayanılmazdır. Bu zayıflıkla yüzleşmek istemeyen Tom kasaba halkına geri dönerek mafyayı çağıracağını söyler. Herkes Grace'den kurtulacağı için mutludur. Grace ertesi gün kendisine iyi davranan ahali- nin bu haline bir anlam veremez. Tom ise duruma hemen açıklık getirir. Dün gece Grace yattıktan sonra ahali ile görüştüğünü ve ahalinin Grace'nin durumunu ve hak- lılığını anlayarak kendisine biraz izin verdiği yalanını söyler. Grace buna inanır gibi yapar ama her şeyi anlamıştır. Ardından Tom'un tavsiyesi ile kasabayı ziyarete gel- diklerinde Gangsterler üzerinde daha iyi bir izlenim bırakabilmek için Grace kilit altı- na alınır. *Dogville'in şartsız almak ve şartlı ve canavarca vermek gibi bir sorunu var- dı. Hep verici olan ve affeden Grace Dogville tarafından tüketilmişti. (Kaynak, 2012) Dokuzuncu bölümle birlikte Dogville'in beklediği ziyaret gerçekleşir.* Dogville sakinle- ri gangsterlerden aferin almak için sırada beklemektedir. Güzel bir karşılama yapar- lar ancak Gangsterler çok konuşan Tom'a ve Grace'i kilit altında tutan kasaba halkı- na o kadar da güzel davranmazlar. Grace zincirlerinden kurtulunca Dogville'e son gelen arabanın arka kapısı açılır ve Grace içeri girer. Filmin başından beri peşinde olan kişi babasıdır. Grace babasından kendisine ateş açtığı için kaçmıştır ama bu Grace'i fikrinden döndürmemiştir. Grace babasına kızgındır, babası ise son konu- şmalarında kendisine sevmediği yönlerini söyleyen Grace'e kendisinin de onun sev- mediği yönleri söyleme hakkının olduğunu söyleyebilmek ve hala geri dönmeyi dü- şünürse gücünü ve sorumluluklarını kendisi ile paylaşmak için geldiğini söyler. Grace şaşkındır. Ne babasının konuşması umurundadır ne de ona sunmuş olduğu gücü kullanmak istemektedir. Babasına göre güç kötü bir şey değildir. Grace ise in- sanları öldürmenin iyi bir şey olduğunu düşünmemektedir. Grace sadece koşulları sorumlu tutarak insanları affetmekte ve bu insanlara yakınlık duyduğu içinde onların hakkında herhangi bir karar vermekten kaçınmaktadır.

Baba: Katil çocukken ihmal edilmişse bu gerçek bir cinayet sayılmaz değil mi? sadece koşulları suçluyorsun. Sence tecavüzcülerle katiller kurban olabilir ama bence onlar birer köpek ve eğer kendi kusmuklarını yalıyorlarsa onları durdurmanın tek yolu kamçulamaktır.

Grace: Ama köpekler doğaları ne emrediyorsa onu yapar. Neden onları affetmiyoruz? Baba: Köpeklere pek çok şey öğretebilirsin ama doğalarına her uyduklarında onları affederek değil. (Dogville)

Grace, tereddüt etmeden affederek Dogville sakinlerini başka türlü davranamaz kişiler olmaya mahkum etmektedir. Bu haliyle ondan daha aşağıdadırlar. Babası bu tarz affediciliği kibirli bulur: (Kaynak, 2012) Grace insanları affettiği için kibirli olduğunu düşünmektedir. Babası ise sözde bir alçakgönüllülük gösterdiğini söyleyerek onu eleştirmeyi sürdürür.

Baba: Tanrım! Bu sözleri söylerken sözde alçakgönüllülük ediyorsun. Kimsenin, beni dinle, hiç kimsenin senin yüksek ahlaki değerlerine erişemeyeceğinden o kadar eminsin ki, herkesi bağışlıyorsun. Bundan daha kibir dolu bir davranış olamaz. Sevgili kızım, başkalarını affetmek için bulduğun bahaneleri kendin için asla kullanmazsın.

Öyle ki Grace, Mosses'nın kemiğini çaldığı zaman kendisini cezalandırmak istemiştir ve kendisine uzatılan ekmeği kabul bile etmemiştir. Oysaki bu kasabadaki insanlar işlemiş oldukları suçların sonuçlarından gün geçtikçe uzaklaşmaktadırlar. Grace merhamet etmemeliyim mi diye isyan ederken babası yalnızca yeri geldiğinde hak eden için merhamet etmesi gerektiğini ve her insanın hareketlerinden sorumlu tutularak cezasını çekmesi gerektiğini söyler çünkü her insan hareketlerinden sorumlu tutulmak istemektedir. Oysaki Grace'de öyle bir kibir vardır ki insanların kendi hareketlerinden sorumlu tutulmalarına dahi izin vermemektedir. Tıpkı Jason'un Grace'i kışkırtarak kasaba halkının ne istediği ile ilgili ipuçları sunmasına karşın Grace'nin bunu anlayamadığı gibi. Aydınlanma ve Hıristiyan etiğın karşılıklı olarak inşa ettikleri kötülük vb. olumsuz duyguların çevresel etmenlerden kaynaklandığına dair algı, şiddeti açığa çıkaran olguların tam anlamı ile anlaşılmasına neden olur. Şiddet bu anlam paradigmasına göre yalnızca çevreseldir. Oysaki bugün tüketim toplumunda açığa çıkan nedensiz şiddet de dâhil olmak üzere birçok şiddetin kaynağının çevresel değil kişisel olduğu gözlenebilmektedir. Babası bu insanlar hakkında bir karar vermesi için Grace'e süre tanır.

Yeni Ahit'in belirtmiş olduğu sana tokat atana diğer yanağını dön felsefesi ile eski Ahit'teki diş diş göze göz felsefesi arasında kalan Grace kendi düşüncelerinin meşruluğunu kanıtlamak adına bir bakıma Dogville halkını düzeltmeye çalışmıştır. Fakat insanları düzeltmek için kendisine tokat atan insana bir diğer yanağını dönmek gerçekten de doğru bir felsefe midir? Bo Fibiger'in bahsettiği üzere filmin başında babasından kaçma nedeni bu iki felsefe arasında seçim yapmak olan Grace tüm yaşadıklarından sonra aslında geçirmiş olduğu dönüşüm en baştaki seçimini sonlandırmasından kaynaklanmaktadır. (Fibiger, 2003) Kendisinin bu insanlarla aynı konumda olsa kendisine yapılan kötülükleri yapıp yapmayacağını düşünür. Zaafları yüzünden kendisine kötü davranan insanları yargılayabilir miydi? Bir anda kararını verir ve kasaba aydınlanır. Baba evinde tanıdığı insanlarla buradaki insanların arasında hiçbir farkın olmadığını gören Grace aydınlanan kasabanın ardında korku dolu yüzler görür. En başta bu korku dolu yüzlerde bir katkısı olduğu için kendisinden utansa da bir karar vermesi gerektiğinde bunu tereddütsüz gerçekleştirir. Arabaya geri dönen Grace eve geri dönmesi koşulu ile hemen kullanabileceği gücünü dünyanın iyiliği için kullanmak ister ve bunun için en önemli adım da bu kasabanın yok edilmesidir çünkü buradan geçen bir başkasının Kasaba halkının zaaflarını tekrar açığa çıkarmasını istememektedir. Grace kararını verir ve önce çocuklu ailelerin ölmesini ister. Önce çocukları vurun eğer gözyaşlarını tutmayı başarırlar ise, duracağınızı söyleyin der. Bir sis bulutu altında bütün kasaba katledilir. Arabasına binmeye çalışan Ben, ailesine korunak olmaya çalışan Bill hepsi ama hepsi vurulur. Bir yandan da kasaba ateşe verilmektedir. Ağlamasını durduramayan Vera'nın gözleri önünde yedi yavrusu öldürülür. Büyük bir katliam yaşanmaktadır. Küçük Achilles'in dayanıksızlığına rağmen öldürülmesi en büyük savaş kahramanlarının zayıflığı, tüm bir ideolojinin çöküşünü de göstermektedir ve tüm bu olanlara neden olan şeyin kasabayı temsil eden yedi büyük günah biblosunun kırıldığı yani cinin şişeden çıktığı ana denk gelmesi ise tartışılmazdır. Tom'u da kendi elleri ile öldürüp sorumluluk kazanmanın vermiş olduğu güce tapar. Tom'un şiddete seyirci kalışı, Dogville'de işlenen suçların en büyüğü gibi görünür. Bob Fibiger'e göre herkesi öldüren Grace Eski Ahit'in yolunu tutmuştur ancak filmin sonunda yaşanan şiddet dolu dramatik sahneler bir yandan eski Ahit felsefesinin doğruluğunu savunurken bir yandan da yaşatılan katliamın sorgulanmasına neden olur.

Kasaba yok olduğunda Grace Mosses'nin sesini duyar. Mosses tüm anlatı boyunca yalnızca üç kez havlar; birincisi Grace kasabaya geldiğinde, ikincisi kaçma teşebbüsünün başarısızlıkla sonuçlanmasından dolayı, üçüncüsü ise Grace tüm ka-

sabayı ateşe verdiğiinde. Moses kemiği çalındığı için kızgındır Grace'e çünkü bu kasabada Grace'nin yaşamış olduğu şiddete ses çıkarmamasını saymaz isek Mosses Grace'e tek kötülük yapmayan varlıktır. Tanrı tarafından lanetlenen Dogville'e bekçilik eden Moses tıpkı İsrailoğullarının lanetlenmesinden sonra tanrı tarafından affedilen Musa peygamber gibidir. Film boyunca Grace'nin maruz kaldığı tüm sıkıntılara karşı sessizliğini koruyan ancak yine de kasaba ahalisinin genelinden daha karakterli olan Moses, Grace tüm kasabayı yok ettiğinde zincirlerinden de kurtularak, özgürlüğüne kavuşan, nefes alan bir varlık haline dönüşür. (Canar,2012) Moses'in canlanması ve Dogville 'in yok olması yeni dünya düzeninde artık Moses'in öğretisini dışlayanların değil Moses'in hüküm süreceğini göstermektedir. Moses'i öldürmeyecek affedilmeyi hak edenler ile bunu hak etmeyenler arasındaki ince çizginin ayırıcına varan Grace ise karşılıklılık sisteminin felsefesini idrak etmiştir.

Amerika Birleşik Devletlerinde 1929 yılında yaşanan "*Büyük Buhran*" sonrasında ortaya çıkan ekonomik eşitsizlikleri, kaos ortamını, kültürel, ekonomik ve dini yapıyı Dogville isimli eski bir madenci kasabası üzerinden anlatan film tüm bu olguları Hıristiyanlıkta var olan yedi büyük günahın birisi olan kibir çerçevesinde ele almaktadır. Tanrı için yaşayan, tanrı krallığını kurmak için çabalayan püriten Amerikan toplumunun Keynesçi çözümler dahilinde tüketime açık bir toplum modeline evrilmesinin alegorisini sunan film bunu Grace karakteri üzerinden gerçekleştirmektedir. Grace az tüketip çok kazanan ancak biriktirdiklerini harcamayarak biriktiren muhafazakar toplum modeline getirilen refah toplumu modelidir. Grace'de tıpkı Keynesyen çözümler gibi toplumun genelini memnun etmek amacı ile yeni ihtiyaçlar yaratarak Dogville halkının ihtiyaçları yaratana değil, ihtiyaçların kendisine tapmasına neden olmuştur. Maslow'un ihtiyaçlar teorisinde de bahsi geçtiği üzere ihtiyaçlar piramidinde biyolojik ihtiyaçlar en alttan en üste doğru sıralanırken piramidin en tepesinde insanın kendisinin öz saygısını gerçekleştirme bulunmaktadır. Dogville halkının tüm ihtiyaçlarını karşılamak üzere kendisini koşulsuzca teslim eden Grace'den kendilerine bir de saygı duymasını bekleyen Dogville halkının bu saygıyı ancak şiddet, tecavüz, aşağılama vb. ilkel yollarla almaya çalışması bu anlamda manidardır. Öz saygı elde etme yollarının doğru yoldan sapması sistemin dürüstleşmesine insanların ise ahlaksızlaşmasına neden olmuştur tıpkı Dogville'deki gibi.

Tüm bu ahlaksızlaşma edimi Hıristiyanlıkta var olan ve tüm kutsal kitaplar tarafından da büyük bir günah olarak addedilen kibir üzerinden ele alınır. Kibir Hıristiyanlıkta yedi büyük günahın birisidir. Mesih kibiri en büyük günahlar arasında ad-

detmektedir. (Matta 15.20) Kuran-ı Kerim’de aynı şekilde birçok ayetinde kibirden kaçınılması gerektiğini belirtir. (Nisa 36, İsrâ 37, Nas 75...) Hıristiyan ahlaki sorgulamasını tarihsel olaylardan esinlenerek 1930’lu yılların Amerikasına Brechtyen bir tarzda uyarlayan film kibir ekseninde bir anlatım sağlamıştır. Kasabanın büyük çoğunluğunun toplumun aptal, sakat, kör yani ötekileştirilen kesiminden oluşması Hıristiyanlık dininin ilk olarak yaygınlık kazandığı kesimlere bir gönderme yaparken (Güney, 2004) aynı zamanda da tanrı ve Hıristiyanlık tarafından lanetlenen İsrailoğullarına gönderme yapmaktadır. Bunu Dogville’in bekçiliğini yapan ve tasma ile bağlanan köpeğin adının Moses olması kanıtlamaktadır. Musa’nın kasabası tanrının yeryüzündeki cennetidir çünkü püriten ahlaka sahip insanların kurmuş oldukları cennet bu kadar olabilir. Mazlum insanların oluşturduğu bu topluluk dış görünümün büyüüne kapılan herkes için etkilidir. Bu insanlar dış görünüşleri, fakirlikleri ve en önemlisi de bastırılmış duyguları ile merhametli, açgözlü olmayan yardımsever ezilmiş bir insan profili çizerler. Mevcut ahlaki düzenin gelenekselleşmeye başkaldırdığı 30’ların Amerikasında muhafazakâr olarak ele alınabilecek bu insanlar bir zaman sonra hem Hıristiyan öğretisinin hem de Hıristiyan öğretiyi tüm dünyaya iyilik, güzellik kısacası demokrasi götürme kaygısı ile yaygınlaştıran ABD ideolojisinin bir yansıması olmaktan kurtulamayacaklardır. ABD kendisini tüm dünyaya iyilik götüreren ama aslında mağdur olan bir demokratik anlayış olarak öne çıkarmaktadır. Dolayısı ile bu filmde de Grace’in başına gelenler adeta Irak’ta Vietnam’da ve Afganistan’da ABD’nin başına gelenlerle aynıdır. (Güney, 2004) Bu hali ile Amerikan ideolojisinin tüm dünyaya götürmek istediği ideolojinin eleştirisini yapan Trier, ahlakın ve iyinin tanımının neye göre yapılacağını, kibrin ne olduğunu, başkalarını nesne kendisini ise özne olarak gören bir simülasyon evreninin karşı kültürleri dönüştürme nedeninin yalnızca kibirden kaynaklanıp kaynaklanmadığını sorgular.

Cevabı yine filmin kendisi veriyor: “İyilik, fedakarlık, merhamet ve alçakgönüllülük, tüm bu ahlaki değerlere sahip olma arzusu, aslında en büyük kibirdir! Üstelik bu kibir, çok vicdanlı olduğunu, kibirli olmadığını söyleyen, kibri yerin dibine batırarak yükselen, ikiyüzlü bir kibirdir.” İşte Trier’in film boyunca şiddetle vurguladığı en önemli mesajı bu. (Güney, 2004)

Tek bir merkezi noktadan tüm film evreninin rahatça görülebildiği Dogville’de Grace’e yapılan tüm “işkence”ler görünmez duvarlar sayesinde izleyiciye görünür kılınır. Böylece izleyici, herkesin zaaflarını önceden görerek kişilerin maskelerinin

düşüşüne tanık olur. Hıristiyan ahlakına göre ise kendisine tokat atan kişiye bir diğer yanağını sunmak esastır. Böyle bir ahlaki eğitimde direnen katı Hıristiyan Grace, İsa'nın yapmış olduğu şeyleri tekrarlamak ve tüm insanların günahının bedelini aynı onun gibi taşımak istiyor. Aynı İsa gibi zincirlenen Grace, Dogville insanların idealle edilmiş görünümünü beyninde taşımaya devam ediyor. Bu algı Grace'nin zarar görmesine karşın kendisini tüm insanlardan üstün ve bağışlayıcı biri olarak görmesine neden oluyor. Film en sonunda af ve adalet arasında bir tercihe dönüşürken, empati kurmanın imkansızlığı gözler önüne seriliyor. Birbirinin dilinden konuşmayan ve birbirinin acısını paylaşmayan insanlar için ikiyüzlülük ve entrika empatinin yerini alarak seyircinin ters köşeye yatmasına neden oluyor. Görsel ve işitsel anlamda tüm bu şiddeti ortaya çıkaran neden ise simgesel bir anlama sahip yedi adet biblonun Grace'nin gözlerinin önünde kırılmasından kaynaklanır. Bu yedi adet biblonun bu kadar anlamlı olmasının altında yatan neden ise yine filmin kullanım değerine ve simgesel değere sahip göstergeleri kullanım şekline bağlıdır. Mekanın ve uzamın Brechtien anlatıya göre oluşturulduğu Dogville'de evlere ait olan nesnelere ve o evde yaşayan insanlar arasındaki bağ dikkat çekicidir. Genel anlamı ile püriten zihniyetin nesnelere vermiş olduğu anlam düzeyinin dışına çıkmayan, sadece insan ihtiyaçlarına göre anlatının içinde kendisine yer bulan nesnelere, diğer yandan da 8 hanenin sosyolojik ve kişisel özelliklerini belirtmeye yararlar. Ama genel anlamı ile söyleyecek olursak bu anlatıdaki hiçbir nesnenin ne gösterge değer bakımından ne de simgesel değer bakımından bir anlamı yoktur, yalnızca Kasaba halkı, yedi büyük günah ve Grace'nin bu kasaba ile olan algısını içinde barındıran yedi küçük biblo hariç...

Bu minimalist anlatıda insan davranış ve düşünceleri şeffaf kapılar sayesinde görülebilir olmuşken, her ailede kendi özelliklerini kullanım değeri bağlamında öne çıkaran nesnelere göze çarpar. Mesela Tom'un evinde yalnızca babasının kullandığı bir ilaç dolabı, ilaç dolabının içinde şişeler, haplar, iğneler, yazı yazabilmek ve kitap okuyabilmek için büyük bir çalışma masası, not kağıtları ve bu kağıtların konulacağı çekmece, gece aydınlatmasını sağlayabilmek için bir adet gaz yağlı lambası, kitap okumayı bir zevke dönüştürmek için sallanan koltuk ve yalnızca müzik dinleyebilmek için çalıştırılan radyo, Ben'in kamyonetinde kişisellikten uzak elma kasaları, Olivia'nın temizlik malzemeleri ile June'nun sakat arabası ve sidikli çarşafı, Hansonlarda, cam inceltme ve talaş makinesi, iki adet sandalye, çaydanlık, gaz yağlı lambası, dama takımı, Bill'in ders çantası ve kitapları; Chuck ve Vera'nın evinde çocuklar için eğitim tahtası, tebeşir, ders kitapları, evde nüfus kalabalığının simgesi olan üç katlı ranza, battaniyeler, bebek beşiği, Mckay'in evinde dağınık bir yatak,

körlüğünü gizlemek için sıkı sıkıya kapattığı kalın perdeler, Kilise de oturacak yerler, piyano, basit bir çan mekanizması, simgesellikten uzak kabartmaların, İsevi hiçbir suretin canlandırılmadığı bir ortam, Ginger ve Gloria'nın dükkanındaki gıda malzemeleri ve tüm bir kasabanın izdüşümünü sağlayan biblolar... Herkesin, zaafını kapatmak için dışarıya gösterdiği şeyler ve kullanım değeri olan nesnelere ön plandadır. Anlaşılacağı üzere Grace'in sahip olduğu yedi biblo dışında hiçbir nesnenin simgesel bir anlamı yoktur. Bu yedi biblo Grace için içine atmış olduğu tüm sıkıntının birikimi, Dogville'in dürüst ve güzel insanlardan oluştuğuna dair bir illüzyondur, Hıristiyanlık inançlarına göre insanın hayatı boyunca sakınması gereken ve kasaba halkının genelinde görülen Yedi Ölümcül Günahı; Kibir, açgözlülük, şehvet düşkünlüğü, kıskançlık, oburluk, öfke ve tembelliği simgelemektedir. Biblolar Grace'e ders vermek adına Vera tarafından birer birer kırıldığında yalnızca bir biblo değil o bibloya verilen bütün simgesel anlamlar; Dogville'in Grace'nin gözündeki algısı, kasabalıya hissettiği güzel duygular, tüm sıkıntılarına karşın hala kendisinde bulabildiği dayanma gücü de tuz buz olup yok olmuştur.

"Biblolar kasaba halkıyla tanışmasını simgeliyordu onun için. Her şeye rağmen çektiklerinin bir işe yaradığını hissettiriyorlardı ona."(Dogville)

Biblolar kırıldığında yedi ölümcül günah ortaya çıkarak kasaba halkının gerçek yüzünü Grace'nin ise en derinine attığı kötülük duygusunun ortaya çıkmasına neden olur. Çünkü kırılan yalnızca biblolar değil, Grace'nin kendisini Dogville halkının yerine koyarak yapmış olduğu empati duygusudur. Tüm bu düşünceler bağlamında şiddetin Tüketim toplumunda öncelikle insanların birbirinin acısına yabancılaşması ile ortaya çıktığı görülmektedir. Dogville, bu şiddetin ortaya çıkışında nesnelere verilen simgesel anlamın önemini ortaya koymaktadır ve Cennet'in Çocukları filminde var olan güzel ortamın hem Hıristiyanlık dini ile İslamiyet arasındaki farktan hem de nesnelere verilen simgesel anlamın yerini, zarar verme kirletme olgularının almasından kaynaklanmaktadır.

2.5.3. Unfaithfull-“Modern Öznenin Sistemle Olan İşbirliği Çerçevesinde Simgesel İlişkilerin Biçim Değiştirmesi”

Edward(Richard Gere) ve Constance Sumner sekiz yaşındaki oğulları ve köpekleri ile birlikte şehrin keşmekeşinden uzak Amerikan Banliyölerinden birinde mutlu bir yaşamı paylaşmaktadırlar. Edward eşi ve çocuğuna sadık, yalnızca onların mutluluğu için çalışmakta olan bir adamdır. Connie ise çocuğunun ve eşinin bakımlarını üstlenen ve günün geri kalan bölümünde de evin rutin işleri ile ilgilenen bir ka-

dındır. Her şey gereğinden fazla mükemmeldir. Banliyö yaşamının bu kusursuzluğu, sistem tarafından üretilen bu yaşam biçiminin belli temsiller içerisine sıkışmasına neden olmaktadır. Bu temsiller içerisinde sıkışmak, ideal bir eş ve vefakâr bir anne olmak Connie'yi belli etmese dahi içten içe sıkılmaktadır. Bu monoton yaşamının öznesi olan Ed ve oğlu ile her türlü mutluluğu tatmıştır ve kendisine dahi itiraf edemese de bir yenilik istemektedir. Connie bu yeniliği fırtınalı bir günde işlerini halletmek için şehre indiğinde bulacaktır. Böylelikle dışarıdan çok mutlu görünen bu aile tablosu fırtınanın da etkisi ile birlikte sarsılır. Fırtınalı bir öğleden sonra evine dönmek için taksi arayan Constance, elindeki kitapları taşımak için büyük çaba sarf eden Paul Martel ile çarpışır. Martel Çarpışmanın etkisi ile dizinden yaralanan Constance'a yardım edebilmek amacı ile evine davet eder. Daveti kabul eden Constance eve girdiğinde şaşırtıcı bir manzara ile karşılaşır çünkü evin her yeri kitap doludur. Constance dizine buz koyarken ona yardımcı olan Martel ve Constance arasında bir baştan çıkarma oyunu başlar. Constance evden ayrılmak üzere iken Martel belki daha önce birçok kadını etkilemek için kullandığı bir taktiği Constance üzerinde de uygular. Gitmeden evvel hatıra olarak Constance'a bir Ömer Hayyam kitabı hediye eder. Kitaptan bir dörtlük okuyan Constance, Martel'in yanından mutlulukla ayrılır. Tanımadığı bir yabancından almış olduğu hediyeden etkilenen Constance gün boyunca başına gelenleri Ed'e anlatır. Ed olanları gülümseyerek karşılar ve çok üzerinde durmaz. Constance kitabı karıştırırken oraya bilinçli olarak konulduğu belli olan telefon numarasını alır ve bir bahane üreterek Martel'i aramaya karar verir. Bu telefon görüşmesinden sonra birbirleri ile daha sık görüşmeye başlayan ikilinin arasında bir ilişki başlar. Constance'nın yakın plandan çekilen dudakları, gözleri ensesi ve Martel ile olan yakınlaşma sahneleri seyirciye filmin ilerleyen dakikalarında başlayacak olan gizli bir erotizmin baştan çıkarıcılığını vaat etmektedir. Constance bu etkileyici yabancının çekim alanından kurtulmak istercesine eşinin iş yerine gider. Ona hediyeler alır. Aralarında bitmiş olduğunu düşündüğü heyecanı ve baştan çıkarma unsurunu almış olduğu hediyeler ve nesnelere ile tekrar canlandırmayı düşünür. Edward eşini sevmektedir. Ancak aralarındaki tutku sevgiye dönüşmüştür. Aradığı heyecanı Ed'de bulamayan Constance'nın Martel ile buluşmaları daha da sıklaşır, sürekli bahaneler üreterek Martel'in evine gider. Git gel içerisindeki Constance sonunda kendisini Martel'in kollarına bırakarak tutku içinde onunla sevişmeye başlar. Akşam evine dönerken tüm gün boyunca yaşadığı heyecanı düşünür. Bir yandan eşini ve çocuğunu aldatmış olmanın verdiği pişmanlık diğer yandan ise Martel'le birlikte olmanın verdiği gizli hoşlanıtı, suçluluk duygusu ve işbirliğinden dolayı bir haz denizi

içinde yüzmektedir. Tüm bunları düşünürken aklına Martel'le sevişmelerinden kesitler gelir. Korkularının üzerine giden Martel'le birlikte gerçekten yapmayı bilmediği belki de unuttuğu sevişmeyi gerçekleştirmiştir. Günden güne dalgınlaşan ve aklında yalnızca Martel olan Constance günün birinde evdeki odalardan birinde kendisine Edward tarafından hediye edilen süs eşyalarından birini alarak Martel'e hediye eder. Kendisini her anlamda yenilenmiş hisseden Constance'daki değişiklikler Edward'ın dikkatini çeker. Constance'nın kendisine söylediği yalanların bir bir ortaya çıkması sonucunda da eski bir arkadaşına karısını takip ettirmeye karar verir. Dedektif Constance'ı izler ve onun Martel ile olan ilişkisinin belgelerini Ed'e sunar. Ed aldatılmanın acısı ile sarsılırken Constance'da Martel tarafından aldatılmanın vermiş olduğu acı ile yapmış olduğu hatanın farkına varır. Ancak âşık olduğu için Martel'i kıskanır üzerine saldırır. Bu saldırıda bir baştan çıkarma ile son bulur. Sevişmeden sonra yine çetrefilli duygularla terk ettiği Martel'in evini bu sefer davetsiz bir misafir; Ed ziyaret eder. Martel Ed'i içeri davet eder. Evin içine dikkatlice göz gezdiren Ed odalardan birinde dolaşırken kendisinin yıllar önce Constance'a hediye ettiği bir süs eşyasını görünce şok olur. Bir süre hareketsiz kalır sonrasında ise elindeki süs eşyası ile Martel'in kafasına vurarak onu öldürür. Sonrasında delilleri yok eden Ed Martel'e Constance tarafından gelen mesajı dinler. Connie ağlamaktadır. Bu ilişkiyi böyle devam ettiremeyeceğini söyler. Martel'in cesedini şehrin dışındaki bir çöplüğe atan Ed çocuğunun gösterisine gider. Eşine bakar. Constance adeta bir melek gibi saf ve masum görünür Ed'in gözüne. Tekrar vefakâr bir anne ve sadık bir eş temsili ni üstlenen Constance ailesine geri döner. Aile toplantıları hız kazanır. Bu kısa süren aşk macerasından sonra tekrar ideal bir eşe dönüşür. Ta ki günün birinde evine gelen polisler Martel'in öldüğünü ve bu yüzden ifadelerini almalarını gerektiğini söyleyinceye kadar. Eşi ile ortak ifade veren Ed polisleri gönderir. Eşinin ceketini kur temizlemeciden alan Connie içinde Martel ve kendisinin ilişkilerini belgeleyen fotoğrafları görür. Ve Ed'in baştan beri her şeyi bildiğini anlar. Yaşamış olduğu ilişkiden dolayı pişmanlığı artar. Sonrasında eşinin kendisine, kendisinin ise Paul'e hediye ettiği süs eşyasını görür. Ed'i Martel'i öldürmekle suçlar ancak Ed amacının onu değil kendisini öldürmek olduğunu hınçla ağlayarak itiraf ettiğinde büyük bir suçluluk duygusu ile sessiz kalmayı tercih eder. Bu suçluluk duygusu Connie ile Ed'i aynı düzlemde birleştirir. Connie Martel ile olan her şeye sünger çekerken Ed polise teslim olacağını söyler. Ancak Connie eşinin bu cinayeti işlemede asıl suçlunun kendisi olduğunu düşünerek buna izin vermez. Bu sırrı taşıyacaklarını söyler. Oysaki Ed bu sırrı kimse bilmeseydi kendilerinin bileceğini söyler. Bunun üzerine sadakatsizlik ve

işlenen cinayetin getirmiş olduğu pişmanlık ve yıkılmışlık duyguları ardı ardına verilir. Her şeye rağmen işbirliğini sürdürürler, artık her çalan polis sesi ile irkilen bu çift geride bırakılan ve simgesel anlamda ölümüne sebep oldukları tüm duyguları, vicdanlarının sesine kulak vermeyerek örttükleri gizli bir işbirliği ile taçlandırır.

Unfaithfull filmi, Amerikan rüyasının yansıması Banliyö yaşamına ve onun merkezini oluşturan çekirdek aile kurumuna dışıl ve eril temsillerin dönüşümü üzerinden bakan ve bu dönüşümün getirdiği ikiyüzlülük, sadakatsizlik, yabancılaşma kavramlarını tüketim toplumunda yaşanan simgesel ilişkinin yokluğu bağlamında tartışmaya açan bir filmidir. Tüketim sistemi içerisinde dönüşüm geçiren kadın ve erkek kimliğinin, ilişkilerin geleceğini belirlemede oynadığı rol ile etik ve ahlaki açıdan aldatmayı sosyolojik bir boyuta taşır. Eril ve dışıl kimliklerin temsiliyeti ve dönüşümü üzerine geniş çaplı bir okuma yapmaya olanak veren film simgesel iletişim tarzlarının yapı sökülümüne uğradığı Amerikan toplumlarında ortaya çıkan iletişimsizliği kişilerin birbirlerine sunduğu armağanlar bağlamında ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda filmde gerçekleşen aldatma edimi de simgesel anlam taşıyan nesnelere üzerinden okunmaya açıktır.

Amerikan rüyasının sunmuş olduğu zenginlik, statü, lüks eşyalar, mükemmel bir aile formu ile tatmin olmaya yönelik bir ideolojik yaklaşım simgesel olanın sistem dışında kalmasına ve tüm yaşamın, kişilere olaylara ve nesnelere önceden biçilen bir gerçeklik düzlemi çerçevesinde oluşmasına neden olmuştur. Bu gerçeklik düzlemi simgesel düzeni ve onun getirmiş olduğu baştan çıkarma vb. unsurları yaşamın içinden çıkararak yerine üretimin gerçekliğini koymaktadır. Simgesel anlam taşıyan her şeyin ikinci konuma düşmesi insanlar arasındaki iletişimin niteliğini azaltmaktadır. Bu yüzden kadın erkek ilişkileri ve şiddet eylemleri simgesel bir düzlemde ancak armağanlar üzerinden yapılacak bir okuma ile aydınlatılabilmektedir. Bu bağlamda Unfaithfull filmi aldatmanın heyecan verici ve baştan çıkarıcı yanına yaptığı vurgu ile seyirciyi sabit konumundan çıkmaya ve empati yapmaya zorlarken, daha geniş anlamı ile hem Amerikan toplumunun ve aile kurumunun yozlaşmasını hem de aldatmanın etik ve ahlaki yönünü tartışmaya açar. Tüm bu tartışma filmde simgesel anlamı olan armağan tarafından verilmektedir. Kişilerin birbirlerine verdikleri armağanlar bir aşk ilişkisini başlatma isteğinden tutun da gizli bir işbirliği sonucunda yapılan suç örtmek amacı ile dahi kullanılmaktadır. Kısacası simgesel anlama sahip Armağanlar Unfaithfull filminde aldatma, cinayet, aşk, suçluluk duygusu ve işbirliği ve daha birçok duygunun temsiliyi üstlenmektedir. Armağanların simgesel işlevleri vardır. Armağan onu veren için de alan için de çok büyük anlam taşımaktadır. Armağanı

reddetmek, bir başkasına vermek ahlaki, etik, duygusal... Kısacası her anlamda yapılmaması gereken bir davranıştır. Bu filmde de armağan üzerinden giden bir okuma bu tespitin doğruluğunu kanıtlar.

Filmde nesnelere simgesel anlamda ilk kullanılışı Martel'in bir anı olarak Constance'a bir kitap armağan etmesi ile başlar. Ömer Hayyam'a ait bu eser Constance ve Martel arasında başlama ihtimali olan bir ilişkinin göstergesidir. Öyle ki Constance kitaptan pasajlar okuyarak kitaba metafizik bir anlam ithaf etmektedir. En sonunda da kitabın içinden çıkan telefon numarası Constance için bu simgesel anlamın işlevini tamamladığını gösterir. İkinci olarak filmde çok önemli bir yeri olmayan ancak Connie'nin Ed'e almış olduğu mavi kazak vardır. Bu armağanların zamanlamasının her Martel ziyaretinden sonra olması ise aslında bir tesadüf değildir. Constance'nin almış olduğu bu armağanın gerisinde Martel ile yaşadığı ilişkiden yaşadığı suçluluk duygusu ve Ed ile kendisi arasında küllenmiş olan aşk ilişkisini yeniden canlandırma arzusu yatmaktadır. Kendisini içine düştüğü döngüden kurtarması için yaptığı bu sessiz çığılı doğru okuyamayan Ed ise tutku ve baştan çıkarma oyunlarının yerine Constance'a ihtiyacı olan en son şeyi, sevgisini sunar ki bu o an için Constance'a fazlası ile yetersiz gelmektedir. Sonuç olarak armağanların tutku ve aşka neden olamaması nesnelere tutku ve aşktan yoksun oldukları anlamına değil, Constance ve Ed arasında yaşanan aşk ilişkisinin eski sıcaklığını kaybederek temsillere hapsedilmesinden kaynaklanmaktadır.

Nesnelere simgesel kullanımına ilişkin son örnek ise Ed'in Constance'a yıllar önce armağan ettiği bir süs eşyasıdır. Constance, Ed ve Martel arasında sürekli yer değiştiren bu süs eşyası son olarak tekrar ait olduğu yere, eve döndüğünde artık ilk anlamından oldukça farklı şeyler ifade edecektir. Ed Constance'a bir sürü süs eşyası almıştır. Ancak Constance'nin Martel'e hediye ettiği süs eşyasının Ed için özel bir anlamı vardır. Onu farklı kılan, süs eşyasının gizli bir bölmesinde Ed tarafından Constance'a 25 yıl sonra okuması için bırakılan nottur. Bu nottan haberi olmayan Constance kendisine alınan onlarca süs eşyasından birisini Martel'e vermekte beis görmez. Tüketim toplumu her şeyi ucuzlaştırmaktadır. Seri üretim nesnelere hepsi birbirine benzemektedir. Bu bakış açısına sahip Constance bu yüzden kendisine verilen özel armağanı bir başkasına kolayca verebilmektedir. Tıpkı tüketim sisteminin herkese demokrasi sunması, herkesi farklılaştırma söylemi ile aynılaştırması gibi. Zaten Ed'i sinirlendiren ve bir cinayet işlemeye kadar götüren şey de tam anlamı ile Constance'nin kendisini aldatması değildir. Ed Martel'i sorguya çekerken iki şeye kızar. Birincisi Constance'nin Martel'le onun hakkında konuşması ikincisi ise Ed için

simgesel anlamı olan bir süs eşyasını Martel'e hediye etmiş olması. Her ikisi de, iki insan arasındaki simgesel iletişimin bir yabancının alanına sokulması demektir. Bu armağana yönelik büyüün bozulmasına yol açmıştır. Simgesel nesneye verilmeyen değer ve onu bir başkası ile değiştirme her türlü aldatmayı kabul edebilecek olan şiddetten uzak modern koca Ed'i çileden çıkartmaya yeter. Çünkü simgesel anlamı olan nesne kişiye ait olan en özel şeydir ve bu en özel şeyi Constance'a veren Ed tüm mahreminin bir başkasına açılmasına dayanamamıştır. Ed'i şiddete yönelten şey armağanının değer görmemesidir. Bu yüzden hedefini şaşırarak Martel'i öldürmüştür. Her anlamı ile modern bir erkek olan Ed'in armağanların anlamını yitirdiği bir evrende halen bir armağan için kendi duygularını açığa vurabilmesi ve özel hayatının sınırlarını korumak istemesi sessiz kitle olarak adlandırılan Batı toplumları için umut verici bir gelişmedir. Constance'nın yapmış olduğu tüm ucuzlaştırmalara karşın Ed'in halen içgüdüleri ile hareket edebilmesi ve kendisine çok uzak olan şiddet olayını gerçekleştirmesi görmüş olduğu Amerikan rüyasından hayal kırıklığı ile uyanan sessiz yığınların kendisini ilgilendiren acılarda duyarsız kalamadığını ve aynı acıyı çeken insanlarla empati yapılabileceğini gösterir. Ancak süs eşyasının ifade ettiği simgesel anlam Ed'in duymuş olduğu hayal kırıklığının dışavurumu olarak da kalmaz. Suç mahallinde delil bırakmamak adına Ed'in tekrar eve getirdiği süs eşyasını gören Constance cinayeti işleyenin Ed olduğunu anlamıştır. O andan itibaren süs eşyası artık ne Ed için Constance'a vermiş olduğu armağan ne de Constance için Ed'in duygularını hiçe sayarak Martel'e vermiş olduğu armağan olarak kalmaz. Bu armağanın yeni anlamı yalnızca Ed ve Connie'nin bildiği bir gerçeğin, yaşanılan sadakatsizliğin ve işlenen cinayetin göstergesi olmuştur. Bu nesneye ithaf edilen simgesel anlam ilk anlamlarından sıyrılarak Constance ve Ed'in içinde yaşamış oldukları yaşamı terk etmemek ve hapse girmemek adına yaptıkları gizli anlaşma ve işbirliğinin simgesi olmuştur. Ortaya çıkan cinayetten sonra kendi suçluluk duygularını örtmek isteyen Ed ve Constance tıpkı tüketim toplumu ile işbirliği yapan kitleler gibi işbirliği içine girmişlerdir. Ed ve Constance'i aynı düzlemde birleştiren suçluluk duygusu, ikiyüzlülük ve vicdan sorgulaması ise süs eşyasında simgeleşmiştir. Bu bağlamda filmin alt metni, tüm bir Amerikan toplumunun iktidarlara yapmış olduğu işbirliğinin temelinde karşılıklı çıkara dayalı bir ilişkinin varlığını gözler önüne serer.

Filmin finalinde izleyici, vicdan azabı içindeki çiftin bir karakolun önünde geleceğe dair yaptıkları duygusal konuşmaya şahidi olur. Film Simülasyon evrenine ait olan her film gibi açık uçlu biter. Kendi aralarındaki işbirliğini sona erdirerek vicdanlarının sesini dinleyip dinlemediklerini göremeden film yine simülasyon evrenine ait

olan bir anlatı formunu devreye sokar. Martel ile Constance çarpışmadan hemen sonra birbirlerine gülümsemektedirler. Bu arada Constance geçen taksilerden birisine el eder. Taksi durur. Taksiye binerek uzaklaşan Constance Martel'e bakarken son bakışta aşkı yaşar. Böyle bir sahnenin varlığı hem simülasyon evreninde tüm yozlaşmışlıklara rağmen filmin sonunu mutlu bitirme çabası hem de tesadüflerin günümüz dünyasında kapladığı yeri vurgulamak adına kullanılmıştır. Film bu tarzı ile Rent Lola ve Benjamin Button gibi bir çok filmle de ortak zeminde buluşmaktadır. Tüm bu soru işaretlerine karşın simgesel anlamda gülümseyişlerin değiş tokuş edilmesi ise simülasyon evreninin tüm kaotik yapısına rağmen o kısacık anda baştan çıkarmanın varlığını ortaya koyar.

2.5.4. American Beauty- “Simülasyon Evrenini Simgesel İlişkiler Bağlamında Aşma Çabası”

Bir Amerikan rüyası olarak sunulan Banliyo sisteminde simgesel evrene ait tüm gerçekliğin ve empati duygusunun yerini alan tüketim toplumunun küçük bir izdüşümü olan aile kurumunu, teknoloji ile yüceltilmiş, iyi yaşama koşulları ile yapaylaştırılmış zihinsel ortamda etik, estetik açıdan irdeleyen American Beauty (1999) filminin başrollerini Kevin Spacey ve Annette Bening yönetmenliğini Sam Mendes yapmaktadır. Film en iyi film dahil olmak üzere 5 dalda ödül kazanmıştır.

Filmin başlangıç sahnesinde Banliyö yaşamının genel planı izleyicinin gözlerinin önüne serilir. Bu genel görünüşe anlatıcının yani Lester Burnham'ın sesi eşlik eder. Lester seyirciye mahallesini, yaşadığı yeri çevresini, eşini ve kızını tanıtır. Lester (Kevin Spacey), bir magazin dergisinde yıllardır yazar olarak çalışmaktadır. Aynı işi gibi uzun süreli evliliğinde de artık cinsel bir tatmin bulamadığı için, kendi kendini tatmin etmeyi, evliliğine yeni bir soluk kazandırmaya tercih etmektedir. Lester'a göre ne eşi ne kendisi ne de kızı yaşamış oldukları hayattan memnun değildir. Bu yüzden ailesinin üzerine çöken bu mutsuzluktan kendisini sorumlu tutmaktadır. Ancak tüm sorumluluklarını yerine getirebildiği takdirde daha iyi bir iş daha iyi bir eş ve daha iyi bir baba olabileceğini düşünmektedir. Bunları karşılayamayacak kadar yorgun ve mutsuz hissettiği zamanlarda ise kendisini tam anlamı ile bir kaybeden olarak tanımlamaktadır.

“Hem karım hem de kızım benim dev bir kaybeden olduğumu düşünüyorlar”(American Beauty)

Arabaya gelirken çantasını ve içindekileri düşüren Lester'a, karısının aşağılayarak baktığı sahne onu, tamamen haklı çıkarır. Karısı Caroline Burnham (*Annette Bening*) baştan çıkarılmaktan korkan, cinsellikten soğumuş kendini bahçe ve emlak işlerine adanmış bir kadındır. Hayal kırıklığına uğramaktan korktuğu için bastırıldığı arzu-

larını erkek egemen toplumdan iktidar ve güç talep ederek gidermeye çalışmaktadır. Erkek egemen toplumda kendisine rol model olarak gördüğü ve içten içe ilgi duyduğu Emlak kralı Buddy Kane'e gıpta ederek ona benzemeye çalışmaktadır. Gerçekte ise Buddy Kane'e değil onun tüketim zihniyeti tarafından oluşturulmuş imajına tapmaktadır. Kane gibi olmak yani başarı merdivenlerini hızla tırmanarak bir kaybeden olmadığını kanıtlamak için kendisine rol model olarak aldığı Kane'nin mesleğini icra etmektedir. Bunu yaparken de sistemin kendisine sunduğu kolay yoldan yükselebilenin şartlarını yerine getirir; kötü evleri güzel bir sunumla pazarlamak. Bunun içinde etik olmayan tüm davranışları sergiler; evin özelliklerini abartan ilanlar vermek, müşterileri manipüle etmek ve yalan söylemek gibi. Tüm bunlara rağmen satış yapamadığında ise ağlar ve kendisini cezalandırır. Bu durum iktidarın bireyi bir sınav sistemine tabi tuttuğunu kanıtlamaktadır. Bu bağlamda Caroline'in emlak kralına ilgi duyması çok normaldir çünkü emlak kralı Caroline için bir sınavdır. O, bu sınavı aşarak toplumsal anlamda statü atlamayı beklemektedir. Lester'ın kızı Jane (*Thora Birch*) ise her ergen gibi sorunludur. Anne ve babası ile ilişkisi tıpkı banliyö yaşamının kendisi kadar sahte ve yüzeyseldir. Hayatındaki hiçbir şey, ne evliliği, ne kızıyla ilişkileri, ne de işi yolunda gitmeyen Lester kendisini tam anlamı ile bir kaybeden olarak nitelendirmektedir. Bir kaybedenin gözleri ile yaşamına baktığında kendisine acıyan, var oluşunu dikkate almayan bakışları⁷ daha çok hissetmektedir. Varoluşu ile ilgili her şeyin kendisini küçük düşürdüğünü hisseden Lester son bir umutla kızının arkadaşı Angela'ya gönlünü kaptırır. Bu küçük, bilmiş kızla fantezilerinde yaşadığı ilişki; yan komşuları Ricky Fitts'le tanışmasıyla tüm yaşamında bir gerçeklik etkisi yaratır. Ricky'nin başına buyrukluğu ve kuvvetli iradesi, Lester'in onu, kendisine rol model almasına neden olur. *Peter Hanson'un* (Hanson, 2003) deyişi ile bütün arketipleri ele alan *American Beauty* filmi, onları alabildiğine değiştirir. Filmin başından sonuna doğru karakterlerin yaşadığı dönüşümler aslında hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmamasından kaynaklanmaktadır.

James Berardinelli (*Berardinelli, 1999*) yıllar boyunca birçok filmde mutluluğun sembolü olarak temsil edilen beyaz çitlerin, küçük şirin bir evin ve mutlu bir çekirdek ailenin ideal görüntüsünün Amerikan banliyölerine ait karanlık gerçeği hapis tuttuğunu, onu sakladığını ifade eder. Banliyö yaşamı İkinci Dünya Savaşı sonrasında özellikle Amerikan toplumunun rüyasını temsil eder. Güzel bahçeli bir ev, anne baba çocuktan oluşan çekirdek aile, mutlu gülen yüzler, sadık bir eş, sadık bir ev köpeği, iyi bir eğitim, gelecek vaat eden bir şirkette kariyer yapmak vb. fakat bu yaşam biçimi Berardinelli'nin deyişi ile parçalanmış ümitler, bastırılmış gereksinimler ve yerine getirilmemiş istek-

⁷ Evde kızı ve karısı, işyerinde patronu.

lerin yarattığı bir kâbusa dönüşmüştür. Çünkü ideal görünümü sürdürebilmek için riya-kârlık, anksiyete, kaygı, fonksiyon bozukluğu gibi belirtileri gizlemek gereklidir. Bu nedenle yazar yüzeysel ilişkilerin daha derindeki çatışmaları gizlediğini ifade eder. Bu ikiyüzlülüğün kaynağı ise Amerikan toplumlarında özellikle de banliyölerindeki simgesel ilişkilerin yokluğundan kaynaklanmaktadır. Simgesel anlamların yerini sözde bir mutluluk ve tüketim toplumunun vermiş olduğu bir gerçeklik duygusu almıştır. Daha da yakından bakıldığında tüketim toplumunun minimal düzeydeki yansıması olan Burnham ailesi içerisinde de simgesel iletişim biçimlerinin yerini, sistemin değer paradoksunun; İtalyan ipeği ile kaplanmış kanepeler, gösterişli yemek takımları, ahşap yemek masası, mobilya raflarında sıralanan gösterişli biblolar, şık abajurlar, hafif mum ışığında yenen akşam yemeği ve tüm bu nesnelere tamamlayan davranış biçimlerinin aldığı görülür. Uzamı ve mekânın bütünü kapsayan eşyaların sıklığı bolluğu ve düzenli yerleşimi insan ilişkilerinin spotaneliğini alıp götürmüştür. Bunların yerine güç ve iktidar ile ilintili tüm nesnelere ve davranış biçimlerine simgesel olanın yerine geçmiştir.

Goudreau'ya (Goudreau, 2010) göre anlamlı sembolik düzene ait bir dünyanın görece yokluğu, dünyayı sosyal ilişkilerin kurulmasından yoksun bırakır. Toplumlar teknolojinin ütopyik bir gelecek getirdiği düşüncesine takılı kalmışlardır. Teknolojinin getirmiş olduğu inanç, gelişime duyulan inançtır. American Beauty, hem bu ilerlemeye olan inancını koruyan hem de artık ideolojilerin ölmüş olduğunu fark eden insanları konu edinir. Banliyö yaşamı filmde kolay bir yaşam düşüncesi, teknolojik konfor; laminant parke, özel çim makineleri, otomatik garaj vb. ile mükemmel biçimde temsil edilmektedir. Goudreau'ya göre bu yaşam alanının temsilleri topluluk ruhu ve gerçek mutluluk açısından belirsizliği örneklemeye başlamaktadır. Banliyö ortamında yaşamak nadiren kolektif ilişkiler kurulmasına neden olur. Komşuların haline genellikle ilgisiz kalınırken konutların özelliklerine daha fazla özen gösterilir amaç pürüzsüzce çekip çevrilebilen şeyleri halledilebilmektir oysa insanlar evler gibi deşillerdir pürüz çıkarabilirler. Birbirlerinin sorunlarına sırt çeviren Amerikan toplumu daha özeldir Banliyöler, daha da özelede Lester ve ailesi bu yüzden mutsuzdur. Tüm bu gösterişe karşın zaman zaman özellikle Lester'ın kendisine ve ailesine dayatılan gerçeklik algısının dışına çıkma çabası evin çeşitli yerlerine yerleştirilen nostaljik aile fotoğraflarının varlığı ile anlam kazanır. Kendi eksikliklerinden ötürü suçlayacakları yapay ötekiler bulmaya çalışan aile üyeleri kendi iç seslerine kulak vermeyi akıllarından geçirmezler. Kendisine suçlayacak bir öteki bulmak istemeyen, kendisinde bir şeylerin yitmiş olduğunu ilk fark eden kişi ise yine Lester'dır;

“Ben bir şeyleri kaybettim, ben her zaman böyle ağır başlı hissetmedim”(American Beauty)

Amerikan banliyölerindeki yaşam bir zaman sonra, özellikle çocukluğun ve gençliğin o aykırı dönemlerinden sonra belirli bir felç durumuna uğrar. Çünkü bu evrenin insanları aslında çok mutlu görünmelerine rağmen bunalım içerisindeyler. Ve tıpkı sistemin kendisi gibi hareketsizliklerini (Virilio, 2003) gizlemek için mutluymuş gibi davranmakta birden çok iş ile uğraşmaktadırlar. Berardinelli mutluluk, gençliğin yapay bir rahatlık düşüncesine ve mutluluğun sürekliliği için tekrarların uyuşturuculuğuna kurban edildiğini belirtir. Ancak sorun bu yapay mutluluk evreninde döngüyü sürdürebilmek için gerçekten de bu evrenin kendisi kadar yapay olmak gerektiğidir. Ne bu evrenin kendisi kadar yapay ne de bu evrenin kendisi kadar mutlu olabilen Jane ve babası yemek masasında tartışır. Jane babasının ilgisizliğinden ve yapmacık tavırlarından sıkılmıştır. Masadan kalkar. Mutfağa gider peşinden giden Lester onunla iletişim kurmaya çalışır. Bu esnada baba kızın görüntüleri başka biri tarafından görüntülenmeye başlar. Bu sahne Lester’in evinin kamera ile çekildiği ilk sahnedir kamera yavaşça, kendisinin varlığından habersiz olan baba ve kızın ilişkilere odaklanır. Kamerayı tutan kişi Burnham ailesinin karşısındaki eve yeni taşınan Fitts ailesinin tek oğlu Ricky Fitts’den başkası değildir. Ertesi gün Jane kendisini takip eden bir çift gözden habersiz gösteri yapacağı maç için hazırlık yaparken Lester ve Caroline de Jane’in gösteri yapacağı basketbol maçına giderek ona sürpriz yapmaya karar verirler. Orada olmanın gereksizliğine inanarak gitmekte sabırsızlanan Lester amigo kızların şovunda Jane’in yakın arkadaşı Angela’yı görür ve bir anda ona vurulur, uzun zaman önce yaşadığı duygular tekrar beynine hücum eder. O andan itibaren her yerde onu düşlemeye başlamıştır. Angela’nın gül yaprakları ile kendisini sunduğu erotik imgeleri, Lester vasıtası ile izleyicinin de hayal dünyasına girmiştir. Gül yaprakları ile kendisine sunulan bu genç kız Lester’in içinde uyanan arzuların somutlaştırılarak seyirciye yansıtılması ve Lester’in kendi içindeki boşluğu doldurabilmek için fantezisini kurduğu kocaman bir illüzyonun eseridir. Güller içinde uzanan Angela, küvette güller içindeki Angela, baştan çıkarıcı Angela... Amerikan rüyasının yaratmış olduğu güzel, sarışın genç kız algısı yıllar sonra Lester’in tüm dimağını kapsayarak, bu fanteziyi Angela üzerinden gerçekleştirmesine olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda Lester’in illüzyonu sistemin yarattığı star kültürü ile birebir özdeşleşmektedir. Lester yatağında Angela’yı düşünürken Jane babasının Angela’ya olan ilgisini belli etmesinden dolayı özür diler. Oysa bu durum Angela’nın hoşuna gitmiştir. Hatta bunu normal bulduğunu söyler. Angela her fırsatını bulduğunda cinsellikten konuşan, yattığı erkekleri anlatan kısacası cinsel öz-

gürleşmeyi ve kadın kimliğini, kadın özgürlüğünün kendisi ile karıştıran sistemin geveze bir temsilcisidir. Dış görünüşü güzel olan birçok şey gibi kendine güvenlidir ve bu özgüvenin ardında maskelerle gizlenen büyük bir yalan vardır. Angela'ya göre eğer tanımadığı insanlar ona bakıp becermeyi düşünürlerse, bu durum onun bir model olabileceği anlamına gelecektir. Bu da iyi bir şeydir çünkü sıradan olmak kötüdür. Oysaki bu düşüncesi onu sıradan yapmaktadır. Ondaki farklılığı tek gören kişi Lester'dır. Ancak Lester'da onda model olma kapasitesini değil kendi duygularının bir yansımasını görmüştür. Tıpkı Ricky'nin Jane'i farklı bir biçimde keşfetmesi gibi. Lester Amerikan güzelinin ardında yalnızca kendi arzusunun gerçeğini görmeyi arzulamaktadır. Lester'ın kişiliği ve bakış açısı bu yanılsama düzeyinde arzu ile yeniden yapılanacaktır.

Arzularının etkisi altındaki Lester ertesi gün Caroline'nin de ısrarı ile kodamanların katıldığı bir partiye eşlik eder. Caroline burada uzun zamandır ilgilendiği ancak duygularını açmadığı emlak kralı Buddy Kane ile karşılaşır. Caroline içeride emlak kralı ile birlikte iken Lester yeni tanıştığı karşı komşusu ile birlikte barın arka tarafında esrar çekmektedir. Ricky'nin aynı gece sorgusuz sualsiz işi bırakması onu Lester'in gözünde bir kahraman yapar ve o andan itibaren yaşamında daha radikal kararlar almaya başlar. Bu esnada Lester'ın davranışlarına katlanamayan Caroline de emlak kralı Buddy Kane ile ateşli bir ilişkiye yelken açacaktır. Caroline ve Buddy Kane arasındaki ilişki iktidar, egemenlik vb. söylemlerle taçlanır. Caroline, Buddy Kane'den hoşlandığı için değil, onun imajından hoşlandığı için onunla birlikte olur. Kane ile Caroline'in yaşadıkları ilişki sistemin dilinden iktidar paylaşımı olarak ilerler. Caroline güç ve iktidar isteğinin altında büyük bir duygusal boşluk yaşamaktadır. İçinde çatışan baştan çıkarma ve birikim güçlerinden birikim her defasında üstün gelmektedir. Bedensel anlamda ruhu gerilim ile dolu olan bu kadın iktidarın (Kane'nin) kendisine sahip olarak bu gerilimi atar. Gerçekten de ilişkileri çabuk gelişip yatakta son bulan bu çiftin paylaştıkları tek şey birbirlerinin cinsel libidosu ve bu libidonun sosyal yaşamdaki yansımalarıdır. İktidar ve güç için iyi bir imaj yaratmak şarttır. Gücü elinde tutmak ise tüketim toplumunda şiddetle, psikanalizde ise cinsel iktidar ile özdeşleşen tabancaya sahip olmakla gerçekleştirilebilir. Bu söylemi benimseyen ikili gücü elinde tutmak amacı ile silah poligonuna gitmeyi sıklaştırırlar. Bu söylem psikanalitik bir okumaya tabi tutulursa, Caroline, erkeğe ait olan fallusu elde etmeyi başarmıştır. İktidar en sonunda onunundur. İktidarın gücünü simgesel ilişki biçimine tercih eden Caroline için baştan çıkarma ve çıkarılma gerçekten de uzak bir ihtimaldir. Bu arada kendisine yeni bir kahraman yaratan Lester'daki değişim başlamıştır. Önce iş yerinde şefi ile konuşur, ona kendi-

sinden istenen mektubu yazmış olduğunu belirtir. Mektupta yazarlar Lester'ın geleceğini mahvedebilecek cinstendir. Mektubu okuduktan sonra yöneticisi Lester'ı kovar ancak Lester onu tehdit ederek, bir yıllık maaşını karları ile birlikte almayı garantiler. Lester işi bıraktıktan sonra evine gelmiştir. Jane yemeğe geç katılır. Caroline işi bırakmasından ötürü sürekli Lester'ı suçlar. Ona göre imaj her şeydir ve Lester Jane'e doğru bir model olmayı başaramamıştır. Sinirlenen Lester en sonunda dayanamaz, tabağı duvara fırlatır ve yemek masasından kalkıp gitmek isteyen Jane'i bağırarak yerine oturtur. İkinci çözüme Jane ile annesi arasında yaşanır. Carolyn üzgündür ağlayarak Jane'in yanına gider ancak Jane her zamanki isyankâr tavrını takınır annesine karşı. Bu yüzden gerçekten acı çeken annesinin duygularını anlayamaz. Jane kendi dünyasını ailesinden ayırma takıntısını en uç noktalara taşıyarak kendi yabancılaşmasını yaratır. Ancak çerçevenin her dışına çıktığında kendi yalnızlığı ile baş başa kalır ve bu yalnızlığı, anne babasını suçlarken bile onlara ne kadar ihtiyacı olduğunu gösterir. Berardinelli, Banliyö toplumundaki çocukların koruduklarını sandıkları yalnızlıkları ve özel hayatları ile aslında sahte gösterişlerinin en büyük kurbanları olduğunu belirtir.⁸ Jane tüm bu kaostan yakın arkadaşı Angela'nın desteği ile çıkmayı düşünmektedir. Bu yüzden onu evine misafir eder ancak oda kapısının dışında davetsiz bir misafir vardır. Kulağını Jane'in odasının kapısına dayayan Lester'ın amacı Angela'nın kendisi hakkında söylediklerini duymaktır. Angela Jane'in babası için eğer biraz göğsünü ve kollarını geliştirirse onu tamamen beceririm der. Gülerler. Tam bu esnada iki kız bir ses duyup, balkona çıkarlar. Ricky yere kocaman harflerle, ateşten Jane yazmıştır. Jane, şimdi bizi videoya alıyor olmalı der ve pencereden çekilerek masasına oturur. Angela ise videoya alındığını düşünerek pencerenin önünde erotik bir şekilde dans etmeye başlar. Ancak Ricky'nin hedefi o değildir. Kamera Angela'nın vücudunun bıraktığı boşluktan hareket ederek Jane'in makyaj aynasından kameraya yansıyan gülüşüne odaklanır. Jane'in gülüşüne odaklanan Ricky birçok kuramcının yorumladığı gibi kamerasını bir iktidar ya da gözetleme aracı olarak kullanmaktan ziyade simgesel iletişimin tam anlamı ile yitirildiği bir dünyada, simgesel olanı tekrar keşfedebilmek ve Jane'in yazgısına ortak olabilmek adına kullanmaktadır. Bu yüzden kamerasını sistemin ürettiği nesnelere, güzellik algılarına ya da tüketim toplumunun güzellik imajını

⁸ Peter Hanson gen-x filmleri üzerine yapmış olduğu araştırmalarda geleneksel Amerikan ailesinin dönüşümünün sonucunda milyonlarca çocuğu sarsan usanç duygusundan bahseder. Hiç kuşkusuz Jane'in anne ve babasına karşı duyduğu usanç duygusunda değişen toplumsal koşullarına rağmen anne ve babasının geleneksel ile modern değerler arasında kalmış sahte kalıplar kullanması vardır. Ergenlik aslında bu sahteliğin içinde yaşamaya verilen bir tepkidir.

yansıtan Angela'ya değil sistem dışı olan Jane'e yönlendirir. Burada amaç haz almak değil güzellikleri keşfetmektir. İktidar ancak bakılan nesnenin bakışın farkında olup ona teslim olması ile tanımlanabileceken, Ricky'nin kamerası yalnızca farklı ve güzel olan şeyleri kayda almak isteyen bir çift gözün bakışıdır. İlginç olan Jane'in kendisi ya da yaşamı değil Ricky'nin Jane'in yaşamına kamerası ile katılmasıdır. Ricky, *Goudreau*'ya göre filmin ana temasını gözden geçirmek için bize bir yol sağlamaktadır. Ricky'nin amacı dünyanın ne kadar güzel olduğunu görmek ve göstermektir. Filmin ana fikri, bu dünyada var olan her şeyin; nesnelere, insanların, hayvanların, ilişkilerin vb. simgesel bir anlamı olduğudur. Her şey onları simgesel düzende tutup tutmadığımızı bağlıdır. Ricky kamerasına bazen ölmüş bir kuşu bazen soğuktan donmak üzere olan yaşlı bir kadını alır. Böyle şeyler ona göre güzeldir. Yaşamın kendisini anlatır. Böyle şeyleri neden kaydettiğini soran Jane'e çünkü böyle bir şey kaydettiğinde tanrı sana bakıyormuş gibi olmaktadır der. Ricky'nin filme aldığı en güzel şey bir poşettir. Ricky'e göre bu poşetin bir ruhu vardır. Rüzgârda bir oraya bir buraya sallanır. Kendisini müziğin akışına bırakmış bir insan gibi, tüm duyguların üzerinden akıp gitmesine izin veren bir çocuk gibi... Bu poşette yaşamın içerisinde başına gelen her şeyi olgunlukla kabul eden bir insan gibidir. Duyguların içinde yüzmektedir. Bu yüzden onu izlemek ve güzeldir. Ricky bunu şöyle ifade eder:

-O günlerden biriydi. Neredeyse kar yağmaya az kalmıştı ve havada bu elektrik vardı. Neredeyse onu duyabilirsin. Değil mi? ve bu torba sadece... Benimle dans ediyor, ufak bir çocuğun onunla oynamasını ister gibi, 15 dakikalığına. O gün farkına vardım ki. Hayatın dışında şeyler var ve bu inanılmaz hayırsever güç... Korkmak için bir sebep olmadığını bilmemi istiyordu... Hiç. Video küçük bir özür, biliyorum, fakat hatırlamama yardımcı oluyor. Hatırlamaya ihtiyacım var. Bazen dünyada... Çok fazla... Güzellik var. Onları alamayacağım gibi hissediyorum... ve kalbim... hemen bir... mağaraya giriyor. (American Beauty)

Gözleri dolan Ricky ve Jane arasında yakınlaşma yaşanırken evin tam karşısında Kane ile geçirmiş olduğu iktidar ve güç odaklı eğlencenin sonrasında eve gelen Caroline arabasını eski model bir Pointac ile takas eden Lester'ı bulur. Caroline yıllar sonra ilk kez Lester'a farklı ve çekici gelmiştir. Lester Caroline'i baştan çıkarmak için harekete geçer ancak sistemin iktidar ve güç anlayışına saplanıp kalan Caroline için ne simgesel ilişki biçimleri, ne armağanlar, ne de bunların türevi olan baştan çıkarma oldukça uzak bir şeydir. Bunu ikilinin arasında geçen şu diyalog da kanıtlar.

—Tanrım, Carolyn. Ne zaman bu kadar... Neşesiz oldun?

—Neşesiz mi? Neşesiz değilim. Benim hakkımda bilmediğin çok şey var... Bay Yakışıklı. Hayatımda çok eğlence var.

—O kıza ne oldu. Arkadaş partilerinde sıkıldığı zaman yalandan numaralar yapan kıza? İlk apartman dairesine taşındığımızda koşarak çatıya çıkan... Trafik helikopterlerine ışık tutan kıza? Tamamen unuttun mu o kıızı? Çünkü ben...

—Lester, birayı kanepenin üzerine dökceksin.

—Eee ne olmuş? Sadece bir kanep.

—4,000 dolarlık bir kanep, İtalyan ipeğiyle döşenmiş. Bu sadece bir kanep değil. —Sadece... Bir... Kanep! Bu hayat değil! Bu sadece laf ve senin için hayattan daha önemli. (American Beauty)

Tüketim toplumundaki her birey gibi Caroline'de kendisine kimlik edinebilmek adına sistemin kendisine sunmuş olduğu ayna konsollarını, ahşap mobilyaları, ünlü sanatçıların imzaladığı sanat eserlerini ve nihayetinde 4000 dolar değerinde İtalyan ipeği ile kaplanmış bir kanepeni bütün bir simgesel yaşamın yerine koyar. Sistemin sunmuş olduğu gerçeklik algısını içselleştirerek içi boş nesnelere derinlik aramaya çalışan Caroline simülasyon evreninde gerçekte varolmayan bir illüzyona inanmak için kendisini koşullandıran sessiz yığınların filmdeki izdüşümü gibidir. Gerçekteyse simgesel iletişim biçimlerinin yerini alan nesnelere Amerikan kültürüne ait olan güzelliğin daha yakından bakıldığında tam bir sahtelik içerisinde olduğunu gösterir.

Ricky Jane'e babasının silahlarla dolu odasını ve kendi videolarını gösterdikten sonra Jane saatin geç olduğunu farkederek acele ile çıkar. Ricky ise odasının karıştırıldığını farkederek babası tarafından feci şekilde dövülür. Frank Fitts oğlunun bir uyuşturucu bağımlısı olduğunu bilmektedir. Odasında da esrar alabilmek için para aradığını düşünür. Ricky gerçeği anlattığındaysa olduğu yere yığılır. Ancak yine de otoriteye, ötekileştirmeye ve arzuların baskı altına alınmasının gerekliliğine inanmaktadır. Bu yüzden disiplinsiz ve sistem dışı gördüğü Ricky'e disiplinden ve katı kurallardan bahseder. Tüm disiplinsizliğini ve uyumsuzluğunu aslında kurallara saygılı ve otoriter bir babanın varlığından aldığı cesareten kaynaklıdır. Ricky ise bu konuşmada babasına hak vererek kendisini terketmemesini ister. Bu sahne babasız büyüyen bir Amerikan gençliğinin aslında her zaman sağlıklı bir rol modele ihtiyaç duyduğunun bir kanıtıdır. Emekli bir deniz teğmeni Albay Frank Fitts Ricky'e olan davranışlarından da anlaşılacağı gibi oldukça katı prensiplere sahip ataerkil çekirdek bir ailenin lideri konumundadır. Lester ve Frank olmak üzere filmde iki ayrı baba karakteri vardır. Birisi

oedipusun modernleşmesinden sonra mahcup hale gelen baba Lester, diğeri ise halen katı kurallarını sergileyen otoriter ve disiplin aşığı baba Fitts. Filmin sonunda sapkın bir ilişki başlatma talebinin Fitts'den gelmesi bu bağlamda şaşkıncı değildir çünkü otoriter ve baskıcı baba her zaman daha modern olan babaya öykünmektedir. Albay Fitts eski moda denizci videolarını izler onlara güler. Albay'ın evi de aynı kendi zihniyeti gibi köhnemiş ve eskimiş geleneksel mobilyalarla donatılmıştır; gösterişten uzak bir koltuk takımı, siyah-beyaz televizyon vb. Albay için önemli olan geleneksel değerler aile içinde sürekli üretilir. Caroline'in müzik konusundaki dayatmaları, evin ortak alanlarındaki kullanıma dair getirdiği sınırlamalar, albayın evinde daha sıkı kurallarla yapılandırılmıştır. Bu tarz dayatmalar *American Beauty* filminin her yanına sinmiştir. Albay Fitts'in oğlu ve karısına, patronunun Lester'a davranışında vb. ancak bu otoritenin altında her zaman belli bir düş kırıklığı gizlidir. Bu düş kırıklığını temsil biçimlerinin ardına saklayan Albay kendi düşüncesi dışında farklı bir düşünceyi kolaylıkla kabul edecek bir yapıya sahip değildir. Her hareketinde her davranışında arkasına almış olduğu kurumun gücü ile hareket eder. Kurumun sertliği albayın insani yanlarını törpülemiştir. Karısı ise albayın otoritesinden dolayı aşırı karikatürize edilerek bir bitki konumuna sokulmuştur.

Filmin sonuna doğru tüm karakterler belli bir çözülme yaşamakta tüm sınırlar açığa çıkmaktadır. Lester hayatında değişiklik yapmak için girdiği pizza salonunda Caroline'nin kendisini Kane ile aldattığını şahit olurken, Albay Frank Fitts her davranışından şüphelendiği oğlunun Lester ile olan ilişkisini yanlış değerlendirerek bastırılmış olduğu duyguları açığa vurmakta, Ricky babası ile yaşadığı bir tartışma sonucunda babasının ne kadar zavallı olduğunu onun yüzüne vurmakta, Caroline ise kendilerini suçüstü yakalayan Lester'ın kendinden emin tavırları karşısında daha fazla sinirlenmekte ve içine düştüğü boşluk her geçen dakika daha da derinleşmektedir. Tüm bu dönüşüme akşam vakti sağanak şeklinde yağın yağmurun da eşlik etmesi ile birlikte bütün çatışmalar çözüme ulaşmaya başlar. Yağmur bütün çatışmaların çözüme ulaşmasının bir metaforu haline gelir. Yağmur, tartışmaları alevlendirir, yanlış anlamaları hızlandırır. Caroline kendisi ile arasında sıkı bir bağ olduğuna inandığı erkek egemen topluma artık kurban olmak istememekte iken Angela ve Jane arasındaki tartışma da alevlenir. Jane, Angela'nın babası hakkında söylemiş olduğu sözlerden, onunla yatmak istemesinden hoşlanmamaktadır. Angela ise tüm ikiyüzlülüğü ile Jane'in cinselliğe çok tutucu baktığını söyler. Halen oynamakta ve olmadığı bir kimlik üzerinden kendisini tatmin etmektedir. Bu esnada babası ile son kez tartışan Ricky çantasını alarak Jane'in evine gelir. Yağmur şiddetini arttırırken, herkes yüzleşmeye hazırlanmaktadır.

Ricky Jane'e kendisi ile yaşamak için Newyork'a gelip gelmeyeceğini söyler. Jane kabul eder. Angela onun bir ruh hastası olduğunu söyleyerek Jane'i gitmememesi için uyarır. Bu noktadan sonrası önemlidir. Çünkü Ricky ilk kez gerçekleri Angela'nın yüzüne vuracaktır. Böylelikle sistemin genelinden duyulan rahatsızlığı Angela üzerinden somutlaştıracaktır.

Angela - Onunla gidebilmen için kafayı üşütmüş olman lazım.

Jane - Niye tasalanıyorsun? Angela - Çünkü sen benim arkadaşısın.

Ricky- O senin arkadaşın değil. O senin kendini daha iyi hissedebilmen için kullandığın biri.

Angela - Git kendini becer, sapık!

Jane - Hey, kapa çenenini, sürtük! Angela -Jane, o bir ucube!

Jane - Öyleyse ben de öyleyim! Biz her zaman ucube olacağız ve hiçbir zaman diğer insanlara benzemeyeceğiz! Ve sen hiçbir zaman ucube olamayacaksın, çünkü sen sadece... Çok mükemmelsin!

Bu konuşma Jane'in kendisini ve erkek arkadaşını nasıl nitelendirdiği ile ilgilidir. Jane henüz tek iyi ve güzel şeyi görebilmiştir. O da şeylerin gerçek yüzlerini gören Ricky'dir. Bunun dışında halen Angela'nın kendisine anlattığı yalanların etkisi altındadır ve Angela onun için de Amerikan güzellik idealinin bir yansımasıdır. Ancak Jane bu güzellik idealine daha fazla katlanmak istemez çünkü kendisini ve Ricky'i Angela'dan farklı bir konuma yerleştirir. Bu yüzden Angela ona göre mükemmel kendisi ise bu sisteme ayak uyduramayan bir artıktır. Bu kabul ediş, Ricky'nin sözleri ile karanlığa gömülür. Çünkü Ricky sistemin yaratmış olduğu her arzu nesnesinin ardında büyük bir boşluk olduğunu görür. Ricky için önemli olan simgesel dünyaya ait olan varlıkların güzelliğidir. Bu gerçeği bilen Ricky sistemin yarattığı bir güzelliğin aslında çok can sıkıcı olduğunu belirtir.

Angela: Evet, güzel, en azından çirkin değilim.

Ricky: Çirkinsin ve sıkıcısın ve tamamen sıradansın, bunu sen de biliyorsun.

Gerçektende sıradandır. O cinsellik yaşamamış bir ikiyüzlüdür. Amerikan güzelliği hiçte görüldüğü gibi değildir. Sıkıcıdır çünkü temsillere uymaktadır. Tüm bu söylenenlerden sonra koşarak uzaklaşan Angela kendisini bir arzu nesnesi statüsüne yükselten Lester ile karşılaşır. Filmin temposu iyice ağırlaşır ve en sonunda Lester ile Angela arasında beklenen yakınlaşma gerçekleşir. Lester sürekli fantezilerinde büyüttüğü, her hareketini abarttığı, ilaheleştirdiği, inanmak istediği illüzyonun simgesel gerçekliğine dönüştürdüğü Angela'yla yakınlaşma imkanı bulur. Ancak bu yakınlaş-

ma Lester'ın Angelina'nın bakire olduğunu öğrenmesi ile son bulur. Angela bütün bir Amerikan rüyasının toplum üzerinde yarattığı hayal kırıklığının minimal düzeydeki yansımadır. Amerikan banliyölerinin, tüketim toplumunun, ideolojilerin, tüketim nesnelere gerçekteşirdiđi tek bir şey var ise o da simgesel yaşam biçiminin yerini alarak onun yerine tüketim yolu ile vaat edilen sahte bir cennet sunulmuş olmasındır. Cennetin kendisinin tıpkı Caroline gibi güç, iktidar ya da arzu nesnesi gibi sistemin söylemlerinde en geçtiđine inanan Lester bir an için dünyayı Ricky'nin bakış açısından görmeye başlar. Şeylerin ardındaki gerçekte görünümüleri algılar. Angela gerçekteşirdiđi anda artık Lester için gerçekte bir insan olmuştur. Lester artık kendisini sistemin söylemlerinin ardına saklamayan bu genç kıızı simgesel evrenin gözünden görmeyi başarır. Lester'ın fantezilerinde uzun süre acil bir cinsel ilişki talebi ile arzulan ancak çarpıtılmış, erotik bir nesneye dönüştürülen Angela karakteri tam anlamı ile bir insana dönüştükten sonra simgesel bir anlam ifade etmeye başlamıştır. Arzu nesnesi artık konuşabilen muhabbet edebilen bir insandır. Lester gerçekte güzelliđi Angela'nın içyüzünde bulmuştur ancak filmin sonunda herkesin gerçekte kimliđinin ortaya çıkması ile birlikte Lester, homoseksüelliđi aşıđılayan ve temsillerin ardında kendi yaşamını yaşayamamış, bu yüzden de tüm eşcinselleri ötekileştirerek kendi vicdanında ölüme mahkum eden Albay Fitts tarafından öldürülerek simgesel olanı hayatına yaymadan sistemin ortaya çıkardığı şiddet ve sapkın ideoloji tarafından öldürülür. Lester'ı öldüren Frank Fitts deđil sistemin simgesel evrene olan hıncı, insanlar üzerinden üretilen ideolojilerdir.

American Beauty filmi genel olarak dünyadaki en büyük güzelliđin ölümün kendisi olduğunu söyler. Ölüm bu yapay dünyada arzu edilen en güzel durumdur. Ölüm hakim olmaktır. Ölüm iktidarın egemenliđinden kaçmaktır. Ölüm gerçekte yaşamaktır. Ölüm hayattaki küçük anlara nadiren gösterilen tepkilerin toplamından oluşur. Bu yüzden en azından doğumun kendisi kadar büyüleyici ve baştan çıkartıcıdır. Lester Burnham öldükten sonra hayatı boyunca arzuladıđı bütün herşeye sahip olmuştur çünkü bu dünyada elde edilemeyen simgesel iletişimin ancak bir form deđişikliğine uğrayarak elde edilebileceđini anlamıştır. Simgesel iletişimin önünde ne star kültürü, ne ihtişam, ne zenginlik, ne fakirlik duramaz. Yeterki ölüm kadar yakın olsun.

Ölmeden birkaç saniye sonra hayatının gözlerinin önünden... Gececeğini duymuştum. İlk olarak, o bir saniyetam olarak bir saniye deđil. Sonuza kadar sürüyor, bir okyanus zamanı gibi. Benim için, sırtıma yaslanıp... Erkekler Kampında, kayan yıldızları seyretmek gibi. Akça ağaçlarındaki sokađımda sıralanan... Sarı yapraklar gibi. Veya büyükannemin

elleri ve derisinin görünüşü. bir kağıt gibi gözüküyor. Ve kuzenim Tony'i ilk gördüğüm an... yeni sıfır model Firebird. Ve Janie... Ve... Carolyn. Bana olanlara bayağı kızacağımı sanırdım, fakat dünyada bu kadar güzellikler oldukça, kızgın kalmak çok zor. Bazen hepsini aynı anda görüyordum gibi oluyor ve bu çok fazla geliyor. Kalbim patlamaya hazır bir balon gibi doluyor ve sonra hafiflemeyi hatırlıyorum ve üzerinde durmayı bırakıyorum ve sonra bir yağmur gibi içimden akıyor ve hiçbir şey hissetmiyorum fakat minnettarlık Küçük aptal hayatımın... Her basit anı için. Neden bahsettiğim hakkında hiç bir fikriniz yoktur, eminim ki. Fakat endişelenmeyin. Bir gün anlayacaksınız (American Beauty)

Sonuç olarak American Beauty filmi simgesel iletişimin yok olduğu evrende sistemin bu ilişki biçimlerinin yerine getirdiği güç simgelerinin insan yaşamındaki anlamı yok ettiğini ve tüketim sisteminin yarattığı bütün simgelerin bir simülasyondan ibaret olduğunu ortaya koymaktadır. Dünyanın kendisi zaten simgesel bir anlam taşımaktadır. Ama önemli olan tüketim kültürünün gözlerinden yalıtılarak bakılan bir bakış açısına sahip olmaktır. Bu bakış açısına sahip olduğunda ne simgesel iletişimin yitirileceğine ne de bu iletişim yittiği için kızarak şiddete başvurulmasına gerek kalmadığını göstermektedir.

2.5.5. Fight Club-“Simülasyon Evreninden Çıkabilme Ve Armağan Toplumuna Evrilme Öyküsü”

Chuck Palahniuk'un aynı adlı eserinden uyarlanarak sinemaya aktarılan Fight Club filmi tüketim toplumu, simgesel iletişim ve nedensiz şiddet hakkında oldukça güçlü bir okuma sunar. Fight Club⁹ filminde Edward Norton'un canlandırdığı “hikâye anlatıcı karakteri”, çok uluslu bir otomobil firmasında ürün iptal ve toplatma koordinatörüdür. Çalıştığı firmaya ait olan araçların hasarını hesap ederek şirketin menfaati doğrultusunda raporlar hazırlamaktadır. Şirketin üretmiş olduğu araçlar ülkenin birçok

⁹ *Dövüş Kulübü*, (Fight Club), Chuck Palahniuk tarafından yazılmış olan aynı isimli roman üzerinden çekilen kült filmidir. 1999 yapımı olan film, David Fincher tarafından yönetilmiştir. Başrollerde Brad Pitt, Edward Norton ve Helena Bonham Carter rol almıştır. Müziklerini Dust Biraderler (Dust Brothers) yapmıştır. *Dövüş Kulübü* ABD'de 37.030.102 \$, uluslararası olarak 63.823.651 \$ hâsılat ile toplam kazancı 100.853.753 \$'a ulaşmıştır. Film ABD'de gösterime girdiği hafta 11.035.485 \$ gelir elde etmiştir^[1]. 2000 yılında film, *en iyi ses efektleri* dalında akademi ödülleri (oskarlara) aday oldu ve 2001 yılının kasım ayında *en iyi film müziği* dalında Brit ödülünü almıştır. Filmin elde ettiği büyük başarı üzerine bilgisayar oyunu da çıkarılmış ancak kitabın ve filmin hayranları tarafından ticari amaçlı olmakla suçlanmıştır. http://tr.wikipedia.org/wiki/D%C3%B6v%C3%BC%C5%9F_Kul%C3%BCb%C3%BC_%28film%29

yerinde satışı sunulduğu için anlatıcı tüm sorunlu arabalara tek başına yetişebilmek adına sürekli olarak bir şehirden başka bir şehre yolculuk yapmaktadır. Uzun yolculuklar ve sürekli yer değiştirmeler halinde gidip gelen yaşamına bir de kronik uykusuzluk sorunu eklenmiştir. Uykusuzluk sorununu halledebilmek için doktorunun tavsiyesi üzerine katıldığı terapi seansları ile birlikte kendi macerasını yazmaya başlar.

Kamera müzikle birlikte, insan vücudunun en mikroskobik kısımlarından; sinirlerin, dokuların, kasların içinden geçerek izleyiciyi hızla açılış sahnesine taşır. Bu sahnede anlatıcı karakteri ağzına bir silah dayanmış halde oturmaktadır.

“İnsanlar bana Tyler Durden’i tanıyıp tanımadığımı sormaktadırlar.”(Fight Club)

Anlatıcı, çaresizlik içinde tüm kontrolünü silahı elinde tutan kişiye bırakmışken bütün her şeyin Marla Singer isimli bir kadın ile ilgili olduğunun çaresizce farkına varır. Kamera, anlatıcının şaşkınlıktan bitkin düşmüş yüzüne yaklaşırken seyircide olayların nasıl bu noktaya geldiğini anlamak için geriye doğru yolculuğa başlar. Kanser hastaları için düzenlenen bir toplantı salonunda anlatıcı karakteri iri yarı bir adamın göğüslerine başını dayamaktadır. Salondaki herkes birbirine sarılmaktadır. Anlatıcı burada anlatmayı keser ve daha önceye dönmesi gerektiğini düşünür. Her şeyin başına... Aslında Anlatıcının uyku sorunu vardır. Altı aydır uyuyamamaktadır. Uyuyamadığı için de kendisini sürekli olarak yorgun ve huzursuz hissetmektedir. Doktoru kendisine Uykusuzluk yani “İnsomnia” teşhisini koymuştur.

İnsomnia; uykusuzluk, günlük fonksiyonların işleyişinin zarar görmesi ve bir ayı geçkin süre boyunca göze çarpan huzursuzluk ile ilişkilendirilen, uykuya başlamada, uyku durumunu devam ettirmede yaşanan güçlükler veya restoratif olmayan uyku durumu (Charles M. Morin “The Nature of İnsomnia and the need to refine our diagnostic Criteria” Psychosomatic Medicine, 62 2000 s. 484 ‘den aktaran Ongur,2011 S.21)

Uykusuzlukta her şey birbirinin kopyası gibi gelmektedir. Uykusuzluk anında verilen tepkiler farklı algılamalar ise oldukça yavaştır.

-Her şey çok uzak, her şey bir kopyanın kopyasının kopyası... (Fight Club)

Anlatıcı farkında olmadan da olsa simülasyon evrenini anlatmaktadır. Tüm yaşamı belli bir kod aracılığı ile belirlenmektedir. Kendisine IKEA’dan siparişler veren modern bir tüketim kölesidir.

—*Farklı bir şey zekice bir şey görürsem ona sahip olmalıyım Katalogları çevirip merak ederim: Ne tür bir yemek takımı beni bir birey olarak tanımlar? (Fight Club)*

Anlatıcı telefonda ürün siparişi verirken kamera bir evi geziyor gibi değil adeta evin içindeki ürünleri pazarlıyor gibidir. Bu bağlamda Anlatıcı kendisini tanımlayan ürünleri saydıkça, tüm bu nesnelere katalog sayfalarından çıkarak uzama yayılırlar ve anlatıcının satın almak istediği karaktere hayat verirler. Tüketim toplumu içerisindeki standart bireyin genel davranış kalıplarını oluşturan bu yaklaşımdan da anlaşılabilirceği kadarı ile anlatıcı için nesnelere, simgesel ya da kullanım değeri ile değil yalnızca yapısal değer yasasına göre bir anlam ifade etmektedir. Statü elde etme ihtiyacı tüketim toplumunda sapkın bir biçimde kitle tüketimi ile birleşmiş ve bu ilişkiden özürü bir çocuk doğmuştur.(Baudrillard,2009) Bu özürü çocukların boş zamanlarındaki tek faaliyeti tüketimdir ya da Baudrillard'ın deyimi ile söylemek gerekirse karakter boş zaman etkinliklerine katılabilmek adına çalışmaktadır. Tüketim toplumunun tam ortasında yaşayan anlatıcı için hayatının anlamı İKEA kataloğundan pahalı mobilyalar sipariş etmek, kendisini anlatmasını istediği tarzı bulabilmektir. Kendisini farklı hissettiren her şeye sahip olmak istemektedir. Ying yang masası, Klipske kişisel ofis, Erika Pekkari toz çipsleri, çevre dostu rizlampa lambaları, kendisini bir birey haline getiren yemek takımları, Hovetrekke ev egzersiz bisikleti veya Johansson kanepesi. Böylelikle kendince amaçsız yaşamına bir anlam verebilmektedir. İKEA'dan ürün siparişi yaptığı ve bu ürün siparişlerini verebilmek için çalıştığı zamanların dışında ise uykusuzluk sorununa çözüm aramaktadır. Bu yalıtılmış ve yabancılaşmış yaşamının içerisinde ne bir arkadaş, ne bir dost, sevgili ne de yakın akrabalar bulunmaktadır. Öyleki kamera evinin içinde anlatıcı karakterinin özelliklerini tanımlarcasına dolaşırken, temsil edilmek istediği görünüşün kimse tarafından önemsenmediğinin bile farkında değildir.

Altı aydır çekmekte olduğu uykusuzluk problemi yüzünden doktora gider. Anlatıcının sorunu her gözünü açtığı anda farklı bir mekanda uyanmasından kaynaklanmaktadır. Narkolepsiden şüphelenir. Uykusuzluk sorununu atlatmak için doktorundan kırmızı, mavi tuaneler, zanax vb. ilaçlar ister. Farkında olmadığı ama tüm kalbi ile istediği şey içinde yaşadığı gerçekliği devam ettirebilmesine yardımcı olan şiddet gidericilerden elde edebilmektedir. Oysaki doktoru anlatıcıya ihtiyacı olan şeyin sağlıklı, doğal bir uyku olduğunu söyler. Acı çektiğini söylediğinde ise acı mı görmek istiyorsun. Salı geceleri prostat kanseri olanları bir gör der. Böylece anlatıcının hikâyesi başlar. Başkalarının acısına tanık olmak ve temelinde uyku problemini çözüme kavuşturmak amacı ile terapi gruplarına katılmaya başlar. Terapi gruplarında, hastalıktan muzdarip insan-

lar kendilerini üzen, yıpratın, canını yakan belki de hastalıklarının ortaya çıkmasında etkisi olan sıkıntılarını birbirleri ile paylaşarak gidermeye çalışmaktadırlar. Kendileri için en üzücü olayları anlatırken bile yüzlerinde ve gözlerinde kendilerine öğretilen iyi huy- lu, iyi ahlaklı olma prensibinin dayatmaları vardır. Gerçek acılarını gizleyen ötekiindeki iyiliği isteyen, kendisine acı çektiren insanlar ile empati kurmaya çalışan, bunu ya- pamadığında sık sık ağlayan ama yine de tanrıya ve onun sunduklarına sonsuz şük- ran hisseden, Yeni Ahid'in ahlak felsefesini görünürde birebir uygulayan olgun in- sanlar olmayı başarırlar. En başlarda kendisini kasan ve bu ortama ait olmadığını his- seden anlatıcı, her seans sonrasında rutin haline gelen duyguları boşaltma aşaması- nın hemen başında prostat kanserinden muzdarip iri yarı bir adamın; Bob'un kendisi- ne baktığını görür. Eski bir vücut geliştirme şampiyonu olan Bob, sekiz ay öncesine yani prostat kanseri olmadan öncesine kadar gece yarısı Televizyonda gösterilen ya- rışma programlarında vücudunu ve vücut geliştirme ürünlerini sergileyerek geçimini sağlayan bir tüketim nesnesidir. Zamana karşı yarışan insan ömründe konumunu ko- ruyabilmek yani bir tüketim nesnesi olarak bedenini sunabilmek, yeniden pazarlana- bilmek için, Steroid, diabolal, metandienon, stanozol, kas geliştiriciler, testosteron ilaçları ve yarış atlarında kullanılan wistrol tarzı ilaçlarla (Ongur, 2011) vücudunu güçlendiren, şekillendiren Bob, görmüş olduğu kanser tedavisi sonucunda dişil hale gelen erkek imajının gerçekçi bir temsiline dönüşmeyi başarmıştır. Tüm bu ilaçların yan etkisi sonucunda duyguları da aynı bir kadınıninki gibi hassaslaşan Bob'un kendi- sini kucaklayan kocaman göğüslerine daha fazla dayanamayan anlatıcı bir zaman sonra içinde bulunduğu ortamı sorgulamaktan vazgeçerek uyum sağlamaya başlar.

"Sonra bir şey oldu. Karanlıkta kaybolmuş kayıtsız, sessiz ve bütün" özgürlüğü bulmuştum. Bütün umudunu kaybetmek özgürlüktü."(Fight Club)

Anlatıcı kendisini bıraktıktan sonra rahat ve huzurlu uyku çekmeye başlar. Artık birbirinden farklı seanslara da girmeye başlamıştır. Bu terapilerin bir kısmında acıdan kaçınmasına yol açan seanslara katılır. Terapilerde gözlerini kapatarak yapmış ol- duğu yolculuk sırasında terapist bir mağaraya girmelerini ve herkesten kendi güç hayvancığını bulmasını istediğinde Ongur'un deyişi ile anlatıcının farklılıkları değil, standardize edilmiş bir yaşam biçimini temsil eden Pengueni bulması sürekli yapmış olduğu yolculuklardan şikayet etmeyen hiçbir şeyi sorgulamayan, sistemin kendisine sunmuş olduğu yaşam biçiminden kopamayan birisi için çokta şaşırtıcı değildir. Top- lumun geneli ile aynı düşünen anlatıcının her seansta ise yaka kartındaki isim de- ğişmektedir çünkü toplumun dışındaki artıkların içerisinde bir yabancı olmadığını ka-

nıtlamasının tek yolu gerçek bir kimliğe sahip olmamasıdır. Bu da onun belli bir adının olmadığı, akışlar arasında dolaştığının kanıtıdır. Bir zaman sonra kendisi de diğer hastalarla birlikte ağlamaya ve dertleşmeye başlar. Hasta olmamasına rağmen bir hasta gibi davranmaktadır. Hatta hastalığın kendisine inanmaya başlar. Dintino'nun da bahsettiği üzere, o gerçekten hasta değildir ancak hastalarla birlikte olmaktan hoşlanır yani hastalık hakkında hiç bir belirtisi olmamasına rağmen o belirtileri yaşıyormuşçasına insanların yaşadıkları deneyimlere katılır. Onlarla aynı duyguları paylaşır yani artık hastaymış gibi davranmamaktadır. Direk hastanın kendisi olmuştur. Deneyim öğretmek Norton karakterinin -miş gibi yapmaması direk bir simülasyona dönüşmesinden kaynaklanmaktadır. Katılmış olduğu her grupta kendisine farklı bağımlılık türleri bulan anlatıcı tıpkı gerçek hastalar gibi acı çekmekte, ağlamakta ve kendi söylediklerine inanmaktadır. O bir simülasyon modelidir. Anlatıcının bir simülasyon modeli olduğuna ilişkin şu sözler çok önemlidir:

—*Gerçekten ölmüyordum. Kanser değildim ve parazitlerimde yoktu.*

—*Her akşam, ölüyordum... Ve her akşam, tekrar doğuyordum. Yeniden diriliyordum.(Fight Club)*

O, diğer hastaların gözünde onlardan birisiyken, gerçekte diğer hastaların rahatsızlığını taklit eden bir aynadır. Bu yansıtmanın tek amacı karşılıksız sevgiyi yaşamaktır. Oysaki görünülerin ardına bakmayı bilmeyen insanların onda göremediği şey onun bir simülasyon modeli; gerçeğin bütün niteliklerine sahip ama gerçek olmayan şey olduğudur. Bu gerçeği kendisinden başka kimsenin bilmediği anlatıcı günün birinde terapi gruplarına gelen ve bugüne dek tanıdığı kadınların hiç biri ile alakası olmayan bir kadının varlığı ile sarsılır. Fight Club'daki karakterleri Jung'un arketip kuramına göre çözümleyen Ongur'a göre Marla, Tyler ve Anlatıcı karakterlerinin her biri anlatıcının ruh halinin ve kişisel özelliklerinin farklı bedenlerdeki dışa vurumudur.

Jung'un kuramında dört arketip ayrı önem teşkil eder: persona, gölge, özben ve anima/ animus. Persona arketipi bir toplumsal yaşamda diğer insanlar arasına karışabilmek amacıyla kişinin takmayı uygun bulunduğu maskeleri simgeler:(Edward A. Bennet, Jung'dan aktaran Ongur, 2011 S. 119)

Anlatıcı, tüketim toplumu içerisinde tüm yaşadıklarına karşı tepkisiz kalabiliyor ve sistemin kendisi ile gizli bir işbirliği içine girebiliyorsa bunu takmış olduğu maskelere borçludur. Gölge arketipi ise uygarlığa uyum sağlayan personanın tam aksine insanın hayvani doğasını temsil eden bir modeldir. Bir bakıma persona ve

gölge arasındaki ilişki süperegö ve id arasındaki ilişkiyi anımsatmaktadır. Birey, personası ve gölgesi arasındaki ilişkiyi ise ancak özbeni ile dengeleyebilmektedir. Çünkü özben arketipi *kişilikteki uyumu, düzenlenişi ve birleşimleri simgelemektedir*. (Ongur, 2011) Psikolojik olarak tüketim toplumunda maske takmaya zorlanan ve egemen kültürün söylemleri ile yaşamını idame ettiren anlatıcı yaşamında bir huzur ve uyku bulmak adına gittiği rehabilitasyon merkezinde bunu sağlamayı başarmıştır. Sahte bir birleşme ve Hıristiyan öğretinin sunmuş olduğu öğreti temelinde bir araya gelerek yaşam, ölüm, değer verilen şeyler, acıların paylaşarak azaltılması, aşk hakkında olumlu çıkarsamalar yapan gerçekte ise acıların azaltılması üzerine karşılıklı çıkar ilişkisi içindeki bu topluluk, tam anlamıyla tüketim toplumu zihniyetinin iste-yeceği bir kolektivite biçimidir. Daha da yakından bakıldığında bu rehabilitasyon merkezleri sistemin ne kadar güzel işlediğini gösteren felaket filmleri, üçüncü dünya ülkelerinde yaşanan açlık, sefalet, savaş vb. şeyleri gösteren televizyon haberleri ile aynı işlevi göstermektedirler. Bu durum Yeni Ahit'in ahlak anlayışı ile tamamlanınca da anlatıcı ya da bu acılara tanıklık eden diğer insanlar için hem toplumsal acıları algılama ve paylaşma yolunda bir tatmin duygusu hem de yaşanan acılardan kaçınmak adına yine sistemin güvenilir göstergelerine sığınmayı kolaylaştırmıştır. Böylelikle anlatıcı id, gölge ya da kapitalizm öncesi kültürlerde yaşanan ruh haline dönme girişiminde bulunmayı düşünmemiştir. Bu kadar rahat uyumasının nedeni de zaten bu sahte barış ve uzlaşımın devam ettirilmesidir. Ta ki Anlatıcı karakterinin huzurunu kaçıran ve gerçekliğini yeniden ele almasını sağlayan Marla karakteri gelinceye değin. Marla karakteri Ongur'a göre anlatıcıya kişiliğinde eksik kalan bir imgeyi anımsatmaktadır. Bu ruh imgesi Animadır. (Ongur, 2011 S.122) Kendi kişiliğini kaybetmekte olan ego ve süper ego arasına sıkışıp kalmış anlatıcı karakterinin kendi gerçekliği ve yalanları ile ilgili her şeyi yüzüne çarpmaktadır. Marla onda anima etkisi yarattıkça doğal olarak sistemle olan uyumsuzluğu da yeniden gün yüzüne çıkacaktır çünkü anlatıcı sistemin kendisine empoze ettikleri karşısında gerçek bir ilişkinin sorumluluğunu almaktan korkan bir tüketicidir. Gerçek anlamıyla baştan çıkarmanın ve gerçek bir ilişki ihtimalinin göz ardı edildiği sistemde kadın ve erkek kendi aralarında gerçekleştirebilecek olan simgesel bir ilişki tarzını tüketim sisteminin kendilerine sunmuş oldukları gerçeklikler ile değiştirmişlerdir. Bu yüzden filmde nesnelere simgesel anlamda değişik tokuşundan bir sonraki aşama olan, bakışların ilişkilerin, cinselliğin vb. şeylerin değişik tokuş edilemezliği hakkında daha fazla kanıt içeren sahne ve okuma yapmak mümkündür. Tüm bunların değişik tokuşunun imkansız bir hale geldiği noktada anlatıcı, Marla'yı ideal bir sevgili adayı değil bir düşman istemeyen bir öte-

ki olarak görmektedir çünkü tüketim zihniyetine kendisini kaptırmış her birey gibi cinsel eğilimleri ve libidonun isteklerini tüketim kanalına aktarmış, sorumluluktan kaçan, ancak haz elde etmeyi seven bir tüketim kölesidir. Zaten Marla ile olan ilişkisinde de Tyler'ı öne sürüp kendisinin hiçbir şey yapmamış gibi davranması da sistemin kendisine empoze ettiği tüketici kimliği ile paraleldir. Tüketicilik sorumluluğu yok eder. Oysaki gerçek bir ilişki için tüketici olmaktan çok daha fazlasını üstlenmek gerekmektedir. Sistem toplum için her şeyi yaparken kitlelerin yalnızca kibirlerine kapılıp emretmeleri yeterlidir. Dolayısı ile sistemin diline ne kadar bağlı kalınırsa baştan çıkarma evrenine bir o kadar uzaklaşmaktadır. Bu uzaklaşma kişiliğin zararlı yönlerinin açığa çıkmasına neden olur. Marla anlatıcının kendi içinde bastırdığı ona tam anlamı ile karşıt bir imgedir. Böylelikle anlatıcı kişiliği Ongur'un deyişi ile persona, özben ve Marla özelinde kişiselleşen anima arasında bölünmüştür. (Ongur, 2011 S.135) Bu bölünme ise Tyler Durden karakterinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Marla anlatıcının inkar ettiği yanıdır ama aynı zamanda birbirleri ile ortak oldukları yönler de çok fazladır. Her ikisi de hasta olmalarına rağmen terapi gruplarına katılmaktadırlar. Her ikisi de başkalarının acılarını vekaleten yaşayan ve hastalığın kendisine inanan simülakrlardır. Anlatıcının birleşmek için çaba gösterdiği ama bilinçdışında ittiği Marla karakterinin anlatıcıdan tek farkı bir simülasyon olduğunu inkar etmemesidir. İnsan arzularını taklit ettiğinin farkında olmasına rağmen o bundan utanç duymamakta, gizlenmemektedir. Zaten anlatıcıyı rahatsız eden de onun bu rahatlığıdır. Tam huzura dalıyorken bir anda çıkıp gelmesi ilginçtir. İki simülasyon birbirinin karşısına geçer ve anlatıcı artık yaşadığı ortamdan zevk almamaya başlar. Tekrar uykusuzluk gelir, Marla'nın varlığı onu esir alır. Katılmış olduğu terapilerde güç hayvancığı standart penguen değil, bir türlü yüzleşemediği ancak kendisindeki zayıflığı ortaya çıkaran Marla olmuştur. Marla singer 30'larında uyuşturucu ve anti-depresan bağımlısı tam anlamı ile dibe çökmüş ve sadece gerçekten yaşadığını hissedebilmek için destek gruplarına gelen son derece cool bir karakterdir. Marla için de anlatıcı için de destek grupları tüketim evreninde yaşadıklarını kanıtlamak için onlara bir ilaç gibi gelmektedir. Marla sistemin dışına atılmış atıklardan birisidir. Sistemin geneli ile aynı idealleri paylaşmayan Marla, eğlenebilmek için sinema, alışveriş mağazaları vb. yerlere gitmektense çok daha ucuz, çok daha gerçek ve çok daha sıcak olan terapi gruplarını tercih etmektedir.

Baudrillard'ın bahsettiği gibi bir simulakr için aynı kendisi gibi bir simulakr görmek bir o kadar acıdır çünkü birbirinin aynı olan şeyler birbirlerinin yalanlarını ortaya

çıkartır. Bu bağlamda anlatıcı, terapilere katılan bir diğer simulakr, Marla'yı hemen tanıır, nefret eder ve uzak durur. Çünkü bir simulakra yapılabilecek en büyük hakaret onun bir simulakr olmadığını söylemektir. Marla'nın varlığı, anlatıcı karakterinin gruba katılmak zorunda kaldığı için söylediği yalanlarla yüzleşmesine neden olur ama aynı zaman da Marlanın anlatıcının kendi vicdanı ile uyuşmayan yanı olduğunu söyleyebiliriz. İnsanın hep başkasında kendisini sevmesi veya nefret etmesi gibi bir şeydir Marla.

— *Onun bakışları altında, ben bir yalancıyım sahtekar kadın. Yalancı olan o... o anda Marla'nın yalanı benim yalanıma ayna tutuyor ve ben yalandan başka bir şey göremiyorum. O kadar insanın gerçeğinin arasında. Marla, büyük turist. Yalanı hayatımı etkiledi ve aniden, hiçbir şey hissetmemeye başladım. Ağlayamıyordum. Ve bir kez daha, uyuşamıyordum... Rehberli meditasyondan sonra, kalbimizi açtığımızda, sarılma zamanı geldiğinde, O küçük orospuyu kapıp Marla Singer'ı ve bağıracağım... Marla, seni yalancı! Seni büyük turist! Buna ihtiyacım var! Şimdi çık dışarı! (Fight Club)*

Marla karakteri anlatıcıya içinden geldiği kültürün izdüşümlerini yansıtır. Onun da tıpkı kültürün bir ürünü olduğunu, ölüme değil tüketime yakın olduğunu anımsatır. Marla'nın üzerinde yarattığı bu şoktan sonra onu bir kenara çekerek konuşan anlatıcı terapi seanslarını aralarında bölüşme konusunda Marla ile mutabakata varır. Herhangi bir değişiklik için telefon numarasını aldığı Marla'yı aramaya fırsat bulamadan tekrar iş gezilerine başlayan Anlatıcı için uykusuzlukta geri dönmüştür.

Anlatıcı bir sigorta şirketi için kaza raporları tutmakta ve işi gereği devamlı seyahat yapmak zorundadır. Uçak yolculuklarında her defasında farklı bir şehirde uyanmaktadır. Seatac, Los Angeles, San Francisco, Ohare, Dallas, Fort Worth, Baltimore, Washington, Pasifik, dağlar, merkez vb. ancak tüm bu curcunanın içinde seyahat yaptığı hiçbir yer ile özdeşleşmemektedir. Yani bir noktadan bir noktaya her gidişinde yeni bir oluş¹⁰ ile karşılaşmaktadır. Anlatıcı bu akışların hiç birinde durmaz, devamlı yer değiştirir. Bu yüzden oradan oraya bağlanmasına rağmen arzularının değil yapay isteklerinin bağımlısı haline gelmiştir. Her seyahat tek kullanımlık bir hayattır. Tek kişilik şekerler, çaylar, kahveler, kekler, krema, yağ, mikro dalga yemekleri.

¹⁰ Oluş kavramı Deleuze'un ortaya attığı bir kavramdır. İnsanın yaşadığı her arzu deneyiminden sonra kendi içinde bir bütünlüğe varması olarak tanımlanır. Bu yüzden oluş kavramı Freud ve Lacan'ın ileri sürdüğü uygarlığın bir getirisi olan tekrar kavramına zıttır. Her farklı deneyim insanı oluşa yöneltir. Oluş kavramının oluşabilmesi için tekrar ile zıtlık içerisindeki fark kavramını öne sürerler.

Otellerde tek kişilik şampuanlar, havlular, bakım kremleri, diş macunları, sabunlar ve her uçuşta karşılaşılan tek kullanımlık insanlar vb. hepsi standart yaşamının standart ürünleridir. Anlatıcının bir zaman diliminden diğerine yaptığı tüm yolculuklar onun üzerinde Jet-lag, erken yaşlanma, ruhsal yorgunluk gibi etkilerde bulunur. Coğrafi açıdan hareketli olan anlatıcı aslında hareketsizdir. Bu batı dünyasının hareketsizliği- dir. Anlam üretimi yoktur oysa görünümlerin üretimi çok fazladır. Bu da batının ataletini gizler. Diken ve Laustsen bu durumu Virilio'nun düşüncelerinden alıntı yaparak açıklığa kavuştururlar. Virilio'ya göre uçakta yolculuk halinde iken pencerenizden aşağıya doğru baktığınızda dalgaların hareket etmediğini görürsünüz. İşte batının içinde olduğu atalet, son sürat hızla giderken aslında her şeyin hareketsiz olduğu bir evrenin görünümünde cisimleşir. Anlatıcı bu yüzden hızlı yaşantısının öznesi değil yalnızca seyircisi olabilmektedir. Birey simülasyon evreninde sistemle iç içe olamadığı takdirde bir yabancılaşma yaşar. Yabancılaşmanın yolu kapitalist sistemde iyi bir tüketici olmaktan geçer. Tüketici olunmazsa bir ideolojiye de inanmak mümkün değildir. Anlatıcının kafasında kurduğu bir facia fantezisinin ardından şu sözler dilinden dökülür.

“Bir iş kazasında ölürseniz sigorta size 3 katı ödüyor.” (Fight Club)

İzleyici cümlelerin bittiği yerde Tyler karakteri ile karşılaşır. Uçaklarda oksijen maskelerinin neden var olduğuna dair konuşurlar. Mutluluk hormonu salgılasın diye der Tyler. Gerçekten de broşürlerde mutlu yüzler vardır. Tyler ev aletlerinden ve sabunlardan bomba imal eden bir işadamıdır. Anlatıcı uçaktan indiğinde içinde kendisini tanımlayan tüm değerli nesnelere; DKNY ayakkabıları, CK gömlekleri AX kravatları, vb. valizi ile birlikte kaybolduğunu farkeder. Üstelik evine ulaştığında onu bir sürpriz beklemektedir. Uğruna bütün servetini harcadığı, kimliğini oluşturan tüm eşyaları; *Somon çürüğü bir ying ve turuncu bir yang deseni oluşturacak biçimde tasarlanmamış Njurunda sehpaları, Erika Pekkari imzalı Haparanda koltuk takımı. Johanneshov koltuğu, Strinne koltuk örtüleri, Rislampa/ Har kağıt lambaları Alle çatal-bıçak takımı, Vild ayaklı saat, Klipsk kitap rafları, Hemlig şapka kutuları. Yedi değişik renkte Mommala yorgan takımı, Kalix mobilya cilası. Steg zigon.* (Ongur, 2011 S.26) vb. evinde gerçekleşen bir patlamanın etkisi ile sokağa saçılmıştır. Yanmış olan eşyaları arasında yalnızca Marla'nın telefonunu bulur. Ona ulaşır fakat konuşmaz. Ardından Tyler'ı arar. Ruhunun karanlık yanını ayan beyan ortaya seren Marla karakteri ile konuşmamasının önemli bir nedeni vardır. Marla anlatıcının kötü yanlarını ortaya sermesinden mütevellit aynı zamanda bir kadındır. Eril karakterlerin filmin büyük bölümünde ön plana çıkması Anlatıcının Marla'yı aramamasının altında ataerkil zihniyetin dışı üzerinde kurmak istediği egemenliği gözler önüne serer. Anlatıcı evinin nasıl

yandığını polis raporlarına göre aktarırken bir kez daha modern sonrası anlatının biçimsel özellikleri öne çıkar. Kamera fırına yaklaşır, patlama anının nasıl olduğunu anlatabilmek adına kabloların arasına girer vb.

Tyler ile buluşmak için sözleşen anlatıcı bahsi geçen bara gider. Karşılıklı bira içerken gerçekleşen konuşma ikisinin tüketim sistemine bakışlarındaki farklılığı gösterir. Anlatıcıya göre aldığı bir mobilya onu tanımlarken Tyler bunların birer saçmalık olduğunu ileri sürecektir;

—*Bilmiyorum, sadece... Bir mobilya aldığında, kendine işte bu dersin. İhtiyacım olan son kanepeydi. Her ne olursa olsun, o kanepenin problemini çözecektim. Hepsine sahip olacaktım. Bir stereo setim var oldukça iyi bir tane, oldukça saygın bir gardıroba sahiptim. Tam olmaya çok yaklaşmıştım.*

—*Lanet olsun, dostum. Şimdi hepsi gitti. Hepsi gitti.*

—*Hmm. Hepsi gitti. Yorgan nedir biliyor musun? Rahatlık. Sadece bir battaniye. Neden sen ve benim gibiler... Yorganın ne olduğunu bilirler? Bu gerçekten bu hayatta... Bu kadar önemli midir?*

_ *Hayır —Öyleyse biz neyiz?*

—*Tüketici*

—*Doğru. Bizler tüketiciyiz. Hayat boyu bir saplantıdayız. Cinayet, suç, yoksulluk. Bunlar beni ilgilendirmiyor. Beni ilgilendiren şeyler ünlüler mağazini, 500 kanallı televizyonlar, kilodumdaki bir herifin adının yazılı olması. Rogaine, Viagra, Olestra... Ben diyorum ki, hiç tamam olamaz. Ben diyorum ki, mükemmel olmayı bırak. Ben diyorum ki, haydi... Evrim geçirelim. Bırak kırıntılar nereye düşmesi gerekiyorsa düşsünler. Fakat bu benim ve yanlış olabilirim. Belki bu korkunç bir trajedi. Hayır. Sadece eşya.*

—*Bir trajedi değil, ama...*

_ *Yalnızca günümüz yaşamı için gerekli olan çok yönlü çözümlerini yitirdin.*

—*Lanet olsun. Haklısın. ... Sanırım sigortam hepsini öder ve... Ne?*

—*Sahip olduğun şeyler sana sahip olmayı bıraktı. Fakat ne istiyorsan onu yap, dostum. (Fight Club)*

Tüketim toplumunda birey kendisine bir karakter alabilmek için çabalar. Anlatıcı, uzamlar içinde bir oraya bir buraya dolaşırken, yalıtılmış yaşam şeklinden çıkması için bir sebebe ihtiyaç duyar, bu sebep *Hanson'a* göre Tyler Durden'dir. Tyler ve anla-

tıcının birbirlerini dövmesi şiddette sekse yakın bir doyum bulmaları ile sonuçlanır. Bu doyum onları tüketim kültürünün sunmuş olduğu tek taraflı mutluluktan ve hijyenden bir anlığına da olsa uzak tutmayı başarmıştır. Kavga esnasında yanlarına gelen iki kişinin onlara tuhaf şekilde bakmaları üzerine de Fight Club'ın temeli atılmıştır.

Tyler gece işleri adamıdır herkes uyurken o çalışır. Genelde küçük işlerde çalışır ancak her zaman sisteme bir çelme takmak niyetindedir. Makinist olarak çalıştığı sinema salonunda film şeritlerini keserek aralarına porno kareler koyar, ziyafet garsonluğu yaptığı Pressmann otelinde yemeklere meni ve tükürük karıştırır. Tyler Darden, Fight Club romanı ve filmiyle karşımıza çıkan bir kapitalist sistem arızasıdır. Koyun olmayı, itaat etmeyi reddeden, kodlarla, sahte mutluluklarla ve müdahalelerle düzeltilemeyen bir virüs programı. Anlatıcı bu virüs programının kaynağına inmeye yani onun evine taşınmaya karar verir. Şehrin uzağında, zehirli atıkların atıldığı sterilize edilmemiş bir mahallenin içerisinde tek komşusu terkedilmiş birkaç fabrika olan bu bina uygarlığın temel varsayımı olan maddi aidiyete tüm gücü ile karşı çıkmaktadır. Bina tıpkı kültürün kendisinden dışlanarak ötekileştirilen tüm ötekiler gibi yalnız, kırılğan, yıkık dökük, harabe ancak bir o kadar da şiddet doludur. Evin içi de aynı dışı gibi bir hayalkırıklığıdır; rutubetli duvarlar, ön kapısı kiltsiz bir kapı, gacırdayan merdivenler, yayları çıkmış bir yatak, sürekli akan bir dam. Sigortasından sorunlu elektrik aksamı, çalışmayan buzdolabı ve televizyon... Tüm bunlara karşın Tyler'ın hem ekmek parasını çıkardığı hem de Fight Club'ın temellerini atacak yerdir. Evin bodrum katında zengin kadınların liposuction yöntemi ile aldıkları yağları çalarak bu yağları çamaşır suyu ve biberiye ile karıştırıp sabun elde etmelerine olanak veren küçük bir atölye ve bir yeraltı eylemine dönüşmüş Dövüş Kulübü.

*Beyler Dövüş Kulübüne hoş geldiniz Dövüş Kulübünün ilk kuralı...
Dövüş Kulübü hakkında konuşmayacaksınız dövüş kulübünün ikinci
kuralı... Dövüş kulübü hakkında konuşmayacaksınız(Fight Club)*

Diken ve Laustsen Dövüş Kulübü hakkında asla konuşmayacaksınız düsturu-
nu insanların dövüş kulübünü herkese anlatın olarak anladıklarını yazar çünkü yasak ihlali getirir. Bunu dövüş kulübünü birleştiren gizli bir sır olarak algıladılar. Dövüş kulübü gizlilik olmadan var olamayacaktır. O halde kuralı koyan ile kuralı açıklayan arasında gizli bir işbirliği vardır. Haftanın belli günlerinde belirlenen yerlerde toplanan her meslek grubu ve çevreden gelen yaşlı, genç şişman, zayıf vb. bir araya gelerek birbirlerini pes edinceye kadar döverler. Burada dövüşenler aslında toplumun içindeki bireylerdir. Maç izleyerek stres atan, kız arkadaşı ile yaşadığı olumsuzlukları teknolojik nesnelere çıkararak, rehabilitasyon merkezinde yalandan sevgi gösterilerinde bulunan, şidde-

tin yasaklandığı bir toplumda iktidarların ideolojik argümanlara sığınarak yapmış oldukları şiddet eylemlerinin tümünü tepkisizce izleyen ve kendisinden yalnızca bir mirasyedi olması beklenen bakımlı tüketici erkekler ve bunlar gibi niceleridir. Bastırılan tüm arzular ve varolduğunu kanıtlayabilme gayreti Fight Club'ta bir başka dövüşçünün varlığı ile anlam kazanır. Kazanmak veya kaybetmekle ilgili olmayan bu süreçte amaç kendilerine öğretilen baskı altına alan her şeye karşı yaşadığını göstermektir. *Dövüş Kulübü kazanmak veya kaybetmek değil. Kelimelerden ibaret değil. İsterik bağırışlar dillerde, Bir Pentecostal kilisesi gibi. (Fight Club)*

Şiddet burada herkesin 10 dakikalığına gerçekten tanrı olabildiğini sağlayan unsurdur. Bu 10 dakika boyunca işyerindeki patronu, anlaşılmadığı babası, kendisine bir böcek gibi davranan siyasi iktidarları döverek bir ilah olmaktadır tıpkı "*Bir gün herkesin 15 dakikalığına meşhur olabileceğini*" söyleyen o beylik laf gibi. Tek farkla ki dövüş kulübü sahte değil gerçek bir tatmin sunmaktadır. Ne televizyondaki haber programlarındaki şiddet olaylarında ne de rehabilitasyon merkezlerinde hastalarla vekaleten kurulan empati ile ilgisi olmayan gerçek bir duyguya denk gelmektedir. Bu gerçek şiddetin doğurduğu ve yüzleşmek zorunda kaldığı gerçek bir acıdır çünkü ne Hollywood yıldızlarının göstermiş olduğu şiddet ne futbol maçlarında statlarda meydana gelen holiganizmle karışık şiddettir. Bu toplumun içindeki herhangi birinin tam anlamı ile yaşadığı şiddettir. Bu şiddeti tam anlamı ile yaşamayan her birey Tyler'e göre bakiredir çünkü bir yumruk bile yememişlerdir. *Bekâret* tüketim toplumunun paradoksudur. Cinsel açıdan vahşi ve baştan çıkarıcı görünen her şey aslında birer cinsel arzu sembolüdür, şiddeti asla yaşamamış yığınlar kendilerini şiddetin kaynağı ve hakimi gibi görmektedirler. Oysaki yığınların sahip olduğu şey şiddetin kendisi değil görünümün düzeyindeki yansımasıdır. Bu yüzden yumruk yemek gerçek ile temas kurmak anlamına gelir. Acı gerçektir ve bakış açısını değiştirir. İnsana, insan olduğunu hatırlatır. Anlatıcı da bu nedenle Laustsen ve Diken'in belirttiği gibi "*Tek bir yara izi bile olmadan ölüp gitmek*" istememektedir. Alınan yaralar gerçeklik evreninde var olabilmenin tek yoludur. Bu şiddetin ve saldırganlığın nedeni gerçeklik içinde var olabilmektir. Simülasyon evrenindeki insanların gerçek bir deneyim yaşayabilmek adına yaptıkları bir savunma eylemidir (Zizek 2002: 19'dan aktaran Diken&Laustsen, 2010) ve bu şiddetin ortaya çıktığı andaki ahlak ne Yeni Ahit ne etik meseleler ne Tüketim Toplumunu ne de id ve süperego arasındaki çatışmanın daimi yansıması olan söylemler tarafından belirlenmemektedir. Ahlakın kuralı basittir; Biri diğerine dur diyene kadar devam etmek. Bu yüzden "*Anlatıcı*", dövüş kulübü sayesinde hiçbir şeyi dert etmemeyi öğrenir aldığı yaralar varlığının bir sembolü olmuştur. İlkel insanın kendini var ediş

olgularını yaşamaktadır. Fight Club'daki insanlar tıpkı gettolarda yaşayan insanlar gibi herhangi bir kimlik sahibi olmak değil, bir grubun içinde eriyip yok olmak istemektedirler. Bütün çabaları bu yüzdendir.

“Madem suç şiddet , terör travma, ve yaralar dışında başka hiçbir şeyin karşısında bir araya gelemiyoruz, en azından acılarımızı birlikte çekebiliriz”(Mark Seltzer “ The Criem System” Critical Inquiry, 30, 2004 s. 557) Aktaran Ongur, 2011 S. 84)

Her şey anlatıcı için güzel giderken birden Tyler'ın oturduğu köhne evin telefonu çalmaya başlar. Arayan Marla'dır ve son sekiz haftadır nerede olduğunu merak eder. Bir kutu zanax alıp intihar etmiştir. Anlatıcıdan kendisini kurtarmasını ister. Anlatıcı telefonu açık bırakarak uzaklaşır. Tyler anlatıcının boşlukta bıraktığı telefonu alır ve Marla'yı kurtarmaya gider. Anlatıcı Marla'nın varlığından rahatsızdır. Destek gruplarını işgal ettikten sonra şimdi de evini işgal ettiğini ve Tyler'ı elinden aldığını düşünüyor. Hem onu kendi hayatına dâhil eder hem de ondan nefret eder. Bir yanı ile sevmekte diğer yanı ile itmektedir. Ancak bunun farkına bile varamaz. Bu yüzden başına gelen her şeyin Marla ile ilgili olduğunu düşünür. Sanki bir safra gibidir. Her yerde peşindedir. Üstüne üstlük Tyler'ın Marla hakkında söylediği övgü dolu sözler ve onun dibe vurmaya kendisinden çok daha fazla yakın olduğu, anlatıcıyı çileden çıkaran bir diğer durumdur. Tyler ile Marla bir anne baba figürüdür anlatıcıya göre. Anne, babası da düzüşmeleri dışında hiç aynı odada bulunmamıştır. Tekrar altı yaşındadır anne ve babası arasında mesaj taşımaktadır. Sistem tarafından yalnızca tüketici olarak yetiştirilen anlatıcı hiçbir zaman bir ilişkinin sorumluluğunu daha da ötesi gerçek bir baştan çıkarmanın ne olduğunu asla bilmemektedir. Bu yüzden nasıl yetişkin olabileceğini karşı cinsle nasıl ilişki kuracağını bilemez. Tyler ise bir ilişkinin gerektirdiği sorumluluklardan kaçabilir. Güzel sözler söylemek zorunda değildir. Anlatıcı bu yüzden kendi beyninde tüm ilişkileri yaşaması için tayin ettiği Tyler'ı görevlendirmiştir. Böylelikle hem Marla'nın varlığından kaçabilmekte hem onunla birlikte olabilmektedir.

Marla'nın kafasını iyice karıştıran anlatıcı filmin bir sonraki sahnesinde kanser rahatsızlığından ötürü gruplara birlikte katıldığı Bob ile karşılaşır. Bob yeni bir meditasyon yolu bulduğunu söyler. Bu Fight Club'dur ve bir sonraki kavgayı ikisi yapar. Bu oldukça önemli bir andır çünkü kanser hastalıkları grubunda birbirlerine sarılarak ağlayan bu iki insan şimdi birbirlerinin canını yakmak için uğraşmaktadır. Bu filmin kilit noktalarından birisi; insanın iyilik dolu karşılıksız veren bir varlık olduğuna dair ikiye bölünmüş bir kenara atarak birbirlerine tekme tokat girişen Anlatıcı ve Bob karakterinin

meydan okumalarında keşfedilir. Şiddeti içselleştiren ve karşısındakine ne yaparsa yapsın karşılık vermeyen öğretinin yerini bu sefer tam tersi bir ilişki biçimi almıştır. Yeni Ahit ve Eski Ahit arasındaki öğretinin farkının bir yansıması olarakta ele alınabilecek bu durum ayrıca tüketim toplumu zihniyetinin püriten bakış açısından, ilkel toplum aşamasındaki karşılıklılık sistemine doğru yol aldığıın bir kanıtıdır. Tyler dövüş kulübündeki bir akşam kalabalığa şöyle seslenir:

“...Bizler tarihin ortasındaki çocuklarız, dostlarıım. Amaç veya mekân yok. bizim kuşağımız büyük bir savaş görmedi, büyük bir buhran yaşamadı, ama bizim de bir savaşımız var. Büyük bir ruhani savaş bu. Kültüre karşı büyük bir devrim hazırlıyoruz. Büyük buhran bizim hayatlarımız. Biz ruhani bir buhran geçiriyoruz. Hepimiz televizyonlarda görüyoruz... İnanıyoruz ki bir gün hepimiz milyoner olacağız... Ve film tanrıları ve rock yıldızları. Fakat olamayacağız. Yavaşça bunu öğreniyoruz. Ve çok sinirleniyoruz... Sen işin değilsin. Sen bankada ne kadar paran olduğu değilsin. Sen sürdüğün araba değilsin. Sen cüzdanındaki kiler değilsin. Sen üstündeki kıyafet değilsin. Sen şarkı söyleyen, dans eden dünyanın bokusun.”(Fight Club)

Hıristiyan söylemin savunduğu herkesin eşsiz emsalsiz bir kar tanesi olduğuna dair argümana karşı çıkan Tyler, farkındalık ayrıcalıklarına dayalı kültürel söylemin herkesi aynılaştırdığından bahsetmektedir. Artık ne gerçekten zencilik, ne kadın hakları ne beyazlık ne zenginlik ne de yoksulluk bulunmaktadır. Sistemin sunmuş olduğu içi boş görünüm ve fabrika üretimi gıda maddeleri sayesinde tüm insanlar birer birer şişerek birbirinin aynısı haline gelmektedir. Öyle ki tüm obezler nasıl birbirine benziyorsa sistem tarafında şişirilen her bireyde artık birbirinin kopyası haline gelmektedir. Sonuç olarak herkesin bu dünya içerisinde bir artığa şarkı söyleyen bir pisliğe dönüşerek yok olduğunu söylemektedir çünkü iktidarlarla güzel bir yaşam uğruna el sıkışan insanların her birisi tükettiği değer marka ne olursa olsun bu dünyanın bir artığı haline gelmekten kurtulamamaktadır. Tüketim zihniyeti içerisinde bir farklılık yaratmak isteyen Tyler’in amacı, dövüşleri kazanmak ya da kaybetmek değil, insan bedenleri üzerinden, ilkel bir toplum modeline geri dönmeyi başarabilmektir. Bu ilkelik ve yüceltme ise Fight Club’ın bir sonraki aşamaya, Project Mayhem’e evrilmesi ile birlikte anlamını bulur. Bu aşamaya geçişin hazırlıkları için Tyler tüm üyelere ev ödevi verir. Herkes sokakta tanımadığı insanlarla kavga çıkaracaktır. Bu ödevler ile birlikte kargaşa projesinin ilk adımları atılır. Artık daha suç sayılabilecek eylemler, arabaların tekerleklerini söndürmek, alarmlarını patlatmak,

güvercinleri patlayıncaya kadar yedirtip, galerideki arabaların üzerine pisletmek vb. ile eril şiddet olayları gitgide artar. Tyler bu uygarlığın bu hale gelebilmesini sağlamak için tüm kültürlerin birçok kurban verdiğini ve uygarlığın verilen kurbanlar üzerinde yükseldiğini belirtmektedir. İlk sabun kurbanların kanları sayesinde yapılmış, aya gönderilen ilk insan kendisinden önce giden onlarca uzay maymunu sayesinde o mertebeye ulaşabilmiş, laboratuvar testlerinde onlarca hayvan kullanılmış, en güzel kokuları elde edebilmek için onlarca çiçek koparılmış, hepsi ama hepsi acı çekerek günümüz uygarlığının yükselmesine ve bugünkü halini almasında pay sahibi olmuşlardır. Fakat bu ölümlerin üzerinde yükselen bir uygarlığın içinde gelişme olsa dahi daimi bir huzur aramak yersizdir. Çünkü kurban verilenlerin mutsuzlukları modern insanın asla ödeyemeyeceği bir borç gibi hep peşinden gelmektedir. Şimdiki hedefleri ise kredi kartlarının dolaşımını sağlayan Rockefeller binasını yıkarak kurulan bu uygarlığın yerine yenisini inşa etmektir. Uygarlığı tekrar yıkmanın, sınıfsızlaşmanın, mülkiyetin yok edilmesinin ve potlaç aşamasına tekrar dönülmesinin tek yolu ise yine kurbanlar vermektir. Bu da ancak Tyler'ın uzay maymunları olarak addettiği normal insanların fedakarlıkları ile belirlenebilir.

Project Mayhem'in misyonu medeniyeti derhal yok etmek ve ilkel aşamaya dönerek daha iyi bir dünya yaratabilmektir. Kargaşa projesine üye olmak isteyenler üç gün boyunca türlü aşağılanmalara maruz bırakılırlar, açlığa ve susuzluğa katlanırlar. Kapı önünde beklerler. Bu şekilde sabredebilenler yanlarında iki çift siyah pantolon, iki çift siyah bot, iki çift siyah tişört, iki çift siyah çorap, bir adet siyah ceket ve 300 dolar gömülme parasını da getirdikleri takdirde projeye dahil edilir. Her gelen gönüllü saçlarını kazıtır. Bir amaç uğruna ordadırlar ve her birisi birer uzay maymunudur. İsimleri yoktur sadece projenin bir parçası oldukları anda kimliğe sahip olabilmektedirler. Sürekli olarak onlara güzel veya eşsiz bir kar tanesi olmadıkları söylenmektedir. Bu zihniyet ilkel toplumlardaki simgesel iletişim tarzına ve tanrılarla olan simgesel iletişim biçimine gönderme yapmaktadır. Ongur'un deyişi ile bireysel anlamda kendilerini bulan insanlar artık toplumsal bir aydınlanmaya doğru ilerlemekteydiler bu da ancak *Project Mayhem*'in planlamış olduğu eylemler çerçevesinde oluşturulabilecektir. Sürekli olarak çıkarılan yangınlar ve terör eylemleri televizyonların ve iktidarların dikkatini çeker. Komiser Jacobs televizyona vermiş olduğu röportajda bu eylemlerin önünün alınacağını söyleyerek *Project Mayhem*'e meydan okur. Yapmış oldukları eylemler ile bir anda ülke gündemine oturan "*uzay maymunları*" mutludur çünkü ilk defa temsil edildiklerini hissetmektedirler. Böylelikle dışlanmışlık hissi en aza indirgenmiştir. Bu açıdan bakıldığında sistemin söylediği şekilde

değil ancak kendi istedikleri tarzda temsil edilmek hoşlarına gitmiştir. Sistem tarafından artık haline getirilen bu insanlar sistem tarafından ön plana çıkartılmalarından ve sisteme muhalifte olsa entegre edilmiş olmaktan kaynaklanan bir haz duymaktadırlar. Bu durum aynı zamanda Hollywood sinema sektörü tarafından dışlanan tüm ötekilerin başrolü kaptığının canlı örneğidir. Komiserin yapmış olduğu açıklamalar Tyler'ın hoşuna gitmemiştir. İktidarların Umut projesi ismi ile düzenledikleri suçu engelleme yollarının tartışıldığı sempozyuma her zamanki gerilla yöntemleri ile sızmayı başaran Tyler ve ekibi işin başındaki Jacobs'u tuvalette sıkıştırarak tehdit ederler.

—*Merhaba. Araştırmanı bitireceksin. Herkese bir yeraltı grubu... olmadığınızı söyleyeceksin, yoksa... Bu çocuklar senin taşaklarını keserler. Birini New York Times'a, diğerini de L.A. Times'a yollarlar. Bak... "ezmeye çalıştığın bu insanlar, senin muhtaç olduğun herkeştir. Biz senin çamaşırını yıkayan yemeğini pişiren ve önüne getiren insanlarız. Senin yatağını yapıyoruz. Uykudayken seni biz koruyoruz. Ambulansları biz kullanıyoruz. Telefonlarını biz bağlıyoruz. Bizler aşçıyız, taksi şoförüüz ve senin hakkında her şeyi biliyoruz. Sigorta bildirimlerini, kredi kartı ödemelerini biz takip ediyoruz. Hayatının her alanını biz denetliyoruz.*(Fight Club)

Bu bağlamda Tyler Durden, sistemin bugüne kadar dışladığı, artık olarak görüldüğü insanların aslında toplumun içinde var olan, onlarla yaşayan, işlerini yapan kişiler olduğunu emniyet müdürünün yüzüne vurmuştur. Günden güne büyüyen Kargaşa projesinin hedefinde olan asıl yer ise kapitalist sistemin ve tüketim toplumunun tam kalbinde yer alan sıcak para akışını sağlayan, medeniyetin taşıyıcısı Rockefeller Center ile diğer para ağına hükmeden şirketler, gökdelenler, havaalanları, yollar ve Seattle gözlem kulesi gibi yerlerdir. Ongur, 2011,S.230 Tüm bunların çöküşü simülasyon evreninde hapsedilmiş gerçekliğin ve ilişkilerin tekrar özgürleşmesi anlamına gelecek ve uygarlık tarihinde yeni bir dönüşüme yol açacaktır. Kargaşa projesinin amacı uygarlığı yerle bir etmek olduğu kadar onun yerine insanlığın gerçek varoluş amacını yeniden hatırlatması açısından bir düzen oturtmaya çalışmaktır.

Tyler'ın bütün bir projeyi tek başına üstlenmesi ve Kargaşa projesinde kural koyucu bir babaya dönüşmesi anlatıcıyı çileden çıkarır. Project Mayhem çerçevesinde cezalandırılma ve egemen düşünceye uyma hissi kendisine sirayet ettiği anda başka bir otoritenin varlığını kabul edemeyen ve gerçek iktidarı içselleştiren anlatıcı Tyler'ın oluşturduğu Fight Club'dan uzaklaşmaya çalışır. Bununla birlikte anlatıcı tekrar sistemin güvenilir göstergelerine dönmek için iktidarla işbirliği yapar ve siste-

min gerçeklerine sarılır. Tyler Durden'ı kargaşa projesindeki tek hegomon olarak gören anlatıcı kendisine başka bir baba imgesi aramaya başlar. Bunun farkına varan Tyler ne olursa olsun anlatıcıyı gerçekler ile yüzleştirmeye kararlıdır.

Her şeyi kontrol etmeyi bırak... Bırak olsun, bırak olsun...(Fight Club)

Araba kazasından önce Tyler'in anlatıcıya söylediği son sözler bunlardır. Kaza anında anlatıcı bugüne kadar hep tanıdığı olduğu ancak hiç yaşamadığı bir araba kazasını yaşamaktadır. İlk kez bir kazaya istatistik değil öznel duygularının dışı vurumu gerçek bir acı olarak bakabilmektedir.

"Hiç araba kazası geçirmemiştım. Sanırım raporlarıma istatistik olarak koyduğum insanların hissettikleri bu olmalı"(Fight Club)

Araba kazası Tyler'in anlatıcıya sunduğu ikinci deneyimdir. Artık en derin noktaya ulaşmıştır. Bu andan itibaren Tyler ortadan kaybolarak anlatıcıyı gerçeklerle başbaşa bırakır. Jason Murphy "*Intergration and Rebirth through Confrontation: Fight club and American Beauty as Contemporary Religious Prables*" isimli metinde kaza sonrası ortadan kaybolmuş olan Tyler'ı İsa ile özdeşleştirir: Hıristiyan inancına göre Hz İsa gerçeğin ruhu tarafından gönderilecektir. Hz. İsa yükseldikten sonra fiziksel varlığını tebaasından ayırmaz. Bir gün geri döneceği vaadini verir ve bu düşünce ona inananları rahatlatır. Bu yüzden Tyler in kaybolması yani fiziksel varlığını ortadan kaldırması anlatıcı için babasının kendisini terk etmesi ile eşdeğerdir. Çünkü rol modelini yitirmiştir. Fight Club'un yükselişi, onun fiziksel varlığı olmaksızın olamayacaktır.

"Babam beni terk etti"(Fight Club)

Ancak Murphy'nin İsa ve Tyler arasında bulmuş olduğu özdeşleşmeden ziyade, Hanson şu sözlerle duruma açıklık getirmiş ve günümüz dünyasında bir İsa olmanın zorluğuna dikkat çekmiştir.

"Bu yapımın en cüretkâr tarafı, Pitt'in Mesihsi karakteri Tyler Durden'ın, bir başka karakterin imgeleminin ürünü olabileceğini ileri sürmesidir. Tyler bir yandan, bize anlatılana göre Tyler'ı hayalinde yaratmış olabilecek karakterin psikolojik ve toplumsal özgürleşimini temsil ederken bir yandan da filmde, onun gerçek bir karakter olmadığı ileri sürüldüğünden, Gen-X üyelerinin en cesur isyanlarını yaşamlarında değil, imgelemlerinde ortaya koyduktan ima edilir";(Hanson,2003)

Hanson'un deyimi ile Tyler karakteri ile özdeşleşen anlatıcı bir bakıma şizofreniye adım atmış sayılmaktadır. Simgesel babanın çöküşü ile toplumun yarattığı infiallerin sonucunu üstlenecek onları derleyip toparlayacak bir baba figürü yoktur, o yüz-

den insan her yaptığından kendisi sorumlu olmak durumundadır. Bu çerçevede Project Mayhem'in sorumluluğunu tek başına almak durumunda kalan ve bunun şaşkınlığını yaşayan anlatıcı Project Mayhem'in karışmış olduğu eylemleri engelleyememektedir. Bu eylemler ona göre yersiz ölüme ve bir harabe oluşmasına neden olmaktadır. Project Mayhem'in varlığını eleştirir ve serbest bırakılan öfkenin kendi kontrolünden çıkmış olduğunu fark eder. Mayhem'in diğer üyeleri en sonunda onun rolüne bürünürler. Bu ordu Anlatıcının alter egosu ile hareket ettirdiği bir şeye dönüşmüştür. Bu ikincil kişilik onun tüm saldırganlığını içermektedir ve bu bağlamda ortaya çok geç çıkan süper ego artık olayları denetleyememektedir. Artık bireysellik kalmamıştır. Bu hali ile bu insanlar sadece kendilerine bir kimlik edinmek isteyen, gettolarda grafiti (Baudrillard,2002) yapanlara benzemektedirler. Bu insanların istediği şey bir kimlikten, karakterden ziyade bir grupla bütünleşme problemidir ve bu ilkel istekleri bütün benliklerini kapsadığında belli bir ideoloji fikrine, belli bir illüzyona inanmaya başlarlar. Fight Club, Mayhem Projesi altında toplanan bütün insanların simülasyon evreninde yaşatmaya çalıştıkları bir düştür. Eylemlerin ifade ettiği anlamdan çok ortaya çıkan şiddet görüntüleri ile ilgilenen ve bunun önüne geçmeye çalışan anlatıcı için Project Mayhem'in yapmış olduğu illegal bir eylem sonucunda üyelerden birisinin başından vurulması bıçağın kemiğe dayandığı andır. Bu kişinin başından kanlar akan görüntüsü anlatıcının tüm öfkesini Project Mayhem üyelerine kusmasına neden olur. Aralarından biri ölen kişinin bir delil olduğunu ve bu delilden kurtulmaları gerektiğini söyler. Anlatıcı bu noktada müdahale ederek onun bir insan olduğunu, adının Robert Paulson olduğunu söylese de cemaat bu sözleri de yanlış anlar. Bu sefer hep bir ağızdan ölüme insanın adı olur derler ve ardı ardına Robert Paulson adını bağırlarlar. *Dintino'nun* bahsettiği üzere Project Mayhem çerçevesindeki eylemler sırasında öldürülen kişiler için ilkel ayin törenlerine benzer ritüellerin uygulanması anlatıcının canını sıkır ve netür bir çılgınlık içinde olduğunun farkına varmaya başlar. Bu yüzden gruba son vermeyi ister ancak bunu başaramaz çünkü Tyler, onun yapacakları konusunda daha önceden grup üyelerini uyarmıştır. Grup üyelerine sözünü geçiremeyeceğini anlayan anlatıcı her şeyin başladığı yerde son bulması umudu ile Tyler'in peşine düşer. Amacı birlikte başlatmış oldukları bu çılgınlığı yine birlikte sona erdirebilmektir. Onu her yerde aramaya başlar. Fight Club dünyanın her yerine yayılmasına karşın, Tyler ortalıkta yoktur hatta üyeler onun Tyler'ı aramasına garip gözle bakarlar. Girmiş olduğu barlardan birinde bir barmen ile konuşur. Barmen Anlatıcıya Tyler'ın kendisinin olduğunu ve elindeki yara izini kendisinin yaptığını söyler. Bu yanık izi Project Mayhem üyelerinin hepsinin sağ elinde vardır. Her üyenin elindeki bu yara simgesel bir anlam kazanmış-

tir. Bu, Project Mayhem'e ait olmanın getirmiş olduđu bir izdir. Bu iz Diken Ve Laustsen'in belirttiđi gibi eski dövüş kulübünden yeni bir yapılanmaya geçişin simgesidir. (Diken&Laustsen, 2010 S.136) Bu yara izi hiç kimsenin yara almadan ölmek istemediđi ilkel zihniyetin tüketim toplumunun göbeğindeki yansımasıdır. Project Mayhem'e olan aidiyetin göstergesi olan bu yanık izi aynı zamanda armağan düzenine doğru gidişin bir göstergesi haline gelmiştir. Kafası sorularla dolu olan anlatıcı aramaktan yorgun düştüğü bir an, gelmiş olduđu şehrin otel odalarından birinde eline telefonu alarak Marla'yı arar. Hiç birlikte olup olmadıklarını sorar. Marla daha önce birlikte olduklarını söyler ve kendisine Tyler diye hitap eder. Anlatıcı acı gerçekle yüzleşmiştir. Tyler ve kendisi aynı kişidir. Onunla yaptıđı konuşmadan sonra arkasına döndüğünde karşısında Tyler'ı görür. Dikkat çeken nokta anlatıcının Marla'yı aramadığı an Tyler ile bir ortaklığa girişmesi ancak Marla'yı aradıđı anda Tyler'in bu ortaklıktan çekilmesidir. Her iki karakter arasında yazgısal anlamda ilginç bir bağ vardır. Her ikisi de anlatıcı karakterinin birer yansımasıdır. Marla karakterin yazgısıdır. Oysa Tyler bu yazgıyı engellemeye çalışan güçtür çünkü o da en az anlatıcı kadar yazgının kendisine sahip olmak istemektedir. Bu yüzden anlatıcı her acı çekişinde, Tyler ile Marla sevişmektedir. Anlatıcı halen Tyler ile bir olduklarının farkında değildir. Aralarında kimlik bunalımına dair önemli veriler sunan şu konuşma geçer;

—*İnsanlar neden benim sen olduđunu sanıyorlar?*

—*Bildiđini sanıyordum. —Hayır, bilmiyorum.*

—*Evet, biliyorsun. Beni birisi nasıl olurda seninle karıştırabilir?*

—*Uh... Ben... Bilmiyorum. —Anladın.*

—*Hayır. —Bizimle oynama. Söyle. —...çünkü biz aynı kişiyiz.*

—*Bu doğru. Biz aynı dansı eden, aynı şarkıyı söyleyen...*

—*Bunu anlamıyorum.*

—*Hayatını değiştirmek için... Bir yol arıyordun. Bunu tek başına yapamazdın. Olmak istediđin her şey, bendim. Senin görünmek istediđin gibi görünüyordum, Sikişmek istediđin gibi sikişiyordum. en önemlisi, özgürüm her yönde senin olmadığın kadar. —Bu imkânsız.*

— *Hayır, İnsanlar bunu her gün yapıyor. Kendileriyle konuşuyorlar. Hoşlarına gittiđi gibi görüyorlar kendilerini. Onlarda bununla yaşayabilme cesaretleri sendeki gibi yok. Doğal olarak, halen bununla güreşiyorsun ve böylelikle bazen kendin oluyorsun. Bazı zamanlarda beni izlediđini sanıyorsun. Ufak ufak kendini Tyler Durden olmaya bıraktın...(Fight Club)*

Tyler, anlatıcı uyuduğu zaman onun bedenini ve ruhunu devralan bir ortak yaşamdır. Anlatıcının uykusuzluk çekmesinin tek nedeni Tyler'in anlatıcının yaşamını devralmasından kaynaklanmaktadır. Tyler sorumluluğu aldığı anda anlatıcı uykuya daldığının bile farkına varmamaktadır. Tyler'in devamlı olarak Marla'nın çok şey bildiğinden ve yok edilmesi gerektiğinden bahsetmesi Anlatıcı'yı Marla hakkında da endişelendirir. Anlatıcının pişmanlığı daha da büyür öncelikle kendisini ele vermek ister. Polisi gider ve Project Mayhem'in planlarını anlatır; Ancak içeriden kuşatılan teşkilat tarafından kısıvrak yakalanarak hadım edilmek ister. Hadım etme işlemi tüketim toplumunda erkeğin savaşçı kimliğinden vazgeçmesi ve tüketim toplumunun içine sokulacağı anlamına gelir. Her yerden kuşatılan projeyi engellemeyeceğini anlayınca evden almış olduğu taslaklar sayesinde bombaların patlatılacağı binalardan birine girer. Bombayı etkisiz hale getirmeyi başarır. Bunun üzerine tekrar ortaya çıkan Tyler ile aralarında bir hesaplaşma başlar. Tyler iyice dövmüş olduğu Anlatıcıyı patlamaları izlemesi için binanın en üst katına çıkarır. Anlatıcı hem kendi ızdırabına hem de Tyler'in varlığına son vermek amacı ile ağızına doğrulttuğu silahı ateşler. Tyler ölür. Marla'da olay yerine getirilir. Anlatıcı Marla'ya hayatımın en zor anında beni tanıdın der. Bu arada diğer şirket binaları da patlamaya başlar. El ele tutuşan Marla ve Anlatıcı karakteri slow bir müzik eşliğinde bir sinema filmini izlercesine manzaranın büyüüne kendilerini kaptırırlar.

Tüketim sistemine alternatif bir çözüm arayan Fight Club Diken ve Laustsen'in de belirttiği gibi kapitalist mübadelenin dışında tüketimci olmayan bir alan arar ve Potlaça doğru ilerler. Potlaç sistemi birikime ya da üretime değil yalnızca harcamaya dayalıdır. Bu bağlamda öncelikle anlatıcı kendisini saran tüketim zihniyetinden kurtulabilmek için evini patlatarak yaşamını idame ettiren nesnelere döngüsünden çıkmayı başarır. Ardından tüm maddi zihniyetin kendisine telakki ettiği gerçeklik biçiminden uzaklaşmak adına terk edilmiş bir binada tek başına yaşamaya başlar. Gerçekten de bu dünyada yaşadığını kanıtlamak adına kendi canını yakar. Sonrasında ise kendi canını ve bir başkasının canını yakmak isteyen insanların sayısı hızla artar ve Fight Club'ın temelleri atılır. Armağan toplumlarına özgü anlayışlarda yalnızca nesnelere değil, işaretleme, yaralar, danslar, imgeler vb.'de en az nesnelere kadar anlamlı değiş tokuş araçlarıdır. Fight Club ile başlayan bu gerçeklik algısı sistemin kendisine ve birçok sektörüne yönelik bir terör olayına evrilerek Project Mayhem çatısı altında birleştirilir. Bir klana bir gettoya ya da ilkel kabileye ait olmak için verilen mücadele ile aynı düzlemde birleşen Project Mayhem üyesi tıpkı bu topluluğa ait insanların vücutlarındaki dövmeler ya da yaralar gibi simgesel anla-

ma gelebilecek bir yara ile de fişlenmiştir. Bu eylemler görünüşte kapitalizm öncesi evrensel bir kültür modeli olan potlaca; mülksüzlük, meydan okuma, sınıfsızlık ve baştan çıkarmanın olduğu evreye dolayısı ile bu eylemlerle birlikte ortaya çıkan şiddet tüketim toplumundaki simgesel ilişkilerin yerini alan kapitalist zihniyetten kaynaklanmaktadır. Tüketim toplumunun tek hedefi artıkları tekrar dönüşüme sokabilmektir. Artıklarda dahil olmak üzere hepsi tekrar tekrar üretilerek sistemin içine sokulur. Şiddet de dur durak bilmeden üretilen bu simülasyon modellerine karşı oluşur. Şiddetin asıl nedeni, sistemin tek taraflı bağışına karşı bir karşı bağışta bulunamayan kitlelerin hissettiği yabancılaşma duygusudur. Fight Club'da kendisine yapılan tek taraflı yatırım sonucunda nedensiz şiddete yönelmiştir. Terör olaylarının ardında yatan neden budur. Tek taraflı bağışın yaratmış olduğu sapkın arzu, şiddeti, anomiyi getirir. Fight Club filminde de sistemin dışına atılmış artıkların, sistem dışı canlıların son halidir. Kitle yeraltı örgütleri kurmakta, kendisine dayatılan anlamları reddetmektedir. Ancak bu reddetme eylemi sokaklara yansiyabildiği ölçüde geçerli olmaktadır. Ve sokaklar bu filmde erkeklere aittir. Bundan dolayı, erkek egemen topluma yine erkeklerin bakış açısından bir başkaldırıdır. Ancak bu meydan okuma süreci terör olaylarını canlandırdığı vakit, sistem aynı şekilde meydan okumaktan vazgeçer. Onun yerine meydan okuyanları yok etme stratejisi güder. Tüm simgesel anlamların yerine kapitalist zihniyetin zihinsel unsurlarının gelmesi sonucunda bu çarpıklığa meydan okuyan şiddet ve terörize olayları da tek taraflı bir meydan okumaya dönüşür. Çünkü sistem meydan okumaya asla karşılık vermez onun tavrı nettir; meydan okuyan şeyi tersinmezliğin alanına çekerek yok etmek. Dövüş kulübü deneyiminin fiziksel doğası, "sahip olduğun şeyler sonunda sana sahip olur" şeklindeki gerçeği kavrayarak, dikkate değer önemde bir tinsel yeniden doğuşa neden olur. Kirletilmemiş uygarlığın temiz ve saf hallerinin uyandırdığı bir şiddet türü vardır Fight Club'da. Her meslekten insanı eşit düzeye getiren karşılıklı meydan okumalar ilkel dönemlerde statünün ve sınıfın olmadığı, kabile adına yapılan meydan okumalara benzemektedir. Bu bağlamda *Fight Club* bu meydan okuma durumunu iyi özümsemiştir. Ancak bu durumun toplumun geneli tarafından nasıl algılandığına dair gerçekçi tasvirler yerine, film izleyiciye yine bir fantezi mekânı sunar. Yer altı örgütlerine karşı silahlanan ve kolektif bir şekilde hareket eden polis güçleri ve onları yönlendiren iktidarlar simülasyon evrenine değil simülasyon evreninden bir önceki aşamaya gönderme yaparak yapılan saldırıları terörizm olarak nitelendirmiş ve geleneksel söylemlerle simülasyon evreninde gerçekleşen bir devrim çabasının önüne geçmeye çalışmışlardır. Filmin bu şekilde okunması izleyicinin dikkatini anlatıcıya Tyler'a ve onların gerçekleştirmek istedikleri devrim düşüncesini

ile tam onun karşısında duran iktidar güçlerinin çatışmasına doğru çekerken, tersten bir okuma ve filmde eksik olan ancak tüketim toplumunun işleyişinde önemli olan unsurlar çözümlenmeye katıldığında yapılmak istenen devrimin dahi sessiz yığınlar tarafından bir görünüm düzeyine indirildiği görülmektedir. Filmin gerçekten bir devrim olasılığını akla getirme nedenlerinden birisi sistemin yeraltı örgütünü medya ve televizyonlar yolu ile deşifre etmemesinden, parodileştirmemesinden (Natural Born Killers) en önemlisi de örgüt üyelerinin toplum nezdindeki bir görünüme indirgememesinden kaynaklanmaktadır. Burada bilinçli bir tercih yatmaktadır. Bu tercih kitle iletişim araçlarının sessiz yığınlar üzerine olan etkisini filmde geri plana atmaktan ibarettir. Böylelikle, filmdeki alt sınıfların gerçek bir devrimin var olabileceğine dair inancı, seyirciye geçmiştir. Bu yüzden de gelip geçici isteklerin yerini, gerçek arzular almaya başlamıştır. Film bu yönü ile gerçek bir devrim için aynı zamanda medyanın manipülasyonlarından da kaçınmak gerektiğinin önemine vurgu yapmaktadır çünkü tersi bir durumda film metni nasıl tüketim toplumu insanlarını duyarsız ve gerçeklikten uzak olarak gösteriyorsa yaşanan terör olaylarını da aynı şekilde karşılayacaklarını -mesela bir şov programı izler gibi- göstermek durumundadır. Bu toplum bütün şiddet olaylarını, hatta savaşı bile kendi başına gelmediği takdirde, bir şov programı izler gibi izlemekten keyif almaktadır. Onun için, savaşların demokrasi ve acı çeken insanlarla hiçbir alakası olmadığı gibi, filmdeki terör olaylarının da bir anlamı olmayacaktır. Çünkü görünümlerin temel hedefi anlam ve deneyim kazandırmak değil baştan çıkarma ve ayartma sürecinin devamlılığını sağlamaktan ibarettir. Bu yüzden filmde televizyon yalnızca toplumsal bir temsil aracı olarak kullanılmıştır ve bu kullanım da yalnızca Project Mayhem üyelerinin kendilerini televizyonda görmenin vermiş olduğu tatminin sahnesidir ve filmin son sahnesi muhtemelen bu gerçeği doğrular. Aşk yine kazanmıştır. Jack ve Marla sonsuzluğa bakarlar ve bir televizyon imgesi gibi patlamaları izlerler filmin can alıcı noktası budur çünkü yapılan hiçbir eylem sonucu ne olursa olsun yıkıcı bir etki yaratmamaktadır. Üstelik yıkılan binalarda yalnızca bu anın yüceliğine gönderme yaparken sistemin şiddet yolu ile çökertilmeye çalışılmasının ağ toplumunda ne kadar başarılı olabileceğini de tartışmaya açmaktadır.

Yıkılan binalar Dövüş Kulübü'nün başarısızlığını simgeler. Zira Dövüş Kulübü, sapkınlık ve ihlal aracılığıyla bir kapitalizm eleştirisi olarak ortaya çıksa da, sonunda faşist bir örgüte dönüşür. Şiddet dışarıya yönelir ve organize terörle doruğa ulaşır. Yıkıcı eylemler sonunda baskıcı bir hal alır. Bu noktada karşımıza çıkan soru, yıkım düşüncesine dayanan bu kapitalizm eleştirisinin ağ toplumu içinde hâlâ geçerli olup olmadığı ve geçerliyse de ne açılardan geçerli olduğudur. (Diken&Laustsen,2010 S.126)

Aslında amaç birbirinden farklı olan insanları bir platformda birleştirmektir ancak bu durum kapitalist sistemi çökertmek için bir amaca dönüştüğünde o zaman işler zorlaşır çünkü Fight Club'un amacı en temelde deşarj olabilmek, bir karşı yatırım yapabilmek ve meydan okuyabilmektir. Ancak bu anlayış terörist eylemlerle aynı çizgiye ulaştığında sistemin ekmeğine yağ sürmüştür çünkü sistem şiddet ve terör olaylarına bu kişileri öldürerek yanıt vermektedir. Fight Club devrime ancak bir yeraltı örgütü olarak kalabildiği sürece yol açabilir. Devrim kararını almak ve bir cemaat içinde yer almak, kitlelerin olduğu bir dünyada mümkün görünmemektedir. Devrim yapmak adına eyleme kalkışan Fight Club üyeleri öncelikle kendi içlerinde bürokratik koşullanmalara maruz bırakılmaktadır. Bu da, aslında insanın başkasının yaratmış olduğu uygarlığı yıkmak istediği zaman ister istemez faşistleşebileceğini ortaya çıkarmaktadır çünkü sistemli şekilde hareket eden bütün örgütlerin amacı, diğerini dışladığı için aslında faşistçedir. O yüzden meydan okumaya karşı tekrar meydan okuma yetisinden yoksun kapitalist kültür hem kendisini hem de meydan okuyan tarafı bürokratik sistemin içerisine tıkarak faşizmin yörüngesine sürükler. Her yönü ile simülasyon evrenine ait olan film büyük ideolojilerin devamlılığına inanan bir film düzeyine indirgenmiştir ancak Fight Club Potlaça yönelik devrim ütopyasını tam da bu noktada devreye sokar. Koca bir film amacına sadece tek bir film karesi ile ulaşır ve tüketim sisteminin işleyişine kısa devre yaptıracak bir umudun varlığına da işaret eder. Filmin son sahnesi bir şov programı izliyor gibidir. Tüm olanlardan sonra, bu filmde ilahi aşk söylemine, mutlu son kavramına ulaştığını düşünürken bu görüntülerin arasına giren bir penis görüntüsü, tüketim toplumlarında birikim sonucu oluşan artıkların hiçbir zaman ölme-yeceğini ve garip mutlu sonların tüketim toplumunda artık var olamayacağını anlatır. Sistem her zaman geriye bir artık bırakır. Filmin sonunda bu artık araya karışan porno görüntüleri yani Tyler Durden'in kendisidir. Tyler bir artık olarak her zaman varlığını koruyacaktır çünkü sistem artıkların varlığı üzerinden işler. Bu artık hem sistemin kendi çöküşünün yine kendi ürettiği artıklar yüzünden olabileceğine dair bir algıyı yansıtır hem de tüketim sistemine ait olan ilişki biçimini simgesel iletişimin yerine koyan sessiz yığınların asla tam anlamı ile yalnız ve mutlu kalamayacağını bir göstergesi olmaktadır. Sonuç olarak simgesel ilişki biçimlerinin yokluğu sonucunda ortaya çıkan şiddet eylemleri sistemle işbirliğini sürdürmekten yana tavır alan anlatıcının oyun bozanlığı ile sona ermiştir. Ancak bu oyunbozanlığın derininde bu sistemin sonunu getirebilecek potansiyeller olduğunu göstermesi ve bunu da patlayan bombalarla süslemeleri filmin tam anlamı ile bir başarısızlık değil bir başlangıç olduğu düşüncesini çağırıştırır. Bununla birlikte son sahnedeki penis görüntüsü simülasyon evreninde hipergerçekliğin

kendisine de atılan bir tokat olarak sinemanın hala illüzyonlar sunduđuna dair bir anlam yaratır. Bu, aynı zamanda hem içeriksel hem de biçimsel anlamda simülasyon evreninde umutsuzluđa düşmüş seyirci için yalnızca Durden'un ölmediđine ve bilimkurgu filmlerindeki yaratıđın geri gelişine dair bir metafor deđil aynı zamanda simülasyon evreninde sinemanın hala bir illüzyon sunmak için geç kalmadıđının da bir kanıtıdır.

SONUÇ

Tüketim Toplumunda Sinema isimli çalışmada içinde yaşamış olduğumuz karmaşayı, belirsizliği ve kriz dönemini armağan toplumlarına özgü simgesel iletişim biçimlerinin yok olmasına ve bunun yerini alan tüketim ideolojisinin sürekli değişen görünümlerine ve sinemanın bu kavramla olan tarihsel arka planına dayanarak, ele aldık. Tüketim evreninin tüm görünümlere hâkim olduğu bu belirsizlik dönemine eleştirel yaklaşırken, topluma ilişkin tüm süreçlerin belli bir tarihsel bakış açısından ele alınması gerektiği düşüncesinden hareket ettik. Böylelikle tüketim toplumunda fraksiyonlara ayrılan hipergerçekliği tarihsel süreç içerisinde ortaya çıkan belli kırılma noktaları ile ilişkili olduğu sonucuna vardık. Bu yüzden her türlü kültürel enformasyonla ilişkisini farklı düzeyde sürdüren simgesel iletişim biçimlerini her dönemin kendine has biçimi ile inceledik. Bu çerçevede Tüketim toplumunda sinemayı, temelde sinemaya etki eden tarihsel gelişmelerin kuram ve sanat alanındaki yansımaları, belli kişiler ve toplumsal süreçler dâhilinde ele aldık. Genel anlamda tüm kültürün daha özelinde ise sinemanın yaşadığı bu dönüşümü irdeleyebilmek ve bu bağlamda ortaya çıkan sorunsallara yanıt bulabilmek adına oluşturduğumuz bu çalışmada öncelikle içinde bulunduğumuz dönemin oluşma koşullarını tüketim kavramı üzerinden bir okuma ile ele aldık. Bu okuma sonucunda ortaya çıkan modern sonrası evren tanımlarının hangi bakış açıları ile ortaya konduğunu ve bu bakış açılarını karşılaştırmasını yaptığımız Baudrillard düşüncesi ile olan farklılıklarını ortaya koyduk. Bunu yaparken de Tüketim toplumunun ve içinde bulunduğumuz hipergerçeklik evreninin dönüşümüne neden olan tarihsel arka planı eleştirel bir analize tabi tuttuk. Tarihsel analizimiz Batı toplumlarında Antikiteden beri felsefenin sorunsalı olan gerçeklik kavramı ile insanlığın tarihi ile yaşıt tüketim kavramının arasında bir çok açıdan yakınlıklar bulunması ile sonuçlandı. Bu iki kavramın günümüz simülasyon evrenine yapmış olduğu etki, iki kavram arasındaki yakın ilişkiyi de gözler önüne sermektedir. Bununla birlikte içinde yaşanan evrenin gerçeklik algısına nesnelerin ve göstergelerin şeyleşmesine yol açarak, olumsuz bir nitelik yükleyen tüketim ideolojisinin bu yanı iktidarlar tarafından görmezden gelinmeye devam edilmektedir. Bu etkiyi gerçek yaşamdan ve sinema alanından uzak tutmak isteyen iktidarlar, simülasyon evrenine bütün gücü ile savaş açarken, bu durumu yine simülasyon evrenine özgü bir tarzla yaptıkları için yeniden üretimin önüne geçememektedirler. Simgesel ilişkileri sonsuza kadar sistemin dışına atan sistem sürekli bir artık üretmektedir ve bu artık bizlere göre her ne kadar sistemin içine tekrar sokulsa dahi, simülasyon ev-

reninin asla tam olarak sindiremediği bir şey olarak sistemin tam ortasında kocaman bir delik açılmasına neden olmaktadır. Bu delik her daim sistemin tam anlamı ile rasyonel, mükemmel ya da sterilize olmasını engellemektedir. Açılan bu delik, sinemada kendisini film metni üzerinde yer alan nesnelere ve göstergelere üzerinden sağlanan bir anlatıda açığa vurur. Film imgesindeki niteliksizleşmenin oluşturduğu artıklardan ziyade burada bahsedilen artık film metninin bütünlüğünü yapıbozumuna uğratacak bir artıktır. Bunun dışında tüketim toplumunun her anlamda çöp uygarlığına dönüştüğü su götürmezdir. İmge bolluğundan kaynaklanan büyüleyicilik ve anlamsızlık düşsel olanı ikinci plana düşürmüşken düşsele ait tüm öğeleri bir araya toplayarak insanların düşlerine ve arzularına seslenen bir sinema geleneğini tekrar yaratabilmenin ya da mevcut sistem içindeki filmlerin farklı okumaları ile bu düşseli tekrar görünür kılmamanın yolları aranması gerekmektedir. Bu bağlamda sinemada simgesel anlatımın üzerinde duran Mitry'nin primitif ya da dinsel evreye dönüş yapmadan duygusal ve entelektüel unsurlar arasında yapılabilecek bir sentezle sinemanın gerçek yaşam ve somut duygular ile olan bağının ortaya çıkarılabileceği düşüncesinden hareket ettik. Bu bağlamda içinde bulunduğumuz simülasyon evreninde bu sentezin gerçekleşebildiği ya da bu konuda umut vadeden filmleri güçlü bir okuma ile sunmaya çabaladık.

Bununla birlikte bu çabanın ancak film izleyicileri, film metninin kendisi, kültürel zihniyetler ve sinema sektörü profesyonellerinin bilinçli bir işbirliği sayesinde sonuç vereceğini söylemeliyiz. İşbirliği sağlanması gerekli unsurların birbirinden özerk olarak ele alınması, örneğin film metninin kendi içinde çözümlenmesi ya da sinemanın kendinde bir metin değil sadece toplumsal dönüşümlerden etkilenen bir yapı olarak ele alınması, eksik bir yaklaşım olur çünkü sinema yalnızca toplumdan, zihniyetten ayrı düşünülen kendi içinde bir anlam taşıyan film imgesi ya da yalnızca toplumsal dönüşümden etkilenen ancak kendinde film imgesinin hiçbir katkı yapmadığı sanat değildir. Yine de sağlıklı bir karşılaştırma için günümüzde sinemanın geçmiş dönemlere göre belirgin bir özgürlük formuna ulaştığını savunan Gönen'in düşüncelerine burada başvurmak durumundayız. Sinema ve izleyici arasında illüzyonlara dayalı bir ilişki biçimi varken sinemanın kendi içerisinde yaşamış olduğu serüveni, teknolojik gelişmeyi toplumsal zihniyetten ayrı tutarsak bizim olumsuzladığımız ve gerçekliği öldürdüğünü düşündüğümüz sinema sanatı bazı kuramcılara göre sinemanın gerçek özgürlük çağıdır. Çünkü sinemayı toplumsal dönüşümlerden etkilenen bir gerçeklik olarak ele almak bazı durumlarda sistemin kendisine yapılan eleştirilerin benzerinin sinema sanatına yapılmasına neden olmuştur. Bu bağlamda Benjamin'in

sistem eleştirisinden payını alan film düşüncesi, filmin mekanik bir yeniden üretim aracı olduğu ifadesi örnek verilebilir. Kapsamlı sistem eleştirilerinin sinema sanatının gerçeklik biçimlerini tam anlamı ile sorgulayamayacağını düşünen Gönen'e göre sinemanın mekanik bir yeniden üretim aracı olduğunu söylemek, onun özünü modernizme ait yaklaşımlar ile teknik yapılara indirgemek demektir. Bu bağlamda Simülasyon evrenine kadar hep kendi dışındaki olgulardan etkilenen sinema yüz yıllık tarihinde ilk kez kendisini tam anlamı ile ifade edebildiği bir dönem yaşamaktadır. Sinemanın mekanik bir üretim aracı olmadığını, filmsel bir imge ve anlam üretimine sahip olduğunu kabul etmekle birlikte kendi dışındaki her türlü amaçlılığı ve yararlılığı hedefleyen işlevlerden firar ettiği için tam anlamıyla özgürleşebildiğine kanaat getirmek, sanatın ve insan kültürünün gelişimini olumsuz yönde etkileyen, nötrale eden simülasyon evrenine bir övgü olarak aksedebileceğinden dolayı, bu tarz bir yaklaşımı kabul etmek mümkün görünmemektedir. Çünkü sinema sanatı toplumsal dönüşümlerden ve dış etkilerden bağımsız olarak var olamaz. Toplumsal olandan ve diğer sanatlardan etkilenmeyen bir sinema anlayışı insan iletişimini askıya aldığı için gerçekliği yansıtmakta başarısızdır. Gerçeklik ise, içinde bulunan zihniyetle birebir alakalıdır, çünkü bilindiği üzere biçim ve içerik nasıl olursa olsun tüm sinema sanatçıları içinde bulunduğu toplumun gerçekliğini ve zihniyetini beyaz perdeye yansıtmaktadır.

Sinemanın kendi gücünü ve fikirlerini yaratabilmesi için sinemayı oluşturan tüm öğelerin birbirleri ile sürekli iletişim haline geçerek yeni anlatı biçimlerini ve tekniklerini oluşturması gerekmektedir. Sinemanın içinde bulunduğumuz koşulda dâhil olmak üzere daha yetkin ve olgun düşünceler ortaya çıkarılma yolu yine *kendi içindeki operasyonel hareketlerden -kurgu, çekim, diyalog, mizansen vb.- geçmektedir.* (Bkz. Gönen) Ancak tüm bu etmenler film metninin kendi içinde değil, aynı zamanda toplumsal zihniyetin film metnine kattığı unsurlar dahilinde bir anlama sahip olabilir. Bu unsurlar ise belirtisel ve ikonografik anlatının yerine simgesel anlatının, özdeşleşme mekanizmaları yerine ise yabancılaşma ve empati mekanizmalarının konması ile gerçekleştirilebilir. Nasıl ki yaşam tek bir bakış açısı ile yansıtılamıyorsa, sinemada tek bir bakış açısından yola çıkılarak yansıtılamaz. Bu bağlamda Modern sinemanın dışladığı tüm biçimsel öğeler ile klasik sinemanın sahip çıktığı öğelerin, hatta modern sonrası sinemanın gerçekliğe hiçbir gönderme yapmadığı simülasyon evreninden çıkabilecek olan kaliteli ve yol gösterici filmleri ayırt etmemizi kolaylaştıran yapının dikkatle incelenerek sinemanın gelişiminde kullanılması gerekmektedir. Bunun koşulu ise öncelikle içinde yaşadığımız kültürde çekilen filmlerin

iyi yorumlanması ve buradan çıkacak yorumların kültür havuzuna aktarılacak bilinçli bir şekilde paylaşılması ile gerçekleşebilir. Bu tez kültür havuzuna aktarılabilecek bilgi dehlizinde küçük bir su damlası olabilmek için yazılmıştır. Bu bağlamda sinemada tüm kültürleri birleştiren ve sinemanın anlamını derinleştirerek güçlü anlatımlar sunan simgesel ve birleştirici bir sinema dili kullanmak gereklidir. *Simgesel anlam açısından yetkin olan filmler Edgar Morin'in de belirttiği üzere; "...hem temsil eder hem de gösterir. "Gerçeği, gerçek dışı olanı, bugünü, gerçek yaşamı, hafızayı ve rüyayı aynı müşterek zihinsel düzeyde" yeniden birleştirir."*(Morin 2005: 202)'den Aktaran Diken & Laustsen 2010 S.28)

Sinema yaratmış olduğu imgelerle dramatik anlatılarla ve sunmuş olduğu gerçeklik üretimi ile bambaşka hayatları bir araya getirebilir. İdeolojik argümanlar yolu ile kendisini takip eden izleyici kitlesi ile iktidar arasında ideolojik bir çimento oluşturabilir ya da toplumların bilinci ile daha fazla oynamayı reddederek toplum zihniyetine farklı düşünceler empoze eder ve daha gelişkin bir toplum profilinin yaratılmasında belirleyici olabilir. Tüm bu özelliklere sahip olan sinema kuşkusuz bir temsil sanatıdır. Ancak tüketim toplumunda temsilin yerini prototipler almıştır. Derinliksiz filmler, kaygan anlam zeminleri, sallantıda olan perspektif biçimleri vb. sinemanın bu şekilde değişmesi aslında sistemle işbirliği içinde olan bir kitlenin suskunluğu, tüketimi ahlak haline getirmesi ve de en önemlisi kendisinde yönetici vasfı görmesine rağmen yönetime adaylığını koymayarak kendisinden çok daha vasıfsız insanlar ve vasıfsız bir sistem anlayışı tarafından yönetilmesinden kaynaklanmaktadır. Yanlış yönetim, yanlış temsiller doğurur. İktidarların yanlış temsillerine suskunlukla cevap vermek ise düzenin kabul edildiği anlamına gelir. Kitleler suskunlukları yüzünden tüm bir büyü düzeninin iktidar tarafından kendilerine sunulması ile karşılaşır. Sinema da bu ayartıcı düzene uyum sağlamıştır. Anlamın yitirildiği noktada sistemin algısını değiştirmeye yönelik filmler ancak doğru okunduğunda kapsamlı bir sistem eleştirisi sunabilirler. Bu tarz filmlerin çoğalması ve kaybedilen illüzyonun tekrar hayata geçirilmesi, öncelikle sessiz kitlenin bu tarz filmlere olan ilgisinin artması sonucunda gerçekleşebilir. McBean'ın belirttiği gibi kitle ancak filmlere tepki verme tarzını değiştirecek, film izleme ve okuma konusunda eleştirimlerden destek isteyerek önce sinemayı sonrasında ise tüm bir toplumu değiştirme yolunda kocaman bir adım atabilir. Bunlar ancak birçok cephede savaşmak ile gerçekleştirilebilir. Eğer gerçekten de bir çok cephede savaş verilebilirse, günümüzde ütopyik olduğu düşünülen düşsele tekrar ulaşmak mümkündür. Zaten Adanır'ın da belirttiği gibi, düşsel belki hiç gitmemiştir. Elimizi uzatıp onu yakalamamız için bizi bekliyordur. (Adanır, 1994 S.41) Bu da an-

cak simülasyon evreni olarak adlandırılan bir ortamda düşsele yol açan unsurların nereden geçtiğini bulmaya dayalıdır. Sinema imgelerini incelerken hem kendi başına özerk bir anlatım aracı olan sinema metninde, hem de yaşamın genelinde simgesel olandan faydalanmamızın nedeni sinemanın da gerçek yaşamın da tüm anlatı gücünü ve baştan çıkarıcı özelliklerinin tümünü simgesel anlatımdan almasından dolayıdır. Oysaki günümüz tüketim toplumlarında nesnelere ve insanlar arasındaki iletişime verilen simgesel değerlerin azalmasına paralel olarak yaşama ayna tutan sinema anlayışında da anlam eksiklikleri göze çarpar.

Nesne ve ilişkilere verilen simgesel anlamın yitirilme nedeni ise hiç kuşkusuz daha derinde; insan ile tanrı arasındaki ilişkinin biçim değiştirmesinde yatmaktadır. Tüketim toplumunun simgesel değiş tokuşa ait tüm unsurları askıya alması, insan ile tanrı arasında olan simgesel iletişim biçiminin yok olmasına sebep olmuştur. Birçok dine göre insan yaşamının simgesel amacı bu dünyada kötülüklerden uzak durup sıkıntılı anlarda sabretmek ve insan yaşamının amacı olan ibadeti sürdürmektir. İbadet tanrı tarafından insana verilen yaşam armağanının bir anlamda şükrederek tanrıya iade edilmesini sağlamaktır. Tüketim toplumu ile birlikte öncelikle armağana yönelik ilgi dolayısı ile de simgesel iletişime dayalı sistem son bulurken, insanın simgesel değerlere yönelik algısı biçim değiştirerek simgesel işlev gören tüm değerlerin yalnızca materyalist bir bakış açısı ile ele alınmasına neden olmuştur. Materyalizmin metafizik düşüncede yarattığı anlamsızlık ve yokluk düşüncesi anlam verilen bir yaşamın boşluğa düşmesine, inançların sorgulanmasına ve bu inançların yerine sorgulanamayacak bir gerçeklik biçiminin gelmesine neden olmuştur. Bu yoksunluk durumu en sonunda inançları ve simgesel bir yaşamı nötralize eden sinema anlatısının oluşmasına neden olmuştur. Simgesel yapının bireysel ilişkiler tarafından dağıtıldığı, nedensiz şiddetin ve toplumsal yabancılaşmanın tüm bir sinema diline sirayet etmesi sonucunda çekilen filmler genel anlamda illüzyon sunma konusunda gitgide daha başarısız olmaktadır. Bu başarısızlığın nedeni ise simülasyon evreninin varlığından kaynaklanmaktadır. İçinde bulunduğumuz tüketim toplumunun nesnesi haline gelen kitleler adına biz de üzerimize düşen görevi yaparak tüketim toplumunda üretilen bu filmlerin sunmuş olduğu alegorileri ifşa ederek simgesel dönüşüme uğrayan anlatıların sistemin çözümüne dair bir çözüm sunup sunmadığını çözümledik. Bu bağlamda The Firm ve Devil's Advocate'i simgesel ilişkilerin bitmiş olduğu bir toplumda birey ve iktidar ilişkisi bağlamında çözümledik ve sonuç olarak The Firm'de sistemin açıklarını yakalayıp sistemin silahını ona karşı doğrultan tüketici kimliğinin, The Devil's Advocate'da gerçekten güçlü bir iktidarın güdümüne girmemek için intihar eden bir

insan portresine göre çok daha gerçekçi bir birey profili sunduğunu belirttik. Natural Born Killers, duyarsızlığın ve iletişimsizliğin simülasyon evreninin bir özelliği olduğunu söylerken endüstri karşıtı bir sunum da yapar. Parçalanmış bedenler ve izleyicinin daha fazla şiddet görmek istediği bu tarz filmler absürdü ve parodiyi iç içe kullanarak içinde bulunulan hipergerçekliği ironik bir şekilde eleştirir. Sonuç olarak Natural Born Killers eleştirmiş olduğu görsel ve işitsel şişkinliğin nesnelere birisi haline gelmiştir. Bunda en büyük etken sistem eleştirisini simgesel unsurlar üzerinden değil sistemin dilinden yapmış olmasından kaynaklanmaktadır. Cache ve İrreversible ise şiddetin gerçeklik düzleminde ele alınışını ve simgesel olarak dışarı atılan tüm artıkların sistemdeki tek gerçek şiddet düzlemini oluşturmaktadır. İrreversible ve Cache, şiddete yalnızca simülasyon evreninde şahit olan ancak gerçekte parmağı kesilse yaygara koparan sessiz yığınlara dışlamış oldukları gerçeklikleri hem politik hem de insanı tarzda tekrar hatırlatarak simülasyonun güvenilir göstergelerine sığınmalarını önlemişlerdir. Şiddetin bu kadar gerçek şekilde ele alınması hayal gücünü kaybetmiş kitleler üzerinde böyle bir etki yaratabilmiştir. Bu bağlamda bu hatırlatma sistem tarafından dışlanmış ancak gerçekte insan yaşamının bir armağanı olan şiddetin bir artık olarak tekrar üretildiği ve bu şiddetin saf halinin asla yok edilemeyecek olduğuna dair argümanı onaylar. Bu filmleri incelediğimizde, Saw serisi, The Cube, The Passion of Christ, Kill Bill ve Natural Born Killers gibi estetize edilmiş şiddet görüntülerinin tam karşısına seyirciyi irite edebilen ve hiçbir uyulaşım ile uzlaşmayan bir film metni konulduğunda, bu yozlaşmanın karşısına gerçek şiddetin varlığı tüketim toplumunda şiddet olaylarının iki yönlü sunumunu ortaya çıkarır. Şiddet gerçektir ve ancak insanın başına geldiğinde anlaşılabilir. Bu bağlamda 12 Eylül olayları sonrasındaki göstergelerin uyumlu yanı ile değil, sistemin kendisi ile uyumsuz şiddet filmleri gerçek şiddet olarak isimlendirilebilir.

Çalışmamızın en son bölümünde simgesel olanın tüketim toplumundaki sunumu açısından oluşan belirsizliği gidermek ve daha sistematik hale getirmek adına simgesel yoğunluğu en fazla olan filmlerden bu yoğunluğun gitgide azaldığı bir film sınıflandırması yapılmıştır. Nesnelere birlikte insan ilişkilerine dair simgesel anlamın giderek yok olduğu bu döneme dair yapmış olduğumuz sıralamada Cennetin Çocukları simgesel ilişkilerin ve simgesel anlatımın yoğun olduğu bir anlatı sunarken, Dogville nesnelere duyulan metafizik bağlantının yokolması, simgesel ilişkinin yok edilmesi sonucunda ortaya çıkan nedensiz şiddet eylemlerini bireysel ve toplumsal düzlemde anlamlı bir zemine oturtmamız açısından güçlü bir okuma sunar. Unfaithfull filmi ise armağana verilen simgesel değer yok olması sonucunda ortaya

çıkan şiddetin ve bu şiddetin sebep olduğu suçun üstünü örtercesine iki öznenin yapmış olduğu gizli işbirliğini ele alma açısından bir okuma sunar. The Childrens of Heaven, gerçekliğin metafizik biçimde yaşandığı kültürlerde nesnelere ve duygulara verilen simgesel anlatımın güçlü olduğunu ve bu bağlamda ve nesnelere anlatıya çok büyük bir katkı sağladığını kanıtlamaktadır. The Childrens of Heaven'da simgesel anlatım İran'da fakir bir ailenin iki çocuğu arasındaki iletişim biçimini ayakkabı üzerinden temsil ederken arka planda da bu ayakkabı üzerinden yaşanan toplumsal model için güçlü bir okuma sunar. Film bununla da kalmaz, sinema izleyicisi ve film karakterleri arasında özdeşleşmeden ziyade, empatik bir ilişki biçiminin kurulmasına neden olur. Bunun en büyük nedeni zaten filmin özdeşleşmeler yolu ile değil ötekini anlamak üzerine kurulu olmasından kaynaklanmaktadır. İkinci film, Dogville'in bize sunduğu yaklaşımın temelinde ise var olan simgesel özdeşleşme ve nesnelere kurulan bağın yıkılması sonucunda ortaya çıkan şiddetin simgesel yaşam üzerindeki yansımalarını göstermesidir. Dogville'de simgesel anlamı olan oyuncak bebeklere yapılan saldırının filmin seyrini değiştirmesi, benliğe kişiliğe yüklenen tüm anlamların üzerinde bir okuma sunar. Üçüncü film, Unfaithfull ise modern özneler tarafından, nesne ve özne arasındaki ilişkinin simgeselliğini yok eden işbirliği sonucunda simgesel iletişim biçimlerinin yerini alan iktidar ve bencillik duygularının birleştirdiği insan modeli hakkında bir okuma sunar. Film modern dönemlere ait bir aşk ilişkisi ve aldatmanın getirdiği yıkıcı sonuçları göstermektedir. Film, aşk ilişkileri üzerine geniş çaplı bir okuma sunmasına rağmen, biz konu(mu)muz gereği film de simgesel anlatıma sahip olan ve iki kişi arasındaki anlamından başka hiçbir anlamı olmayan bir hediye anlamını nasıl yitirdiğine ve bu anlam yitiminin sinemada nasıl yankılandığını göstereceğiz. Dördüncü film, American Beauty ise Simgesel işlev ve empatinin azaldığı ve nesnelere simgesel bir anlatım dili olmaktan çıkarak tüketim sisteminin dili haline geldiğini gösterir. Gerçekliğin ikonografik göstergeler ile oluşturulduğu simülasyon evreninde bu gerçeklik algısını simgesel yaşama ve nesnelere diline yönelik bir söylem ile aşmaya çalışan bir film profili sunar. Beşinci film, Fight Club Tüketim toplumu içerisinde simgesel anlamda yok olan bir dünyada simgesel düşüncenin ve illüzyonun halen var olabileceğine dair isyankar bir anlatıdır. Simgesel ilişkilerin yok olduğu bir evrende nesnelere üzerinden sağlanan arzu döngüsünün yerini tek taraflı bir armağan almıştır. Bu tek taraflı yatırım Fight Club filminde oldukça bilinçli bir şiddet örgütünün kurulmasına neden olur. Bu örgüt ne kadar anarşist ve şiddet dolu da olsa simgesel ilişkileri tekrar geri getirebilme yolunda sunduğu umutla hem yaşam hem de sinema için gerçek bir çıkış yolu ve umut ışığı sunmaktadır. Bu

beş film simgesel iletişimin yoğunluğunun gitgide azaldığı toplumsal ilişkileri yansıtarak, tüketim toplumunun günümüzde neden bir kaos içine girdiğinin okumasını yapması anlamında önemlidir. Bu sonuca filmlerin içinde kullanılan nesnelere ve göstergelerin sunmuş olduğu simgesel anlam sayesinde ulaşıldık. Yeri gelmişken ilk filmin tüketim toplumuna değil de doğu toplumlarına ait bir filmi temsil etmesi, simgesel ilişkilerin daha güçlü yaşandığı doğu toplumları ile batı toplumları arasındaki farkı ortaya koymaktan çok batı toplumlarının her anlamda simgesel olanı dışlamaları sonucunda içine düştükleri kaosu anlatması bakımından örnek olarak seçilmiştir.

Sinema sanatında yeni bir çağa girilen bu dönemde sinema kuramları da tıpkı ideolojiler gibi kendisini tekrar etmekte ve sinemaya yeni bir soluk kazandıracak yeni kuramlar nadir olarak ortaya atılmaktadır. Sinemadaki bu boşluk Baudrillard'ın simülasyon kuramı ve Mauss'un armağan toplumlarına özgü simgesel ilişkilerin sinemaya uyarlanması ile aşılabılır. Bizler bu bağlamda üzerimize düşeni yapmaya çaba gösterdik. Ancak bu çaba bireysellikten çıkıp her anlamda ve alanda kolektifleşip geniş mecralara yayılabilirse, toplum tarafından iktidardan talep edilen demokratik haklar elde edilebilir. Bu da ancak nesne ve imge bazında dönüşüme uğrayan toplumu bilinç düzeyinde aşarak onun yerine çok daha güzel ve gelişmiş bir dünya profilinin sunulmasından geçer.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR;

ABİSEL, Nilgün **Popüler Sinema ve Türler**. Alan Yayıncılık, 1995. [y.y.]

ADANIR, Oğuz **“Kültür, Politika ve Sinema”**, +1 Kitap, İstanbul Kasım 2006

ADANIR, Oğuz **“Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar Ve Söyleşiler”** Hayalet Yayınları 2008 [y.y.]

ADANIR, Oğuz **“Sinemada Anlam ve Anlatım Üzerine”**, Kitle Yayınları, Ankara 1994, 196 s.

ADANIR Oğuz, **Kapitalizm Öncesi Evrensel Kültür Osmanlı Ve Ötekiler-** Dokuz Eylül Yayınları İzmir Şubat 2004 581 S.

ADANIR, Oğuz **“Baudrillard”** , Say Yayınları Fikir Mimarları Serisi, İstanbul Haziran 2010 288 S.

AKAR Murat Yaşar: **"Marksist ve Foucaultcu İktidar Anlayışları Üzerine Sosyolojik bir Karşılaştırma"**, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2007

AKAY, Ali , **“Postmodernizmin Abc’si”** , Say Yayınları, İstanbul Şubat 2010, 176 S. [y.y.]

APPİGNANAESİ, Richard, GARRATT, Chris; **“Herkes İçin Postmodernizm”** [y.y.]

ARİSTOTELES **"Poetika"**, Çev:İsmail Tunalı,Remzi Kitabevi, İstanbul, 2009 104 S

ARMES, Roy, Sinema ve Gerçeklik İstanbul 2011, Doruk Yayıncılık

BAKIR, Burak; **"Sinema Ve Psikanaliz"**, Hayal-et Kitap, İstanbul Temmuz 2008

BARTHES, Roland; "**Gösterge Bilimsel Serüven**", Çeviren: Mehmet Rifat, Kaf Yayınları,4.Baskı 1999 [y.y.]

BATTAÏLE "**Cinsellikten Dinselliğe Erotizm**" Çeviren: Bora Akad, Kelebek Yayınları 2006 [y.y.]

BAUDRİLLARD, Jean, "**Anahtar Sözcükler**" , Çeviri: Lale Yıldırım, Oğuz Adanır, Paragraf Yayınları, Ankara 2005 1. Basım

BAUDRİLLARD, Jean "**Bastan Çıkarma Üzerine**", Çev. Ayşegül Sönmezay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2001

BAUDRİLLARD, Jean "**Tüketim Toplumu**", Çev. Hazal Deliceçaylı-Ferda Keskin, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, Nisan 1997

BAUDRİLLARD, Jean, **Kusursuz Cinayet**, Çeviren: Necmettin Sevil, Ayrıntı Yayınları İstanbul, 1998 192 S.

BAUDRİLLARD, Jean "**Sessiz Yiğınların Gölgesinde ya da Toplumsalın Sonu**", Çev. Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara Nisan 2003.

BAUDRİLLARD, Jean "**Simulakrlar ve Simülasyon**", Çev. Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Yayınları, Haziran 1998b, İzmir.

BAUDRİLLARD, Jean "**Çaresiz Stratejiler**", Çev. Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2002, İstanbul. , 189 S.

BAUDRILLARD, Jean, **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, Çeviren: Oğuz Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2002.

BAUDRILLARD, Jean, **Üretimin Aynası**. Çeviren: Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 1998.

BAUDRİLLARD J. "**Baştan Çıkarma Üzerine**" , çeviren: Leyla Şimşek , Ayrıntı Yayınları 2001 1. Basım

BAUDRİLLARD, J."Sanat Komplosu" , Çevirenler: Elçin Gen, Işık Ergüden, İletişim Yayınları 2010 İstanbul, 98 S. 27

BAUDRİLLARD, Gösterge Ekonomi Politikü Hakkında Bir Eleştiri, Çeviren : Oğuz Adanır , Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi 2009b

BAUDRİLLARD; Nesnelere Sistemi, Çeviren Oğuz Adanır, Aslı Karamollaoğlu Boğaziçi Yayınevi 2010 247 S.

BAUMAN Zygmunt , "Akışkan Aşk", Çeviren: Işık Ergüden Versus Kitap, 1.Basım 2009, 208 S.

BAZIN, Andre; "Sinema Nedir ?" Çeviren: İbrahim Şener, İzdüşüm Yayınları Kasım 2007 [y.y.]

BELTON, John "Yeni Teknolojiler" çeviren: Ahmet Fethi, Kabalcı Yayınları 2008 Dünya Sinema Tarihi İçinde

BENJAMİN W. "Brecht'i Anlamak" Metis Yayınları, Çev: Haluk Barışcan, Güven Işısağ Mayıs 2000

BOCOCK, Robert ; "Tüketim" çev: İrem Kutluk, Dost Kitabevi Ankara 134 S.

BRUHL, Lucien Levy, "İlkel İnsanda Ruh Anlayışı", çeviren: Oğuz Adanır Doğu Batı Yayınları, Haziran 2006, 356 sayfa

BURGER, P. "Avangard Kuram" Çeviren: Erol Özbek, İletişim yayınları 2004

BÜKER, Seçil, TOPÇU, Y.Gürhan; Sinema Tarih-Kuram-Eleştiri, Kırmızı Kedi Yayınları 1. Basım Şubat 2010 395 S.

BÜKER, Seçil "Sinema Dili Üzerine Yazılar", Ankara, Dost Kitabevi Yayınları Mart 1995. s. 99)

COLEBROOK, C. –“**Deleuze**” çeviri: Cem Soydemir, Doğu Batı Yayınları, 2009 1. Basım [y.y.]

COLLİN, Dennis **Marx’ı Anlamak, Çeviren:** Işık Ergüden, Versus Kitap, 2000 [y.y.]

ÇOLAK Metin, “**Sinema Ve Zeitgeist- Çağdaş Toplumsal Kriz ve Postmodern Sinemanın Yükselişi**” Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi İzmir, 2006

DEMİR M. “**Sinemada Öteki**”, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi İstanbul 2008

DERMAN Deniz ,“**Jean Luc Godard Sinemasında Kadının Yeniden Sunumu**”, Değişim Yayınları Ankara, 1993

DİKEN, Bülent, LAUSTSEN, “**B. “Filmlerle Sosyoloji**”, Çeviren: Sona Ertekin,1. Basım İstanbul, Haziran 2010

DOSTOYEVSKİ, F. “**Yeraltından Notlar**” Çev: Ergin Altay– CAN Yayınları, 2001

FARAGO, France, “**Sanat**”, Çeviren; Özcan Doğan, Doğu Batı Yayınları, Ankara 2006 294 S.

FORRESTER, John; “**Hakikat Oyunları**” Çeviren: Abdullah Yılmaz, Ayrıntı Yayınları [y.y.]

FREUD Sigmund; “**Psikanaliz Üzerine**”, Çeviren; A. Avni Öneş, Say Yayınları İstanbul, 1983

FREUD, S. “**Uygarlık Ve Hoşnutsuzlukları** İdea Yayıncılık/Periyodik Yayınlar Dizisi İstanbul 2011

FREUD. S. “**Totem Ve Tabu**” Çeviren: K.Sahir Sel Sosyal Yayınlar 1996 223s. [y.y.]

FROMM, Erich, “**Yeni Bir İnsan Yeni Bir Toplum**” Say Yayınları Ocak 1998 [y.y.]

FÜLBERTH, Georges "**Kapitalizmin Kısa Tarihi**" 2. Basım Yordam Kitap/Tarih Dizisi 2011 320 S. [y.y.]

GANE M. "**Baudrillard Radikal Belirsizlik**" De Ki Yayınevi Haziran 2008 156 s. [y.y.]

GOMBRICH, E. H. "**Sanatın Öyküsü**", Çeviren: Ömer Erduran, Erol Erduran, Remzi Kitabevi, 2009, 688 S. . [y.y.]

GÖNEN, Metin "**Paradoksal Sanat Sinema**", Versus Kitap, Mart 2008, 136 S. [y.y.]

HANSON, Peter, "**Kayıp kuşak filmleri Generation-x Sineması**" çeviri: Kürşad Ertuğrul Altıkırkbeş Yayınları 1.basım İstanbul 2003, 270 s. .

JESSUA, Claude; "**Kapitalizm**", Dost Kitabevi 2. Basım Ankara 2005 119 S.

KELLNER, Douglas "**Sinema Savaşları**" Çev: Gürol Koca Metis Yayınları 1. Basım İstanbul 2013 344 sayfa

SELÇUK, Güven "**Fordist Birikim Rejimi ve Kitle Kültürü**" Journal of Yaşar University 2011

KEYNES, John Maynard "**İstihdam, Faiz ve Paranın Genel Teorisi**" Çev: Kalkedon Yayıncılık/Siyaset ve Ekonomi Dizisi İstanbul, 2008 S.324

KIZILAY, Şevket Ercan "**Deleuze Ve Guattari'de Ve Şizoanaliz Ve Arzu**" Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayımlanmamış Doktora Tezi 2008

KOVACS, Andras Balint, "**Modernizmi Seyretmek**", Çeviren: Ertan Yılmaz, De Ki Basım Yayım, Ankara 2010 428 S.

KUSPİT, Donald; "**Sanatın Sonu**", Çeviren: Yasemin Tezgiden, Metis Yayınları, 2010, 222 S.

KUTLU, Kutlukhan, "**Günümüzün Klasikleri**", Sinema Merkez Dergisi Eki [y.y.]

LEPPERT, Richard; "**Sanatta Anlamın Görüntüsü İmgelerin Toplumsal İşlevi**", Çevirmen: İsmail Türkmen, Ayrıntı Yayınevi, Ocak 2003, 420 S. [y.y.]

MACBEAN, James Roy; "**Tout Va Bien ve "British Sounds"** ; Jean Luc Godard, Gece Yayınları; Derleyen Ertan Yılmaz, 1993 240 S.(içinde) [y.y.]

MALINOWSKÍ B. "**Vahşilerin Cinsel Yaşamı Kuzey Batı Malenezya'da**" Kabalıcı İstanbul 1992

MALINOWSKÍ, "**B.İlkel Topumlarda Cinsellik Ve Baskı**" Çeviren: Hüseyin Portakal Kabalıcı Yayınevi 1.Basım Mayıs 1989 [y.y.]

MARX Karl, "**Grundrisse**" Ekonomi Politiğin Eleştirisi İçin Ön Çalışma- Çev.: Sevan Nişanyan Birikim Yayınları, İstanbul 2008

MAUSS, Marcell , "**Sosyoloji Ve Antropoloji**" Çeviren: Özcan Doğu Batı Yayınları Ankara 2006

MCBEAN, James Roy "**Bazin Sonrası Estetik: Marksist Film Eleştirisinin Kuram Ve Uygulaması**" Çev. Ertan Yılmaz [y.y.]

McLUHAN, Marshall, "**Yaradığımız Medya–Medyanın Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu**" [The Medium is the Messega], Çeviren: Ünsal Oskay, Merkez Kitapçılık, Yayıncılık, İstanbul, 2005.

MİTRY, Jean; "**Sinema Estetiği Ve Psikolojisi**", Çeviren : Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Üniversitesi [y.y.]

MONACO, James, "**Bir Film Nasıl Okunur –Sinemanın Dili, Tarihi ve Kuramı**", Çeviren: Ertan Yılmaz, Oğlak Yayınları, İstanbul, 2002 640 S.

OLUK, Ayşen, "**Klasik Anlatı Sineması**", Hayal-Et Kitaplık, İstanbul 2008 182 s

ONGUR, Hakan Övünç, "**Tüketim Toplumu Nevrotik Kültür ve Dövüş Kulübü**", Ayrıntı Yayınları 1. Baskı İstanbul 2011 160 S.

OSKAY, Ünsal. "**Çağdaş Fantazy, Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması**", Der Yayınları, 1994 [y.y.]

OSKAY Ünsal, "**İletişimin ABC'si**", DER Yayınları , İstanbul Kasım 2007 S.148

ÖZKAN, Burcu "**Günümüz Sanatında Postmodernist Yaklaşımlar**" Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı-Bolu 2005

PARKAN, Mutlu;"**Sinema Estetiğinde Yeni Bir Gerçekçilik Anlayışının Ortaya Çıkışında Jean Luc Godard'ın Yeri Ve Önemi**", İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi 1989

RYAN Michael, KELLNER Douglas,"**Politik Kamera Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası**", çeviren : Elif Özsayar Ayrıntı Yayınları İstanbul 2010

SARUP, Madan, "**Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**", Çeviren: Abdülbaki Güçlü, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara, 1996

SCOGNAMİLLO, Geovanni "**Dünya Sinema Sanayi**" S. 16 İstanbul 1. Basım 1997 253 sayfa

SMİTH G. N. "**Dünya Sinema Tarihi**" çeviren: Ahmet Fethi, Kabalcı Yayınları İstanbul, 2008 [y.y.]

SOMBART, Werner "**Burjuva**", çeviren: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Mart 2008, 363 S. [y.y.]

SOMBART, Weber; "**Aşk Lüks ve Kapitalizm**" Pharmakon Kitap/ Roman Dizisi İstanbul, 2013 280 s.

ŞENTÜRK, Rıdvan "**Postmodern Kaos ve Sinema**", İz Yayıncılık , Haziran 2007, 477 S. [y.y.]

TUNALI, İsmail; "**Estetik**" Remzi Kitabevi İSTANBUL 2008

ÜNAL, Yörükhan, "**Dram Sanatı Ve Sinema**", Hayal-Et Kitaplık İstanbul 2008 280 S

YILMAZ, Ertan; "**68 ve Sinema**" Hayal-et Kitaplığı/Sinema Araştırma-İnceleme Dizisi İstanbul 2010 152 sayfa

WEBER; Max, "**Protestan Ahlakı Ve Kapitalizmin Ruhu**" çeviren Zeynep Gürata Ayraç Yayınevi Toplum Bilim Siyaset Bilim Dizisi Ankara, 1993 2. Basım 159 S.

VEBLEN, Thorstein "**The Theory Of The Leisure Class- Aylak Sınıfın Teorisi**" Babil Yayınları/Kuram Dizisi Erzurum 2005 1. Basım 256 S.

VİRİLİO, Paul "**Enformasyon Bombası**" Metis Yayıncılık, 139 S. 2003 [y.y.]

WİLLİAMS Linda; "**Cinsellik Ve Sansasyon**" -Dünya Sinema Tarihi –Kabalıcı yayınları 1. Basım Mayıs İstanbul, 2003

WOLLEN, Peter; **Sinemada Göstergeler Ve Anlam**, Çeviren: Zafer Aracagök; Metis Yayınları, 1.baskı, 1989 [y.y.]

ZİZEK, S. "**İdeolojinin Yüce Nesnesi**" Çeviren: Tuncay Birkan, 2002 1.basım 255s [y.y.]

ZİZEK, S. "**David Lynch Ya da Gülünç Yücenin Sanatı**", Çev: Sabri Gürses, Encore 2008 [y.y.]

ZİZEK, S. Yamuk Bakmak Çeviren: Tuncay Birkan Metis yayınları 2010 [y.y.]

ZORLU, Abdülkadir, "**Tüketim Sosyolojisi**" Glocal Yayınları Ankara 2006a S.275

ZORLU, Abdülkadir, "**Üretim ve Tüketim Teorileri**" Glocal Yayınları 2006b S. 310

TÜRKÇE İNTERNET KAYNAKLARI;

AKTULUM Kubilay, "**Parçalılık/Süreksizlik/Kopukluk**"

<http://art-e.sdu.edu.tr/docs/kubilay.pdf>

ATAGÜL, Emre "**İşletme Notları (Kısmi) 2013**"

Atagül <http://emreatagul.blogspot.com/2013/04/isletme-notlar-ksmi.html>

BAYHAN Vehbi, "**Tüketim Toplumunda Bireyin Ontolojik Mottosu: Tüketiyorum Öyleyse Varım**" Sosyoloji konferansları Dergisi Sayı 43 2011

Kay-

nak; <http://www.journals.istanbul.edu.tr/tr/index.php/iktisatsosyoloji/article/view/11361>

CİNGÜ, Arzu; "**Seyredenin Görmek İsteddiği Gibi Gördüğü Bir Film: Dogville**"

2008 <http://arzesnesi.blogspot.com.tr/2008/06/seyredenin-grmek-istei-gibi-grd-bir.html>

DURMAZ, Volkan "**Cennetin Çocukları**" Kaynak:

<http://www.magaradergisi.com/sanat/367-cennetin-cocuklari-MAğara-fikir-sanat-edebiyat-dergisi2011>

İLBARS, Zafer "**Dogville; Amerika'yı Görme Biçimleri**"

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-28927/elestiriler-beyazperde/> 14 Mart 2014

GÜNEY ,Murat "**Dogville: İtkasabasinda Davetsiz Misafir**" 5 Mart 2004

<http://davetsizmisafir.org/2004/03/05/dogville-itkasabasinda-davetsiz-bir-misafir/> 8 Mart 2014

İZMİR, Mutluhan; "**Şok Doktrininin Tetikçileri: Dövüş Kulübü**"

<http://mutluhanizmir.blogcu.com/dovus-klubu-ve-yabancilasma/7437190> 17 Mayıs 2011

MASLOW, Abraham; "**İhtiyaçlar Teorisi**"

Kaynak: http://tr.wikipedia.org/wiki/Maslow_teorisi Ocak 2014

ÖRMECİ, Ozan "**Fight Club**"

<http://ydemokrat.blogspot.com/2010/07/dovus-kulubu-fight-club.html> 10 Mayıs 2011

ÖZCAN, Burcu "**Postmodernizmin Tüketim İmajları**" (Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Fırat University Journal of Social Science Cilt: 17, Sayı: 1 Sayfa: 261-273, ELAZIĞ-2007- Burcu ÖZCAN İstanbul Üniversitesi, İktisat Fakültesi, İktisat Sosyolojisi Anabilim Dalı, İstanbul)kaynak :
<http://web.firat.edu.tr/sosyalbil/dergi/arsiv/cilt17/sayi1/261-273.pdf>

PAZARCIYAN Anuş, "**Fight club**"

<http://www.guneydergisi.com/sayilar/53-guney-32/130-sinema-notlar-anu-pazarcyan.html> 12 mayıs 2011 saat 19:00

SEYMEN, Recep "**Ricardo'dan Schumpetere Kapitalizm**" 2012

Kay-

nak:<https://www.google.com.tr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCUQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.journals.istanbul.edu.tr%2Fiuskd%2Farticle%2Fdownload%2F1023013427%2F1023012650&ei=kGGUU9ueHsPx0gXv4YCQAg&usg=AFQjCNE5AjcKAp4KYiOB-xtdfkY3HBceCQ>

SEZEN Tonguç, IŞIKOĞLU Diğdem, KUYTU Esen "**Christian Metz ve Sinemanın GöstergeBilimi**"

<http://www.kameraarkasi.org/sinema/makaleler/christianmetz.html> 10 Nisan 2011 saat 19.00

ŞAN , Mustafa Kemal ve HİRA, İsmail, "**Frankfurt Okulu ve Kültür Endüstrisi Eleştirisi**" 2011

http://www.politikadergisi.com/sites/default/files/kutuphane/frankfurt_okulu_ve_kultur_endustrisi_elestirisi.pdf

ULU, Harun "**Hermeneutik ve Kavramlar**" 2011 Kay-

nak:http://www.rekabet.gov.tr/File/?path=ROOT%2FDocuments%2FRekabet+Yaz%C4%B1s%C4%B1%2FBelge10_1.pdf

Yalınç Bakiye, "**Yönt-101 İşletmeyi Bilimi ve İşletmeyi Tanıyalım-İşletmeye Giriş**

1" Kaynak: fbemoodle.emu.edu.tr/mod/resource/view.php?id..

www.meleklermekani.com/.../106999-roman-ve-gotik-sanat.html

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Ayd%C4%B1nlanma> 3 Haziran 2010

<http://www.nkfu.com/batidaki-aydinlanma-dusuncesinin-ozellikleri-ve-aydinlanma-donemi/> 5 haziran 2010

<http://abuzerbaran.blogcu.com/aydinlanma-caginin-ronesans-edebiyata-etkisi/4103998> 12 haziran 2010

[http://tr.wikipedia.org/wiki/D%C3%B6vüş_Kulübü_\(film\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/D%C3%B6vüş_Kulübü_(film)) 1 Mayıs 2010

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Dövüş_Kulübü_\(film\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Dövüş_Kulübü_(film)) 2 şubat 2011

Yazar Adı Belirsiz, 2007 "**Şeytanın Avukatı**"

<http://www.bilgisayarkurdu.com/forum/konu/seytanin-avukati.29651>

MAKALELER:

AKTULUM, "**Kubilay; Parçalılık Süreksizlik / Kopukluk**" – Prof –Dr Kubilay– Süleyman Demirel üniversitesi güzel sanatlar fakültesi hakemli dergisi 2008 14 S

Kaynak: e-dergi.atauni.edu.tr/ataunited/article/view/1020001873

ALTUNTUĞ, Nevriye; "**Geleneksel Tüketim Olgusunun Kırılma Noktası: Yeni Bir Tüketim Paradigmasına ve Tüketici Kimliğine Doğru**" Süleyman Demirel Üniversitesi İİBF Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi Cilt 2, Sayı 2, 2010

Kaynak:

http://www.sobiad.org/ejournals/dergi_ybd/arsiv/2010_2/13nevriye_altuntug.pdf

ÇELİK, Nur Betül "**Marx'ın Ontolojisi ve Siyasal Öznellik Sorunu**" Doğu Batı Yayınları Sayı 55 Yıl 13 2010-2011(İçinde)

DEMİR, Gökhan& ÖZTOĞAY Dünya Ahtem **"Hegel ve Marx'ta Sivil Toplum"**
Doğu Batı Yayınları Sayı 55 Yıl 13 2010-2011(İçinde)

DEVİRİM, Ata **"Marx'ın Değer ve Fiyat Teorisi"** Doğu Batı Yayınları Sayı 55 Yıl 13
2010-2011 (İçinde)

ERKEK, Hasan **"Brect'ten Trier'e Epik Yapı Ya Da Kapitalizmin Köpekenti
Dogville"** Yedi sinema yayınları Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Ocak 2011 sayı 5

SELÇUK, Güven (2011) **"Fordist Birikim Rejimi ve Kitle Kültürü"** (Fordist
Accumulation Regime and Mass Culture), Journal of Yaşar University, 24 (6),
4130 – 4152

İŞLER, Ozan; **"Kullanım Değerinin Belirsizliği Üzerine Elzem Notlar"** Doğu Batı
Yayınları Sayı 55 Yıl 13 2010-2011 (İçinde)

SİLİER, Yıldız **"Marx ve Rousseau:Eşitsizlik ve Özgürlük Notlar"** Doğu Batı Ya-
yınları Sayı 55 Yıl 13 2010-2011 (İçinde)

SMİTH, Geofrrey Nowell **"Savaştan Sonra"** Dünya Sinema Tarihi çeviren: Ahmet
Fethi, Kabalcı Yayınları 2008 (İçinde)

PEARSON, Roberta **"Sinemanın ilk dönemi"** Dünya sinema Tarihi çeviren: Ahmet
Fethi, Kabalcı Yayınları 2008 (İçinde)

REES, **"Dünya Sinema Tarihi"** çeviren:Ahmet Fethi, Kabalcı Yayınları 2008 (İçinde)

SARTELLE 2008; **"Bir Hollywood Gişe Filminde Düşler ve Kâbuslar"** Dünya si-
nema Tarihi çeviren: Ahmet Fethi, Kabalcı Yayınları 2008 (İçinde)

SEVİM, AYDIN Bilge; **"Walter Benjamin'in Kavramlarıyla Kültür Endüstrisi:
"Aura", "Öykü Anlatıcısı" ve "Flâneur"** Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi
Vol 3 2010 509-516

TÜRKDOĞAN, Melike **Rasim Özdenören'in " Kuyu Öyküsünde Metinlerarası ilişkiler"** Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi sayı 35 Erzurum 2007

YILDIRIM, Didem; "**Teatrallığın Sinemadaki İzleri: Dogville Gerçek bir Oyunun Filmidir**", Tiyatro Araştırmaları Derneği Sayı 34 2012 sayfa 33-43

YILMAZ, Zeliha Burcu "**Marx ve İnsani Varoluş**" Doğu Batı Yayınları Sayı 55 Yıl 13 2010-2011(İçinde)

İNGİLİZCE İNTERNET KAYNAKLARI:

BALDWIN, Jon; "**Introduction White Magic: Baudrillard and Cinema**" Londra film philosophy 14.2 London Metropolitan University, 2010

www.art-museum.unimelb.edu.au/resources.../Hofmann-Howley.pdf -3 şubat 2011

BERARDINELLI , James, "**A film reiew by James Berardinelli American Beauty**" 1999 http://www.reelviews.net/movies/a/american_beauty.html 14 nisan 2011 saat 14:55

CLARKE, David B. "**Dreams Rise In The Darkness: The White Magic of Cinema.**" 2010 <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/103/268>

COULTER, Gerry; "**Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History**" 2010

<http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/106/287>

DEACY, Christopher; "**İntegration and Rebirth Through and Confrontation: Fight Club and American Beauty as contemporary religious parables**" kar.kent.ac.uk/6421/1/Fight_Club_&_Am_Bty.doc 12 mayıs 2011

DELEYTO; "**The margins of pleasure: female monstrosity and male paranoia in 'Basic Instinct'**", 1997

<http://www.thefreelibrary.com/The+margins+of+pleasure%3a+female+monstrosity+and+male+paranoia+in...-a019618031> 22 Mart 2011

DİNTİNO, Frankie, "**Fight Club and Deleuzyan Century**" 2005

http://dialogues.rutgers.edu/vol_04/pdf_files/f_dintino.pdf 20 Ocak 2011 saat 21:00

ENGLE, John, "**Culture and the Individual Talent Three Filmmakers on Male Mid-Life Crisis**" 2011

http://www.brightlightsfilm.com/72/72crisis_engle.php 15 mayıs 2011 saat 20:00

FİBİGER, Bo "**A Dog Not Yet Buried- Or Dogville As A Political Manifesto**"

http://pov.imv.au.dk/Issue_16/section_1/artc7A.html 10 Mart 2014

GOLDMAN, "**Peter Consumer Society and its Discontents: The Truman Show and The Day of the Locust**" *Anthropoetics* 10, no. 2 (Fall 2004 / Winter 2005) <http://www.anthropoetics.ucla.edu/ap1002/truman.htm> 16 nisan 2011 20.42

HOFMANN-HOWLEY, Ingrid "**The Post Oedipal Subject in Damage and American Beauty**" www.art-museum.unimelb.edu.au/resources.../Hofmann-Howley.pdf 3 şubat 2011

KARADOĞAN, Ali; "**Postmodern Sinema mı ,Film mi**"?

<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/23/667/8498.pdf> 12 Ocak 2011

KİM, Goudreau, "**American Beauty: The Seduction of the Visual Image in the Culture of Technology, 2006**" http://www.sagepub.com/rpc2study/articles/Chapter04_Article07.pdf 12 Mayıs 2011

LAİST, Randy "**The Hyperreal Theme in 1990s American Cinema's**" 2010

http://www.americanpopularculture.com/journal/articles/spring_2010/laist.htm 13 Mayıs 2011 saat 17.00

MURPHY ,Jason "**İntergration and Rebirth through Confrontation: Fight club and American Beauty as contemporary religious prables**" 2002

kar.kent.ac.uk/6421/1/Fight_Club_&_Am_Bty.doc 18 Mayıs 2011 saat 23.30

VAUGHAN M. Hunter, **"The Paradox of film: an industry of sex, a form of seduction" (on Jean Baudrillard's *Seduction* and the cinema)**, 2010
<http://www.filmphilosophy.com/index.php/f-p/article/view/104/269> 16 Nisan 2011

DERGİLER;

ADANIR, Oğuz, **"Modern Dünyaya Özgü Bir Düşünce Simulakrı"**, Düşünen Siyaset , sayı 21 aralık 2005 Ankara (İçinde)

ADANIR, Oğuz **"Baudrillard Metinlerindeki Özgünlük Üzerine"**, *Fikir Mimarları Dizisi Sayı yayınları İstanbul, Haziran 2010 1. baskı* 288 S.(içinde)

BAUDRİLLARD, Jean ;**"İllüzyon, Yitirilen İllüzyon ve Estetik"** Çeviri: Oğuz Adanır-Doğu Batı Dergisi, Sayı: 19, İstanbul, 2002

BAUDRİLLARD. J. **"Tutkunun Kötülük Meleği"**- Doğu Batı Dergisi sayı:27 255 S.

MARX, Karl Doğu Batı Düşünce Dergisi Sayı: 55 287 S. Ankara, 2010

SAYDAM, İpek **"Yeni Keynesçi Yaklaşımda Ücret Katılıkları"** İktisat Fakültesi Mecmuası Cilt 59, Sayı 2 (2009)

Kay-

nak:<http://www.journals.istanbul.edu.tr/tr/index.php/iktisatmecmua/article/view/68>

SÖZLÜKLER;

BUDAK , Selçuk: **"Psikoloji Sözlüğü : Bilim Ve Sanat Yayınları" 1. Baskı 1999** [y.y.]

163 KAYNAK

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Ümit Hüseyin Girgin

Doğum yeri ve yılı: Regensburg / Almanya 06/09/1980

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitim:

Lisans: 2006, Yakın Doğu Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü

Lise: 1999, İzmir İnönü Lisesi

İş tecrübesi: 1999, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-TV Bölümü

Yayınları:

Azizm Sanat Örgütü ve Seçme Yazılar, Sinematek Dergi Sinema Yazıları