

Sinemada Hayvan İmgesi

Deleuzyen bir yaklaşım

SÜLEYMAN DUYAR



Sinemada Hayvan İmgesi | SÜLEYMAN DUYAR

çizgi
KİTAPLARI

çizgi
KİTAPLARI

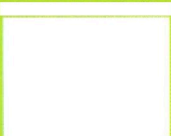
Sinemada Hayvan İmgesi

Deleuzyen bir yaklaşım

Bugün başımızı çevirdiğimiz her yerde hayvan imajına rastlamak mümkündür. Yoğun olarak yeniden üretimin başat öznesi haline gelen hayvanların bu kadar sık kullanılmasının sebebi, ilk bakışta herkesin dikkatini yakalamasıdır. Çünkü hayvan imajı, yaşamımızın ilk yıllarında ayırt etmeyi başarabildiğimiz ilk imajdır. Aynı zamanda bu imajlar tarih boyunca aşına olduğumuz, hayatımızı devam ettirme noktasında ortaklığımızın hiçbir zaman ayrı düşmediği arketipsel bir nitelik arz etmektedir.

İnsanların etkileşimde bulunduğu her nesnenin bir tarihi olduğu gibi, farkına vardığı canlıların da bir tarihi vardır. Günümüzde akademik çevrede giderek daha çok ilgi çekmeye başlayan bitkiler, hayvanlar gibi dünyanın gerçek özneleri üzerine düşünmek, bizleri ister istemez kendi bakış açımızı sorgulamaya götürecektir. Böyle bir sorgulamanın bir parçası olan bu çalışma öncelikle bakışın merkezi önemini kavramakta ve tarihsel konumu içinde algılarımızın nasıl değişebileceğini, hayvanları temele alarak izah etmeye çalışmaktadır. Farklı disiplinlerden birçok akademisyenin dikkatini çekecek bu çalışma, sinema alanından yola çıkarsa da sadece bu alanın meraklılarına değil dünyadaki yaşamını daha anlamlı kılmak isteyen herkese bir giriş sunmaktadır.

Kapak Görseli: Robert Bresson, *Au Hasard Balthazar* filminden, 1966.



CIZGI
KİTAPÇEVRESİ



www.cizgikitavevi.com

f t i /cizgikitavevi

Sinemada Hayvan İmgesi

Deleuzyen bir yaklaşım

Süleyman DUYAR

Süleyman DUYAR

1987 Erzurum doğumlu yazar. 2009'da Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümünden mezun oldu. Mayıs 2019'da doktora eğitimini aynı üniversitede tamamladı. Yüksek öğrenimi boyunca imaj felsefesi ile ilgilenmiş olup, bu minvalde 'Kitle İletişim Araçlarında Görsellik Yoluyla Meşrulaştırma' tezini yazmıştır. Daha sonra görsel algının kültürle ilişkisini incelemiş ve Hayvan-Oluş kavramını Deleuze felsefesi üzerinden incelemiştir. Bu bağlamda sinema ve felsefe alanında yazılar yazmaktadır. Bunun yanında veri tabanı kullanımı, araştırma teknikleri, yeni medya ve bilgi teknolojileri ile ilgilenmektedir.

Sinemada Hayvan İmgesi

Deleuzyen bir yaklaşım

Süleyman DUYAR

ÇIZGI
KİTAP E Vİ

Çizgi Kitabevi Yayınları: 1104
Sinema

Genel Yayın Yönetmeni
Mahmut Arlı

©Çizgi Kitabevi
Ağustos 2020

ISBN: 978-605-196-473-7
Yayıncı Sertifika No:17536

KÜTÜPHANE BİLGİ KARTI
- Cataloging in Publication Data (CIP) -
DUYAR, Süleyman
Sinemada Hayvan İmgesi
Deleuzyen bir yaklaşım

Baskıya Hazırlık: Çizgi Kitabevi Yayınları
Tel: 0332 353 62 65- 66

Baskı: Çimke Basımevi
Sertifika No: 44399
Cilt: Göksu Cilt

ÇİZGİ KİTABEVİ

Sahibiata Mah. | Alemdar Mah.
M. Muzafer Cad. No:41/1 | Çatalçeşme Sk. No:42/2
Meram/**Konya** | Cağaloğlu/**İstanbul**
(0332) 353 62 65 - 66 | (0212) 514 82 93

www.cizgikitabevi.com

●●● / cizgikitabevi

İÇİNDEKİLER

SUNUŞ: Hayvan-Oluşun Homo Sapiens'e Hatırlattıkları... Prof. Dr. Serdar ÖZTÜRK	7
GİRİŞ	11

1. BÖLÜM

İNSAN HAYVAN İLİŞKİLERİNİN TOPLUMSAL TARİHİ	23
Hayvanla Karşılaşma: Avcı - Toplayıcılar	24
Avlanmanın Mantığı.....	30
Hayvanların ve İnsanların Evcilleşmesi : 'Av' dan 'Kurban' a	37
Ortaçağ ve Hayvan	56
Hayvan ve Kutsal	60
Ortaçağda Hayvanların Bilimle Olan İlişkisi	65
Ortaçağda Başkalaşım: Güzel ve Çirkin	75
Ortaçağdan Aydınlanmaya Doğa ve Evren Anlayışının Değişimi	85
Modern Zamanlarda Hayvan.....	91
Trenler ve Sinema	99
Mezbahalar ve Sinema	115
Hız ve Sinema	121

2. BÖLÜM

HAYVANLARIN SİNEMADAKİ İMAJLARDA GÖSTERİMİ	
HAREKET İMAJ - ZAMAN İMAJ ve KLASİK ANLATI YAPISI	127
İmajlar ve Hayvan İmajları	127
Bergson'un Hareket Üzerine Tezleri	137
Opsign ve Sonsign	141
Zaman İmaj	145
Hareket İmaj ve Ötesi	149
Kristal İmaj	151

3. BÖLÜM

YÖNTEM ve ÇÖZÜMLEME.....	153
Yöntem	153
Çözümleme.....	159
Bellek olarak Hayvan – Resnais, Je t'aime Je t'aime	159
Algı Olarak Hayvan: Malle, Black Moon	173
Görünüm Olarak Hayvan: Bresson, Au Hasard Balthazar.....	183
İmaj Olarak Hayvan: De Sica, Umberto D.	194
Klasik Anlatının Gelişimi	200
Filmlerde Klasik Anlatı Yapısı	202
Cat From Outer Space (1978).....	212
Old Yeller (1957).....	219
The Shaggy Dog (1959).....	224
Nikki, Wild Dog of the North (1961)	229
SONUÇ.....	233
KAYNAKÇA	243

SUNUŞ

Hayvan-Oluşun Homo Sapiens'e Hatırlattıkları...

Prof. Dr. Serdar ÖZTÜRK

İnsanı özne veya diğerleri arasında nesne olarak gören bakışlar birbirlerinden oldukça farklı olsa da argümanlarının temellerini bulmak noktasında "hayvan" konusuna eğilmek zorunda kalırlar. İnsanı özne yapan bakışta eğer insan özne ise o halde bu öznenin öncelikle anlaşılması gerekir: İnsan nedir? Bu soru ise ister istemez insanı diğer varlıklardan daha doğrusu -insan merkezci bakışla bakıldığında kullanılacak bir ifade olarak- nesnelere ve de nesnelere birisi olan hayvanlardan ayırt eden özellikleri bulmayı zorunlu kılar. Aristo "düşünce" diyerek ayırt edici özelliği keşfettiğini düşünür: İnsan düşünen bir hayvandır. Bu ifade bizi hayvanı düşünmeyen bir varlık olmaya yönlendirir. Hayvan düşünmez, insan düşünür. Modern felsefenin kurucusu Descartes da bu noktada ileri bir adım atmaz, hatta bir açıdan hayvanlara yönelik mekanik bakışı ile daha da geriler gibidir. Hayvanlar birer makine gibidir, oysa insan ruha sahip özel bir varlıktır ve o ruh fiziksel bedene göre hiyerarşinin tepesinde yer alır.

İnsan merkezci olmayan bakışlarda da insan ve hayvan karşılaştırmasına ihtiyaç duyulur, çünkü insanı insan yapan tipik özelliklerin ortaya çıkarılması gerekir. Özellikle aşkın açıklamalara karşı çıkan içkinliği merkeze alan düşünürler evrende her şeyi bir ve aynı şeyin farklı tezahürleri/modları/oluşları olarak ele aldıklarında farklılığı verili ve özdeşlik/kimlik düzeyinden ziyade "güç spektrumları/karşılaşmaları/

dalgalanmaları” olarak kavrarlar. Bunun bir sonraki adımı tüm evrende vibrasyonların, hareketin, akışın, dalgalanmaların olduğu karşılaşmalara önem vermek ve varlıkları sabit parametre olarak görmek yerine bir “oluş” olarak görmektir. Bergson, Nietzsche ve Deleuze gibi düşünürler bu paradigma içerisinde yer alırlar. Benzetmeci, hiyerarşik, temsil düşüncesine karşı “kendi içinde fark”, rizomatik ve hiyerarşik olmayan bu düşünce tarzında artık içinde hayvanların da yer aldığı varlıklar arasındaki farklar, kendi içkinliğinden ve güç alanlarına göre açıklanmaya başlanır. Bu düşüncede artık insan özne olmaktan çıkar, diğerleri arasında karşılaşmaların olduğu bir nesne olmaya başlar.

Bu çerçevede örneğin Bergson, evrende herşeyin imaj olduğunu söyler, çünkü her şey birbirine dönüşür, sabit hiçbir şey yoktur. “Zaman” düşünülduğünde ve her şeyin değiştiği, birbirine dönüştüğü hesaba katıldığında zaten kökeni oluşturan sabit, özsel Platonik İdealar dünyası yoktur. İlla bir ayırım gerekiyorsa canlı ve cansız imajlar diye ayırım yapılabilir. İnsan, bitki ve hayvan canlı imajlar arasında yer alır. Canlı ile cansız imajları birbirinden ayıran husus, canlı imajın kendi ilgi ve çıkarına göre hareket etmesidir. Örneğin bir taş kendi ilgi ve çıkarından bağımsız olarak dış etkilere maruz kalır. Taş ve rüzgar arasında ilgi ve çıkardan bağımsız karşılaşma sergilenir. Oysa canlı bir imaj olan acıkmış inek ile insan yiyecek gördüklerinde diğer nesnelere, varlıkları paranteze alırlar, onları görmezler ve doğrudan yiyeceğe yönelirler. İlgi ve çıkarı o doğrultudadır. Karşılaşma artık kendi ilgi ve çıkarına göre olur.

Nietzsche, hayvan ile insan arasındaki en temel farklılığı hayvanların unutulması, insanların hatırlanması olarak görürken burada bir hiyerarşi yapmaz. Hatta, insanların unuttuğu şeyin hayvan unutulması olduğunu söyleyerek, insanların geçmişten devrildikleri yıkıcı, yaratıcı olmayan hafızanın esiri olmalarını oldukça ağır eleştirir ve hayvana bu noktada daha üstün paye verir. Hayvanlar şimdiki anı yaşar, insan ise geçmişin üzerine çöktüğü hayaletlerin gölgesinde. İnsan, bu

bağlamda geçmiş, şimdi ve geleceği aynı anda yaşayan bir varlıktır. Geçmiş şimdiye hücum eder ve geleceğe dair projeksiyonlar da bir yapı halini alan bu geçmişe göre ipotek altına alınır. Nietzsche “kültür” ve “uygarlık” arasında sıkışan insanın kültürü inşa etmesini önemli görür, ancak bunu hayvani güç, içgüdü, vitalistik boyutlar ihmal edilmeden, estetize ederek inşa etmeyi önerir, diğer türlü sadece terbiye edici mekanizma olarak “uygarlık”tır. Uygurlık, Diyonsos ile yaratıcı dans etmeyen katı bir Apollonik unsur olarak şimdideki ve geçmişteki yaratıcı potansiyelleri yok edecek özelliğe sahiptir. Nietzsche bu nedenle yaratıcı olmayan, bize ayak bağı olan geçmiş unutmamayı önerir; hatırlanacak geçmiş yaratıcı ve üretici virtüellikleri olan geçmiştir, ancak ondan yararlanarak yeni değerler yaratabiliriz. Bu noktada hayvanların dünyasına bakmamız gerekir. Hayvanlar bize kendimizin de hikayelerini anlatırlar. Diğer varlıklardan “hikayeler anlatma” özelliğe ile ayrılan İnsan, Nietzsche’nin deyimiyle üst-insan ile hayvan arasında gerili bir iptir, aşılması gereken bir varlıktır. O aşılımda hayvanlara bakmak gerekir. Hayvanlardan uzaklaşmak, hayvanları aşmış ve geride bırakılması gereken bir varlık olarak görmek sorunludur; asıl mesele deve aşamasında kalmış, yılan/aslan olamamış ve yeni değerler yaratamayan çocuk olarak insanın kendisidir.

Deleuze, bu bağlamda hayvan-oluş kavramını önerir. Bu kitabın konusu olan hayvan-oluş, artık bir nesne olmayan, her şeyin birbirine “bulaştığı”, birbirini etkilediği evrende molardan moleküllere kaçış hatlarının yer aldığı çizgilerde yer alır. Bazen Kafka’nın Böceğiyle fiziksel yaşamda görünmeyen şeyler görünür hale gelir, bazen de Wolf’un Flash’i ile köpeklerin dünyasında insanın aslında kendisini çerçeveyeleyen yapıların arasında nasıl nesneleştiği izlenir.

Süleyman Duyar ile yaklaşık dört yıl önce bu çalışma bağlamında karşılaşma yaptığımızda, Süleyman hayvanların insanlar tarafından nasıl temsil edildiğine dair tarihsel analizin bir uğrağında yer almaktaydı. Ona, hayvan-oluş kavramından yola çıkarak hareket etmenin daha sağlıklı olabileceğini

önerdiğimde ve Süleyman hayvan-oluş üzerine okuduğunda sinemada hayvan konusunun nasıl ele alınabileceği üzerine zihinsel egzersizler yaptık. Sinema, Deleuze'ün dediği gibi temsil değildir, tam tersine yaratıcıdır ve fiziksel dünyaya etki eden bir sanattır ve daha da ötesi felsefe yapmanın bir biçimidir. Bu noktada farklı imajlardan oluşan sinemada hayvanların nasıl görüldüğü konusu öne çıktı. Hareket-imaj ve zaman-imaj sinemasında hayvanlar nasıl gösterilmekteydi? Gösterilen hayvanlar fiziksel yaşamda araçsal konuma inmiş, görünmez hale gelmiş hayvanları görmemize ne derece katkı yapmaktaydı? Hareket-imaj ve zaman-imaj-sinema arasında hayvanların gösteriminde farklılıklar var mıydı? Böylece çalışma avcılık-toplayıcılık döneminden başlayarak hayvanların insanlar tarafından nasıl algılandığını yazılı eserlerden, mağara resimlerinden, arkeolojik bulgulardan yararlanarak inceleyecek, nihayetinde acaba sinema özelinde bu bakışlarda değişiklik olup olmadığına ve sinemanın hayvanlara yönelik bakışımızda bize yeni imkanlar sunup sunmadığına bakacaktı.

Bu çerçevede çalışmanın en önemli bulgularından birisi, hayvanların insan merkezci bakışla algılanmadığı ve hayvanların temsil edilmeyip kendi içinde hayvan olarak görüldüğü en önemli dönemin avcılık ve toplayıcılık olduğu, daha sonra hayvanların öznenin insan olduğu bakışça temsil edildiği ve zaman-imaj sineması ile birlikte temsilde kırılmaların olduğu, çatlakların oluştuğudur. Bunun bize sunacağı imkan, hayvanın kendi içkin varlığıyla görülme imkanına sahip zaman-imaj sinemasının örneklerinin artmasının kendimizi özne konumuna koyan bakıştan bizi uzaklaştırma potansiyeline katkı yapabileceğidir. Sadece bir insanı "birey" değil de, bir hayvanı, bir masayı, bir resmi, bir sinema filmini, bir müzik eserini, bir ağacı "birey" kabul ettiğimizde evrenin bir parçası olabiliriz. Başka varlıklara zalimlik yapmayan insanın ortaya çıkışı öncelikle kendisini merkeze koymayan bakışı edinmesinde yatar. Bu noktada hayvanlardan öğreneceğimiz çok şeyler vardır.

GİRİŞ

Bu çalışma en geniş anlamda, hayvanın varlık ve görünürlük sınırına yapılan bir yolculuk girişimidir. Aynı zamanda sorunlu bir 'bakışı' düzeltmeyle ilgili bir giriş çalışması niteliğindedir. Bu anlamda ülkemizde daha önce bu bağlamda ele alınmamış olmamakla birlikte özellikle sinema alanına dönük akademik literatürdeki yakın örneklerinden de ayrılmaktadır. Temel farklılıklarından birisi 'görme'nin doğasına objektif bir haz alanı olarak değil bir inşa alanı olarak yaklaşmasıdır. Görme, bedene bağımlı olarak koşullardan etkilenen bazı hızlara alışması ve eğitilmesi anlamında vücuttaki diğer organlara nazaran daha uzun erimli/sürelidir ve dünyaya dair algımızın oluşmasında en önemli duyumuzdur. Şüphesiz algımızın görme'ye bu kadar bağımlı olması, mimarinin ve görsel sanatların ortak olarak çalıştıkları bir sorundur. Beden gibi görme de tarihsel olarak ortaya çıkan bir fenomendir.

Hayvanların algılanması da görme ile inşa edilen tarihsel süreçte insan merkezli bir tasarıma tabidir. Sahip olduğu anlam ve tarihsel bağlamı (anlatı, sembol, metafor ve söylem içinde kurgulanan) elbette durağan değildir ve her zaman değişir. Biraz daha yakından bakıldığında, hayvanlara ait bilgi, kendi içindeki bağlamları tanımlayan bir dizi kültürel dönüm noktasına işaret etmektedir, her hayvan bulunduğu dönem içinde tekil bir anlam hikâyesini içinde taşır. Hayvanlar kendi doğal çevrelerin bir parçası olmakla birlikte, tasvir edilen toplumsal gerçekliğe entegre olurlar ve her zaman kendileri-

ne verilen pozisyon ve görevleri üstlenirler At arabası çeker, bekçilik yapar, bahçeyi veya araziyi korur, inekler süt verir ve tavuklar yumurtlar... Kısaca hayvanların varlığı kendi özelinde anlam bulma hikâyelerinin içeriğine gömülür.

Hayvanlar, mitlerde ve efsanelerde yorumlanmış zamanla sembolik figürlere yükseltilmiş, kriz zamanlarında ise tarihin dönüm noktaları haline gelmiş ve karakterleri tanımlayan anlamlara dönüşmüşlerdir. İnsanın kendini ifade etmesinde sıklıkla kullanılmış, insan karakteri, duygu ve eylem tanımı kategorilerinde görülmüştür. Bu kategorilerde ise antropomorfizm kendilerini dayatılmış ve hayvanın farklılık gösteren halleri verilmek istenen mesaja uygun olarak insan davranışlarına aktarılmıştır. 'Aslan gibi cesur', 'köpek gibi sadık' tanımlamaları bütün dillere yerleşmiş olup gündelik anlamların bir parçası olmuştur. Öyle ki neredeyse bütün kültürler hayvanları hikâyeyi de kurmakta bir araç olarak kullanır ve onları ahlaki değerlerin alegorik başkalaşımaları olarak sunarlar. Hayvan figürleri ve insani değerlerin bu kombinasyonu, tiyatro tarihinde (klasik anlatının gelişimi göz önüne alınarak) sayısız eserin anlatısında da bulunabilir. Hayvanlar yardımcılar, muhafızlar ya da kurtarıcılar olarak davranırlar, insanların kendi aralarında, hatta ideolojik pozisyonlar ya da duruşlar da bile bir simge olarak görünebilirler.

Sinemadaki imajlarda gösterimi ise karşılaşmanın gerçekliği ile kapatılan ve anlatı yapısı gereği temel ilişkilerden yola çıkılarak hazırlandığı için, gerçek gibi görünse de tamamen hayalidir. Fabllarda karşımıza çıkan karakterlere atfedilen değerler kurnaz tilki veya akıllı tavşan gibi benzetimlerle kelimenin tam anlamıyla simge veya gösterge olarak görünen hayvanlar, sinemaya gelindiğinde ise form olarak daha gerçek fakat varlığı özelinde daha hayali bir noktada durmaktadır. Hareketin tamamen simüle edilebilmesi ve teknik imkanlar sayesinde tamamen insani yetiler (veya başka yetiler) kazanabilen bir imaj türü söz konusudur.

Biyolojik gerçekliklerinin olmamasına rağmen, sinema imajları bir gerçeklik olarak önümüze getirmektedir. Nesli tükenmiş hayvanlar (dinozorlar) ya da kurgulanmış (ejderhalar ve tek boynuzlu atlar); insan ve canavar arasında şekil değiştirenler, büyülü varlıklar, denizkızları ve buna benzer figürler her zaman hayvanın insanla/düşle/tarihle melezlenmesi yoluyla elde edilecektir. Başka bir deyişle hayvan formuna muhtaçtır. Bu tip melez 'canavar' hayvanlar ya çok uzaktan kendileri gelir ya da dünyanın yalıtılmış bölgelerine gezginler tarafından getirilir. Genellikle korku filmlerinde kullanılan hayvanlar ise, dev örümcekler, sürü olarak saldırıya geçen arılar ve kuşlar gibi canavarlar ise gerçek hayvan biçimlerinin boyutlarının oynanmasıyla elde edilmiştir. Makro veya mikro dünyada insanlık hala hayvanlardan korkmakta ve varlığını istememektedir. Bu filmlerde çoğunlukla insan kahramanlarının karşıtları olarak görülürler ve hatta bazen vahşi doğaya giderek bir eve sahip olan ve sözde yaşam alanını daraltan uygarlığın üzerine giderek yıkıcı çarpışmalara yol açarlar.

Fakat hayvanlar gerçek yaşamda çok çaresiz durumdadır. İnsanlar giderek artan bir şekilde hayvanları kendi yaşam ortamlarından uzaklaştırır, insan varlığı için ciddi bir sanayi sektörü olan hayvanların yetiştirilmesi meselesi ise tarihte görülmemiş bir şekilde; ele geçirme ve hapsetme eylemi olarak görünür. Öyle ki bugün gerçek koşullarından daha dramatik olan şey ne olurdu? Diye sorduğumuzda; sürekli dram üretebilen sinema sektörü için bile hayvanın gerçek koşulları ve gerçek varlığı, tanık olunamayacak derecede hayal gücünün üst sınırına kadar parçalanmış ve dramatikleşmiştir. Bu bağlam içinde hayvanı düşünürken sinema endüstrisi için çok önemli olan bağı tarihsel seyri takip edilerek ortaya çıkarılmaya çalışılacaktır.

İlk bölümde; avlanma, yerleşik yaşama geçme, ateşin bulunması, depolama ve kentleşme gibi insanın maddi ve ruhsal

yaşamında köklü değişikliklere neden olan olgular, hayvanlarla kurulan ilişki göz önünde bulundurularak ele alınacaktır. Avcı toplayıcı toplulukların yaşamları merkeze alınarak başlayan bu süreçte; alet geliştirme becerilerinin artması, bazı bitkilerin ve hayvanların evcilleştirilmesi ve bunun sonucu olarak yerleşik yaşama ve kent kurmaya doğru atılan adımlar incelenecektir. Bunun içinse, İlk olarak avcı toplayıcılığın ne olduğu, avcı toplayıcı toplulukların yaşam tarzları, bu yaşam tarzını mümkün kılan ve ona etki eden faktörlerin neler olduğu tartışılacaktır. Avcı toplayıcı insanın düşünce yapısı, mitolojik çözümlerden ve anlatı yapısındaki değişimlerden hareketle betimlenecektir.

Mitoloji ve antropoloji temelli kaynakların izi sürülerek, hayvanın sembole dönüşme sürecindeki ritüellerin, kabile içi paylaşımların ve kutsallığın basamaklarının oluşmasıyla ifadeye anlam yüklenen, toteme doğru evrilen hayvan anlatılmaktadır. Bunun nihai sonucu olarak oluşan kategoriler insan zihninde dünyayı algılamamanın bir şekline dönüşür ve bu girdabın içinde hayvanı kendi hikâyesine defalarca dâhil eder. Böylelikle insan onu adım adım kendisinden uzaklaştırır. Çalışmada takip edilen bölümlendirmeler ise insanlık tarihi ile ilgili yapılan kültürel ve sosyal antropolojik çalışmaların izlediği yoldur. Bölümlendirmeler ile sınırlandırılan mesele içinde ilk sırada yer alan bölüm ana hatlarıyla anlatılsa da kendi içinde yine katmanlı yapısını korumaktadır. Yeme alışkanlıklarının değişmesi, ateşin bulunması, kap kaçak kullanımında meydana gelen değişiklikler gibi doğrudan fenomenal olarak hayvanın varlığına etki eden faktörler yapısal olarak (ayrı zamanda bu çalışmada ele alınan) 'hayvanların efendileri' gibi kültürel bir olgu olarak veya sabanın kullanımda olduğu gibi araçsal bir dönüşüm üzerinden ılerlemektedir. Ele alınan bu zihinsel değişimlerden, meydana gelecek her hangi bir başka yapıyı ön görmek mümkündür. Bu nedenle tezin ulaşmak istediği ana konuya varmasını sağlayan dönüşümler haricinde var olan diğer vakalar dışarıda bırakılmıştır.

Avcı ve av arasındaki ilişki avlanma eylemi ile iç içe ve birbirlerini belirleyen bir yapıda iken hayvanla ilk temasın gerçekleştiği ilişkidir. Bu nedenle avlanma olgusunun insan psikolojisine olan etkisini göstermek adına antropolojik araştırmalardan faydalanarak avdan sonra gerçekleşen ritüellerden örnekler verilecektir. Avlanmanın, yeme eylemini içerecek şekilde bir yeniden doğuş simgesi iken, yerleşik yaşama geçildiği zaman nasıl değişime uğradığı, yeme alışkanlıklarıyla birlikte değişen yeniden doğuş mitinin ise toprak, tohum ve saban ile ilişkilendirilmesi, hayvanın bu noktada sabanı çeken ve toprağa asıl gücü veren itki olarak yer değiştirmesi yine anlatılardan seçilen örneklerle tartışılacaktır. Avcılık bölümünde ele alınacak olan zaman dilimi diğer bölümlere göre daha uzun ve bu zaman dilimi üzerine yapılan tartışmalar ise halen devam etmektedir. Ayrıca antropologlara göre avcı-toplayıcı araştırmaları alanın en zorlu dallarından birisidir. Bu zorlu alan içinde hayvanın izini takip etmek diğer bölümlerde ele alınacak olan değişimlerin yapısını anlamayı kolaylaştırmakla birlikte değişimlerin aslında yapısal olarak aynı olduğu ve sürekli (döngüsel tarih anlayışı ile) kendini tekrar ettiği görülebilir.

Bu bölümün diğerlerine olan katkısı ise yerleşik yaşamdan önce ve sonra kazanılan antik alışkanlıkların, günümüzde bile terk edilmediğini göstermek ve modern insanın bu alışkanlıklarının görme biçimlerine olan etkisini ortaya koymaya yöneliktir. Bunu belirtmekle beraber her geçen dönemin araçsal kazanımlarıyla birlikte bazen şekil değiştirerek insan hayatına yön verdiği, avcı toplayıcıların kurdukları ilişki biçiminin gerektirdiği aletlerin gündün güne gelişmesiyle birlikte nasıl başka bir biçime doğru evrildiği incelenmekle beraber, ilk bölüm avcı toplayıcı topluluklar ve bu toplulukta yaşayan insan - hayvan ilişkilerinin sadece bu döneme özgü olarak asli olduğunu göstermesi açısından önem arz etmektedir.

İleriye doğru kavranan tarih anlayışının ortaya çıkması ve logosun düzenlenebilir hale gelmesiyle ise antik çağ sona erer. Kendiliğinden oluşan yaşam algısı yerini teleolojik evren tasavvuruna bırakır, artık insanlar doğaya müdahale edebileceği her aracı büyük bir düzenleme iştahıyla kullanmaya başlar. İnsan, kontrol edeceği her araç için hayvanla yeni bir ilişki biçimi de belirler. Ateşin bulunması, büyük yırtıcı hayvanları uzak tuttuğu gibi saban için ağacın sertleştirilmesi ve madenlerin eritilmesini de sağlar. Başka bir deyişle kullanılan her araç, hayvan için yeni bir ilişki biçimi demektir. Doğayı kontrol etmede hayvan her zaman bilinmezlik alanına doğru yol alırken, insan araçları ile yeryüzünü fethetmeye ilerler. İnsan, yine de doğum, ölüm, iklimler, doğal afetler gibi olayları kontrol edemez, bu noktada mitolojiye başvurarak, hikâyeleştirme ve sembolleştirme yoluyla sembolik anlamı ele geçirmeye çalışır. Anlatılan hikâyeler insanların kavrama biçimlerini gösterir.

Dünya mitlerinin yapısı incelendiğinde, farklı bölgelerde farklı varyantların oluştuğunu görmek mümkündür. Bu varyantların incelendiği Joseph Campbell ve Donna Rosenberg'in çalışmalarına baktığımızda ise aslında aynı hikâyenin anlatıldığını görürüz. Bu bütünlük, farklı yaklaşımlarda da kendini göstermiştir. Gordon Childe tarihsel bütünlük içinde bu ortak noktaların insan yaşamı ve maddi kültür ile ilişkisini, Mircea Eliade düşünce dünyasının gelişme yapısını, Lévi-Strauss ise insan psikolojisi ve anlatı yapısı oluşturmanın temellerini sosyal bilimler alanına kazandırmışlar. Karşılaştırmalı alandan faydalanmaya başlayan ve sosyal antropoloji alanını öne çıkaran; Marshall Sahlins, Bronislaw Malinowski ve Alan Barnard, gibi düşünürler bu alanların akademideki önemini bugünlere taşımışlar ve sosyal bilimler alanında yeni bir ekol oluşturmuşlardır. Bu bölümde, bu geleneğin katkıları sayesinde ele alınan insan-hayvan ilişkilerinin birden çok alanı, bugün okuduğumuz, izlediğimiz ve düşünce dünyamıza etki eden anlatı yapısı formunu görmemize yardımcı olacaktır.

Hayvanlarla ilgili anlamlardan hareketle dikkat edilmesi gereken bir diğer önemli nokta da kent yaşamının insanlık tarihi açısından sürekli değişen yapısıdır. Lewis Mumford'un 'Tarih Boyunca Kent' kitabında kenti çözümlmek için izlediği tarihsel gelişim sürecinin insanlığa olan etkiler bağlamı düşünüldüğünde bu süreç aynı oranda hayvan anlamının değişimi için de geçerlidir. Hayvanlar sadece imaj olarak var olsalar bile, insan zihninin derinliklerinde yol bulmaları, zırlarda, duvarlarda ve anlatılarda yer almaları insani deneyiminin karşılaşmaları içinde fark edilebilir olmuştur. Kalenin içinde bir yaşamın, taşın altında yaşayan canlıları çağrıştırmayı veya orduların çokluğu ile bağlantılı karınca imajının ortaya çıkması alegorik bir yeniden yaratımdır. Sürekli yeniden kurgulanan bir anlam olarak 'hayvan' sinemanın icadına kadar hali hazırda parçalanmış, mekanik – elektrik düzenin bir parçası olmuş olsa da halen mitlerde karşılaşılan sancılı dönüşümlerine devam etmektedir. Tekrar eden dönüşüm sonraki çağlar için de yol göstericidir.

Ortaçağ bölümünde ise; gittikçe dışsallaştırılan hayvanın hem uzlaştırılması hem de cennet, cehennem veya ruh gibi dinsel temalarda kendi yerini bulabilmesi gerekmektedir. Hristiyan azizi Assisili Francesco'nun (1182-1226) şükreden, zikreden hayvan kurgusunda olduğu gibi bir taraftan merhamet çağrıştırlırken diğer yandan varlıkları dinsel bir alegorinin bir parçasına dönüşmektedir. Düzenin dayatıldığı formlarla birlikte hayvanın biçimsiz oluşu onu tekinsiz bir nesne haline getirmektedir. Hayvan haline gelme korkusu, yeniden dirilme ve hayvanların tekrar beden bulması düşüncesi dönemin hayvan anlamı açısından başlıca konuları olmakla beraber, artık kartezyen düşünceye ulaşıldığında ruhunu kaybetmiş bir makine ve bedeni parçalara ayrılarak her parçada yeni bir kullanım alanı keşfedilen bir hayvan vardır. İnsan merkezci bakışın belirginleşmesiyle anlamı nihayete ulaşamayan hayvan, ortaçağın son dönemine girildiğinde halen çirkinliği,

canavarlığı, insanın ruh halinin aşağı biçimlerini hatırlatmaktadır. Sosyal sınıflar arasındaki uyumsuzluk anlatılırken yine başvurulan hayvanlaşma olgusu 'Güzel ve Çirkin' hikâyesinde vücut bulmaktadır. Hikâye hem sosyo-ekonomik hem de sinematik yorumlamaya açık, farklı dönemlerde ele alınan bir klişeyi işlemektedir. Belki de Ortaçağ'ın görülen son hayvanı çirkindir, aynı anlamda ilk modern hayvan da çirkindir, her iki durumda da hikâye iki dönemi birbirine bağlayan bir dönüm noktasıdır. Bu nedenle iki dönem bağlantısı arasında hayvanın durumunu göstermek adına ayrı bir başlık olarak ele alınmıştır. Sonrasında ise değişimin geniş çaplı etkilerini anlayabilmek için doğa ve evren anlayışının anlam olarak nasıl yol aldığı farklı bir başlık altında anlaşılmasına çalışılmıştır. Doğa ve evren anlayışının değişimi bölümü ortaçağ ile ilgili bölümün sonu olması açısından önem arz etmektedir. Çünkü mekanik anlayışının; makro ve mikro bağlamda gökler mekaniği ve atomların da aynı yasaya tabi olduğunun anlaşılmasıyla uzam sonsuz bir alana taşınır, bu sonsuz alanda ölçek sarsıntısına uğrayan insan, hayvanla aynı gemide olduğunu belki de Nuh tufanından beri ilk kez fark etmiştir ama bu sefer derin bir farklılıkla; hayvandan sonra kendisini de makine benzeri olarak tanımlayarak.

Modern zamanlarda ise bütün tanımların alt üst edildiğini benzerliklerin artmasına rağmen dışlamanın ve yalıtmanın giderek arttığını görmekteyiz. Kapitalizmin doğum yerinde görülen kömür madenleri ve tren rayları ilişkisine çok yakın bir akrabalık içinde sinemanın durması, aynı yıllarda girilen arazinin raylara uygun bir şekilde düzenlenmesi ve belirli sınırlar içinde kazanılan bu hareketliliğin psikolojik sorunlara yol açacak derecede insan algısını değiştirmesi, modern çağ bölümünde anlatılan hayvan hikâyesini insana bağlayan aynı zamanda imajlarla kurulan ilişki içinde ilk çağda bahsedilen kültürel fenomenlerin ve mitlerin formuna uygun bir şekilde nasıl bir anlatım aracıyla yeniden kurgulandığını gös-

termektedir. Bu deęişimin aynı zamanda I. Dünya Savaşı gibi bir dönemi beraberinde getirmesi, makinenin açtığı hammadde boşluğunun milyonlarca insanın hayatına mal olması bir anlamda makinenin artık insan hayatını talep etmesine dair inancı kuvvetlendirmiştir. İnsanı ve hayvanı aynı anda yutan bu makine kayıt yolu ile bakışın öznesi olduğunda tarih boyunca içine düşülen özdeşleşme bunalımını sil baştan geri getirmiştir. Bütün görüntüleri yutan makine, bütün görüntüleri üretecek bir makine ile beraber çalışmalıdır. Ray sistemi ile yapılandırılan mezbahalarda olduğu gibi birbirini takip eden görüntülerle dolu bir dizge oluşturulabilir ve zihnimizde asılı duracak imajları ise pazarlanabilir hale getirebiliriz. Mezbahalar ve Sinema bölümü eğlence sektörünün mekân algısını nasıl deęiştirdiğini ve bunun Disney mantığıyla nasıl bağlantılı olduğunu anlatmaktadır.

Hayvan imajlarının gelişiminde tarihsel sürecin teori ile uzlaştırıldığı çalışmanın ikinci bölümünde ise Fransız filozof Gilles Deleuze'ün (1925-1995) zaman-imağ düşüncesi, imaj tanımından başlayarak ele alınmaktadır. Bu kısımda amaçlanan ise Deleuze'ün (1925-1995) *Sinema 1* ve *Sinema 2* kitabında bahsettiği felsefi terimlerle ilk defa karşılaşanlar için anlaşılması zor olan kavramları tanıtmak ve çalışma ile olan ilgisi bağlamında açıklamaktır. Akademik literatürde çok fazla tanımı bulunan imaj kavramının doğru anlaşılması, hareket-imağ ve zaman-imağ terimlerinin ilgili olduğu sinematik düşünceyi kavrayabilmek adına önemlidir.

Hareket-imağ kavramı anlaşılmaya çalışılırken, hareketin devamlılığı ile aşılabilir ve harabeye dönüşen bir doğanın, düzenleme ile yeniden diriltilebileceğine dair var olan inancın nasıl II. Dünya Savaşı ile tamamen çöktüğü ve kesintiye uğramış hareketten sonra, iyimser ideallerin son bulunduğu, hem kapitalist hem de mekanik bürokrasinin insanı da hayvan gibi makine benzeri bir düzeneğe getirdiği anlaşılacaktır. İnsanın ise dönüşmekten başka bir şansı kalmamıştır. Algısal dünya-

ların değişimi dönemin ruhuna uygun olarak bu kez felsefeye biyoloji alanından geçmektedir. Bu iki alanı kullanan ve savaş sonrası dönemde yaygın tartışılan fikir adamlarından olan Deleuze ve Guattari ikilisinin düşünceleri politik ve sosyal olarak bir dönüşüme işaret etmektedir. Hayvanı kendi gerçekliği içinde kabul etmek ancak onunla aynı zaman-mekânı, makro-mikro ölçeği paylaşmakla mümkün olacaktır. Elbette bütün bir oluş fikri bunlarla sınırlı değildir. Bu dünyalar organların değişimi, hızları ve biçimiyle eş zamanlı olarak çalışma prensibini değiştirecek ve yeni bir forma ulaşacaktır. Bunu sağlayabilecek tek araç ise sinemadır. Bu nedenle ortak kitapları Bin Yayla'da bulunan hayvan oluş bölümünde ikili sıklıkla sinemaya atıf yapmaktadır. Sinemayla bağlantılı olarak tezde bir yöntem olarak kullanılan Deleuze'ün fikirleri ve zaman-imağ düşüncesi tarihsel bağlamından kopartılmadan birbirini niteleyen şekilde çalışmada devam ettirilmiştir. Zaman-imağ çözümlemesi veya sinema ile ilgili yapılan çalışmalarda bir yöntem olarak kullanılan Deleuzyen çözümleme yine düşünürün atıf yaptığı filmlerden hayvanlarla alakalı dört tanesi seçilerek çalışmada yer almıştır. Dört zaman imaj filme karşılık dört disney klasik anlatısı karşılaştırılmaktadır.

Tarihsel akışı içinde aslında modern dönemden sonra gelmesi gereken klasik anlatı bölümü hem kendi içinde geçirdiği dönüşümü göstermek hem de aynı yıllarda devam ettirilen ideolojilerin iki ayrı kıta sinemasını (Avrupa ve Amerika) nasıl etkilediğini görebilmek adına son sırada ele alınmıştır. Disney filmleri ele alınırken, Disney tarzı klasik anlatı yapısı dönüşümüne uygun olarak incelenen zaman imaj filmlere hemen hemen koşut tarihlere seçilen dört farklı Disney yapımı filmin, hayvan konumunu aynı anlatı dinamiği içinde nasıl tek tipleştirildiğini göstermektedir. Sonucun farklılık göstermemesi, tezin klasik anlatı sinemasında yer alan hayvanın araçsal konumunun yinelenildiği argümanını desteklemektedir. Disney'in raylı sistemlerden ve zaman-mekan

deneyiminin kontrol alınması ile devşirdiği eğlence imparatorluğu, insanı da hayvanın bulunduğu mekanik sisteme entegre düşünmektedir. Bu nedenle Disney sürekli olarak insanlık tanımını hayvanlar üzerinden kurgular. Hayvanın tarihsel yolculuğunun Disney karakterleriyle nihayete erdiği bir zaman dilimini hayvanın ulaştığı son nokta olarak ele alan çalışma aynı zamanda insanın geleceği ile de ilgili bir öngörü sunmaktadır. Somut filmlerden elde edilen bilgiler yine tarihsel dönüm noktaları gibi farklı filmlere uygulanabilir bir şablon olarak filmler özelinde yapılan akademik tartışmalar göz önünde bulundurularak çözümlenmiştir.

Son olarak çalışmanın çözümleme bölümünde sinema imajlarının iki farklı biçimde görüldüğü düşünülerek zaman-ımaj olarak ve büyük bir kısmı hareket-ımaj sineması olarak adlandırılan klasik anlatı sineması özelinde seçilen dörder film karşılaştırılmıştır. Zaman-İmaj fikri için Deleuze'ün doğrudan zaman-ımaj olarak atıf yaptığı filmler, hayvanlarla ilgili olması bağlamında seçilmiştir. Klasik anlatı sineması filmleri ise çalışmanın teorik bölümüyle tutarlılık içinde olması bakımından zaman-ımaj filmlerin tarihine yakın tarihlerde üretilen disney yapımı hayvan filmleri seçilmiştir. Klasik yapıdaki filmlerde hayvanların farklı görünümde ve rolde olmaları dikkate alınarak, dünya dışı bir varlık (*Cat From Outer Space* 1978), çiftlik hayvanı (*Old Yeller* 1957), başkalaşım olarak (*The Shaggy Dog* 1959) ve doğaya geri dönüş imajı olarak (*Nikki, Wild Dog of the North* 1961) filmleri hayvan imajlarının çeşitlerine yansıtmakla beraber aynı anlatı izleğine sahip olmaları açısından hayvanların bu filmlerdeki araçsal konumunu gösterecektir. Böylelikle çalışmanın temel tezi ortaya çıkmış olacak ve tarihsel bölüm içinde araçsal konumunun yükselişi göz önüne alınarak sinemadaki yükselişi birlikte değerlendirilebilecektir. Çalışma aynı zamanda sinema teknolojilerinin yükselişi ve mekaniklik kavramlarının birlikte değerlendirilmesiyle, eleştirel teori okuyucularına kullanışlı bir izlek sunacaktır.

1. BÖLÜM

İNSAN HAYVAN İLİŞKİLERİNİN TOPLUMSAL TARİHİ

Eski toplumlarla ilgili elimizdeki bilgilerin büyük çoğunluğu o dönemin koşulları üzerine düşünen bugünün düşünürleri tarafından tasavvur edilmiştir. Bu tek yönlülük tarihsel kurgu açısından problem teşkil etmekle birlikte ortaya çıkan diğer bir sorun da insan-hayvan ilişkilerinin bu kurgu üzerinden anlatılması ve hayvanı yapay bir konumda görüp onun üzerinden bağlantılar inşa edilmesidir. Değişen konumların anlatılarının içinden geçerek bugün nasıl görüldüğü bu tarihsel sürece bakarak yorumlanabilir. Bugün modern biyolojiye baktığımızda, insan ve hayvan hücreleri arasında, yapı olarak farklılık yoktur, fakat insanın içinde bulunduğu tarihsel konumlar sabit değildir ve insanın bulunduğu bu konumlar geçmişte hayvanın bulunduğu bir konuma rast gelebilir. Sürekli yapay olarak yer değiştiren ilişkiler aslında aynılığa işaret etmektedir. Tarihte toplulukların, ırkların, sınıfların, bir yerde maddi yaşamı üretmek için çalışmak zorunda olan insanların, duygusal dünyalarından bağımsız ve mekanik bir şekilde, o işe uygun görülüp bunun üzerinden üretim sürecinin başlatılması, geçmişteki hayvan yaşamını akla getirir. İnsan hayvan ilişkilerinin bütününe bakıldığı zaman bütün süreç insanın bugünkü konumuna nasıl ulaştığını gösterir.

Hayvanla Karşılaşma: Avcı - Toplayıcılar

Avcı – Toplayıcı topluluklar en temel haliyle, avcılık, balıkçılık ya da yabancı sebze-meyve toplayıcılığıyla geçinen insan topluluklarıdır. Tarımın gelişmesinden önce tüm insan topluluklarının yaşamı avcılık ve toplayıcılık üzerine kuruludur (Britannica, 1990:575). Avcı – Toplayıcılar besin, alet ve giyim gibi bütün ihtiyaçlarını doğadan karşılayarak yaşar. Geçimlerini bütünüyle veya kısmen tarım ve hayvancılıktan sağlayan toplumlarda yaşayan insanlardan bu yönleriyle ayrılırlar. Bu iki yaşam biçiminin farklılaştığı nokta, insanlık tarihinde Paleolitik Çağ'ın sona ermesi ve Neolitik Çağ'ın başlaması olarak kabul edilmiştir (Axis, 1999:55).

Günümüzde, yalnızca böyle bir hayat tarzına imkân tanıyan, farklı iklimlerde yaşayan az sayıda insan topluluğu avcılık ve toplayıcılıkla geçinmektedir. Bu toplulukların dünya nüfusuna oranı 16.yy'da yüzde 1 iken, bu oran 1972'de yüzde 1'e düşmüştür. 10 bin yıl önceyse tüm insanlar avcı ve toplayıcıydı. Bu yaşam biçiminin geçmişi insanın ilk ortaya çıkışına, yani yaklaşık 2 milyon yıl önceye dayanıyordu. Başka bir deyişle insan, tarihinin yüzde 99'lük bölümünde avcılık ve toplayıcılıkla yaşamını sürdürdü ve gelişti (Axis, 1999:54).

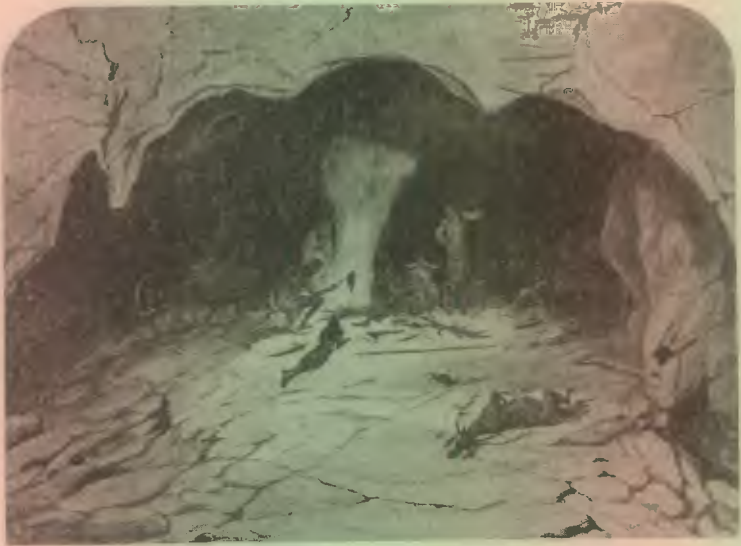
Avcı-toplayıcı toplumların yaşamları buldukları coğrafyadaki bitki örtüsüne ve içinde buldukları grubun alışkanlıklarına göre farklılıklar gösterir. Cinsiyetler arasındaki işbölümleri ve avlanma şekilleri de gruplara göre değişir. Fakat her grup kendi imkânları doğrultusunda ve beceri kabiliyetleri ölçüsünde yaşamlarını devam ettirmişlerdir. Bu yaşam mücadelelerinde hayvanlar önemli bir yer işgal eder. Avcı toplayıcılar yaşadıkları ortamı ve onun elemanlarını o kadar içselleştirmişlerdir ki, onlar için doğaya, taşa, hayvana seslenerek onlardan bir istekte bulunmakla aralarından herhangi birine istekte bulunmak arasında fark yoktur. Bu

¹ Günümüzden yaklaşık 2 milyon yıl önce başlamış ve 10.000 yıl önce son bulmuştur.

²M.Ö. 8000-5500

nedenle avcı-toplayıcılar doğadan gelen sesleri ve işaretleri kendilerine gönderilen işaretler olarak algılar ve gündelik olayları kendi varlıklarını kuşatan bir kutsallık olarak deneyimlerler. Bu kutsal yaşamın içinde beslenme işi de elbette doğaüstü bir olay olarak yorumlanacaktır. Av kendini avcıya avlatan ruhani ve kutsal bir varlıktır. Avcı için beslenme de organik değil ruhani bir iştir, çünkü yediği yiyecekler aracılığıyla bir üst gerçeğe ulaşır. Doğüstü varlıkların yarattığı bir şeyi hatta bazı durumlarda bu varlıkların özünü; zengin, güçlü, önemli bir şeyi yerler (Kocabıyık 2009:105). Aynı zamanda ilkel insanlar, arzulanan özellikleri (cesaret, güç, akıl, yetenek gibi) bir başka yaratığın, genellikle sözü edilen özelliklere sahip korkulu bir düşmanın önemli organlarını yiyerek kazanacaklarına inanırlardı (Rosenberg, 2003:32).

Avcı-Toplayıcılar



Kaynak: Murray,2009: 488.

Av etini yemek ve paylaşmakla ilgili bütün ritüeller uygarlığın ve düşünme biçimlerinin köklerini içinde taşır. Hayvanın katı kurallara göre pay edilmesi avın dinsel anlamını vurgular. Örneğin; Leleler arasında, her biri başkaları-

na yasaklanan bir yiyeceğin ayrıcalığına sahip üç kült grubu vardır. İlk grup olan 'genç babalar' bunlar bir çocuklu erkeklerden oluşur. Bu gruba hayvanın göğsü ve bütün körpe hayvanların eti verilir. Genç babalar grubunun içinde bir kız, bir erkek çocuğu olan erkeklerin oluşturduğu bir alt grup vardır; bunların arasından ikinci ve daha özel grup seçilir: 'Pangolin erkekleri' grubu. Pangolinlere bu adın verilmesinin nedeni yalnızca bir tür zırhlı hayvan olan 'pangolin' eti yemelerine izin verilmesidir. Üçüncü grup 'medyumlar' dır; bunlar yaban domuzunun kafasını ve bağırsaklarını alırlar. Hiçbir büyük hayvan, kendisi ve etinin paylaşılması bir dini edimin nesnesi değilse öldürülemez (Canetti, 2006:136). Böylelikle beslenme ve paylaşım, kurallara tabi olmuştur ve hayvan nihayetinde bütün yaşam döngüsü hayvanların efendisine ait olan, kendini sürekli var olmak için adayan kutsal bir dayanışmanın ortağıdır.

Hayvanların efendisi kültü genellikle dini bir motif olarak görülmüştür (Lee ve Daly, 1999:14) Hayvanların efendisi kültü ile ilgili fikir, hayvanların doğaüstü bir güce sahip oldukları inancıdır (Garfinkel, Austin, Earle, ve Williams, 2009:186).

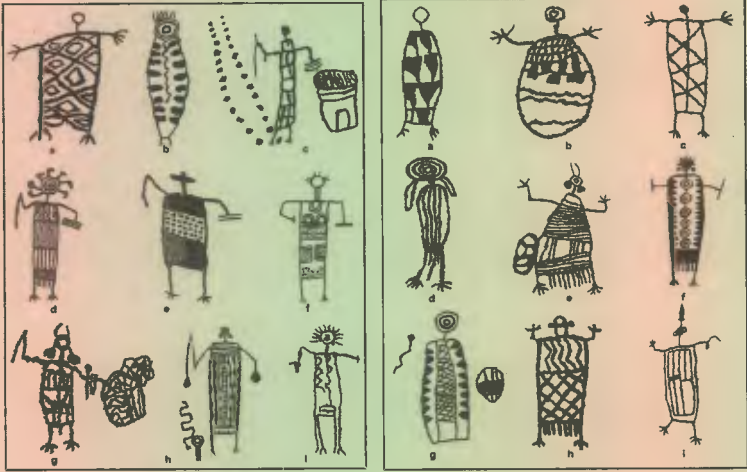
Coso Bölgesi, Kaya Resimleri



Kaynak: Garfinkel, Austin, Earle, & Williams, 2009:181

Hayvanların önceden insan oldukları fikri genel olarak Atalar kültü üzerinden Şamanizm'e bağlanır (Eliade, 1999:122,131). Atalar kültünün esası, ölen ataların ruhlarının geride kalanlara iyilik ya da kötülük yapabileceği inancına ve onlara karşı duyulan minnet hissine dayanmaktadır. Atalar kültü, tabiat güçleriyle ilgili inançlar gibi, birçok toplumda görülen önemli bir fenomendir. Hatta bazı din bilimcileri, bu yüzden dinin kaynağını atalar kültüne dayandırmışlardır. Atalar kültü sembolü mağaralardan başlayarak farklı zamanlarda ve farklı kültürler içinde kendini göstermiştir.

Coso Bölgesi, Kaya Figürleri Çizimleri,
Farklı Şekillerde Resmedilmiş Hayvanların Efendisi Figürleri.



Kaynak: Garfinkel, Austin, Earle, & Williams, 2009:182

Burada atalar kültü, hem totem olarak hem de bir statü sembolü olarak işlev görmüştür. Totem, *dodaim* kelimesinden türemiştir; köy ya da bir grubun ikametgâhı anlamına gelir, bir kabileyi belirtmek için bir bitki veya bir hayvan, (büyük çoğunluğu hayvan) ismiyle belirtilir (Durkheim, 2005:145). Klan, isimle adlandırıldıkları için, kendilerini klanın boyutlarına göre büyük veya küçük tek bir aile teşkil ediyor gibi düşünürler. Her klan, yalnızca kendisine ait olan bir toteme

sahiptir, aynı kabiledede iki farklı klanın totemi aynı olamaz. Gerçekten de bir kimse, ancak belli bir ismi taşıdığı için bir klanın üyesidir. Bu ismi taşıyan herkes, aynı şekilde bir alt klanın üyesidirler (Durkheim, 2005:132-133). Totem, basit bir isim değil, bir amblem hakiki bir armadır. Bu totemlerin günümüzdeki hanedan armalarına benzerliğine de çoğu kez işaret edilmiştir (Durkheim, 2005:144). Bazı Avustralya kabilelerinde ve Kuzey Amerika'nın Kızılderili toplumlarının büyük bir kısmında, her fert, hususi bir nesneyle bağlantı kurar ve bu bağlantı kişisel bir ilişkiyle devam ettirilir (Durkheim, 2005:195). Yine çoğunlukla bir hayvan olan bu bireysel totem aynı zamanda ferdin ismi olarak da hizmet görür. Bu totemi her fert ayrı şekilde ve farklı kabilelerde farklı şekillerde temsil edebilirler. Örneğin her Mandan, adaşı olan hayvanın derisini giyer. Eğer onun adaşı bir kuş ise, kendisini onun tüyleriyle süsler. Huranlar ve Algokinler bedenlerine onun dövmesini yaparlar. Resimlerini silahlarının üstüne çizerler (Durkheim, 2005:196). Bazı kabileler bireysel amblemlerini klanın ortak amblemi olarak kap kacağın, evlerin vs. üzerine işler. Bireysel amblem aynı zamanda bireysel mülkiyetin de bir işareti sayılır. Birey ve ismini taşıdığı hayvan arasında yakın bağlar olduğu düşünülür, kartal iyi görebildiği için geleceği görme yeteneğine işaret eder, ayı yavaş hareket ettiği için kavgalarda yaralanması muhtemeldir ve totem hor görülün, saygı duyulmayan bir hayvansa insan da aynı duyguya maruz kalır. Bu ilişki o kadar çok yakın görülmüştür ki bazı durumlarda insanın totem hayvanının şeklini alma yeteneğine sahip olduğu bile düşünülür. Kaderlerinin ve başlarına gelen olayların birbirlerini etkilediğine inanılır (Durkheim, 2005:197). Kendisini biriyle birleştiren bağ tabi olarak bir başkasını da kapsar. Bu nedenle bütün tür onun için kutsal bir hale gelir (Durkheim, 2005:199). Hayvanların efendisi kültürünün çeşitli yerlerinde statü sembolü olarak, ölümle veya ilahi yasa ile bağlantılı olarak karşımıza çıkmaktadır (Counts ve Arnold, 2010:19).

Hayvanların Efendisi Figürlerinin Tarihsel Seyri³

Hayvana dönüşme mitleri ancak bir ruh göçünün varlığı bilgisiyle mümkün hale gelir. Ruhun iki bedenden birini tercih edebilmesi bedenlerin değiştirilebilir sabitler olarak düşünülmesini gerektirir. Ayrıca hayvana dönüşme mitleri geniş oranda kültürel mantıkla ilgilidir (Gilhus, 2006:91-92). Örneğin, Sibiryalı halk masallarında bazı hayvanların kökenini anlatan bazen naif, bazen de kurnazlık dolu öyküler vardır. Bu öykülerde ele alınan türlere göksel bir köken vermek yerine, bu türlerin insandan dönüştüğü, buna karşılık bazı insanların da hayvanlardan dönüştüğü anlatılır. Bu hikâyelerde ayılar dönüşüme uğramış eski insanlardır; guguk kuşları ve balıkçıl kuşları da genç kızların tanınamayacak biçimde dönüşüme uğramalarıyla oluşmuşlardır (Roux, 2005:44). Eliade'ye göre de avcı ve balıkçı toplumlarda farklı hayvan türlerinin koruyucu ruhları ve hayvanların efendileri önemli bir rol oynar. Hayvan insana benzer ve her hayvanın bir ruhu vardır. Bazı halklar (örneğin Yukagirler) hayvanın ruhunu yakalamadan onu öldüremeyeceklerine inanırlar. Aynular ve

³ Kaynak:(A) - (Counts ve Arnold, 2010:13),(B,C) - (Chittenden, 1947:116) , (D) - (Counts ve Arnold, 2010:10)

Gilyaklar öldürülen ayının ruhunu 'ana vatanı'na gönderirler (Eliade, 2003-1:31).

Eliade'nin yazılarından anlamaktayız ki şaman geleneği *"bedeni terk edip, dünyada serbestçe dolaşabilen bir ruha inanmayı diğer yandan da ruhun bu yolculukta insanüstü varlıklarla karşılaşabileceği, onlardan yardım ya da kendisini kutsamalarını isteyebileceği kanısının varlığını gerektirir. Ayrıca şamancıl esrime, hem dış ruha sahip olmayı hem de kendi ruhunu hayvanın ruhuyla paylaşabilmeyi olanaklı kılar"* (Eliade, 2012:37). Özetle, avcı-toplayıcı mitolojide insanların beslenmek amacıyla öldürdüğü hayvanlara büyük saygı gösterdiği görülür. Bu hayvanların bilinmeyen bir yerden gelmesiyle ve hayvanın kendisinden büyük olmasıyla açıklanabilir ancak göz ardı edilmemesi gereken nokta hayvanlara duyulan saygının aynı zamanda psikolojik bir durumu da işaret ettiği'dir. Pratik nedenlerle açıklanabilen bu durum yerleşik hayata geçildikten sonra insanın tam bir benlik algılaması yaşaması ve bu benliğin yer değiştirmesiyle alakalı bir durumdur. Avcı-toplayıcılar böyle bir yer değiştirmeden ziyade hayvanı gerçekten yaşamın kaynağı olarak görürler ve onu kaybettikleri takdirde yaşamlarının devam etmeyeceği korkusu içindedirler. Unutulmaması gereken bir başka nokta da bugün antropoloji dalında incelenen avcı-toplayıcı toplumların paleolitik insanın ruhunu nasıl yansıttığı sorunudur. Çünkü kısmen tarımı bilme veya mitolojinin yerleşik yaşamdan dolaylanarak gelmesi başka tür inanışlara ve başka yorumlara neden olabilir.

Avlanmanın Mantiği

Avcı-Toplayıcı toplumların gerçekten av yapabilen ve avlanan toplumlar olması düşüncesi, modern insan için, avcılık kavramının tanıdık olmasıyla bağlantılıdır. Bu nedenle "Avlanan Adam" figürü 2 milyon yıl önceye kadar uzun bir zaman dilimine yayılabiştir. Avın başarıyla izlenmesi ve öldürülmesinin planlanıp icra edilmesi için gereken kavra-

yış ve becerilerin temel özellik olarak yaygınlaştığı görüşü bütün teorilerin ortak noktasıdır. Fakat son 25 yılda yapılan incelemeler avcı adam hipotezine gölge düşürmüştür⁴. İlk hominidlerin et ihtiyaçlarının büyük bir kısmını, büyük etçiller tarafından öldürülmüş hayvanların leşlerini yiyerek elde ettikleri ile ilgili tartışmalar hâlâ paleontologlar arasında sürmektedir. Fakat şimdiye kadar sürdürülen ve gerçekten avlanan toplumlar hakkında bilgileri göz önünde bulunduracak olursak, avlanma işi birçok bakımdan insanın zihinsel ve bedensel kabiliyetlerinin artmasında önemli bir dönüm noktasıdır. Bütün toplumsal pratiklerin bağlı olduğu temel nokta avlanmayla ilgili görüşleri destekler; avlanmayla yakından ilgili olarak görülen fizyolojik ve toplumsal adaptasyonlar şu şekilde sıralanır: Büyük bir beynin geliştirilmesi, üretim ve kullanım için yüksek seviyede yeteneklerin gerekli olduğu alet ve silahların kullanımı, kadınların çocuk yetiştirmeye ve toplayıcılığa yoğunlaşması, erkeklerinse et bulmak için avcılık yaptıkları cinsiyete göre bir iş bölümü yapmaları, yine bu iş bölümüne bağımlı olarak erkeklerin avlanma faaliyetlerini başarılı kılacak karmaşık bir iletişimin ve işbirliğinin geliştirilmesidir. Avlanma ile ilgili bu görüş, bu durumu çeşitli aletlerin yapımı, patriarkal aile ve çeşitli karmaşık iletişim biçimlerinin (örneğin dil) ortaya çıkması gibi insani özelliklerin kökleri olarak görmektedir (Beardsworth ve Keil, 2011:35).

Bütün bu avcılık döneminden kalan teknik gelişmeler ve beceriler insanlar için evcilleşmenin yolunu açar. Böylece çeşitli aletlerin yapımları için gerekli zihinsel kapasite sağlanmış olur. İnsanlar avlanmayı bedeniyle deneyimler ve beden kabiliyetleri ölçüsünde algılar. Antropolog Edward T. Hall (1914 – 2009)'a göre insan kendi tasavvur dünyasına göre yorumladığı ve pratik olarak yapabildiği her şey için uzantılar geliştirir. “Silahların evrimi dişler ve yumrukla başlar” ve kitle imha silahlarına kadar gider.

⁴ Konuyla ilgili geniş bir tartışma için bkz: Alan Barnard, *Sosyal Antropoloji ve İnsanın Kökeni*. (M. Doğan, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi

“Giysiler ve evler, insanın biyolojik ısı denetim mekanizmalarının uzantılarıdır. Mobilyalar, çömelmenin ve yere oturmanın yerini alır. Sesi hem zaman hem de uzayda taşıyan elektrikli araçlar, mercekler, televizyonlar, telefonlar ve kitaplar, insan aklının ortaya koyduğu maddi dönüşümün örnekleridir. Para, emeği yaymanın ve depolamanın bir yoludur. Bir zamanlar ayakların ve sırtın yaptığı şeyi artık ulaşım ve taşımacılık ağlarımız yapar. Aslına bakılırsa, insan yapımı bütün maddi şeylere, insanın bir zamanlar bedeniyle ya da bedeninin ilgili parçasıyla yaptığı şeylerin uzantısı olarak bakmak mümkündür (Hall,1959: 79)”.

Bu aynı zamanda diğer hayvanların da çeşitli mekanik işlerde kullanılmasının altyapısını hazırlar. Avcılık, yalnızca insandan hayvana doğru kurulan bir ilişki sistemi olmayıp, aynı zamanda insanın ve hayvanın biyolojik yapılarının ortak bir sonucudur. Avcılık, avlanılan hayvanın türüne, iklime, kullanılan araç ve gerecin yapısına ve gelişmişlik durumuna göre tamamen farklılıklar gösteren ve kültürle olan etkileşimi bu doğrultuda ilerleyen bir olgudur.

Takım Halinde Avlanan Mamut Avcıları



Kaynak: Murray, 2009: 493.

Fakat hepsinden önemlisi, avlanma eyleminin insan zekâ-sı tarafından kavranabilir olmasıdır. Bu durum hayvan-hayvan avcılığında ortaya çıkmaz çünkü yalnızca insan kendini av olarak, avın yerinde düşünebilir. Kendi konumunun karşı boyutunu her zaman göz önünde bulundurur. Alman felsefeci Edmund Husserl (1859 - 1938) felsefesinde⁵ 'Burası' ve 'orası'nın bireysel özneye olan ilişkisi gözardı edilirse, bunlar arasında ayırım yapmanın anlamı kalmaz. Husserl'e göre 'önde' ve 'arkada', 'sağda' ve 'solda', 'daha yüksek' ve 'daha alçak' arasındaki ilişkiler de buna benzer şekilde, yani 'orası'nın 'burası'na dönüşme olanağına dayalı olarak tanımlanır. 'Önde', karşımda olandır; 'geride' ise sırt tarafımda kalan ve ulaşmak için dönmemi gerektirir. 'Daha yüksek', başımın üzerinde kalandır; 'daha alçak' ise ayaklarımın altında olandır vb. Bu farklılıkların vücudumun farklı kısımlarıyla olan ilişkileri ve bunlara ulaşma olanakları gözardı edilecek olursa, ortada farklılık diye bir şey de kalmaz (Lektorsky, 1998:117-118). Avcılık bu konular düşünülürken kültürleri oluşturan anlamlarla ilgilidir.

Dilbilimci Peirce'a göre dünyanın anlam üretmede bir işlevi vardır ve gerçekliği anlama çabası peşinde izi sürülen 'saltık nesne', yorumlayanlar dizisinin takip edilmesiyle anlam dünyasından geçer ve düşsel imgeyi oluşturur (Gottdiener, 2005:23). Avcı -toplayıcılar için avlanmak aynı zamanda varlığın ve yokluğun peşinde hakikatin iz sürülmesi işlemidir. İz sürmek önceki deneyimlerin ve bilgilerin karşılaştırılarak görünürde olmayan hayvan hakkında bilgi toplamaya çalışmak demektir. Öğrenmek "başka olan"la iletişime geçmiş olmayı gerektirir. Etraflarında olan taş, ahşap araçlardan maddi bir kültürün oluşturulması hayvana doğru atılan adımla mümkün hale gelmiştir. Antropolog Clifford

⁵ Fenomenoloji ya da görüngübilim, kurucusu Edmund Husserl olan bir felsefe akımı. 20. yüzyılın ilk çeyreğinde görülen bilimlerdeki ve düşüncedeki genel bunalım içinde doğup gelişen bir felsefe akımıdır (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Fenomenoloji>).

Geertz'in belirttiği gibi insan kendi ördüğü anlamlılık ağında oturan bir hayvandır (Geertz, 2010:19). Bu nedenle avlanma olgusunu bir anlamlar bütünü olarak düşünmek gerekir.

Karşılaşılan doğaya ait anlamların içinde en çok aranıp bulunan formun yüz olması, yüzün insanın hayatının erken evrelerinde ilk karşılaştığı imge olmasıyla açıklanabilir. Bebek annesinin yüzünü içselleştirir, hayatını devam ettirebilmek için yorumlamaya ihtiyaç duyar. Bu nedenle yüzü arayan bakışın insani bir oluş biçimi içinde gerçekleştiğini söyleyebiliriz. Bunun anneye sınırlı kalmadığı. Bütün bir toplumsal hayatın yüz okuma meselesi olduğunu söyleyebiliriz. Fakat bu toplumsal hayatla sınırla kalmaz. Herhangi bir şeyi okumaya yine yüz aramakla başlarız. Doğayı okurken yine yüz ararız. Bu olgu aynı zamanda hayvanda tecelli eder. David Hume'un belirttiği gibi; doğadaki fenomenlerde, bulutlarda, manzaralarda belirdiği düşünülen yüz kültürler arası olduğu gibi aynı zamanda tarihler arasıdır. İnsanın dokunduğu her şeyi antropomorfikleştirmesinin bir nedeni de bu kurulan özdeşliktir.

Hayvanın bir yüze sahip olması⁶ aynı zamanda kültürdeki anlam bağlarını beraberinde getirir. Eğer hayvan, yalnızca dönüşmüş bir varlıksa, konumların her zaman değişebilme olasılığı da vardır. Böylelikle insanlar hayvanların ruhlarıyla, insan-kişiler ve insan grupları arasındaki değiş tokuşlara karşılık gelen karşılıklı etkileşimlere girerler. Özellikle bu etkileşimlerin, muhtemelen evlilik yoluyla edinilen akrabalarla yapılan değiş tokuşlara benzediğini söyleyebiliriz; zira bu değiş tokuşlar da, benzer şekilde, yaşam güçlerinin bir gruptan bir diğerine aktarılması için zorluklarla dolu müzakereler içerir (Sahlins,2012: 112). Avlanma oldukça karmaşık bir ritüeldir, avcının avlanan hayvanın peşinde onunla eşit konumda olduğu zamanlardan, modern zamanlara değin geçirdiği dönü-

⁶ Hayvanın yüze sahip olması konusu, Levinas'ın insan-hayvan ilişkileri ve etiği konusuna getirdiği bir tartışmadır. Daha ayrıntılı bilgi için bkz. Levinas, 1979:51-52; Calarco, 2008: 68; David, 2010:97-100; Lescourret, 2010:503;

şüm hayvanın bir kazanma ve kaybetme nesnesinin ötesinde olduğu belirli bir konuma ulaşmasında her dönemin belirli katkısı görülebilir.

Avcılığın ve avcı hükümdar sembolünün yerleşik hayata geçildikten sonra tekrar önem kazanmasının nedeni avlanmanın bir kazanç ve iktidar konumu sağlaması ve bu konunun giderek yerini sağlamlaştırması olabilir. Bataille'e göre hayvanların öldürülmesi tıpkı servetin mantığı gibi işler ve bir "kazanım olarak ortaya çıkar. Tıpkı bir iktidarın zengin adam tarafından elde edilmiş olması gibi; bütünüyle yitime yöneliktir, bu anlamda kazanılan iktidar, 'yitirme iktidarı' olarak nitelenir. Şöhret ve şeref yalnızca yitim yoluyla iktidara bağlanır" (Bataille, 2010:28). Yitim aynı zamanda kazancın kurucu ögesidir. Avcı- hükümdar ve avcının yeniden koruyucu bir erk sahibi olması, depolanan malların korunması sırasında avcı mitinin yeniden canlandırılması ve avın düşmanla özdeşleşmesi gibi bilinmeyen hayatın artık kötücül imgeler içermesiyle anlaşılabilir.

Depolamanın ortaya çıkması ve korunacak bir şeylerin olması yine düşün dünyasında büyük değişiklikler anlamına gelmektedir. Önceden dışarıdan, kendilerine bilinmeyen yerden gelen hayvanlar artık depolanan ürünü yağmalamak için gelen düşmanlardır. Bu durum bazen ürün kaybından daha çok korku kaynağı haline gelir. Yaban olanın izinin sürülmesi ve öldürülmesi artık bir beslenme işi değil bir zararlının ortadan kaldırılması, bilinmeyen yerlerin fethedilmesi, zararlıyı öldürerek kendine güven duyma meselesidir. Bir hayvanın takip edilerek bunun bir ülkenin kurulmasına yol açması hikâyesi birçok mitte vardır (Eliade 2006:203), kısmen yerleşik yaşama geçilmesi ile belirir ve ürün depolamanın mantığıyla bağlantılı olarak yeryüzünün fethedilmesi ile ilgilidir (Eliade, 2006:211). Daha sonra ortaya çıkan dalış ve denizin dibindeki şeytan mitleri ise fethetmenin ileri dönemine işaret eder. Avın uzun bir süre mükemmel bir eğitim, hükümdar

ve askerlerin saygın sporu olması, avlanma-savaş ilişkisinde görülür. Hükümdarların, avın peşine düşen canavarlarla mücadele eden ve bilinmeyenle bilinen dünya arasında güven ortamı sağlayan erk olarak belirmesi, insan- hayvan ilişkilerinde yeni bir biçime işaret eder. Avcılık sırasında ortaya çıkan ve avın işleyişinde sıkıntı yaratan zehirli yaratıklar da bu dönemde insan imgeleminde yerini bulur (Fagan, 2015:15). Ayı'nın avcı toplayıcı hikâyelerde kutsal, fakat yerleşik hayata geçildiğinde anlatılan hikâyelerde ise öcü ve aptal rollerinde olması bu önemli değişimi göstermektedir (Bieder, 2005:70).

Hayvanların konumlarındaki bu önemli değişimler, bir elit sınıfın ortaya çıkması ve konulan av yasaklarına sadece imtiyazlı bir kesimin ulaşabilir olmasıyla destansı nitelikler kazanır. Örneğin, Göktürklerde geyik avlama, hükümdarlara mahsus bir imtiyazdır. Buna rağmen bazı türler onlara da yasaklanmıştır. Göktürk kağanı İşbara bir günde 18 geyik vurup kuyruklarını Çin hükümdarına yollamıştır. Avda vurulan hayvan ongun ve kut anlamına gelmektedir (Esin, 2006:212). Burada hayvanın yitimi ikili bir anlama işaret eder ve bu avlanan kuruma değerini veren şey, yani yitimin olumlu bir özelliğinin oluşumudur; soyluluk, şeref, hiyerarşi ve mevkii buradan kaynaklanır. Anadolu'yla yakın bağlantısı olan tanrıça Artemis, bir avcı olarak betimlenir. Yabanıl yaşama hakim, türlerin koruyucusu olan bir tanrının var olması, avın düşüncesizce yapılmamasını sağlar (Hughes, 2007:59). Av yasaklarının konulması ve avcılık gibi bir olgunun devam etmesi bu yasaklarla birlikte avcılığın yapay olarak üretilmesine bağlıdır. Doğanın insanlaştırılması avın azalacağı düşüncesiyle birlikte başlar. Doğanın kendine özgü oluşum biçiminin yerine artık (Gasset'in belirttiği gibi) 'akılcı kovalama' geçer ve akılcı kovalama işi avcılığın bitmesi anlamına gelir.

Bu dönemin bir özetini yapan Karen Armstrong'a göre Paleolitik mitolojide insanların öldürmek zorunda olduğu

hayvanlara büyük saygı gösterdiği görülür. Çünkü insanların elinde avlanmak için yeterli araçlar yoktur ve avlarından çok daha zayıf ve küçüktürler. Fakat asıl sorun ruh halinde görülecektir, öldürme ve beslenme işi maddi dünyanın sınırlılıklarından daha büyük sorun oluşturacak ve insanlara, hayvanlarla olan ilişkilerinde psikolojik açıdan çelişkili duygular yaşatacaktır. Yine Arsmstrong'a göre; *"yerli insanlar, hayvanlara ya da kuşlara gönderme yaparken, onları daha çok kendileriyle aynı düzeyde 'insanlar' olarak"* görürler. *"İnsanların hayvana, hayvanların insana dönüştüğü öyküler anlatılır; bir hayvanı öldürmenin dostunu öldürmekle eşanlamlı olduğundan söz ederler, bundan dolayı kabile üyeleri başarılı av gezisinden dönüşte genellikle suçluluk duygusuna kapılırlar"* (Armstrong, 2005:24). Bu suçluluk duygusunun ve oluşan toplumsal gerginliğin yer değiştirmesi ise evcilleşme döneminde olacaktır.

Hayvanların ve İnsanların Evcilleşmesi : 'Av' dan 'Kurban' a

Tarım, yeryüzünün ve insanların yaşam tarzlarının dönüştürülmesi demektir. Evcilleşme süreci, dünyanın farklı bölgelerinde, birbirinden bağımsız bir şekilde dönmüştür. Göçebe ve bahçıvan toplumlar, avcı ve toplayıcılıktan sonra, hayvanlar ve toprak üzerindeki hâkimiyetlerini nispeten artırmışlar; toprağı basit aletlerle işlemeye, hayvanları da evcilleştirmeye başlamışlardır. Bu şekilde insanlar kendi sebzelerini yetiştirmeye başlamıştır. Bazı toplumlar ise pastoralizm olarak adlandırılan yaşam biçimini tercih etmişlerdir. Özellikle dağlık kesimlerde, toprağın ekilmeye uygun olmadığı yerlerde, hayvanların evcilleştirilmesi ve geçimin hayvanlar üzerinden sağlanmasına başlanmıştır.

Evcil yaşama geçilmesi sonucu yiyecek üretiminde büyük bir artış sağlanmıştır. Toplumlar bünyelerinde daha çok sayıda insanı bir arada tutmaya başlamışlardır. Nicelik itibarıyla nüfusu artan toplumlar nitelik itibarıyla de değişiklik

göstermeye, daha çok uzmanlaşmaya ve daha boyutlu hale gelmeye başlamışlardır. Evcilleşme süreci insanları, hayvanları ve doğayı kapsayan bir değişim anlamına gelmektedir. Doğanın tamamen insanlaştığı günümüzde türleri kontrol altında tutulan vahşi hayvanların bile “evcil” olduğunu söyleyebiliriz. Hayvanların insanlarla olan ilişkisi ve gündelik yaşamda varlıkları söz konusu olmasa bile birçok hayvan evcil sınıfına dâhil edilebilir. Antik çağda ise bugünkü durumun aksine insanlardan fayda sağlayan vahşi türler, evcilleşme dönemine girildiğinde artık kendi hayatlarını doğada idame ettiremeyecek hale gelecek bir genetik ıslah sürecine gireceklerdir.

Bir hayvanın evcil olup olmadığının anlaşılması, kapalı olma durumunun normalleşmesi ve artık insanlara karşı duyduğu korkunun ortadan kalkmasına, aynı zamanda onların üremesinin ve beslenmesinin tam anlamıyla kontrol altında bulunmasında yatar (Brock, 2007:71). Evcilleştirmeyle birlikte artık hayvanlar değiş tokuş edilebilen mülk nesnelere dönüşürler. Kutsal ve sembolik olmayan ilişki biçiminin, sembolleşmesi ve kutsiyetini kaybetmesiyle birlikte evcilleşme döneminde insanlar çok yoğun olarak hayvanlarla bir arada olmuşlardır. Eski Mısır’da nasıl arıcılık yapıldığı, kaz, ördek, tavuk gibi hayvanların beslendiği, sütün sağılması ve taşınması gibi eylemlerin nasıl yapıldığını gösteren duvar resimleri, toplumun ne kadar fazla sayıda hayvanla bir arada yaşadığını göstermektedir (Brock, 2007:74). Evcilleşme dönemi aynı zamanda avcılıktan göçebelige geçildiğini işaret eder. Avcının yaşamı ete bağlıyken göçebenin yaşamı süte bağımlıdır. Avcının hayvanla ilişkisi kısa süreli iken göçebe topluluk, hayvandan uzun vadeli biçimde faydalanma yoluna gider. Deve gibi dayanıklı hayvanların varlığı Altay ve Gobi çöllerinin aşılmasına (Brock, 2007:74), Moğol istilasına ve kültürlerin yayılmasına zemin hazırlamıştır. Mısır’daki hiyerogliflerde betimlenen tavukların o tarihten yaklaşık bin

yıl önce güney Asya'da evcilleşmiş olması ve göç dalgasıyla birlikte Mısır'a ulaşmış olması (Brock, 2007:74), evcilleşme olgusunun dünyanın farklı bölgelerinde farklı şekilde gerçekleştiğini açıklayabilir. Hayvanlar yeni bir yaşam biçimine geçiş yaparken kendi türünün evrimi ile beraber, bir arada yaşadıkları insanların ve mekânların şeklini önemli ölçüde değiştirmiştir. Aktivist Zerzan'a göre; evcilleşme toplumlar arası kültür etkileşiminin ötesinde bireysel atılımlara ve bir dizi sağlık sorununu da neden olmuştur. Çünkü binlerce yıllık alışkanlıklar ve beslenme şekilleri çok kısa bir süre içinde değişime uğramıştır. Zerzan; *"Avcı-toplayıcı yaşamın sona erişinin, bedende, boyda ve iskelet yapısında bir gerilemeye"* neden olduğunu, *"diş çürümesi, beslenme bozuklukları ve bulaşıcı hastalıkların önemli bir kısmını beraberinde getirdiğini"* düşünerek Cohen ve Armelagos'un şu sonucuna vurgu yapar: *"Bir bütün olarak ele alındığında tüm bunlar, insan yaşamının niteliğinde -muhtemelen süresinde de- topyekün bir gerileme anlamına gelir"* (Zerzan, 2013:24). Bütün bu değişimleri fen bilimleri alanında da ilerlemeden ziyade bir gerileme olarak adlandıran düşünürler de vardır⁷.

Yaşadığımız zamanı bir gerileme dönemi veya çok ileri gitmiş bir uygarlık olarak değerlendirmek, içinden geçtiğimiz aşamaların önemini değiştirmez. Bugün modern tıp, tarım sistemleri ve kültürler evcilleşme döneminden birçok iz taşır. Kültür konusunda hayvanlarla ilgili en çok karşılaşılan geleneklerden bir tanesi olan hayvan kurban etme ritüelini birçok toplum paylaşır. Hayvanların önce değerli hale gelmesi ve daha sonra bu değerini şiddetli bir biçimden ortadan kaldırılmasının birçok anlamı vardır. Öncelikle yemek yeme

⁷ Moleküler biyologların son dönem araştırmaları, şimdi sadece insanlarda görülen kitlesel hastalıklardan sorumlu mikropların birçoğu ya da belki de büyük çoğunluğunun, 11 bin yıl önce hayvanların evcilleştirilmeye başladığı dönemlerde evcil hayvanlardaki kitlesel hastalıkların insana bulaşmasından kaynaklandığı sonucuna varmışlardır. Sığırlar ve domuz gibi hayvanlarla olan yakın temas, bu hastalık mikroplarının insanlara aktarılması için ideal zemini hazırlamıştır (Diamond 2015:388).

eylemi öldürme eylemi ile birlikte suçluluk bilinci oluşturur (Burkert, 2013:440). Avcı toplayıcılık bölümünde anlatıldığı gibi avcı bunu hayvanın gücünün başka bir güce dönüşmesi olarak görür. Bu bilinç aslında insan gelişimiyle alakalıdır ve Jung'ın anlatımıyla 'trickster'⁸ figürü ergenlik zamanının bir parçasıdır (Jung, 2009:122). Poltergeist⁹, ergenlikte biçim değiştiren çocuğun bir yansımasıdır. Avcı toplayıcı toplumlarda ortaya çıkan 'trickster' figürü (Guenther, 1999:427,431) hayvanların efendisi kültü ile ilişkilendirilmiştir (Cummings, 2013:80). Burada hayvanın yaşamına ve ölümüne karar veren ruh aynı zamanda hayvanların ölümüne de karar verebilecek bir otoritedir. Bu ruh evcilleştirme döneminde (mitlerde ve kültürel etkilenimleri devam etse de) sembolik olarak yer değiştirir. Artık insanlar kutsal ruhun yerine, kendi ruhunun istediklerini yerine getirecek bir enstrümana dönüşürler. Böylelikle kendi gerçek pozisyonunu kaybederler ve bunu diğerinden ayırmak için başka bir inanç sistemine ihtiyaç duyarlar (Zizek, 2011:37-38). Bu Lacan'ın sembolik ve gerçek ilişkisinde bahsettiği kendinde olmaktan çıkan ve her zaman sembolize edilecek olan gerçektir (Nasio, 2009:48-49). Bu gerçekliğin sembolize edilen parçaları hayaletler kılığında geri dönecektir (Zizek, 2011:39).

Evcilleşme ile birlikte trickster figürü yani hem yaratıcı hem de cezalandırıcı ruh, kurban eden özneye dönüşür. Meta evren resmi tinselliğe gerekli fetiş kaynağını sağlamıştır (Zizek, 2011:37). Klawans (2006:69), Girard'ın tersine kurbanın kökenlerinin nedensiz olabileceğini değil, evcilleştirmeye alakası olabileceğini vurgular. Girard ritüelin sonuçta bir nedene dayandığı varsayımını reddetse de *kurbanın bir ikame olduğunu* kabul eder. Girard'a göre kurban ritüeli avlanma

⁸ Mitoloji, folklör ve din çalışmalarında, Trickster anlatılarda karşımıza çıkan (tanrı, tanrıça, ruh, erkek, kadın veya insan biçimli) evrensel kurullarla alay eden, hilekâr veya yalancı arketipsel bir karakterdir.

⁹ Bir yere vurarak, gürültülü sesler çıkararak gelen, kargaşa ve yıkıma yol açtığına inanılan ruh, hayalet. Erginlenme ritüelinin bir parçası olan 'boğa sesi çıkararlar' (Bulroarer), bağlantısı açıktır.

ritüelinin yerine geçerek, toplum içinde barışı mimetik olarak yeniden sağlar. Bu yineleme bunalım anlarında topluluk bünyesinde barışı ve dayanışmayı sağlamanın en etkili yoludur. Bu kurban artık bunalımın sorumlusu olarak kabul edilmez, ancak hem gerçekten öldürülmüş yeni bir kurban, hem de bir kadim olayın simgesidir. Burada insanların tasarlamadıkları ilk simgesel gösterge söz konusudur. Bu, bir şeyin, bir başka şey yerine geçtiği andır (Girard, 2010:111).

İnsanlar için evcilleşme dönemi aynı zamanda hayvanların insanlar için oluşturduğu hayati tehlikenin ortadan kalkması anlamına gelir. Bu korkunun ortadan kalkması bazı eylemlerden uzaklaşılması anlamına gelecektir. Av yasağı ve kurban ritüeli bu eylemlerin boş alanının yerine geçer. Artık tehdit altında olmadan av etine kavuşabilme gibi bir lüks ilerleyen zamanlarda kaotik bir boşluk oluşturacaktır. Dolayısı ile toplumsal bağlar zayıflayacak ve güvensizlik ortamı oluşacaktır. Girard'a göre ise bu bağları yeniden sağlayabilecek *"ilk koşul yasaklamadır ve bu aynı zamanda ilk kültürel gösterge-dir"* (Girard, 2010:114).

İnsan ve hayvanın durumunu eşitleyen bu durumun insanların lehine düzenlenmesi, hiyerarşik bir ilişkiyi öngördüğü gibi hayvanların artık simgesel düzende yer alabilmelerini, bir topluluğun hayvan sembolleriyle özdeşleşebilmelerini sağlar. Hayvanın bulunduğu rol tanrısal bir konumdan bir sümüklüböcek ile temsil edilen bir eşe doğru, yani simgeselliğe doğru evrilmiştir. Yeme içme işi bilinebilir hale gelmiş aynı zamanda varlık alanını daraltsa bile bir sorun haline getirdiği için, tanrısallık; ölüm ve doğum gibi bilinemeyen başka metafizik alanlarda görülmeye başlanmıştır. Hayvanlar kutsalın kendisi olmaktan çıkıp kutsalın simgesi haline gelmişlerdir fakat kutsalın simgesi de yeni bir biçimde kutsaldır. İnsan kültüründe birçok şey karşı-güdüsel. Avcı hayvanın sembolüyle özdeşleşme topluluk için güven ortamı sağlayacaktır. Bir topluluk her dönemde kendini güvende hissetmek adına

sembollere ve ritüellere başvurursa da insanların birbirlerine yöneltebilecekleri şiddet kalıcı olarak zihinlerde var olmaya devam eder, bu anlamda toplum için gerçekliği çok yakından hissedilir.

Rene Girard'a göre kurbanlar, şiddetin iştahına uygun bir besin sağlayabilmeleri için, yerini tutacakları varlığa benzemeleri gerekir bu nedenle hayvan bu benzerliği sağlamak adına uygun bir yapıdadır (Girard 15-16). Fakat bu benzerliğin kutsalın yerine geçip onu ele geçirmesine izin verilmez, böyle bir karışıklık her zaman şiddetli bir cezalandırmaya neden olur (Girard, 2003:138). Minotaur'a her sene yedi kız ve yedi erkek çocuğun yemesi için gönderilmesi (Velten, 2007:48), sonraki kuşakların böyle bir karışıklık içine düşmemeleri için bir uyarıdır. Tarım toplumlarının kendi aralarında kullandıkları sembolik ilişki, kent toplumuna geçiş aşamasında yerini toplumsal bir gerilime bırakmıştır. Bu toplumsal gerilim ilerleyen zamanlarda hem kurban ayini olarak hem de 'canavar kopya'nın (Girard, 2003:228) karşımıza çıkmasına neden olacaktır. Girard'ın alıntılıdığı (Girard, 2003:228) Bakkhalar'daki bin başlı ejderha bu mitin izini sürmede yardımcı olabilir:

"Göster kendini onlara boğa!

Göster ejderha onlara bin başını'

Alev saçan aslan kalk ayağa!

Hücum, hücum, Bakkhosçu genç, fırlat gülererek o ölüm mızrağını

Maenadların ardına düşen avcıya!"

Bu alıntı, hem avcı-kahraman simgesini içermesi, hem de ejderhanın (canavar kopya) 'boğa' adıyla çağrılması, tarım toplumunda ortaya çıkan 'erk'in toplumsal düzen içinde artık bir tehdit oluşturmaya başladığının göstergesidir. Çünkü artık artan nüfus oranı erk'in tek bir elde toplanmasını ve diğer yönetim organlarının, toplumun işleyiş kurallarını boz-

mayacak şekilde düzenlenmesini gerektirir. Burada görüldüğü gibi hayvanın varlığının bir kendilik olarak tanınması, insanın kendilik bilincini geliştirmesi ile alakalı bir durumdur. Hayvanın kutsal konumdan uzaklaşması insanın kendini doğal düzen içinde konumlandırılmamasından kaynaklanmaktadır. Paden'e göre benlik bilincinin oluşması ve onu takip eden kararsız ilişkilerin ortaya çıkışıyla ilgili olarak güven ve korku gibi duyguları somutlaştıran; besleyici ve tüketici odaklı, korunma ve cezalandırma mitolojileridir. Bu durumda benlik, artık daha bilinçli olup belirsiz bir şekilde hala koruyucu otoritenin yani ebeveyn tanrıların kontrolündedir. Bu aşamada ebeveyn-tanrılar, otoritenin faydalı ve tehdit edici özellikleri arasında benliğin, gidip gelen ilişkilerine tekabül eden dalgalı niteliklerini gösterirler. Tanrıların karakter değişkenliği bu benlik-otorite ilişkisinin değişkenliğini yansıtır (Paden, 2008:74). Bu değişim aynı zamanda erginlenme törenlerinde de kendini göstermektedir. Malekula'da toprağın üstüne çizilen bir labirent ölüm sonrası bir imtihan rolünü oynar, labirent ölü şahsın (başka bağlamda kahramanın) öte taraftaki yolculuğunda karşılaşması gereken engeller kategorisine dahildir (Eliade, 2015:131). Labirentin annenin bağırsaklarından tehlikeli bir geçişe benzetilmesi, kötücül tehlikeli dişi prensibi, ejder, dev katletme, boğaya karşı kazanılan zafer, erginlenme törenlerinin artık işlerlik kazanması, ebeveyn tanrıların tam olarak kontrolü ele alması, merkezi otoritenin oluşmaya başladığının göstergesidir. Bu hayali (Ejderha) ve gerçek düzende aslı bulunan (boğa, ayı) yaratıklar, aynı amaca hizmet eder; hepsinde başta bereket ve kuvvet sembolüdürler, sonradan kötülüğün sembolüne dönüşmüşlerdir (Çoruhlu, 2014:30), (Russel, 1999:76).

Türk mitolojisinin ve folklorünün önemli bir anıtı olan, Dede Korkut masallarında işlenen Boğaç Han'ın büyük boğa ile güreşmesi ve onu yenmesi hikâyesi Oidipus ile paralellikler taşır. Oidipus'un annesi İokaste'nin kendini öldürme-

siyle Boğaç'ın annesinin oğlunu sağaltması sonra da baba ile oğlun arasındaki anlaşmazlığı ortadan kaldırmaya çabalaması. Babarın kaza ve kaderden kaçma çabası, her iki varyantta da önce evladın ölümü için çalışmayla ilgilidir (Abdulla, 2012:296). Şiddet ve dev katletme mitolojileri bu aşamanın bir bölümünü yansıtır. Psikolojik olarak, şeytanlar ve ejderhalarla karşılaşma ve onların yenilgiye uğratılması, benliğin kendisine baskı yapan güçlerin üstesinden gelme ediminin nesneleştirilmesi ve karşılığıdır. Ejderha, peri masallarında olduğu gibi, hazineyi kendi alanında tutmakla birlikte ona ihtiyacı yoktur. Benliğin kuşatma altındaki hazineyi kurtarmak amacıyla kendi sahte ve felçli otoritesine meydan okuma cesaretini beklediği için ejderha, hem zorbalığın hem de korkunun bir sembolüdür. Korkuyla yüzyüze gelme ve onun üstesinden gelme süreci, mitolojik olarak kahraman hakkında sayısız motifler içinde ifade edilen olgunlaşan benliğin sıkıntılarıyla paralellik gösterir (Paden, 2008:75).

Theodor Severin Kittelsen – Dragon (1892)



Dev mitolojilerinde genelde bir ölümlü ve bir ölümsüzün birlikte hareket ettiği zaman devin öldürüldüğünü (Sears,

2015:47) göz önüne alırsak içgüdüsel yaşamın kontrol altına alınmasının getirdikleri ile süper-egonun ortaya çıkması ve içgüdüden bir vazgeçiş beklentisinin olduğu görülmektedir. Bu beklenti aynı zamanda tanrılara sınırsız biçimde verilen bir ayrıcalık olarak, ikame edilen insan arzusunun bir yansımasıdır (Freud, 1999:237). Prometheus kayaya bağlanır ve bir yırtıcı kuş her gün ciğerini yer. Zeus'un öfkesinin ve cinsel geriliminin bir yansıması olan yırtıcı kuş imgesi (Rogers, 2015:48) ateşin ele geçirilmesi ile dolayımlanır (başka mitlerde ateş mitlerinin kuşlarla yakın ilişkileri vardır (Freud, 1999:237)) ve iktidar-haz bağlantılıdır.

Yırtıcı Kuş Prometheus'un Ciğerini Çıkarır



Kaynak: Barber, 2004: 3.

Yırtıcı kuş, ateşin kontrolü, silahlanma ve savaş, kahraman miti (ateşteki madenler gibi bir potada eriyerek) ejderha mitine dönüşür. Ejderha ağızından saçtığı ateşle kasaba halkına korku dolu günler yaşatırken, ona karşı girişilen mücadeleye sonucunda, ateşin ele geçirilmesi de bir suç olmaktan çıkar. Ateş artık Prometheus'un getirdiği haliyle tanrılardan

çalınan hırsızlık malı değil, savaşta kazanılan bir ganimettir (Freud, 1999:236). İlk dönemlerde hayvanlarla kurulan dostluk bağı, insanların uygarlık basamaklarında her temas ettiği her araç için (ateş, maden, saban) yeniden kurulur. Bu araç konumunda hayvanlar veya başka araçlar (medyumlar) olabilir ve bunlar sürekli yer değiştirebilir. İnsan bu araçlarla içgüdüsel yaşamına darbe yedikçe, suçluluk duygusuna kapılır ve bu suçluluk duygusundan kurtulmak için yeni yollar icat eder. Bir arada yaşam artık yüksek sayılara ulaşmaya başlayıp, nüfusu yoğun kentleri oluşturmaya başladığında, kurulan ilişkiler buna bağlı olarak değişmeye başlar, her şeyden önce sayılar artar, hayvanın ve aynı zamanda insanın biricikliği ortadan kalkmaya başlar (Brock, 2007:34).

Toprağın artan kullanımı, nüfus baskısı ve ekolojik uzmanlaşma, yaşanan toprakla birlikte grupların parçalanmasına, insanların toptan göç etmesine, şiddetin örgütlenmesine neden olur. Bu aynı zamanda grupların istikrarlı hale gelmesine zemin hazırlar. Böylece gruplar arası ilişkiler de istikrarlı hale gelmeye başlar. İstikrarlı iş bölümü de dünyayı büyük bir hammadde kaynağı olarak tasarlayanın ilk adımıdır. Oysa Avcı-toplayıcı için dünya bir hammadde kaynağı değildir, tasarlayabileceği araç sayısı gündelik işlerinin sayısı ile sınırlıdır. Tasarlanan aracın yeni imkânları, gittikçe hesaplanabilir ve geliştirilebilir olduğu sürece hayvan bir "kendilik olarak" insandan uzaklaşır, fakat 'araçsal olarak' insana yakınlaşır. Engels'e göre hayvanların çevreleri üzerinde yaptıkları sürekli etkileme, bir niyete dayanmaz, hayvanların kendisi için de bir rastlantıdır. İnsanların hayvandan uzaklaşması, onların doğa üzerinde giderek daha çok düşünülen, planlanan, önceden bilinen hedeflere yönelmiş eylemlerinden kaynaklanır (Engels, 1977:226). Engels'in bu yorumundan anlaşılmaktadır ki hayvan doğadan yarar sağlar ve varlığını devam ettirmek üzere eylemde bulunur. İnsanın eylemleri ise kendi amaçlarına uygun olarak gerçekleşir. İnsan eylemde bulunarak do-

ğaya hükmetmeye çalışır. Evcileşme ile birlikte hayvanlar, insanların sosyo-ekonomik organizasyonunun bir parçası haline gelir. Böyle bir organizasyon ise emeğin dönüşümünde, 'hemen geri dönüş' prensibinden farklılaşır, 'ertelenmiş geri dönüş' veya emek yatırım sistemini, yerleşikliklerini garanti altına almak adına tercih ederler. Herhangi bir grup emeğini; araçları, depoları, tarlaları, barajları vb. yaratmak için kullanıyorsa, ekonomik geri dönüşü gecikmeli olacaktır ve bu durumda emeği yönetmek, yatırımı ve onun getirilerini paylaşmak için uzun dönemli ve bazı durumlarda merkezileşmiş bir örgütlenmeyi zorunlu hale getirir (Mann, 2013:61).

Böylelikle insanın avcı-toplayıcı dönemde doğadan yararlanma ve onu algılama biçiminden daha farklı bir bakış açısıyla karşılaşırız: Dünyayı dönüştürmekte 'fayda gören' yerine 'fayda sağlayan' ve 'fayda arayan' insan, kullandığı nesnelere bile kendi arzusuna göre yeniden düzenlemiştir. Bu dönemde çömlekler aniden olağanüstü güzelleşir, süslemeler canlanır; dünya tarihinde ilk kez süsleme ve estetik formların düzenlenmesi anlayışı ortaya çıkar (Campbell, 1995:144). Karmaşık simgeleme sistemleri ekonomik ve sosyal durumları belirtmek için kullanılmaya başlasa da insan-hayvan ilişkisi yaşamla ve ölümle bağlantılıdır. Farklı hayvan totemleri farklı manevi dünyaları betimlemek, buradan kaynaklanan güçleri yatıştırmak için kullanılır. Bu bağlamda kadınlara ait motiflerin yırtıcı hayvanlarla birlikte ve bazen hayvanın kendisine (özellikle hamile kadınların, leoparlara) benzeyen pozlarda betimlendiğini görürüz. Bunlar yine doğum gibi olağanüstü bir olayın önceki mitlerle kaynaşarak yeniden yorumlanmasıdır.

Ana tanrıça (Kybele) kültü ile birlikte ana tanrıçanın iki yanında tasvir edilen vahşi hayvanlar, ejderha ve boğa mitinde olduğu gibi, bir hayvana dönüşme veya herhangi bir arzunun beden bulması amacıyla meydana getirilmemiştir. Yapılan tasvirler güç, erk ve tapınma amaçlı olarak yorumlan-

ması dönemin düşünce yapısına göre, ya geride veya ileride yapılacak yorumlar olarak kalacaktır. Kybele kültünün boğa temelli olarak Hindu erginlenme töreninde inek şeklinde veya rahim şeklinde bir çömlekte gerçekleştirilmesi mitsel doğum temasıyla ilgilidir, inek, büyük annenin tecellilerinden biridir (Eliade, 2015:122). Bu tecelli yine şeytanlaştırılmaktan kurtulamaz, çünkü doğuma ait olan bir figür aynı zamanda ölümle de bağlantılıdır. Ölüler diyarına ait olan 'Ölüm Tanrıçası' veya 'Ölümler Sahibi' tehdit edici, saldırgan yönleriyle gösterilir. Bu tanrıça, Malekula'nın defin mitolojisinde karşımıza korkunç bir kadın şahsiyet olan Temes veya Le-hev-hev isminde çıkar. Bu figür bir mağaranın ağzında (yani rahimin) ölü erkeklerin ruhlarını bekler. Önünde yerin üzerine çizilmiş olan bir labirent planı vardır (Eliade, 2015:131). Vahşi hayvan erginleyici ölüm senaryolarında kişiyi yediğine inanılan, onu ölmeden önce manevi olarak öldüren ve erginleyen bir güçtür (Eliade, 2015:76-80).

Bu nedenle birçok erginlenme töreninde karşılaşılan¹⁰ vahşi hayvan imgesinin (maskesinin, boğa sesi çıkaranlar¹¹), altında yatan neden; kanın, yiyeceğin, ölümün ve yaşamın bir arada olması ve birbirlerine çok yakın çağrışımlar yaratmasıdır. Bu ritlerle birlikte yaşam, sayısız yiyecek rejimi tabusu ile birlikte ekonomik, aynı zamanda manevi bir fonksiyona evrilir (Eliade, 2015:91). Bu evrimle, cinsiyete ait roller keskin bir şekilde belirlenir. Kadın figürlerinin ve Kybele kültünün ortaya çıktığı dönemde, cinsiyete ait rollerin belirlendiğini yine bu evrimin yapısına bakarak anlayabiliriz. Buradaki hayvan totemleri de çok fazla iç içe anlamlar taşımakla birlikte doğurganlığın denetlenmesi, kolay doğum yapma, insanla-

¹⁰ 13. yy. Danimarka erginlenme töreninde ellerini kollarını sallayarak yapılan hareketlere Boğa isminin verilmesi (Eliade, 2015:103) bu törenin kadın-erkek rolleri olarak tersine çevrilen bir erginlenme olmasına rağmen isminin aynı olması sebebiyle ortak kökenlere işaret edebilir.

¹¹ Boğa sesi çıkaranlar; Erginlenme törenlerinde vahşi hayvanı taklit eden ve yılan sesini takliden bir boruyla törene eşlik eden bir grup özel görevlidir. Yılan sesi, boğa ve erginlenme töreni bir kabile riti olarak karşımıza çıkar.

ra, evlere bolluk getireceği düşüncesi ile bağlantılıdır (Roller, 2013:62).

Sabanın keşfinden önce kadınlar yaratımın sırrına vakıf ve toprağın bereketi ile doğurganlığı uyumlu olan kutsal bir alana sahip olarak görülmektedir. Sabanın kullanıma geçmesiyle önceki yaratımla ilgili bütün gözlemler bitkilerin büyüme ritmi ve buna etki eden faktörlere odaklanır. Ayrıca bu dönemde ortaya çıkan dünyanın merkezinde yer alan kozmik ağacın bütün dünyaya güç veren bir sabit olarak yaşamın merkezinde yer alması, zamanın döngüsel olarak sabitlenmesi ve mekânın, evlerin ve meydanların kutsallık kazanması şeklinde görülmüş, yerleşik hayat dünyayı kendi kurallarına göre biçimlendirmiştir.

Yerleşik Yaşam



Kaynak: (Agibalova ve Donskoy, 2017:17)

Sabanın ortaya çıktığı M Ö. 4500 yılı yiyecek üretimi için hayvanın gücünden ilk kez yararlanılmaya başlandığı yıl olarak da kabul edilebilir. Yeni tarz üretim yapısı, araçsal gelişmeyi mümkün hale getirdiği gibi artı değer sistemini ve aynı zamanda bir aylak sınıfın ortaya çıkmasını da sağlamıştır. Bütün bunlar açıkça belirlenmiş bir emek bölünmesini beraberinde getirmiştir (Kalof, 2007:11). Oluşan artı değeri, ilk kez kayda geçirmek için yine öküzün şeklinden yararlanmak, insanların kullandıkları ilk harflerde boynuzların kullanılması,

gelecek nesillerin harf olarak bütün kullanım alanlarına yayılmasına neden olacak ve yeni yazı sistemi insanları hayvanlarla ilişkide başka bir noktaya yönlendirecektir. Schwabe'ye göre İngilizcede taşınabilir mal anlamında kullanılan 'chattel' kelimesi; anamal, başkent, büyük harf anlamına gelen 'capital' kelimesinin kaynağı olan 'cattle' (öküz) kelimesi ile etimolojik olarak bağlantılıdır (Schwabe, 1993:53).

Sümerlerin hafif sabanı kullanıyor olmaları ve Sümer mitolojisinde Enki'nin sabanı kullandığı ve insanlara bunun nasıl kullanılacağını öğrettiği, anlatılıyor olmasına rağmen, Kramer dipnotlarında bir alıntıya yer verir. Kramer'e göre çiftçi, saban, karık gibi tarımla ilgili kelimeler Sümerce değildir, aynı şekilde dokumacı, derici, sepetçi, demirci, çömlekçi, gibi kelimeler Sümerler bölgeye hâkim olmadan önce orada bulunan ve tanrıçaya tapınan halktan alınmıştır (Kramer, 2000:46). Sümer mitolojisini şekillendiren birçok olay, diğer mitlerde olduğu gibi daha onlar yerleşmeden vuku bulmuştur. Enki erkek gücünün tekrar kutsallık kazanmasında sabanın önemini gösterir. Sabanı kullanan Enki yeryüzünün düzenlenmesinden ve birçok doğa olayından sorumludur (Kramer, 2000:84). Mircea Eliade'ye göre tarım toplumuna geçilmesiyle birlikte ana tanrıça figürünün kutsallığı artmıştır (Eliade: 2003-1:58). Sabanın kullanımına ilişkin psikolojik etkiler toprağı ve toprakla alakalı doğa olaylarını dişileştirmiştir. Eko feministler bu durumu eleştirirler ve kadının erkekten daha az insan olarak görüldüğü, tamamen pasif, sessiz ve güçsüz bir şekilde betimlenen, zarar verilmeye hazır bir doğa-ana imajına karşı çıkarlar (Taylor, 2005:1108). Ana tanrıça ve doğa ana miti günümüze kadar ulaşmış olup birçok filmde ve öyküde karşımıza çıkmaktadır. Doğa- ana miti zarar gören ve insanlara karşı öfkeli olarak (16 yy.'da bilimsel devrim ve 18.yy'da sanayi devrimi zamanlarında) doğanın büyük derecede bozulduğu ve bu teknik yeniliklerin ekolojik dengeye zarar verdiği kanaatlerinin yaygınlaşmasıyla, yeniden belirir.

Zarar Gören Doğa- Ana, (1930 Kuraklığının Etkisiyle)



Kaynak: Philbrook Museum of Art,
'Erosion No. 2-Mother Earth Laid Bare' Alexandre Hogue, 1936

Burada dikkate alınması gereken asıl nokta sabanla birlikte ortaya çıkan ekonomik dönüşümün eskisiyle çatışmasıdır. Bogucki'ye göre toplumsal farklılaşmaya neden olan şey hayvanlar veya ekinler değil, emeğin ve sermayenin kontrolüdür (Bogucki, 2013: 271). Tarım ve hayvancılık bu yapıların işleyişini değiştirmiştir ve her değişimde yeni kurullarla, yeni bir biçim belirir. Bu biçimlerin değişme noktalarında eski düzene ait ana tanrıça miti mücadeleye girer. Çünkü eski tarz, dişil olarak tanımlanmış, sistemin dışına itilmiştir ve bu noktada Antigone, İnanna gibi sembol kahramanlarla bir direniş mitine dönüşür. Luce Irigaray, kadının her düzen değiştirmede kontrol altında tutulamayışını, kendini oluşa açmış olmasına ve bir logosa tabi olmadan yaşamı yeniden üretmeye girişmesine bağlar. Logosu kuran ve onun yasaları ile ilişki kuran erkektir (Irigaray, 2014:14). Dünya bir logos ile düzenlendikten sonra dışarıda kalanların kuracağı ilişkiyi yine bu eril logos belirler. Dil ve kültür bu yolla aynılaştır, ka-

palı hale gelir. Aynılığı yine var olan düzen içinde belirir ve araçsal aklı değiştirecek buluşları yerinden etmekten için hali hazırda bulunandan güç alır. Kozmik düzenin yapaylaşması nedeniyle dişil direniş veya kötücül semboller ortaya çıkar.

Sophokles'in trajedisi Antigone ve Sümer İnanna (Babil, Asur, Akad temsilcisi Ishtar) erillik ve dişillik arasındaki gerilime işaret eder. Hegel'e göre antigone anaerkil düzenden ataerkil düzene geçişin bir temsilcisidir (Butler, 2007:12). Tohum ve toprak, kutsal evlilik anlamına gelen hiyerogamik¹² mitlere neden olmuştur. Bu nedenle ana tanrıça kültünün ortaya çıkması ve tohumların tanrısal olarak görülmesi göksel güçle erk gücünün birleşmesi anlamına gelmektedir, yağmur gökle yerin birleşmesi, tohum ve toprak ikilisi gibi kutsal bir doğurgan enerjiyi harekete geçirmeye alakalı görülür. Bu nedenle sabanın ve birçok mitte öküzün erkeklikle özdeşleşmesi ve fallusun boynuzla benzetilmesi, düzenli tarım toplumlarının karakteristik yapısıyla ilintilidir. Anaerkillik mücadelesi derleyip toparlayan veya doğrudan bir çobanla temsil edilen sembollerle devam eder. İnanna yeraltına indiği zaman çoban olan Dumuzi'yi sefahat içinde bulur ve bunun üzerine şeytanlara, kendi yerine götürmeleri için Dumuzi'yi işaret eder. Dumuzi yılan şekline girip bir ağıla saklanır, fakat şeytanlar onu bulup işkence eder ve yeraltına götürür. Sümerce versiyonu okunamayacak şekilde hasarlı olduğu için hikâyenin devamı Akadça versiyonunda bulunur. Ereşgikal, Dumuzi'ye acıyıp yılın yarısında serbest kalması için izin verir (Kramer, 2002:125-128). Hayatla ölümün art arda gelişi, düzenli bir doğa gözlemi, tarım toplumunun yaşamının tahayyülü ile hayat bulur¹³. İnsanlar doğayı kontrol altına alabildiği ölçüde, insanlar ve hayvanlar yoluyla yaşam veren, tek ve cinsiyetsiz tanrı düşüncesine doğru ilerler.

¹² Mitolojide bir tanrı ve tanrıçanın evlenmesi olayı

¹³ İyi bir doğa ve gök olayları takipçisi oldukları inanna kelimesinin, Sümerce Ay, Güneş ve Venüs kelimelerinden türetilmiş bir üçleme olması, mitolojik olayları gök olayları bağlantılı düşüncelerinden anlaşılabilir.

Toplumsallığın dünyanın her yerinde artması ve artık birbiri ile çatışmaya başlayan insanlarla birlikte savaşma emri veren Tiamat gibi, figürler artık mitlerde huzur bulamayan sub-tanrılara dönüşür. Canavarlar, yılanlar, büyük aslan, öfkeli iblisler, amansız silahlar taşıyan ve savaştan korkmayan diğerleri de böylelikle görülmeye başlar.

Yerleşik hayata geçilmesi besin üretiminde etkili olduğu gibi, eldeki aletlerin *yakma kesme*'ye elverişli olup olmaması, uygarlık ve kültür gelişim yönünü bazı toplumlar için başka yöne çevirir (Mazoyer ve Roudart, 2009:93). Mezopotamya'da el baltaları küçük ağaç ve step tipi bitkileri ortadan kaldırmak için uygunken, sık ormanlık toplumları için bu henüz mümkün değildir. Tarımı bilen bazı topluluklar, yaşadıkları arazinin dağlık ve engebeli olmasından dolayı çok sınırlı miktarda ekim yapabilmiş ve eski tarım arazilerini, ataların ruhlarının rahatsız olabileceği endişesiyle, ekmeyerek yeni yerler açmak için çok miktarda enerji ve zaman kaybetmişlerdir (Boratav, 1963:102).

Sınırlı miktarda tarım yapan Kogiler'in anlatılarına ve geleneklerine bakıldığında tıpkı tarım yapan toplumlarda olduğu gibi yeniden doğuş mitosuna kendine yer bulmuştur. Ölüm'ün köyü ve ölümün törensel evi olarak anılan mezar yeri yerleşik yaşamla bağlantılı terimlerdir. Ölenin etrafına aile üyelerini temsil edecek biçimde deniz kabukları koyulması ve ölen kişinin eşini temsilen (öbür dünyada kendine eş isteyip kabileden birinin ölümüne sebep olmaması için) sümüklü böcek koyulması (Eliade, 2003-1: 25-26), hayvanlarla bağlantılı atalar kültürünün değiştiğini göstermektedir. Avcı için ise kemikleri gömmenin işlevi yeni hayvanın dirilmesine olanak sağlamak içindir. Onun artıklarını gömer ve yeni avların gelmesini bekler (Eliade, 2003-1: 27). Bu işte tanrısal varlığın rolü yerleşik yaşama geçen topluma göre daha farklıdır. Sonuç olarak hayvanı parçalara ayırıp boynuzuna, kafasına ve yenilebilir bedenine başka simgesellikler yüklenebilir hale

gelmiştir. Artık fantezi ve imgelem çifti bir arada çalışmaya başlamıştır. Böylelikle dış dünya ile iç dünyanın ayrılması mümkün olur. Dış dünyanın maddeleri vardır ve bunlar insanın iç dünyasına duyum olarak yansır. Bilincin parçalara ayrılması, her şeyin ölçüsü olarak insanı ortaya çıkarmıştır. Hayvanlar üzerine kategorik düşünmenin ilk biçimlerini de, bu yolu takip eden düşünürlerin fikirlerinde görebiliriz. Hayvanlar üzerine ilk kez kategorik olarak bir sınıflandırmaya giden düşünür Aristoteles olmuştur. Aristoteles'e göre;

“İnsan cins olarak hayvandır. Onu kendi cinsinden ayırıp belli bir türün çatısı altına sokan şey ise ayırmadır. Ayırım aynı cinsi paylaşan farklı türleri bir birinden özsel olarak ayıran ve bir tanım şeklinde beyan eden şeydir. Cinsten en son ayırıma doğru gidildikçe töze yaklaşılr. Bundan dolayı en yüksek cins ile en son ayırım arasında yapılan ayırmalar bir birlik oluştururlar. Bu birlik tanımın birliğidir ve tanım, tözü dile getiren beyandır (Akt. Asgarov 2017:357).

Aristo'nun düşünme şekli biçim bakımından dönemin ruhunu yansıtır niteliktedir. Çünkü insanı hayvandan ayıran ayırım akılsal niteliğe sahip olmasıdır. Bu nedenle insan akılsal niteliğini düşünür hale gelmiş ve akli somut olarak kavrayabilmiştir. Dolayısı ile hayvansal niteliklere anlam yüklenip, insani olması gereken ahlak erdem gibi özellikler akılsalın denetimi altında el değiştirebileceği öngörülmüştür. Bütün bu değerler inşa sürecine girerek insanın kendi cinsinin yaşamını üretmesini olanaklı kılınmıştır.

Hayatı boyunca Aristoteles felsefesi üzerine çalışan Sir William David Ross (1877 – 1971), Biyoloji ile ilgili olarak Aristoteles'in çalışmalarından bahseder. *Ruh Üzerine* (De Anima), *Hayvanların Kısımları Üzerine* (De Partibus Animalium), *Hayvanların Tarihi Hakkında* (Historia Animalium), *Hayvanların Üremeleri Üzerine* (De Generatione Animalium), *Doğa Bilimleri Üzerine* (Parva Naturalia), *Hayvanların Hareketi Üzerine* (De Moto Animalium) ve

Hayvanların Gelişimi Üzerine (De Incessu Animalium) (Ross 2011:181). Aristoteles'in bu eserleri aynı zamanda kendi döneminin hayvanları anlamlandırma biçimlerini göstermektedir. Aristoteles bilimleri sınıflandırırken önce, bilgiyi teorik (kendisi için isteyen), pratik ve yararlı veya güzel bir şey yapmak için kullanmak üzere üretken bilimlere ayırır. Teorik bilimler kendi aralarında teoloji (ya da metafizik), fizik ve matematiğe ayrılır. Ross'un doğa felsefesi bölümünde ele aldığı fizik ile ilgili olarak;

Aristoteles fiziği bağımsız bir varoluşu olan, ama değişmez olmayan şeyleri (yani kendilerinde bir hareket ve hareketsizlik kaynağı olan 'doğal cisimleri'): matematik ise değişmez olan, ama bağımsız bir varlığı olmayan şeyleri (yani niteleyici tözler olarak yalnızca sıfatsal bir varlığı olan sayılar ve uzaysal figürleri); teoloji ise hem bağımsız bir varlığı olan hem de değişmez olan şeyleri (yani maddeyle bir ilişkisi olmayan tözleri) ele alır, Bilim ise kendi ismini de bu saf tözlerin en önde geleni olan Tanrı'ya borçludur (Ross 2011:109).

Aristoteles hayvanları sınıflandırmak için kullandığı bilim dalını doğası gereği var olmalarından hareketle fizik kitabının içinde incelemiştir. Aristoteles'e göre "olgular şeylerin 'temel doğa'sı çerçevesinde açıklanabilir". Taşlar yüksekte atıldığında düşmelerinin nedeni, onların doğalarında düşmenin veya hareket etmenin bulunmasıdır. Aristotelesçi öz, maddenin yapısına ve kütleler üzerinde etkili olan kuvvetlere odaklanan modern bilimin felsefesi gibi değildir. Fakat erdem, ahlak, etik gibi değerlerin tanımlanması bunlardan yoksun bir halk kitlesinin tanımlanmasını beraberinde getirir. Adil ve Cömert olmanın hazzı için dinden kurtulması gerektiğini söyleyen Epikuros'la birlikte birçok insan tanrıları reddeder fakat önüne çıkan her tapınağa girip dua eder ve kurbanlar keser, Bu yarı-bilimci gelenek her şeyi parçalara ayırdıktan sonra Aristo'nun bahsettiği özden de uzaklaşır. Hayvanlar aslında Aristotelyen anlayışta yerlerine göre bir

değere sahiptirler ve temelde aynı öze sahip olsalar bile kendi aralarında değer kaybına uğramışlardır. Değerleri kullanım alanlarına ve faydalılık esasına göre belirlenir. Bütün dünyayı özdeklerden ve atomlardan oluşan cisimler olarak gören yeni görüş, kendinden önceki kategorileşen dünyanın üzerine inşa edilmiştir.

Ortaçağ ve Hayvan

Felsefe ve kültür tarihçileri için ortaçağın tarihlendirilişi genellikle sorun olmuştur. Antikçağ ile ortaçağ arasındaki sınırı ve ortaçağa doğru ani bir dönüşümü gösterebileceğimiz herhangi bir olay yoktur. Fakat genel olarak 9. Yüzyıldan 14. yüzyıla kadar geçen zamanı kapsayan bir tarih aralığı ele alınır (Çotuksöken, 2011:18-19).

Ortaçağ'ın insanlık tarihindeki yeri

Antikite		Ortaçağ																	17. yüzyılın ikinci yarısı - 19. yüzyıl	1917 sonrası		
3	2	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
M. Ö.		M. S.																				

Kaynak: (Ağibalova ve Donskoy, 2017:9)

Ortaçağ'ın metafizik karşıtı düzenlemesi kendini hayatın bütün alanlarında belli eder. Mevsimler düzenli bir şekilde sıralanır ve her şeyde ideal ölçü aranır hale gelir. Her kural ihlali, kaosu geri getirme tehlikesi taşıdığından, olağandışı canlıların ve canavarların imaj olarak doğmasının bu dönemde karşımıza çıkması şaşırtıcı olmamaktadır (Eliade, 2012:128). Sıradışı olaylar, tanrılarla veya monoteistik din mensupları için tanrının düzeniyle, insanlar arasındaki krizleri haber verir ve zamanla bu sıra dışı olayların ortaya çıkışı toplumu denetleme mekanizmasına dönüşür. Örneğin, Fransız zoolog Michael Louis tarafından yazılan bir kitaptan uyarılma olan

2001 yapımı *Kurtların Kardeşliği* filmi, böyle bir korkuyu işlemektedir. Fransa'nın Gevaudan isimli küçük kasabasında neredeyse film boyunca görünmeyen ve bir söylenti tarafından oluşturulan, yaklaşık 100 kişiyi öldürmüş bir kurt kasaba halkı üzerinde korku ve terör ortamı oluşturur. Kralın bölgeye yolladığı bir savaşçı ve ona yardım eden bir kızilderili bu yaratığı bulmakla görevlendirilir. Kızilderili ve şövalye siyasi önderleri temsil eder. Filmin sonunda masonik bir grup tarafından kontrol edilen bir canavarla yüzleşilir. Canavar burada tam olarak bütün toplumsal işleyişi yerine getiren ve aslında 'kendinde şey' olmayan hayvanı temsil etmektedir. Lacan'ın *lamella'sı*¹⁴ burada ortaya çıkar.

Tarım ve ticaret geliştiği için sahip olma güdüsü, hiyerarşik oluşturulan basamaklarda üst sıralarda yer alma isteğini körüklediğinden toplumun genel karakterini de belirlemeye başlar¹⁵. Prof. Dr. Betül Çotuksöken ortaçağ siyasi yaşamını şöyle özetlemiştir; ortaçağda "kent yaşamının baskın aktörü tüccar olurken, kent muhayyilesini besleyen güçlü bir küçük-kent vatanseverliği de doğmuştur. Ortaçağ kentleşmesi şehrin olumlu bir imgesi üzerine kurulduğu için, kazanç, iş ahlâkı, güzellik, temizlik ve düzen duygusuna odaklanan yeni değerler ortaya çıkmıştır" (Çotuksöken, 2011:155). Hiyerarşik yapı içinde bir yandan da yavaş yavaş işlemekte olan bir yön vardır: Kavramsal nominalizmin¹⁶ yükselmesiyle beraber soyut insan düşüncesinin yerini yaşayan tikel birey almaya başlar. Çotuksöken'e göre "bu aynı zamanda başlangıçta gücül

¹⁴ Lacan'ın lamella diye adlandırdığı, sınırsız bir yoğrulabilirliği olan biçimsiz bir mütecavizdir, asla belirli bir şekilde bulunmayan bir hortlak, 'yabancı' bir canavardır.

¹⁵ Bu dönemde tablonun ya da resmin en belirgin yarı hiyerarşik varlık düzeninin belirleyiciliğidir. Her şeyin en üstte konumlanan zorunlu varlığa göre düzenlendiği resimlerde, *animalsymbolicum* yani insanın yücelten bir hayvan olduğu saptamasını tümüyle haklı çıkarmaktadır (Çotuksöken, 2011:157).

¹⁶ Realizminin tam karşıtı olan ve tümellerin gerçek bir varoluşu olmadığını öne süren görüş; şeylerin özlerinin bulunmadığını savunan teori. Tanımların ve genel olarak da dillerin, şeylere işaret etmekten çok, bizim şeylere verdiğimiz isimlerle (terimlerle) ilgili olduklarını ileri süren doktrin (Cevizci, 2005:1243).

olarak var olanın, zaman içinde edimselleşmesi olarak değerlendirilebilir” (Çotuksöken, 2011:158). Yani Ortaçağdaki bir Hıristiyan’ın gözünde, altının ‘öz’ü; bozulmazlığı, kendisine yüklenen ‘ilahi parıltı’ anlamında yatar ve bu da onu kutsal bir madene çevirir; bugün içinse, başka şeylerin yanı sıra, meta piyasalarında alınıp satılacak bir kaynak ya da estetik amaçlar için uygun bir malzemedir (Zizek, 2015:472-473). İkisinin kurulumu da simgeseldir, fakat bugünkü durum gerçekliğin kurgusunun ötesinde, kurgunun gerçekliği (Zizek, 2015:4) halidir.

Bununla birlikte, nüfus yoğunlukları ve sosyo-ekonomik gelişme seviyeleri açısından önemli bölgesel farklılıklar da söz konusudur. Pek çok yerde, zayıf iletişim imkânları yüzünden, yerel topluluğun dışındaki pazarlar için üretim yapılması pek teşvik edilmezken, topluluğun kendi gıda arzının sağlanması için büyük baskı yapılmıştır.

Kültür daha çok gelişmeye başladığı zaman resim heykel ve edebi formlarda hayvan tasvirleri, canavar, tavuk ve balık gibi formlar insan bilincindeki alanları işgal etmeye başlamıştır. Ortaçağ tarihçisi Christopher R.Clason’a göre insan hayvan ilişkilerini belirleyen üç ana neden vardır;

- 1) Hayvan, kontrol edilemeyen rekabetçi, öfkeli ve tehlikeli doğanın bir parçası olarak ötekini temsil eder. Buna karşı bu zorlu ortamda hayatta kalmak için verilen mücadelede insanların korunması gerekir. Kükreyerek, homurdanarak insanlara doğanın vahşi tarafını hatırlatan hayvanlardır. Ortaçağ teolojisinde ölümlü olmayla ve canavarlığı arkada bırakmayla yakın anlamlıdır. Kilise Albertus Magnus (yaklaşık.1206–1280) gibi papazlarının görüşlerine göre fiziksel görünüm hayvanları insanlardan ayırır, çünkü insanların imajı, tanrının imajının bir yansımasıdır. Hayvanlarda bu yoktur. Ayrıca Thomas Aquinas kilise notlarında hayvanların hiç bir kural ta-

nımadan hayvanlar gibi hareket ettiğini vurgular ve acımasızca ve vahşice davranmamaları için belirli bir sebep yoktur. Ortaçağ erken dönemine hâkim olan fark akıl kullanımının sapiensi hayvan dünyasından ayıran en önemli faktör olarak görünmesidir.

- 2) Aynı zamanda hayvanlar doğal beslenmenin bir parçasını temsil ederler. Hayvanlar insanların yoldaşı ve arkadaşıdır. Bu nedenle insan ve hayvan birbirine bağlıdır. İnsanlar hayvanların varlığını ve arkadaşlığını arzular. Onlar ihtiyaçlarımızı karşılar ve bize rahatlık sağlayacak nimetlerdir. Ortaçağ boyunca insanların ve hayvanların paylaştığı bu ortak zemin giderek önem kazanmıştır.
- 3) Hayvanlar bu önemlerinden ayrı olarak sosyal ve tarihi bir kompleks içinde, davranışsal gözlem yoluyla kültürel ve sanatsal üretime doğrudan bağlıdırlar. Hayvanların özellikle ortaçağda dinsel gelenekler yoluyla sembolik değerler kazanması, bu anlamların dışında tarih, felsefe, bilim, sanat çalışmalarında nadiren başka anlamlara gelecek şekilde görünmüştür. Bilimsel çalışmalar sayesinde hayvanlarla ilgili bilgi nispeten biraz ilerlemiştir. Fakat bütün ortaçağ boyunca hayvanlardan başka hiç bir sembol gurubu bu kadar güçlü, zengin ve farklı psikolojik anlamlara gelecek şekilde insan hayatına dâhil değildir. Ortaçağ'da önceki dönemlere kıyasla daha çok marjinalleştirme ve ötekileştirme eğilimi vardır. Özsel bir insan kimliği yaratılmıştır. Pagan inançlardan daha doğa dostu olan Hristiyanlıkta insanlar ve hayvanlar arasındaki nitel bir fark olarak 'insanlık' kavramı tanrının bir imajı olarak var olmuştur ve hayvanlar kesin bir ayrımla bu kategorinin içinde değildir. Dil mantık ve bilinç insanın üstünlüğünün bir kanıtıdır. Kendi amaçları ve kazanımları için insanlar hayvanlardan yararlanabilir. Bu düşünce ortaçağın sonlarına doğru değişmeye başlamıştır (Clason, 2015: 19).

Hayvan ve Kutsal

Carol J. Adams, etin öyküsünün “kutsal bir tipoloji izlediğini” söyler: “*bir tanrının doğumu, tanrının bedeninin parçalarına ayrılması ve yeniden diriliş. Bu kutsal hikâye, etin tüketimi yoluyla elde edilen parçalarına ayırma ve yeniden dirilmenin anlamlarının dünyevi bir canlandırmasına vesile olur*” (Adams, 2013:184). Bu alıntıdan hareketle ortaçağda hayvanın kutsallığının kategorisel olarak parçalandıktan sonra yeniden diriliş ile nasıl bedene geçiş yaptığı açıklanmaya çalışılacaktır.

Diriliş konusu Hıristiyan tarihinin en tartışmalı konularından biridir ve yüzyıllarca ilahiyat yazılarında tartışma konusu olmuştur. Erken Hıristiyan düşünceye göre Mesih’in dirilişinin doğası, insanlığın yeniden ortaya çıkışı konusunun dolayımıdır. Diriliş meselesi Ortaçağ’da iki karşıt görüş biçimini almıştır: Judeo-hıristiyan inancında korunan maddi diriliş anlayışı ve Helenistik felsefeden doğan manevi anlayış¹⁷. Vücudun vazo ve ruh için bir kap olarak adlandırılması ise yine erken Hıristiyanlık döneminde, ruhun ölümsüzlüğüne inanan ve vücuttan ayrılması olayını Stoik’ler ve Helenistik’ler gizemli kültürlerle ilişkilendirme eğilimindeydiler bu nedenle ölümden bir yeniden birleşim imkânı görmüşlerdir, fakat bazı erken Hıristiyanlar bu imkânın manevi tarafını reddetmiş ve istememiştir. Yeniden dirilme sorunu Kutsal kitaplarda doğrudan anlatılmamıştır, ilahiyatçılar modern ve antik olarak yaptıkları ayırma göre yorumladıkları kutsal metinlerde ima edilenlerden sorunu belirlemeye çalışır. Helenistik dönem Yunan filozofları, ölümden sonra bedensiz, ölümsüz bir ruh düşüncesini belirlemişlerdir (Jones, 2013:99). Platon’dan devralınan bu görüşler, daha sonra Hıristiyan inancını etkileyen fiziksel beden hakkındaki görüşlerdir. Yeniden diriliş mevzuatı bütün diyet kurallarına uygulanır. Augustine insanlar tarafından tüketimi-

¹⁷ Konuyla ilgili geniş bir tartışma için bkz: Richard C. Miller, *Resurrection and Reception in Early Christianity*, Routledge, 2014.

len hayvanların dirilip sahibine geri döneceğini söylemiştir. Ayrıca tüketilmişine yerine getirmek Tanrı için zor değildir. Bu nedenle kilise sindirimin kendisini zafer olarak tanımlamıştır (Salisbury, 2012:58). Vücudun yeniden dirilişi, hayvanlara ait olan bir iştahı ve ölümün kendisini teklif eder, Mesih'in dirilişi et tüketimini fetheder fakat bu teolojiye yeni bir tartışma getirir, yeniden dirilenlerin dünyaya ne olarak geleceği? Ölen insanın tamamen insan olduğuna karar verilmesi bir sürpriz değildir, bu nedenle teologlar dirilenlerin yiyecek istemeyeceğini belirtirler, çünkü cennette varlık yoktur, dolayısı ile yiyeceğe ihtiyaç da yoktur (Salisbury, 2012:59-60). Bu nedenle Aquinas cennette hiç bir hayvanın bulunmayacağını belirler. Ölüm üzerine kazanılan zafer, aynı zamanda açlık ve hayvani iştaha karşı kazanılmış bir zaferdir. Cennet yalnızca insanları hayvanlardan ayıran bir perde değil aynı zamanda onların bu dünyada saygın olmasını sağlayan bir kurum olmuştur (Salisbury, 2012:4).

Cehennem tasvirleri ise yine Ortaçağ'da hayvan haline gelme korkusunu ortaya koyar. Bu imgeler ortaçağ edebiyatı boyunca sürmüştür, çok bilinen bir portre Dante'nin İnfernosunda yer alır, cehennem işkence gören ruhları tüketen bir ağız olarak gösterilir (Salisbury, 2012:57). Dönem resimlerinde balinanın ağızı veya timsahın ağızı cehennemin kapıları olarak tasvir edilir.

Anka kuşunun birçok antik bağlantısı olmasına rağmen, odak noktamızı ortaçağda karşılaşılan yeniden doğuş ile ilgili mitler oluşturmaktadır. Yeniden doğuş İsa'nın dirilişi ile özdeşleşir. Ölümle, çürümeyle veya ateşle meydana gelen anka kuşu, ölümün iki versiyonu olarak ve lait'in ya da İsa'nın kıyamette yeniden dirilmesi yorumlarıyla yeniden gündeme gelmiştir, daha sonra kilisenin dini öğretisine nüfuz eder (Nigg, 2016:98). Ortaçağ'da ölüm yumuşatılarak yaşamın bir enstrümanına dönüşmüştür.

Physiologus – Anka İllüstrasyonu



Kaynak: © Oxford, Bodleian Library, MS. Bodley 764, ca. 1225-1250 f. 70v

Hayvanların birçok özelliğinden bahseden Physiologus¹⁸ aynı zamanda Anka kuşunu Hz. İsa ile ilişkilendirilir.

¹⁸ Physiologus, İskenderiye’de bilinmeyen bir yazar tarafından Yunanca yazılmış bir didaktik Hıristiyan metindir; kompozisyonu geleneksel olarak MS 2. yüzyıla tarihlendirilmiş olup, İskenderiye’nin yazılarıyla benzerlik gösterdiği okuyucular tarafından belirtilmiştir; 3. ya da 4. yüzyılda, hayvanların, kuşların ve fantastik yaratıkların fizyolojisine odaklanan yazılar, bazen ahlaki içeriklidir. Hayvanların haricinde taş ve bitkilerin tasvirlerine de yer verilmiştir. Her bir hayvan ayrıntılı olarak tarif edilmeye çalışılmıştır ve hayvanların ahlaki ve sembolik niteliklerinin türetildiği bir anekdot yapısı izler. El yazmalarında genellikle bolca çizim bulunur. Orta Çağ’da popüler hâle gelen canavarlar kitabının (bestiary) bilinen en eski formudur. Ayrıca kitapta Aristoteles’in *Historia Animalium* yapıtı ile birlikte Herodot, Gaius Plinius Secundus, Gaius Julius Solinus, Claudius Aelianus gibi Klasik antik dönem yazarlarının ve doğabilimcilerinin hayvanlar üzerine olan yapıtlarının özetlendiği görülür. Physiologus adlı yapıttan sonra Sevillalı Isidoro (*Etymologiae* adlı yapıtın XII. Kitabı) ve Aurelius Ambrosius İncil’den ve Septuagint’ten bazı bölümlere referans vererek dinî mesajları genişletmişlerdir. Bu yazarlar daha önceden var olan modelleri ve olgusal gerçeklerin detaylarına girmeden yalnızca ahlaki yönlerini ele alarak serbest bir tarzda geliştirmişlerdir. Bu yaratıkların çoğunlukla hayalî olan bu öyküleri yaygın olarak okunmuş ve genellikle doğru olarak kabul edilmiştir. Yine de bu kitaplarda bulunan kuşların göçü gibi az sayıda önemli gözleme, sonraki yüzyıllarda gelen doğa bilimcileri, modern bilim çağında, bu gözlemler tekrar keşfedilene kadar önem vermemiştir (*Wikipedia: Physiologus ve Bestiarum vocabulum maddeleri*).

Physiologus kitabının içinde görüldüğü üzere, Hayvanın önemi soyut niteliklere dayanmaktadır, çoğu zaman illüstrasyonlar zoolojik kesinliğe veya bilimselliğe bağlı olmadan, hayali olarak arkada bir manzara ile belirli bir hareket halinde resmedilir. Gotik sanatta ise hayvan temsilleri genellikle yalnız ve bazı dekoratif unsurlarla veya anlatı imgeleriyle birlikte gösterilirdi. Bu illüstrasyonlarda ise hayvan genelde belirsiz bir şekilde doğada bulunan gerçek haliyle resmedilmeye çalışılmıştır (Nigg, 2016:103). Seville başpiskoposu İsidore (Yaklaşık. 560-636) kapsamlı bir etimoloji çalışmasıyla birlikte zamanın bir özetini sağlamıştır (Spencer, 1997:450). Hayvan krallığı ile ilgili iki büyük kitaptan birisidir. Bu kitapta hayvan dünyasını sekiz fasıl halinde düzenler. Evcil ve yararlı hayvanlar, av hayvanları, küçük canlılar, yılanlar, solucanlar, balıklar ve amfibianlar, kuşlar ve böcekler. Isidore diğer yazarların dışında olarak dini alegoriye çok fazla girmeden hayvanları etimolojik olarak özelliklerine veya davranışlarına göre isimlendirme yoluna gitmiştir. İncilde 100'ün üzerindeki noktada hayvanlara ve kuşlara değinilir. Burada insanlar hayvanlara egemen olmalı, köle olarak kullanmalı ve tüketilmelidir. İnsanın düşüşü bölümünde şeytan bir yılan biçimini alır. Kültür-doğa arasında insanı günah işleyen olarak dışlayan varlık yine hayvan biçimlidir. Adam'a hayvanları isimlendirme yetkisi verilir, Noah hangi hayvanları kurtaracağına karar verir. Abraham'ın oğlu Isaac kurban edilmekten kurtulur ve onun yerine bir koç seçilir. İncil'in insan merkezli söylemi, insana çevreye hâkim ve hâkimiyet sahibi bir konum verilir, insan doğa üzerinde hayvanları öldürebilir, boyunduruk altına alabilir ve onları kendi amaçları doğrultusunda kullanabilir. Öldürdükleri hayvanları yiyecek veya tanrılara fedakârlık için kurban edebilirler.

Bu noktadaki fark geçmiş dönemlerde olduğu gibi tanrısal sembolün hayvan formunda olmamasıdır. Bu nedenle

Yahudilerin Mısır'dan çıkışına ilişkin anlatıda bazı Yahudiler altın buzağı imgesine ibadet etmeyi seçtiğinde, bu eylem yalnızca hatalı olmakla kalmamış aynı zamanda kınanmıştır, anormal bir küfür ve Tanrının Öz'ünün hayali, sahte bir imali olarak kayda geçmiştir. Yeni Ahit hayvanların nesnel konumlarını korumakla birlikte önemli olaylarda sessiz tanıklar olarak onlara yer vermiştir. Hayvanlar ayrıca İsa'nun hayatında ve müjde hikâyelerinde önemli simgeler haline gelmişlerdir¹⁹. Yeni Ahit'in dili özellikler çok sayıda hayvanın varlığıyla zenginleşmiş bir doğa tasviri yapar. Deve, eşek, yılan, domuz, koyun ve kuşlar yoluyla insanlara bildirilen öyküler vardır. Devenin iğneden geçmesi, zengin bir adamın kurtuluşu erişmesinden daha kolaydır. Mesih Kudüs'ün çocuklarını bir tavuğun civcivleri kanatlarının altında topladığı gibi bir araya getirmiştir veya Mesih insanları koyun kılığına girmiş kurtlara karşı uyarır.

İnsanlar, kendi dünyalarını görsel araçlarla, moda, revize etme, sergileme, satın alma gibi gündelik hayatını şekillendiren işleri de görsel kültürün etkisinde gerçekleştirir. Görsel kültür çalışmalarını Ortaçağ'ı kapsayacak şekilde genişletmek için görsel deneyimi bilgilendiren, epistemolojiler, ritüeller duyular ve bilişsel çerçeveyi şekillendiren etkilere bakmak gerekir. Teorinin görsel kültürle olan ilişkisi ele alındığında, görüntüleri odağa alarak, görüngüler hakkında yeni bir düşünce biçimi elde edilebilir. Bugün dine dayalı deneyimin büyük bir kaynağı görselliktir. Dinin görselliği Ortaçağ'da kilisede mimetik olarak yaratılan din anlayışının, günümüzdeki görsel kültürle örtüşmesi üzerinde düşünülmesi gereken bir konudur.

¹⁹ Burada, hayvanların obje haline gelmeleri, insanların obje kullanımının çeşitlenmesi ile aynı zamana gelir çünkü objelere duyulan ihtiyaç aynı zamanda yanında metafizik bir yaranma ve boşluk getirir.

Ortaçağda Hayvanların Bilimle Olan İlişkisi

Ortaçağda özellikle 16. ve 17. yüzyıllar, insanın kendisi ile hayvanlar arasındaki farklılıkları ve benzerlikleri anlaması açısından muazzam sonuçlar doğurmuştur. Fakat bu olaylar, kendi başına, kültürel bir boşluk içinde gerçekleşmemiştir. Hayvanları algılama şekilleri İlk Çağ'da olduğu gibi hızlı bir değişim geçirmektedir. Bu değişim bilimin yükselişini ve şekillenmesini görebileceğimiz teorik bir zemin sağlamakla birlikte; aynı zamanda çağların kendi yüzyılımıza ve doğayı algılayış şeklimize yansıyan bazı derin kültürel varsayımları inceleme fırsatını da sunacaktır.

Ortaçağ kültürü hakkında yazarken ortaçağda insanların bilmediği ve bildiği şeyler üzerine odaklanmak kolaydır. Evren dört elementten ibarettir: toprak, hava, ateş ve su. İnsanlık bakterilerden veya hücrelerden haberdardır. Fakat biyokimya ya da moleküler biyoloji olmadığından, hastalıkların nedenlerini bilemezler, evrimsel biyolojideki ilerlemeler, dünyanın fiziksel durumu ve yeni türlerin ortaya çıktığı doğal süreçler hakkında ise hiçbir fikirleri yoktur. Bunları hepsi günümüzde hayvan anlamını oluşturan etkenlerdir ve bu anlamların olmadığı süreçler hayvan yaşamında başka boyutların düşünülmesini gerektirir. Evrenin toprak olduğu fikrinden hareketle birçok mitolojide hayvanların konumu izlenebilir aynı şekilde hava, ateş ve suyun hâkim görüş olduğu farklı dünyalar, farklı mitolojiler ve farklı mitik hayvanların oluşumu anlamına gelecektir. Mitolojide karşılaşılan hayvanlar tıpkı doğada olduğu gibi anlam olarak bir adaptasyon sürecinden geçmektedir (Allaby, 2010: 12).

Hayvanları evcilleştiren çiftçiler onları evcilleştirmek adına bir plan yapmamışlardır ve belirli işlevleri yerine getirecek ehil hayvanların geliştirilmesi amacıyla bir yetiştirme programı kurlmalarını öneren dehaya ihtiyaçları yoktur. Çiftçiler, sığır ve koyunları kurtlardan ve diğer avcılardan

korumaya çalıştıklarında, tam olarak evcilleşmeye yol açan seçici bir ıslah programına başlamış olurlar. Süreç filozofların dünyayı anlamlandırma süreçlerine benzemektedir. Sokrates öncesi filozoflar, dünyayı gözlem ve deney üzerine kavramış olsalar da görüşleri bilimsel değildir, ne Epikürcülerin, ne de Stoacıların bilimsel görüşleri vardır. Buna rağmen Empedokles'in görüşleri, döneminin biyologlarının bir kaç yıl öncesinde bulunmasına ve canlıların arasındaki birçok benzerliği keşfetmelerine rağmen, teori ve bilimsel birlik içinde türlerin evrimini keşfedememişlerdir (Allaby, 2010: 14).

Demokritos ve onu izleyen atomcular, evrenin atomlar olarak adlandırılan bölünemez parçacıklardan oluştuğuna inanmışlardır. Aynı şekilde benzer kuramlar M.Ö. altıncı yüzyılda Hindistan'da öne sürülmüştür²⁰. Yunan ve Hintli bilim adamları, atomların özelliklerini çok farklı şekilde görmüş olsalar da, bu teorinin nihai bir bileşenini tanımlamışlardır. Madde küçük parçacıklardan oluşmaktadır. Dünyanın bu şekilde yorumlanması ise birçok algıyı değiştirmiştir. Aristo maddelerin nasıl değiştiğini anlamak için, dört neden fikrini ortaya atmıştır;²¹ Ona göre; cansız bir nesne, bir organizma veya bir insan eseri olan herhangi bir nesnenin yapısını anlamak için dört soru sorulabilir: (1) Nedir? (2) Neden meydana gelmiştir? (3) Neyle yapılır? (4) Hangi amaca yönelik yapılmıştır? İlk soruyu cevaplamak, asıl nedeni belirtmek, dolayısıyla maddenin kökenini belirlemektir. İkinci soruyu cevaplamak nesnenin malzeme bileşimini açıklamaktır. Üçüncü soruyu cevaplamak, etkin sebebi belirtmek ve o şeyin ne ile yapıldığı veya hangi değişikliğin gerçekleştirildiğini açıklamaktır. Dördüncü soruyu cevaplamak ise nihai nedeni belirtmektir - nesnenin işlevi, yapılış amacı. Aristoteles için

²⁰ Demokritos'un Hindistan'a seyahat ettiği ve Hint felsefesinden fazlasıyla etkilendiği birçok yerde belirtilir. Konuyla ilgili tartışma ve dipnot için bkz: (Burkard, 2017:84).

²¹ Bu nedensellik görüşü ilerleyen yıllarda önem kazanacaktır, burada maddenin yapısını anlamaya yönelik algıyı oluşturan temel ayrıntıları incelemeliyiz.

doğadaki her şey, ister organik, ister inorganik olsun, biçimle belirlenen doğal bir amaç, işlev veya amaç taşımaktadır (Topolski, 1994:146). Bu, bir biyoloğun dünyayı bir bütün olarak ele alması gibidir. Aristoteles, organik ve inorganik varlıkları ruh fikri aracılığıyla ayırt eder. Ruh canlıdır ve örgütlü bedeninin halidir. Bir organın fonksiyonel kısımları vardır; böylelikle, nihayete erdiğinde örgütlü vücut bir bütün olarak sonlanabilir. Meşe ağacının kısımları gibi, meşe ağacı haline gelebilecek parçalar birlikte, bir bütün olarak çalışır.

Nitekim doğadaki her şeyin işlevi, bu parçaların ne uğruna orada olduğu söylenerek belirlenebilir. Aristoteles'in söylediği gibi, bu, diğer türlerle olan ilişkimizi de belirler. Benzer şekilde, hayvanların doğumundan sonra, bitkiler onların iyiliği için var olur ve diğer hayvanlar da insan uğruna, kullanım, yem ve yiyecek, bütün olarak olmasa da, en azından doğanın büyük bir kısmı, yemeklerin, giyeceklerin ve çeşitli araçların sağlanması içindir. Eğer doğa boşa hiçbir şey yapmıyorsa, çıkarım bütün hayvanların insanlar uğruna yaratıldığıdır. İnsanoğlunun doğada özel bir yeri vardır ve doğa bizim için buradadır, teması Ortaçağ döneminde Hıristiyanlığın tadilatı ile tekrar eden bir temadır.

Araştırma nesnesi olarak hayvanlar modern bilimin doğuşunda yeni bir kullanım alanı olarak keşfedilmiştir. Özellikle tıp alanında on altı ve on yedinci yüzyıllarda çok önemli rol oynamıştır. Su kaynaklı hastalıklar, su kaynaklarını temiz tutmak ve insan atıklarının güvenli bir şekilde aktarılması, on dokuzuncu yüzyılın sonuna kadar Batı Avrupa'nın belası olmuştur. Ortaçağ dünyasında sağlıkla ilgili önlemlerin pek azı bilinmektedir ancak sıhhi mühendislik bilgisinden de tamamı ile yoksun değildirlere. Ortaçağ boyunca Roma'da su kemerleri kullanımda olmasına ve karmaşık rezervuarlar inşa edilmesine rağmen kullanımda olan su kuyuları, nehirler ve derelerin hepsi kontrol altında değildir ve bunun büyük bir kısmı muhtemelen atıklar ve kanalizasyon ile kirlenmiştir.

Sonuç ise; tifo, dizanteri ve hepatit gibi yaygın hastalıkların görülmesidir. Bu hastalıkların sebebinin ve tedavisinin yine hayvan kaynaklı olarak yorumlanması ise hayvan deneylerinin önünü açmış ve bu deneyler ise farklı bağlamda mekanikle ilişkilendirilmiştir.

Gelgelelim ortaçağ boyunca deney çok yaygın bir şekilde uygulanmamıştır. Ortaçağ Hıristiyanlığı, sonsuz hayat konusuna hayvanların yaşamından daha çok önem vermiştir. Ancak, Thomas Aquinas'ın yazıları ve Aristoteles felsefesinin Hıristiyanlık yaklaşımına dâhil edilmesiyle hayvanlara karşı insanların üstünlük kazandırılması fikrine daha güçlü bir temel kazandırılmıştır. Hıristiyan kiliseleri hayvanların savunucusu olmasa da, hayvanlar adına konuşan, genelde aziz ve mistik kişilerdir. Bunlar içinde en dikkate değer olanları Assisi Francis'dir. Bununla birlikte, ortaçağ döneminin hayvanlarla ilgili özelliklerinden biri, hayvanları yargılamaya ve onları işkence ve ölümlerle cezalandırmaya yönelik yaygın olan uygulamalardır. Her durumda, hayvan deneyleri yaygın bir şekilde uygulanmamasına rağmen, nihai olarak insanlar adına önemli bir değişikliğe uğramamıştır.

Ortaçağda genel olarak kavramları anlamlandırmaya yönelik bir tavır vardır, Anselmus'un Tanrı'nın varlığını anlamaya yönelik teolojik çabaları bunu gösterir niteliktedir. Çünkü akıl teolojinin hizmetindedir. Anselmus kendi dönemi içinde cesur sayılabilecek bir şekilde, Tanrı'nın var olduğunu ispatlamak için saf mantık kullanmaya çalışır (Funkenstein, 1986:26). "Ontolojik argüman" olarak bilinen denemesi, felsefenin klasik konularından biridir.

Ontolojik argüman şu şekilde bir çıkarıma imkan verir; Zihinlerimizde Tanrı kavramını, başka bir şeyin üstesinden gelebileceğimizden daha büyük bir varlık olarak görüyoruz. Bununla birlikte, Tanrı'nın gerçekten muhtaç kalabileceğimiz en büyük şey olabilmesi için var olması gerekecektir, çünkü

eğer yapmazsa o en büyük olmayacaktır. Gerçekten en büyük şey, hayali bir şeyden kesinlikle daha büyüktür. Böylece, eğer Tanrı var olmasaydı, o muhtaç kalabileceğimiz en büyük şey o olmazdı ve bu yüzden var olmalı.

Ortaçağ mantığı esas olarak şeylerin nasıl tanımlandığına ve bu tanımlamaların gerçeklik bakımından nasıl yorumlandığı ile ilgilidir. James Hannam'ın örneği ontolojik argümanların hayvanlarla nasıl bağlantılı olabileceğini açıklar; Bugün Otham köyünde, bir tarlada çırpınıp duran beyaz tüylü hayvanlara tanık olacaksınız. Onlara "koyun" diyoruz. Fakat "koyun" kavramının gerçekten var olduğunu söyleyebilir miyiz? Yoksa biz sadece bu ad altında topladığımız tek tek canlıların var olduğunu mu söylemeye çalışıyoruz? Başka bir deyişle, 'koyun' diye bir şey var mı yoksa sadece 'koyun' mu var? Bu anlaşmazlık Orta Çağ boyunca sürmüştür. "Koyun" kelimesini sadece beyaz kabarık hayvanlara keyfi olarak uyguladığımız bir isim olarak gören düşünörlere "nominalistler" denir. "Koyun" un aslında bütün dünyadan bağımsız bir kategori olarak varlığını ısrarla savunan diğerkampa ise "realistler" denir. Aristotelyen madde ve tesadüf tanımı ise şöyledir; beyaz olmak, kabarık olmak ve otlamak bir koyunun tesadüfi özellikleridir, ancak hayvan olmak önemli bir özelliktir. Nesnenin kazara bulunan özelliklerini değıştirmeksizin onun esas maddesini kaybetmek de mümkündür. Öte yandan, önemli özelliklerinde yapılacak herhangi bir değışiklik, özünü değıştirecek ve onu tamamen farklı bir nesne haline getirecektir (Hannam, 2009: 47).

Yunan bilimi anlayışı nihai olarak metafizik üzerine kuruludur. Varoluşun yapısı gerçeklik, bilimsel ve teorik yaklaşımların tamamı metafizik üzerinden anlam bulmaktaydı ancak nominalizmin yükselişiyile birlikte metafizikle beraber bilgi teorisinde değışiklikler ortaya çıkar. Bilgi teorisinde meydana gelen değışiklikler, Batının insana ait bir değışikliğinden kaynaklanıyordu. Nominalciliğın etkileri, kültür

alanlarını, etik, sanat ve teoloji ile beraber bilim anlayışını bütünüyle etkilemiştir. Nominalizm Rönesans ve Aydınlanma döneminin karakteristik özelliklerini güçlü bir biçimde şekillendirdi ve etkileri bugün de devam etmektedir (Jaroszyński, 2007: 121). Nominalizm, Batı felsefesinin tarihine nüfuz eder. Nominalist görüş önce Sofistler, sonra da Stoikler arasında yaygınlaşmıştır, evrensel tartışmalarla birlikte Ortaçağ'da teorik bir sorun olarak gündeme gelir. Onüçüncü yüzyıl düşünürleri nominalizmi bir yöntem olarak belirlerler ama bu fikrin etkileri ondokuzuncu yüzyıla kadar hâkimiyetini sürdürmüştür. Modern ve çağdaş felsefenin önemli okulları nominalizmin inşasına dayanıyordu dolayısıyla, fikirlerden düşünce inşa etme işlemi ve klasik anlamıyla düşünme eylemi yani *theoria*'nın çağdaş ve günümüz bilim anlayışında yeri olmamasında nominalizmin payı büyüktür. Aristoteles'in 'Kategoriler'ine giriş niteliğindeki Porphyry'nin *Isagoge*, evrensel sınıflandırma hakkında, Ortaçağ tartışmalarının başlangıç noktası olmuştur. Porphyry, Plotinus'un öğrencisidir, kitabında; varoluşun temel biçimleri, kategoriler ve ontolojik bakış açısına kıyasla daha çok sınıflandırmadan bahseder. Porphyry'nin yorumu, kategoriler sorununu neo-platonik ve mantıksal bir perspektiften sunar.

Genel olarak 12. Yüzyılda nominalizmin kendisi metafizik bir sorun olmasına rağmen, Platonculuktan ayrılır ve metafiziğin fiziksel mantıkla açıklanması tuzağına düşer. Nominalizm, teolojiyi etkiler, aynı zamanda bilimi teoloji aracılığıyla etkiler. Ockhamlı William'ın, her şeye gücü yeten Tanrı hakkında yazdıkları örnek olarak gösterilebilir: 'Eğer Tanrı gerçekten kudret sahibiyse, hiçbir şeyi O'nu sınırlayamaz. İlahiyatçı, tabiatların veya esasların varlığını reddetmelidir çünkü bunlar Tanrı'nın tüm yeteneğini sınırlarlar.' Bilimsel delili yöneten zorunluluk, Aristoteles doktrini doğanın ya da formların temelini bulduğuna göre, bu tür kanıtlar doğanın varlığını reddettiğimizde çökmelidir. Bu teolojik

spekülasyonlar sonucunda içerik temelli skolastik düşünce değerini kaybetmiştir. Nominalistik varsayımlar, teologların Tanrı'nın özü hakkında düşünme biçimini yönlendirmeye başlamıştır. Ardından gelen teolojik gönüllük Aristotelyen bilim anlayışının yıkılmasına yol açmıştır²². Bu konu ile alakalı olarak teolojik yorumların Ortaçağ'a etkisi Hayvan ve Kutsal bölümünde tartışılmıştır.

Yeni bilim ve onun özel karakteristikleri, Ortaçağ ve Rönesans döneminde hızla genişleyen ticaret sınıfının teknoloji ile ilgili ekonomik çıkarlarını da fazlasıyla etkilenmiştir. Onbirinci yüzyılın ilerleyen Avrupa'sı, şeyler yapmak ve şeyleri satmak için birbiriyle yarışan burjuvalarla dolu güçlü özerk şehirlerin büyümesini yaşıyordu. Din adamları ve soyular için dua etmek ve savaşmak yeterli olabilir, ancak yeni nesil mülk ve somut ürünlerle ilgileniyordu. Bu malların üretimi ve dağıtımını varlıklarının nedeni haline geldi. 'Böylece, ortaçağ burjuvazisi daha önce hiç yapılmamış bir şeyi gerçekleştirdi ve materyallerin özelliklerini bir egemen sınıfın başlıca çıkarları haline getirdi.' Yeni sosyal çevrede, öğrenme ve dinlenme, zanaatkâr ve teknisyeni saygın bir konuma çekti, kullanım kılavuzu ile yapılan işler yavaş yavaş moda hale geldi ve teori ve pratik birleştirilerek modern bilimler üretildi (White, 1947: 422-423).

Marcus Aurelius domuzları ve maymunları inceleme amaçlı parçalamıştır fakat MS 627'de soissons sarayı'nın

²² Onüçüncü yüzyılda, nominalizm mantık ve dilbilgisi sınırlarının ötesine geçere ve John Duns Scotus'un felsefesinde metafizik bir temel bulmuştur (Jaroszyński, 2007: 122). Analoji teorisi Duns Scotus tarafından reddedilmiştir. Scotus, Tanrı hakkında konuşmak mümkün olursa, Tanrı'ya ve yaratıklara uygulandığında aynı anlamı taşıyan bazı kelimelerin olması gerektiğini savunmuştur. Scotus'a göre bütün teolojik söylemimiz analogik olamaz; bazıları tek merkezli olmalıdır. Scotus, Aristo kategorilerinin sınırlarını aşarak hepsine uygulandığından "aşkın" terimlere "iyi" gibi sözcüklere odaklanmıştır. Aristoteles'in kendisinin de belirttiği gibi iyi zamanlar ve iyi yerler ile iyi insanlar veya iyi nitelikler hakkında konuşabiliriz. Scotus, böylesi aşkın terimlerin hepsinin tek bir bölgeden kaynaklı olduğunu savunmuştur: farklı canlı türlerine uygulanıp uygulanmadıklarına ya da yaratıklara ve kendiliğinden Tanrı'ya uygulandıklarına dair tek bir anlam vardır.

kaybedilmesiyle birlikte bu incelemeler unutulmuş ve hayvan deneylerinin yapıldığı 16. yüzyıla kadar gündeme gelmemiştir. Yunanlılar ve romalılar ilk yüzyıldan beri hayvan gücünü kullanarak değirmenlerde ve su kuyularından su çekilmesinde kullanılmıştır. Roma ve imparatorluk yönetiminin çöküşü ile bu teknolojinin büyük bir kısmı kaybedilmiştir. Hayvanlar bu iş yükünden kısmen kurtulmuştur fakat tıp bilimi ünlü cadıların ve amatör hekimlerin elinde olduğundan parçalara ayrılmaktan kurtulamamıştır. Shakespeare'in *Machbet*'in de geçen cümlelerden bu tedavilerin hayvanların iç organlarına yönelik olduğunu ve hayvanlara yaklaşımını görebiliriz. Yılan, yengeç, kurbağa, yarasa, kör solucan, keremkele, kurt, köpekbalığı, kaplan ve keçi parçaları (Preece, 2006:60-61). Bu tarif çoğu kez (alışılmışa nazaran) biraz daha karmaşık olsa da tıbbi anlamda ortaçağda hayvanların istismarını göstermektedir. Buna ek olarak dini öğretilerde dünyevi olanın anlamsızlığı fikri, büyük ölçüde canlı olan şeyleri değer kaybına uğratmıştır. Ayrıca hayvanların başka rollerde olduğu anlatılar da önemli el yazmaları ve tozlu manastır kütüphanelerinde kaybolmuştur. Hayvanlara uygulanan şiddetin dozu çoğu zaman eşit oranda insanlara da yansımıştır. Bu aynı şekilde insanlara uygulanan işkencenin dozuyla alakalı olarak hayvanlara bakış açısını da değiştirir. Bu nedenle hayvanların yargılanıp ölüm cezasına çarptırılmasına şaşır-mamalıyız, çünkü ortaçağda hayvanların davranışının insanlar için, diğer insanlar gibi bir rasyonaliteye sahip oldukları hükmüyle hareket edilmektedir. Fakat ortaçağ ikliminde bu muamelenin sadece insanların zarara uğradığı zamanlarda geçerli olduğunu görebiliriz. Bu nedenle hayvanların gele-neksel rolleri cehennem tasvirinde tersine çevrilir. Oradaki fantastik hayvanlar insanları avlar, yüzer ve pişirir, tıpkı bu dünyada hayvanlara yapılanlar gibi. Bu aynı zamanda insanların hayvanlara yapılan davranışlardan rahatsızlığının da bir göstergesidir. Lanetlenme ve yeniyor olma arasındaki bu birleşimler, ilk çağ'dan farklı olarak yenen nesnenin kutsal ol-maktan çıktığını gösterir.

Ortaçağ boyunca on üçüncü ve on dördüncü yüzyılda İngiltere ve Fransa'da popülerite kazanmaya başlayan 'mahlukatname' ler (bestiary); seçilmiş bazı memeliler, kuşlar, sürüngenler, bitkiler, taşlar ve diğer ilgili konuları anlatan ve tarif eden kitaplar olarak ortaya çıkmıştır, bunlar hayvanların özelliklerini açıklamakla birlikte dini hikayeler de barındırmaktadır. Kısmen deneysel gözlemlere dayanan, ancak öncelikle yaratıcı buluş üzerine kurulu, doğal tarih görüntülerinin ilk ortaçağ koleksiyonlarından bazılarını içerir. Mahlukatnameler ortaçağın ilerleyen dönemlerinde Hıristiyan sanatı ve edebiyatını bilgilendiren hayvanlarla ilgili efsanevi bir kaynaktır. Mahlukatnameler genellikle hayvanların faziletleri veya kötülükleri temsil ettiği ahlaki masalların bir karışımı ve egzotik coğrafya kitaplarıdır. Tipik olarak, Ortaçağ'a kadar geniş bir kesim tarafından okunmaya devam edilmiş ve dördüncü yüzyılda Latince'ye, onüçüncü yüzyılda Fransızca'ya ve İngilizce'ye çevrilmiş olan 'Physiologus' olarak adlandırılan 200 civarında bir Yunan kompozisyonuna dayanmaktadır. Teolojik bir Hıristiyanlık eseri olup, her bir hayvan, kötülük veya erdemi tasvir etmektedir (Wilkins, 2011:38).

Aslında gözlemlerin çoğunun, bazen insan psikolojisi ve ahlakına yapılan vurgular eski kaynaklarda izlenebilir olsa bile ortaçağ düşünsel iklimine büyük etkisi olmuştur. Kozmogoni'den tanrısal düşünceye geçişin bir örneği, dünyanın harikalarını dini talimatlar için kullanan bir el kitabıdır (Diekstra, 1985: 143). Bu haliyle amacı burjuvazinin amacı ile birleşmektedir.

Ortaçağ ile ilgili özellikle hayvan imajlarını çözümlemek için başvurulacak resimler, fotoğraflar, posterler, film veya televizyon alanlarının hepsinin bir disiplini, alt disiplini yani kendi metodolojileri ve konuları vardır. Bunların haricinde Ortaçağ başlı başına bir araştırma alanıdır. Bu nedenle Ortaçağ'da hayvan imajlarını doğru anlamlandırmak için

iç içe geçmiş birçok alanı okumakla beraber, onların tasvir edilme nedenlerine ve tasvir edilme şekillerine odaklanmak gerekir.

Ortaçağ'da ayılar ve kurtlar avlanmadan dolayı yok olma tehlikesiyle karşılaşmış, büyükbaş ve küçükbaş hayvanlar hacim olarak küçülmüş, sülünler ve tavşanlar yeni avlanma olanağı olarak tanınmış, köpekler ve atlar seçici yetiştirmeye tabi tutulmuş, kraliyet topluluklarında sergilenecek lüks mallar olarak aslanlar ve filler ithal edilmiştir. 1000 ile 1400 yılları arasında sosyal ve kültürel gelişmelerle birlikte doğal çevreye insan müdahalelerinde görülen artışın, hayvan popülasyonu için ciddi öngörülmeleyen etkileri vardır. İnsanların ve hayvanların birbiriyle etkileşim içinde olduğu, hayvanların günlük yaşamda çiftçiliğin, avlanma ve eğlence gibi yönleri veya din, bilim ve felsefe gibi daha soyut alanlardaki rollerinde gerçekleşen tüm değişimler aynı zamanda edebiyat, sanat ve sembolizm gibi çeşitli alanlarda tezahür etmiştir.

Ortaçağ kültürü içindeki hayvanların konumunu anlamak için bugüne kalan kaynakların birçoğu doğrudan konuyla ilgili olmasa da bunlardan başka birinci el kaynak bulunmamaktadır. En geniş anlamıyla Ortaçağ'a hâkim olan yaygın materyaller hayvan masalları (fabl) ve zoolojik ansiklopedilerdir. Bu materyaller bazı yaygın modern varsayımların yeniden incelenmesi için geniş bir temel sağlar. Konumuzla ilgili olarak, Ortaçağ'da insanlar ve hayvanlar arasındaki sınırların nasıl değiştiğini veya zoolojinin yeniden keşfinin insan algısında hayvanları nasıl dönüştürdüğünü görmek, modern çağdaki bağlantıları kurabilmek adına önemlidir. Günümüzde insan doğasını daha iyi anlamak için hayvanlar hakkında yazmak Ortaçağ'da felsefe yapmaya çok benzer.

İnsan merkezci ortak sorunun varlığının yanı sıra 11. ve 14. Yüzyıllar arasındaki hayvanların kültür tarihinin incelenmesi, elde bulunan bilgilerin sosyal kökenlerindeki den-

gesizlik bakımından tüm ortaçağ çalışmalarında bulunan ortak sorunları paylaşmaktadır. Bugün elimize ulaşan mevcut metin, görsel ve maddi verilerin büyük bir çoğunluğu, küçük bir azınlık tarafından yani laik ve dini elitlerin komutasında üretilmiştir. Sonuç olarak Ortaçağ'daki hayvanların kültürel tarihine dair algımız kısıtlı çizgiler üzerinde ilerlemektedir ve öncelikle üst sınıf kaygılardan kaynaklanmaktadır. Bu kaygılarla ilgili konular ise bir sonraki bölümde ele alınacaktır.

Ortaçağda Başkalaşım: Güzel ve Çirkin

Ortaçağ'da ortaya çıkan birçok olgudan birisi de güzellik ve çirkinlik arasındaki çizgilerin daha net olarak belirlenmesidir. İnsanı doğru zamanda insana dönüştüren ve insanlık dışıyla yüzleşmek için arzunun hem korkusunu hem de cazibesini ifade eden sayısız hikâyenin en açıklarından birisidir. Canavardan insana dönüşüm, karşılaşmanın erotizmini ifade eder, bu nedenle zevkin altını çizerken dehşetini ortadan kaldırır. Güzel ve çirkin sembolik bir düzenin fantezisi olarak da yorumlanabilir. Güzelliğin kötülükle, iyiliğinde çirkinliğin denklemi içinde olması güçlü bir fikirdir.

1740 tarihli *Güzel ve Çirkin* romanı hayvan-gelin, hayvan-damat mitlerinin devamı olmasının yanı sıra Avrupa mitlerinde ve folklorunda sıklıkla tekrar eden geleneğin (disney popüler anlatımı sayesinde) bilinen bir anlatısıdır. 18. yy. Fransa'sında geçen hikâye Aydınlanma ve Ortaçağ arasında kayan bir ayırım noktasındadır. Belle ve babasının bilime ve öğrenmeye olan saygıları onları batıl inançlı, saf köylülerden ayırır ve aydınlanma figürlerine dönüştürür. Ortaçağ ve Aydınlanma arasındaki bu ikili muhalefetle birlikte güzel Belle ve canavar arasındaki romantizm çok daha çelişkili bir dizi anlam kazanır. Ortaçağ barbarlık ve cehaletin yanı sıra masumiyet ve sadelik nitelikleriyle ilişkilidir. Güzel ve çirkin arasındaki ikili ilişkide canavarın bir eğitim disiplini kazanması birlikte yaşamaları ile belirir.

Hikâyenin ve filmin çözümlenmesinden ziyade zoomorfik ve antropomorfik değişebilirlik, sanatsal yaratım ve izleyici alımı arasındaki etkileşim (Silbergeld ve Wang, 2016:5) sayesinde artmıştır. Fabllarda olduğu gibi hayvansal hislere ve ifadelere sahip olmak veya onların yaşamına ait öğelerin mizah yoluyla değiş tokuş edilmesi meselesi Ortaçağ'ın aydınlanmaya yakın olduğu noktaları gösterebilir. Bütün süreç tanrılar – tanrılarla eşit (aynı zamanda da insanla eşitlenmiştir) – tanrıların buyruğu altında – insanların buyruğu altında, şeklinde bölümlere ayrılabilir. Bu nedenle Ortaçağ'da tek tanrı inancı dinde baskın hale geldiğinde canavarlar ve yaratıklar Tanrının ve insanların altında konumlanmalıydı. Onların var olmasına izin veren bir yaratıcı düşüncesi ile açıklanmaları gerekiyordu. Bu aynı zamanda kötülük problemi ile iç içe geçen teolojik bir sorun haline gelmiştir.

'Tanrı neden kötülüğü yarattı?' Sorunu üniter toplumsal yapı ile birlikte yerleşen yeni konsept üniter bir ahlaki zorunluluğu beraberinde getirmiştir ve bu minvalde din anlayışı revize edilmiştir. Yapılan doğru işin sağlamasının da yapılmasının gerekliliği böylece ortadan kalkar. Hipotez vardır ve yönetimin gücü tarafından test edilmesi gerekir. Kötülük problemi böyle bir testi gerçekleştirmek için uygun bir araçtır. Aslında böyle bir testi gerçekleştirmek özerk bir 'şeytan' fikrini kabul etmek anlamına gelecektir. Bu nedenle Yeni Ahit'in şeytanı tamamen tutarlıdır. Şeytan imgelerini inceleyen Luther Link'in belirttiği gibi (1995) şeytan artık dini taraftadır ve çöpleri taşır. Bu anlayıştan çıkarımla; devasa dünya canavarları, su canavarları, Tanrı'nın yüce yaratıcılığına ve huşu uyandıran otorite için canlı reklam panoları olarak hareket eder. Bu yaratıklar ona karşı değildir ancak onun kaotik ve korkutucu yanını temsil ederler. Bu figür daha sonra devletin korkutucu tarafını gösteren aynı zamanda düzen ve istikrarı tehdit eden korkutucu canavar olarak (Leviathan²³), derinden yükselen ve kargaşaya neden olan yaratıklar için kullanıl-

²³ Hobbes'un kitabı bu bağlamda anlatılan dönem için bir not düşmektedir.

miştir. Öyle ki faşizm, komünizm veya devlet için tehlikeli olabilecek bir figür olarak, propaganda dönemlerinde sürekli tekrar edilen bir figür haline dönüşmüştür.

Komünizm ve faşizme ait propaganda afişleri



Bu anlamda canavar devletin müttefiki hatta onun tezahürüdür. Fakat karakterizasyon sayıları arttıkça leviathanları uzlaştırmak zorlaşır. Çelişkili dini duygularla sembolleşen leviathanı ele geçirme zorluğu aynı zamanda Tanrı'ya ulaşma zorluğuyla birleşir. İnsan tasavvurunun onu kavramaya çalışmaması aksi takdirde ezilebileceği düşüncesi Maimonides'ten Aquinas'a ve ötesinde akılcı filozoflar tarafından kullanılan ortak bir temadır (Asma, 2011:63-66).

Joseph Campbell'e göre bir canavar orman, düzen ve ahlaki davranış için tüm standartlarımızı dağıtan korkunç

bir varlık ya da görünüş anlamına gelir (1968:222). Canavar, hayvan ve insanın özelliklerini korkutucu yollarla birleştiren ve hayvan kategorilerini karışık bir şekilde toplayan hayali bir varlıktır. Avrupa mitolojisinde kertenkele, kuş ve yılan ikonunu birleştiren genel ejderhada olduğu gibi, canavarlar sadece büyüklükleri, kötü niyetli olmaları ya da insan yemeye yönelik eğilimleri ile değil aynı zamanda morfolojik gariplikleriyle ve özellikle bilinen organizmaların biçimlerinde yarattıkları şok etkisi oluşturan doğal olmayan formlara ayrı bir kategori olarak tanımlanır. Hibridizasyon veya karıştırılmış aşinalık, parçaların doğal olmayan asimetrisi anatomik organların doğal olmayan formlarla yer değiştirmesi, insan hayvan ve bitki yaşamının imkânsız bileşik organizmalarla rekombinasyonudur (Gilmore, 2012:7-8).

Jean Cocteau Güzel ve Çirkin filmi izlemeye davet ettiği izleyicilere inançlı olmaları çağrısında bulunur, doğüstü şeylere çocukların inandığı gibi inanmaları gerektiğini söyler;

Çocukların onlara söylediğimiz her şeye örtülü bir inançları vardır, bir gülün koparılmasının bir aileye felaket getirebileceğinden, yarı insan bir canavarın öldürüldükten sonra ellerinden dumanlar çıkacağına veya genç bir kızın evde yaşamaya başladıktan sonra canavarın utanmaya başlayacağı gibi şeylerle birlikte çok basit hikâyelere inanırlar. Aynı türden basit bir inanca sahip olmanızı istiyorum ve işe başlamak için şu dört sihirli kelime yeterlidir, Açıl Susam ve Bir Zamanlar... (Williams, 2006:66)

Cocteau bunu söylerken çekimlerde belirsizlikten ve muğlaklıktan kaçınır görüntünün keskinliği, hikâyeye çizgisindeki doğruluk, oyunculuk, kostüm kullanımı ve aksesuarların doğru yerleştirilmesi için çaba gösterir. Cocteau için illüzyon sadece kesinlik ve fantezinin bulunduğu noktada gerçekleşir. Mucize el çabukluğunun gerçeği soyutlama kabiliyetine bağlıdır. Nesnelere somutlaşması, kendilerine ait bir varlığa sahip olmalarını ve böylece izleyicinin fantezilerini inkâr

edilmez gerçeklere dönüştürmelerini sağlar (Hamburger, 2015:46).

Aydınlanma ve burjuva kültüründen gelen mantıksal evrimci model, insan rasyonalitesini, insanlık tarihi ve bilimsel ilerlemeyi sürdürebilen ve kendini meşrulaştıran bir noktada görmektedir. Bireyin modern teknolojik rasyonalite tarafından kişiliksizleştiği ve anonim süreçler tarafından emildiği bu kuramsal çerçevede din özel alana itilmiştir. Bu model Metz'in görüşüne göre Hristiyanlığı sadece içselliğe odaklanmış bir dine, burjuva dine dönüştürmüştür. Metz'in bakış açısına göre bir kurtuluş öyküsüne sahip olmayan bir kurtuluş öyküsü, tarihsel acıyı kendi içkinliği içinde yeni irrasyonel baskılara maruz bırakmaktadır. Bu baskılar tarihsel sorumluluğu geçici olarak askıya alma baskısı, sürekli düşmanca yaşamak ya da sonunda kendisini bir özne olarak reddetmeye doğru yol alır. Aydınlanma'nın Diyalektiği'nde sorgulanan bu model, kurtuluşa giden yolda kaybedenlerin ve ölümlerin unutulması hadisesidir. Onlar özgürlük hedefinde sadece yoldaki kazalardır (Davies, 2016:115-116).

Edmund Burke, aydınlanma kuramcılarının önceki tüm kuşakları hakir gördüğü, şimdiki zamanın olumluluğuna karşı neticeler üzerinden denenmiş eski kurumları önerir, sonuç olarak Burke toplumun sadece yaşayanlar arasında değil; yaşayanlar, ölmüş olanlar ve doğacak olanlar arasında bir ortaklık olduğunu iddia eder (Neocleous, 2014:59-65). Aydınlanma'nın evrensel eşitlik nosyonuyla ötekileştirilmiş olanların otantik yaşamının yoğunlaşması, yaşayan ölü kavramının pek çok kurgusunda işlenmiştir. Ruhsuz insan gibi görünen canlandırılan bir ruh olmadan dolaşanlar ister yabancı, ister sapkın (cinsellik) olsun her ikisini de elverişli bir şekilde temsil ederler (George ve Hughes, 2015:245). Ruhsuz bir beden veya bedensiz bir ruh hayata dönebilir. Beden ve ruh sadece hayal gücünün çabasıyla anlık olarak istikrarlı varlıklar haline gelirler. Beden, ruh ya da her ikiside gerçek

doğayı açığa çıkartmak için birer deneyim aracıdır. Bedensel, metafizik, hayali, kutsal, şeytani veya doğal, arzu edilen şey belirsizlik ve bu belirsizliğin beraberinde getirdiği ayırt edici hazdır (Craciun, 2002:124-125).

Edmund Burke'ün *Fikirlerimiz Üzerine Bir Sorgulama*'da belirttiği gibi estetiğin hoşla giden şeye indirgenmesi eski zamanların bir alışkanlığıdır. Klasik düşüncede estetik göze hoş gelen orantılılık, düzenlilik ve mükemmellik anlamında tanımlanan güzellik ile ilgilidir. Fakat bunun tam tersi anlamına gelmeyen yüce bir kategori mevcuttur. Burke'ün sözünü ettiği bu kategori; korku, acı, huşu ve dehşettir. Ancak güvenli bir mesafede veya gerçek olmayan bir tanıklıkla, doğada büyük ve yüce olanın yarattığı şaşkınlıkla beden bütünü hareketlerini duraksatan bir korkudur (Coeckelbergh, 2017:42). Burke'ün sahiplendiği bu kategoride yer alan öksüz nesne aslında 16.yy'da katıya duyulan inancın erimesinden kaynaklanmaktadır. 16.yy'da anatomistlerin benimsediği beden modelleri arasında temelde vücuttaki katı bölümlere öncelik veren temsillerin ortaya çıktığını görebiliriz. Bu değişim bedendeki düzenin temel unsuru olan 'sıvı'ları yerinden edip yerine katı bölümleri ön plana çıkarmıştır. Bununla birlikte kozmosla sıvıların birbirine bağlı olduğuna dair birleştirici anlayış da terkedilmiştir. Ölü materyalin kesilip işlenmesi yoluyla bedenin bölümlere ayrılması ekseninde ilerleyen iki yüzyıl boyunca anatomi her bölümü genel bir bakış açısına ulaşmayı sağlayacak tasavvurların bir parçası olarak ele almış böylece onlara anlam kazandırmıştır. Parçalara ayrı ayrı can verilmesi (Vigarello, Corbin, ve Courtine, 2008:270) hem Frankenstein'a zemin hazırlayacak hem de bütünlüğü sağlayan madde (sıvılar yerine) elektrikle yer değiştirecektir. Bir süre hareketsiz ve anlamsız kalan nesne belirsizlik ekseninde 18.yy'a kadar bekleyecektir.

18.yy'da fizyonomiye olan ilginin artması ve bu dönemde ortaya çıkan çalışmaların araçsal aklın, kültürel iklimi şe-

killendirmesiyle bağlantılı olarak her alanda kesinlik sınırlarının izlenebilmesi, çok kesin sınırların var olduğu inancını pekiştirmekle beraber bazı noktalarda muğlaklığı beraberinde getirmiştir. İnsan-hayvan, ölü-diri, ruh ve beden gibi sınırların sorgulanmasına neden olmuştur.

Giambattista della Porta (1535-1615)'dan sonra Johann Caspar Lavater (1741-1801)'in incelemeleri, fizyonomiye olan ilginin canlanması noktasında farklı dönemleri göstermesi açısından önemlidir (Progger, 2009:52-53). Lavater, fizyonomiyi insanın dışsal özelliklerine bakarak, içsel özelliklerini bilme sanatı olarak tanımlamıştır. Kitabı Almanya'da 16 Fransa'da 15 İngiltere'de 20 (Amerika'da 2) Rusya'da 2 ve 1 Hollanda baskısı yapmıştır. Bu başarı 18 yy.'da fizyonomiye olan evrensel ilginin açık bir göstergesidir. Bilimin giderek daha çok uzmanlaştığı ve farklı dallar arasındaki sınırların yeniden tanımlandığı bir zamanda söylem ve uygulamalardan türetilen bir bilim dalı olan fizyonomi, disiplinler arası bir nitelikte görülmektedir. Aydınlanma düşüncesine göre yeniden tanımlanmayı gerektiren ve rasyonel olarak düşünülmemiş bir alanı ele almak amacıyla olan Lavater, bu alanı teolojiden ayırmaya çalışır. Fizyonomi, öncesinde fal, tabir, astroloji ve kehanet ile ilişkilendirilmiştir. 1743'te İngiliz Parlamentosu bu sanatı ve uygulanmasını talep eden herkesi 'serseri' olarak nitelendireceğini ve bu kişilerin kamuya açık bir şekilde kırbaç cezasına çarptırılacağını belirtmiştir. Dönemin düşünürlerinden olan Buffon²⁴, fizyonomideki her şeyin temelden yoksun olduğunu söylemiştir. Diderot ise aynı doğrultuda, bir insanın dış görünüşü ile asla yargılanmaması gerektiğini, insanın yüzünde beliren çizgilerin ve izlerin kendi iradesi dışında kaza veya çiçek hastalığı gibi nedenlerle de bozulmuş olabileceğini söyler ve bu da gözlemciyi yanıltabilir (Delon, 2013:1040).

²⁴ Georges-Louis Leclerc, Comte de Buffon (1707-1788)

Bunlara rağmen Aristo ve Descartes gibi düşünürlerin açmış olduğu yolda ilerlemek isteyenler de vardır. Tıp, anatomi ve fizyonomi gibi konulara odaklanan ve bu alanı savunan bilim adamları, Charles Le Brun (1619-1690)'ün etkisiyle illüstrasyon üzerinden gerçek öğrenme, popüler bilgelik ve mistisizmin birleşimi ile yaygınlaşmıştır. Rönesans'tan gelen fizyonomik etki, belirsiz bir sezgiye inananlara ve rasyonel aklın en kararlı savunucularına aynı oranda cazip gelmiştir (Delon, 2013:1038).

Charles Le Brun – Fizyonomi çalışmaları (1670'ler)



Christina Bacchilega, bu fizyonomik değişimin gerçekten var olup olmadığını, değişimin dönemin algılama biçiminden etkilenip etkilenmediğini sorgular. Canavar gerçekte nerededir? Dönüşüm gerçek midir? Yoksa güzelin yeni algısından mı kaynaklanır? Ve bu değişim güzelin arzusuna cevap verebiliyor mu? 1740 tarihli Villeneuve²⁵'nin metninde güzelin dönüştürücü gücü sınırlıdır. Canavar güzelin hayallerinin prensi haline gelse de sosyal kabul görmek için annesi gelene kadar onu uyandırmaz. Canavarın doğasının tanımlanması bugün bile tartışmalıdır. Sevilendeki canavar ve kendimizdeki canavar. Canavar ötekileştirmenin sömürgeci bir anlatısı olarak veya arzu olarak düşünülebilir. Fakat canavarın orta-

²⁵ Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve 1740 tarihli Güzel ve Çirkin'in yazarı.

dan kaybolması algı sorunlarına neden olur. Canavar yakışıklı prenste olmayan duygusal bir yoğunluğa (179-180) ve sınıfsal olarak kabul görmeyecek bir çirkinliğe sahiptir. Güzel ve Çirkin hikâyesi Ortaçağ'ı Yeni Çağ'a ve Yeni Çağ'ı da Yakın Çağ'a bağlayan çizgide hayvanın konumunun belirsizliğini gösterir. Güzellik canavarı terk ettiği zaman çocukluk fantezilerinin terk edildiği ve gerçekliğin kabul edildiği sonucuna değinilir. Fakat bu gerçekliğin kabul edilmesiyle korkusu da yok olur, korkusuyla birlikte artık canavarda yok olmuştur. Canavarın dönüşmesi güzellik için önemli olmamakla birlikte sonu prens için daha mutlu hale getirir, güzellik için ise ne bildiğini ve ne arzuladığını unutturan bir numaradır (Bacchilega, 2010:81).

Türk izleyicisinin Güzel ve Çirkin ile yakından tanıştığı TRT yıllarında izlenen, Ron Koslow'un versiyonu böyle bir dönüşümü kabul etmese bile, canavarın içsel dönüşümüne vurgu yapar (Altmann ve Vos, 2001:15) Kent hayatının dışında kalmak bir canavarlık biçimidir ve ancak nezaketle aşılabilir. Güzel ve Çirkin'in bir başka versiyonu olan Tanith Lee'nin bilimkurgu öyküsünde (1983) canavar olduğu şekliyle mükemmeldir ve güzellik onu görmeye gelmelidir. Angela Carter'ın öyküsü *The Courtship Of Mr Lyon* (1979)' ise Canavar'ın fiziksel dönüşümünün değil, güzelliğin kendisinin bizatihi söz konusu olduğu bir hikâye anlatılmaktadır. Aynı yıl yayımlanan *Tiger's Bride* (1979)'da Güzel, babasının görüşünü reddeder ve sonrasında bir canavara dönüşür. Bilimkurgu versiyonunda görüldüğü gibi, canavar olduğu haliyle kabul edilse bile bir bakış açısının onayına muhtaçtır (Altmann ve Vos, 2001). Burada canavarları yaratan asıl neden değişmeyen bir ayırıcı bakıştır. Etik değerler reddedildiğinde canavara dönüşen güzel fikri, nezaket yoluyla canavarlıktan çıkan çirkinini aynı patikayla birbirine bağlar.

Ron Koslow'un Güzel ve Çirkin Tv Dizisi Uyarlaması



Canavar'ın ortaçağ'a ait bir fikir olması ve düzensizliği temsil etmesi, kıyamet ile ilgili çalışmalarda karşımıza çıkar. Korkunç doğumlar ve doğal harikalar, evrensel işaretler ve uyarılar olarak görülür. 1522'de Freiburg'da doğan gen bozukluğu olan buzağı 1523'te polemik olarak kilisedeki bozukluğu analiz etmek için alegori olarak kullanılmıştır. Martin Luther ve Philipp Melanchthon tarafından yazılan bir broşür bu doğumları olumlamakla birlikte kiliseyi düştüğü durumdan kurtaracak veya kıyametin geleceği bir dönüm noktası olarak görmektedir (Spinks, 2015:60). 1524'ün felaketsiz geçmesine rağmen 1531'de görülen Halley kuyruklu yıldızı pek çok gözlemcinin dikkatini çekmiş ve ilahi cezanın gelmekte olduğuna dair kesin bir uyarı olarak görülmüştür (McGinn, Collins, ve Stein, 2003:331). Bu tarihten 16 yy.'a kadar olan zaman diliminde kıyamete yönelik tutumlar ve dile getirme eğilimi giderek artmıştır. Bunun nedenleri karmaşık olsa da okuryazarlıktaki yükseliş, açık bir kimlik duygusu elde etmek, sosyal ve politik grupların giderek artan istekleriyle çatışma dolu dünyada bile bir amacın var olacağına olan inancı yatmaktadır (McGinn, Collins, ve Stein, 2003:331).

Ortaçağdan Aydınlanmaya Doğa ve Evren Anlayışının Değişimi

Ortaçağ insanlarının fiziksel gerçeklikle ilişkisi mistik ve bilimsellikten uzak soyutlamalar aracılığıyla olur. Onlar için doğa, hem evreni, hem de insanı oluşturan dört ögedir, insan küçük boyutlu bir evren bir mikrokozmostur. Elucidarium²⁶'da açıklandığı gibi insan bedeni dört ögeden oluşur, bu nedenle insana mikrokozmos yani küçülmüş dünya denir. Gerçekten Ortaçağ insanı için insan bedeni topraktan (etten), sudan (kandan), havadan (nefesten) ve ateşten (hararetten) oluşur (Goff, 2015:145). 16 yy'da yayınlanmış kitaplarda 1250'den 1500'e kadar kozmosun bu şematik yapı taslağını veren ağaç baskıları bulmak kolaydır. Peter Apian'ın Cosmographia'sında bulunan diyagramda olduğu gibi, kozmosun merkezinde toprak ve suyun birbirine karıştığı küçük karanlık bir çember bulunur. Toprak ve suyla çevrilmiş olan bu çemberin kabuğu havadır ve onu da çevreleyen şey ise ateştir. Burada Aristoteles'in doğal felsefesinin karasal bölgesini temsil eden geleneksel dört elementi görürüz. Dünyanın tanımı bütün gök cisimlerini ve yıldızları da kapsar, hepsi bu ruhtan oluşmuş olarak kabul edilir. En içteki gezegen olan Ay'dan Satürn'e göksel ruh ve onunla oluşan bütün bedenler doğal olarak dairesel hareket etmeliyse de kendiliğinden hareket etmeyenlere uygulanmamıştır. Her gezegen içine gömülü olduğu gök cismi tarafından göklerin etrafında taşınır. Kürenin kendisi görünmese de görünebilmesi için yeterince ışık yansıtır. Sekizinci küre tüm sabit yıldızları sarar ve genellikle incil ateşi olarak tanımlanırdı (Goff, 2015:141-142). Bu diyagramların yorumlarından da anlaşıldığı gibi coğrafi ufuk ruhani ufukla belirlenir.

²⁶ Hristiyan teolojisi ve halk inanışlarıyla ilgili ansiklopedik çalışma.

Prima pars.

Fol. 6.



Kalıtısal kartografik gelenekler ister mappa mundi mirasında olsun isterse de Batlamyus'un *Cosmographia*'sında, sergilenen eski dünyanın kapalı mekânıdır. Yeni Dünyanın keşfinden önce bilimsel inovasyon üzerine yerleştirilmiş geniş sınırlamaların bir örneği olarak görülüyor (Johnson:6). Bu nedenle dünyanın sonsuzluğu veya sonsuzluk meselesi bilim ve din arasındaki ilişkilerde en tartışmalı konulardan bir tanesidir.

Tanrının büyüklüğünün ve sonsuz uzamının, dünyanın ötesindeki sonsuz bir boşlukla özdeşleştirilmesi Ortaçağ'da

az dikkat çeken fakat başka büyük sonuçlara yol açan meselelerden bir tanesidir. Sonsuz ve Tanrı'yla dolu boşluk, fiziksel, üç boyutlu mudur? Yoksa boyutsuz bir madde midir? Ortaçağ Hristiyanları genellikle boyutsuz ve sonsuz bir boşluk düşünürler. Bu nedenle Cizvitler' de olduğu gibi boşluğun hakiki bir büyüklüğü yoktur. Boşluk gerçek ya da olumlu bir karakterde değildir. Boşluğun genellikle 'sanal' olarak tanımlanması gerçeklikten yoksun olduğu iddiasından kaynaklanmaktaydı (Grant, 1986:91).

İngiliz din adamı Thomas Bradwardine (1290-1349) *Pelagius'a Karşı Tanrısal Nedeni Savunma ve Nedenlerin Erdemi Üstüne* isimli tezinde, Tanrı'nın her yerde bulunma olasılığını savunmuştur. Tanrı'nın geniş alana yayıldığı fikrinin Dünya ile sınırlı olup olmadığını sorgulamıştır. Bradwardine'e göre Dünya ile sınırlanamaz, çünkü yaratılmadan önce Tanrı Dünya'nın yaratılacağı yerde ebedi olarak var olmalıdır, eğer orada değilse oraya başka bir yerden ulaşması imkânsızdır çünkü Tanrı değişmezdir, bir yerden diğerine geçemez (Grant, 1996:122). Hareketi Tanrı'ya atfetmek statüsünü kususuzdan kusurluya indirgeyecektir. Tanrı Dünya'yı dilediği herhangi bir boşluktan yaratmış olabilir, bu nedenle bir yerden başka bir yere geçmemiştir. Tanrı'nın dünyayı yaratmış olabileceği noktada sonsuz sayıda boşluğun varlığını kabul etmeliyiz ve Tanrı bütün bu boşluklarda ebedi olarak vardır. Sonuç olarak bu yerler Tanrı'nın her yerde var olduğu sonsuz bir boşluk alanı oluşturur. Sonucuna destek olarak Bradwardine Tanrı'nın kendisini yarattığı bir Dünya'ya hapsedmeyeceğine tek bir yerde değil, aynı anda birçok yerde var olması durumunda daha eksiksiz ve mükemmel olacağına karar vermiştir. Bradwardine, Augustine ve Thomas Aquinas'ın görüşlerine karşı çıkararak Tanrı'nın her yerde var olduğu için her yerde hareket edebileceğini ileri sürmüştür. Fakat John Duns Scotus (1266-1308) ve takipçileri her yerde var olmamayı ilahi eylemin temeli olarak görür. Tanrı'nın

üzerinde hareket edecek bir boşluğa ihtiyacı yoktur. Sadece eyleme kudreti ile isteğini gerçekleştirir. Gerçek mevcudiyetinden uzak bir yerde eyleme geçebilir. Tanrı'nın Dünya'yı yarattığı yerde bulunması gereksizdir, çünkü bu işlem başka bir yerden istenebilir. Duns Scotus Tanrı'nın sonsuz bir boşlukta var olmasının gerekliliğini de reddetmiştir.

Başka fikirlerle çatışma halinde olsa da Bradwardine'in boşluk tanımı daha öncekilerden farklıdır. Bedenin olmadığı yerde boşluk vardır fakat Tanrı olmadan varlıktan söz edilemez (Grant, 1996:123). Boşluk alanıyla ilgili fikirler sadece skolastik dönemde değil 16. Yy. sonlarına kadar tartışılmıştır. Grant bu dönemde; Henry More (1614-1687), Samuel Clerke (1675-1729), Isaac Newton (1642 – 1727) ve Joseph Raphson (1648-1715) gibi düşünürlerin, mekânın doğasını Tanrıyla ilgili olarak tartıştığını söyler. Boyutluluk kavramının gündeme gelmesiyle beraber Benedict Spinoza (1632-1677) gibi felsefenin farklı alanlarıyla ilgilenen düşünürler ise, üç boyutlu uzamla birlikte Tanrı'nın da üç boyutlu olması gerektiğini sonucuna varır. Aşkın bir uzam duygusuyla beraber elbette aşkın bedenle ilgili düşünceler gündeme gelmiş ve mekanikçi gerekçeliğe doğru bir düşünsel zemin hazırlanmıştır. Objektif beden, ontolojik bir içsellik dayanması, göz, kulak gibi vücudun parçalarını doğal varlıklar olarak tanımlanma gerekliliği, öznel deneyimi ve nesnel beden bu araçlar yardımıyla olacağını, yani 'hareketleri etkileyen hareketler' nedenselliği, olarak kendine içsel bir anlam bulur (Henry, 2012 :133).

Lawrence E. Cahoon'e göre rasyonalizasyon ile birlikte gerçeklik içsel anlamdan yoksun, salt insan kontrolünün yönlendirebildiği bir nesne olarak görülürken, verili evrensel bir doğadan, içsel amaç ve değerlerden yoksun insan benliği de, maddi varlıkların akılcı idaresini üstlenmiş salt bir bilinç olarak değerlendirilmek zorundadır. Bunun sonucu olarak benlik paradoksal bir biçimde doğal zorunluluğa batır ya da

Dünya ruh ile eşit hale gelir. Aydınlanmacı benlik böylelikle kendisini inkâr eder. Verilen bilgi ve yönlendirme dışında her tür tasarıyı ya da umudu, yanılısıma olarak görüp olumsuzlaştırmıştır (Cahoone, 2001:246).

Horkheimer *Akil Tutulması*'nda Akıl hastalığının insanın doğaya tahakküm etme iddiasından doğan mantıkta yattığını söyler; hastalık insanlar tarafından üretildiğini ve yeniden-üretildiğini görerek ve ancak bunu anlayarak gerçekleştirebilir kendini. Horkheimer'a göre toplama kamplarından en zararsız görünen kitle kültürü etkinliklerine kadar, günümüzü saran ortak çılgınlığını zaten ilkel nesneleştirme tohumlarında insanın doğayı bir avlanma alanı olarak hesapladığı dünya tasavvurunda vardır²⁷. Cahoone'ye göre Dünyanın belli özelliklerine hâkim olmaya dair evrensel ve beşeri ihtiyacının bir bütün halinde doğaya tahakküm etmekle bir olduğunu iddia etmek haksız bir basitleştirme olur. Bu nedenle modern batı düşüncesi duygusallığın bastırılması ya da kontrolü doğadan bir vazgeçiş anlamına gelmemekle birlikte onu algılama biçimindeki değişikliktir (Cahoone, 2001:253). Benlik daha dışsal olarak tanımlanırken, insan benliği teorik mantık ve salt bilinçte tanımlanır.

Georg Simmel'in analizine göre on yedinci ve on sekizinci yüzyıllar hayatın aşkınlığının, doğa ve ruh arasındaki kayıp birlikteliğin, mekanizma ve içsel anlam arasında daha yüksek bir temelde birlik arayışını yansıtır. Simmel'e göre Goethe'nin hayatı ve eserleri bireysellik üzerine çeşitli yaklaşımları içerir ve on sekizinci yüzyılın sonunda on dokuzuncu yüzyılın başında birey kavramında evrimi güçlü bir şekilde dile getirir. Faust ve Genç Werther içten gelen bir etkiden hareket eden benlik fikrinden yola çıkar. Duygusal bir kavramdan, teorik-pratik bir anlayışa geçişi işaret eder (Azevedo, 2007:13).

²⁷ Lawrence E. Cohen'in bu eleştirisinin olduğu alıntı; Horkheimer'in *Akil Tutulması* kitabında 'Felsefe Kavramı Üzerine' isimli başlıkta geçmektedir syf: 179. (Metis Yayınları 1986, çev. Orhan Koçak).

Madde uzamla tanımlandıktan sonra mekanikçi felsefe maddenin içsel kuvvetlere sahip olabileceğine dair varsayımları da iptal etmek ister. Her ne kadar ilk hareket ve dünyadaki hareket miktarının korunması görevi Tanrı'daysa da Robert Boyle gibi dindar düşünürler bu fikrin Tanrı'yı kozmik bir köleye dönüştürmek olduğunu söyler. Tanrı'nın tek fail, etkin neden şeklinde tasarlandığı okasyanalizm (vesilecilik) fikri gündeme gelir ve tartışılır. Doğa yasalarının gerçekten nedensel ilişkileri ifade etmediği, pencereye atılan taşta sadece Tanrı'nın nedensel gücünün olduğunu öne süren Melabranche gibi düşünürlerle karşı çıkan çağdaşları ise böyle bir eleştirinin, Tanrı'yı düpedüz abes şeylerin yanı sıra mutlak şerrin de sorumlusu haline getireceğini söylerler (J. Henry, 2011:82). Mekanikçi filozofların en temel meselelerinden biri Tanrı'nın mekanik dünyayla nasıl etkileşimde bulunduğunu göstermektir. Tanrı'nın varlığı maddenin etkinliğine işaret edilerek ispat edilebilirdi. Madde zorunlu olarak uzamlıdır fakat etkin olmak zorunda değildir, etkin olmadığı zamanlarda da yer çekiminin etkisi altında Tanrı tarafından oraya yerleştirilmiştir (J. Henry, 2011:81). Mekanik felsefe doğal dünyanın işleyişini makine analogisinde görmüştür, değişim saatin dişlilerindeki gibi cisimlerin birbiri içine geçişiyle veya çarpma ve hareketin bir cisimden diğerine aktarılmasıyla meydana gelmekte ve buna göre açıklanmaktaydı. Bu nedenle kalp tüm bedensel hareketlerin asıl nedeni ve menşei kabul edilmekteydi. Kalp saatin dişlilerinin kurulması sonucunda hareket etmesi gibi, kalbin bölümleri arasındaki düzenin zorunlu sonucudur. Bu düşüncenin sahibi olan Descartes, hayvan ve insan vücudunun hidrolik sistemlere dayalı karmaşık otomatlar gibi işlediği bir fizyoloji inşa etmiştir. İngiltere'de yeni mekanik doğa felsefesi Harvey'in canlandırdığı anatomik deneyle ittifak ederek 1670'lere kadar devam eden bir araştırma geleneğinin oluşumuna yol açmıştır. Solunum, kas hareketleri, üreme ile ilgili meseleler bu gelenekle aydın-

latılıyordu. Sonuç olarak sadece hayvanların değil insanın da betes-machines (makine benzeri) olarak görüldüğü bir anlayışın içine girilmiştir (J. Henry, 2011:75). Mekanik felsefe canlı varlıkların karmaşık yapılarını mekanik terimlerle açıklarken canlı bilimlerinde fizik bilimleri kadar etkilidir. Bugün bile modern tıp mekanistik fikrinden etkilenmiş görünmektedir ve o yıllardaki hareket modern biyo-medikal bakış açısı, bilimlerin menşesidir (J. Henry, 2011:77).

Modern Zamanlarda Hayvan

Antik Yunan anlayışına göre her şey nüksetme yoluyla hareket eder, güneşin doğuşu ve batışı, mevsimlerin döngüsü gibi tarihi hareket de kozmosun döngülerine benzer bir şekilde, bir takımyıldızının içinde bitmeyen bir tekrarlamaya hikâyesidir. O anın ilerlediğine dair bir fikrin olmadığı gibi tarihin de ilerlemeye ait bir fikri yoktur. Propylaea ve Partenon gibi Atina'nın olağanüstü kültürel zaferlerinden olan binalardan ise sadece savaş için ayrılan mevcut bütçeyi boşaltan masraflar olarak bahsedilir. Bunların aksine modern motorlu aracın tasarımcısı; üstünlük ve hayatta kalma denklemi içinde, Darwin'ci bir mücadeleye girer. Amaç, sadece döngüsel stotik model bir arketipi sınırlarından kurtarmak değil, her zamankinden daha yeni ve daha iyi çözümler üretmek, piyasa koşullarıyla mücadele etmektir. Tek amaç ilerlemedir ve ilerleme kavramı oldukça farklı bir teleolojik bir şemaya işaret eder ve bu antikçağda görülmeyen bir şemadır. Karl Marx'ın sıklıkla alıntılanan sözünde vuku bulduğu gibi 'günümüzde her şey zıttına gebedir. Le Corbusier'in spor otomobil ile yan yana koyduğu paradigmatik ve zamansız örneğinde Marx'ın sözünü hatırlarız, modernizmin estetiği tamamen saçma bir zıtlık üzerinedir, fakat Corbusier'in örneğinde görüldüğü üzere, değişmeyen şey: tıpkı tapınakta olduğu gibi, makineye katılma girişimi de makinenin anlayışına mahkûmdur (Whyte, 2013:2)

Le Corbusier, antik kalıntılar, modern makineler karşılaştırması

114 TOWARDS A NEW ARCHITECTURE



PARTEMON, 470-450 B.C.

When once a standard is established, competition comes at once and violently into play. It is a fight; in order to win you must do better than your rival in every minute point, in



OLMOS, 1901

AUTOMOBILES



THE PARTHENON, 447-438 B.C.

the run of the whole thing and in all the details. Thus we get the study of minute points pushed to its limits. Progress. A standard is necessary for order in human effort.



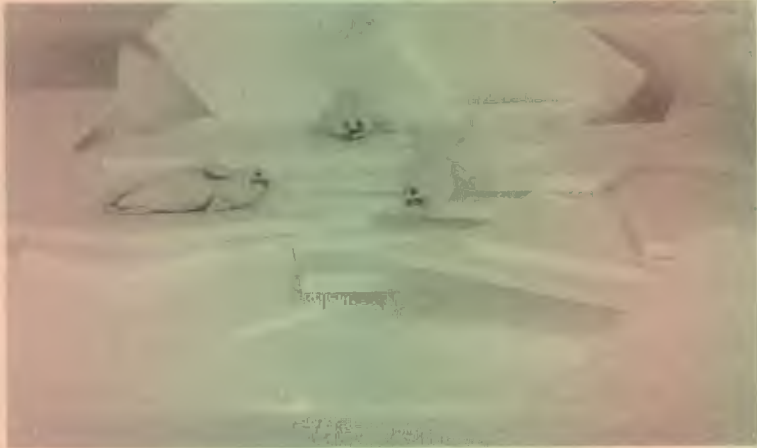
"VALLÉE" "GRAND SPORAY" 1911

İşte böyle bir anlayış içinde modern zamanı ve hayvanları yan yana getirmek diğer çağlarda olduğundan daha zordur. Aynının uçurumu, diğer çağlardan daha derindir. Steve Baker'ın deyimiyle hayvan post-modernizme evrilmektedir. Steve Baker'ın *Post Modern Hayvan* (2000) kitabı, bir müze açılışı tarifi ile başlar; ona göre her müze izleyicinin hareket edebileceği koridorlar üzerine tahsis edilmiştir. Arkeoloji müzeleri veya doğa tarihi müzeleri korunaklı olarak seyircinin görüşüne açıktır, fakat modern sanat müzeleri bu izleyici ve izlenen konumları üzerinde düşünür birçok modern sanat eseri planı bu konumları ters yüz edecek veya belirsizleştirecek şekilde konumlandırılır. Bu eserler hayvanları da sık sık bu belirsizleştirme işlemini yürürlüğe koyacak elemanlar olarak kullanır. Fin de siècle (19. Yüzyılın sonu) isimli bir örneğinde galerinin bir ucu dalgalı bir deniz gibi polistiren parlak dikdörtgenlerle kırık bir arktik buz kütesine benzetilir. Her parça birbiriyle bağlantılı olsa da tek başına büyüklükleri bir anlam ifade etmeyecektir, üç pelüş fok balığı mekânın tanın-

masını kolaylaştırır oyuncakların orada bulunma sebepleri ve bizim takınmamız gereken tavır belirsizdir (Baker, 2000:7). Hayvanlar buldukları mekân içinde bir konumda bulunmak isteyen ve bu konumları kendi çıkarlarına göre şekillendirebilen varlıklar değillerdir. Kayıtsız bir şekilde yaşamlarını (biyolojik veya imaj olarak) devam ettiren canlılardır. Özellikle 19. yy.'dan sonra sanatçıların amacı; yabancılaşan insanı, duygusal ve estetik tatmin arasında kendi ile yüzleştirmek olmuştur.

Bu konumlandırmanın etkisi gerçek hayvanın ne olduğunu ve terimlerle düşünmenin beceriksizliğini göstermesidir. İmaj olarak seçilen hayvanın nasıl görüneceğini kestirmek zordur ve görünürlüğü kaybolduğu zaman kendisini de yok kabul ederiz. Hayatın hem insanlar hem de hayvanlar için farklı, daha hızlı ve daha tehlikeli bir şekilde yönlendirildiği modern zamanlarda yaşamaktayız. Çevreye verilen tahribatla birlikte, 'tehlike altında yaşam' koşulları, tarih boyunca arası açılmış olan iki tür için dünyanın aynı oranda daralması, varlık imkânlarını birbirine yakınlaştırır, bu koşullarla başa çıkmak için Deleuze'ün önerdiği yol korkmak ya da umut etmek yerine çıkış yolları aramaktır.

General Idea, *Fin de siècle*, 1990



Bugün dünyanın ortak olarak deneyimlediği şey gelip geçici ve anlık olan, zamanı ve mekanı bütüncül bir kaos olarak yaşadığımız bir süreçtir (Harvey, 1997:23-25). Bu süreç birçok tarihsel noktadan beslenir, bu süreçlerin hepsi modernizm olarak okunabilir. Örneğin; fordizm, holokost, rus devrimi, atom bombası gibi çok kısa süre içinde gerçekleşen ama bütün tarihsel süreç içinde çok fazla sayıda insanı etkilemiş olan bu olguların modernizmle bağlantısı bulunmaktadır. Nesne ve makineler inanılmaz bir şekilde çoğalırken, duygular, hisler, arzular ve metafizik evren gibi iç dünyaya ait olduğu düşünülen alan da psikanaliz, montaj ve anlatım teknikleri tarafından kuşatılmıştır ve bütün stratejiler kapitalist tüketim mantığının pazarlama ekseninde buluşur. Metafizik evren ise sadece pazarlanabilirlik ilkesi doğrultusunda keşfetmeye değerdir. Makinelerin bütün estetik algıyı ve deneyimi şekillendirdiği bu yüzyılda Descartes'ın 'makine hayvan' ile 2500 dolara satılan robot köpek arasında geçen süre yaşadığımız çağı modern olarak isimlendirmemize yetecek süredir.

Modern zamanda hayvanın algılanışının birçok şekli bulunmakla beraber, kutsalık taşıyabileceğine olan inanç çökmüştür. Dünyanın bütün imajları yeniden üretimin fenomenleri tarafından kullanılırken, hayvan imajları tek bir kanala ait olmayan bir çeşitlilik arz eder. Tarih ve gelenekten kopuşla beraber insanlığın ilerlemesi adına atılan adımlar (tarihle bağı bulunsa da) yeniden yorumlandığı için ruhunu kaybeder. Tarihten gelen her şey yaşadığımız çağda hammaddedir ve yeniden montajlanmaya açıktır. Yıkım bile yeniden inşanın ilk adımıdır ve tasarımın parçasıdır. *Earthlings* (2005) belgesel filminde ifade edildiği gibi; insanlığın gelişmesi ve ilerlemesi için sürekli olarak geri çekilmek zorunda olan hayvan türü kendi yıkımıyla belki de insan türünün yıkımının önceleyen felaketin habercisi olabilir.

İnsan eforunun yerine hayvanların, onların yerine de makinelerin geçmesiyle bütün ilişkiler sistemi makinenin do-

ğası gereği şekillenmiş ve manipülasyona açık hale gelmiştir. Sayısız işlevi yerine getiren makinelerin aynı yoğunlukta ilişkiler üretmekte başarısız olması insan doğasında ontolojik bir bozulmaya neden olur. Makinelerle ilgili modern mitolojinin üretilmesi görevi yine başka bir makine olan sinematografa verilmiştir. Sinemanın ürettiği mitler, ilkel hayvan mitlerinde olduğu gibi eksik olduğumuz ve korkutucu gördüğümüz özellikler üzerinde yoğunlaşır. İnsanlık özlem duyduğu bazı yetenekler ve olanaklar için bu mitleri de asimile etmekten kurtulamayacaktır. Zanaatta mikro makinelerin kullanımının, ince yapılan işçilik kavramını ortadan kaldırması gibi hayvan imajlarının çok sık şekilde tekrar edilmesi ve kolay şekilde tüketilmesi, avcı toplayıcı topluluktan beridir süregelen ve insanoğlu için bir utanç meselesi olan hayvanın yenilmesini hali hazırda bir duruma eşitler. Hayvan kendinde bir varlık olduğu gibi, büyük bir topluluğun da temsilcisidir. Bu temsiller imaj dünyasına geçiş yaptıkları zaman diğerleri için endişeye gerek duyulmaz. Türlerin korunması birkaç küçük araştırma projesinin konusu olsa da, korunduğu veya korunmuş olduğu miti; daha büyük bir kitleyi ilgilendiren ideolojik bir bakışı içinde barındırır. Soyu tükenmekte olan hayvanların korunması, insanlara rahatlıkla hayvan soylarını tehdit altına atabilecekleri bir hareket alanı açar.

İnsanoğlu varlığı, hem doğanın bir parçasıdır hem de doğanın dışındadır, Homo Sapiens diğer türler gibi bir türdür, kendisini ayrı bir sınıfa bağlayan şey ise bilinçlilik halidir. Biyoloji bizi ait olmaya zorlar fakat bilinç bizi ayrı tutar, Aidiyet duygusu, natüralizm, biyosentrizm ve ekolojik radikalizmden gelir. Hayvandan ayrı olma duygusu ise batı teolojisinden sonra felsefi hümanizm aracılığıyla aktarılmıştır, insan hayvan ilişkisini haritalamaya yönelik herhangi bir girişim, bu inatçı ikiliğe uymaya zorlanır. Bu şekilde yapılan her girişim, 'biz hayvan türüyüz ancak...' şeklinde bir açıklama ile başlar. Tartışma içkinliğe ait olduğu anda bir şarta

bağlı olarak aşkınlaşır aslında yapılan tartışma ayrılıkla ilgilidir. Yapılan tariflerin bir tarafı animizm diğer tarafı ise hümanizm noktasında ayrı ayrı olarak durmaktadır (Sheehan, 2002:26).

Steve Baker, *Postmodern Hayvan*, kitabında hayvan çalışmalarını hiyerarşik düşünmeye karşı bir direniş, hayvanın ötekiliğini tanıyarak, dünyaya aşına olan insani deneyimin dışında düşünmek için bir girişim olarak adlandırır. Hiyerarşik olmayan terimlerle bir insanlık deneyimi ancak hayvana ait anlamların unutulması veya bu anlamların tersine çevrilmesi yoluyla gerçekleştirilebilir. Böyle bir tersine çevrim durumunda, insanın animalize edilebilecek deneyimleri (ve anlatılardan hayvanla birlikte (veya dönüşüm hayvan olarak) geçerek değer şemalarında nasıl rol oynadığına bakılır (Sheehan, 2002:26). Fakat insan modern dönemde böyle bir anlatıya veya aracıya ihtiyaç duymadan seri üretim mantığında hayvanla aynı çizgide ilerler, sadece insanı çeviren çitler görünmeyecek şekilde inşa edilmiştir. Aşkınlık vaadi ancak birikimlerin bolluğundadır. Zamansal farkındalık ve benliğin oluşması bu bolluk ütopyasına bağımlıdır. Modern dönemde insan doğadan kopmuş, denatüre olmuştur. 19 yy.'dan itibaren silinmeye başlayan şey aynı zamanda insani karakterdir. Virginia Woolf'un sık alıntılanan bir sözünde; '1910 Aralık'ında veya civarında insan karakteri değişti, bir gülün açması veya bir tavuğun yumurtlaması gibi ani ve kesin bir değişim değildi fakat yine de bir değişim oldu' şeklinde ifade ettiği tarih (Lewis, 2015:64), aynı zamanda sinematografin başlangıç yıllarıdır. Sinema denatüre olan insanın kurtuluş umududur ve yine aynı şekilde hayvan imajları da doğadan kopan insanı örneklemek için geri çağırılır. Anlatı mantığının baskılarından ve sınırlılıklarından yoksun bir varlık hayal etmek, insanı hayal edebilmek için gereklidir. Onu dışta bırakıp gerçek olarak düşünülen virtüel bir alanda hareket kabiliyeti kazanmak ancak hayvanın varlığını düşünmekle mümkün olacaktır.

19. yy. boyunca doğa bilimlerindeki ilerlemeler hayvan-insan ilişkisinin yeniden gözden geçirilmesine neden olmuştur ve bu yeniden düşünme süreci şimdiye kadar az ya da hiçbir şey bilinmediğinin varsayıldığı bir tarih anlayışı üzerine inşa edilmiştir. Bu andan itibaren tarih sanayi-bilim projelerine hizmet etmiştir. Batı düşüncesi gelenek ve kaderi birleştirmek için insanlığa yollar sunarken; yüksek bir kibir ve evreni tasarımlarla birlikte tarih algısını araçlar arasında bir ilişkiler dizgesi olarak gören öğretiyi yani telelojiyi öğretmişlerdir. Bunun diğer bir yönü de belirli bir saate göre ajandanın olması ve ona göre hareket eden bir dünya algısının çevremizi sarmasıdır. Mekanik düşünmek dünyayı bir değişkenlik ve akış içinden görmektir. Aslında bu düşünme şekli antik yunan düşüncesi için bir yapıtaşdır. Thales'in insan ya da tanrıdan ziyade suyu her şeyin gerçekliği olarak algılamasına benzer şekildedir. Bundan dolayıdır ki kendilik ve beden mekanizma olarak algılandığı gibi modernistlerin hayvana veya bir metamorfozla başka bir şeye dönüşmekten anladığı makine haline gelmedir. Deleuze'ün kaçış noktalarından birisi ve oluş biçimi olarak tanımladığı Kafka'nın Dönüşüm hikâyesinde dahi, iki dönüşüm biçimi arasındaki bağlantı göze çarpar; Gregor'un kabuğu zırh gibi 'panzerartig' olarak tanımlanır (O'Neill, 2014:72) ve bu zırhın vücuda bağlantısı ilkel bir mekanizma şeklidir. Vücudun otomat ilgisi modernizmin ortaya çıkışıyla yaygın bir tema haline gelir. İnsan ya da makine içindeki hayalet (yarı-insan, yarı-makine) olarak ikili bir formdadır. Beden hem ruh hem de mekanizmadır. Vücut makinenin içinde yabancı bir varlık mıdır? İnsan kapasitesinin bir yapay bir uzantısı mıdır? Yoksa değişen dünya tarafından değiştirilen bir bilinç midir? Fritz Lang'ın 'M' de bulunduğu çözüm şudur; Bilinç o kadar kendine yabancılaşmıştır ki bu dünyadaki ve toplumdaki gerçek konumundan ideolojinin körleştirmesiyle uzaklaşmıştır. Sonuç olarak insan kendi bedenine yabancılaşmaya ilk elden rıza göstermiştir (Coates, 1991:240-241).

Bu ikilik sinemada şeytani psikolog temasıyla veya yarı-insan şekillerinde gösterilir. Hatta 20. Yy. freudyen psikanalizin gelişimi bilinçdışı kavramı, insan kişiliğinde hayvani problemin modernist bir kodlaması olarak çalışır. Freud'un teorisine göre hayvanilik nevrozla eşittir ve insan olarak kalmak için bunun bastırılması gerekir. Darwinizmin ortaya koyduğu 'hayvan hayalet' psikanaliz tarafından yakalanmaya ve evcilleştirilmeye çalışılır. Freud insan ruhundaki hayvan doğası varlığı için bir tedavi kurar (Rohman, 2009:65-67). Zizek'e göre 'thing' (şey) in bu baskısı aydınlanmanın akla yönelik öznesidir ve Lacan'cı öznenin sınırlandırılmış ve çarpıtılmış bölünmesine paraleldir. Özne asla tam olarak kendi olamaz ve asla kendisini gerçekleştiremez yalnızca 'şey' den uzaklaşmanın boşluğudur (Zizek,:2013:181).

1940'larda Sergei Eisenstein Disney'i Amerika'nın kabul ettiği mekanizasyon ve standartlaşma sürecinin özgürleştirici ütopyası olarak düşünmüştür, Mickey Mouse'un ritme göre vücudunu ve bacaklarını esnetmesi ve makine ile birlikte özgürleşmeye uygun bir potansiyel imaj sunar. Merbabies (1938)'te denizaltı yaratıkları sirk hayvanlarına dönüşür. Eisenstein'a göre bu metamorfozlar kendilikten, bir zamandan, biçimsel ve davranışsal bütünlük normlarından kaçışı temsil eder. Animasyon ördekler ve fareler hayvanların insanlaştırılması değil aynı zamanda Deleuze'ün hayvan-oluş olarak adlandırdığı mekanik yaşamdan duyuşal yaşama doğru bir kurtuluş umududur. Fakat bu özgürleşme belirli sınırlar içinde sahte olarak üretilmiştir ve sistemin dışında özgürlüğe kavuşabilme yanılgısını bir anlığına kısa komik kurgularla sürdürür. Eisenstein'a göre Disney, mutsuz ve sefil aşılanmış ve yoksul için harika bir ninnidir (Rösing, 2015:163). İnsan yaşamının taş devrinden daha acımasız hale geldiği, diğer tarih öncesi dönemlere göre en lanetli ve kölelik yıllarından daha da köle bir zamanda yaşayan insanlar hayvanın canlandırılmasıyla insanın hayvanlaştırıldığını görmez.

Mickey Mouse ve Mekanik Hareketler



Kaynak: Disney Animasyon Stüdyoları giriş jeneriği, *Steamboat Willie* (1928) filminden alınmıştır.

Steve Baker'ın belirttiği gibi modern bir hayvan yoktur, modernist bir hayvan da yoktur. Hayvan kendi figüratif varlığının sabit anlamlarında dınerir. Bu nedenle hayvan imajlarında modern yaklaşımlar insan biçimlidir. Hayvan hayatının spesifik deneyimlerinde hayat unsurlarını kavramaktan ziyade modern algılama biçimi bu deneyimin sarhoşluğuyla kendinden geçmek asıl amaçtır. Ecstasy, imgenin ötesinde yalnızca saf bir duyum gibi gerçekleşir. Bu duyguyu güçlendirmek için insanlar, belli özellikleri nedeniyle bu duruma ve duyuma benzeyebilir diye bir takım imgeler ararlar. Bunlar ateş, plazmatik formlar, su, bulutlar ve müzik gibi ebedi şekil değiştiren fenomenlerde bulunur. Eisenstein için bu bir eşiğin aşılmasıdır. Hayvanlarla birlik insan bilincinde sağlanır fakat şamanik (gerçek) özdeşleşmeden farklı sözde bir özdeşleşmedir.

Trenler ve Sinema

Hız zamanın bir fonksiyonu olarak yaşamımızda yer alır ve içinde yaşadığımız dünyayı şekillendirmeye yardımcı olur. Hız biçimleri tarihsel süreç içinde farklı şekillerde toplum nü-

fuz eder, hız açık uçlu bir yorumlama biçimidir ve hız vaadi çağımızın ütöpik bir elementidir (Hassan, 2009:17). İlk yıllarından bu yana demiryolu hız ile ilişkilendirilmiştir.²⁸ fakat artan hızın mekânın algılanmasında deneyim yetersizliklerine yol açması hadisesi daha sonra kavranan bir fenomendir.

Deneyim kategorileri içinde de hız yaşanmış anların yani diğer deneyimlerin bir karşılaştırmasını içerir. Bu karşılaştırma yapılmadan hızın gerçekliğine bir deneyim olarak ulaşamaz (Fraser ve Spalding, 2012:4). Tren yolundan önce bir at arabasının yolculuk deneyimi, atın yorgunluğuna, sürücünün değişken ruh haline ve hayvanın düzenli öngörülen hareketine bağlıdır. Seyahat eden kişi yolculukla duyusal bir bağlantı doğrudan bir deneyim içindedir. Bir trene binmek, at arabasına göre, insani deneyimi büyük ölçüde değiştirir. Trenlerin yola çıkmasından önce demiryolunun inşası için arazi düzleştirilmiş ve yollar belirlenmiştir. Seyahat edenler dokunma, tat ve koku duyusunu aşarak, dağların içinden toprağın altına ve yüzeyine gezinir. Tekerlek ile yol arasındaki ilişki harcanan gücün kaynağını hissettirmeyecek düzeydedir. Tren yolunun otoyolların peyzaj alanına sığdırılmadığı zamanlarda, geçip giden kasabalar duvarda oluşan resimler gibi görünmeye, doğa ve çevre bir manzara resmine dönüşmüştür. Demiryolu boyut, şekil, miktar ve hareketin fiziksel dünyada nesnel olarak algılanabilen belirli bir şematik gerçekliğe göre hareket eder.

Trenin hızlı hareketi mekan algısını daraltır ve biricik mekanları ayrı aleme ait olarak birbirini takip eden nesnel olarak gösterir. Bu panoramik alan hızı (veya hareketi) bütünüyle kavramayı mümkün kılan, ayrıntılara değiş gelip geçici izlenimlere yer verir. Doğal nesnelere gözlemlenmesinin önüne geçilir ve zihinsel faaliyet hep aynı bozulmadan tekrar eden öznel ve anlamı olmayan bir imajlar dünyasına

²⁸ Trenin kullanıma geçtiği yıllarda düşünürler hız fenomenini, mekânın genişlemesi olarak yorumlamışlardır.

sevk edilir. Demiryolu yolculukları, seyahat esnasında hareket halindeki durumun (vagon içindeki seyahat etme deneyimi), içinde de değişikliğe gidilmesini gerektirecektir çünkü bir süre sonra araç işlevi kullanışlı hale getirecek ve kendi işlevine (çalışma prensibine) uygun yolculuklar dayatacaktır. Bu anlamda tren vagonlarının birçoğu yolcu koltuklarını ileri pozisyonuna çevirdi ve yolcular birbirlerinin yüzleri yerine sırtlarına bakmaya başladı (Chase-Dunn ve Lerro, 2016:287). Demiryolu taşımacılığında yapılan bu müdahale dönemin kültürel iklimiyle doğrudan alakalıdır. Tıpkı vagonda olduğu gibi insanlar sokakta da konuşmamaya başlamıştır ve yabancılık kavramı güçlenmiştir. Yolculuklar sırasında okuma konuşmanın yerini aldı ve bir tren bileti bir tiyatro biletine benzer şekilde (tasarımı eğlence programına benzer şekilde) dizayn edilmeye ve satılmaya başladı. Hareket halindeki vücut daha rahat bir konumda ve sosyal olarak geri çekilmiş bir konumda olduğu için bir gezginden ziyade bir yük konumuna geçmiştir.

Demiryolundan önce yapılan yolculuklar da iki yer arasındaki akış çok yavaş olduğu için zamansal farklılıklar önem arz etmez ve değişen yerel zamanlar telafi edilebilir düzeydedir. Ancak mesafelerin kısalması farklı yerel zamanların karşılaştırılmasını zorlaştırır. Düzenli akış standart bir zamana ihtiyaç duyar (Chase-Dunn ve Lerro, 2016:88). Standartlaştırılan zamanın ilk örneğini melodramın yükselişinde görebiliriz. Melodramlar bilindiği gibi duyguları alt üst eden olağanüstü olaylarla yükselen duyguları açığa vurmak için yaratılan kurmaca hikâyelerdir. Sinemada melodramlarda olaylar arka arkaya ve süratle birbirlerini takip eder, konuşmalar kısa ve nettir seyirci herşeyi çabuk kavrar, böylelikle seyirci olayları anlamak için düşünmeye gereksinim duymaz (Tekin, 2006:216). Tren yolculukları tam olarak buna uygun şekilde bir zihin pratiğidir. Yolcu (veya izleyici) kitlesi artık konfor ve çabuk kavranan bağlantılar aramakta-

dır.²⁹ Trenlerin günümüzde halen ayrılıkların ve kayıp giden zamanların sembolü olması ironiktir. Romantik bireyciliğin kültürel kodlarıyla hareket etmeye başlamış teknoloji melodram için uygun bir araç haline gelmiştir. Mevcut durumların değişkenliği ve mekânın akışkanlığı birey olarak eşsiz bir hikâyede yaşadığımız sanrısını güçlendirir. Karar anları, geçiş eşikleri ve geçiş hakları, kültürel metaforlar dizisine dönüşür. Yaşam deneyimi bir yolculuk olarak dramatizeye uygun hale gelir. Sürekli değişen bir dünyada insanlar sadece pasif izleyicidir. Hayat bir yolculuk gibiyse dikkatli ve ihtiyatlı bir planlamayla bu yolculuk sırasındaki konfor yapılandırılabilir ve öngörülebilirdir (Revill, 2013:118).

Demiryollarının üretimine yardım ettiği görüntülerin kültürel yayılımının bugün halen zihnimizi ve algı dünyamızı yönlendiriyor olması ve popüler kültürde görünür olması, demiryollarının doğaüstü gücünün etkisinin devam ettiğini gösterir. Harry Potter'ı büyücülük okulu Hogwarts'a götüren doğaüstü bir araç olan tren, mekanikliğin oluşturduğu modern bir mittir. Treni demirden atı ve atı da ejderhaya dönüştüren şey ise tarihin ilk zamanlarında olduğu gibi zihnimizdir.

Abel Gance; trenleri kurgu mantığı ile yan yana getirecek şöyle söyler; gecenin içinden geçen bir tren resmi ile aynı trenin ekranda görülmesini bir karşılaştırmın der, dış mekânlar, trenin motoru, tekerleklerin baş döndürücü hareketleri, vagonlar, kompartımanda yolcuların yüzleri, uyuyanların ve uyanık olanların düşünceleri, hepsi birbirini takip eden yan yana kurgulanan kesintisiz bir imaj akışı... Ve bana hangi-

²⁹ Shahanan'a göre ise bireyciliği bütün bir weltanschauung'a (welt-dünya, schauung ise vizyon'dur) dönüştürmek, mantıksız fikirleri mantıklı bir şekilde sıralamaya izin veren felsefeye izin verinceye kadar sistematikleştirmek romantiklerin tek ve gerçek yeniliğidir (Shahanan, 1992:90). 19.yy'ın ikinci yarısından 1945 sonrasına kadar yükselen ideolojileri, insanların genel olarak bir mana vermekte zorlandıkları weltanschauung'u kristalleştirecek netleştirecek bir felsefi çabalar bütünü olarak da okumak mümkündür (bu tartışma David K. Naugle'ın *Worldview: The History of a Concept* kitabından okunabilir. Ayrıca Türkçe'de yayımlanan dil bilimci Victor Klemperer'in kitabı *LTI, Weltanschauung* teriminin dönüşümünü anlatır).

sinin maksimum gerçeklik ve yaşamı içerdiğini söyleyin. Sinemanın ilk yıllarında sinema teorisyenlerinin çoğu sinemanın da bir sanat dalı olduğu tartışmasını sıklıkla yaparlardı. Gance'ın sinemayı meşru bir zemine oturturken verdiği örnekler kesik kesik görüntülerin birbiriyle bağlantılı şekilde sonsuz bir imaj akışı oluşturduğudur. Makinelerin çarkları ve bilincin çarkları birbirine geçmiştir, makinelerin bilinçle etkileşime girdiği ve sinemanın bu fenomenden büyük oranda etkilendiği Abel Gance'ın *The Wheel* (1923) filminde görülebilir.

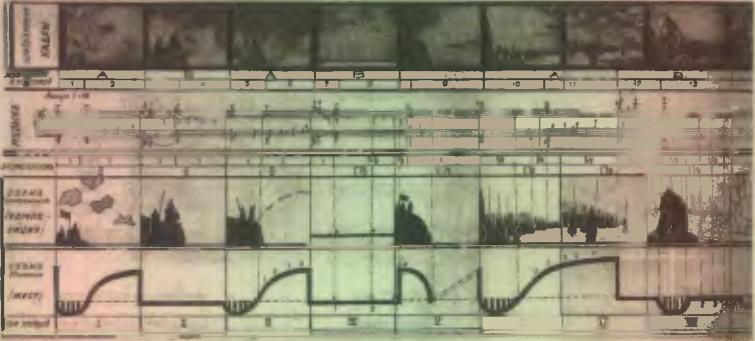
William Everdell'e göre ondördüncü yüzyıldan beri baskımıza gelen herşey için modern terimini kullanmaya başladık daha sonra bunu genişleterek ilk demiryolunu inşa eden veya Marx'ın bir kitabını yayımlayan her toplum için kullanmaya başladık (Everdell, 2012:18). Teknolojinin varlığı bilinci şekillendirdiği gibi insan korkularının da başlıca kaynağı olmuştur. Raylara bağlanan insanların üzerine hızla gelen tren sahneleri ise Nicholas Daly'e göre dönemin korkularının üzerine giderek bir insanın mekanik bir şeyi yenebileceğine dair senaryoları öngörmektir (Daly, 2004:7). Bu nedenle erken sinema'da trenle alakalı örnekleri görmek ve çoğaltmak mümkündür. Lumiere kardeşlerin filmi veya kameranın bir yolcu olarak konumlandırıldığı ve bir anlamda görsel yolculuk imkânı sağlayan *Georgetown Loop* (1903) gibi filmler günümüzde sinemaseverlere çok fazla heyecan vaat etmese de, dönemi için başka bir gerçeklik biçimi anlamına gelmektedir.

Tom Gunning moderniteyi; sürekli değişimin patlayıcı gücüyle, acımasız döngüsel bir muhalefetin sonucu olarak elde ettiği enerjiyi kullanılabilir hale getirmek için tasarlanmış sistematik bir organizasyonun, sürekli ileri harekete zorlayan ve yorulmak bilmeyen bir tasarımı olarak yorumlarken. Motor şemasının dinamiklerini kullanır³⁰(Leonard, 2009:221). Buradaki tanımda enerjinin büyüklüğü kadar

³⁰ Gunning, Tom. 'Modernity and Cinema: A Culture of Shocks and Flows.' *Cinema and Modernity*. Ed. Murray Pomerance. New Brunswick: Rutgers UP, 2006. 297-315.

kontrollü olması ve kontrol sistemlerine sahip olması da önemlidir. Eisenstein'in çekimin temeli ve kurgu arasındaki kurduğu ilişki, yapısal mekanizm ve fikirlerin patlayıcı etkisidir. Griffith'in anlatı sinemasındaki eş zamanlı gelişmelerden yararlanarak, kullanılan sinema dilinin ve içeriğinin sinema sanatı ile bağlantığı yine Gunning tarafından dile getirilmiştir. Dönemin ruhu kontrollü bir hareketin yaratılması, yönlendirilmesi ve manipüle edilen bir güç olarak kullanılması için düzenli aralıklarla patlatılan, buharlaşan kuvvetlerin dinamiği aynı zamanda bu patlamaların tutarlı bir harekete dönüştürüldüğü içten yanmalı motorların dinamiğidir³¹(Leonard, 2009:222). Gunning, sinemanın gelişiminde modernliğin, (bir 'cazibe sineması' olarak veya 'sözde anlatı sineması') Benjamin'in 'şok dizisinden' nasıl temsile doğru yol aldığını açıklamaya çalışırken yine içten yanmalı motorun dinamiğini metafor olarak kullanır. Zaman bir tür şoka çevrilir. Sürekli ileri doğru hareket çoğu zaman dur-kalktan ibaret pürüzlü bir ritm yaratır. Eisenstein'in teorisinin kalbinde ise yine çarpışma vardır. Bir görüntü diğeriyle çarpışır ve sonuçta meydana gelen patlama kurguyu oluşturur. İki görüntüden farklı üçüncü bir evredir. Motor sürekli dur-kalk gerektiren ve patlamaları tekrar eden makinedir.

Eisenstein'in görüntü ve müzik kurgusu.



³¹ (Gunning 309)

Dadaist manifestoda yer alan derin ve ağır bir ciddiyetle patlayan sayfalar sinemada sahnelere dönüşür, ilkelerin coşkusuyla ya da basım tekniğiyle, sonuç olarak ikisi de aynı üretim bandının ürünleridir. Şok terimi teknolojik ve sanatsal modernitenin kökenlerinin ve hesaplarının merkezi olmuştur. Baudelaire 1860'lardaki kentsel deneyimi 'Shell Shock' olarak tanımlar. Bu 19.yy tanısı demiryolu kazalarına karışan yolcuların travma sonrası belirtileri için de kullanılmaktadır. John Eric Erichsen'in *Demiryolu ve Diğer Yaralanmaların Sinir Sistemi Üzerinde Etkisi*³² isimli kitabı konu hakkında yapılmış ilk tıbbi çalışmadır. 1. Dünya savaşından gelen bir teirm olan Shell-shock travması yine motor metaforuna uygun bir psikolojik travmadır, kişinin kendini bir anda çok güvensiz ve ölmek üzere hissetmesi Shell-shock travmasıdır (Marcus, 2007:157).

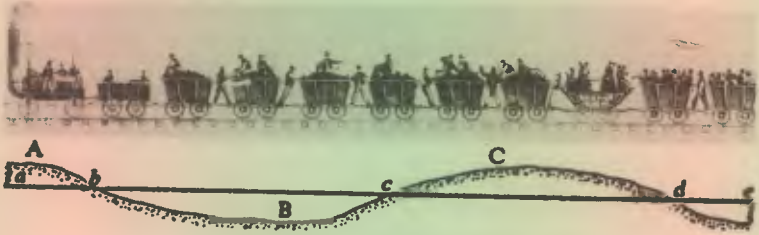
Wolfgang Schivelbusch demiryolu deneyiminin farklı yönlerini ortaya koyarken modern yaşamı yapay, mekanik olarak yaratılmış bir hareketin veya durumun sürekliliğini bozan şiddetli ve ani bir durum olarak tanımlar. Bu tanımın motor veya tren kazası için de kullanılabilir olması tanımların ve insan yaşamının teknolojiyle nasıl iç içe olduğunu göstermektedir. Tren kazası 19.yy'da modern teknolojinin gücüyle yoğunlaşan yeni bir şok deneyimi sağlar, yaygın teknolojik felaketin aksine günlük uğraşların arasına giren bir patlamadır. 19.yy tren enkazı hayal gücünü mahveden bir karabasandır. Hareket enerjisiyle ortaya çıkan bu infilak sadece büyük bir can kaybına ve korkunç travmalara neden olmakla kalmamış aynı zamanda tıp biliminin akıl ve beden algısını değiştiren etkiler bırakmıştır (Schivelbusch, 2014:20).

Trenyolu tıpkı kurgu mantığında olduğu gibi düz bir yüzey tasarımı ve düzenli seyreden bir harekete ihtiyaç duyar, kesmeler ve setler demiryolu inşaatının temel prosedürleridir. Vadi dağ gibi düzensizlikler tünel, viyadük gibi geçiş-

³² On Railway and Other Injuries of the Nervous System 1867.

lerle³³ aşılmıştır ve seyrettiği düzlük boyunca dümdüz gitme fikri doğrudan doğayı aşan ve ondan yabancılaştıran bir motivasyondur. Demiryolu geleneksel yolun, buharlı motor'da koşum hayvanının yerine geçer. Hayvansal gücün buhar lehine terk edilmesi duyusal olarak algılanabilir olan hayvan gücünün bağımlı olduğu uzama ve harekete dayanan hissiyatın kaybı olarak da yaşanır. Kurgu'nun modern mantığın ilkeleleriyle hayatına başlaması mekanizasyon çağının keskin doğrusallığı üzerine inşa edilmesiyle alakalıdır. Eski yollarda algılanabilen arazinin doğal dengesizlikleri zamanla unutulmaya başlanması kaçınılmazdır. Yolcu ancak manzara ile temasını yitirdiği tünelden geçerken rayların üzerinde olduğunu anlar³⁴. Günümüzdeki modern kurgular³⁵ ise bu yolculuğun tamamen başka bir deneyim olarak planlanması üzerinedir.

Trenyolları ilk olarak kömür madenlerinde kullanılmak için tasarlanmıştır. İkinci resimde ise trenyolu yapımı için zemin etüdü görülmekte.



Kaynak: (Schivelbusch, 2014)

Modernite insanların içine girdiği bu yeni deneyim biçimlerine uyumu gerekli kılmıştır. Eğlence parklarının ortaya çıkması bu uyum sağlama biçimlerinden bir tanesidir. Bu parklar tren yolculuklarını fantastik ve planlı şovlarla birleştirir, görsel algımanın fiziksel bir deneyim biçimi olacağı ve bu deneyimin tüketilen eğlence biçimine dönüşmesiyle yeni bir modern kent alanı ortaya çıkmıştır. Bu alanların birçoğu

³³ Kurgu'da geçiş trükleridir.

³⁴ Eisenstein şok efektini bu bağlamda gerçekçilik etkisini artırmak için kullanır.

³⁵ Klasik Hollywood Anlatı Sineması, Disneyland veya bir uçak yolculuğu hepsi kurgu yoluyla pazarlanır.

sinema salonlarıyla öne çıkmış ve pek çok hareketli resmin gösterilmesine imkân sağlamıştır. Kırsal alandaki nüfus için film izlemek büyükşehir koşullarını tecrübe edip tanımak anlamına da gelir. Sinema eğlence parklarına göre pasif bir deneyimdir fakat tren yolculuğu ile sinematik deneyimi birleştiren modeller sanal yolculuk için mekanik hareketten faydalanır. Gerçek olarak betimlenen deneyimin 'Indiana Jones' filmi gibi bir tema olması (Disneyland' da olduğu gibi) durumunda gerçeği simüle etmek hiç bitmek bilmeyen bir ürün çeşitliliğine ve bu deneyimlerin tükenmeden satılmasına imkân tanır.

Lukas'a göre temalı alanın normal alandan ayrılması demek bu alanın genel bağlamını yönlendiren kapsayıcı bir anlatıya, sembolik bir yapıya ve hikâyeye işaret eder. Bu bakımdan kumarhaneler, mağazalar ve müzelerle aynı düzlemi kullanır. İnsan varoluşundaki her alanın bir kapsayıcı amaç içinde olması aynı zamanda insani kodların belirli bir kültüre aktarılmasını içerir. Alanların kullanımı işleviyle belirlenir. Benzin istasyonu, fast-food restoranı hatta evdeki banyo belirli bir tematik oneme sahiptir. Örnek olarak banyo bu alana girecek materyalleri veya ipuçlarını anlamak için makul bir kültürel bilgiyi gerektirir, bu bilgi doğrultusunda amacını ifade eder. Alan aynı zamanda işlevsellik düzeyinin ötesinde sembolik ve semiyotik araçlarla ortak bir amaç da ifade edebilir. Evin sahibi banyonun sahip olduğu işlevsel öğelere bir dizi fotoğraf eklerse (örneğin tatil anılarıyla ilgili şeyler) banyo işlevsel gerçeğinin ötesinde bir anlatıya sahip olur. Kişisel anlam yoluyla boşlukta yeni bir bağlam kurulmuş olur (Lukas, 2016:3). Sinema sayesinde mekanik anlamlar üretilebilir ve bu anlamlar sayesinde başka bir gerçekliğe ulaştırabilir. Bu anlamların üretimi çoğaldıkça bir öncekine bağımlı kolektif bir hafıza oluşturulabilir.

İnsan doğayı kendi bedeninde sezgisel olarak bilinen birlik bağlamında bütünleştirmeye çalışır. İnsan anatomisi ile yeryüzünün fizyognomisi arasındaki benzerliğin algısı

yaygındır. Batı Afrika'nın doğu tarafı kayayı kemik olarak, mide ve iç kısımları olarak toprağı, kırmızı kili kan ve ayak parmakları olarak nehrin beyaz çakıllarını görürler (Tuan, 2001:89). Ortaçağ insan vücudunu bir kozmos olarak kabul eder. Dünya insan vücudunun büyüklüğüdür, bununla birlikte mikrokozmetik teori sadece dünyayı değil, yıldızları ve insan vücuduna ait gezegenleri de ilgilendirir. İnsan astral kozmosta önemli ve merkezi bir terimdir. Kendi içinde tüm astral sistemin damıtılmasını içerir. Kapsayıcı ve tema dâhilinde oluşan mekânı düşündüğümüzde modern mekân (kamusal alan dâhil olmak üzere) tüketimci bir temanın içeriklerini ve doğal olarak içerenlerini kabullendiğimiz mekândır. Örnek olarak tematik bir restoran bir lokanta işlevi görmektedir. Yemek yemek ve yiyecek sağlamak için bir sunucudur ve bir örüntüye sahip olmak anlamındadır. Tema anlatıya inşa edilen katmandır, mekânın işleyişinin ötesinde bir anlatıya sahiptir. Temayı deneyimleyen ziyaretçiler kişisel bir düzlemde büyümlü nitelikleri yeniden harekete geçirmek için temaları kullanırlar (Lukas, 2016:4). Özetle temalar potansiyel olarak sıradan bir ortamı yeniden canlandırabilir.

Disney'in parklarında görünüm her şeydir. İyi planlanmış yollarda misafirler fotoğraf çekmeye teşvik edilir. Bu bakış açıları çalışanlar tarafından dikkatle kontrol edilir. Dekoratif çiçeklerin ve çalıların planlanan yanılısamanın dışına çıkmamasına özen gösterilir. Amaç büyümlü atmosferin korunmasıdır. Çünkü bu büyümlü atmosfer Disney'in sattığı her şeyin kaynağıdır. Bir tatil yeri, televizyon, radyo programları tedarikçisi, perakende satış markası ve diğer teliflerin yanı sıra film stüdyosudur. Disney bütün bu kârlılığı perdeleri kaldırarak ve işleyişteki mekanizmayı görmemize izin vererek yapar. Disney'in turlarının birçoğu ayrıca satışı yapılan, sahne arkası deneyimi görme opsiyonludur. Bu turlarda parkın hayvan sakinlerinin nasıl çalıştırıldığı ve onların bakımının nasıl yapıldığı gösterilir (Telotte, 2010:2). Disney'in bu tekno-

lojik gelişim içinde hayvanlardan gelen kültürel parmak izini muhafaza etmesi sayesinde televizyon, internet, kitap, müzik yayıncılığı tiyatro ve bunlarla birleşik sinema endüstrisi de Paul Virilio'nun deyiimiyle bir vizyon makinesi inşa etmiştir. Dünyayı nasıl gördüğümüzü şekillendiren, izleyiciyi dünyayı belirlenmiş hatlar vasıtasıyla görmesini zorunlu kılan özellikle çekim olarak, yakın çekimler, yan yana görüntüler ve birbirini takip eden analizler. Bu hatlar sayesinde Virilio'nun işaret ettiği şekilde kültürel çevreye yayılan totaliter bir güç ve görme hikâyesinin abartılı olarak insanlara yansımaları, görme yollarının standartlaşmasına bağlıdır.

David Rodowick fotografik görüntülemeyi tepeler ve vadiler üzerine düşen bir ışık şekli olarak tanımlayan Andre Bazin'e atıf yapar (Bozak, 2011:19) Selüloit karanlık, ışıkla doğrudan iletişime geçerek manzarayı ve görüntüleri görünür hale getirir. Işığın fosilleşmesi haline gelen gerçek görüntüler yerini dijitalleşmede sayı ile temsil edilen sinyallere bırakmıştır ve bir dönüşüme girmiştir Bu kopya da analogtan farkı olmayan tam bir kopyadır, üretime dökülen nesnede bozulma olmamasına rağmen üretilen görüntüde oluşan mahiyet farkı mesafe ve deneyimle ilgilidir. Işığı görüntüye dönüştürmek gizli ve ağır bir altyapıya bağımlıdır. İnsan gözü bu altyapı yerine oluşturulan görüntüye odaklanır ve görüntüleri tüketen son makine olarak sisteme bağlanmıştır. Görsel endüstriyi mümkün kılan elektrik akımı modelleri hareketli görüntünün pazarlanabilir olmasını mümkün kılar. Postman'ın aktardığına göre 1830'larda başlayan ilkel bir demiryolu sistemi kıtadaki insanları ve malları harekete geçirmeye başlamıştır. Buna rağmen bilginin taşınması insan hızına bağımlıdır. Onu bu bağımlılıktan kurtaran şey ise elektrikle başlayan bilgi ağı olmuştur. Böylelikle birbiriyle bağlantılı bir Amerika söylemi geliştirilebilmiştir (Postman, 2005:64).

Jaws, Steven Spielberg. (1975) – Köpekbalığı Mekaniği



Peki, trenlerle başlayan bu ağ sistemi içinde hayvanın niteliği ve bunun sinema ile ilişkisi nedir? Muybridge ile birlikte hayvanların hareketlerinin bir canlılık kaynağı olarak gösterilmesi sadece yeni bir endüstriyel pazarın farklı bir temsil tarzı olarak belirmesine değil, bir yerden başka bir yere aktarılan bilginin, bir vücuttan başka bir yere aktarılıp oradan tekrar öğrenilmesine olanak sağlayan formun da önünü açmış olur. Anatomik değişimler ve her hareket artık kaydedilip kas rahatsızlıkları veya düzensiz hareketler saptanabilir olmuştur (Lippit, 2000:185). Söz konusu teknolojilerin birleşmeye başlamasıyla gerçek dünya artık bir mimesis sorunu olmaktan çıkar. Algısal sentez ve ayrışma arasında, parçalanma deneyimini engellemek veya görsel dikkatin muğlaklığı söz konusudur. Sanat akımlarında görülen etkiler de bu yöndedir. Douglas Brode, Walt'dan Woodstock'a Disney Karşı Kültürü Nasıl Yarattı? isimli kitabında deneyimi ve kişisel tecrübeleri ön plana çıkaran ve eskinin bilgeliği yerine yeni moda akıl hocalarını dinleyen bir hippie kültürünün Disney'in bireyci ve mobil kahramanları ile nasıl oluşturulduğu anlatılır. Disney bütün bu kültür oluşturmadaki başarısını bozulan algıların üzerine anlamlar inşa edebilmesine borçludur. Bir disney filminde toprak annesi çocukları çürümeden, anne balarının geleneksel varoluşundan abartılmış renkli bir doğa

dünyasının içine çeker. Disney'in animasyonları LSD deneyiminden etkilenmiş gibi durur ve bu pastoral ortamın sonsuza kadar sürüp gitmesi arzulanır (Brode, 2014:26). Hayvanlar sizinle konuşur. 1951 yapımı *Alis Harikalar Diyarında* filminden etkilenen 'I'm the Walrus' Beatles'ın ünlü şarkısının ismidir. Sözleri üst düzeyde uyuşturucudan ilham alan bu görüntüler Disney kültürü için de sıradandır. Sanal oluşturulan bu deneyim dünyası yitip giden bir doğa deneyimiyle insan arasındaki boşluğu doldurmaktadır. Tıpkı gezginlik deneyiminde önceliğin Avrupalı beyaz erkekte olması gibi Disney deneyimi de ekonomik gelirin orta sınıf oluşturabilecek düzeyde olmasıyla gerçekliğe ulaşmıştır. Bu ekonomik atılım 2. Dünya savaşıdan sonra Amerika'nın ekonomik fayda sağlamaya başladığı yıllarda gerçekleşmiştir. Bu dönemde kapanan eski eğlence parkları açılmış veya yenisi inşa edilmiştir. Orta sınıfın artan gelirleriyle birlikte 50'ler ve 60'larda orta sınıfın daha uzun boş zaman süresine sahip olması Disneyland'ın doğmasını sağlamıştır.

Disneyland'in başarısında kitle iletişim araçlarının yoğun katılımı etkili olduğu gibi, bugün multimedya görsel-işitsel ürünlerin üretimi ve tüketimi bu kombinasyona çok şey borçludur. Film ve televizyonun artık bu tema parkının içine girmesiyle ABD'nin savaş sonrası dönemde tematik kanal konseptini entegre hale getirmiştir (Brode, 2014:27). George Ritzer'in bahsettiği Disney dünyasına yapılan son ek 1998'de açılan Hayvan Krallığı'dır. Beş yüz dönümlük bir araziyi kaplar, geniş bir ormana benzeyen vaha ve yağmur ormanları temalı cafe restoranlar zincirinin şubesi vardır. İçinde bulunan hayat ağacı yüzlerce oyulmuş hayvana multimedya tiyatrosunu andıran bir şekilde ev sahipliği yapar. Dinoland ise yaşamı milyonlarca yıl önce var olduğu haliyle gösterir (Ritzer, 2000:21).

Mart 2018'de Colorado Dinozor parkında elektrik aksamı nedeniyle yanan T-rex'in animatronik iskeleti.



Vizyonun hızlanmayla birlikte bozulduğu zamanlardan bu yana yitip giden deneyimlere ve bu deneyimin yaşandığı mekânlara yeni anlamlar ikame edilmiştir. Günümüz modern hayvanı artık akışkan bir hammadde, imajlarının içindeyse bir düzenele hareket ettirilen anima-robot haline gelmiştir. Avlanılan doğanın ve şartlar eşitliğinin bozulması sebebiyle artık bazı deneyimleri hayal etmekle yetiniriz (veya bu deneyimler tema parkları içindedir), filmler bu türden bir deneyimi yerine getirebileceği gibi sadece zihin yoluyla başka bir oluş başlatabilir.

Nicephore Niepce fotoğraflarını 'bakış açıları' olarak isimlendirerek Dilbilimci Emile Littre'nin titiz tanımına mümkün olduğunca yaklaşmaktadır. 'Bakış açısı gözün yönlendirildiği ve üzerinde belirli bir mesafe içinde bulunan nesnelerin

bir koleksiyonudur'. İlk ışıkla yazımların renksiz ve parlak yüzeyin iletiminin bütün ayrıntıları göstermediğini ve heliografik levhada beliren görüntünün gündüz, gece, iyi/kötü hava, mevsim görüntüsünü gösterecek kadar etkili olmadığı göz önüne alırsak nesnelere engelleyen şeyin parlaklığın kontrol altına alınmaması olduğunu fark ederiz. Niepce'nin Daguerreotype'ın mucidi Louis Daguerre'ye yazma konusunun sebebi de bu olmuştur (Virilio, 1994:19).

Keşfin temel ilkesi, oluşturma ve ayrıştırma sürecinde kimyasalların ışıkla birleşerek yoğunlaşması ve nesnelere göre ona şekil vermesi ve sonunda katılaştırmaktır. Eylemin uzunluğuna göre daha az ya da daha fazla çözünmez hale getirir. Kısaca bu keşfin temelidir.

Geriye dönüp bakıldığında hayatının son anına kadar renkli fotoğrafın hayalini kurmuş olan bu adam, Heliografik mekanığın görüntüleme güçleri ve üretilen görüntülerin okunabilirliği ve ticarileşmesine takıntılı birçok ticari girişimci den birisi gibi görünüyor. Sanatsal, endüstriyel, politik, askeri, teknolojik ve bilimsel araştırmalardan günlük yaşamın bütün temsillerindeki bütün kullanımlar Niepce'nin ışığa karşı duyarlılık ve dünyayı akışkan hale getiren kimyasından temel alınmıştır. 19.yy fizikçileri Niepce'nin metaforlarını kullanarak elektrik ve elektromanyetizma konusundaki çalışmaları teşvik ettiler. 1858 yılında ilk havadan fotoğrafı ve gece fotoğrafı çekmeyi sağlayacak kadar elektrik ışığını mükemmelleştirmeyi başarmış olan Nadar, ayrıca ışığın bir aşındırma ile üretme potansiyelini, güneş ışığının doğal olarak aşındırmasını örnek göstererek belirtmiştir. (Virilio, 1994:20)

Işığın doğaüstü eylemi, fotografik maruziyetin yani zaman-dondurmanın kritik problemi, meteorolojik gündemden bağımsız bir zamansal ölçüye borçludur. Işık ve zamanın ayırım üretmesi, İncil'deki görünen tüm dünya gerçeklerinin yaratılmasını hatırlatır. İlk gün Tanrı aydınlığı ve karanlığı

yarattı. Dördüncü güne kadar mevsimleri, yaşamın faaliyetlerini ve gezegenlere referans noktası olacak işaret ve ölçüleri ortaya çıkaracak olan aydınlatma ekipmanı olan Güneş'i yaratmamıştır. Fotoğrafın Kısa tarihçesinde Walter Benjamin enstantanenin uzantısı olarak sinemada aynı prensibi bulur. Sinema mimarlığın her zaman yaptığı gibi eşzamanlı olarak toplu bir deneyim sunar. Sinema oditoryumu aniden yapay karanlığa gömüldüğünde konfigürasyonu içindeki bedenler çözünür. Niepce'nin obscurasından diyafram levhasının açılmasındaki orijinal ritmi tekrarlaması sadece bir iğne dokunuşundan sızan ışıktan ibaret tüm takımyıldızı ihtişamı gibi perde perde gözümüze çarpar. Sinema seyircisi tarafından kolektif ve eşzamanlı olarak alımlanan mesele ışık hızıdır. Sinemada bu nedenle kamusal imgelerden ziyade kamu aydınlatmasından söz etmek daha uygun olur ve bunu daha önce sunmuş olan tek sanat dalı mimarlıktır (Virilio, 1994:21).

Walter Benjamin'e göre mimarlık hiçbir zaman gereksizleşmemiştir mimarlığın tarihi diğer sanatların hepsinin tarihinden daha eskidir ve onun canlı bir güç olma iddiası, kitlelerin sanatla kurduğu ilişkiyi kavramaya her yönelik her girişimde karşılığını bulacaktır. Binalar kullanım ve algılama olarak iki yönlü olarak alımlanır. Dokunarak ve görerek, bir turist ünlü bir binanın önünde dikkat kesilerek ve yoğun düşüncelere dalarak karşılığını bulamaz. Dokunsal alımlama dikkatten ziyade, alışkanlık edinerek sağlanır. Mimaride görsel alımlamayı alışkanlık belirler, görsel alımlama dikkati yoğunlaştırmakla değil nesneyi rastgele fark etme sonucu gerçekleşir. İnsanın alımlama mekanizması alışkanlık yoluyla kademeli bir ustalaşmadır. Sinemada ise alımlama tarzı yetersiz ve eksiktir, insanlar eleştirmen rolüne girerek filmlerdeki durumları araştırırlar, alışkanlık boyutu arka plana itilir. Başka bir şeyi düşünen müfettiş gibidir (Benjamin, 2012:90-91). Benjamin'in sinema seyircisi için kullandığı bu müfettiş tabiri modern insanın algı mekanizmalarındaki hızlı değişiklik göz önüne alındığında kendisi için de geçerlidir.

Doppelganger terimi iki farklı yerde aynı anda kendini gösterebileceği düşünülen biçim ve anlamdan ziyade eşzamanlı olarak iki farklı şekilde görülen ve mevcut olan bir kişiden söz eden topolojik bir tanımlamadır. Bu tanımlamayı fabl masallarıyla bilinen Grimm kardeşlerin yapması ise ilginçtir. Mimari çizimler, plan, kesit ve yükseklik gibi ortografik projeler, konularına göre içlerine gömülü içsellığe sahiptir, plan bir iç oluşturan yüzeyleri bir araya getirmektir. Gözler çizimin yüzeyinde gezinirken, temsil ettiği iç mekânı çağırıştır, mekânın iki boyutlu hali yaşadığımız yeri anlatır, fakat bütün mekân artık bir ölçek sorunu haline gelmiştir. Ölçek sorunları nedeniyle mimarlar ve mimarlık öğrencileri zamanlarının çoğunu düşüncelerinin nesnesi üzerinde harcamamaktadır. Sanatçıların aksine müdahale eden bir araç aracılığıyla emek verirken, hiçbir zaman teklif ettikleri şeyin nihai biçimine ulaşamazlar (Perren ve Mlecek, 2015:2).

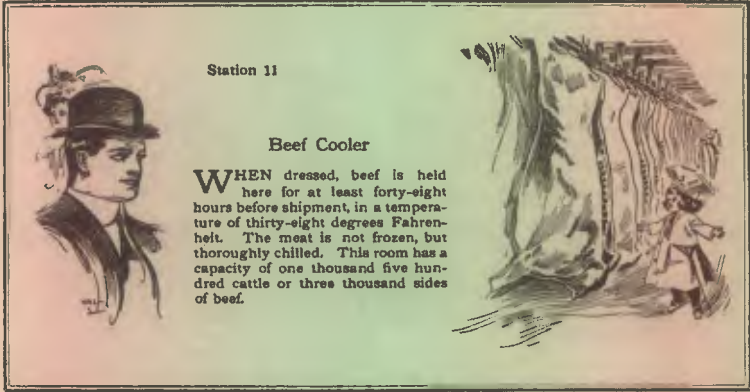
Var olan bir mekânın belgelenmesinde planı belki anımsatıcı olarak kullanabiliriz. Boşluktan geçen bağlantıları gözden geçirebiliriz, dolayısıyla planın uzamı üzerinde gezdiğimiz bir yüzey olarak görülebilir ve böylece mekân algısı temsillerinden üretilmiş olur. Hatalı olmasına rağmen içsellığı kabul edilir (Perren ve Mlecek, 2015:70). Bu konu bir sonraki bölümde anlatılacak olan mezbahalar ve sinema arasındaki içsellik bağına anlamamıza yardımcı olacak temel noktalardan bir tanesidir. Ayrıca günümüzde hayvanın algılanmasında John Berger'in sözünü ettiği yanlış bakışın kırılma noktasıdır.

Mezbahalar ve Sinema

Nicole Shukin, *Animal Capitalism* isimli kitabının *Automobility* isimli ikinci bölümünde, Mezbahalar ile bağlantılı olarak arabalar ve sinemanın eş zamanlı olarak nasıl ortaya çıktığını açıklar. Shukin'in analizine göre Chicago Kesimevleri, zincirler, kancalar ve sürekli sonu gelmeyen bir

işgücüyle devinen bir makinedir. Bu makine o günün insanların fazlasıyla etkilemiş, ziyaretçi sayıları, müzelerin ve diğer etkinliklerin ziyaretçi sayılarını aşmıştır. Bu nedenle kesimevi tur rehberi bastırılmış ve bunu ziyaretçilerin hatırlamak isteyeceği bir anı olarak, ziyaret sonunda satışa çıkarmıştır. Bu tur rehberi, kesimevini ziyaret eden bir aile illüstrasyon temsili ile kesim-evinin özelliklerini sırasıyla anlatır. Bu anlatımlarda küçük kıza, yetki verir ve küçük kız bu temsillerde askıdaki etler arasında oyun oynar. Küçük kız dolaşırken aynı zamanda insan ve hayvan arasındaki bariyerler arasında gezinti yapar. İnsan olmak bu mekânda yalıtılmışlık ve güven duygusu verir.

Swift Şirketi, Ziyaretçinin Gezi El Rehberi -11. Beef Cooler³⁶



Mezbaha gezileri birbiri ardına öngörülen senaryoların görüleceği yerler olarak tasarlanmıştır. Ziyaretçilerin gözleri tıpkı takipteki bir kamera gibi gidilecek yerleri gözler (Shukin, 2009:100). Burada yeğinleşen hayvan parçalara ayrılır, burada görüş, koku ve sesler, doğrudan ziyaretçilerin duyularına seslenir. Böylelikle makine oluş, hayvanı başkalaştırarak algılanamaz – oluşa doğru sürükler. Bu yalıtılmışlık haliyle mezbahalar sinemanın bir hareketli prototipi konumundadır. Hayvanın belirsiz durumu, insanda huzursuzluk yaratır

³⁶ (Shukin, 2009:98)

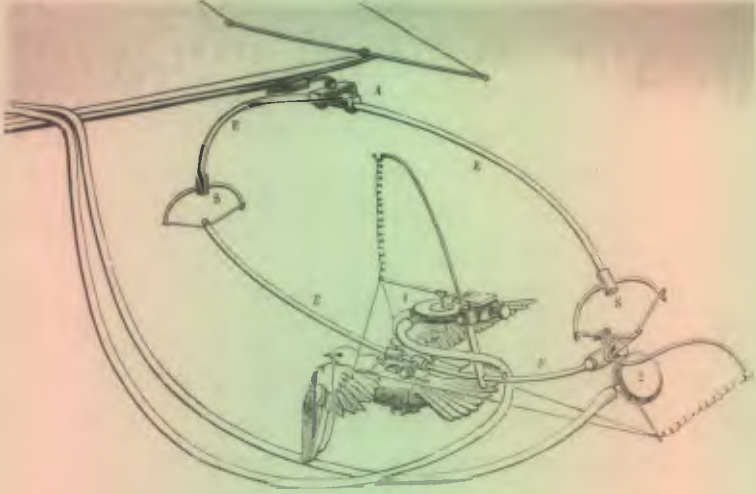
bunu ortadan kaldıracak bariyerler (tıpkı vahşi hayvanların evcil bahçelerde dolaştığı imparatorluk çağında olduğu gibi), zihinde yeni bir kategori açılması ile çözüme kavuşturulmuştur. Sanayi devriminin başında açılan uluslararası fuarlar farklı kültürden, farklı insanları insan-altı bir sınıflandırma ile seyircilere tanıtır. Bu fuarlarda seyirci ve başka özne ortak mekânı paylaşır, fakat gözetlenen ve gözetleyen ayrımları çok net olarak belirgindir³⁷.

Sanayi devriminin başında açılan uluslararası fuarlar farklı kültürden farklı insanları, insan altı bir sınıflandırmayla seyirci gösterimine açar. Bu fuarlarda seyirci ve öteki özne ortak mekânı paylaşır fakat gözetlenen ve gözetleyen ayrımları çok net olarak belirgindir. Bu sınırlar insan ve insan- altı unsuru belirleyen başlıca unsurdur. İnsana yakın olan mekânların farklılaşmasını Lewis Mumford, Tarih Boyunca Kent kitabında anlatır. Şehir bedenleşmiş deneyimle var olur şehir ve beden birbirini tamamlar, insan şehirde yaşarken şehir insanda yaşar. Merleau Ponty'e göre insan bedeni deneyimsel dünyanın merkezidir. Yaşarken dünyayı seçeriz ve dünyamız da bizi seçer. Görünürlüğü canlı tutacak hayatı içine çekip orada tutar ve kendi sistemini oluşturur (O'Loughlin, 2006:46). Bir 'an'da algıladığımız etkileşimli bir duyu dünyasıdır. Dünya ve benlik sürekli olarak birbirini bilgilendirir ve yeniden tanımlar. Vücudun algısı dünyanın imgesi tek bir sürekli varoluşsal deneyime dönüşür, ıkamet alanından ayrı bir beden yoktur. Bloom ve Moore'a³⁸ göre bugün konutlarımızda eksik olan şey beden, hayal gücü ve çevre arasındaki potansiyel işlemlerdir. Göz, beden ve diğer duyularla işbirliği yapar. Kişinin gerçeklik duygusu bu sürekli etkileşim ile güçlenir ve ifade edilir. Yılın döngüsünü, güneşin gidişatını ve günün saatlerinin geçmesini somutlaştırır (Pallasmaa, 2012:43-45).

³⁷ Peter Sahlins'in 1668: *The Year of the Animal in France* kitabı bu konuyu ayrıntılı olarak ele almaktadır.

³⁸ Kent C. Bloomer and Charles Willard Moore. *Body, Memory, and Architecture* Yale University Press, 1977 – Alıntı: Pallasmaa, 2012.

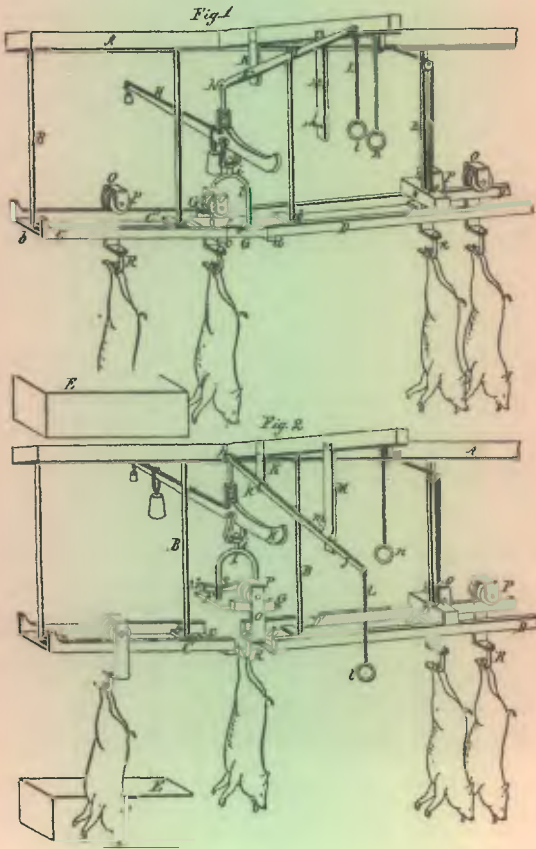
Animal mechanism, by Etienne-Jules Marey, Paris, 1873.



Mumford'un belirlediği şekilde şehir dönemin kültürel mantığı ile birlikte hareket eder, Versay Sarayı'nın süslemelerinin altında geniş modern bir fabrika ünitesinin iskeletinin bulunması gibi, mezbaha mantığının arkasında zamanın ve mekânın parçalara ayrılması ve fordist iş bölünlenmesi vardır. Araba parçalarının birleştirilmesi işlemi ile hayvanın parçalara ayrılması işleminin görsel arayüzü arasında mimetik bir ilişki vardır. Makineler fordist üretim süreçlerinin ürünüdür ve esnek kullanıma uygundur (Maclachlan, 2005:30). Bentham'ın hapisane reformu önerisinde mahkûmların gidecekleri noktanın insan ve mahkûm ilişkisini belirliyor olması fiziksel cezalandırmanın yerini alır. Foucault'ya göre bu görünürlük toplamı bütün disiplinler güçleri kapsar ve uygulanmasını gerektirir. Hapishaneleri akıl hastaneleri, askeri kışlalar, okullar ve fabrikalar herşeyin bir apaçıklık içinde inşa edildiği ve hiçbir şeyin gizlenmediği bir iktidar mekanizmasıdır. Panopticon'da her insan, yerine bağlı olarak diğerlerinin tamamı ya da bir kısmı tarafından izlenir. Mutlak bir nokta olmadığı için toplam ve dolaşımda güvensizlik aygıtı vardır. Bu aygıt nesnelerin ve öznelere bir görünürlük ideali-

ne uyacak şekilde yok etme ve yeniden yaratma dürtüsüyle hareket eder. Modern güç yapılarının merkezi bir özelliğidir. İyileştirme ve geliştirme üzerine meşrulaştırıcı bir retorikle birlikte hareket eder. Sayma ve kesme işlemine uygun olarak ağaçlar düz ekilir. Görme ve güç arasındaki ilişki, güç mesafelerinin daraltılması ve gizli olanların açığa çıkarılmasıyla kurulur. Bu mekanizma tecrit ve sonrasında gözetim mantığında hareket eder (Pachirat, 2013:12-13).

Otomatik domuz tartı aparatı³⁹



³⁹ 1860'ların sonlarında icat edilen bu cihaz, montaj hattının mantığı ile demiryollarının birleştirilmesi adına önemli bir uygulama olduğunu göstermektedir (Giedion, 1970:97).

Sanayi devrinin yükseldiği (1837 – 1901) olarak adlandırılan dönemde inşaların görme fonksiyonlarını geliştiren optik oyuncaklara merakı Etienne – Jules Marey’in kronofotoğrafları ve Eadweard Muybridge’in hareket analizleriyle tamamlanır. Ardışık karşılaştırmalar gerçekleştiriliyor olsa da bütün bir izleme deneyimi veya sinema estetiğinden yoksun hareketin parçalara bölünmesi gerçekleşmiştir. Bu optik oyuncaklar üretiminin mekanikleşmesi fordizmin oluşmasına imkân sağlayan; teknolojik yenilikler, elektrik gibi bilimsel icatların yaygınlaşması üretilen görüntünün kitleler tarafından izlenmesine zemin hazırlamıştır. Elektrik kullanımı ve aydınlatma gecenin gündüze, gündüzün geceye dönüşmesine izin verir. Sinema salonunun günün her saati film izlemeye uygun olacak şekilde inziva edilmesi bütün bu gelişmelere bağımlıdır. Bütün mekânın ve görüntü tekniklerinin değişimi aynı zamanda görme şeklinde bir değişikliğe işaret eder. Bu tür optik aygıtlar bizim nasıl görmemiz gerektiğine bizi hazırlar.

Florenski’ye göre ortaçağ insanı ayakları tamamen yere basan realist bir insandı. Her şeyden önce var olmanın fiilen orada olmanın, kendi gerçekliğinin farkındadır. Modern insanla arasındaki uçurum ise ihtiyaçlarını gidermek için hesap yapan ve bütün araçları bu ihtiyaçların tatmin edilmesi için kullanmadan isteklerinin gerçekleşmesi için o ‘an’ ı kullanmasındadır. İstemenin (veya ihtiyaçların) zamana bölünmesi ve yaşaam tarzı haline gelmesi modern insan için tatmin edilemeyecek bir zaman diliminin var olabilmesiyle ve bu zaman dilimleri arasından seçim yaparak hayatını devam ettirmesinde yatar. Ortaçağ insanının sahip olduğu gerçeklik merkezini kaybetmiştir, kendisine ait bir biçim kazanarak yoğunlaştığı bir yer kalmamıştır (Florenski, 2013:70). Florenski’nin bahsettiği gibi perspektifi kullanmak istemeyen bir çağdan sonra görüntüleme tekniklerinin kullanılmasına olan bu istek tam olarak çağın biçimlendirdiği insan sayesinde maddi ve manevi olarak mümkün hale gelir. Aynı şekilde perspektifin kullanılmadığı temsil tarzının anlam ve öneminin unutulması, kaybolması gibi kayıt altına alınmasının tercih edilmediği bir

zaman dilimi artık unutulmaya ve kayıp olarak değerlendirilme-ye başlamıştır (Florenski, 2013:75).

Endüstriyel üretimde hayvan varlığının kaybolması ir-rasyonel sihir veya Melies'in filmindeki gibi optik bir oyun-dan ziyade rasyonel hesaplarda, planlarda, bölünlenmelerde ve paketlemede görülür. Mezbahalar bütün yeme kültürünü ontolojik olarak rahatsız edebilecek düzeyde olmasına rağmen üretimin akıldışı mantığı aralarındaki ilişkiyi tesis eder. İnsanın istekleri artık hammadde haline geldiğinde bunları işleyecek olan makineye dönüşmüş demektir. Göz bütün gö-rüntüleri yutan bir makinedir.

Hız ve Sinema

Makinenin ürettiği koşulları doğru bir şekilde anlamak ve tanımlamak için dönemin mekanik kavrayışını (sinema-nın bulunduğu yıllar göz önüne alınarak) değerlendirmek gerekir. Ancak böyle bir değerlendirme başka bir çalışmanın konusu olacak kadar geniştir. Bu nedenle bu başlık altında, konu ile ilgili olarak sinemanın hızın imkânları ile birlikte bir hipnoz sürecine dönüşmesi ve klasik anlatıya evrilmesindeki rolü üzerinde durulacaktır.

Filmdeki en önemli şeylerden birisi saniyede 24 kare veya 16 kare görülebilen projektörün hangi hızda çalıştığını belirten ritim hızıdır. Ritim projektör tarafından belirlenen ve bütün düzenlemeleri bu ritme zorunlu kılan oynatma hızıdır ve kurguda bir araya getirilen tek tek kareleri üretim sürecine sokar. Buradan hareketle her optik makinenin belirli bir algı modeli ürettiğini söyleyebiliriz. Film yapmak günümüzde dijital imkânlar arasında sıkışmış ve filmin önemli unsurlarını belirli tarzlar haricinde yapım dışına konuşlandırmıştır. Sinemayla uğraşan kişilerin hepsi kendi alanında 'profesyo-nellik ve uzmanlaşma' ile kesin olarak belirlenmiş parçalar üzerine uğraş verirler. Ancak bütün biçimler düzenli ve dü-zensiz fotografik görüntülerin rasgele çağrıştırdığı imajlara ve kişilerin tekil algılama biçimlerine yol açar. Videoya alınan

imaj veya dünya bilgisi belirli oranda gerçeğinden tortu taşır. Bütünü düşünülduğünde kesitlere ayırmak bilgi kaybına ve dönüşüme yol açar en nihayetinde aynı şey olarak tanımlanmaz (Tortajada ve Albera, 2015:275-276).

20. yy. başında doğan sinema, tüm olası tezahürlerinde hareket algısını vurgularken, daha sonra Griffith'in filmleriyle birlikte gelişen anlatı formunun kurulmasıyla, hareketin sunumu giderek daha fazla yüceltilir. Hareketin içsel duyumu, kamera hareketlerinin yakınlaşması ve anlatı yaratma işine uygun hale getirilmesi bu işi otomatlaştırmış ve anlatı işlevlerinde olduğu kadar aktörlerin vücut hareketlerinin daha sıkı kontrolüne yol açmaktadır. 1910'lar ve 20'li yılların sonlarına ait kuramsal yazılarda, hareketin merkezi hala güçlü bir argümandır, ancak ilerleyen yıllarda sinema sanatının karakteriyle ilişkili hale gelir (Fuzi, 2012). Sinema filmi izlerken anlatı kavrayışımız ışık ve gölgenin parçalar halinde birçok ögenin tutarlı bir devam oluşturması ve bunun sonucunda bir yanılısama oluşturmasına bağlıdır. Film stüdyolarının büyük bir motor veya fabrika haline gelmesi 1920'lerde film şirketlerinin birleşme kararıyla hızlanmıştır. Fabrika temelli stüdyo işbölümü içinde fordist örgütlenme ve meta üretim temelli anlayış söz konusudur. Ortaya çıkan ürün ise izleyicilere ulaştığı zaman onların okuma, yanıt verme, yorumlama ve kodları çözmeye istekli olmasına bağımlı bir şekilde tüketime sunulabilir. Üretim süreci için gerekli olan bu önkoşul maliyetleri fazla ve para akışına bağımlı bir iş olduğundan risk alınması zor bir üretim süreci gerektirmektedir. Tüketici ise herşeyin bilincinde olmak (veya tam tersi bir şekilde hiçbir şeyin bilincinde olmayarak özdeşleşme hipnozu içine girmek) görünür olanın temsili eşliğinde görünmez bir ideolojiyi benimseyerek ruhsal olarak belirli bir süre sorumlulukları askıya alarak rahatlamak ister. Bu anlamda izleyiciler dünyayla ilişkilerimizde kendine yararlı olabilecek (dünyayla ilişkimizi kesmesi yine modern dünya için bir fayda olarak görülebilir) bilgileri edineceği bir anlatı akışına izin vereceği bir bilete sahip olması gerekir. Biçim, bakış, montaj, bütün içerik

farklı duyguların bir kolajına ve bu kolajın sunduğu yolculuk imkânlarının çeşitliliğine dönüşecektir (Kolker, 2010: 65-67). Trenler ve sinema bölümünde anlatılan Disney deneyiminin ve tren yolları inşa biçiminin hareket algısıyla birlikte, piyasa koşullarını belirleyen zihni nasıl inşa ettiği bu fenomen takip edildiğinde görülebilir.

Huxley hızın icat edilmiş modern bir haz olduğunu söyler. İnsanların çağlar boyunca at sırtındayken ulaşamadığı hızın çok ötesinde eşsiz ve yeni bir deneyim sunar. Bu haz ise hız artışına bağlı olarak yoğunlaşır. Huxley bu eşsiz deneyimi tanımlarken alkol ve uyuşturucudan daha verimli ve daha az zararlı olduğunu söylerken⁴⁰ bu deneyimin aynı zamanda kitle ölüm şekline dönüşeceğini öngöremezdi. Öngördüğü şey ise hızın mekânı ve zamanı aşan bir yapısının olduğu ve bu ucuz yollu eğlence biçiminin seçkin bir anlayışa hitap ettiği ölçüde sürekli yükseğe taşınacağıydı. Bu seçkin kitle tamamen psikolojik koşullardan bağımsız olarak (ruhsal ayrılma bunalımının getirdiği 18yy. Sonu mekanik tartışmaların zemin hazırladığı ve 19.yy buluşlarının etkisiyle) kendini tamamen yalıtma ve seküler bir haz peşindedir. Bu haz yine elektrik akımı ile ilgili korkuların başladığı 19.yy'a işaret edecektir. Sinema salonu ile beraber insan da indükasyon⁴¹ sürecine dâhil olmuş aynı zamanda bu elektrik akımının hipnozuna kapılabileceği şekilde kendini dünyadan yalıtmayı başarmıştır. Huxley'in yeni bir deneyim olarak tanımladığı hız faktörü sinema için de geçerlidir. Yine Raymond Bellour'un belirttiği gibi filmin zaman içinde hareketi hipnozun koşuludur (Bellour, 2009:56). Sinema, mekânı bölen parçalara ayıran ve aynı zamanda oynatma hızı ile görüntüleri bir giyotinin hızına eşitleyebilen veya çok yavaşlatarak işkenceye dönüştürebilen bir icattır. 1944'te, Amerikalı psikiyatrist ve psika-

⁴⁰ (Huxley, 1930:) Huxley aynı zamanda hayvanların öldürüldüğü kanlı oyunları izlemekten daha verimli olduğunu da söyler. Söz konusu makale : Wanted, A New Pleasure (221).

⁴¹ İndükasyon: Kapalı bir devreyi, şiddeti her an değişen bir manyetik alanın içine koyarak onun üzerinde bir elektrik akımı oluşturmak (Tdk. Güncel Türkçe Sözlük)

nalist Lawrence S. Kubie'nin, "Hipnotik Süreç ve Hipnotik Durumun Doğası" başlıklı Sidney Margolin'le birlikte yayınladığı makalesinde; bu hipnotik fenomenolojinin anlaşılmasında ve aynı anda meydana gelen fizyolojik ve psikolojik faktörlerin niteliği açısından belirleyici bir anı görmeye karar vermiştir. Makale için geliştirilen varsayıma göre hipnoz sürecini ve vücuda etki eden hipnotik durumu birbirinden ayırmak gerekir. Sinemanın gerçekliğini yakalamak için gerekli her şey ise hem cihaza özgü nitelikleri hem oluşturacak hem de hareketin başka bir şekilde görsel olarak tanımlanmasını sağlayacaktır, buradaki psikolojik etkiyi anlayabilmek için Kubie trende annesinin kucağında uyuyan çocuk örneğini verir beşik etkisiz hale geldiği anda çocuk uyanır. İki temel yolla, merkezi bir uyarım odağı oluşturulmuştur. Bunlardan ilki, vücudun göreceli olarak hareketsizleştirilmesidir; Kubie daha sonra kas ve motor seviyelerindeki engelleyici etkileri tarif edecek hipnotik dramaturjinin temel prensibine göre, gözün sabit bir noktada sabitlenmesi ile tamamlanacaktır. Sinemada ses planına bağlı olarak bir "kısmi algı yalıtımı" eşlik eder. Kısacası, hipnoz sürecinin bu özelliği, formülü Serge Daney'e ait olan Pascal Bonitzer'in 'Kör Alan' görüşünü hatırlatır, algıyı çevreleyen çeşitli görsel-işitsel aygıtlar sinema gerçekliğini sağlamak için sinema salonuna dâhil edilmiştir. Kubie'nin formülünde "Monoton"luk ise ikinci faktördür. Herhangi bir alıcı organı her iki moda göre yakalayabilen "duyusal uyarılmanın" kefilidir. Belirli bir süre boyunca sürekli olarak gelişen sabit bir yoğunluğun uyarıcısı veya sürekli, kesintili fakat hareketli bir yoğunluğun uyarıcısı düzenli bir ritimdir. Bir tarz olarak metaforlara yönelmeyen yazarlar, duygusal değerleriyle ve estetiğin küresel alanındaki rolüyle uyumlu olan ritmin tamamen fizyolojik olan bu boyutunu vurgularlar. Müzik ve sinema gibi zamanın mekanik sanatları, onların çoklu deneyim biçimleri göz önüne alındığında, keşfedildiği zamandan beri klasik hipnoz sürecinde, hipnotizmin tekrarlayan ve dairesel formüllerini uygular, hastalarını uyumaya davet ederek, onları kendilerine teslim olmaya çeker, böyle-

likle çevrelerinden yabancılaştırmaya yardımcı olan bu ritmik faktörü psikolojik düzenlemenin altında fark ettirmeden kullanır (Bellour, 2009:60).

Modern toplumda, estetik bakış açıları ve kanıtlar hem gerçek mekâna hem de tarihsel zamana bağlanmıştır. Uzak ve zaman temel ontolojik kategorilerdir. Mutlak bilgi aktarımının hızı sayesinde kurulan ilişkilerin yeni boyutlarını ortaya çıkarır. Bir başka deyişle, hızın sonuçlarından biri olan ve Virilio'ya göre devam eden modernleşme, mekânın ve zamanın yeni boyutlarını inşa eder: şaşırtıcı bir şekilde, yaşamak, iletişim kurmak, iş yapmak, zengin olmak, sevmek, iktidardan daha fazla pay almak ve hatta zaman ve mekânın bu yeni boyutlarında savaşmak bile mümkün hale gelmiştir. Tıpkı hipnozun katmanları gibi toplum hayatına yeni katmanlar eklenmiştir. Günümüzde, toplumdaki gelişimin hızı, temel olarak ağa bağlanma yeteneği ve hazırlığına bağlıdır. Tarihsel olarak belirlenmiş bir bölgeden değil, herhangi bir yerden bu hıza ulaşılabilir. Bu yeni katmanda eski katlar yok olmaz, sadece farklı bir şekilde zemine yerleşirler ve farklı bir şekilde konumlanırlar bütün hayatı sarıp sarmalayacak yeni bir deneyim sunarlar. Zenginlik ve güç, hızın bir yönüdür. Ne yazık ki, büyük ölçüde, mutluluk ve sağlık dağılımı anlamına da gelen servet ve gücün dağılımı, giderek artan biçimde ağların kurgulanmasına bağlıdır. Kitleli endüstriyel üretim hızının gelmesiyle (ulaşım araçları, medya ...) sanal dünyada gittikçe daha çok hareket eder hale gelir, böylece gerçek dünyadan da uzaklaşırız. Virilio, basitçe, algı araçlarını tahrip etmeyi amaçlayan çeşitli araçların oluşturduğu kolektif bir fikri ortaya koymaktadır.

Medyada görünen görsellerin dünyasında, orijinallik güvenilirliğini yitirir. Virilio hızın etkilerinin bir sonucu olarak sanal küreselliğin genişlemesinin daha az görünen olumsuz etkilerine işaret eder. Bahsettiği şey kendi gözlerimizle gördüğümüz ve teknolojik araçlarla inşa edilen hayali görüşe daha fazla bağımlılıktır. Hipnoz ile sinema arasında-

ki bir başka bağlantı ise kitleleri hipnotize etmek için, esas olarak gözlere konuşmak gerekliliğidir. Tıpkı hipnozda olduğu gibi gözler bir noktaya odaklanır. Sinema seyircisinin hipnotize edilmiş kişiyle olan benzerliğini Kracauer'de dile getirir. Gözlerin önündeki dikdörtgen hipnozcinun elindeki parıltıyı nesneyi andırır. Büyülenmiş bir haldeyken, zihninin boşluğunu istila eden çağrışımlara karşı koyamaz (Kracauer, 2015:276). Sinemanın hızla olan alakası ise modern hipnozda kullanılan yöntemlerin transın kendiliğinden oluşup oluşamayacağı iddiası ile ilgilidir. Trans; yanıp sönen ışıklar, bir metronomun tekdüze vuruşu veya bir saatin sesi ile oluşabilir. Bu tarz, kendiliğinden gelişen hipnoz olarak kabul edilmelidir. Bunun daha ileri kanıtı ise, 'yol' ya da 'otoyol hipnozu' adı altında kamuoyunun dikkatini çeken unsurlar tarafından sağlanmış olmasıdır. Bu, sonsuza kadar uzanan bir otoyolda düzgün çalışan bir otomobil sürmenin sonucudur. Bu kavram deneysel olarak doğrulanabilirse, kendiliğinden gelen trans kanıtlanmış olacaktır. Sürücülerin sübjektif raporları ve binicilerin gözlemleri, bu koşullar altında bir hipnotik durumun kendiliğinden oluştuğu hipotezine güçlü bir destek sunacaktır (Kline, 2006:425). Hipnozla ilgili başka bir görüşe göre de bilinçaltı zihin, bir otomobilin sürücüsü gibi fiziksel bedenin içindedir. Bu ayrıca bireyin ruhu olarak da ifade edilebilir. Bilinçaltı akıl, fiziksel bedenin insan deneyimlerinin 'sürücüsü' dür. Araba park edildiğinde (yani derin bir trans durumunda, komada ya da uyku durumunda) fiziksel beden derin bir rahatlama durumuna geçer⁴²(Moore, 2017:) Sinema tıpkı Huxley'in hızla ilgili görüşlerinde olduğu gibi benzersiz bir deneyim sunar. Fakat sıradan insanın daha sıradışı ve deneyimlerin ise daha sıradan hale geldiği günümüzde bu ritm ve hipnoz durumu normal kabul edilir.

⁴² Aynı yazarın görüşüne göre; Günlük yaşamımızda çoğumuz her zaman hipnoz durumlarına gireriz. Bazılarımız bir otomobil sürerken veya benzer evlerin sıralandığı bir mahalleden geçerken. Neredeyse tüm dinsel törenlerde, özellikle yoğun bir zikretme, müzik veya ilişkili bir ritüelin olduğu yerlerde, pek çok kişi dikkatlerinin tamamen özel bir şeye odaklandığı zaman hipnoz durumlarına düşer. Bunlar, bireylerin doğal hipnoz durumları, amnezi deneyimi yaşadıkları ve kendilerini otomatik olarak uyandırdıkları durumlardır.

2. BÖLÜM

HAYVANLARIN SİNEMADAKİ İMAJLARDA GÖSTERİMİ

HAREKET İMAJ - ZAMAN İMAJ ve KLASİK ANLATI YAPISI

İmajlar ve Hayvan İmajları

Yunan etimolojisinden yola çıkarak, bir fikir (eidos) her şeyden önce bir imgedir (eidolon). Başka bir deyişle, kendi öznel sürecimi tanımak için, hafıza ve algı süreçlerinden farklı olduğunu bir kenarda tutsak bile bu sürecin göstergelerini başkalarına aktarabilmek, objenin neye benzediğine dair bir fikir edinmek ve her şeyden önce onun bir imajına ulaşmak için bazı duyulara başvurmak gerekliliği ortaya çıkar. Nitekim ilk çağ felsefesinde imajlarla ilgili düşünceleri antropomorfizme yönelik eleştirilerde görmekteyiz. Ksenophanes' göre insanların çeşitli özelliklerin tanrılara yansıtmanın, tanrıların da tıpkı insanlar gibi, kavga eden, cisimleri olan varlıklar olarak gösterilmelerinin imkânı ve gereği yoktur. İnsanların tanrıları kendi imgelerine göre düşünmeleri, kendi imgelerini nesnelileştirmeleri, kaçınılmaz olarak ilahi gerçekliğin çarpıtılmasıyla sonuçlanır yine Ksenophanes'e göre insanlar kendileriyle ilgili imgelerini nesnelileştirmek, kendilerini tanrılaştırmak suretiyle kendilerine benzeyen tanrıları yaratmışlardır.

Oysa ona göre Tanrı, her şeyi bilen, her şeyi gören 'Varlık'tır. İnsanlar bilmek için duyulara ihtiyaç duyarken, onun bilmek için duyulara ihtiyacı yoktur (Cevizci, 2016: 68). Platon için ise imge bir fikrin, göklerdeki uzamsız-mekânsız tanrısal ideanın bir yansımasıdır. Ne var ki kavramları gerçek dünyadan tümüyle koparıp, yalnızca ve yalnızca zihnin ürünleri olduğunu söylemek yanlış olacaktır. Kavramlar nesnelere bağlı olarak oluşur, fakat bu oluşum bir soyutlama sürecine tabiidir. İnsan zihni, elindeki mevcut kavramlar bütününden yola çıkarak, gerçeklikte somut olarak hiç karşılaşmadığı durum ve nesnelere hayal gücüyle üretebilir, bunlara adlar yakıştırır. Örnek olarak masalarda rastladığımız olağanüstü varlıklar, periler, ejderhalar, yedi başlı dev gibi. Bu varlıkların somut karşılıkları olmayabilir, ama bunlar da en nihayetinde insanların somut bazı isteklerini ve yaşamlarından gelen arzularını dışa vurma biçimleridir. Richard Leppert'a göre ise imajlar bize asıl dünyayı değil, dünyalardan bir dünya gösterir, gösterilen şeyler değil bunların kopyaları, yeniden sunumudur. Fakat dünyada şu ya da bu şekilde dâhil olan bir nesne olarak vardır, ister fotoğraf ister video olarak hepsinde ortak nokta insan bilincinin bir ürünü olmasıdır. Bu nedenle belirli bir sosyo-kültürel çevre içerisinde belirli bir işlev için inşa edilmiş şeylerdir (Leppert, 2002:14). İmge ve imaj tanımları dâhilinde bütün tanımların bildik-olan ve olmayan, daha önceden tanınan bir şeyi yeniden hatırlamaya yardımcı olan şeyler için kullanıldığını görmekteyiz. Bu nedenle anlamlandırma işleminin hayatın diğer işaretlerinden bağımsız olduğunu söyleyemeyiz. Hayvan imajları, her imge, imaj, sembol, ikon gibi anlamını bulunduğu zaman ve mekândan almaktadır. Birçok düşünüş biçiminin fosillerini bu hatırlatıcı işaretlerde görmek bu anlamda mümkündür. Bu nedenle bu bölümde ele almaya çalıştığımız imaj bölümü bunlar arasında kesin bir ayrıma gitmek yerine bunları birleştirmek niyetindedir. Çalışma dâhilinde atıf yapıldığı dönem ve bağlama göre değişiklik göstermiş, birbirlerinin yerine kullanılmıştır.

Sinematik imaj, temsil ve göstergeler konusundaki belirsizliği gidermek ve sinemada kullanılan semiyotik okumanın eksikliğini önüne geçmek adına öncelikle göstergebilimle ilgili kuramlardan hareketle 'imaj' tanımına bakılması gerekir. Göstergebilim kuramında gösterilen şey; dünya hakkındaki duyularımızın, algılarımızın bir soyutlamasıdır. Bu, kavramların nesnelere hiçbir türlü karşılık olmadıkları anlamına gelmez. Özne ve nesne arasında bir bağlantı kuran bir kalıp kastedilir. Kültürel düzen içinde düşünürsek her şeyi gösterge olarak isimlendirmek eksik ya da hatalı olabilir. Örnek olarak yaklaşık bir sunumu yapılan ortalama imge belirtenlerden referansla algılanan başka bir tamamlayana dönüşebilir. Bunun gerçeği iskalama ihtimali olduğu gibi bu belirtenler duygulanım olarak özün önüne geçebilir ve bizi varlıksal imaj'a ulaştıracak bütünü görmemizi bulanıklaştırabilir. Çalışmada izi sürülen Gilles Deleuze'un Bergson'dan alıntılıdığı imaj tanımını hatırlanmalıdır ki; "İmaj: algılanan veya algılanmayan, görünen veya görünmeyeni kaplayan varlıksal bir tabandır" (akt. Deleuze, 2014:9). Bu varlıksal tabanı oluşturan etmenlere ise genel olarak imgelem gücü adını verebiliriz.

İmgelem gücü insan hayatında önemli bir roledir. Birçok yerde karşımıza çıkan imaj sözcüğü birbirlerinin yerine kullanılan imaj veya imge fikrinden ne anlaşıldığı hareket-imge'ye giden yolda önem arz etmektedir. Ayrıca çalışmanın bağlamı kapsamında hayvan imajlarına odaklanırken hayvan imajından biçimsel salt bir görüntü veya bir nesne mi yoksa bu görüntüleri tek bir grup altında toplayan bir isimlendirme mi olduğunu belirlememiz gerekir. Çalışmada imge ve imaj ayrımından hareketle birkaç tanımlama yapmak gerekirse imaj bir şeyin bütün olarak zihinsel tasavvurudur. Gel gelelim genel geçer olarak medya çalışmalarında kullanılan anlamıyla bu tasavvur ve bilinçlilik hali dışarıda bırakılarak başka bir şeyin bilincine teslim edilen bir nesne kastedilmektedir. Genellikle reklam, reklamcılık, propaganda vb. tarafından kasıtlı olarak oluşturulmuş veya değiştirilmiş hal ve hareketlerin tamamını içerecek şekilde fakat en nihayetinde görselliğe hizmet etmek

üzere oluşturulmuş (bazen katmanlı), görsel yapının, pazarlama ilkesine göre hizmet etmesi beklenen bir kişi, ürün, kurum vb.dir. İmgeler toplamından çıkan daha geniş bir tasavvurun imaj olarak değerlendirilmesi gerektiğinden hareketle medyatik anlamından ayrı olarak, kavramların tek tek zihindeki izdüşümleri olarak imge diyoruz. İmajın imgeden farkı ise belirli bir tema altında oluşan izdüşüm bütünü de imajdır. Bu haliyle imajın daha kapsayıcı olduğu çıkarımı yapılabilir. Deleuze bu ayrımı imaj (image) ve işaret (sign) olarak belirtmektedir. Bir şeyin zihinsel izdüşümünü imge olarak düşündüğümüzde (şekil, ses vb.). Zihinsel imge herhangi bir şeyin 'kopya'sı değildir. Kültürel normlara ve kişisel deneyimlere dayanan bir formdur. Dört temel imge türü vardır⁴³; somut, soyut, kurgusal, anlatı; bunların her biri zihinsel olarak, görsel, işitsel, koku alma, tat alma, kinesik veya duygusal yollarla ortaya çıkarılabilir. Tasvir anlamında somut bir imge ile karşılaşmak, belirli bir zihinsel formu olan nesnelere, insanları ve hayvanları hatırlamaya yarayan ve biçimi tekrar hafızaya bir şablon olarak getiren temsildir. Örneğin bir kare, bir kedi, bir masa. Soyut bir imge ise, belirli bir zihinsel form türü uyandırmayan bunun yerine bir duygulanım uyandıran genellikle hikâyeleme yönteminden bağlantı kurularak oluşturulan bir imgedir: örn. Aşk, umut, adalet. Bu iki imge türünün karışımı olsa da yine hayatın içinde olarak, hayali-imag veya kurgusal imaj, referanslar tarafından ortaya çıkarılan örneklerde görülebilir: örn. kanatlı bir at. Deleuze, *Anlamın Mantığı*⁴⁴ nda alicie hikâyelerini çözümlerken bu anlam birlikteliğini yeni ortaya çıkan şeyleri dilde karşılamak için kullanılan birleşik sözcüklerde ortaya koyar, İçeriğiyle bileşik bir hayvana gönderme yaparken, işleviyle yalnızca tek şeye, bileşik olsun olmasın

⁴³ W. J. T. Mitchell'in imge ayrımıyla 5 farklı imge türü vardır.

"Grafik imgeler: resim, heykel, tasarım

Optik imgeler: ayna, yansıma

Algısal imgeler: duyu-veriler, tür ve görüngüler

Zihinsel imgeler: düşün, anı, fantazma

Sözel imgeler: metafor, tanım ve yazım" dan oluşur.

⁴⁴ Logique du Sens (1969).

bir hayvanla ilgili olan, diğeri cisimsiz bir anlamla ilgili olan iki heterojen diziyi dile getirir. Bir anlatı imgesi ise, bir hikâye gibi zihin-alanı içinde ortaya çıkan bir görüntüdür: örn. Başkasıyla birebir karşılaşmanın hatırlanması.

Sinemanın içindeki imgeler söz konusu olduğunda bütün olarak bir hatırlama eylemine geçilir, zihinde kesişen karşılaşmalar birlikte hareket eder. Kedinin fotoğrafı veya görüntüsü görsel bir işarettir, çünkü biçimini gerektirir. Zihinde bunlara eşlik eden görüntüler ise görsel olmayabilir: gök gürültüsü sesi ve kedi, ıslak çimen hissi ve kedi başka anlamları ve duyuları çağrıştıracaktır. Bu anlamda sinemada görüntü duyuşal (dokunma, tat, koku vb.) ve duyuşal bir biçime sahiptir. Temel teorik kurgu konularından bir tanesi olan 'Kuleshov Efekt'i bu birleşik imge prensibinin sinemada uygulanmasıdır. Çekim sırasının anlamı, parçalarının toplamından daha fazladır. Her kurgusal düzenleme kendisini oluşturan elemanların görselliğini aşacak bir anlam oluşturur. Kurguda ifadesiz bir yüz, bir kâse çorba ve bir tabutta kadın cesedi ve elinde bir oyuncak ayı olan bir genç kız sıralaması takip edildiğinde izleyicilerin çoğu adamın duyuşal bir tepki verdiğini söylemişlerdir. Bu anlamda imgeleri oluşturan anlam bütünü kendisinden sonra gelen veya önceleyen imgelere bağımlıdır. John Berger'in deyişimiyle "Herhangi bir verili anda görünüm, daha önce görünmüş olan her şeyin enkazından inşa edilen yorumlardır" (Berger, 2003:9).

Optik kuramlar tarihi bizimle algıladığımız nesnelere arasında duran bu araçlarla doludur. Bazen Platon'cu kuramlarda olduğu gibi, anlamlı biçimlerin, maddi nesnelere kaynaklandığı düşünülür; bunlar yüzeysel ama yine de nesnelere tarafından yeniden üretilen ve kendilerini duyularımıza zorla benimseten hakiki imgelerdir. Bazen türler "özden yoksun", maddesiz bir aracı tarafından yeniden üretilen tümüyle biçimsel varlıklar olarak kabul edilir. Bazı kuramlar ise aktarıma yönünün ters tarafta, gözlerimizden nesnelere doğru hareket etmekte olduğunu ileri sürer. Eski optik kura-

mına göre imge yalnızca basit bir gösterge/işaret çeşidi değil, Michel Foucault'nun "şeylerin düzeni" dediği temel bir ilkedir (Foucault, ss.94-100). İmge, dünyayı "bilgi figürleri" ile bir arada tutan çeşitli benzerlik dallarına sahip genel bir kavramdır. Zihin çözümleme yapabildiği sürece işaret ortaya çıkar. İşaret böylece, bilgi yoluyla zihnimiz ve nesnelere arasında bağlantı kuran bir sistem içinde çalışır (Türkoğlu, 2000:53-54). Zihin ve nesnelere arasında kurulan bu bağın niteliği ise mekanik kültürün yükselişi ile değişecektir.

Mekanik kültürün yükselişi, insan emeğinin hızını ve doğasını değiştirmesinin yanı sıra, insan hareketinin de yapılandırılmasını içerir. Fotoğraf ve sinema gibi mekanik iletişim araçları ise gerçeklik algısını şekillendirerek gerçekliğe bir yorum getirir. Bu nedenle gerçekliğin temsili değildir. Bu temsilin neden gerçeklik içermediğinin anlaşılması için Macar filozof György Lukács'ın şeyleşme kuramına başvurulabilir. Lukács'a göre şeyleşme düzeni ile birlikte bu gerçeklik bağı kopmuştur⁴⁵. Metayı kendi sahteleştirilmiş niteliğiyle kavramak ancak tüm toplumsal varlığın evrensel kategorisi çerçevesinde mümkündür. Marx'ın açıklamasına göre meta kendini emek ürününün doğal nesnesi olarak yansıttığı zaman şeyleşir. Örnek olarak doğaya ait olan ve doğadan karşılanan ihtiyaçlar yerine biyolojik ve mekanik ihtiyaçlar belirlenir. İhtiyaçların hem biyolojik olarak sınırları belirlenir hem de bu ihtiyaçları karşılayacak nesne 'şey' olarak belirlenmelidir ki nihayetinde mekanik olarak bu ihtiyaç karşılanabilsin. Emekle kurulan toplumsal ilişki biçimi bu şekilde insanların dışında kalır ve bu ilişki iki nesne arasında (veya nesnelere kendi aralarında) belirir. Bu biçim en nihayetinde Fantazmagorik⁴⁶ bir mahiyete bürünecektir. Sonuç olarak Lukács'ın yabancılaşma konusu ile ilgili olarak söylediği üzere; "insanın kendi emeği insanın karşısına nesnel bir şeymiş, insandan bağımsız ve yine insana yabancı olan kurallar

⁴⁵ Baudrillard'ın deyişiyle kendinden başka hiçbir şeye gönderme yapmayan aşamada 'imaj', temsil sistemine olan saf inanç sayesinde simülakra dönüşür.

⁴⁶ Tutarsız bir şekilde hayali ve aldatıcı.

çerçevesinde insana hükmeden bir şey olarak ortaya çıkar” (Lukács, 2006:157).

Hayvanın birinci dereceden bu ilişki biçimi içinde bir biyolojik ihtiyaç, bir yiyecek olduğu bir yerden bu nedenle bir mekanizasyon kurulamayacaktır. Bunun kurulabilmesi için ise hayvanın ilk önce şeylerden bir şey olması gerekecektir.⁴⁷ Hayvanın varlığı önce bütün varlık alanı ile birlikte idealizmden soyutlandığında platoncu şeylerin kendisindeki manasının ne olduğunun önemi de ortadan kalkacaktır, varlığı kavramsal nominalizme doğru evrilecek ve bunun sonucunda ise, hayvanların bu dünyadaki ne işleve, ne ada, ne duruma sahip oldukları önem kazanacaktır. Mekanikleşme esas olarak bu tür bir şeyleşmenin doğal bir sonucudur. Toplum git-tikçe bir makineye doğru evrilirken, insan da bu makinenin parçalarına benzemeye başlamıştır. İnsan davranışları daha hesaplanabilir hale geldikçe insanın kendi yaşamı üzerinde egemen olma duygusu gelişmiştir. Weber’in ‘Nesnelere büyümenin, sihirin kovulması’ anlamına gelen ünlü “dünyanın büyüden arındırılması” (Entzauberung der Welt) süreci sonunda insan artık büyümlü bir bahçede yaşamamaktadır. Dünyaya yönelmek ve güvenliği elde etmek için, onun artık ruhları yüceltmesine ve onları yardıma çağırmasına gereksinimi yoktur (Akt. Robinson, 2002:344). Yükselen insan merkezilik ile birlikte hayvanlara hangi ad verildiyse, hayvan ona dönüşecektir. Artık hayvan ilk çağlardaki gibi yaban ata değil, ihtiyaca yönelik isimlendirilen, insanların hizmetinde olan çeşitli birimlere bölünecektir. Amaçsal evren tasavvurunda doğal yerleri nosyonuyla da, birinin diğerinden çok farklı olmayan, bu farkın ancak işlevde olabileceğini dair mekanik dünya tasavvuru da ortaya çıkmış olacaktır. Buradan hareketle mezbaha ve fordizm, aynı bilinç düzleminde mekanik bir dünya tecrübesi içerisinde yapılacak, diğer taraftan da yine bu anlayışın semptomu olan birbirine benzeyen makineler yapılacaktır. Sinema geleneksel sanatlardan farklı ola-

⁴⁷ Buna giden tarihsel süreci çalışmanın ilk bölümünde ayrıntılı olarak ele almıştık.

rak, makine ile yapılan bir sanattır, makine ile yapıldığı gibi; bilet alma, sinema salonları, oturma düzeni, aynı zamanda mezbaha da olduğu gibi mekanizasyon sürecine işaret eder.⁴⁸ Bergson bu mekanizasyon sürecinin karşısında süre ve zaman kavramı gibi ayrımlara gidecektir çünkü artık elimizde makine ile üretilmiş bir zaman vardır, bu Deleuze'ün tanımladığı hareket-imağ tarafından tanımlanan süreye işaret eder. Bu imgenin veya zamanın gösterilmesi de değildir. Doğrudan göstergeler yerine Deleuze bu yeni biçime o şeye dönüşen, şeyleşen imaj adını verecektir. Örnek olarak beden bir filmi o bedenin göstergesi olan bir beden simgesi değil yeni bir biçimde 'beden-imağ'dır. Hayvan imajlarını da bu anlamda düşünürsek gösterildiği filmler arasında farklılık arz eden bir sinematik-hayvan bir hayvan-imağ olarak düşünebiliriz.

Deleuze'ün '*Sinema 1 - Hareket İmge*' kitabı başlangıcından 2. Dünya Savaşı'na kadar olan sinema ile ilgilenir. Deleuze için bir sanat formu olarak sinema oldukça benzersizdir. Başka bir sanat formunun yapmayacağı şekilde mekân ve zaman deneyimiyle ilişki kurmanın bir yoludur. Deleuze analizine imaj ve hareket kavramlarının yeni kavrayışlarını düşünerek başlar. Her şeyden önce imaj dilsel bir işaret olan bir gösterge veya temsili değildir. Bu tanım biçim ve maddenin platonik ayrımına dayanır ve Saussureci biçimde gösteren gösterilen şeklinde ifade edilir. Deleuze aksine bu iki birimi tek bir birime indirir ve bu nedenle sinemada gördüğümüz imajı etkileyici bulur. Sinemada gösterilen şey artık temsil edilen bir şey değil kendi gerçekliğinde hayat bulan başkalaşım imajıdır. Bu tanımlamayı Deleuze Henri Bergson ve Charles Sanders Peirce'e atıfta bulunarak ulaştır. Deleuze '*Bergsonculuk*' isminde uzun bir çalışmanın ardından sinema metinlerini hareket ve zaman olarak yorumlamaya başlar. Deleuze yine Bergson'a atıfta hareketin, hareket eden nesneden ayrı olmadığını söyler bunlar kelimenin tam anlamıyla aynı şeylerdir. Bu nedenle hareket akışını bozarak yapay bir

⁴⁸ Bu çalışmada buna karşı çıkış olarak Bergson felsefesi ve bundan kurtulamayış olarak da Deleuze felsefesi ele alınmaktadır.

müdahale olmadan onu oluşturan elementi durağan olarak görmemiz mümkün değildir. Bu aynı zamanda Deleuze'ün fenomenoloji eleştirilerinden biridir⁴⁹. Kesintisiz bir bilincin hareket yansıması olarak Deleuze erken sinemayı duyu-sal-motor (sensory-motor) şema dediği şeyin hükümdarlığı ile karakterize eder. Bu şema dinamik hareketin izlendiği görüş ve göz birliğidir. Deleuze için hareket-imağ'ın bu modeli tam anlamıyla sinemanın doğasını yansıtmaktadır. Bu modeli yapı bozumuna uğratarak çok sayıda ifade işaretleri (sign) elde ederiz. Bu işaretler ise kaynağını temel olarak Peirce'ün göstergebilimsel sınıflandırmalarına borçludur. Bu nedenle duyu-sal-motor sinema, gösteren ve gösterilen ilişkisine daha fazla uygunluk içerir, bu model e göre çözümleme yapmak (Örn: klasik anlatılarda) bir sınıflandırma takip edildiğinden daha kolay olmaktadır.

Deleuze'ün ilk tanımı olan Sinema 1'den Sinema 2 - Zaman-İmaj, düşüncesine geçişi felsefede Kant'ın Kopernik devrimi ile yakından ilişki kurduğu gibi bir öneme sahiptir. Kant'a kadar, zaman içinde meydana gelen olaylar birbirinin tekrarı niteliğindedir. Çünkü zaman mevsimlerin zamanıdır ve alışkanlığın tekrarıdır. Bu nedenle kendi başına bir birim olarak değil, bir hareket ölçüsü olarak değerlendirilebilmiştir. Deleuze'e göre Kant'ın kazandığı başarılarından biri, bu tekrara dayalı zaman-hareket ilişkisini tersine çevirmesidir: Kant zamanın kendisini hareketin tabi olması gereken, saf bir

⁴⁹ Başlıca temsilcinin Alman filozof Edmund Husserl olduğu, fenomenoloji adı verilen ünlü çağdaş felsefe ekolünün ayrıntılı araştırmalarının ana konusunu oluşturur. Husserl'in "şeylerin özleri" deyiimiyle dile getirdiği özler oldukça gizemli varlıklar olup, bunlar hemen hemen Platonik idealara karşılık gelirler. Belli bir türün bir örneği olarak belli bir şeyin özü, "kalem" türüdür; önümdeki kâğıda çizilen ve kareye karşılık gelen bir çizimin özü, "kare" türüdür (genel olarak karedir) vb. Şimdi Husserl şeylerin bu özlerinin bize tıpkı-duyu deneyindeki cisimler gibi doğrudan ve aracsız olarak verdiklerini savlar (Adjukiewicz, 1994:51-52). Deleuze'ün eleştirisi ise öncelikle "ifade edilen" in ifadenin dışında bulunmaması ve henüz ona benzerlik göstermemesi ve esas olarak bu ifadenin kendisinden farklı olarak ifade eden şeyle ilgili olmasıdır. Deleuze'e göre, ifade edilen en nihayetinde "duyu" ise, Husserl'in "özlere ilişkin sezgi" (Wessensschau) dediği şey yanltıcı mahiyette olabilir. Çünkü fenomenoloji bilgiyi tanımlarken geri kalmışlık düzlemini bilinç ile ilişkilendirmektedir (Lawlor, 1998:17). Bu yapıyı bozmadan da içindeki bozukluğu görmemiz mümkün değildir.

zamanın bir unsuru olarak belirler. Sinemada Deleuze, benzer bir tersine dönüş yaşandığını savunur. Bu dönüşümün arkasındaki tarihi-kültürel sebep ise İkinci Dünya Savaşı'nın olayıdır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra batı kültürünün gerçekleri, önceden düşünülemez metotlar ve onların ortaya koyduğu sonuçlarla çok derin bir şekilde sorgulanırken, hareket-imağın duyuşal-motor şeması, hayatın olanaklarının fazlalığı karşısında titremeye başlar. Artık toplumu ve sinemayı bir dereceye kadar yönlendiren dogmatik gerçekler, alışılmış bir şekilde 'bir şeyden diğereine geçişte' doğallığını yitirmiştir. Doğal bağlantılar etkinliğini tam olarak yitirdiği için sinema artık 'harekete izin veremezdi' dolayısı ile hareket-imağ'ın öngördüğü dizilimi veya anlatı eksenini izlemeyen, eskisine göre doğal olmayan veya eskisine göre yanlış bağlantıların kullanılmasıyla, zamanın kendisi açığa çıkar, bunun sonucunda ise yeni bir biçim olan zaman-imağ fikri sinemada tezahür eder. Deleuze'ün sinemada hareket-imağ'dan, zaman-imağ'a geçmesi için bir motivasyon daha vardır. Hareket-imağ, normal ve merkezileşmiş, alışılmış hareket deneyimi sayesinde, kendisini gerçeğe bağlı olarak haklı kılma eğilimindedir: Deleuze, düşüncenin dogmatik görüntüsüne ilişkin olarak iddia ettiği gibi, doğal olarak bu hareket düşüncesi gerçeğe doğru hareket eden bir düşüncenin varsayımdır. Deleuze, kendi varsayımlarını sorgularken, sinematik zamanın tabi olduğu yeni ve farklı bir hareket anlayışının da ilerlemekte olduğunu savunur. Bu yeni zaman anlayışı Deleuze'ün Peirce'ün göstergebilimini büyük ölçüde terk etmesine neden olur çünkü bu göstergeler içinde zaman-imağın bir yeri yoktur. Deleuze Peirce'ü bu noktada Nietzsche ile değiştirir. Fark ve Tekrar'daki zaman anlayışına bakıldığında görüldüğü gibi, Deleuze'e göre Nietzsche, Kant'ı bile aşarak zaman açısından önemli bir atılım gerçekleştirdiğini düşündüğü bir filozoftur.

Sinemanın hareket-imağ'dan zaman-imağ'a doğru geçişinin temel meselelerinden birisi yine Deleuze'ün başlıca kaygılarından birini ortaya çıkarır göstergebiliminden hâkimiye-

tinden kurtulup bir ontoloji inşa etmek. Figürlerden geriye ne kalır? Zaman-ımaaj sineması, zamanın kendisini anlatı formundan kurtarır böylelikle görüntüler artık kendi gerçekliğini ifade etmekte özgür kalırlar. Sahneler, hareketler ve dil bir şeyin temsilcisi olmaktan çıkar ve çok daha etkileyici hale gelir. Zaman-İmaaj'ın bu özgürleştirici yanı göz önüne alındığında zaman-ımaaj sineması dâhilinde hayvan imajlarının, bir değişime uğrayıp uğramadığı çözümleme bölümünün ana konusunu oluşturmakla beraber bu imajların insan deneyimini daha özgürlükçü yansıttığını varsayılsa bile, Bergsoncu açıdan bu deneyimin içinde bilincin dünyayla uyumlu olup olmaması, dolayısı ile hayvanın dünyanın içinde bir unsur olarak nasıl anlamlandırıldığı 'hayvan imajları' açısından hala bir sorun olarak durmaktadır.

Bergson'un Hareket Üzerine Tezleri

Fransız filozof Henri-Louis Bergson (1859 - 1941), 20. yüzyılın ilk yarısında etkili olmuştur, sinema ile ilgili düşünceleri ele almak zamanı ve dolaylı olarak sinematik zamanı anlamak açısından gereklidir. Çalışma açısından önemli olan 'zaman imaj' kavramını açıklarken sıklıkla başvuracağımız Gilles Deleuze, Bergson'un *Yaratıcı Tekamül* çalışmasından yola çıkarak *Sinema I – Hareket-İmge* kitabında sinematik zamanı Bergson'un ortaya koyduğu üç temel tez üzerinden yorumlar. Özet olarak değinmek gerekirse bu tezin ilki hareketin katedilen mekândan bağımsız olduğu fikridir. Deleuze bu fikri sinemayla ilgili olarak sinemada mekânı ve süreyi ayrı ele alarak bir hareket-imge fikri ile yorumlar. Deleuze bu ilk tezi şu şekilde açıklar;

Kısaca sinema bize, hareketin eklendiği bir imge vermez, dolaysız olarak bir hareket-imge verir. Sinemaya aktarılan plan mekânsal bir kategori olmaktan çıkıp zamansal bir kategoriye dönüşecektir, kesit de artık hareketsiz olmaktan çıkıp hareketli bir kesit olacaktır (Akt. Sütçü, 2005: 36).

Daha açık olarak bu iki düşünür arasındaki ilişki şu şekilde açıklanabilir; Bergson'un ilk tezinde hareketi 'hareket edilen' olarak açıklama eğilimi vardır. Zenon paradoksunda⁵⁰, Aşil'in asla kaplumbağaya yetişemeyeceği veya bir okun asla hedefine ulaşamayacak olması gibi, hareket boşluğu geçme eylemi olarak bölünemez ve süreklidir. Bergson ilk tezinde bölünebilir alan ve bölünemez hareket arasında kategorik bir muhalefet kurar. Yani belirli bir süre içinde (burada süre zamandan ayrı bir tanımlamadır) hareketsiz birçok kesitle (hareketi oluşturan çok sayıda donuk imajla birlikte, saniyede 16 veya 24 olabilir) soyut bir zaman anlatılmaya başlandığı anda; ortaya sinematografik yanılısma çıkar. Deleuze ise bunun bir yanılısma değil bambaşka bir nitelik olduğunu ve gerçek olduğunu söyleyecektir.

Yine Bergson'un ilk tezinden hareketle; algılamayı mümkün kılan koşullar üzerine düşünürken bunu tam olarak yönlendiren görme, dokunma veya duyma, gibi bize kesin ve o an için değişmeyen veriler sunan duyulara odaklanırsınız. Bu duyular, şeyleri veya hareketli olmayan anlardaki değişikliği kabul etmemizi ve kavramamızı zorlaştıran fenomenlerdir. Göz görsel alan içinde ayırt etme yeteneğinden gelen doğal olarak ayrıştırma ve algılama yeteneğini neredeyse algı dışı bir biçimde mükemmelleştirmiştir. Bu nedenle donuk kareleri (bazı otizm durumlarında herşeyi eksiksiz) hafızamıza alırız. Bu etki öylesine güçlüdür ki neredeyse dokunma duyusu için bile öncü hale gelir, eylemlerimizi dış dünyaya temkinli

⁵⁰ Aşil paradoksunda, Zenon bizden Yunan dünyasının en hızlı atleti Aşil ile hayvanlar dünyasının en yavaşı olan kaplumbağanın aralarında bir yarışa tutuştuklarını düşünmemizi ister. Aşil iyi bir atlet olduğu için kaplumbağaya avans ya da yarışa önden başlama imkânı verecektir. Yarışta, Aşil kaplumbağanın yarışa başladığı yere varınca, kaplumbağa yeniden başka bir noktaya ulaşmış olacaktır; Aşil, bu sonuncu noktaya ulaşınca, o zaman kaplumbağa da çok kısa bile olsa, belli bir mesafe alarak, başka bir noktaya ulaşmış olacaktır. Aşil kaplumbağaya her seferinde biraz daha yaklaşmış olsa da onu, bir doğrunun sonsuz sayıda noktadan oluştuğu hipotezine göre asla geçemez; zira geçebilmesi için sonsuz bir mesafeyi sonlu bir zaman dilimi içinde alması gerekir ki bu imkânsızdır (Cevizci, 45-46). Zenon'un paradoksu da mekânı geride bırakarak hareketi asıl birim olarak belirler. Bergson ise bu düşünceleri imajla birlikte belleğe atfeder.

hale getirir (ateş, sıcaklık veren şeylerin yakacağı bilgisi gibi). Duyuma ise bu ilişkiyi daha mükemmel hale getirir. Bir sinema müzikali izlediğimizde melodi ile ritmik hareket yapan bedenler bize bir fikir veya bir şema verir, biz bu yolu öğrenip, bir form olarak bu hareketi başka bir şekilde tasarlayabiliriz. İngiliz filozof Keith Ansell-Pearson'a göre ise kendimizi bir melodi ile salınmaya bırakırsak sanal çoğunluk olarak tasarlanan saf niteliksel hareketlerden birini elde ederiz (Pearson, 2002:12).

Bergson bize ikinci tezinde ilk tezinin bir sunumunu yapar bölünebilir alanla başlarsak Zeno'nun yaptığı gibi, gerçekten hareketi yeniden düzenleyebiliriz, ancak bunu yalnızca ardışık bir biçimde yapabiliriz, yani uzayda bulunan pozisyonların ardıl olması ya da zaman içinde bir dizi bölünme olarak. Yaratıcı Tekamül'de Bergson bunu sinematografik illüzyon olarak adlandıracaktır, saniyede 24 hareketsiz görüntü çerçevesi projektörden geçer ancak bu hareketsiz çerçeveler biçimlenen bir sürede hareket illüzyonu üretir (Smith, 2012:257). Nitekim tabi tuttuğumuz ardıl biçim tekdüze bir zaman fikri türetmemizden kaynaklanır. Zamanın bu tek biçimli anlayışı iki nedenden dolayı hareketin özünü kaçıır. Birinci neden; hareketi, hareket olmayan bir şeyi kullanarak yeniden oluşturmaya çalışır. İkincisi ve daha önemlisi hareketsiz anlar birbirine ne kadar yakın olursa olsun iki an arasında daima bir aralık vardır ve hareket 'an'da değil 'boşluk'ta başlar. Bu hareketin daima düşüncenin gerisinde olduğunu söylemenin başka bir yoludur. Her zaman boşlukta olan hareket, soyut ve homojen bir zamanla ölçülmez. Bir insanın yürüyüşü, atın koşması, aslanın saldırması, ceylanın kaçması, boğanın atağı gibi farklı homojen hareketler birbirlerine indirgenemez aralarında ortak bir ölçü yoktur. Her hareketin kendi süresi, kendi eklemleri, kendi bölümleri ve alt bölümleri vardır. Soyut zaman ortak birimlerden oluşur, ancak gerçek hareket değildir (Smith, 2012:258). Aşilin kaplumbağayı geçmesi, kendi hareket birimleri ve sınırları içinde kaplumbağanın küçük adımlarıyla ölçülen ortak bir ölçü birimine sahip değildir. Bir

aslan bir ceylanı yakalamayı başarırorsa bunu kendi hareket birimleri üzerinden gerçekleştirir. Ceylan kaçarsa kendi atılımı sayesinde hayatta kalmıştır (Smith, 2012:258,262).

Bergson zamanı gerçek mekân olarak düşünmemiz gerektiğini sıklıkla hatırlatır. Bu anlamda beden ve zihin arasındaki ayrım mekânsal olarak değil zamansal anlamda kurulur (Ardoin, Gontarski, ve Mattison, 2013:28). Yani, kovalamanın gerçekleştiği soyut bir zaman yoktur, her zaman öngörülemeyen bir hareket vardır ve ne olacağını önceden söyleyemeyiz, Aslanın ve ceylanın hareketi nitel olarak iki farklı harekettir ve farklı süreleri içinde barındırır, ortak birimlerden oluşmazlar. Bir hareket diğerini engelleyebilir veya başka bir hareket onu aşabilir. Bergson; *Madde ve Bellek'in* dördüncü bölümünde bu noktanın algı ilişkisini şöyle açıklar: hareketlerimiz nesnelere sınırlanır ve organlarımız fiilen etkilenir, gücül eylemimizi ölçen şey ise en nihayetinde algımızdır (Bergson, 2007:132). Özetle Bergson'un tezindeki ana fikir şudur; Hareket mekânsal değil esas itibariyle zamansaldır, uzay boşluğundaki hareketler zaman içinde çok çeşitli sürelerle kabul eder. Deleuze'e göre Bergson'un bu yorumu sinema açısından önemlidir;

"Bergson'un ikinci tezi sinemaya dair başka bir bakış açısını mümkün kılar. Sinema o an eski yanılısamanın, mükemmelleştirilmiş aygıtı değil, aksine yeni gerçekliğin mükemmelleştirilecek aygıtı olacaktır" (2014:19).

Yaratıcı Tekamül'de yer alan üçüncü tezde ise şu anda olan hareketin, hareketin mobil bir bölümü olduğunu söyler, hareket süre içinde bir bütün olarak değişiklik ifade eder. Süre nedir? Süre neden değişir ve neden değişime bağımlıdır? Deleuze'e göre "*An sadece hareketin, hareketsiz bir kesiti değildir, hareket bütün sürenin hareketli bir kesitidir. Bu da hareketin daha derin bir şeyi, süredeki ya da bütündeki bir değişimi ifade ettiğini ima etmektedir*"(2014:19). Değişim fikri Bergson'un üçüncü tezinin ana fikrini oluşturmaktadır. Değişim hareket parçaları arasındaki değişimdir ancak bütünün etkilenimine dönüşür.

Hareket sadece bir süre ifadesidir, yani parçalar arasındaki herhangi bir ilişki bütünün etkilenimini ifade eder (Smith, 2012:264).

Opsign ve Sonsign

Opsign ve sonsign film zamanını ileriye taşıyan ve anlam oluşturmak, sürdürmek veya değiştirmek için semiyotik indeksler sağlayan anlardır. Bu doğrusal ya da kronolojik olmayan harekettir. Sinemanın kristal-imag bağlamında, duyusal anlamın göçebe hareketi içinde nasıl tutulduğunu gösteren düşünce imajın bir devinimidir (Stivale, 2014:146). Deleuze için sinema baştan itibaren bütünün altını oymak için dalgalanmalara neden olan ve bütündeki açıklık tarafından tanımlanan bir gerilime işaret eder. Erken sinemanın basit süresi, Alman Ekspresyonizmi ve Fransız Empresyonizminin dinamik ve matematiksel üstünlüğü, duygulanım-imagda herhangi bir boşluğun ortaya çıkması ve aksiyon-imagın küçük biçiminin bölümlenmiş doğası: hepsi zamanın habercisidir; ortaya çıkan bütünlük içinde açıklık işaretleridir. Bu perspektiften, zaman-imag sinematik hareket-imagla ne aniden ne de belirleyici bir kopuş olarak ortaya çıkar. Alternatif olarak, savaş sonrası sinemalar - İtalyan Yeni Gerçekçilik, Fransız Yeni Dalga, Yeni Amerikan sineması ve Yeni Alman sineması - sinematik hareket-imege ile bağlarını koparır ve zamanın doğrudan görüntülenmesine doğru yolu açar (Rodowick, 1997: 72).

Eisenstein, Delueze için temel bir referans noktasıdır. Montajla ilgili fikirlerin birçoğu film yapımcıları ve film teorisyenleri tarafından çeşitli şekillerde teori haline getirilmiştir. Deleuze'ün farklı olarak yaptığı şey, Henri Bergson'un felsefesine dayanan kavramları toplu bir şekilde ele almaktır. Eylem içeren görüntüleri, algılanım, aksiyon ve duygulanım olarak birleştirebilen, yakın çekim, yüz ya da nesneyi düşünerek, sahneyi bir tür etkiye ya da duygulanım-imagja çevirebilecek montaj imkânlarını Eisenstein kullanmıştır. Burada yakın

çekim görüntülerin doğrudan duygulanım-ımaj olduğu sonucu çıkarılmamalıdır. En bilindik örnek olarak yakın çekim görüntüler genelde aşına olduğumuz yüze yapılır, Burada aktörün düşündüklerinden veya düşünmesi gerekenden bağımsız bir düşünme biçimi ortaya çıkar, bunlar yer değiştiren nesnelere de olabilir. Film noir’de örneğini gördüğümüz göze çarpan detaylar bize filmin akışının başka bir boyutu hakkında bilgi verebileceği gibi bazı detayları çok önemli hale getirebilir. Hitchcock’un meşhur süt bardağı sahnesi gibi çok odaklı bir nokta olabilir, yakın çekimlerin anlamı kullanım alanına göre çok çeşitlidir (Colman, 2011:53). Dolayısıyla bir yüz, bir manzara olabilir ve bu görüntülerin çoğu uzlaşmalı olarak şekillenir ve bize bir tür dolaylı bir his verir (Deleuze, 2014:120). Bir filmi takip etmek genelde çok fazla efor gerektiren bir eylem değildir, bu nedenle, çoğu film, duygusal motor eylem şemasını izlemektedir. Geleneksel Hollywood sineması, klasik sinema, hareket sineması diyebileceğimiz oldukça eylem içeren bir sinemadır. Anlatı, türü değişse bile aksiyona dayalıdır. Bir durum vardır ve bu durumla birlikte eylemler ortaya çıkar ve durum gittikçe hedefe uygun olarak dönüşür. Durumu kökten değiştiren küçük bir eylem olabilir, bir mektup keşfedilir ve hikâyeye başlar. Savaş sonrası dönemdeki değişim, Deleuze için tarihsel bir değişim olmuştur. Bir yandan, hareket-ımaj, tüm olasılıklarının tükendiği bir noktaya gelmiştir Deleuze bunu Hitchcock ile özdeşleştirir. Klasik sinemayla gidebileceğiniz en uç nokta Hitchcock’tur. Hitchcock, hareket-ımaj’ın tüm çeşitlerini mükemmelleştirir ve düşünce-ımaja ulaşır.

Geleneksel filmlerde kullanılan bu şema 2. Dünya savaşından sonra değişmeye başlamıştır. Bu değişimin ardında Hollywood sistemi ile üretilen film yapımındaki değişiklikler ve Sovyet sineması veya Fransız, Alman ve benzeri geleneklerle ilgili etkiler olsa da; 20. yüzyılın ilk yarısında yaşanan savaştan sonra, film türleri, üretilen görüntü çeşitleri kaymaya başlar. Deleuze için, bunun nedeni, duygusal motor eylem şemasında bir çeşit kopma yaşanmasıdır. Dünyayı,

çevremizi algılama ile bunu etkileyen arasındaki bağın zede-
lenmesi, **yanı** mekânı değiştirmek için çevreye nasıl davran-
cağını bilmemek, motor-algı bağlantının kriz geçirmesi; bir
çeşit çöküş yaşamasıdır (Deleuze, 1989:272). Deleuze, İkinci
Dünya Savaşı ile İtalyan neo-realizminde farklı sinema tür-
lerinin ortaya çıkması arasındaki bağlantıya işaret eder. De
Sica, Rossellini ve diğerleri, algı ve eylem arasındaki bağlan-
tayı koparan bir türde sinema filmleri üretirler, artık karak-
terler anlayamadığı bir ortamdadır. Savaş sonrası Avrupa,
dünyanın nasıl olması gerektiği, ya da ahlakın veya en de-
ğerli inanç ve ideallerin nasıl çalışması gerektiği konusundaki
inanç ve inançsızlık, savaşın yaşattığı deneyimlerden dolayı
büyük bir öfkeye neden olmuştur. Bu yüzden, filmlerdeki
bir noktaya odaklanan hareket yönelimi kaybolur. Bu an-
lamsızlık dağınıklık hissi, savaş sonrası sinemada çokça iş-
lenilmiştir, algı ve eylem arasındaki bağlantıyı koparan şey
dünyadaki inanç kaybıdır (Deleuze, 2005:166), savaşın trav-
ması (özellikle Avrupa'da) çok yoğundur ve artık her şeye
yeniden başlamak gerekir, bir felaketin ardından hiç kimse
dünyanın nasıl bir hale geleceğinden emin değildir, bir he-
def yoktur. Kırık, boş ve banal manzaralar kendilerini izle-
yenler tarafından doldurulur. Görgü tanukları gibi dolaşırlar,
yok olurlar ya da hiç varolmazlar, parçalanırlar, bir kod veya
gölge gibi görünürler, geçmiş, şimdiki ve gelecek zaman bir-
birine karışır. Tanımlanmamış alır ve farklı tekrarlarla uğrar.
Bu bedenlerin nesnel bir dünyaya referans olarak öznel bir
varlık olarak tanınmadığı bir sinemadır, bu etkilerin ve hatı-
raların uyuşmayan, eksik veya belirsiz olduğu bir sinemadır.
Dünyayı dönüştüren veya ifşa eden eylemler sorunlu hale
geldikçe film yönetmenleri opsigns/sonsigns⁵¹ anları keşfeder
ve bunları sürekli yeniden icat eder (Deamer, 2016:42,43). Bu
sebeple İtalyan yeni-gerçekçiliği zaman-imaj sinemasını ta-
nımlamak için önemli bir örnektir. Savaş sonrası dönemden
farklı olarak zaman-imaj sinemasının örnekleri vardır. Her

⁵¹ Ve diğer hyalosigns, chronosigns, noosigns, lectosigns.

şeyin değişiyor olmasının ilk işaretleri, otuzlu yılların başında gerçekleşir. Sesli filmler yapılmaya başlandığında, Ozu gibi yönetmenlerin eserlerinde bu imaj türünün örnekleri bulunur. Anlatı amaçlarıyla yönlendirilmeyen görüntüler bu tarihlerde üretilmeye başlar. Bir film izlediğimizde, film bir şeyin detaylarını gösteriyorsa (bir obje veya mekân) bir adres gösteriyordur. Anlatıyı ilginç hale getirecek asılı bilgiler verilecektir. Filmi izleyenler karakterlere veya nesnelere daha çok dikkat edilmesi gerektiğini düşünür ve bunun sonuçla ilgisini kurmaya çalışır. Bu görüntüler Ozu ve Orson Welles'in yanı sıra Jean Renoir gibi yönetmenler tarafından kullanılan, artık bir tür betimleme işlevi görmeye başlayan ve anlatı amacına sıkı sıkıya bağlı olmayan görüntülerdir (Rushton, 2012:5). Etki-tepki olarak ne kaybedildiğini görmek bir yeteneğe evrilmiştir. İmgede neyi görmeliyiz? Şimdi gördüğümüz yerine bir sonraki sahnede ne görmeliyiz? Temel sorular olmakla birlikte. Duygulanım aracılığıyla tüm uzantılardan kopuk ve bütün duygusal yoğunlukları bir içkinlikte toplamış olmak önemlidir. Bu görüntü artık bir motor-duyu mekanizması değil tamamen gerçek ve görsel bir durumdur. Bu tür görüntülere Deleuze opsign ve sonsign adını verir. Bunlar savaş sonrasında işaret edilebilen tüm dış nedenlerle (eylemin sorgulanması, görme ve işitmenin gerekliliği, boş, birbirinden kopuk, terk edilmiş alanların çoğalması ve bu sırada görme ve işitmenin zorunluluğu) yeni doğan bir sinemanın iç baskısı ile kendi koşullarını oluşturması -yeni gerçekçilik ve yeni dalga akımlarının ortaya çıkarak, duyu-motor durumunun bozulması ile birlikte hareket-imajın doğrudan var olmayan bir zamanı temsil ettiğini düşünürsek, tamamen optik ve gerçek bir durum görüntüsü doğrudan zaman-imaja açılır (Parr, 2010:50).

Deleuze'e göre İnsan doğası neden kurallı imgelemden daha ziyade, etkin gücü içinde kavranan kural değildir? İmgelemin bir doğa haline geldiğini nasıl söylenebilir, hem de kendinde bu hale gelmesinin bir sebebi bulunmamasına rağmen? Çünkü özleri itibarıyla, ilkeler etkiledikleri zihne

işaret ederler, doğa imgeleme işaret eder, doğanın bütün anlamı imgelemi nitelemektedir. Çağrışım bir doğa yasasıdır ve yüm yasalar gibi, bir nedenle değil etkileriyle tanımlanır (Deleuze, 2008:11).

Serdar Öztürk'ün Sinema Felsefesi kitabında belirttiğine göre; filmin felsefi bir argümana bağlanması ve onu somutlaştırması, filmin imajlarının felsefenin türevi olduğu ve filozofik düşüncüyü kendi tarzında üretmediği anlamına gelemez. Film, müzik, ses, oyunculuk, montaj, kamera hareketi ve açıları, renk, kadraj, çekim, senaryo gibi çok çeşitli unsurların bir araya gelmesiyle oluşan bir kompozisyonudur. Bu zaman-mekân blokları bir filozofik fikri özgün haliyle olduğu gibi değil kendine ait tekniklerle ve kendi tarzında ve de yeni düşünceleri üretecek tarzda işler. Bizler o imajlarla karşılaştığımızda filozofik fikri bilsek bile yeni ve katmanlı sorular sorabilir ve o fikri genişletebilir ve hatta oradan yeni fikre dahi ulaşabiliriz. İmajlar bizlere çarptığında oluşan duygulanım, sadece bilgi düzeyinde anladığımız fikri bize imgesel düzeyde hissettirebilir ve fikir değişik çatalanmalarla yeni fikirlere yol açabilir (Öztürk, 2018:53). Bu nedenle sinemasal mekân hayvan dünyasına giriş yapabilecek ve hayvanı kendi gerçekliği içinde görmemizi sağlayabilecek imkânı verecektir.

Zaman İmaj

Sarah Cooper'a göre Deleuze'ün zaman-ımaj tanımlaması zaman ve ruh arasında Bergsoncu bir çizgidir. Deleuze Bergson'un düşünce öznelliklerini zaman olarak nasıl gösterdiği ve öznelliği sadece iç hayatın kurucu süreci ile eşleştirmek yerine geniş kapsamlı bir görüş sunduğunu söyler. Deleuze'ün teorisi kelimenin tam anlamıyla iç hayatın görünümünü dışarıya çevirir ve ruhun serbest bırakılması için çalışır. Deleuze'ün Bergson'dan sinema öznellik ve zaman üzerine alıntılacağı anlayış, zamanın bize içkin değil aşkın yaşadığı, sürenin bize tabi olduğu değil bizim hareket aracılığıyla süreye tabi olduğumuz bir anlayıştır (Cooper, 2013:142).

Sinematik yaratımlarda gerçekleşen tarihsel kaymalar göz önüne alındığında, önceki bölümde söz edildiği gibi zaman-ımağ tanımı sinemanın kendi gelişimi içinde hiyerarşik bir ayırım anlamına gelmez. Hareket-ımağ'dan zaman-ımağ'a geçiş sinemanın geçtiği belirli tarihsel süreçlere uygun olarak ortaya çıkmıştır. Hareket-İmağ filmler halen yapılmaktadır ve film üretiminde en çok tercih edilen imaj türüdür. Zaman-İmağın hareket imajın yerini alması gerektiğine dair teoriler halen tartışılmakla birlikte, zaman-ımağ filmler zamanın doğrudan bir sunumu olarak geleneksel kalıplara uygun değildir. Geleneksel formda üretilmiş filmlerdeki hızlandırılmış zaman olgusuna alışık olmayan genel seyirci kitlesine çekici gelmemektedir. Bu nedenle hareket-ımağ Hollywood sinemasının bir zaferi olarak görülürken, zaman-ımağ Avrupa Sanat Sineması ve akımlarıyla ilişkilendirilir (Buchanan ve MacCormack, 2008:78).

Deleuze zaman zaman hareket-ımağ ve zaman-ımağ'ı ahlak ve siyaset temelinde ayırt ediyor gibi görünse de çoğu zaman aralarına keskin bir ayırım koymaz. Deleuze'ün Sinema 1 ve Sinema 2 kitaplarında bu iki imaj türü hakkında yaptığı ayırım ahlaki ya da siyasi değildir. Sadece tarihsel bir eğilim ya da kırılma zaman-ımağ filmlerde görünür hale gelir, hareket-ımağ ile ifade edilemeyen bir anlatım türünün farkına varılır. Zaman-ımağ sadece yeni bir anlatım yoludur, hareket-ımağ'dan daha iyi bir görüntü çeşidi olduğu söylenemez. Zaman-ımağın daha derin ya da daha gerçekçi olması gerekmez, Deleuze'ün bu noktada tek iddiası; iki imaj tipinin farklı yollar izlediğidir. Hareket-ımağ vasat olabileceği gibi kendi sınırları içinde Hitchcockvari bir noktaya ulaşabilir, aynı zaman-ımağ içinde geçerlidir (Martin-Jones, 2012:72-73).

Zaman-İmağ'dan bahsederken endüstriyel zamanın oluşmasından ve zamanın bölünlenmesinden bahsetmek gerekir. E.P. Thompson saatlerin ve saat olgusunun genel yayılımının endüstriyel devrimin istediği 'tam zamanında'lık işlevini yerine getirdiğini söyler. Thompson'a göre işçiliği ölçmek için

kullanılan saat zamanı, tarım toplumunun doğal ritimlerle senkronize edilen zamanıyla görev yönetimi bölümlenmesi karşı karşıyadır. Doğal ritim yönelimli zaman sanayileşmiş zamandan 3 şekilde farklılaşır. Bunlardan ilki doğal ritme bağlı zaman hayvanların biyolojik ritimleri gibi (sağım, kuzulama) hassas dengelere bağlıdır ve karşılıklı zorunluluk ilkesiyle daha insani bir noktada durmaktadır. İkincisi bu tür topluluklarda iş ve yaşam arasındaki ayırım belirgin değildir. İş ve sosyallik birbirine bağımlıdır ve emek ile kişinin kendi zamanı arasında bir çatışma yoktur. Üçüncüsü; bu çalışma biçimi emredilen bir süre-iş sınırlamasına dâhil olmadığı için zaman israfına bağımlı bir kazanç biçimi değildir ve bu bakımdan süre bir kayıp değildir. İstihdam edilenler işverenin zamanıyla kendi zamanları arasında bir ayırım yaşarlar. İşveren zaman-emeği kullanmalı ve bu zamanın boşa gitmediğini görmesi gerekir. Görev değil paraya çevrilen zaman önemlidir. Bu haliyle zaman bir para birimine dönüşür, geçmemiş olsa bile kapitalist ekonomiye yakıt olan bir kaydileşme süreci ile harcanır. Zaman değer haline geldiğinde; saf ayırt etme, nicelleştirebilirlik ve bütünü parçalı biçimler halinde ifade etme mantığı gibi parasal sisteme ait olan işlevleri paylaşmaya başlar. Kapitalist değer üretmek için emekçinin zamanından belli bir miktar alır, bu nedenle ölçülebilir bölünebilir olmalıdır (Doane, 2002:7-8) Benzer şekilde trenlerin zamanında hareket edebilmesi için zaman birimlerinin minimum ifade edilmesi ve genel kabul görmesi gerekir. Bu haliyle ilerleme ancak Walter Benjamin'in ifade ettiği gibi boş zaman aktivitesi olarak belirir.

Zaman-İmaj endüstriyel toplumun ortaya çıkışından itibaren belirli noktalarda takip edilebilir fakat Deleuze zaman-ımanın neden sinemaya özgü olduğunu açıklamaz, neden zamanı doğrudan günlük algıda yaşamıyoruz? Benlik kronolojik olmayan zamanı deneyimleyebilir mi? Ben normal algıdan kurtulup kendimi bu yaşadığım deneyimden ayıramam ve kamera olmadan kendilik deneyimimi anonim hale getiremem. Deleuze kameranın kendisinin bile aslında bir ka-

mera bilinci olarak düşünölmüş olabileceğini gözlemlemektedir. Zaman-İmaj'da kendisi adına var olan bir görüntüyü diđer görüntüyle olan bağlarından ayırmak ve bu görüntüye odaklanmak günlük algılamada aynı etkiyi tekrarlamak olacaktır. Bir görüntüyü seçip seçmemeye karar vermek kameraya bağımlıdır. Bu nedenle Deleuze'a göre doğal algularımız zorunlu olarak subjektiftir. Saf optik veya sesli görüntü-zaman-ıma- görüntüsü diđer görüntülere bağlanamayan diziselleştirilmiş bir rejimdir. Dolayısıyla zaman imaj'da üretilmiş oluşturulmuş seri görüntüler kimsenin bakış açısı değildir, görüntüler artık anonimleşmiş başka bir deyişle kristalleşmiştir (Trifonova, 2007:233).

Hayvanların dünyasını algılayacağımız sonsuz küçük duyu verilerine sahip değiliz fakat zamanın sonsuz birimlere ayrılması ile bunu anlamlandıracak araçlara sahibiz (Douglas Gordon'un 24 saatlik '*Psycho*'⁵²su gibi). Görebildiğimiz yüzeyden farklı bir uzamın varlığı soyutlanan alanın varlığına gündelik deneyimden ayrı olarak inanmamızı sağlamıştır. Yeni bir metafizik alanın varlığı, noktanın içinde bulunduğu kümenin tahayyül edilmesi gibi bu soyutlama fiziksel ve ruhbilimsel uzam-zamana uygulanabilir (Russell, 2016:106). Zaman-İmaj zamanın temel operasyonlarını gösterir. Sinema hafıza imge (mnemosignes) ve hayal-ıma- üretir. Hareket-ıma- dan zaman-ıma-ya doğru yaşanan geçişi Deleuze hayal-ıma-ın savaş sonrası anları olarak tasvir eder,

Aslında Avrupa'da savaş sonrası dönem, nasıl tanımlayacağımızı bilmediğimiz mekanlarda nasıl tepki göstereceğimizi bilmediğimiz durumları büyük ölçüde fazlalaştırmıştı.. Bu durumlar uçlarda ya da tam aksine her günkü sıradanlıklar ya da (aynı anda ikiside olabilir) çökmeye eğilimli olan şey eski sinemayı teşkil eden aksiyon-ıma- duyu-motor şemasıdır. "İyiki bu gevşeme var... Zaman 'saf halinde birazcık zaman' bizi perdenin yüzeyine yükselten. Zaman hareketten

⁵² 24 Hour Psycho (1993) Douglas Gordon yapımı, video sanat gösterimidir.

türetilmeye devam etmeyecek, onun içinde ortaya çıkacak”⁵³ (Deleuze,1989:11).

Yine Deleuze’ün aktardığına göre yıkılmış bir şehirde bir çocuk odada yabancı bir kadın, etrafında olanların farkına varmaya başlayan bir burjuva. Issız ancak yaşanmış mekânlar, yıkılmış ya da inşa halinde şehirlerin yarattığı her türden boşluk, hareket-imağın enkaz halindeki görüntüsüdür. Artık zaman hareketten türemeyi bırakır rasyonel kesintiler ve süreklilik ilkesi ile bağlantılı değildir. Ancak süreklilik yine sahte olmaktan kurtulama, irrasyonel kesintilerle yeniden bağlantılandırılır. Beden tam olarak hareket etmediği için hareket ve eylemin yerini yorgunluk ve bekleyiş alır (Deleuze, 1989:11). Deleuze, beyin ekran ismiyle yayınlanan röportajında felsefe öğrencisi iken sinemayla kurduğu ilişkiden bahseder, o yıllarda sinemanın yalnızca davranışın değil manevi yaşamın ve aynı zamanda anormal davranışların da gösterilebileceği beklenmedik kabiliyetini keşfeder.

Hareket İmaj ve Ötesi

Deleuze’e göre hareket-imağ; “Birbirleri üzerinde etki ve tepkide bulunan değişken öğelerin merkezlessiz kümesidir” (Deleuze, 2014:278). Sinema ise bize soyut olarak görebileceğimiz bir küme sunmaktadır. Saniyede 16 veya 24 kare durağan görüntü yan yana geldiği zaman bir hareket oluşturmaktadır. Film zamanını oluşturan temel nokta bu durağan görüntülerin farkedilemeyecek biçimde akıp gitmesidir. Bergson’a geri dönüşle; farklı olma durumları boşlukta konumlanan bir nesnenin diğerine oranla nasıl ayrıldığı ve bir durumun bir sonraki durumun imleyeni olduğunu fark etmemiz hareketi oluşturur. Bu nedenle Bergson sinematik hareketin tasvir edilemeyen bir noktada olduğunu savunur (Denson, 2014:290). Sinematik hareket değişen bir gücün sonucu oluşan bir tür harekettir. Matematiksel hesaplamaya dayanan birbirinden ayrı anlık görüntüler tarafından simüle edilir. Gerçekliğe ait

⁵³ Deleuze’den alıntılan (Stam, 2014:267).

olan bu anlık görüntüler yine gerçeğin kendisini karakterize etmek için kullanılır. Hareket sinemada tek biçimlilikten nicel hale bürünen bir varlık olarak sunulur (Martin-Jones, 2012:109).

Burada zamanın güçlerinin analitik bir rasyonalizasyon ile sınırlanması anlar hiyerarşisine dayanan ve gerçeği hayattan çıkarmak amacıyla dünyayı parçalamanın aracı olarak sunulan kartezyen rejimdir. Bu anlamda mekanik yolla üretilen hareketin oluşturduğu zaman, bireyin gerçeklik içinde yaşama arzusunu ve amaçlarını aşan dışsal hedeflere ulaşmak için yerinden edilen bir faaliyettir. Temel olarak 19 yy. sonunda gerçekleşen sosyal ve teknik dönüşümler zaman ve mekan hakkındaki ortak algı ve tecrübeyi derinden değiştirmiştir. Anların sürekliliği ve sabit bir fenomen olarak mekan duygusu, hepsinden öte zamansal ve mekansal boyutların ayırt ediciliği temelden bozulmuştur. Küresel zaman nesnelliğinin oluşturulması ve gözlemcinin içinde bulunduğu son derece öznel bağlamlara vurgu yapan alan ve zaman kavramları istikrarlı bir dünya ve rasyonel sabit algı fikrinin temelini de kökünden sarsmıştır.⁵⁴

Deleuze'e göre hareket-imağ'ın dönüşümle eylem-imağ haline gelir. Burada algıdan eyleme duyumsanamaz bir biçimde geçilir. Ele alınan işlem bir seçim, bir dönüşüm içerir hem şeylerin bizim üzerimizdeki virtüel eylemi, hem de bizim şeyler üzerinde mümkün olan eylemimiz ortaya çıkar (Deleuze, 2014:93). Hareket imajlar özel bir bağlamda başka bir imajla ilişkilendirilip merkezi hareketi kaybettiğinde üç çeşit imgeye ayrılır; algılanım-imge, eylem-imge ve duygulanım imge. Deleuze, Guattari ile beraber Anti-Oedipus'ta bu oluş sürecinin üniter formülasyonlarla nasıl sabitlendiğini gösteren politik bir ontoloji sunar. Kapitalizmin kendine

⁵⁴ Modernist sanatçılar bu dönüşümleri yakalamak adına alternatif zamansal ve mekansal yapıları denemişler, modern edebiyatçılar anlatı biçimlerinde parçalanmaya yol açan oryantasyon bozukluğundan kaynaklanan türleri ve karakterleri gündeme getirmişlerdir. Bu edebiyat ve sanatta çoklu-uzay türlerinin sanatsal olarak keşfedilmesi ile karşılık bulur.

özgü akışkanlığının içinde bu akışı düzenleyen şey ise aksiyomlardır. Akış içinde insan, hayvan ve teknoloji karşılaşmaktadır. Hayvanların hareketi bu anlamdan ayrı olarak bir kendiliğindenlik içermektedir. Filme değişim olgusu içinde hareket eden bir araç olarak baktığımızda mekanik dönüşüm sırasında asıl hareketi algılanamaz hale gelen hayvan-oluşu bu noktada makine-oluşa evrilmektedir.

Kristal İmaj

Kristal-İmaj Deleuze metafiziğinde merkezi bir figürdür. Gerçek optik görüntü kendi sanal görüntüsü ile kristalleştiğinde bu izole edilmiş görüntüler gerçekliğin unsurunu oluşturur. Bir kristal imajı karakterize eden şey gerçek ile hayali (ya da gerçek ile sanal) olanın veya şimdiki ile geçmişin ayırt edilemezliğidir. Kristal onu oluşturan iki ayrı görüntüyü yani geçmişin gerçek olan görüntüsü ile korunmuş olan sanal geçmişin görüntüsü sürekli olarak yer değiştirir, bu nedenle orjinalinin nerede olduğu belli olmayan aynalarla kaplı bir oda gibidir, sahtelik alanını ve hakiki zamanı yanılta sahte güç ile vücut bulan bir 'simulacrum' dur (Bogue, Chiu, ve Lee, 2014 :7).

Deleuze'e göre değişim ve ayırt edilmezlik kristal-imağ'da birbirini üç şekilde izler: gerçek ve sanal (birbirine bakan iki ayna), berrak ve opak, tohum ve çevre (Deleuze, 1989:71) Tüm görelî devrelerin dâhili sınırı, dünyanın anlarnın bile ötesinde en dışta, dünyanın kenarlarında, değişken ve yeniden şekillendirilebilir kabuğunda kristal tohumlar bulunur ve bu kristaller evren tarafından oluşturulan koleksiyonun kapasitesine dâhil edilmiştir.

Peki hangi güç zaman-imağın ortaya çıkmasını ve gelişmesini sağlar? Deleuze hatırlanan-imağ ile bağlantılı olarak, gerçek görüntüyü bir uzama koymanın gerçekliğini sorgulamakla başlar. En büyük devre değil en küçük devre, gerçek görüntüyü kendine uygun sanal imajıyla oluşturan devre. Deleuze'ün eş zamanlı olarak var olmayan ve sonsuz olarak

hayal ettiği görüntülere, doğrusal ve birbirini takip eden görüntüleri terk ederek ulaşır. Gerçek ve sanal aynı anda iki gücün geçtiği iki çizgi gibi yol alır. Deleuze, Leibniz'in sonsuza kadar yeniden başlama olasılığını tanımlamak için kullandığı fold diyagramının bulunduğu kitaplardaki diyagramları çözümler ve bu çözümlmeye göre bütün diyagramlar farklı yollardan aynı sonucu verir; a) İngilizce baskısında hareket hattının çizgilerle ifade ettiği derinlik, b) Merkezi boş bir dünya şekli, c) Fransız baskısında yer alan dağılmış diyagram, bozuk eliptik, dalgalı olarak nitelendirilebilen kasten zayıf bağlantılar ve kayan olaylar.

Hatırlanan imaj ve zaman-imağ artık gerçek ve hayali arasında ayırt edilemeyecek belirsiz bir noktaya dönüşür. Doğrudan zamanı görmemizi sağlayan kristal-imağdır. Hareketten kaynaklanmayan bir zaman imaj, kristal-imağ soyutlamaz aksine zamanın harekete olan bağımlılığını tersine çevirir. Gerçek veya sanal olduğu belli olmayan çatallı bir imaj oluşumu vardır (Jasper, 2017:79) Opsigns ve sonsigns kristal görüntünün şeritleridir, her biri belirgin olmasına rağmen ayırt edilemez hale gelir. Örneğin Max Ophüls (Yönetmen) filmlerinde bulunan ayna oyunları, kristal-imağ iyi bir örnek olabilir. Renoir saf olmayan fakat kırılmış bir kristal verir, fellini filmlerinde tohum-çevreye örnek olabilecek bir kristal vardır, son olarak Visconti filmlerinde ayrışma halinde kristal-imağ vardır.

Kristal imaj'da zaman bir ardıllık içinde değil, aşkın bir gerçeklik içindedir. İçsel bükme, kendinden çoğalan yaratıcı bir bükme olarak geçen zamandır. Deleuze' e göre doğrudan doğruya zamanı temsil eden kristal görüntü ile zaman-imağ karıştırılmamalıdır. Zamanın doğrudan sunumu 'Chronosign' lar aracılığı ile işler ve bize gösterdiği şey zamana ait tabakalardır. Chronosign'lar Resnais ve Orson Welles filmlerinde görülebilir (Jasper, 2017:80-81).

3. BÖLÜM

YÖNTEM ve ÇÖZÜMLEME

Yöntem

Deleuze Sinema 1 ve 2’de ortaya koyduğu çalışmalar genelde sinema teorisinden çok felsefe alanına katkıyla sinematik zamanı kavrama üzerine ve mekanik sanatların nasıl mekanik yaşamla iç içe geçtiğini göstermektedir. Deleuze’ün kitaplarını sinemayla ilgili kitaplarını okumak ve yolunu kaybetmeden sonuna kadar ulaşmak bugün bir sinema öğrencisi için gayet zor bir uğraştır. Deleuze’ün sinemayla ilgili kavramlarını sistemleştirmek öncelikle onun felsefesini geçersiz kılacaktır, Kaldı ki birkaç istisna dışında Deleuzian kavramı belli bir felsefi “gelenek” tarafından okunamaz veya posterize edilemez niteliktedir. Deleuze’ün bütün bir felsefe tarihini ve onun “kanonik” özelliğini kullandığı geniş çok yönlü kavramlar ve bu kavramlara yüklediği özgünlük felsefe tarihini biyoloji tarihine bağlayacak genişliktedir. Yine de Deleuze’ün rehber olarak kullandığı kavramlar, film teorisyenleri arasında artan bir şekilde ilgi görmüştür ve çalışmaları, felsefe ve görsellik arasındaki ilişkiyi keşfetmenin yeni yollarını açmıştır. Daha geniş anlamda, Deleuzeyen fikrin gelişmesi hem film teorisi üzerine çalışan akademisyenler hem de felsefeciler arasında ortak ilgi alanlarına girme konusuna daha fazla istekli olmaları ile ilgili olmuştur. Sinema ile

felsefenin bu etkileşimini, sıklıkla dile getiren isim dönemin en öne çıkan isimlerinden biri, Lacancı kültür teorisyeni olan Slavoj Žižek olmuştur. Yakın zamanda ise Jacques Ranciere ve Alain Badiou gibi diğer düşünürler de sinemayı daha felsefi bir bakış açısıyla değerlendirmişlerdir. Bu filozofların ele aldıkları filmi değerlendirirken başvurdukları belirli bir yöntem biçiminden söz edilmese de etkileşime girdikleri felsefe tarihinden filozoflarla bir tutarlılık içinde olduğu görülmektedir. Deleuze'ün imaj düşüncesi ele aldığı felsefi meseleler itibariyle bir içkinlik düzlemi içinde yer almaktadır. Düşüncenin modern kavranışına ulaşılması tarihsel bir süreci takip eder. Bergson'a göre modern olarak adlandırılan sürece zamanın bağımsız bir süreç olarak ele alınmasıyla ulaşılır. Bergsoncu bir sinema felsefesinin izini süren bir başka düşünür İtalyan sosyolog ve filozof Maurizio Lazzarato *Videofelsefe* kitabının 3. Bölümünde imaj yaratımında bazı adımları takip eder. Bunlar başlıca bellek, görüntü, algı ve imaj başlıkları altında toplanabilir. Benzer bir düşünce yapısı Deleuze ve Guattari'nin *Bin Yayla*'da geliştirdiği rizomatik düşünce yapısında vuku bulur, bu şema hiyerarşik değildir, birimlerden çok boyutlarla ilgilenir. Bu anlamda başı ve sonu yoktur. Çalışmanın Deleuzeyen düşüncelerden hareketle zaman-imaj düşüncesinde takip edilecek yol haritası da bu temel başlıklardan hareketle; Bellek ve bir işareti olarak *Hayvan: Jetaime Jetaime* daha sonra görünen bir varlık olarak hayvan: *Rastgele Baltahsar* ve algıda var olan hayvan *Black Moon* ve son olarak zamanın ve mekânın paylaşıldığı; imaj olarak hayvan *Umberto D* filmleri bu doğrultuda analiz edilecektir.

Klasik Anlatı sineması için kullanılan yöntem ise sinema teorisyeni David Bordwell'in Hollywood aksiyon filmleri çözümlemesinde kullandığı 5 aşamalı yapıdır. Bunun nedeni ise Disney'in anlatı yapısında Klasik Hollywood yapısını kullanmasıdır (Harrington, 2015:72-73). Bu yapıda kahramana bir görev verilir, kahraman bu uğurda engelleri aşar ve çeşitli

sınavlardan geçer, mutlu bir sona ulaşma yolunda sevgi ilgisini kurtarır. Tipik bir disney hikâyesi masalları kaynak materyal olarak kullanılmaktadır. Fakat orijinal hikâyeyi yine bu ana akım anlatıya uymaya zorlamaktadır. Animasyon teorisyeni Paul Wells'e göre Disney formu bir hiperrealizme doğru ilerletir. Bu, animasyon dilinin özgürlüklerinin bazı yönlerini azaltmasına rağmen, gerçek anlamda sinematik etkilerin elde edilebileceği bir formu oluşturmaya başlar. Bu yetişkinlerin ve çocukların rahatlıkla izleyebileceği animasyon formunun ikisi için bağdaştırıldığı bir gösterebilir. Animasyon tarihi boyunca ele alınan temel meseleleri etkili bir şekilde bir araya getiren çok özel bir türün olduğunu fark etmeliyiz - çoğu zaman, birincil bilginin, aynı anda desteklediği süper normal hayvanların canlandırılması yoluyla geri kazanılması vardır. Gerçek ve hayali, bilinen ve öngörülen, masal ve gerçek iç içedir (Wells, 2008:86). 'Gerçekçilik göreceli bir terimdir, ancak animasyon içerisinde, Disney filmlerinin hiper-realizmi, gerçekliğin göreceli derecesi için diğer türdeki animasyonların ölçülebileceği bir ölçüt olarak konumlandırılabilir. Başka bir deyişle, canlandırılan film, gerçekçi olmayan veya soyut olarak tanımlanabilir, Disney filmlerinde yer alan 'hiper-realizm' terimi bu anlatı için uygundur. Bambi (1942) gibi uzun metraj bir filmde görülebilecek bir özelliktir. Sonuç olarak, 'gerçekçilik'in animasyon bağlamındaki göreliliği, geçerli bir analitik araç olabileceğini kanıtlayabilir, çünkü bazı filmler diğerlerinden daha 'gerçekçi' olarak kategorize edilebilir ya da daha büyük bir "gerçekçilik" derecesine sahip bir tarzda çalışabilir. Başka bir üsluptan daha büyük bir "gerçekçilik" derecesini belirlemek ve Hiper-realist stili belirleyen bazı kodlar ve sözleşmeler vardır. Bunlar;

- Hiper-realist animasyon filmindeki tasarım, bağlam ve eylem, hızlı aksiyon filminin gerçekliği içindeki tasarım, bağlam ve eyleme karşılık gelir.

- Hiper-realist animasyon filmindeki karakterler, nesnelere ve çevre, gerçek dünyanın geleneksel fiziksel yasalarına tabidir.
- Hiper-realist animasyon filminde konuşlandırılan ses kalıplaşmış uygunluğu gösterecek ve doğrudan ortaya çıktığı içeriğe karşılık gelecektir (örneğin, bir kişi, nesne ya da yer, konuşma anında gerçekte çıkardığı sesle temsil edilmelidir. Uygun hacim vb.
- Hiper-realist animasyon filmindeki beden inşası, hareketi ve davranışsal eğilimleri, gerçek dünyadaki insan ve yaratıkların dogmatik fiziksel yönlerine karşılık gelecektir.

Bu kurallar filmlerin konusunu ve bunları yapmak için kullanılan stil ve teknikleri aşmaktadır. Aynı zamanda verimlilik elde edilen kodlardır. Animasyon film bu kodlara ne kadar çok karşılık verirse, o kadar çok hiper-realist görünecektir (Wells, 2013 :25-26).

Hiperrealite, farklı etkileri olsa da Jean Baudrillard ve Umberto Eco tarafından kullanılmaktadır. Her ikisi de bu terimi tanımlamak için Disneyland tema parkını örnek olarak alır. Eko için, Disneyland, "sahte" ile karakterize edilen, yeni ortaya çıkan postmodernist bir kültür olarak görülen şeylerin en mükemmel örneğidir (diğerleri ise mumya müzeleri ve animatronik görüntülerdir). Oysa Baudrillard için tema parkının kendi muhteşem "hiper gerçekliği" üzerindeki vurgusu bizi bir bütün olarak gerçek dünyanın artık hiper gerçek olduğu gerçeğinden uzaklaştırmaya hizmet eder: 'sahte' için gerçek bir görüş yoktur. Baudrillard için hiperrealite simülasyon ile eşanlamlıdır. 'Hiperrealizm' terimi, The Walt Disney Company tarafından 1937'de Snow White ve Yedi Cüceler'den başlayan animasyon filmlerinde geliştirilen popüler animasyondan farklı ve baskın bir estetiği tanımlamak için kullanılır. Disney'in hiperrealist estetiği, dijital sinemanın

çalışma mantığı ile ilgilidir. Disney animasyonu, karakterlerini ve çevrelerini gerçek dünyanın fiziğine büyük ölçüde uygun olarak sunar. Örneğin, Felix the Cat ya da erken Mickey Mouse, Snow White ya da Pocahontas gibi yapımlar yerçekimi ya da değişmezlik tarafından hiçbir zaman sınırlandırılmamıştır (Lister, Dovey, Giddings, Grant, ve Kelly, 2009:138).

Bunlara ek olarak Disney filmleri vahşi batının, doğa belgeselinin ve Mickey Mouse Kulübünün bir araya getirilmesiyle oluşur. Çocuklara, zorlu koşullar olsa da, ailenin yeniden birleşeceğini garanti eder. Diğer tüm Disney filmlerinde olduğu gibi evcil hayvanlara yönelik filmler genellikle ayrılık ile sona eren korunmuş bir iyimserlik sunar.

Disney filmleri birçok Hollywood filmiyle aynı hikâye yapısını paylaştığı için Bordwell'in⁵⁵ Hollywood aksiyon filmleri çözümlemesinde kullandığı 5 prensibin belirlenmesi ve çözümlemenin bu maddelere göre yapılması film çözümleme açısından da kullanışlı olacaktır.

1. *Belirlenen Hedef*: Ana karakterler, kahramanlar ve antagonistler, her ikisi de bir şeyler ister (ya da birkaç şeyi birden isterler). Hikâyenin ilerlemesi, karakterlerin hedeflere ulaşma çabaları ve koşulların bu hedefleri nasıl değiştirdiği ile hareket eder. Aynı zamanda, karakterlerin hedeflere ulaşma çabaları, karakterlerin kendisinde de değişiklikler yaratır. Bazen yanlış hedefi izlediklerini ya da hedefe layık olmaları gerektiğini fark ederler.

2. *Çift Olay Örgüsü*: Tipik olarak, hedefler en az iki eylem çizgisini yönetir ve bunlardan en az biri heteroseksüel romantik aşkı içerir. Ortak bir model geliştirilir, iş sorunlarının romantik ilişkilerden etkilendiği veya tetiklediği bir iş/aşk eşleştirmesidir. Bazı durumlarda, bir öykü çizgisi diğeri-ne bağlıdır, ancak her ikisi de sıklıkla mevcuttur.

⁵⁵ Bordwell bu normları; *The Classical Hollywood Cinema, Storytelling in the New Hollywood, The Way Hollywood Tells It*, kitaplarından oluşturduğunu söyler. Kendi websitesi için: <http://www.davidbordwell.net/essays/anatomy.php> (erişim tar. 28.10.2018).

3. *Kesintili bölüm yapısı*: Eylem, hedeflerin etrafında döner: onları tanımlamak, onları değiştirmek ve onlara ulaşmak veya ulaşmamak. Hollywood filmleri, her biri 25–35 dakika süren (her ne kadar doruk bölümleri daha kısa olma eğiliminde olsa da) birkaç parça üzerine süreci eşleştirir. Bu parçaların çalışma süreleri, öykü bilgileri taşımadıkça süre içinde sayılmazlar. Bu nedenle, bitiş jeneriği, genellikle filmin anlatım süresi içinde hesaplanmaz. 1970'lerin ortalarından beri, senaristler üç-eylemli yapı fikrinden çok bahsetmiştir. Fakat Thompson bu küme kurallarını rafine etmiş ve tüm filmlerin üç eylemi olmadığını kabul ederek, filmleri daha hassas bir şekilde analiz edebileceğimizi ileri sürmüştür. Yaklaşık iki saat süren filmlerde, genellikle dört bölümlü bir yapı buluruz: Serim, Düğüm (Komplike hale getiren eylem), Geliştirme ve Çözüm.

4. *Gelecekteki etkiler için nedenlerin oluşması*: Çehov'un, dediği gibi bir oyunda, 1. Sahnede duvarda asılı duran silah 3. sahnede ortaya çıkar. Aynı şekilde, Hollywood senaryosu yazarlığı, daha sonra önemli olduğunu kanıtlayacak nedenlerde yatar. Ama bu ileriye dönük bir gelişme değildir: daha asılı duran nedenler denilen şeylerdir. Çözümlememiş bir eylem, bir sonraki bölümünde değil daha ileriki bölümlerinde ele alınan veya daha ileri itilen bir bölümün ise sonlarına doğru sunulmuştur. Her sahne, daha fazla yerleşmeyi talep eden çözümlenmemiş konuları içermeye eğilimlidir.

5. *Çözümler*: Her türden filmin, nihayete ulaşmak için belirli bir süre belirlemesi şaşırtıcıdır. Senaristler, filmin herhangi bir bölümünü idare edebilen ancak doruk noktasında çözülmesi neredeyse zorunlu olan zaman baskısına "azalan süre" ismini verirler.

Çözümleme

Bellek olarak Hayvan – Resnais, Je t'aime Je t'aime

Resnais sineması yarım asırlık bir süreye yayılmış olsa da Resnais'in ilk filmi olan *Van Gogh*'u 1948 yılında çekilmiştir. Yönetmenin adı çoğunlukla kariyerinde nispeten erken bir dönem olan 1950'lerde yapmış olduğu tarihsel filmlerle anılmıştır. Zamanımızın en korkunç korkularına odaklanan bu işler İspanya iç Savaşında (*Guernica*), toplama kamplarında (*Gece ve Sis*) ve küller içinde ölen (*Hiroşima Sevgilim*) milyonlarca insanın sesi ile yankı bulur (Greene, 1999:39).

Soğuk Savaş'ta korku ve ıstırap havası içinde derinlemesine yerleşmiş olan bu filmler, nazi zulümlerinin açığa vurduğu ve bombalanan yerlerin imha hayaleti tarafından travmatize olmuş bir çağın kaçınılmaz bir işareti taşıyor. Hendrik Hertzberg'in yazar E.B White'dan bir cümle ödünç alarak açıkladığı, büyüklüğünü tahmin etmenin zor olduğu ve hatırlamak için uzun bir zaman önce, 'inatçı gerçek' in hayal gücünü karartmasıdır. Yorumcudan başka bir yorumcuya aktarılan bir gelenek gibi, herkes Resnais'in ilk filmlerinde var olan bu inatçı gerçeğin uyandırdığı güce saygı göstermiştir. Fransa Kültür Bakanı Jack Lang, 1970'lerin ve 1980'lerin köklü tartışmalarının yapıldığı sırada, Fransız televizyon kanallarından *Gece ve Sis*'i göstermesini ister. Tarihçi Michael Roth ise Resnais'in filmi nazi dönemi hakkında yapılan en şaşırtıcı ve güçlü filmlerden biri olarak tanımlar. Fransız eleştirmen Serge Daney⁵⁶ ise *Gece ve Sis*, *Hiroşima Sevgilim* ve *Muriel*'i Cezayir savaşı sırasında işkencenin pratiklerini göstermesi açısından modernliğin katlanılamaz tanıkları olduklarını öne sürer (Greene, 1999:31).

Savaş sonrası dönemde Daney, Resnais'in sinemasının ekstra olarak insan türü ile uğraşan bir sinema olduğunu ve bunu farkeden tek kişinin kendisi olduğunu söyler. Bu in-

⁵⁶ 1944-1992

san türü toplama kampları tarafından engellenmiş, bombalar tarafından havaya uçurulmuş ve işkence ile azalmıştır. Geleneksel sinema bu türü tasvir etmekten acizdir ve bunların anlatılabilmesi için bir yol bulunmalıdır. Resnais bir yolunu bulmuş olmalıydı ki, Deleuze daha da ileri giderek Rene Pradal'ın fikrini onaylamıştır. Resnais filmlerinin karakterlerinin hepsi kamptan kurtulanlara benzer, Deleuze Resnais'in sadece ilk filmlerinin değil bütün külliyyatının 1940'larda dünyayı kuşatan ölüm ve yıkım dalgasına tanıklık ettiğini düşünür (Greene, 1999:32).

Deleuze'ün öne sürdüğü gibi bu tekil özne Resnais sinemasına egemen olsa da kendisini sadece filmlerinin karakterleri ile değil aynı zamanda ruh halleriyle de hissettirir. Birçok seçkin kişinin işbirliği ile yazılmış senaryolar birbirinden çok farklı konular işlese de hemen hemen hepsi insan türünün maruz kaldığı acılarla açık bir şekilde bağlantılı olan yas ve melankolik ruh halini sergiler.

James Monaco'ya göre film gerçeği bütünüyle kaydetmeye şimdiye kadar icat edilmiş bütün icatlardan daha yakın durmaktadır. Diğer yandan film gerçekliği şekillendirebilir, değiştirebilir veya çarpıtabilir ya da daha önce hiç bilmediğimiz nitelikleri açığa çıkarabilir. Bilimsel bir araç olarak da kullanılan filmler iki şekilde kullanılır. Antropologlar o andaki gerçekliği yakalamak için kullanır, fizikçiler, biyologlar ve doğa bilimciler gerçeği yararlı görülen şekilde çarpıtarak kullanır. Dünyadaki gerçekliği yakalamak ve muhafaza etmek için filmin gücüne odaklanan film teorileri gerçekçi olarak adlandırılırken filmin şekillendirici gücünü ilginç bulan kuramlar genelde dışavurumcu olarak adlandırılır. 1950'ler ve 60'larda gerçekçilik her zaman mizansen ile kurgu ise dışavurumculuk ile ilişkilendirilmiştir. Andre Bazin ve meslektaşlarının sinema defterlerinde (Cahiers du cinéma) yaptıkları en önemli katkılardan biri bu eski dikotomiye yeniden incelemek ve gerçekçiliği daha sofistike şekilde yeniden ta-

nuamlamaktı. Bazin teknikten daha çok ahlaki bir gerçekçilik anlayışı öne sürdü, Godard ise birkaç makalesinde montaj ve mizansenin nasıl bir arada çalıştığını anlatmaya çalıştı. Bazin ve Godard'ın 50'li yıllarda teoride yaptıklarını Resnais pratikte öğreniyordu. Filmi araştırma yapmak için bir araç olarak kullanılan Resnais rüyaları sürrealist dokunuşlar ve fantezi görüntüleri sıklıkla kullanıyor olmasına rağmen, Bazin'in anlamlandırdığı gibi açıkça realizmin ahlaki bir türünün örneğidir. Resnais bu ilişkiyi diğer yönetmenlerden daha iyi anlamıştır (Monaco, 1979 :122,125).

Je t'aime, je t'aime Resnais'in gerçekçi montajını kullandığı bir başyapıttır. Claude Ridder karakteri geleneksel bir anlatıda yer almamasına rağmen çok net ve keskin biçimde öne çıkan bir karakterdir. Özenilecek bir tarafı olmamasına rağmen anlatımında kullanılan yöntemden dolayı net olarak akılda kalır. Çünkü Resnais sineması sadece karakterlerin yapıp ettikleriyle değil aynı zamanda ruh halleriyle de filmin içinde vardır. Resnais sineması insanın çektiği acılarla bağlantı kurar. Hatırlanan travmalar, geçmişe zincirlenmiş şekilde hayatta kalanlar, tarihsellik tarafından yönlendirilen değişmiş düşünce ve davranış biçimleri, psikik bozukluklara tanıklık eder. Bireysel kimliğin çöküşüyle karakterize edilen felç ve yabancılaşma duyguları açıkça Resnais sinemasının merkezinde yer alır. Resnais karakterleri travmanın klasik belirtisi olan bazı yaralayıcı deneyimleri sürekli olarak yaşar. *Hiroşima Sevgilim*'de olduğu gibi bu bazen anlaşılabilir düzeydedir. Bazen de *Geçen Yıl Marienbad'da* olduğu gibi belirsiz kalır. Bu travmalar ister gerçek ister hayali olsun kurbanları üzerinde aynı oranda iz bırakır. Karakterler zayıf, uyuşmuştur ve harekete geçmek için bir seçim yapmazlar. Bir kimlik yoksunluğu yaşamakla kalmayıp hayata dair gerçekliklerini yitirmiş, *Hiroşima Sevgilim*'de doğum yerin adıyla anılan veya *Geçen Yıl Marienbad'da* filmindeki gibi sonsuz bir beklemenin olduğu bir hapisanede geçici bir hayat yaşayan eştir (Greene, 1999:32).

Resnais filmlerinin karakterlerinin umutsuz girişimleri, geçmişin inkâr edildiği ve yeniden yazıldığı tarihsel bir anı yansıtıyor gibi görünür. Sinemasındaki her şey belirsizlik ve şüphe arasındadır. Bütün filmleri çeşitli derecelerde gerçeği belirleme girişimlerini boşa çıkarmaktadır. Andre Bazin'in ifadesiyle film ortamının ontolojik gerçeklik olarak gördüğü şeyi yıkmak için görülmüş ve duyulmuş olan şeyin illüzyonik doğasını ortaya çıkarır. Resnais ses ve görüntü kullanımında inanılabilirliği pekiştirecek olan eş zamanlı ses kullanmak yerine ses ve görüntüyü sürekli olarak ayırır. Örneğin *Geçen Yıl Marienbad'da* filminde görünmeyen otel misafirlerinin fısılda-yan sesleri duyulurken, karakterlerin düşünceleri doğruluğu belli olmayan gizemli imgelerle taşınır. *Muriel'*de ise olayları yaşandıktan sonra duyuruz, yeni bir dizinin görüntülerine ses olmadan tanık oluruz ve muhtemelen önceki olaylara ait olan sesleri ışitiriz. Her iki durumda da teknik dikkatin bölünmüş olduğunu görebiliriz. Duyduğumuza inanmamız gerekiyor mu? Veya ne görüyoruz? Göze ya da kulağa güvenemeyen seyircinin dünya üzerinde görünmeyen ve gerçekdışı hale gelmiş olan doğayı unutmamasına izin verilmez (Greene, 1999:39).

Resnais'in savaş sonrası travmatize olmuş bir bellek metaforu ile karşımızda olduğunu düşünürsek Claude'ün içine düştüğü şey her şeyin birbirine geçtiği ve Claude'ün dışsal bir bakış açısıyla kendi yaşamından olaylara vakıf olmaya çalıştığı bir noktada deneyi kabul etmesi yorgunluk toplumu ve izleyen insan (homo videns) fikri ile doğrudan bağlantı kurulabilir bir noktadadır. Hayvanla aynı kaderi paylaşan ve ayırdedilmezlik alanı olarak zamanı ve mekânı karşı karşıya getirmeyi düşünen yönetmen, bu sayede toplum eleştirisini de belirli bir noktada tutmaktadır. Fareyi de kendi yaşamından koparan ve varlığını kuşatan amaçları değiştiren insanın kendisidir.

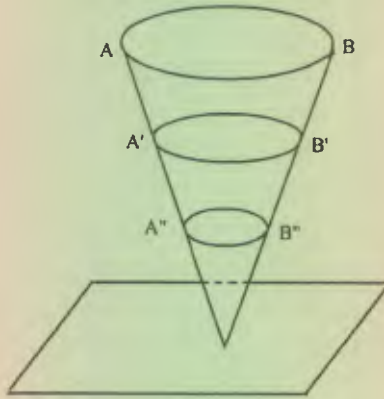
Deleuze için bu film zamanın katmanlı yapısını ve zamanın nasıl geçtiğini gösteren filmlerden bir tanesidir. Claude

deneyi kabul etmekle zamandan ve mekândan ayrı bir anlar bütününe ulaşacaktır ama fareden farklı olarak kendi içinde zamanın bir tutarlılık arz etmesi Claude için anlamlıdır. Resnais'in burada hayvanı kullanarak yaptığı eleştiri, hayvanların farklı amaçlarla kullanılsalar da bütün bu zaman deneyiminin dışında olmaları bir anlamda tarihe ait olmaları ve (bir anlar kalıtımına sahip olmamaları nedeni ile de) tarihsel olmamalarıdır. Hayvan için dünya birimlere ayrılmaz bu nedenle modernlik deneyiminin bize kaybettirdiği anlar noktasında tarihi aşip gelen hayvan imajı bu birikimin anlamını sorgulatacak ve yıkıcı bir anlamda kullanılacaktır.

Zamanın doğrudan sunumu temelde paradoksaldır. Zaman geçip gittiği için, bugün geçmişle bir arada var olacak ve geçmiş de olduğu günden ayırt edilemez olacaktır. Bunlar Deleuze'e göre zaman işaretlerini (chronosigns) verir. Bunlar doğrudan görüntü zaman düzenlenmesini içerir. Deleuze tarafından "şimdiki an" ve "geçmişin katmanları" veya "tabakaları" (sheets of the past) olarak tanımlanan bu işaretler, zamanın içinde geçen olayların topografik ifadeleridir. Dış bir ardışıklık olarak zaman, içinde bulunduğumuz zamanın içinde gerçekleşen olayın eşzamanlı olarak o günün arızasına doğru kırıldığı noktalara niceliksel atlamalar ile değiştirilir (Rodowick, 1997:81). Daha açık ifade etmek gerekirse geçmişe ait mevcut noktalarda bulunan bu tortu sayfalar, belirli bir tür doğrudan zaman görüntüsüne atıfta bulunur ve bu sayfa (sheet) eldeki zaman görüntüsü içinde neyin ayırt edici olduğunu hatırladığımız anda ortaya çıkar. Zaman-İmaj, bir filmin hareketi olarak klasik aksiyon imajda bulunur, çünkü doğrudan bir zaman-imaj hareketten ayrı ortaya çıkamaz, fakat zaman-imaj'da filmde gerçekleşen hareket, zamanın doğrudan sunumu bağlamında gerçekleşir, Bu bağlamda Deleuze'ün, şimdiki anlar ve geçmişin sayfaları kavramlarına odaklanırsak, Deleuze bu kavramı Bergson'un bilinçle ilgili düşüncelerinden hareketle açıklar. Bergson'a göre, kendimizi geçmişte bulunan en üst noktaya yerleştiririz ve daha sonra

“bir dizi farklı bilinç düzlemine” geçiş yaparız. Her bir düzlem bu geçmişin konisinin, bir hatırasının veya “hatıra tabakalarının” (buz tabakasında olduğu gibi), geçmişin kendine özgü bölgesinin olduğu bir kesittir. Deleuze görsel geçmişin bu katmanlarını “geçmişin sayfaları” ya da “katmanlar” (jeolojik “katmanlar” da olduğu gibi) olarak adlandırır (Bogue 2003:136-137). Belleğe ait bir görüntüyü çağırarak geçmişi ortaya koyduğumuzda, mevcut bir yapıya gönderme yaparız. Bunu bir şekilde betimleyebiliriz. Bir olayı hatırladığımızda onun ait olduğu katmanı göz önünde bulundurarak bununla bağlantılı diğer olayı hatırlarız. Açık sonuçlara ulaşmak için buradaki saf imajlara başvururuz. Bunlar herhangi bir hareket sürecine bağlı değildirler. Kendi içkinlik düzleminde bir zaman dilimine aittirler ama düşünce ile geri çağırıldıkları zaman herhangi bir zaman mefhumuna bağlı olmayacaklardır. Koni yapısı gibi olan bu yapıda zamanın üç boyutu vardır, o an içinde bir geçmiş vardır ve o gün için bir gelecek vardır.

Bergsoncu Zamanın Koni Yapısı



Kaynak: Bogue, R. (2003) *Deleuze and Cinema*, Routledge Publishing, ss: 136.

Gilles Deleuze *Je t'aime Je t'aime* filmi için çözümlerken “zaman sayfaları” kavramını ortaya atmıştır - zamandaki travmatik bir nokta, geçmişteki, şimdiki zamandaki ve gelecek anları kendi bağlamlarından kopartıp çıkararak, onları çeşitli, ayrıksı

ve birbirleriyle etkileşen zamansallıkların yer aldığı karmaşık bir alan içinde birleştiren bir filmdir *Seni Seviyorum, Seni Seviyorum*. Anı katmanı anlatıcının sevdiğinin ölümünden doğan travmatik deneyimdir. Sevdiğinin ölümünden sonra yaşadığı ümitsizlik duygusuyla intihara kalkışmış bir yazar-Claude Ridder'dan, zaman yolculuğunu araştıran gizemli bir tesiste denek olması istenir. Bilim adamlarının planı onu kendi geçmişine, tam olarak bir sene öncesine, ama yalnızca bir dakikalığına geri göndermektir. Deney sırasında işler kontrolden çıkar ve Claude kendisini zamanın içinde bağlamdan kopuk kaybolmuş bir halde bulur: Hayatının rastgele anları arasında gidip gelirken, geçmişindeki küçük parçacıkları yeniden deneyimlemektedir. Başarısızlığa uğrayan deneyi yürüten bilim adamları telaş içinde Claude'u geri getirmeye uğraşırken, Claude geçmişteki anlara takılır ve durmadan onlara dönüp onları tekrar eder. Zaman katmanları arasında etkileşimli bir döngünün içine düşmektedir (Zizek 2015:28).

Bu kavramları daha anlaşılabilir kılmak adına zihin meselesini daha kategorik şekilde; bellek türleri olarak yorumlayan bir psikolog olan John Seamon'un, *Filmler ve Bellek* isimli kitabına bakılabilir. Seamon bu kitabında son yıllarda bellekle ilgili çalışmaları psikolojik çalışmalarla karşılaştırır. Kitabın giriş bölümünde belleğin farklı amaçlara hizmet üzere tasarlanmış farklı bir sistem topluluğu olduğunu belirtir ve farklı beyin yapıları ve ağlarını içeren bu çoklu bellek sistemlerini; çalışma belleği, epizodik bellek, semantik bellek ve prosedür belleği olarak 4'e ayırır;

Çalışma belleğine zihnin çalışma kitabı da denir, çünkü bilinçli bir farkındalığı az sayıda düşünceyle sürdürmemizi sağlar, sözel olarak düşünmek için kullanırız, bir telefon numarasını hatırlayarak, rakamları zihinsel olarak yeniden prova ederek, ya da görsel olarak evimizin farklı bir renkte boyandığında nasıl görüneceğini hayal etmekte olduğu gibi. Dikkati bir yere odakladığımızda önceki düşünceler çabuk

unutulur. Her dikkat kaymasında yenileriyle yer değişir. Çalışma belleği geçici kısa süreli saklama için idealdir. Diğer bellek sistemleri daha kalıcıdır ve belirsiz bir süre boyunca çok miktarda bilgiyi korumamıza izin verir.

Epizodik bellek ise hayatımızı oluşturan deneyimleri ifade eder, tarihin bilinçli bir şekilde hatırlanışını, en sevdiğimiz kitabı, neşeli bir yaz tatilini ya da ilk öpüşmeyi hatırlatarak, zaman içinde geriye doğru giderken kullandığımız bellek türünü temsil eder. Hatırlamalarımızdan bahsettiğimizde, neredeyse her zaman uzun süreli belleğe atıfta bulunuruz.

Semantik bellek ise; demokrasi kelimesinin anlamını, $2+2=4$ veya yangın motorlarının gece daha iyi görülebilmesi için sarı boyanması gibi edindiğimiz olgusal bilgiyi temsil eder. Epizodik hafıza genellikle belirli bir zamana ve mekâna özgü olsa da semantik hafıza daha geneldir ve bir olayın anlamını kavramak gibi belirli olaylarla bağlantısı yoktur.

Son olarak prosedür belleği; karmaşık bir aktivitenin nasıl gerçekleştirileceğine dair bilgilerimizi temsil eder. Deneme ve hata öğrenimi yoluyla yavaş yavaş edinilmiş yetenekle bir eylem gerçekleştirerek bu tür uzun süreli belleği kullanabiliriz. Epizodik veya semantik bildirilebilir olmasına kıyasla prosedür hafıza sadece gösterilebilirdir. Bisiklete binmek veya araba kullanmak sözel hatırlama ile değildir ve performans göre geliştirdiğimiz prosedür belleği ile ilgilidir. Örneğin bir yüzücüye yüzmenin temel mekanizmalarını açıklamak, yüzmeyi öğrenen birinin işine yaramamaktadır. Usul hatıraları içeren kapsamlı bir uygulama gerektirir ve kazanıldıktan sonra ömür boyu sürer.

Bu bellek sistemlerinin birbirinden bağımsız olduğu beyin hasarı olan hastalardan anlaşılmaktadır. Farklı beyin hasarı olan insanlar bu sistemlerden birinde bozukluk yaşarken diğerleri etkilenmez. Örneğin bir kişi yaşadığı sarsıntıdan sonra epizodik anılar üretebilme yeteneğini kaybedebilir,

ancak yine de yeni prosedür becerilerini edinebilir. Bu bellek sistemlerinden herhangi biri bozulabilir yapıda olsa da epizodik bellek ne kırılğan sistemdir. Çocukluk döneminde gelişir ve yaşlılıkta ilk bozulma gerçekleşir. İşlevsel olmayan epizodik hafızası olan bir kişi eski anıları hatırlamada zorluk (retrograd amnezi) veya yeni anıların oluşmasında (anterograd amnezi) problemi yaşayabilir (Seamon, 2015:4-5).

Seamon'un Deleuze'e göre daha pozitivist bir noktada olan bu sınıflandırmasını Claude'un yaşadığı travmaya bütün bilinç yapısına yayılacak bir şekilde genişleterek okuyabiliriz. Fakat Claude'u burada özne olarak bu geçmişin sayfasından çıkarıp modernizm deneyiminin kendisini bir travma olarak düşünürsek nasıl bir sonuç çıkar? Bu sorunun yanıtında gizli olan şey mekanizasyonun bütün bellek tiplerinin arka planına zaman ve mekân olarak sindiği gerçeğidir. Bütün bu şeymayı yapı bozuma uğratacak olan şeyin insanlığın ortak tanıdığı olan hayvan imajları olacağını *Je t'aime Je t'aime* filminde görmekteyiz.

Laboratuvar hayvanı imajını öncelikle tarihsel süreç içinde⁵⁷ düşündüğümüzde modern döneme yakın olduğunu ve anlamı oluşturan imajın çeşitli katmanları içinde hayvanın sınırlılıkları içinde bizi başka bir şekilde düşünmeye zorlar. Hayvanın laboratuvar ortamı için sağlayacağı araçsal durum sinematik imajından ayrılabilir mi? Jonathan Burt *Hayvanlar ve Film* kitabında bunu etik bir sorun olarak tartışır. Dolaylı olarak film yapımı da giderek sanal hale gelen hayvan yaşamını teknoloji ve modernite ekseninde buluşturur. Kaderinin ise teknolojik bir yeniden üretimde imgeden başka bir şey olmayacak şekilde kaybolacağı gerçeğidir (Burt : 87) Yine de montaj ve kayıt tekniklerinin istenen anlatı yapılarına uyması için kayda değer bir düzenleme gerektirdiğini düşünsek bile, Resnais'in filminde yer alan fare bize gerçeği hatırlatan ve bu anlamda tıpkı Claude'ün anılarında farenin kumsalda orta-

⁵⁷ Çalışmanın ilk bölümünde anlatılan

ya çıkması gibi, görüldüğü anda belleğin akışını bozulmaya uğratar. Bütün bir yapı söküm için gerekli olan imaj yine bu hayvan imajından kaynaklanır.

Tarihin içinden gelen bu belleğe ait olan hayvan imajını Gabriel García Márquez'in ünlü romanı *Yüzyıllık Yalnızlık*'ta şeylerin isminin unutulduğu bir vebaya kapılan küçük Macondo köyü içinde düşünebiliriz. Kitapta köy sakinlerinin kapıldığı veba anılarını kaybetmesine neden olur, Semptomlar aşama aşama gelişir her köylü önce çocukluk anılarını daha sonra nesnelerin isimlerini ve işlevlerini, daha sonra başkalarının isimlerini en son olarak da kendi varlığının farkındalığını yitirir. Gümüşçü her zaman çalıştığı aracı tanımlamak için 'örs' kelimesinin aklına gelmemesinden korkarak evinin her tarafına yazılı etiketler koymaya başlar. Yöntemin görünürdeki başarısından ilham alan Jose Arcadio, köyündeki her şeyi etiketlemeye çalışır. Hayatın sonsuz bir şekilde etiketlenmesi düşüncesinden rahatsız olan Jose, köylülerin hatırasını kurtarmak için kahramanca bir girişimde bulunur. Herkesin hayatında biriktirdiği tüm deneyimlerin ve bilginin yazılı girişlerinin depolanacağı bir hafıza makinesi geliştirmeye çalışır makineye 14 bin giriş düzenlendikten sonra, Jose bu kâbustan bir yabancıнын vebayı ortadan kaldırmasıyla kurtulur. Tedavi ile hafızasının tam olarak geri gelmesi gerekir ki ancak o zaman yabancı eski ve sevgili bir dost olarak tanınabilir⁵⁸.

Roman hafızasız bir dünyayı dramatize eder. Yakın arkadaşların ve aile üyelerinin bile yabancı gibi görüldüğü bir dünyada sembolik iletişim biçimleri işe yaramamaya ve toplumun bağlı bulunduğu sembolik görevler gerçekleştirilemeye başlar. Neredeyse mekanik toplumun yabancılaştırdığı duygulanımlara benzer şekilde belleğimizde gerçek hayvan varlığını unutmuş bir noktada bulunmakta olduğumuzu

⁵⁸ 'Hafızanın Kırılğan Gücü' isimli giriş yazısında (Schacter, 2008) Marquez ve Bellek ilişkisinden bahseder. Bende onun anlattığı şekliyle romanı alıntılıdım.

düşündüğümüzde aslında insanlığın Resnais filmlerindeki karakterlerin durumuna benzer hale geldiğini görebiliriz. İçinde yaşadığımız dünya da Kişisel kimlik ve öz farkındalık duygusunun ortadan kaldırıldığı bir dünyadır. Resnais'in filmi *Je t'aime, je t'aime*'in bellek kaybı ile bize hatırlattığı şey Heidegger'in tanımlamasıyla el altında olmaklık (zuhandenheit) dünyaya ilişkin bir kavrayıştır. Filmde bu kavrayış biçiminin iki saf halini filmin karakteriyle birlikte deneyimleriz. Hali hazırda başarısız yaşanmış bir hayat ve pişmanlıklar vardır. Resnais Bergson'cu bir çizgide montaj yoluyla zamanın doğasını görmeye çalışır. Bir izleyici arketipi olan Claude geçmişe yolculuk ederken pasif bir şekilde soğan kanepesine gömülüdür, acı çekmesine rağmen durumdan kurtulmasına imkân yoktur. Hayatının dağınık bölümlerini gözden geçirmesine seyirci de tanık olur. Bilim adamlarının konuştuklarının dikkate değer olmaması, prosedürün bir parçası olarak hatırlanamaz oluşu Resnais'in hafızaya yönelttiği bir eleştiridir. Bu prizmatik hatırlayışta asıl hatırdaki kalan aşk hikâyesidir. Uygulanan prosedürün laboratuvar farelerinde hiçbir yan etkisi olmadığı konusunda emin olduktan sonra Claude şöyle sorar; Bunun gerçekten olduğunu nasıl bilebiliyorsunuz? Burada insan ve hayvan arasındaki ontolojik ayırım bilimsel bir deney söz konusu olduğunda etik bir soruya dönüşür. Hayvanlar geçmişe gittiklerinde ne hatırlayabilir? Biyolojik ritimleri ve ihtiyaçları sıralı bir çizgi yerine döngüsel olduğu için muhtemelen sorunun cevabı yoktur. Kumsalda görünen farenin hayvanın kendi geçmişinde yaşadığını söyleyemeyiz. Claude'in anılarında daha önce olmayan bir yerde tekrar kendini göstermesi sadece fark edilmesiyle mümkün olur. Eş zamanlı olarak aynı deneyin üyesi oldukları için artık öznellik kazanmıştır, bu şekilde fark edilebilir hale gelmiştir. Resnais laboratuvar faresini filmin ana karakteriyle eşitleyerek saf olarak anıların daha belirgin ve gerçekçi olmasını sağlamıştır. İnsan ve hayvan belleği arasında beliren bu ayırım

Nietzsche'nin *The Use And Abuse Of History*⁵⁹ (1873) kitabının giriş bölümünü hatırlatır. Kitap şu şekilde başlar;

Otlayan sığırların önünden geçerken düşünün onlar dün ya da bugünün ne anlama geldiğini bilmezler, etrafta sıçrar, yemek yer, dinlenir, sindirir ve tekrar sıçramaya başlarlar. Anın zevkine veya hoşnutsuzluğuna zincirlenmişlerdir. İnsan şöyle sorar; Neden benimle mutluluğunuz hakkında konuşmuyorsunuz da öylece bakıp duruyorsunuz? Hayvan eğer konuşabilse şöyle der; Bunun nedeni söyleyeceğim şeyi her zaman unutmamdır. Ama sonra bu cevabı da unuttur ve sessiz kalır, böylece insanı merak içinde bırakır.

Burada tarif edilen sığırlar gibi sadece neyi hatırladığımızı unutmakla kalmayıp hatırlamayı da unuttuğumuz, unutuşumuzu unuttuğumuz bir çağda yaşıyoruz. Hafızamız farklı işlevlere hizmet eden ancak birleşik bir şekilde çalışan sistemler topluluğudur. Geçmiş deneyimlerin bir kaydından daha fazlası olan bellek, filmlerdeki öykülerin rolüne benzer şekilde, gelecekteki eylemleri hayal etmemizi ve planlamamızı sağlar. Başkalarının deneyimlerini gözlemleyerek, gelecekteki benzer durumlara karşı kendi tepkimizi hayal edebiliriz. Filmler bize insanlarla ilgili hikâyeler anlatır ve şimdiki zamanın geçmişten etkilendiği farklı yolları göstererek bellek anlayışımızı geliştirebilir. Je t'aime Je t'aime hem izleyici hem de filmin eylemcisi konumuna filmin kahramınını geçirerek 'o an' fikrini deneyimlememizi sağlar.

Je t'aime, je t'aime otobiyografik hatırlamaya seyirci yaklaşımı getirmektedir. Seyircinin bilinci veya Claude'ün bilinci bir uzlaşım noktası bulamaz. Herbert Mead'e göre bilinç çok belirsiz bir terimdir, sıklıkla belirli koşullar altında ve belirli şekilde tanımlanırlar ve başka koşullar altında yoktur. Organizmanın belirli koşullar altında gerçekleşen bir şey olduğunu varsayarsak, bu doğal olarak sinir sistemi içindeki

⁵⁹ *Tarihin Yaşam için Yararı ve Yararsızlığı* (2016) ismiyle Türkçe'ye çevrilmiştir.

belirli fenomenlerle aynı doğrultuda ilerleyen ancak ötekini dışta bırakan bir şey olarak düşünülebilir. Eylemimizin sahip olduğu bilinç, kas hareketlerinden etkilenen akıma cevap veren hafızadır. Gerçek motor süreçlerin bilincinde değiliz fakat bununla birlikte çalışan bir duyum sürecine sahibiz. Paralel psikolojinin ortaya çıkardığı terim bu şekildedir. Bir yanda aidiyeti olan fakat görünüşte bilinç olmadan işleyebilen bir organizmayı ima eder. Bir kişi genel anestezi altındayken yaşamaya devam eder. Bilinç gidip geri gelebilir ancak organizma kendi içinde çalışır. Psikolojik süreçler merkezi sinir sistemiyile ifade edildikçe bilinç önemini yitirir (Mead, 2009:27-28).

Resnais *Je t'aime, je t'aime* filminde zihinsel durumların ve duygusal travmaların, insanın fiziksel durumu, yaralanma ve kemik durumu sağlığı kadar önemli olduğunu öne sürer. Filmdeki anılar Fransa'nın güneyinde bir tatil sırasında başlar. Güneş parlar veya coşkuyla nefes alır. Resnais başlangıçtaki bu yenileyici anı başka bir anıdan daha fazla döndürür ve bu sahneler geri geldikçe anlatı karmaşıklaşır. Güzel anıların bir araya gelmesini Resnais her seferinde başka bir anlatıyla destekleyerek anlatının objektif amacına uygun olarak bilinçaltı sabotajın flashbackleriyle kesintiye uğratar.

Claude'in yeniden gözden geçirilmiş hayatı devam ederken soğanlı kanepeler bölmesine pasif bir şekilde gömülü olması karakteri çaresizlik içinde arketip bir izleyiciye benzetir. Hayatının dağınık tekrarlarını pasif bir şekilde izlerken deney sırasında kapana kısılmış bir fare gibidir. Filmin ilk sahnelerinde Claude ve bilim adamları arasında prosedürün laboratuvar farelerinde hiçbir yan etkisi olmadığından emin olduktan sonra Claude şöyle sorar, o zaman bunun gerçekten olduğunu nasıl biliyorsunuz? (Macfarlane, 2014)

Todd May dogmatik düşünce imgesinin bize ait olduğunu ve dünyayı kavradığımız şablonun bu imge olduğunu söyler. Düşüncemiz istikrarlı dünyayı anlamlandırmanın yol-

larından bir tanesini seçer ve o doğrultuda ilerler. Bu haliyle dünyanın bir temsilinden öteye geçemez. Bize bir kez sunulanın yeni hali hazırda var olanın zihnimizce yeniden keşfedilmesi, zihnimizde yansımadır. İnek kadar büyük bir şey zihnimde nasıl sığabilir? Sorusu daha önce şablonla belirlenmiş bir düşünce haritasını takip ettiğinden, düşündüğümüz zaman sahici bir ineğin ortaya çıkacağını düşünmeyiz. Önce gözlerimiz yoluyla kapladığı alanı, büyüklük oranı ve kendine has özellikleriyle orada duran inek, kendi kategorisinde yer alan diğer imgelerle ilişkili beynimizdeki yere optik sınırlar vasıtasıyla taşınır (May, 2017:104). Mutlak kategoriler ve net sınırlar Deleuze'e göre orada var olandan başka bir anlama gelmez. Temsil doğrulukla ittifak halinde olmalıdır. Todd May bu ihtimali genişleterek şöyle der, yine de çayırdakinin sadece bir inek değil de bir inekten daha fazlası olma ihtimalini düşünelim, daha fazlayı düşünmek ilk adımda kategorileri yıkacağı için dogmatik düşünceden farklılaşır. Fark düşünce-sine ihtiyaç duyan bir denklemin içine girmiştir.

Resnais filminde aynı hayatın veya karakterden bağımsız bir filmin sahnelerini sunarken bunun içine fark düşüncesini katar. laboratuvar faresinin herhangi bir fare olmaktan çıkması gibi; Claude'ün hayatı dogmatikliği kendi hayatının kendisi tarafından tekrar deneyimlenebilir olmasıyla aşar. Bunun gerçekleşmesi ise yine onu intihara götürecek süreçlerle eş anlamlıdır ve farklı yerlerde tekrar ölümler yaşayarak kendi gerçekliğini kaybeder. Son sahnede delikten burnunu çıkaran fare aynı deneyin bir elemanı olmasının yanı sıra Claude'ün aşmış olduğu noktayı gösterir. Claude geçmişiyse kendi gerçekliğini tekrar kazanmıştır.

Je t'aime, je t'aime kapanış sahnesi.



Algı Olarak Hayvan: Malle, Black Moon

Freud'un Rüyaların Yorumunda, bir rüyanın, hayatın içine tezahür eden (hatırlandığı gibi) yanlarına ortaya koymak için güçlü bir yorumlayıcı formülasyon bulmuştur. Gizliden hayata etki eden ve rüyaya geçişi açıklayan mekanizmaları: sembolizasyon, dramatizasyon, yer değiştirme, yoğunlaşma ve ikincil revizyon olarak açıklar. Sembolizasyon dış (nesnel) duyusal (sensory) uyarılmalar; dramatizasyon iç (öznel) duyusal uyarılmalar ve yer değiştirme (movement) organsal uyarılar ve gerçeğe dönüşme saf ruhsal uyarılma kaynakları. Bir rüyayı ortaya çıkaran bu elementler rastgele veya bilinçli olabilir. Freud bu rüyayı uyarılar durumunu şu örneklerle açıklamaktadır; Rüya sırasında belirsiz biçimde algılanmış her gürültü kendine uyan bir düş imgesini uyarır. Bir gök gürültüsü bizi bir savaşın ortasına götürebilir; bir horozun ötüşü bir adamın dehşet çılgınlığına dönüşebilir; bir kapı gıcirtısı hırsızlara ilişkin bir düşü üretebilir (Freud, 1991:77). Freud rüyayı oluşturan bu rüyaların kaynağını bedenin bağ-

lı bulunduğu gerçek sabit bir konumu varsayarak, gerçek deneyimlerin etkisiyle dünyada algılanan imgenin (kaynağı düş veya gerçek olduğu fark etmeksizin) etkileşime girmesiyle başka bir imgeyi çağrıştırmaları durumu olarak yorumlar. Deleuze'ün rüya imaj tanımında ise bu bir hareket alanının imajının başka bir rüya-imajla yer değiştirmesi durumudur. Örnek olarak rüyada bir hayvan görmek gerçek hayatta görülen hayvan imajının başka bir hareket alanı içinde etkileşime girmesi anlamına gelir. Bu bölümde yapılan çözümlemenin odak noktası ise rüya imajda ortaya çıkan bir algı (onirosign) olarak hayvanın ele alınmasıdır.

Deleuze'e göre rüya-imaj en düşük bilinç seviyesini oluşturan düşünce imgesidir. Rüya-İmajlar düşünceyi halüsinasyonlar, kâbuslar ve hayaller olarak ele alan sinematik imgelerdir. En uç noktada bütün dünyayı bir rüya olarak tasvir ederler.

Rüyaya benzeyen bir imge veya bir rüya olarak dünya rüya-imajın iki kutbunu belirler, hayal dünyası, hayalperestinin ürünüdür, zengin ve sınırlanmış bir bakış açısidir. Ortaya çıktıkları merkeze göre değişen derecelerde halüsinasyon, kabus, rüya ve hayal gücü yakalayabilirler. Rüyalar gibi tuhaf, kopuk, saçma ve belirsizlik dünyası üzerinde duruyor olabilir. Rüya-imaj farkındalığın merkezine yani izleyiciye tabiidir. Çocukların yetişkinleri, yetişkinlerin çocukları oynadığı veya insan-hayvan ayrımının yer değiştirdiği tersine dünya hareketi olabilir. Rüya-imaj bir işaret dizisinden oluşur. Deleuze'e göre üç farklı rüya-imaj tanımı görürüz. Tam bir molar kompozisyon imajı, sınırlanmış (restricted) rüya ve değişimle birlikte var olan dünyanın hareketi olarak. *Black Moon* filmi bütün rüya-imaj tanımlarına uyar. Filmin başında kompozisyona giriş işareti olarak bir hayvan takip edilir, gerçek dünyadan rüyaya giriş açık olarak belirlidir, canlı görüntülerle dolu tam bir imaj görüntüsü sunar. Deleuze geçiş efektleri olarak erimeler, yüklemeler, yıkımlar, karmaşık kamera hareketleri,

laboratuvardaki manipülasyonlar soyuta doğru giden teknik değişimlere işaret eder (Deleuze, 1989:58). Hayalperestin rüyaya girdiği ve artık rüya olmayan bir sekansa geçilir. Halüsinasyonlar, hayali zamanlar ve güzel mekânlar, gerçek dünyadan tamamen farklı olarak kurgulansa da hayalperestlere ilham verebilir, anlatıya nüfuz eden ve karakterin eylemlerini belirleyen yönelimleri ya da motivasyonları etkiler (Deamer, 2016:123).

Rüya imaj'ın ikinci görünümü ise sınırlanmış rüyadır, burada gerçek dünyadan hayal dünyasına geçiş ince veya görünmez bir şekilde gerçekleşebilir. Rüyanın kendisi, gündelik dünyaya veya karakterin kendi gerçekliğine benzeyebilir. Yine de bir şekilde tekinsizlikler belirli imkânsızlıklar taşır. Rüyaya benzeyen fakat somut nesnelere arasında hayal dünyası ve gerçek dünya belirsizleşir. Buna göre hayal dünyasının gerçek dünya üzerindeki etkisi daha güçlüdür. Karakterler rüyanın gerçek olduğunu düşünebilir. Yine de bir şeyler yanlış gidebilir. Uyanık mıyım? sorusu sorulabilir. Filmin asıl görevi, gerçek dünyayı hayal dünyasından, hayal dünyasını gerçek dünyadan ve bilinçten, onu hayal eden hayalperestten ayırmaktır.

Son olarak dünyanın hareketi olarak. Dünyanın ya da ima edilen rüyanın hareketi, rüya-imajın tipik şeklini oluşturur. Burada her dünya ve her rüya, hayalperest de dâhil olmak üzere içerdiği her şey hayalperestin etrafında kapanır. (Deleuze, 1989: 63) - Hayal dünyasına giriş veya çıkış yoktur. Karakter veya karakterler artık rüyanın dışında ayakta durmaz; gerçekten sadece rüyanın içinde bulunan, rüyanın bir ürünüdür. Bu dünya saf bir hayal dünyasıdır: bu tür evrenler uykuya ihtiyaç duyan bir rüya bile olmayabilir, müzikal ve dans filmlerinde olduğu gibi (şarkı ve dansın gerçek dünyanın doğal bir yönü olduğu) ritme (*veya ideolojiye*) yakalanmış olabilirler. Deleuze'e göre sinema bu işlevi yerine getirir, çünkü ona göre rüya bir metafor değil, çok büyük bir devre çizen

bir dizi yamuk bir bakıştır (Deleuze, 1989: 56). Film, birbiri üzerinde ortaya çıkan ve katlanan bir dizi imkânsız olaydır. Ekranda gerçekleşen tamamen hayali bir dünyadır, her şeyin ve her olayın mümkün olduğu evrenin bir görüntüsü ve bu kesmelerle toplanan, her şey ve aynı zamanda hiçbir şey olan sanal görüntüler gerçek gibi görünür ve garip sinematik öz-niteliklerin temelidir.

Black Moon filminin tamamı kendi mantığı içinde düşünlüdüğünde aynı mekânda yaşayan bir kadının gençlik orta yaşlılık ve yaşlılık hallerinin birbiri ile örtüştüğü ve yerine geçme süreçlerinin insanın hayallerinden (hayvanlar aracılığı ile anlatılan içgüdüden) koparıldıkça anlam bulan bir süreci anlatır. Zaman imgesinin labirentinde nedenselliğin çarpıtılması, geleceğin hafızasını yaratmak için hangi geri dönüşlerin kullanılacağını ve geçmişin hafızasının 'hali-hazırda'lığını garanti eder Bu, geçmişin tahrif edilmesi ile birlikte labirentte farklı yönlerin yaratılmasıdır, farklı yönlerin mümkün olması ise zamanın sürekli olarak kalmasının gerçekleşmesiyle mümkün olur (Martin-Jones, 2002:71). Black Moon filminde saatlerin çalmaya başladığı sahnede yaşlı kadını korkutan ve ondan bir an önce kurtulmak istenmesinin nedeni geçmişin tahrif edilmesi ile birlikte açık bir şekilde bir uyandırma aracı olarak rüyalara müdahale edecek bir araç olması kaynaklıdır. Alışkanlık ve hatırlamanın ötesinde, Deleuze'ün Nietzsche'nin ebedi dönüş fikrinden aldığı geleceğin hafızası fikri vardır. Bu, Bergson'un nihayetinde doğrusal, koni model zamanını barındıran saf ya da "boş zaman" biçimidir. Bu biçim, kristalleşen zamanda sanal olanın eş zamanlı olarak gerçeğe dönüşmesini ve gerçek olanın ise sanal haline dönüşmesini görünür kılar (Martin-Jones, 2002:72). *Kant üzerine Dört Ders'ten* alıntıyla (42);

Zaman doğru çizgi haline geldiğinde artık dünyayı sınırlandırmaz, onu kateder. Sınırlandırma anlamında bir sınır değildir artık, şu anlamda bir sınırdır: O uçtadır. Uçta olma-

yı hiç bırakmaz - bu sınıra geçiş anlamındadır. Aynı "sınır" sözcüğü anlamını tümünden değiştirmiştir - herhangi bir şeyi sınırlandıran bir işlem olmayı bırakmıştır, aksine, bir şeyin yönlendiği şeydir - hem eğilim olarak hem de kendisine doğru eğinilen şey olarak; zaman atmosferinde ve işleyişinde her şeyi temelinden değiştirmektedir.

Emile Zola'nın *Hayvanlaşan İnsan* kitabında sadece lokomotifle anlaşabilen bir tren makinisti ve makineleşmeyle beraber öldürme itkisinin sınırlarının belirsizleşmesi ve makinenin çalışma prensibine bağlı olarak çok çabuk değişebilen mekan ve algısında parçalı görüntüler ile huzursuz olan özne anlatılır. Deleuze *Kant's Critical Philosophy* (1984:viii) de bu ayrımı şöyle anlatır;

Ego'nun kendisinin zaman içinde olduğunu ve böylece sürekli değiştiğini açıklar: zaman içinde değişimler geçiren pasif, ya da algısal bir Ego'dur. Ama öte yandan, ben sürekli bir zaman sentezi ve zaman içinde gerçekleşir, bugünü, geçmiş ve geleceği her an bölerek hareket eden bir eylemdir. Böylece 'Ben' ve 'Ego', birbirleriyle ilişki kurabilen zaman çizgisi ile ayrılırlar, fakat aralarında temel bir fark vardır... Bu nedenle kendimi, özgün ve aktif bir özne olarak değil, temsil eden pasif bir benlik olarak oluşturamam. Kendisine sadece kendi düşüncesinin faaliyeti olarak katılan ben, onu etkileyen başka bir şeydir.

Black Moon bu katılımın gerçekleştirirken Ego ile sürekli çatışma halindedir. Yaşlı kadınla karşılıklı kavgaları veya birbirlerine tutku ile şiir okumaları, egonun zamanı aşan bir sabit olarak var olmasını görünür kılar.

Louis Malle'ın en kişisel filmim dediği *Black Moon* filmi, sürrealist ve tuhaf bulunmasının yanı sıra *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesiyle sıklıkla karşılaştırılmıştır. Deleuze'ün sözünü ettiği anlamın olmayışının ve dışlama ilişkisinin rüyalar temelinde başka bir anlama kavuştuğu bu filmde hay-

vanlar, filmdeki ana karakteri başkalaştırarak her değişimin bir oluş anlamını geldiği sinematik bir evren yaratır.

Louis Malle, Ingmar Bergman'ın *Shame* (1968) ve Robert Altman'ın *Images* (1972) filmleriyle etkilenim içinde görüntüleriyle, Vietnam Savaşı gibi gerçek olayları⁶⁰ Luis Bunuel'in eserleri ve Lewis Carroll'un *Alice Harikalar Diyarında* anlatımıyla bütünleştirir. 1970'lerde ilerleyen feminist hareket içinde cinsel sınırların tartışıldığı bir atmosferde *Black Moon* filminin karakteri şekillenir.

Issız bir alanda düz yolda ilerleyen genç bir kadın por-suğu arabasıyla ezer ve durur. Filmin açılışının, zaman algısının ve motor-duyu mekanizmanın bozulmasının bir hayvanın ölümü ile başlaması, her seferinde ilerlemeyi durduracak olan başkalaşımı işaret etmekle birlikte savaş ve ölüm arasındaki yakınlığın teknik ile olan bağlantısını kurar. Domuz, koyun, yılan ve tek boynuzlu at gibi bir dizi hayvanın yol göstericiliği bir anlam ağında ilerlerken başka bir anlam ağı kadın ve erkeklerin savaşının sürdüğü sınırları daha çok belli bir alana ait görünmektedir. Bir radyo istasyonu, suçluların araştırılması, silah sesleri, patlamalar, yerde yatan ölümler. Bütün bu çatışma evreninden kaçan Lily konvansiyonel beklentinin (aynı zamanda aracın hareket etmesi veya hayvanın hareket etmesi) dışına çıkmaya çabalar. Lily önce cinsel sınırların ötesine geçerek belirlenmiş bir alanı aşmaya çalışır. Saçlarını şapkanın altına saklayarak geçmeye çalıştığı sınır kadının düşman olarak görüldüğü, erkeklere ait alanda, kadın olduğunun anlaşılmasıyla aşılacaktır. Araba düz yoldan çıkarak engebeli arazide yol almaya başlar, durduğu yerde asılmış bir çoban ve kendisine doğru hareket eden bir sürü görür oradan da kaçarak bulduğu bir konak kendisiyle ilgili bir keşfe çıkacağı başka bir alan sunar. Evde yaşayanlar Lily adında (aynı zamanda kendi adıdır) kadın-erkek ikiz kardeş (çift cinsiyetli

⁶⁰ Nisan 1975'te filmin gösteriminden 5 ay önce sona erer.

ve aynı zamanda ensest olarak okunabilir) ve yatalak yaşlı bir anneden oluşmaktadır.

Otomobil özgürlüğü kapalı bir alan içinde vadedir. Hız ve konfor sürekli olarak ölümle iç içedir. Otomobil yüksek hızda hareketin bir ikonudur. Sinema hareket-imaaj ağırlıklı ve motor devinim temelli bir araç olduğundan dolayı kovalama sahnelerinin vazgeçilmez bir unsuru olmuştur. Sahiplik kavramı belirgin ve çok hızlı el değiştiren bir meta olarak araba kiralanır, çalınır, ödünç alınır veya şoförlük yapılır. Kaçmakta olanın bir parçası, hikâyeye devinim veren bir güçtür. Modern zamanda ev ve araba insanı hayvandan net olarak ayırırken herhangi bir sınır ihlaline izin vermeyecek şekilde tasarlanmış ve yalıtılmıştır. *Black Moon* filminde bahçedeki hayvanlarla dolu sahne gerçeküstü bir etki yaratarak modern evi insan ahırını veya kümesi olarak tanımlar.

Black Moon'da karşılaşılan gerçeküstü malikane.



Mekansal bağlantıların teryüz edilmesi hayvanın varlığı ile sağlanıyor olması modern sanatın sık kullandığı bir temadır. Multimedya sanatçısı Doug Aitken'in *Göç* (2008) isimli video filminde, boş otel odalarına hayvanları getirir, böylece doğallık, yapaylık, insan ve hayvan arasındaki bağlantıyı an-

latmaya çalışır. Film tek başına bir izlek değildir. Bu esnada televizyonda yayınlanan görüntülerde ise; koşan atlar, sürüler halinde göç eden hayvanlar, birlikte kanat çırpın kuşlar vardır. Bu yayın hayvanat bahçesinde hayvanlara yöneltilen bakışın tersine çevrilmiş halidir. Bu filmlerde seyirci kendi boş kafesini izlemeye başlar, görüntülere karşımızda duran hayvanın canlı yayındaymış hissine, bunun tam zıttı olan doğal görüntülerinin ise kayıt olduğu hissi aynı anda eşlik eder. Bir otel odası, belli bir kalıpta bir kullanımlar düzenini dayatır, musluğun altında duran kunduz veya havuzdan su içen ceylan modern hayatın anlamları ne kadar dağıttığını ve bu anlamların akıl karşıtı olmasını vurgular. Mekânı kısa devreye uğratan hayvanın varlığıdır, hayvan mekânı ve zamanı kendi koşullarına göre deneyimler. *Black Moon* filmi her bağlantı noktasında sadece mekânı değil aynı zamanda dikkati de parçalar ve hayvanları gerçeküstü bir rüya elementi gibi kullanır.

Doug Aitken'in Göç (2008) video filminden bir sahne.



Açık yolculuğun, düz çizginin, hızın ve serbest takibin yerine zamanın bölünmesi ve çok sayıda anlamsız olayın birbiriyle bağlantısı, en uç noktada filmlerin birçoğunda görülen kahraman erkek ve kurban (veya ödül) kadın anlatı biçiminin bozulmasıyla da kadın – erkek savaşında kendini gösterir. Klasik anlatıya sahip savaş filmleri birkaç istisna dı-

şında, tarafı belli eden veya seyircinin doğrudan bir tarafın içine atıldığı bir konumda ilerler. Kahramanın cinsiyetine karar verememek, çift cinsiyetli bu savaşın da tarafının belirsiz bırakılması seyirciyi hikayenin kahramanının tarafına yani hayvanların takip edildiği tarafa yaklaştırır.

Genç kadının bulduğu konak, içinde ve dışında ateş yanan, hayvanların ikametgâhı haline gelmiş görünmeyen yemeklerin piştiği bir yerdir. Eve ilk girdiği anda bebek koltuğuna oturmuş bir domuzla karşılaşır (*Alis Harikalar Diyarında* hikâyesinin bölümü olan Domuz ve Biber'i akla getirir). Bebeğin homurdanması ve domuzun homurdanması benzerlik taşır. Bardaktaki sütü almaya çalıştığı anda ise, ulaşmaya çalıştığı kamera açısında masanın mı veya bardağın mı büyüdüğünü anlayamayız. Ulaştığında ise bardak büyümüş (veya kendi küçülmüş olarak) sütü içmeye çalışır. Sütü içerken domuz homurdanması anlaşılır olur, domuz 'o benim sütüm' der, Lily dikkat kesildiğinde tekrar anlayamaz. Hayvanlar *Alice Harikalar Diyarında* öyküsünde olduğu gibi insan ruhunda derinlere inmenin rehberidir. Fakat evin içinin düzenini anlayınca da hayvanların iletişim kurabildiği anlamın olmadığı bir dünya açılır.

Black Moon, domuzla evde karşılaşma.



Hayvanlar tarafından ilerleyen bu geçişler hareketin duyarsızlaştırılarak sezgiye yaklaşmasını konu edinir. Yaşlı kadının farelerle konuşması ve kızın göğsünü emmesi gibi normal davranış sapmaları başka bir bağlamda ve zamanda anlam bulabilecek davranışlardır. Agamben'in alıntılıdığı bölümde⁶¹, hayvan âleminden insan âlemine götüren köprü'nün dil olduğunu söylerken, dilsiz bir insanın da yine insan-hayvan olarak bir insan türü olduğunun düşünülmesi bu fikrin birkaç yıl içinde değişime uğramasıyla birlikte sezgisel ortak noktaya gelmesi ayrımı yakınlaştırır. Sezgi insan ve hayvanın ortak noktasıdır. Dilin olması bir ayrılığa değil daha yüksek bir sezgi formuna işaret eder. Agamben'e göre antropolojik makine (İtalyan tarihçi Furio Jesi'den ödünç alınan kavramla) insan ve hayvanı aynı oranda bir sınıflandırma ile bilimsel ve antropolojik söylemlerde ilerleyen sembolik ve maddi mekanizmalar üretir (Attell, 2014:168). Hayvanların konuşmayı devralması insanı onların makine tarafından kuşatılarak dışlanması anlamına geldiği gibi, anlamsız sesler

⁶¹ Biz insan ruhuyla hayvan ruhu arasında salt varsayımsal olan bu safhayı karşılaştırdık ve ilkinde, genel olarak ve her açıdan fazlalık bulduk. Bıraktık da insan ruhu, bu fazlalığı dili yaratmada kullansın. Böylelikle dilin neden hayvan değil de, insan ruhundan ve insan algısından geldiğini gösterebildik... Ama insan ve hayvan ruhu tasvirimizde, dili dışarıda bırakmak durumunda kaldık, doğrusu bu ihtimali kanıtlamak gerekiyordu. Öncelikle ruhun dili oluşturduğu gücün nereden geldiğini göstermemiz gerekiyordu; dili yaratmaya muktedir bu güç, doğal olarak dilden gelemezdi. Bu nedenle insanın dilden önce bir safhası olduğunu varsaydık. Ama bu sadece bir kurgudur; zira dil, insan varlığı için öylesine gerekli ve doğal bir şeydir ki, o olmadan ne insan varolabilir ne de varlık düşünülebilir. Ya insanın dili vardır, ya da insan yoktur. Öte yandan dilin insan ruhunun özünde önceden bulunduğu kabul edilemez -v e tam da bu, kurguyu haklı kılar-; o, daha ziyade, tümüyle bilinçli bir şekilde olmasa da, insan ürünüdür. Ruhun gelişiminin bir safhasıdır ve önceki safhalardan bir çıkarım yapılmasını gerektirir. Tam ve gerçek anlamıyla insan faaliyeti onunla başlar: Hayvan âleminden insan âlemine götüren köprüdür o... Ama hayvanla insan-hayvan arasındaki karşılaştırma aracılığıyla, bu köprüyü kuranın neden sadece insan ruhu olduğunu, neden hayvanın değil de, sadece insanın hayvanlıktan insanlığa ilerlediğini anlatmak istedik. Bu karşılaştırma, hayal etmemiz gereken dilsiz insanın; bir insani hayvan (Menschentier) değil de, bir insan-hayvan (Tiermenschen) olduğunu ve bu haliyle de, zaten bir hayvan türü değil de, bir insan türü olduğunu gösterir bize. (Agamben, 2008:41) Steintal, Heymann (1881:355-56) *Abriss der Sprachwissenschaft, 1: Einleitung in die Psychologie und Sprachwissenschaft*, Dümmeler, Berlin (I. Basım 1871).

haber alma-vermenin dışında tanımları oluşturmaya yarar. Radyo vericisine ayak uyduran yaşlı kadın, bilinmeyen bir yerden bir çağrı alır. Diğer tarafta kim olursa olsun, Lily'nin evde varlığını biliyor ve yaşlı kadın, dolaylı olarak kızın zekâsı ve görünüşüyle ilgili şeyler söyler. Ayrıca, görünmeyen arayana, kızın "çok canlı bir hayal gücüne" sahip olduğunu söyler, onun görüşlerini - savaş, büyü bir tek boynuzlu at gibi şeylere inandığı söylemesi, savaşı hayal gücünün bir ürününe dönüştürür. Tıpkı tek boynuzlu at gibi sadece inanıldığı zaman var olan bir olgu olarak var olur. Yine *Alice Harikalar Diyarında*'ya atıfla seslerin kendi başının çaresine bakması (Carroll, 2011:49), seslerin anlamı metafizik özelliklerle kuşatmasının yanı sıra cisimlere indirgendikleri zaman anlamsızlıkların taşıyıcısı durumuna gelmesi, *Black Moon* filminde genç kızın bütün anlamsızlık ağı içinde artık anlamlı bir yer bulduğu zaman sırtını dönüp giden farede cisimleşir.

Görünüm Olarak Hayvan: Bresson, Au Hasard Balthazar

Au Hasard, Balthazar, pek çok yönden görünümün değişen konumuyla alakalı bir filmdir bu anlamda radikal bir ayrışma içerir. Bresson eşeği pasif bir yaratık olarak ele alır film boyunca talihli ve talihsiz karşılaşmalar nedeniyle dövülür ve yakılır, neredeyse ölümüne çalıştırılır, fakat filmin bütününde bir aziz olarak selamlanır, yasaları uygulayan bir görevli tarafından vurularak öldürülen Balthazar. Bresson'un kahramanlarının bir taslağı gibidir. Kayıtsızlık veya zayıflık göstermek dışında, çevrelerindeki dünyayı önemli ölçüde etkileyememek (Cardullo, 2009:xix). Rastgelelik ve konumlara göre pasiflik gösteren haliyle Balthazar tam olarak bir görünümdür

Balthazar'ın rastgeleliği pasif haline yapılan bir vurgu olsa da, felsefe tarihi içinde hayvanın görünümü tesadüfen oluşmaz. Bu nedenle, çalışmanın ilk bölümünde ifade edildi-

ği gibi, hayvanın görünümü basitçe ortaya çıkan bir fenomen değildir. Bu görünümü düzenleyen ve hâlihazırda hayvanın varlığında iş başında olan kavram ve kategorilere yer verilmelidir. Bu nedenle hayvanın varlığı, sürekli olarak yapıldığı konumlandırmanın, üretken olacağı varsayılarak yapılan bir yan yana yerleştirilmedir. Hayvan, çoğunlukla insana neyin uygun olduğuna karar verilen şeyle yan yana gelir (Benjamin, 2010:23). Film bu görünümde Balthazar'ın yolculuğunu anlatır. Bu yolculuk hayvandan ayrı olarak insan ve insan olmayanlar arasında yapılan bir ayrımı içerir. İnsan ve hayvan arasında hâlihazırda mevcut kutsal bir kaynağın bulunduğu yer olarak Balthazar'ın bedeni belirlenir.

Bresson'un hikâyesinin odak noktasını eşek üzerinden kurguladığı anlatı, eşeğin yaşadığı zaman dilimini insanların çok iyi bildiği ama şaşırıldığı bir zamana evriltir. Hikâyede bir hayvanın yaşadığı ihtimaller kurgusu ('rastgele'lik) insanların yaşayacağı ihtimaller ile karşılaşmaktadır. İnsanların içinde bulunduğu kutsal, kibirli, karanlık durumlar hayvan yaşamından tamamen ayrı olsa da eşeğin yaşamının tesadüfi bir gerçekliği haline gelir. Bresson'un Rastgele Balthazar filmi hayvanın sinemadaki temsillerinin farklı çeşitlerini barındıran az sayıdaki örnekten birisidir. Filmin açılışında eşek sadece ses olarak vardır daha sonra görüntülerle birlikte dünyaya geldiğini görürüz, eşek bu ilk sahnelerde çocuklarla ve çocukluk anlarıyla iç içe gösterilir bir ayrılık sahnesinden sonra ise büyümüş olarak karşımıza çıkar. Büyümesi sırasında kurgunun bağlantısı kamerayı kırbaçlayan bir adamla verilir. Eşek artık gerçek dünyayla yüzleşmiştir. Eşek bu anlamda zamanı belirleyen etrafında olayların vuku bulduğu bir sembol gibidir. Gerard kötü karakter olarak hayvana ve insana kötülükler eder. Gerard, Bresson'un bu ahlaki anlatisinde bir insandan ziyade hırsızlık, şiddet ve kavganın vücut bulmuş şeklidir. Kameraya doğrultulan kırbaç seyirciyi Balthazar'ın konumunda varsayarak insanların da aynı sürecin bir parçası

olduğunu gösterir. Bu esnada eşlik eden Schubert'in bestesi zaman boyutunu çoğaltır, müzikal zaman seyirciyi hikâyeye davet eden bir unsurdur. Ayrıca Schubert'in 'Başkalarının acısını veya sevincini anlayan kimse yoktur! Biz hep birlikte olduğumuzu düşünürüz fakat çok nadir bir araya geliriz. Bunu anlayabilenler için bu ne büyük bir işkencedir' (Bodley ve Horton, 2016: 467) sözünü anımsamak, Bresson'un müzik kullanma seçimi ile ne yapmak istediğini daha anlaşılabilir kılar. Diğer karakterler gibi eşek de olayı anlatmak için kurgunun içindedir fakat filmdeki karakterler de dâhil olmak üzere, seyircilerden başka kimse müzikal zamanın içinde değildir. Müziği veya filmi yapan karşılaşmalardır.

Rastgele Balthazar filmi açılış sahnesi



Deleuze Cinema 1'de Rasgele Balthazar tartışmasında eşiği beşinci tip karakter olarak belirleyerek, seçim yapması gerekmeyen masumiyete sahip olan bir yaratık olarak tanımlar. Bu yaratık insan aktörlerin yaralayıcı etkilerini emer (1986:112) Her iki ciltteki diğer pasajlar Bresson'u detaylandırır, aktörlerin parçalanmışlığı kopuk görsel olan orta dereceli çekimlerinde ortaya çıkan, kendiliğinden fikirler ve duygular edinen saf otomatlardır (Deleuze 1989:12,172, 1986:112).

Bresson'un Rasgele Balthazar'daki orta mesafeli çekimleri eşek yüksekliğinde normal bir bakış açısidir. Balthazar'ın kafeslerde zincirlenmiş sirk hayvanlarıyla göz göze geldiği sahneler haricinde kamera eşiğin bakışına sahip olmaz ama eylem ve drama alanı eşiğin varoluşsal alanıyla tanımlanır. Göz çizgisi eşleşmesi kesin olmamakla birlikte, hayvanların

birbirinin görüş alanı içinde olduğu açıktır, eşek ve kafesteki hayvanların kısıtlanmalarında eşit derecede küçük düşüklerine dair karşılıklı farkındalığı göstermek için yeterlidir. Filmdeki hareket ve kompozisyonlar eşeğin ileri geri tepkilerini yansıtan yumuşak geçişlerdir. Bressoncu otomat insan modellerinin faaliyet gösterdiği bölge, aynı zamanda masum ve etkisiz fakat aynı şekilde etkilenme oranına sahip olan hayvanın sınır bölgesidir. Bu eşitliğin yüksekliği insan vücudunun ortasına eşit, mideyi merkez alan ve biyolojik işlemlerin tamamlandığı yerdir. İnsanların birbirine zarar verdiği umutsuzluk, manipülasyon, ıstırap, ihmal, zulüm, acımasızlık, cinsel saldırganlık, tecrit, kötü niyetli olma, nefret vb. duygular yukarıdadır. Balthazar ise bunları anlamayacak su geçirmez bölgededir. Eşek acıyı, terörü, tacizi, beslenmeyi, sevecenliği ve şefkati anlar. İnsanlar arasında sürgünü anlatmak için bulunan bir antagonisttir. Sevgiye ve şefkate karşı bir akışın olmadığı zaman eşeğin de artık dünyada yeri yoktur ve umutsuzluktan telef olmuştur. İnsan ruhunun yoksunluğundaki çaresiz, bilinçsiz hareketler Bresson'un sinemasına yayılır. Aynı zamanda bu alan *Kapitalizm ve Şizofreni*'nin söylemi ile hareket, imaj ve zaman imaj üzerine yazılanların nadir bir birleşimini işaret eder. Hikâyenin bir büyücüye, sinemanın bir hayvan filminden öte bir hayvan-oluşa geçtiği bir durumdur. Bresson'un belirlediği hayvan-oluş bölgesi anlatının ilerlemesini izlemek için orada bulunan bir hayvandan çok, onun tarafından ikame edilen bir alemdir. Eşeğin yokluğunda bile Bresson filmlerinde bu hayvan-oluş alanı sabittir (Rothermel, 2017:167). Bresson, Balthazar'ın kendi başına hayvan mevcudiyetini ön plana çıkartmasına izin vererek kötülüğün saf olarak görünmesini sağlar (Burt, 2002:191). Bu anlatı yapısı Gerard gibi kötü bir karakterin bile kendi imajına saldırması, kendiliğinden olsa bile kötülüğün sonunun geleceği inancının korunmasına yol açar.

Gerard'ın barı yıkması sahnesinde yıkıma önce aynadan kendi imajından başlaması görünenin virtüel bir yıkımıdır.

Gerard kötülük yaparak kendi gerçekliğine ihanet eden bir karakterdir. Kazanılan zenginliğin gecenin sonunda harcanıp süpürülmesi ve zenginleşen ayyaşın yine eşeğin yardımına muhtaç olması Bresson'un Hristiyan etikle bağlantılı olarak kurduğu sahnelerdir. Dini olaylar doğum, pişmanlık ve ölüm şeklinde ilerler, Balthazar pişmanlıktan muaf kutsal bir noktadadır. Eşit olan şey ise doğum ve ölümdür.

Rastgele Balthazar gerçek ile sembolik bir ikiliği kapsar, yönetmen Robert Bresson toplumdaki anlamlandırma pratiklerine odaklanarak hem gerçek hem de acı çeken bir hayvanı, saflık ve alçak gönüllülük sembolü olarak sunmuştur. Balthazar acımasız insanlar tarafından istismar edilen kader ve ceza noktasına itiraz etmeyen ilahi bir semboldür. Hristiyan sembolizminde sıklıkla rastlanılan eşekler aracılığıyla yönetmen geniş bir bağlantı noktası oluşturur (Bough, 2012:144). Balthazar ve Marie isimleri yine bu sembolizme atıf yapar, filmin kapanışında eşek ölürken etrafını saran koyun sürüsü çileci ideale ve yeniden doğuma bir işaret olarak okunabilir.

Balthazar'ın vaftiz edilmesi.



Balthazar'da insanların duygularının bir alegorisi olarak kullanılan hayvanlar yerine, bütün ahlaksızlıkları somutlaş-

tıran şey hikâyedeki insanlardır. Tamamen alçakgönüllü ve kutsal olan tek şey eşek olurken, gurur hırs ve şehvet tarafından yönlendirilenler insanlardır. Ortaçağ bilim adamı-teolog temsilcilerinden biri olan Cornelius Agrippa eşekte somutlaşan bazı özelliklere değinir; onda hakikati öğretmek için gerekli bütün nitelikler vardır, azlıkla tatmin olur, açlığa ve hırpalanmaya dayanıklıdır, Melekleri algılama kabiliyeti vardır (Pipolo, 2010:185).

Tony Pipolo'ya göre filmin muhtemel kaynaklarından bir tanesi Apuleius'un 'Altın Eşek' kitabıdır hikâyenin kahramanı olan Lucius yanlışlıkla bir eşeğe dönüşür ve bir dızı karakterle karşılaşır; soyguncu, sarhoş, fırıncının karısı ve trajik bir biçimde ölen erdemli bir genç kız, bu karşılaşmaların hepsine bir eşek olarak tanıklık eder. Lucius insan biçimine döndüğünde hayatını ibadete adamaya karar verir. Bresson filmde sinemasal zamanın yardımıyla bu dönüşümü seyirciye uygular. Apuleius'un hikâyesindeki Lucius, Balthazar olarak sinematik bir beden bulur. İnsan hayvan sınırı bu şekilde aşılmış olur (Pipolo, 2010:9).

Hayvanların dünyada sözü olmayan, düşüncesiz ve fakir olduğu fikrini savunan Martin Heidegger şöyle yazmıştır (1975:189);

“İnsan konuşur, uyanırken konuşuruz ve rüyalarımızda konuşuruz. Tek bir sözcüğü yüksek sesle söylemediğimiz halde dinlerken veya okurken hatta özellikle bunları yapmazken, bazı işlere katılıp dinlenirken bile her zaman konuşuruz. Sürekli olarak bir şekilde konuşuyoruz çünkü konuşmak bizim için doğal. İnsanın doğası gereği dile sahip olduğu söylenir. İnsan, bitki ve hayvandan farklı olarak konuşabilen canlıdır. Bu, insan diğer yetileriyle birlikte konuşma yetisine de sahiptir anlamında değildir. Yalnızca konuşma yetisiyle yaşadığı canlı varlık olmasını sağlar.”

Heidegger dili bilincin ön koşulu kabul eder. Ses çıkarılmadığımızda, uyurken bile konuşuruz. Dil doğal olarak in-

sanda bulunur. Hayvanın yokluğu yoksun olduğu şeyi dile getirememesinden bunu tanımlayacak kelimelerinin olmasından kaynaklanır. Derrida'nın ifade ettiği şekliyle logosentrizm logostan yoksun olan hayvanın logos'un kapasitesi altında olduğu tezidir. (hayvanlara dair sorunların logosun alanından çıkarılmasından) İnsan, dilin gücüne sahiptir ve dolayısıyla kategorileri belirleme ve sınıflandırma insan ve hayvan arasında bir ayırım yapma yetkisine sahiptir (Price, 2011:69-70) Şaşkırtıcı olmayan şekilde bu ayırım tutsaklık mantığı için (hayvan ve insanın yakalanması için) ortak şekilde işler. Suçlu, hayvanın hayvan olarak tanımlandığı gibi tanımlanır.

Hayvanat bahçeleri ve ceza infaz kurumları görünüm olarak birbirine yakındır, bu yapıların boyutlarını belirleyen taksonomiler ve bunların uygulanma dereceleri karşılaştırılabilir. Denizaslanları için çitler, aslanlar için kapalı demir kafesler, katiller için maksimum güvenlik, beyaz yaka suçlular için açık alanlar. Görme şansımız en iyi ve en güvenli belirlenen sınırlarda gerçekleşir. Logosentrizmin zorunlu mantığında ne hayvan ne de suçlu konuşabilir. Hayvan olmak ontolojik olarak konuşma yeteneğinin olmamasıdır. Suçlu ile hayvan arasındaki ilişki bununla sınırlı değildir, arızalı olarak belirlenme nedenleri; kapalılık hallerinde veya evcilleştirildikten sonraki hallerinde belirir. Fakat Bresson'u ilgilendiren, tutsaklık öncesi zaman, vahşi olma anıdır. Hayvan ve suçlu kanun ve düzenin uygulanması noktasında aynı koşullarda tanımlandıysa da, geçmişlerinde farklılıklar taşır. Biri vahşi doğada olduğu için vahşidir, diğeri ise medeniyete karşı olduğu için vahşidir, bunu yaparken bunun sonuçlarını yaşamakla birlikte görüldüğü her yeri ve içinde yaşadığı her alanı vahşileştirecektir. Bresson'un neden hem Au Hasard Balthazar'ı hemde Mouchette'yi medeniyet ve kent merkezinin boşluklarına yerleştirdiği, her iki filmde de hayvanla insan arasındaki ilişkiyi mi yoksa hayvanla bir varlık edinen

insanı mı işlediği belli değildir. Hayvanat bahçesi sahnesinde ziyaretçilerin bakış açısı ile çalışanların araçsal bakışı farklılık arzeder. Balthazar'ın hayvanat bahçesine girmesiyle bütün tutumların sorgulanması Balthazar'ın baktığı hayvanların yüzlerinde gerçekleşir.

Balthazar'ın Hayvanat bahçesindeki hayvanlarla karşılaşması.



Hayvanat bahçesindeki hayvanların gerçekliği ile kendi gerçekliği karşı karşıyadır. Kafesin dışında olmasına rağmen sosyal çevrenin kafesiyle kuşatılmıştır. Hayvanat bahçesi mahkûmlarını, Balthazar'ı, Marie'yi birbirine bağlayan nokta dünyaya olan ilginin eksikliğidir. Bu eksiklik hayvanat bahçesinde olanların kendilerini koruyamama davranışıyla, Marie'nin köşesine çekilmesinin örtüşmesinde gözlemlenir. Görünümler aynı zamanda işlevlerde de birliktelik anlamına gelir. Bob Mullan ve Garry Marvin, Psikolog Russel Barton'un 1959 tarihli Kurumsal Nevroz⁶² isimli kitabında nevrozla ilgili durumları hayvanat bahçesindeki kapatılmaya karşılaştırır. Russel'a göre bunlar;

- 1- Dış dünyayla temas kaybı
- 2- Tembelliğe zorlanma
- 3- Personelin otoritesi
- 4- Kişisel arkadaşların, eşyaların, etkinliklerin kaybı
- 5- İlaçların etkisi
- 6- Koşuş atmosferi (mobilya, dekorasyon, aydınlatma eksiklikleri)

⁶² Russel Barton, 7 yıl süren çalışmasında Amerika, Avrupa, Çin ve Malta'da bulunan akıl hastanelerinde nevrozlu hastaları gözlemlemiştir.

- 7- Zayıf beslenme
- 8- Gürültü ve pis kokular
- 9- Diğer hastaların görünüşleri
- 10- Umut kaybı.

Mullan ve Marvin'in hayvanat bahçesi karşılaştırması ise şu şekildedir (1999:38);

- 1- Doğal yaşam alanından ayrılma
- 2- Zorlanmış tembellik
- 3- İnsanlar tarafından doğrudan kontrol
- 4- Normal toplumsal gruplardan ayrılma
- 5- İlaçlar ve doğum kontrolü
- 6- Yapay altyapıya sahip kafes ortamı, tamamen yabancı ortam
- 7- Yapay ışıklandırma ve beslenme
- 8- Olağandışı gürültü ve kötü kokular
- 9- Yabancı türlere ve insanlara doğal olmayan yakınlık.

Bütün bu maddelerin aynı zamanda modernizmle örtüşüyor olması Bob Mullan'ın *Hayvanat Bahçesi Kültürü* kitabında bahsettiği temel konudur. İkinci Dünya Savaşı sonrası Avrupa bu deneyimi en yüksek seviyede yaşadığından dolayı başka olanla özdeşleşme, zaman imaj sineması açısından önem taşır. Marie ve Balthazar iki anahtar figürdür, Marie bir hayvan gibi kilitlenmiştir ve etrafında olup bitene hayvanat bahçesindekiler gibi kayıtsızdır. Balthazar ise bir grup başka tür tarafından kuşatılan hayatını yine başka bir tür tarafından etrafı sarılarak sonlandırır. Bu iki nokta arasındaki bir diğer bağlantı utancın ve aşağılamanın artık son noktaya ulaşmış olmasında yatar. Balthazar'ın masumiyeti ile Marie'nin düşüşü benzer noktalarda kendini gösterir.

Jean Luc Godard, Bresson'un Marie ve Balthazar'ın ikiz varoluşunu göstermek istediğini söyler, birinin görünümü

diğerini yansıtır. Mouchette ise daha basit bir şekilde hayvan gibi görünür. Bu iki filmin Bresson'un kuralları arasında istisna olmasının nedeni, iki filmin benzerliğini vurgulamaktır. Jean-Claude Guilbert Au Hasard Balthazar'da Arnold'u, Mouchette ise Arsene'i oynar. Arnold'u Arsen'den ayırmak zordur. İki karakter de içki içmek ve çevreyi rahatsız etmek ister. Bresson'un Auteur sistemindeki bu istisna iki filmi aynı kategorinin bir parçası olarak göstermek istemesinde yatar. İki filmde insan ve hayvanın farklı varoluşlarını sorgulamak için aynı yolu izler. Filmlerin ikisi de birbirine çok benzer birisi için söylenen şeyler diğeri için de geçerlidir.

Balthazar'ın bir diğerkörünümü de sirk hayvanı görünümüdür. Sirk sahnesine çıktığı zaman kendisinden beklenen önceki davranışları değil olağandışı bir davranıştır. Balthazar'ın rasgele yaptığı işlemler rasgele söylenen numaralarla çakışır. Bu rastgelelik filmin isminde de kendini gösterir. Bresson filmin adlandırılmasında hasard ve Balthazar kafiyesi etrafında şekillendiğini söylemiştir. Balthazar'ın yaşamı hem şansa tabi hem de kendiliğindedir.

Sirk sahnesi ayrıca hayvanın logosla rastgele ilişkisi kapsamında da değerlendirilebilir. Bresson dil yetisi üzerinden kurulan logosu eleştirir. Hayvanın aslında farkında olmadığı fakat insan dünyasında anlam bulan bazı yetiler üzerinden düşünür. Nedenselliğe dayalı bir temsil sirkteki sunucu tarafından kurulur. Logosentrizm başat olarak yinelenir. Dil üzerinden kurulan insan ve hayvan arasındaki ilişki seyirciler dolayımıyla gerçekleşir ve bu durumda insan ve hayvan arasındaki ilişkiyi sorgulamak yeterli değildir. Beki de dilden kaynaklanan ayrımı silmek ve logosentrizmi hayvanı kapsayacak şekilde genişletmek gerekecektir. Fakat sonuç olarak Balthazar sirkte insan olarak değil zeki hayvan olarak yer alır. Bu durumu bütün uygarlık düzenine genişlettiğimizde kristal anlama ulaşabilir. Zorlama bir anlamlar bütünüyle devam ettirilen logos rastgele sayılar ve anlamlar üzerinden alkış toplar.

Marie ve Balthazar arasındaki ilişki sınıflandırmaya meydan okuyan, ters yüz eden mistik bir bağlantıdır. Elini Balthazar'ın üzerinde gezdirdiğinde dokunsal bağ seyirci tarafından da algılanır. Buradaki dokunma kendilikle ilişkiyi hatırlatır ve öteki kavrayışını aşan bir ilişkidir. Dünyada olmak'la ilgilidir, dokunuş hissini aşan bir anlama bürünür (McMahon, 2017: 53).

Marie ve Balthazar



Aristoteles 'dokunmanın tek bir duyu mu? Yoksa bir duyu grubu mu olduğu sorundur' der. Dokunma bir duyuya organı nedir? Bir görüşe göre aracı 'et'tir (Derrida, 2005:5). Fakat bize bununla ilgili imajları hatırlatan yine zihindir. Dokunsal algılamanın içgüdüsel deneyimi bizi her zaman bilinçaltımızın en derin katmanlarına geri yollayacaktır. Dokunma, modern yaşamın bize unutturduğu bir algılama biçimi olmakla beraber, ironik olarak modern sanatın işlevleri için uygun bir düşünme şeklidir. Duyumsal hayat kapitalizm tarafından vahşice dönüştürülen bir başka insani algılama biçimidir. Dokunma temel ihtiyaçlarımızdan biridir. Bu hissi kullanmazsak zihinsel yoksunluk yaşarız. Her insanın işaret parmağının altında yüzlerce sinir ucu vardır ve bu yapıya göre dünyayı duyumsarız. Dokunma duyusu güçlü bir şekilde görsellikle ilişkilidir. (Şvankmajer, 2014:2-3) Bu bakımdan sinema dokunma, koku ve tat hissini seyirciye gösterebilir ve bu haliyle temsilin ötesine geçer.

İmaj Olarak Hayvan: De Sica, Umberto D.

Jonathan Burt'ün belirttiği gibi ekranda görülen hayvan imajına, birçok metaforik öneme sahip olarak yüklenebilse de, ona yüklenen aşırı anlam statüsünü belirsizleştirebilir, hayvan hepsinden ayrı olarak bu sembolik ilişkilerin birbirine çarptığı bir yer olarak da düşünülebilir. Başka bir deyişle, hayvan imgesi temsil alanında bir kopuş şeklidir, hayvanın bu kırılğan belirsizliği onun kültürümüzdeki konumu hakkında çok şey söyler. Umberto D filminde bu kırılğan belirsizlik içinde bulunan karakter şüphesiz hikâyenin kahramanı Umberto Domenico Ferrari'dir. Bay Umberto, çalışmadan ve toplumdaki izole edilmiş haliyle toplumsal bir karakter imajındadır. Köpeği flick ise yaşlı adamın bu izole edilmiş imajını tamamlayan ve seyircinin özdeşlik kurabileceği bir noktadadır. Umberto D'nin olaylar karşısında savunmasızlığına tanık olurken diğer taraftan hayvanın kendine ait zamanı da akmaktadır. Saatini ve sözlüğünü satması sonrasında dilenmek için köpeğini mekanik bir şekilde durdurur ve şapkasını ağzıyla tutmasını sağlar. Köpeğini dilenciye çeviren Bay Umberto için görünümün verdiği utanç zamandan ve sözcüklerden kurtulmasıyla köpeğinki ile eşitlenir. Yaşam savaşında artık beraber hareket edeceklerdir. Kucağında köpeği ile intihar edeceği noktada köpeğin imajıyla bütünleşen Bay Umberto'nun elinden kaçıp giden köpek onun yaşama geri dönmesini sağlayan yaşama isteğidir. Kurtuldukları noktada tam olarak parkta köpeğiyle oynayan emekli yaşlı adam imajına ulaştıkları anda mutluluğa ulaşırlar. Hayvan imajı Umberto D'yi yalnızlıktan kurtarmakla kalmamış. Yaşamın birçok unsura bağlı olduğu ve buradan hareketle farklı bağlantıların inşa edilebildiği ölçüde paylaşılabilirliği fikrini yansıtmıştır. Filmin içinde köpek, Bay Umberto'ya toplum tarafından izole edilmiş olsa bile hala birilerinin birilerine ihtiyacı olduğu başka bir boyutu açar. Bu anlamda özgürleştirici bir imaj olarak görünür.

İtalyan yeni gerçekçilik akımının önemli bir filmi olan Umberto D, Deleuze'ün zaman-imağ üzerine atf yaptığı filmler arasında yer alır filmin alıntılanan ve Bazin, Bordwell ve Thompson tarafından yorumlanan ünlü sahnesinde hizmetçi Maria günlük işlerini yapmaktadır, işlerini bitirdikten sonra hamile olduğunu söylemesi zamanın kendisi için nasıl geçtiğini anlamamızı ve belleğin nasıl görüntüyü kayıt altına aldığına güzel bir örneğidir. Zaman bu noktada başka bir seviyeyi göstermektedir. Deleuze Bergson'un sanal zaman modelini Jorge Luis Borges'in labirent kavramıyla birleştirir. Elde edilen model zaman içindeki yolların bir parçasıdır. Bizler tek yolu biliyoruz (Sutton ve Martin-Jones, 2013:94).

Bununla birlikte sanal bir durumda sonsuz sayıda başka olası zaman çizelgesi görmek mümkündür ve her biri başka mekânlarda gerçek duruma gelebilir. Bilimkurgu hikâyelerinde rastlanılan paralel evrenler bu minvalde bir anlatımdır. Umberto D filminde anlatılan zamanlar değerlendirildiğinde birden fazla iç içe geçmiş zamanla karşılaşırız Bay Umberto bir protesto gösterisi sırasında kirasını ödeyebilmek için saatini satmaya çalışır. Satın alınan zaman metaforu aynı zamanda biriken kiralari, hastalığının kötüye gitmesi, bebeğin büyümesi gibi olaylarla eş zamanlıdır. Saati paraya çevirmekte ilk denemelerinde başarılı olamasa da kimsenin görmediği zamanlar yaratıp köpeği beslemeye çalışır, yemek yediği yerden çıkarken bir kadın gelir ve 'seni gördüm! Bir daha burada yemek yiyemezsin' der. Bütün hikâye 'an' larla ilgilidir, elindeki değerli şeyleri (yine büyük çoğunluğu zamanla ilgili nesnelere) satsa bile kira parasını toparlayamaz. Hastaneye gittiğinde orada kalmanın yolunun bir takım gereklilikleri yerine getirmek olduğunu veya mekanik bir şekilde dua etmek olduğunu anlar. Zaman bir birikim üzerinden değil basit göstergeler üzerinden kendini belli etmektedir. Hastanede kalamadığı gibi dilenciliğin basit bir göstergesi olan 'el açmayı' da beceremez ve bu işi köpeğine yaptırmayı dener. Köpek

kendisinden istenildiği şekilde komutları yerine getiren bir köpektir ve hayatta kalması (tıpkı hastanede olduğu gibi) bir takım komutlara bağlıdır. Bay Umberto ile özdeşleşmiş bir yaşam sürdürdüğü için köpeğin tanınmasından korkar.

Bay Umberto'nun saatini satması artık saate göre bir yaşamı olmadığı ve tam 'o an'ın önemli olmadığı birisi olarak hayatını devam ettirmeye çalışmaktadır. Bay Umberto'nun mücadele verdiği şeyler hep kendine ait bir zaman bulamasından kaynaklanır. Evinin içinde başlayan renovasyon ve duvardaki büyük delik, kendisine ait olan ve aşına olduğu odanın yitip gittiğini görmesi, zamanının da tükenmekte olduğunu gösterir. Duvarla ilgilenen işçiyle diyalogunda 'burası benim odam' der işçi ise 'kimse aksini iddia etmedi' diye cevap verir. Değişimin ve toplumsal yıkımın ruh hali Umberto'nun odasından yansımaktadır.

İntihar ve hayat arasında durdukları ince çizgi yine tren raylarıdır. Hayatın mekanikliği altında ezilmekten köpeğin yardımıyla kurtuldukları andan sonra kendilerine ait zamanı yakalayabilirler. Bu karar anında mekanikliği kıran yine köpektir. Her ne kadar evcil hayvan statüsünde bir köpek olsa da hayatta kalma içgüdüğü, Bay Umberto'nun çizgiyi geçmesini engellemiştir. Köpek Flike kısa süreli bir güven probleminden sonra oyuna başladıkları zaman kendi gerçekliğine geri döner. Bir travma sonrası motor-duyu mekanizmaları bozulur ve zamana yeniden kavuşurlar. Umberto Domenico Ferrari'nin içinde bulunduğu zamandan ayrı olarak, yaşlılık veya hastalık ilerlerken, hizmetçinin bebeği gelişimi sürdürür farklı zaman türlerinin içinde köpeğiyle geçirmiş olduğu zaman başka bir boyuta ulaşır. Leo Mc Carey'in filmi *Make Way for Tomorrow* (1937) da olduğu gibi gençlerin zamanı ile yaşlıların zamanının birlikteliği ve çatışması, istenmeyen yaşlılar veya (Umberto D. filmi için) istenmeyen çocuk gibi temalar iç içe geçen zamanları oluşturur.

Bisiklet Hırsızları (1948)'nda olduğu gibi karakterlerin birçoğunda var olan korku ve baskı film boyunca hissedilir. Sosyal alanların paylaşımında alt sınıfların içinde yaşadığı sınırlar ve yalıtılmışlık hissi insan yaşamını hayvan yaşamına yaklaştırır. Bu sıkışmışlık hali Umberto D. filminde köpek barınağı sahnesinde belirir. Barınakta hayat kurtaran nokta insan ve hayvan arasındaki tanıdıklık bağıdır. Bir imaj veya 'Flike' özel ismindedir. Althusser özneleri kurucu kategoriler olarak belirlemiştir, nesnelere özellik kazandırma marifeti, isimle çağrılmasında yatar (Althusser, 2003:41). Başka köpeklerle karıştırılmamak görünür varlık sebebidir. Fakat dışarıda Umberto Domenico Ferrari isminin bir önemi yoktur Hastanede protesto gösterisi sırasında ve lokantada bir zamanlar parçası olduğu toplumsal konum silinmeye başlamıştır. Çok fazla sayıda Umberto D gibi emekli, fazla sayıda hasta, fazla sayıda köpek ve asker vardır. Sıradanlık Umberto D. için aşılabilir görünmektedir. Dönüşmekten korktuğu ve utandığı dilenci olmak (görenlerin para vermeye niyetlendiği) başka bir sıradanlığın parçası olacaktır. Bu noktada görülen hayal kırıklığı endişe ve talihsizlik birikiminden sinema seyircisinin alışmış olduğu biçimde saf kurtuluş fikri kademeli olarak boşa çıkmaktadır. Filmde görülen iki kurtuluş anı, hayatın devam ettirilmesi ve evsiz sefaletin sürmesi paahasına köpeğin ve yaşlı adamın hayatıdır. İlkinde insani bir vasıfla ikincisinde ise hayvani bir hayatta kalma içgüdüleriyle hayatta kalırlar, günün sonunda iki hayatı eşitleyen bir zaman diliminde film sonlanır.

Kedinin çatıdan geçmesi, hizmetçinin kahve yapması, uyanması, gergin bir kapının kapanması gibi meşum mekanik mutsuzluklar Umberto D.'nin yaşamını mutfağı basan karıncalar gibi 'orada olmak'lığın içine hapseder. Hizmetçi suyla veya ateşle onlardan kurtulmaya çalışırken, ev sahibi kötü kiracısından kurtulmaya çalışır. Sürenin geçmesi Bergsoncu bir şekilde hizmetçinin askerlerin gelişini hatırlatan bando

zili sesine bağlıdır. Pavlov insan eylemlerini belirleyen süreçlerin bilgimizle doğru orantılı olarak seçim özgürlüğümüzün sınırlarına bağlı olduğunu söylemiştir. Durkheim ise toplum içinde organizasyonel bir şekilde insan tabiatının köleleşmesini anlatır. Skinner'ın çalışmaları da bireylerin inançlarının ve değerlerinin herkesin eylemlerine bağımlı kültürel ihtimallerin, iyi ya da kötü olarak nasıl belirlendiğini ortaya koymuştur. Bu da her başarısız seçimin metafizik yanını uygular (Hutcheon, 1996:478). Çünkü eylemler kültür akışını etkileyen ve büyük anlatı tarafından oluşturulan bir yapıdadır.

Süreyi belirleyen nedenlerin tamamı ikinci dünya savaşı sonrası bireylerin aradıkları ideallerin çökmüş olması ile bağlantılıdır. Her jest ve mimiğin öneminin olması, bu önemsiz jest ve mimiklerin kayda alınmasını gerektirir. Kurgunun içerdiği süreyi yaşayan öznelerin fark edemediği (jest ve mimiklerin bulunduğu) zaman dilimi içinden yeni bir inşa ortaya çıkartmak senaryo yazarı Zavattini ve yönetmen De Sica'nın ortak titiz çalışmalarının sonucudur. Bu ortaklığın başka bir yapımı olan *Bisiklet Hırsızları* (1948) ile çok karşılaştırılan bu filmde peşine düşülen nesnenin bir bisiklet veya kayıp bir köpek olması filmlerin toplumsal mesajları için bir araç olarak kullanılması bir hayvanın veya bir bisikletin alt sınıf için değerli olabileceğini (dolayısıyla başka bir değer varlığını) ortaya koymaktadır. Umberto D.'nin yaşamında köpeğin ifade ettiği anlamın kapital olmayan bir nedenden (arkadaşlık, hayvan sevgisi) kaynaklanmış olması bu sözde önemsiz nesnelerin Hollywood'un mutlu son yanılmasını (birikime bağımlı olmayan şekilde) finalde yıktığını görebiliriz.

Umberto D. köpeğini ararken köpeklerin öldürüldüğü gaz makinelerinin odasına girmesi ve görevliyle olan diyalogu Bauman'ın *Modernite ve Holocaust* kitabında değindiği Ahlaki kayıtsızlığın toplumsal üretimi bölümünü hatırlatır. Yine bu bölümden alıntıyla (1997:40) ;

'Hayvanlara acıma duygusunun yenilmesi'ne, diğer temel hayvansal güdülerin serbest bırakılmasıyla ulaşılamaz; diğer hayvansal güdüler, örgütlü hareket yeteneği açısından her koşulda yetersizdir; öfke dolu, katil bireylerden oluşmuş çoğunluk, ufak ama disiplinli ve iyi koordine edilmiş bir bürokrasiyle başa çıkamaz.

De Sica filmin açılış sahnesinde protesto grubunu belirli bir uzaklıktan gösterir, yakına geldiğinde yapılan protesto gösterisinin emekli maaşlarına yapılması istenen zamlarla ilgili olduğunu görürüz. Bu sahnede bulunan mesafe karınca dünyasının gösterildiği uzaklık gibidir. De Sica; birçok kişinin görmek istemediği alanlara odaklanması tercihini şöyle açıklar; "Biz görmek istiyoruz. Amaçlarımızdan biri de görmektir. İtalyanlar yaralarının deşilmesinden önce hoşlanmadı ama daha sonra onların sanatsal içeriğini ve geleneksel değerini kavradılar (Erkılıç, 1993:52). Karıncaların yaşadığı parazitli bir ev yaşam koşullarının kendileri için iyi olmadığını gösterirken kapitalizmin doğal sonucu olarak alt sınıfın sefaletini metonomik olarak gösterir.

Atom bombasının etkileri ve küçük olanın kolaylıkla manipülasyona uğrayacağı düşüncesi, mikro ve makro dünyalar arasındaki farklar yaşanan dönemin tezahürüdür. Element halindeki şeylerin dünyasının fark edilmesi saf optik görüntü ve ses veren teknolojik aygıtların öncülüğünde vuku bulmuştur. Hareket görüntünün zaman-imaja kayması bir karakterle izleyici tanımlamasının ters çevrildiği saf optik - ses görüntü ile gerçekleşir. Zaman-imajda karakterler eylemde bulunurken aksiyonu üretmeyi değil onun bir parçası olmayı tercih eder. Görselleştirme için bir av konumundadır neredeyse bir sanrı içinde yaşar ve uyurgezer gibidir. Robotik hareketlerle hikâyeye dâhil olur. Önemli olan seyircinin karakterle birlikte vizyoner olmasıdır. Canlı bir zaman diliminde sinematik mekân ortak bir mekândır, bu boş alan duyusal motor algıyı bozarak imajı yeniden şekillendirir. Görsel tanımlama-

ların motor-eylem üzerinden etkisi gerçek ile hayali olanın birbirinden ayırt edilemez hale getirilmesidir, biri diğerini yansıtmaktadır.

Klasik Anlatının Gelişimi

Klasik tarz bir normlar bütününe nitelik yönünden ayırt etmek kolaydır fakat bu normlar kendi nitelikleri üzerinden tanımlanmaya başladıysa bu ayırt etme işlemi zorlaşır. Çünkü normlar nitelikleri düzenlerken aynı zamanda kurucudurlar. Bir kural tamamen düzenleyici olduğunda, kurala uygun davranış, kuralın var olup olmadığına bakılmaksızın aynı tarif veya şartnameye uygun kabul edilir. Şah-Mat ibaresini anlamlandırmak için satranç oyununun temel kurallarını bilmek ve ona atıf yapıldığında bu kuralların duruma uygunluğunu tekrar gözden geçirmek gerekir. Bu nedenle, hareketin anlamı ve açıklaması, kural yapısının bilgisine bağlıdır (Kratowil, 1991:26).

Hareket-İmge fikrinin Klasik Hollywood anlatısı ile örneklendirilmesi meselesini ele almadan önce belirli sorular sormak gerekir. Bu sorulardan birisi zamanın nasıl, yalnızca eylemin belirlediği şekilde ilerlediği ve diğeri anlatının, hangi şekilde etkinin ve akılcılığın eylemi olarak görüldüğüdür. Deleuze için hareket-ımağ zamansallığa bağlı olarak, "duyusal-motor şeması" tarafından yönetilir. Tüm hareketler doğrusal nedensellik ile belirlenir ve karakterler, mevcut durumlara tepki veren eylemlere doğru eğilir. Zamansal süreklilik anlık olarak kesintiye uğradığında bile (örneğin bir flashback), bu anlar geçmişin, şimdiki zamanın ve geleceğin öngörülen evrimine yeniden entegre olur. Hareket-ımağ, sadece anlatı ile değil, rasyonellikle de yapılandırılmıştır: Kapalı çerçeveler, makul ilerlemeler ve sürekli yanılımlar şeklinde ilerler (Herzog, 2010:20). Klasik Hollywood tarzı bu yanılımları yaratırken aynı zamanda öznelere de anlatıya uygun

belirli kategorilere indirger: Hayvanın bu yaklaşım içindeki yerinin ve dönüşümünün daha net anlaşılabilmesi için klasik Hollywood anlatısının yapısına ve bu teknik ilişkilere bakmak gerecektir.

Bordwell'e göre Klasik Hollywood stilini üç aşamada analiz edebiliriz (2003:5-6) ;

1. Aygıtlar: Birçok teknik unsur Hollywood sinemasında karakteristiktir ve yalıtılmıştır, üç noktadan aydınlatma, süreklilik, film müziği, ortalanan çerçeveler ve geçişler, bu tür aygıtlar genelde Hollywood tarzı olarak düşünülen şeylerdir. Yine de sadece bu madde açıklamak için yeterli değildir.

2. Sistemler: Bir paradigmanın ürünleri olarak teknik cihazlar yalnızca işlevleri kavrandığında anlam kazanırlar. Sahneler arasında bazı geçişler zamanın geçtiğini iletebilir (sadece bir kesme de bunu sağlayabilir). Hollywood stili sadece tekrar eden unsurlardan değil aynı zamanda onlar için tanımlanan bir dizi işlevden ve ilişkiden oluşur. Bu fonksiyonlar ve ilişkiler bir sistem tarafından oluşturulmaktadır. Klasik film yapımında aydınlatma, ses, görüntü kompozisyonu ve kurgulama tek bir görev olarak mekânın belirli ilkelere göre eklemlenmesini gerektirir. Bir aygıtın bir diğeri için görev yapmasını ya da bir başkası tarafından aktarılan bilginin tekrarlanabilmesini mümkün kılan bu sistemde (bağlantı sahnelerinde aynı kurgu kesmesinin kullanılması gibi) klasik maddelerin tanımlandığı bir işleve uygundur. Bu paradigma içinde sahneler arası zaman atlamalarında bir işaret veya kurgusal bir geçiş (hızlı geçiş efekti veya saat, takvim gibi trükler) olmalıdır. Mekân temsil edilirken belirsiz kamera pozisyonları ve kurgudaki süreksizlik, sistemin ilkelerini ihlal ettiği için kullanılması olası değildir. Kurgusal anlatı, hikâye olaylarına, bunlar arasındaki nedensel ilişkilere ve paralelliklere dayanan bir anlatım mantığı sistemidir. Sinematik bir zaman dilimine, alan sistemine, belirli bir cihaza ve bu cihazın atadığı işlevlere bağlı olarak çalışabilir.

3. Sistemler arası ilişki: Toplam stil bütün elementler arasındaki ilişkidir. Anlatı mantığı, zaman ve mekân birbiriyle etkileşir, Hollywood tarzında bu sistemler eşit değildir, uzay ve zaman anlatıda nedensellik ilkesi için araçlar haline gelir. Belirlenen ilkeler bu süreci yönetir, bu seviyede düzensizlikler bile anlatı işlevini yerine getirebilir. Şok edici bir kurgu normal kullanımdan farklı olsa bile sistemler arasındaki ilişki tutarlıdır.

Bordwell'in sözünü ettiği bu sistemler arasındaki tutarlılık, Baudrillard'a göre nesnelere sistemi içinde geçerlidir ve işe yaramaz bile olsalar düzene uygun olarak hareket ederler. Baudrillard'a göre kullandığımız nesnelere her biri bir ya da birçok yapısal unsurla bağlantılı olmanın yanı sıra teknik yapısal özelliklerini terk ederek bir an önce ikinci bir anlamlandırma düzeni içinde yer almaya, yani teknolojik sistemden kültürel sisteme geçmeye çalışmaktadır. Bir anlamlandırma aygıtı olarak sinemanın soyutlama gücü olduğu gibi özelliklerini terk eden cisme somut bir anlamda yükleyebilir. Bu anlam ilk kullanım değeri o nesnenin niteliğini belirleyecektir. Baudrillard'ın 'zımbırtılar' dediği bu nesnelere meyve çekirdeklerini çıkarmaya veya evi süpürmeye yarayabilir birinci işlevi onun yapısal olarak kullanımını da içerir. Sinemada bu nesnelere sahip olduğu anlamla birlikte yepyeni bir işlev kazanabilir. Meyve çekirdeği çıkarma işlemi onun özüne yapılan müdahale anlamında kapitalizm eleştirisine dönüşebilir. Anlamını kaybeden nesnelere yığını kendisine yeni bir kullanım alanı bulacaktır.

Filmlerde Klasik Anlatı Yapısı

Klasik anlatım biçimi, kuralları Amerikan Stüdyo sistemi tarafından Hollywood'da geliştirilen ve tüm dünyaya yayılan bir öykü anlatma biçimidir. Klasik sinema bir stilin somutlaşmış halidir. 1910'lu ve 1920'li yıllar boyunca hızla gelişmiş

bir öykü anlatma tekniğidir. Sinemada öykü anlatmanın en akıcı ve dolayısıyla en büyüleyici biçimidir. Teknolojik değişimlere ya da oyunculuk stilindeki değişimlere rağmen klasik Hollywood film yapısı aynı kalabilmiştir çünkü bu filmler dev film şirketleri tarafından, dev bir pazara, milyonlarca insanın beğenisine sunulmak ve para kazanmak, kar etmek amacıyla yapılmışlardır. Bu yüzden bu filmler birbirlerinden farklı görünmelerine rağmen birbirlerinin aynı anlatım biçim ve tekniklerine sahiptirler. Klasik anlatı filmleri hemen ve kolayca kavranılabilir (yani bildik, tanıdık) görsel dünyalar kurar ve bu dünyanın içinde popüler kültürün önemli bir kısmını işgal eden aşk, cinsellik, tutsaklık-özgürlük karşıtlığı, zengin-yoksul karşıtlığı, aile, kahramanlık, bireysellik, birlik, dayanışma, cesaret, kıskançlık, hırs, rekabet vb. gibi temaları yerleştirir. ‘Klasik Hollywood Sineması’ tanımını oluşturan ‘Klasik’ nitelemesinin sebebi bu biçimin uzun yıllar, değişmez bir şekilde sinemada öykü anlatmanın en etkili yolu olarak egemenliğini sürdürmesinden dolayıdır (Oluk, 2008:79).

Fotoğraf ve sinema, teknik yeniden üretimle kitleselleşen sanat yapısından farklı olarak, orijinal biçiminde çoğaltılmaya uygun yapıdadır. Benjamin, denemede ilgisini çoğaltılabilir bir sanat biçimi olarak sinemaya çevirmiştir. “Yeniden üretilebilen sanat yapıtı, gittikçe artan ölçüde, yeniden üretilebilirliği hedefleyen bir sanat yapıtının yeniden üretimi olmaktadır (Benjamin, 2012:58)”. Sinema bu anlamda yeniden üretilebilirliği ön planda olan bir sanat yapıtıdır. Sinema eserinin yeniden üretilebilirliği, eseri ortaya çıkaran teknik üretimden kaynaklanır. Levend Kılıç, sinemanın mekanik bir çoğaltım aracı olarak ortaya çıkışını şöyle açıklar (2008:215):

Sinema hem kaydetme hem çoğaltma hem de sunma yönüyle doğrudan teknolojiyle ilgilidir, sinema daha ilk günden itibaren, negatif filmde, yani kameranın kaydettiği yüzeyden onlarca gösterim kopyası üretmeyi gerektiren bir teknoloji olarak gelişmiştir. İşte, bu teknolojik durum

nedeniyle, sinema, ortaya çıkışıyla birlikte hem yüzey üzerine yeni bir resmetme yöntemi, hem de yüzey üzerine kaydederek mekanik çoğaltma teknolojisi olarak ortaya çıkmıştır.

Sinemanın yeniden üretim içinde şekillenen bir sanat yapısı olması, biriciklik, aura gibi geçmiş sanat yapıtlarında ortaya çıkan kavramların sorgulanmasını gereksiz kılmıştır. Sinema ve fotoğraf bir anlamda aurasız sanattır. Benjamin, "fotoğrafın ilk döneminde, özellikle portre fotoğrafçılığında ortaya çıkan insan yüzünün, auranın son sığınağı olduğunu ancak insanın fotoğraftan çekilmesiyle yapıtın törensel bir atmosferi kalmadığını ve sergilenme değerinin ön plana geçtiğini söyler" (2012:60).

19. yüzyılın ikinci yarısından sonra kendini gösteren tüketim kültürü, özünde her şeyi tüketimin bir objesi haline dönüştürerek nesnelere zihinsel bir boyut kazandırmıştır. Baudrillard, tüketim sisteminin sonuç olarak ihtiyaca ve haza değil, bir göstergeler ve faklar koduna yaslandığını ve böylece tüketim nesnelere nesnel amacını yitirdiğini söylerken tüketim nesnelere ihtiyaç boyutlarından çıkıp, kişilerarası üstünlük sağlama boyutuna geçtiğini belirtirken bu kültürün boyutunu açıkça vurgular (Baudrillard, 2014:142). Sistem, bu süreci başarıyla gerçekleştirmek içinse kendine yöntem olarak "medya ve kitle iletişim araçları"nu kullanarak her şeyi sıradanlaştırır. Böylece sıradanlaşan nesne ise gerçek amacını yitirmekte ve bir göstergeye dönüşmektedir.

Kolker'e göre günümüz ticari sinemasında (Amerika'da, artan ölçüde Avrupa'da ve diğer yerlerde) muhalif sesleri susturmak için basit bir ekonomik sansür işler. Politik filmler için, aslında biçim ve içerikte gerçekçiliğin standart komik ve melodramatik geleneklerinden sapan yapıtlar için para bulmak zordur. Tıpkı daha geniş ölçekli, gelenekleri içeren geleneksel ideolojinin kendisini (bireylerin çoğunun gerçek durumunu sunmadığında bile) tek geçerli ideoloji olarak sun-

ması gibi, geleneksel gerçekçilik de kendisini, deneyimlerin sinemasal olarak anlaşılmasının tek yolu olarak sunar. Biçim ve içerikteki radikal çeşitlemeler “gerçekçi değil,” daha da kötüsü eğlendirici değil diye kınanır ve geleneklerin ötesine geçebilmiş bir filmi bekleyen son sansür biçimidir bu. Film yalnızca eğlencedir; eğer sınırı geçerse işlevini yerine getirmemiş olur (Kolker, 2010:234). Bu nedenle sinema filmi veya bir sanat yapıtından beklenen sadece eğlendirme işlevini yerine getirmesidir. Buradaki asıl tehlike Postman’ın belirttiği gibi eğlendirme işlevinden öte, eğlenmeyi her türlü deneyimin doğal çerçevesi haline getirmektir böylelikle eğlenceli olmayan her nesne bu yapı şemasına takılacak, nesnelere kullanım alanı da kaçınılmaz olarak dönüşecektir.

Bu dönüşüm yapısalcılık fikrinin ortaya çıkmasıyla tartışılır hale gelmiştir. Filmlerde anlatı yapısının çözümlenmesi, anlatı analizi terimi 1970’lerde film teorisini yeniden tanımlayan eleştirel girişimlerden ortaya çıkan, göstergebilimsel çözümlemenin en son koludur. Her ne kadar kendi terminolojisini ve araştırma alanlarını geliştirmiş olsa da, kökleri günümüzün temel göstergebilimsel kuramlarında yatmaktadır. Film anlatı kuramı, temel kavramlarını göstergebilimsel düşüncenin iki temel kaynağından alır: Bunlar yapısalcılık ve rus formalizmidir.

Bu iki kaynak öykü süreçlerinin temel yapılarını belirleme ve anlatılan filmi izlemeye özgü estetik dilleri tanımlama çabası da dâhil olmak üzere, film anlatı kuramının, metine sorulan sorulara yansımalarıdır. Tüm göstergebilimsel sorgulamalarda olduğu gibi, anlatı analizi, daha derin kültürel sisteme ve anlatı formu ile ifade edilen ilişkiler sistemini belirlemek için, öykü dünyası ile ifade arasındaki görünüşte “motive” ve “doğal” ilişkiyi ortaya çıkarmaya çalışır. Göstergebilim metodolojisi üzerinden bakıldığında, anlatı yapısının geleneksel unsurları -karakterler, ana fikir, yapısal düzenlemeler, bakış açıları ve zamansallık- farklı kodlara göre yapılandırılmış ve dü-

zenlenmiş işaret sistemleri olarak kabul edilebilir. Bu işaretlerin her biri, hikaye dünyasının çeşitli şekilleriyle ilgili olan son derece spesifik mesajlar iletebilir (Stam, 2005: 70).

Formalizm veya yapısalcılık, epistemoloji seviyesindeki mekanizmadan belirgin bir şekilde sapmaktadır. Yapısalcıların dile getirdiği “yapılar” “toplamlar” veya “bütünlükler” dir. Bir yapı, bu nedenle, parçalarının toplamından daha fazlasıdır. Tarihsel olarak, bu kartezyen rasyonalizminin ve Kantçı yargının bir sonucudur. Bilgi edinme ilkelelerini aktif olarak yeniden düzenleyen prensiplerin (yani, yapıların) varlığını belirleyen bu yöntem, en azından, anlamın aktörler tarafından oluşturulduğu fikrine katkı sunmaktadır. Buna, ne yazık ki, öznellik ve bilinç arasındaki bağlantıyı keserek ulaşmaktadır.

İşlevselci görüş, biyolojik organizmanın çevreyi etkilemek ve kontrol altına almak için uyarılma çabasında, zihinsel algı, duygu, irade ve düşünce fonksiyonlarını göz önünde bulundurur. Bireysel ve toplumsal ‘yapı’nın ayakta kalabilmesi için uyarlanabilir veya uyumsuz olduğu düşünülen “özelliklerin” eklenmesiyle de ilişkilendirilmiştir. Bu tanım çerçevesinde bu görüşte, insani özelliklerin birbirinden bağımsız, müstakil, uyarlanabilir organlar olduğu düşünülmektedir (Sullivan, 2012:12). Hikâye anlatma işi makineleşme çağı ile beraber kronolojik anlara bölünmeye, form ve içerik arasında çizilen sınırlarda dolaşmaya başlar. Klasik anlatının başlangıcını da yapısalci düşüncenin ortaya çıktığı ve yapıyı birbirine ekleyen bağlantıların incelenmeye başlandığı yıllar olarak ele alabiliriz.

Makineleşme ile birlikte, işçi ile makine arasında beliren ilişki, doğal olarak iletişim araçlarında da kendini göstermiştir. Aracın yapısı gereği iletişim kurma, beden deneyiminden soyutlanarak⁶³ birkaç ana merkez etrafında toplan-

⁶³ Tıpkı ‘mimesis’ kavramının bedenden soyutlanarak başka bir mahiyete bürünmesi gibi.

mıştır. Böylelikle bütün süreç; mesaj, dağıtıcı ve hedef olarak okunmaya başlanır. Oysaki iletişim, kaynak, dağıtıcı ve alıcı arasındaki ilişkiye indirgenemez. İki farklı dünyanın karşılaşmasından oluşur, insan dünyası ve makine dünyası arasında kurulan ilişki yani insan türünün bir bireyi ile bir başka çalışma sistemi arasındaki ilişkidir. Bir dil ile karakterize edilen bir dünyada, dil ikincil olarak dışarıda kalır, ancak yine de biçimle iletişim halindedir. Bu iki bağlantı iletişim kurma meselesi değildir. "Akıllı makine" olarak adlandırılan makine, insanlık ile aynı dünyaya aittir; var olmak için insan kapasitesine dayanarak "kendi görünümünde", "kendine özgü olarak" inşa edilmiştir. Makine hem dil işareti olarak hem de göstergebilimsel olarak belirlenir ve kendini anlaşılır kılmak için bir modelleme aracı tanıtır (Petrilli 2014:251).

Dil ve mekanizm arasındaki ilişkiyi çözen düşünürlerden birisi de Wittgenstein'dır, Gerçekliği oluşturan olgular Wittgenstein'ın dediği gibi dış ilişkileri içerir. Wittgenstein için, mekanizm esasen gerçekler arasında bir tür koşullu veya dış ilişkidir. Örneğin, piyanodaki bir teli, iplere çarpan çekiçe bir anahtar yardımı ile bağlayan mekanizma düşünün. Tuşları çekiçe birleştiren mekanizma birçok bakımdan tutarsızdır - bunlardan biri elbette ki, tuşları çekiçe başka bir biçimde birleştiren ve aynı sonucu veren farklı bir mekanizma türü olabilirdi; doğa bilimlerinin amacının bir kısmı, mantıklı önermeler yoluyla, gerçekleri birbirine bağlayan koşullu nedensel mekanizma ile özdeşleşmektir. Asıl olarak, Wittgenstein'ın mekanizmalarla ilgili, işlerin nasıl yürüdüğü ya da gerçekte nerede üretildiği ya da neden olduğu ile ilgili sorduğu sorular, doğa bilimlerinin o yıllardaki münhasır bakış açısıdır. Bu bakış açısı doğa bilimlerinin amaçlarını ve yöntemlerini felsefeden açıkça ayrılmasını da öngörür. Başka bir deyişle, bir temsilin özne olmadan gerçekleşmeyeceğini ileri sürmektedir. Bununla birlikte, felsefi bir konum olarak, bunu dile getirmek problemlidir. Çünkü bu soruya felsefi bir

şekilde cevap verme girişimini temsil eder: Peki temsil hangi mekanizma sayesinde gerçekleşir?

Wittgenstein'in görüşüne göre, geleneksel metafizik, kendimin koşul olarak kabul edilebilir bir nosyonu olduğu varsayımıyla başlar ve dünyanın deyince bu şekilde anlaşıldığına bağlı olduğunu sorar. Solipsizm ve realizm, kısıtlayıcı metafiziksel görüşler olarak algılandıklarında, bu tartışmadaki farklı konumlamaları temsil ederler: metafiziksel solipsizm, dünyanın benim koşulumla bağlı olduğu görüşüdür (koşul olarak anlaşılır); metafiziksel gerçekçilik ise bu görüşün inkârıdır. Solipsizm ve realizm (bu tartışmadaki asli metafiziksel konumlar olarak anlaşılıyor), her ikisi de kendi anlaşılabilirliklerinin şartı olarak kendimin bu fikrinin anlaşılabilirliğine dayanmaktadır (Tejedor 2014:79-80).

Bu üçlü mekanizmanın ortaya çıkması zamanın bölümlere ayrılması ile mümkün hale gelen bir yapı arz ettiği için yine zamanın bölümlenmesi noktasında düğümlenir. Üçlü yapı ve zaman üzerine oldukça uzun metinleri olan Augustinus konuyu bellekle bağlantılı olarak şöyle ele almaktadır.

İnsanın kendisini anladığı içsel hafızaya, içsel anlayışa ve kendisini tanıdığı içsel iradeye, bu üç şeyin aynı anda, her zaman bir arada bulunduğu, 'bütün zaman'la ulaşır. Başladıkları andan itibaren, bir bütün olarak düşünülüp eş zamanlı olarak yalnızca belleğe ait oldukları düşünülebilir. Çünkü kelime, bir düşünce olmadan orada olamaz (biz söyleyeceğimiz her şeyi düşünürüz, içimizden geçirdiğimiz düşünceler bile dil aracılığıyla gerçekleşir ve bu dil herhangi bir millete ait değildir). Karşılaştığımız bu imajın, kendinde tanınmak yerine, hafıza, anlayış ve irade gibi, aşamalardan geçtiğini görüyoruz. Şimdi, gerçekten düşündüğümde, hafızamızda var olan, ancak geçmişte 'o an' düşünmediğimiz şeyleri bulduktan sonra düşüncemizin oluştuğu anları anlıyoruz (Augustine 2002:147-148).

Augustin; hafızanın geçmişle değil, şimdiki zamanla ilgilendiğini söylemektedir. Çünkü şimdi hafızaya dâhil değildir. Bu nedenle üç bölüme, hatırlamaya, anlayışa ve öngörüye ayrılan anlayıştan ayrılmaktadır. Geçmiş şeyler bellek, şimdiki şeyler anlama ve gelecekteki şeylerde öngörmedir; ancak gelecek şeylerin kesinliği yoktur ve peygamberlere olduğu gibi, yukarıdan onlara indirilmedikçe insanlar bu kesinlik armağanına sahip değildir. Fakat geçmişteki şeylerin hafızaya alınması ve mevcut şeylerin anlaşılması kesindir (Augustine 2002:153).

Kendinin anlaşılabilirliği meselesi On sekizinci yüzyıla gelindiğinde Akıl'ı, artık algılanan bir varlık haline getirdiği zaman, Ruh'u ortadan kaldırır. Şimdiye kadar kesinlikle 'o' şeklinde var olan ruh öngörülebilirlik ve makine düzeneği ile şimdinin bir uzantısına dönüşür. Bu arada, ruh, bilincin yerine geçmesi için yeni bir kimliğe bürünür. Yüz yıldan biraz daha az bir süre sonra Freud, Jung, Lacan ve müritlerinin sayfalarında psişe, kavramı öğrencilere ruh / anima / ruh hakkında önceki iki bin yılı yazmayı geçmediğinde rakip olabilecek bir analiz yoğunluğu aldı. Tüm bu doygun dikkat için, sonuçlar şaşırtıcı bir şekilde renkten yoksundur. Freud'un üçlü ruhundaki üç varlık, birbirinden öncelikli olarak değer, karanlık ve aydınlık dereceleriyle ayırt edilir.

Bu psişik yaşantımızı yöneten metaforlara, bütünden parçaya doğru baktığımızda sosyal alışkanlık, bilinç, özne, konumlar, yapılar, kimlik, siyasi ve sanatsal örgütlenme, keşiflerin temelini oluşturan parçalara ayrılmış olaylar, modern haritacılık, modern ampirik bilim ve nihayetinde genel geçer bilgiye dayalı ölçüm (Emmarth 1992:26). Bütün bu yapı zaman ve mekândan azade sembolik olsa da herkesin üzerinde uzlaştığı ortak bir doğrunun olabileceği fikrinden ve nötr bir zamanın var olduğu düşüncesinden hareketle parçalara ayrılır. Zamanın parçalanması ve kendi içinde birbirine eşitlenebilen birimlere bölünmesi her zaman büyük ve iki yapıya

gönderme yapar, mekanik-gösteren ve mekanik-gösterilen. Bu iki yapı her zaman tahmin edilebilirlik ilkesini doğası gereği özünde taşır. Böylece zaman ilk defa doğadaki düzenden koparılmış olur. Mevsimlerin döngüsü, av hayvanlarının hareketleri, bitkilerin ve hayvanların gelişimi, gezegenlerin hareketleri gibi gerçek deneyime dayalı olgulara bağlı olan zaman-hayat tersine bir hareketle mekanik gösterilenler sembolleri içinde ifade edilmiştir. Görünen dünyanın yalıtılması Kant düşüncesinde kristalleşecek olan duyular ve duyular üstü evrenin tamamen birbirinden ayrılması ile başka bir noktaya doğru evrilecektir.

Lazzarato'ya göre sembolik semiyolojiler ve göstermeyen semiyotiklerin irrasyonel öğeleri doğru yönelmesi tam olarak bu sistemin kapitalist öznellik modellerine indirgenmesiyle gerçekleşir.

Ticari sinemanın misyonu; insanların, kitlesel tüketimin gerektirdiği modellere uymasını sağlamaktır. Dil kadar değişmez ve sabit anlamlamalar oluşturmaya yeterli değilse de sinema yine de güçlü örnekleri olan ve fiziksel mevcudiyeti apaçık görülen öznellik biçimleri üretebilir. Sinema, göstermeyen ve sembolik semiyotikleri sömürerek öznelliği kimliklerle ve davranış modelleriyle donattığı için öznelüğün derinliklerini etkiler. Böylece tıpkı yoğunlukları normalleştiren, semiyotikleri hiyerarşikleştiren ve bunları bireyleştirmiş özne ile sınırlandıran "grup psikanalizi" gibi işlev görür.

Lazzarato'ya göre bu süreç ideolojik olamaz çünkü düşünsel bilinç ve temsil içermez.

"Bilinçdışının bütün irrasyonel, temel, düşsel ve barbar unsurları bilinç düzeyinin altına itilmiştir; yani bu unsurlar şok ve iktidarın bilinçaltı araçları olarak, kültür endüstrisi ve genel anlamda endüstri tarafından sömürülmektedir" imajlar, dilbilimsel kendiliği önceleyen üç "kendilikle" doğrudan ilişki içerisinde bizi etkilerler ve kendilerini buna göre organize ederler. Göstermeyen ve sembolik

semiyotikler bilinç üzerinde etkide bulunmazlar bunun yerine “mevcut ve potansiyel eylemin sürekli değişimi ve gücü üzerinde” etki ederler (Lazzarato 2019:121).

Yine Lazaratto’ya göre sinema tekil olarak, duyu-motor sistemin işleyişini bozarak algıyı ve görüşün alışılğıeldik koordinatlarını askıya alır. İmajlar ve hareketler artık ne nesnenin hareketine ne de beyine bağlıdır, bunun yerine makinesel bir aygıtın otomatik ürünleridirler. Dolayısıyla montaj, bizi farklı mekân-zaman bloklarına girmeye zorlar ve sıradan koşullar, imajlar ve hareketler arasındaki bağlantıları sekteye uğratar (Lazzarato 2019:119).

Jullian Murphet’e göre sinemaya gittiğimizde veya evde film izlerken hikâyeyi kimin anlattığını pek önemsemeyiz bir yönetmen ve bir senaryo olduğunu biliriz, fakat bu bilgiler ışığında filmle bağlantı kurmanın pek önemi yoktur, çünkü bu kişiler filmin asıl amacı olan aksiyon dizilerini art arda tutarlı bir şekilde sıralamak için işe alınan görevliler gibidir. Bize hikâyeyi anlatan makinedir. Otomobil endüstrisinin araba tedarik etme şeklini anlatan bir formdan farkı olmayan hikâyeye üreten bir kendinde makine. Bu tür anlatı deneyimi uzun zamandır film izleme deneyiminin bir parçası olmuştur. Endüstriyel makine benzeri anlatı ve görsellik formu geniş çapta tanınabilir ve tekrarlayan sunum modellerinden oluşur ve tutarlılık kurallarına bağlıdır. Sinemanın ifade özgürlüğü kaynağı olarak yönetmene tanıdığı sanatsal alan çoğunlukla entelektüel ve çok az sayıda sinemasever tarafından bilinmektedir. Genel olarak birçok insan için sinema anlatıcının olmadığı bir anlatı aracıdır. Filmin mesajı mekanik ortamın kendisidir. Kamera, selüloit, projeksiyon, film türleri, görüntü teknolojileri kişisel olmayan ve öznesiz bir makinede bir araya gelerek klasik sinema deneyimini oluşturur (Murphet 2006:75).

Klasik sinemanın üç aşamalı modelini bu bağlamda tekrar düşündüğümüzde giriş bölümü olayların ve kişilerin bize

tanıtıldığı ve hafızamızda yol almaya başlayacak haritanın sunulduğu bölümdür. İkinci kısımda olayların haritaya uygun ilerlemediği ve sorunların baş gösterdiği şimdiki zamanı temsil edilen bölümdür. Üçüncü ve son kısmı ise sorunun çözüldüğü ve her şeyin yoluna girdiği son bölümdür. Bütün bölümler bir üretim bandında olduğu kadar tahmin edilebilir. Beklenmedik olayların bile belirlenen bir zamanı vardır.

Klasik sinema içinde yer alan hayvan imajlarını düşündüğümüzde, hayvanlar bu makine mekanizmasına atanan bir anlatım elemanıdır. Filmde yer alan aktörlerden tek farkı kendilerinden beklenen otomatik duygulanımlara yol açacak mimiklerdedir. Bilgisayar teknolojisiyle aktörlerden kendilerine aktarılabilir veya doğal halleri senaryonun gerektirdiği biçimde konumlanmıştır. Her iki durumda da sadece koşut kurgu içinde yer alan bir araç-mesajdır

Nesnelerin çoğu günümüzde dönüştürme veya öğütme üzerine kurulmuştur, özgürlük anlamına gelen her şeyin etrafı onun birincil anlamını engelleyecek anlamlarla kuşatılmıştır. Örneğin bugün sinemada özgürlüğü çağrıştıran şeylerin (national geographic tarzı doğa fotoğrafları veya filmleri, özgürlük heykeli, go pro kamerasıyla çekilmiş görüntüler, canlı bir şehir hayatı) klasik anlatıda olduğu gibi kahraman yerine konan bir özgürlük içerir ve herkesin bildiği bir yapmacıklığa denk düşer.

Cat From Outer Space (1978)

Cat From Outer Space filmi 50'li yıllarda popüler bir tema olan canavarlaşan hayvan temalı korku filmlerinin Disney versiyonudur. SeeBlen ve Roloff'un bilimkurgu sineması üzerine yaptığı detaylı çalışmasında belirttiği gibi bir insanın canavarlaşma görüntüsünün temelinde daha çok aile ilişkilerine geri götürebileceğimiz genel toplumsal bir yabancılaşma duygusu yatmaktadır. Yetişkinler şüpheli ve tehlikeli bir ira-

deyle teslim olurken insanlar içleri boşaltılıp cansız birer pod haline gelirler (SeeBlen ve Roloff, 1995: 247). Yetişkinlerden duyulan korku, saldırganlığın doğaüstü bir şekilde durdurulması düşünce ve telepatiyle anlaşılabilen çocuklar dönemin bilimkurgu temalarıdır. Bu temalar dönemin ruhuna uygun olarak klasik anlatı yapısıyla sürekli tekrar edilir. Filmin klasik anlatı yapısına nasıl uyduğu ve hangi yollardan seyirciye ulaştığı araştırılırken bu esnada hayvanın klasik konumlama içindeki yeri görülebilecektir.

Filmin genel olarak konusuna gelecek olursak, bir UFO Dünya'ya acil iniş yapar ve ABD hükümeti tarafından gözaltına alınır. 'Uçan daire' nin işgalcisi, Zunar-J-5/9 Doric-4-7 isimli bir kedi benzeri uzaylı dünyaya iniş yapar. Ana Gemi, güneş sistemini terk etmeden önce bir kurtarma timi gönderemediğinden, kedi, geminin nasıl tamir edileceğini kendisi soruşturmaya başlar. Kedi tele kinetik ve telepatik yetenekleri güçlendiren özel bir tasma kullanarak, cisimleri hareket ettirmektedir. UFO'nun güç kaynağının nasıl çalıştığını öğrenmek için askeri Enerji Araştırma Laboratuvarı'na kadar soruşturma ekibini takip eder. Laboratuvarın bilim adamlarından biri olan Dr. Frank Wilson, kedinin dikkatini çeker ve profesörün teorisi, personelin geri kalanı tarafından alaya alınırken, aslında doğru yoldadır.

Kedi Frank'ın ofisine gelir, burada Frank ona Jake ismini takar. Başka bir bilim adamı olan Dr. Liz Bartlet, Frank'ın hem komşusu hem de mizah anlayışından rahatsız olarak Frank'i ziyaret eder. Frank, Liz'e Jake'i tanıtır ve onu yemeğe davet eder. Liz çıktıktan sonra, Jake gerçek doğasını Frank'e gösterir, onunla telepati yoluyla konuşmaya başlar ve yeteneklerini sergiler. Frank'ın yardımı için enerji hakkında ileri düzeyde bilgi alışverişinde bulunmayı teklif eder. O akşam, çift Jake'in gemisinin tutulduğu askeri üsse girmeyi planlar. Birlikte üsse giderler ve Frank geminin üstüne (kedi tasma-sının yardımıyla ve telepatiyle) geminin uçuş rotası için ge-

rekli cihazı takmak için yerden havalanır. Jake, gemiyi ziyaretleri sırasında 'Org 12' diye adlandırdığı bir öğeye ihtiyacı olduğunu öğrenir. Jake öğenin atom ağırlığını söylediğinde, Frank 'Org 12'nin element olarak altın olduğunu fark eder.

Frank'in dairesine döndüğünde Frank, Jake'e, 120.000 dolarlık altın miktarının gemisini tamir edeceğini söyler. Frank'in bir arkadaşı olan Dr. Norman Link, at yarışları ve futbol izlemek için Frank'i ziyarete gelir. Jake, Link'in at yarışı kazanmasına yardımcı olmak için telepatik yeteneklerini kullanır ve Jake, in aklına kumarda kazanmalarının gerekli parayı kazanmalarına yardımcı olabileceğini keşfeder. Frank'in tüm bahislerini oynayarak onlara yardım etmesi için Dr. Norman'ı ikna etmesini ister. Ancak, Jake, Jake'in hala hasta olduğunu düşündüğü için Liz tarafından getirilen iyi niyetli bir veteriner tarafından alınır. Frank durumu bahislerin oynandığı yerel bir bahis salonuna bildirir. Parseldeki son oyunu öğrenmek, ihtiyacı olan parayı yükseltmek için çaresiz duruma düşerler, Sarasota Slim adlı bir bahisçi ile bir bıldırdoyununu kabul ederler. Frank'in Jake'in tasmaını kullanmak için ilk denemesi başarısız olur, ancak Jake son oyunu manipüle etmek ve gemisi için gerekli olan altını almak için lazım olan parayı kazanmak adına zamanla bilincini yeniden kazanır.

Bununla birlikte, Olympus adında bir mafya için çalışan Stallwood adlı bir casus, ordunun faaliyetlerini öğrenmek için girdiği üste Frank ve Jake'in olağanüstü durumunu öğrenir. Frank ve Jake, orduya ve suçlulara aynı anda karşı koymayı başarırlar, sadece Link, Liz ve Lucybelle (Dr. Liz'in dişi kedisi filmde Jack'in platonik aşkı olarak görev alır) Olympus ve adamları tarafından yakalanır. Onları yakalayan mafya fidye peşinde koşmayı planlar, bu da Jake'in gemisini Ana Gemi'yi beklemeye ve arkadaşlarını kurtarmaya yardım etmek için Dünya'da kalmaya zorlar. Jake ve Frank, Olympus'un helikopterini çökerten Liz ve Lucybelle'i kurtarmak için bozuk bir çift kanatlı planör kullanırlar. Mücadele sırasında kötü

adamlar helikopterden paraşütle atlayarak kurtulurlar ve muhtemelen tutuklanırlar. Frank ve Jack filmdeki sevgi ilgileri olan Liz ve Lucybelle'i kurtarırlar. Son sahnede ise Jake'in Amerika Birleşik Devletleri vatandaşlığı için başvurduğu ve kabul edildiği bir dünya dışı 'dostluk gücü' temsilcisi olarak Dünya'da kalmasına izin verilir. Jake Amerika'ya bağlılığını bildiren bir konuşma yapar ve film biter.⁶⁴

1. *Belirlenen Hedef:* Kedi şeklinde görülen uzaylı (Jack), Dr. Frank ve Liz giriş sahnesindeki toplantıda tanıtılırlar daha sonra filmin büyük bir çoğunluğunun geçtiği Dr. Frank'in ofisinde olaylar gelişir, burada, Jack, Dr. Frank'ten kendisine yardımcı olmasını ister. Dr. Frank bu hedefe ulaşmak için sevgi ilgisi Liz'i ve kişisel işlerini bekletmek zorundadır. Hikâye iki karakterin uzay gemisine doğru ilerlemesi ile devam eder, karakterler uzay gemisine ulaşmak için birçok zorlu engeli aşmak zorunda kalır. Kedinin telepatik yeteneği koşulları değiştirir ve hedefe ulaşmalarında karakterlere sürekli yardımcı olur. Aynı zamanda, bu ulaşma çabaları, peşlerindeki casusa bilgi verir. Karakterler birbirini daha tanıdıkça çıkar ilişkileri ile birbirine daha çok bağlanır. Uzay gemisi için gerekli olan altını kazanabilmek için bahis oynamaya karar verirler.

Cat From Outer Space, hedef sahnesi.



⁶⁴ Plotline akışı için filmlerin wikipedia maddelerinden yardım aldım

2. *Çift Olay Örgüsü*: Klasik Hollywood yapısına uygun olarak, karakterlerin hedefleri değişkenlik gösterir. Birinci olay örgüsü eylemi uzay gemisi ile ilgiliyken ikinci eylem bahisleri kazanmakla ilgilidir. İkinci eylemin gerçekleşmesinin önündeki engel romantik aşk olarak belirir. Dr. Frank'ın sevgilisi Liz ve Jack'in sevgilisi Lucybelle ikinci amaçlarını gerçekleştirmede önlerine engeller çıkarır. Liz Jack için veteriner çağırır ve sakinleştirici iğne ile kedi uyutulur. Bunların aşılması için başka bir eylem planına geçilmez. Olayların olgunlaşması beklenir ve romantik ilişki olaylardan etkilenir. Öykü çizgileri birbirine bağlıdır.

Cat From Outer Space, birbirine bağlanan öyküler.



3. *Kesintili bölüm yapısı*: Uzay gemisine ulaşma, uzay gemisinin tamiri için gerekli altını bulma, bahiste kazanma, bilgi edinen casusun sevgiliyi kaçırmaması, sevgilinin kurtarılması. Eylem, klasik anlatı yapısına uygun olarak, belirlenen hedeflerin etrafında olgunlaşır: Hollywood yapısına uygun olarak, bölümlerin her biri 25-35 dakika sürer (doruk noktası bölümlere göre daha kısadır) birkaç parça üzerine süreci eşleştirir. Bu parçaların çalışma süreleri, öykü bilgileri taşımadıkça süre içinde sayılmazlar. Bu nedenle, bitiş jeneriği, genellikle filmin anlatım süresi içinde hesaplanmaz.

4. *Gelecekteki etkiler için nedenlerin oluşması: Cat From Outer Space* filminde gelecekte etki edecek nedenler casusun bilgi edinmesi kaynaklıdır. Casus film boyunca takiptedir ve filmin sonunda mafya lideri ile birlikte harekete geçer. Bir sonraki sahne için verilen nedenlerin büyük bir bölümü komedi durumunun oluşturulması ile ilgilidir. Örnek olarak kedinin (Jack) yakınında diğer kedi (Lucybelle) olduğunda telepatik ilgisini tamamen olaya vermeyişinden kaynaklı yaratılan durum komedisi bahis sahnesinde de bulunur. Sona doğru itilen ve son sahnede çözüme kavuşan bir başka olay ise uzaylı kedinin (Jack) arkadaşlık ve sevgi uğruna dünyada kalmaya yönelik kararıdır.

Cat From Outer Space, kötü adamın bilgi toplaması.



5. *Çözümler:* Son sahnede paslanmış uçakla havalanmak ve kötü adamların bir an önce helikopteri terk etmesi, Hollywood tarzı hızlı çözümün bir örneğidir. Bu kısa süre içinde Uzay gemisi geldiği yere döner, kötü adamlar haklanır ve sevgililer kurtarılır ve uzaylı kedi dünyada kalmaya karar verir.

Çözümlemede görüldüğü üzere, anlatı yapısı diğer Hollywood yapımlarına uygun olmakla beraber karakterler eyleme hizmet etmek için belirlenmiş bir yol haritası izlerler.

Filmde uzaylı kedi evcil hayvan ile karıştırılrsa da konuşma yeteneği onun uzaydan geldiğine ikna için yeterlidir. Konuşan bir hayvan Aristo'nun bahsettiği bir terim olan konuşabilen hayvan 'zoon logon echon'⁶⁵ olmasının yanı sıra öteki oluşu logos"a sahip olmasında yatmaktadır. Kediye insanlardan daha zeki kılan şey konuşma sayesinde kazandığı rasyonel niteliğidir. İnsanın rasyonel niteliğinin de rasyonalize edilmesi ancak dil sayesinde ve tüm rasyonalizasyon faaliyetleri de çözümlenecek linguistik bir dünyada\ ortamda meydana gelir. Bunun için önce insanın logos"a sahip rasyonel, düşünen niteliğinden önce anlama ve yorumlama kabiliyetine sahip olarak varlığı tanımlanmalıdır.

Filmin öncül olarak insan varlığını tanımlamasının yanı sıra hayvanın varlığını olduğu gibi kabul etmez, beyin aktivitesi en üst noktada olmalıdır ve verimlilik açısından çok fazla evrimleşmeye gerek duymayan bir kedi, insanların bir hayli işlerini kolaylaştırabilir bu durum arka planda dünyayı ele geçirme planlarına bile dönüşebilir. Buna ek olarak beyinin ulaşabileceği son nokta telekinesis olarak belirlenir ve yine objelerle ilgilidir. Hayvanın araçsal konumunun yanı sıra insanın yakın gelecekte ulaşabileceği hedef insanlığını azaltan ve onu objeler etrafında hareket eden araçsal bir eylemci

⁶⁵ Batı geleneğinde, insanın, *animal rationale*, yani düşünme kapasitesiyle diğer bütün hayvanlardan farklı rasyonel varlık olduğunu dile getiren bir formla meşruiyet kazanmış ve Grekçe *logos* kavramı da akıl ya da düşünce anlamına gelmiş ise de, aslında bu kavramın asıl anlamı *dildir* (Gadamer, 2002: 65). *Logos* yalnızca düşünce ve dil anlamına gelmez, aynı zamanda kavram ve yasa anlamına da gelir. "*Dil*" kavramının ortaya çıkışı, dil hakkında bir bilinci gerektirir... Dilin asıl gizemi, gerçekte onu bütünüyle asla bilemememizdir. Ayrıca, dil hakkındaki her düşünme peşinen tekrar dile geri dönüştür (Gadamer, 2002: 67). John Asman da Aristoteles'in insanları grup halinde yaşayan diğer canlılardan dili kullanımı ile ayrıldığı kanaatindedir. " O bir dile sahip olan hayvan bir *zoon logon echon* "dur. Bu iki kavram birbirine bağlıdır; dil grup oluşturma'nın en asıl aracıdır (Asman, 2001: 139). Bedia Akarsu ise, Antik çağda dil ile düşünmenin aynileştiğini, dolayısıyla *logos*"un hem söz ve dil hem de düşünce ve akıl demek olduğunu belirtir (Akarsu, 1984: 36). (Bu değerli dipnotta bir araya getirilen bilgiler Dr. Mehmet Ulukütük'ün 'Geleneğin Dili Mi? Varlığın Evi Mi? Heidegger Ve Gadamer'de Dil, Gelenek Ve Varlığın İnsanlık Halleri Üzerine' makalesinden alınmıştır)

olarak görmektedir. Kapitalizmin mantığına uygun olarak şekillenmiştir.

Old Yeller (1957)

1860'lı yıllarda Amerikan İç Savaşı sonrası Teksas'ta, geçen yine bir disney yapımı olan bu filmde; Jim Coates isminde bir kovboy karısı Katie'yi, büyük oğlu Travis'i ve küçük oğlu Arliss'i geride bırakarak bir sığır sürüsünü götürmek üzere evden ayrılır. Jim uzaktayken Travis, mısır tarlasında çalışmaya başlar ve burada "Old Yeller" adlı bir köpekle, (Bir Labrador Retriever) kırmasıyla karşılaşır. "Yeller" sarı rengin (yellow) bir lehçe telaffuzudur ve havlamasının bir insanın bağırışına daha çok benzediği gerekçesiyle kendisine bu isim verilmiştir. Travis çiftlik içinde sorunlara neden olan bu köpeği evden uzaklaştırmayı dener, fakat küçük kardeşi Arliss onu çok sever ve onu Travis'e karşı korur. Ancak, köpeğin etleri depolardan çalma alışkanlığı ve tavuk yuvalarını ziyaret etme alışkanlığı onu Travis'e yakınlaştırmaz. Ardından, Arliss, mısır ekmeği ile besleyerek ve yakınına geldiği bir siyah ayı yavrusunu yakalamaya çalışır. Kızgın annesi ise yavrusunun ağlamasını ve tehlikede olduğunu duyar, hızla çocuğa saldıracakken Old Yeller görünür ve ayıyı kovalamayı başararak çocuğu kurtarır, ailenin sevgisini kazanır. Travis, çocuğun hayatını borçlu olduğu Old Yeller'ı sevmeye ve ona saygı duymaya başlar.

Old Yeller'ın sahibi, Burn Sanderson, köpeğini ararken ortaya çıkar, ama bulduğu yerde ona kendi ihtiyacından daha fazla ihtiyaç duyulduğunu fark eder ve onu, Arliss'in yakaladığı boynuzlu bir kurbağa ve ev yapımı bir yemek karşılığında Arliss'le takas etmeyi kabul eder. Sanderson, Travis'i bir kenara çeker ve onu civarda gittikçe büyüyen bir sorun olan kuduz konusunda uyarır. Bir gün Travis, vahşi domuzları yakalamak için tuzağa düşürmeye çalışmaktadır. Köylü Bud

Searcy'nin tavsiyesi üzerine, bir ağacın içinde oturur ve onları Old Yeller'in kaçmalarını engellediği için yukarıdan iple yakalamaya çalışır. Travis domuz sürüsünün içine düşer ve domuzlardan biri onu yaralar. Old Yeller, domuza saldırır ve kötü yaralanmış bir bacakla mücadele etmeye çalışan Travis'i kurtarır. Bu mücadele içinde Old Yeller da ağır yaralanır. Searcy onları bölgedeki kuduz konusunda uyarır ve Travis'i korkutmaya çalıştığı gerekçesiyle anne tarafından tepkiyle karşılaşır, çünkü domuzlar kuduzla yakalanmazlar sonuçta hem Travis hem de Old Yeller tamamen iyileşir.

Daha sonra, aile inekleri, Rose'un, buzağının beslenmesine izin vermediğini ve kuduz olabileceğini fark eder. Tökezlediğini ve saldırganlaştığını gördükleri zaman kuduz olduğundan emin olarak, Travis onu vurmaya onaylar. Anne Katie ve köylünün kızı Lisbeth Searcy o gece ineğin cesedini yakmaya uğraşırken, bir anda bir kurt tarafından saldırıya uğrarlar. Katie'nin çığlığı Travis'in yardıma yetişmesi için onu harekete geçirsede, geldiğinde Old Yeller'ın kurtlarla dövüştüğünü gören Travis başarılı bir şekilde kurşunu kurda isabet ettirmeyi ve öldürmeyi başarır, ama Old Yeller'ı boğuşma sırasında ısırıktan alıkoyamaz. Old Yeller'ı bir kafesin içinde izlemek ve hastalığın bulaşmadığını umarak karantinaya alırlar. İlk başta, iyi ve sağlıklı görünür, ama bir gece, Travis onu beslemeye gittiğinde, saldırganlaşır ve ona hırlar. Tehlikeye karşı habersiz olan küçük kardeş Arliss'e neredeyse saldırmak üzereyken farkedilen ve son anda kilidi açmasına engel olunan kardeşin durumu, Travis'i köpeği çektiği acılardan kurtarmak adına vurmaya zorlar. Bunu yaparken, doğru karar vererek yetişkinliğe doğru ilk adımını atar.

Sevgili köpeğinin ölümünden dolayı üzülen Travis'e, Old Yeller'ın yavrusu olan yeni bir enik teklifi yapılır, Travis reddeder. Tekrar eve dönen Jim bir torba dolusu para ile gelir ve ailesine sunar. Old Yeller'ın kaderini öğrendikten sonra, Travis'e yaşam ve ölüm hakkındaki gerçekleri açıklar. Çiftliğe

geri döndüklerinde, genç yavru, bir parça eti, babasından öğrendiği bir numara ile çalar. Travis, babasının şerefine ona 'Young Yeller' adını vererek onu sahiplenir.

1. *Belirlenen Hedef*: Çiftlik hayatına uygun olarak karakterlerden birisi olan küçük kardeşin bir oyun arkadaşına ihtiyacı vardır. Kendilerine zorluk çıkartacak olsa da bu köpeğin onun için gerekli olduğu konuşulur. Bu noktada tutumların değişmesi ve köpeğin sadakati aileyi etkiler. Köpeğin davranışları ve nereden geldiği konusu merak uyandırır da, köpeğin çiftlikte gün geçtikçe daha çok işe yaraması onu sahiplenilen aile açısından vazgeçilmez hale getirir ve evden ayrılma ihtimali sorun olarak görünür.

Old Yeller, hedef sahnesi.



2. *Çift Olay Örgüsü*: Köpek ve ailenin bağlarının artması ile ve civarda kuduz mikrobunun bir sorun olarak etrafta dolaşması iki sorunun birleşeceğini önceler. Bu iki soruna köpeğin bir süre daha onlarda kalacağını belirten gerçek sahibi de vurgu yapınca düşmanın kuduz mikrobi olduğu anlaşılır. Köpekle başarılan işlerden birisi başarılı (ineklerin geri getirilmesi) ikincisi başarısızlıkla sonuçlanır (domuzların damgalanması). Köpek kuduz mikrobi kapmadan ineklerden birisi hastalanır.

Old Yeller, çatallanan olaylar.



3. Kesintili bölüm yapısı: Köpeğin girdiği mücadelelerden yara alsa da mikrop kapmadan olayı geçiştirmesi beklenir. Eylemler, buna yönelik olarak gelişir: tanımlanan birinci hedefte başarıya ulaşılır, ikinci hayvan saldırısında ise köpek karantina altına alınır. İlk 25 dakikalık bölümde hikâyeye aile bireyleri içindedir. Daha sonra komşular ve yeni haberler gelir. Burada alınan haberler daha sonraki parçalar hakkında ipucu içerir.

4. Gelecekteki etkiler için nedenlerin oluşması: Old Yeller'ın yavrularının olacağı, yerini devredeceği yeni bir köpeğin habercisidir. Aynı zamanda yardımcı karakterler bu etkinin ortaya çıkabilmesi için ana karakterlere yardımcı olur. Bu bölümde asılı duran nedenler görülür, köpeğin sahibi tarafından aileye hediye edilmesi ve köpeğin hırsızlık alışkanlığı hikâyede asılı bırakılan şeylerdir. Bu eylem, son bölümde yavru köpek tarafından tekrarlanacak ve hikâyenin kahramanını köpeği hatırlatacaktır.

Old Yeller, Gelecekteki etkilerin oluşması.



5. *Çözümler*: Son sahneye doğru ilerlendiğinde, yavaş yavaş kuduran köpeğin öldürüldüğü anın tepe noktası olduğu ve filmin son on dakikasında bunun üzüntüsüyle mücadele edildiğini görürüz. Köpeğin mikrop kapması film boyunca kurulan gerilimdir ve bu gerilim Travis'in köpeği vurmasıyla sona erer. Eve geri dönen baba işleri yoluna koymaya çalışırken nasihat eder ve yeni bir yavru köpek hikâyeyi başa alır.

Old Yeller filminde Disney'in *Bambi* ile başlayan yeni bir türe giriş yaptığını ve artık klasik anlatı kalıpları ile birlikte belgeseli birleştirdiğini görebiliriz. Bu anlatı tarzının bir tür olarak sonraki yapımlarda kullandığını görebiliriz. *Old Yeller* aynı zamanda tür olarak Western tarzının kalıplarını ve ideolojisini de taşır. Filmde disney'in başlattığı (daha öncesinde *So Dear My Heart* (1948) aynı temayı işler) insanlığın yararı için hayvanların uzaklaştırılması fikri devam eder. Ayrıca Disney filmlerinde tekrarlanan bir tema olan hayvanın hayvanları yemesi, para kazanmanın öneminin sürekli vurgulanması gibi öğeler. Yine disney filmlerinin kapitalizmle olan sağlam ilişkisini ön plana çıkarır. İş ahlakı evin işlerini babasından sonra yürüten Travis için önemli olduğu kadar sonradan katılan köpek için bile ödev haline gelir. Old Yeller evcil bir hayvandır ve bir çiftlik hayvanının gerektirdiği tutarlılıkta davranması beklenir. Yaptığı işleri insanların işine yarar ol-

duğu ölçüde şaşırtıcıdır ve kabul görülebilir. Filmde görülen diğer hayvanlar örneğin av hayvanları Travis'in ormana doğru gittiği zamanlarda, ikisi içinde güvensizlik oluşturabilir. Avlanma ahlakı içinde hayvanların yerlerini belirler fakat herkesi olması gerektiği yerde ölüme layık görebilir. (emziren bir geyik üzerinde tetiği çekmeyi reddeder ama tek bir geyik yoluna çıktığında öldürür) böylelikle film sanayi sonrası yaşamı akılcı bir orta zemine aktarmakla birlikte aile yapısının gerektirdikleri ideolojisi ile filmi sonlandırır.

The Shaggy Dog (1959)

Wilbur "Wilby" Daniels, babası Wilson ile anlaşamayan bir çocuktur. Wilson, büyük oğlunun çoğu zaman tehlikeli icatları yüzünden Wilby'nin biraz çılgın olduğunu düşünür. Sık sık köpeklerin saldırısına uğrayan emekli bir postacı olarak, köpeklere alerjisi vardır ve küçük oğlu Montgomery "Moochie" nin neden bir köpek istediğini anlayamaz.

Wilby ve rakibi Buzz Miller, müzeye Francesca adında bir kızla gitmeye karar verir. Wilby, müzede arkadaşlarından ayrılır ve her gün gazete dağıtırken karşılaştığı eski bir tanıdığı olan Profesör Plumcutt'a rastlar, Profesör ona, düşmanlarına karşı şekil değiştirmeyi kullanan Borgia ailesinin efsanesini anlatır. Çıkışta, Wilby bir mücevher vitrinini tutan bir masa ile çarpışır. Yüzüklerden biri yanlışlıkla pantolonunun paçasına düşmüştür. Bu yüzük lanetli Borgia ailesine aittir ve üzerindeki yazıyı anlamını bilmesede okur. ("Canis corpore transmuto", Wilby'nin bilmediği latince bu sözcük, 'Bir köpeğin vücuduna değişim' anlamına gelir), ve bir köpeğe dönüşür. Wilby köpek olarak, Borgia lanetini anlatan Profesör Plumcutt'a gider, evde köpeğin bulunmasına tepki gösteren babası (onu köpek olarak tanımayan) tarafından kendi evinden kovulduktan sonra, Wilby, insan formu ve köpek formu arasında gidip gelirken bir dizi olaya dahil olur. Sadece kardeşi Moochie ve Profesör Plumcutt gerçek kimliğini bilmektedir, çünkü Wilby hem köpek formunda hem de insan formunda onunla konuşmaktadır.

Wilby'nin dönüştüğü (yer değiştirdiği) köpek formu aynı zamanda komşuları Francesca'nın köpeğidir. Francesca'nın uşağı Stefano çıkıp Wilby'yi eve sürüklediğinde konuşmalara şahit olur. Stefano ve Francesca'nın üvey babası Dr. Valasky, bir hükümet sırrını çalma planları yapmaktadır, Valasky aynı zamanda kendi kızından zamanı gelince kurtulmak istemektedir. Wilby, köpek formunda tanık olduğu bu durumun içindeyken, talihsiz bir şekilde casusların önünde insan Wilby'ye dönüşür ve odadaki varlığı keşfedilir.

Casuslar, Wilby'yi ele geçirir ve bir dolaba kilitler, Francesca'yı da kendileri gelmeye ikna ederler. Neyse ki, küçük kardeş Moochie, Dr. Valasky, Stefano ve Francesca'nın ayrılmasından hemen sonra eve girer ve Wilby'i bulur. Wilby köpeğe dönüşerek kurtulmuştur. Kapıda Francesca'yı almak için gelen arkadaşı Buzz ile karşılaşır ve hala köpek formundadır. Wilby, Buzz'ın spor otomobilini kaçıtır. Buzz bunu, arabayı süren tüylü köpeği görene kadar inanamayan polis memuru Hansen ve Kelly'ye bildirir. Moochie ve Buzz Wilson'ı alarak polisi takip etmeye başlar. Casuslar bir tekne ile kaçmaya çalışırlar, ancak polis Dr. Valasky'yi yakalayıp teknesini durdurması için liman devriyesini göreve çağırır. Wilby, köpek formunda, Francesca'nın bontan atılmasıyla birlikte denize atlar ve hayatını kurtarır ve kıyıya çıktıklarında laneti de kırar. Francesca'nın bilinci açıldığında, Buzz ve Wilby onu kurtardıkları için kredi almaya çalışır fakat asıl kahraman köpek olur.

Artık Wilson ve Şifon'un kahramanlar olarak tanımlanmasından dolayı, Francesca, her ikisi de yasadışı casusluk suçundan tutuklanan üvey babası ve uşağı olmadan Paris'e gider ve Daniels ailesine köpeği verir. Wilson, köpeklere karşı alerjisini yenmek ve tavırlarını değiştirmeye uğraşır köpek nefreti bir mizah duygusu ile beraber değişime uğrar ve köpek sevgisine dönüşür. Wilby ve Buzz, Francesca'ya gittikten sonra rekabetlerini unutmaya ve arkadaşlıklarını devam ettirmeye karar verirler.

1. Belirlenen Hedef: Filmin ilk sahnelerinde mahalleye taşınan Francesca her iki genç için de ulaşılması gereken bir he-

deftir. Hikâyenin ilerlemesi bu ilk hedef üzerinden belirlenir, birlikte müzeye gittiklerinde gruptan ayrılan Wilby kendisini köpeğe dönüştürecek yüzükle karşılaşır. Bu yüzük onun hedefine ulaşmasına doğrudan yardımcı olmasa da dolaylı olarak onu Francesca'ya yakınlaştırır.

The Shaggy Dog, açılış sahnesi ve hedefler.



2. *Çift Olay Örgüsü*: Hikâye doğrudan ikinci eylem çizgisini belirlemeye yöneliktir ve klasik anlatıların birçoğunda olduğu gibi romantik aşk içerir. Dönüşüm sorunu avantajları ve dezavantajları ile beraber belirir. Köpeğe dönüşme aynı zamanda gizli düşmanla tanışmaya neden olacaktır. Romantik aşkı içeren öykü çizgisi diğerine bağlıdır, bu romantizm filmin geneline yayılacak olan bir rekabeti beraberinde getirir.

3. *Kesintili bölüm yapısı*: Filmdeki temel eylem belirsiz zaman aralıkları ile insandan hayvana ve hayvandan insana dönüşümdür, birinci süreç köpeğe dönüşmesine götüren bölüm ikinci süreç ise köpek yaşamına alışma sonraki süreç kötülükle karşılaşma çözüm ise bu kötülüğü ortadan kaldırmadır. Hollywood anlatı yapısına uygun olarak bu süreçlerin her biri 25–35' dakikalık parçalardan oluşur. Parçaların hepsi öyküye gerekli bilgileri taşır.

The Shaggy Dog, dönüşüm ve üstesinden gelinmesi gereken durum.



4. *Gelecekteki etkiler için nedenlerin oluşması*: Film çok sayıda küçük nedenin birbirine bağlanması ile oluşur. Arabayı köpek olarak kaçıran Wilby sona doğru yaklaşan süreci başlatmıştır fakat bu süreçte kovalamacaya dâhil olan polislerle birkaç karşılaşmış ve onlarla konuşarak onları şaşırtmıştır. Polis memurunun akıl hastası olduğuna kendine inandırdığı bir zamanda ortaya çıkan olayları aynı şekilde polis şefine aktarmaları zor olur. Bir köpeğin araba sürdüğü ve olay çıkardığı doğrudan akıl hastalığı ile ilişkilendirilir. Hatta çocuğun babası Wilson kendisini bir klinikte bulur. Oradaki konuşmaların akabinde başlayan takip aynı zamanda polislerin kafa karışıklığını da çözecek ve hepsinin karşılaştığı yerde suçluyu ele geçirdikleri zaman sorun çözülecektir.

5. *Çözümler*: Sevgi ilgisinin kaçırılması ve onu kurtarmak için başlayan girişimler kurtarmayla sona erer. Aynı zamanda köpeğe dönüşmesine neden olan lanet kalkar. Ailede kabul görmeyen köpek sahiplenilir. Birçok durum tersine çevrilmeye eski haline gelir. Ailenin, mahallenin ve ülkenin güvenliği filmin sonunda aynı amaç etrafında birleşir. Sonunda verilen madalya ile köpek onurlandırılır.

The Shaggy Dog, hikayenin kahramanı köpek.



The Shaggy Dog (1959) filminde yine ailedeki baba kahraman için önemli bir figürdür ve olayların çözümünde rol oynar. Filmde Disney'in sinematografisinde önemli bir yer tutan orta sınıf bir aile anlatılır. Orta sınıf stratejisi Disney tema parklarında da kendisini gösterir, Alan Bryman'a göre parkların müşterilerini orta sınıf olarak hedeflemek, ürün farklılaşmasının bir stratejisi olarak işlev görmeye (geleneksel eğlence parkından farklılıklarını tespit etmek) ve nüfusun en varlıklı kesimlerini çekmeye hizmet eder. Disneyland'ın büyük ölçüde bağımlı olduğu devingenlik (mobility) filmde köpeğin arabaya sahip olması ile görünür, aynı zamanda araba onun hayvani tehlikesini sınırlayan ve yalıtın bir işlevdedir. İlginç olarak aynı mantık parklar içinde geçerlidir, zamanı verimli kullanarak yoğun bir şekilde harcamaya yöneltilen insanlar mobil hıza kavuştuklarında hareket edecekleri bölgeleri belirlenecek ve parkı tahrip edecek türden vandal davranışlarla meşgul olma olasılıkları daha düşük olacaktır (74). Kahramanın dönüşüme uğramasının müzede başlaması ve ismi burjuva'ya (bourgeois) çok yakın olan lanetli Borgia ailesinin bir mirası ile sınıflar arasında dolaşım ehliyeti kazanması, disney filmlerinin sıkça tartışılan toplumsal sınıflar arasındaki geçişlerin Disney filmlerinde çok katı olduğunu kanıtlar. Bu katılık aynı zamanda hayvan-insan varlığında da kendisini gösterir. Diğer disney filmlerinde olduğu gibi sadece kendisinden beklenen davranış kalıpları içinde hare-

ket eden hayvan filmde sadece beden olarak var olabilir. Ve hayvanın bedenine sahip olmanın avantajları hayvanın kendi yaşamının değerinin önüne geçer.

Nikki, Wild Dog of the North (1961)

Nikki, Wild Dog of the North (1961) filmi diğer incelediğimiz filmlerin aksine belgesel-drama tarzına en yakın olan filmidir. Disney bu tarza geçiş yapmaya *Bambi* (1942) filmiyle başladıysa da ilk gerçek görüntüler ile yaptığı uzun metraj film *Perri* (1957)'dir. Antirealistik sinemanın olanaklarının Amerikan izleyicisi tarafından keşfedilmeye ve yerini bulmaya başlamasıyla birlikte klasik anlatı yeni bir yapıya bürünmüştür Disney ise sürekli aynı yapıları tekrar eden hikâyeler formundan yeterli verimi alamamış ve yeni anlatı formları arayışı içine girmiştir. Bu nedenlerden dolayı film tıpkı belgeselde olduğu gibi bir anlatıcı ses eşliğinde başlar.

Nikki ve nazik sahibi Andre Dupas (Jean Coutu), Kanada Kayalıklarında kanoyla seyahat etmektedir. Nikki, annesi Makoos adlı bir boz ayı tarafından öldürülen bir ayı yavrusu olan Neewa ile karşılaşır. Andre ayıyı çıktığı ağaçtan indirip yakalar. İki hayvanı birbirine bağlar, onları kanoya bindirir ve akıntıyla birlikte hareket etmeye başlarlar fakat hızlı akıntı hayvanların sürekli dövüşmesiyle birlikte kontrolden çıkar. Kano devrilir iki hayvan birbirine bağlı bir şekilde Andre'den ayrılır ve bundan sonra çift vahşi doğada hayatta kalmayı öğrenmelidir. Karaya ulaştıklarında, onları doğal düşman yaban ve yiyecek ve barınak arayışlarında bir araya gelen içgüdüleri aşmaya zorlanırlar. Birçok kavgaya rağmen, sonunda arkadaş olurlar ve ipten kurtulduktan sonra da arkadaşlıkları devam eder.

Kışın gelmesiyle birlikte Neewa kış uykusu için mağaraya girer ve Nikki yalnız başına dolaşmaya başlar. Bu yolculuk sırasında kötü karakter Jacques Lebeau (Emile Genest) ve onun bu yoldaşıktan memnun olmayan Kızılderili arkadaşı Makoki (Uriel Luft) ile karşılaşır. Bu ikili tarafından ele geçi-

rilene kadar onların kurdukları tuzaklardan yemleri toplayarak hayatta kalır. Tuzaklardan birine yakalamasına rağmen, bir kurtla dövüşüp onu öldürdükten sonra, Lebeau, yasa dışı olmasına rağmen Nikki'yi bir dövüş köpeği olarak kullanmaya karar verir. Bu sırada kendisinden ayrılan sahibi Andre ile karşılaşır, Andre yasaları çiğneyen Lebeau'ya meydan okurken, acımasız katil köpeğe dönüşmüş Nikki ile birlikte köpeklerin dövüştürüldüğü çukura itilir. Ancak Nikki eski sahibini tanır ve daha sonra kendi bıçağıyla kendini öldürülen Lebeau ile dövüşür. Daha sonra, Andre önceki kanoyla yaptığı yolculuğu bu kez yeni ortakları Kızılderili Makoki ile beraber tekrar eder. Nikki eski dostu Neewa'nın mağarasına koşar fakat köpek, yetişkin ayıların köpekten farklı bir doğaya sahip olduğunu ve vahşi doğada daha mutlu olduğunu fark eder sonunda André tarafının yanında kalmayı seçer.

1. *Belirlenen Hedef:* Zorda kalan bir ayıyı kurtarmakla başlayan hikâye, ayının takıma dâhil olmasıyla ve hikâyenin kahramanı Nikki ile boyunlarından birbirine bağlanan bir iple devam eder. İlk bölümün ardından gelen bu sorun filmde öncelikle kurtulmaları gereken sorun olarak görünür. İlk bölüm bittikten sonra hayvanlar doğada tek başlarına kalırlar ve anlatıcı ses tekrar duyulur. Bu zoraki birliktelik zamanla arkadaşlığa dönüşecektir.

Nikki, Wild Dog of the North, hedefler ve zorluklar.



2. *Çift Olay Örgüsü*: Birlikte hareket etme ile ortaya çıkan sorunlar ve olay örgüsü ortaklardan birinin kış uykusuna çekilmesiyle biter ve kışın zorlukları ve vahşi doğada tek başına kalma Nikki için bir sorun haline gelir. Kurulan tuzakları atlama ile açlık sorunu çözülecek bu çözüm hikâyenin çözümü ilerlemesi için yakalanma sorununa yol açacaktır. öykü çizgileri birbirine bağlıdır. Klasik Disney filmlerinden farklı olarak çift olay örgüsü romantik aşkı içermez ve filmde rol alan kadın oyuncu yoktur.

3. *Kesintili bölüm yapısı*: Birlikte başlayan eylem bir hayatta kalma mücadelesidir fakat iki hayvan birbirine bağlı durumda olduğu için eylem, bu durumun etrafında şekillenir. Zamanla zorluklar aşılar ve ilk 25-30 dakika sonunda birliklik biter ve başka bir hikâye başlar. İnsanların kurt kapanı ile köpeği yakalamasıyla ise başka bir süreç başlar. Bu süreçler tam olarak 25–35 dakika arasında sürer.

4. *Gelecekteki etkiler için nedenlerin oluşması*: Filmde görünen kötü adam Lebeau'nun ortağı olan Kızılderili Makoki'ye yemek yedikleri sırada adil davranmaması filmin sonunda yapılan dövüşte yine hileye başvurmaması Makoki'nin gözünden kaçmayacak ve filmin sonunda yapılan kavganın kazanılması için yardım etmesine neden olacaktır. Kızılderili'nin film boyunca etik davranması ise efendi-köle ilişkisi içinde olsa bile yeni bir ortaklığın habercisi olacaktır. Arkadaşını kış uykusuna bıraktığı yerde son buluşma ve ayrılık gerçekleşir.

5. *Çözümler*: Sahibi ile karşılaşma ve kötü adam ile son dövüş sonrası Nikki kötü adamı öldürdüğü gerekçesiyle itlaf edilmek istenir. Yasalarda insan öldüren köpeğin cezası bellidir. Nikki bu idamdan yine Kızılderili'nin dikkati sayesinde kurtulur. Çünkü kötü adamın daha önceden çıkarttığı bıçağı fark etmiş ve bunun üzerine Nikkiyi serbest bırakmıştır. Arbede yaşandığı sırada bu bıçak kendisine saplanır. Filmin sonunda evcil hayvan insanın yanında doğaya ait olan ayı ise doğada kalmaya karar verir. Doğa kendiliği içinde pastoral bir sunumla geride bırakılır.

Nikki, Wild Dog of the North, kurtarıma, ayrılık ve kapanış.



Nikki, Wild Dog of the North (1961) filminde ki kötü karakter yozlaşmış bir medeniyet adamı olan LeBeau'dur (Emile Genest) Adamın içinde bulunduğu kültür kendisine nefret etmesini öğreterek bir kavganın içine dâhil edilerek köpeğin katil haline getirilmeye çalışıldığı gerçekçi kurgulara dayanır. Filmde evcil doğa, vahşi doğa ve yozlaşmış doğa olarak üç temsil vardır. Yozlaşmış doğa, evcil doğa ile aşılır ve insanlar, herhangi bir türden daha fazla, iyi ya da kötü değil kendi tikelliği içinde değerlendirildiği bireysel bir formdadır (142). Andre Dupas bu yozlaşmış kitlenin içinde yaşasa da etik kurallara dikkat eder ve oranın yönetiminden sorumludur. Disney'in sınıflarla ilgili takıntısı bu filmde de sınırları korunarak gerçek sahibine teslim edilmiştir.

SONUÇ

İlk sabana koşulan hayvanla beraber, makineleşme yolculuğuna başlayan aslında hayvanla beraber insandır. Bir zamanlar hayvanların bulunduğu araçsal koşullar değişerek, kölelikle insanlara dayatıldığı zaman, hayvanın varlığı ile beraber insan varlığının da erimeye, şekil değiştirmeye başladığı görülmektedir. Bugün insanın fiziksel gerçekliğinin bir kurtuluşu olarak görünen sinema olgusu, bir imaj olarak görünen hayvanın varlığını daha belirginleştirmiş midir? Yoksa daha çok silinerek varlığından koparılmış mıdır? Günümüzde malesef ikinci tür hayvan imajları daha çok ağırlıktadır. Çünkü pazarlanabilirlik ve ekonomik yaşam var olmayı koşullayan bir hale gelmiştir. Şüphesiz bu sonuç başka sosyal bilim alanlarından da ulaşılabilecek bir sonuçtur fakat hayvan varlığı üzerinden daha açık olarak okunması, aslında insan yaşamının, hayvan yaşamına ne kadar bağımlı olduğunu göstermektedir. Bu çalışma hayvan hakları meselesini bir kez daha etraflıca düşünmemizin gerekliliği hatırlatmaktadır.

Bu çalışma, bütününde tartışıldığı üzere, hayvan görüntülerinin anlamlandırılması için geniş bir estetik yelpazede temel sağlamaktadır ve bu bağlantılar, hayvan imajlarını üretmek için kullanılan teknolojiler temelinde bir bağlantı kurularak basitleştirilemez. Hayvan imajlarını veya temelinde imaj kavramını makineleşmenin ilerisinde, kurgu ve sanallığın yükseldiği modern çağda anlayabilmek için, tamamen anlatı kaygıları ile sınırlı olmayan kritik parametrelere olan

ihtiyaç günden güne artmaktadır. Akademi geleneği için de sunulan argümanlar dikkate alınarak ve hayvanın gerçek varlığının farkındalığıyla yeni bilgilere ulaşılmaya çalışılmıştır. Hayvan imajlarına doğru giden süreçte, gelişen bilgisayar teknolojisi, hayvani biçimi de bir üretim aracı olarak kapsar, çünkü bu üretim git gide teknolojik benzerliği aşar ve giderek görünmez hale gelir. 19. Yüzyılda birebir ilişkinin neredeyse bittiği hayvanlar imaj olarak bile tükenme tehlikesi içindedir. Her ne kadar başka bir araştırmanın konusu olsa da hayatın ilk aşamalarında bilgisayar ve sinemanın etkileşimiyle kışkırtılan hayvan imajları ile tanışan çocuklar hayvanın diegetik⁶⁶ varlığından gerçek varlığına bir bağlantı kurmakta zorlanmaktadır. İmaj meselesinin derinine indiğimizde bu diegetik varlığın oluşmasının çağlar öncesine dayandığı ve bunda araçsallaşmanın büyük etkisinin olduğu görülecektir. Dolayısı ile günümüz insanının hayvana bakışı problemlidir.

Çalışma aynı zamanda hayvan imajlarının sinematik anlama olan diyalektik katkısını tartışmak için yararlı bir çerçeve de sunmaktadır. Bu imajlar hem sembolik (kültür ve form olarak) olarak önemlidir hem de daha geniş teorik alanda, kültür ve ekonominin kilit noktasıdır. Çalışma kapsamında ele alamadığımız kapsamda da tarihi ve çağdaş bir öneme sahiptirler. Çalışma aynı zamanda sinemanın sosyal bilimler alanına daha fazla katkı sunarak, disiplinlerarası bilgi sürecine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. İmaj olarak hayvanların incelenmesinin mümkün hale gelmesi çalışmanın odağını genişletmektedir. Özellikle pozitivist yaklaşımla oluşturulan çalışmalar ise sınırlılıkları doğrultusunda bu alanı büyük ölçüde ihmal etmiştir. Hayvanların gerçek varlığının ne olduğunun anlaşılabilmesi için, insan yaşamında bir imaj olarak anlamlı bir şekilde ortaya çıktığı bir dizi yolun incelenerek geniş kapsamlı bir yaklaşımın geliştirilmesi zaruridir. Bu

⁶⁶ Burada diegetik varlıktan kasıt kurmaca, araçsal, öykülenen bir dünyaya ait oldukları

çalışma, bu nedenlerden dolayı insan-hayvan etkileşiminin kesin ve eksiksiz bir hesabını tutmak yerine, hayvan-insan etkileşimi ile ilgili bazı özel tarihsel alanlara işaret etmeye çalışmaktadır. Çalışmanın ortaya koyduğu şey; kültürümüzdeki hayvanların önemini daha fazla incelemek adına mümkün alanlar olarak sinemanın dâhil edilebileceğidir. Çalışmanın tarihsel bölümünün ortaya koyduğu bulgular ise şu şekildedir: (1) insanlık etkileşiminin incelenmesi ile ortaya çıkan hayvanın tarihsel dönem içinde araçsal konumda olduğu ve sadece avcı toplayıcılarda bu araçsal konumun dışında ikame edildiği gözlenmektedir. Deleuze'ün tinsel otomat (spiritual automaton)'ına doğru giden yolda yani otomatikleşen hareketin düşüncelerle ilişkiye girmesinde birinci dereceden ilgili olan araçsallaşma, hayvanla ilişkimiz göz önüne alındığında, içtimai hayatı dönüştürecek her araçsal atılım kurulduğunda değişime uğramıştır. Bir sonraki bulguya etki edecek olan her metafizik dönüşüm bir önceki dönüşümün gölgesini üzerinde taşıyacaktır. (2) Ortaçağ dönemi göz önüne alındığında giderek sembollerde özerkliğini kazanan hayvan formu şeyleştiği ölçüde kutsallıktan arınacaktır. Antik Yunanistan'dan ortaya çıkan bu paradigma, kendisini Aristoteles'in düşüncelerinde göstermiştir. Aristo, doğanın (Scala Natura)'nın en üst noktasına 'insan'ı yerleştirir ve insan hayvan ilişkilerinin bu hiyerarşiden oluştuğunu savunur. İleri seviyede ortaya çıkan olgu ise, akıl yürütme kabiliyetine sahip olmayanların, akıl yürütme kabiliyetine sahip olanların uğruna var olduğu fikridir. Bu nedenle bitkilerin, hayvan uğruna, hayvanların insan uğruna varlığını sürdürdüğü fikri geniş manada kol emeği ve beyin emeğinin net ayrımını beraberinde getirecektir. Aristoteles düşüncesinin ötesinde bu noktada ulaşılmak istenen, hayvanların özellikle gıda ürünü oldukları konusunda bugünkü görüşümüze ilişkin düşüncelerin izini sürebilmektir. (3) Aristoteles'in açtığı bu yoldan ilerleyerek modern zamanda hayvanların gittikçe ahlaki kaygının dışına

çıkmaya başlaması bir vaka olarak akılda tutulması gerekir. Bunun da ötesinde hayvanın şeyleşen kimliğini bile bir yere oturtabilmek mümkün görünmemektedir. 19. Yüzyılda hayvanlar üzerinden ilerlemekte olan pozitivist bilim, makineleşme, endüstri devrimi, hız kazandıkça varlığı da silinmeye başlamıştır. İşte bu noktada ortaya çıkan imajları artık bize gerçek hayvanın varlığını değil insanın hatırlayabildiği tahayyül sınırları içinde insansa neyi işaret etmesi gerekiyorsa ona dönüşmüştür.

Çalışmanın tarihsel bölümü ile bağlantılı olarak, sinema olgusunun hayvanla bağlantısının doğrudan hayvanla bağlantılı olması dışında (Marey ve Muybridge'in hayvanın hareketleri üzerine çalışmaları ve sinemanın hammaddesi olan pelikül'ün sığır jelatininden elde edilmesi vb.) Trenler, mez-baha ve hız gibi doğrudan modernlik deneyiminin içinden fenomenlerle irtibat halinde olması ile ulaşabildiğimiz hayvan imajı, bugün imajdan ne anladığımız ile ve çalışmanın çözümleme bölümünde ele alınacak olan Gilles Deleuze'ün fikirleri bağlamında ele alınmıştır. Zaman-İmaj filmlerinde görüldüğü gibi hayvan araçsal konumu korunsa bile kullanıldığı bağlamda hayvan imajları özgürleştirici bir anlama sahiptir ve alışılmış bakışın dışına çıkar. Klasik filmlerde ise bunun tam tersi şekilde çeşitlilik gösterse bile aynı düzlemde araçsal konumları yinelenir.

Sinemayla olan bağı göz önüne alarak, kısaca değinmeye çalıştığımız hayvan yaşamı bugün modern yaşam için çoktan yitirilmiş bir olgu olarak karşımızda durmaktadır. Hayvan varlığı, yaşamın her alanı gibi kurgulanan ve belirli yerlerde kullanılmak üzere istihdam edilen objelere dönüşmüştür. Avcılık ve toplayıcılık dönemi haricinde kendi varlığı tanınmayan ve araçsal konumu sürekli başka bir noktaya itilen, doğayı logos'un yardımı olmaksızın aşan hayvan birçok noktada insanın da doğayı aşmasına doğrudan yardım etmiştir.

Zaman-ımağ türünde bulunan az sayıda örneđi olan hayvan imajları genellikle klasik anlatı yapısına sahip ticari filmlerde görünürler. Bu hikâyelerde ise çalışmada görüldüğü üzere sürekli araçsal konumu korunmaktadır. Ele alınan dört disney filminde hayvanların rolü farklı olsa da, ortak noktaları; hikâyeyi ilginç kılmaları ve olayları insanların (özellikle Amerika söylemiyle birlikte) lehine çevirmelerindeki marifettir. Hayvanlar sonuç olarak birer anlam taşıyan nesnedir ve belirli mesajları iletmede başarılı, uygun bir araçtır. Zaman-ımağ sineması, klasik anlatı sinemasına göre, daha çok hayvanın varlığına odaklanır ve klasik anlatıya göre ona antropomorfik bir bakış dayatmaz, gelgelelim özgürleştirici bir anlamda yine araçsal olup olmadığı ise tartışılabilir. Fakat nihayetinde sinemada gördüğümüz hayvan imajları büyük ölçüde beklentiler ve araçsal konumlar aracılığıyla inşa edilmiştir. Hayvana bakışın yerinden edilmesinin ise yine sinema sayesinde nasıl olacağı fikri bize sinematik imajlarla ilgili bir başka fikir daha verir, gerçeklik konusunun felsefe tarihinde Platon'dan beri tartışılan kurtuluşunun ise yine bu görsel varlık alanından geleceğini sadece sinema sayesinde öngörebiliriz.

Çalışma kapsamında, zaman-İmağ sinemasının ulaştığı hayvan formları dört aşamadan geçmektedir; bellek olarak hayvan, görüntü olarak hayvan, algı olarak hayvan ve imaj olarak hayvan. Bu formlar bizi imaja doğru götürürken bir dizi süreci takip etmemizi kolaylaştırır. Bu süreci yakından takip etmek aynı zamanda Heidegger'in deyimiyle bizi imaj konusu ile ilgili kökensel düşünceye ulaştıracak bir patikada yürüme eylemidir.

Bellek işaretlerle çalışır. Mesajı işleyen bellek üzerinde bir dizi etkiye yol açan gördüğümüz işaretlerdir. Hayvanı çağrıştıran şeyler bu nedenle ilk olarak 'kendine özgü hareket' olarak ortaya çıkar. Arabayla yolda ilerlerken hızlıca yoldan geçen şey, bir sansar da olabilir, bir tilki de. Kesin bilgi hare-

ket etme tarzıdır. Fakat başka işaretlere ulaşabilecek süreye ulaştığımızda kesin olarak geçen hayvanın türünü söyleyebiliriz. Süre bu nedenle anlamlandırma işlemi için gereklidir. Hayvan İmajını oluşturmanın ilk adımı olarak Resnais'in '*Je t'aime Je t'aime*' filmi anular arasında dolaşırken aynı zamanda insan ve hayvan zihni arasındaki net ayrımlara işaret etmektedir.

İnsanlık deneyiminin neredeyse kurucu ögesi olan görme bugün içinde bulunduğumuz imaj rejimi ile başka bir tüketim yöntemine dönüşmüştür. İnsan hayvanla karşılaştığı zaman onu bir soyutlamaya veya bir bağlama ait olarak görür. Bu görüş açısı çoğu zaman kişinin kendi gündelik deneyimiy-le ve kendini dünya içinde konumlandırmasıyla ilgilidir. Modern üretim koşullarının geçerli olduğu toplumlar için her anlamlandırma bir temsile taşınmaktadır. Öteki'nin canlı olduğunun anlaşılması ve onun yaşam faaliyetlerini çözümlayebilme, algı seviyesinin varsayılmasıdır. Eğer hayvanın varlığı sonraki adım olan algı seviyesinde yaşamı temsil etmeyen bir konumlandırmaya karşılık geliyorsa, bu varlık anlamlandırma ile sınırlanır. Bu nedenle hayvanın görüntüsünün değişmemesine rağmen rastgele karşılaşmalar üzerinden bir ilişki biçimi geliştiriliyorsa görüntü bizi özgürleştirecek anlama ulaşabilir. Hayvanat bahçesinde karşılaşmalar hayvanların saldırganlık durumuna göre bir yalıtımla sınırlanmıştır, sinema ise bu yalıtımı görüntünün yeniden üretilmesi yoluyla elde eder. Bu yeniden üretme gözün bedene bağlı kalmasındaki etkeni de ortadan kaldırmaktadır. Bresson'un *Au Hasard Balthazar*, hayvan gözünün yerine insan gözünü geçirerek bu karşılaştırmaları yeniden değerlendirmemizi ister. Hayvanın görüntüsü aynı zamanda içinde bulunduğumuz bağlamla ilgilidir.

Görme etkinliğini algıdan ayırmak ise süre sayesinde mümkün olur. İnsan görmediği zaman da görsel bir algıya rüyalar sayesinde geçmektedir. Algı sadece rüyada oluşmaz

fakat rüyada algıyı ele aldığımız zaman gündelik yaşamdan net bir şekilde ayırabiliriz. Merleau-Ponty'e göre beden teorisi aynı zamanda bir algı teorisidir. Algı bir biliştir ve duygulanım içinde gerçekleşir. Filmde algıladığımız hareket statik bilgilere dayanan sahte bir harekettir, dolayısıyla doğrudan algıyı hedef almaktadır. Nesnelere arasında kurduğumuz bilgilerden hareket duygulanımı uyandırır. Rüyada ise bu duygulanım beden etkilenme durumuna göre kendiliğinden ortaya çıkar. Bu anlamda algılanan görüntüler söz konusu olduğunda rüyalar ve filmler arasında net bir ayrım bulunmaktadır. Rüyada gerçekleşen şey; etkiye uğrayan bedenin travma sonrasında görüntüler üretmesi yani bir tepki olarak algının ortaya çıkmasıdır. Sinemada ise, beden doğrudan üretilen mekanik görüntüye travmatik maruz bırakılması sonucu bir algının oluşmasıdır. Beden doğrudan dünya deneyiminin içinden geçmeden algıya açılır. Bu her anlamda modernlik deneyiminin yaşandığı bir hadisedir. Yol deneyimi olmadan yolculuk, kişi deneyimi olmadan iletişim, hayvan deneyimi olmadan avlanma. Boşluğun yerine ikame edilen duygulanımın mekanik bir sürece tabi olması tam olarak Louis Malle'in *Black Moon* filmindeki gibi anlamları, anlamdan yoksun olarak okumaya ve mekânı bambaşka bir noktadan deneyimlemesi ile sonuçlanır. Bir hayvan bahçede oturmaktadır, diğeri ise içeride telsizle konuşmakta. Malle algılar üzerinden hayvani deneyimin içine insanı da dâhil eder.

Bir sanatçı kırmızı bir çiçek görüntüsünü zihinsel olarak belirlediği bir resmin içine yerleştirebilir. Bağlamı içinde bize ulaşan görüntü ne kadar çok doğru veya işlevsel olarak doğru denilen şeylere rastlıyorsa bizim açımızdan doğru veya güzel olarak yorumlanır. Çiçeğin kasıtlı olarak doğada olmayan başka bir renk veya biçim olarak resmedilmesi yine doğru görüntü tecrübesine dayanmaktadır, bu kez gerçeği çarpıtma veya yorumlama becerisini değerlendiririz. Fakat her iki durumda da bize hatırlatılan çiçeğin bütün olarak varlığına işa-

ret edilen imajdır. Hayvanı hatırlatacak bütün imajları da bir gerçekliğe ulaşmış olarak yorumlarız. Biçimi ne kadar değişirse değişsin, bir hayvanı hatırlattığı ölçüde o hayvan zihnimizin derinliklerinde nefes alıp vermeye başlamış demektir. Hayvanı andırmayacak kadar soyut veya çözümlenemeyecek kadar bulanık olan imajlar ise bir sis bulutu veya hiçbir şey olarak yorumlanacaktır. Bu nedenle, İngiliz ressam J. M. W. Turner'ın *Yağmur, Buhar ve Hız - Büyük Batı Demiryolu (1844)* eseri benzersizdir. Köprüünün üstünde, yaban tavşanı fark edildiği anda trenden kaçmaya çalıştığını anlatır, fark edemeyenler için ise sadece buhardır. De Sica'nın Umberto D. filmi bize yaşlı bir adam ve onun köpeğinin, fark edilmeyen bir hikâye içinde hayatta kalma mücadelesini anlatır. Bu mücadele film boyunca yaşlı adama eşlik eden köpeğin varlığı sayesinde kazanılır.

Bordwell'in kuramı ise bir form olarak imajın ortaya çıkmasında seyircinin işbirliğini bekleyen klasik anlatı yapısına sahip filmleri anlamamıza yardımcı olur. Seyirci filmi izlerken hikâyenin gidişatı, oyuncularını ve onların içinde buldukları durumlar hakkında çıkarımlarda bulunur, hipotezler oluşturur, bu anlamda illüzyonu tamamlayan şey seyircinin bakışıdır. İmajın neyin yerine ikame edildiğini kavrayan seyirci kendisinden beklenen şekilde bir nedensellik ilişkisi içine girmeli ve filmin içeriğini doldurmada anlatıya yardımcı olmalıdır. Bunu yapabilmek içinse teknik bir şablona ihtiyaç duyar. Klasik film izleyicisi bu anahtara sahiptir. Bu aşamaları (Bordwell'in çözümlediği anlamda) bölümlere ayırdığımız zaman, uzaylı bir kedi ile James bond arasındaki benzerliği anlayabiliriz. Klasik anlatı bütünsel bir yapı oluştururken, bu yapıyı oluşturan elementleri de belirli bir teknik sürecin içinde yeniden bir araya getirmektedir.

Formların ancak teknik bir dönüşüm sürecinde var olduğunu bildiği bir süreçte, hayvanın gerçek varlığını anlayabilmek, ancak hayvan imajını oluşturmak için gereken mesafeleri

ortadan kaldırmak ile mümkün hale gelecektir. Ortadan kaldırmaktaki kasıt ise Heideggerci anlamda dünyadaki günlük deneyimlerimizi kapsayan ve katıldığımız dünya etkinliği içinde “yorumlayıcı eğilimlerimizi bir kenara atmamız” ve bu sanal deneyimi gerçek bir karşılaşma haline getirmemizdir. Karşılaşma sinemasını ise bu bağlamda, filmlerinde zaman-imaaj biçimini kullanan yönetmenlerin, sinemasının ulaşmaya ve anlatmaya çalıştığı yeni bir biçim olarak tanımlayabiliriz.

Hayvan görüntülerini bize hatırlattıkları kapsamında her zaman bir kolaj olarak değerlendirebiliriz. Çok sayıda anlama ait parçayı bütünlük içinde düşünmek gerekir. Ait olduğu bağlamdan sökülen şey dünyaya bağlı olduğumuz görüntü ile birlikte bu görüntünün bağlı bulunduğu organik yaşamdır. Mekanikleşme ve araçsal işlevlere dönüşme, yaşam faaliyetleri yerine görsel hazzı önermektedir. Görsel haz alanı hayvanları, insanları ve doğayı aynı ortamın içine yerleştirmektedir. Bu ortam ise gün geçtikçe dijital görüntü üretme teknolojilerine koşut olarak radikal değişikliklere uğramaktadır. Mekanik kodlara göre yeniden yapılandırılan vizyon alanı, her şeyin anlamını her an değiştirebilecek potansiyele sahiptir. İnsanların kendilerine ait olan görüntüler de tıpkı hayvanın içinde bulunduğu haz alanına sıkışma tehlikesine sahiptir. Öyle ki artık öldürmek sinematik bir korku türü olmaktan çıkmış, şok deneyimi, duyuların ihlal edilmesi ve bambaşka bir haz alanı olarak tanımlanmıştır. Benzer bir ihlale mezbahaların ortaya çıktığı fordist üretimin başlangıcında tanık olmaktadır. Seri olarak hayvanların öldürülmesi bütün bir hayvan yaşamının yok sayılması ile insanlar için birçok sağlık sorunu ile beraber yeni bir beslenme biçimini tanımlamıştır. Ne var ki ilerleyen yıllarda dünya militarizmin ve kapitalist ekonomik planlamanın yükselişini, sonrasında ise kitlesel ölümlerin geldiğini görmüştür. Sinemayı da kapsayan bu sürecin olgunlaşmasında devam eden kültürel mantık aynıdır. Belki de bu nedenle seri katil filmlerinde sık-

lıkla katili fotoğraf kolajlarının yanında görmekteyiz. Seri katil kurbanlarının mutlu anlarının bir koleksiyonuna sahiptir ve bunları sembolik olarak ele geçirmek başka bir deyişle bu mutluluğun kaynağını ortadan kaldırmak için harekete geçer. Bu anları yakalamak ve onlarla yaşamak mümkündür fakat deneyimin ikame edilemiyor olması bu ilişkiler bütünü birbine bağlayan başka bir deneyime yol açılmasını öngörecektir. Nedensellik bağı içinde yalıtılan iyilik ve kötülük gibi kavramların nihayetinde pazar ekonomisine ait paravanlara dönüşmesi, her ne kadar 'sanal deneyim' veya 'kurmaca' söyleminin içinde yer alsada ekonomik etkinliğin gerekleri içinde dünyaya taşacak bir tarafı da içinde taşıyacaktır. Bu nedenle hayvan imajlarından anlaşılması gereken, her hali sürekli olarak pazarlanan bir meta-görünüm değil, bizimle paylaştığı dünyası içinde nefes alan varlığı ile karşılaşmaktır. Bütüncül bir dünya deneyimi ancak bu şekilde insana açılacaktır.

KAYNAKÇA

- Abdulla, K. (2012). *Gizli Dede Korkut*. (A. Duymaz, Çev.) Ankara: Ötüken Yayınevi.
- Adams, C. J. (2013). *Etin Cinsel Politikası*. (G. Tezcan, & M. E. Boyacıoğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Agamben, G. (2008). *Açıklık: İnsan ve Hayvan*. (M. M. Çilingiroğlu, Çev.) İstanbul: YKY.
- Allaby, M. (2010). *Animals: From Mythology to Zoology*. New York: Facts On File.
- Althusser, L. (2003). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. (A. Tümertekin, Çev.) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Altmann, A. E., & Vos, G. D. (2001). *Tales, Then and Now: More Folktales as Literary Fictions for Young Adults*. Englewood: Libraries Unlimited.
- Ardoin, P., Gontarski, S. E., & Mattison, L. (2013). *Understanding Bergson, Understanding Modernism*. London: Bloomsbury.
- Armstrong, K. (2005). *Mitlerin Kısa Tarihi*. (D. Şendil, Çev.) İstanbul: Merkez Kitap.
- Asgarov, M. (2017). Aristoteles'te Ahlaki Öznenin Kuruluşu. *FLSF : Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*(23), 347-368
- Ashton, D. (2006). *Using Deleuze: The Cinema Books, Film Studies And Effect*. Submitted to the Graduate College of Bowling Green State University: Phd. Thesis.
- Asma, S. T. (2011). *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears*. Oxford: Oxford University Press.
- Attell, K. (2014). *Giorgio Agamben: Beyond the Threshold of Deconstruction*. New York: Fordham University Press.
- Axis. (1999). *Axis 2000 Büyük Ansiklopedi* (Cilt 2). İstanbul: Doğan Kitapçılık.
- Azevedo, S. Z. (2007). Passivity and Fundamental Life's Experience in Michel Henry's Thought. A.-T. Tymieniecka içinde, *Phenomenology of Life - From the Animal Soul to the Human Mind* (Cilt II. The Human Soul in the Creative Transformation of the Mind, s. 11-33). Dordrecht: Springer.
- Bacchilega, C. (2010). *Postmodern Fairy Tales: Gender and Narrative Strategies*. University of Pennsylvania Press.

- Baker, S. (2000). *Postmodern Animal*. London: Reaktion Books.
- Barber, E. W. (2004). *When They Severed Earth from Sky: How the Human Mind Shapes Myth*. Princeton: Princeton University Press.
- Barnard, A. (2015). *Sosyal Antropoloji ve İnsanın Kökeni*. (M. Doğan, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bataille, G. (2010). *Lanetli Pay*. (I. Ergüden, Çev.) Ankara: Dost Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014). *Nesneler Sistemi*. (O. Adanır, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bauman, Z. (1997). *Modernite ve Holocaust*. İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Beardsworth, A., & Keil, T. (2011). *Yemek Sosyolojisi: Yemek ve Toplum Çalışmalarına Bir Davet*. (A. Dede, Çev.) Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Bellour, R. (2009). *Le corps du cinéma: Hypnoses, Emotions, Animalités*. Paris: P.O L
- Benjamin, W. (1995). *Estetize Edilmiş Yaşam*. (Ü. Oskay, Çev.) İstanbul: Der Yayınları.
- Benjamin, W. (1996). *Selected Writings: 1938-1940*. London: Belknap.
- Benjamin, W. (2012). *Fotoğrafın Kısa Tarihi*. (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: Agora Yayınları.
- Berger, J. (1999). *Picasso'nun Başarısı ve Başarısızlığı*. (Y. Salman, & M. G. Gökmen, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Bergson, H. (2007). *Madde ve Bellek*. (I. Ergüden, Çev.) Ankara: Dost Yayınları.
- Berthoz, A. (2008). *Neurobiology of "Umwelt": How Living Beings Perceive the World*. Berlin: Springer.
- Bieder, R. E. (2005). *Bear*. London: Reaktion Books.
- Bodley, L. B., & Horton, J. (2016). *Rethinking Schubert*. New York: Oxford University Press.
- Bogucki, P. (2013). *İnsan Toplumunun Kökenleri*. (C. Atay, Çev.) İstanbul: Kalkedon.
- Bogue, R., Chiu, H., & Lee, Y.-I. (2014). *Deleuze and Asia*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Boratav, Ç. (1963). İlkel Toplumlarda Besin Elde Etme Faaliyetleri . *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Antropoloji Dergisi*, 99-113.

- Bordwell, D. (2003). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge.
- Bough, J. (2012). *Donkey*. London: Reaktion .
- Bozak, N. (2011). *The Cinematic Footprint: Lights, Camera, Natural Resources*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Brecht, B. (1997). *Epik Tiyatro*. İstanbul: Say.
- Britannica. (1990). *Ana Britannica* (Cilt 1). İstanbul: Ana Yayınları.
- Brock, J. C. (2007). How Domestic Animals Shaped The Development Of Human Societies. L. Kalof içinde, *A Cultural History Of Animals In Antiquity* (s. 71-96). Oxford: Berg.
- Brode, D. (2014). *From Walt to Woodstock: How Disney Created the Counterculture*. Austin: University of Texas Press.
- Buchanan, I., & MacCormack, P. (2008). *Deleuze and the Schizoanalysis of Cinema*. London: Continuum.
- Burkard, M. (2017). *Conflicting Philosophies and International Trade Law: Worldviews and the WTO*. Bern: Springer.
- Burkert, W. (2013). Sacrificial Violence, A Problem in Ancient Religions. M. Jerryson içinde, *The Oxford Handbook of Religion and Violence* (s. 437-454). New York: Oxford University Press.
- Burnett, C. (1989). Inner City Blues. J. Pines içinde, *Questions of Third Cinema* (s. 223-226). London: British Film Institute.
- Burt, J. (2004). *Animals in Film*. London: Reaktion.
- Butler, J. (2007). *Antigone'nin İddiası, Yaşam ile Ölümün Akrabalığı*. (A. Ergenç, Çev.) İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Cahoone, L. E. (2001). *Modernliğin Çıkmazı*. (E. Çatalbaş, Çev.) İstanbul: İnsan Yayınları.
- Campbell, J. (1968). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.
- Campbell, J. (1995). *İlkel Mitoloji*. (K. Emiroğlu, Çev.) İstanbul: İmge Yayınları.
- Carroll, L. (2011). *Alice Harikalar Diyarında ve Aynadan İçeri*. (K. E. Kına, Çev.) İstanbul: İthaki Yayınları
- Castroiadis, C. (2013). *Toplum, İmgeleminde Kendini Nasıl Kurar?* (Cilt 1). (H. U. Tanrıöver, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cevizci, A. (2005). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Chase-Dunn, C., & Lerro, B. (2016). *Social Change: Globalization from the Stone Age to the Present*. London: Routledge.

- Chittenden, J. (1947). The Master of Animals. *Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens*, 89-120.
- Clason, C. R. (2015). Animals, Birds, and Fish in the Middle Ages. A. Classen içinde, *Handbook of Medieval Culture: Fundamental Aspects and Conditions of the European Middle Ages* (s. 18-55). Berlin: De Gruyter.
- Clastres, P. (1991). *Devlete Karşı Toplum*. (M. Sert, & N. Demirtaş, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Coates, P. (1991). *The Gorgon's Gaze: German Cinema, Expressionism, and the Image of Horror*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Coeckelbergh, M. (2017). *New Romantic Cyborgs: Romanticism, Information Technology, and the End of the Machine*. London: MIT Press.
- Colman, F. (2011). *Deleuze and Cinema: The Film Concepts*. New York: Berg.
- Cooper, S. (2013). *The Soul of Film Theory*. New York: Springer.
- Corbusier, L. (1986). *Towards a New Architecture*. New York: Dover Publications.
- Counts, D. B., & Arnold, B. (2010). *The Master of Animals in Old World Iconography*. Budapest: Prime Rate Kft.
- Craciun, A. (2002). *Fatal Women of Romanticism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cummings, V. (2013). *The Anthropology of Hunter-Gatherers: Key Themes for Archaeologists*. London: Bloomsbury.
- Çoruhlu, Y. (2014). *Türk Sanatında Hayvan Sembolizmi*. Konya: Kömen Yayınları.
- Çotuksöken, B. (2011). *Ortaçağ Yazıları*. İstanbul: Notos Kitap.
- Daly, N. (2004). *Literature, Technology, and Modernity, 1860-2000*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Davies, M. L. (2016). *Thinking about the Enlightenment: Modernity and its Ramifications*. London: Routledge.
- Davis, S. E., & Demello, M. (2003). *Stories Rabbits Tell*. New York: Lantern Books.
- Deamer, D. (2016). *Deleuze's Cinema Books: Three Introductions to the Taxonomy of Images*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

- Deleuze, G. (1984). *Kant's Critical Philosophy The Doctrine of the Faculties*. London: Athlone Press.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema: The time-image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (1998, Fall). The Brain Is the Screen: Interview with Gilles Deleuze on "The Time-Image. (M. McMuhan, Röportaj Yapan) Discourse.
- Deleuze, G. (2000). *Kant Üzerine Dört Ders*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Deleuze, G. (2005). *Cinema II*. (Hugh Tomlinson, & R. Galeta, Çev.) London: Continuum.
- Deleuze, G. (2008). *Ampirizm ve Öznellik*. (E. Erbay, Çev.) İstanbul: Norgunk.
- Deleuze, G. (2013). *Foucault*. (B. Yalım, & E. Koyuncu, Çev.) İstanbul: Norgunk.
- Deleuze, G. (2014). *Sinema I - Hareket - İmge*. (S. Özdemir, Çev.) İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Delon, M. (2013). *Encyclopedia of the Enlightenment*. London: Routledge.
- Derrida, J. (2005). *On Touching, Jean-Luc Nancy*. Stanford: Stanford University Press.
- Diekstra, F. N. (1985). The Physiologus, the bestiaries and medieval animal lore. *Neophilologus*, 142-155.
- Doane, M. A. (2002). *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge: Harvard University Press.
- Durkheim, E. (2005). *Dini Hayatın İkel Biçimleri*. (F. Aydın, Çev.) İstanbul: Ataç Yayınları.
- Eliade, M. (1992). *İmgeler ve Simgeler*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Gece Yayınları.
- Eliade, M. (1999). *Şamanizm*. (İ. Birkan, Çev.) İstanbul: İmge Yayınları.
- Eliade, M. (2003-1). *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi* (Cilt 1). (A. Berktaş, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Eliade, M. (2003-2). *Demirciler ve Simyacılar*. (M. E. Özcan, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Eliade, M. (2012). *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi* (Cilt 2). (A. Berktaş, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.

- Eliade, M. (2015). *Doğuş ve Yeniden Doğuş*. (F. Aydın, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Engels, F. (1977). *Doğanın Diyalektiği*. (A. Gelen, Çev.) Ankara: Sol Yayınları.
- Engels, F. (1979). *Tarihte Zorun Rolü*. (S. Erdoğan, Çev.) Ankara: Sol Yayınları.
- Erkılıç, G. (1993). *Cinema Paradiso Italiano*. Ankara: Spot Yayınları.
- Esin, E. (2006). *Türklerde Maddi Kültürün Oluşumu*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Everdell, W. R. (2012). *İlk Modernler: Yirminci Yüzyıl Düşüncesinin Kökenlerine İlişkin Profiller*. (H. Kocaoluk, Çev.) İstanbul: YKY.
- Fagan, B. (2015). *The Intimate Bond: How Animals Shaped Human History*. New York: Bloomsbury Press.
- Ferraris, M. (2008). *İmgelem*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Florenski, P. (2013). *Tersten Perspektif*. (Y. Tükel, Çev.) İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Fraser, B., & Spalding, S. D. (2012). *Trains, Culture, and Mobility: Riding the Rails*. Plymouth: Lexington Books.
- Freud, S. (1999). *Dinin Kökenleri*. (S. Budak, Çev.) Ankara: Öteki Yayınevi.
- Funkenstein, A. (1986). *Theology and the Scientific Imagination from the Middle Ages to the Seventeenth Century*. Princeton: Princeton University Press.
- Garfinkel, A. P., Austin, D. R., Earle, D., & Williams, H. (2009). Myth Ritual and Rock Art: Coso Decorated Animal-Humans and The Animal Master. *Rock Art Research*, 179-197.
- Gasset, J. O. (1997). *Avcılık Üstüne*. (D. Türkömer, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Geertz, C. (2010). *Kültürlerin Yorumlanması*. (H. Gür, Çev.) Ankara: Dost Yayınları.
- George, S., & Hughes, B. (2015). *Open Graves, Open Minds: Representations of vampires and the Undead from the Enlightenment to the present day*. Manchester: Manchester University Press.
- Giedion, S. (1970). *Mechanization Takes Command: A Contribution to Anonymous History*. Oxford: Oxford University Press.
- Gilgamiş Destanı*. (2015). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Gilhus, I. S. (2006). *Animals, Gods And Humans*. London: Routledge.

- Gilmore, D. D. (2012). *Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terrors*. University of Pennsylvania Press.
- Girard, R. (2010). *Kültürün Kökenleri*. (M. Yaman, & A. Er, Çev.) Ankara: Dost.
- Goff, J. L. (2015). *Ortaçağ Batı Uygarlığı*. (H. Güven, & U. Güven, Çev.) İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Gottdiener, M. (2005). *Postmodern Göstergeler*. (E. Cengiz, H. Gür, & A. Nur, Çev.) İstanbul: İmge Yayınları.
- Grant, E. (1986). *Orta Çağda Fizik Bilimleri*. İstanbul: Verso Yayınları.
- Grant, E. (1996). *The Foundations of Modern Science in the Middle Ages*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Greene, N. (1999). *Landscapes of Loss: The National Past in Postwar French Cinema*. Princeton: Princeton University Press.
- Guenther, M. (1999). From Totemism To Shamanism: Hunter Gatherer Contributions To World Mythology And Spirituality. R. B. Lee, & R. Daly içinde, *The Cambridge Encyclopedia of Hunters and Gatherers* (s. 426-433). Cambridge: Cambridge University Press.
- Güçbilmez, B. (2006). Performans Sanatı: Nietzsche'nin Kehaneti. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 27-44.
- Hall, E. T. (1959). *The Silent Language*. Newyork: Doubleday Company Inc.
- Hamburger, A. (2015). *Women and Images of Men in Cinema: Gender Construction in La Belle et La Bete by Jean Cocteau*. London: Karnac Books.
- Hannam, J. (2010). *God's Philosophers: How the Medieval World Laid the Foundations of Modern Science*. London: Icon Books.
- Harrington, S. J. (2015). *The Disney Fetish*. London: Indiana University Press.
- Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin Durumu*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Hassan, R. (2009). *Empires of Speed: Time and the Acceleration of Politics and Society*. Leiden: Brill.
- Heidegger, M. (1975). *Poetry, Language, Thought*. New York: Harper Colophon Books.
- Heidegger, M. (2008). *Varlık ve Zaman*. (K. H. Ökten, Çev.) İstanbul: Agora.

- Henry, J. (2011). *Bilim Devrimi ve Modern Bilimin Kökenleri*. (S. Değirmenci, Çev.) İstanbul: Küre Yayınları.
- Henry, M. (2012). *Philosophy and Phenomenology of the Body*. Hague: Martinus Nijhoff.
- Herzog, A. (2010). *Dreams of Difference, Songs of the Same: The Musical Moment in Film*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Homeros. (2008). *İlyada*. (A. Erhat, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.
- Hughes, J. D. (2007). *Hunting In The Ancient Mediterranean World*. L. Kalof içinde, *A Cultural History Of Animal In Antiquity* (s. 47-70). Oxford: Berg.
- Hutcheon, P. D. (1996). *Leaving the Cave: Evolutionary Naturalism in Social-scientific Thought*. Toronto: Wilfrid Laurier Univ.
- Huxley, A. (1930). *Music At Night And Other Essays*. New York: Doubleday Doran.
- Irigaray, L. (2014). *Başlangıçta Kadın Vardı*. (İ. Özallı, & M. Odabaş, Çev.) İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Jaroszyński, P. (2007). *Science in Culture*. Amsterdam: Rodopi.
- Jasper, M. (2017). *Deleuze on Art: The Problem of Aesthetic Constructions*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Jones, V. (2013). *The Phoenix And the Resurrection*. D. Hassig içinde, *The Mark of the Beast: The Medieval Bestiary in Art, Life, and Literature* (s. 99-117). London: Routledge.
- Jung, C. G. (2009). *Dört Arketip*. (Z. A. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Metis.
- Kalof, L. (2007). *Looking at Animals in Human History*. London: Reaktion Books.
- Kerslake, C. (2007). *Deleuze and the Unconscious*. London: Continuum.
- Kılıç, L. (2008). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Yayınları.
- Klawans, J. (2006). *Sacrifice in Ancient Israel: Pure Bodies, Domesticated Animals, and the Divine*. P. Waldau, & K. Patton içinde, *A Communion of Subjects : Animals in Religion, Science, and Ethics* (s. 65-81). New York: Columbia University Press.
- Kline, D. M. (2006). *The Roots of Modern Hypnosis: From Esdaile to the 1961 International Congress on Hypnosis*. Bloomington: Xlibris Corporation.

- Kocabıyık, E. (2009). *Dolaylı Hayvan*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Kocabıyık, E. (2015). *Dünyanın Fısıltısı Bir Mecaz Olarak Doğa Kitabı*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Kracauer, S. (2015). *Film Teorisi*. (Ö. Çelik, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Kramer, S. N. (2000). *Sümerlerin Kurnaz Tanrısı Enki*. (H. Koyukan, Çev.) İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Kramer, S. N. (2002). *Tarih Sümer'de Başlar*. (H. Koyukan, Çev.) İstanbul: Kabalıcı.
- Kratochwil, F. V. (1991). *Rules, Norms, and Decisions: On the Conditions of Practical and Legal Reasoning in International Relations and Domestic Affairs*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lee, R. B., & Daly, R. (1999). *The Cambridge Encyclopedia of Hunters and Gatherers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lektorsky, V. (1998). *Özne Nesne Biliş*. (Ş. Alpagut, Çev.) İstanbul: Toplumsal Dönüşüm Yayınları.
- Leonard, G. (2009). The Famished Roar of Automobiles: Modernity, the Internal Combustion Engine, and Modernism. P. L. Caughie içinde, *Disciplining Modernism* (s. 221-242). London: Palgrave Macmillan.
- Lewis, P. (2015). *The Cambridge Introduction to Modernism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Link, L. (1995). *The Devil: A Mask Without a Face*. London: Reaktion Books.
- Lippit, A. M. (2000). *Electric Animal: Toward a Rhetoric of Wildlife*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Leppert, R. (2002). *Sanatta Anlamın Görüntüsü*. (İ. Türkmen, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge.
- Lukas, S. A. (2016). *A Reader in Themed and Immersive Spaces*. Pittsburgh: ETC Press.
- Lynn White, J. (1947). Natural Science and Naturalistic Art in the Middle Ages. *The American Historical Review*, 421-435.

- Macfarlane, S. (2014). *Je T'aime, Je T'aime*. <https://www.slantmagazine.com/film/review/je-taime-je-taime>.
- Maclachlan, I (2005). A Neo Fordist Interpretation. S. Essex içinde, *Rural Change and Sustainability: Agriculture, the Environment and Communities* (s. 28-48). Cambridge: Cabi Publishing.
- Mann, M. (2013). *İktidarın Tarihi*. (E. Saraçoğlu, S. Torlak, E. Kolay, & O. Sevimli, Çev.) Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Marcus, L. (2007). Psychanalytic Training Freud And Railways. M. Beaumont, & M. J. Freeman içinde, *The Railway and Modernity: Time, Space, and the Machine Ensemble* (s. 155-177). New York: Peter Lang.
- Martin-Jones, D. (2002). *Becoming-other in time: the Deleuzian subject in cinema*. University of Glasgow: PhD thesis.
- Martin-Jones, D. (2012). *Deleuze and Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- May, T. (2017). *Deleuze: Bir Birey Nasıl Yaşayabilir*. İstanbul: Kolektif Kitap.
- Mazoyer, M , & Roudart, L. (2009). *Dünya Tarım Tarihi*. (Ş. Ünsaldı, Çev.) Ankara: Epos Yayınları.
- McGinn, B., Collins, J. J., & Stein, S. (2003). *The Continuum History of Apocalypticism*. New York: Continuum.
- McMahon, L. (2017). *Cinema and Contact: The Withdrawal of Touch in Nancy, Bresson, Duras and Denis*. London: Routledge.
- Mead, G. H. (2009). *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*. University of Chicago Press.
- Messadie, G. (1998). *Şeytanın Genel Tarihi*. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Kabalıcı Yayınları.
- Monaco, J. (1979). *Alain Resnais*. Oxford: Oxford University Press.
- Moore, S. F. (2017). *Understanding the Power of the Sub-Conscious Mind Hypnosis and Other "Effective" Healing Options: Alternative Healing Options*. Bloomington: Xlibris Corporation.
- Mullan, B., & Marvin, G. (1999). *Zoo Culture*. Urbana: University of Illinois Press.
- Murray, T. (2015). Illustrating 'savagery': Sir John Lubbock. *Antiquity (Cambridge Journal)*, 488-499.
- Nasio, J. D. (2009). Jacques Lacan Kuramının Genel Kavramları. *Mono Kurgusuz Labirent*(Lacan Özel), 48-53.

- Neocleous, M. (2014). *Canavar ve Ölü : Burke, Marx, Faşizm*. (A. Bekmen, Çev.) İstanbul: h2o Kitap.
- Nigg, J. (2016). *The Phoenix: An Unnatural Biography of a Mythical Beast*. Chicago: University of Chicago Press.
- O'Loughlin, M. (2006). *Embodiment and Education: Exploring Creatural Existence*. Dordrecht: Springer.
- Oluk, A. (2008). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalet Kitap.
- O'Neill, P. (2014). *Transforming Kafka : Translation Effects*. Toronto: University of Toronto Press.
- Ökten, K. H. (2008). *"Varlık ve Zaman" Kılavuzu*. İstanbul: Agora.
- Öztürk, S. (2018). *Sinema Felsefesine Giriş : Film yapımı - Felsefe*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Pachirat, T. (2013). *Every Twelve Seconds: Industrialized Slaughter and the Politics of Sight*. London: Yale University Press.
- Paden, W. E. (2008). *Kutsalın Yorumu*. (A. Kurt, Çev.) İstanbul: Sentez Yayın.
- Pallasmaa, J. (2012). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Padstow: Wiley.
- Parr, A. (2010). *The Deleuze Dictionary*. Edinburgh : Edinburgh University Press.
- Pearson, K. A. (2002). *Philosophy and the Adventure of the Virtual*. London: Routledge.
- Perren, C., & Mlecek, M. (2015). *Perception in Architecture*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Peters, J., & Schmidt, K. (2004). Animals in the symbolic world of Pre-Pottery Neolithic Göbekli Tepe. *Anthropozoologica*, 179-218.
- Pipolo, T. (2010). *Robert Bresson: A Passion for Film*. New York: Oxford University Press.
- Postman, N. (2005). *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*. London: Penguin.
- Preece, R. (2006). *Awe for the Tiger, Love for the Lamb: A Chronicle of Sensibility to Animals*. Newyork: Routledge.
- Price, B. (2011). *Neither God Nor Master: Robert Bresson and Radical Politics*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Prodger, P. (2009). *Darwin's Camera: Art and Photography in the Theory of Evolution*. Oxford: Oxford University Press.

- Revill, G. (2013). *Railway*. London: Reaktion.
- Ritzer, G. (2000). *Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek*. (Ş. S. Kaya, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Rodowick, D. N. (1997). *Gilles Deleuze's Time Machine*. Durham: Duke University Press.
- Rogers, J. (2015). *Eagle*. London: Reaktion Books.
- Rohman, C. (2009). *Stalking the Subject: Modernism and the Animal*. New York: Columbia University Press.
- Roller, L. E. (2013). *Ana Tanrıça'nın İzinde: Anadolu Kybele Kültü*. (B. Avunç, Çev.) İstanbul: Alfa Yayınları.
- Rosenberg, D. (2003). *Dünya Mitolojisi Büyük Destanlar ve Söylenceler Antolojisi*. (Kolektif, Çev.) İstanbul: İmge Yayınları.
- Ross, D. (2011). *Aristoteles*. (A. Arslan, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Rothermel, D. (2017). Becoming-Animal Cinema Narrative. C. Gardner, & P. MacCormack içinde, *Deleuze and the Animal* (s. 266-275). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Roux, J.-P. (2005). *Orta Asya'da Kutsal Bitkiler ve Hayvanlar*. (A. Kazancıgil, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Rösing, L. M. (2015). *Pixar with Lacan: The Hysteric's Guide to Animation*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Rushton, R. (2012). *Cinema After Deleuze*. London: Bloomsbury .
- Russel, J. B. (1999). *Şeytan: Antikiteden İlkel Hristiyanlığı Kötülük Tasarımları*. (N. Plümer, Çev.) İstanbul: Kabalcı.
- Russell, B. (2016). *Rölativitenin ABC'si*. (V. S. Erdoğan, Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Sahlins, M. (2012). *Batı'nın İnsan Doğası Yanılması*. (E. Ayhan, Çev.) İstanbul: BGST Yayınları.
- Sahlins, P. (2017). *1668: The Year of the Animal in France*. New York: Zone Books.
- Salisbury, J. (2012). *The Beast Within: Animals in the Middle Ages*. London: Routledge.
- Schacter, D. L. (2008). *Searching For Memory: The Brain, The Mind, And The Past*. New York: Hachette .
- Schivelbusch, W. (2014). *The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the Nineteenth Century*. Oakland: University of California Press.

- Schwabe, C. W. (1993). *Animals in the Ancient World*. A. Manning, & J. Serpell içinde, *Animals and Human Society: Changing Perspectives* (s. 36-58). New York: Routledge.
- Seamon, J. (2015). *Memory and Movies: What Films Can Teach Us about Memory*. London: MIT Press.
- Sears, K. (2015). *Mythology 101: From Gods and Goddesses to Monsters and Mortals, Your Guide to Ancient Mythology*. Boston: Adams Media.
- SeeBlen, G., & Roloff, B. (1995) *Utopik Sinema Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi Ve Mitolojisi*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Shanahan, D. (1992). *Toward a Genealogy of Individualism*. Univ of Massachusetts Press.
- Sheehan, P. (2002). *Modernism, Narrative and Humanism*. Cambridge University Press: Cambridge.
- Shukin, N. (2009). *Animal Capital: Rendering Life in Biopolitical Times*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Silbergeld, J., & Wang, E. Y. (2016). *The Zoomorphic Imagination in Chinese Art and Culture*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Smith, D. W. (2012). *Essays on Deleuze*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Spencer, F. (1997). *History of Physical Anthropology*. New York: Garland Publishing.
- Spinks, J. (2015). *Monstrous Births and Visual Culture in Sixteenth-Century Germany*. London: Routledge.
- Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*. (S. Salman, & Ç. Asatekin, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Stivale, C. J. (2014). *Gilles Deleuze: Key Concepts*. London: Routledge.
- Sutton, D., & Martin-Jones, D. (2013). *Deleuze Reframed: Interpreting Key Thinkers for the Arts*. Padstow: I.B.Tauris.
- Sütçü, Ö. Y. (2005). *Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi*. İstanbul: Es Yayınları.
- Švankmajer, J. (2014). *Touching and Imagining: An Introduction to Tactile Art*. London: I.B.Tauris.
- Taylor, B. R. (2005). *The Encyclopedia of Religion and Nature*. Bristol: Thoemmes Continuum.
- Telotte, J. P. (2010). *The Mouse Machine: Disney and Technology*. Chicago: University of Illinois Press.

- Topolski, J. (1994). *Historiography Between Modernism and Postmodernism: Contributions to the Methodology of the Historical Research*. Amsterdam: Rodopi
- Tortajada, M., & Albera, F. (2015). *Cine-dispositives: essays in epistemology across media*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Trifonova, T. (2007). *The Image in French Philosophy*. Amsterdam: Rodopi.
- Tuan, Y.-F. (2001). *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Türkoğlu, N. (2000). *Görü-yorum*. İstanbul: Der Yayınevi.
- Velten, H. (2007). *Cow*. London: Reaktion Books.
- Vigarello, G., Corbin, A., & Courtine, J. J. (2008). *Bedenin Tarihi Cilt 1 : Rönesans'tan Aydınlanma'ya*. (S. Özen, Çev.) İstanbul: YKY yayınları.
- Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Wells, P. (2008). *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture*. London: Rutgers University Press.
- Wells, P. (2013). *Understanding Animation*. London: Routledge.
- Whyte, I. B. (2013). *Modernism and the Spirit of the City*. London: Routledge.
- Wilkins, J. S. (2011). *Species : a history of the idea*. California: University of California Press.
- Williams, J. S. (2006). *Jean Cocteau*. Manchester: Manchester University Press.
- Zeren, V. Ö. (2011). Teatrallik ve Gerçek Algısı. *Yeni Tiyatro Dergisi*, Kasım.
- Zerzan, J. (2013). *Gelecekteki İlkel*. (C. Atila, Çev.) İstanbul: Kaos Yayınları.
- Zizek, S. (2011). İdeoloji Hayaleti. S. Zizek içinde, *İdeolojiyi Haritalamak* (S. Kibar, Çev., s. 7-54). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Zizek, S. (2013). *Enjoy Your Symptom!: Jacques Lacan in Hollywood and Out*. London: Routledge.
- Zizek, S. (2015). *Hiçten Az*. (E. Ünal, Çev.) İstanbul: Encore Yayınları.