

BAŐKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA TEZLİ YÜKSEK LİSANS
PROGRAMI

1960'LARDAN 2020'LERE AMERİKAN SİNEMA ANLATISINDA
POSTMODERNİZMİN ETKİLERİ

HAZIRLAYAN

MUHAMMET OSMAN BERKE GÜNEŐ

YÜKSEL LİSANS TEZİ

TEZ DANIŐMANI

DOÇ. DR. ÇAĞDAŐ EMRAH ÇAĞLIYAN

ANKARA - 2024

BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Tarih:16/07/2024

Öğrencinin Adı, Soyadı: Muhammet Osman Berke GÜNEŞ

Öğrencinin Numarası: 22110049

Anabilim Dalı: Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

Programı: Radyo, Televizyon ve Sinema Tezli Yüksek Lisans Programı

Danışmanın Unvanı/Adı, Soyadı: Doç. Dr. Çağdaş Emrah ÇAĞLIYAN

Tez Başlığı: 1960'lardan 2020'lere Amerikan Sinema Anlatısında Postmodernizmin Etkileri

Yukarıda başlığı belirtilen Yüksek Lisans tez çalışmamın; Giriş, Ana Bölümler ve Sonuç Bölümünden oluşan, toplam 84 sayfalık kısmına ilişkin, 16/07/2024 tarihinde tez danışmanım tarafından turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 11' dir. Uygulanan filtrelemeler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar hariç
3. Beş (5) kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

“Başkent Üniversitesi Enstitüleri Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Usul ve Esaslarını” inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Öğrenci İmzası:

ONAY

Tarih: 16/07/2024

Öğrenci Danışmanı Unvan, Ad, Soyad, İmza;

Doç. Dr. Çağdaş Emrah ÇAĞLIYAN

ÖZET

Muhammet Osman Berke Güneş, 1960'lerden 2020'lere Amerikan Sinema Anlatısına Postmodernizmin Etkileri, Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Tezli Yüksek Lisans Programı, 2024

Postmodernizm akımının günümüzde ne zaman ortaya çıktığı ve ne olduğuyla ilgili tartışmaların olduğu görülmektedir. Hatta postmodernist düşünürler ile postmodernizm akımına katkı sağlayan düşünürlerin bile postmodernizm akımı için bir tanımlama yapmadığı ya da yapamadığı göze çarpmaktadır. Bir diğer önemli konu ise postmodernizm akımının iyi ve kötü diye ayrılabilir yönlerinin neler olduğudur. Tüm bu sorulara cevap verebilmemiz için postmodernizm akımının etkilerinin yoğun olduğu bir alan üzerinden gözlemlene yapılması gerekir. Bundan dolayı bu çalışmada postmodernizm akımının görsel sanat alanının en etkili ve en yaygın örneklerinden biri olan sinema alanı seçilmiştir. Dünyaca tanınması ve popüler olması nedeniyle Amerikan ana akım sineması bu tezin ana konusudur. Tezde bu kapsamdaki filmler üzerinden çalışmalar yapılarak temel çıkarımlarda bulunulmuştur. Çalışmanın amacı postmodernizm akımının hem olumlu hem de olumsuz yönlerine değinmektir. Böylece postmodernizm akımının etkileri hakkında daha nesnel bir sonuç elde edilecektir. Çalışmalarımızın sonucunda elde edilen sonuç şudur; postmodernizm akımının seri üretime katkı sağladığı görülmüştür ancak seri üretimin getirdiği sonuçlar nedeniyle de yaratıcı ve özgün eserlerin ortaya çıkmasına zarar vermiştir.

Anahtar Kelimeler: Postmodernizm Akımı, Amerikan Sineması, Postmodernizm Akımının Etkileri, Postmodernist Düşünürler.

ABSTRACT

Muhammet Osman Berke Güneş, The Effects Of Postmodernism On The American Cinema Narrative From The 1960s To The 2020s, Başkent University, Institute Of Social Sciences, Radio, Television And Cinema Thesis Master's Program, 2024

It seems that there are debates today about when the postmodernism movement emerged and what it is. In fact, it is noticeable that even postmodernist philosophers and philosophers who contributed to the postmodernism movement did not or could not make a definition for the postmodernism movement. Another important issue is what are the good and bad aspects of the postmodernism movement. In order to answer all these questions, observations must be made in an area where the effects of the postmodernism movement are intense. Therefore, in this study, the field of cinema, which is one of the most effective and widespread examples of the visual art field of the postmodernism movement, was chosen. American mainstream cinema is the main subject of this thesis due to its world recognition and popularity. In the thesis, basic inferences were made by studying the films in this context. The aim of the study is to touch upon both the positive and negative aspects of the postmodernism movement. Thus, a more objective result will be obtained about the effects of the postmodernism movement. The result of our study is as follows; It has been seen that the postmodernism movement contributed to mass production, but it also harmed the emergence of creative and original works due to the results of mass production.

Keywords: Postmodernism Movement, American Cinema, Effects of Postmodernism Movement, Postmodernist Philosophers

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
1. GİRİŞ.....	1
2. POSTMODERNİZM AKIMININ ORTAYA ÇIKIŞI VE POSTMODERNİZM AKIMININ KENDİNDEN ÖNCEKİ AKIMLAR İLE BİRLİKTE DEĞERLENDİRME	9
2.1. Postyapısalcılık Akımının Postmodernizm Akımı ile Bağlantısı.....	12
2.2. Jean-François Lyotard ve Postmodern Yaklaşım.....	15
2.3. Jean Baudrillard ve Simülasyon Teorisi	19
2.4. Michel Foucault ve Özgürlük.....	25
2.5. Jacques Derrida ve Yapısöküm.....	31
3. POSTMODERNİZM AKIMININ SANATTAKİ YANSIMALARININ KISA TARİHİ.....	35
4. POSTMODERNİZM AKIMININ AMERİKAN SİNEMASINDAKİ YERİ VE ETKİSİ	39
5. 1960 YILLARINDAN AMERİKAN SİNEMASI İÇİN BİR FİLM ÖRNEĞİ: BİR ZAMANLAR BATIDA/BATIDA KAN VAR (ONCE UPON A TIME IN THE WEST)	50
5.1. 1970 Yıllarından Amerikan Sineması İçin Bir Film Örneği: Yıldız Savaşları: Bölüm IV – Yeni Bir Umut (Star Wars: Episode IV – A New Hope).....	53
5.2. 1980 Yıllarından Amerikan Sineması İçin Bir Film Örneği: Geleceğe Dönüş (Back to the Future).....	56
5.3. 1990 Yıllarından Amerikan Sineması İçin Bir Film Örneği: Çılgınlığın Ötesinde (In the Mouth of Madness).....	58
5.4. 2000 Yıllarından Amerikan Sineması İçin İki Film Örneği: Amerikan Sapığı (American Psycho) ve Akıl Defteri (Memento)	61
5.5. 2010 Yıllarından Amerikan Sineması İçin İki Film Örneği: Zincirsiz (Django Unchained) ve Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı (Blade Runner 2049) .	68
5.6. 2020 Yıllarından Amerikan Sineması İçin İki Film Örneği: The Matrix Resurrections ve Örümcek-Adam: Örümcek-Evrenine Geçiş (Spider-Man: Across the Spider-Verse).....	74
6. SONUÇ	82
KAYNAKLAR	89

1. GİRİŞ

Postmodernizm akımı postmodernistler ile postmodernist tarzda düşünürler için özgürlüğe giden adımın basamakları olarak benimsendiği düşünülebilir. Burada özgürlükten kasıt ise bir kişinin bir düşüncesini özgürce ifade edebilmesi ve uygulamaya geçebilmesi anlamında olduğu varsayılabilir. Postmodernizm akımında çoğulculuk esas olduğu gözlemlenebilir, burada çoğulculuktan kasıt ise sadece tek bir doğrunun olmadığı ve her bilgi ile her düşüncenin öznel bir değeri olduğu yönünde bir çıkarım yapılabilir. Aynı zamanda postmodernist yaklaşımların nesnel bilgiler ile düşüncelerin kendi içinde öznel bir yaklaşım içerdiği görülebilir. Bu durumun sebebini ise postmodernist tarzda düşünen düşünürlerin kişinin benliğinden kaynaklı bir durum olduğu şekilde yorumladıkları gözlenebilir. Örneğin bir kişinin hayat boyu tecrübelerinden kaynaklanan birikimlerin onun düşüncelerini şekillendirdiği varsayılır, böylece topumu oluşturan her bireyin kendi öznel düşünceleri olmasından dolayı nesnel olarak yorumlanmaya çalışılan her şey bile aslında öznel olduğu şeklinde bir varsayım da bulunulabilir. Bu yaklaşımdan dolayı postmodernizm akımına katkı yapanlar tarafından dile getirildiği gibi insan zihninin algılayabilme gücü bu durumun kaynaklanmasının temel sebepleri arasında olduğu görülebilir. Böylece her bireyin benlik olarak birbirinden farklı olmasından dolayı bir düşünce veya bir bilgi hakkında nihai bir doğru olamayacağı savunulur. Lyotard gibi postmodernist düşünürler bu düşünce tarzına iyi bir örnek olarak gösterilebilir.

Antik Yunan dönemi genellikle kozmosu anlamak üzerine kurulu olduğu gözlemlenebilir. Antik Yunan döneminde bireylerin evrenin doğasını anlamaya başlamasıyla birlikte o bireyin hakikate daha fazla yaklaşılacağına inanılır. Aynı zamanda bu yaklaşımın günümüze doğru ve günümüzde kırılmaya başladığı söylenebilir çünkü günümüze doğru postmodern felsefe anlayışı ile birlikte çok büyük değişimler yaşandığı kabul edilebilir. En basitinden bu değişimlerin etkilerinden sadece biri olan postmodernizm akımının farklılık anlayışı bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Postmodernist tarzda düşünürler için herkesin hakikati farklı olduğudur. Böylece Antik Yunan'dan süregelen tekilci yaklaşımın terk edildiği daha açık bir şekilde gözlemlenebilir ancak postmodernist tarzda eserler veren düşünürlerin hakikat kavramını tamamiyle reddettiklerini söylemek doğru bir yaklaşım olmadığı konusunda ortak bir kaniye varılabilir. Örneğin başta Baudrillard gibi isimler hakikat kavramını sorguladıkları bilinir. Baudrillard'ın vardığı sonuçlar onun Disneyland örneğinde olduğu gibi hakikat kavramını yorumlamasıyla

sonuçlanır. Yani hakikatin farklı bir şekilde büküldüğü ve bir simülasyon ortamında yeniden hayat bulduğu gözlemlenebilir bir durumdadır. Böylece buradan anlaşılacağı üzere postmodernistler hakikati tam anlamı ile reddetmedikleri görülebilir, sadece gerçek bir hakikat olsa bile onun algılanamayacağını yönünde bir yaklaşım izledikleri söylenebilir. Bu durumun sebebinin ise tıpkı Eski Yunan felsefesinde olduğu gibi doğadaki her şeyin aslının bir kopyası olması yönünde bağlanabilir. Eski Yunan filozoflarından iki önemli isim olan Platon ve Aristoteles için Mimesis kavramının anlamı doğadaki her şeyin aslının bir taklidi oluşudur. Tabii Platon ve Aristoteles bu kavramı kullanırken daha çok sanat ve estetik anlamında kullandığı görülebilir ancak postmodernistlerin bu kavramı daha farklı bir yöne çektikleri gözlemlenebilir. Postmodernist tarzda düşünürler için doğadaki her şey aslının bir kopyası olduğundan dolayı özgün bir şeyler üretmenin pek de mümkün olmadığını dile getirdikleri gözlemlenir. Neticesinde postmodernist tarzda düşünürler için taklit veya taklitler bir şeyin aslı olmasa bile en az aslı kadar gerçek olduğu yönünde bir çıkarım yaptıkları görülebilir. Baudrillard'ın Disneyland örneği bu duruma iyi bir örnek olarak gösterilebilir. Burada ise Antik Yunan döneminde daha farklı bir anlayışın var olduğu göze çarpar çünkü postmodernizm akımında gerçek bir hakikate ulaşmanın bir önemi olmadığı düşünülür. Böylece Antik Yunan'dan günümüze kadar olan bu süreçte sanayi çağının getirileri ve seri üretimlerin artması ve en sonda günümüze doğru kapitalizmin etkisiyle beraber neredeyse her şeye bir fiyat biçilen bir dünyada postmodernist akımının gözle görülür bir şekilde yaygınlaşması oldukça olağan bir durum olarak ortaya çıktığı söylenebilir. Aynı zamanda bundan dolayı günümüzde sanat, edebiyat, bilim, felsefe ve bunlar gibi birçok türün kapitalizmin etkisiyle birlikte postmodernizmin etkisi altında kaldığını söylemek mümkün olabilir.

Postmodernizm akımının ilk örnekleri ise mimari alanda görüldüğü konusunda birçok düşünürün aynı fikirde olduğu gözlemlenebilir. 1950'li yıllardan itibaren erken-modernist diyebileceğimiz bu akımın ilk yansımalarının mimari alanda ortaya çıktığı söylenebilir. Böylece postmodern akımın görsel sanatlar üzerinde etkisinin başladığı kabul edilebilir. Postmodern akımın doğası gereği anti-temelci bir yaklaşım sergileyerek mimari alanda kendisinden önceki gelen mimari akımları yapı bozumuna uğratarak karşı çıktığı görülebilir. Robert Venturi gibi kişilerin postmodern bir anlayış benimseyerek mimari alanda indirdiği darbeler günümüzde etkisini yaygın bir şekilde gösterdiğini söylemek mümkün olabilir. Böylece günümüze kadar olan bu süreçte postmodernizm akımının

çağdaş mimari akımı gibi birçok akımın önünü açtığı yönünde bir varsayımda bulunulabilir.

Postmodernizm akımının eninde sonunda geleceği yerlerden biri olan sanat akımı ise sinema alanıdır. Sinema alanında anti-temelci yaklaşım sergileyen postmodernizm akımı aynı şekilde kendisinden önceki olan tüm akımlara karşı çıktığı gözlemlenebilir. Burada postmodernizm akımının anti-temelci yaklaşımının anlamı ise kendisinden önceki akımların kalıplaşmış olarak gördüğü (daha doğrusu belirlediği) ve sorgulanamaz veya değiştirilemez şeklinde mutlak yaklaşım anlayışına karşı çıktığı, aynı zamanda büyük anlatıları benimsemediği ile ilgili bir durum olduğudur. Postmodernist anlatı türü diye adlandırılan bu tarz anlatı türünün başta modernist anlatı türüne de karşı çıkmakla beraber aynı zamanda klasik anlatı türüne de karşı çıktığı bilinir. Örneğin postmodernist anlatı yapısı derinliği değil, yüzeyselliği ön plana çıkartır. John Carpenter'ın Çılgınlığın Ötesinde filmi bu konuya bir örnek olarak varsayılabılır. Filmde sadece gizemli olmak için gizemli olaylar üst üste yaşanır ancak bu olayların herhangi bir nedene veya sonuca bağlanmadığı görülür. Film ise açık uçlu biter. Neticesinde bu filmdeki amaç sadece Lovecraft temasını ve onun evreninin doğasını tanıtmaktır. Bundan dolayı olay örgüsünde derinlik içeren karakter hikayeleri veya ana senaryo olay örgüsü yerine birçok farklı rastgele olayın yaşandığı ancak hiçbir açıklamasının yapılmadığı yüzeysel bir anlatım söz konusudur.

Sinema alanında postmodern anlatı tarzına bir diğer örnek ise zaman kavramının belirsiz olabilmesi durumudur. Örneğin postmodernist anlatı türünde zaman kavramı karmakarışık olabilir. Christopher Nolan'ın Akıl Defteri filmi bu konuya dikkat çeken bir örnek olarak gösterilebilir. Filmde zaman sürekli olarak farklı şekillerde akmaktadır ve izleyici bu karmakarışık zaman dilimleri aracılığıyla filmdeki olayları deneyimler.

Bu örnekler gibi birçok örnek postmodern sinema anlatısı üzerinden Amerikan sinema sektörüne etkisi gösterilebilir.

Bu filmlerden de gözlemlenebileceği üzere özellikle 1960'lı yıllardan itibaren sinema alanında yavaş yavaş görülmeye başlanan postmodernist sinema anlatısının günümüzde tartışmaya açık olduğu söylenebilir. Postmodern sinema anlatısı kendinden önceki sinema anlatılarına tam olarak benzemez çünkü postmodern sinema anlatısının belli başlı kalıplaşmış kuralları yoktur.

Bundan dolayı postmodern sinema anlatısına yönelen yönetmenlerde ve onların filmlerinde olay örgüsünün zamansal kopukluklar yaşaması, olay örgüsünün zaman kavramının karmakarışık olarak ele alınması, geçmiş, şimdiki, gelecek veya geniş zaman kavramlarının iç içe geçmesi olarak belirtilebilir.

Metinlerarası göndermeler de bir metnin tek başına var olamayacağını, daha doğrusu kendinden önceki metinden ilham aldığı savunulur bu yaklaşımda ancak postmodern sinema anlatısında alakalı veya alakasız bir şekilde kullanıldığı gözlemlenebilir.

Fan servisler ise oldukça popüler olan herhangi bir şeyin alakalı veya alakasız olarak fan kitlesi için yeniden ortaya çıkartılması olarak yorumlanabilir. Bu durumun sebebi ise popüler kültüre hitap etme amacıyla olduğudur.

Pastiş yapıldığı gözlemlenebilir postmodern anlatıda, yani yağmalama, yani bir metnin veya eserin aynı ya da benzer olacak şekilde taklit edilerek kopyalanması olduğu düşünülebilir.

Parodi de gözlemlenebilir postmodern tarzdaki sinema eserlerinde, bu durum ise bir eserin içeriğinin, biçim, söz, fikir ve bunlar gibi şeylerin değiştirme yoluyla taklit edilerek yeniden üretilmesi olarak özetlenebilir.

Remake ise bir eseri yeniden yapma anlamına gelir, aslında remake bir eserin olabildiğince aslında sadık kalınarak yeniden üretilmesidir ancak esere yüzde yüz sadık kalmak zorunlu değildir.

Reboot yeniden başlatma anlamına gelir, yani gene bir eserin yeniden baştan yapılmasıdır ancak bu sefer en baştan aslına veya özüne sadık kalmadan yapılması olduğu yönündedir.

Bunlar ve bunlar gibi birçok yöntemin postmodern sinema anlatısında yer edindiği kabul edilir. Aynı zamanda seri üretim adı altında aynı döngüde olan sinema anlatılarına başvurma gibi durumlar Amerikan sinemasında gözlemlenebilir.

Neticede postmodern sinema anlatısının genellikle kendi anlatı yapısından kaynaklanan bir kaygı gütmeye zorunluluğu hissetmediği söylenebilir çünkü hitap ettiği kitleye veya hedef izleyici kitlesinin beğenileri üzerine kurulu olduğu yönünde bir çıkarım

da bulunulabilir. Bu da neden sinema sektöründe bu kadar fazla sinema filminin baş gösterdiğini açıklayabilir.

Bundan dolayı postmodernist anlatının getirileri doğrultusunda postmodernist sinema akımının gelecekte nereye doğru evrilebileceği bir gizem olarak görüldüğü düşünülebilir. Bunun sebebi ise postmodern sinema anlatısının kapitalist üretim ekonomisine de katkı sağladığı belki de açık ve net bir şekilde görülebilir. Mesela postmodernist üretim modeli özgünlük ve sanatsal değerler gibi birçok şeyi ön planda tutmadığı söylenebilir. Bundan dolayı sürekli olarak taklitçilik yoluyla kopyalama üretim yönünde az çabayla karlı bir iş ortaya çıkartılabileceği günümüzde gözle görülebilen bir durum olduğu varsayılabilir.

Böylece postmodern sinema anlatısının gelecekte ne tür değişimlere uğrayacağına veya yerine yeni bir akım mı olacağı tartışmaya açık en önemli konulardan biri olduğunu söylemenin mümkün olduğu görülür.

Tüm bunlara bir anlam verebilmek için postmodernizm akımının tarihsel süreci incelenebilir ve sinema anlatısının üzerine etkilerini göz ardı etmeyerek inceleme yönünde bir yaklaşım baz alınabilir. Çalışmamızda, günümüzde, düşünceden sanata pek çok alanda egemen olduğunu gördüğümüz postmodernizmin mahiyetini ve tarihsel süreçteki gelişimini inceleyerek ve bu akımın sinema üzerindeki etkilerine odaklanacağız. Bu inceleme için ise filmlerin postmodern anlatı dinamiklerine yönelik açıklamalar bağlamında irdelenebilir ancak bu filmlerin postmodern anlatının tarihsel gelişimi göz önünde alınarak yorumlanabilir ve ona göre bir irdelenme yapılması söz konusu olabilir. Böylece postmodernist anlatının sinema üzerindeki etkisi daha iyi anlaşılabilir ve ardından buna göre daha açık ve net sonuçlar üzerinde değerlendirmeler yapılabilir.

Günümüzdeki en tartışmalı konulardan biri ise postmodernizm akımının getirisi olarak sinema anlatısının olumlu mu yoksa olumsuz mu olduğu yönündedir. Örneğin postmodernizm akımı taklit yoluyla birçok kopya oluşturduğu gözlemlenebilir ve bu durum olumlu olarak üretime katkı sağlayabilir ancak özgün bir eser yaratma gibi konuları olumsuz anlamda baltalayabilir. Bunun gibi bu konuya pek çok örnek verilebilir. Bu da birbirinin aynısı olan ve manasını yitiren eserlerin ortaya çıkmasına sebep verebilir. Böylece bu sorunun cevabını kesin olarak vermenin mümkün olmadığı söylenebilir ancak aynı zamanda postmodern sinema anlatısının kimi zaman olumlu ve kimi zaman olumsuz yönleri de göze çarptığı görülebilir. Bundan dolayı postmodernizm akımına katkı yapan

birçok düşünürün bile postmodernist olduğu belki de söylenemez ve hatta bu tarzda bazı düşünürlerin bile postmodernizm akımını onu yeri geldiğinde eleştirdikleri görülebilir. Bu durumun sebebinin ise postmodernizm akımının gerçek bir tanımı yapılamamasından kaynaklı olduğu yönünde bir açıklama yapılabilir ve aynı zamanda postmodernizm akımı için birçok farklı tanım yapıldığı genellikle düşünürler tarafından kabul gördüğü söylenebilir.

Buradaki asıl sorunun ise postmodernist tarzda görüşler beyan eden düşünürlerin zaten bir tanım yapmanın gereksiz olduğu yönünde düşünmeleri olduğu varsayılabilir çünkü postmodernizm akımının sabit değil, aksine dinamik bir yapısı olduğu gözlemlenebilir. Yani postmodernizm akımı kendi içinde bile sürekli bir değişim ve dönüşüm süreci geçirmekte olduğu söylenebilir.

Aslında bu sorunu çözmeye başlamak için en temele inmek gerektiği kabul görülebilir. Lyotard ve Baudrillard gibi postmodernist düşünürlerin sayıları az olmasına rağmen postmodernizm akımını sürekli olarak övecek şekilde artılarından bahsetmeye çalıştıkları gözlenebilir. Postmodernizme karşı olan ya da postmodern akıma katkı yapmasına rağmen akımın yanında olmayan düşünürlerin genellikle postmodernizm akımını yerdikleri görülebilir ve sürekli olarak eksilerinden söz ettikleri gözlemlenebilir. Hatta postmodernizm akımı hakkında kitaplar yazan ve araştırmalar yapan birçok araştırmacının ve yazarında benzer şekillerde değerlendirmeler yaptıklarına tanık olunabilir.

Buradan çıkan sonucun ise postmodernizm akımının iyi ve kötü yanlarını olabildiğince tarafsız bir şekilde incelemeye çalışılmalı olduğu yönünde bir varsayımda bulunulabilir. Böylece daha açık ve net sonuçlara kesin olmamakla birlikte ulaşılabilmek ihtimali olabilir.

Tezde nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemi fikir ve görüşlerden oluşan bir araştırma yöntemidir. Diğer bir ifadeyle somut sayıları değil nitelikleri ölçer. Bunu yaparken ise bilgi toplanır ve toplanan bilgiler eşliğinde araştırma süreci devam eder ve tamamlanır. Bu yöntemden yararlanılarak hazırlanan tezin ilk bölümünde postmodernizm ve postyapısalcılık bağlamında konular düşünürlerle bağlanır. Düşünürlerin postmodernizm akımı ve postyapısalcılık akımı görüşlerinden sonra konu postmodernizm akımının sanatta ne zaman ortaya çıktığı ve sanatı nasıl etkilediği yönünde

bir geiş yapılır. Ardından postmodernizm akımının zellikle Amerikan sineması baėlamı kapsamında postmodernizmin kendinden nceki akımlara karşı farklılıkları incelenerek tezde yer alan bilgilerin toparlanmasıyla birlikte Amerikan sinemasının eserleri olan filmlerin irdelemesine tezdeki bilgiler postmodernist anlatının farkını anlamak iin yardımcı olacak şekilde kullanılır. Amerikan postmodernist sinemasını iki blme ayırmanın mmkn olduėu sylenebilir. Bu blmlerin ise Postmodernizm akımının ortaya ıkararak geliřtiėi 1960'lı yıllar ile 1990'lı yıllar arası ve postmodernizm akımının asıl olarak alanı ele geirdiėi 2000'li yıllar ile 2020'li yıllar arası olacak şekilde bir zaman dilimi kapsamında bu blmlerde bir rneklendirme yapmanın mmkn olduėu sylenebilir. Aynı zamanda 2024 yılı ve tesi hakkında deėerlendirme yapmak iin bir fikir verecek olanın da bu olduėu dřnlebilir. Son olarak tezin sonu kısmında tm bu bilgiler doėrultusunda bir zmlenme yapılarak postmodernizmin Amerikan sineması zerindeki etkisi ve bunun sonuları baėlamında bir inceleme yapılır.

Tezde řu filmler kullanılmıřtır:

- Bir Zamanlar Batıda/Batıda Kan Var (1968)
- Yıldız Savařları: Blm IV - Yeni Bir Umut (1977)
- Geleceėe Dnř (1985)
- ılgınlıėın tesinde (1994)
- Amerikan Sapıėı (2000)
- Akıl Defteri (2000)
- Zincirsiz (2012)
- Blade Runner 2049: Bıak Sırtı (2017)
- The Matrix Resurrections (2021)
- rmcek-Adam: rmcek-Evrenine Geiř (2023)

Bu filmlerin bu tez iin seilmesinin sebebi ise postmodernizm akımının etkilerinin bu filmlerde bazı aılardan yoėun olarak grlmesidir. Tespit edilen bu aılar tezin takip eden blmlerinde aıklanmıřtır.

Tezde kaynakada geen tm eserlerden faydalanılmıřtır. rneėin, Jean Baudrillard'ın 2005 yılında Trkeye tercme edilen Anahtar Szckler adlı eserinden olduka fazla istifade edilmiřtir. Bunun sebebi bu kitabın Baudrillard'ın diėer kitaplarında bahsettiėi birok konunun n izlemesi olmasıdır.

Bir diđer örnek ise, 2000 yılında çekilen Amerikan Sapıđı adlı filmidir. Mary Harron'ın yönetmenliğinde çekilen bu film postmodernizmi tam olarak karşılamaktadır.

Esra Başak Aydınalp tarafından 2017 yılında yazılmış olan ve Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisinde yayımlanan Jacques Derrida'da Yazı ve Anlam Oyunu adlı makale postyapısalcılıđın öncülerinden biri sayılan Derrida'nın düşünce yapısını ayrıntılı bir şekilde çözümlenmesine katkı sağlamıştır.

Elbetteki bu konu ile ilgili başka akademik çalışmalar mevcuttur ancak o çalışmalarda postmodernizm akımının hem olumlu hem de olumsuz yönlerinin birlikte kapsamlı bir şekilde ele alındığı tespit edilmemiştir. Bununla ilgili 2018 yılında Ordu Sosyal Bilimler Enstitüsünde Barışkan Ünal tarafından yazılmış Amerikan Sinemasında Gazeteci İmajı adlı Doktora tezi örneđini verebiliriz.

2. POSTMODERNİZM AKIMININ ORTAYA ÇIKIŞI VE POSTMODERNİZM AKIMININ KENDİNDEN ÖNCEKİ AKIMLAR İLE BİRLİKTE DEĞERLENDİRME

Postmodernizm akımının tarihte ne zaman ortaya çıktığı düşünürler tarafından günümüzde bile tam olarak karar verilemediği gözlemlenir.

Postmodernizm akımının ortaya çıkışıyla ilgili genel kabul gören ifade şudur; “Postmodernizm terimi 1960’larda New York’taki sanatçılar ile eleştirmenler arasında ortaya çıkmış, 1970’lerde Avrupalı kuramcılar eliyle geliştirilmiştir.” (Sarup, 2010).

Asıl olarak her düşünürün yıllardır sürü gelen sorgulamalara rağmen net bir cevabının bulunamadığı konu ise postmodernizmin anlamı ve ne zaman ortaya çıktığından daha çok, postmodernizmin bir tanımı var mıdır? Bu soruya ise net bir cevap vermenin mümkün olmadığı söylenebilir. Bu durumun sebebinin postmodernizmin yapısından kaynaklı olduğu söylenebilir çünkü postmodernizm akımı dinamik bir akımdır. Postmodernizmin sabit olmayan bu doğasından dolayı bu akım hakkında herhangi bir tanımın yapılmasını daha da zorlaştırdığı gözlemlenir. Neticesinde postmodernizm akımına katkı sağlayan birçok düşünürün bile postmodernist düşünürler olmadığı bilinir. Bu düşünürlerin içlerinden Genellikle bu konu hakkında birçok farklı görüş bulunmaktadır. Mesela postmodernizm akımına katkı yapan ancak postmodernizm akımını benimsemeyen isimler arasında Jacques Derrida ve Michel Foucault gibi isimler de yer alır ancak bu iki düşünüründe kendisini postmodernist düşünür olarak adlandırmadıkları eserleri aracılığıyla görülebilir.

Tüm bunların yanı sıra Fransız kökenli ve postmodernist kuramcılarının başı kabul edilen Jean-François Lyotard gibi çok az isim kendisini postmodernist olarak adlandırdığı bilinir. Aynı zamanda Jürgen Habermas gibi postmodernizm akımını modernizm akımının bir devamı olarak görür. Habermas’da postmodernizm akımının varlığını benimseyenler arasındadır. Hatta bu iki düşünürün postmodernizm akımı hakkında farklı düşünceleri vardır.

“Postmodern Durum 1979’da yayınlandıktan sonra Habermas ve Lyotard arasında atışmalar olur. Habermas 1980’de modernizmi tamamlanmamış bir proje olarak tanımlar, 1981’de ise Lyotard’in adını vermeden tutucuları üç

gruba ayırır ve üçüncüsüne de tutucuların postmodernizmi adını verir. Üçlü tasnifini tamamen modernizmin içinde verir. Lyotard 1982’de cevap verir ve aydınlanmadan kopmak istemediklerin ve bir yanlış anlaşılma olduğunu savunur. Habermas’ın göz önünde tuttuğu birliğin ne olduğunu sorar.” (Soykan, 1993, Yıldız, 2015).

Böylece bu iki düşünürün arasındaki çatışma sonucu postmodernizm akımı hakkında bazı fikirlerin doğduğu söylenebilir. Daha sonra bu iki düşünür konuyu şu şekilde bağladığı görülür.

“*Postmodern Durum*’la postmodernizmin militanlığını yapan Lyotard, 1984’te yayınladığı *Le Differend* (çatışma) eseriyle önceki fikirlerini genişletir ve bu esere baş eserim der. Habermas öznellik, Nietzsche’nin us eleştirisi, güç kuramı gibi kavramların modernizmin içinde olduğunu ve bunları onaylayan kendine mal eden postmodernizmin modernizmin bir devamı olduğunu belirtir.” (Habermas, 1997; akt. Yıldız, 2015).

Lyotard postmodernizmi gelenekten bir kopma olarak görür ve bu görüşleri doğrultusunda yorumlamalar yapar ancak Habermas ise postmodernizmi gelenekten koparmak istemediği görülür. Neticesinde her iki düşünürün belli bir haklılık payı olduğu söylenebilir çünkü postmodernizm Lyotard’ın savunduğu gibi kendinden önceki akımların mutlak olarak belirlediği farklı kuralları reddettiği bilinir ancak aynı zamanda Habermas’ın yaklaşımı gibi kendinden önceki akımları bazen taklit ettiği de görülür. Zaten postmodernizmin özgün ve tekillik yerine taklitçilik ve çoğulcu bir yaklaşım benimsediği bilinir.

Aynı zamanda postmodernistlerin ve postmodernizme katkı yapan düşünürlerin postmodernizm akımından önceki dönemleri baz alarak o dönemler üzerinden yorumlamalarda bulunarak postmodernizm akımına bir şekilde bu görüşlerini bağladıkları gözlemlenebilir. Bu dönemlerin başında ise Antik Yunan dönemi gelmektedir. İlk başta postmodernizm akımı hakkında yapılan görüşler Antik Yunan dönemi baz alınarak yorumlandığı gözlemlenir. Antik Yunan’daki bu görüşler doğrultusunda eleştiriler yapılır ve aynı zamanda bu görüşler yeniden yorumlanır. Jean Baudrillard’ın ‘Simülakrlar ve Simülasyon’ adlı kitabı Antik Yunan’daki hakikat kavramına bir darbe vurduğu varsayılabilir çünkü Antik Yunan’da hakikat kavramı mutlak bir tekilciliği ifade eder.

Örneğin Platon'un yaygın olarak bilinen 'Mağara Alegorisi' postmodernist düşünce ile bağdaşmadığı görülür. Platon'un 'Devlet' adlı eserinin yedinci kitabında yer alan bu alegoriden şu şekilde bahsettiği bilinir.

Platon yer altında mağaramsı bir yapı olduğunu dile getirir ve bu mağaramsı yapının içinde insanların tutsak olduğunu söyler. Ardından bu insanlara karşılarındaki duvara ateş aracılığıyla gölgeler yansıtılır ve Platon bu insanların bu gölgeleri bir gerçeklik olarak algıladığını söylemek ister. Platon konuyu genişleterek bu tutsak tutulan insanlardan birini özgür bırakır ve ardından mağaranın çıkışına yönlendirir. Platon'a göre bu tutsak insan hakikati algılamakta ilk başta güçlük çeksse bile ona ulaşacağını varsayar (Platon, 2022).

Burada Platon'un hakikatin tek ve mutlak olduğunu anlatmaya çalıştığı varsayılabilir. Aynı zamanda Platon bilginin kaynağı hakkında da benzer bir şekilde konuya yaklaştığı gözlemlenebilir. Örneğin, Platon'un Şölen adlı eserinde bu konuyu şu şekilde tartışmaya açar ve yorumlar.

Platon'a göre zamanla kademe kademe ilerlenerek mutlak ve tek bir bilgiye varılır. Bu mutlak ve tek bilgiye zamanla varmadan önce belli başlı aşamalardan geçilir. Kişi zamanla yüce güzelliğe ulaşır ve ardından güzel işler aracılığıyla güzel bilgilere ulaşır. En sonda kişi tek ve mutlak bilgiye varır. Platon'a göre bu tek başına olan salt güzelliği tanımakla birlikte aslında asıl güzelin özünü tanımaktır. (Platon, 2022).

Platon'un bu yaklaşımının postmodernist düşünürler ve ona katkı sağlayanlar arasında pek popüler olmadığını söylemek doğru bir yaklaşım olacaktır. Örneğin Lyotard, Jean Baudrillard, Michel Foucault ve Jacques Derrida gibi düşünürlerin bu tarz yaklaşımları benimsemedikleri görülür. Bu düşünürler için ne hakikat ne de bilgi tek ve mutlaktır. Bu durumun nedenini bu düşünürlerinin eserlerinden yola çıkarak yorumlamanın mümkün olduğu söylenebilir.

Böylece bu durum bizi başladığımız noktaya geri getirir. Postmodernist bir çağda yaşadığımız öne sürülse bile bu çağın tanımını kimse yapamamaktadır çünkü postmodernizm hakkında beyan edilen görüşlerin kişiden kişiye göre farklılıklar gösterdiği gözlemlenir. Zaten postmodernist yaklaşımın doğası gereği bu farklılıkların olması oldukça doğaldır. Böylece neden postmodernizmin tam olarak bir tanımının yapılamadığı konusu daha net bir açıklamaya kavuştuğu söylenebilir.

Belki de postmodernizm akımı hakkında bir tanım yapabilmek için postmodernizm akımının genel özelliklerini biraz daha açmak gerekir. Postmodernizm konusunda genellikle ortak kanılar şunlardır; öznellik, çoğulluk, özgürlük yaklaşımları ile meta anlatılara karşı eleştirilerin ön plana çıkartıldığı görülür. Aynı zamanda postmodernizmin hakikat karşıtlığı olmasa bile onun varlığını araştırmanın ve savunmanın hiçbir önemi olmadığı ileri sürülür. Baudrillard gibi düşünürlerin bu durumu sürekli sık sık dile getirdiği eserlerinden gözlemlenebilir.

Aynı zamanda postmodernist edebi anlatı türünde genellikle parodi ve pastiş gibi birçok kavrama değinerek anlamın derinliği üzerine değil, yüzeyselliği üzerine dikkat çekerler. Yani postmodernist anlatı metninde taklitçilik yoluyla bir anlatım tarzı söz konusu olduğu gibi taklitçilik yoluyla basit bir anlatım tarzı da söz konusu olduğu söylenebilir.

Genel olarak postmodernizm ile ilgili ortak kanılar bunlardır. Bunlar dışında postmodernist görüşlere yer verirken birçok alanda tanımların değişebileceği görülür. Bu yüzden postmodernizm hakkında hala bir tanımın yapılamamasının sadece bu ve bunlar gibi birçok sebepten kaynaklandığı söylenebilir.

Bir diğer değinilmesi gereken konulardan biri de postmodern felsefenin dil yönüdür. Aslında Lyotard gibi düşünürler dil konusunda ve anlatı yapısına değinir ama bu alanda kendini yapısalcı ve postyapısalcı olarak adlandıran bazı düşünürlerin postmodernizmi benimsememelerine rağmen ona katkı sağladıklarını görülür. Postyapısalcılığın ise postmodernizme katkı sağladığı ve onu desteklediği görüşü yaygın olarak kabul edildiğinden dolayı, yapısalcılığın ve postyapısalcılığın ne olduğunu daha iyi anlaşılması gereklidir.

2.1. Postyapısalcılık Akımının Postmodernizm Akımı ile Bağlantısı

Levi-Strauss, Roland Barthes, Umberto Eco, Michel Foucault, Gilles Deleuze ve özellikle Jacques Derrida gibi isimler yapısalcılık ve postyapısalcılık akımında ön plana çıkan isimler arasındadır. Yapısalcılık, deneyimler ile öznel değerlendirmelerden kaçınmak üzerine kuruludur. Aynı zamanda yapısalcılık tutarlılığı baz alarak nesnel değerlendirmelerde bulunur. Postyapısalcılık akımında yapısalcılık anlayışından daha farklı bir yol izlenir. Postyapısalcılıkta, tekil değil, çoğul bir yaklaşım sergilenir. Hakikat kavramı gibi konular bireysel benliğe indirilir. Öznellik baz alınarak yorumlama yapılır. Yapısalcılık

ve postyapısalcılığın ortak noktası ise her ikisinin merkezinde “dil bilgisi” daha doğrusu “dil”in direk kendisi gibi konuların ön plana çıktığı kabul edilir. Hatta yapısalcılığın ve postyapısalcılığın ortaya çıkmasının asıl sebeplerinden birinin de sadece dil olduğu bile söylenebilir. Özellikle Derrida postyapısalcılık akımında dil ile öne çıkan bir isim olarak görülür. Hem yapısalcılar hem de postyapısalcılar toplumlar arasında herhangi bir kültürel üstünlük olmadığını ve tüm kültürlerin eşit olduğunu dile getirirler. Zaten bu yüzden yapısalcılar ve postyapısalcılar için dil kavramı toplumsal olgular üzerine kuruludur.

Naomi Zack bu durumu şu şekilde değerlendirir; “(...) İnsan dünyasının bütünü, dil içinde ve dil yoluyla varlığa sahip olarak görürler. Bunların analiz, yöntemleri, şaşmaz şekilde yorumsal, eleştirel ve soykütükseldir.” (Zack, 2019).

Yapısalcılar ve postyapısalcılar hakkındaki durum Naomi Zack’in de belirttiği ve değindiği gibidir. Özellikle soykütük burada anahtar kelime konumundadır. Yapısalcı ve postyapısalcılığa katkı sağlayan düşünürler özellikle geçmişteki bağlantıları reddetmezler ancak bu bağlantılar ile nedenselliğe dayalı bir ilişki kurmayı reddederler.

Bu akımların neden-sonuç ilişkisine dayalı olmamasına karşın bilimden sanata tüm alanlarda egemen hale gelmiş olması dikkat çekicidir. Bunun cevabı ise bir bakıma günümüz kapitalist dünyası olduğu söylenebilir. Aynı zamanda özellikle Marksist görüşlerin eleştirilmesinin sebeplerinden birinin de bu olduğu söylenebilir. Bu akımlar hakkında görüşler sunan bazı ünlü düşünürlerin bile bir zamanlar Marksist olduğu gerçeği bilinir.

Aslında tüm bunların sebebi olarak varoluşçuluk akımının 20.yy. Avrupa’sında ortaya çıkmış olan hümanizm akımına karşı bir tepki göstermesinden kaynaklı olduğu filozoflar tarafından kabul görür. Özellikle özneye olan eleştiriler bir yana, yapısalcıların ve postyapısalcıların en büyük sorunu metafiziktir. Genellikle bu alanda yapıt vermiş düşünürlerin metafiziği ciddi anlamda eleştirdikleri bilinir. Derrida bunun en büyük örneklerinden biridir.

“(...) Saussure’ün dil görüşünden yola çıkan ve bütün sosyal fenomenlerin dillere uygun düşen bir tarzda anlaşılacağı kabulüyle hareket eden Lévi-Strauss, Lacan ve Barthes benzeri teorisyen ve araştırmacılar, başta antropolojik, psikolojik ve edebi fenomenler olmak üzere çok farklı fenomenleri dillerinkine benzer yapılar sergileyen ve belirli birtakım kurallara göre organize olmuş fenomenler olarak yorumlamışlardır.” (Cevizci, 2020).

Saussure'ün göstergeler üzerine kurulu olan bu dalına daha sonra göstergebilim adı altında dünya çapında kabul görecektir. Göstergelerin sinema alanı gibi birçok yerde karşımıza çıktığı bir gizem değildir. Aynı zamanda Saussure'ün bu yaklaşımı sadece sinema alanında değildir, yapısalılık ile postyapısalcılığın içinde yer alan önemli bir kavramdır. Gösterge kavramı ise yapısalılığın ve postyapısalcılığın üzerinde durduğu metinlerin dil ile ilgili konularda önemli etkilerinin arasında olduğu dile getirilebilir.

Bu konuyu ise Derrida üzerinden değerlendirmek mantıklı bir yaklaşım olabilir. Aynı zamanda postmodernizmi besleyen en önemli akımlardan biri olan postyapısalcılığın gerçek temelini atmış kişi diyebileceğimiz Derrida'nın dil hakkında görüşleri de çok önemlidir. Derrida hayatı boyunca dilin içeriliği hakkında birçok görüş verdiği bilinir ancak Derrida'nın asıl derdinin de metafizik eleştirisi olduğu yazdığı eserlerden anlaşılabilir. Derrida'nın değindiği konuların bir bakıma postyapısalcılığın temelini sağlam zeminler üzerine inşa etmesini sağlamaya çalıştığı düşünülebilir. Aslında postyapısalcılığın, postmodernizmden tanımlama konusunda daha başarılı olduğu kabul edilir. Bunun sebeplerinden biri de Derrida'nın buna bir çözüm bulmasıdır. Derrida Eski Yunan'dan beri sürü gelen bir anlayış olan "Sözmerkezcilik" anlayışına karşı çıkar. Daha doğrusu ona bu ismi verir. Öteleme ve yapısöküm hakkında değerlendirmelerde bulunurken Gramatoloji kitabının ilk bölümünde Saussure'ü eleştirir ve onun gösterilen ile gösterilen ikiliğine karşı çıkar. Gene de Derrida'nın Saussure'rün görüşlerini yer yer takdir ettiği de kitapta görülür. Kitabın ikinci bölümünü ise Jean-Jacques Rousseau ayırır. Derrida'nın Kitapta en çok yer verdiği kişi Rousseau'dur. Derrida'ya göre gösteren ve gösterilen ikililiğinin birbirleri ile bağlantısı yoktur çünkü anlam tek olmadığı gibi aynı zamanda sınırlandırılmazdır. Böylece postmodernistlerin yaptığı gibi Derrida burada bir bakıma iktidar kaynaklı olduğunu düşündüğü hegemonya anlayışını eleştirir. Bunlardan dolayı Derrida'nın anlamı inşa etmek yerine onu sökmeyi önerdiği bilinir. Yani bu konuda Derrida'nın metinlerin çözümlenmesi taraftarı olduğu görülür. Derrida'nın yapısökümünün aynı zamanda bilinen diğer isimleri de yapıbozumculuk, yapıçözümculük ve dekonstrüktivizm olarak geçer (Derrida, 2017).

Foucault'nun yorumuna göre yapısalılığın ve postyapısalcılığın kökeni ve tanımı hakkında henüz bir şey bilinmediğini ama dilbilimcilerin biçimcilik anlayışı üzerine inşa edildiği düşünülür. "Doğrusu, linguistik, karşılaştırmalı mitoloji gibi çok kesin disiplinlerde yapısal yöntemi uygulayanlar yapısalılığın ne olduğunu şüphesiz biliyorlardı

fakat hiçbirisi bu çok kesin disiplinlerden ayrılır ayrılmaz yapısalcılığın ne olduğunu tam olarak bilmiyorlardı.” (Foucault, 2001)

Böylece yapısalcılığın ve postyapısalcılığın tanımının ve anlamının dili kapsayacak şekilde olduğu ortaya çıkar. Burada bu iki kavram hakkında farklı tanımlar verilse bile sonuç olarak ‘dil’ ile ilgili olacağından dolayı, postmodernizme göre ayakları daha da sağlam yere basan bir yaklaşım olduğu varsayılabilir.

2.2. Jean-François Lyotard ve Postmodern Yaklaşım

Fransız kökenli Jean-François Lyotard’ın postmodernizm akımının öncülerinden biri olduğu kabul edilir. Aynı zamanda Lyotard’ın Postmodern Durum adlı eserinde postmodernizm akımını savunur. Lyotard özellikle bilginin merkezileştirilmesine karşıdır ancak onun Liberalizm, Muhafazakarlık ve Marksizm gibi iktidar merkezli olduğunu düşündüğü akımlara karşı olmasına rağmen bir iktidarın varlığının var olacağını kabul ettiği görülür. Gene de Lyotard’ın bu düşünceden hiçbir şekilde hazzetmediği bilinir.

Lyotard’ın iktidar meselesinden şu şekilde bahsettiği görülür; ‘Egemen sınıf karar vericilerin sınıfıdır ve olacaktır. Şimdi bile bu sınıf geleneksel siyasal sınıftan değil, şirket liderleri, yüksek-düzyer idarecileri, mesleki, sendikal, siyasal ve dini örgütlerin başlarından ibaret bir tabakadan oluşmaktadır.’ (Lyotard, 1990).

Atilla’nın yaklaşımına göre, postmodernizm akımının düşünce kapsamında artık siyaset biçiminin önceki siyaset biçimlerinden ayrı olarak farklılıklar üzerine inşa etmesidir ve o eksene doğru siyasetin kaymasıdır. Postmodernizmin bu anlayışı meşrulaştırmaya çalışır. Neticesinde postmodernizmin özellikle 1960’lardan itibaren yükselmesinde kadın, çevre, yerli halk ve azınlık hareketleri gibi toplumsal hareketlerin fark felsefesi kapsamında konunun merkezinde yer edinir. Postmodernist yaklaşım gereği artık evrensel düşüncenin sonu olduğu ve hakikat, metafizik ve bilimsel akılcılık gibi kavramların sonunun geldiği söyler. Aynı zamanda çoğulcu olacak şekilde bir siyaset anlayışının teori kapsamında sorunsallaşmaya başladığı ortaya çıkar. Böylece postmodernizmin etkileri toplumsal alanda da ortaya çıktığı görülür ve meta anlatım kapsamında siyasette makro anlatılar yerine mikro anlatılara yer verilir. Böylece postmodernizm ile birlikte meta anlatılar ve makro siyaset kapsamından dışlanan evrensellik adı altında dışlanan toplumsal ve bireysel olan her şey çoğulluk, çeşitlilik ve farklılık adı altında kendi varlığını ortaya

koymaya çalışır. Yerelleşme sayesinde küreselleşmenin etkilerinden korunan farklı toplulukların kendi düşüncelerini daha özgür bir şekilde ortaya koyabileceği bir alan oluşur. Marksizm, Liberalizm ve Muhafazakarlık gibi küresel tekil anlayışın yaklaşımları olan bu tarz yaklaşımların yerini ise başta Lyotard olmak üzere postmodernistlerin dediği gibi bu tarz meta anlatıların artık sonunun geldiği görülür (Atilla, 2023).

Lyotard'ın Niçin Felsefe Yaparız adlı kitabında Felsefe'nin kökeni konusundaki bu yaklaşımının günümüze doğru olan kısmının Hegel'in bir görüşünden geldiğini ekler. Ardından Lyotard Hegel, Fichte ile Schelling'in Felsefe Sistemlerinin Farkı adlı bir gençlik yapıtıdan söz eder. Aynı zamanda şu şekilde yazdığını ekler. "Birleştirme gücü insanların yaşamından çıkıp gidince karşıtlıklar canlı ilişkilerini ve etkileşimlerini kaybedip özerklik kazandı, böylece felsefe ihtiyacı doğdu." (Lasson I, 1801, Lyotard, 2016). Lyotard bu metni şu şekilde yorumlar; "İşte "Niçin felsefe yaparız?" sorumuza dupduru bir yanıt. Felsefe yapma ihtiyacı var çünkü birlik kayboldu. Felsefenin kökeni birin kaybı, anlamın ölümüdür." (Lyotard, 2016).

Lyotard özellikle bu eserinde Hegel'in görüşlerinden yola çıkarak oldukça fazla geçmiş felsefe anlayışını yorumlayarak postmodernizmin önemini ortaya çıkarmak istediği söylenebilir. Lyotard, Hegel'in tin ile madde, ruh ile beden, insan ile anlık, özgürlük ile zorunluluk gibi kavramları değerlendirdiği görülür. "Bölünme, ayrılma, ikilenme, *Entzweitung*) felsefe ihtiyacının kaynağıdır." (Lasson I, 1801, Lyotard, 2016).

Daha sonra Lyotard şu şekilde Hegel'i yorumlar, "Şimdi hangi birlikten ya da hangi birleştirme gücünden hareket etmektedir Hegel? Ya da -o da aynı şey demektir- bölünmesi, ikilenmesi felsefenin gelişile çakışan karşıtlar, karşıtlıklar nelerdir?" (Lyotard, 2016). Lyotard bu anlayışın Antik Yunan dönemlerinden beri var olduğunu kabul eder.

Lyotard buradaki bütünlüğün eskiden var olduğunu savunmasına rağmen değinmek istediği konunun ise imler üzerine olduğu düşünülebilir. Lyotard göstergebilimin konusu olan imgelerin ve simgelerin insan bilincinde de kültürel ve başka öznel faktörlerden dolayı değişim gösterdiğini düşünür. Bundan dolayı Lyotard'ın hakikat değişmese bile hakikat anlayışının değiştiğini ima ettiği varsayılır. Bu sebepten dolayı Lyotard için belli bir hakikatin varlığından söz etmenin yersiz olduğu, böyle bir hakikatin varlığını kanıtlamanın manası olmadığı gibi, asıl hakikatin kendisinin var olmadığı söylemenin de bir o kadar manasız olduğu olgusudur.

Lyotard'ın bu konuya ‘‘Ayrışma’’ (orijinal adı Le Differend) adlı meşhur eserinde daha derinlemesine değindiği gözlemlenir. Lyotard Ayrışma eserinde genellikle farklı görüşlerin karşılaştırılmaları ile ilgili teorikleştirdiği örnekler verir. Bunu dil ilgili görüşene de bağlar.

‘‘Öğrendiniz ki, dil yeteneğine sahip insanlar öyle bir duruma sokulmuşlardır ki hiçbiri bu durumun daha önce nasıl olduğunu şimdi size iletmez. Çoğu o zaman kaybolup gitmiştir, hayatta kalanlar ise bundan nadiren söz ederler. Söz ettiklerinde, tanıklıkları bu durumun ancak çok ufak bir parçasıyla ilgilidir. – O halde bu durumun kendisinin var olmuş olduğunu bilmek nasıl mümkündür? Size bu haberi verenin hayal ürünü olmasın sakın? Ya bu durum bu şekilde var olmamıştır. Ya da var olmuştur ama size haber verenin tanıklığı yanlıştır, çünkü o da ya kaybolup gitmiş olmalı ya da susmalıdır, veya konuşuyorsa ancak kendi tekil deneyimine tanıklık edebilir ve bunun da söz konusu durumun bir parçası olduğunu kanıtlamak gerekir.’’
(Lyotard, 2021)

Lyotard'ın bölümdeki örneklerden vermek istediği durumdan konunun aslı anlaşılır. Lyotard örneklemelerinde bile bir kişinin veya bir olayın nesnel değerlendirmelerden daha çok öznel yorumlamalara dayandığını betimler.

Aslında Lyotard bu eserinin adından anlaşılabilceği gibi postmodernist düşünürlerin ortak noktada durduğu asıl konunun ‘‘farklılık’’ üzeri olmasıdır. Bunun dışında postmodernistler ve postmodernizme doğrudan ya da dolaylı olarak katkı sağlayan birçok düşünürün postmodernizm ile ilgili bir tanım yapması gerekiyorsa bunun farklılıklar üzerine dayandığına da değinebilir. Zaten postmodernizm konusunda yazılanların gerçek anlamda tek ortak noktası her düşünürün kendi fikirlerinin üzerine kurulu olmasıdır. Diğer birçok farklı düşünür tarafından da bu şekilde kabul edilir.

Jean-François Lyotard ve Jean-Loup Thebaud birbirleri ile olan aralarındaki diyalogları konu olan ‘‘Hakkıyla’’ kitabı Lyotard'ın düşüncelerine daha derin bir şekilde iner. Lyotard'ın düşünceleri bu eserde farklı başlıklar altında verilir. Lyotard kitabının ilk konusu olan ‘‘Birinci Gün İmkansız Uzlaşma’’da bile farklılığa dayanan görüşlerini belirtir. Özellikle genel olarak Lyotard klasisizm ile modernizm arasındaki farktan yola çıktığı görülür.

“...Eğer bana yargımın kriterlerinin ne olduğu sorulursa, elbette buna verecek hiçbir cevabım olmazdı. Zira eğer yargı kriterlerine sahip olsaydım, eğer senin soruna cevap verme imkanım olsaydı, bu gerçekten de ben ve okurlar arasında bu kriterlerle ilgili mümkün bir uzlaşma var demek olurdu ve modernite durumunda değil, klasisizmin içinde olurduk.” (Lyotard, 2014).

Lyotard burada özellikle 1600’lü yıllardan başlayan ve temelini Antik Yunan ve Roma’ya dayandıran estetik ve sanat anlayışına gönderme yapar. Lyotard için klasisizmin sahiplendiği temel öğeler olan sağduyu, akılcılık, sınırlılık, evrensellik, idealizm, ölçülü olmak ve güzellik gibi kavramlara atıf yaparak eleştirir. Bunun tarihsel dönem olarak hiçbir önemi olmadığını vurgular. Lyotard’a göre bu öğelerin hepsi tartışmaya açıktır ve onları mutlak doğru olarak kabul etmeyi reddeder.

Lyotard’ın bu metninden ve onun dediklerinden yola çıkıldığında ortaya çıkan sonuç her ne kadar kendisinin dediği gibi postmodernizmin asıl olarak modernizmin devamı niteliğinde görse de aslında postmodernizm kendisinden önceki akımların görüşlerini ağır bir şekilde reddetme üzerine kuruludur. Lyotard bunu bir şekilde modernitenin bir devamı niteliğinde olduğunu kanıtlamak istese bile bu anlayışın postmodernistler tarafından yaygın olarak kabul edilen bir görüş olmadığı görülür.

Aslında Lyotard için en önemli konulardan biri de teknolojik gelişmelerdir. Lyotard postmodernizm akımını savunur ve onun neden gerekli olduğunu asıl olarak teknolojik gelişmelerden örnekleme üzerinden anlatma gereği duyduğu bilinir. Bu durumun sebebi teknolojik gelişmelerin getirdiği bilgi sistemleri ile beraber bilginin konumunun değiştiğini düşünmesidir. Lyotard özellikle bu durumun bilgisayar teknolojisinin yayılmasıyla beraber egemen olduğu postendüstriyel toplumlarda görüldüğünü belirtir. Lyotard bu durumu ‘Postmodern Durum’ adlı eserinde yer verir. “Bizim çalışma hipotezimiz, toplumlar postendüstriyel, kültürler de postmodern olarak bilinen çağa girdikçe bilginin konumunun değiştiğidir.” (Lyotard, 1990)

Kılıç’ın da aktardığı gibi, Lyotard’ın ve postmodernistlerin bilginin epistemolojik kökeninin gün geçtikçe değiştiğini savunurlar. Neticesinde bu dönüşümün sebeplerinin başta bilgisayar teknolojisi olmak üzere özellikle Avrupa’da 1950’den beri artış gösteren teknolojik gelişmeler olduğu öne sürülür. Bilginin değişim ve dönüşüm sürecinde ise dil teorileri, sesbilimi, iletişim ile sibernetik problemler, modern matematik ile bilgi teorileri ve

bilgisayar dilleri; aynı zamanda çeviriler ile bilgisayar alanındaki rekabet alanları üzerine arařtırmalar, bilgi bankaları ile alandaki gelişmeler için teknolojik gelişmelerin etkili olduđu görülür (Kılıç, 2015).

Lyotard için postmodernizm hem gelişmiş toplumlarda hem de gelişmekte olan toplumlarda kaçınılmaz bir dönüşüm ve deęişim sürecidir. Bundan dolayı postmodernizmin artık klasik anlatıları geride bıraktığını ve günümüz teknoloji dünyasını ele geçirmeye devam ettiğini vurgular. Lyotard, artık bilginin tek bir iktidarın kontrolünde olduđu totaliter rejim döneminin kapandığını ima eder ve artık benliğin getirisi olarak insan zihninin imgeler ve simgelerin kodlamasının doğurduđu sonuçtan kaynaklanan benlik algısının deęişken olduğunu vurgular. Sonuç olarak Lyotard, günümüz dünyasında nesnelliğin yıkıldığını ve öznelliğin asıl gerçek nesnellik olduğunu dile getirir.

2.3. Jean Baudrillard ve Simülasyon Teorisi

Postmodernizm alanında akla gelen ilk düşünürlerden biri Fransız kökenli Jean Baudrillard'ın olduđu kabul görür. Aslında Baudrillard ilk zamanlarında genellikle Fransız aydınlarında yaygın olan Marksist görüşleri benimseyenler arasındadır. Baudrillard'ın hayatının sonraki dönemlerinde Marksist görüşlere karşı oldukça sert bir dil ile eleştirdiği bilinir. Özellikle Baudrillard'ın “Simgesel Deęiş Tokuş ve Ölüm” adlı eserinde Marksizme karşı birçok eleştiride bulunur. Baudrillard için sınıf ayrımcılığı kabul edilemezdir. Özellikle Marksizmin işçi sınıfı anlayışı o toplumu sınıflara ayırmasından dolayı Baudrillard'ın Marksizmi hedef almasını sağlayan yegâne etkenlerden sadece biridir. Tüm bunlara rağmen Baudrillard'ın kendini tam olarak postmodernist olarak tanımlamadığı bilinir ancak hayatının geri kalanında postmodernizmi katkı sağlayacak görüşlerini dile getirdiği kabul edilir.

Baudrillard Marksist teorinin idealizm üzerine kurulu olan görüşlerine karşıdır. Hatta Baudrillard idealist olan her görüşe karşıdır. Karl Marx'ın tarihe ve ekonomiye bakış açısını eleştirir. Baudrillard'ın Batı toplumu için şu görüşleri beyan ettiği bilinir, “Batı toplumunun refah, başarı, üstünlük, servet vb. gibi sunduđu sonuçların tamamı aslında büyük bir başarısızlığı simgelemekten başka bir işe yaramamaktadırlar.” (Güzel, 2015)

Tüm bunlardan dolayı Baudrillard'ın özellikle batının tarih yorumlamasını eleştirerek tasarladığı üç aşamalı Simülakr düzenini tanıtır. Bu düzenden ise Baudrillard şu şekilde bahseder;

“Rönesans'tan bu yana, değer yasasındaki değişimlere paralel olarak art arda ortaya çıkan üç simülakr düzenine göre:

-Rönesans'tan Sanayi Devrimine “klasik” dönemi belirleyen biçim kopyalama,

-Sanayileşme dönemine egemen olan biçim üretim,

-Kodun belirlediği güncel evredeyse egemen biçim simülasyondur.

Birinci basamaktaki simülakr doğal değer yasası, ikinci basamaktaki simülakr ticari değer yasası, üçüncü basamaktaki simülakr ise yapısal değer yasası tarafından belirlenmektedir.” (Baudrillard, 2021).

Baudrillard'ın bakış açısı Lyotard'ın bakış açısına benzer. Hatta genel anlamda bazı postmodernist veya postyapısalcı bakış açılarına benzer olduğu görülür. Aynı şekilde Baudrillard'da Antik Yunan ve Roma dönemi akımlarını baz alan klasisizm akımını eleştirir, modernleşmenin temelini atan sanayileşme dönemini ve o dönemdeki proletarya (burada ezilen halk anlamındadır) ve Marksist proletarya (burada işçi sınıfı anlamındadır) gibi sınıf ayrımcılığını eleştirir. Özellikle sinema, televizyon ve bilgisayar teknolojilerinin gelişimiyle beraber kodun belirlediği güncel evredeki egemen biçim simülasyonunu savunur. Baudrillard burada her dönemi simüle edilmiş bir simülasyon şeklinde bağlar. Burada Baudrillard'ın simülasyon kuramına ‘Simülakrlar ve Simülasyon’ kitabında değindiği görülür.

Baudrillard bu kavramı genel hatlarıyla üç temel biçim üzerinden değerlendirdiği görülür. Bunlar ise Simülakr, Simüle Etmek ve Simülasyon olmak üzere üçe ayrıldıkları varsayılabilir.

SİMÜLAKR: Yeni bir gerçeklik olarak algılanabilecek olan yeni bir hakikat algısıdır.

SİMÜLE ETMEK: Gerçeklik üzerinden sahte bir gerçeklik yaratmaktır veya oluşturmaktır.

SİMÜLASYON: Başta bilgisayar ortamında olmak üzere hakikatin çarpıtılmasıyla birlikte yeniden üretilen başka bir hakikat yaratmaktır.

Baudrillard bu yaklaşımlarına biraz daha fazla derinlemesine açarak değinir.

‘‘Baudrillard’a göre, Postmodern topluma dair olan bu hiper gerçeklik evresine geçişin belirli evreleri vardır. Ona göre beşeri kültürde göstergeler, dört evrede gelişir. Birinci evre, göstergelerin, yani sözcüklerle imgelerin gerçekliğin yansımaları olarak geliştirildiği evreye karşılık gelir. İkinci evrede, göstergeler artık hakikati süslemeye, abartmaya ve hatta çarpıtmaya başlarlar ama buna rağmen gerçeklikten mutlak bir kopuş söz konusu olmadığı için göstergeler gerçekliği yansıtmaya ve sembolleştirmeye bir şekilde devam ederler. Fakat üçüncü ve dördüncü evrelere geçildiğinde, göstergeler ve simülasyon bundan böyle gerçekliğin yerini alır ve en nihayetinde sembolik bir topluma geçilir. Bu toplum, sembollerle göstergelerin gerçek olan şeylerle hiçbir ilişkisinin kalmadığı, insan ilişkilerinin bile sadece sembolik ilişkiler olup çıktığı bir simülakrum ya da taklitler toplumdur. Onun bahsettiği bu toplumda epistemolojik bir hakikat veya gerçeklikten bahsetmek artık mümkün değildir. ‘‘Ele geçirilebilecek’’ tek gerçeklik biçimi artık hiper-gerçekliktir (hyperreality).’’ (Güzel, 2015)

Baudrillard kurguladığı ve üzerine durduğu asıl konu ‘‘hiper-gerçeklik’’di. Baudrillard için bilginin epistemolojik kökenine neyin hakim olduğu sorusu yer tutar. Baudrillard’ın bu kavrama göre hiper-gerçeklik nedir sorusunu dile getirdiğidir. Burada Baudrillard değinmek istediği olay hakikati gizleyen şeyin simülakr ve simülakrlar olmadığıdır. Bunun sebebinin hakikatin zaten hakikatin kendisi olmadığı yönündeki görüşüdür. Baudrillard için simülakr hakikatin kendisidir. Baudrillard göre bu durumun sebebi eğer gerçek bir hakikat varsa bile bunu algılama ihtimalinin olmadığını ve her simülasyonun en az hakikatin kendisi kadar hakikat olduğunu savunmasıdır. Baudrillard için herhangi bir hakikat aramak bundan dolayı gereksizdir. Baudrillard için imgeler ve simgelerden oluşan simülasyonun ayarttığı bu dünyayı herkesin kendi hakikati olarak benimsemesinin önemidir.

Baudrillard'ın gerçeklik ilkesi hakkında şöyle bir yorum yaptığı ve bu konuyu şu şekilde bağladığı görülür.

“Gerçeklik ilkesi değer yasasının belli bir aşamasıyla çakışmıştır. Günümüzde sistem tamamen belirsiz bir ortama doğru sürüklenmekle, tüm gerçeklik kod ve simülasyona özgü hipergerçeklik tarafından emilmektedir. Artık yaşantımızı eski gerçeklik ilkesinin yerini alan bir simülasyon ilkesi belirlemektedir. Ereklerimizi yitirince modellerin belirlediği bir yeniden üretim süreci içine girdik. İdeologlar ortadan kaybolunca yerlerini simülakrları aldı.” (Baudrillard, 2021)

Baudrillard için Hiper-gerçeklik üzerine kurulu olan bu model asla yalanlanamaz çünkü Baudrillard'ın kitaplarında sürekli olarak onu yalanlamanın hiçbir yolunun olmadığını söylediği görülür. Daha doğrusu Baudrillard teorisini bunun üzerine kurduğu bilinir. “yanılsamadan çıkmaya yönelik dev bir girişim, sözcüğü sözcüğüne: Salt gerçek olan bir dünya adına dünyanın yanılsamasına son verme, işte tamı tamına simülasyon budur.” (Baudrillard, 2006; akt. Güzel, 2015)

Baudrillard, göstergeler oyununa dayanan bu gerçekliğin doğasını yansıtarak hep farklı göstergelere ve imajlara büründüğünü belirtir. Bu durum hem insan zihnindeki hem de çevresel faktörlerden gelen ‘feed-back’ler’ (geri dönüşler) aracılığıyla gerçekleşir. Artık gelişen bilgi teknolojileri ile birlikte gerçekliğin gerçekliğe boyun eğdiğini düşünen Baudrillard, birçok medya araçlarının, hipergerçeklikten kaynaklan gerçekliğin yeniden-üretimi konusunda kusursuz bir kopyalama görevi gördüğüne inanır. Baudrillard işte bundan dolayı gerçekliğin gerçekliğe olan savışının sürdürdüğüne inanır, daha doğrusu burada çoğulcu bir yaklaşım sergileyerek birden fazla gerçekliğin var olması gerektiğini benimsediği görülür.

Artık kopya da en az aslı kadar gerçektir ve bu da doğallığın ölümü olduğu gibi aslında bir bakıma doğallığın ta kendisidir. Baudrillard ile aynı düşünen postmodernistlerin de aslında kendilerinden önceki akımlardan bir şeyler aldıkları ve onu kendi doğrultularında yorumladıkları açık bir şekilde görülür. Baudrillard burada Antik Yunan’dan sürü gelen bir anlayış olan “mimesis” kavramını bir bakıma benimsediği söylenebilir. Antik Yunan’da mimesis kavramı ise kısaca doğadaki her şeyin birbirinin taklidi olmasına dayanır. Gerçi Baudrillard’ın tam anlamıyla bu duruma aynı düşünce

açısından yaklaştığı doğru değildir. Neticede Baudrillard hakikatin olmadığını reddetmediği gibi ona ulaşmanın mümkün olmadığını dile getirir. Aynı zamanda bu durum bir bakıma Antik-Yunan'da benimsenen eninde sonunda "güzele" ulaşma kavramını bir eleştirme olarak yorumlanabilir. Baudrillard için herhangi bir gerçek hakikatin varlığının bir önemi olmadığı gözlemlenir. Bundan dolayı Baudrillard'ın geçmişten gelen bu anlayışa karşı postmodernist bir anlayış ile karşılık verdiği de varsayılabilir.

Bir de Baudrillard'ın konuyla bağlantılı olarak ayartma kavramı ile ilgili değinmek istediği çok önemli bazı şeylerin olduğu görülür.

"Benim için ayartma evreniyle üretim evreni taban tabana zıt şeylerdir. Söylemeye çalıştığım şey değer üstüne kurulu bir dünyada önemli olan "şeylerin" üretilmesi, imal edilmesi değil ayartılmasıdır, bir başka deyişle, amaç onların bir değer, bir kimlik sahibi olmalarını engellemek, giderek içinde yer aldıkları gerçeklik evreninden onları çekip kopartarak bir görünüm oyununu, simgesel bir değiş-tokuş sürecine mahkum edebilmektir. Bu simgesel değiş-tokuş ilk önce -potlaçtaki gibi- ekonomik ve maddi dünyayı sonra da ölümü ele geçirmiştir. Daha sonra devreye giren cinsellik, alanın biraz daralmasına yol açmıştır." (Baudrillard, 2005).

"Baudrillard ayartma kavramını Borges'in büyülu gerçekçiliğine ve Kierkegaard'ın "baştan çıkarma" terimine dayandırır. Kierkegaard'ın Baştan Çıkarıcının Günlüğü eserinde ayartma kuramı estetik ve aşk üzerinden temellendirilir." (Okuyan ve Taslaman, 2018).

Baudrillard cinsellik ile ilgili konusunda bile erillik ve dişilik olarak birbirleriyle karşılaştırır. Aynı zamanda Baudrillard'ın bu yaklaşımı bir bütünlük değil, aksine zıtlık ifade eder.

Baudrillard'a göre, erillik cinsel bir kimlik gibi görünür ve hem erilin dişile dönüşebildiği hem de dişilin erile dönüşebildiğini ifade eder. Baudrillard için dişillik demek, erillik ile dişillik karşıtlığı bağlamında cinsiyetlerin değer üzerinden karşılaştırılmalarına karşı çıkmaktır. Yani Baudrillard için dişilik cinsel bir kimliğe son verir ve kavramlara bağlı kalmadığı ortaya çıkar. Ardından Baudrillard konunun cinsel özgürlük ile bir ilişkisi olmadığını çünkü cinsel özgürlüğün ve değerinin aslında bir cinsel kimlik üzerine inşa edilmeye çalışıldığını dile getirir, ardından konuyu Baudrillard bu şekilde bağlar. Daha sonra Baudrillard ayartmadan kaçmanın olanaklı olmadığını dile

getirir. Aynı zamanda Baudrillard ayartmanın zevk almayı engellemediği ve sadece cinsel hazdan ibaret olmadığını dile getirir. Baudrillard bu durumu kişinin kendini sorgulama süreci sonunda başka bir kişiliğe (ötekine dönüşme) bürünme olasılığının olduğunu söyler. Ardından Baudrillard ayartma hakkında bir biriktirme ile üretim sisteminin elinden kaçabilen tüm biçimleri kapsadığını dile getirir. Baudrillard sonra emeğin özgürleştirilmesi örneğinden yola çıkarak aynı şekilde cinsel özgürlüğün de üretim şemasından çıkamadığını söyler (Baudrillard, 2005).

Aslında Baudrillard bu kavramı simgesel değiş-tokuş görüşünden yola çıkarak yorumlar. Baudrillard için dünyayı olumlamaya yönelik bu tarz tekilci yaklaşımlar yanlış bir tutumdur. Bundan dolayı Baudrillard, ayartma terimini öne çıkartarak iktidarı eleştirir. Burada eleştirdiği iktidar ise mevcut gelenekselci tutumdur. Baudrillard bu durumu özgürlüğün kısıtlanması olarak değerlendirir.

Genellikle postmodernistler ve ondan önceki akımların düşünürleri baştan çıkartma veya fahişeliği insanların işlediği ilk suç olarak görme eğilimindedirler. Bu görüşün oldukça yaygın bir görüş olduğu bugün bile hala düşünürler arasında gözlemlenebilir bir durumdur.

Baudrillard'ın bu durumu şu şekilde bağladığı görülür, "Bunun nedeni -ayartma, meydan okuma, karşı meydan okuma adlı- biçimler dünyasının çok daha güçlü olmasıdır. İktidar, üretim dünyası adlı diğer dünyanın elinde olabilir, ancak güç ayartmanın elindedir." (Baudrillard, 2005).

Son olarak Baudrillard önemli bir noktaya değinir, "Belki de bütün üretim tipleri daha şimdiden ayartmaya boyun eğmişlerdir." (Baudrillard, 2005).

Aynı zamanda Baudrillard'ın hakikat kavramını kişinin bağlı bulunduğu üretim sisteminin baştan çıkartılarak hakikatten saptırılmasıyla birlikte uzaklaştırılması ve bu sürecin sonunda başka bir kimliğe bürünme evresinin gerçekleşmesi şeklinde bağladığı da düşünülebilir. Yani yeni bir hakikat yaratılması durumu olduğu söylenebilir.

Baudrillard'a göre gerçekliğin ortadan kalkarak sanalın hakim olduğu bir dünyada her birey kendi benliği ile yaşamaktadır. Simgeler ve imgelerin hakim olduğu bu dünya gerçekliğin kendisidir. Baudrillard bu duruma nesnel gerçekliğin ölümü olarak kastederken

aynı zamanda nesnellik kavramını sanal olan gerçekliğin yükselişini betimler. Bundan dolayı ‘‘Ayartma’’ kavramı imajların çekiciliğidir.

Sonuç olarak Tanrı geliri idealler doğasının çöküşüyle beraber hiper-gerçeklik kavramının gerçek ile düşsel düzeyde ondan kopmuş olmasına rağmen bir bakıma onu yinelediği söylenebilir. Bu durum aslında gerçekliğin sürekli olarak başka bir gerçeğe karşı halüsinasyon benzeri bir etki göstermesidir.

Özetle, Baudrillard bir bakıma herkesin bir simülasyonun, simülasyonunda yaşadığına, yani sürekli olarak simüle edilmiş dünyalar aracılığıyla var olduğumuza ilişkin bir tutum sergilemektedir. Tüm bunlardan dolayı Baudrillard artık gerçekliği bırakmanın ve bizi ilgilendiren kendi gerçekliğimize odaklanmanın vakti zamanı geldiğini ima etmeye çalışır.

2.4. Michel Foucault ve Özgürlük

Michel Foucault bir Fransız modernistidir. Foucault her ne kadar postmodernizm akımını benimsememiş olsa da söylemleri ve eserleri ile postmodernistler için düşünürler tarafından bazı konularda ilham kaynağı olduğu kabul edilir. Foucault’nun aynı zamanda kendisini bir ‘‘düşünce tarihçisi’’ olarak tanımladığı bilinir. Tabi Foucault kendi için bu tanımlamayı yapmasına rağmen, aslında tam olarak ne olduğunu bilmenin gerekli olmadığını söylediği bilinir.

‘‘Benim alanım düşünce tarihidir. İnsan, düşünen bir varlıktır. İnsanın düşünüş tarzı topluma, siyasete, ekonomiye ve tarihe bağlıdır. Ama düşünce ve toplumsal ilişkiler oldukça farklı iki şeydir. Evrensel mantık kategorileri, insanların gerçekten düşünüş tarzlarını gerektiği gibi açıklamaya uygun değildir. Toplumsal tarih ile biçimsel düşünce analizleri arasında -belki çok dar- bir yol, bir alan vardır; düşünce tarihçisinin yolu budur.’’ (Foucault, 2021)

Foucault hemen bu sözlerinin ardından konuyu hakikat ile olan düşüncesine getirir.

‘‘Benim yapmaya çalıştığım şey, düşünce ile hakikat arasındaki ilişkilerin tarihini yazmaktır; hakikatin düşüncesi olarak düşüncenin tarihi. Benim için hakikatin var

olmadığını söyleyenlerin hepsi, sorunları basitleştirmeye eğilimli kafalardır.” (Foucault, 2021)

Foucault'nun söylemlerinde ve eserlerinde en çok fark edilebilen kavram 'Özgürlük' kavramıdır. Daha doğrusu Foucault'nun anlattıklarının alt temelinde bu kavramın yattığı görülür. Hatta Foucault'nun 'Özgürlük' kavramı konusundan da açıkça bahsettiği kimi zaman görülür. Foucault'nun vurgulamak istediği asıl noktanın özgürlüğün tanımı üzerine olduğu söylenebilir. Foucault için özgürlük asıl olarak düşüncelerini özgürce ifade edebilmektir. Foucault genellikle bu düşüncesini kendi oluşturduğu iktidar ve özne arasındaki mücadele ilişkisi üzerine temellendirdiği görülür. Bu durum Foucault için bazen bir iktidarın farklı görüşleri benimsemediği ve karşı çıktığı şeklinde yorumlanabilir.

Aynı zamanda Foucault'nun bu düşüncesinin temelinde onun da ifade ettiği gibi özellikle Friedrich Nietzsche'nin görüşlerinin etkisi vardır. Hatta Foucault bizzat onun ifade ettiği gibi Nietzsche'yi kendisi için bir ilham kaynağı olarak görür.

“Nietzsche benim için bir vahiydi. Bana öğretilenden oldukça farklı bir yazar keşfettiğimi hissettim. Nietzsche'yi çok tutkuyla okudum ve hayatla ilişki kestim, psikiyatri hastanesindeki işimi terk ettim, Fransa'yı terk ettim: Tuzağa düştüğüm duygusu içindeydim. Nietzsche dolayısıyla, bütün bu şeylere yabancı hale geldim.” (Foucault, 2021)

Foucault'nun ileriki hayatında Nietzsche'yi örnek olarak özne kavramı konusunda yeni tanımlar geliştirmeye çalıştığı bilinir. Foucault özne kavramını toplumsal ile söylemsel olarak tanımlamalar yapacak şekilde kuramsallaştırıldığı kabul edilir. Foucault'nun bu konu hakkında da özgürlük arayışı içinde olduğu görülür. Kişinin kendi benliği ve arzuları üzerinde söz sahibi olma ve bunu dile getirebilme hakkı Foucault'nun ilgi odağı olduğu görülür.

Foucault özne kavramını tanımlarken arkeolojik olarak özneyi söylemsel bir inşa olarak gördüğünü belirtir. Foucault'ya göre söylem ise içinde öznenin dağılması ve kendisiyle olan kopukluğunun fark edilebildiği bir bütünlüktür. Tüm bunların temelinde Foucault için hakikat kavramı yatmaktadır. Foucault'ya göre hakikat kavramı bireyin kendi düşüncesi ile şekillenen bir kavramdır.

Foucault'nun Eski Yunan'dan Hristiyan ahlak felsefesine ve modern döneme kadarki olan kısımları ele alarak bu konuyu değerlendiği görülür. Aynı zamanda Foucault'un birçok konuda özgürlük hakkında görüş sunmasına rağmen, cinsellik ile ilgili olan görüşlere de oldukça fazla yer verdiği bilinmektedir. Araştırmalarının ise önemli bir kısmını bu doğrultuda yaptığı gözlemlenir.

Foucault için tüm bu özgürlük karşıtı durumların asıl sebebi "İktidar"dan kaynaklıdır. Aslında Foucault, iktidar söyleminden kasıt olarak belirli bir iktidarı kastetmediği anlaşılır. Onun gözünde yarattığı iktidar kavramı herhangi bir belirli zümrenin yasalarına ve dayatmalarına dayanır. Hatta iktidar kavramı toplumda yer alan kalıplaşmış düşünceleri de vurgulamak için kullanıldığı görülür. Foucault için tüm bunlar özgürlüğün önünde olan engellerdir. Foucault'nun özgürlük kavramını hakikat çerçevesinde değerlendirildiği bilinir. Foucault'nun bu kavrama değindiği ilk konu ise Antik Yunan edebiyatında yer alan Parrhesia kelimesi üzerinedir. Foucault parrhesia kelimesinin "açıksözlülük" olarak belirtir. Daha doğrusu Foucault bu kelimenin farklı dillerdeki ve gerçekteki anlamından bahsederken kelimeyi en çok bu anlamla ilişkilendirir. Foucault'nun bunu yapmasındaki asıl sebep konuyu hakikat anlayışına bağlamak ve onun üzerinde özgürlük hakkında görüşlerini sunmak istemesidir. "Parrhesia İngilizceye genellikle "free speech" [özgür konuşma] (Fransızcaya franc-parler [açıksözlülük], Almancaya da Freimüthigkeit [açıksözlülük]) şeklinde çevrilir. Parrhesiazome ya da parrhesiazesthe, parrhesia kullanmak anlamına gelir. Parrhesiastes ise parrhesia kullanan, yani hakikati söyleyen kişiyi tarif eder." (Foucault, 2021).

"Ne var ki *parrhesia* klasik metinlerde çoğu zaman bu aşağılayıcı anlamdan ziyade olumlu bir anlama sahiptir. *Parrhesiazesthe* "hakikati söylemek" anlamına gelir. Peki *parrhesiastes* doğru olduğunu *düşündüğü* şeyi mi söyler yoksa gerçekten doğru olan şeyi mi? Bence *parrhesiastes* doğru olan şeyi söyler; zira o şeyin doğru *olduğunu bilir* ve o şeyin doğru olduğunu *bilmesi*, o şeyin gerçekten de doğru olmasından kaynaklanır. *Parrhesiastes* sadece dürüst olmakla ve düşüncesinin ne olduğunu söylemekle kalmaz; aynı zamanda onun düşüncesi hakikattir. O doğru olduğunu *bildiği* şeyi söyler. O halde *parrhesianın* ikinci özelliği, inanç ile hakikat arasında her zaman tam bir örtüşme olmasıdır." (Foucault, 2021).

Foucault'nun Antik Yunan-Roma dönemlerinde kalma bu anlayışı ön plana çıkarmasının sebebi "Açıksözlülük" üzerinde durmasıdır. Foucault'nun hakikat hakkındaki düşüncesi ise kişinin kendi hür iradesiyle birlikte aklındaki her şeyi söyleyebilmesi ve retorik kullanarak konuşmak yerine sözü dolandırmadan direkt olarak ifade edebilmesini sağlayacak şekilde olmasıdır ancak Foucault'nun burada kastetmek istediği şey aslında hakikatin inanç ile bağlantılı olmasından örnek vererek, hakikat kavramını insan zihnine indirgeyerek bireysel düşüncenin ön plana çıktığını göstermek istemesidir.

Tüm bunlara rağmen Foucault'nun bu bilgileri aktarırken araştırdığı tüm Antik Yunan kaynaklarında günümüzdeki epistemolojik anlamıyla bir hakikat kavramı olmadığını beyan eder.

"Yunan Parrhesia düşüncesini modern (Descartesçi) kanıt anlayışıyla karşılaştırmak ilginç olabilir; zira Descartes'a göre inanç ile hakikat arasındaki örtüşme belli bir (zihinsel) kanıtın deneyimlenmesiyle elde edilir. Oysa Yunanlarda, inanç ile hakikat arasındaki örtüşme (zihinsel) bir deneyim dahilinde oluşmaz, bir sözel etkinlik, yani parrhesia dahilinde oluşur. Görünen o ki Eski Yunan'daki bu anlamıyla parrhesia, modern epistemolojik çerçevemize uymaz." (Foucault, 2021).

Daha sonra Foucault'nun bu konuyu şu şekilde bağladığı görülür. Foucault Dartmouth Konferansları sırasında, hakikat konusu hakkında verdiği demeçler "Hermenötüğün Kökeni" adlı eserde yayınladığı görülür. Foucault'nun hakikat kavramını belli başlı maddeler halinde ele alarak açıklamaya çalıştığı gözlemlenir. Foucault, hakikatin gerçeklik ile uyum yoluyla tanımlanmış olmadığını belirtir. Ardından bu konu hakkında şu şekilde bahsettiği bilinir: İlk olarak konuya Foucault'nun şu şekilde başladığı görülür.

"Hakikat, daha ziyade, kendi ilkelerine bağlı ve bir söylem aracılığıyla ortaya çıkan bir güç olarak tanımlanır. İkinci olarak, bu hakikat bilincin derinliklerinde bulunmaz: Tam tersine, onu spesifik bir amaca doğru çeken bir tür "manyetik güç" gibi, bireyin önündedir. Üçüncü olarak, bu hakikate erişim, kendiliğın analitik olarak keşfiyle değil, daha ziyade bir efendinin

argümanları, ispatları, ikna edici örnekleri ve retorik açıklamalarıyla elde edilir.” (Foucault, 2023)

Foucault hakikat kavramı hakkında çok önemli bir noktaya değindiği görülür.

“Bir insan ancak hakikati söylemenin risk ya da tehlike arz ettiği durumlarda *parrhesia* kullanıyor sayılır ve *parrhesiastes* olarak kabul görmeyi hak eder. Örneğin, Yunanlar açısından bakarsak, bir gramer öğretmeni ders verdiği öğrencilere hakikati söyleyebilir ve bunu yaparken de öğrettiklerinin doğru olduğu konusunda şüphe duymaz. Ancak inanç ile hakikat arasındaki bu örtüşmeye rağmen bir *parrhesiastes* değildir o. Öte yandan, bir filozof bir hükümdara, bir tirana hitap etse ve ona tiranlığının rahatsız edici ve nahoş olduğunu, zira tiranlığın adaletle bağdaşmadığını söylese, filozof hakikati söylemiş olur, hakikati söylediğine inanır, buna ilaveten bir de *risk* alır (çünkü tiran ona karşı öfkelenebilir, onu cezalandırabilir, onu sürgüne gönderebilir, onu öldürebilir).” (Foucault, 2021)

Foucault'nun buradaki amacı *parrhesia* gereği her insan benliğinin özgün bir tarafı olduğu ve asıl hakikatin insan benliğinin getirdiği deneyimler sonucu elde edilen kendi özgün düşünceli tarafını özgürce vurgulayabilmesidir. Yani Foucault için kişinin benliğinin bastırılmasının da aslında hakikat kavramı hakkında daha fazla düşünülmesi gerektiğini savunmasıdır. Eğer bir kişi düşüncelerini özgürce ifade edemiyorsa o zaman gerçekten hakikati söylemiş olur mu? Yoksa sadece yalan söylemek zorunda kaldığından dolayı hakikati saptırmış mı olur mu? Bundan dolayı Foucault, hakikatin asıl olarak öz benliklerin bir getirisi olduğu ve herkesin hakikatinin kendi hakikati olduğunu belirtir. Neticesinde bile bir kişinin yalan söyleyip söylemediğini veya neyi doğru neyi yanlış algıladığının gerçek anlamda anlamının bir kestirmesi yoktur. Kişi zor durumda kaldığında yeri geldiğinde kendi inandığı şeyi saptırabilir ve bundan dolayı kendi inancından gelen hakikati söylemeyi reddedebilir. Birincil kaynaklar bile neticesinde birçok farklılık geçirmiştir. Örneğin Homeros'un yazdığı İlyada ve Odysseia gibi örnekler bu konu hakkında tartışmaya yer verilebilir örneklerdir. Homeros'un bu eserleri yazarken metinler yoluyla değil asıl olarak anlatılanlar yoluyla yazdığı dünya çapında kabul görür. Foucault'nun anlatmak ve değinmek istediği şey bu meseledir. Neticesinde hakikatin yerini başka bir hakikat almış olur. Bu yeni gelen hakikatin eskisinin yerini alması onu gerçek bir hakikat yapmadığıdır ancak eskisinin de asıl hakikat olduğunu kanıtlamanın bir yolu yoktur. Tüm

bunlardan dolayı işin neticesinde herhangi bir hakikat aramak gereksizdir çünkü kişinin benliği özgür olsa da olmasa da hakikat öz benlikten dolayı sürekli değişim gösterir.

Foucault “Özne ve İktidar” adlı eserinde görülebileceği üzere, röportaj sırasında Foucault’nun benimsediği “özgür konuşma” ilkesini daha net tanımladığı görülür.

“Bir siyasi rejimin hakikate kayıtsız kalmasından daha tutarsız hiçbir şey gösteremezsiniz bana; ama, hakikati kendi tekelinde bulundurduğunu iddia eden bir siyasi sistemden daha tehlikeli de hiçbir şey yoktur. Nasıl hakikatin iletişimin kendiliğinden oyunlarında doğal olarak bulunacağına inanmanın en ufak bir yararı yoksa, “doğruyu söyleme” işlevi de kesinlikle bir yasaya dönüşmemelidir. Doğruyu söyleme görevi sonu gelmeyen bir çalışmadır: bütün karmaşık yönleriyle bu göreve saygıyla yaklaşmak, hiçbir iktidarın -köle suskunluğunu dayatmak istediği zaman hariç – vazgeçmeyeceği yükümlülüktür.” (Foucault, 2021)

Foucault zaten buradaki demeçlerinden birinde hakikatin var olmadığını söyleyen herkesin sadece sorunları basitleştirmeye çalışanlar olduğunu belirtir. Bu durum aslında genel olarak Foucault’nun siyaset ve politika konusunda eğildiği dönemlerden gelen bir anlayıştan kaynaklı olduğu düşünülebilir. Neticesinde Foucault, siyasetin hakikat ile olan ilişkisini reddetmediği anlaşılır. Sadece hakikatin bir takım egemen güçler tarafından kontrol edilmesine ve tekelleşmesine karşı çıkar. Foucault için özne her ne ise herhangi bir iktidarın bünyesine ait olması kabul edilebilir bir durum değildir.

Foucault’nun Antik Yunan ve Roma döneminden örnekler ile başlayarak değerlendirdiği ve hakikat konusunu genişlettiği bir diğer önemli alan ise “cinsellik”tir. Aynı zamanda Foucault, mücadelesi boyunca en çok eleştirdiği dönemlerden biri ise MS 2. yüzyıldan itibaren olan Hristiyan felsefesi ve ahlak anlayışıdır. Özellikle Foucault’nun bu dönem ile ilgili olan hakikat anlayışını ve özgür düşüncüyü yazılarında sıkça ele aldığı görülür.

Foucault, cinselliği tarihsel olarak ele alır. Foucault’nun amacı cinselliği konu olarak tarih içindeki konumunu ve gelişimini incelemek değildir, Foucault’nun buradaki asıl amacı cinselliğin sadece biyolojik determinizmden ibaret bir kavram olarak bakılmaması gerektiği, aynı zamanda cinsiyet ve cinsel yönelim gibi şeylerin gücü elinde bulunduran iktidarın toplumsal kontrol aracı olarak bunu kullandığına değinmesidir. Foucault’ya göre

cinsellik konusu toplumun belirli dönemlerinde ekonomik, kültürel ve politik koşulların bir ürünüdür. Foucault'nun burada kastetmek istediği şey cinselliğin sadece kişisel hazlardan ibaret olmadığını, aynı zamanda gücü elinde bulunduran iktidarın toplumsal kurallar ile normlar belirleyerek bilgiyi sağlamak ve toplumların belirli kesimleri üzerinde kontrol sağlamak için kullanıyor oluşudur.

Foucault aynı zamanda Eski Yunan'dan örnekler vererek cinselliğin özgürlük ve hakikat ile olan ilişkisini de ele alır. Cinselliğin Tarihi adlı eserinde Foucault, Platon'un Euthydemus adlı eserini baz alarak konuyu ön plana çıkardığı görülür. Foucault burada Aristoteles'in sözlerine de yer vererek kişinin sadece otoritenin iradesi tarafından dayatılan erdem ve ahlak kurallarına göre değil, aynı zamanda kişinin hazları ile arzuları kendi yönetebilmesi mutluluk ile düzenin kurucu ögesi olduğunu paylaşır. Foucault tüm bunlara rağmen şöyle bir noktayı da dile getirir.

“Bu bireysel özgürlük, yine de özgür iradenin bağımsızlığı olarak görülmemelidir. Onun karşıt kutbu doğal bir belirleyicilik ya da her şeye kadir bir gücün iradesi değil, bir kölelik, kişinin kendisi tarafından köleleştirilmesidir. Hazlar karşısında özgür olmak, hazların hizmetinde olmamak, hazları kölesi olmamak demektir.” (Foucault, 2020, 173)

Foucault'nun burada bahsettiği şey açık bir şekilde görülür. İnsan kendi hazlarını ve arzularını kontrol edebilmelidir. Bu aslında her anlamdadır. Ne bir güç ve otoritenin kontrolü altında olmalıdır, ne de birey kendi arzuları ile hazlarının kontrolü altında olmalıdır. Foucault için asıl özgürlük bu manadadır. Gene Foucault için hakikate ise bu özgürlük sağlandığı zaman gerçek anlamda ulaşılabilir.

2.5. Jacques Derrida ve Yapısöküm

Jacques Derrida ve “yapısöküm” kavramı özellikle postyapısalcılık için bir dönüm noktası olduğu düşünülür. Bu durumu daha iyi anlamak için Derrida'yı ve onun görüşlerini daha iyi benimsemek gereklidir. Derrida'nın kendi görüşlerine yer verirken sıklıkla başka düşünürlerin görüşlerini tartıştığı görülür. Görüşlerine yer verdiği isimler arasında ise başta Claude Lévi-Strauss, Ferdinand de Saussure, Jean-Jacques Rousseau, Edmund Husserl gibi düşünürler vardır. Özellikle Derrida'nın düşünürler arasında bu kadar meşhur olmasının sebebi onun “yapısöküm” kavramını bulmasıdır. Derrida daha önceden de eserler yazmış

olsa da asıl olarak onu ön plana çıkartan üç tane eseri vardır. Bunlar; ‘‘Ses ve Fenomen,’’ ‘‘Yazı ve Fark’’ ve ‘‘Gramatoloji’’ adlı eserleridir. Özellikle genel görüşün kanısı Derrida’nın Gramatoloji adlı eserinin adından oldukça söz ettirmesidir. Gene de bu durum Derrida için tam olarak böyle değildir. Derrida’ya göre Gramatoloji’den önce okunması gereken eseri Ses ve Fenomen adlı eseridir.

Derrida’nın Ses ve Fenomen adlı eserinde Husserl üzerinden fenomenolojiyi (görüngübilimi) ele aldığı görülür. Derrida’nın bu eserinde göstergeler üzerinden de konuyu ele aldığı görülür. Bu eserin önemi ise Derrida’nın ilk olarak bu eserde meşhur "Différence" yerine "Différance" kelimesini kullanarak söz hegemonyasına darbe vurma girişimine gerçek anlamda başlamış olmasıdır. Derrida’ya göre kendinden önceki düşünürlerin sözlü geleneği her zaman yazılı geleneğin üzerinde tutulduğu görülür. Derrida bu anlayışa karşı çıkararak özellikle Batıda yüzyıllardan beri gelen söz hegemonyasına bir darbe vurmak istediği anlaşılır. Derrida için yazı her zaman ikinci plana atılmıştır ve söz her zaman ön plandadır. Derrida’nın ilk bu eserinde bu anlayışa gerçek anlamda baş kaldırarak karşı çıkmaya başladığı ve bunu eleştirdiği bilinir. Aynı zamanda Derrida, Platon’dan beri bu anlayışın var olmasından da oldukça yakındır.

Aydınalp’in de değindiği gibi, yaygın bir görüş olarak Derrida için yazı sözden üstündür ve yazı tarihsel oluş alanının yolunu açar. Bundan dolayı Derrida için dilin kaynağı ile yazının kaynağı birbirinden ayrılması söz konusu bile değildir. Derrida ise ‘Yazı Bilime Dair’ adlı eserinde ‘différance’ (ayırım), ‘trace’ (iz), ‘archi-écriture’ (kök-yazı) ve ‘gramme’ (yazı) gibi kendi ürettiği kavramların metodlarından ilerleyerek özellikle günümüzde ünlü olan meşhur yapısöküm kavramını ortaya atar. Böylece Derrida yazı/söz hegemonyasına darbe vurarak sözlü kültürü ön plana çıkartan metafiziksel fikirleri kendi bulduğu yapısöküm bağlamında yapısöküme uğrattığı bilinir (Aydınalp, 2017).

Derrida’nın bu konuyu ele alırken ‘Ses ve Fenomen’ adlı kitabının ileriki bölümlerinde daha derine iner ve kendi türettiği meşhur ‘‘Différance’’ kelimesini kullanarak konuya açıklık getirmek ister. Derrida’nın ‘‘Différance’’ ile kastetmek istediği aslında onun deyimiyle imkansız bir uzlaşım’dır. Burada Derrida’nın imkansız bir uzlaşmadan kastı ise insan bilincinin Husserl’in değindiği ideallik seviyesine ulaşılabilir bir durumda olmamasıdır. Derrida burada klasik fenomenolojiden gelen anlayıştan kaynaklanan ‘bilincin kendine mevcut olma hali’ için imkansız bir durum olduğunu dile getirir. Derrida için ‘Différance’ kelimesi bu imkansız durumu temsil eder.

Derrida ‘‘Gramatoloji’’ adlı eserinde bu konuyu daha derinlemesine irdeler ve bu konuyu gerek anlamda Derrida’nın iddia ettiđi gibi, gostergelerin yapıbozumuna uđrattıđı gorulur. Derrida’nın bu eseri bir bakıma nceki eseri olan ‘‘Ses ve Fenomen’’ adlı eserinin devamı olduđu da gorulur. Zaten Derrida iin de durum aynı bu ekildedir. Derrida burada ‘‘İmleyen ve hakikat’’ bařlıđı blumunde yapıbozumdaki yola ıkararak konuyu derinlemesine ozumlemeye alıřtıđı dikkat eker.

‘‘Boyece geniřleyip radikalleřmiř olan yazıya hukmeden <<ussallık>> - fakat, cumlenin sonunda ortaya ıkacak olan nedenle, belki de bu sozcuđu bırakmak gerekecek- artık bir logos’tan ıkma deđil ve kaynakları logos’un kaynađında bulunan butun imleniřlerin (significations) yıkım (destruction) - paralayıp dađıtma (demolition) deđil, katmanlarını ayırma (de-sedimentation), yapısını sokme (de-construction)- Surecinin yolunu aıyor. zellikle de *hakikat* imleniřinin.’’ (Derrida, 2017)

Derrida’nın meřhur yapısokumu kavramını bu kısımda detaylıca tanımladıđı gorulur. Derrida’nın buradan bařlayarak kitap boyunca ki amacı Batı dediđi Avrupa merkezli metafizik varsayımlı sozmerkezcilik anlayıřına karřı ıkararak yapısokumune uđratır. Derrida iin yazı, sozden ustundur. Bundan dolayısı Derrida, Avrupa’da yer edinmiř sozmerkezcilik anlayıřına karřı ıkarır.

Derrida’nın burada bahsettiđi ‘‘hakikat imleniři’’ ise gostergebilim anlayıřına yoneliklidir. Derrida genel olarak ‘‘Gramatoloji’’ adlı eserinde soz ve gosterge sorunuu zerinde durur. Derrida Batı metafizik anlayıřını yapısokumune uđratarak sozmerkezcilik anlayıřına surekli darbe vurur. Kitabın ilk blumunde Saussure’un gosteren ve gosterilen ikiliđini inceleyerek bir deđerlendirmede bulunur. Bu deđerlendirme ise gosterilenin, gosterene bađlı olamayacađıdır. Bunun sebebi ise anlamın tek olmamasıdır. Bundan dolayısı her bir anlam bařka bir anlama bađlanmıř olur. Bu yuzden asıl soylenmek istenen her ne ise bu ertelenmeden/telenmeden kaynaklı sınırlandırılmazdır. Yani Derrida dilin durađan veya sabit bir řey olmadıđından dolayısı surekli deđiřtiđini beyan eder ve tum bunlardan dolayısı anlamın belirsizleřmesi durumu ile karřı karřıya kalındıđını belirtir. Boyece Derrida yapıyı inřa etmek yerine bir de onu yapısokumune uđratma taraftarı olduđu gorulur. Daha dođrusu bu fikir, Derrida’nın kendi fikridir. Derrida’nın ikinci blumunden itibaren kitapta birincil hedef olarak aldıđı iki kiři vardır. Bu kiřiler Levi-Strauss ve Rousseau’dur. Derrida’ya gore bu iki duřunur onun deyimiyile sozmerkezci bir tavır

sergiler. Bundan dolayı Derrida için bu iki düşünür yazıya karşı oldukça baskıcı bir tavır takınır ve yazının baskılanması konusunda ikisi de aynı fikirdedir. Özellikle Rousseau üzerinde daha çok duran Derrida, Rousseau'un 'Dillerin Kökeni Üzerine Deneme' (1780-1789) adlı eserini yapısöküm için ele aldığı bilinir. Derrida, aynı şekilde Levi-Strauss'un 'Hüzünlü Dönenceler' (1955) adlı eserini de yapısöküm bağlamında incelediği görülür. Bu iki yazara göre de yazı politik ve dinsel bir baskıyı anımsattır ve de yabancılaştırır. (Derrida, 2017).

Derrida'nın bu üçlemedeki kitaplar arasında yer alan bir diğer kitabı ise "Yazı ve Fark" adlı kitabıdır. Kitapta ise Derrida'nın birçok farklı düşünürün metinlerini derleyip değerlendirdiği görülür. Derrida'nın bu kitapta da genel olarak aynı şekilde metafizik ve fenomenolojik bağlamda yazının dışlanması gibi konulara değindiği görülür ancak Derrida bu sefer yapısalcılığın doğasını, özünü, geleceğini, şeklini ve daha bunlar gibi birçok konuda değerlendirme yoluyla yapısalcılığı irdeleyerek betimlemeye çalıştığı görülür.

Örnek olarak Derrida yapısalcılık hareketinden söz ederek kitabının ilk bölümü olan "GÜÇ VE ANLAMLAMA" kısmında yapısalcılığın gelecekte değişime gideceğini tanımlar. Daha doğrusu Derrida burada yapısalcılığın yapısökümüne uğrayacağını söylemek ister.

"Gelecekte yapısalcılık belki de *güce*, yani bizzat gücün gerilimine yöneltilen dikkatteki bir gevşeme, hatta bir sürçme olarak yorumlanacak. *Biçim*, ancak gücü kendi içerisinden anlayacak gücümüz, yani yaratma gücümüz kalmadığında büyüler. Bu yüzden edebiyat eleştirisi her çağda yapısalcıdır, gerek özü gerek yazgısı itibarıyla." (Derrida, 2020)

Derrida'nın burada anlatmak istediği asıl şey ise yapısökümün aslında edebiyatın doğasında da var olduğu ve bu durumdan kaynaklanan değişimin gerçekleşmenin olağan bir durum olduğudur.

3. POSTMODERNİZM AKIMININ SANATTAKİ YANSIMALARININ KISA TARİHİ

Tarihsel olarak postmodernizmin sanat üzerindeki etkisi hakkında bazı tartışmalar mevcuttur. Kimi görüşlere göre postmodernizm sanat üzerindeki etkisi özellikle 1970’li yıllardan itibaren görüldüğü konusunda hemfikirdir, kimi görüşlere göre de 1970’li yıllardan önce de postmodernizmin sanat üzerindeki etkisinin var olduğunu ileri sürer. Bu görüşte olan düşünürlerin bu yaklaşımı ele alırken özellikle geçmişteki modernistlerin sanata ve sanat akımlarına bazı açılardan farklı yaklaşımları baz alarak böyle bir kararda buldukları biliniyordu. Örnek olarak Demirkol’un değindiği şu bilgi verilebilir.

“Postmodern terimi çok önceleri 1934 yılında’da F. De Onis’in kitabında ve A. Toynbee’nin *A. Study of History* kitabında 1939’da kullanıldı. Önemli bir açıklama olarak sanat anlayışlarının başladığı yılların, çeşitli bilim adamlarınca, çeşitli yıllarda gösterilmesini doğal karşılamak gerekmektedir. Böylece postmodernizm köklerinin modernizm içinde yeşerdiği de gerçektir. Buna ön-postmodernizm diyebiliriz.” (Demirkol, 2008)

Burada anlatılmak istenen ise postmodernizmin, modernizmin sanat anlamında bir devamı olarak görüldüğü görüşü değildir, sadece modernizmin içinde yeşerdiği görüşünün benimsendiği vurgulanır. Gerçi bu fikre her düşünürün katıldığını söylemek doğru değildir. Düşünürler için bir diğer önemli konu ise postmodernizm akımının sanatta ilk nerede kendini gösterdiği. Genelde düşünürlerin ortak kanısı postmodernizm akımının sanatta ilk olarak mimari ve edebiyat alanında kendini gösterdiği yaygın bir görüştür. 1950’lerden itibaren kendini göstermeye başlayan postmodern mimari akımının örnekleri günümüzde gözle görülür bir şekilde mevcuttur. Örneğin, 80’lerden itibaren günümüze doğru dekonstrüktivizm architecture (yapıbozum mimari) ve günümüzde contemporary architecture (çağdaş mimari) akımları mimari alanda iyi bilinen akımlardır. Aslında bu ve bu tarz akımlara o dönemler de postmodernizm ismi adı altında adlandırmaktan daha çok yüksek-modernist diye adlandırıldığı görülür ancak yüksek-modernist diye adlandırılan herhangi birşeyin aslında postmodernist bir şey olarak adlandırılması da doğru değildir. Gene de ortak kanının mimari etrafında şekillendiğini söylemek ise en doğru yargı olur.

Jameson'a göre mimari alanda yaşanan bu postmodernist gelişmeler Frank Lloyd Wright'ın sözde olacak şekilde uluslararası stilin ve mimari sanat anlayışındaki yüksek modernizmin ortaya çıkışı ile bağlantılıdır. Postmodernizmin bu etkilerinin Robert Venturi'nin de deyişle yüksek modernistlerin ortaya çıkardığı anıtsal bir ördeğe dönüşümünü betimler. Yani Jameson'a göre bu durum formel eleştiri ve çözümleme ile şehircilik ve estetik kuruluş düzeyinde yeniden değerlendirme yönünde bir atılım olduğudur. Böylece yüksek modernizmin geleneksel tarzda inşa edilmiş olan şehrin mimari sanat tarzını var olduğu ütöpik alandan kopartarak yeniden oluşturur (Jameson, 2022).

Özetle mimari alanda da mimarinin kendisi yapıbozuma uğratarak yeni bir mimari sanat alanına yönelmeye başladığı görülür. Böylece mimari alandaki bu gelişmelerin genel olarak sanat alanında da daha büyük değişimleri beraberinde tetiklediği gözlemlenir. Örneğin, 1970'li yıllardan itibaren, "Postmodern dönemde Sherrie Levine, Jeff Koons, Hannah Wilke, Barbara Kruger, Dan Graham, Hermann Nitsch, Vija Celmins ve Michael Asher gibi sanatçılar, alışılmış nesnelere bağlamlarından koparmışlar ve eleştirel bir tavırla yeniden inşa ederek yapıbozuma uğratmışlardır." (Türkdoğan, 2014; akt. Büyükparmaksız, 2021)

David Hopkins'in bu duruma Modern Sanattan Sonra adlı kitabında şu şekilde değinildiği görülür.

"Bu kitap Greenberg'in ve Fried'in kendi kendine referansta bulunan modernist estetik anlayışlarını savaştan sonraki dönemde avangardların kendilerini tanımladıklarının aksi bir ufku koyduysa da "postmodernliğin" yarattığı toplumsal ve ekonomik değişimler, sanatsal uygulamaların üzerinde uzlaşmış herhangi bir hedef olmaksızın tomurcuklandığı çoğulcu bir kültürel inanç sistemi üretti." (Hopkins, 2023)

Hopkins açıklamak istediği şey sanattaki avangard tasarımın postmodernizm etkisiyle beraber yok olmaya başladığı yönündedir. Elbette modernizm akımının sanat alanında tamamiyle yok olmadığı söylenebilir ancak onun yerine geçen postmodernizm akımının artık sanat alanında baskın akım haline geldiği söylenebilir. Özellikle sanattaki bu değişimin 1970-80'li yıllardan itibaren yaygınlaşmaya başladığı görülür. Bu değişimin önemli noktalarından biri ise sanatın postmodernist sanat anlayışıyla beraber değiştiğidir ve modernist avangard sanat anlayışından farklı olarak daha farklı bir sanat tarzı

yaklaşımına yönlendiği gözlemlenir. Postmodernist sanat anlayışı ile beraber artık sanat eserlerinin farklı kültürel ürünlere dönüştüğü gözlenir. Yani artık herhangi bir sanat eseri toplumsal ve estetik yapıda olan değerler ile harmanlanmak yerine kapitalizmin etkisi altına girmiş olan taklitçi ve özgün olmayan ürünlere dönüştükleri görülür.

Tüm bu yaşanan akım değişiminin günümüze doğru ortaya çıkardığı bazı önemli değişimler vardır, pastiş (pastiche) ve parodi arasındaki yaşanan değişimler buna örnektir. Düşünürler bazen postmodern yağmalamayı kastederek pastiş betimlerler. Pastiş taklitçilik üzerine kuruludur. Genel olarak pastiş şu şekilde yorumlanır; sanatta bireysel, klasik, özgün veya modernist yaklaşım anlayışının zaman ilerledikçe yerini postmodernist sanat anlayışının getirdiği olan çoğulculuk ve taklitçilik üzerine kurar. Parodinin yerini artık pastiş almıştır, yani artık özgün ve farklı bir sanat eseri yaratmak yerine yağmalama ve seçmecilik üzerine kurulu olan sanat yapıtları üretmek önemlidir. Aynı zamanda geç-kapitalist yaklaşımının bir ürünü olan bu yaklaşım aslında postmodernizm ile bağlantılı olduğu kabul görür. Artık satışlardan kazanılan gelirlerin etkisine de bağlı olarak birbirlerinin kopyası veya üzerinde çok daha az uğraşılmış ve düşünülmüş sanat ürünlerinin ortaya çıkmasıdır. Postmodernizmin bizzat kendisi pastiş yoluyla geçmiş zamandan kopamayarak sürekli olarak bir döngü halinde geçmişi ve de tarihi yağmalar. Plastik sanatlardan, heykellere ve resimlere kadar birçok alanda görülen bu anlayışının en belirgin olduğu yerlerden biri şüphesiz bir şekilde sinema endüstrisidir. Özellikle Amerikan sineması popüler olduğundan dolayı yaşanan bu radikal değişimleri gözlemlemek ve anlamak için iyi örneklerden biridir.

Paştış ve Parodi tekniklerinin sanat alanındaki tam karşılıklarını vermek gereklidir. Böylece bu tekniklerin sinema üzerindeki etkileri daha net anlaşılabilir olacaktır.

Rose'un tanımına göre, parodide, başka bir eser, özellikle eserdeki sözcük dağarcığından hareketle, genel olarak taklit edilir; bu eserin biçim, içerik, biçem, ana fikir, söz dizilimi, vb. öğeleri, bazen bütünüyle bazen kısmi olarak değiştirilir. Parodilerin en başarılı örneklerinde asıl metin ile olan uyumsuzluğun gülünç – eğlendirici bir etki yarattığı gözlemlenir (Rose, 2016).

Rose'un açıklamasına göre, pastiş taklitçilik ya da sahte olana değindiği görülür. Orijinal bir metnin, eserin veya herhangi bir şeyden benzer ya da aynı olacak şekilde

içeriği ile biçiminin kendisinin yeniden taklit edilmesiyle, yani bir nevi kopyalanmasıyla beraber parodiden daha farklı olduğu bilinir. (Rose, 2016).

Tüm bu değişimin en önemli duraklarından biri ise postmodernist Amerikan sinemasıdır. Aynı zamanda postmodernizm akımının Amerikan sineması üzerinde egemenliğini nasıl ilan ettiği daha iyi anlaşılır bir şekilde örneklendirilebilir.

Günümüzde en etkili akımlardan biri olan postmodernizm akımının daha iyi anlaşılması için kronolojik olarak sinema alanını incelemek gereklidir.

Bunun için ise klasik dönem sinemasına göz atılmalı ve ardından modernist dönem sineması da incelenmelidir. Bu kronolojik ilerlemenin ise postmodernist dönem sinemasıyla buluşacağı gözlemlenecektir. Böylece tarihsel olarak tüm bu değişimlerin sebepleri çok daha net ortaya koyulacaktır.

4. POSTMODERNİZM AKIMININ AMERİKAN SİNEMASINDAKİ YERİ VE ETKİSİ

“Bir gözüm ben. Mekanik bir göz. Ben, makina, size ancak benim görebileceğim bir dünyayı açıyorum.” (Vertov, 1923; akt. Berger, 2020)

Rus Film Yönetmeni Dizga Vertov’un 1923’te kaleme aldığı bu sözlerin sinemanın tanımını bir film makinası üzerinden yaptığı bilinir. Vertov yazdığı bu yazının ilerisinde bu durumu aynı şekilde şiirsel olarak daha net açıkladığı görülür.

“Zaman ve yer sınırlamalarından kurtulmuşum; evrenin her bir noktasını, bütün noktalarını, nerede olmalarını istiyorsam ona göre düzenliyorum. Benim yolum, dünyanın yepyeni bir biçimde algılanmasına giden yoldur. Böylece size bilinmeyen bir dünyayı açıyorum.” (Vertov, 1923; akt. Berger, 2020)

Vertov’un bahsetmek istediği asıl nokta “kamera gerçekliği” üzerinedir. Vertov sinemadaki beyaz perdede boy gösteren filmlerin aslında yeni bir gerçeklik algısı yarattığını düşünür. “Sinema etkisi alan derinliğinin açılması, serilmesi ve kat edilmesidir. Bu alan derinliği bütün sinematografik yapıntıların gerçeklik etkisini sağlayan homojen ortamdır (esirdir).” (Bonitzer, 2007) Sinemada beyaz perde önünde izleyiciler ile buluşan bu gerçeklik aslında gerçekliğin bir kopyası, daha doğrusu yeniden üretilmiş bir takliddir. “Yapaylık ve simülasyonlar, gerçekliğin olanaklarını sonsuz biçimde çoğaltmalarına karşın asla gerçeklik değildir.” (Sartori, 2004) Bu durum Baudrillard’ın simülasyon teorisine benzemektedir. Birbirlerini ardı ardına kopyalayan ve sonsuz kez çoğalabilme kapasitesine sahip olan simülasyonlar yüzünden hakikatin algısının değişime uğraması durumu gerçekleşmiş olur.

Aynı zamanda bu durumun gerçekleşmesinin sebeplerinden birinin Derrida’nın üzerinde durduğu her metnin imgelerinden kaynaklanan yapı söküm durumundan dolayı bilinen hakikatin yıkımı ve yeniden inşası ile yorumlanması olarak varsayılabilir. Sinema endüstrisinde de bu durumun aynı şekilde var olduğu gözlemlenebilir. Her ne kadar klasik anlayış ile modernist anlayışın temelinde yer almasa da onlara oldukça zıt bir kavram olan postmodernist anlayışından kaynaklanan bu durumun da aynı şekilde o anlayışlar içinde var olduğu gözlemlenebilir. Aslında bu durumun sebebi sadece sinemanın kendisinden de kaynaklanmadığı düşünülebilir. Aynı zamanda bu durum insan bilincinin, daha doğrusu

insanın kendi zihninden kaynaklı algılama durumuna bağılı olarak göstergeler ve imgelerin anlamın/anlamlarının zihinden bir süzgeç gibi süzülmesinden dolayı yeniden üretilmesinden de kaynaklanır.

“İmgeler, aslında (sözcüklerle) söylenebilecek şeylerin görsel çevirilerinden ziyade, dünyaya ilişkin belli bir bilincin görsel dönüşümleridir. Belli bir duruma ilişkin bilinçli (ve bilinçdışı) farkındalığın hiç kuşkusuz dil ile bağlantıları vardır; ancak dil, gerçekliklerini anlamlandırmaya çalışan insanların başvurdukları tek araç değil, sadece en fazla başvurulan araçtır. Nitekim, eğer böyle olmasaydı, imgelerin ya da müziğin varoluşunu açıklayabilecek pek bir neden kalmazdı ortada.” (Leppert, 2017)

Buradan da anlaşılacağı üzere bu durumun gerçekleşmesi ister bilinçli veya ister bilinçdışı olsun her türlü gerçekleşir. Yani bilincin sadece dil aracılığı ile üretilen imgeler zihinde süzgeçten geçmez, aynı zamanda görsel aracılığıyla da geçer. Hatırlamak gerekir ki insan duyguları fiziksel olmamasına rağmen (soyut anlamında) en az fiziksel bir obje kadar somuttur. Bundan dolayı insan zihninin de aynı zamanda bu duygular aracılığıyla ve yaşanan tecrübelerle bağlantılı olduğu bir gerçek olduğu kabul edilebilir. Böylece imgelerin imlenmesi durumunda da bu faktörler aynı zamanda devreye girmektedir.

Aslında tüm bu etkenleri daha iyi anlayabilmek için ilk olarak sinema endüstrisinin gelişimine göz atmak gerekir. Daha doğrusu sinema tarihine bakmak gerekir. Sinematografi sürecinde gelişen akımlar ile beraber özellikle karşımıza bu etkenlerin daha fazla çıktığı gözlenebilir. Bundan dolayı sinematografinin oluşum sürecinin kökenine inilmelidir ve aynı zamanda bu süreç eşliğinde kronolojik olarak takip etmek gereklidir. Aksi takdirde bu oluşumun günümüz dünyasında nasıl bu kadar yaygınlaştığı ve neden bu kadar fazla karşımıza çıktığını anlamanın kolay olmayacağı varsayılabilir. Günümüzde günlük hayatın bile bir parçası olan bu göstergelerin aynı zamanda görsel sanatların en yaygınlarından biri olmayı başaran sinema alanında görmek oldukça doğal bir durum olarak karşılanabilir. Artık bugün bile internet üzerinden gönüllü olarak küçük ekiplerin ürettiği ve sinemada yer almayan kısa filmlerin çok fazla yaygınlaştığı görülür. Böylece günümüz dünyasında yaşamına devam eden herhangi bir kişi bile ister istemez bu etkenlere fazlasıyla maruz kalır. Bu durum bizi ilk olarak 1800’lü yılların Fransa’sına götürür.

“1895 yılında Lumiere kardeşlerin patentini aldığı sinematograf, önceden farklı versiyonları olmasına rağmen, yeni ve aynı anda birçok kişiye izleme olanağı vermesi açısından zamanında büyük sükse yapmıştır. Grand Cafe’deki ilk gösterimle sinema aygıtının kullanımı yaygınlaşmış ve dünyanın farklı yerlerinden görüntü elde edilmeye başlanmıştır. Ancak bu görüntüler bir belge niteliği ötesine gidememiştir. Lumiere kardeşlerin çektikleri görüntüler sıradan hayatın, işleyişin görüntülerinden ibaretti. Klasik (geleneksel) sinema anlatımı hakkında çok fazla radikal değişimler bulunmaz, bundan dolayı sinemada klasik anlatım temel amacı aslında izleyiciye ismi gibi başından sonuna kadar klasik anlatı temelinde bir kurmacalar dizisi eşliğinde bir seyir sunmak üzerinedir. Bundan dolayı izleyici bu kurmacalar dizisi bağlamında bir film seyriyle karşılaşır. Özellikle 1960’lı yıllara kadar etkisini daha belirgin olarak sürdüren bu akımın aslında geçmiş zamanın estetik ve bazı akımları ile ilgili bağlantıları da vardı. Yani klasik anlatım türü geçmiş dönem edebiyatları ile bağlantılıydı. Örnek olarak özellikle gözler önüne Antik Yunan döneminin epik destanları karşımıza geliyordu. Sinema aygıtının bu kullanımını farklı bir boyuta çeviren kişi de George Melies olmuştur. Melies sinematograf aletinin bir şeyler anlatması gerektiğini düşünmüş ve ilk bilim kurgu filmi sayılabilecek film olan Aya Seyahat’te bu durumu kullanmıştır. Melies bunları göz önüne alarak 1902’de “Ay’a Seyahat filmiyle istediklerini gerçekleştirmiş ve döneme damgasını vuracak film bakışını oluşturmuştur. Melies’in bu anlatı tekniği, klasik anlatı sinemasının da temellerinin atıldığı film olarak görülmektedir.” (Şahin, 2022)

Demir’in de değindiği gibi, Antik Yunan dönemi her ne kadar günümüz postmodern sinema anlatı açısının direkt olarak öncülü sayılmasa bile özellikle Platon ve Aristo’nun klasik anlatım sinemasının temellerine değindiği kabul görebilir. Aynı zamanda Platon ve Aristo’nun ise mimesis ve diegesis kavramları sayesinde klasik anlatı tarzının ortaya çıkışıyla bağdaştırılabilir. Diegesis öyküyü anlatıcı aracılığı ile anlatmak demektir ve mimesis ise bilindiği üzere taklit yoluyla anlatıcı olmadan anlatılması demektir (Demir, 2019).

Demir’in de bahsettiği şekilde, gerçeklik algısını oluşturmak için özellikle klasik metinlerin başvurduğu anlatı yaklaşımlarından biri de karakterler üzerinedir. Daha doğrusu

karakter hikayeleridir. Karakterler bir neden-sonuç ilişkisi içerisinde kronolojik zaman bir akışı eşliğinde hedeflerine doğru ilerler. Senaryonun yazarının veya yönetmenin dramatik anlatımı kurgularken zamanı ayarlamak için bazı araçları bulunur. Bunlar ‘randevu’ (appointment) ve Son tarih (deadline) gibi araçlardır. Randevu, karakterlerin birbirleriyle belirli bir zaman çerçevesinde karşılaşmasını sağlamak amacıyla bulunurken, ‘son tarih’ ise olay örgüsünün gelişimini sebep-sonuç bağlamında bir ilişkinin temeline oturmaya çalışır. Amerikan sinemasında ise başlarda klasik anlatı metinleri üzerine nesnel bir öykü gerçekliği üzerine filmler kurgulanırdı. Böylece seyircilerin her biri nesnel olmayan unsurları filmi izlediği süreç boyunca farkına varır. Bir de klasik anlatı sinemasında seyircinin sadece karakterin ulaştığı bilgiye değil, aynı zamanda karakterin ulaşmadığı veya ulaşmasının mümkün olmadığı bilgiye de ulaşması mümkündür. En dikkat çekici hususlardan biri de yönetmenin seyirciyi şaşırtmak amacıyla filmin metninin içine çözülmesini istedikleri olay örgüsüyle ilgili bazı uzantılar için seyirciye bazı ipuçları verebilir (Demir, 2019).

Fark edilebileceği üzere klasik anlatı dediğimiz anlatı türünün bir zamanlar Amerikan sinemasında da var olduğu anlaşılır. Gene de artık postmodernizm anlatımı biçimi bu akımın önüne geçtiği tartışmasız bir gerçek olduğu kabul edilir. Bu anlatı türünü Antik Yunan kökenli ve Akdenizli (İyonyalı) meşhur ozan Homeros’un ele aldığı İlyada ve Odysseia gibi destanlarda da görmek mümkündür. Bundan dolayı klasik anlatı tarzı çok eski zamanlara, daha doğrusu asıl olarak tarihsel dönemlere kadar dayanır. Bugün bile klasik anlatı tarzının hala varlığını sürdürdüğü bir gerçektir. Klasik anlatı türü postmodernizmden önce modernizm akımına kaptırmaya başladığı bilinir. Bundan dolayı postmodernizmin asıl baş düşmanı olan modernizm akımına göz atmak gereklidir. Böylece bu yöntemle beraber postmodernist değişimin asıl temellerini anlamak ve sinemadaki değişimi daha rahat gözlemek mümkündür.

Şimdi ise konu modern anlatı türüne çıkar. Modern anlatıya geçiş yapmak için önce George Melies’dan sonrasına göz atmak gerekir.

“Sinemada kurgunun ilk başarılı örneği olarak kabul edilen Edwin S. Porter’ın Büyük Tren Soygunu (The Great Train Robbery, 1903) filmiyle sinemada artık bir sahnenin birden fazla çekimi gerçekleşirken anlatı da filmin evreninde yer alır. Komedi ve haber filmlerinin yaygınlık kazanmasının ardından ülkelerin kendine has sinema akımları belirir (dışavurumculuk,

sürrealizm, vb.). Bu akımlar bir anlamda sinemadaki ilk modernist hareketlerdir. Ancak bu, sinemanın modernleşmesi demek değildir.” (Balcı, 2020)

Sinemanın erken modernleşme hareketleri olarak kabul edebileceğimiz bu yaklaşımlar ileri tarihlerde sinemanın modernist anlatıyla buluşmasında bir aracı görevi gördüğü varsayılabilir. Andras Balint Kovacs, *Modernizmi Seyretmek* adlı eserde sinemanın modernleşmesinin kolay olmadığını ve bunun zaman içerisinde gerçekleştiğine değiniyordu. Kovacs sinemadaki modernizmin erken temellerinin oluşumunu şu şekilde açıklar.

“Sinemanın sanatsal potansiyelini ortaya çıkarmanın bir yolu güzel sanatlardaki, tiyatrodaki ve edebiyattaki modernist hareketlerin sinemasal çeşitlemelerini yaratma ya da sinemayı ulusal kültürel mirasın anlatısıyla ve görsel biçimlerine uygun hale getirmektir. Bu anlamda erken modernizm sinemanın sinema dışındaki sanatsal ya da kültürel gelenekler üzerine düşünmesiydi. Alman dışavurumculuğu sinemada bu tip modernizmin ilk ortaya çıkışıydı. Dışavurumculuk sinemasal-olmayan sanatsal araçları sinemaya organik olarak uygulamaya çalıştı. Dışavurumculuk öncesinde hiçbir yönetmen bunu bu ölçüde yapmayı düşünmedi ve hiç kimse sinemayı sanatsal modernizm ile ilişkili bir sanat olarak kavramadı. Bu açıdan dışavurumculuğun önemi onun sinemayı modern görsel soyutlama kapasitesine sahip bir araç olarak kurumsallaştırmasıdır.” (Kovacs, 2016)

Kovacs aynı şekilde sinema alanında Alman dışavurumculuğu ve sinemanın modernleşmesi hakkındaki açıklamayı yapmasına rağmen hemen ardından bunun ilk örnekleri olduğunu dile getirir. Bundan dolayı Kovacs fazladan bir not olarak sinemadaki Alman dışavurumculuğunun klasik sinema anlatısına genel olarak oldukça sadık kaldığından dolayı sinemadaki modernleşmenin Alman dışavurumculuğu ile gerçekleştiğini kastetmediği bilinir. Bu sadece sinemanın modernleşmesinin erken-dönem aşamasıdır.

Sinemanın modernleşmesinin ise asıl başlangıcının özellikle 1940’lı yıllardan itibaren gerçekleştiği düşünülür.

“Alman Dışavurumcuları Amerikan sinemasında gelişen gerçekçiliğin geleneklerini reddederek imgeyi deliliğin sanatına dönüştürdüler. 1920’lerdeki ve 30’ların başındaki Fransız avangardı geleneklere tepki vermeyi sürdürdü. Ve 1941’de *Yurttaş Kane*’in (*Citizen Kane*) ortaya çıkışı ve 1940’ların ortalarında *Kara Film*’in gelişmesi sonucu Hollywood, egemen biçimlerin içsel altüst oluşunu yaşadı. Ama asıl altüst oluş, bir ulusal sinemanın Amerikan stiline ortaklaşa bir seçenek yaratmak için doğduğu II. Dünya Savaşı’nın sonunda oldu.” (Kolker, 2010)

Bundan sonraki dönemler de modernizm anlatı bakımından önemli ama kısa bazı gelişmeler yaşandı. Bu gelişmeler ise İtalya’ya doğru yol alır.

“İtalyan Yeni-Gerçekçiliği, amacı ticari sinemanın biçim ve işlevini değiştirmek olan gevşek bir kolektif hareketti. Bir hareket olarak 10 yıldan kısa sürdü ama mirası bir dizi karşı çıkma olasılığını gösterdi. Görüntü oluşturmaya, kurguya, anlatı yapısına ve izleyicinin tepkisine yeni yaklaşımlar sundu. Bu karşı çıkış 1960’larda sine-modernistlerin ayrı bir ekolü tarafından geliştirildi.” (Kolker, 2010)

1960’lardan itibaren zirveye çıkan bu akımın dünyanın çeşitli bölgelerine yayıldığı düşünülür ancak düşünürler tarafından bu akımın 1970’li yıllardan itibaren hızlı bir çöküş eşiğine geldiği kabul edilir.

Postmodernizmin çağdaş sinema akımı üzerindeki etkisi su götürmez bir gerçektir. Postmodern sinemanın klasik ve modern anlatı olmak üzere onlara daha zıt bir yaklaşım sergilediği açık ve net bir şekilde görülür. Aslında burada postmodernist anlatının sinema gibi görsel alanlarda da aynı durumu yansıttığı gözlemlenir. Postmodernizm akımı doğası gereği kendinden önceki akımlara da karşı çıkar ve postmodernizm akımı kendinden önceki akımların anlatı tarzlarını ve de yaklaşım biçimlerini benimsemediği hem sanatçılar hem de düşünürler tarafından genel bir kabul görür. Tüm bunlardan dolayı özellikle genel bir görüş kabulünde postmodernizm akımının etkilerinin 1960’lardan itibaren Amerikan sinemasında ortaya çıktığı ve o zamanlardan beri günümüze kadar ki olan süreçle birlikte beyaz perdenin önünde kendi varlığını göstermeye devam ettiği gözlemlenir. Özellikle modernist sinemanın tekilci bir yaklaşım benimseyerek olabildiğince özgün bir anlatım tarzı sergilemeye çalıştığı bir dönemde postmodernist anlatının modernist anlatımına karşı

ciddi bir darbe vurduğu gözlenir. Bu durumun sebebi ise postmodernist anlatının ilk başta çoğulcu ve taklitçi bir yaklaşım sergilemesinden kaynaklanır. Günümüzde postmodernist anlatının daha yaygın bir şekilde devam etmekte kalmayıp, film sektörünü ele geçirdiği de rahat bir şekilde gözlemlenebilir bir durum halini aldığı söylenebilir.

Daha sonra ise modernizm akımının yerini postmodernizm akımına bırakmasının sebeplerinden biri de Micheal Fried'in sinemayı modernizm akımından koparmaya çalışması olduğu söylenebilir.

“Anderson postmodern tartışmaların başında sinemanın yer almamasını açıklarken Michael Fried'dan yaptığı bir alıntıda sinemayı modernizmden çok daha köklü bir biçimde koparmaktadır: “Sinema en deneysel biçimde bile modernist bir sanat değildir.” Anderson bu ifadeyi şöyle açmaktadır: “Burada Fried kısmen, diğer sanatlarla kıyaslanamayacak kadar çok öğeyi barındıran bir araç olan sinemanın, yapısı gereği, her sanatta görülen kendine özgü saflık arayışına girişmemesini kast etmektedir” (Anderson, 2005; akt. İspir ve Kaya, 2011).

Gene de sinemadaki bu sancılı değişim sürecinin bu kadar kolay gerçekleşmediği anlaşılır. 1970'lerde modernist etkinin sinemada azalmaya başladığı ve özellikle 1980'lerden itibaren postmodernist anlatı etkisinin etkin olarak ön plana çıktığı kabul görür. “Postmodernist kültür üretiminin sonucu, pek çoğu açısından geleneğin kurallarından bir kurtuluş ve özgür ifade çağrışımının hüküm sürebileceği belirli bir uzamın yaratılışı anlamını taşımaktadır.” (Gottdiener, 2005)

1950-1970'li yıllar arasındaki dönem de yer alan auteur kuramı kapsamında sinema anlayışı var olduğu düşünülür ve aynı zamanda bu dönem kendi içinde birçok farklı döneme ayrıldığı kabul edilir. Auteur kuramının filmler yerine yönetmenleri eleştirmeye tabi tuttuğu bilinir. Belki de bu açıdan postmodernist anlatıya tartışmasız bir şekilde birçok katkısının olduğu bir gerçektir ve modernist anlatıdan postmodernist anlatıya doğru bir geçiş etkisinde bir payı olduğu kabul edilebilir ancak gene de bu kuramı sinema alanında modernizm ve postmodernizm arasındaki geçişi tanımlayarak bağlantı kapsamında direkt ilişki kurmaya çalışmak doğru bir yaklaşım olmayabilir.

Kovacs'ın da değindiği gibi, auteur akımı erken-modernizm ile geç-modernizm arasında bir yerlerde köprü vazifesi de gördüğü varsayılır. 1980'li yıllardan itibaren auteur

kuramının ölümü gerçekleştiği kabul edilir. Bu ölümün sebebi ise Andrey Tarkovski'in *Andrei Rublev* filmi ile başlayan auteur'ın eleştirisi ile auteur'un ölümüne sebep olan *Ayna* filminden dolayı olduğu kabul düşünülür (Kovacs, 2016).

Kovacs film için şu bilgileri aktarır, "Film auteurün krizinin Andrei Rublev'de olduğu gibi auteur ile gerçeklik arasındaki ilişkiden (gerçeklik karşısında uygun bir tutumu bularak çözülebilecek bir krizden) çıkmadığı, ancak auteurün kendi içinde belirgin bir tutarlılık yokluğunu oluşturduğu bir durumu sunar." (Kovacs, 2016)

Bundan dolayı sinemada modernizm ile postmodernizm anlatı yapılarının özelliklerini ve aralarındaki farkları daha net değinerek konuyu ele almak gereklidir.

"Postmodern sinema geleneksel olarak, parlak yüzeyleri, metinlerarasılığı, bilgiçliği göndergeselliği ve geçmiş biçimler, türler, üsluplar nostaljisi açısından tanımlanmaktadır. Bunların hepsi doğrudur ve bu belirtiler, bugün durdurulamaz ya da daha çok sonlandırılmaz metalarla kristalleşmişlerdir." (Sim, 2020) Sonsuz bir meta ve arzu döngüsü içinde olan postmodern anlatımın, özellikle geç-kapitalizmin en etkili araçlarından biri haline gelen sinemadaki beyaz perdenin önünde karşımıza çıkmakla kalmayıp, aynı zamanda mültiplekte sayesinde her zaman karşımıza çıktığını fark edilir. Artık dvd'ler, blue-ray ve internet gibi ulaşımı kolaylaştıran araçların etkisiyle beraber günlük hayattan postmodern akımının etkisinin hızının daha da artmasına ve yayılmasına olanak sağladığı görülür. Durum bununla da bitmemektedir. Sinemada postmodern anlatımın getirisi olan filmi başka bir filme bağlayan anlatıya olanak sağlayan anlatı tarzı sayesinde artık pastiş yapmanın çok daha kolay bir hale geldiği gözlemlenir. Aynı zamanda bu olayların getirisi olarak bu durumun 'normalleşmiş' olduğu görülür. Birbirlerini pastiş aracılığıyla tekrar eden film sahneleri postmodernist anlatımın en öne çıkan özelliklerinden biridir. Böylece bir izleyicinin izlediği bir filmde karşılaştığı bir sahnenin de aynı zamanda o izleyici başka bir film esnasında da benzer bir sahneyle karşılaşma ihtimali olur. Bundan dolayı artık bir izleyici çağdaş sinema örneklerinde karşımıza pastişlerden dolayı artık herhangi bir filmde olacakları kimi zaman tahmin edebilmeye veya öngörmeye başladığı bile gözlemlenir. Tüm bunların sebebi ise postmodern anlatımın yaygınlaşmasından kaynaklanır.

Böylece sinemada postmodern anlatımının filmler arası köprüler oluşturacak şekilde ortaya çıkar ve göstergeler sayesinde yeni göstergeler oluşmasını sağlayabilir.

Tüm bunlara rağmen aynı zamanda postmodernist akımının elitist gördüğü modernist ve klasik akımlarının etkisinden çıkamayarak aynı göstergeleri sürekli yineleme durumu da gözlemlenir.

Bundan dolayı postmodernist sanat ve sinema akımı özgün ürünler ortaya koymakla ilgilenmez, bunlar postmodernist akımının hedefi arasında değildir. Bu durumdan dolayı postmodernist sinema anlatısı yeri geldiğinde geç-kapitalizme hizmet etmek için sanatsal özgünlüğü bir kenara bırakması karlı görünse bile, aslında kendisini sonsuz bir meta-arzu döngüsü içerisinde bulabilen bir akım olarak ortaya çıkar. Postmodernizm akımının kendi doğasından kaynaklı olarak sinema alanında da bu yaklaşımı benimsediği de gözlemlenir çünkü postmodernist sinema anlatısı için bir şeyin farklı olmasına gerek yoktur çünkü zaten postmodernizmin doğası gereği her şey geçmiştekinin bir taklidi olarak var olur. Bundan dolayı postmodernist anlatıyı benimseyen kişilerin modernist ve klasik anlatının da geçmişteki anlatıları taklit ettiğini beyan eder. Yine de hatırlanması gereken bir durum var, bu durum ise bu tarz geçmiş anlatıların aslında olabildiğince geçmişten kopmamaya çalışarak daha yeni anlatılar üretmeyi denemesidir, daha doğrusu yeniden deneyerek yeni anlatılar üretmeye çalıştığı söylenebilir. Postmodernist sinema anlatımının kendisinden önceki anlatılara kimi zaman bu tarz bir yaklaşım sergilemesine rağmen aslında kendisinin de bir bakıma geçmişin ve tarihin bir tekrüründen ibarettir. Böylece postmodernist sinema anlatısının aslında kendi içinde bizzat kendisiyle çeliştiği de açık bir şekilde gözlemlenebilir. Bu tür yanılsamaların 1960'lı yıllardan itibaren Amerikan sinemasında her dönem artacak şekilde daha fazla görüldüğü de aynı şekilde gözlemlenebilir.

M. Keith Booker'ın Postmodern Hollywood adlı eserinde Jameson'ın görüşlerinden yola çıkarak modernizm ve postmodernizmin çağımızdaki yaşanan bu duruma değindiği görülür.

“Jameson’a göre tüm bunlar aslında modernist sanatçıların halen çevrelerini tıkayan kapitalist sistemin sınırlarının ötesinde düşünebilmeleri ve sanatlarında alternatif sistemlerin ve yaşam tarzlarının ütöpik olasılıklarına işaret edebilmeleri anlamına geliyor. Öte yandan postmodernist sanatçılar, kapitalist modernleşmenin esasen tamamlandığı ve kapitalizme gerçek alternatifler düşünme kabiliyetinin ciddi biçimde kısıtlandığı bir dünyada yaşıyor ve çalışıyorlar. Buna ek olarak tam anlamıyla bu sanatın tüketicileri olarak tanımlanabilecek postmodern sanat izleyicileri, tükettikleri sanatta hala

var olabilecek her türlü ütopyik öneriyi tanıma ve takdir etme konusunda zayıf bir yeteneğe sahiptir.” (Booker, 2007)

Her ne kadar Jameson’ın bahsettiği modernist sanatçıların özgün ürün üretebilme kapasitesinin bu kadar başarılı ve yoğun olduğu günümüzde tartışılabilir bir durum olmasına rağmen, Jameson’ın postmodernist sanatçıların yaşadığı sorunu net bir şekilde tanımladığı kabul edilebilir.

Postmodernist sanatçıların ve onların postmodernist anlatı tarzının sinemada da bu sorunlar ile yüzleştiği gerçeği gün yüzüne çıkar. Bundan dolayı postmodernist anlatının yinelemek, kopyalamak, taklit etmek, özgün olamamak, yaratıcı olamamak, eklektik unsurlar, haz ile cinsellik üzerine bir yaklaşım sergilemek, geçmiş nostaljisi ve tarih anlayışını sürekli olarak sürdürmek, modernist anlatının aksine yazara değil, seyirciye odaklanmak ve seyircinin de filmin bir parçası olarak onları filmin içine davet etmek gibi birçok farklı yaklaşımı benimsediği fark edilir.

Modernizm auteur kuramında olduğu gibi iyi veya kötü bir film olduğunu savunmaz, aksine iyi veya kötü yönetmen olduğunu savunur. Postmodernist sinema anlatısındaki amaç modernist sinema anlatısındaki gibi yazarın iç dünyasını değil, seyircinin tatmin olmuş bir şekilde haza ulaşmasını sağlamaktır. Eğer postmodernizm doğrultusunda çekilen filmler bu amaç doğrultusunda hedefine ulaşırsa o zaman bu postmodernist filmler postmodernist yönetmenler için de başarılı olmuş demektir.

Postmodernist sanat metni anlatımı bundan dolayı modernist sanat metni anlatımını ve klasik sanat metni anlatımını elitist bulur ve onlar gibi sadece belli bir kitleye hitap etmeye çalışmaz, aynı zamanda birçok farklı kitleye hitap etmeye çalışır. Örneğin günümüzün popüler MCU (Marvel Sinematik Evreni) ve DC Genişletilmiş Evreni gibi örnekler vardır. Çizgi romanlardaki sevilen karakterlerin popüler olmasından dolayı yeniden kurgulanıp beyaz perdeye aktarılır. Amaç yüksek maliyetli olan ama getirisi yüksek olan sanat filmleri yerine çerezlik filmler üreterek popülerliğe oynamak ve daha fazla kazanç sağlamaktır. Bundan dolayı bu filmlerde çizgi romanlarda olduğu gibi birçok farklı evren tasarlanmakta ve bu evrendeki karakterlerin ve mekanların değişimleri görülmektedir. Örneğin Marvel evreninin sonradan bir parçası olan Miles Morales karakteri önce Marvel çizgi romanlarında görüldükten sonra Spider-Man: Miles Morales oyununda da görüldü. Sadece bununla kalmadığı gibi Spider Man Multiverse filminin ana

karakteri bile oldu. Yıllardır bilinen ve ikonik bir karakter olan Peter Parker'ın yerini böyle bir karakterin alması ve Peter Parker'dan daha iyi bir Örümcek Adam olma potansiyeli sergilemesi gibi birçok örnek postmodernist sanat anlatısıyla bağlantılıdır. Miles, Peter'ı ilham alır ve onun gibi olmak ister ve Miles, Peter'ın geçtiği yolların bir benzerini geçerek aynı kurguyu izleyicilere sunar. Buradaki amaç beyazları temsil ettiği düşünülen Peter Parker için bir de onun gibi siyahları temsil eden Miles gibi bir karakter yaratarak izleyici memnun etmek ve daha fazla satış yapmaktır. Bu durum geç-kapitalizmin kültürel mantığından kaynaklıdır ve aynı zamanda postmodernizm akımı ile de bağlantılıdır.

Bu durumu en iyi açıklayacak ifadelerden biri ise şu şekildedir: “Üslup ideolojisinin çöküşü” ile birlikte postmodernist sanatçının başvurabileceği tek kaynak vardır artık; geçmiş: “Ölü üslupların taklidi, artık tüm dünyayı kaplayan bir kültürün hayali müzesinde depolanmış bütün o maske ve sesler aracılığıyla” konuşan sanatçı.” (Jameson, 1990; akt. Koçak, 2012) Böylece postmodern sanat anlatısının tarihi tekerrür ettirdiği ve nostaljilerden kopamadığı daha net ve açık bir şekilde anlaşılır.

Artık tüm bu durumları daha iyi kavrayabilmek için belki de sinema tarihine de bir postmodernist sanatkâr gibi düşünerek 1960'lara dönerek o dönemlerden itibaren sinema alanındaki postmodernist filmlere göz atılması gereklidir. 1960'lardaki postmodernist filmlerden başlayarak 1970, 1980 ve 1990 olmak üzere günümüzde kadarki olan süreci görülmesi gereklidir. Ondan sonra ise 2000'li yıllardan itibaren artık vazgeçilmez bir parçası olarak görülen postmodern sinemaya geçiş yapılması ve o dönemlerden de itibaren sinema endüstrisinin değerlendirilmesi gereklidir.

5. 1960 YILLARINDAN AMERİKAN SİNEMASI İÇİN BİR FİLM ÖRNEĞİ: BİR ZAMANLAR BATIDA/BATIDA KAN VAR (ONCE UPON A TIME IN THE WEST)

Batıda Kan Var/Bir Zamanlar Batıda (Once Upon a Time in the West/C'era una volta il West, Sergio Leone, 1968): Henry Fonda (Frank), Charles Bronson (Harmonica), Claudia Cardinale (Jill McBain), Jason Robards (Manuel 'Cheyenne' Gutiérrez) ve Gabriele Ferzetti (Morton) başrol oyuncularları oldukları Batıda Kan Var 1968'de Sergio Leone'un yönettiği "Western" türündeki filmlerden biridir. Filmde bazı postmodernist unsurlar bulunmasından dolayı o dönemin erken-modernizm olarak adlandırılan postmodernist örneklerden biri olarak sayıldığı varsayılır. Filmin bazı postmodernist anlatı tarzlarına başvurduğu fark edilir ve aynı zamanda Jean Baudrillard'ın hiper-gerçeklik kuramı ile bağdaştığı görülür.

Baudrillard'ın simülasyon evrelerinin kurallarını bu film üzerinde görüldüğü gözlemlenir. Örneğin Baudrillard'ın evrelerinden şu şekilde bir çıkarım yapılabilir; Baudrillard simülasyon evrelerini dört evreye ayırır, Baudrillard en son evreler olan üçüncü ve dördüncü evreler için artık gerçekliğin yerini alan ve gerçeğinden ayırt edilemez bir bir simülasyon ortamı ya da diğer adıyla yeni bir hakikat ortamı olduğunu dile getirir.

Batıda Kan Var filmi tarihsel olarak hakikatin yeniden kurgulanmış bir hali olarak ortaya çıkar. Baudrillard'ın simülasyon teorisinin etkilerini bu film de görmektedir.

Batıda Kan Var filminin Amerikan vahşi batı (western) türüne göre çekildiği gözlemlenir. Aynı zamanda o dönemdeki vahşi batı ortamını yeniden kurgular ve ekrana yansıtır. Filmde vahşi batınının kendisinden daha çok vahşi batı etkisinde olunan bir ortam göze çarpar, yani yansıtılan hakikat tarihteki hakikatin aynısı değildir, sadece bir yansımasıdır. Bu yansımanın etkilerinin karakterleri ön plana çıkarmak olduğu söylenebilir. Bunun sebebi ise vahşi batı ortamı karakter kadrosu için bir oyun alanıdır. Bu oyun alanında o dönemin şerifleri veya askerleri gibi birçok grup ortaya çıkmaz, hatta karakterlerimiz büyük bir kasabada bile istedikleri şekilde at koşturabilirler. Bu onların aranmasına ve soruşturulmasına sebep vermez çünkü onlar tüm o dönemin kurallarından bağımsız olan özel insanlardır. Bundan dolayı film de çevresel tasarım sadece bir

illüzyondan ibarettir, yani bu durum arttırılmış bir gerçeklik ya da simülasyon ortamı olarak yorumlanabilir.

Batıda Kan Var filminin en can alıcı noktası ise filmde imgelerin izleyiciye onların zihninde farklı yöntemler ile canlanacak bir şekilde yansıtılmasıdır. Filmde olumsuz veya belirsiz bir olay olduğunda çalan film müziğinde kesilmeler veya bozulmalar olur. Böylece izleyici artık bu müzik değişimlerinin olumsuz veya belirsiz durumlar oluşturduğu zihninde canlanır. Aynı şekilde filmde çok önemli bir gösterge vardır. Oda mızık (Harmonica) imgesidir. Harmonica ana karakterin aynı zamanda adıdır ancak ana karakterimizin gerçek adının hiçbir zaman Harmonica olduğu film boyunca açıklanmadığı ortaya çıkar. Bunun yerine protagonistin çaldığı Harmonica gösterge bilimindeki bir gösteren olarak izleyicinin karşısına çıkar. Protagonistin kendisinden bahsedilince ve kendisinin varlığını ortaya çıkınca mızıkasının çalındığı duyulur. Bunu kimi zaman filmin protagonisti mızıkası ile kendi çalmasıyla olur ve kimi zaman ise protagonistin çaldığı müzikle aynı tınıya sahip olan bir müzik duyulur. Böylece izleyici Harmonica çalmaya başladığında ana karakterin kendisini veya onunla ilgili bağlantılı bir olayın varlığından haberdar olur.

Ana karakter Harmonica'nın filmin başından sonuna kadar parça parça öğrendiğimiz amacının aslında bir intikam hikayesi olduğu ortaya çıkar. Yönetmen burada seyircinin hikayedeki imgelerin çağrışım yoluyla beraber izleyicinin bu boşlukları tamamlamasını ister ve yazar da hikayenin sonlarına doğru katkıda bulunarak izleyici ile beraber hikayedeki arsa deliklerini tamamlar. Bu anlatı tarzı bir bakıma postmodernist bir anlatıya bazı açılardan destekleyecek şekilde katkıda bulunduğu varsayılabilir çünkü bu yöntemle birlikte izleyicinin olayların içine dahil olması istenildiği anlaşılır.

Filmin başında üç tane çete üyesi görülür ve ıssız bir demiryolunun önünde haraç kestikleri ortaya çıkar. Ardından bu üç kişi haraç kestiği bilmediğimiz yaşlı bir adamı dolaba koyar ve sahne kesilerek bu üç kişinin dışarıda olduğu bir sahneye geçilir. Sonra ise filmde o yaşlı adamın kim olduğu ve ona ne olduğu izleyiciye gösterilmediği fark edilir. Ardından kamera tren gelene kadar bu üç kişiye inanılmaz özenli derecede odaklanır fakat tren geldikten sonra üç çete üyesi de trene binmediği gibi bu üç çete üyesinin ne isimleri ne de amaçları belli değildir. Ardından bu üç çete üyesi trenden inen ve mızık (harmonica) çalan bir kişi ile karşılaşılır. Aralarında çatışma çıktıktan sonra trenden inen ve mızık çalan ana karakter kurtulur vurulmasına rağmen ancak o an sahne anında kesilir ve sahne

değişerek başak bir konuya odaklanılır. Sahne vurulan kişiye çok benzeyen küçük bir çocuğun kovboy olmak istemişçesine vurulan bir çocuğa odak noktası çevrilir. Çocuğun kendisi ile ailesi de evlerine geri döndükleri zaman vurulur ve bu çocuğun kendisinin vurulduğu filmin sonrasında ortaya çıkar. Filmde çocuğu vuran kişi ise Frank'tir. Aynı zamanda üç kişiye indiren ve hayatta kalan Harmonica adlı protagonistin sevdiğini öldüren kişi de Frank olduğu ortaya çıkar. İzleyici ise bunu filmin son kısımlarına kadar anlayamaz çünkü Harmonica film boyunca amaçları ve eylemleri oldukça belirsizdir. Bunun yerine yönetmen seyirciyi metnin içine dahil ederek postmodern bir anlatı tarzı sergiler. O ismi bilinmeyen ve ölen gizemli çocuk ise ana karakter Harmonica ile hikayesine bir imge olarak tasvir ettiği gözlemlenir. Yani izleyici o gizemli çocuktan Harmonica'nın hayat hikayesini bağdaştırabileceği ilk imgeleri deneyimler.

Harmonica filmin ilerisinde vurduğu eşkıyaların lideri olan Cheyenne'e ile bir anda karşılaşır ve ardından Cheyenne'e ona kim olduğunu sorar ve Harmonica ise harmonica'sını çalarak yanıt verir. Harmonica ile bağdaşan bu yanıtın filmin ilerisinde en can alıcı olan nokta Frank ile karşılaşmaları sırasında gerçekleşir. Frank film boyunca Harmonica'nın kim olduğunu sorar ve ismini söylemesini ister. Harmonica ise geçmişte Frank'in öldürdüğü isimleri söyler. Filmin sonlarına doğru ise Harmonica'nın Frank'ten intikam almak istediği ortaya çıkar ve bizzat onun işini kendi bitirmek ister çünkü Frank geçmişte Harmonica'nın ailesinden birini öldürdüğü ortaya çıkar. Filmde sürekli olarak postmodern bir anlatı tarzının eseri olan geçmiş ile gelecek arasında gidip gelinir ve filmin sonlarına doğru ise bu sahneler birleşerek tamamlanır. Filmde yürüyen kimliği belirsiz bir silüetin var olmasıyla başlayan sahneler filmin en sonlarında Harmonica'ya harmonicasını veren Frank olduğu ortaya çıkarak konu bağlanır ve aynı zamanda ölüm anında Frank tüm bu sahnelerin birleşiminden sonra tüm bu anıları hatırlar. Filmde ne Harmonica'nın gerçek isminden ve geçmişinden söz edilir ne de onun karakter gelişimi gösterilir. Filmde Harmonica'nın ailesinden olan kişiden de en ufak herhangi bir bilgi dahi verilmediği görülür. Aynı durum Frank ve Cheyenne içinde geçerlidir. Burada ise postmodern bir anlatının eseri olan olay örgüsünün kendisi yerine asıl olarak olayın ya da olayların ön plana çıkmasından kaynaklıdır.

Böylece filmin sonu her ne kadar belirli bir şekilde bitse bile olay örgüsündeki kopukluklar ve belirsizlikler filmin sonunda açıklanmadan kaldığı anlaşılır. Harmonica'nın gerçek isminin var olmamasının tek sebebi bile filmin asıl olarak onun kendi hikayesi

üzerine kurulu olması değildir, tam aksine tüm karakterlerin ve çevresinin yaşadıkları olaylar üzerine hikayenin kurulu olmasından kaynaklanır.

5.1. 1970 Yıllarından Amerikan Sineması İçin Bir Film Örneği: Yıldız Savaşları: Bölüm IV – Yeni Bir Umut (Star Wars: Episode IV – A New Hope)

Yıldız Savaşları: Bölüm IV - Yeni Bir Umut (Star Wars: Episode IV – A New Hope/Star Wars, George Lucas, 1977): George Lucas'ın 1971 yılında kurduğu Lucasfilm haklarını 2012 yılında Disney'e sattığı zaman büyük bir sansasyon olduğunu birçok Yıldız Savaşları serisinin hayranları tarafından daha dün gibi hatırlanır. Artık Mickey Mouse'un önderliğinde beraber yeni ufuklara doğru yelken açtıkları günümüzde çoktan gerçekleştiği bilinir. Disney'in, Lucasfilm'i satın almasıyla birlikte Jean Baudrillard'ın nokta atışı yaptığı varsayılabilir. Baudrillard Simülakrlar ve Simülasyon adlı kitabında hem Disneyland örneğini verdiği gibi de Simülasyon ve Bilimkurgu hakkında da çok önemli değerlendirmelerde bulunur. Bundan dolayı Yıldız Savaşları'nı daha iyi anlayabilmek için filmin geçtiği evrenin analizini yapmak ve kavramak gereklidir. Bunun için de Baudrillard'ın bakış açısı ile değerlendirmeler yapılması gereklidir. Filmde birçok ön planda olan ana yüz vardır, ön plana çıkan ana oyuncu kadrosunun isimleri şu şekildedir, Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Princes Leia Organa), Peter Cushing (Grand Moff Organa), Alec Guinness (Ben Obi-Wan Kenobi), Anthony Daniels (C-3PO), Kenny Baker (R2-D2), Peter Mayhew (Chewbacca), David Prowse (Darth Vader). Dünya inşasına katkı amacı gibi görünsede aslında fan servis için orada olan Mark Anthony Austin (Boba Fett) gibi bir karakter bile mevcuttur.

Filmin özeti işe şu şekildedir: Filmin baş kahramanı babasının izinden giden ancak bunun farkında olmayan ve galakside Büyük Jedi Soykırımını (Great Jedi Purge) yaşandıktan sonra hayatta kalmış az sayıda Jedi'den biri olan Luke Skywalker'dır. Luke ise bunları sonradan öğrenecek ve babasına ne olduğunu ilerideki filmlerde kendi gözleriyle tecrübe etmiş olacağı filmin bitiminden anlaşılır. Böylece Luke amansız bir maceranın başlangıcına doğru yelken açar.

Yıldız Savaşları evreni 1970'li yılların teknoloji ve bilim anlayışı ile oluşturulmuş bir evren olduğu görülür. Yıldız Savaşları evreninin Jean Baudrillard'ın Disneyland kuramıyla bağdaştığı gözlemlenir.

“Disneyland bütün simülakr düzenlerinin iç içe geçtiği kusursuz bir modeldir. Disneyland her şeyden önce: Korsanlar, Geleceğin Dünyası vb. şeylerden oluşan bir illüzyon ve fantazm oyunudur. Bu düşsel evren kendine düşen görevi başarıyla yerine getirmektedir. Aslında kalabalıkları buraya çeken şey çelişkileri ve güzellikleriyle gerçek Amerikan’ın minyatürleştirilmiş toplumsal bir mikro-kozmosuna benzemesi ve alınan kolektif (dini denilebilecek türden) keyiftir.” (Baudrillard, 2022)

Baudrillard aynı zamanda sözlerini şu şekilde destekler, “Disneyland’in sunduğu düşsellik ne gerçektir ne de sahte.” (Baudrillard, 2022)

Hipergerçeklik kuramı gereği aslında Disneyland’de vücut bulur. Amerika’nın Disneyland’de yeniden kurgulanması ve üretilmesiyle beraber (Disneyland aslında Avrupa’dan da esinlenir) günlük yaşamın bir parçası olur ve Disneyland ise başka bir hakikat olarak ortaya çıkar.

Yıldız Savaşları evreninde tam olarak bir Disneyland gibi çalışır. Bu evren günümüz hakikatının gelecek temalı başka bir hakikatin iç içe geçmesiyle oluşmuş bir kopyasıdır. Bu durum göstergelerin yeniden üretilmesi ile beraber izleyiciye yansıtılır. Bunu Yıldız Savaşları evreninin her yerinde görmek mümkündür. Aynı zamanda bu evrende geçmiş ile gelecek birbirlerine karışıp harmanlandığı görülür. Devastator gibi büyük ve farklı gemiler modern çağın Amirallerinin kullandığı Korvet sınıfı gemilerine benzemektedir. Filmdeki gemilerin içlerindeki teknolojik konsollarının büyük çoğunluğu 1970’lerden kalan analog bilgisayarlarını hatırlatmaktadır ve üzerlerinde birçok tuş takımı bulunmaktadır. Halbuki 2024 yılında analog tasarıma sahip makineler yerine dijital ekranlı bilgisayarlara geçildiği gibi de üzerindeki tuşların da aynı oranla azaldığı gözlenir. Hatta sesli komut sisteminden ve dokunmatik ekranlara kadar günümüz bilgisayarlarında yer alır. Böylece burada geçmiş ile gelecek temalarının filmde birbirleri ile harmanlandığı görülür.

Evreni inandırıcı kılmak için farklı insansı ırklar ve ırkların farklı adları da vardır. Aynı zamanda bu ırkların insani davranışları ve insani alışkanlıkları vardır. Hatta kendi kültürleri ve inançları vardır. Daha da önemlisi insanlar da bu evrenin bir parçasıdır ve o ırklar ile beraber yaşamaktadır. İnsanlar ise günümüz dünyasına benzeyen özellikler de taşır, tıpkı İmparatorluğun yönetim biçimi ve askerlerinin İkinci Dünya Savaşı yıllarındaki Nazi Almanya’sı dönemi askerlerine benzemesi gibi metaforlar göze çarpmaktadır. Hatta

Almanların Birinci ve İkinci Dünya Savaşındaki özel askeri birliklerinden biri olan Stormtrooper birliğinin isminin kullanılması da gerçekliğin yeniden üretilerek yorumlanmasına bir örnektir.

Evrendeki en önemli irfan bilgilerinden biri ise dövüş sanatlarının var olması ve bu dövüş sanatlarının ise günümüz Çin'in Shaolin Kung Fu (Wushu) dövüş sanatını kullanan Monklar ile Japonya'nın Bushido savaş sanatını kullanan Samuraylarinkine benzeyen tarzda var olduğu göze çarpar, bu teknikleri ise kullananlara farklı bir isim takıldığı ortaya çıkar, bunlar Jedi'ler (iyi taraf) ile Sith'ler (kötü taraf) olmak üzere bu evrende karşımıza çıkar. Aynı zamanda bu savaş sanatı öğrencileri ve ustaları doğunun mistisizm anlayışlarından esinlenerek türetilmiş olan bir enerji gücünü force/güç'ü birlikte kullanabilirler. Hatta Jedi'ler kendi içlerinde farklı kategoriler ayrılır, Initiate, Youngling, Padawan, Knight, Master ve Grand Master gibi rütbeleri mevcuttur. Amerikan İngilizcesi ile üretilen ünvanlardır bunlar. Böylece Yıldız Savaşları'nın evreni bir köprü gibi gerçek dünya ile kurgu dünya arasına bağlandığı görülür.

Bu şekilde gerçekliğin yeniden üretimi yapılır ve imgeler insan zihninde yeniden yorumlanacak şekilde ortaya çıkar. İzleyici ise gerçek dünya ile kurgu dünya arasında bir bağ kurar. Sinemadaki bu anlatı tarzının postmodernist çağın bir getirisi olarak görülebilir.

Baudrillard bu durumu kendi oluşturduğu üç simülakr düzeninden ikincisi olan düzene bağlar. "Tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güce dayalı makinelerle somutlaşan üretici, üretken simülakrlar. Dünya çapında bir insani gelişme hedefleyen, sürekli bir yayılma eğiliminde olup, sınırsız miktarda enerji özgürleştirmeye (arzu, bu simülakrlar düzenine özgü görece ütopyalardan biridir) çalışan simülakrlar," (Baudrillard, 2022)

Baudrillard aynı zamanda bilimkurgu için bu konuyu daha net ve detaylı bir şekilde ele alarak bu durumu kendi aralarında bağdaştırır.

"Çünkü nitelik açısından bilimkurgu çoğu kez gerçek üretim dünyasından farklı olmamakla birlikte bu dünyanın gereksiz bir şekilde abartılmış yansımasından başka bir şey değildir. Değişik mekanik sistemler ya da enerji biçimlerinin uzantıları olan hız biçimleri ya da güçler bir sınır tanımazken mantıksal şema ve senarolar aslında aynı mekanik ve metalürjik,

vb. dünya tarafından beslenmektedir. Bu dünyada insanın yerini robotlar almaktadır (...)" (Baudrillard, 2022)

Böylece Yıldız Savaşları evreninin aslında günümüz gerçekliğinin fantazyaya ile buluşmuş olan bir betimlemesi olduğu göze çarpmaktadır.

5.2. 1980 Yıllarından Amerikan Sineması İçin Bir Film Örneği: Geleceğe Dönüş (Back to the Future)

Geleceğe Dönüş (Back to the Future, Robert Zemeckis, 1985): Robert Zemeckis'in yönettiği Geleceğe Dönüş filmi bir zamanların en popüler filmlerinden biri olan ve daha sonra en popüler film serilerinden biri haline gelen postmodern anlatı özelliklerine sahiptir. Film özellikle Amerikalı gençlerin unutamadığı DnD masa oyunlarının, arcade salonlarının, Amerikan futbolu ile golfun ve özellikle Modern Rock and Roll ile Heavy Metal gibi müzik türlerinin meşhur olduğu zamanlardır. Böyle bir zamanda geçen filmimizin 5 tane önemli oyuncusu vardı. Bunlar ise Michael J. Fox (Marty McFly), Christopher Lloyd (Dr. Emmett Brown), Lea Thompson (Lorraine Baines), Crispin Glover (George McFly) ve Tom Wilson (Biff Tannen).

Marty 1980'li yıllarında yaşayan Amerikalı bir gençtir. Dr. Brown'ın çılgın bir projesine katılmayı kabul eder. Dr. Brown plütonyum ile çalışan ve 140km hıza ulaştıktan sonra ayarlanan zamana gidebilen bir araba icat eder. İkili bunu test etmek için kullandıkları sırada Dr. Brown'un borçlu olduğu Libyalı teröristler tarafından vurulur. Ardından Marty arabaya atlayarak kaçır ve Dr. Brown'un yaşadığı geçmiş zamana ışınlanır. Böylece Marty'nin işleri yoluna koyma macerası başlar.

Filmde Marty'nin geçmişe araba ile dönmesiyle beraber iki tane ilginç olay yaşanır. Bunlardan ilki ise babası George'u ikna etmek için geçmişten getirdiği radyoaktif koruyucu kıyafeti giymesi ve kendini Yıldız Savaşları evrenindeki Darth Vader olarak tanımasıdır ancak Marty ne ona benzemektedir ne de Yıldız Savaşları evreni hakkında babasına bahsetmiştir. Böylece Marty filmde iki farklı filmi gönderme yaparak birleştirmiş olur, amaç burada izleyiciler için geçmiş zaman nostaljisine başvurmak ve izleyicilerin dikkatini çekmektir. Marty'nin kendisini bu şekilde tanıtmaya bile gerek yoktur çünkü ilk olarak geçmişe döndüğünde kendisini Dr. Brown'un ona bahsettiği çam ağaçları diken adamın bölgesinde bulur. Daha doğrusu ışınlandığı bu bölge, geldiği gelecekteki bölgenin

geçmişteki yansımasıdır. Marty'nin kıyafetinden dolayı onu uzaylı zanneden bu aile ve babaları onu öldürmeye çalışırlar. Yani Marty için kendini Darth Vader ismini vererek tanıtmasına gerek yoktur. Marty, babası George'a bu şekilde kendini tanıttığında George 'Fantastic Stories' adlı bir dergiye bakarak oradaki uzaylı gibi adam ile Darth Vader'ı bağdaştırır. Bu durum postmodern anlatı yapısından kaynaklı metinlerarası bir gönderme olarak yorumlanabilir. Yani George artık kafasındaki Darth Vader imgesi ışın kılıcı kullanan bir kötü adam değildir, onun yerine elinde gelecekte gelen bir tabanca kullanan kozmonot tipli birisidir. Böylece George gelecekte yazacağı bilimkurgu romanında eşiyile onu tanıştıran Darth Vader'ı kendi roman kahramanlarından biri yapar ve Lorraine ile kendisi romanın kahramanlarından biri olur. Yani Marty hem Darth Vader'ın yeni imgesi olur ve eski imgeyi söküp attı hem de George'un kafasında okuduğu eski dergiden ilham aldığı kozmonot ile birleştirip onu yeni bir imgeye daha dönüştürdüğü görülür.

Filmde ikinci dikkat çeken imge ise Marty'nin kendi zamanında müzik seçimlerinde başarılı olamadığı okul elemelerinde geçmişe döndüğü zamanki bir grup Afro-Amerikalı Caz (Jazz) grubunun aynı okulda verdiği konserde Marty, anne ve babasının birbirlerine aşık olması için ortam hazırlama sırasında aynı müziği çalar. Marty her ne kadar müzik sevilse bile biraz abarttığı için sonda başarısız gibi olur ancak amacına ulaşır. Marty'nin çaldığı müzik ise modern rock tarzı bir yaklaşımdır ve Marty bunu o dönemde ilk çalan olarak farklı bir yaklaşım sergiler ve geçmiş ile gelecek arasında kompozit metin akışını birbirine bağlar.

Son olarak filmin en can alıcı noktası ise Marty'nin kendi zamanına geri dönerek doktoru kurtarmak için vuruldukları ana döndüğü sahnedir. Marty zamanında yetişemediği için bu sahne yeniden yaşanır. Marty hem kendini hem de doktorun yaşadığı anı bir daha kendi gözleri ile yaşayarak izler ve izleyiciye bu sahne Marty'nin bakış açısından bizzat aynı olacak şekilde bir müddet izletilir. Böylece postmodern sahne döngüsü yaşanır ve film başka bir filmde pastiş yapmak yerine, direk kendi sahnesinden pastiş yapar. Dr. Brown ise Marty'nin uyarısını ciddiye aldığından dolayı filmin sonunda hayatta kalır ve zaman döngüsü değişir. Böylece postmodernist bir yöntem olan pastiş yoluyla bu döngünün bittiği filmde izleyiciye yansıtılır.

5.3. 1990 Yıllarından Amerikan Sineması İçin Bir Film Örneği: Çılgınlığın Ötesinde (In the Mouth of Madness)

Çılgınlığın Ötesinde (In the Mouth of Madness, John Carpenter, 1994):

Çılgınlığın Ötesinde filmi John Carpenter'ın yönettiği ve Amerikan asıllı Howard Phillips Lovecraft (H.P. Lovecraft) Cthulhu Mitosu temasını baz almasıyla hem yeni izleyiciler hem de Lovecraft hayranları ile buluştuğu bir yapıt olarak karşımıza çıkar. Filmde üç ön plana çıkan oyuncu vardır. Bunlar; Sam Neill (John Trent), Julie Carmen (Linda Styles) ve en önemlisi filmdeki H.P Lovecraft'ı farklı bir isimde canlandıran Jürgen Prochnow (Sutter Cane) karakterinin kendisidir.

H. P. Lovecraft'ın döneminde önemli biri olarak görülmesine bile vefat ettikten sonra zamanla eserleri dünya çapında ilgi görmeye başladığı bilinir. Bunda sadece kitapların değil, aynı zamanda kutu oyunları, bilgisayar oyunları ve sinemanın da payı vardır. H. P. Lovecraft'ı bu kadar önemli yapan şey ise 1890 doğmuş ve 1937'de ölmüş olmasıdır. George Lemaitre'in büyük patlama teorisini (big bang theory) 1927 yılında ortaya attığı bir zamanda H. P. Lovecraft yazdığı korku türü edebiyatında çok öteye giden bazı konulara değindiği bilinir. Örneğin Tanrı Azathoth buna bir örnektir. Azathoth'un birçok lakabı bulunmaktadır, bunlar Şeytan Sultan, Nükleer Kaos, Kör Aptal Tanrı, Her şeyin Hükümdarı gibi lakaplardır. H. P. Lovecraft'ın bu kadar önemli olmasını sağlayan şeylerden biri de dönemindeki diğer yazarlardan farklı olarak postmodern edebiyat tarzında farkında olmadan yazmasıdır. Aynı zamanda yazdığı edebiyat eserlerinde de birçok farklı yaklaşım vardır bu da onun edebiyatının bir parçasıdır. Azathoth herşeyi bilen ve gören bir tanrı kavramının tam tersidir ve aynı zamanda Azathoth uyuduğu için evren var olduğu bilinir ve o uyandığında kıyamet kopacaktır. Hakikat ise Semitik dinlerde olduğu gibi bir sınav dünyası değil bilinmezliğin kendisidir. H.P. Lovecraft eserlerinin her biri bu anlatımlar üzerine kuruludur. Eserlerinde her zaman bir bilinmezlik teması vardır ve eserlerinin korkunç olan yönü de bu bilinmezlik temasıdır. Bunu tarih, din ve birazda bilim ile harmanlayan Lovecraft eserlerinde kesin sonuçlar vermekten kaçındığı bilinir. Bunun sebebi bu eserlerde anlatılan bilgilerin insan aklının çok ötesi olduğundan dolayı insan aklının zavallı zihinleriyle onları algılamasının mümkün olmadığını yani gerçek bir hakikat olsa bile hakikatin varlığını sorgulamanın manasız olduğu teması üzerine kuruludur. Tüm bu bilgiler H.P. Lovecraft korku edebiyat türünün genel özellikleridir. Çılgınlığın Ötesinde filmi Lovecraft korku edebiyat türü üzerine kurulmuş olan bir filmidir. Bundan dolayı

filimde diđer Lovecraft türü eserlerdeki olan olayların ve durumların aynısının yaşandıđı görülür. Lovecraft'ın başta Cthulhu'nun Çađrısı olmak üzere tüm külliyat örnek gösterilebilir (Lovecraft, 2019).

Filmin özeti ise řu şekildedir, film ilk önce bir akıl hastanesinin gösterilmesi ile başlar. Filmin biraz daha ilerisinde bir delinin kendine ben deli deđilim diye bađırdıđı bir kiři görünür ve hücreye kapatılır. Bu kiři filmin yıldızlarından biri olan John Trent'dir. David Warner (Dr. Wrenn)'in John'a ne olduđunu anlatmasını ister ve daha sonra ise film geçmişe döner. John, Sutter Cane'in yazdıđı korku türü edebiyatını okumasını ve Sutter Cane'i bulmasını ister. Linda Styles ise ona yardımcı olması için gönderilir. İkili yol boyunca tuhaf olaylar ile karşılaşır.

Filmin sürekli olarak göstergeler aracılıđı ile zamanda ileri ve geri yapma durumu Jacques Derrida'nın Yazı ve Fark adlı kitabında Yapı, Gösterge ve Oyun bölümünde önemli bir konuya parmak bastıđı söylenebilir.

“İkame bir biçimde kendisinden önce var olmuş bir şeyin yerini almaz. O andan itibaren řüphesiz merkez diye bir şey olmadığı, merkezin bir mevcut olan (*un étant-Présent*) biçiminde düşünölemeyeceđi, merkezin dođal bir yerinin olmadığı, sabit bir yer deđil bir işlev olduđu, içinde göstergelerin sonsuza dek birbirini ikame ettiđi bir nevi yer'sizlik (*non-lieu*) olduđu düşünölmeye başlanmış olmalıdır. İşte o noktada dil, evrensel problematik alanını istila eder; işte o noktada, bir merkez veya köken olmadığı için, her şey- bu kelime üzerine anlaşmak kaydıyla- söylem, diđer bir deyişle, sistem olur: içerisinde merkezi, kökensel veya aşkınsı gösterilenin bir farklar sistemi dışında asla mutlak surette mevcut olmadığı bir sistem. Aşkınsı bir gösterilenin olmayışı anlamlandırma alanını ve oyununu sonsuza deđin genişletir.” (Derrida, 2020)

Carpenter'ın Çılgınlıđın Ötesinde filmi bunu yapar. Hatta filmin amacı da tam olarak bu olduđu söylenebilir. Filmin sadece insan aklının ötesindeki tanrıların geri dönüşünden kaynaklı kıyamete dođru sürüklenen bir dünya tasviri yapmak dışında herhangi bir konusu yoktur. Burada ise sadece karakterlerin yaşadıđı deneyimlerin göstergeler aracılıđıyla izleyiciye sunulduđu gözlemlenir. Bundan dolayı anlatılmak istenilen ne varsa sürekli ötelenir ve hiçbir şey anlatılmadıđı görülür. Burada ise Derrida'nın bu yaklaşımına oldukça

benzer bir durum gözlenir. Aynı zamanda sadece postmodern bir anlatı tarzıyla olaylar ön plana çıkartılır çünkü postmodern anlatı tarzı kendi doğası gereği bunu yapar.

Örneğin filmin göstergeleri birkaç parçaya ayrıldığı gözlemlenir. Zaman döngüsü, çarpık hakikat ve yaşanan tuhaf olaylar başta yer alan göstergeler bunlardan bazılarıdır.

Filmde John ve Linda'nın başına gelenleri yorumlamak dikkate değer yaklaşım olacaktır. Örneğin Linda yaşlı bir kadının sürekli olarak aynı döngüde bir otoyol üzerinde bisiklete biner ve sürekli olarak onunla karşılaşır. Filmin ilerleyen sahnelerinde de John aynı kadını fark eder ve bu zaman döngüsünde görür. Film boyunca da benzer bazı sahneler gerçekleşir. Burada yaşlı kadının yaşadığı zaman döngüsü olayı izleyicilere bir imge olarak zihinlerinde canlanmasını sağladığı görülür.

Cane'i kaleminden çıkan kitap ile Linda ve özellikle John'un yaşadığı birçok gerçeklik üzerine çarpıklık vardır. Linda bunu fark eder ancak John gerçekliğin tek olduğunu dile getirir filmin sonundaki gösterilecek olan sahneye kadar. John'un hakikat anlayışı sadece görünen, bilinen, hissedilebilen ve anlaşılabilir üzerine kuruludur ancak postmodern film anlatısı gereği John yavaş yavaş hakikat kavramını sorgular çünkü yaşadığı her şey tıpkı Jean Baudrillard'ın Disneyland oyun alanı gibidir. Ne vardır ne yoktur. John sürekli olarak ikisi arasında gider ve gelir. İnsanların canavarlara dönüşmesi, aniden görünen ve değişen garip şeyler (bir elin Linda'yı içeri çekmesi veya yaratıkların John'u kovalaması gibi) bu duruma iyi bir örnektir. Bu durumun başlangıcında izleyiciye bir gösterge olarak haber vermesi için verilen imge ise Linda'nın filmin başlarına doğru bir köpeğe kovalayan çocukları görmesine rağmen aynı sahneyi John'un görmemesidir çünkü Cane'in yazdığı hakikat ikisi içinde de farklıdır.

Artık kitabın metinleri Cane'in kendisine antik atalar veya diğer adıyla kadimler tarafından sürekli olarak değiştirilerek verilir. İkili ise kitaptaki metinlerin tüm gerçekliği altüst ettiğini gittikleri kasabada yavaş yavaş şahit olurlar. Bu kasabanın bile gerçekte var olmadığı ortaya çıkar. Kendi gerçekliğine dönen John, Linda'yı kitap metninin gereği orada bırakmak zorunda kalır ve gün geçtikçe gerçekliği sorgulamaya başlar. Sanki sürekli dinamik bir şekilde değişen bir kitap metni gibi gerçeklik algısı zamanlar arasına sıkışıp kaldığı gözlemlenir. Filmin sonunda dünyanın sonu gelmektedir ve insanlar öfkelenmeye ve fiziksel olarak bozulmaya başlayarak yaratıklaşırlar. John filmin sonunda bir sinema

salonuna gider ve kendi dediklerini ve geçmişteki gerçek algısına kahkahalar ile gülerek delirir ve film burada biter.

Filmin sonundan da anlaşılabilirliği üzere Carpenter'ın Çılgınlığın Ötesinde filmi tamamiyle postmodern bir anlatı üzerine kuruludur. Carpenter'ın amacı izleyiciye bir mesaj kaygısı vermek ya da bir olay anlatmak değildir. Aksine Carpenter'ın filmi yaşanan olaylar ile izleyicinin kafasını karıştırmak ve sadece korkmasını sağlamak üzerinedir.

5.4. 2000 Yıllarından Amerikan Sineması İçin İki Film Örneği: Amerikan Sapığı (American Psycho) ve Akıl Defteri (Memento)

Amerikan Sapığı (American Psycho, Mary Harron, 2000): Amerikan Sapığı filmi 2000'li yıllara geçerken postmodernist anlatının ne denli ileri gidebileceğini gösteren filmlerden biri olarak karşımıza çıkar. Mary Harron'un böyle bir filmi yaparken kullandığı postmodernist anlatı şekli oldukça ilgi çekici olduğu söylenebilir. Filmde gerçek anlamda ilginç veya ilgi çekici bir konu bulunmamasına rağmen izleyiciyi ekran başına kitlediği gözlemlenebilir. Bu durumun sebebi Mary Harron'un filmdeki sahneleri beklenmedik şekillerde sunmasıdır, aynı zamanda olay örgüsünde bir o kadar beklenmedik bir şekilde ele almasıdır ve son olarak filmin ana karakterinin ayrı ayrı övülmeye layık mimikleri, hareketleri ve davranışları da örnekler arasında gösterilebilir. Başrolde Christian Bale (Patrick Bateman)'in oynadığı senaryoda işler her defasında beklenmedik şekillerde gelişmeye başlar. Aynı zamanda filmde birçok anlam verilebilecek sahne ile anlam verilemeyecek sahne olduğu göze çarpar. Bundan dolayı filmdeki her bir sahne olmasada birçok sahenin her izleyici tarafından farklı şekillerde yorumlamaya açık olduğu gözlemlenir.

Filmin konusunun özeti ise şu şekildedir, Patrick Bateman genç yaşta yatırımcı olarak New York'ta Pierce & Pierce adlı büyük bir şirkette çalışmaktadır. Patrick işinde oldukça başarılıdır ve aynı zamanda hem iş arkadaşları tarafından saygı duyulan hem de kadınlar tarafından beğenilir. Patrick onların gözünde aynı zamanda inanılmaz derecede dürüst, samimi, ahlaklı, seçkin ve altın kalplidir ancak hakikatte Patrick tam bir ruh hastasıdır. Patrick gerçekte olduğu kişinin tam tersi olmakla birlikte saf kötülüğün vücut bulmuş hali olarak film boyunca izleyicinin karşısına çıkar. Böylece Patrick'in kendi iç dünyasındaki değişim yolculuğu başlamış olur.

Filmde ilk göze çarpan detay ise Patrick'in psikopat bir katil olarak özellikle sarışın kadınlara karşı takıntılı bir şizofren olmasıdır. Patrick burada filmin ilerleyen kısımlarında kendini henüz keşfedememiş ve kendinden sürekli bir şüphe duymakta olan bir karakter portresi çizdiği görülür ancak filmin sonlarına doğru Patrick artık olmak istediği kişi olmaya karar verir ve kendi değişimini sonuna kadar kabullenir. Böylece filmin sonu izleyiciye açık kapı bırakılarak bitirilir. İzleyici ise bunu kendi tamamlamaya çalışır. Böyle bir postmodernist anlatı yapısına sahip bir film için böyle bir finalin ideal olduğu söylenebilir.

İspir ile Kaya'nın bu konuya şu şekilde değindiği göze çarpar, bu tarz filmlerde özellikle başrol oyuncularının gizemli, delice ve şehvet uyandıran fikirlere saplanıp kaldıkları gözlemlenir. Böylece kendi arzularının kölesi olan kahramanların sırf zevk almak uğruna kendi karşı konulamaz güdülerini bastıramadığı veya bastırmak istemedikleri bir yaklaşım sergilenir. Bu tarz film anlatılarında oyuncular gerçeklik ile gerçeğin sınırlarını ayırt edemezler. Aynı zamanda sonu gelmeyen bir aksiyon döngüsü diliminde oyuncular şizofren belirtileri göstererek (hatta şizofren olmamalarına rağmen bu durum gerçekleşir) arzularının getirdiği hayaller için baştan çıkarlar (İspir ve Kaya, 2011).

Öncelikle Patrick karakterinin öne çıkan özelliğini belirtmek gerekir. Patrick klasik anlatı metinlerinde olduğu gibi iyi niyetli bir protagonist olmadığı değildir ve aynı zamanda modernist anlatı metinlerinde olduğu gibi yaptığı eylemlerde herhangi sebep-sonuç ilişkisi aramak mantılı bir yaklaşım olmayacaktır. Patrick bir protagonistten daha çok bir antagonist olarak filmin ana karakteri olduğu gözlemlenir. Aynı şekilde Patrick'in onu haklı çıkaran herhangi bir amaca veya davaya sahip olmadığı gözlemlenir. O sadece yaptığı şeylerden haz alır ve bazen de acı çeker. Bu postmodern bir anlatı tarzı olan küçük anlatıların ortaya çıkması ve olayların ön plana çıkartılması durumudur.

Aynı zamanda film de zaman döngüsü olarak Patrick, gündüzleri normal bir hayat yaşarken, geceleri esrarengiz hayatına devam eder. Filmdeki bu zaman kavramı betimlemesi ancak zamanın gerçekte ne şekilde aktığını gösterilmemesi de postmodernist bir anlatı tarzının göstergesidir çünkü filmde zaman oldukça belirsiz akar.

Filmde Patrick karakterinin birçok anlamsız ve tuhaf eylemlerde bulunduğu görülür. Örneğin müzikler konusunda oldukça takıntılı olduğu ortaya çıkar. Patrick hayranı olduğu veya nadiren hayranı olmadığı albümler konusunda birçok anlamsız cümle kurar ve bunu

eylemleri ile bağdaştırır. Filmde bu sözlerin gerçek anlamda bir anlamı olmadığı ve Patrick karakterini daha ilgi çekici göstermek için yapılan bir girişim olduğu şeklinde yorumlanabilir. Hatta filmde Patrick'in 2 tane sarışın karakteri kendi lobisine davet eder ve tüm bu müzik grupları ve albümleri hakkında onlara bazı şeyler zırvalar ancak kızlar tarafından yaşadığı yerin maliyeti ne gibi kendisine yöneltilen normal sorulara oldukça ağır ters tepkiler verdiği gözlemlenir. Patrick'in müzik sevdası her açıdan farklı yorumlamaya açıktır ancak tek bir gerçek vardır ki oda Patrick'in bir müzik tiryakisi olduğudur.

Aynı zamanda filmde Patrick sadece normal cinsel ilişkiden zevk almadığı görülür. Patrick nedeni bilinmeyen bir şekilde sarışın beyaz kadınları öldürmekten zevk alır. Hatta Patrick onlarla beraber olduğu kendi seks kasetlerini çeker. Patrick şiddetten sürekli olarak zevk alır ve erkek kurbanları dahil onları farklı fantezileri ile öldürür. Patrick'in zevk aldığı şeyler sadece normal bir cinsel ilişki türü değildir, aynı zamanda şiddetin yoğun olduğu adeta bir estetik anlayışı üzerine kuruludur. Hatta Patrick şaşalı bir kart vizitin üzerinde yazan herhangi bir ismi görünce o ismin sahibini öldürmek ister. Patrick bununla da yetinmediği görülür ve öldürdüğü cesetlerden ayrıca haz alır. Hatta filmin ilerisinde Patrick yaptıklarını avukatına itiraf ederken yarı pişman olduğunu söyler ancak bir yandan da oldukça tatmin olmuş bir şekilde bazı yaptıklarını anlatır. Mesela Patrick'in öldürdüğü bir kadının cesedinden göğsünü kestiğini ve kızartıp yemeye çalıştığını söyler. Bu durum ise postmodernist bir anlatı yapısıdır.

Jean Baudrillard bu durumu şöyle yorumladığı görülür. "Müstehcenlik konusunda bile meydan okumalardan söz edilebilir. Örneğin çıplak bir vücudu olduğu gibi sunmak yeterince müstehcen bir şeyken; aynı vücudun yaralı, parçalanmış, boğazlanmış ya da iskeletleşmiş bir vücut şeklinde sunulması daha müstehcen bir şeydir." (Baudrillard, 2005)

Böylece filmin ana karakteri Patrick'in yaşadığı ruhani değişim daha net anlaşılır.

Patrick aynı zamanda şizofren hastası olduğu filmin sonlarına doğru bankamatik sahnesinde ortaya çıkar. Patrick o kadar hastadır ki gece vakti para çekmek için gittiği bir bankamatikte bir kedi görür ve Patrick kediyi severek onu havaya kaldırır ancak Patrick bankamatikte işlem yeri yazan kısmın onu kediyi beslemesi için talimat verdiğini görür, sonra ise kediyi bankamatiğin para yatırmak olan kısmına doğru yaklaşılarak öldürür. Bunu gören yaşlı bir kadın gördüğü bu durum karşısında tepki verir ve Patrick onu da öldürür. Sonra ise polisler bu olayı duyar ve Patrick'i aramaya başlar ancak Patrick

polisleri öldürür ve yakalanmamak için kaçmaya başlar. Burada ilginç olan nokta ise Patrick'in hareketlerindeki davranış bozukluklarıdır. Tam bir şizofreni hastası olduğunu iyicene gösteren Patrick, gittiği sitelerdeki kişileri bile durduk yere vurmaya başlar ancak kendi sitesine gelince vurmaya bırakır ve bu durumun sebebi belli değildir. Neticesinde polis onu kendi sitesine kadar takip ettiği görülür.

Peter Mendelsund yazdığı *Okurken Ne Görürüz* adlı kitabında bu ve bu tarz benzeri durumlar için şöyle bir yorum yaptığı görülür.

“Özgürlük ve bağlam bir imgenin anlamını ve muhtemelen anlatım gücünü artırır, ama imgenin *canlılığına* dair deneyimime pek bir şey katıyormuş gibi görünmez – yani yazarın gösterdiği bütün bu özen, yazarın dünyayı gözlemleyip yazıya dökmesi, benim görmeme yardımcı olmaz. Anlamama yardımcı olur, ama görmeme olmaz.” (Mendelsund, 2016)

Böylece Patrick'in eylemleri konusunda neden anlaşılmasa bir durumda kaldığı daha fazla netleşir. Film boyunca izleyiciye gösterilen imgelerin aslında hepsi durumu anlamamız için verildiği ortadadır ancak durumu görmemiz için verilmediği ortaya çıkar. Mendelsund'ın bu yorumu aslında kitap metinleri üzerinedir ancak filmlerde bu metinler üzerine kuruludur. Aynı zamanda filmin kendisi zaten bir edebi roman üzerine kuruludur. Yani sadece kitap metninden olan bu durumdan dolayı anlamı sadece kitap yerine film anlatımına uygulamak gerekir. Neticesinde her film bir metin anlatısının görselleştirilmiş hali olduğu söylenebilir. Bundan dolayı film boyunca izleyiciye verilen imgelerin sayısının hiçbir önemi yoktur, yönetmen her ne kadar Patrick'in şizofreni durumunu betimlemek için eylemlerini film boyunca farklı şekillerde gösterse de izleyici bunları anlar ancak göremezdir. Anlamak ile görmek arasında fark vardır. Bu durum ilk başta modernist bir anlatı gibi görülebilir ancak aslında postmodernist bir anlatıdır çünkü yönetmen her ne kadar Patrick'in durumunu izleyiciye anlatmış olsa da izleyici Patrick'in yaşadığı davranış bozuklukları ile eylemlerini görse bile onları yorumlamakta güçlük çekecektir çünkü Patrick bu özellikle filmin sonlarına doğru benliği ile barışır ve bu da izleyicinin tüm bunları görmesine rağmen Patrick'in durumunu yorumlamasını güçleştirir. Böylece izleyicinin metnin içine dahil olması için bir kapı açık bırakılır ve onun da ona sunulan imgeler ile birlikte yorumlanmasının önü açılır. Bu durumu ise izleyici filmin sonundaki sahneden anlar çünkü Patrick avukatının tüm bu yaşadığı zorlu durumları düzelttiğini öğrenir, aynı zamanda avukatı Patrick'e her şey yolunda ve sanki hiçbir şey olmamış gibi

davranır. Patrick bunun sebebini ona sorar ve avukatı bunun mümkün olmadığını söyler, Patrick bunu yineler ancak avukatı kararlı bir şekilde bunu yalanlar ve sadece mümkün olmadığını söyler. Yani avukatı hiçbir şekilde tüm bunları görmez ya da göremez çünkü onun için Patrick hala onun bildiği Patrick olarak zihninde canlanır. İşte böylece burada anlam ile görmek arasındaki fark ortaya çıkar. İzleyici tüm bu durumu anlasa bile bu durumu göremezdir.

Foucault'nun Patrick'in yaşadığı bu durumun izleyici için dışarıdan neden bu kadar alışılmadık şeklinde görünmesine karşı bu açıklaması ile bağdaştırılabilir.

“Bir yandan cinsel ilişki, doğasıyla bağlantılı olarak, evlilik dışında kabul edilemez; bu da pratikte cinsel ilişkinin eli olmayan bir kişide neredeyse hoş görülmemesi gerektiği anlamını içerir; öte yandan evliliksellik insanı öyle bir biçimde bağlar ki, kadın yalnızca statüsünü yitirmekle değil, kocasının kendisinden başka kadınlardan haz duyabilmesiyle de incinir.” (Foucault, 2020)

Böylece izleyici için bu durum normalin dışında kaldığından dolayı kendisini Patrick ile bağdaştıramadığı söylenebilir.

Böylece Harron'un yönettiği Amerikan Sapığı filmi amacına ulaşmış ulaşmadığı konusu bile izleyiciye bırakır. Neticesinde filmin gerçek bir amacı yoktur ve tüm film sadece bir karizmatik bir şizofren hastasının vurdum duymaz maceralarından ibarettir.

Akıl Defteri (Memento, Christopher Nolan, 2000): Christopher Nolan'ın Memento filmi hareket-zaman-imge kavramları barındırdığı gibi aynı zamanda Jacques Derrida'nın yapısökümüne de dayanır. Nolan'ın bu filmde zaman kavramı tam bir karmaşadır ve zaman ile imgelerin iç içe geçtiği görülür ancak tüm bunların amacı izleyiciye bir konu anlatmak değildir. Asıl amacı ise anlamın sürekli olarak ertelenmesidir. Nolan basit ve ilgi çekici olmayan bir konuyu bile bu şekilde ilgi çekici ve özel bir konu gibi anlatmayı başardığı söylenebilir. Bu durum ise Nolan'ın Akıl Defteri filmini ön plana çıkartan unsurlar arasındadır.

Filmin hem oyuncu kadrosu hem de özeti ise şu şekildedir, film Guy Pearce'in canlandığı Leonard karakterinin eşinin katilini aramasıyla başlar. Leonard'ın film boyunca hayatına giren birçok karakter vardır. Carrie-Anne Moss canlandığı Natalie karakteri ve Joe Pantoliano hayat buldurduğu Teddy karakteri ön plana çıkan karakterler

arasındadır. Leonard eşinin katili ararken yaşadığı ani hafıza kayıplarından dolayı hayatı boyunca sürekli olarak bir döngünün içerisinde olduğunun farkına varamadığı ortaya çıkar. Bu durum ise filmin sonunda ise ortaya çıkıyordu. Teddy'nin filmde aslında bir polis memuru olduğu ortaya çıkıyordu ve geçmişte Leonard kafasını eşini öldüren katil yüzünden yere çarptığından dolayı Leonard'a acıdığı için ona yardım etmek istediğini söyler. Teddy, Leonard'ın sürekli olarak eşinin katili olarak Jimmy Grantz (Larry Holden) adlı bir katil yarattığını ve zihninin ona oyun oynadığını söyler. Leonard bunu kabullenmek istemez ve filmin sonunda ise Teddy'nin dediğini yaptı ve aynı döngüye yeniden başlar.

Akıl Defteri filmindeki ana mesajın şu olduğu varsayılabilir: insan kendi benliğine güvenebilir mi? Filmde hatıralardan kasıt bu anlamda kullanılır. Filmin ana karakteri Leonard bundan dolayı hatıraları eleştirir ve örnekler vererek hatıraların bir şeylerin rengini, cismini, boyutunu ve daha nice şeyleri değiştirebileceğini kasteder ancak Leonard'ın unuttuğu çok kritik bir nokta vardır. Leonard notlarına ve aldığı kayıtlara güvenmeyi tercih eder ancak aldığı tüm notlar ve kayıtlar aslında zihninin o andan itibaren benliğinde şekillenen imgelerden oluşur. Bundan dolayı Leonard sürekli olarak kendi zihninde tüm olay örgüsünü baştan sona uydurup yeniden üretir. Bu yüzden Leonard'ın üzerine yaptırdığı dövmele bile hafıza kaybının etkisinden dolayı anlamını yitirir. Böylece Leonard aslında bitmek bilmeyen bir döngünün içine girmiş olur.

Filmin en can alıcı noktalarından biri olarak görülmesi gereken birkaç sahne vardır. Bunlardan biri Natalie karakterinin Leonard'ı kullandığı sahnedir. Natalie, Leonard'ı sataşır ve onun zavallı olduğunu söyler. Leonard benliğini sürekli olarak kaybetmesinden dolayı Natalie için o tam bir ucubedir. Bundan dolayı Leonard, Natalie'nin suratına doğru bir tane tokat patlatır. Ardından Natalie evin dışına çıkar ve arabada bekler ve Leonard yaşanan her şeyi unutmamak için kalem bulmaya çalışır ancak bulamaz ve hafızasını kaybeder. Natalie evin içine girer ve Leonard ona ne olduğunu sorar, Natalie ise Jimmy'nin uyuşturucu satıcısı olan partneri Dodd'un (Callum Keith Rennie) ona bunu yaptığını söyler ve Leonard buna inanır. Böylece Leonard kendine yeni bir kurgu yaratır. Yani Leonard kendi kendine yeni bir hakikat yaratmış olur.

Benzer bir sahnede Leonard'ın Dodd ile yaşadığı sahnedir. Film boyunca birçok sahnenin parçalar halinde verildiği görülür. Örneğin filmin başı aslında filmin en son sahnelerinden biridir ancak genelde her gösterilen sahne başka bir bilinmezlik durumu

barındıran herhangi bir sahneden sonra zaman oradan geriye sarmaya başlar ve ardından gelen yeni sahneler ile olay örgüsü tamamlanır. Bunun en iyi örneği ise Leonard ile Dodd arasında gerçekleşir. Dodd, Leonard'ı öldürmeye çalışan bir katildir ancak Leonard bunu hatırlamaz ve Dodd'un üstesinden gelir ardından onu kaldığı odadaki bir dolaba kilitler. Daha sonra ise Leonard her şeyi unuttur ve Dodd'u dolabında bulur ve bunu ona kimin yaptığını sorar. Dodd onun yaptığını söyler ve Leonard durumu anlamlandıramadığı gibi katiline yardım eder. Ardından da Leonard onu serbest bırakır ve Teddy'nin gelmesiyle beraber arabayla Doddy salarlar. İzleyici ise ilk başta bu sahneyi önceden gördüğü için anlayamaz ve tüm olayları filmin kurgusunun aksine kendi zihninde canlandırdığı kurgusuyla birlikte yorumlamaya çalışır. Ardından ise geçmiş gösteren sahneler ile beraber izleyici olay örgüsünü yavaş yavaş kafasında şekillendirmeye başlar ve bir sonuca varır.

Göstergeler belki de sonsuz kez türetilebilir gibi görünebilir ve her bir gösterge ise bir sonrakinin göstergesi veya bir öncekinin göstergesi olabilir. Bundan dolayı anlam sürekli olarak ertelenebilir. Bu durumu Derrida'nın açıkladığı görülür.

“İdeal değerinde, ‘özel ayrımlar’ sisteminin bütünü bu nedenle salt teleolojik bir yapıdır. Tek bir hamleyle, gösterge ve gösterge olmayan, linguistik gösterge ve linguistik gösterge olmayan gösterge, ifade ve belirtme, ideal olan ve ideal olmayan, özne ve nesne, dilbilgisellik ve dilbilgisel olmayan, saf dilbilgisellik ve ampirik dilbilgisellik, saf genel dilbilgisellik ve saf mantıksal dilbilgisellik, yönelim/niyet ve sezgi vb. arasında ayırım yapma olanağı, bu saf olanak sonsuza dek ertelenmiştir. Bundan böyle, ‘özel ayrımlar’ şu aporia’da yakalanmıştır: Onlara, *realiter* [gerçekte], asla saygı duyulmaz ve Husserl bunu kabul eder. Onlar, *yasal olarak ve idealiter*, sadece yasa ve olgu, ideallik ve gerçeklik arasındaki farkın ayrımları olarak yaşadıkları için silinirler. Onların olanakları olanaksızlıklarıdır.” (Derrida, 2023)

Gerçekte ise göstergeler insan zihninin algısı ile sınırlıdır, yani göstergelerin üretilmesinin de bir sonu vardır.

Derrida bu konuya aynı zamanda şu şekilde değindiği görülür. ‘*Sonsuz Différance sonludur*. Artık onu sonluluk ile sonsuzluk, varlık ile yokluk, olumsuzlama ve olumlama karşıtlıkları üzerinden düşünemeyiz.” (Derrida, 2023)

Böylece Memento filmi her bir göstergeyi kendi içinde tamamlayarak filmin sonunda artık daha fazla olay örgüsünü kes-parçala-yapıştır şeklinde ilerletmediği görülür.

Filmin sonundaki en önemli sahne ise ana karakter olan Leonard'ın tüm hakikati öğrenmesine rağmen hala aynı şekilde nerede kaldığını düşünerek Natalie ile buluştuğu barın önünde durur. Böylece bu sahneyle birlikte aynı döngünün yeniden başladığı görülür. Film ise bu sahnede biter.

Nolan'ın Akıl Defteri filmi kesinlikle kurgu konusunda başarılı bir iş çıkardığı düşünülse bile aslında konu olarak hiçbir anlam ifade etmediği gözlemlenir. Hatta ana karakterin amacı çoktan tamamlandığı için seyirci sadece aynı olayların film boyunca yinelenmesini görmüş olduğu ortaya çıkar. Bundan dolayı artık seyircinin olay örgüsü ile üretebileceği imgeler sınırlı hale gelir. Sonuç olarak olay örgüsü de konuya bağlanmış olur.

5.5. 2010 Yıllarından Amerikan Sineması İçin İki Film Örneği: Zincirsiz (Django Unchained) ve Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı (Blade Runner 2049)

Zincirsiz (Django Unchained, Quentin Tarantino, 2012): Quentin Tarantino'nun yönettiği Zincirsiz filmi metinlerarası göndermeler ile pastiş yapma konusunda ön plana çıktığı gözlemlenir ve Tarantino'nun tüm bunları başarılı bir şekilde kullanan bir yönetmen olduğu söylenebilir. Tarantino aynı zamanda kendi yüzünü göstermek için filmlerinde kendini gösterebileceği önemli veya önemsiz kısa bir rol mutlaka alır. Bu filmde de Tarantino'nun kendisi bir kovboy olarak görülür.

Jamie Foxx (Django) ve Christoph Waltz (Dr. King Schultz) filmin başrol oyuncularındır ancak asıl başrol oyuncusunun filmin ilerisine doğru Jamie Foxx olduğu görülür. Filmde birçok ünlü isim var olduğu gibi filmin meşhur antagonisti ise Leonardo DiCaprio (Calvin Candie) olarak karşımıza çıkar. Samuel L. Jackson (Stephen) ise filmde antagonistin yardımcısı olarak aynı şekilde karşımıza çıkar. Son olarak Kerry Washington (Broomhilda von Shaft) bu filmde Django'nun eşi olarak rol oynar filmin olay örgüsünün ilerlemesi görevinde bir amaçtan daha çok bir araç olarak hizmet etmektedir.

1800'lü yılların Texas'ında geçen bu filmin senaryosu ise köle tüccarıyla anlaşan ancak siyahilere karşı yapılan haksızlıklardan dolayı kendini suçlu hisseden Alman asıllı Doktor Schultz'un Django'yu ve yanındaki siyahileri kurtarmasıyla başlar. Schultz aynı

zamanda Django ile film boyunca sıkı fıkı bir dost olurlar. Böylece Django'nun karısını kurtarma ve onları köle yapan kötü beyazlardan intikam alma macerası başlar.

Aynı zamanda bu ikilinin aralarındaki ırktan kaynaklanan sınıf ayrımı ise görmezden gelinerek tarihin bazı gerçek imgelerin yıkılışına şahit olunur ve onun yerine yeni imgeler alır.

Tarantino'nun Zincirsiz filminin bir postmodernist anlatı ürünü olduğu kabul edilebilir. Öncelikle film boyunca 1800'lü yılların Texas'ı görülse bile postmodernist sinema anlatısı gereği bu sadece Jean Baudrillard'ın Disneyland'inden başka bir şey değildir. Karakterlerin konuşmaları bile günümüz Amerikan Jargonuna benzeyen birçok noktaya sahiptir. Aynı zamanda filmde gereksiz derecede ciddi anlamda şiddet sahneleri gösterilir. Etkiyi arttırmak için ise 2004 yılında beyaz perdede boy göstermiş olan Zombilerin Şafağı filmindeki gibi postmodernist kamera geçişleri göze çarpar. Bu geçişler ise ani ve hızlı anlaşılması güç geçişlerdir. Aynı zamanda bu kamera geçişlerinin tam olarak bir anlam taşımadığı görülür. Son olarak filmdeki Amerikan Jargonu dışında kullanılan ve her Tarantino filminde hissedilebilecek olan sert mizahi dil çok net bir şekilde görülebilir. Örneğin yeri geldiğinde küfürler havada uçuşur ve sürekli olarak gergin bir ortam için zemin önceden hazırlanmış olur. Daha sonra ise bu gergin ortam rastgele olayların şekillenmesine eşlik eder ancak Tarantino bunu her ne şekilde oluyorsa olsun hikayeye bağladığı da fark edilir.

Zincirsiz bolca pastiş olan ve metinlerarası gönderme yapan bir film olduğu ortadadır. Örneğin Sergio Leone'un 1964 yılında sinemada boy gösteren Bir Avuç Dolar (A Fistful Of Dollars) filminden de bu benzerlikler görülebilir.

“Dr. Schultz ve Django gibi Mortimer ve Monco da gittikleri sıradan western kasabalarında sıra dışı tiplerdir. İki filmde de başkahramanlar arasında usta-çırak ilişkisi ve dostluk/güven söz konusudur. Daha yaşlı olan kahraman stratejik ve akılcı hareket ederken, genç olanın daha fazla oranda duygularına kapılarak hareket ettiği görülmektedir. Django da Mortimer de fiziksel olarak oldukça karizmatik ve yakışıklı karakterlerdir. Hem giysileri hem duruşlarıyla etraftakilerin dikkatini çekerler. Tecrübe ve heyecan karışıklığı ise filmlerde genç ve yaşlı karışıklığı üzerinden verilir. Bununla birlikte her iki filmde de yaşlı kahramanın duygusal olarak derinden etkilendikleri olaylar

vardır. Hatta bu durum Django Unchained’de Dr. King Schultz’un ölümüyle sonuçlanır. İki kahraman da yeri geldiğinde diğerinin açığını aramayı ve bu durumu davranışları ya da sözleriyle dile getirmekten geri durmaz. Fakat bunu herhangi bir aşağılama amaçlı yapmazlar. Zaten karşı taraf da diğerinin haklılığını kabullenir. Hatta kendi eksikliğini diğeri tarafından dile getirilmesi ya da kapatılmasını memnuniyetle karşılar.” (Gül ve Sepetçi, 2018)

Aynı zamanda filmde Django’nun sürekli olarak inanılmaz olduğu vurgulanarak siyahi yanlısı bir anlatım da sergilenir. Bu durumu günümüz Amerikan sinemasının postmodernizm içinde yoğrulması ve WOKE ile SJW akımlarının etkisinin de görülmesi olarak yorumlanabilir. Neticesinde tarihte bazı siyahi kovboylar olduğu bilinmesine rağmen ön plana çıkan meşhur bir kovboy olmadığı bilinir ancak film Django’nun sürekli olarak binde bir gelen siyahi olduğunu söyleyerek bunu örtbas etmeye çalıştığı görülür. Böylece sinemanın tarihsel bir fantazyaya olduğu ortaya çıkar. “Tarih elbette bir ‘‘fantazyaya’’ değil, belgelere ve bilgilere dayanan bir bilimdir, ama bazen sanat söz konusu olduğunda, edebiyat, resim, tiyatro ya da sinemada ‘‘fantazyaya’’ haline gelebiliyordu.” (Scognamillo ve Demirhan, 2005)

Neticesinde Avrupa merkezli ırkçılığın kökenleri o dönemde Amerikalı zengin beyaz Alman seçkinleri için oldukça sıradan bir durumdur.

Hatta 1800’lü yılların meşhur ırkçı yazarlarından biri olan Fransız asıllı Joseph Arthur de Gobineau yazdığı bir kitapta bu durumu şu şekilde betimler, “Üç büyük tür kesin surette ayrı kalsaydı, üstünlük her zaman beyaz ırkların en iyilerinin elinde olurdu ve sarı ile siyah türler sonsuza kadar beyazların en aşağısının ayakları altında sürünürdü.” (Gobineau, 2021)

Böylece sinemanın yeri geldiğinde tarihsel bir hikayeyi anlattığı zaman tarihsel bir fantazyaya yaratabileceğini ön görmek lazımdır.

Sonuç olarak Tarantino’nun Zincirsiz filmi bize bir Disneyland alanı oluşturarak günümüz postmodernist sinema anlatısına uygun olacak şekilde bir oyun alanı da yaratır. Aynı zamanda filmde Tarantino’nun kendine has mizacı ile beraber izleyicinin karşısına çıkar. Yani eğer bir kişi hayatında herhangi bir Tarantino filmi izlediyse, o filmin Tarantino’nun bir eseri olduğunu hemen anlayabilir çünkü postmodern pastiş yöntemine de baş vuran Tarantino sinema seyircisine olabildiğince olay örgüsü üzerine kurulmuş olan bir

sinema filmini göstermeyi amaçlamadığı ortadadır. Tarantino için basit bir konu ya da herhangi bir konunun olmadığı, sadece başından sonuna kadar birbirinden kopuk bir sinema metni anlatısını baz alan ve olay örgüsünün kendisinden daha çok yaşanacak olan olayları temelinde baz alan bir anlatım sergilemeyi tercih ettiği görülür. Böylece izleyici şiddetin estetikleştirildiği bu sinema anlatısında rastgele gelişebilecek olan olaylar denizine bırakılarak Tarantino'nun sunduğu haza yoğunlaşabilir.

Schultz'un Django'ya neden ve ne için yardım ettiği bile filmin postmodernist bir anlatıya sahip olduğunu baştan ortaya koyar. Django neden özeldir? O kadar siyahi varken neden Django'dur? Schultz neden Django'nun her dediğini bir-iki kelime demeden kabul ettiği görülür? Neden bir siyahiyeye sorgusuz bir şekilde güvenmek ister? Bu ve bu tarz birçok sorunun cevabı filmde verilmediği fark edilir. Neticesinde postmodernist anlatıya sahip olan bir filmin bu ve bu tarz cevaplar vermesi için de bir sebep yoktur.

Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı (Blade Runner 2049, Denis Villeneuve, 2017): 1982 yılında serinin ilk filmini kameraya alan yönetmen Ridley Scott'un aksine devam filmini Denis Villeneuve üstlendiği bilinir. Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı filmi serinin ilk filminin 30 sene sonrasında geçmekte ve bir bakıma ilk filmin devamı olma niteliğindedir. Hatta filmin iki ana karakteri vardır. Bunlar ilk filmin kahramanı olan Harrison Ford (Rick Deckard) ve Ryan Gosling (K) olarak karşımıza çıkar.

Villeneuve'ın Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı filmi trans hümanizm üzerine kurulu bir siberpunk (cyberpunk) bir dünyada geçer. Siberpunk türü ise başta Japonya ile ilişkilendirilen ve Asya'yı kapsayan bir tür olarak ortaya çıktığı bilinir. Bu türde Güneş yeniden Doğudan doğmuş ve ulus devletler etkisini kaybedip, yerini şirketlerden oluşan hükümetlere bıraktığı görülür. Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı filminde de türün etkileri açık ve net bir şekilde ortaya çıkar. Örneğin gerçek bir Cyborg'u andırmasada orijinal bir insan türünden kalan kişi bulunmaması, her insan modelli yapay üretim canlıının bir seri model numarası ve aynı zamanda jenerasyonu olması, devasa gökdelenler ve kalabalık şehirler, şirketlerin her yeri işgal etmesi, uçan arabalar, led ışıklar, hologramlar, yapay zekâ, birçok Asyatik dil kullanımı, cinsellik ve ahlaki çöküş ayrıca aşırı derecede keskin hatlardan oluşan araç ile bina tasarımları göze çarpan kısımlardır. İşte Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı filmin geçtiği ortam karanlık bir distopik (dystopia) gelecek üzerine inşa edildiği görülür çünkü zaten siberpunk türü bu konsept üzerine kuruludur.

Yani ütopya (utopia) kavramının tam tersi olan bu kavram içinde karanlık bir film konusu anlatılır. Mimari özelliklerin postmodern mimari türe uygun olması da aynı zamanda filmde geçen markalar ve alfabenin gerçek hayattan kullanılmış olması gibi unsurların filmin inandırıcılığını arttıran etkenler arasındadır.

Filmin konusu bağlamında filmin kendisi postmodernist bir açılış ile başlar. Bilinmedik bir bölgede beyaz tenli ve mavi gözlü bir kadının yüzü gösterilir ve o kadın gözlerini anında açar ancak bu kadının hikayede herhangi bir önemi yoktur ve kim olduğunu açıklamadığı görülür. Bu filmin ön plana çıkan başrol oyuncusu her ne kadar K ile başlasa da hikâyenin ilerisinde K kendi hakkında aradığı bir gerçekliği araştırırken Rick'i bulmasıyla yola çıkar. Rick'in hikayenin eski yıldızı olarak ön plana tam olarak çıkmasa bile bu hikaye onun hikayesi olacak şekillenir. Ana karakterimiz ise onu amacına ulaşmada bir rol izler. K'nın ona yardım etmek istemesinin sebebi bir android ile bir insanın çiftleşmesinden oluşan bir çocuğun dünyaya gelmesidir. Bu ise Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı evreninde mucizevi bir olay olarak anılır hatta buna hikayenin antagonisti melek kelimesini kullanarak yanıt verdiği defalarca kez görülür. K bu özel çocuğu kendisi zanneder, hatta K'nın Joi (Ana de Armas) diye seslendiği hologram bunu ona inandırmıştır ve Joi, K'ya Joe adı ile seslenmeye başlar ancak bu özel çocuk ise ileride K'nın önceden tanıştığı Ana Stelline (Carla Juri) olduğu ortaya çıkar. K'nın ise anılarının sonradan ona verildiği ortaya çıkar. Böylece K onu durdurmaya çalışan ve Rick'i kaçıran Luv'ı (Sylvia Hoeks) öldürür. Ardından K, Rick'i kuratarak öz kızı olan Ana'nın yanına götürür. Film ise yaralı olan ve kan kaybından ölen K'yı gösterek gösterir. K ise amacına ulaşır ve aileyi bir araya getirerek kavuşturur.

Jean Baudrillard'ın bilimkurgu türü hakkında yaptığı yorumlamaların bu filmde oldukça doğru bir şekilde yansıtıldığı görülür. Filmde önemli nokta ise kopya olup olmamanın bir önemi var mı diye sorulmasıdır? Kopyayı aslında ayıran doğum yapabilme özelliği önemlidir ve filmde bu özelliğe övgüyle değinilir ancak eğer kopyalarda doğum yapabilseler aslında bu özelliğin bir önemi kalır mıdır sorusunu sormak gerekir. Kopyalar suni biçimler ile oluşturulmasına rağmen en az insanlar kadar insan oldukları görülür. Hatta hologramlar bile bazı teknolojik özellikler sayesinde insan gibi hissetmeye ve onlar gibi davranmaya başlar. Joi bunun en büyük örneğidir. Ana karakter K ise ona aşık olduğu ortaya çıkar ve Joi'nin hislerine paralel olarak gerçekleşir bu hisler. Ana karakter ise ilk başta kabullenmek istemese de gerçek olduğunu daha sonradan gerçek bir çocuk olmadığı

için hayal kırıklığını uğrar. Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı şu soruyu sorar; gerçeği aslından ayırmanın bir önemi var mıdır? Hatta Rick, K'ya ismini sorduğunda K ona seri numarasını söyler ancak Rick buna karşı çıkar ve onu o yapan ismi sorar ve K ise ona Joe olduğunu söyler. Anlaşılabileceği gibi Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı insanı insan yapan şey nedir sorusunu düşünülebilir. Daha doğrusu Baudrillard'ın dediği gibi androidler (ya da onun deyiimiyle robotlar) en az insanlar gibi insanca davranışlar sergilerler. Daha da ilginç bu duyguları taklit etmezler, aslında hissederler. O zaman filmin yansıtmak istediği asıl mesela olan bellek meselesine değinmek gereklidir.

Örüm ve Demir'in bu konuya şu şekilde değindiği görülür, 'protez belleğin' inşası gereği sinemanın öznesi konumunda olduğundan dolayı onu inşa ettiğini belirtmek mümkündür. Neticesinde hem teknoloji hem de sinema birbirleriyle paralel olarak bağlantılıdır. Bundan dolayı bu bağlamda teknolojiyi konu alan veya temasında teknolojiye yer veren bilimkurgu tarzındaki filmlerde kimlik unsuru gereği protez bellek inşa edilir (Örüm ve Demir, 2021).

Landsberg'in de dediği gibi burada önemli bir durum vardır.

“Protez anılar, kişinin yaşanmış tecrübesinin dışında ortaya çıkmış ve o kişinin hafızasındakiler kitle kültürü teknolojileri ile alınıp takılmıştır. Dolayısıyla, protez hafıza fikri, anıların bu anıların sürdüğü kimliklerin yaşanmış sosyal bağlam tarafından mutlaka ve esasen şekillendirildiği fikrini reddeder.” (Landsberg, 2004; akt. Örüm ve Demir, 2021).

Villeneuve'nun Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı filminin değinmek istediği asıl nokta işte bu olduğu söylenebilir. Androidler aslından ayrılmak istese bile kendilerini zihinsel olarak kapalı bir kutuya sıkıştırdıkları fark edilir. Postmodernist bir sinema anlatısında olması gerektiği gibi yansıtılan filmde aslında androidlerin sahte anıları hiçbir şey ifade etmediği gözlemlenir. Onların kendi duyguları vardır ve aynı zamanda üretildiklerinden itibaren kendi anıları vardır. Anılar bir insanı insan yapan en belirgin olgulardan biridir. Androidler ise bu özellikten yoksun değildir ve onlarda üretildikleri günden itibaren yaşadıkları her olay sayesinde tecrübe sahibi olur. Bu tecrübeler sayesinde hayatlarının bir parçası olan imgeleri kendi zihinlerinde süzerek yorumladıkları bilinir ve tıpkı gerçek insanlar gibi anılar ile hatıraları var olmuş olur. Bundan dolayı filmde sahte ile gerçek arasında aslında bir fark bulunmadığını çünkü burada bir şeyin sahtesinin en az gerçeği

kadar gerçek olabileceği vurgulanır. Bu durum ise postmodernist bir temanın filmdeki postmodernist anlatı yapısıyla buluşmasıdır.

Filmin en can alıcı noktalarından biri de Luv'ın K ile savaştığı sahnede Luv'un K'yı öptüğü sahnedir. Luv düşmanını ölümcül olarak yaralamasına rağmen ona olan aşk duygusunu yansıtır ve onu üst üste yenmesine rağmen K'nın hayatını bağışladığı görülür. Böylece bu sahnede feminizmin ön plana çıkartıldığı gözlemlenebilir çünkü Luv karakteri filmde güçlü ve yetki sahibi bir kadın olarak tasvir edilir. Günümüzde ise kadınların birçok konuda hala erkeklerden daha geri planda olduğu söz konusudur. Yani günümüzde bile bu durum hala aşılamamıştır ancak Bladerunner evreni ise bu durumun aşıldığı yeni bir gerçeklik var eder. Bu sahnenin ardından K ise Luv'ı ani ve hileli bir hareket yaparak onu alt eder ve Luv'u orada boğarak öldürtür. Luv ise öldüğünde kahramanın tepesinde duran beyaz ışığa odaklanarak gözleri açık bir şekilde hayatı son bulur. Bu sahnede ise Luv'ın bir insan olmamasına rağmen aslında gerçek bir insan gibi ruhunu teslim ettiğini göstermek istendiği varsayılabilir. Yani bir android olmasına rağmen Luv en az bir insan kadar insan olduğu ortaya çıkar ve Villeneuve bu sahnede diğer androidleri betimleyecek şekilde Luv üzerinden onların durumunu gösterdiği gözlemlenebilir.

5.6. 2020 Yıllarından Amerikan Sineması İçin İki Film Örneği: The Matrix Resurrections ve Örümcek-Adam: Örümcek-Evrenine Geçiş (Spider-Man: Across the Spider-Verse)

The Matrix Resurrections (The Matrix Resurrections, Lana Wachowski, 2021): The Matrix evreni Wachowski kardeşlerin bir eseridir. Serinin ilk filmi ilk olarak 1999'da beyaz perdede boy gösteren Matrix (The Matrix) ile başlar. Matrix ilk çıktığı yıllardan inanılmaz büyük sükse yaptığı bilinir. Belki bu durumun sebebinin ise filmin hakikat kavramını ele alması ve hakikati insanlara korkutucu bir distopik gelecek şeklinde yansıtması olduğundan dolayı olduğu düşünülebilir. Matrix aynı zamanda Jean Baudrillard'dan ilham aldığı da söylenir ancak Matrix evrenin tasarım mantığının tam olarak Baudrillard'ın evren tasarımındaki mantığa benzemediği görülür. Neticesinde Baudrillard için bir kişinin hakikati algılaması ve ona ulaşmasının bir yolu yoktur, bundan dolayı Matrix postmodernist bir film bile olsa dahi bazı postmodernist kalıpları benimsemediği söylenebilir. Ana karakter Matrix'de hakikati algılamayı başarır ve ona ulaştığı görülür. The Matrix Resurrections ise ilk filmin üzerine kurulu olan bir evrendir,

daha doğrusu bir devam filmidir. Hatta aslının sadece bir devamı değildir, isminden anlaşılacağı üzere bir remake veya reboot olarak da kabul edilebilir. Bu sefer ise yönetmen kardeşlerden Lana Wachowski'nin yönetmen koltuğunda olmasına rağmen kardeşi Lilly Wachowski'nin bu filmin yönetmen koltuğunda yer almamasıdır. Aynı zamanda ilk Matrix'in aksine bazı oyuncu değişiklikleri vardır. Üç ana karakter arasında Keanu Reeves (Neo) ve Carrie-Anne Moss (Trinity) hala filmin yıldızları arasındadır ancak Laurence Fishburne (Morpheus) bu filmin kadrosunda yer almadığı görülür. Bu yüzden Morpheus rolünü canlandırmak için bu filmde Yahya Abdul-Mateen II yer alır. Aslında basit bir oyuncu değişikliği gibi dursa da bu durumun filme yansması ve filmde geçmişe göre birçok tema değişikliği fark edilir. Aynı zamanda The Matrix Resurrections atası olan Matrix örnek almakla kalmadığı gibi ilk filmin birçok açıdan kötü bir kopyası olduğu gözlemlenebilir.

Filmin konusu ise Matrix'i izleyenler için oldukça tanıdık olacaktır. Neo yaşadığı gerçekliği farkına varmayan ancak bunu sorgulayan biridir. Ardından filmin ilerleyen sahnelerinde siyah kıyafetler giymiş trans bir kadını anımsatan Jessica Henwick (Bugs) ve ona akıl hocalığı yapan ancak bu sefer mor renk giymeyi tercih eden Morpheus ile karşılaşır. Bundan sonra ise olaylar birbirleri ardı ardına gelişir.

The Matrix Resurrections film boyunca metinlerarası göndermeler yapar. Hatta The Matrix Resurrections'ını bu kadar ön plana çıkmasının sebebi artık postmodern sinema anlatısında metinlerarası göndermenin ne denli bir seviyeye ulaştığının göstergesidir. Film boyunca birçok sahne ilk filmde bire bir kopyaladığı gibi aynı zamanda ilk filmdeki olayları göstermek amacıyla ilk filmdeki bazı sahneleri sinema seyircilerine izlettirildiği görülür.

Örneğin The Matrix Resurrections filminin başlangıcı Matrix ile birebir aynıdır. Bu ve bu tarz örnekler önemlidir ve birkaç tanesinin ise postmodernist sinema anlatısının ne denli kopyalamaya meyilli olduğunu ayrıca metinlerarası gönderme yapmayı bu kadar suistimal ettiğini filmi izleyen herkese düşündürür.

Bugs filmin başında tıpkı ilk filmde olduğu gibi Trinity'in kendisine verilen rolünü oynadığı ortaya çıkar. Bugs'ı yakalamaya gelmiş olan bir SWAT birliği (gerçekte botlar) ile birebir aynı ortamı andıran ve aynı dövüş koreografisi eşliğinde bu sahne izleyicilere sunulur. Bundan sonra ise Bugs, Morpheus'u bulur ve onun Neo'ya yaptığı testin bire bir

aynısını yaparak metinlerarası bir gönderme yapılır. Daha sonra ise Morpheus'un Neo'ya kırmızı mı yoksa mavi hap mı dediği kısım Neo'nun çalıştığı oyun şirketinin bir ofisinin lavabosu içinde gerçekleşmesi dışında neredeyse hiçbir fark olmadığı fark edilir, hatta filmin ilerleyen sahnelerinde aynı sahnenin hem sinemadaki beyaz perdede hem de televizyon ekranında da aynı şekilde verildiğine şahit olunur. Daha da ilginç Morpheus'un Neo'yu aynı şekilde ve aynı ortamda kung fu (wushu) eğitimi verdiği sahneye kadar metinlerarası gönderme yapılır. Hatta bu sahne Neo'nun gene aynı makineye bağlanması ile gerçekleşir. Filmin son sahnelerinde bile metinlerarası göndermenin durmadığı görülür. Neo ve Trinity'nin beraber çatıda hayatta kalmaya çalıştığı sahnede gene benzer bir olay örgüsü yaşanır. Tek farkı Neo filmin sonuna kadar (bunu nasıl başardı gösterilmediği görülür çünkü postmodern hikaye anlatımı gereği metinlerarası kopuklukta yaşanır) uçamadığı görülür ancak Trinity uçmayı hemen başarır.

Film aynı zamanda günümüz standartları gereği yapımcıların isteği tarafından Jean Baudrillard'ın defalarca kez de bu konuya değindiği gibi gerçekliği kendi gerçekliğimiz ile yeniden yorumlama ve üretme üzerine yoğunlaşır. Örneğin ilk filmde çok daha ciddi, kasvetli, disiplinli bir karakter olan Morpheus karakteri bu filmde inanılmaz derece rahat, şakacı ve bir o kadar da ciddi olmaktan uzak tavırlar sergiler. Hatta Morpheus'un kıyafeti bile Matrix'in temasını belirleyen siyah kıyafetler yerine sanki günümüzdeki bir siyahi jazz ekinin kıyafetlerini andıracak şekilde zıt bir renk olan mor renktedir. Filmde bir de Bugs'ın saç stili trans karakterleri anımsatacak şekildedir. Son olarak Trinity'nin filmde Neo'dan daha güçlü olması ve çok daha hızlı olacak şekilde her şeyi ondan daha hızlı öğrendiği gözlemlenir ayrıca Trinity olmadan Neo'nun bir hiç gibi yansıtılması filmdeki feminist göndermeler arasındadır. Burada dikkat çeken nokta ise ilk Matrix filminde Neo aslında seçilmiş kişidir ve anahtar odur ancak Trinity ona sadece yol göstermek için oradadır. Yapımcılar hikayenin mantığını değiştirerek günümüzdeki SJW veya diğer bir deyişle WOKE kültürünü biraz ön plana çıkarmak istedikleri açık bir şekilde ortadadır. Burada mesele SJW ile WOKE'un ön plana çıkması değildir, neticesinde filmin yapımcısının postmodernist anlatı anlayışının verdiği özgürlük gereği bu hakkı kullanması postmodernist çağında olan dünyamız için bir sorun olarak görülmemektedir. Buradaki asıl sorun Matrix evreninin metinsel olarak konseptinden bazı değişikliklere gidilmesi ve günümüzde standartlara uygulanacak şekilde yeniden yapılmasıdır. Aslında Matrix'de simüle edilen zaman akışı bile bu şekilde yeniden inşa edilerek filmin dünya inşasına entegre edildiği gözlemlenir. Bu durumun sebebi Matrix'in çağımıza göre yeniden

yorumlanmasıdır. Postmodernist anlatı türünde ister edebi eser olsun ister felsefi eser olsun, postmodernizm onu postyapısalcı bir şekilde yapı sökümüne uğratacaktır.

Filmde Neo'nun bir oyun şirketinde çalışması ve günümüzdeki gerçek hayata dayanan bir mekanik olan bilgisayar oyunlarında "Bullet Time" özelliğini keşfetmesi, daha sonrası ise arttırılmış gerçeklik için geliştirdiği bir oyunda bu özelliği kullanması ve bu oyunun isminin "The Matrix" olması bile filmin kendi içindeki gerçekliği yeniden imgeler halinde inşa ettiğinin göstergesidir. Hatta filmde bu duruma açık bir şekilde gönderme yapılır ve hikayeye bu durum yedirilir. Böylece izleyici metnin içine dahil edilir. Örneğin Neo'nun yaptığı oyun ilk Matrix'deki yaşadığı olaylardır ancak Neo bunları sadece kafasında kurguladığı bir gerçeklik olarak geliştirdiği oyunun bir parçası olduğunu ikna eder. Bu durum ise Neo'nun mavi hapi almasıyla beraber yavaş yavaş sona ermeye başlar. Neticesinde Matrix ilk filmi 1999 yılının inşası üzerine kurulu olduğu için günümüz seyircisine yönelik bir değişim üzerine tüm kendi gerçekliğini yeniden inşa ettiği gözlemlenir.

Bu durum postmodernistler için oldukça olağan bir durumdur ve hatta doğru bir durumdur. The Matrix Resurrections'ın temelinde de bu yatar. Günümüzde postmodernist anlatı gereği birçok filmin sahnesi değiştirilir. Hatta bunu tarihi ve klasik türde olan edebi ile felsefi anlatılarını bile yeniden inşa edildiğine şahit olunur. Bu durum postmodernistlerin desteklediği ve yanlış olarak görmediği genel bir kanıdır. Örneğin Jean-François Lyotard bu duruma felsefe üzerinden değindiği görülür.

"Bugün felsefenin sözle ilişkisini, bu ilişkinin karakterine özel bir dikkat göstererek ele alalım istiyorum. Gerçekten bu çelişki açısından baktığımızda, felsefenin sözdeki özel konumunu ve böyle bir konuma duyulan ihtiyacı değerlendirmeyi başarırız sanıyorum. Anlıyorsunuz ki, bir yandan hiçbir şey konuşmuyorsa -biraz, her şeye kayıtsız olan Meursault'yla hiçbir şeyin konuşmadığı *Yabancı*'da Camus'nün bize hissettirdiği şekilde-, felsefe söz aldığı anda hiçbir şey konuşmamakta ise, o zaman bu söz bir yanıt değildir, zaten orada olan imleyenle bağ kurmaz, zaten başlamış olan bir diyalogu sürdürmez, karanlık gecede sözcüklerini ileri sürer, sayıklar, gürültü eder; öyleyse niçin felsefe yaparız Ancak bir yanda da her şey zaten konuşuyorsa, renkler, kokular, sesler zaten birbiriyle uyuyorsa, matematiksel bir dil atomları, gezegenleri, kromozomları tutarlı söylem içine

yerleřtiriyorsa, insanların ya da bir insanın tarihi önceden yazılmıř bir anlatının akıřı gibiyse, hatta dūřlerimizi dolduran mitoslar bilinçdıřını oluřturan bir tūr sōz dađarcıđı iinde dile geliyor, bir eřit sōzdizimiyle birbirine bađlanıyorsa, bir kere daha, niin felsefe yapıyoruz? Fazladan, zaten sōylenmiř olandan bařka ne sōyleyebiliriz? Eklenecek hibir Őey yoktur ve bu kez felsefi sōylem artık mutlak bir gūrūltū deđil, bir papađının gevezeliđidir.” (Lyotard, 2016)

Lyotard’ın sōylediđinden yola ıkıldıđında sinemadaki postmodernist anlatı yapısının postmodernist sinema anlatısı iin bir sorun teřkil etmediđini unkū zaten postmodernistlerin bu tarz anlatı yapılarını savunduđu gōrūlūr. Bundan dolayı The Matrix Resurrections’ın ilk Matrix’in bařarısı üzerine kurulu olan ve Őzgūn olmaktan uzak olan bir anlatı yapısı sergilemektedir. Neticesinde ama Őzgūn ve akılda kalıcı bir eser ortaya koymak deđildir, aksine zaten var olan eseri yeniden yorumlayarak üretmektir. Bu durum ise postmodernist ađın bir getirisi olarak karřımıza ıkar.

Örümcek-Adam: Örümcek-Evrenine Geiř (Spider-Man: Across the Spider-Verse, Phil Lord, Christopher Miller ve Dave Callaham, 2023): 1934 yılında kurulan DC Comics (DC izgi Roman) řirketinin ileride azılı bir rakibi olarak karřısına 1939 yılında ıkacak olan Marvel Comics (Marvel izgi Roman), kuruluř zamanından beri rakibine karřı birok izgi roman piyasaya sūrdürür. Marvel Comics ile DC Comics daha sonra kendi film ve oyun evrenlerini oluřturur. Bunlar ise DC Universe (DC Evreni) ve Marvel Cinematic Universe (Marvel Sinematik Evreni)’dir. DC Comics ve Marvel Comics’in belki kuruluřlarından bařına kadar postmodern bir anlatı yapısı iinde olduđu tartıřılabilir. Neticesinde ürettikleri sūper kahramanlarla beraber gerekliđi yeniden inřa edilirler unkū bu sūper kahramanlar bizim dūnyamızın bir parasıdır. DC Comics ve Marvel Comics aralarında birok kez sūrtūřme getiđi bilinir. Örneđin bugün genel olarak kabul edilen gōrūřlere gōre bu iki firma birbirinden birok konuda esinlendiđidir ancak sadece esinlenmek ile kalmadıklarıdır, aynı zamanda birbirinden birok karakteri kopyaladıkları tartıřılır. Örneđin Marvel’in Tony Stark “Iron Man” (Demir Adam) karakterinin DC’nin Bruce Wayne “Batman” (Yarasa Adam) karakterinden ilham alındıđı ve hatta kopyalandıđı dūřünölūr. Hatta 2013 yılında beyaz perdede gōsterime ıkan LEGO Batman: Sūper Kahramanlar Birliđi (Batman: The Movie - DC Super Heroes Unite) filminde “Demir adam berbat” (Iron man sucks) repliđi bile yer alır. Her ne kadar iki

meşhur süper kahramanın kişilik olarak benzemediği görülse bile her ikisinin birbirine benzeyen çok fazla ortak yönü olduğu gerçeği ile çelişmediği ortaya çıkar. Daha bunun gibi birçok karakterin birbirinin bir kopyası olarak üretildiği düşünülebilir. Bu iki firma aynı zamanda sadece bazı şeyleri birbirlerinden kopyalamakla kalmamışlardır, aynı zamanda kendi karakterleri için bile yeni evrenler tasarlayıp aynı olay örgüsünü ve hikayesini farklı zaman dilimleri veya farklı bir tarz ile ele aldıkları görülür. Hatta bunların bazıları sadece birbirlerinin bir kopyası değildir, aynı zamanda aynı tasarımın yeniden üretilmesidir. Örümcek-Adam: Örümcek-Evrenine Geçiş filmi bunun üzerine kuruludur. Marvel Sinematik Evreni doğası gereği fanlarının önüne sürekli olarak aynı şeyleri pişirip önlerine koyar ancak Örümcek-Adam: Örümcek-Evrenine Geçiş filmi bunun çok ötesine gittiği görülür. Bunun sebebi ise filmde birçok Örümcek Adam karakterinin var olması ve bunların bazılarının gerçek Örümcek Adam karakterlerine dayanmasıdır. Örneğin filmde The Spectacular Spider-Man çizgifilm serisindeki gibi popüler bir Örümcek Adam karakteri görülebildiği gibi Örümcek adam filmlerinden bile bu tarz karakterler filmde yer aldığı fark edilir. Film bir animasyon filmi olduğundan dolayı gerçek oyuncular yerine animasyon karakterlerine can veren seslendirme sanatçıları vardır.

Filmin konusu oldukça karışık olmakla birlikte şu şekildedir, filmde ilk başta Hailee Steinfeld'in hayat buldurduğu Gwen Stacy'nin Örümcek Kadın hikayesine odaklanarak başlar. Gwen'in babası ise Gwen'in süper kahraman hayatı ile ilgili hiçbir bilgi bilmemektedir. Babası aynı zamanda bir kazadan dolayı Gwen'in Jake Johnson canlandırdığı Peter Benjamin Parker ölümünden sorumlu olduğunu düşünür. Filmin ilerleyen kısımlarında ise bir olay sonucu Gwen babasına kimliğini gösterir ve ardından bunun üzerine filmdeki olaylar gelişmeye başlar. Hikayenin ilerisinde ise Shameik Moore'un hayat verdiği Miles Morales karakterine odaklanır ve Miles'ı ısırın örümceğin onun evreninden olmadığı ortaya çıkar. Bu da Miles yüzünden uzay ve zaman düzleminin zarara uğramasına sebep verir. Oscar Isaac'in seslendirdiği ve filmin antagonisti olarak sayılabilecek karakteri Miguel O'Hara tüm Örümcek düzleminden gelen Örümcek adamların lideri olarak bilinir. 2099 kodlu Örümcek Evreninin ana karakteri olan Miguel film boyunca Miles'ı durdurmaya çalışır. Miles ise kaderini kabullenmez ve Örümcek adam olarak kalmayı ve geleceği düzeltmek ister.

Filmin temasında gizlenen konu ise oldukça açıktır. Postmodernist anlatısı gereği bu şekilde bir yaklaşım sergileyerek izleyiciyi gene olabildiğince fanı olduğu Örümcek Adam

evreninin içine çekmek (yani metnin içine çekmek) ve Miles üzerinden aslında istenildiği sürece herkesin Örümcek Adam olabileceğini söylemektir. Yani herkes örümcek adam olabilir bundan dolayı Miles gibi bir siyahi karakter bile yıllardır beyazları temsil eden Peter gibi olabilir. Hatta filmde başka coğrafyalardan gelen birçok Örümcek Adam karakteri bu metnin mesajına bir göndermedir ancak şöyle bir durum vardır; Eğer Miles gibi herkes Örümcek Adam olabileceyse, o zaman Örümcek Adam'ı özel yapan şey nedir?

Filmin can alıcı olan bu noktası aslında filmin anlatı yapısından kaynaklı olan bir zayıflıktır. Bu durum hikâyenin de bir bakıma geri plana atılmasına sebep verir çünkü film boyunca birçok kez tıpkı The Matrix Resurrections'da olduğu gibi metinlerarası göndermeler mevcut olduğu görülür ancak burada asıl ortaya çıkan mesele postmodern yağma ya da diğer adıyla pastiş olduğu ortadadır. Miles'in hikayesi Peter ile aynıdır. Her Örümcek Adam eserinde olduğu gibi "Büyük Güç Büyük Sorumluluk Gerektirir" üzerine kuruludur. Peter amcası Ben'i kaybettiği gibi Miles ise amcası Aaron'u kaybettiği bilinir, Peter okula gitmek ve ailevi meseleler ile uğraşmak gibi sorumluluklara sahiptir, aynıları Miles için de geçerlidir, Peter ve Miles'da kimliğini gizlemek zorundadır, her ikisinin de aşık olduğu insan onun gerçek kimliğini bilmektedir, en önemlisi ikilinin bir kaza sonucu mutasyon geçirmiş radyoaktif bir örümcek tarafından ısırıldıktan sonra bu güçleri kazandığı görülür. Bu kısım filmdeki en önemli pastiş kısmıdır. Bunun sebebi hem filmdeki hem de diğer serilerdeki birçok Örümcek Adam karakterinin benzer hikayelere sahip olmasıdır. Hatta filmde birçok kez bu konuda kötü bir esprî bile yapılır. Örneğin Miles bir örümcek tarafından ısırıldıktan dedikten sonra filmdeki herhangi bir karakter gerisini zaten biliyoruz diye aralarında tarihsel nostaljik zamana sürekli gönderme yapma gereği duyar. Yani filmin yapımcıları ve hatta Marvel'in kendisi bile bu durumun farkındadır.

O zaman soru şu olmalıdır. Neden film bu kadar sevilmiş olabilir? Zaten herhangi bir Örümcek Adam eseri ile buluşmuş bir izleyici aynı döngüyü yaşamaktan neden bıkmadığı görülür? Aslında bu sorunun kesin bir cevabı yoktur. Peki o zaman Marvel'in kendinden bu kadar emin olmasının sebebi nedir? Marvel, Örümcek Adam'ın kendini tekrarlayan olay örgüsüne neden bu kadar güvenir? Bu durumun sebebi olarak ise Marvel'in postmodernist anlatıyı benimsemiş bir şirket olduğundan kaynaklı olarak yorumlanabilir, her ne kadar kesin bir cevap olmasa da postmodernist anlatının her türlü şekilde gerçekleşebileceğini ve Marvel'in bunu ustaca nasıl kullanabileceği ortadadır. Örneğin Madan Sarup bu olayı yorumladığı bilinir.

“Sanatlardaki postmodernizm ile birlikte düşünölen kilit konumdaki özellikler arasında şunlar da vardır: Sanat ile gündelik yaşam arasındaki sınırların silinmesi; seçkinci kültür popüler kültür arasındaki hiyerarşik ayrımın çökmesi; biçemsel seçimcilik ile kodların karışması. “Parodi”, “pastiş, “ironi”, “oyuncul” en çok öne çıkan izleklerdir bu bağlamda.” (Sarup, 2010).

Böylece burada postmodernizm üzerine kurulan anlatı yapısının aslında herhangi bir kaygısının olmadığı ve zaten böyle bir kaygının gereksiz olduğunun vurgulanması göz önüne çıkar. Örümcek-Adam: Örümcek-Evrenine Geçiş filmi bu anlatı yapısının üzerine kuruludur ve Marvel bu isim hakları sayesinde yarattığı karakterden inanılmaz kârlar elde ettiği sürece anlatı yapısını deęiştirme gereęi duymadığı söylenebilir. Neticesinde fanlar mutlu olduğu sürece herhangi bir sanatsal anlatıma başvurmak günümüz kapitalist dünyasında pek hoş karşılanan bir durum deęildir. Firmaların para kazanma ve en yüksek düzeyde kâr etmeye odaklanması günümüz sanatta özgünlük anlayışına her yönden bir darbe vurduğunu söylemek mümkün olabilir.

6. SONUÇ

Antik Yunan felsefesinden günümüze kadarki olan süreçte birçok akımın var olduğu bilinir. Günümüzde bile bu felsefi akımlar belli bir ölçüde varlığını sürdürmeye devam eder. Özellikle postmodernizm akımı öncesi olan akımların başta akademiler olmak üzere gündelik yaşamda da adlarından hala söz ettirmelerine karşı günümüzde postmodernizm akımının gölgesinde kaldıklarını söylemek doğru bir yaklaşım olur. Aynı zamanda postmodernizm akımının günümüzde edebiyattan, felsefeye, sanata, ekonomiye, bilime ve daha birçok şey üzerinde etkisini arttırdığı bilinir. Bu sebeplerden dolayı günümüz Amerikan sinema sektörünün de postmodernizm akımından etkilendiği de fark edilir.

Postmodernizm akımı neredeyse her şeyi yapısökümüne uğratar. Postmodernizm akımı temsilcileri veya ona katkı sağlayan düşünürler ise özgürlüğün kısıtlanmaması yönündeki savunmaları tüm bu olayları gerçekleştirir. Bu durumun getirisi olarak birçok artı ve eksinin ortaya çıktığı görülür.

Postmodernizm akımı hakkında yaşanan en büyük sıkıntılardan biri ise postmodernizm akımının bir tanımının yapılamamasıdır. Bundan dolayı Lyotard gibi az sayıda olan postmodernist düşünürün postmodernizm akımını savundukları görülür. Aynı zamanda Baudrillard gibi bu akımı destekleyenlerin de var olduğu ise bir gerçek olarak karşımıza çıkar. Bu tarz düşünürlerin postmodernizm akımı hakkında genellikle postmodernizmin olumlu yönlerine değindikleri bilinir. Neticesinde postmodernizm akımının Amerikan sineması gibi büyük sektörleri etkilemeyi başardığı kabul edilir. Bundan dolayı postmodernizm akımının sadece olumsuz yönlerine değil, aynı zamanda olumlu yönlerine de odaklanması gereklidir.

Burada yapılması gereken ise postmodernizm akımı hakkında değerlendirmeler yaparken akımın hem iyi hem de kötü yönlerine değinmek olmalıdır. Her ne kadar kesin bir sonuca ulaşılabilmek ihtimali olmasa bile en azından bu şekilde daha açık ve net sonuçlar ortaya çıkacaktır. Gene de bu durumun ise daha belirgin olması demek onun kesin bir yargıya ulaşılabileceğinin göstergesi değildir.

Neticesinde postmodernizm akımı kendisinden önceki her akımı reddeden anti-temelci bir yapıya sahip olduğu kabul edilir. Bundan dolayı postmodernizm akımını incelerken onu herhangi bir sektör üzerinde irdelemek gereklidir. Sinema sektörü

üzerinden inceleme yapmak iyi bir yaklaşım olduğu varsayılır çünkü sinema sektörü hem sanatsal yönden hem de eğlence yönünden kaynaklanan doğasından dolayı kapitalist ekonominin en büyük Pazar payını elinde bulunduran sektörler arasında yer alır. Aynı zamanda sanatın yapısökümüne uğradığını gözlemlemek için dikkate değer bir ortam oluşturduğu fark edilir.

Postmodernist anlatı tarzının günümüze kadar olan kısmında postmodernist filmlerin sürekli olarak zaman kavramından kopuk, ben merkezli, karmaşık, şiddet, cinsellik, haz, popüler kültür etkisi, tarihsel nostaljik zaman algısından kopamayıp, metinlerarası diyalog ve hatta fan servislerin ortaya çıkması gibi daha birçok örneğin var olduğu görülür.

Günümüze doğru olan bu süreçte 1960'lı yılların ve 1990'lı yılların arasında gelişen sinemadaki postmodern akımının etkisi fark edilir. 2000'li yıllara gelindiğinde ise artık sinemanın postmodernizm ile bir bütün olduğu gözlenir.

Postmodern yaklaşımların sinemadaki etkisi bu tarihten sonra durmaksızın hız kazanmaya devam edecektir ve aynı zamanda postmodernist anlatı türü tüm sinema anlatım türlerinin yerlerini işgal edeceği açık bir şekilde görülecektir. Tüm bunlardan dolayı 2000'li yılların sineması ile izleyicileri karşılar.

2000 yılları ve 2020 yılları arasında ise durumun ciddiyetinin daha fazla ortaya çıktığı açık ve net bir şekilde görülmektedir. Artık postmodernizm akımının sinema anlatımının temel yapı taşları arasındadır. Neticesinde Quentin Tarantino, David Lynch, Christopher Nolan ve Jean-Luc Godard gibi postmodernist anlatı yapısına başvuran ünlü isimlerin yanında da Mary Harron, Sergio Leone, Ridley Scott, John Carpenter, Denis Villeneuve, Robert Zemeckis, Jean-Luc Godard, George Lucas, Edgar Wright, Lana Wachowski, Joaquim Dos Santos, Kemp Powers ve Justin K. Thompson gibi bazı ünlü isimler ile birlikte birçok ismin de yer aldığını görülür.

Aynı zamanda sinemadaki postmodernizm akımına karşı bu kadar çabuk ön yargılı bakmamak ve hemen eleştirmemek gereklidir çünkü postmodernizmin istenildiği takdirde orijinal bir eserin yeniden üretimine reboot veya remake aracılığıyla olanak sağlayabilir. The Matrix Resurrections bu duruma bir örnek olarak gösterilebilir çünkü The Matrix Resurrections bir bakıma bir remake veya reboot olarak sayılır. Filmde aynı olay örgüsünün benzer şekillerde farklı zamanlarda yaşandığı görülür. Aynı zamanda postmodernist sinema anlatısının kimi zaman verdiği özgürlükten dolayı farklı tarzların

ortaya çıkmasına sebep verir. Günümüzde bağımsız film yapımcılarından film yönetmenlere kadar sinemaya tutku vermiş kişilerde de bunu görmek mümkündür. Bu durumun gelecekte iyiye mi yoksa kötüye mi evrileceğini anlamanın yollarından biri ise zamanın akışının getirdiği sonuçları gözlemlemek olacaktır.

Böylece 2000 ve 2020’li yıllar arası postmodernist sinema anlatısının zirve yaptığı bir gerçek olarak karşımıza çıkar. Bundan dolayı postmodernizm akımının geleceği hakkında bazı değerlendirmeler yapmak gereklidir.

Aynı zamanda 2024 yılı, yani günümüz için de durumun benzer olduğunu ve hatta daha fazlasının görüldüğünü söylemek doğru bir yaklaşım olacaktır. Günümüze doğru olan bu süreçte postmodern anlatının getirdiği özgürlük yaklaşımından dolayı Amerikan sinemasındaki yaratıcılığın kısıtlandığı ve hatta kaybolduğu görülür. The Matrix Resurrections gibi filmler bu duruma bir örnek olarak kabul edilebilecek olan türden filmlerdir. Birbiri ardında tekrar eden ve aynı şekilde ilk Matrix filminin olay örgüsünü anlamsız bir şekilde kopyaladığı fark edilen bu filmin gerçek anlamda herhangi bir özgünlük veya yaratıcılık sergilemediğini söylemenin mümkün olduğu ortaya çıkar. Filmin ilk Matrix’in popülerliği üzerinden ele alınması bile durumu daha net bir şekilde ortaya koyar.

The Matrix Resurrections ve Örümcek-Adam: Örümcek-Evrenine Geçiş gibi filmlerde bu durumun ciddiyeti tartışmaya açık bir şekilde ortadadır. Amerikan sinemasının yaratıcılık anlamında çöktüğü The Matrix Resurrections gibi benzeri filmler ile fark edilir. Matrix Resurrections’ın da olduğu gibi durumun vahimliği ise artık bir filmi bir filmin içinde kullanacak kadar aşırıya kaçabileceği ve izleyiciye hem metinlerarası gönderme yaparak hem de fan servisleri araya yerleştirecek şekilde kullanacaktır çünkü buradaki amaç müşterinin cebindeki parasını almaktır ve de sinema sektörü iyi para getirmektedir. Halbuki 1999 yapımı The Matrix filmi de postmodernist bir film olarak örnek gösterilir ancak The Matrix’in en azından postmodernist anlatı yapısını bu kadar kötü kullanmadığı fark edilir ve bu filmin anlatmak istediği karakterler ile senaryo hakkında bir kaygısının olduğu gözlenir. Matrix Resurrections’ın da ise böyle bir anlatımında söz konusu olduğu tam anlamıyla söylenemeyebilir çünkü filmin her ne kadar bir hikayesi ve karakter tanıtımı olsa da bunlar üzerine yoğunlaşmak yerine popüler kültüre oynamaya çalışır. Matrix Resurrections’ın ilk filminin başarısından yürümeye çalışması bile bu duruma bir örnektir. Bundan dolayı Amerikan sinemasının kapitalist ekonomi

anlayışına yenik düşmesi ve postmodernizm ile sömürülmesi sinemadaki film anlatısına olumsuz bir darbe vurduğu şeklinde yorumlanır.

Aynı şekilde Örümcek-Adam: Örümcek-Evrenine Geçiş gibi filmler durumun vahimliğinin başka bir tarafını da oldukça iyi yansıtır. Birçok kez Örümcek Adam filmi yapılmamış gibi hem Marvel çizgi romanlarında hem de Marvel filmlerinde aynı şekilde metinlerarası gönderme yapılır ve tarihsel nostajik zaman ile fan servisleri birleştirerek müşteri olarak gördükleri hedef izleyici kitlesinin daha da fazla parasını cebinden almak hedeflenir. İster Peter Parker veya ister başka bir karakter olsun izleyicilerin aynı veya benzer yollardan tecrübe ederek gene birisinin Örümcek Adam olma macerasını aynı şekilde izlemek durumunda kalır.

Buradaki ilginç durum ise The Matrix Resurrections hayranlar ve film eleştirmenleri tarafından eleştirildiği görülür ancak Örümcek-Adam: Örümcek-Evrenine Geçiş filmi tam tersi olacak şekilde hayranlar tarafından olumlu görüşler ile övgüler aldığı görülür ve eleştirmenler tarafından iyi notlar aldığı da fark edilir. Elbette Matrix Resurrections filminin The Matrix'in başarısını sömürmeye çalışması ve özellikle ilk film kadar başarılı bulunmaması gibi durumlar da burada ön plana çıkar.

Buradan çıkan sonuçlar ise şu şekilde yorumlanabilir, postmodernist sinema anlatısı yeri geldiğinde aynı olsa bile iyi olarak değerlendirilebilecek filmler yapmak için kullanılır çünkü postmodern sinema anlatısının getirdiği özgürlük sayesinde artık birçok farklı film veya farklı tür hayat bulur. Her ne kadar postmodernizm akımı özgünlüğe karşı çıktığı gibi yeni bir şey üretmenin de aynı şekilde mümkün olmadığını savunsa da aslında yarattığı özgürlük sayesinde birçok yeni eserin de ortaya çıkmasına sebep verir.

Böylece postmodernizm akımının sadece olumsuz taraflarının olmadığı ve aynı zamanda olumlu taraflarının da olduğu ortaya çıkar. Örneğin Tarantino ve Nolan gibi isimler başta olmak üzere postmodern anlatı türünde ön plana çıkan yönetmenlerin kendi yönettikleri filmlerini daha ilgi çekici yapmayı başarır çünkü bu iki yönetimde olduğu gibi bu tarz yönetmenlerin filmlerinde ilgi çekici bir konu anlatmasalar bile başvurdukları postmodernist anlatı tarzıyla birlikte filmlerini bir şekilde ilgi çekici yapmayı başarırlar.

Elbetteki postmodernizm akımının olumlu yönleri olduğu gibi olumsuz yönleri de vardır. Neticesinde postmodernizm akımı yeri geldiğinde bazı şeylerin varlığını değersizleştirdiği ve kapitalist ekonominin himayesinin altında yaşayabilecek en uygun

akım olduđu için birçok şeyi baltaladığı görülür. Az çabayla çok daha fazla üretim döngüsü kapitalist ekonominin işine geldiği kabul edilir çünkü özgün bir eser üretip pazarlamak, taklit yoluyla bir eser üretip pazarlamaktan daha kolay olduđu ortadadır. Özgün eserler sürekli üretilmediği gibi de aynı zamanda üretilmeleri için belli bir zaman gerektirir ancak taklit yoluyla üretilen eserler fazla zaman gerektirmeyebilir ayrıca çok daha kolay üretilir. Böylece postmodernizm akımının sinema gibi birçok alanda da aynı eserleri defalarca kez üretilmesine sebep verir.

Aynı zamanda postmodernizm akımının bu kadar kolay üretim yapmasının sebebi her şeyi yapısöküme uğratabilme özelliğinin olmasıdır. Bu da onun çağın anlayışına hemen uyum sağlayabilmesini sağlar.

Örneğin postmodernizm akımının tarih temasını baz alan bir filmde bile tarihin akışını filmin metninde yapısöküme uğrattığı görülür. Tarantino'nun Zincirsiz filmi bu duruma örnektir. Siyahi bir karakterin vahşi batı gibi bir yer de özellikle beyazların üstün olduğu anlayışının yaygın olduğu bir dönemde ön plana çıkması ve birçok beyaza bedel olduğu gösterilmesi bu durumu dikkate diğer bir şekilde yansıtır.

Böylece postmodernist anlatı tarzındaki filmlerin yeri geldiğinde nesnellikten kaçınılarak öznellik üzerine bir anlatım sergilendiğine şahit olunur. Hatta postmodernistlerin bununla da yetinmedikleri gibi ardından tüm evrensel değerleri reddederek bunların tartışmaya açık olduğunu savunurlar. Böylece bu tarz da olan filmlerin sinema alanında da nasıl ortaya çıktığı görülmüş olur.

Tüm bu durumların sinema sektörüne de yansıdığı görülür ve sinemayla birlikte postmodernizm akımının sinemadaki sanat anlayışını da yeri geldiğinde baltalar. Neticesinde postmodernistler için her şey görecelidir, yani postmodernistler için evrensel kalıplaşmış değerler yoktur. Bu değerleri toplumlar veya bireyler üretir. Sinema alanında da benzer bir durumun geçerli olduğu postmodernist filmler aracılığıyla birlikte ortaya çıkar.

Aynı zamanda postmodernizm akımına Lyotard ile Baudrillard gibi doğrudan katkı sağlayanlar ve Derrida ile Foucault gibi dolaylı yoldan katkı sağlayanların da sinema üzerinde etkisinin var olduğu kabul edilir. Bundan dolayı bu kişilerin etkilerini biraz daha derinlemesine incelemek gereklidir.

Özellikle Baudrillard'ın görüşlerinin filmler üzerindeki etkisinin çok daha yoğun olduğu görülmektedir. Neticesinde Baudrillard'ın görüşleri onu okuyan veya onun görüşleri ile benzerlik gösteren filmler de izleyiciler için ilgi çekici olduğu anlaşılır. Bu durumun sebebi ise Baudrillard'ın kuramından kaynaklanmaktadır. Baudrillard'ın etkisinin başta Amerikan sineması olmak üzere sinema alanında yaygın olması olağan bir durumdur çünkü Baudrillard taklitler, yanılsamalar ve benzerlikler üzerine bir simülasyon teorisi kurduğu bilinir. Böylece tüm bunlar izleyici üzerinde büyük bir etki yaratır. İzleyiciler filmi izlerken yaşadığı dünyanın bir taklidi ile karşı karşıya kalır ya da yeni bir hakikati deneyimler. Bu durum ise izleyiciler için bambaşka deneyimleri beraberinde getirir. İzleyiciler artık kendi gerçekliklerinden uzaklaşırlar ve yeni gerçeklikleri deneyimleme şansını bulurlar.

Lyotard'ın görüşlerinin ise farklılıktan kaynaklanan çoklu görüşleri beraberinde getirir. Bu durum ise sinemada yönetmenin daha özgür bir yaklaşım sergileyebilmesine yol açar. Burada özgür yaklaşımdan kasıt ise yönetmenin bir şeyi kopyalamaktan kaçınmaması veya yeni bir şeyler denemekten çekinmemesidir. Postmodernizm bağlamında burada ön plana çıkan yaklaşımın kopyalama yani taklit yoluyla üretim yapmanın olduğudur. Sadece sinema alanında değil, herhangi bir edebi veya sanat türünde kopyalama yoluyla aslının taklidi olan ürünler yapmak önceki akımlarda benimsenmediği kabul edilir. Bundan dolayı Lyotard'ın bu postmodernist yaklaşımının The Matrix Resurrections gibi eserlerin üretiminde ortaya çıkar. Böylece başta Amerikan sineması olmak üzere sinema alanında postmodernizm akımının etkisinin başka izleri de görülür.

Derrida gibi metni yapısökümüne uğratan ve anlamın sürekli ertelenmesine yol açan metin anlatıları da sinema alanında önemli bir yer tutar. Özellikle Amerikan sineması başta olmak üzere bu durumunun etkileri fark edilir. Örneğin Memento filminde kapsamlı ve özgün bir hikaye olmamasına rağmen izleyicinin sürekli olarak anlamın ötelenmesi yoluyla olan biteni tahmin etmek için dikkatini filme vermesi gereklidir ve izleyici göstergeler aracılığıyla metnin içine dahil olarak tüm bu olanları kendi zihninde tamamlamaya çalışması istenir. Filmin sonuna kadar bu şekilde gider ve filmin ana karakterinin bir döngüde olduğu ortaya çıkar. Böylece film hem anlatmak istediğini anlatmıştır hem de izleyici için yeni bir boşluk bırakarak bitmiştir. Böylece izleyici kafasında yeni düşünceler canlandırabilecektir. Aynı zamanda sonsuz différance sonlu olmasından dolayı anlamın üretimi eninde sonunda biter ancak başka etkileşimler ile beraber yeniden üretime girer. Böylece Derrida'nın

görüşlerinin Amerikan sineması başta olmak üzere sinema alanında ne denli bir etki yarattığını ve izleyici metnin içine nasıl dahil ettiği ortaya çıkar.

Bir de Foucault'nun görüşlerine de yer vermek gereklidir çünkü Foucault'nun görüşlerinin de Amerikan sineması başta olmak üzere sinema alanında da görülür. Bu konuyu değerlendirirken Antik Yunan dönemi sanatında çıplak heykeller ile eşcinsellik (homoseksüellik) kısmını dışarda tutmak gereklidir çünkü o dönemin etkisinin aynı zamanda rönesans dönemine uzanan bağlantısı dışında cinsel yaklaşımlar ile cinsel içerikli konuların modernist çağda bu kadar ön planda tutulmadığı fark edilir. Bir Fransız modernisti olan Foucault'nun eleştirileri de burada başlar. Foucault için bir kişinin kendini istediği bir konuda bir tirana karşı ifade edebilme özgürlüğüne sahip olmalıdır. Foucault bunu mevcut kalıplaşmış olan görüşlerin bir iktidar aracılığıyla sürdürülmesi bağlamında eleştirir. Foucault'nun bu yaklaşımı sinema alanı için önemlidir çünkü sinema alanında da modernist çağda benzer durumlar söz konusudur. Foucault konuyu öncelikle cinselliğin bastırılması bağlamında bağlar bundan dolayı bu yönde eleştiriler sunar. Sinema alanında da cinsel içerikli konuların geri plana atıldığı görülür. Aslında buradaki cinsel arzuların bastırılması bilinen ve herkes tarafından kabul edilen olanlar değildir. Buradaki cinsel arzular herkes tarafından kabul edilmeyen olanlardır. Postmodernist sinema anlatısı bu tarz anlatıların sinema alanında da varlığını göstermesini sağlar ve Foucault'nun bu yöndeki olan görüşlerini benimser. Böylece bu postmodern yaklaşım ile birlikte Amerikan Sapığı gibi filmlerin beyaz perdede gösterime girmesinin önünü açar.

Böylece başta Amerikan sineması olmak üzere tüm dünyadaki sinema alanlarında da postmodernizm akımının etkilerinin düşünürlerin görüşleri ile beraber gelişim gösterdiği ortaya çıkar. Postmodernizm akımı eleştiriye açıktır ve sinema anlatısı üzerinden de bu durum net bir şekilde görülür. Tüm bunlardan dolayı postmodernizm akımını hem olumsuz yönlerden hem de olumlu yönlerden değerlendirmek gereklidir. Bunun için düşünürlerin postmodernizm akımı hakkında bazı konularda ortak görüşler benimsemeye başlaması gereklidir ve aynı zamanda bu düşünürlerin postmodernizm akımının varlığı konusunda belli başlı ortak kanılara varmaya çalışmaları gerekmektedir.

KAYNAKLAR

- Atilla, C. S. (2023). J. F. Lyotard'ın Çokluk Politikası Üzerine Bir İnceleme. *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar Dergisi*, 16(2), 35-53. <https://www.ethosfelsefe.com/tr/node/260>
- Aydınalp, E. B. (2017). Jacques Derrida'da Yazı ve Anlam Oyunu. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*(38), 151-160. <https://doi.org/10.21497/sefad.376980>
- Barthes, G. R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven* (M. Rıfat ve S. Rıfat, çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2005). *Anahtar Sözcükler* (O. Adanır, ve L. Yıldırım, Çev.). Ankara: Paragraf Yayınları.
- Baudrillard, J. (2021). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* (4. baskı). (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2022). *Simülakrlar ve Simülasyon* (16. baskı). (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Berger, J. (2020). *Görme Biçimleri* (27. baskı). (Y. Salman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bonitzer, P. (2007). *Bakış ve Ses* (2. baskı). (İ. Yasar, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Booker, K. M. (2007). *Postmodern Hollywood* (1th ed.). Westport: Praeger Publishers.
- Büyükparksız, M. A. (2021). Postmodern Sanattan Güncel Sanata Yapıbozuma Uğrayan Bedenler. *Sanat Tarihi Dergisi*, 30(1), 105-147. <https://doi.org/10.29135/std.741942>
- Cevizci, A. (2020). *Felsefe Tarihi* (10. baskı). Ankara: Say Yayınları.
- David, H. (2023). *Modern Sanatta Sonra* (2. baskı). (F. C. Erdoğan, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

- Demir, Ö. (2019). Christopher Nolan Sinemasında Klasik Anlatı Tekniklerinin Kullanımı: Inception Filmi Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*(32), 568-588. <https://doi.org/10.31123/akil.617615>
- Demirkol, V. C. (2008). *Batı Sanatında Modernizm ve Postmodernizm*. İstanbul: Evrensel Basım Yayın.
- Derrida, J. (2017). *Gramatoloji* (3. baskı). (İ. Birkan, Çev.). Ankara: BilgeSu Yayıncılık.
- Derrida, J. (2020). *Yazı ve Fark* (P. B. Yalım, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Derrida, J. (2023). *Ses ve Fenomen* (G. Salman, ve Z. E. Özer, Çev.). Ankara: FOL Kitap Yayınevi.
- Foucault, M (2001). *Yapısalcılık ve Postyapısalcılık* (2. baskı). (Ü. Umaç, ve A. Utku, Çev.). İstanbul: Birey Yayıncılık.
- Foucault, M (2020). *Cinselliğin Tarihi* (10. baskı). (H. U. Tanrıöver, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M (2021). *Özne ve İktidar* (7. baskı). (I. Ergüden, ve O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M (2021). *Söylem ve Hakikat* (K. Eksen, ve M. Erşen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M (2023). *Hermenötüğün Kökeni* (3. baskı). (Ş. Ç. Solmaz, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gale, B., & Canton, N. (Producer), Zemeckis, R. (Director). (1985). *Back to the Future* [Motion picture]. United States: Universal Pictures, Amblin Entertainment & U-Drive Productions.
- Gobineau, A. J. (2021). *İnsan Irklarının Eşitsizliği* (S. ACAR, Çev.). İstanbul: Selenge Yayınları.
- Gottdiener, M. (2005). *Postmodern Göstergeler* (E. Cengiz, H. Gür, ve A. Nur, Çev.). Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.

- Gül, M. E., & Sepetci, T. (2018). Sinemada şiddetin estetize edilmesi: Zincirsiz ve Birkaç Dolar İçin filmlerinin metinlerarası karşılaştırması. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 3(5), 21-42. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akader/issue/36855/402186>
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. *FLSF Felsefe Ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 19, 65-84. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/flsf/issue/48624/978823>
- Hanley, C., Pressman, R., E., Solomon, H., C., Barbarash, E., & СОЛОМОН, Х., К. (Producer), Harron, M. (Director). (2000). *American Psycho* [Motion picture]. United States: Am Psycho Productions, Lionsgate Films & Muse Productions.
- Hill, V. (2020). Postmodernizm ve Sinema. S. SIM (Ed.), *Routledge Postmodernizm Rehberi* (3. baskı) içinde (s. 147). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Hudlin, R., Savone, P., & Sher, S. (Producer), Tarantino, Q. (Director). (2012). *Django Unchained* [Motion picture]. United States: The Weinstein Company & Columbia Pictures.
- İspir, N., & Kaya, Z. (2012). Sinemada Postmodern Arayışlar. *Atatürk İletişim Dergisi*(2), 81-99. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/atauniiletisim/issue/2761/36928>
- Jameson, F. (2022). *Postmodernizm Ya Da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı* (G. Gönenç, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Kılıç, S. (2015). Lyotard, Fark ve Çokluğun Anlatısı Postmodernite. *Temaşa-Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi*, 93-117. <https://avesis.erciyes.edu.tr/yayin/89800965-e7cb-44e1-b36e-97a5bdaf43e1/lyotard-fark-ve-coklugun-anlatisi-postmodernite>
- King, S. (Producer), Carpenter, J. (Director). (1994). *In the Mouth of Madness* [Motion picture]. United States & Canada: New Line Cinema & Panavision (Canada)
- Koçak, D. (2012). Sinemada Postmodernizm. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), 65-86. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/bujss/issue/3863/51607>
- Kolker, P. R. (2010). *Değişen Bakış* (E. Yılmaz, Çev.). Ankara: De Ki Basım Yayımları.

- Koseve, A., Yorkin, B., Johnson, B., & Yorkin, S., C. (Producer), Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049* [Motion picture]. United States, Canada & Spain: Alcon Entertainment, Columbia Pictures & Sony.
- Kovacs, B. A. (2016). *Modernizmi Seyretmek* (2. baskı). (E. Yılmaz, Çev.). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Kurtz, G., & McCallum, R. (Producer), Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars: Episode IV – A New Hope* [Motion picture]. United States: Lucasfilm & Twentieth Century Fox.
- Leppert, R. (2017). *Sanatta Anlamın Görüntüsü* (3. baskı). (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lord, P., Miller, C., Pascal, A., Arad, A., & Steinberg, C. (Producer), Santos, D., J., Powers, K., & Thompson, K., J. (Director). (2023). *Spider-Man: Across the Spider-Verse* [Motion picture]. United States: Columbia Pictures, Marvel Entertainment & Avi Arad Productions.
- Lovecraft, P. H. (2019). *Cthulhu'nun Çağrısı* (D. Bal, Çev.). İstanbul: Ren Kitap Lades Kitap Yayınları.
- Lyotard, F. J. (1990). *Postmodern Durum* (A. Çiğdem, Çev.). İstanbul: Ara Yayıncılık.
- Lyotard, F. J. (2014). *Hakkıyla* (E. Sarıkartal, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Lyotard, F. J. (2016). *Niçin Felsefe Yaparız* (K. Dinçer, Çev.). Ankara: Pharmakon Yayınevi.
- Lyotard, F. J. (2021). *Ayrışma* (E. Sarıkartal, Çev.). İstanbul: İnka Kitap.
- Mendelsund, P. (2016). *Okurken Ne Görürüz* (2. baskı). (Ö. D. Gürkan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Morsella, F., & Cicogna, M. (Producer), Leone, S. (Director). (1968). *C'era una volta il West* [Motion picture]. Italy & United States: Rafran Cinematografica, San Marco & Paramount Pictures.

- Okuyan, H. & Taslaman, C. (2018). Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında Ayartma Kavramı. *Din ve Felsefe Araştırmaları* 1(1), 29-45. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/udfad/issue/40011/475674>
- Örüm, E., & Demir, Ö. (2021). Bilimkurgu Film Türünde Karakter Kimliklerinin İnşasında Bellek ve Zaman Olgularının Kullanımı: Blade Runner Filmleri Örneği. *Sanat Dergisi*(37), 200-214. <https://doi.org/10.47571/ataunigsfd.871678>
- Platon. (2022). Devlet (50. baskı). (S. Eyüpoğlu, ve M. A. Cimcoz, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Platon. (2022). Şölen-Dostluk (25. baskı). (S. Eyüpoğlu, ve A. Erhat, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sartori, G. (2004). *Görmenin İktidarı* (G. Batuş, ve B. Ulukan, Çev.). İstanbul: Karakutu Yayınları.
- Sarup, M. (2010). *Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm* (A. Güçlü, Çev.). İstanbul: Kırk Gece Yayınları.
- Scognamillo, G. ve Demirhan, M. (2005). *Fantastik Türk Sineması* (2. baskı). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Şahin, A. (2023). Sinemada Son Dönem Yenileşme Söylemi "Postmodern Sinema". *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 13(1), 663-676. <https://doi.org/10.48146/odusobiad.1141476>
- Tatar, M. (2017). Resim Sanatında Parodi, Pastiş ve İntihal. *Sanat - Tasarım Dergisi*(8), 7-12. <https://doi.org/10.17490/Sanat.2018.15>
- Todd, J., & Todd, S. (Producer), Nolan, C. (Director). (2000). *Memento* [Motion picture]. United States: Newmarket Capital Group, Team Todd & I Remember Productions.
- Wachowski, L., Hill, G., & McTeigue, J. (Producer), Wachowski, L. (Director). (2021). *The Matrix Resurrections* [Motion picture]. United States & Australia: Warner Bros., Village Roadshow Pictures & Venus Castina Productions.

Yıldız, H. (2015). POSTMODERNİZM NEDİR?. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(13). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/dpusbe/issue/4755/65320>

Zack, N. (2019). *A'dan Z'ye Felsefe* (Ş. Alpagut, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.