

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

YENİBİR
BAKIŞLA

DELEUZE

Damian Sutton
David Martin-Jones

Murat Özbank ve Yetkin Başkavak çevirisiyle



YENIBIRBAKŞIŞI DENEYİNİZ [Damian Sutton | David Martin-Jones]

Ücretsiz

Damian Sutton Glasgow Sanat Okulu'nda dersler vermektedir. *The State of the Real: Aesthetics in the Digital Age* kitabının editörlerinden biridir.

David Martin-Jones St Andrews Üniversitesi Film Çalışmaları Bölümü'nde ders vermektedir. *Deleuze, Cinema and National Identity* adlı bir kitabı vardır.

Kolektif Kitap -33

Çağdaş Düşüncülere Yeni Bir Bakış -3

Yeni Bir Bakışla, Deleuze

Özgün Adı: *Deleuze Reframed:*

Interpreting Key Thinkers for the Arts

© Damian Sutton ve David Martin-Jones, 2008

© Türkçesi: Murat Özbek, Yetkin Başkavak, 2013

© Kolektif Kitap, 2013

ISBN: 978-605-86119-9-3

Yayına Hazırlayan: Eda Çaçı

Kapak Tasarımı: Deniz Akkol

Sayfa Düzeni: Kolektif Tasarım

1. Baskı, Ocak 2014, İstanbul

Sertifika No: 25574

Baskı ve Cilt: Berdan Matbaacılık

Güven Sanayi Sitesi C Blok No: 239

Topkapı, İstanbul | 0212 613 11 12

Sertifika No: 12491



Kolektif Kitap Bilişim ve Tasarım Ltd. Şti.

Caferağa Mah. Ressam Şeref Akdik Sok.

No: 10 Kadıköy, İstanbul

www.kolektifkitap.com | info@kolektifkitap.com

T: 0216 337 05 18 | F: 0216 337 03 18

Bu kitabın hakları I. B. Tauris & Co Ltd. ve Akcalı Telif

Hakları Ajansı aracılığı ile alınmıştır. Yayıncının izni

olmaksızın elektronik ya da mekanik herhangi bir yolla

çoğaltılamaz ve iletilemez.

Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

YENİ BİR
BAKIŞLA

DELEUZE





DELEUZE

Damian Sutton
David Martin-Jones

Murat Özbank ve Yetkin Başkavak çevirisiyle

İçindekiler

Teşekkür	9
Giriş Yeni Bir Bakışla Deleuze	11
1. Kısım	
Giriş: Köksap Nedir?	21
1. Labirentte Oynamak <i>David Martin-Jones</i>	29
2. Sanal Yapılar ve İnternet <i>Damian Sutton</i>	47
2. Kısım	
Giriş: Oluş Nedir?	65
3. Minör Sinemalar <i>David Martin-Jones</i>	71
4. Sanat-oluş <i>Damian Sutton</i>	85
3. Kısım	
Giriş: Süre Nedir?	103
5. Sinemada Hareket-imajlar, Zaman-imajlar ve Melez-imajlar <i>David Martin-Jones</i>	109
6. Televizyonda Zaman (ve) Yolculuk <i>Damian Sutton</i>	123
Sonuç Deleuze'e Yeniden Bakmak	137
Okuma Önerileri	143
Sözlük	148

Bu kitap uzun yıllardır birbirimizle yaptığımız ve felsefe ve görsel kültür alanlarında çalışan akademisyenler olarak da halen sürdürdüğümüz verimli tartışmalardan doğdu. Deleuze geçmişte ikimizi de heyecanlandırdı, ikimizin de sabrını zorladı. İkimiz de onun eserleri etrafında dönen tartışmalardan hâlâ büyük zevk alıyoruz ve içimizde birçok yeni düşüncenin doğmasına neden olan bir felsefeciyile tanıştığımız için kendimizi müteşekkir hissediyoruz. Deleuze'ün ve onun eserlerinin başkalarına anlaşılması zor ve uzak gelebileceğinin farkındayız. Dolayısıyla, dikkatimizi hem Deleuze'ün felsefeye tek başına yaptığı olağanüstü katkıya hem de Félix Guattari'yle birlikte yaptıkları çalışmalara odaklamamızı, öğrencilerimiz ve meslektaşlarımızla yaptığımız sayısız tartışmaya borçluyuz. Deleuze'ün geliştirdiği kavramlar arasında bizce en önemli olanların, başkaları tarafından da anlaşılmasına yardımcı olmaya karar verdik ve bu kitabın, yeni düşünürlerin Deleuze ve onun eserleriyle tanışmasına olanak vermesini arzuluyoruz. Umudumuz, okuyucunun bu kitapla yetinmemesi ve hem Deleuze tarafından hem de onun hakkında yazılmış daha fazla şey okuma iştahının baki kalması – tıpkı bizim gibi.

Deleuze hakkında yazılmış sayısız yorum var ve onun fikirlerini geliştirmeye yardımcı olan ve yeni anlama yöntemleri sunan birçok analiz yapıldı. Fikirlerinden esinlendiğimiz ve yıllar içinde dostlarımız ve meslektaşlarımız olmuş bu yazarların birçoğuyla tanışmış olmak büyük bir ayrıcalıktı. Eğer onlarla yaptığımız verimli ve zorlu tartışmalar

olmasaydı, bu kılavuz kitabın yazılması da mümkün olmazdı. O kadar çoklar ki tümünü anmamız neredeyse imkansız. Verdikleri destek, bilgi ve ilhamdan ötürü, Antonio Carlos Amorim, Bettine Bildhauer, Amy Herzo, Laura U. Marks, Bill Marshall, Helen Monaghan, Soledad Montanez, John Mullarkey, Nicholas Oddy, Patricia Pisters, Anna Powell, John Rajchman, Angelo Restivo, David Rodowick ve Karen Wenell'e özellikle teşekkür ederiz. Ayrıca, görev yaptığımız akademik bölümlerdeki personele ve Glasgow Sanat Akademisi, Northumbria Üniversitesi ve St. Andrews Üniversitesi'ndeki lisans ve yüksek lisans öğrencilerimize verdikleri destekten ötürü teşekkür borçluyuz. Northumbria Üniversitesi Film Çalışmaları Yüksek Lisans Programı'nın 2003-2004 akademik yılındaki öğrencilerinin *The Cell* [Hücre, 2000] gibi yakın tarihli filmler hakkındaki tartışmaları özellikle zevkli ve yararlıydı. Son olarak, I. B. Tauris'in editörlerine de, bu kılavuzu geliştirirken bize sundukları yardımdan, tavsiyelerden ve tüm süreç boyunca verdikleri destekten dolayı teşekkür ederiz.

Giriş

Yeni Bir Bakışla Deleuze?

Bu kitap, fikirleriyle yirmi birinci yüzyıla geçişimizi güçlü bir şekilde etkilemiş, yirminci yüzyılın en önemli felsefecilerinden birinin kilit önemdeki felsefi temalarına, kuramlarına ve yaklaşımlarına kısa bir giriş sunuyor. Paris'te doğan Gilles Deleuze (1925-95) Ferdinand Alquié ve Jean Hyppolite'le çalıştı. Bir felsefeci olarak, oldukça sıradan bir akademik kariyeri oldu. L'Université de Provence'ın ardından 1987 yılındaki emekliliğine kadar l'Université de Paris VIII, Vincennes/Saint Denis'de görev yaptı. Meslektaşları arasında Jean-François Lyotard, Michel Foucault ve belki de en önemlisi Félix Guattari sayılabilir.

Ancak Deleuze'ün felsefesinin etkisi hiç de sıradan olmadı. Yaşamı boyunca Immanuel Kant, Friedrich Nietzsche, Michel Foucault, Henri Bergson ve Gottfried Leibniz gibi felsefeciler üzerine yazdığı eserler, felsefe profesörlerinin kitaplıklarında tozlanmak şöyle dursun, yeni sanat eserlerinde, yeni görsel iletişimlerde ve yeni felsefelerde yankı buldu. Foucault, Lyotard, Baudrillard ve Slovoj Žižek gibi birçok çağdaşından farklı olarak Deleuze'ün felsefesi, kültür eleştirisine olanak sağlayan yorumlayıcı bir mekanizma olarak nadiren kullanıldı. Aksine, onun fikirleri internette, sinemada, televizyon ve görsel sanatlarda, mimaride ve siyaset düşüncesinde görünürlük kazandı. Örneğin, “çizgisel olmayan” düşünce gibi kültürel temaların izi, Deleuze'ün Guattari'yle birlikte yaptığı ve genellikle “köksapsi” veya “köksap-bicimli” başlığı altına giren çalışmalara

dek sürülebilir. Žižek, Alain Badiou, Michael Hardt ve Antonio Negri gibi felsefe dünyasının birçok ünlü düşünürü son yıllarda, Deleuze ve onun verimli çalışmalarından kalan miras üzerine eğildiler. Deleuze'ün fikirleri siyaset, toplumsal cinsiyet, sanat ve tasarım kuramı alanlarında olduğu kadar, tarih ve ekonomi alanında çalışan akademisyenleri de etkiledi. Deleuzecü fikirlerin etkisini, örneğin, göçebebilimsel yazıları görsel kültür kuramları alanında, son yıllarda yeniden ele alınan Vilem Flusser'ın eserlerinde görmek ya da çağdaş sosyolojinin teknoloji ve kültür çalışmaları alanındaki en parlak zekalarından biri olan Bruno Latour'un eserlerinde, Deleuzecü fikirlerin yankılandığını duymak mümkün. Elinizdeki gibi bir kitabın geliştirilmesinin vaktinin artık geldiğini düşünmemizin temel nedeni de bu. Bu kitabın Deleuze'le ilk kez karşılaşanlara kılavuzluk yapmasını ve yeni düşünürlerin, yeni fikirlere ve kavramlara sıçrayarak, felsefeyle yaratıcı pratik arasında yeni ve üretken ilişkiler kurmalarına yardımcı olmasını umuyoruz. Amacımız, Deleuze'ün kariyeri boyunca, kendisinden önceki felsefecileri uyarlayarak ve Félix Guattari'yle (1930-92) yaptığı işbirliği sonucunda geliştirdiği kilit önemdeki bazı anahtar kavramları, yeni düşünürlerle (sanatçı/tasarımcılara, profesyonel akademisyenlere, öğrencilere) takdim etmek.

Eleştirel düşünürler olarak kendimizi anlamaya çalışırken, ortak ilgi ve dertlerimize dair süregelen meseleleri konuşarak bu projeye vardık. Örneğin ikimiz de Deleuze'e duyulan, bazı meslektaşlarımızın sabrını taşıran, bazılarını da heyecanlandıran yoğun ilgiyi fark ettik. Ama yine de Deleuze'e ilişkin tartışmalarda gördük ki, ondan kutsal kitaba atıf yaparmışçasına alıntı yapmak gibi bazı kötü alışkanlıklar da var. Bu alışkanlıklar, kendisinden önceki felsefecilere geri döndüğünde, onlarla alıntı yapmanın ötesine geçen bir ilişki kurarak, yeni bir şeyler üreten Deleuze'ün kendi felsefe pratiğinin örneklediği dinamizmle bir tezat teşkil ediyordu sanki. Deleuze'ün (kendisi ve başkalarının) bu pratiği, diğer felsefecileri arkadan teslim almak şeklinde tanımlaması meşhurdur. Bu, babasız doğum yoluyla, iki felsefeciye de ait bir çocuğun peydahlanmasıyla sonuçlanan istilacı bir felsefe pratiğidir. Ama bu aynı zamanda, Ian Buchanan'ın "hesaplanmış yaratıcılık" dediği türden de bir pratiktir ve fikirlerin ne zaman biraz daha ileriye taşınabileceğini, metne ne zaman geri dönülmesi gerektiğini ve insanın ne zaman eline yeni metinler alıp

ufkunu genişleteceğini bilmesini gerektirir.¹ Örneğin bu kitap, Deleuze çalışmaya ve onu okumaya devam ettikçe şekillenen bireysel ve kolektif düşünmenin verimli bir sonucudur.

Deleuze bizim buraya da uyarlamaya çalıştığımız birçok felsefi taktik kullanmıştır. İlk “*ad fontes*” prensibidir ki Latince “kaynaklara doğru” anlamına gelir. Deleuze’ün “felsefecileri arkadan teslim almak” taktiği, onların eserleriyle kurduğu ilişkinin mahremiyet sınırına dayandığı anlamına gelir. Örneğin, Deleuze’ün kendi zaman felsefesinde Bergson’un etkisini görmek mümkündür, ama bu etki yazıya döküldüğünde, eski ve yeni iki felsefeci arasında bir çeşit atışma ya da sevgili kavgasının doğması da pekala mümkündür. Şu kadarı kesindir ki, Deleuze 1980’lerde Bergson’a geri döndüğünde ortaya çıkan sonuç eski bir sevgilinin şehvetinin yeniden uyanmasını andırır. Deleuze’ün Guattari’yle birlikte yaptığı çalışmalarda dahi Deleuze’ü öncü felsefeci olarak ele almamızın temel nedeni de budur, zira ikisinin çalışmalarının kendi özgün kavramlarını ürettiği kuşkusuz olsa da Deleuze Guattari’yle işbirliği yaparken, aslında bir yandan da Nietzsche, Bergson ve diğerleriyle de işbirliği yapmaktadır ve Deleuze’ün felsefesine özgü sesi kazandıran da bu işbirliklerinden kaynaklanan fikirlerdir.

Deleuze’ün kullandığı ikinci taktiğin en iyi örneğini, Guattari’yle kaleme aldığı son eseri *Felsefe Nedir*’de² görmek mümkündür. Bu taktiğin altında yatan ilke, yaratıcı bir ürünle *alaşım halinde* olan yeni kavramlara yol açabilecek bir soru sormaktır. Tek boyutlu düşünürün yaptığı hata sanat kuramını zihnine yerleştirip, sonra onu bir sanat eserine aktarmaktır. Oysa yola felsefeye dair bir önseziyle çıkmalı ve sonra sanat eserinin bu önseziyi nerede doğurduğuna bakmalıyız. Böylece, örneğin, Deleuze ve Guattari “oluş”la yola çıkar ve Paul Klee’ye ulaşırlar, *duygulanım*’la yola çıkar ve anıtsala ulaşırlar. Bu nedenle yeni bir kavramın (diyelim ki Robert Mapplethorpe gibi) çoktan unutulmuş bir sanatçının eserlerinin kavramsal gücünü bir kez daha anlamak için ona geri götürülmesi mümkündür. Benzer bir şekilde, yeni bir yaratıcı

1- Ian Buchanan, *Introduction to A Deleuzian Century?*, South Atlantic Quarterly, özel sayı, c. 96, no. 3 (1997), s. 389.

2- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *What is Philosophy?*, çev. Graham Burchell ve Hugh Tomlinson, New York, NY: Columbia University Press, 1994. [Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *Felsefe Nedir?*, çev. Turhan Ilgaz, YKY, 9. baskı 2013]

biçim, örneğin minör sinemalarda olduğu gibi, daha önce geliştirilmiş bir kavramı daha iyi resmedebilir, hatta ona yeni bir boyut bile kazandırabilir. John Rachman'ın dediği gibi, buradaki asıl mesele, yaratıcı pratiğin felsefe yapamayacağı değil, felsefe yapmanın “sanatlarda karşılık bulan ve onlara karışan yeni kavramlar üretmek” anlamına gelmesidir.³ Sanat ne kadar felsefe yapamazsa, felsefe de (bir kuram olarak sanata uygulanma anlamında) o kadar sanat yapamaz; daha ziyade her ikisinin de, birbirlerine sirayet ederek yeni düşünceler doğurma kapasitesi vardır. Bu süreçte “hem sanat hem de düşünce canlanır ve birbirlerinde buldukları karşılıkları keşfederler”.⁴

Biz “Köksap nedir?”, “Oluş nedir?” ve “Süre nedir?” diye sormayı tercih ettik, çünkü bu sorulardan yola çıkarak Deleuze'ün faydasının ne olduğuna ilişkin gerçek bir kavrayışa varabiliriz. Elbette içkinlik, psikanaliz ve organsız bedenler hakkındaki tartışmaları da dahil ettik, ama yukarıda andığımız üç kavram Deleuze'ün en verimli mirasını oluşturur ve bu kavramlar doğru ellerde ve zihinlerde yaratıcı bir yaşamı besleme kapasitesine sahiptir. Dolayısıyla bu kitabın yapısını da bu üç soru ekseninde kurduk ve onları çağdaş görsel kültürden alınmış örneklerin özgün analizlerini yaparak keşfetmeye çalıştık.

Birinci kısım, belirli bir merkezi olmayan, sürekli olarak genişleyen ve yeni ufuklar açabileceği gibi, var olan imkanların önünü de kesebilen bir labirent olarak köksap kavramını takdim ediyor. İlk bölümde David Martin-Jones, köksap ile Platoncu düşünce arasındaki etkileşimin bir örneği olarak bilgisayar oyununu inceliyor. Bilgisayar oyunu, görsel kültüre ilişkin köksap anlayışım (ve özellikle de kimliklerin yersiz yurtsuzlaşması ve yeniden yer yurt edinmesine ilişkin bizim Deleuze-cü kavramsallaştırmamızın) çoğunlukla, farklı mecraları kullandığımız bağlama ve kullanma biçimimize olduğu kadar, söz konusu mecranın özgüllüklerine de bağlı olduğuna ilişkin çok yönlü bir örnek sunar. Dolayısıyla oyuncuların deneyimlediği farklı kimlik biçimleri, sömürgeci-den gerilla savaşçısına kadar birbirine taban tabana zıt birçok uç örneği ziyaret edebilir. Daha sonra “İnternetin Sanal Yapıları” başlıklı ikinci bölümde, Damian Sutton bu temayı sanal mekan ve toplumsal direniş

3- John Rajchman, *The Deleuze Connections*, Cambridge, MA: MIT Press, 2000, s. 115.

4- Age.

üzerinden geliştiriyor. Sanal yapılar, televizyon, telekomünikasyon ve son yıllarda da internet mimarileri ve ortamı tarafından yaratılır. Hem interneti ve onun ilk yıllarında aldığı “biçimi”, hem de internetin bize, bilgiye ve iletişime demokratik erişim vaat eden sınırsız bir hareket ve özgürlük sunduğuna ilişkin eleştirel fikri anlamak açısından, Deleuze’ün köksapa odaklanan düşünceleri büyük önem taşır.

Daha sonra, direniş ve fark üzerinden toplumsal düzenleme konusuna ilerleyip, “oluş”u örnekleyen sinema ve sanata bakıyoruz. “Oluş” kavramı Deleuze’ün varoluşçuluk ve psikanalize yönelik itirazlarıyla birlikte, onun evrenin canlılığına duyduğu ilgiden de kaynaklanır ve aslında Deleuze’ün felsefesinin önemli bir kısmının temelini oluşturur. Nitekim Deleuze ve Guattari’nin etik bir toplumsal direniş için önerdikleri şey, ötekiliği “öteki” oluş vasıtasıyla (kadın-oluş, hayvan-oluş, azınlık-oluş) anlamaktır. “Minör Sinemalar” başlığını taşıyan üçüncü bölümde David Martin-Jones, Deleuze ve Guattari’nin Franz Kafka analizini, minör sinemaların siyasal ve toplumsal eleştirideki rolünü anlamak için kullanıyor. Kafka’nın grotesk, gerçeküstü ve garip dünyası, onun içinde yazdığı sömürgeci durumun bir eleştirisi olarak yorumlanabilir. Kafka’nın majör edebiyat biçimlerinin, bu biçimlerin besledikleri hiyerarşileri açmak amacıyla gevelemesine ya da kekeleymesine yol açma fikri Senegal, Türk, Quebec gibi birçok minör sinemaya da uyarlanabilir. Buradaysa, Amerikan bağımsız sineması minör bir sinema örneği olarak inceleniyor. “Sanat-oluş” başlıklı dördüncü bölümde Damian Sutton, kapitalist ideolojiye, yerleşik kurallara ve hatta “sanat eseri” kavramının kendisine karşı genelde militanca bir tavırla yaklaşan bu görsel sanat pratiğinin, Deleuzecü siyaset düşüncesiyle nasıl örtüştüğünü gösteriyor. Bunun altındaysa, sanattaki eleştirel yaklaşımlara Deleuze’ün yaptığı belki de en büyük katkı olan ve bazı sanat eserlerinin neden kalıcı, yaratıcı ve anıtsal bir etkiye sahip olduğunu açıklayan bir *algılar ve duygulanımlar* kuramı yatar.

Son kısımdaysa, örgüt(ler)in “tözü”ne, yani bizatihi zamanın tüm imkanına odaklanıyoruz. Deleuze, Bergson’dan büyük ölçüde etkilenmiş ve onun eserlerinde, yaşamın deneyimlenmesi açısından geliştirilmiş bir zaman kuramı bulmuştu. Deleuze buradan hareketle kendi zaman felsefesini geliştirdi ki bu felsefeyi anlamamanın en iyi yolu, ona ilişkin, sinema gibi plastik temsillerimiz yoluyla ona yaklaşımdır.

“Sinemada hareket-imajlar, zaman-imajlar ve melez-imajlar” başlıklı beşinci bölümde David Martin-Jones, kahramanının hareket eden bedenine odaklanarak çizgisel bir öykü kurgulayan hareket-imajında ve bizzat zamanın hareketini sanal olarak tasvir etmeye çalışan zaman-imajında, Deleuze’ün zaman felsefesinin ne şekilde ifade bulunduğunu anlatıyor. Bölüm daha sonra, son dönemin her iki imajı da içeren melez filmlerinin, zaman ve mekan arasındaki farkları ne şekilde keşfetmeye çalıştığını ve bu filmlerin zihinle beden, hayalle gerçek ve yeni medyalarla film arasında kurdukları paralellikleri gösteriyor. Ardından “Televizyonda Zaman (ve) Seyahat” başlıklı altıncı bölümde Damian Sutton, Deleuze’ün felsefesinin, Bergson’un felsefeye yaptığı katkıyı geliştirerek zaman algımıza ilişkin sunduğu anlayışın bir örneği olarak, televizyon bilimkurgularını ele alıyor: hafıza tarafından canlı tutulan, içinde yaşadığımız zihinsel-oluşun gerçekleş(tiril)mesi. Deleuze ve Guattari örgütlenmeye karşı elverişli saf, basit evren fikrini şekillendiren, yaşamın kendisinin mutlak zeminini, oluşu mümkün kılan enerji ve güçleri de ararlar. Bunları, örneğin, öyküleri anlatış biçimimizde ve dünyaya ilişkin deneyimlerimizi ve dünyanın sunduğu imkanları anlatma ve açıklama tarzımızda görmek mümkün.

Deleuze’ün felsefesi “faydalı olma” kaygısından çıkan verimli bir yaşam felsefesini amaçladı. Bu tür felsefelerin bir gözleri geleceğe ve nasıl yaşamamız gerektiğine bakar. Bu da Deleuze’ün fikirlerinin değerlerinin, bir yandan faydalı olmaya devam edip etmedikleriyle, öte yandan da yeni kavramların doğumuna olanak tanıyıp tanımadıklarıyla ölçülebileceği anlamına gelir. Dolayısıyla biz de, Deleuze’ün fikirlerinin, onun bildiği biçimlerin ötesinde de gelişmelerine olanak sağlamak amacıyla, internet, video oyunları, televizyon ve sinema gibi yaratıcı ve yeni mecralardan, yakın tarihli, çağdaş ve çarpıcı örnekler vermeye özen gösterdik. Bu yaklaşımın amacı o veya bu felsefi fikrin ne olduğunu anlatmak değil, yeni düşünürlerin, bir fikri, o fikir değişip yeniden doğarken, yeni ve yaratıcı biçimlerde izlemelerine olanak sağlamak. Bu amaçla hem Deleuze’ün yazılarından hem de onun fikirlerinin başkaları tarafından ele alındıktan sonraki yaşamlarından veya eski ve yeni felsefelerde oluşturdukları yeni dizilimlerden örnekler seçtik. Birçok bölümde, ele aldığımız vaka incelemelerinin daha geniş tarihlerine ve onlarla ilgili tartışmalara ilişkin de bir fikir vermeye çaba gösterdik ve her aşamada Deleuzecü analizimizden feyz aldık. En önemlisi de bu

kavramları bireyler, toplum ve kültür olarak, bizzat bizim nasıl görür kıldığımızı ilişkin örnekler kullanmaya çalıştık. Çoğu zaman öyküler anlatmak için görsel sanatları kullanırız ama görsel sanatların toplumla ilişkimiz, büyümek ve özellikle ilişkimiz, zamanla ilişkimiz ve sürenin azameti gibi, yaşamın temel özelliklerini kavramak, açıklamak ve tartışmak için de kullanıldığını unutmak gayet kolaydır. Yeni okuyucu ve yeni düşünür, Deleuze'ün kitaplarını eline alacak cesareti ve azmi kendinde bulsun ve böylece görsel sanatlardaki kavramsal projesini yeni bir gözle görsün, o projede aşılması heyecan verecek yeni engeller, yeni güçlükler bulsun diye Deleuze'ün birçok fikrini yeni bir bakışla ele aldık.

1. KISIM

Köksapın kelime anlamı, yeraltında yatay olarak büyüyen, dallanarak köklenen ve yeni filizler veren bitki sapıdır. Birçok ot ve günlük diyetimizden bildiğimiz birçok bitki, örneğin kuşkonmaz, zencefil ve patates köksapsıdır. Deleuze ve Guattari'ye bu terimi *Kapitalizm ve Şizofreni: Bin Yayla* [*Capitalisme et Schizophrénie: Mille plateaux*, 1980] başlıklı kitaplarının giriş bölümünde, belirli bir düşünce biçimini tanımlamak amacıyla kullanır.⁵ Batı felsefesinde hakim olan düşünce süreçlerine kıyasla onların tercih ettikleri düşünme biçimini en iyi yansıtan, bu yatay bir saptan dallanarak büyüyen kökler ve filizler imgesidir. Antik Yunanlı Platon ve Aristoteles'ten bu yana Batı toplumlarında binlerce yıldır hakim düşünme modeli nedenseldir, hiyerarşiktir ve (tek/çok, biz/onlar, erkek/kadın vs.) ikili karşıtlıklar üzerine inşa edilmiştir.

Deleuze ve Guattari, Batı'da hakim olan düşünme biçimini, neden ve sonuç ilişkisine yaptığı vurgu ve hiyerarşiler yaratma merakı nedeniyle ağaca benzetir. Bu imaj sadece bir ağacın ilk anda göze çarpan şekline değil (tohum nedendir, ağaç da sonuç), aynı zamanda, örneğin bir soyağacı söz konusu olduğunda, kuşakları birbirine bağlayan ilişkilere de gönderme yapar. Bir soyağacında tek bir başlangıç noktasıyla (baba)

5- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, çev. Brian Massumi, 3. baskı, Londra: Athlone, 1996. [Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *Kapitalizm ve Şizofreni 2: Bin Yayla. Kapma Ağı*, çev. Ali Akay, Bağlam Yayınları, 1990.]

onun evlatları arasında bariz bir nedensellik ilişkisi vardır. Dolayısıyla, Batı toplumlarındaki hakim düşünme modelinin tek bir hakikat yorumunu (ilk bakışta yalnız yaşarmış gibi görünen tek bir ağacı, ya da dilerseniz, tek bir babayı ve tek bir aileyi) ne şekilde yarattığı, ağaç imgesinde ifade bulur ve Öteki de daha sonra bu tek hakikatten türetilir: Öteki, ağacın etrafındaki boşluk ya da ağaç olmayandır. Bu çeşit ikili düşünme biçiminin çok uzun bir geçmişi vardır, bu biçim bugün de hâlâ hakimdir ama Alman felsefeci Nietzsche (1844-1900) daha farklı bir düşünme biçimine on dokuzuncu yüzyılın sonlarında işaret etmeye başlamıştır. Nietzsche'den büyük ölçüde etkilenen Deleuze de (Deleuze *Nietzsche ve Felsefe*'yi 1962 yılında yazmıştı), köksap fikrini Guattari'yle birlikte geliştirmiştir.

Yine de Deleuze ve Guattari köksap düşüncesini hakim Batı modeline karşıt bir model olarak sunmazlar. Böyle bir hamle, ikili karşıtlığı, bu kez doğru ve yanlış düşünme biçimleri olarak yeniden üretmekten başka bir anlama gelmezdi ve bu da Deleuze ve Guattari'nin yeni baştan düşünmek istedikleri Batılı düşünme modelinin içinde kaldıkları anlamına gelirdi. Onlar daha ziyade nasıl düşündüğümüzü yeni baştan düşünmek isterler. Köksap fikri bir anlamda ağaç imgesini yerinden etmek, onun yerine geçmek ister. Dolayısıyla, Deleuze ve Guattari karşıtlık içeren bir düşünce modeli önermek yerine, daha önceki modelin resmin tümünü göstermediğini göstermeye çalışırlar. Bu farkı anlamının belki de en kolay yolu, ormandaki bir ağaç imgesini göz önüne getirmektir. Ormanda tek bir hakikat, tek bir neden ve sonuç, tek bir “hakiki ağaç” yoktur. Tam aksine orman, birçok ağaçtan, yani birçok hakikatten müteşekkil tek bir varlıktır. Üstelik bir ormanın tek bir kökünün olduğunu söylemek de mümkün değildir ve bunun nedeni hangi ağacın ilk ağaç olduğunu bilmenin mümkün olmaması değildir sadece. Her bir ağaç su, güneş ışığı ve toprağın bir bileşimidir ve tohum olsun ya da olmasın, bunlar olmadan ağaç da olmaz. Dolayısıyla bir ağacı tek başına ele almak hatalıdır, zira her şey birçok farklı unsurun bir araya gelmesinden müteşekkil bir bileşimdir ve tek bir nedene atfedilemez. Bu anlamda her şey köksapsıdır ve ağaç tarzında düşünmek köksapın boyutlarından sadece bir tanesidir.

Dolayısıyla Deleuze ve Guattari'ye göre, düşünürken şeyleri her zaman “tek bir şey ve onun Ötekileri” ne tek bir doğru düşünme biçimi

ve onun rakiplerine indirgememeli, daha ziyade her şeyin, her zaman birden fazla hakikat içerdiğini göz önünde tutmalıyız. Bu nedenle de onlar, bir yanılısına içeren hiyerarşik ağaç imgesinden kurtulup, onun yerine yatay bir köksap imgesini geçirmeye çalışırlar. Ağaç yerine köksap. Birlik yerine çokluk. Bir ve onun çoklu Ötekileri değil, müstesna bir çokluk. Yani Deleuze ve Guattari'ye göre, bir orman gibi "köksapın da bir başlangıcı ve bir sonu yoktur, ama hep oradan hareketle büyüdüğü ve taşıdığı bir ortası (*milieu*) vardır".⁶

Birkaç somut örnek, köksapın ve köksap düşünce biçiminin daha geniş karşılıklarını anlamak için yardımcı olabilir. Deleuze ve Guattari köksapı hem yaşayan varlıkları (fareler ve kurtlar gibi sürü halinde yaşayan hayvanları), hem de barınmak, hareket etmek, yiyecek stoklamak, kaçmak ve saklanmak gibi tüm işlevleriyle, yeraltı tünelleri gibi coğrafi varlıkları tarif etmek için kullanırlar.⁷ Sürü halinde yaşayan hayvanlar söz konusu olduğunda, hareket eden kitleler sürekli olarak değişen, yenilenen şekiller alırlar; söz konusu olan aynı anda hem bir hem de çok olan, akışkan bir varlıktır ve mükemmel bir köksap örneğidir (bir yabani atlar sürüsünü ya da göçmen kuş sürülerini gözünüzün önüne getirin). Köksapı düşünmek için daha ilginç başka bir örneğiye yeraltı tünelleri sunar. Mesala, 1960'lı ve 1970'li yıllarda, ABD'nin çok daha üstün teknolojisine karşı bir yıpratma savaşı yürüten Vietnamlı Vietkong gerillaları, bu mücadelenin bir parçası olarak oldukça gelişmiş bir tünel sistemi kullanmışlardır. Bu tünel sistemi onlara ABD'nin hava ve kara güçlerinden kaçma, silah ve yiyecek depolama ve taşıma, pusu kurmak için yığınak yapma ve kendilerinden daha üstün bir güçle karşılaşınca hızla gözden kaybolma olanağı vermiştir. Yani bir köksap olarak tünel, hem kelime hem de bizim örneğimizde, mecazi anlamıyla, bir yeraltı siyasal hareketini tarif etmenin de bir yoludur. Mecazi bir örnek daha vermek gerekirse, günümüzde de "yeraltındaki" birçok muhalif hareket, coğrafi olarak farklı yerlerdeki üyelerinin güçlerini ve desteklerini seferber etmek için internetin köksap ağlarını kullanmaktadırlar. Dolayısıyla köksapın birçok uygulama alanından biri de siyasal alandır.

6- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus*, s. 21.

7- Age., s. 6-7.

Yersiz Yurtsuzlaş(tır)ma/Yeniden Yer Yurt Edindirme

Bu noktada küçük bir uyarı gerekli. Ne zaman bir düşünceyi (veya aslında herhangi bir şeyi) köksapsı olarak keşfetmeye çalışsak derin bir muğlaklık söz konusudur. Köksapın, büyük değişiklikler yaratma ya da Deleuze'ün *Bin Yayla*'da kullandığı ifadeyle, *yersiz yurtsuzlaş(tır)ma* imkanı vardır. Ama buna, her zaman, onu tamamlayan bir hareket daha, yeniden düzen ve istikrar kazandırmaya, *yeniden yer yurt edindirmeye* çalışan başka bir güç de eşlik eder. Sürekli olarak değişmekte olan bir biçim olarak köksap, ister göç eden kuş sürülerinin hızla yeni biçimler alması gibi olsun, ister bir ormanın ağır ağır yayılması gibi, "her zaman yeni bir uçuş hattı yaratır".⁸ Köksapın bu uçuş hattı doğrultusunda başka yurtlara doğru (ya da başka yurtlarda) uçma imkanı vardır. Uçuş hattı, köksap oluşumunun kenarında, çokluğun dışarıyı deneyimlediği sınırdan oluşur, dönüşür ve değişir. Bu sınırdan, hem köksapı hem de onun karşılaştığı şeyi (ki o da her zaman bir başka köksap-tır) değiştiren çift yönlü bir "ötekileşme" söz konusudur. Deleuze ve Guattari bu süreci bir yaban arısının bir orkideyi tohumlaması örneğiyle anlatır:

Yersiz yurtsuzlaş(tır)ma hareketlerinin ve yeniden yer yurt edindirme süreçlerinin görelî olmaması nasıl mümkün olabilir ki? Her zaman birbirlerine bağlı, her zaman birbirlerine yakalanmışlardır. Orkide, yaban arısının bir imgesini, bir izini oluşturarak yersiz yurtsuzlaşır, ama yaban arısı o imgede yeniden yer yurt edinir. Ancak yaban arısı orkidenin üreme araçlarının bir parçası olmuş, dolayısıyla yine de yersiz yurtsuzlaşır. Ama, yaban arısı, orkidenin polenini taşıyarak, ona yeniden yer yurt edindirir. Yaban arısı ve orkide, heterojen unsurlar olarak, bir köksap oluştururlar.⁹

Bu örnek her yersiz yurtsuzlaş(tır)maya eşlik eden yeni bir yer yurt edindirme olduğunu gösterir. Orkide, yaban arısıyla karşılaştığında, tümüyle bir orkide olmaktan çıkar; yersiz yurtsuzlaşır (bir yaban arısı olur), ama orkidenin poleni yaban arısı tarafından başka bir yere taşındığında, orkide yeni bir yer yurt da edinir. Bunun tersi de, yaban arısı için geçerlidir. Deleuze ve Guattari'nin söylediği gibi, söz konusu olan "yaban arısının orkide-oluşu, orkidenin de yaban arısı-oluşudur. Bu

8- Age., s. 9.

9- Age., s. 10.

Öteki-oluşların her biri, bir terimin yersiz yurtsuzlaş(tır)masını ve diğer terimin yeniden yer yurt edinmesini getirir”.¹⁰

Ama bu örneğin ilk bakışta açık etmediği şey, bu tür karşılaşmalara genellikle eşlik eden güç dengesizlikleridir. Yersiz yurtsuzlaş(tır)ma ve yeniden yer yurt edinmeye ilişkin daha anlaşılır bir örnek için, insanlığın en şiddetli ve etkili yersiz yurtsuzlaş(tır)ma ve yer yurt edinme biçimini, yani sömürgeleştirmeyi gözden geçirmek faydalı olabilir. Amerikalıların “Yeni Dünyası” Avrupalılar tarafından ilk olarak resmen “keşfedildiğinde” (tabii bu bağlamda Avustralya ve Yeni Zelanda’yı da anmamak olmaz), ilk denizciler bu kıtaların kıyılarını haritalandırdılar. Bu topraklar Avrupalı yerleşimciler tarafından yavaş yavaş işgal edildikçe, bu yeni topraklar da haritalandırıldı. Bu haritalandırma edimlerinin her biri, Avrupalı kimliklerin, aynı anda, hem Avrupa dışındaki yeni toprakları keşfederken yersiz yurtsuzlaşması, hem de bu yeni topraklara yerleşirken yeniden yer yurt edinmesiydi. Bu haritalandırma süreci, çift yönlü bir Ötekileşme süreci de içeriyordu; sömürgeciler yeni topraklarına uyum sağlarken, yeni topraklar da onlara uyum sağlıyordu. Avrupa kültürlerinin değerleri ve pratikleri, yeni topraklar ve o toprakların halkıyla kurulan ilişkilerle yersiz yurtsuzlaştılar, dönüştüler ve nihayetinde yeni bir biçimde, yeniden yer yurt edindiler. Aynı şekilde, o toprakların yerli halkları da (ve aslında bizzat o topraklar da) bu yabancıların zuhur etmesi nedeniyle yersiz yurtsuzlaştılar ve farklı biçimlerde yeniden yer yurt edindiler.

Ne var ki sömürgecilik tarihi, hakim Avrupa kültürlerinin yeni topraklara ve yeni halklara uyum sağlamak için tüm yaptıklarına karşın, nihayetinde kendi kültürlerini Yeni Dünya’ya dayattıkları, eşitsiz bir yeniden yer yurt edinme tarihidir. Savaşların, kıyımın, soykırımın, köleliliğin, toplama kamplarının, vergilerin, topraksızlaştırmanın, hastalıkların ve bunlara benzer sayısız istismarın “yeniden yer yurt edinme”den başka bir şey olmadığını söylemek bu gerçeklerin üstünü örtmek olur. Hakim sömürgeci gücün köksapı başka bir köksapla ilişkiye girdiğinde değişir, ama o değişirken, öteki, zayıf köksap da genellikle onun tarafından yutulur veya onun kültürü tarafından, zorla yeniden yer yurt edindirilir. Dolayısıyla yeni bir düşünme biçimi sun-

sa da, karşılıklı öteki-oluştaki bu dengesizlik nedeniyle köksapı ağaç üzerinden düşünürken karşılaşılan tüm sorunların mucize çözümü olarak görmek hata olur.

Köksapları Bağlama Yerleştirmek

Son olarak, köksap fikrinin ortaya çıktığı bağlamı da gözden geçirmek faydalı olacaktır. Mayıs 1968'de, Fransa'yı devasa bir halk ayaklanması sarar. Paris'te başlayan kitlesel öğrenci ayaklanmasına çok geçmeden tüm ülkedeki işçiler de katılır. Bu ayaklanmadan az bir süre sonra, 1972 yılında Deleuze ve Guattari ilk ortak kitapları *Kapitalizm ve Şizofreni: Anti-Oidipus*'u [*Capitalisme et schizophrénie. L'anti-Edipe*] yazarlar. *Bin Yayla* aslında, *Anti-Oidipus*'un devamı olarak yazılmıştır ve köksap fikri, bariz bir şekilde, ilk kitaptaki fikirlerin geliştirilmesi sonucu ortaya çıkmıştır. *Anti-Oidipus* uyumsuz arzuları, aile içi babacığım-anneciğim-ben ödipal üçgenine indirgeyerek “tedavi etmeye” çalışan psikanalize karşı yazılmış kapsamlı bir kitaptır.¹¹ Deleuze ve Guattari psikanalistleri, her türlü psikolojik sorunun kökenini burjuva ailesinin yuvasında bulmakla görevli modern rahipler olarak görürler.¹² Yani psikanaliz, her seferinde ve sürekli olarak, ağaç üzerinden düşünme imgesini dayatır. Eğer cinsel bir “sorununuz” varsa, bunun sebebi çocukken doğru gelişmemiş olmanızdır. Sağlıklı bir ağaç olarak büyümemişsiniz, çünkü daha bir filizken kökleriniz doğru bir şekilde beslenmemiştir. Nitekim, Deleuze ve Guattari'nin *Bin Yayla*'nın ikinci bölümünde psikanalizi ele almaları, bu hususu birinci bölümde takdim ettikleri köksap fikriyle ilişki içinde anlatmak içindir.

Psikanalizden farklı ve belki de 1968 ayaklanmalarına ilişkin deneyimlerinin bir sonucu olarak¹³ Deleuze ve Guattari, insanlığın, bir köken olarak aileye bakmak yerine, gündelik yaşamın başkalarıyla etkileştiğimiz köksap yapılarına bakarak daha çok gelişme şansı bulabileceği

11- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1983, s. 51.

12- Age., s. 112.

13- Mayıs 1968'in Deleuze'ün düşüncesi üzerindeki etkisi hakkında daha kapsamlı bir tartışma için bkz. D. N. Rodowick, *Reading the Figural, or Philosophy after the New Media*, Durham, NC: Duke University Press, 2001, s. 170–202. Bu dönemin Deleuze ve Guattari'nin düşüncesi üzerindeki etkisiyle ilgili daha genel bir tartışma için Michel Foucault'nun *Anti-Oidipus*'a yazdığı giriş (xi-xiv) bakılabilir.

ni düşünürler. İnsanlar sürü halinde yaşayan hayvanlardır ve toplum etkinliklerimizi (ağaçlar şeklinde işleyen) hiyerarşik kurumlar marifetiyle ne kadar yapılandırırorsa yapılandırır, insanlar arasındaki etkileşimlerden doğan ve “taban”dan (!) yükselen köksapsı bir devrim her zaman mümkündür. Bu nedenle onlar, kimliklerimizi sürü hayvanları -ya da daha doğrusu bir sürü hayvan- olarak keşfetmemize dönük bir pratik olan şizoanalizi psikoanalize tercih ederler. Deleuze ve Guattari bilinçdışını arzunun gömüldüğü karanlık ve yasak bir mekan olarak görmek yerine arzunun bir gerilla savaşçısı gibi dolaştığı ve hiç beklemediğimiz bir anda fırlayarak ortaya çıktığı, yeraltı pasajlarından veya köksap tünellerinden müteşekkil bir yer olarak düşünürler.

1. Bölüm

Labirentte Oynamak

David Martin-Jones

Bu bölümün amacı, bir köksap örneği olarak video oyunlarını ve oyunların oyuncular üzerindeki etkilerini anlamak ve bu süreçte ortaya çıkan yersiz yurtsuzlaş(tır)ma ve yeniden yer yurt edindirme sorunlarını incelemek. Bölümde önce, oyunların oyun dünyası içerisindeki yersiz yurtsuzlaş(tır)maları ve yeniden yer yurt edindirmelerini kapsayan bir haritalandırma süreci içinde ne şekilde yapılandırıldıkları çözümleniyor. Daha sonra oyuncuların oyun sürecinde ne şekilde yersiz yurtsuzlaşıp, yeniden yer yurt edindikleri daha geniş bir açıdan keşfediliyor. Video oyunlarının akademik çalışmalara konu olması oldukça yeni bir gelişme olsa da, video oyunlarının ne anlama geldiği ve oyuncular üzerindeki etkilerini teorileştirmek yönünde önemli çabalar sarf edildi. Bu kısımda, işte bu tartışmaların büyük bir bölümü özetleniyor ve (muhtemelen) “köksap” nitelikli oyuncu kimlikleri kavramından hareketle bu tartışmaların önemi vurgulanıyor. Bölümde son olarak oyunculuğun hem kimliğin yersiz yurtsuzlaşması hem de yeniden yer yurt edinmesi olarak görülebileceğinin bir örneği olarak, büyük tartışmalar yaratmış *Grand Theft Auto* (1998-) isimli oyunun ilk üç versiyonu çözümleniyor.

Video Oyunlarının Kısa Bir Tarihi

Video oyunlarının tarihi gayet iyi bilinir ve gayet iyi belgelenmiştir.

Ücretsiz PDF Kitap Alışveriş: <https://ebooks.org>

İlk oyunlar 1950'li ve 1960'lı yıllarda üretilmiştir. Genel olarak, Alexander Douglas'ın 1952 yılında Cambridge Üniversitesi'nde yaptığı bilgisayar tabanlı *Tic-Tac-Toe*, William Higinbotham'ın *Pong*'un öncülü niteliğindeki basit tenis oyunu (ki Amerika Birleşik Devletleri'nde, Devlet'e ait bir nükleer araştırma merkezi olan Bookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda ziyaretçilere yönelik bir gösteri olarak 1958 yılında tasarlanmıştır) ve Steve Russell ile diğer araştırmacılar tarafından 1962 yılında Massachusetts Institute of Technology'de (MIT) geliştirilmiş *Spacewar* (ki içlerinde en gelişkini budur) ilk üç oyun olarak kabul edilir. 1970'li yıllarda *Magnavox Odyssey*, hemen peşinden *Atari* oyun konsolu ve artık klasikleşmiş *Pong*, *Space Invaders* ve *Pac Man*'le video oyunları evlerde de oynanmaya başlar; aynı yıllarda "atari salonları" da mantar gibi türer. 1980'ler *Sinclair Spectrum* gibi bilgisayarların evlere girdiği, Japon markaları Nintendo ve SEGA'nın küresel video oyunu pazarında büyük oyuncular olarak ortaya çıktığı yıllardır. Nihayet 1990'lı ve 2000'li yıllarda ev video oyunları pazarı, kısa ömürlü SEGA Dreamcast, Sony Playstation, Microsoft XBox ve Nintendo GameCube arasındaki rekabet sayesinde gerçek anlamda uçuşa geçer.¹⁴ Ayrıca, aslında 1969'dan beri var olan çevrimiçi video oyunları da internetin küresel olarak yayılması sonucunda son yıllarda artık iyice yaygınlaşmıştır.¹⁵ *MUD-multi-user dungeon* [ÇKZ-çok kullanıcıli zindan] ve son yıllarda *MMORPG-massive multiplayer online role-playing games* [KÇOÇÇRO-kitlesele, çok oyunculu çevrimiçi, rol yapma oyunları] binlerce oyuncuyu, oyun oynama süreci içerisinde sanal cemaatler halinde bir araya getirmekte ve birbirleriyle etkileşime sokmaktadır. Bu oldukça kısa ve hızlı tarihi içinde, video oyunları sektörü 1980'lerde hızlı bir pazar genişlemesi ve çökmesi dahi görmüştür. Video oyunları bugün milyonlarca dolarlık bir sektördür. Ama bu sektör, MIT'den Russell ve meslektaşları gibi bilgisayar meraklılarının, askeri elektronik şirketi Sanders Associates'ten Ralph Baer ve Atari'nin kurucusu Nolan Bushnell gibi enerjik girişimcilerin ve akademik sektör-

14- Bunların birçoğu şu kaynaklarda bulunan bilgilerin bir özeti: Steven Poole, *Trigger Happy*, New York, NY: Arcade, 2000; Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, New York, NY: Three Rivers Press, 2001; der. Mark J. P. Wolf ve Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader*, Londra: Routledge, 2003; James Newman, *Videogames*, Londra: Routledge, 2004 ve John Kirriemuir, "A History of Digital Games", *Understanding Digital Games*, der. Jason Rutter ve Jo Bryce, Londra: Sage, 2006, s. 21-35.

15- John Kirriemuir, "A History of Digital Games", s. 23.

le ordu gibi araştırma ortamlarının farklı farklı çabaları sonucu ortaya çıkmış ve gelişmiştir.¹⁶

Buna koşut olarak, video oyunları çalışmaları da, henüz çok genç bir alan olmasına karşın, en hızlı büyüyen akademik disiplinlerden biridir. Bu disiplinin karşılaştığı en büyük güçlük, genellikle kitlesel bir boş zaman uğraşı olarak görülen ve hatta zaman israfıyla ilişkilendirilen video oyunlarının, ne kadar popüler olurlarsa olsunlar, akademik çalışmalara konu olmaya değmeyecek ölçüde önemsiz olduklarına ilişkin yaygın önyargıdır. Bu önyargı, Andreas Huyssen'in daha başka ve geniş bir bağlamda, modernitede kitle kültürünün kadınsılaştırılması adını verdiği önyargının bir parçasıdır ve aynı şekilde "beyaz dizi" edebiyatına, radyoya, televizyona vs. uyarlanabilir.¹⁷ Ancak bu güçlüğü rağmen 1990'ların sonundan bu yana video oyunları çalışmaları alanında birçok kitap ve antoloji üretilmiş ve 2001 yılında video oyunlarına adanmış ilk çevirimiçi dergi *Game Studies* [Oyun Çalışmaları] yayına başlamıştır.¹⁸ Oyun üzerine yazanların önemli bir çoğunluğunu bizzat oyuncuların oluşturması ve piyasada var olan oyunların çeşitliliği gibi nedenlerle, oyunun oyuncular üzerindeki etkilerinin ne olduğuna ilişkin birçok farklı yaklaşım ortaya çıkmıştır. Ben de aşağıda, oyunların köksap imkanlarına yönelik daha geniş bir tartışma bağlamında, bu kuramların oyuncuların yersiz yurtsuzlaşmasını ve yeniden yer yurt edinmesini mümkün görüp görmediklerine bakıyorum.

Pac Man: Video Oyununda Mekanı Haritalandırmak

Deleuze *Cinéma II* (1985) kitabında II. Dünya Savaşı'ndan sonra yapılmış bazı Avrupa filmlerinde, yirminci yüzyılın önemli Arjantinli yazarlarından Jorge Luis Borges'in yazılarından tanıdığımız labirentleri andıran bir zaman anlayışının görüldüğünü söyler.¹⁹ Bu tarz sinematik zaman kurgusunu, 5. Bölüm'de daha ayrıntılı bir şekilde tartışacağız, ama bu tür bir kurgu bilgisayar oyunları bağlamında da yararlıdır. Zira

16- Steven Poole, *Trigger Happy*, s. 18-20.

17- Andreas Huyssen, *After the Great Divide: Modernism, mass culture and postmodernism*, Londra: Macmillan, 1986, s. 44-62.

18- www.gamestudies.org

19- Gilles Deleuze, *Cinema 2: The time-image*, 1985, çev. Hugh Tomlinson ve Robert Galeta, 2. baskı, Londra: Athlone, 1994, s. 131; Jorge Luis Borges, "The Garden of Forking Paths", *Labyrinths*, Londra: Penguin, 1962, s. 44-54.

Köksapı bir labirent olarak da düşünmek mümkündür, ama bu sürekli olarak genişleyen, kısıtlayıcı erişim noktaları veya tanımlanmış bir merkezi olmayan bir labirenttir. Birinci kısmın girişinde gördüğümüz gibi, köksap ortasından doğru büyür. Oyun oynamak, büyük ölçüde bir yandan öbür yana geçmek, araştırmak, haritalandırmak ve mekana hakim olmak üzerinden yürüyen bir etkinlik olduğundan, bir labirent olarak köksap fikri video oyunlarına da rahatlıkla uyarlanabilir.

Örneğin, *Pac Man* gibi oldukça eski bir oyunu ele alalım. Oyunun tek düzlemli, tek ekranlı, havadan görülen bir mekanı vardır. Bu mekan, bölme duvarları ve *Pac Man*'in içinde koşabileceği kanallarıyla basit bir labirent olarak kurgulanmıştır. Ama mekanın kendisi bir köksap değildir, zira oyuncunun edimleriyle değişmesi mümkün olmayan sabit bir planı vardır. Oyuncunun yeni bir duvar oluşturması mümkün değildir mesela. Ancak oyuncunun *Pac Man*'in hareketlerini kontrol eden edimlerini, bu mekanın yeniden yer yurt edindirilmesi olarak görmek mümkündür. *Pac Man* bu labirentte hareket eden ve tüm mekana yayılmış haplardan, ödül olarak beliren kiraz, çilek, elma, üzüm, muz ve diğer meyvelere ve hatta *Pac Man* aşırı yüklendiği zaman gözükken mavi hayaletlere kadar yoluna çıkan her şeyi tüketen bir kaşif olarak düşünülebilir. Oyunu bu şekilde okumak, oynama ediminin sömürgeleştirme sürecini andırdığını söyleyen yorumcuların bu görüşleriyle de örtüşür. *Videogames*'te James Newman'ın da özetlediği gibi:

Video oyunları tipik olarak, oyuncuların keşfedebilecekleri, seyahat edebilecekleri, fethedebilecekleri “dünyalar” ve “ülkeler” yaratırlar. Hatta bazı durumlarda oyun, hiç değilse kısmen bir sömürgeleştirme eylemidir ve/veya mekanın oyuncular tarafından dinamik bir şekilde manipüle edilmesini ve dönüştürülmesini gerektirir.²⁰

Benzer bir şekilde, Barry Atkins de *More Than a Game* [Bir Oyundan Daha Fazlası, 2003] kitabında, *Tomb Raider* gibi oyunların altında yatan sömürgeci anlayışı tartışır. Bu oyunda Lara Croft isminde bir aristokrat yabancı topraklarda gezer ve “üstün teknolojisiyle” o toprakların sessiz yerlilerine şiddet saçarak onların yapılarına el koyar.²¹ Bu

20- James Newman, *Videogames*, s. 108-9.

21- Barry Atkins, *More Than a Game*, Manchester: Manchester University Press, 2003, s. 59-60.

tarz bir okumada Pac Man'ın, hayattaki tek amacı mümkün olduğunca çok şey tüketmek olan ve bu amaçla geçtiği her yere yıkım getiren bir sömürgecinin en uç örneğini sunduğunu düşünmek mümkündür.

Bu kısmın giriş bölümünde gördüğümüz gibi, bir mekan, bir sömürgeleştirme eylemi olarak bu şekilde yeniden yer yurt edindiğinde, eşitsiz bir ilişkinin söz konusu olması kaçınılmazdır. Dolayısıyla bu açıdan bakıldığında video oyunları en azından içerik bakımından oldukça muhafazakar görülebilir. Ancak tüm video oyunlarını “hikayeleri” ölçüsünde “muhafazakar” olarak lanetlemek istemeyenler için, küçük de olsa bir umut ışığı vardır. Önceki sayfada Newman'dan yapılan alıntının da gösterdiği gibi, oyunun bir sömürgeleştirme oyunu mu olduğu, yoksa onun mekanı “dinamik olarak manipüle edip dönüştüren” bir edim mi içerdiği muğlaktır. Evet, Pac Man içinde hareket ettiği mekanın planını değiştiremez, ancak hareketleriyle onu dönüştürdüğü söylenebilir. Pac Man içinde yer aldığı kapalı mekanı haritalandırırken, bir yandan da mekanı kontrol eden hayaletler tarafından durdurulmaktan (yani kelimenin gerçek anlamıyla, yeniden yer yurt edindirmekten) kaçınmak da zorundadır. Eğer onlardan birine yakalanırsa ölür. Dolayısıyla *Pac Man* birçok açıdan bir sömürgeleştirme oyunundan çok bir hapis ve kaçış oyunu olarak da görülebilir. En azından, Pac Man kaçışa yaklaştıkça duyulan sirenler böyle bir okumayı destekler niteliktedir.

Pac Man küçük haplardan yedikçe önündeki kanal o kadar temizlenir ve ne kadar çok kanal temizlerse labirentten kurtulma şansı da o kadar artar. Aslında, Pac Man'ın yersiz yurtsuzlaşmasının -yani kelime anlamıyla bu mekanda hareket etmesinin- tek yolu farklı yönlerde hareket etmeye devam etmek, saklanmak, hayaletlerden mümkün olduğunca kaçınmak ve onlar kendisine yaklaşırken, aşırı beslenerek onları pusuya düşürmektir. Bu açıdan bakınca *Pac Man* bir sömürgeleştirme sürecinden çok sömürgeleştirmeden kaçmak için kullanılan kaçınma manevralarını ve yersiz yurtsuzlaştırma hareketlerini andırır. Bu kısmın girişindeki örneğimize geri dönecek olursak, Pac Man'ın hareketleri Vietcong'un tünellerdeki hareketlerine benzer. Pac Man'ın sürekli yön değiştirmesi, vurup kaçan gerillaların izlediği yol gibidir. Dolayısıyla Pac Man'ın içinde hareket ettiği mekanın kendisi köksapsı olmasa da, Pac Man'ın o mekanın içindeki hareketleri köksapsıdır, zira Pac Man hareketleriyle içinde hareket ettiği mekanı yersiz yurtsuzlaştırır ve dö-

nüştürür. Peki, bu metin düzeyi dışında, video oyunları, oyuncunun kimliğinin yersiz yurtsuzlaş(tırıl)ması veya yeniden yer yurt edinmesi açısından ne tür bir imkana sahiptir?

Oyun Oynama Deneyimi: Yersiz Yurtsuzlaş(tır)ma ve Yeniden Yer Yurt Edindirme

Oyun oynama sürecinin, oyuncunun kimliğini yersiz yurtsuzlaş(tır)abilecek bir imkanı olduğunu söyleyen birçok kuram vardır. Video oyunu oynamak elbette bir oyun oynama çeşididir ve biliriz ki insanlar oyun oynarken “kendilerini oyuna kaptırırlar”. Video oyunu oynayan bir oyuncu, oyunu genellikle bir “avatar” üzerinden deneyimler. Avatar, oyuncunun yerine geçen bir oyun dünyası karakteridir. Klasik avatar örnekleri olarak, Pac Man (ve hatta Bayan Pac Man) veya *Donky Kong* ve *Super Mario* oyunlarının Mario’sunu verebiliriz. *Tomb Raider*’daki Lara Croft ve *Metal Gear Solid*’deki Solid Snake gibi üçüncü şahıs tetikçiler veya *Doom*’daki anonim uzay komandosu ve *Half-Life*’teki Gordon Freeman gibi birinci şahıs tetikçiler veya *The Sims*’te adlarını oyuncuların verdiği çeşitli aile üyeleri de daha yakın tarihli avatar örnekleridir. Video oyununda bir avatar varsa, oyuna kendini kaptıran bir oyuncu en temelde bir süreliğine, kelimenin gerçek anlamıyla farklı bir kişiliğe bürünecek demektir. Dahası, birinci ve üçüncü şahıs tetikçiler söz konusu olduğunda, çoğunlukla ekranın bir kenarında oyun dünyasının oldukça karmaşık bir görsel haritası da belirir. Bu harita oyuncunun avatarının oyun dünyasındaki konumunu sürekli olarak göz ucuyla izlemesine olanak verir. Böylece oyuncu kendi kişiliğinden biraz daha uzaklaşıp yersiz yurtsuzlaşarak, hem burada hem de orada, hem “ben” hem de “o” olan bir avatarı kontrol eder.

Üstelik, bir video oyununu her oynadığımızda farklı bir deneyim yaşarız. Oyunu daha etkin bir şekilde oynamayı öğrendikçe kendimizi de dönüştürürüz. Avatarın oyun içindeki ilerleyişi, bu süreçte bizim de bilgi ve uzmanlığımızı geliştirir ve bir oyuncu olarak beceri düzeyimizdeki gelişimi yansıtır. Bunun bilgisayar oyunlarına içkin bir yersiz yurtsuzlaş(tır)ma biçimi olduğunu söyleyebiliriz. Örneğin Gonzola Frasca, bazı oyunların oyuncuya ulaşması gereken belli hedefler vermek yerine (ki birinci ve üçüncü şahıs tetikçi oyunları genellikle böy-

ledir), oyuncunun farklı yaratıcılık imkanlarını keşfetmesine olanak tanımaya daha çok vurgu yaptığına dikkat çeker. Frasca bu türün bir örneği olarak *Sim City*'yi gösterir. Bu oyun, oyuncunun yeni şehirler kurduğu her defasında farklı bir karaktere bürünür.²² Bu imkan *Quake*, *The Thing* ve *Half-Life: Counter-Strike* gibi çok oyunculu oyunlar söz konusu olduğunda daha da çeşitlenir ve çoğalır. Bu tür oyunlarda her yeni oyunda farklı bir şeyler deneyimleme imkanı daha da çoktur, zira farklı oyuncuların hem oyun dünyasındaki olaylara hem de birbirlerinin mevcudiyetine verdikleri tepkiler farklı farklıdır.

“Oyuna kendini kaptırmanın” bu biçimi hakkında söylenebilecek en olumlu şey, onun oyuncuların kendi normal kimliklerinden özgürleşmelerine imkan vermesidir. Oyuncular gerçek yaşamdaki normal davranışlarından çok daha farklı şekillerde davranabilirler. Bu şekilde bakıldığında video oyunlarının toplumsal emniyet sübapları olduğu söylenebilir. Bu oyunlar insanların yeni kimlikler denemelerine, ideal kimlikler tahayyül etmelerine ya da normalde uymak zorunda oldukları kuralları çiğneyip, bir şeyleri yıkıp yok etmelerine imkan tanır. Öte yandan bazı eleştirmenler de bunu asosyal davranış kalıplarına yol açabilecek tehlikeli bir yanılsama olarak görürler. Daha önemli bir meseleyse şudur: Oyuncuların oyuna kendilerini kaptırdıklarında kimliklerinin yersiz yurtsuzlaştığı ve başka insanlar oldukları fikrini çürütmek gayet kolaydır. Zira çoğu insan açısından bu deneyim, çocukken oyuncak bebekler veya aksiyon kahramanlarıyla oynama deneyiminden çok da farklı değildir. Dolayısıyla video oyunları oynarken neden ille de bedenlerimizden sıyrılıp Pac Man, Mario, Lara Croft veya Solid Snake *haline geldiğimize* inanalım ki? Ne de olsa pembe küçük hayalet Pinky'nin Pac Man'ı yemesi, evet, can sıkıcıdır ama fiziksel bir acı verdiği de söylenemez.

KÇOÇÇRO'lar, Mod'lar ve Köksap

Oyunların, oyuncuların kimliklerini nasıl yersiz yurtsuzlaştırdıklarını düşünmenin daha derinlikli bir yolu, sanal oyun topluluklarını ele

22- Gonzalo Frasca, “Simulation versus Narrative”, der. Wolf ve Perron, *The Video Game Theory Reader*, s. 221-35. Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

almaktır.²³ Nitekim Mirosław Filiciak da, Deleuze ve Guattari'nin *Bin Yayla*'sından esinlenerek, oyun topluluklarının köksapsı kimliklerin doğmasına olanak sağlayabildiğini söyler.²⁴ Bu çeşit köksapsı etkileşimlere örnek olarak LAN partilerini gösterebiliriz. Bu tür partilerde oyuncular, birbirleriyle sanal etkileşime girmek üzere bir LAN'da, yani bir Yerel Alan Ağı'nda sanal olarak toplanırlar. Bu oyuncular, oyun süresince oyunun kurallarını paylaştıkları bir topluluk oluştururlar; oyun bittikten sonra da dağılırlar. Oyuncuların bu süreçte geçici olarak edindikleri grup kimlikleri bir köksapın nasıl oluştuğuna iyi bir örnektir: hareket halindeki yersiz yurtsuzlaşmış birey kitleleri, daha sonra yeniden dağılmak (yersiz yurtsuzlaşmak) üzere buluşur ve geçici olarak yeniden yer yurt edinirler.²⁵

Bu tür köksapların başka örneklerini *EverQuest*, *Star Wars Galaxies*, *WarCraft* ve *Ultima Online* gibi KÇOÇÇRO'larda bulabiliriz. Böyle oyunlarda oyuncular hiçbir zaman fiziksel olarak buluşmayabilir, ama aynı anda binlerce oyuncu çevrimiçi olabilir ve aynı sanal ortamda birbirleriyle etkileşime girebilir. Her oyuncu kendi avatarını veya avatarlarını yaratır, ki bu avatarlar bir anlamda, kullanıcıların benliklerinin sanal versiyonlarıdır. Filiciak şöyle der:

KÇOÇÇRO'lar söz konusu olduğunda sıkı perhizlere, yorucu egzersiz programlarına, estetik ameliyatlara gerek yoktur; insanın benliğini beklentilere uydurması için birkaç kez fareye tıklaması yeterlidir. Böylece kimliğimizi hiç acı çekmeden istediğimiz gibi manipüle edebiliriz.²⁶

Bu sanal oyun topluluklarındaki kullanıcılar, sanal kimliklerini kullanarak çevrimiçi olan diğer oyuncularla etkileşime girer ve böylece başka benlikleri de deneyebilirler. Farklı kimliklerle yapılan bu deneylerin birçok açıdan yersiz yurtsuzlaştırıcı olduğu söylenebilir, ama tek

23- Oyuncuların cemaat benzeri bir topluluk oluşturdukları fikrine yöneltilmiş bazı haklı eleştiriler vardır. Zira cemaatler, oyun grupları gibi birbirleriyle sanal iletişim kuran insan toplulukları değildir, genellikle etik boyutları vardır. Bu tartışmanın daha kapsamlı bir özeti için bkz. Martin Hand ve Karenza Moore, "Gaming, Identity and Digital Games", der. Jason Rutter ve Jo Bryce, *Understanding Digital Games*, s. 166-82, 173.

24- Mirosław Filiciak, "Hyperidentities", der. Wolf ve Perron, *The Video Game Theory Reader*, s. 87-102, 97.

25- LAN partilerine ilişkin daha kapsamlı bir tartışma için bkz. Martin Hand ve Karenza Moore, "Gaming, Identity and Digital Games", s. 168-69.

26- Mirosław Filiciak, "Hyperidentities", s. 90.

bir örnek vermek amacıyla, toplumsal cinsiyet kimliğini düşünebiliriz. Aslında bir erkek oyuncu, sanal bir kadın oyuncu kimliğini sadece birkaç saatliğine kullanabilir (ki bunun tersi de geçerlidir), ama hiç şüphe yoktur ki bu deneyim sonradan oyuncunun “gerçek hayattaki” deneyiminin, kimliğinin de bir parçası haline gelir. Buna ille de bir kanıt göstermek gerekirse, sadece *EverQuest*’in bile “gerçek dünyada, orta boy bir ülkeninkine yakın bir ekonomi yarattığı” ve yetişkin oyuncularının üçte birinin oyun başında işte geçirdiklerinden daha fazla vakit geçirdiği yönündeki raporlar anılabilir.²⁷

Kullanıcının veya oyuncunun kimliğinin bu şekilde yersiz yurtsuzlaşmasına ilaveten, bazı video oyunları oyuncuya kendi oyun ortamını kurma veya uyarlama, yani modifikasyonlar ya da oyun jargonundaki adıyla “mod”lar yaratma olanağı da tanır. Bazı oyunlarda, oyuncuların avatarların “tenini” belirleme ya da seçme (ve böylece avatari kendi tercih ettikleri bir karaktere dönüştürme) olanağının üzerinde ve ötesinde, kendi karakterlerini ve düzeylerini yaratma şansı da vardır. Video oyunlarının oyunculara kendi oyun dünyalarını değiştirme olanağı sunabileceği, ilk kez *Doom*’un kaynak kodunun kamuoyuna açılmasıyla belirginlik kazanmıştır. Bu sayede oyuncular oyunu kendi istekleri doğrultusunda uyarlama şansına kavuşurlar.²⁸ Bugün *Quake* ve *Half-Life* gibi oyunlar da, benzer bir şekilde, oyuncunun kendi modlarını yaratmasına olanak tanımaktadır.²⁹ Bu tür oyunlarda oyuncu, oyun tasarımcısının icat ettiği oyun ortamını keşfetmek yerine, hiç değilse belli bir ölçüde tanrıçılık oynayabilir. Yani, oyuncu örneğin Pac Man veya Lara Croft gibi hayatını kurtarmak için sürekli olarak koşturmak yerine, içinde koştugu labirentin kendisini yersiz yurtsuzlaştırabilir. Bu durumda artık oyun ortamının bizzat kendisi bir köksap olur. Oyuncular fiilen oyunun yapımcısı olurlar: hem de sadece oyun dünyasıyla, örneğin bir şehri tasarlayıp inşa ederek ya da zombileri öldürerek etkileşime girdikleri ve böylece kendi oyun deneyimlerinin öyküsünü tasarlayabildikleri için değil, aynı zamanda içinde oynadıkları dünyanın bizzat kendisini tasarlamaya katkı da sunabildikleri

27- John Kirriemuir, “A History of Digital Games”, s. 33.

28- Jo Bryce ve Jason Rutter, “Spectacle of the Deathmatch”, *ScreenPlay: Cinema, videogames, interfaces*, der. Geoff King ve Tanya Krzywinska, Londra: Wallflower, 2002, s. 66-80, 69.

29- Jo Bryce ve Jason Rutter, “Spectacle of the Deathmatch” s. 75.

için.³⁰ Bu noktada oyunun mekanı da köksapsı olur. Eğer *Pac Man* ve onun gerilla savaşıyla ilişkisi örneğine geri dönecek olursak, oyuncu artık, Vietkong gerillaları gibi kendi tünellerini kazma, rakiplerini şaşırtma ve oyunun sonucunu etkileme şansına kavuşmuş gibidir.

Ancak şunu da hep akılda tutmakta fayda var: Köksapların oluşması için neredeyse sonsuz olanağa sahip KÇOÇÇRO'larda dahi, sanal oyun topluluğunun yeniden yer yurt edindirme yönünde de güçlü bir etkisi vardır. Sue Morris'in belgelediği gibi, çok oyunculu oyunlarda, oyuncular arasında bazı topluluk kurallarının oluşması çok uzun sürmez.³¹ Bu tür normlar ortaya çıktığında, bu oyuncu grubunun sunduğu köksap olanakları yeniden yer yurt edindirme sürecine dahil olmuş demektir.

Video Oyunları Kötü Müdür?

Video oyunlarının sahip olduğu kimlikleri yersiz yurtsuzlaş(tır)ma imkanına yönelik bu çözümlemenin ortaya attığı bir soru vardır. Eğer video oyunları, kimliklerin keşfi için bunca olanak sunuyorsa ve özgürleştirici bir imkana sahipse, kamuoyu ve medya onlara neden bu kadar kuşkuyla yaklaşmaktadır? Akla ilk gelen cevap, video oyunlarıdaki şiddet merakını hiç kimsenin tam olarak açıklayamamasıdır. Üstelik söz konusu olan, oyuncuların gönüllü olarak katıldıkları bir şiddettir. 1999 yılında Columbine'deki katliamda öldürülen çocukların ailelerinin, video oyunu oyuncularına karşı açtıkları bir dava 2002 yılında reddedilmiştir. Birçok insan, tek başına video oyunlarının, Columbine'deki gibi bir katliamın nedeni olamayacağı konusunda hemfikirdir.³² Ama yine de tartışma devam etmektedir. İşte Deleuze'ün köksap fikri bu tartışma bağlamında şu soruyu sormamıza olanak sağlar: Bu şiddet, oyununun kimliğinin yersiz yurtsuzlaş(tırıl)masına mı, yoksa bir şekilde yeniden yer yurt edinmesine mi olanak sağlar?

Dahası, video oyunlarına bazı kuramcılar da çok daha farklı bir gerekçeyle kuşkuyla yaklaşmaktadır. Video oyunlarının oyunculara aynı

30- Bu argümanın daha kapsamlı bir analizi için bkz. Sue Morris, "First-person Shooters - A Game Apparatus", der. King ve Krzywinska, *ScreenPlay: Cinema, videogames, interfaces*, s. 81-97.

31- Sue Morris, "First-person Shooters - A Game Apparatus", s. 94.

32- Jo Bryce ve Jason Rutter, "Digital Games and the Violence Debate", der. Rutter ve Bryce, *Understanding Digital Games*, s. 205-22, 207-11. <https://rantey.org>

zamanda ne derece yeniden yer yurt edindirdiğini, bununla bağlantılı ideoloji sorusuyla ya da başka bir deyişle, video oyunu politikasıyla birlikte ele almamız gerekir. Deleuze ve Guattari'nin köksap kavramı, bu açıdan çok işimize yarar.

Bazı eleştirmenler video oyunlarını, kabaca, bir kapitalizm alıştırması olarak yorumlar. Bu yorum uyarınca video oyunları, serbest piyasa kapitalizmini ifade eder ve onu masum bir oyun kisvesinde oyuncunun ruhuna aktarırlar. Aslında çok az oyunun tümüyle masum olduğu gerçeğini bir kenara bırakırsak, *Pac Man* bu ideolojik işleyişe güzel bir örnek sunar. *Trigger Happy* [Ateş'e Hazır] isimli kitabında Steven Poole, *Pac Man*'in "katıksız üretici" olduğunu, sadece yiyebildiğinde mutlu olduğunu ve hiçbir zaman da doymadığını anlatır.³³ Kısaca, tüketici kapitalizminin bir temsilcisidir ve onu kontrol eden oyuncunun da tek yaptığı, tüketim mantığını uygulamaktır. Tüket ve ödül olarak puan kazan (tüket ve para kazan), tüket ve geçici bir süre için özgürleş... ve sonra biraz daha tüketmek için aynı ortama geri dön. Nitekim *Pac Man* bu türün tek örneği değildir, birçok video oyunu belirli görevleri tamamlamak ve ödül olarak puan toplamak esasına dayanır.

Dolayısıyla, video oyunlarının ya çok fazla şiddet içerdikleri ya da çok fazla "kapitalist beyin yıkaması" işlevi gördükleri için tehlikeli olduğuna ilişkin yaygın bir kanaat vardır.³⁴ Bu iki yaklaşımı birleştirip video oyunlarında şiddetin bir beyin yıkama yöntemi olarak kullanıldığını söyleyen ve video oyunlarına bu nedenle kuşkuyla bakan yaklaşımlar da mevcuttur. Video oyunlarının ordu tarafından geliştirilmiş ve kullanılıyor olması gerçeği de bu düşünceye destek verir niteliktedir. Nitekim ilk video oyunları askeri sektörde çalışan Higinbotham ve Baer gibi insanlar tarafından geliştirilmiştir ve ordunun, örneğin Lockheed-Martin adına yaptığı yatırımlar, "atari salonu" teknolojisinin ilerlemesine de büyük katkı sağlamıştır.³⁵ Uçuş similatörlerinin hem video oyunu olarak, hem de savaş eğitiminde kullanıldığı gerçeği de serbest piyasa kapitalizminin video oyunları ile askeri-sınai kompleks arasında kurduğu bağlantıyı vurgular niteliktedir.

33- Steven Poole, *Trigger Happy*, s. 177.

34- Age., s. 235.

35- Age., s. 208-9.

Bu nedenle Poole, *Spacewar*'un orijinal kaynak kodunun serbest dağıtımına girmesinin en başta memnuniyetle karşılandığını ve ona “tüm dünyada devlet, ordu ve bilimsel merkezlerin ana işlemcilerinin zamanını tüketen zararsız bir virüs” gözüyle bakıldığını anlatır.³⁶ Ancak bu mal büyük şirketler tarafından benimsenip satılabilir bir ürün haline geldikten sonra, “zararsız virüs” fikri yerine, genellikle, onun yeniden yer yurt edinerek artık kapitalizmin ihtiyaçlarına hizmet eden bir mala dönüştüğü fikri geçer. Dolayısıyla böyle bir ürünün tüketiciler için nasıl bir yersiz yurtsuzlaştırma imkanına sahip olduğunu merak etmemiz doğal görülmelidir. Zira video oyunlarının yeniden yer yurt edindirici bir gündemleri de var gibidir.

Bu soruya verilebilecek yanıt şudur: Video oyunlarının yersiz yurtsuzlaştırıcı mı yoksa yeniden yer yurt edindirici mi olduğu hangi perspektiften bakıldığını bağlıdır. Video oyunlarının yeniden yer yurt edindirme imkanına ilişkin her argümanın karşısına, oyun kullanımının yersiz yurtsuzlaştırıcı bir imkan taşıdığına ilişkin başka bir argüman da çıkarılabilir. Poole'un da belirttiği gibi, *Pac Man*'in özellikle kadın oyuncular arasında popüler olması, onun kelimenin tam anlamıyla tüketimi sınırsızca onaylayan bir oyun olması özelliği nedeniyledir. Zayıflama ve zayıf kalma yönündeki mahalle baskılarının hiç eksik olmadığı bir dünyada *Pac Man*, kullanıcılarına sanal da olsa sınırsızca yemek yeme imkanı sunar. Böyle bakıldığında *Pac Man*, insanları daha hevesli tüketiciler olmaya zorlayan (yani oyuncuya ideolojik olarak yeniden yer yurt edindiren) bir hile olmaktan çok, insanlara zayıf beden kültüründen özgürleşme olanağı sunan bir oyun olarak görülebilir.³⁷ Video oyunlarının oyuncular üzerindeki etkilerine dair yapılan araştırmalar da, bu olasılıklardan birini ya da diğerini destekleyebilecek nihai bir kanıt sunmazlar. 1980'lerde yazan çeşitli araştırmacılar, video oyunlarının kullanıcıları ya sakinleştirdikleri ya da saldırganlaştırdıkları sonucuna varmışlardır.³⁸ Örneğin Derek A. Burrill, James Bond filmlerine dayanan video oyunlarının oyuncuya, “gizil, şiddetli bir seksizm” şeklinde tanımlanabilecek erkil bir davranış tarzı kazandırdığına yönelik bir iddiayı oldukça ikna edici bir şe-

36- Age., s. 17.

37- Age., s. 180-1.

38- Jo Bryce ve Jason Rutter, “Digital Games and the Violence Debate”, s. 208.

kilde dile getirirken,³⁹ Mia Consalvo da (2003'te), *Sims*'in oyunculara toplumsal cinsiyet ve cinsel kimlikleri denemek için çok sayıda olanak sunduğuna ilişkin aynı ölçüde ikna edici bir argüman ileri sürer.⁴⁰ Bu bölümün son kısmında, bu muğlaklığın *Grand Theft Auto*'nun ilk üç versiyonunda nasıl belirginlik kazandığı incelenecektir.

Grand Theft Auto

Orijinal *Grand Theft Auto* (GTA), oyuncunun, "Liberty City"nin [Özgürlük Şehri] labirentvari sokaklarında gezen avatarının etkinliklerinin havadan görünüşünü izlediği bir suç oyunudur. Avatara onu telefon kulübelerine yönlendiren bir ok yol gösterir. Telefona cevap verildiğinde çetenin görevleri yazılı olarak ekranda belirir. Ok daha sonra avatarı göreve yönlendirir. Görev tamamlandığında (ki genellikle bir arabanın çalınması ya da soyulması gibi bir görevdir) başka bir görev verilir ve oyun bu şekilde devam eder. Oyunun amacı, verilen görevleri tamamlamaktır ve bu amaçla oyuncunun arabaları, motosikletleri, otobüsleri veya kamyonları çalması, bu değişik araçları kullanma becerisini kazanması ve polisten kaçması gerekir. Göreve giderken, oyuncunun yoldan geçenleri, gangsterleri ve polisleri öldürmesi de mümkündür. Oyuncu bu amaçla ya kendi aracını ya da şehrin değişik yerlerine sandıklar içinde bırakılmış silahları kullanabilir. *Grand Theft Auto 2* de buna benzer, tek fark oyun ortamının daha ölümcül olmasıdır, çünkü mekanı kontrol eden ve birbirleriyle savaşan birçok çete vardır. GTA2'de sırf yanlış bir yerde çok uzun süre hareket etmeden durduğunuz için öldürülmeniz mümkündür. Genel olarak trafik de daha vahşidir ve eğer yakalanırsanız, polis avatarınızı hareket halindeki bir ekip arabasından sorgusuz sualsiz yola fırlatır.

GTA'nın ilk iki versiyonundaki avatarın havadan görünüşü, oyuncuya *Pac Man*'e benzeyen bir deneyim sunar. Tek fark, oyuncunun verili bir anda şehrin ancak küçük bir kısmını görebilmesidir. Dolayısıyla GTA'da *Pac Man*'e kıyasla beklenmedik sürprizler daha çoktur, mesela ekranın herhangi bir köşesinden her an bir polis çıkabilir. Ayrıca tam

39- Derek A. Burrill, "Oh, Grow Up 007", der. King ve Krzywinska, *ScreenPlay: Cinema, videogames, interfaces*, s. 181-93, 182.

40- Mia Consalvo, "Hot Dates and Fairy-tale Romances", der. Wolf ve Perron, *The Video Game Theory Reader*, s. 171-94, 188.

olarak nereye gittiğinizi bilmeniz de her zaman mümkün değildir. Ok size görevin ne tarafta olduğuna ilişkin genel bir yön gösterir, ancak yollar okun gösterdiği yönden farklı yerlere dönebilir ve dolayısıyla tecrübesiz bir oyuncu hedefine dolana dolana gitmek zorunda kalabilir. Ancak daha tecrübeli oyuncular şehrin değişik parklarından, inşa halindeki köprülerinden vs. geçen kestirme yolları önceden keşfetmiş olurlar, dolayısıyla hedeflerine daha hızlı bir şekilde ulaşabilirler. Bu nedenle, haritalandırma açısından bakıldığında, GTA oynama deneyimi sürekli bir keşif deneyimidir. *Pac Man*'de olduğu gibi bunu oyuncunun oyun dünyasını sömürgeleştirmesi olarak da görmek mümkündür ama yön konusundaki belirsizlik, her an var olan yakalanma tehlikesi ve ekrandaki mekanın sürekli olarak yenilenmesi, oyun deneyimini yeniden yer yurt edindirmeden ziyade yersiz yurtsuzlaş(tır)maya yaklaştırır. Oyunların herbirinde şehrin katlanabilir kağıttan bir haritası da olduğundan, oyuncunun mekanı daha sistematik bir şekilde öğrenebilmesi mümkündür ama oyunun bıraktığı genel etki, keşif etkisidir. Dolayısıyla da oyuncunun mekanı yeniden yer yurt edindirme (sömürgeleştirme) kabiliyetiyle, oyun tarafından yeniden yer yurt edindirmekten (yakalanmak veya öldürülmekten) kaçınmak için manevra yapma (yersiz yurtsuzlaş(tır)ma) kabiliyeti arasındaki bildik muğlaklık bu oyunda da söz konusudur.

İdeoloji açınsındansa GTA, suçu vurgulasa da, en azından ilk bakışta, video oyunlarının kapitalizm alıştırması olduğu yönündeki genel fıkri doğrular niteliktedir. En bariz olarak, oyun puanla ödüllendirilen bir dizi görev ekseninde yapılandırılmıştır. Evet, bunlar yasadışı etkinliklerdir, ama yine de argüman geçerlidir. Zaten oyuncunun tamamlaması gereken görevlerin, fotokopi çekmek ya da dosya dolabını düzenlemek gibi işler olduğu bir oyuna kim para verirdi ki? Dahası, GTA özelde Birleşik Devletler'de, geneldeyse piyasa kapitalizminde hakim olan "bireysel özgürlük" fikrinden beslenir. GTA'nın temelindeki fikir, eğer isterseniz araba çalmakta bile özgür olduğunuzdur (ne de olsa burası Liberty City'dir). Nitekim şehirde arabasız dolanmak o kadar çok vakit alır ki, oyundan zevk almanız bile mümkün olmaz, dolayısıyla araba çalmak fiili bir gerekliliktir. Bu noktada oyunda, Birleşik Devletler'in yirminci yüzyılın başındaki Fordist ekonomisinin temelini oluşturan "araba özgürlüğü" ideolojisi de ifade bulur. Son olarak, oyun yasadışı eylemleri onaylar gibi görünse de, oyuncu sürekli olarak polis tarafın-

dan yakalanma ve hapse atılma riskiyle karşı karşıya olduğundan, GTA aslında yasadışı yollarla kazanç sağlamanın ne kadar meşakkatli bir şey olduğunu da gösterir.

Tüm bu anlattıklarımıza rağmen, GTA'nın ve kamuoyunda onun hakkında yapılan tartışmaların, oyuncunun kimliğine ille de yeniden yer yurt edindiren edindirmedikliğiyle ilgili bir tartışma vardır. Nitekim, Britanya Polis Federasyonu, oyundaki şiddetin oyuncuda şiddet eğilimine yol açtığı düşüncesinden hareketle, GTA'yı "hastalıklı, sapkın ve aşağılık" bir oyun olarak lanetlemiştir. İlginçtir, New York Emniyet Teşkilatı'ysa tam aksi bir görüşü savunmuş ve yasadışı eylemlerin sokaklar yerine oyun ortamında görülmesini tercih ettiği yönünde bir açıklama yapmıştır.⁴¹ Oyunlardaki şiddetin gerçek şiddeti beslediği yönündeki yaygın kanaatin aksine, New York Emniyet Teşkilatı'nın görüşü, oyunlara insanların bir süreliğine kendilerini unutarak yeni bir kimliğe bürünmelerine (yersiz yurtsuzlaş(tırıl)malarına) ve bastırılmış şiddet duygularını dışavurmalarına olanak tanıyan emniyet sübapları olarak bakar.

Belki daha da önemli bir hususa şudur: Tüm GTA oyunları ama özellikle de *Grand Theft Auto*'nun 3. versiyonu (GTA3) oyuncunun, piyasanın amaç odaklı ideolojisinden uzaklaşarak yersiz yurtsuzlaşmasına olanak tanır. GTA3'te (2002) oyunun görselleri önemli ölçüde değişmiş ve oyun *Tomb Raider* benzeri oyunlardaki gibi, şehrin havadan görünüşü yerine, göz hizasından görülen üçüncü şahıs bir avatarı içerecek şekilde yeniden kurgulanmıştır. Çalınabilecek araç türlerine cipler, pikap arabalar ve hatta tekneler de eklenmiş ve film çekimlerinden "kesilmiş sahneler" gibi küçük bölümler kullanılarak, çete karakterleri ve onların sundukları işler tanıtılmaya başlamıştır. Görsellerdeki bu gelişmeye paralel olarak, oyunculara da daha çok özgürlük tanınmıştır. Oyuncular isterlerse, kendilerine verilen görevleri görmezden gelip, onun yerine şehri keşfedebilirler. Dilerlerse arabaları tümüyle terk edip trene ya da metroya binebilir ya da şehirde yaya dolaşabilirler. Bu sayede, örneğin parkta yapılan bir koşu, sırf görsellerden alınan zevk nedeniyle dahi bir ödül olarak görülebilir (ki bunu GTA ve GTA2 için söylemek, görsellerin kısıtlılığı nedeniyle mümkün değildi). Kaldı ki

41- Steven Poole, *Trigger Happy*, s. 208-11.

bazı gizli paketler ve silahlar da ancak böyle keşfedilebilir zaten. Nitekim verilen görevlerin hedefe odaklanarak tamamlanması amacının ötesine geçen bu imkanlar nedeniyle, bir yorumcu GTA3'ü uçuş similatörlerine benzetir. Zira bu tür simülasyon oyunlarda amaç, bir oyunu başarıyla tamamlamaktan ziyade oyun ortamında yaşanan deneyimden zevk almaktır.⁴² Evet, bu simülasyonda araba kaçırmak, arabaları çarpıştırmak, kapkaççılık yapmak, kaçmak, ateş etmek, yoldan geçenleri öldüresiye dövmek ve hırsızlık yapmak gibi etkinlikler de vardır. Ama GTA oyunlarının bir şeylerin deneyimlenmesine olanak sağlayan bir alan açtıkları ve bu alanın oyuncunun kimliğini yersiz yurtsuzlaştırma imkanına sahip olduğu yine de doğrudur.

Oyuncuya yersiz yurtsuzlaşmış bir kimlik deneyimi sunmak konusunda, GTA3 kendisinden önceki versiyonların başka açılardan da ilerisine geçmiştir. Ekranın sol alt köşesinde yer alan ve “radar” denen küçük bir harita, oyunculara, şehirdeki konumlarını hem ekranda, hem de bu harita da belirleme olanağı verir. Yani oyuncular Liberty City'yi hem “burada” hem “orada”, hem “ben” hem de “onlar” olarak deneyimleyebilir. Hem oyun dünyasının içinde olmak, hem de kendinizi uzaktan izlemek şeklini alan bu şizofrenik deneyim, avatari farklı kamera açılarından görme imkanı veren seçeneklerle iyice geliştirilmiştir ki avatari havadan gören geleneksel bakış açısı da bu seçenekler arasındadır. Ayrıca oyuncular arabanın içindeyken radyo istasyonlarını gezerek, oyunun fon müziğini de değiştirebilirler. GTA3'ün oyunculara gerçek hayattaki deneyimlerle oyundaki deneyim arasındaki sınırları bulanıklaştırma fırsatı sunmak istediği açıktır.

Dolayısıyla GTA oyunları da *Pac Man* gibi, ilk bakışta labirenti andıran bir mekana sıkışmışlardır, ama şehrin sınırları da belirgin bir şekilde çizilmiştir. Avatarın yapamayacağı tek şey, Liberty City'nin sınırları dışına çıkmaktır, tıpkı *Pac Man*'deki gibi, avatarın içinde hapsediği labirentten kaçış yoktur. Dolayısıyla oyun sürecinde şehrin sokaklarını haritalandırmak, mekanın sömürgeci bir fethiymiş (yeniden yer yurt edindirilmesiymiş) gibi görülebilir, ama başka bir açıdan da oyun sürekli olarak bir köksap oluşturmakta, avatar bilinmedik bölgelere

42- Gonzalo Frasca, “Sim Sin City: Some thoughts about Grand Theft Auto 3”, *Game Studies*, c. 3, no. 2, 2003: www.cgspace.ca/CDL/0302/frasca103/Haute.html (26 Mart 2006 tarihinde erişildi).

girdikçe sürekli olarak yersiz yurtsuzlaşmaktadır. Dahası, oyuncular, normalde onlar için mümkün olmayan yasadışı bir yaşamın imkanlarını araştırırken, alışıldık kimliklerini, oyun dünyasının ötesinde de yersiz yurtsuzlaş(tır)ma imkanına da sahiptirler ya da suça bulaşmadan şehirde gezinmenin zevkini çıkarabilir ve bu zevki çıkarırken de, yersiz yurtsuzlaş(tır)an bir köksap yaratabilirler.

2. Bölüm

Sanal Yapılar ve İnternet

Damian Sutton

1990'ların ortasında, Deleuze'ün düşüncesine duyulan ilginin ve tartışmaların yeniden canlanmasıyla, internet patlamasının ilk yıllarının çakışması tesadüf olmasa gerek. İnternetin tümüyle akademik veya askeri bir şey olmaktan çıkıp, fildişi ve taş kulelerin östesinde bir ticari ve kültürel alana dönüşmesiyle birlikte, “köksap” gibi terimler sadece bir kuram olarak değil, siyasal kampanya çılgınlıkları olarak da duyulmaya başladı. İnternet üzerine yapılan Deleuzecü yorumlar artık öyle bir yoğunluk kazanmış durumda ki, bazen entelektüel olarak hareket etmekte zorlanıyor insan. Ama interneti Deleuze'ün fikirlerinin taşıyıcısı olmaktan ibaret bir şey olarak görürsek, köksapsı veya köksap-biçimli düşüncenin internet *ethos*'u üzerindeki etkisini yanlış anlamış oluruz. Kaldı ki bu etkiyi, internetin kontrolünü şirketlerden ve büyük organizasyonlardan alıp, halkın kullanımına bırakmak gibi etik bir amacın güdüldüğü Web 2.0 çağına girmekte olduğumuz şu günlerde bile hissetmek mümkün. Bir kuram, bir hareket etme, bir ilişki kurma yöntemi olarak köksap, sadece internet siyasetinin bazı yönlerini anlamamıza olanak tanımaz, aynı zamanda dillendirdiği ilişki kurma ve hareket etme kurallarıyla o siyasete biçim ve renk verir.

İnternet siyasetine ilişkin çizebileceğimiz en basit resim, adını yerel-lerin, bireylerin ve eyaletlerin haklarını, büyük devlet ve federal hükümet karşısında savunmuş, Amerika Birleşik Devletleri'nin üçüncü başkanından alan Jeffersoncu demokrasi olabilir. Jeffersoncu demok-

rasinin kalbinde, bireyin serbest piyasada para kazanma hakkı yer alır, ama tabii söz konusu olan, beyaz, erkek ve arazi sahibi olan bireydir. Bu fikir ilginç bir siyasal karışımdır ve serbest pazarda para kazanmanın münhasıran çokuluslu büyük şirketlerin hakkı olduğunu savunan neo-liberalizmle pek de uyuşmaz. Yine de, Yeni Dünya'nın genişlemesiyle, internetin geniş ve açık alanlarının iskan edilmesi arasında mukayese yapmak tuhaf bir biçimde kolaydır: yeni bir ülkede, yeni bir arazide toprak edinen, yerleşimler kuran, vergilere ve kanun ve nizam güçlerini temsil eden merkezi hükümetle mücadele eden, özgürlük ve toplumsal eşitlik diliyle konuşan, ama kâr etme haklarına sahip çıkmaktan da geri durmayan bireyler. Ama zaten, bize lazım olan da bu tuhaf benzerliktir, zira internet siyaseti bilgisayar ekipmanına yatırım yapacak kadar parası olan her yorumcunun, ne görüşte olursa olsun, internette ifade özgürlüğünü ve özgür iradeyi savunduğu tuhaf bir siyasettir. Dolayısıyla internet yoğun bir biçimde siyasetle yüklü bir alandır. Tuhaf bir benzerliğe ihtiyaç duymamızın bir sebebi de, internetin köksapın en tuhaf özelliklerinden birini, yani yersiz yurtsuzlaş(tır)manın yeniden yer yurt edindirmeye dönüşme kapasitesini göstermesidir. İnternette, kapitalist hiyerarşileri açık ve doğrusal olmayan yapıbozumuna uğratan girişimler bile, bir bakarsınız, tam da çözmeye, yıkmaya çalıştıkları şeyin müstehçen bir taklidine dönüşmüşler. İnternet sadece hayatımızın her alanına bu ölçüde girdiği için önemli değildir. Tam da bu nedenle, gerçek hayatta içinden geçtiğimiz, içinde yürüdüğümüz oluşumları yansıtan toplumsal olarak inşa edilmiş mekanı nedeniyle de önemlidir. Alışveriş ve oyun merkezlerinin, finans merkezlerinin, kafeteryaların, konferans salonlarının ve kütüphanelerin sanal benzerlerini internette bulmak mümkündür. Örneğin, internetteki *YouTube* benzeri video ve fotoğraf paylaşım siteleri gibi sosyal etkileşim alanlarını yurt odası, TV odası, kitap kulübü, film kulübü gibi mekanlara ev sahipliği yapan madde olmayan veya sanal mekanlar olarak görmek mümkündür.

İçkin İnternet

Söze başlamanın en iyi yolu, internetin neden müteşekkil olduğunu tarif etmektir ve internet içkinlikten müteşekkildir.

Yani neredeyse. Normal olarak içkinliği göremeyiz, tek yaptığımız orada olduğunu varsaymaktır. Yalnızca internetin çevremizdeki madde

üzerinde bıraktığı şekli görürüz. İnternet bize bu noktada çok yardımcı olur, çünkü onunla karşı karşıya geldiğimiz maddeden esasen çok farklı bir biçimi ve şekli olduğunu kolayca anlayabiliriz. Örneğin bu kitabı çevrimiçi okuyor olsaydınız, ekranı kaydırarak ya da fareye tıklayarak sayfaları çevirmeniz, satırları okumanız, hatta belki sayfa üzerinde notlar almanız bile mümkün olurdu, yine de hâlâ kitabın “maddesi”yle herhangi bir şekilde temas ediyor olmazdınız. Bir fare ya da klavye kullanıyor olurdunuz. Ama aklınızda bir kitap fikri ve o fikre sizin yüklediğiniz veya, örneğin sayfa imgesi gibi, bilgisayar tarafından verilmiş bir şekli olurdu. İşte, içkinlik fikrinin fiziksel bir görüntüsüne en çok bu maddi olan ve olmayan iki şeklin birbiriyle kesiştiği noktada yaklaşabiliriz ki içkinlik düzlemi dediğimiz şey de budur. Yani asıl mesele maddi olanla olmayanın kesiştiği düzlemdir.

Maddi dünyadan, daha büyük güç ve basınç sistemlerine kadar etrafımızda gördüğümüz her şeyin bir şekli ve biçimi olduğunu ilk bakışta anlayabiliriz. Girdiğimiz derslikte sıraların, kürsünün, projeksiyon cihazının, mikrofonun olduğunu ve tüm bunların bir amaçla orada bulunduğunu gözlemleriz. Örneğin tüm sıralar, kürsüyü görecektir şekilde konumlandırılmıştır; hatta kürsü daha yüksek bir platformda ya da bir sahnede yer alabilir. Bu maddelerin bu şekilde düzenlenmiş olmasının, daha büyük, elle tutulamayan güçlere ve örgütlenme düzlemlerine tekabül ettiğinin de farkına varırız: eğitim sistemi, ona ilişkin kuramlar ve yöntemler, okulun zenginliği ve fakirliği gibi. Bu örgütlenme zeminleri birlikte hareket eder ve karşılıklı olarak birbirine bağımlıdırlar. Onları birbirinden ayırmak, başka katmanları da yok edebilir. Bu anlamda, örgütlenme katmanları, daha büyük yapının hem tamamlayıcı bileşenleri hem de fay hatları olan tabakalar gibidir.

Bütün, yani daha büyük töz, Deleuze ve Guattari’nin “örgütlenme düzlemi” adını verdikleri tüm biçimlerin, öznelerin, organların ve işlevlerin maddi kesişimidir. Ancak Deleuze ve Guattari’nin yaptıkları, toplumsal ve kültürel oluşumları yeni bir şekilde tarif etmekten ibaret değildir. Onların asıl amacı şu soruyu sormaktır: Biçimi, katmanı tümüyle kaldırırsanız ne olur? Geriye bir şey kalır mı? Cevap evettir, çünkü geride kalan, hiçbir zaman yok olmayan güç ve enerjidir. “Parçacıklar arasındaki katışıksız hız ve yavaşlık ilişkileri yersiz yurtsuzlaş(tır)ma hareketlerine işaret ederler, tıpkı saf etkilerin öznesizleştirme girişimine

ışaret ettiği gibi.”⁴³ İşte bu tutarlılık, içkinlik düzlemidir. Dolayısıyla, belki tüm biçimleri ortadan kaldırmak hiçbir zaman mümkün olmayacaktır, ama Deleuze ve Guattari onun bir parçasını ayıklamanın –yani bir tabakayı kaldırmanın, bir işlevi indirgemenin– o güçlerin bir kısmını serbest bırakmak anlamına geleceğini söylerler. Deleuze ve Guattari açısından “içkinliği” düşünmek en büyük zorluktur; bu nedenle de felsefecenin nihai görevi içkinliği düşündürmektir: “Söylemeliyiz ki, içkinlik düzlemi aynı anda hem düşünülmesi gereken, hem de düşünülmemeyecek olanıdır. O düşüncedeki düşünce olmayandır.”⁴⁴ Ancak bundan sonra felsefeciyi bekleyen büyük bir görev daha vardır. Bağımsız bir gözlemci, düzlemin zincirlerinden kurtulduğunu izleyebilir, onun varlığından bahsedebilir. Ama asıl mesele, yersiz yurtsuzlaş(tır)ma süreçlerini, başkalarında da başlatabilmektir. “Belki de en üstün felsefi edim, içkinlik düzlemini düşünmek değil, onun orada olduğunu göstermektir.”⁴⁵

İşte internet, içkinliği görebilmek için müthiş bir fırsat sunar. Zira o gerçek dünyanın sanal bir yansımasıdır, ama bu yansıma, yansıttığı mekanları hem taklit eder, hem de onlardan bariz farklıdır. İnternet bir dizi nesne ve mekandan ziyade, onlar arasındaki harekettir. Bu hareket, banka hesabından çevrimiçi bir mağazaya doğru mantıksal, doğrusal bir sıra da izleyebilir, sörfçünün düşünceleriyle bağlantılı tesadüfi patikaların izini de sürebilir. Hatta internetteki hareketin kullanıcıdan bağımsız olduğu bile söylenebilir: Kullanıcı harekete binmiş, onun dalgasıyla sürüklenir gibidir, dolayısıyla internet kullanıcılarının “sörf” yaptığını söyleriz. Yani internet, toplumu şekillendiren tabakayı soymaya başlamıştır bile, zira mekanlar ve nesneler arasındaki bariz bağlantılara dayanan o tabaka, başka, daha değişik bağlantılarla kırılmış ve yeni oluşumlarda yeniden ilişkilendirilmiştir. Ama bu sırada ne kadar yeni ilişki kurulmuş olursa olsun ve yeni oluşumlar ne olursa olsun, bir sabit vardır ve o sabit de hızlı veya yavaş harekettir.

İnternet önceleri daha çok akademi ve iş dünyasına ait bir mecrayken, toplumsal bir etkileşim mecrasına dönüştüğü 1990’lı yılların ortalarında asıl patlamasını yaşadı. İnternet 1960’larda ARPANET isimli askeri

43- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus*, s. 270.

44- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *What Is Philosophy?*, s. 59.

45- Age.

bir uygulama olarak başladı. ARPANET, örneğin nükleer bir saldırıda biri yok olduğunda bile diğerleri çalışmaya devam edebilecek şekilde tasarlanmış bilgisayarlardan müteşekkil bir ağıdır. 1989 yılına gelindiğinde, Birleşik Devletler’de 400.000 internet kullanıcısı vardı ki bu dünyadaki en büyük internet topluluğuydu ve kullanıcıların önemli bir kısmını akademisyenler ve araştırmacılar oluşturuyordu. Aynı yıl, içlerinde CompuServe gibi önceden de var olan şirketlerin de bulunduğu ilk ticari internet hizmet sağlayıcıları faaliyetlerine başladı. 1994 yılına gelindiğinde CompuServe, America Online ve Prodigy, Birleşik Devletler’de sekiz milyon kullanıcıya hizmet verir duruma gelmişti.⁴⁶ Bu büyüme dönemi, 1990’ların sonunda kişisel bilgisayarların (PC) ucuzlamasıyla daha da ivme kazandı. İnsanların evlerinde kendi bilgisayarlarını yapmalarına olanak sağlayan bileşenlerin yaygın bir şekilde üretilmeye başlaması ve 1998 yılında baloncuk biçimindeki Apple iMac G3’ün satışa sunulması da bu sürecin hızlanmasına katkıda bulundu.

Böylece internet, toplumsal bir etkileşim mecrası olarak akademisyenlerin olduğu kadar amatör kullanıcıların da ilgisini çekmeye başladı. Nitekim internetin düşüncelerin ve fikirlerin dünyaya yayılmasına ve farklı ülkelerde ve bağlamlarda, farklı farklı ekipmanlarda aynı verilerin üretilmesine olanak sağlama kapasitesi üzerine, o veya bu safhada, düşünmemiş bir weblog yok gibidir. Bugün bile çoğunlukla tartışılan, internetteki içerikten ziyade internet mecrasının kendisidir ve önceki bölümde gördüğümüz gibi, *Ultima Online* ve *Second Life* gibi KÇOÇÇRO’lara ilişkin tartışmalarda konu edilen de kullanıcılar ve oyunların kendilerinden ziyade, birindeki yaşamla diğerindeki yaşam arasındaki farklardır. Tartışılan, insanın gerçek yaşamdaki eviyle, çevrimiçi evi arasındaki farkta içkin olan yersiz yurtsuzlaş(tır)madır.

İnternete ilişkin ilk çalışmalardan bazıları (örneğin Arturo Escobar’ın kiler) bu gelişmeyi teknoloji güdümünde bir sosyokültürel yapılanma olarak görür ve “teknotoplumsallık” olarak adlandırır.⁴⁷ Yaşam yeni ritimlerle geri dönülemez bir noktaya doğru hareket etmeye başlar. Da-

46- Gisle Hannemyr, “The Internet as Hyperbole: A critical examination of adoption rates”, *The Information Society*, c. 19 (2003), s. 114-15.

47- Arturo Escobar, “Welcome to Cyberia: Notes on the anthropology of cyberculture”, *Current Anthropology*, c. 35, no. 3, 1994, s. 214.

hası, internetin davulu, o zamana dek akademik dergilerin ve radikal veya liberal gazetelerin sayfalarıyla sınırlı medya siyasetinin de zamanını vurmaktadır. Ne var ki internetin teknotoplumsallığı bağlantılardan ibaret değildir; internet zaten var olan telefon hatları üzerinden işler ne de olsa (öte yandan, internete yönelik akademik çalışmalar son zamanlarda bu tarafa yönelmeye başlamıştır). İnternetin teknotoplumsallığı, bilginin depolanmasından da ibaret değildir, zira internet de herhangi bir veri tabanı gibidir, sadece daha büyük bir ölçekte çalışır. İnternetin teknotoplumsallığı bilgi akışında ve bu akışın kontrolünde gizlidir; dolayısıyla hacker kültürü ve siyaseti de internetin patladığı, Deleuze ve Guattari'nin eserlerine duyulan ilgide de büyük bir canlanma yaşandığı o ilk yıllarda yükselmeye başlar. Söz konusu olan, “bilgi özgürleşmek ister” çılgılığıyla nesnelerin değil, fikirlerin ticari mallar olduğunu fark etmiş bir “yersiz yurtsuzlaş(tır)ma” siyasetidir ve serbest bir fikir piyasasının “hakikati gerçeklikte” mümkün kılacağına inanır. Tim Jordan'ın gözlemlediği gibi, serbest piyasa ekonomisiyle solcu medya aktivizminin garip bir bileşimidir söz konusu olan.⁴⁸

Haktivizmin Jeolojisi

Devlet kontrolüne ve küresel korporatizme karşı muhalif bir siyasal direniş stratejisi olarak haktivizm, eski bir taştan yontulmuştur. Söz konusu olan, Karl Marx'ın yazılarında biçimlenmiş ve tortusunu 1960'ların sonu ve 1970'lerin ilk yıllarında ortaya çıkmış en iyi medya analizlerine bırakmış olan Marksizmin sert ve pütürlü zımpara taşıdır. O yıllarda komünizmin yükselen dalgası sol entelektüel yazılardan çekilmeye başlar ve Marksizmin artık yıpranmış, erimiş zımpara taşı da yeni medya kuramları tarafından yeniden bilenir. Ama bu kuramların en canlı düşünürlerine baktığımızda, o eski taşta hâlâ en parlak ve renkli zımpara taşındaki kadar zengin ve renkli tabakaların olduğunu görürüz.

Telekomünikasyon mecrasının doğrusal ve merkezi olduğunu ve bilginin tek yönlü olarak merkezden çevreye doğru aktığını fark eden, erken dönemin önemli düşünürlerinden Hans Magnus Enzensberger'dir.

48- Tim Jordan, “Language and Libertarianism: The politics of cyberculture and the culture of cyberpolitics”, *Sociological Review*, c. 49, no. 1, 2001, s. 9.

İzleyiciler, dinleyiciler ve okuyucular, kaynaktan ve birbirlerinden yabancılaşmış ya da onları yadırgayan bir şekilde bu hizmete güvenmektedirler, zira bu tek yönlü iletişim, insanların toplumla mana ve vasıtadan yoksun bir ilişki kurmasına neden olmaktadır. “Vericilerle alıcılar arasındaki farklılıklar, üreticiler ve tüketiciler arasındaki toplumsal iş bölümünü yansıtmaktadır.”⁴⁹ Elbette bu yabancılaşma kavramı, büyük ölçüde Marx’tan ve onun yabancılaşmış emek tanımından etkilenmiştir. Kitlel üretim sürecinde, işçiler üretimine katkıda bulundukları nihai üründen çok uzaktır. Sadece emekleri için ücret alırlar ve ürünün mal olarak değeri onlardan ve onların kendi değerinden çok uzaktır (ki bu değer de aslında onların değil, doğrudan onların yaptığı işin değeridir; dolayısıyla onlar, işçiler olarak, o işi yapabilecek başka işçilerle rahatlıkla ikame edilebilirler).

Ancak o dönemde Enzensberger’i asıl heyecanlandıran şey, yeni insan toplulukların kullanımına açık, video ve telsiz radyo gibi yeni medya teknolojilerinin hızla büyümesidir. Enzensberger’in bu teknolojilerde gördüğü şey, medya kontrolünü, devletin veya büyük şirketlerin sahip olduğu merkezi kurumlardan alıp işçi topluluklarına verme imkanınıdır, zira bu teknolojileri evlerde ve işyerlerinde konumlandırmak ve onlar sayesinde farklı toplumsal etkileşim kanallarında yayın yapmak mümkün olabilecektir. Genellikle haberler otoriter bir merkezden aktarılmaktadır. Ancak bu yeni teknolojiler sayesinde devletten bağımsız ve tarafsız haber aktarabilecek yeni aktörler ortaya çıkabilecektir. Enzensberger’in 1970 yılında ifade ettiği evdeki video teknolojisi fikri, haber ve bilgi paylaşımı hizmetlerine ilişkin yeni modellerin düşünülmesi açısından hâlâ büyük önem taşımaktadır. Enzensberger’in hayali şudur:

devrelerin tersine çevrilebilirliği ilkesini esasa alan, ağ benzeri bir iletişim... okuyucuları tarafından yazılıp dağıtılan kitlel bir gazete, siyaseten faal gruplara ait bir video ağı.⁵⁰

Bu çeşit bir ağın, günümüzde gerçekleşmiş halini, *Indymedia* gibi kullanıcıların işbirliğine dayanan haber ağlarında ve hatta *viki* ilkesinde ve *Vikipedi*’nin gelişiminde görebiliriz. Evet, *Indymedia* bilinçli olarak

49- Hans Magnus Enzensberger, “Constituents of a Theory of the Media (1970)”, *Raids and Reconstructions*, Londra: Pluto Press, 1976, s. 20-53, 22.

50- Age., s. 34-5.

muhalif bir haber servisidir ama gerçek gücünü yerel amatör muhabirler arasında kurduğu ilişkilerden alır. Normal radyo ve televizyon kuruluşlarının merkezi yayınlarıyla bu tür ilişkileri kurmak mümkün değildir. *Indymedia*, aynı mesajın ortak alıcısı olmak durumundan farklı olarak, fikirlerin paylaşımı ve teknolojinin kullanımıyla yaratılmış bir kamuoyunun ortak sesidir. Nitekim çoğu zaman, bazı sorunların aynı siyasal idealler paylaşıldığı için değil, bağlantılar kurulabildiği için küresel çapta dile getirilebildiğini görürüz. *Vikipedi*'nin gelişimi de bunu yansıtır. *Vikipedi* kullanıcıların katkılarıyla yaratılan çevrimiçi bir ansiklopedidir ve akademik ve ticari kuruluşların dünyaya ilişkin merkezileştirilmiş ve kuru bilgiler veren net diliyle ve otoriter sesiyle konuşmaktan kaçınır. Tam aksine, bu ansiklopediye katkı yapanlar, çoğu zaman o alanda otorite olarak görülmeyen kullanıcılardır (hatta katkı yapanlar dilerlerse isimsiz de kalabilirler) ve paylaşılan bilgiler diğer kullanıcılar tarafından sürekli olarak düzeltilebilir. Dolayısıyla başvuru kaynağı olarak *Vikipedi*'ye konan bilgiler (ki *Vikipedi* herhangi bir konuda bilgi almak için en sık başvurulanan sitedir) kullanıcıların itirazları ve aralarındaki tartışmalarla üretilir. *Vikipedi*'de yer alan bilgilerin doğruluğu sık sık sorgulanır ve siyasetçiler ve siyasal konular gibi tartışmalı bilgilerin bulunduğu sayfalar, çoğunlukla büyük bir tartışma forumuna ve uzun bir düzeltme ve yeniden düzeltme geçmişine sahiptir. Kişinin kendi girdiği maddelerden birini dahi sonradan düzeltmesi mümkündür ve herhangi bir maddenin o konuda gerçekten de otorite olan biri tarafından yazıldığı ya da gerçekten de konuyu bilen biri tarafından düzeltildiğinin hiçbir garantisi yoktur. Dolayısıyla *Vikipedi*, kullanıcılar arasında güçlü bağlantılar kurması ve gerçek bir sağduyu kavramına işlerlik kazandırması sayesinde, içerdiği bilgilerin doğruluğunun kuşkulu olmasından kaynaklanan zafiyetini, her konuda otorite olarak görülebilme kabiliyetiyle dengeler. Bu nedenle *Indymedia* ve *Vikipedi* gibi web sitelerini güçlü yersiz yurtsuzlaştırma aktörleri olarak görmek mümkündür, zira devletin hem idari kurumlarda hem de kültürel oluşumlarda da görünürlük kazanan toplumsal gücünü istikrar-sızlaştırabilirler. Bağlantılar artık sadece merkezle birbirinden kopuk ve dağınık kullanıcılar arasında tek yönlü olarak kurulmaz; aksine, kullanıcılar arasında kurulur ve “merkez” de (örneğin tabandan gelen haberlerin peşindeki haber kanalları) yeni ve özgürleşmiş bir nüfusun peşinden sürüklenmeye başlarlar.

Ancak Enzensberger bir özgürleşme teknolojisi olarak gördüğü medyadan duyduğu heyecanı dile getirirken, kültür endüstrisine yönelik önemli bir uyarıda da bulunur. Zira kültür endüstrisi, tüketim yapmaya devam edecek yeni izleyiciler ve katılımcılar üretmeyi amaçlar. Daha da önemlisi, bu amacı gerçekleştirebilmek için sürekli olarak yeni araçlar arayaşındadır ve bu arayışta, yeni direniş araçları en değerli hedefler arasında başı çeker. Enzensberger'in denemelerinin birçoğunun içeriği, onun çağdaşlarının ve özellikle de Louis Althusser'in görüşlerinden izler taşır. Althusser devletin kanun ve düzen güçleri gibi baskı aygıtlarının okul, kilise ve hatta aile gibi ideolojik aygıtlarla işbirliği yaptığını anlatır. Bunlar, işlevleri "üretim ilişkilerini, yani kapitalist sömürü ilişkilerini" yeniden üretmek olan aygıtlardır.⁵¹ Bizler, öznel olarak, içinde yaşadığımız ve bize ideolojimizi kazandıran sistemler tarafından var ediliz. Ne kadar bağımsız düşünmeye çalışsak da, kültürel anaakım dediğimiz şeye ne kadar direnmeye çalışsak da, önünde sonunda onun bir parçası haline geliriz. Önünde sonunda uslu küçük kapitalistler oluruz, çünkü direniş araçları dahi tüketim içerir.

Peki bunun Enzensberger için anlamı nedir? İlk olarak, yeni kullanıcıların kültürden kopmalarının veya nihilist bir biçimde "tek başına takılmalarının" son derece kolay olduğunu görür.⁵² Bu tür kullanıcılar, tüketim zihniyetine veya devletin gücüne karşı seslerini yükseltirler, ama öfkeleri er ya da geç diner veya kendi içlerine dönerler. Charlie Brooker'ın *TV Go Home* (Televizyon, Defol!) isimli web sitesi (www.tvgohome.com) bunun güzel bir örneğidir. Bu site, Britanya kültürünü Brooker'ın keskin medya eleştirisiyle tanıştırmıştır. Sitede, BBC'nin televizyon dergisi *Radio Times*'ı taklit eden sayfalarda, bir dizi gerçek ve kurmaca karakter aracılığıyla magazin kültürü ve onun toplumsal ve siyasal konuları önemsizleştirmesi eleştirilir. Sonunda kendisine ait bir televizyon dizisinin kahramanı olmuş Nathan Barley de bu kurmaca karakterlerden biridir. Ancak ironik bir biçimde, Brooker'ın *TV Go Home* adlı sitesinin gidişatı Nathan Barley yazılarındaki en iğneleyici eleştirilerden bazılarının konusu olmuştur. Bu yazılarda, medyadaki

51- Louis Althusser, "Ideology and Ideological State Apparatuses (Notes towards an Investigation) (1969)", *Lenin and Philosophy*, çev. Ben Brewster, Londra: New Left Books, 1971, s. 127-88, 146. [Louis Althusser, *Lenin ve Felsefe*, çev. Murat Belge, Erol Tulpur, Bülent Aksoy, İletişim Yayınları, 2004]

52- Hans Magnus Enzensberger, "Constituents of a Theory of the Media", s. 32.

yaratıcı direktörlerin, anaakımda pazarlamak amacıyla zamanın ruhunu nasıl yakaladıkları ve bu amaçla en son teknolojileri nasıl kullandıklarını anlatılır:

Hoxton'daki bir meyve suyu barında, Nathan Barley ve üzerlerindeki Carhartt üniformalarıyla ona benzeyen üç tip langırt oynarken, heyecanla bir RealPlayer komedi skeçine yönelik planlarını tartışmaktadır. Skeç, eski bir okul arkadaşlarının işlettiği süslü püslü, çevrimiçi bir eğlence portalında yayınlanacaktır. Aslında hiçbirinin yazabileceğine, oynayabileceğine veya herhangi bir işi zamanında bitirebileceğine güvenmek mümkün değildir ve en hızlı ve en iyi işleyen RealPlayer videoları bile izlenemeyecek kadar boktandır ama arkadaşları yine de onlara altı "webisode"⁵³ sipariş etmiştir.⁵⁴

İnternet üzerinden yayınlanan video ve "webisode"ların sonradan, hem amatör kullanıcılara hem de şirketlere yönelik medya içeriğinin önemli bir bölümünü oluşturması, Enzensberger'in ikinci kaygısına bir örnektir: Sermaye çok kısa sürede, hem yeni teknolojilerin hem de kültürel muhalefetin ne kadar çekici olduğunu fark eder ve bu farkındalığı onları "tuzağa düşürmek ve yıkıcı güçlerini ellerinden almak için" kullanır.⁵⁵ Yeni teknolojiler tarafından yaratılan ve geliştirilen yeni kültürel oluşumlar, gençlik pazarındaki çekicilikleri nedeniyle hem faydalıdırlar, hem de anaakıma ve tüketici kültürüne entegre edildikçe etkinlikleri azalır. Ticari işletmeler, özellikle de harcayacak geliri olan gençleri hedef alan işletmeler, sürekli olarak yeni pazarlama kanalları arayışı içindedirler.

Örneğin 2001 yılında, İngiltere'de elektrik kutularının, çöp kovalarının ve dükkan kepenklerinin üzerinde yeni bir çeşit grafiti peydah olur. 10 santimlik bir kare kutu içine sığacak şekilde kenarlarından kesilmiş bir bebek suratıdır bu. Bu imge Fransız güreşçi Dev André'nin çoktandır bilinen görüntüsünü çağırıştırır. André, sanatçı Shepard Fairey'nin "Obey Giant" [Dev'e İtaat Et] başlıklı sokak sanatı kampanyasıyla yürüttüğü kültürel direnişin poster çocuğu gibi bir şeydir (www.obeygiant.com). Nitekim, "Obey Giant" kampanyası gibi, bebek suratına da,

53- İnternet televizyonunda ya da video paylaşım sitelerinde üretilen video içeriğinde yer alan bölümlere verilen ad. -yhn

54- Charlie Brooker, *TV Go Home*, 14 July 2000, www.tvgohome.com/1407-2000.html (20 Ekim 2006 tarihinde erişildi).

55- Hans Magnus Enzensberger, "Constituents of a Theory of the Media", s. 37.

onun Büyük Birader'i çağrıştıran hafifçe rahatsız edici görüntüsünü tartışmaya adanmış amatör bir web sitesi eşlik eder. Bu web sitesinde, Fairey ve onun eserlerini konu alan çeşitli siteleri takip etmek mümkündür. Çoktandır yayından kaldırılmış www.whoislupo.com sitesinde acemice çizilmiş grafikler, bir weblog ve kardeş sitelere verilmiş linkler de vardır. Ve bu linklerden biri araba üreticisi Volkswagen'in Japonya'daki sitesine aittir!

Need to Know (www.ntk.net) gibi kültürel yorumcuların hemen fark ettiği gibi, "sokak sanatı" zannedilen şey aslında Volkswagen'in Japonya'da satışa sunulmuş yeni modeli Lupo'nun tanıtım kampanyasının hedef kitleyi meraklandırmaya yönelik reklamıdır.⁵⁶ Lafin ağızdan ağıza dolaşmasını taklit eden viral pazarlama stratejisi şimdi de yeni medya ağlarını, pazarlama kampanyalarını başlatacak bir "fısıltı" olarak kullanılmaktadır! Sokak sanatı gibi yeni bir kültürel yorum fenomeninin reklamcılık şirketleri tarafından bu ölçüde hızlıca uyarlanabilmesi, o fenomenin de tabana yakın, halkçı görüntüsüne zarar verir. Nitekim *Need to Know* bile Lupo kampanyasının "Nathanvari" olduğunu söyler. Bu hikaye, akademi eğitimi almış personel istihdam eden ve gençlik pazarına yönelerek tişört, müzik ve hatıra eşyaları satışıyla takipçi kazanmaya çalışan kültürel direniş gruplarının bu etkinlikleri üzerine oldukça sert bir ışık tutar. Sonuçta, şık caddelerdeki şık mağazalar, sosyalist veya komünist devrimi çağrıştıran imgeleri uyarlayarak siyasal direnişi bir mal olarak pazarlamaya başlar.

Yeni Sınıf Yapıları

Yeni video teknolojileri Enzensberger'i heyecanlandırır ama onun için asıl önemli olan, bu teknolojilerin sunduğu yeni bağlantı olanaklarıdır. Özellikle yeni mecraların siyasal potansiyeli üzerine odaklanan sonraki kuramcılar bu eleştiriyi yeni bir yöne taşırlar. Bu kuramcılar yersiz yurtsuzlaştıran asıl şeyin son tahlilde bizatihi sermayenin kendisi olduğunu söylerler. Gerçek siyasal özgürleşme, sermayenin birey tarafından bağımsız bir şekilde kontrol edilmesiyle gelir ki burada söz konusu olan, bir anlamda, bireyin kendi kaderini tayin etme sürecidir. Bu fikri,

56- "<http://www.whoislupo.com/> - almost an object lesson in how not to do this", *Need to Know*, 16 November 2001, www.ntk.net/2001/11/16 (20 Ekim 2006 tarihinde erişildi).

örneğin McKenzie Wark gibi kuramcılar, yeni medyayla birlikte yeni bir sınıf sisteminin doğduğu iddiasıyla bağlantılı olarak ortaya atarlar. Eskiden emekçilerle büyük şirketler veya devlet arasında bir ayrım söz konusuyken, artık büyük, kitlesel medya gruplarıyla hackerlar gibi toplumsal aktivistlerden müteşekkil “alt sınıf” arasında bir ayrım ortaya çıkmıştır. Bu durumu yaratan, yeni medya ekonomisindeki yeni üretim süreçleridir ve bu süreçlerde maddi olmayan mallar üretilir. Batı dünyasındaki yeni işçiler artık nesnelerden ziyade bilgi, enformasyon, kavram ve bunları iletmenin araçlarını üretmektedirler. Bunlar çağrı merkezlerinin sunduğu hizmetler, ofis alanlarının duygusal atmosferini geliştirmek amacıyla satılan sanat eserleri de olabilir. Yeni Batılı işçiler *şeyler* yarattıklarında dahi o şeylere atfedilen maddi olmayan değerler, o şeylerin maddi değerlerinden daha önemlidir. Velhasıl, Wark’a göre, ortaya çıkan iki yeni sınıf, *hacker sınıfı* ve *taşıyıcı sınıfı*dır. Hacker sınıfı bilginin mülkiyete dönüşmesinden doğar, taşıyıcı sınıfı da bilginin dolaştığı taşıyıcıları kontrol eder. En önemlisi de, der Wark, “taşıyıcı sınıfı, hacker sınıfını ideolojik olarak baştan çıkarmak için büyük çaba sarf eder”.⁵⁷ Bir direniş pratiği olarak hackleme, anaakıma entegre olmanın sınırında yaşar hep.

Wark büyük ölçüde Michael Hardt ve Antonio Negri’den etkilenmiştir, ki onlar da Deleuze ve Guattari’den etkilenmiş ekonomi felsefecileridir. Wark’ın “taşıyıcı sınıfı” anlayışının izi de işte bu etkilere dek sürülebilir. Sermaye, der Hardt ve Negri, “içkinlik düzleminde hareket eder” ve paranın, tüm değerleri “ölçülebilir ve kıyaslanabilir ilişkiler içerisinde” bir araya getirip denklikler kurmasına dayanır. İnternetin bilginin özgürce akmasına olanak sağlayan köksap alanları, sermayenin gelişmesi için ideal bir ortam sunar, çünkü sermaye “kurallarla yönetilmeyen akışların, esnekliğin, sürekli modülasyonun ve teğetsel denkliklerin tanımladığı pürüzsüz alanlara doğru hareket etme eğilimindedir”.⁵⁸ Ticari bir güç olarak kapitalizm, pürüzsüz, engelsiz alanlar yaratmak amacıyla yersiz yurtsuzlaştırır ki yeniden yer yurt edinebilsin ve para kazandıran yeni oluşumlar yaratsın.

57- McKenzie Wark, “Information Wants to be Free (But is Everywhere in Chains)”, *Cultural Studies*, c. 20, no. 2-3 (2006), s. 165-83, 172.

58- Michael Hardt ve Antonio Negri, *Empire*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2001, s. 326-7. [Michael Hardt ve Antonio Negri, *İmparatorluk*, çev. Abdullah Yılmaz, Ayrintı Yayınları, 2001.]

Bunun bir örneğini, Sony Corporation gibi yeni medya gruplarında görmek mümkündür. Sony 2004 yılında efsanevi Hollywood Stüdyosu Metro Goldwyn Mayer'i (MGM), söylendiğine göre 5 milyar dolara satın alır. Bu alıma, yapımcılığını EON Production'ın üstlendiği James Bond filmlerinin hakları da dahildir. Sony'nin Pierce Brosnan'ın oynadığı 2002 yapımı son Bond filmi *Die Another Day* ile zaten bir bağlantısı vardır. Ancak MGM'in satın alınması, Sony'ye, Bond markasını Daniel Craig'in *Casino Royale*'deki rolüyle (2006) “yeniden başlatma” ve tam anlamıyla sömürme imkanı verir. Filmin yapımcılığını, artık ikisi de Sony Pictures Entertainment şirketine ait olan Columbia Pictures ile MGM üstlenir ve filmin DVD'lerinin dağıtımını da onlar yapar. Filmin David Arnold tarafından bestelenen müzikleri de Sony'nin ortak olduğu altkuruluş Sony BMC tarafından dağıtılır. Arnold, Bond temalarına getirdiği kendi yorumunu önceden East West Records için *Shaken and Stirred* (1997) başlığıyla yayınlamıştır. Sony çatısı altına girmeden evvel de daha önceki Bond filmlerinin müziklerini dağıtan Warner-Brothers'la çalışmıştır. Bu sayede Sony filmle ilgili olarak aldığı her sanatsal kararda, hiçbir cezai müeyyideye maruz kalmaksızın, Bond'un geçmişteki külliyatından yararlanabilme imkanına kavuşur. Zira Sony'ye “rakip” olabilecek, fikri mülkiyet haklarına sahip herhangi bir firma veya sanatçı kalmamıştır artık. Bu arada eş zamanlı olarak devasa bir multimedya kampanyası da başlatılır ve Sony Ericsson K800 ve K790 Cyber-shot cep telefonlarının özel sürümleri satışa sunulur. Bu özel sürüm telefonlar, Craig'in *Casino Royale*'de daha önce Sean Connery'nin oynadığı Bond filmlerine gönderme yapmak amacıyla sürdüğü antika Aston Martin DB5 otomobili çağrıştırmaktadır. Dolayısıyla Sony açısından bakıldığında, Bond denen “ürün” filmin kendisinden ziyade bir dizi farklı ürünü kapsayan bir konsepttir. Bu konseptin serbest dolaşımına olanak sağlayan da filmin web sitesinin birleştirdiği ve Sony'nin iç örgütlenmesinin mümkün kıldığı bir fırsatlar ağıdır.

Ancak taşıyıcılığı, Wark'ın yaptığı gibi tümüyle anaakım bir şey olarak resmetmek çok da doğru olmayabilir. Zira bu büyük, şemsiye şirketler, çizgi romanlar gibi “taban” veya “kült” formlarına da nüfuz edebilirler ve bu da onların yeni doğmakta olan gençlik pazarlarını, özellikle de anaakım eser sahipliği biçimlerine muhalefet edermiş gibi göründüklerinde, başarıyla kullanabildiklerini gösterir. Nitekim Eileen Meehan, *Batman* (1989) filmi ve ticaretine ilişkin çözümlemesinde bu durumu

hemen fark etmiştir. Bu süper kahramanın kariyerine yeni bir can veren çizgi romanların başarısından Warner Communications Inc. de nasiplenmiştir. Aslında 1971 yılındaki DC çizgi romanlarının yayın haklarının sahibi Warner'dır ve Warner, film vizyona girmeden evvel kamuoyunda fısıltı yaratmayı amaçlayan bir pazarlama stratejisi çerçevesinde, *The Dark Knight Returns* [Kara Şövalye'nin Dönüşü] isimli çizgi romanı piyasaya sürer. Warner'ın bu yatırımı gelecekteki satışlar için gerekli "en temel altyapıyı da"⁵⁹ inşa eder ki bu modele enformasyon teknolojileri ve internet de dahildir. 2001 yılında da Sony *Örümcek Adam*'ın lansmanını büyük bir web sitesiyle yapar. Bu site, *Örümcek Adam* hayranlarını buluşturan bir odak olur ve hayranların kendi öykülerini ve çizimlerini paylaşmalarını teşvik eder, bu da Sony'ye filmin "önsatışını" yapma olanağı verir.

Tüm bunların anlamı şudur: Kapitalizmin eski hiyerarşilerini yapıbozumuna uğratan çizgi romanlar, kültür tıkaçları, viral sanat veya hackleme gibi direniş nesneleri ve pratikleri, aynı zamanda onun yeni oluşumlar tesis etmesine de *yardımcı olurlar*. Bunun en iyi örneği Wark'ın ortaya attığı, özgürlükçülüğün bulanık mesajıdır: Wark sömürülen bir alt sınıf olarak hackerleri savunan bir fikir kampanyası yürütür, ancak kapitalizmin ruhsuz ve anonim şirketleri tarafından sömürülen fikri mülkleri üretenler de aynı hackerlerdir. Wark, çevrimiçi oyunlarda kendi fikri mülkiyet haklarını savunmaktan aciz olan bireylere sempatiyle yaklaşmamızı ister, o bireylerse, *Ultima Online* gibi yeni "hayat" oyunlarında, Elektronik Sanatlar'ın (yani oyunun sahibinin) sömüreceği dünyayı yaratmak için emek harcarlar. Aslında Wark ve diğer yeni medya yapımcıları, yeni bir tür orta sınıf işçidir; yeni ekonomiye daha güçlü bir şekilde dahil olmak için yorucu ve yıpratıcı el ve beden emeği koşullarının üzerine çıkmış, hırslı, yeni bir sınıfın üyeleridir onlar. Bir orta sınıf olarak da, Çin'de, Meksika'da ve diğer ülkelerde, hackerların yeni fikri mülkleri üretmek için kullandıkları bilgisayar ekipmanlarını (en son model PC'yi, en son model Apple'ı) üreten ve çoğu kadın olan işçileri sömürürler. Yeni medya ekonomisindeki asıl sınıf ayrımı da işte budur: Sermayenin ekonomiyi yersiz yurtsuzlaştırmasına ve

59- Eileen R. Meehan, "'Holy Commodity Fetish, Batman!': The political economy of a commercial intertext", der. Roberta Pearson ve William Uricchio, *The Many Lives of the Batman*, Londra: Routledge/British Film Institute, 1991, s. 47-65, 54.

yeniden yer yurt edindirmesine olanak tanıyan, taşıyıcılığını internetin sanal yapılarının yaptığı küresel bir yapı. Deleuze ve Guattari'nin ve bağlantı siyasetinin devreye girdiği nokta da budur. Enzensberger güçlendirmenin, ideolojik aygıtların tümüyle yapıbozumuna uğratılmasından değil, o aygıtların teknolojilerinin vaatlerinin gerçekleştirilmesi için çaba gösterilmesinden gelmesini önemser. Bu hem yeni bağlantılar kurulmasını ve yeni toplumsal etkileşim olanakları yaratılmasını, hem de onların potansiyelinin devletten ve sermayeden önce fark edilmesini gerektirir. Bu anlamda, bağlantı teknolojilerinin içkin gücünü bir an önce fark edip onların kontrolünü, sisteme entegre olmalarını engelleyecek şekilde ele geçirmek önemlidir. Bilgiye erişim özgür kılındığında ya da en azından bilgisayara erişim kadar özgür kılındığında yeni teknolojiler, yeni bağlantıların özgür mekanında normal olarak akan para ve ticaret yatırımlarını etkisizleştirirler. Geriye sadece bağlantının kendisi kalır. Bu nedenle yeniden yer yurt edinmeye karşı uyanık olmamız gerekir. *Vikipedi*'nin tartışmalı bir alan olarak kalması gerekir ki, *Vikipedi* beyaz Batı ideolojisinin tortulaşmış bir kayası olarak katılaşmasın; tikel bir tarih yazımı ve bilgiyi kayıt altına alma yönütemi, o bilgiye yön göstermeye ve hatta yaratmaya başlamasın. *Vikipedi* tartışmalı bir alan olarak kalsın ki, yeniden yer yurt edinmeye direnebilsin ve böylece, belki bir gün, dünya çapında bir topluluğun bilgisine ev sahipliği yapma potansiyelini gerçekleştirebilsin.

2. Kısım

Giriş

Oluş Nedir?

Deleuze'ü, özellikle de onun Guattari'yle birlikte kaleme aldığı eserleri okurken, hele ki kimlikler söz konusu olduğunda, her okuyucunun kapılabileceği duygulardan biri, çok baskın bir hareketlilik anlayışıdır. Deleuze ve Guattari için kimlik hem felsefeciler olarak kaçınılmaz bir biçimde ele almaları gereken bir sorun, hem de sık sık geri döndükleri, felsefelerini etrafında kurguladıkları bir temadır. Gerçekten de, Deleuze'e göre kimliğin kendisi sürekli olarak hareket halindedir. Burada söz konusu olan hem bireysel bir öznenin, onu ifade eden, onu düzenleyen, onu o yapan güçler tarafından her yönden baskıya maruz kalan kimliğidir, hem de kolektif bir öznenin, çevre, devlet veya toplum tarafından itilerek, kakılarak birleştirilen veya bu güçlere direnirken birleşen kimliği. Bu hareketlilik kaynaştırma, pıhtılaştırma, eşgüdüm gibi yöntemlerle, bazen hızlı bir şekilde, bazen de yavaş yavaş özneyi yaratır. Kimlik, ne kadar köklü ve sabit görünürse görünsün, her zaman hareket halindedir. Sadece bu değil, aslında tüm kimlik tespitleri, tüm tanımlamalar hareket halindedir, zira herhangi bir nesnenin sabit hali, o nesne değişmeden evvelki, zahiri bir durağanlık safhasından başka bir şey değildir. Örneğin elimize bir kahve fincanı alıp baktığımızda, onun zamanda ve mekanda sabit bir nesne olduğundan hiç kuşku duymayız. Ama aslında ancak kırılğanlığı ölçüsünde sabit bir nesnedir o. Fincan elimizden düşerse paramparça olur ve "asli" kimliği sona erer. Aslında bizim tek gördüğümüz, fincanın atomlarının ve mo-

leküllerinin yaşamındaki (ne kadar uzun olduğunun önemi olmayan) zahiri bir durağanlık anıdır. Fincan önceleri sadece ıslak bir çamurdur, sonra biçimlendirilir, parlatılır ve basınç altında fırınlanır ve fincan olur. Ama fincan bu noktadan itibaren değişmeye devam eder, yüzeyinde çatlaklar, kırıklar oluşur, ta ki biz onu kırıp çöpe atana ve böylece onu toprağa geri döndürene dek... Mekandaki bu “sabit” nesne, ancak onu zihnimizde, evrenin sürekli değişiminden soyutladığımız ölçüde, zamanda da sabit bir nesnedir (ki Deleuze buna “objektül”⁶⁰ der).

Bu nokta Deleuze’ün felsefesini, “varlık” a ve “olmak” ın ne olduğuna odaklanan diğer tüm felsefelerden ayırıştırır. Eğer kimlik sürekli olarak hareket halindeyse, her zaman “varlığa-geliş” tir; hiç bitmeyen bir oluş projesidir. Köksapın ardında da, bu yalın oluş olgusu yatar, zira köksap, değişimi ve bağlantıları durdurmak ve sabitlemekten değil, sürekli değişimden ve yeni bağlantılar kurmaktan hoşlanır, bundan yararlanır. Aynı zamanda, aşağıda da göreceğimiz gibi sonsuzluğun uçsuz bucaksızlığında, dayanabileceğimiz, zamanı ölçmemize olanak tanıyabilecek, her şeyin bu sürekli oluş halinden başka bir şey yoktur. Dolayısıyla, oluş kavramı Deleuze ve Guattari’nin felsefelerinin ana eksenini oluşturan belki de en önemli katkı, hayat felsefelerinin temel taşıdır. Tam da bu nedenle, oluş hem kültür analizinde yol gösterici bir ilke, hem de varlığın farklı bir biçimine (yani oluşa) yapılan etik bir çağrıdır. Nitekim Deleuze ve Guattari’nin merkezi önemdeki bu keşiflerinden hareketle geliştirdikleri, örneğin kadın-oluş, hayvan-oluş, algılanamaz-oluş gibi fikirler, feminizm, postfeminizm, çevrecilik ve siyaset bilimi gibi birçok alandaki bir dizi etik tartışmada kullanılmaya başlamıştır.⁶¹ Bu durum, yoruma dayalı bir strateji olarak felsefenin faydalı olmasından, kimlik hiyerarşilerinin ve özün nasıl inşa edildiklerini ve bunlara nasıl direniş gösterildiğini anlamamıza olanak sağlayabilmesinden kaynaklanır. Oluşu hayatın bir gerçeği, eleştirel özfarkındalığın bir safhası ve hatta etik bir tepki olarak idrak etmenin bizatihi kendisi, muhalefetle, başkalıkla, farkla biçimlenir.

Deleuze ve Guattari kültürün kendisini, “orantılılık” ilkeleri boyun-

60- Gilles Deleuze, *The Fold: Leibniz and the Baroque*, çev. Tom Conley, Londra: Athlone, 1993, s. 19. [Gilles Deleuze, *Kıvrım: Leibniz ve Barok*, çev. Hakan Yücefer, Bağlam Yayıncılık, 2006.]

61- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus*, s. 232-309.

ca ve terimler arasında bir eşdeğerliğine ulaşıldığı, “farkların yapılaşmasıyla benzerliklerin diziselleştirildiği” bir ilişkiler hiyerarşisinin yaratıldığı sembolik bir yapı içerisinde düzenlediğini söylerler.⁶² Söz konusu olan, kültürü anlamak için sadece sosyologların değil, bizlerin de ürettiği bir kültür rasyonalizasyonudur. Buradaki temel mesele, bu orantılılığın ölçüt olarak aldığı esas kimliğin *insan* olmasıdır. İnsan diğer tüm kimliklerin üzerine yansıtıldığı ve farklı bulunduğu bir perde gibidir. Deleuze ve Guattari’nin aldıkları etik tavır bu fark ilkesinin, “doğal olarak” aşağıda konumlandırılanlar için bile gerçekleştirilmesine dayanır. Deleuze ve Guattari bu ikili yapıyı, daha temel bir niteliğe dayanan yapıyla ikame ederler: örneğin erkek-kadın ikili yapısı yerine, erkeğin kendisiyle kıyaslandığında kadını “minör” kılan, majör veya molar kendilik olduğunu söylerler. Yine de, Deleuze ve Guattari’nin felsefesinde hep olduğu gibi, mesele aslında bu kadar basit değildir. Ataerkil kültürün yarattığı hiyerarşileri kırıp yeni baştan kurmak için insanın sadece minör olanla yüzleşip, onun içinden geçmesi yetmez, insanın bunu, asli ve sabit bir şey olarak değil, oluş olarak idrak etmesi de gerekir. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse, cinsel yönelime, toplumsal cinsiyete veya ırka dayalı önyargılı bir sistemi kırmak için insanın farkları *farklı* yapan şeyleri kendi içinden anlaması gerekir. Bir kadın, sadece farklı olamaz, bu farkın içinden geçmesi, bu farkı aynı anda hem sembolik hem de suni bir şey olarak idrak etmesi gerekir. Farkın bir öz olarak değil, bir inşa olarak hissedilmesi gereklidir. Aynı şey tüm azınlıklar için de geçerlidir ve nitekim Deleuze ve Guattari’nin kullandığı ortak terim, “*azınlık [minöriter]-oluş*”tur. Kültürün benimsediği en temel ikili örgütlenme olduğu için kadın-oluşun bu etik süreçte aldığı pozisyon önemlidir. Yine de, ataerkil hiyerarşiye sadece muhalefet etmek seçenek değildir; etik yol farklı olmaktan değil, fark edilmez olmaktan geçer. Bu nedenle de Rosi Braidotti gibi bazı feminist felsefeciler, Deleuze ve Guattari’nin kadınlara, ayrımcılığa karşı mücadelede sahip oldukları tek silahtan, sahip oldukları tek eylemlilikten, yani kadınlıklarından vazgeçmeyi önerdiklerini düşünür ve bu nedenle onları eleştirirler.⁶³

62- Age., s. 236.

63- Rosi Braidotti, *Patterns of Dissonance: A study of women in contemporary philosophy*, çev. Elizabeth Guild, Londra: Polity Press, 1991, s. 121.

Ancak Deleuze ve Guattari felsefesinin temelinde kimliğin, asli veya maddi bir varlık tarafından değil, ötekilerin ayırt edici özellik olarak gördükleri şeye verdikleri tepkiler tarafından kurulduğu olgusu yatar. Oluşlar, belirleyiciler veya bileşenler olarak işleyen benzer birçok şeyden müteşekkildir. Herhangi bir asli kimlik, *erkek* kimliğinden çok farklı bir kimlik olsa bile, sadece başka bir molar kimlik olacaktır. Gerçek oluşlar molekülerdir, zira onlar her an değişebilen ve yeniden gruplanabilen unsurlar ve özelliklerden müteşekkildir. Bu nedenle bulaşma ve karşılıklı sirayet gibi kavramlar, kimliği olumsal bir şey olarak anlamak, öz farkındalık ve muktedir kılma duygusu yaratmak için büyük önem taşırlar. Korku filminde adam kurda dönüştüğünde, ona kurdu özellikleri bulaşmış olur (ki daha önce de gördüğümüz gibi kurt, *Bin Yayla*'da sürekli olarak karşımıza çıkan bir varlıktır). Aynı şekilde, kaçmak veya hatta başka askerleri eğlendirmek için kadın elbiseleri giyen bir asker de, ne kadını taklit eder ne de kadın haline gelir, ama aniden kadınların, temel ayırt edici özelliklerine indirgendiğinde yüzleşmek zorunda kaldıkları mücadeleyi idrak eder.

Bu noktada, sadece kadın-oluşu değil, bulaşma yoluyla kimliğin yayılması meselesinin daha geniş boyutlarını da gösteren bir örnek olarak, savaş zamanındaki konser birliklerine bakmak faydalı olacaktır. Konser birlikleri uzun yıllar boyunca Britanya kültürünün temel özelliklerinden biri olmuştur ve BBC'de yayınlanan *It Ain't Half Hot* (1974-81) isimli dizi, bu kültürel unsurun en bilindik dışavurumlarından biridir. Dizi II. Dünya Savaşı'nda, Burma'da konuşlanmış bir konser birliğinin maceralarını konu alır. Dizinin her bir bölümündeki olaylar cephedeki birliklere oynanan şovların nasıl sahneye konduğu etrafında döner. Bu şovlarda askerler hem erkek hem de kadın karakterleri canlandırırlar. Bazı askerler, özellikle de topçu çavuşu Beaumont (Melvyn Hayes) alt-orta sınıfın züppe tiplerindendir, ama seyirci en çok Mackintosh (Stuart McGugan) ve Evans (Mike Kinsey) gibi Britanya taşrasının işçi sınıfını temsil eden iri kıyım tiplere güler. Askerin kadın-oluşunu, görünürde homoseksüel olan Beaumont'dan çok bu adamlar kadın iç çamaşırı giymenin güçlüklerinden şikayet ettiklerinde görürüz. Çünkü onların kadın-oluşu cinsellik üzerinden değil, yakınlık üzerinden gerçekleşir. Yakınlık, onların birbirleriyle, normalde erkeklerden değil, kadınlardan beklenen ve toplumsal fark ve aşağılık olarak kodlanan türden bir bağlanma ve sadakat ilişkisi kurmasına izin verir. Oluş,

kişisel olduğu kadar toplumsal kimliğe de ilişkin bir süreçtir, zira toplulukların kolektif kimlikleri de “bulaşma” yoluyla işler. Bu noktada, çoğunlukla da güçlükler ve felaketler içeren tesadüfi koşullar sonucu bir araya gelmiş ve kolektif bir bağ kurmuş asker grubunu düşünmeye devam etmek faydalı olacaktır. Deleuze ve Guattari’nin sözcükleriyle “insan olsun, hayvan olsun sürüler bulaşma, salgın, savaş ve felaketler sayesinde çeşitlenir ve çoğalırlar”.⁶⁴ Onların çeşitliliği, savaş makinesinin asli bir unsurudur. Birlik sadece nişancılar ve topçulardan müteşekkil değildir, içlerinde piyanistler, şarkıcılar, dansçılar da vardır. Tesadüf eseri bir araya gelmiş ve aralarındaki arkadaşlık sayesinde birlikte duruyor olsalar da, onların arasında aile bağı gibi bir bağ oluştuğunu anlayabiliriz. Tıpkı Shakespeare’in *V. Henry* isimli oyununda, Kral Henry’nin “kardeşler çetesini” tarif etmesi gibi, biz de fark ederiz ki, vahşi yaşamın içindeki bu kardeşler çetesinin deneyimlediği, kan bağından ziyade yakınlığın paylaşılan bir kimliğidir. Yeraltındaki mevzilerde ve özellikle de “tilki inleri”nde bir hayvan-oluşu paylaşmak-tadırlar ama en önemlisi, aralarındaki yakınlığı yaratan, karşı karşıya oldukları tüm güçlükler karşısında paylaştıkları mizah duygusudur. Onları birbirine bağlayan bulaşma, bu mizah duygusudur. “Kahkaha bulaşıcıdır” dediğimizde kastettiğimiz budur.

Peki kişi, oluşun tüm bu baş döndürücü çokluğu, kimliğin bu aralıksız değişimi içinde kendisini nasıl konumlandırır? Deleuze ve Guattari’nin bu soruya verdikleri yanıt şudur: Bizler zaman ve mekanın kesişimlerini, toplumsal yapılar içindeki koordinatlarını temsil ederiz. Bunu anlatmak için enlem ve boylam analojisini kullanırlar. Bu coğrafi metafor kısa ve nettir. Kültür insanın başını döndürür, içinde kaybolmak kolaydır, dolayısıyla onun içindeki yerimizi ve kimliğimizi belirleyecek bir çeşit GPS’e (Global Positioning System [Küresel Konumlandırma Sistemi]) ihtiyacımız vardır. Deleuze ve Guattari küresel uydu gözetleme sistemleri ve portatif GPS aygıtları ortaya çıkmadan çok evvel yazmış olsalar da kullandıkları metafor bu kadarla da sınırlı değildir.

Onların dilinde enlem, kimliğimizin rastlantısal kökenlerine atıfta bulunur, örneğin beyaz veya Güney Asyalı, kadın ya da erkek olarak doğmuş olmamız bir rastlantıdır. Enlemi kesen boylamsa kendi beden-

64- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus*, s. 241.

lerimizin özgöl maddeselliğidir. Bunların ikisi, derecelerle ifade edilen bir kesişim noktası tanımlar ki, Deleuze ve Guattari bu noktaya “*özgünlük*” adını verirler.⁶⁵ Bu aslında gayet uygun bir metafordur: Kesişimin bize verdiği, biz hareket edene kadar pek de bir anlam ifade etmeyen bir referans noktası, bir yerdir. Kültürel, toplumsal bir haritadaki yerimizi bize veren, rastlantısal bir köken olabilir, ancak potansiyel oluşumuzu nasıl kullanacağımız, o noktadan nereye ve nasıl hareket edeceğimiz bize kalmıştır. Nihayetinde, Deleuze ve Guattari’nin de dediği gibi “bir beden ne yapabileceğini bilmeden, onun hakkında hiçbir şey bilemeyiz”.⁶⁶

65- Age., s. 253.

66- Age., s. 257.

3. Bölüm

Minör Sinemalar

David Martin-Jones

Deleuze ve Guattari'nin minör kavramı, özellikle de postkolonyalizm ve küreselleşmeyle ilgili sorunların insanların kimliklerini kavramsallaştırma tarzlarını etkilediği bağlamlarda, günümüz dünyasındaki güç ilişkilerini anlamak için oldukça yararlı bir yol. Bu bölümde ilk olarak bu terimin kökenleri anlatılıyor. Daha sonra bu kavramın sinemaya farklı uyarlanmış tarzları ve bu bağlamda doğan minör sinema kavramı tartışılıyor. Son olarak da kült yönetmen Gregg Araki'nin *Mysterious Skin* [Tenin Gizemi] isimli 2004 yapımı filmi bir minör sinema örneği olarak çözümleniyor. *Mysterious Skin* anaakım dışında yaratılmış bir minör sinema örneği ve Hollywood tarafından sürekli propagandası yapılan kimlik "normları"nı sorgulama amacını güder. Film günümüz Birleşik Devletler'inde cinsel arzuyu inceleyerek, farklı minör Amerikan kimliklerinin mümkün olduğunu ileri sürer.

Minör Ne Demektir?

Deleuze ve Guattari, minör kavramını 1975 yılında Franz Kafka üzerine yazdıkları *Kafka: Minör Bir Edebiyat İçin* başlıklı kitapta sunarlar. 1980 yılında da *Bin Yayla*'da bu fikri geliştirirler. Deleuze ve Guattari *Kafka*'da, Almanca yazmakla birlikte Prag'da yaşayan Yahudi asıllı bir Çek olan Kafka'nın eserlerinin bir minör edebiyat örneği olarak görülebileceğini ileri sürerler. Deleuze ve Guattari'ye göre Kafka, Avusturya-Macaristan İmparatorluğu'nda farklı ülkelerde konuşulan hakim, yani majör dili almış ve Çeklerin çoğunluğunun bilmediği bu resmi veya

“kitabı dilini”⁶⁷ minör bir şekilde konuşturmuştur. Siyasal olarak, Kafka’nın grotesk, gerçeküstü ve garip dünyası onun eserlerini kaleme aldığı sömürgeci koşulların bir ürünü olarak yorumlanabilir, zira o dönemde Çekler Avusturya-Macaristan İmparatorluğu’ndan bağımsızlıklarını kazanmak için mücadele etmekteydiler.⁶⁸ *Bin Yayla*’da Deleuze ve Guattari majör bir dili minör bir şekilde konuşturmanın, onun gevelemesine, kekelemesine ve hatta inlemesine yol açmak olduğunu söylerler.⁶⁹ Yani minör bir dil majör bir dilin karşısında ona muhalif olarak konumlandırılmaz. Nihayetinde Kafka Almancaya muhalefet etmek için Çekçeyi kullanmamıştır. Tam aksine minör dil majör dili alır ve onu yersiz yurtsuzlaştırarak başka bir şey olmaya zorlar.

Bu oluş sürecinin uç noktasında, Deleuze ve Guattari majör bir dilin yersiz yurtsuzlaşmasını, onun daha çok müziğe benzer bir şeye dönüşmesi olarak tarif eder⁷⁰ ve bu bağlamda majör ve minör terimlerinin müzik terimleri olarak anlaşılabilirliğini söylerler. Minör dil majör dile aynı tonda çalar, ama minör bir gamdan.⁷¹ Örneğin Karayipler’de konuşulan Creole dili,⁷² sömürgeci bir Avrupa diliyle köle topluluğunun geldiği ülkedeki Afrika dilini birbirine karıştırabilir. Böylece majör bir Avrupa sesi, minör bir gamda yankılanır. Ya da örneğin Rap ve Hip Hop müziğinin ritmik kafiyeleri Amerika ya da Fransa’da konuşulan hakim dillerde ifade edilen kimliklerden farklı kimlik türlerini (örneğin Afro-Amerikalıların ya da Fransa’daki farklı etnik veya ırksal azınlıkların kimliklerini) ifade ettiğinde, minör olarak görülebilirler.

Ancak “minör”ün her zaman “azınlık”la özdeş olmadığını da anlamamız gerekir. Kafka sömürgeci bir ortama maruz kalmış, Yahudi asıllı bir Çektir ve bu anlamda azınlıktır, ama aynı zamanda Almancayı ilk dili olarak konuşan burjuvazinin varlıklı bir üyesidir. Dolayısıyla, minör bir dilde çalışmak, ekonomik, toplumsal cinsiyet, ırk ve etnik statü bağlamında içerdiği tüm olumsuz çağrışımlarıyla “azınlık” olmak

67- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *Kafka: Toward a Minor Literature*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1986, s. 16. [Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *Kafka: Minör Bir Edebiyat İçin*, çev. Işık Ergüden ve Özgür Uçkan, YKY, 2000.]

68- Age., s. 24-25.

69- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus*, s. 104.

70- Age.

71- Age.

72- Avrupa ve Afrika dillerinin etkileşiminden meydana gelen bir dil. -yhn

anlamına gelmez. Minör olmak, majör bir dili almak ve onu, tercih ettiğimiz kimliği ifade edebilecek şekilde konuşturmadır. Minörün bu siyasal boyutu kritiktir çünkü sanatta, edebiyatta ve dilde minör pratikler için toplumun majör sesinin normal alışkanlıklarını istikrarsızlaştırma imkanına sahiptir. Bu nedenle minör bir şekilde davranmak hakim bir siyasal sisteme muhalefet etmek değil, o sistemin içinde yer almak ve onu içeriden değiştirmek demektir. Dolayısıyla Deleuze ve Guattari'nin Kafka üzerine yaptıkları çalışma, aslında minör bir dilin edebiyatta nasıl yaratılabileceğine odaklanmış olsa da, onların minör fikri, sinema da dahil birçok farklı bağlama uyarlanabilir.

Modern Siyasal Sinema

Deleuze ve Guattari minör fikrinin sinemaya nasıl uyarlanabileceğini net bir şekilde tanımlamadılar. Ama Deleuze tek başına kaleme aldığı *Cinéma II* başlıklı eserinde minörün sinemada nasıl var olabileceğini örneklemeye başladı. *Cinéma II*'de Deleuze minör fikrine farklı bir isim altında geri döner ve "modern siyasal sinema"⁷³ adını verdiği şeyi tartışırken, belirli yönetmenlerle kendisinin daha önce Kafka'ya dair dile getirdiği fikirler arasındaki paralelliklere dikkat çeker.⁷⁴ Başlangıçta, Alain Resnais, Jean Rouch ve Jean-Marie Straub gibi farklı Fransız yönetmenlerinden bahseder. Ancak çok geçmeden küresel olarak daha marjinal yönetmenlere odaklanır. Bunların arasında Türkiye'den Yılmaz Güney, Mısır'dan Youssef Chahine, Brezilya'dan Glauber Rocha, Quebec'den (Kanada) Pierre Perrault ve Senegal'den Ousmane Sembene gibi isimler vardır. Bu yönetmenlerin eserleri modern siyasal sinema kavramında asıl meselenin ne olduğunu daha iyi örnekler. Bu yönetmenlerin filmleri kendi ülkelerindeki anaakım film endüstrisinin ürünleriyle tezat teşkil eder, zira bu yönetmenlerin birçoğu ticari kazancı reddetmiş ve zor siyasal koşullar altında yeni kimlikler yaratmak amacıyla sinemayı kullanmayı denemişlerdir. Tüm bu örneklerde söz konusu olan ülkeler, siyasal karmaşa içerisinde. Örneğin Sembene'nin Senegal'i bağımsızlığına yeni kavuşmuş postkolonyal bir ülkedir. Rocha'nın Brezilya'sı ve Güney'in Türkiye'sinde askeri yönetim hüküm sürmektedir ve Türkiye toplumunda, Türkiye'deki Kürt

73- Gilles Deleuze, *Cinema 2*, s. 218.

74- Age., s. 215-24.

nüfusun kimliği ekseninde derin bir siyasal ayrışma yaşanmaktadır. Perrault'nun Quebec'i ise Kanada'dan bağımsızlığını kazanma peşindedir vb. Bir noktada Deleuze, “zulme uğrayan ve sömürülen ulusların sürekli olarak azınlık durumunda olduğu, sürekli olarak kolektif kimlik krizinin yaşandığı üçüncü dünyada”⁷⁵ halkın kaybolmuş olduğunu görmek, bu yönetmenler için çok daha kolaydı, der. Dolayısıyla modern siyasal sinemanın en iyi örneklerinin üçüncü dünyadan çıkması çok daha muhtemeldir, çünkü modern siyasal sinema kaybolmuş veya “gelmek” üzere olan halka yeni kimlikler yaratmakla ilgilenir.⁷⁶

Modern siyasal sinema, etkin bir minör sinemadır. Deleuze *Cinéma II*'de, modern siyasal sinema fikrini, *Kafka* isimli eserinin “Minör Edebiyat Nedir” başlıklı üçüncü bölümündeki üç özelliği sadece ufak değişiklikler yaparak yaratır. İlk olarak modern siyasal sinemanın gelecek için, gelmesi beklenen bir halk için yeni bir kimlik duygusu yaratmaya çalıştığını söyler. Bunu göstermek için klasik sinemalardaki sorunsuz “halk” kavramsallaştırmasıyla bir kıyaslama yapar. Birleşik Devletler'den Frank Capra'nın filmleri (mesela Noel klasiği, 1946 yapımı *It's a Wonderful Life* [Şahane Hayat]) ve Sovyet Montaj akımının en karakteristik yönetmenlerinden Sergei Eisenstein'ın 1925 yapımı *Bronyenosyets Potyomkin* [Potemkin Zırhlısı] filmindeki “Odessa merdivenleri” sekansını bu tür klasik sinemalara örnek olarak düşünülebiliriz. Bu klasik sinemalar, Birleşik Devletler'de veya Sovyetler Birliği'nde bir halkın zaten var olduğunu farz ederler. Yönetmen için tek mesele, var olan o halkın kimliğine şekil vermektir. Capra'nın filmlerinde bu genellikle Birleşik Devletler'deki demokratik küçük kasabalarda benimsenen aile değerlerinin doğruluğu ve haklılığı vurgulanarak yapılır. Eisenstein'ın filmindeyse Sovyetler Birliği'ndeki proleteryanın devrimci potansiyeli vurgulanır. Modern siyasal sinemanın yönetmenlerinin eserlerindeyse hemen erişilebilecek, hazır bekleyen bir halk kitlesi yoktur. Bu filmler daha ziyade halkların, onların farklı kimliklerini reddeden siyasal koşullar altında doğmak için nasıl mücadele ettiklerini gösterirler.

İkinci olarak Deleuze, modern siyasal sinemada, kamusal ve özel alanlar arasındaki ayrımın nasıl silindiğini ve bunun tüm kişisel edimleri,

75- Age., s. 217.

76- Age., s. 215-16.

nasıl kendiliğinden siyasallaştırdığını tartışır. Sıcak ve güvenli bir aile yuvası, bu sinemalardaki kahramanların sahip olmadıkları bir lüktür. Bu karakterler, daha ziyade, toplumun kıyılarındaki sıkış-tıkış alanlarda yaşarlar ve kamusal alanın resmi güçleri de bu alanları rahatlıkla ihlal ve hatta işgal edebilirler.⁷⁷ Bu nedenle bu karakterlerin evlerinde öğrendikleri birtakım değerleri, kamusal alandaki yaşamlarına taşımaları mümkün değildir, zira toplumun kontrol eden güçleri minör karakterlerin yaşamlarını sürekli olarak gözler ve dolayısıyla her türlü özel edim, anında kamusal bir edime dönüşür.

1995 yapımı Fransız filmi *La Haine* [Protesto] böylesi bir varoluşun somut bir örneği olarak düşünülebilir. *La Haine* Paris'in eski püskü toplu konutların olduğu bir varoşunda geçer ve Vinz (Vincent Cassell), Hubert (Hubert Koundé) ve Saïd (Saïd Taghmaoui) isimli üç işsiz gencin maceralarını konu alır. Fransa'da sanayi düşüştür ve banliyönün erkek nüfusunun çoğu işten çıkarılmıştır, dolayısıyla çok geçmeden, polisle şiddetli çatışmalar yaşanmaya başlar. Üç postkolonyal genç, sıkış tıkış ev yaşamlarının sürekli olarak polis ve medya tarafından gözlendiğini ve ihlal edildiğini görür. Böylece, neredeyse tüm davranışları siyasal bir nitelik kazanır ki bu en iyi Vinz'in, toplum polisi tarafından öldürülen arkadaşlarının intikamını alma arzusunda görülür. Bu koşullar altında birey ne zaman ve ne şekilde hareket ederse etsin, kamusal alanda yankılanan siyasal bir tavır almış olur. Bu hiç de elverişli bir varoluş durumu değildir ama bir yönüyle de minör davranışların doğrudan toplumu etkilemesi imkanını içinde barındırır.

Deleuze son olarak modern siyasal sinemanın, klişeleri yeniden üretmeye de, onlara olumlu önyargılarla karşı çıkmaya da direndiğini söyler. Deleuze'e göre her iki pratik de, halkın sömürgeleştirilmiş (ya da bazı durumlarda da neo-sömürgeleştirilmiş) bir imgesini yaratır. Bu pratik, yeni bir halkın yaratılmasına olanak sağlamak yerine halkın bir imgesini dondurur ve böylece gelecekte başka bir şeye dönüşmesine engel olur. Modern siyasal sinemaysa tam aksine karakterleri çeşitlendirip çoğaltarak, halkın kimliğinin hiç durmadan dönüşmeye devam edeceğini gösterir. Bu sürecin bir parçası olarak, modern siyasal sinema yönetmenleri, öykülerini genellikle kendi kimliklerini yaratan karakterler et-

77- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *Kafka*, s.17.

rafında kurgularlar. Bu sayede film tek bir otoriter bakış açısı sunmayı reddeder. Nihayetinde, siyasal bir duruma ilişkin tek bir otoriter bakış açısı getirmek minör değil, muhalif bir eylemdir. Minör filmler bunun yerine bir diyalog başlatırlar ve filmin veya filmde anlatılan öykülerin kurmacası gelmesi beklenen halkın yeni kimliğini bu diyalog üzerinden çok daha rahat oluşturabilir. Bu nedenle, minör sinema zaman zaman bilinçli olarak stilize edilmiş bir görüntü verir. Minör film yönetmenleri yeni kimliğin katı bir imgesini yaratmaktan çok anaakım sinemada kimliklerin genellikle nasıl kurgulandığını sorgularlar. Böylece minör sinema, halkı yeni bir klişede bir an evvel yeniden yer yurt edindirmeden onun gevelemesine, kekelemesine ve inlemesine yol açar.

Ancak Deleuze'ün modern sinema kuramı birçok açıdan oldukça belirsizdir. Örneğin modern siyasal sinemanın klasik sinemanın hakim dilini nasıl alıp minör bir dille konuşturduğuna ilişkin somut örnekler vermez. Kısaca bahsettiği filmleri görmeden, fikirlerini anlamak neredeyse imkansız gibidir ve somut bir çözümlemenin izini istikrarlı bir şekilde sürmemesi de onu anlamamıza ek bir engel teşkil eder. Neyse ki onun fikirlerini alıp farklı sinemalara yetkinlikle uyarlamış birçok akademisyen vardır. Şimdi de, modern siyasal sinema veya minör sinemaya ilişkin anlayışımızı biraz daha geliştirmek için bu akademisyenlerin bazılarına bir göz atalım.

Minör Sinema

“Minör Sinema” teriminin İngilizcede ilk kullanımına, muhtemelen D. N. Rodowick'in *Gilles Deleuze's Time Machine* [Gilles Deleuze'ün Zaman Makinesi] başlıklı kitabında rastlarız.⁷⁸ Rodowick, uzun süre Fransız işgali altında kalmış postkolonyal Batı Afrika uluslarının, örneğin 1960'lar Senegal'inin, kimliğini yeniden düşünmek için sinemayı nasıl kullandığını anlatır. Sinema, önceden Batı Afrika yerlilerini anlatmak amacıyla Fransızlar tarafından kullanılmıştır. Bu anlamda Fransız sineması, Batı Afrika kimliğini negatif bir üslupla, ilkel bir kültür olarak tasvir eden majör bir sestir. Bu nedenle Afrikalı film yapımcıları sadece sömürgecinin hakim diline, yani Fransızcaya karşı değil, Batı Afrika

78- D. N. Rodowick, *Gilles Deleuze's Time Machine*, Durham, NC: Duke University Press, 1997, s. 153.

halkını sömürge öznelere olarak konumlandıran Fransız sinemasına karşı da mücadele yürütmek zorunda kalmışlardır.

Rodowick, Ousmane Sembene'nin 1963 yapımı *Borom Sarret* isimli filmini bir minör sinema örneği olarak inceler.⁷⁹ Genellikle ilk yerli Afrika filmi olarak görülen *Borom Sarret*, Senegal'in başkenti Dakar'ın fakir bir bölgesinde at arabasıyla taksicilik yapan bir adamın öyküsüdür. Rodowick özellikle Sembene'nin Afrika'nın sözlü hikaye anlatıcılığı geleneğini, Batılı sinematik temsil normlarından yararlanmak amacıyla nasıl kullandığı üzerine yorum yapar. Rodowick filmin ses kaydının, Afrika'nın sözlü anlatım geleneğindeki gibi bir hikaye anlatma hissi verdiğini gösterir. Kasten natürel olmayan bir ses kullanılmıştır (örneğin, perdedeki imgeyle her zaman örtüşmez) ve karakterlerin önemli bir bölümünü de Sembene'nin kendisi seslendirmiştir. Bu durum, sanki gerçekliği nesnel bir şekilde yansıtmış gibi görünen, "natürel" kurgulanmış imgelere alışmış izleyiciler üzerinde garip bir etki bırakır. Bu natüralizm, Fransız sinemasının daha önceki Batı Afrikalı tasvirlerinde, Batı Afrika kültürünü "ilkel" olarak sunmak için bir maske olarak kullanılmıştır. Buna karşın Sembene imgelerin ve seslerin birbirinden kopuk olduğu bir film yaratır ve sinematik imgelerin bir hikayeyi anlattığı normal deneyim, yönetmenin minör edimi nedeniyle, birdenbire kekelemeye başlar. Film sanki, tasvir ettiği Senegalli halktan farklı tiplere anlatılan, onlardan yeni bir ortaklığı nasıl yaratacaklarını, nasıl geleceğin halkı olabileceklerini sorgulamalarını isteyen bir hikayeye dönüşür. Rodowick'in bu tartışmasından sonra küçük ulusal sinemalardan sürgündeki diaspora sinemalarına ve kadın sinemasına kadar değişik bağlamlarda minör sinemaların nasıl yaratıldığına ilişkin birçok değişik eser kaleme alındı.⁸⁰ Şimdi de bir örnek olarak, Birleşik

79- Age., s. 162-9.

80- Mette Hjort, *Small Nation: Global cinema*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2005; David Martin-Jones, "Orphans, a Work of Minor Cinema from Post-revolutionary Scotland", *Journal of British Cinema and Television*, c. 1, no. 2, 2004, s. 226-41; Bill Marshall, *Quebec National Cinema*, Montreal: McGill-Queen's University Press, 2001; Hamid Naficy, *An Accented Cinema: Exilic and diasporic filmmaking*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 2001; Laura U. Marks, *The Skin of the Film: Intercultural cinema, embodiment and the senses*, Durham, NC: Duke University Press, 2000; Meaghan Morris, *Too Soon Too Late: History in popular culture*, Bloomington: Indiana University Press, 1998; Alison Butler, *Women's Cinema: The contested screen*, Londra: Wallflower, 2002; Belen Vidal, "Playing in a Minor Key", *Books in Motion: Adaptation, intertextuality, authorship*, der. Mireia Aragay, Amsterdam: Rodolphi, 2005.

Devletler'den bağımsız bir film olan *Mysterious Skin*'i ele alalım.

Minör Bir Sinema Olarak Amerikan Bağımsız Sineması: Gregg Araki

İkonaklastik yönetmen Gregg Araki'nin filmleri, içinde Kenneth Anger, John Water ve Andy Warhol gibi yönetmenleri de barındıran uzun bir Amerikan bağımsız *queer* sineması geleneği içinde yer alır. *Queer* sinema genellikle anaakımının dışında yaratıldığından minör olma imkanına sahiptir, ama çoğunlukla minörden ziyade muhalif bir tavır sergiler. Ancak öte yandan, Victor Russo 1987 yılında yayımlanan *The Celluloid Closet* isimli kitabında, yazarların, yönetmenlerin ve aktörlerin anaakım filmlere *queer* temalar sızdırarak, anaakım Hollywood filmlerini minör bir şekilde nasıl *queer*'leştirdiklerinin uzun tarihini kapsamlı bir şekilde anlatır. Burada söz konusu olan anaakımın kabul edilmiş normlarının çok daha minör bir şekilde *queer*'leştirilmesidir. Araki'nin filmleriyse 1990'larda ortaya çıkmış yeni *queer* sinema denen bir akıma dahildir, dolayısıyla her iki dünya arasında bir köprü olarak görülebilir.⁸¹ Araki'nin birçok eseri, *queer* öznelere konu alan bağımsız filmlerdir ve bu nedenle minör sinema yaratmak için çok uygundur. Buna ilaveten Araki bir ölçüde bilinen biçimleri ve türleri kullanarak sık sık anaakıma geçişler yapsa da, filmlerinde o biçimler ve türler *queer*'leşir ve minör bir biçimde konuşurlar. Yani Araki filmlerinde, ister homoseksüel olsun, ister yerleşik heteroseksüel normdan başka şekillerde sapsın, *queer* cinselliklere odaklanarak Amerikan kimliğinin çok çeşitli hakim normlarını sorgular.

***Mysterious Skin* (2004)**

Mysterious Skin, Kansas'ta Hutchenson adlı küçük bir kasabada yaşayan Neil McCormick (Joseph Gordon-Levitt) ve Brian Lackey (Brady Corbet) isimli iki ergenin hikayesidir. İki çocuk da sekiz yaşlarındayken, küçükler beyzbol takımının antrenörü (Bill Sage) tarafından cinsel tacize uğramıştır. Brian akılcı bir açıklama bulamadığı travmatik

81- Geoff King, *American Independent Cinema*, Londra: I. B. Tauris, 2005, s. 222-49; Glyn Davis, "Camp and Queer and the New Queer Director: Case study - Gregg Araki", *New Queer Cinema: A Critical Reader*, der. Michele Aaron, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2004, s. 53-67.

hatıralarının yarattığı sıkıntı nedeniyle mutsuz bir ergendir ve baygınlıklarını ve kayıp anlarını açıklamak için uzaylılar tarafından kaçırılmış olduğuna ilişkin teoriler uydurmaktadır. Neil'inse, sekiz yaşındayken aniden kayıplara karışan antrenörü nedeniyle kalbi kırılmıştır ve o zamandan bu yana yaşama, kendi kendisine zarar verecek ölçüde nihilist bir bakışla yaklaşan kiralık bir gence dönüşmüştür. Brian cevap arayışında Neil'i arayıp bulur ve Neil de onu antrenörün eski evine götürerek ona hakikati anlatır.

Mysterious Skin bariz bir şekilde minör sinemanın üç özelliğini birden taşır. İlk olarak filmin standart davranış normlarını yersiz yurtsuzlaştıran ve dolayısıyla henüz gelmekte olan bir halka yeni bir model sunan garip, ergen kahramanları vardır. Örneğin Neil ve Wendy (Michelle Trachtenberg) çocukluktan beri arkadaşdır ama Neil'in homoseksüelliği yüzünden sevgili olmamışlardır. Amerikan banliyölerinde geçen dramalarda sık sık görülen, kahramanın komşu kıızıyla yaşadığı aşk onlar için mümkün değildir. Brian ise, kendi adına, uğradığı tacizin kısmi hatıraları nedeniyle öylesine travmaya uğramıştır ki, Neil'in arkadaşı Eric'in tarifiyle garip bir şekilde "aseksüel" olmuştur. Nitekim Avalyn Friesen (Mary Lynn Rajskub) isimli bir başka uzaylı delisi onu baştan çıkarmaya çalıştığında, Brian ona karşılık veremez. Böylece Araki'nin *queer* siyaseti, Amerikan ergen filmlerine hakim heteroseksüel çiftleşme modelini yersiz yurtsuzlaştırmış olur.

Bu ergenlerin ömürleri, yaşamın nasıl olması "gerektiğine" ilişkin beklentilerinin gerçeklik tarafından boşa çıkarılmasıyla geçmiştir ve eğer bu filmde gelmekte olan bir halk varsa, bu yaralı ergenlerden doğacağı açıktır. Nitekim Wendy Neil'e sık sık anne şefkatiyle yaklaşır ve Neil ile Eric de travmaya uğramış Brian'a sırayla destek olurlar. Tipik ergen filmlerinden farklı olarak bu karakterlerin hiçbiri için romantik bir çözüm yoktur. Tam aksine onlar belirsiz bir gelecekle yüzleşmeyi, çabalamayı ve birbirlerine destek olmayı öğrenirler. Ergen seks işçisi rolünde Joseph Gordon-Levitt'in oynaması bu açıdan kilit önemdedir, zira Gordon-Levitt 1996-2001 seneleri arasında yayınlanan *Third Rock from the Sun* isimli televizyon dizisinde ve 1999 yapımı *10 Things I Hate About You* [Senden Nefret Etmemin 10 Sebebi] isimli ergenlik filminde oynadığı, kızları baştan çıkaran çapkın ergen rolleriyle ünlenmiştir. Gordon-Levitt'in *Mysterious Skin*'deki performansı biz izleyicilerin

beklentilerini sarsar, çünkü Araki beklentilerimizi minör bir gamdan çıkmakta ve bizleri şu ihtimali göz önüne almaya zorlamaktadır: Eğer yeni kimlikler yaratılacaksa, bu alıştığımız normatif tasvirlerin yersiz yurtsuzlaş(tırıl)masını gerektirebilir. Nitekim Gordon-Levitt'in Amerikan bağımsız sinema sektörüne geçmesine ve 2006 yapımı kara film *Brick*'te başrol oynamasına olanak sağlayan da bu olağandışı performansı olmuştur.

Filmde siyasal ve özel alanlar arasındaki sınırlar ortadan kalktığı için bir minör sinema eserinin ikinci kriteri de karşılanır. Bir seks işçisi olarak Neil motel odaları, arabalar, otobüs terminallerinin tuvaletleri ve müşterilerini beklediği çocuk parkları gibi marjinal mekanlarda yaşar. Neil'in yasadışı cinsel etkinlikleri üzerinden kamusal alanlarda geçen amaçsız bir yaşama şahit oluruz. Nitekim filmde Neil'in özel alanla ilişkisinin, o henüz çocukken yara aldığı ortaya çıkar. Neil ilk kez bahçelerindeki salıncak ve kaydırak setinin merdivenlerinde, o dönemdeki son erkek arkadaşına oral seks yapan annesini izlerken boşalmıştır. Burada kamusal alan onun güvenli çocukluk sığınağını ihlal etmiştir ve ergen bir seks işçisi olarak Neil'in içinde kaydırakların ve salıncakların da olduğu çocuk parklarında takılarak müşteri beklemesi tesadüf değildir. Neil için kamusal olanla özel olan arasındaki ayrım ortadan kalkmış, çocukluk sembolleri masum oyun çağrışımlarını yitirmiş ve seksle ilişkilendirilmiştir. Zaten annesi de sık sık sarhoş olduğu ve Neil'i yalnız bıraktığı için, Neil bir ev yaşamının güvenli özel alanı olmadan da işlevsel bir yaşam sürdürmeyi öğrenmek zorunda kalmıştır. Neil'in, evinde küçük çocukların hoşuna gidebilecek yiyecekler ve oyuncaklar bulunduran antrenörü sık sık ziyaret etmesinin bir nedeni de budur. Beyzbol antrenmanlarından sonra Neil'i arabayla evine götüren antrenör, bir anlamda onun olmayan babasının yerine geçmiştir. Neil'in dağınık ev yaşantısına cinselliğin sızması ve babası yerine koyduğu antrenörün cinsel tacizine uğradığı evin sunduğu güvenlik hissinin sahteliği, Neil'in özel bir yaşam alanına erişimini neredeyse tümüyle yok etmiştir. Dolayısıyla Neil bir ergen olarak, hayatını artık tümüyle kamusal alanlarda yaşamaktadır. Film böylece, anaakım Hollywood filmlerinde, beyazların yaşadığı şık banliyölerin güvenli sığınaklar olarak sunulmasındaki sahteliği gözler önüne serer (ki bunun en iyi örneğini yine *It's a Wonderful Life*'ta bulabiliriz).

Araki'nin minör sinemanın üçüncü kriterini karşılayan özbilince dayalı sinematik tarzı, tıpkı Rodowick'in Sembene'nin *Borom Sarret*'ini tanımladığı gibi, filmi yönetmen, kurmaca hikaye ve izleyici arasında geçen bir diyalogun içine yerleştirir. Böylece yeni, "pozitif" *queer* klişeler yaratmaktan kaçınır, onun yerine farklı ergen kimliklerini çeşitlendirmeyi tercih eder. Bu yaklaşımın temelinde özbilince dayalı bir üslubun keşfedilmesi yatar.

Birçok film eleştirmeninin de dikkat çektiği gibi, Araki'yi anaakımdan ayıran şey, avangard özellikleri filmlere dahil etmesidir.⁸² Hollywood'un benimsediği, izleyiciyi kurmaca dünyasının içine çekmeyi amaçlayan ve o dünyanın kurmaca bir dünya olduğuna dikkat çekmemek için her yolu deneyen biçim şeffaflığından farklı olarak, avangard filmin kurmaca oluşunu önplana çıkarır ve izleyiciden dünyanın "normalde" nasıl tasvir edildiği üzerine düşünmesini ister. Nitekim *Mysterious Skin* de, izleyiciyle hikaye arasına mesafe koymak amacıyla, üslup olarak Hollywood normunun içine yerleşir ama o normu Hollywood'un ergen filmlerinde sunulan olağan ergen cinsel kimliğini sorgulamak için kullanır ve bu arada daha önce yapılmış ünlü Hollywood yapımlarında yansıtılan küçük şehir yaşantısına da bilinçli göndermeler yapar. Bu anlamda *Mysterious Skin*, adeta sinematik tırnak işareti içinde anlatılmış bir hikaye gibidir. İzleyici tanıdık gibi gelen birçok imgeyle karşılaşır ama bu imgeler öylesine *queer*leştirilmişlerdir ki, normal olana ilişkin algısını sorgulamaktan başka bir çaresi yoktur.

Filmin başlarında Wendy ve Neil araba içinde oturularak film seyredilen terk edilmiş bir açık hava sinemasında, bir filmde olsalardı yaşamlarının nasıl değişebileceğine dair fantaziler kurarlar. Onlar sinemanın bozuk hoparlörlerinden "tanrının sesini" dinlerken kar yağmaya başlar. Neil ve Wendy gökyüzüne bakarlar. Hemen arkasından ters açıdan, onları doğrudan tepeden gören ve kar altında gökyüzüne bakarken gösteren bir çekim takip eder. Bu, Frank Capra'nın küçük Amerikan

82- Geoff King, *American Independent Cinema*, s. 83, 235-6; Katie Mills, "Revitalizing the Road Movie", *The Road Movie Book* içinde, der. Steven Cohan ve Ina Rae Hark, Londra: Routledge, 1997, s. 308-13; James M. Moran, "Gregg Araki: Guerrilla film-maker for a queer generation", *Film Quarterly*, c. 5, no. 1, 1996, s. 18-26, 19-20; Kyo-Patrick R. Hart, "Auteur/Bricoleur/Provocateur": Gregg Araki and postpunk style in the Doom Generation", *Journal of Film and Video*, c. 55, no. 1, 2003, s. 30-8, 33; ve Chris Chang, "Absorbing Alternative", *Film Comment*, c. 3, no. 5, s. 47-53, 53.

şehirlerindeki yaşamı anlatan hikayesi, *It's a Wonderful Life*'in açılış sahnesine doğrudan yapılmış sinematik bir göndermedir. Bu filmde çekim/ters çekim sekansı, küçük Amerikan şehri Bedford Falls'ta babaları George Bailey (James Stewart) için dua eden bir aileyle, gökyüzünde kendi aralarında tartışan melekler arasında bir diyalog yaratmak amacıyla kullanılmıştır.⁸³ Duaların gökyüzüne yükselişini adeta gözlerimizle takip eder ve gökyüzündeki meleklerin bu dualara ne yanıt vereceklerine karar vermek için birbirleriyle yaptıkları konuşmalara şahit oluruz. Ama *Myterious Skin*'de, yeryüzündeki karakterlerin bakış açısından gökyüzünü gören bir çekim yoktur. Karakterler, sinemanın sessiz hoparlörlerinden tanrının sesini duyduklarını düşünseler de, onların bakışı izleyiciye gösterilmez ve koruyucu melekler arasında bir konuşma da yoktur. Aslında kameranın tepeden bakan durağan açısı, Neil ve Brian'ın babalarının, onları annelerinin bakımına terk etmesi gibi, tanrının da bu karakterleri terk ettiğini düşünmemize neden olur. Dinsel ya da ailevi her türlü ataerkil değer bu şekilde, görünürde reddedilmiş olmasının yarattığı etki, Neil'in bir gece sarhoş olarak antrenörün evini ziyaret etmesiyle daha da artar. Geçmişin kapalı kapısıyla karşılaştığında, acı bir şekilde, babası yerine koyduğu antrenörün bir keresinde ona "meleğim" deyişini mırıldanır. Film terk edilmiş ruhlar kavramını kullanarak, Wendy ve Neil'in George Bailey'nin *It's a Wonderful Life*'taki küçük Amerikan şehri Bedford Falls'ta sahip olduğu ilahi yardım şansına sahip olmadığını düşünmemizi sağlar. Onların kimlikleri, savaş sonrası yılların "kurtarılmış" Amerika'sının faziletli kimliği değildir artık.

Hollywood efsanelerinin bu şekilde, minör bir tondan yeniden çalınmasına filmde sık sık rastlarız. Neil ve Wendy New York'a geldiklerinde Wendy, "Artık Kansas'ta değiliz" diyerek, Neil'i dikkatli olması için uyarır. Bu 1939 yapımı *Oz Büyücüsü*'ndeki Dorothy'ye yapılmış bir göndermedir. Ancak Dorothy'den farklı olarak bu karakterlerin, topuklarını tıklattıklarında geri dönebilecekleri ütöpik bir aile yuvaları yoktur. Daha da belirgin olarak, filmin Cadılar Bayramı sekansında, *Meet Me in St. Louis* (1944) ve *E.T.: Extra Terrestrial* gibi geçmişteki klasik Hollywood filmlerinde tasvir edilen güvenli banliyölerdeki Cadılar

83- Bu sekansa ilişkin daha ayrıntılı bir tartışma için bkz. Kaja Silverman, *Male Subjectivities at the Margins*, Londra: Routledge, 1992, s. 90-106.

Bayramı heyecanı, Neil'in engelli bir çocuğu antrenörden öğrendiği şekilde sözel ve cinsel olarak taciz etmesi ve Brian'ın antrenörü tarafından bir kez daha cinsel tacize uğramasıyla kekeleye başlar.

Son olarak, Araki'nin çocuk istismarı sahnelerini, çocuk aktörleri travmaya uğratmayacak şekilde çekme kararı da minör bir etki daha yaratır. Araki istismar sekanslarında antrenörü ve çocukları ayrı ayrı çekmiştir. Bu sekanslarda aktörler sanki birbirlerine tepki vermiş gibi oynarlar, ama gerçekte karşı taraf yoktur. Araki yaptığı çekimleri sonradan montajda birleştirmiş ve sanki her iki taraf da aynı anda oradalmış gibi bir yanılsama yaratmıştır.⁸⁴ Bu tekniğe Kuleshov etkisi denir ve ismini Sovyet yönetmen Lev Kuleshov'dan alır. Kuleshov 1910'ların sonlarında, ayrı ayrı çekilmiş sahnelerin izleyiciler tarafından aynı zamana ve mekana aitlermiş gibi algılandığını keşfetmiştir. Hollywood sinemasında Kuleshov etkisi, filmin kurmaca dünyasının "gerçek" olduğu yanılsamasını beslemek amacıyla kullanılır. Hollywood sineması izleyiciyi öykünün dünyasıyla hiç sorgulamadığı bir ilişkiye çekmek amacını güder ve Kuleshov etkisi de bu amaca hizmet eder. Örneğin, gişe yapan aksiyon filmlerinde, akrobatik numaraların gerçekmiş gibi algılanması için bu etki kullanılır. Bir patlama sahnesinin ardından, ona tepki gösteren aktörü gösteren sahneyi izleriz. Oysa aktör o patlamanın uzağından bile geçmemiştir. Ancak genellikle izleyicinin filmle girdiği ilişkide (heteroseksüelliğin üstünlüğü gibi ideolojik normlar kurgulanırken dahi) kendisini hiç sorgulamadan güvende hissetmesini sağlamak için kullanılan bu teknik, bu kez izleyicinin kendisini aşırı derecede rahatsız hissetmesine neden olur. Sahneler o kadar gerçekçidir ki, iki misli daha korkunç görünürler. Böylece seyircinin, kurmaca sahnelerin gerçek olduğuna inanma arzusuyla oynanır ve normalde kurmaca dünyasını doğal olarak algılamamıza neden olan gerçeklik yanılsaması bu kez irkilmemize neden olur, çünkü bizi istismara uğrayan çocuğun yerine koyar. İzleyiciler olarak bizlere istismarcı ideolojileri dayatan bu majör teknik, minör bir şekilde kullanıldığında, uğradığımız istismarı tüm çıplaklığıyla görünür kılar.

Mysterious Skin son sahnesinde karakterlerine biraz soluk aldırır. Neil ve Brian gizlice antrenörün eski evine girerler ve Neil, ikisi de sekiz ya-

84- S. F. Said, "Close Encounters", *Sight and Sound*, c. 15, no. 6, 2005, s. 32.

şındayken burada başlarına gelen şeyle Brian'ın uzlaşmasına yardımcı olur. Yani film, banliyö evinin bir sığınak ve sağalma mekanı olduğu fikrini bir anlamda, farklı bir şekilde telafi eder. Ancak bu iki karakter için bu ev geçici bir özel alandır. Hayatlarına devam etmek için önünde sonunda evi terk edeceklerdir. Böylece film bir kez daha banliyö evinin yerleşik imgesini minör bir tondan çalarak geleceğin halkının ancak Hollywood tarafından pompalanan bu huzurlu ev imgesinin gizlediği karanlık ve gizli geçmişlerin gün ışığına çıkmasıyla yaratılabileceğini gösterir. Böylece film, var olan basmakalıp homoseksüel klişelerin de, heteroseksüel klişelerin de propagandasını yapmayı reddeder, onun yerine kimlikleri anlatıda sürekli olarak yeniden müzakere edilen yaralı ergenlerin anlatılarını geliştirir - ki bu süreç, filmin Hollywood efsanelerini yeniden müzakere etmesinde de yansıtılır.

4. Bölüm

Sanat-oluş

Damian Sutton

Deleuze ve Guattari için sanatçı olmak ne anlama gelir? Deleuze ve Guattari sanatçıları felsefecilerle adeta aynı nefeste değerlendirirler, zira onlara göre sanatçılar muazzam güçleri ve akıntılarıyla evreni bir arada tutan içkinliği bir anlığına görmüştür. “Onlar yaşamda, herhangi birine, hatta kendilerine bile fazla gelen bir şey görmüşlerdir.”⁸⁵ Bir tür felsefeci olarak sanatçı fikri çekicidir çekici olmasına ama bu fikri belirli bir sanatçı ya da sanat eseriyle ilişkilendirmeye kalktığımızda zorlanırız. Sanat bir çeşit felsefe olabilir, ama bu sanatın felsefeyle aynı şey olduğu anlamına gelmez. Bir felsefeci olarak sanatçı fikri, Pablo Picasso’yla ilişkilendirildiğinde faydalı gibi görünür ve hatta sanatçılar olarak işinizi ya da işimizi yüceltebilir. Ama “sanat” terimini bu bağlamda Thomas Kinkade veya Jack Vettriano’yla ilişkilendirdiğimizde ne olur? O zaman da sanatçının felsefeci olduğunu söyleyebilir miyiz? Deleuze ve Guattari’nin sanatı felsefenin bir adım uzağında görmelelerinin nedeni budur belki de. Sanat, felsefe olamayan, ama son tahlilde felsefeyi canlandırma imkanına sahip bir yaklaşım, Gregg Lambert’in ifadesiyle, bir tür “felsefe-olmayan”dır. Örneğin, felsefecinin bilgiye karşı, sanatçının taşımadığı bir sorumluluğu vardır: Felsefeci kavram yaratır. Fakat der Lambert, “Deleuze’ün iddiası uyarınca, kavram yaratma görevinin yeni baştan ele alınması, ancak felsefe-olmayanla kar-

85- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *What is Philosophy?*, s. 172.

şlaştıldığında mümkün olur".⁸⁶ Sanat, felsefenin uğraştığı meseleleri ve kavramları açığa çıkarır ve onlara biçim verir. Felsefe yorulduğunda veya bir çıkmaza girdiğinde, sanat o kavramları ve meseleleri yeni ve farklı bir şekilde sunarak felsefeye aşması gereken yeni güçlükler sunar, ona yeni bir bakış kazandırır.

Öyleyse, felsefe olamıyorsa, sanat ne yapar? Deleuze ve Guattari'ye göre yanıt çok açıktır. Evreni boydan boya kuşatan, ona biçim ve şekil veren organik olmayan yaşamı, yani içkinlik düzlemini sadece felsefe varsayabilir. Sanatsa şekillerin kendisini varsayar ve o içkinliğe kısacık bir bakış atmamıza olanak tanır. Sanat bunu tikel okumaların ötesinde var olan saf duyumlar yaratarak yapar; Deleuze ve Guattari bu duyumlara *algılar*, tikel anlamların ötesinde var olan saf tepkilere de *uygulanım* adını verir. Böylece sanat felsefenin uğraştığı meseleleri ve kavramları resmetmekle yetinmez, öteye geçerek felsefenin kültüre ilişkin sorduğu bazı soruları da sorabilir, ama bu sorulara felsefeden farklı yanıtlar alır.

Erkek-oluş Diye Bir Şey Neden Yoktur?⁸⁷

1988 yılından kalma siyah beyaz bir fotoğrafta, yaşlanmakta olan şık bir adam, koyu siyah bir fonun önünde fotoğraf makinesine bakmaktadır. Ama odakta olan adam değildir; makinenin keskin bir netlikle görüntüye aldığı obje, adamın elinde tuttuğu bastonun sapını süsleyen kafatasıdır. Bu, sanatçı Robert Mapplethorpe'un ölmeden evvel kendisini çektiği son fotoğraflarından biridir ve sanat dünyası Mapplethorpe isimli sanatçıyı nasıl yaratmaya çalıştıysa, bu fotoğraf da aynı şekilde sanatçının kendi bedeniyle eserleri arasındaki kesişimi tasvir eder.

Bu Amerikalı sanatçı/fotoğrafçı, AIDS/HIV kaynaklı bir enfeksiyon sonucu 1989 Mart'ında ölmüştür. O sırada Mapplethorpe'un eserlerinden müteşekkil *The Perfect Moment* başlıklı bir retrospektif sergi Philadelphia, Boston, Hartford ve Washington DC'yi de içeren Amerika turnesindedir. Sergideki eserler arasında çiçekleri, heykelleri ve vücut geliştirmeci Lisa Lyons'u konu alan natürmort fotoğrafların yanı sıra sanatçının kendi portreleri de vardır. Sergide ayrıca homo-

86- Gregg Lambert, *The Non-philosophy of Gilles Deleuze*, Londra: Continuum, 2002, s. 152.

87- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus*, s. 291.

seksüel sado-mazoşizmini konu alan “X”, çiçekleri konu alan “Y” ve çıplak siyah erkekleri konu alan “Z” portföyleri de bulunmaktadır. Son olarak, Mapplethorpe’un arkadaşlarının çocuklarının imgeleri de sergiye dahil edilmiştir. Mapplethorpe’un fotoğrafları muhalif ve de-neysel bir cinselliği tasvir eder; bu anlamda akademiye doğrudan karşı çıkarlar ve Gustave Courbet ile Edouard Manet gibi kendi zamanlarında sanatın cinselleştirilmiş bakışına karşı tavır almış on dokuzuncu yüzyıl ressamlarının geleneği içinde yer alırlar. Ama aynı zamanda, Mapplethorpe’un sıkı kompozisyonları ve parlak fotoğraf baskılarında görülen estetik biçimciliği, Kobena Mercer’in “temel bir muhafazakarlık” olarak tanımladığı şeyi de yansıtır ve Mapplethorpe’u reddeder-miş gibi görüldüğü cinsel nesneleştirme kültürünün içine yerleştirir.⁸⁸ Dolayısıyla Mapplethorpe’un kendi portresinde bu çelişkinin de cisim-leştiği söylenebilir: Mapplethorpe sanata ilişkin heteroseksüel ve muhafazakar anaakım fikirlere muhalefet ettikçe, bu muhalefetin bizatihi kendisi o anaakımı güçlendirmektedir. Bu çelişki, *The Perfect Moment* sergisiyle Mapplethorpe’un ölümü etrafında şekillenen ve onun fotoğ-rafçılığının *queer* bakışına yeniden yer yurt edindiren olaylarda iyice belirginlik kazanır.

Gönüllü ya da değil, Mapplethorpe öldüğü andan itibaren, sonradan kültür savaşları olarak adlandırılan şeyde güç toplayan Amerikan sağının saldırısına konu olan, aralarında ifade özgürlüğünün de bulundu-ğu bir dizi siyasal meselenin bayraktarı olur. Sağcı güçlerin öncü-lüğünü Cumhuriyetçi Parti’den Kuzey Carolina senatörü Jesse Helms yapmaktadır. Helms daha önce güvenli sekse ve AIDS’e yönelik eğitim programlarının federal hükümet tarafından finanse edilmesine muha-lefet etmiştir. Richard Meyer ve Steven C. Dubin gibi yazarlara göre, siyasal sağın Mapplethorpe ve onun işlerine yönelttiği muhalefetin başını çeken de Helms’tir.⁸⁹ Dolayısıyla Helms eserleri belli bazı an-lamlarla yüklü sanatçı-Mapplethorpe’un yaratılmasında rol oynayan en önemli aktör olur. Mapplethorpe’un ölüm haberi geldiğinde *The Perfect Moment* Chicago Çağdaş Sanat Müzesi’nde olaysız bir şekil-de sergilenmektedir. Sanatçının AIDS kaynaklı enfeksiyonla yaptığı

88- Kobena Mercer, “Imaging the Black Man’s Sex”, *Photography/Politics Two* içinde, der. Patricia Holland, Simon Watney ve Jo Spence, Londra: Comedia, 1986, s. 61.

89- Richard Meyer, “The Jesse Helms Theory of Art”, *October*, no. 104, 2003, s. 131-48; Steven C. Dubin, *Arresting Images: Impolitic art and uncivil action*, Londra: Routledge, 1992.

mücadele ve tartışma yaratan bazı fotoğraflarının temaları, Helms'in homoseksüellikle hastalık arasındaki nihai ilişkiyi kurmasına vesile olur. Serginin Chicago'dan sonra Washington DC'deki Corcoran Sanat Galerisi'ne gitmesi planlanmıştır ve bu galeri Beyaz Saray'a bir blok uzakta, Senato'nun da çok yakınındadır. Helms bu durumdan, tanrının ondan müdahale etmesini istediği sonucunu çıkarır: Helms'in eline ulusun ahlakını korumak için bir fırsat geçer ve gelişmeler bunu tam da başkentin göbeğinde yapmasına olanak vermiştir. Corcoran'ın müdürü Christina Orr-Cahall siyasal ortamı bahane göstererek sergiyi iptal eder ve böylece iki taraf arasında kutuplaşmaya neden olur. Önceden Mapplethorpe'un eserleri hakkında görüş ayrılığı içinde olan sanatçılar bile birleşir. Mapplethorpe'un işlerini eleştiren Mercer gibi isimler, onun siyahi erkekleri nesneleştirdiğini, böylece onları olsa olsa cinsel klişelere indirgediğini ya da daha kötüsü kölelik günlerini ve siyahi erkek bedeni ticaretini anımsattığını iddia etmektedirler. Ancak artık Mapplethorpe'un eserlerinin sergilenmesi gerektiği görüşünde birleşir ve Corcoran önünde yaptıkları kitlesel bir eylemle bu görüşlerini ifade ederler. Eylemde, sergideki imgeler binaya yansıtılır ve bu görüntüler birçok önemli derginin de kapağında yer alır. Sergiyi *Washington Project for Arts* devralır ve Orr-Cahall da sonradan görevinden istifa eder.

Bu arada Helms, müstehcen ve açık saçık malzemeler içeren sanat eserlerinin federal hükümet tarafından, özellikle de *National Endowment for Arts* [Ulusal Sanat Vakfı] tarafından finanse edilmesini engelleyen bir kanun değişikliği için lobi yapmaya başlar. Helms bu kapsamda sado-mazoşizm, homo-erotizm ve çocuk istismarını çağrıştıran imgeleri özellikle hedef alır⁹⁰ ve bu bağlamda homoseksüelliği müstehcenlik ve yasadışılıkla bir kez daha özdeşleştirerek, Mapplethorpe'un çeşitli eserlerini örnek olarak gösterir. Helms bu amaçla sergideki dört fotoğrafı kullanır: Bunlardan ikisi çıplak çocuk fotoğraflarıdır. Diğer iki fotoğraftaysa, cinsel organları görünen siyahi erkek imgeleri vardır ki bunlardan belki de en ünlüsü, penisi açıkta olan takım elbiseli siyahi bir erkeğin göğsünden aşağısının kadrajda yer aldığı *Man in Polyester Suit* (1980) isimli fotoğraftır. Sonuçta, kanun değişikliği kongreden geçer ve siyahi cinselliğiyle müstehcenlik arasında kurulan ilişki bir kez daha kölelik çağını çağırıştırır.

90- Richard Meyer, "The Jesse Helms Theory of Art", s. 142.

Sergi Ohio, Cincinnati'ye taşındığında da benzer olaylar daha yerel bir ölçekte tekrarlanır. Sergi Çağdaş Sanat Merkezi'nde açılır, ama Merkez'in müdürü Dennis Barrie muhafazakar baskı gruplarından müteşekkil bir koalisyonun ısrarlı kampanyası sonucu, müstehcenliğe teşvik suçlamasıyla kendisini mahkemede bulur. Davada savunma makamı, 1973 yılında Miller isimli bir vatandaşın California Eyaleti'ne karşı açtığı davada alınan içtihat niteliğindeki karara atıf yapar ve müstehcenliğin üç ölçütle tanımlandığını söyler: Eserin bütünü ortalama bir insanda şehvetli bir seks arzusu uyandırmalıdır; eser söz konusu eyalet tarafından cinsel davranış olarak tanımlanan bir eylemi konu almalıdır ve eser ciddi edebi, sanatsal, tarihsel veya bilimsel değerden yoksun olmalıdır.⁹¹ Barrie'nin avukatı, eserin ciddi bir değerden yoksun olduğu iddiasının kanıtlanamadığını, dolayısıyla müstehcenliğin üç ölçütünün üçünün de karşılanmadığını iddia eder ve bu savunma başarılı olur. Savunma, davaya dahil olan çocukların ebeveynlerinden alınan tanık ifadeleri ve jüriye verilen hızlandırılmış estetik dersi niteliğindeki bilirkişi tanıklıklarıyla da desteklenmiştir. Dubin'in aktardığı gibi bu savunma stratejisinin amacı "dikkati fotoğrafların nispeten zor temalarından uzaklaştırmak ve kompozisyon gibi daha biçimsel konulara odaklanmasını" sağlamaktır.⁹² Ama tarafların farklı anlamlar yüklediği "bir bütün olarak" deyiimi dahi sisteme meydan okur. İddia makamının aksine, yargıç ve jüri bu deyimnin serginin bütününe değil, bireysel imgelere gönderme yaptığı görüşüne varırlar. Ancak, Barrie'nin başarılı savunmasında dahi, Mapplethorpe'un eserlerini birleştiren tikel bir kimlik gelişir, zira sadece üç fotoğrafa atıf yapılırsa da, aslında yargılananın tüm sergi olduğu açıktır. Sergi Mapplethorpe'un sanatçı kimliğini temsil etmektedir ki zaten retrospektif sergilerin amacı da budur. Dolayısıyla yargılanan, Mapplethorpe'un bir kişi olarak gelişimiyle bağlantılı olarak tüm yaşamı ve kariyerinin ardındaki itibar ve anlamdır.

Böylece Mapplethorpe, eserlerini tanımlayan tikel özelliklere indirgenir ve bu sayede her türden eleştirmenin kullanabileceği bir kavram haline dönüşür. Dolayısıyla Mapplethorpe'un eserlerinin retrospektif sergide cilalanması ve sergi etrafında dönen tartışmalar,

91- Steven C. Dubin, *Arresting Images*, s. 187.

92- Age., s. 188.

Mapplethorpe'un eserlerinde Mercer'in eleştirdiği siyahi erkek imgeleri gibi işlemeye başlar. Mercer'in eleştirisinde fotoğrafların siyahi erkekleri çiçeklerin ve heykellerin düzeyine indirgeyerek nasıl şeyleştirdiği üzerine odaklanır. Çıplak siyahi erkek imgelerinin tek yaptığı cinselleştirilmiş bir sanatsal tasvir sisteminin yerine bir başkasını koymaktır: "Mapplethorpe, geleneksel (beyaz)/kadın idealini, toplumsal olarak aşağıda görülen bir özneye, yani siyahi/erkek ile ikame ederek, siyahi erkek bedenlerini 'güzel şeyler', erotik ve estetik nesneler olarak göstermek için türün bütün kurallarından yararlanır."⁹³ Robert Mapplethorpe'un önce senatoda, sonra da Cincinnati'de yargılanması, giderek büyüyen AIDS/HIV sorununa dikkat çekmeye yardımcı olur ve hem liberaller hem de muhafazakarlar arasında bu soruna ilişkin farkındalığı artırır. Helms ve diğer sağcılar, farkında olmadan homofobi karşıtı kampanyaların yararlanabilecekleri bir fırsat sunmuşlardır. Nitekim galerilerin ziyaretçi rekoru kırmış olmasının da gösterdiği gibi, Mapplethorpe'un eserleri AIDS konusundaki farkındalığın güçlenmesine yardımcı olmuştur. Ama tüm bunlar, Mapplethorpe imgesi sanatçının ve onun eserlerinin yerine geçtiği ölçüde, bu imgenin toplumsal, kültürel ve hukuki olarak yaratılmasının yan ürünleridir. Dahası, der Mercer, Mapplethorpe eserlerinde tasvirde farklılık ilkelerini azıcık değiştirerek yeniden kurar, siyahi erkeğin bedenine, "beyaz erkek öznenin görmek istediği şeyi yükler",⁹⁴ o kadar.

Bir Kadın Kadın-haline gelmelidir...

İlk bakışta "erkek-oluş" diye bir şey neden yoktur?" sorusunun yanıtı yeterince açıktır: Oluş, erkeği, diğer her şeyin (kapitalizm, ataerkillik) etrafında inşa edildiği molar kendilik olma pozisyonundan yersiz yurtsuzlaştırır. "Majör'ün en mükemmel örneği erkektir... standart durumunun belirlenmesidir" der Deleuze ve Guattari.⁹⁵ Sanatçılar bunu çift yönlü bir deneyim meselesi olarak ele almaya çalışırlar. Bir yandan dünyanın erkeğin, özellikle de beyaz erkeğin deneyimlediğinden çok daha farklı şekillerde deneyimlenmesi mümkündür. Öte yandan bu farklı deneyimler, bizatihi farkın da deneyimlenmesidir. Mapplethorpe'un

93- Kobena Mercer, "Imaging the Black Man's Sex", s. 63.

94- Age., s. 187.

95- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus*, s. 291.

eserlerinde gördüğümüz gibi, farkı vurgulayan sanat eserleri, özellikle de sanat pratiğinin biçimsel ve estetik kısıtlamaları içinde kalan sanat eserleri çoğu zaman fark sistemlerini yeniden üretirler. Bu, erkeği standart olarak alan ataerkil sistemin gücünü gösterir. Bu sistem, muhalefetin koşullarını, yani bizatihi farkın koşullarını bile kendisi inşa eder.

Bu durumu, sanat tarihinde, kadınları ve beyaz olmayan sanatçıları dışlayan, erkek sanatçılardan müteşekkil bir kanonun yaratılmış olmasında görebiliriz. Bu nedenle sanatçılar eserlerini bu kanona muhalefet etmek amacıyla geliştirirler. Örneğin, Gerilla Kızlar isimli sanatçı kolektifi gibi bazıları, yayın ve protesto eylemleri gibi yollarla, yerleşik tarihlere doğrudan muhalefet ederler. Judy Chicago gibi başka bazı sanatçılar da, önemli kadın yazarlar ve sanatçılardan müteşekkil unutulmuş bir kanonu vurgulayan sanat eserleri üretmeye çalışırlar. Chicago'nun en ünlü eseri olan *The Dinner Party* (1974-79) üçgen biçiminde, devasa bir ziyafet masası enstalasyonudur. Masa, tarihten ilham veren otuz dokuz kadın için kurulmuştur ve bu kadınlardan her birini dişilik organını ve çiçek biçimi verilmiş seramik bir tabak temsil eder. Enstalasyonda ayrıca başka 999 önemli kadının daha ismi yer alır ve incelikle işlenmiş beyaz ve altın rengi süslemeler de eseri bütünler. Böylece Chicago erkeklerden müteşekkil kanona kadınlardan müteşekkil bir kanonla karşı çıkar ve bunu ev işini ve toplumsal görgü kurallarını çağrıştıran bir bağlamda sunar. Yemek davetleri geleneksel olarak yuvayı yapan kadının sorumluluğunda görülür ve genellikle, heteroseksüel, ataerkil düzen uyarınca çiftlere yer verir. Ama sofradaki dişilik organını çağrıştıran tabaklar buna ayrı bir boyut katarlar ve bize bir kanonu diğerinden ayıran tek şeyin bu temel farklılık olduğunu anımsatırlar.

Ancak “erkeği” toplumsal eşitsizliği yaratan majör biçim olarak vurgulamak, Deleuze ve Guattari'nin yaratmak istedikleri kavramın sadece tek bir boyutunu temsil eder. Onlar daha da ileri gidip, fark ilkesinin kendisine saldırmak isterler. “Erkek-oluş diye bir şey neden yoktur?” diye sorarken asıl kastettikleri budur. Bu soruyu sormak onlara karşıtlıklar kurma meselesini ele alma olanağı verir. Alternatif bir kanon yaratmak sorunludur, çünkü bu edim, yapıbozumuna uğrattırmış gibi yaptığı fark durumunu aynen muhafaza eder. Kadın sanatçılardan müteşekkil yeni bir kanon bir tür gettolaşma tehlikesi yaratır.

Oluş veya süreç olarak minöriterliği, bir topluluk veya durum olarak “azınlık”la karıştırmamak önemlidir. Yahudiler, Çingeneler vs. belirli koşullarda azınlık oluşturabilirler, ancak bu durumun kendisi onları oluşlar olarak inşa etmez. İnsan bir durum olarak azınlıkta yeniden yer yurt edinebilir veya o durumda yeniden yer yurt edindirilmeye izin verilebilir, oysa oluş durumunda insan yersiz yurtsuzlaş(tırıl)ır.⁹⁶

Yani Deleuze ve Guattari’ye göre, oluşu başlatan veya ona dinamik gücünü veren fiziki veya tözel kimlik değildir. Oluş, farkın toplumsal etkinliğiyle kışkırtılır. Bir anlamda bu, kadının kendi farkından bile uzaklaşması, onu yeni baştan görmesi ve bunun ona sunduğu failliğin hiç değilse bir kısmını yeniden kazanması anlamına gelir. Kadın ona kendiliğinden sahip olmaz; çoğunluk/standarttan (erkekten) farkı tarafından onun için yaratılır ve onun azınlık durumundan (ev işleri yapan, zayıf, söz hakkı olmayan kadınlığından) yükselir. Nitekim kurmacadaki gibi tasvir edici mekanizmayla yetinmeyen, sanatçının, katılımcının ve izleyicinin bir şeyleri deneyimlemesine de olanak tanıyan çağdaş performans sanatlarına sahip oldukları olağanüstü potansiyeli veren de budur. Bunun en açık örneklerinden biri, New Yorklu sanatçılar Coco Fusco ve Ricardo Dominguez’in *Dolores from 10h to 22h* isimli enstalasyon/performanslarıdır.

Dolores from 10h to 22h, 2001 yılında Finlandiya’nın Helsinki şehrinde Kiasma Çağdaş Sanat Müzesi’nde sahnelenmiş ve aynı anda Los Angeles, Londra ve Slovenya’nın Ljubljana şehrinde yayınlanmıştır. Performans, Meksika’nın Tijuana şehrinde bir *maquiladora*’da, yani bir montaj atölyesinde çalışan ve çalışma arkadaşlarıyla birlikte sendikalaşmak istediği için işveren tarafından tehdit ve taciz edilen Delfina Rodriguez vakasını “yeniden yaratır”. Enstalasyon gerçek zamanda sahnelenir ve sanki işverenin gizli gözetleme kameraları tarafından çekiliyormuş gibi yayınlanır. İşçiyi canlandıran Fusco’nun odadan çıkmasına izin verilmez ve tehdit durumu Dominguez odaya işveren gibi girdiğinde sona erer. Dominguez’in davranışlarını planlaması mümkündür, ama çevrimiçi izleyicilere önerilerde bulunma imkanı da verilir. Performans ilerledikçe, bu önerilerden bazıları izleyicilerin “çalışan” Fusco’nun taciz edilmesini ve aşağılanmasını görmek için ne kadar hevesli olduğunu gösterir.

96- Age.

Eserin kavramsal odak noktası birleşme edimi, yani işçilerin sendikalaşarak hepsini aşan bir kimlik yaratma isteğidir. Bu kimlik bir oluş bloğu, bir *özgünlük* olarak işleyecektir. Bunun sadece bir arzu olması yeterlidir ve Fusco'nun ihtiyaç duyduğu yalnızca bu gerçeği, on iki saatlik performansı oluşturan konuşmalarda aktarmaktır. Ne var ki performansın kendisi, ancak böylesi bir blokta bir araya gelen ittifak halindeki belli bazı güçlere dayanır. Bunun merkezinde de Fusco'nun kendi kimliği, kendi kadın-oluşu yer alır. Fusco Rodriguez'i taklit etmez, en azından izleyiciler ve çevrimiçi izleyici/katılımcılar açısından başından sonuna Coco Fusco olarak kalır. Sanatçının birçok eserinde, özellikle de Terörle Savaş'ta kadının rolünü irdelediği daha sonraki eserlerinde, bu durum büyük önem taşır. Fusco'nun bu işlerde sorgulayıcı rolünü üstlendiğini görürüz; bir videoda da, Fusco işe yeni başlayan bir acemi olarak, özel kuvvetlerde sorgulama uzmanı olarak çalışmış kişilerden eğitim alır. Bu eserler onun, pedagojik rolü açıkça tanımlanmış bir üniversite hocası olarak sahip olduğu yetenekleri kadar, bir kişi olarak rolün içinde kaybolmak veya emirlere itaat etmek gibi oyunculuk yeteneklerine de dayanır. Buna ilaveten Fusco'nun *maquiladora*'daki sömürü durumunu gösterdiği sektör de vardır. Fusco ve Kiasma performansı, kamuoyunda *Survivor* ve *Biri Bizi Gözetliyor* gibi televizyon programları sayesinde görünürlük kazanmış gözetleme meselelerinin irdelenmesi olarak lanse ederler. Bu televizyon programlarının ikisi de, birlikte yaşayan ve belli görevleri yerine getiren yarışmacıların 24 saat boyunca izlenmesi esasına dayanır.⁹⁷ Ama performans, zamanın ruhunu yakalayan bu gözetleme meselelerinin ötesine geçip, *maquiladora* işçilerinin sömürüsü gibi daha geniş meseleleri de ele alır ki, enstasyonun daha uzun erimli etkisi de burada belirginlik kazanır.

Emek ve refah meselesi hâlâ bir sorundur ve bu sorun enformasyon teknolojilerinin işyerlerinde ve evlerde, çalışma ve boş zamanın parçası olarak genişlemesiyle daha da kötü bir hal almaktadır. Fusco Meksika'daki ve dünyanın farklı yerlerindeki montaj işçilerini tasvir ederek ve performansını katılımı da dahil edecek şekilde genişleterek, teknoloji kullanıcılarını, işçileri sömüren sisteme, o sistemin suç ortakları olarak dahil etmiştir ve hâlâ da etmektedir. Bu, dünyanın ilk

97- Juha Pekka Vanhatalo, "Coco Fusco - Life under Surveillance", *Kiasma Magazine*, no. 12, 2001, www.kiasma.fi/index.php?id=I72&FL=I&L=1 (23.01.2007 tarihinde erişilmiştir).

“kablosuz” şehirlerinden biri olan Helsinki’deki izleyiciler için olduğu kadar, performansa internet üzerinden katılan izleyiciler için de geçerlidir. Bilgisayarımızı, televizyonumuzu, DVD oynatıcımızı veya oyun konsolumuzu bir üst modelleriyle her değiştirdiğimizde, ancak bu işçilerin sömürülmesi yoluyla var olabilen ve Rodriguez’inki gibi birleşme edimleriyle tehdit edilen bir sisteme katılmış oluruz. Bunu bir sanat hocası olarak Fusco’dan duymak, bize tepeden bakan, dayatmacı bir üslubu çağrıştıracaktır, zira onun Rodriguez ve diğer *maquiladora* işçilerinden oldukça uzakta, hatta ayrıcalıklı bir konumu vardır. Ama bir performans olarak, teknolojiye var olan çelişkiyi, ayrıcalıklı bir kadın olarak kendi konumunu kullanır. Kadın olmak yeterli değildir; Fusco Tijuana’daki işverenlerin rahatsız edilmesini yansıtan izleyicilerin rahatsız edilmesiyle, Rodriguez ve onun gibilerin durumuna girerek kadın haline gelmelidir.

Sanatın İçkinliği

Mapplethorpe ve Fusco örnekleri, sanata kimliğini veren şeyin, sanat eserinin vuku bulduğu tikel zaman ve mekanla yaratıcının özgül tarihinin, yani bağlamın kesişimi olduğunu gösterir. Yani sanat eserleri, tek bir sanatçının, hatta tek bir tarihsel gidişatın çok ötesinde güçler tarafından inşa edilirler, bu nedenle de onları bu daha geniş bağlantı noktasını ifade edecek şekilde anlamamanın bir yolunu bulmamız gerekir. Deleuze ve Guattari’nin, örneğin kendi çalışmalarında seçtikleri sanatçılar, belli bir araçla esaslı etkiler yaratmak üzere çalışanlarken – mesela renkle çalışan Paul Klee, Wassily Kandinski ve Claude Monet – kendi sanat felsefelerine uygun düşen, çok küçük müdahalelerle anıtsal eserler yaratabilen sanatçılardır. Sanatçı akıllı, becerikli ve hitabeti güçlü bir birey olabilir ama molar bir tutum benimsemek ziyadesiyle kolaydır. Aslında sanatçıya düşen rol, toplamak ya da bir şeyleri bir araya getirmektir: “Kompozisyon. Sanatın yegane tanımı kompozisyonudur. Kompozisyon estetikdir ve kompozisyonu olmayan şey sanat eseri değildir.”⁹⁸ İlk pozisyon sanatçıyı ve ona özel aracı ayrıcalıklı kılma pratiğinde sabitlenmiş görünüyor, ikincisiyse yalnızca sitüasyonist pratiği ya da *etants donnees*, hazır [ready-made] tekniğini açıklayabilir görünüyor.

98- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *What Is Philosophy?*, s. 191.

Aslında Deleuze ve Guattari'nin son derece tutarlı bir sanat teorisi vardır, her iki pozisyonu da hesaba katar ve klişeye karşı öfkeli: "Güzel sanatlar sistemine hiçbir şekilde inanmıyoruz; yanıtları heterojen sanatlarda bulunabilecek son derece çeşitli soruların varlığına inanıyoruz. Bize göre, Sanat yanlış bir kavramdır..."⁹⁹ Sanat pratiğine zemin kazandıran ve ona bir amaç veren, yöntemler çokluğu olarak sanat tarafından ele alınan bu sorular çeşitliliğidir. Deleuze ve Guattari'nin geliştirmeye çalıştığı, sanatın zaman ve mekan içinde bir etki yapabilmesini sağlayan tarihsel ve bağlamsal faile sahip olma becerisini kavrayabilecek bir sanat teorisi. Bu fail belirli bir an veya araçla sınırlı değildir, ama hepsinin paylaştığı bir şeydir.

Başlarken sanatın, basit biçimsel modülasyonlar içerdiğini söyleyebiliriz – bu rengi bu şekilde buraya koymaya, şuraya şu işareti yapmaya, nesneleri ayırmaya veya bir araya getirmeye karar vermek. Ancak *algılar* olarak bunlar bir kararı temsil etmekten fazlasını yaparlar ve Deleuze'le Guattari de sanatsal niyeti çıkarırlar (ya da soyutlarlar). Modülasyonlar kararlardan çok daha önemlidir, çünkü "dünyayı dolduran, bizi etkileyen, bizim oluşmamızı sağlayan" güçleri açığa çıkarırlar. Kandinski bunu "doğrusal 'gerilimler'" aracılığıyla elde ettiğinde örneğin, renkler arasındaki sınırı temsil eden bir düz çizgi çizerek herhangi bir düz çizgi çizmenin içerdiği sıradışı güçleri ifade etmektedir: yerçekimi gibi fiziksel güçler, kas gücü gibi fiziksel gerilimler, sanat tarihinde ve görsel kültürde rastlanan kültürel güçler (ve hatta Kandinski'nin kendi zihninde yarattığı ve onun niyetinin radikal, aykırı ya da yakışsız bir sanatsal dışavurum olduğunu söylemiş eleştirmenlerin gücü).¹⁰⁰ Öte yandan tüm bunlar hepimizin önemlerinin farkında görüldüğümüz, daha ifade etmeye başlamadan hissettiğimiz ortak, dile getirilemeyen duygulardır. Pek çok sanat eserini kültürden, tarihten –ataerkillikten– sıyırdığımızda yine de büyük, heyecan verici ve sıradışı niteliklerini korumalarını bu duygularla açıklayabiliriz. Bu duygulanımlar dile getirilmenin öncesinde vardır, yine de dil ve fikirlerin teatisi yoluyla tarif ettiğimiz ve paylaştığımız neyse odurlar. Bir şekilde bizden bağımsız olsalar bile kendi kimliğimizi tesis etmek için onlara tutunuruz ("dünyanın içinde değiliz, dünyayla oluşuruz; onu

99- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus*, s. 300.

100- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *What Is Philosophy?*, s. 182.

temaşa ederek oluşuruz”¹⁰¹).

Sanatçı kararlar alabilir, güçlerle ve malzemelerle (algılarla) iş görebilir, ancak duyumla (duygulanımlarla) rastlaşma hiç olmayabilir; daha da önemlisi bu rastlaşma sanatçının çabalarına rağmen gerçekleşebilir. Sanat eserleri algıyla duygulanımın birleşmesine, malzemenin “duyuma geçişine” dayanırlar, bu ana dek klişelerden veya malzeme üzerine tekrar eden düşüncelerden ibarettirler.¹⁰² Bu nedenle sanatçılara bir tercih hakkı verilir ve diyaloga dahil ettikleri onu takip eden meraklıdır. Malzemelerle çalışabilir ve rastlaşmanın kendi zaman aralığında ortaya çıkmasına izin verebilirler ya da malzemeleri bir kenara bırakıp yalnızca güçlerin hareketini esas alarak müdahale edebilirler. Kavramsal sanatın dayandığı en iyi nokta budur, özellikle performansta veya durumda, zira azami kavramsal etki elde edilirken asgari fiziksel çaba sınırına ulaşılır.

Bu açıdan bakıldığında, örneğin Nicholas Bourriaud, sanatçıyı Michel de Certeau ve benzeri antropologların gözlemlediği türden bir “kültür kiracısı” olarak görür.¹⁰³ Sanatçı için toplumsal durum, kendi siyasal ya da gündelik yaşamını, galeri ve stüdyoyu, konferans salonunu ve barı da kapsayacak şekilde sanat pratiğinin çok temel bir parçası haline gelir. Sanatçı Bourriaud’un “kalıcı” sanat eseri dediği şeyi üretecek olan olayı yaratacak ortamı teşvik etmeye çalışan bir toplum mühendisidir.¹⁰⁴ Deleuze ve Guattari’den etkilenen Bourriaud sanatı, maddi olanla kültürel olanın –ki bunlar onun için tümüyle değilse de nerdeyse algı ve duygulanıma denk düşerler– kesişiminde görür: “Sanat tekil deneyimlerle bağlantılı öznellik anlarını bir arada tutar.”¹⁰⁵ Böylelikle Bourriaud bu durumun sanatçıya, yeni ilişkiler yaratacak ve onları teşvik edecek, durumları bir araya getirecek veya birbirinden koparacak, dünya durumlarına siyasal, hatta askeri olarak müdahale edecek olağanüstü bir siyasal ve toplumsal eylemlilik verdiğini kabul eder. Sanatçı artık “kendi eseriyle kurulacak arkadaşlık ilişkisini” ve “insanlarla dünya arasındaki ilişkileri” belirlemektedir.¹⁰⁶ Buysa malzemelerin hareketi-

101- Age., s. 169.

102- Age., s. 193.

103- Nicholas Bourriaud, *Relational Aesthetics*, Paris: Les presses du reel, 2002, s. 14.

104- Age., s. 19.

105- Age., s. 20.

106- Age., s. 41.

ni, pratiğin kendisini ikinci sıraya koyar ve sanatçı olmak için insanın sadece *sanatçı olması* gerektiği düşüncesini davet eder.

Belki daha iyi bir öneri, eleştirmen tarihçi Jacques Rancière'in yaptığı gibi sanatçıların pratiklerinin, "yapma etme biçimlerinin genel dağılımına müdahale eden 'yapma etme biçimleri'" olduğunu öne sürmektir.¹⁰⁷ Sanatsallık toplumsal duruma müdahale eder, ancak sanat pratiği de bunun bir parçasıdır. Sanatsallık toplumsal duruma müdahale eder, ancak sanat pratiği de bunun bir parçasıdır. Sanatsal pratik maddi kararları içerebilir -işaretleme, çerçeveleme, şekillendirme- fakat *estetik* pratik bu kararlara olduğu kadar bunların toplumsal koşullarına da bir müdahaledir. Bir sanat eseri toplumun yanı sıra sanata da müdahale etmeli, eserin içinde yer aldığı kültür ve durumla birlikte malzemenin kullanımını da sorgulamalıdır.

Buna dair iyi bir örnek arıyorsak, Rachel Whiteread'ın 1993 Turner Ödülü'nü kazanan eserinin bir parçası olan "House" bu işlevi görebilir. Bir heykeltıraş olarak Whiteread'ın eseri algılara odaklanmıştır ve o dönemde eserlerinde çoğunlukla ev içlerine ait nesnelere (şilteler, mobilyalar) şekil veriyordu. Londra'nın doğu yakasında konumlanmış olan "House", Viktorya dönemine ait tipik bir banliyö evinin iç mekanının betondan yapılmış bir kalıbıydı, (komşu arsalardekilerle birlikte) ev yıkıldığında açığa çıkmıştı. Sadece birkaç ay ayakta kalan eser, Londra'nın değişen manzarasına yönelik sanatsal bir müdahale ve bir yaşam tarzına dair silinmekte olan hafızaya toplumsal bir müdahale olarak hem övgü hem de alay konusu oldu. Örneğin bir oturma odası kalıbı olan "Ghost" (1990) gibi, Whiteread'ın diğer çalışmalarında her bir odanın içinin şekli ve dokusu tüm ince ayrıntılarıyla görülebiliyordu. Bu durumda heykel, fotoğraf veya ev sinemasıyla aynı işlevi görüyordu, öyle ki geçmişin neredeyse birebir somut bir nesne şekline aktarılmasıyla izleyenlere baş döndürücü hatıranın heyecanı yaşatılıyordu. Kalıp odalar, sadece onu doldurarak uzamın nasıl işgal edildiğini izlemek ve yoklamak suretiyle, böylesi evlerde yaşamış tüm insanların hareketlerini dışavuruyordu. Beton kalıba dokunmak, çocukların, yetişkinlerin, işçilerin, inşaatçıların ellerinin bıraktığı izlere dokunmak,

107- Jacques Rancière, *The Politics of Aesthetics: The distribution of the sensible*, çev. Gabriel Rockhill, Londra: Continuum, 2004, s. 13.

pencere eşiğinde oturmuş âşıklardan, ateşe atılan mektuplardan, bir pencere camında dökülen yaşlardan kalanlara dokunmak demektir.

Aynı zamanda, “yarı müstakil banliyö evleri”yle yaşamları şekillenmiş Londralıların, Britanyalıların deneyimlerine de dokunmak demekti. Whiteread’in 2000’de Viyana’daki Judenplatz için hazırladığı “Holocaust Memorial (Nameless Library)” [Holokost Anıtı (İsimsiz Kütüphane)] eserinde yaratmayı başardığı etki de benzerdir. Ters dizilmiş kitaplar şeklindeki beton kalıplar çok az fotoğrafın başarabildiği etkiyi yapar (ki Holokost’un çok sayıda fotoğrafı mevcut): Yaşamları, sayfaları (sırtları değil) betonda iz bırakan kitaplara, romanlara ve benzerlerine dönüştürerek, yaşanan felaketin büyüklüğüne dair bir izlenim verebilir. Kişisel dünyevi varoluşların bıraktığı fiziksel gölgelere odaklanan Whiteread’in heykeli milyonları etkilemiş meselelere atıfta bulunabilmektedir. İlk bakışta “House” taş ve betondan bir heykel klişesi olarak sanattaki anıtsallığı temsil ediyor görünebilir. Fakat bu “klişe” onu, sanat eserlerinin anıtsallığını, yani Deleuze ve Guattari’nin ifadesiyle onları kalıcı yapanın ne olduğunu sorgulamakta kullanılacak faydalı bir nesne haline getiriyor.

İlk bakışta Deleuze ve Guattari’nin sanat kuramı, duyum -yani belirli koşulların yarattığı bir rastlaşmada bir araya gelen algılar ve duygulanımlar- blokları fıkriyle ifade edilebilir. Bunlar izleyici, seyirci, eleştirmen ve yapımcıya bağımlıdır, zira örgütlenme düzlemini (malzemelerin hareketini) onlar açığa çıkarırlar. Gerçekte öne sürdükleriye içkinlik düzlemini, normalde izlerini malzemelerin hareketinde gördüğümüz güçlerin kendilerini açığa çıkaran bir sanatın olabileceğidir. Sanatçının, felsefecinin projesine en yaklaştığı andır bu. Tıpkı içkinliği, yaşam güçlerini kavramak için tabakaları ortadan kaldırma görevi olan felsefeci gibi, sanatçılar da olumsal ya da bağımlı olanı ortadan kaldırmalıdır. Whiteread kalıba döktüğü evin duvarlarını soyduğunda ortaya çıkan, kalıp ile duvarlar arasındaki uzamdı; malzemelerden müteşekkil açık bir uzam değil, meslekler tarafından, yaşamın kendisi tarafından birebir kaydedilmiş zaman ve uzamdı. Bu kelimenin hem gerçek hem de mecazi anlamında anıtsal olan sanattır. Deleuze ve Guattari’nin söylediği gibi, sanatın anıtsal olması için yapımındaki madde ve içine oturduğu toplumsal durum da dahil olmak üzere biçimsel önceliklerinden bizi serbest bırakması, aynı zamanda da bütün bu unsurların kesi-

şiminde (siyasal, estetik) bir hakikati açığa çıkarması gerekir.

Sanat, dilin yerini alan duyum bloklarından, algılardan ve duygulanımlardan oluşan bir anıtı ikame etmek üzere algıların, duygulanımların ve fikirlerin üçlü düzenlenişini bozar ... Bir anıt olup bitmiş bir şeyi anmaz veya kutlamaz, olayı ihtiva eden daimi duyumları geleceğin kulağına aktarır.¹⁰⁸

Aslında gerçek sanat eserleri kalıcı olanlar, geleceğe konuşanlar, kendi zaman ve mekanlarının ötesine konuşanlardır. Çevresindeki evler gibi yıkılmış olmasına rağmen Whiteread'in "House" eserinin varlığını sürdürüyor olmasının nedeni de budur. Sayesinde hakikatlerin açığa çıkarılmak, tekrarlanmak ve yansıtılmak üzere kaldıkları tarihsel ironinin amacı da işte budur. "House"un bir sanat eserinin gerçek anıtsallığına, yani basit anıtsallık ölçeği değil, geleceğe emanet etmenin anıtsallığına sahip olup olmadığını zaman gösterecek. Bazı sanat eserlerinin ne denli yıllanmış veya "görmüş geçirmiş" görünseler de güncel kalabilmeleri, geleceğe konuşmaya devam etmelerinden ya da belki de hâlâ daha duyulmayı bekleyen bir hakikat içeriyor olmalarındandır. Böylesi eserler tıpkı bir köy savaş anıtı veya bir şehrin Holokost anıtının anıtsal olması gibi anıtsaldır: büyük oldukları için değil güncel kalmaya devam edecek belirli bir hakikatin devasallığını açığa çıkardıkları için.

108- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *What Is Philosophy?*, s. 176.

3. Kısım

Giriş

Süre Nedir?

Zamanın ne olduğu hakkında hepimizin bir fikri olduğu söylenebilir pekala. Çoğumuz için zaman hayatlarımızın akışını ölçme şeklidir. Gündelik hayatımız zamansal döngülerle ölçülür. Bir dakikada 60 saniye vardır, bir saatte 60 dakika, bir günde 24 saat, bir haftada 7 gün vs. Bu bilgi sayesinde her sabah kalkar, okula, üniversiteye veya işe gitmenin ne kadar süreceğini hesaplar, genellikle bir miktar gecikir, öğle yemeğine kaç dakika kaldığını sayarız ve bu böyle sürüp gider. Bu döngüler birikimlidir, bir haftadaki 7 gün, yılda 52 hafta yapar, bu da zaman içinde birikir on yıllık dönemlere dönüşür vs. Öyleyse çoğu insan için zamanın geçişinin deneyimlenişi zaman içinde doğrusal bir ilerleme şeklindedir. Bu elbette öyledir, çünkü her doğum gününde yaşıımız bir artar, ara sıra aynada biraz daha yaşlanmış bir yüz görürüz veya hareket etmekte olan otobüse koşarak yetişmek bir zamanlar kolay bir işken artık son nefesine dek yapılan bir koşu olmuştur. Öyle bile olsa, bütün bunlar çok aşıkâr görünse de, Deleuze'un zamana bakışı biraz farklıdır, özellikle Fransız felsefeci Henri Bergson'un (1859-1941) Deleuze'un zaman kavrayışı üzerinde etkisi olmuştur. Deleuze'un sinemada zaman üzerine çalışması Bergson'un süre mefhumundan hareketle gelişmiştir.

Bergson'un süre kavramı bizim zaman anlayışımıza gönderme yapar, ama çok da alışıldık bir yoldan değil. Gündelik kullanımda, örneğin bir futbol maçına gidip hakemin son düdüğüne dek kaldıysak, maç "süre-

si boyunca oradaydım” diyebiliriz. Bu durumda “süre” belli bir zaman miktarı için kullandığımız bir kelimedir, dolayısıyla fazlasıyla uzun bir zaman dilimi boyunca bir şeyi yaptığımızı da ima eder. Örneğin sıkıcı bulduğumuz birisiyle bir asansörde kalmış olsak, kendi kendimize iç çekip yine “uzun zamandır” orada olduğumuzu ifade edebiliriz. Bergson’un durumundaysa süre kavramı zamandan açık ve genişleyen bir bütün olarak bahseder, yani insanlar tarafından genellikle ancak mekansallaştığında, zamanın akışı bizim dört boyutlu koordinatlarımıza sabitlendiğinde anlaşılır. Bu fikir Deleuze tarafından benimsendiğinde ve uyarlandığında, zamanın sinemada nasıl temsil edilebileceği konusunda şaşırtıcı çıkarımlara yol açtı.

Fransız felsefeciler Bergson ve Deleuze’ün aslında çok fazla vakitleri olduğu ve nedensiz yere meseleleri aşırı karmaşıklaştırdıkları sonucuna atlamadan önce, akılda tutmak gerekir ki Deleuze’ün çıkarımları II. Dünya Savaşı sonrasında sinemanın zamanı nasıl temsil ettiğine dair gözlemlerine dayanıyordu. Deleuze bizim alışıldık zaman algımızın “yanlış” olduğunu öne sürmüyordu, daha ziyade bazı filmlerin zaman hakkında *farklı bir düşünüş şekli* önerdiklerini, bunun da başka şeylerin yanı sıra gündelik kimliklerimizi tahayyül ediş şeklimiz üzerinde muazzam değişiklikler yarattığını savunuyordu.

Bergson ve Deleuze

Bergson zamanın sanal ve her daim genişleyen bir bütün olduğunu düşünüyor, buna da “süre” adını veriyordu. Bu kavramı tanımladığı başlıca eserleri *Essai sur les données immédiates de la conscience* (1898), *Madde ve Bellek* (*Matière et mémoire*, 1896), *L’Evolution créatrice* (1907) ve *Durée et simultanéité*’dir (1921).¹⁰⁹ Bergson’un felsefesi çok geniş alanlara yayılır ve son derece karmaşıktır, fikirlerinden herhangi birini başka birçok alengirli mevzuya girmeden incelemek mümkün değildir. Yine de çok kısa ifadelerle Bergson’un zaman ve süre anlayışını özetleyelim.

109- Bkz. Henri Bergson, *Time and Free Will: An essay on the immediate data of consciousness*, 1889, çev. F. L. Pogson, Mineola, NY: Dover, 2001; *Matter and Memory*, (1896), çev. Nancy Margaret Paul ve W. Scott Palmer, 5. baskı, New York, NY: Zone, 1996 [Henri Bergson, *Madde ve Bellek*, çev. Işık Ergüden, Dost Kitabevi, 2007]; *Creative Evolution* (1907), çev. Arthur Mitchell, New York, NY: Macmillan, 1998; ve *Duration and Simultaneity* (1921), çev. Robin Durie ve Mark Lewis, Manchester: Clinamen Press, 1999.

İlk önce geçmişe odaklanalım. *Madde ve Bellek*'te Bergson belleğimizin beynimizde depolanmadığını, daha ziyade geçmişin sanal bir zaman deposu olduğunu savunur. Geçmişimizdeki olmuş olayları hatırladığımızda, aslında belleğimizi ve anılarımızı bulmak için geçmiş zamanların muazzam sanal mahzenine yolculuk ettiğimizi öne sürer. Bergson'un eseri yayımlandığı dönemde özellikle sanat çevrelerinde çok etkili oldu. Fikirlerinin yarattığı etki dünyanın dört bir yanındaki yazarların eserlerinde gözlemlenebilir, bunların arasında belki en önemlisi Fransız yazar Marcel Proust'tur. Proust'un başyapıtı *Kayıp Zamanın İzinde* (1913-27), anlatıcı Marcel'in (yazarın kendisini model alan bir karakter) I. Dünya Savaşı öncesi ve sonrasında Fransa'daki yaşamını keşfederken Bergson'un fikirlerini hem kullanır hem de geliştirir. Proust'un romanı Bergson'un fikirlerini bir adım ileri taşıyarak, gayriihtiyari hafızanın sanal geçmişe ani, beklenmedik bir sıçrama yapmayı kolaylaştırabileceğini gösterir. Proust kokuların, seslerin, tatların ve vücut biçimlerinin hatıraları biz istemeksizin nasıl geri getirdiklerini anlatırken verdiği örnek, anlatıcıyı aniden zaman içinde geriye, çocukluk anılarına taşıyan *madeleine* kurabiyenin tadıdır. Bergson'un fikirlerinin edebi zihin üzerinde etkisinin sürmekte olduğunu bugün de görebiliyoruz, nitekim Ian McEwan'ın romanı *Kefaret* (*Atonement*, 2001) açıkça Bergsonvari bir zaman anlayışı sergiler. Aslında, hepimizin devasa sanal bir hatıra bankasının içinde dolaşan zaman gezginleri olduğumuz düşüncesi Bergson'un yaşadığı sırada kolayca edebiyata aktarılabilmiş olsa da, yirminci yüzyıl boyunca görsel medyanın gelişimiyle sürenin sanatsal temsillerini arayacağımız ilk yer sinema, televizyon ve çeşitli yeni medya araçları (örneğin internet ve bilgisayar oyunları) olacaktır. Sinema, televizyon ve hatta bir video oyunundaki geçmişe dönüş sırasında izleyici ya da oyuncu, çoğunlukla -3. Kısım'da daha ayrıntılı göreceğimiz- Bergsonvari bir tarzda anlatının sanal geçmişine taşınır.

Bergson'un zaman anlayışına biraz derinlik kazandıralım. Bergson'un kuramına göre sanal geçmiş her daim genişlemekteydi. Zamanın her anında Deleuze'ün daha sonra "geçmekte olan bir şimdi ve korunmakta olan bir geçmiş" diye niteleyeceği şeyin içerisinde bir zaman parçası vardı.¹¹⁰ Mevcut anı, her günkü şeyleri yapıp etme edimselliği içinde

110- Gilles Deleuze, *Cinema 2*, s. 274.

deneyimleriz. Geçmiş bu her günlük eylemlerin kendi sanal biçiminde depolanan bir imgesidir. Öyleyse zamanın her bir anında yaptığımız her şeyin edimsel ve sanal bir biçimi vardır. Geçmiş hatırlamaya çalıştığımızda, aradığımız, geçmişin depolanmış sanal görüntüleri arasındadır. Geçmiş gündelik hayatımızı davetsizce kesintiye uğrattığında, mesela istediğimiz dışında hafıza bizi “geçmişe taşıdığı”nda, bunun nedeni mevcut edimselliğimizin (bir tat, ses, koku, duruş) sanal geçmişimizin bir yerlerinde depolanmış sanal bir imaja denk düşmesidir. Dolayısıyla, taşındığımız yer sanal geçmişin (Bergson bunun dev bir huni şeklinde olduğunu tahayyül etmişti¹¹¹) bu parçasıdır. Öte yandan, kesintisiz bir şimdiki zaman hissi gelişir çünkü şimdide gerçekleşen etkinliklerimizin güncel versiyonunun bilincindeyizdir. Geçen zamanın doğrusal ilerleyişini çoğunlukla ve zaman içinde olduğu gibi mekan içinde de algıladığımız yer burasıdır.

L'Evolution créatrice'de Bergson bu geçmiş mefhumundan hareket ederek bütün evrenin sürekli genişlemekte olduğunu öne sürer. Bergson'un ifadesiyle: “Hakikat, hiç durmaksızın değişmekte olduğumuzdur.”¹¹² Buna bağlı olarak, evren zaman içinde var olduğu için, zaman da her daim genişleyen bir bütündür: süre. Aşağıdaki alıntı Bergson'un görüşünü özetler:

Süre, geleceği kemiren ve ilerledikçe kabaran geçmişin daimi ilerleyişidir. Ve geçmiş durmaksızın büyüdükçe muhafazası için hiçbir sınır yoktur. Hafıza ... hatıraları bir çekmeceye koyup kaldırma ya da onların kaydını tutma yetisi değildir, ... [G]erçekte geçmiş kendisi tarafından, kendiliğinden muhafaza edilir.¹¹³

Öyleyse Bergson'a göre geçmiş sanal olarak muhafaza edilir, zamanın her bir anı geçmiş deposuna eklenecek yeni bir “imge” yarattıkça ya da “kendiliğinden” hatırlandıkça sürekli ekleme yapılır. Üstelik, sanal geçmişin ağırlığı zamanı sürekli şimdiye doğru çekmekte, geçmişe eklenen her bir imge zamanın geleceği “kemirmesine” olanak veren ivmeyi güçlendirmektedir.

111- Henri Bergson, *Matter and Memory*, s. 162.

112- Henri Bergson, *Creative Evolution*, s. 2.

113- *Age*., s. 4-5.

Zamanı bu bakış açısıyla gözlemleyen Bergson, değişimi gözlemlediğimizde bunu genellikle mevcut bir durumla geçmiş bir durum arasındaki farkı ölçerek yaptığımız sonucuna varmıştır. Yaygın bir örneği ele aldığımızda bunu tahayyül etmek gayet kolaydır. Kendi çocukluk fotoğraflarımıza bakarken o zamanki kendimizle şimdiki kendimiz arasındaki farkı hemen görebiliriz. Demek ki, güncel durumları karşılaştırdığımızda değişimi görmek kolaydır. Oysa kesintisiz değişim sürecini yakalamak ve ölçmek çok daha zordur. Aslında, zamanın geçişini ölçtüğümüzde yaptığımız şey, değişimi kavramak için karşılaştırabileceğimiz “kesip saklanacak” imgeler yaratarak süreyi mekansallığa çevirmektir. Bu durumda bile Bergson’a göre, ölçülebilir görünen bu haller arasındaki zaman aralığında kesintisiz bir değişim süreci yaşanmaktadır. Velhasıl mevcut gerçeklik olarak algıladığımız aslında daimi sanal oluş sürecinin, yani sürenin dondurulmuş veya anlık görüntüsüdür. Zamanı ölçmek için onu mekansallaştırırız.

Cinéma I (1983) ve *Cinéma II* kitaplarında Deleuze, Bergson üzerine çalışmalarını geliştirir. Özetleyecek olursak, sinemanın süreyi görünür kılabilmesine inanmayan Bergson’un aksine, Deleuze belirli filmlerin sürenin zamanının geçişini görselliğe dönüştürebildiklerini düşünür; bunlara “zaman-imağ” adını verir. Bir de “hareket-imağ” olduğunu öne sürer. Bunlar da zamanın geçişini kaydedebilirler, ancak bunu sadece mekan-zaman blokları halinde mekansal hale getirerek yapabilirler. Zaman-imağ kendi içinde ve kendi başına zamanın, sürenin bir anlık görüntüsüdür. Hareket-imağsa, gündelik yaşamlarımızı anlamlandırmaya çalışırken zamanın sanal bütününe bilinç tarafından nasıl mekansal hale getirildiğini anlamamıza yardımcı olur.

5. Bölüm

Sinemada Hareket-imajlar, Zaman-imajlar ve Melez-imajlar

David Martin-Jones

Cinéma I ve *Cinéma II* başlıklı sinema metinlerinde Deleuze zaman kavrayışımızın yirminci yüzyılda, özellikle de II. Dünya Savaşı sonrasında değiştiğini öne sürmek için sinemayı kullanır. Düşünüşteki bu kaymayı sergilemek için iki genel imaj kategorisi tanımlar: zaman-imaj ve hareket-imaj. Bu bölümde ilk olarak iyi bilinen örneklerden hareketle her bir kategoriye ele alacağım. Ardından yakın tarihli bir film olan *The Cell*'i [Hücre, 2000] çözümleyerek, kısaca bu iki kategorinin yirminci yüzyılın sonundan itibaren nasıl ve neden birbiri içine geçmeye başladığını göstereceğim.

Hareket-imaj

Cinéma I kitabında Deleuze hareket-imaj olarak sınıflandırılacak belli tür filmler olduğunu öne sürdü. Fransa'dan, Sovyetler Birliği'nden, Almanya'dan birkaç farklı türde hareket-imaj belirledi, ama en tipik olanı klasik Hollywood filmlerinin aksiyon-imajıydı. Buradan itibaren bu hareket-imaj tipine odaklanıyorum, zira Deleuze'ün fikirlerinin en berrak örneklerini sunuyor.

Deleuze "hareket-imaj" tabirini, zamanın harekete tâbi olduğu filmleri tarif etmek için tercih etti. Bu film yapma tarzında, zaman dolaylı olarak resmedilmekteydi. Başka bir deyişle, zaman hikayeye uyacak

şekilde düzenleniyordu. Bu durumda, sinemada zamanın sıkıştırılmış olduğunu gözlemek için ünlü bir felsefeci olmaya gerek yok. İzleyiciler olarak biz birkaç günün, haftanın veya yılın olaylarının ayırt edilebilir bir zaman dilimi içinde sunulmasını bekleriz: anaakım bir film için 90 dakika, bir sanat filmi için 2 saat, bir Bollywood filmi için de 3-4 saat. Oysa o kadar basit değil.

Deleuze'e göre, hareket-imaıda zamanın geçişi anakarakterin hareketine odaklanır ve süreç içinde mekansallaşır. Bunun nedeni, hareket-imaıda zamanın akışına görsellik kazandırmanın hikayenin anlatılmasında ikincil bir mevzu olmasıdır. Örnek olarak *Die Hard* [Zor Ölüm, 1988] filmini alalım. *Die Hard* New York şehrindeki polis memuru John McClane'in, Los Angeles'ta Nakatomi Plaza'daki silahlı soyguncularla mücadele ederek geçirdiği felaket bir geceyi anlatır. Zaman hikayeye uyacak şekilde düzenlendiğinden, bu gece kolayca hazmedilebilir bir uzun metraj filmin süresine çevrilir. Hikaye McClane'in faaliyetlerine odaklanmıştır, doğrusal zaman sürekliliğini sağlayan da bu şekilde anakaraktere odaklanmasıdır. McClane (kurşun yağmuru altındaki ofislerden daracık havalandırma kanallarına, tehlikeli asansör shaftlarına, gökdelenin çatısından ölüme meydan okuyan atlayışlara) ne kadar farklı türden mekanda koşuyor, sıçırıyor ve fırlıyor olursa olsun, hikaye hep McClane'e odaklıdır ve gecenin geçişi onun giderek daha fazla hırpalanan bedeni aracılığıyla görünür hale gelir.

Böylece, hareket-imaı zamanın sağduyuya en uygun doğrudan imajını sunuyor görünse de, aslında zamanın dolaylı bir dışavurumunu sunar. Hareket-imaıda zaman sadece yoğunlaştırılmaz, ayrıca mekansallaştırılır, anakarakterin bir eylemi yapması için gereken zamanın bir ürünü olarak görünür hale gelir. Gerçekten de, hareket-imaıda zamanın akışını kolaylaştıran, anakarakterin hareket etme kabiliyetidir. Bir hareket-imaının anakarakterleri eyleme geçmelerini gerektiren bir durumla karşılaştıklarında bunu yapabilirler ve eylemleri aracılığıyla durum açıklığa kavuşur. *Die Hard* filminde McClane polislik eğitimini, ölüme meydan okuyan cesaretini ve vahşi erkeksiliğini kullanarak teknolojik donanımları daha üstün olan soyguncuların üstesinden gelir. Böylece hareket-imaının gidişatı genellikle aksiyon aracılığıyla durumdan, değişen duruma doğrudur. Bu gidişatı harekete geçiren anakarakterlerin gördükleri durum karşısında harekete geçme becerileridir. Öyleyse

hareket-imajı niteleyen motor-duyu sürekliliği (önlerine çıkan şeye karşı harekete geçme becerileri) kesintiye uğramayan kahramanlara dayanan aksiyondur. Bu çok sayıda farklı mekanı katedebilen doğrusal bir hikayenin kurgulanmasını kolaylaştırır, sürekliliği sağlayan da kahramanların etkin mevcudiyetidir.

Zaman-imaj

Hareket-imajın karşısında Deleuze bir zaman-imaj tanımlar. Bazı filmlerin, özellikle de II. Dünya Savaşı sonrasında Batı Avrupa'dan çıkan birkaç filmin zaman kavrayışımızın değişmekte olduğuna dair kanıtlar sunduğunu savunur. 1960'ların ve 1970'lerin sanatsal sinema yönetmenlerinin -örneğin Fransa'dan Alain Resnais ve Jean Luc Godard ya da İtalya'dan Federico Fellini ve Michelangelo Antonioni- filmlerinde Deleuze yeni ve farklı bir zaman kavrayışı tespit eder.

Zaman-imajda, zamanın akışı kendi içinde tasvir edilir. En aşırı örnekte, Andy Warhol'un Empire State Binası'nı sabit kamera çekiminde sekiz saat boyunca sergileyen *Empire* (1964) filmini düşünebiliriz. Burada eylem hiçbir şekilde yoğunlaştırılmaz, sabırlı izleyici zamanın geçişini "gerçek zaman"daymış gibi deneyimleyebilir. Ancak bu aşırı bir örnektir. Deleuze'e göre zaman-imajın ortaya çıkışı savaş sonrası Avrupa sinemasında, mesela 1940'ların İtalyan Yeni Gerçekçiliği'nde başlamıştır. *Cinéma II*'nin ilk sayfasında Deleuze, Vittorio de Sica'nın *Umberto D* (1952) filminin ünlü bir sahnesini örnek verir. Bu sahne 1953'te André Bazin'den 2003'te David Bordwell ve Kristin Thompson'a kadar çok farklı eleştirmenler tarafından tartışılmıştır.¹¹⁴ Bu özel sahnede, hamile bir hizmetçi olan Maria ocağı yakmak ya da kahve yapmak türünden gündelik angaryalarını bıkkın adımlarla yerine getirir.¹¹⁵ Bir Hollywood filminde bu türden bir sahne ya hiç çekilmez ya da çekilse bile Maria'nın oturup hamileliğinden yakındığı "ölü zaman" anları büyük ihtimalle montaj odasında kesilip atılırdı. Demek ki burada, zaman-imajların anakarakterler üzerine kurulu anlatının ilerleyişinin dışında

114- André Bazin, *What is Cinema?*, II. cilt, çev. Hugh Gray, 2. baskı, Berkeley, CA: University of California Press, 1971, s. 76-7 [André Bazin, *Sinema Nedir?*, çev. İbrahim Şener, Doruk Yayıncılık, 2011]; David Bordwell ve Kristin Thompson, *Film History: An introduction*, 2. baskı, Boston, MA: McGraw Hill, 2003, s. 364.

115- Gilles Deleuze, *Cinema 2*, s. 1.

kaldığı düşünülen sahneleri kesmeyip zamanın geçişini kendinde ve kendisi için kaydetmelerinin mükemmel bir örneğini buluruz.

Başka bir düzeyde, zaman-imağ Bergson'un süresinde bulunan zamanın sanal bütünü temsil edebilir. *Cinéma II*'de Deleuze, Bergson'un zamanın sanal bütünü modelini Arjantinli yazar Jorge Luis Borges'in kurmaca eserlerindeki zaman labirenti kavramıyla birleştirir.¹¹⁶ Sonuçta ortaya çıkan model, zaman içinde sanal patikalardan oluşan bir labirenttir. Bireyler olarak bizler ancak kendi yaşadığımız patikayı, bizim etrafımızda somutlaşıp edimsellik kazanan patikayı bilebiliriz. Oysa sonsuz sayıda başka olası zaman çizgileri sanal bir halde mevcuttur ve her biri başka yerlerde -başka zamanlarda- güncel hale gelir. Şimdilerde bu zaman modeli bilimkurgu hayranları için çok tanıdık, zira paralel evrenler *Star Trek: The Next Generation* [Uzay Yolu: Yeni Nesil, 1987-94] benzeri televizyon dizilerinin vazgeçilmezlerinden.

Deleuze'e göre bu zaman modeli tipik olarak iki şekilde tezahür eder, bunları "Şimdinin Zirveleri" ve "Geçmişin Sayfaları" şeklinde adlandırır. Bergsonvari/Deleuzevari bir tarzda geçmişe dalan filmler arasında *Citizen Kane* [Yurttaş Kane, 1941] ve Federico Fellini'nin örneğin 8 ½ (1963), *Roma* (1972), *Amarcord* (1973) ve *Intervista* [Görüşme, 1987] gibi pek çok filmi sayılabilir. Daha çağdaş bir örnek olarak, 1999'da Şilili yönetmen Raoul Ruiz, Proust'un *Yakalanan Zaman* romanını filme aldı, bu romanda anakarakter, yazar Proust'un kendisi, ölüm yatağında yatarken depolanmış geçmişin içinden geçerek kayıp anıların peşine düşer. Burada zaman-imağ açıkça görülür, zira mahrum bırakılmış (kararlı bir şekilde edimde bulunma ve durumunu daha iyi hale getirme gücünden mahrum) bir anakarakter olarak, geçmişin sayfaları arasında seyahat eder, izleyiciye zamanın sanal bütününe göz atma imkanı verir.

Öte yandan Deleuze, sürenin sanal varlığını doğrudan yakalayan, ancak bunu şimdide zamanın ayrıştığı ana odaklanarak yapan zaman-imağların da varlığını gözlemler. Bunun kusursuz bir örneği Alain Resnais'in *L'Année Dernière à Marienbad* [Geçen Yıl Marienbad'da, 1961] eseridir. Filmde bir adamla bir kadının yemek davetindeki kar-

116- Gilles Deleuze, *Cinema 2*, s. 131; Jorge Luis Borges, "The Garden of Forking Paths", s. 44-54.

şlaşımları yeniden canlandırılır.¹¹⁷ Günümüz filmlerinden bazıları da bu şekilde görülebilir, örneğin liste başı olmuş Alman filmi *Lola rennt* [Koş Lola Koş, 1998]. *Lola rennt* aynı hikayeyi (anakarakterin erkek arkadaşının hayatını kurtarmak için gereken 100.000 Alman markını bulmak için çaresizce koşturması) her defasında farklı bir sonla üç defa yeniden canlandırır. Bu bakımdan, aynı olayın sayısız paralel evrende sayısız defa yaşandığı düşüncesini mükemmel şekilde yansıtır. Deleuze'un ifadesiyle, zamanı sanal bir labirent olarak kavradığımızda var olan "farklı dünyalardaki şimdilerin eşzamanlılığını" çağrıştırır.¹¹⁸

Zaman-ımaajda hakikat hakkında temel bir karışıklıkla yüzleşiriz. Örneğin geriye dönüş sahnelerini (*flashback*) alalım. Hareket-ımaajda, şu andaki olayların neden belirli şekilde geliştikleri sorusuna bir cevap sunabilmek için geriye dönüşlere sıklıkla başvurulur. Bu türden geriye dönüşlerin geçmişte yaşanmış ve bir karakterin şimdideki motivasyonunu açıklayabilecek bir psikolojik travmayı açığa çıkarmak için kullanılması yaygındır. Bu türden geriye dönüşlerin klasik örnekleri Alfred Hitchcock'un filmlerinde, mesela *Spellbound* [Öldüren Hatalar, 1945] ve *Marnie*'de [Hırsız Kız, 1964] bulunabilir. Hareket-ımaajda geriye dönüşler geçmişle şimdi arasındaki neden-sonuç bağına açığa çıkarır. Zamanı tek, doğrusal bir gidişat olarak gören basit bakış açısını tekrar tasdik ederler. Zaman-ımaajdaysa aksine, geçmişe dalmak çoğunlukla daha fazla karmaşa yaratır. Örneğin *Citizen Kane*'de Kane'in yaşamına dair farklı bakış açıları sunulur, böylece hakikatin özneliliği sergilenir. Benzer şekilde, Fellini'nin filmlerinde geçmiş nadiren çözümlerin bulunduğu bir yerdir. Daha ziyade, geçmişe yönelik keşifler zamanın sanal labirentinde geçmişin ne kadar çok çelişkili veya kafa karıştırıcı bir biçimi olduğunu gösterir. Anna Powell'in son dönemde belirttiği gibi, geçmişle şimdi arasındaki bu türden bir karışıklık korku filmlerinde kullanıldığında, özellikle *The Shining* [Cinnet, 1980], *The Haunting* [Perili Ev, 1999] ve *The Others* [Diğerleri, 2001] gibi farklı geçmiş katmanlarının birlikte var olduğu ve şimdiyi etkilediği hayaletli ev filmlerinde dehşet verici bir etki yapar.¹¹⁹ Bu nedenle, zaman-ımaajda kurgu çoğu zaman kesintilidir, geçmişin birbiriyle bağlantısız mekanları veya böl-

117- Gilles Deleuze, *Cinema 2*, s. 101; Rodowick, *Gilles Deleuze's Time Machine*, s. 100-8.

118- Gilles Deleuze, *Cinema 2*, s. 103.

119- Anna Powell, *Deleuze and Horror Film*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.

geleri izleyicinin zihninde karmaşa yaratacak şekilde birleştirilir. Öyleyse zaman-imaıda şimdide olmakta olanın ve gelecekte olacak olanın hakikatine ilişkin kesinliğimiz her zaman sorgulanır.

Melez-imaılar

Deleuze'ün imaı kategorileri önemli bir soruyu gündeme getirir: Bazı filmlerin hareket-imaı, bazılarınınsa zaman-imaı olmasının nedeni tam olarak nedir? *Cinéma II*'nin başlangıcında Deleuze hareket-imaıda görülen “klasik” zaman anlayışıyla zaman-imaının “modern” zaman anlayışını ayıran çizgi olarak II. Dünya Savaşı'nı belirler. Ancak II. Dünya Savaşı'nın neden böyle bir kopuşa işaret ettiğini ayrıntılı olarak açıklamaz. Öyleyse bu aşamada, zaman-imaılarla hareket-imaıların geçtiğimiz yüzyıl içinde farklı zamanlarda ortaya çıkışının muhtemel nedenlerini ele alalım.

Endüstriyel düzeyde, bu ayrımın nedeni gayet açık görünüyor. Yirminci yüzyılın ilk dönemlerinde Hollywood stüdyo sisteminin yarattığı ve geliştirdiği kesintisiz kurgu (*continuity editing*) kuralları izleyici açısından anlatının mutlak açıklığını sağlamak üzere tasarlanmıştı. Bu nedenle, zamanın akışının “gerçekliği” hikaye anlatımına tâbi kılındığından hareket-imaı hakim oldu. Öte yandan, I. Dünya Savaşı'nın bitişinden itibaren Avrupa film endüstrisi, Hollywood ürünlerinin evrensel cazibesinin hükmettiği piyasada –niş seyircilerle de olsa– rekabet edebilecek farklı sinema tarzları yaratmaya yöneldi. Bu amaçla başvurduklarıysa çoğunlukla, belirli Avrupa ülkelerine özgü avangard modernist sanat gelenekleriydi ki bunların arasındaki kübizm, gerçeküstçülük ve ekspresyonizm değişik şekillerde zamanla deneylere girişmişlerdi. Bu nedenle, II. Dünya Savaşı sonrasında İtalya ve Fransa gibi Avrupa ülkelerinin sanatsal sinemalarında zaman-imaıların ortaya çıkışı Hollywood'a özgü hareket-imaıdan farklı bir anlatı türü yaratma girişimlerinin sonucu olarak yorumlanabilir. Zaman-imaının doğuş nedenlerinden biri kesinlikle budur.

Ne var ki işin endüstri boyutu tek başına yeterli olamaz. Tüm filmler gibi hareket-imaı ve zaman-imaı da çok çeşitli şekillerde yorumlanabilir. Peki ya içerikleri? Deleuze'e göre savaş sonrası Avrupa'sında onun “hangi mekan olursa olsun” diye nitelediği, insanların artık du-

rumlarına nasıl tepki vereceklerini bilemedikleri mekanların yaygınlaşması söz konusudur.¹²⁰ Bunu hiçbir zaman doğrudan ifade etmemiş olsa da, Deleuze savaşın Avrupa üzerindeki etkisinin, zaman-imağın karakterlerinin kendi durumlarını olumlu yönde etkilemedeki başarısızlıklarında yansıdığını görmüştü. Bunun aksine, artık muzaffer süper güç haline gelen ABD'nin sinema sektörünün böyle bir derdi yoktu; dolayısıyla Hollywood hareket-imağı içinde bulundukları koşullara tepki vermekte hiç zorluk çekmeyen bireysel karakterlerle doluydu. Artık zaman-imağlarla hareket-imağların nerede ve ne zaman ortaya çıktıklarını anlamaya yaklaşıyoruz. Basitçe ifade edilirse, çoğu Avrupa ülkesi savaşta sadece ekonomik ve fiziksel olarak değil, psikolojik olarak da tahrip olmuştu. Avrupa'nın merkezindeki sömürgeci devletlerin küresel sahnedeki üstünlükleri, Soğuk Savaş'ta iki süper gücün (Sovyetler Birliği ve Birleşik Devletler) ortaya çıkışıyla yerle bir olmuştu. Zaman-imağlar bu uluslarda, savaşın ardından yeniden inşaaya giriştiklerinde geçmişlerine bakıp kendi kimliklerinin hakikatini sorguladıkları için ortaya çıktı.

Öyleyse şimdi neden bu kadar çok melez-imağ var? Neden hem hareket-imağ hem de zaman-imağ boyutları içeren bu kadar çok film var? Tekrar, bakılması gereken ilk yer piyasadır. Giderek küreselleşmiş bir piyasayı hedef alan ulusal film endüstrileri, film stüdyoları ve bağımsız film yapımcıları biliyor ki, anaakımla niş piyasalar (mesela sanat sineması dağıtım ağları) arasında geçiş yapabilen filmlerin büyük kârlar getirmesi mümkündür. Bu yaklaşımın en bilinen örnekleri arasında *Groundhog Day* [Bugün Aslında Düdü, 1993], *Pulp Fiction* [Ucuz Roman, 1994], *Sliding Doors* [Rastlantının Böylesi, 1997], *Lola rennt*, *Being John Malkovich* [John Malkovich Olmak, 1999], *Memento* [Akıl Defteri, 2000], *Irreversible* [Dönüş Yok, 2002], *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Sil Baştan, 2004] ve *50 First Dates* [50 İlk Öpücük, 2004] sayılabilir. Tüm bu filmler hareket-imağın temel unsurlarını içerir, zaman-imağın kimi boyutlarıysa (genellikle tekrarlanan, altüst olmuş ya da başka şekillerde kesintiye uğramış anlatı zaman planları şeklinde) dahil eder, böylece piyasada cazibesini azami kılmayı garantiler. Kitlel piyasa-lara hitap etmek için açıkça tanımlanmış türleri ve tanınmış yıldızları kullanır, daha “entelektüel” sanat sineması izleyicilerine ulaşmak için

120- Gilles Deleuze, *Cinema 2*, s. xi.

de anlatı zamanıyla deneylere girişirler.

Sonuçta burada da her şeyi parayla açıklayamayız, nitekim buna işaret eden en az iki eleştirmen var. Patricia Pisters'in *The Matrix of Visual Culture* [Görsel Kültürün Matrisi, 2003] başlıklı kitabı hem zaman-
imaj hem de hareket-imaj nitelikleri taşıyan filmleri, “yeni bir sinema bilincinin öznel olanla nesnel olan arasında ayırım yapmayı imkansız kıldığı, geçmişle şimdi, sanalla fiili olanın birbirinden ayırt edilemediği” bir yeni çağın ifadeleri olarak inceler.¹²¹ Pisters’e göre bu melez filmler daha kapsamlı bir tarihsel kaymanın işaretleridir. Çağdaş popüler kültür giderek daha fazla imaj odaklı olurken, Madonna’nın müzik videoları bile (Pisters’in incelediği “Don’t Tell Me”) Deleuze’ün “zaman kristali” adını verdiği, zamanın hem sanal hem fiili imajlar olarak ayırt edilemez varlığını temsil etmeye başlarlar.¹²²

David Martin-Jones ise *Deleuze, Cinema and National Identity* [Deleuze, Sinema ve Ulusal Kimlik, 2006] başlıklı kitabında biraz daha farklı bir yol izleyerek *Sliding Doors*, *Lola Rennt*, *Memento* ve *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* filmlerini ulusal kimliğin dışavurumları olarak yorumlar. Martin-Jones açısından bu filmlerdeki parçalanmış zamansal anlatılar ulusal kimlik anlatısında son dönemde yaşanan kesintileri görselleştirmektedir. Söz konusu filmler bu süreci çözümleyerek, hem filmin anlatısı hem de ulusal kimlik anlatısı için mümkün olan en avantajlı yörüngeyi bulmaya çalışırlar.

Bu bölümün kalan kısmında, yukarıda yeni melez imajın yaygınlaşmasının altında yattığı belirlenen üç nedenin tümüne dair işaretler sunan bir melez film olan *The Cell* [Hücre, 2000] konu edilecek. Bu işaretler onun daha geniş piyasalara seslenebilmek için hareket-imaj ve zaman-imajı kullanması, fiili olanla sanalın birbirinden ayırt edilemez olduğu yeni bir “kamera bilinci” döneminin kabulü ve bu yeni dönemin ulusal kimlik meselelerine etkisini ustaca inceleyişinde görülür.

121- Patricia Pisters, *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in film theory*, Stanford, CA: Stanford University Press, 2003, s. 43-4.

122- Age., s. 3-4. Zaman kristalinin ayrıntılı bir açıklaması için bkz. Gilles Deleuze, *Cinema 2*, s. 68-97.

The Cell [Hücre, 2000]

The Cell bilimkurguyla seri katil öyküsünün bir karışımıdır. Filmin odağında insan zihnini keşfetme girişiminde bulunan ABD’li bilim insanlarından oluşan bir ekibin üyesi, deneysel psikanalist Catherine Deane (Jennifer Lopez) yer alır. Deane, rüya mantığına benzeyen bir sekansta sorunlu bir çocukla konuşur. Bir süre sonra anlaşılır ki, Deane’in bedeni aslında uzay çağına özgü, kırmızı kauçuktan seksi bir sanal gerçeklik elbisesiyle sarılmıştır, yüzü de “nörolojik sinaptik transfer sistemi”yle örtülüdür ve laboratuvarında koma halindeki çocuğun bedeninin yanında, tavandaki kancalara asılmış haldedir. Niteliği tam anlayamayan birtakım ileri teknolojilerle nörolojik sinaptik transfer sistemi onun diğerinin zihnine nüfuz etmesini sağlamaktadır. Böylece bilinci çocuğun zihninin içinde seyahat edebilir. FBI’ın peşine düştüğü kaçık bir seri katil olan Carl Rudolph Stargher’in (Vincent D’Onofrio) hikayesi filme dahil olduğunda, Deane’i katilin zihnine bağlanmış, son kurbanının nerede tutulduğuna dair ipuçları ararken buluruz. Stargher çocukluğunda babasının şiddet ve tacizine maruz kalmış, sonunda patolojik bir katile dönüşmüş bir şizofrendir. Kadınları kaçıırır, boğar, oyuncak bebek gibi görünmeleri için beyazlatır, ardından erotik haz amacıyla, etine saplanmış halkalara bağlı metal zincirlerle kendisini ölü bedenlerinin üzerinde sarkıtır. FBI onu yakaladığında koma halindedir ve kaçırdığı son kızı kurtarmanın tek yolu Deane’nin onun hasta zihnine girmesidir.

Film boyunca geleneksel şekilde, hareket-ımağ olarak verilen fiziksel dünyayla zaman-ımağın alışılmadık mantığını izleyen zihinsel dünya arasında belirgin bir ayrım çizilir. Hollywood ürünü gerilim filmlerinde olduğu gibi tanımlanmış bir zaman sınırı vardır (kaçırılmış kızı boğulmadan kurtarmak gerekliliği); aktif erkek anakarakterlerin eylemlerine –özellikle kapıları kıran, olay mahallini inceleyen, araba kullanan ve uçak ve helikopterle uçan iyi eğitilmiş FBI ajanlarının bedenlerine odaklanılır; zamanı, görevlerini zamanında tamamlamak için koşturan bu erkeklerin bedenlerine uyacak şekilde manipüle eden kurgusu sıradandır. Öte yandan, filmde zaman-ımağın çok farklı yönleri de bulunur. Deane ve hastaları fiziksel olarak askıdadırlar, yani hareket edemezler, bu da Deane’e diğerlerinin zihninde sanal olarak gezinme imkanı verir. Zihne girildiğinde kurgu aniden kesintili hale gelir, zihnin işleyişini temsil etmek üzere bir dizi tuhaf manzara sunulur. Bu noktada belirgin

bir biçimde hareket-imajdan zaman-imaja geçeriz. Bu bakımdan *The Cell* günümüz sinemasında hareket-imaj ve zaman-imajın nasıl etkileşimde olduklarını sergiler. Her iki imaj tipi de aynı filmde ortaya çıkarsa bile, zaman-imaj zihnini içini keşfetmek için kullanılır, hareket-imajsa beden hareketleriyle eşitlenir. Bu melez türün diğer örnekleri arasında *The Matrix* (1999), *Being John Malkovich*, *Mulholland Dr.* [Mulholland Çıkmazı, 2001], *Identity* [Kimlik, 2003], *Gothika* (2003), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* ve *The Jacket* [Çıldırış, 2005] bulunur.

Piyasa yönelimi bakımından, film MTV esinli bir *Silence of the Lambs* [Kuzuların Sessizliği, 1991] olarak tarif edilebilir. MTV müzik videolarına benzer bir tarzda zaman-imaj kullanarak seri katil türünü yeni bir boyuta taşır. Seri katilin zihnine girildiğinde imgelem büyük önem kazanır, zira bu rahatsız edici tablo aracılığıyla katilin eylemlerinin psikolojik nedenlerine dair ipuçları verilir: odanın ortasında duran bir atın aniden tavandan düşen bir cam kafesle parçalara ayrılışı; tutsak edilmiş oyuncak bebekler, kadınlar ve kadın bebekler; su tankları içinde insanlar; ortaçağa özgü işkence sahneleri; etkileyici taht odaları ve yatak odaları ve genç Stragher'in şizofrenisinin kaynağındaki vaftizin tekrar eden görüntüsü. Bu bakımdan film bir şarkıya eşlik etmek üzere çarpıcı görüntülerin kullanıldığı müzik videolarına benzer. Bu anlamıyla, hem seri katil meraklılarına hem de daha genel olarak onlu yaşlarındaki MTV kuşağına seslenebilmek için melez formatı kullanır. Benzer şekilde, ünlü bir yıldız olan Jennifer Lopez'e rol verilmesi stratejik bir manevradır, zira oyunculuğa geçmeden önce bir pop yıldız olarak şöhrete sahipti. Onu seri katilin zihninin içinde izlerken, adeta bir müzik videosu seyretmekteyizdir – bedeni ürkütücü bir kulenin tepesinde camdan küçük bir kutunun içine hapsedilmişken, yukarı fırlatılıp ayak bileklerine bağlı iplerle asılı kaldığında, ağır çekim atladığında, dalgalanan siyah saçlarıyla havada asılı kalıp albino bir Alman çoban köpeğiyle telepatik iletişim kurarken. Bütün bu sürede, gündelik kıyafetlerden uçuşan kırmızı elbiselere ve şık desenli siyah şeffaf elbiseye kadar çok farklı kıyafetleri zahmetsizce değiştirir.

Yönetmen olarak Tarsem Singh'in seçilmesi de benzer açıdan anlamlıdır. Daha önceki işleri arasında R.E.M.'in liste başı şarkısı *Losing My Religion* için çekilen klibin yönetmenliği vardır. R.E.M. klibinde grubun görüntüleri, yarı çıplak halde bir ağaca bağlanmış ve oklarla vurulmuş

Aziz Sebastian gibi hapsedilmiş ve bağlanmış bedenleri, İncil'den ve satsal kaynaklardan alınmış "egzotik" tarihsel kostümler içinde figürleri resmeden tablolarla vurgulanır. *The Cell*'deki bazı görüntüler fena halde bunlara benzer, adeta Tarsem bu video klibi uzun metrajlı filmin başlıca temalarına uyacak şekilde ve çok daha büyük bir bütçeyle yeniden çekmiştir. Nihayet, toplumun geniş kesimlerine seslenme çabasıyla filmin fragmanında zaman-ımaj bölümlerinin en çarpıcı görüntüleri aşırı şekilde kullanılmış, özellikle değişik kostümler ve tuhaf ortamlar içindeki J Lo'ya vurgu yapılmıştır. Tıpkı bir müzik klibinin plak firmasının sattığı şarkının tanıtımı için bir vitrin süslemesi olarak görülmesi gibi, burada da filmin zaman-ımağı dahil edişi -bu örnekte bir müzik videosunu andırır şekillerde kullanılmış- film için göz alıcı bir reklam unsuru işlevi görür.

The Cell ayrıca Pisters'in artık bir kamera bilincinin şekillendirdiği bir çağda yaşadığımız düşüncesini de, bilhassa insan zihninin işleyişinin tamamen bir MTV müzik videosu tarzında tarif edilişiyle, açıkça sergiler. Pisters insanların "squid" adı verilen bir sanal gerçeklik cihazı sayesinde başkalarının kayıtlı hafızalarına girebildikleri *Strange Days* (1995) filminde "beyin kelimenin tam anlamıyla ekran haline gelmiştir" ve bu ekranda gerçeklikle yanılsamayı ayırt etmek mümkün değildir.¹²³ *The Cell*'de koma halindeki Stargher'in şizofrenik zihnine girildiğinde de fanteziyle gerçekliği, geçmişle şimdiyi (Stargher'in çocukluğu, canı yetişkinliğiyle yan yanadır) ve sanalla gerçek olanı ayırt etmek benzer şekilde imkansızdır. Pisters'in üzerinde durduğu diğer örnekler gibi bu melez-ımağ da, varoluşumuzun giderek daha fazla görüntülerin gerçekliği tarafından, daha doğrusu gerçeklikle görüntülerin ayrıştırılamaz oluşuyla belirlendiği görüntü odaklı bir dünyada, onun tabiriyle "görsel kültür matrisi" içinde yaşadığımıza işaret eder.

Nihayet *The Cell* Martin-Jones'un bu türden melez filmlerin ulusal kimliğin ne şekilde dönüşeceğini müzakere etmek üzere bozulmuş bir anlatı zamanı şeması kullandıkları gözlemini de destekler. Bu filmde başkalarının zihinlerine onlara yardım etmek için gönüllü olarak giren şefkatli psikanalist aracılığıyla, bilimsel olarak inşa edilmiş gözetimin günümüz ABD toplumuna giderek daha fazla nüfuz edişinin "güven-

123- Patricia Pisters, *The Matrix of Visual Culture*, s. 44.

li” olduğu telkin edilir. 2000’de, yani 11 Eylül’ün Birleşik Devletler’de ülke güvenliğini başlıca mesele haline getirmesinden önce gösterime giren *The Cell*, aslında insanların zihinlerini kontrol etme gücüne sahip cihazları kullanan FBI memurları ve önde gelen bilim insanlarından oluşmuş bir karma ekibe işaret eder. Önemli nokta, *The Cell* bu teknolojiyi yalnızca “iyi” amaçlarla kullanılırken gösterir. *Strange Days*’te medya insanların zihnini manipüle edişi sergilenerek mahkum edilirken, *The Cell* düşünceleri kontrol etmenin yollarına dair bilimsel araştırmalar yürüten büyük şirketlerin ve FBI gibi devlet kurumlarının aynı koruyucu bütünün parçaları olduğunu savunur.

The Cell’de zaman-imağ büyük ölçüde filmin içinde “kuşatılır”, sadece zihnin “mantıksız” işleyişini göstermek için kullanılır. Katilin zihninin kesintili mekanları psikanalist Deane ve nihayetinde FBI ajanı Peter Novak (Vince Vaughn) tarafından taranarak katilin son kurbanı kurtarılmaya çalışılır. Hareket-imağın “gerçek” dünyasından gelen bu iki karakter zaman-imağın temsil ettiği “kaos” karşısında galip gelirler, böylece ABD anaakımında hakimiyetini sürdüren hareket-imağ normatif konumunu korur. Hareket-imağda sıklıkla görüldüğü şekliyle zamanın mekansal şekilde görülüşü, istikrarsızlaştırma olasılığı taşıyan saf haliyle zamanın, sürenin kafa karıştırıcı zaman katmanlarının karşısında üstün gelir.

Deleuze zaman-imağın ortaya çıkışını II. Dünya Savaşı’nı izleyen döneme yerleştirdi. Bu demektir ki, öncesinde var olan kesintisiz ulusal kimlik duyguları savaşla kesintiye uğramış Avrupa ülkelerinde ortaya çıkan bir dışavurum biçimiydi; bozulmuş anlatıları bu ulusların aniden bozulmuş ulusal kimlik anlatılarını neredeyse birebir yansıtıyordu. Soğuk Savaş boyunca ve II. Dünya Savaşı’nın ardından Birleşik Devletler’in küresel hakimiyetini koruması ve güçlendirmesiyle, Hollywood hareket-imağı hakim biçim olarak varlığını korudu, zaman-imağsa avangard ve bağımsız filmlerde ara sıra kendisini gösterdi. Bu nedenle, zaman-imağ *The Cell* türü filmlerde daha fazla görünür olduğunda, bunun filmin genel doğrusallığını bozma imkanına sahip bir güç olmaktan ziyade zaman-imağın kontrollü bir örneği olarak kaldığını görmek ilginçtir. Zaman-imağ Birleşik Devletler’in (sanayisi ve güvenlik personeli sayesinde) onun hakim ulusal kimlik imajını sekteye uğratabilecek her türden tehdidi etkin bir şekilde nasıl kontrol edebileceğini gösterecek şekilde kullanılır.

Deane'in bedeninin, FBI ajanı Novak'ın da yardımıyla zaman-imağın mekanlarını tarayabilir olması önemlidir. Hareket-imağda bile, *Die Hard* örneğinde olduğu gibi, kesintili mekanlar belirir, ancak kahramanın istikrarlı görüntüsü izleyicinin dikkatini onun hareket etme becerisine odaklayarak bu mekanları taramasını sağlar. Demek ki, *The Cell* zaman-imağın sahasına girdiğinde bile karakterin hareket-imağdan gelen rolünü korur, o da katilin zihninin kesintili mekanlarında seyirciye rehberlik eder. Belki *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* bir istisna olarak kabul edilirse, yukarıda bahsi geçen filmlerin tümü gerçek dünyayı hareket-imağla zihinsel dünyayı ise zaman-imağla temsil ederken, çok azı zaman-imağın yol açabileceği kargaşaya serbestçe dalacak cesareti bulur.

Zaman-imağ ve hareket-imağın unsurlarını bir arada ihtiva eden görüntülerin artışı bu üç başlık altında anlayabilsek de, bir noktada temkinli olmak yerinde olur. Hem Pisters hem de Martin-Jones bu tür filmlerin hepsinin eşit olduğunu varsaymanın tehlikelerine işaret eder. Aslında, *The Cell*'de bir katilin zihninde gezindiğiniz en tuhaf anlarda bile zaman-imağ kısıtlanarak, hareket-imağın hakim biçim olma konumunun meşruiyetini tehlikeye atmasına izin verilmez; bunun en aşikar olduğu nokta, zaman-imağ işin içine katıldığında, hasta veya kaçık bir zihnin işleyişini temsil etmek üzere kullanılmasıdır. Bu Hollywood için son derece tanıdık bir kurgudur, kafa karıştırıcı veya korkutucu bir zihin hali çoğu zaman hareket-imağın sinematik tarzıyla tezat oluşturan bir tarz kullanılarak anlatılır. Salvador Dali tarafından tasarlanmış gerçeküstü bir rüya sahnesine yer veren Hitchcock'un *Spellbound* filmi bunun bir örneğidir.¹²⁴ Stargher'in koma halinin "rüya görmek ve hiç uyanmamak gibi" şeklinde tarif edilmesi de tesadüf değildir.

The Cell'de, kızın kurtarılmasıyla sonuçlanacak nihai zaman sınırı sayesinde hareket-imağa özgü mekansallaşmış zamanın doğrusal ilerleyişi korunurken, zaman-imağın doğrudan zaman imgesi aslında geleneksel olan anlatının içinde bir gösteri işlevi görür. Deleuze'un Fellini filmleri için belirttiği gibi, zaman-imağda anakaracter kendi geçmişinin farklı katmanlarını araştırırken, eşzamanlı çocuk ve adam olarak var olurlar.

124- *Spellbound* ve başka ünlü rüya sahneleri hakkında daha kapsamlı bir tartışma için bkz. Gilles Deleuze, *Cinema 2*, s. 57-8.

Deleuze'e göre bu birlikte varoluş ebedi gençleşme olasılığını da içerir, zira "muhafaza edilen geçmiş başlamanın ve yeniden başlamanın tüm erdemlerini benimser".¹²⁵ *The Cell*'deyse aksine Deane çocuğu ve adamı katilin zihninde bir arada keşfeder, ama çocuğa yardım ederek Stargher'i "tedavi eder". Deane canavar yetişkin Stargher'i yaraldıktan sonra çocuk Stargher onu hapsedilmiş kıza götürür ve (Deane Stargher'in zihnine girmesine izin verdikten sonra) Deane küçük çocuk Stargher'i bir vaftiz töreninde tedavi ederken canavar yetişkin tarafı sonsuza dek ölür. Bergson, Proust, Deleuze, Ritz'in (ve diğerlerinin) zaman-imağda öngördüğü şekilde, çocuk ve adamın sürede sanal bir aradalığı sonsuz değişim imkanı sunuyor olsa da, katilin şimdisinin psikanalitik kökenini geçmişte konumlandırarak *The Cell* zamana doğrusal bir çizgi üzerinde yeniden yer yurt edindirir. Deane'in çocuğa yardım ederek aslında zamanı yeniden doğrusal bir süreklilikle hizalaması bir çareymiş gibi sunulur. Bu geçmişin tek bir "doğru" versiyonu olduğu anlamına gelir ve bir arada var olan geçmiş ve şimdi (çocuk ve adam) karmaşasını ve onunla beraber tüm değişim imkanını da yok eder.

125- Gilles Deleuze, *Cinema 2*, s. 92.

Bölüm Altı

Televizyonda Zaman (ve) Yolculuk

Damian Sutton

Buraya kadar, özel olarak zamanın sinemadaki temsillerinin esnekliğine –film yapma sürecinde ve gelişim tarihinde yaratılmış zaman biçimleri ve yapılarına– baktık. Şimdi bile, televizyon ve filmde bölünmüş ekranın gelişmesi ve giderek karmaşıklaşan film anlatma yöntemlerine rağmen zamanın mantıksal, doğrusal bir ilerleme olarak düşünülmesine karşı koymak zor. Hatta BBC’nin *Hustle* (2004-) gibi TV dizileri veya US Fox’un başarılı *24* (2001-) dizisi hepimizin içinde yaşadığı tekil, sabit, eşzamanlı bir zaman temsiliinde epey mesafe katettiler. Ağır çekim olaylar ya da bölünmüş ekranda birinden diğerine geçen eylemler gördüğümüzde, dışavurulan eşzamanlılık tek bir dünya, tek bir anlatı, *tek bir zaman* sergiler. Öte yandan, geriye dönüşler ve sıralı gitmeyen anlatılar da sinemanın ve bilhassa televizyonun çağdaş unsurları olmayı sürdürüyor. ABD’de CBS’in yayınladığı *Crime Scene Investigation* (2001-) gibi televizyon dizileri, dedektif hikayelerinde de olduğu gibi polis soruşturmasındaki farklı teorileri yeniden inşa etmek için geriye dönüşlere dayanır. Benzer şekilde, Warner Bros’un başkanlık dizisi *The West Wing* (1999-2006) her bir karakterin görevdeki başkanla, genellikle de ulusal kriz zamanlarında ilişkisinin geçmişini anlatmak veya karmaşık bir siyasi manevranın analizini vermek için sıklıkla ke-sintili anlatıma başvurur.

Öyleyse, televizyon dizileri bölüm başına bir gün (*The West Wing*) hatta sezon boyunca bir günü (24) anlatacak kadar, doğrusal bir ilerleme olarak kesin bir zaman duygusu geliştirmeye dikkat ederlerse, şimdi de olan eylemleri kesintiye uğratan ve hatta bilgilendiren bir geçmiş ve gelecek duygusunu nasıl başarıyla koruyabilirler? Belki de cevap Deleuze'ün bizim zamanın kendisini deneyimleyişimiz hakkındaki düşüncelerinde, özellikle de hafızanın bir tür zaman duygusu olduğuna dair Bergsonvari fikirlere yaslanışında yatıyordur. Deleuze'ün muhtemelen en çok etkilendiği kişi Hollandalı filozof Benedictus de Spinoza'dır (1632-77), aslında Bergson'un felsefesinin büyük kısmında, en çok da içinde yaşadığımız sürekli değişen durumu nasıl kavramsallaştırdığımızı anlamaya çalışmasında onun eserlerinin etkisi görülebilir. Zira Spinoza Deleuze'e içkinlik mefhumunu verirken, onda bir zaman felsefesi geliştirme kıvılcımını çakan Bergson'un süre düşüncesi-dir. Bergson'a borcu o kadar büyüktür ki, Hardt Deleuze'ün "felsefede çıraklığını" başlatanın Bergson'la kurduğu ilişki olduğunu öne sürer.¹²⁶

Ancak ilk olarak zamanı nasıl düzenlediğimizi ele almamız gerekir. Deleuze'e göre tarihe dönüştürdüğümüz türden zaman mevcut değildir. Öyle ki, geçmişle geleceği bölen ölçülemeyecek kadar küçük o anda, yani şimdide yaşarız. Seyahat edebileceğimiz bir "gerçek" geçmiş yoktur. *Son cümleyi ikinci defa okumak bile bize aynı deneyimi tekrar vermeyecektir* - bütün moleküllerimizdeki bütün atomların bütün elektronlarının bir tur dönüşü tamamladıkları o kısacık zamanda bile geri dönülemez şekilde değişmişizdir. Öyleyse, doğrusal ve sıralı olarak tahayyül ettiğimiz türden zaman içinde yaşamıyorsak, neyin içinde yaşıyoruz ve neden onun imgesi olarak zamanı yaratıyoruz? *Lost* ve daha yakınlarda yeniden canlanan BBC yapımı *Doctor Who* (1963-89, 2005-) gibi dizilerin zamanı kurgulayışımıza dair farklı bakış açılarından alınmış çok farklı bir yaklaşımları vardır. ABD dizisi *Lost*'taki karakterler için, acil ihtiyaç ve talepleri olan kolektif bir burası ve şimdi vardır, her bir bireyin kişisel geçmişi de bunu besler. Geçmişi bizim için sanal bir birlikte varoluş içindeki bellek olarak sergileyeceklerdir. BBC'nin uzun ömürlü dizisi *Doctor Who*'daki karakterlerin keşfettikleriyse temel bir düzeyde ve dev bir ölçekte zamandır.

126- Michael Hardt, *Gilles Deleuze: An apprenticeship in philosophy*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993.

Doctor Who'nun organsız bedeni

Zamanımızı örgütlemenin ne demek olduğunu düşünelim. Yaşamımızdaki unsurlardan organlar yaratırız, bunlar tıpkı vücuttaki organlar gibi birlikte çalışır ve işlev görürler. Mesela, bugün yapılacak işlerin listesini yaparız, böylece ona mantıklı ve ödüllendirici bir içsel yapı kazandırırız. Ancak bunun için doğaya olduğu kadar anlaşılmaya da dayanan bir dizi verili koşul gereklidir. Öyleyse bir “gün” olarak adlandırdığımız bir zaman birimi, öncesinde ve sonrasında bir gecenin olmasını gerektirir: Dünyanın kendi etrafında ve Güneş’in çevresinde dönüşü. Ayrıca belli ölçüde gönüllü cehaletimizi de gerektirir: Günümüzü anlamlandırmak için Londra’da öğle olduğunda Bağdat’ta çoktan akşamüstü, Washington’daysa daha sabahın erken saatleri olduğu gerçeğini ihmal etmemiz gerekir.

Zamanın bu şekilde düzenlenmesi, *Doctor Who*’daki türden zaman içinde yolculuk anlatılarında kaçınılmazdır. Örneğin, gezginlerin teknolojileri çoğu zaman yersizdir, mesela “Remembrance of Daleks” (1989) bölümünde 1963’te taşınabilir kasetçaların ortaya çıkması. Bu örnekte hatırlarız ki, Doktor ne kadar uzağa seyahat ederse etsin her zaman bizim şimdimizdedir ve geçmiş, şimdi ve geleceğin bir arada var olabilmesi gayet kolaylıkla tesis edilir. Başka durumlarda, mesela “Evil of the Daleks” (1967) bölümünde Viktorya dönemi Londra’sına, “The Visitation” (1982) bölümünde Restorasyon dönemi Londra’sına ya da “The Daleks in Manhattan” (2007) başlıklı bölümde New York’a nakledildiğinde bize geleceğe özgü görünen şey uzaylıların teknolojisidir. Zamanın kültür ve toplumla ölçüldüğü *Doctor Who* evreninde Dünya’da öğle olduğunda Skaro’da sabah, Telos gezegenindeyse akşamüstü olduğunu hatırlamamız gerekir.

Kendi bildik Dünya günümüze dönecek olursak, belki de en önemlisi planladığımız gün için çabalarımızı ölçülebilir çalışma veya ölçülebilir işe dönüştürecek, gün bitmeden önce beş saatlik boş zaman “kazanmak” için sekiz saatlik emeğe çevirecek bütün bir emek değişimi sistemine ihtiyaç vardır. Zamana bir şekil kazandıran, organlardan (günler-haftalar-aylar, yıllar-on yıllar-yüzyıllar) müteşekkil bir beden içinde bir organ kazandıran bir “gün”dür, yani bizim anladığımız şekliyle zamandır. Tüm bunları ortadan kaldırırsak kaosta olurduk.

Ya da olur muyduk? *Doctor Who*'nun 2007'de "Blink" isimli bir bölümünde Doktor'dan (David Tennant) zamanın ne olduğunu ve nasıl işlediğini açıklaması istenir. Bunun nedeni geçmişte Sally Sparrow'a (Carey Mulligan), yani şimdideki bir insana "canlı" olduğu izlenimi veren bir videoda bir mesaj kaydetmiş olmasıdır. Mesajın tek yönlü gönderilmiş olması gerekirdi (tıpkı bir şişedeki mesaj gibi), çünkü bir video kaydıyla etkileşime girmemiz mümkün değildir. Oysa Doktor, Sally ile etkileşime giriyor, sorularını cevaplıyor gibidir. Aslında "ağlayan melekler" adı verilen, dokunduklarında insanı öldüren ve geçmişte yaşamak üzere geri gönderen canlı heykel görünümündeki bir grup canavarı yenmeye çalışırken geçmişte takılıp kalacağı bilindiğinden, konuşmanın dökümü gelecekte Doktor'a verilecektir (ne de olsa o bir zaman gezginidir). Dolayısıyla, Doktor'un kaçış (ve melekleri mağlup ediş) yöntemi Sally'nin kaybolduğunu bildiği insanlarla temas ederek CD'yi ve böylece mesajı keşfetmesiyle sonuçlanacak olaylar zincirini harekete geçirir. Yaşlanmış insanlar olarak Sally'nin karşısına çıktıklarında ona talimatlar iletirler. Daha en baştan bu zaman yolculuğu fantezisi açıkça döngüsel bir mantığa sahip görünür, oysa gerçekte olan kendi düzenlenmiş zamanımıza koyduğumuz limitlerin aşılmasıdır. Somut bir geçmiş duygusu (video mesajı) vardır, ancak şimdiden ayırt edilemez hale gelir, bu da Doktor'un Sally için geçmiş olduğunu bildiği bir konumdan baktığında gelecektir. Bunun bize gösterdiğiyse düzenlemeyi ortadan kaldırdığımızda geriye kalanın kaotik bir yapı değil, geçmişten şimdiye ve tekrar geriye gayet pürüzsüz bir geçişi mümkün kılan bir yapı olduğudur. Zamanın tüm veçheleri –geçmiş, şimdi ve gelecek– tek bir zaman olarak ortaya çıkar:

Doktor: İnsanlar zamanın nedenden sonuca doğru kati bir ilerleme olduğunu varsayar, oysa ne doğrusal ne de öznel olan bir açıdan aslında daha çok oynak, zamanlı-mamanlı büyük bir topa benzer ... bir şey.¹²⁷

Zamanın "ne doğrusal ne de öznel" bir varlık olduğu düşüncesi Deleuze ve Guattari'nin organsız beden (OB) olarak tanımlayacağı şeydir. *Anti-Oidipus*'ta ortaya konan OB, Deleuze ve Guattari'nin mutlak tözü –mesela insan bedenini (bir özne haline gelen kişi) veya bir halk ha-

127- Diyalogun daha ilerisinde tekrarlanır: Sally: "İzin ver anlayayım: sen halen yapmakta olduğun bir konuşmanın yazılı dökümünden sesli olarak okuyorsun, öyle mi?" Doktor: "Eeh... şöyle böyle ... zaman maman..."

line gelen toplumun kolektif bedenini, *socius*'u- anlayış şekli olarak görülebilir.¹²⁸ Kişisel ve toplumsal özneyi anlamak için başlangıç noktası ilkedir. Bireysel veya toplumsal özneyi derlemeler veya toplamalar olarak anlayan, şizoanaliz adını verdikleri analiz yöntemi de kaynağını OB'den alır.

Deleuze ve Guattari için OB kimliğin önceden varsayılmasıdır. İki ciltlik devasa eserleri *Kapitalizm ve Şizofreni*'de üstlendikleri görev, kimliğe dair psikanalizin katı Oidipal yapısına karşı koyan alternatif, dinamik bir kimlik anlayışı sunar. Psikanaliz çocuk ve ebeveyn arasındaki iki taraflı doğrusal ilişkiden hareket ederken, Deleuze ve Guattari üçüncü bir pozisyonu -OB- açığa çıkararak bunu bir üçgene dönüştürür. Bu kimlik kazanacak olan bedendir, zaman içinde bir beden olarak yaratılmayı beklemektedir, pıhtılaşmakta ve bir tür kaçınılmaz "buzul gerçeklik" şeklinde kaymaktadır: "Örgütleneceksin, bir organizma olacaksın, bedenini eklemleyeceksin..."¹²⁹ Özne zaman içinde biçimlenir ve benliğin sabit olduğu izlenimi (kişinin gerçek benliği mesela) aslında öznenin varoluş şeklinin yanlış anlaşılmasıdır ve zaman içinde korkunç yavaş bir hatta değişir.

Bir varsayım olarak OB örgütlenmeden önce var olur ve ilk eğilim onu kaotik, hatta boş bir mekan olarak düşünmektir. Oysa bu varsayım doğru değildir ve maddenin yanı sıra enerjiler ve kuvvetlerle dolu kalır. OB dolayısıyla hem arzu hem de olasılıktır, bir *bekleyiştir*. Üstelik örgütlenmeye yazgılıdır -birleşerek şekiller oluşturur- ve bu nedenle onu en saf varoluş haliyle anlamamanın en iyi yolu hem başlangıçta hem de nihai halinde *pürüzsüz* olduğunu düşünmektir. Örneğin siyasal/ekonomik yapılar *socius*'un bedenini örgütleyerek kendi pürüzsüz şekillerini yaratır: Mesela kapitalizm tüm değeri taşınabilir ve yeniden kullanılabilir, değiştirilebilir bir para birimine çevirmeye çalışır. Yaşamımızda bize emeğimizin karşılığı para şeklinde ödenir, bu para herhangi bir kura çevrilebilir, başkalarınca yaratılmış nesneleri, hatta başkalarının emeğinin değerini bile satın alabilir: "Sermaye aslında kapitalistin, daha doğrusu kapitalist varlığın organsız bedenidir."¹³⁰ Daha önce gördüğümüz üzere, iktisat felsefecileri Hardt ve Negri sermayenin pürüz-

128- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *Anti-Oedipus*, s. 10.

129- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus*, s. 159.

130- Age.

süzleştirici etkisini dünya çapında bir ekonominin gelişmesine bağladılar. Onlara göre, “Genel eşdeğer olarak para nicel, ortak ölçülebilir ilişkiler içinde bütün öğeleri bir araya toplar ... Sermaye kodlanmamış akışlar, esneklik, sürekli uyarlanma ve eşitleme eğilimiyle tanımlanan pürüzsüz bir uzama yönelir”.¹³¹

Organsız beden bir biçim ve anlam varsayımıdır, böylece Deleuze’ün içkinliğin biçimsel tarifine en yaklaştığı noktadır. Saf hareket ve geçişten ibaret bir pürüzsüz uzam, bundan şekiller yaratacak bir örgütlenme süreci olmaksızın bunu düşünmek imkansız: OB’nin pürüzsüz uzamının kendisi karşı konamazdır. Öyleyse önemli olan kişisel ve toplumsal bedenlerin örgütlenmesiyle ilişkisidir, zamanın sınırları makine tarafından bir bedenın veya toplumsal sistemin yaratılışı gibi çizilir. Deleuze ve Guattari’nin *Anti-Oidipus*’un ilk sayfalarından itibaren makineye odaklanmasının nedeni de budur, çünkü makine parçalarının bir araya toplanması bedenın bir örgütlenmesidir, hareketi ve nesneleri ürettiği kadar kendi üretimini de üretir (insanlar bedenlerden ve zihinlerden müteşekkil değildir, arzulayan makinelerdir). Örneğin her yıkımın ardından kendisini yeniden yapan makine ilkesi, *socius*’u siyasal sistemin pürüzsüz bir durumuna doğru fırlatan şeydir. *Doctor Who*’nun “The Girl in the Fireplace” isimli bölümünde olan da budur, Doktor ve ona eşlik eden Rose (Billie Piper) ve Mickey (Neol Clarke) kendilerini on sekizinci yüzyıl Fransa’sına bir zaman penceresi açan uzay gemisinde bulurlar. Burada bölmeler bir kişinin, gerçek Madam de Pampadour’un (Sophia Myles) yaşamındaki çeşitli noktaları açığa çıkardıkça zamanın kendisinin ardışıklığı kırılır. Bir iyon fırtınasında yıkılmak üzere olan istasyon otomatik robotlar tarafından onarılır, tamiratsa yaralanan mürettebatın gerçek organları kullanılarak yapılır (kamera lensi yerine göz, elektrik rölesi yerine kalp). Reinette’in, yani Madame de Pompadour’un beynini istasyonun merkezi bilgisayarını olarak kullanabileceği yaşa erişeceği anı beklemektedirler. Bu fantastik hikayeyi bir arada tutansa âşıklar olarak Doktor ve Reinette’dir; Doktor istasyonun bölmelerine girip çıktıkça, hayatları boyunca karşılaşmaya devam ederler. Yazarları da ortak olan “Blink” bölümünde olduğu gibi, hikayedeki trajedinin kaynağı iki “şimdi”nin değişen hızlarıdır.

131- Michael Hardt ve Antonio Negri, *Empire*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2001, s. 337.

“Blink”de kurbanlar zaman içinde geriye fırlatıldıklarında, kendileri yaşlı ve ölmek üzereyken “genç” eski arkadaşlarıyla karşılaşılır, oysa burada Doktor istasyona bir an geri adım atar ve Reinette’in ölümünün ardından geri döner. İki zaman birbirlerinin yanı sıra uyumsuz şekilde kayar, aynı kayanın farklı kalınlıkta tabakaları gibi.

Doctor Who’nun insanlığın gelişimi ve evrimi içindeki maceraları, gerçekten felsefe yapmıyor olsa bile felsefeyi işin içine karıştıran bir televizyon dizisi olarak zengin örnekler sunar. Örneğin, hikayelerin pek çoğu Deleuze ve Guattari’nin özetlediği çeşitlilik gösteren OB örgütlenmelerini, gelişmekte olan OB’nin dönüşebileceği “sahteleri” sergiler. Mesela otomatik robotlar uzay gemisini onarıp yenilerken biçimin ezbere dayalı tekrarına dayanarak *kanserli* bir beden yaratırlar. En iyi temsilini *Doctor Who*’nun en meşhur canavarları olan Dalekler’de bulan despot, totalleştirici beden haline gelen işte bu bedendir. 1963-89 dönemindeki ilk serinin ortalarındaki “Genesis of the Daleks” (1975) bölümünde anlatılan Daleklerin hikayesinde, ari olmayanları imha etmeye ve kendi evrimini hızlandırmaya kararlı faşist bir hükümetin ürünleri olarak sunulurlar. *Doctor Who*’daki diğer maceralar da benzer şekilde kanserli toplumsal bedenleri resmeder, mesela ari olma arayışıyla bedenini absürd bir biçimde yenileyen Cybermen. İlk başta, “The Tenth Planet” (1966) bölümünde gönüllü bir toplumsal tercih olarak anlatılır bu, ancak dizinin yeniden başladığı dönemde Cybermen birincil toplumsal büyüme modeli olarak korkutucu bir fiziksel seçim olarak ortaya çıkar. Dolayısıyla *Doctor Who*’da OB toplumsala karşı bir sorumluluğu olan kişisel bir bedenden ziyade, kişisel ve toplumsal olanın bir yansıması olarak ele alınır. Öte yandan, dizide sıklıkla *tam* (gerçekleşmiş) bir beden sunulur, mesela “The Sunmakers” (1978) bölümünde Doktor doğrudan sıradan yurttaşlara konuşarak devrimi ateşlediğinde ya da “The Mutants” (1972) bölümünde fiziksel evrimlerini hızlandırdığında. Nihayet, iki parçalı “Human Nature/Family of Blood” (2007) bölümünde dopdolu bir olasılık mekanından ziyade bir kabuk olarak sunulan, *boş* veya *camdan* OB’dir. Burada “aile”, korkuluklar da dahil olmak üzere başkalarının bedenlerini işgal eden biçimsiz varlıklardır. Onlara tuzak hazırlamakta olan Doktor’u takip ederler, o ise bu tuzağı kurmak için ironik şekilde fantastik bir cihaz kullanarak kişiliğini güvenli bir yere “boşaltırken”, alter egosu John Smith uzaylılarla mücadele eder. Yeniden canlandığında ve aslında Smith’in âşığını dul bıraka-

çağını anladığında, elini tutar ve birlikte (kendinde bir OB olarak) anı, olaylar farklı gelişseydi yaşamış olacakları ve onu mutlu, doğal ölümüne götürecek mutlu hayatla doldururlar.

Deleuze ve Guattari'nin organsız bedenler üzerine daha sonraki yaklaşımlarının merkezinde etik yaşam felsefesi vardır. Onlara göre bunun kilit noktası, "seçim yapmanın, OB'yi *sahbelerinden*, yani boş camdan bedenlerden, kanserli bedenlerden, totaliter ve faşist olandan ayırt etmenin imkanlarımız dahilinde olup olmadığını bilmektir".¹³² Bu da fikirlerin ve geleceklerin, insanlığın geleceğinin nasıl olacağına dair tahminlerin sürekli sınanmasına ve ahlaki ve etik ikilemlerin temsiline dayanır. Bütün iyi bilimkurgular gibi *Doctor Who* da bunu geçmiş, şimdi ve geleceğin organsız bedenleri doldurduğu, zamanda yolculuk anlatısı sayesinde başarır.

Kaybolmak

Gerçek hayatta bir zaman makinesine sahip olmadığımızı varsayalım. Eğer zaman potansiyelle dolu organsız bir bedense, zamanı anlamak, onun rahat edeceğimiz bir imgesini yaratmak için onca gerekli bulduğumuz ilerlemeyi nasıl oluyor da yaratıyoruz? Deleuze'e göre cevap Bergson'un felsefesinde, özellikle de onun hafıza üzerine çalışmalarında bulunabilir; TV dizisi *Lost* bu bakımdan faydalı bir örnek teşkil ediyor.

Pasifik'te bir adaya düşen yolcu uçağından kurtulan bir grubun hikayesinin anlatıldığı *Lost*, ABC tarafından ABD televizyonu için yapılmış, dünya çapında dağıtılan popüler bir dizi. İlk iki sezon özellikle dikkat çekicidir, çünkü klasik "Robinson Crusoe" senaryosu işlenmiştir. Hayatta kalanlar önce uçağın düşüşü, ardından hayatta kalma, sonra kurtuluş umudu ve nihayet kurtulmalarının pek mümkün olmadığını yavaş yavaş kabullenirler. Ayrıca ıssız ada hayatının tüm kabusları da sahnededir: gizemli canavarlar ve vahşi hayvanlar, başka kazazedeler ve huzursuz yerliler (deniz kazasıyla adaya düşmüş mahkumların soyundan gelip gelmedikleri belli olmayan ve kimlikleri bilinmeyen bir grup beyaz insan). Bir araştırma istasyonunun varlığı keşfedildiğin-

132- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *A Thousand Plateaus*, s. 165.

de sezonun temaları arasına gözetlenme, denetim, ruhsallık ve yazgı mevzuları da dahil olur. Sonraki sezonlarda “Ötekiler”in ve başka bir adanın varlığı ortaya çıkar, işin içine yeni karakterler girer ve yeni ve eski sakinler arasında zekalarını yarıştırdıkları bir savaş başlar. İlk iki sezondaysa kazazedeler çoğunlukla korkuları ve hatıralarıyla var olurlar. Dizinin başlangıçtaki başarısı da burada yatar.

Bölümlerin pek çoğunun odağında hep belirli bir karakter vardır ve adadaki olaylar önceki yaşamlarından sahnelerle paralel olarak sunulur. Buna hayatlarındaki önemli anlar da eklenir sıklıkla: travma, mutluluk ve tercih anları. Örneğin Sayid (Naveen Andrews) karakteri Iraklı eski bir Cumhuriyet Muhafızı’dır, adadaki rakibi Sawyer (Josh Holloway) ve daha sonra “öteki” ada sakinlerinden Ben’le (Michael Emerson) ilişkisi önce Iraklılar, Irak Savaşı’nın ardından da koalisyon güçleri için şüphelilere işkence etmeyi öğrendiği günlere dair travmatik anılarını canlandırır, Sayid’in hikayesi birkaç bölüm boyunca anlatılır.

Uçak kazasından hayatta kalanlar olarak birçoğu yalnızca, gerçek kayıp bagajlarının yerini alan duygusal bagajlarını, yani hafızalarını kurtarabilirler. Fakat kimi zaman, mesela Kate (Evangeline Lilly) ve Sawyer birbirlerinin eşyalarını sahiplendiklerinde olduğu gibi, aslında birbirlerinin hatıralarını da paylaştıkları, çünkü hayatlarının zaten içi içe olduğu açığa çıkar. Böylece *Lost*’un yaratıcıları başlangıçta basit bir ıssız ada tasavvuru çizerken, öte yandan karakterlerin geçmişlerinin anlatımı sayesinde dramatik anlatı geliştirmek için ideal bir formata sahip olurlar. Gerçekten de pek çok bölümde adada çok az şey yaşanır, ancak küçük veya bir şekilde önemsiz olaylar zengin bir geri plan hikayesine açılır.

Pek çok açıdan dizinin bölümleri normal geriye dönüşlerle ilerler ve karakterler gerçeklerden ve yüzlerden öğrendiklerinden daha çok şeyi hatıralarından öğrenirler; üstelik bu sayede ahlaki, entelektüel ve hatta ruhsal dersler çıkarırlar. Bunlar gerektiğinde açığa çıkan yaşanmış hatıralardır. Karakterlere dizide düş kurarken çok az rastlasak da anılar derin, açık ve zaman alıcıdır. Her biri temelde Bergson’un ve Deleuze’un varoluşumuzu süre içinde, hatırayla öz kazanan bir varoluş olarak değerlendirmelerine getirilen aşırı örneklerdir. İlk olarak, Bergson gibi Deleuze de süreyi zamanın arkaplanı veya önkoşulu olarak gö-

rür. Deleuze bizim şimdideki gerçek zamanımızın ise çok daha karmaşık olduğunu fark eder. Şimdi bir yandan hiç durmaksızın geçmekte, bir yandan da geçmiş ve gelecek duygumuzu birbirinden ayırmaktadır. Aslında, geçmişle gelecekte ayırarak şimdiki anı bulmaya çalıştığımızda bunu asla başaramayız, çünkü ayırım sonsuza dek küçüldükçe küçülür. Bunun nedeni zamanın ilerleme halindeki lahzalardan oluşmayıp kendisinin tekil bir varsayım olarak bölünemez olmasıdır: süre.

Öyleyse, lahza adını verdiğimiz aslında, gelecek olan zamanı ve içinden geçtiğimiz zamanı anlamlandırmaya çalıştığımızda psikolojik olarak hissedilir. Lahza duygulanım adı verilen bir tür saf öznelliktir, sıklıkla algıyla karıştırılır.¹³³ Duygulanım geçmişle geleceği böler, çünkü maddeyle niyeti, nedenle sonucu bir öznellikler serisi, algıya “karışmış” yabancı maddeler olarak böler. Burada Deleuze’ün dayandığı Bergson’un zaman içindeki bedenler olarak temel mutlak varoluşumuza gösterdiği ilgidir. Madde, maddi dünya bizi eyleme sevk eden ihtiyaçlar veya seçenekler yaratır. Bunun bir örneği, bir *ihtiyaç-öznelliği* olarak açlıktır, “şeylerin sürekliliğinde bir delik” açar.¹³⁴ Bir şeyleri özleriz, bir miktar mesafeli veya kaybolmuş, bir miktar boşluk hissederiz ve bu “deliğin” nerede olduğunu fark ederiz (*beyin-öznelliği*). Açızdır (*duygulanım-öznelliği*). Bir şeyler düşünmeye dalmışızdır, diğer odadaki buzdolabını hatırlayınca (*hatırlama-öznelliği*) kitabı bırakıp oradan lezzetli bir şeyler almayı düşünürüz (*kasılma-öznelliği*). Dolayısıyla duygulanım saflığı bozan bir şeydir, çünkü hem bir duygu hem de bir hatıradır, algılarımıza karışır. Öyleyse maddeyle hafıza arasında duygulanım vardır - burada açlığın verdiği sancı. Ancak Deleuze’e göre bu dizide en önemli rol hafızaya düşer, her zaman bizimledir ve o olmaksızın ihtiyaçtan beyin ve duygulanım vesilesiyle kasılmaya geçmemiz mümkün olmaz. Dolayısıyla daimi olarak “serebral fasıla” içinde, duygulanımla kasılma arasındaki boşlukta yaşarız ve bu boşluk hafızayla tepeleme doldurulur.¹³⁵ Demek ki Deleuze’e göre Bergson’un eserlerinin yararlılığı daimi olarak hafıza içinde yaşıyor olmamızın yanı sıra hafızanın kendisinin de bizim yaşayan bir şimdi olarak yanımızda taşıdığımız

133- Henri Bergson, *Matter and Memory*, s. 58.

134- Gilles Deleuze, *Bergsonism* (1966), çev. Hugh Tomlinson ve Barbara Habberjam, New York, NY: Zone, 1997, s. 52. [Gilles Deleuze, *Bergsonculuk*, çev. Hakan Yücefer, Otonom Yayıncılık, 2010.]

135- Age., s. 53.

geçmiş olduğunun anlaşılmasıyla ortaya çıkar: sanal bir birlikte varoluş olarak hafıza.

Bunun *Lost* için anlamına gelirse, dizi sonsuz olma imkanı taşır. Her bir karakterin hafızası bitip tükenmezdir, çünkü geçmişle silme doludur, sadece şimdiye doğru yönlendirilmeyi bekliyordur. Bunun nedeni her bir karakterin, bizim hepimizde olduğu gibi, daimi bir duygulanım aralığında yaşıyor olması, her daim bir serebral fasılada olmasıdır, öyle ki süreklilikteki en küçük ve en önemsiz “delik” bir saatlik televizyon yayını sağlayacak imkana sahiptir. Örneğin açlık ilk olarak havayolunun yiyeceklerinin bitmekte olduğuna ya da nasıl balık avlanacağına dair tartışmalarda ortaya çıkar, ancak Hurley karakteri (Jorge Garcia) aracılığıyla toplumsal sorumluluk ve suçluluk hakkında daha büyük bir hikayeye dönüşür. Obez bir fast-food çalışanı olan Hurley muhtemelen şişmanlığının neden olduğu bir kazadan ötürü suçluluk hissiyle kıvrınmaktadır. “Everybody Hates Hugo” isimli bölümde, araştırma istasyonunda bulunan yiyecek dolabının sorumluluğu ona verilir, bu durum ona geçmişini ve piyangoyu kazandığı günü hatırlatır. Bu aynı zamanda olası bir değişim ve kişisel veya toplumsal sorumluluk anıdır, bölüm boyunca Hurley’nin kaygıları rüyaları ve geriye dönüşleri aracılığıyla anlatılır. “Dave” isimli daha sonraki bir bölümde, Hurley yiyecekleri dağıttıktan sonra adaya paraşütle bir erzak kasası düşer, bu defa suçluluk duygusu ve bunun yol açtığı aşırı yeme neticesinde bir akıl hastanesinde geçirdiği dönemi hatırlar. Özetle, Hurley’nin kaza hakkındaki suçluluk hissi, toplumsal sorumluluk konusundaki kahredici endişeleri, hayatta kalmanın verdiği suçluluk hissinin de katkısıyla (ölen yoldaşlar için anma konuşması yapan da genellikle odur) şimdiki durumun gerçek ihtiyaçlarıyla iç içe geçmiş hatıralar aracılığıyla yaşanır.

Eğer hafızada yaşıyorsak, şimdiki durum için doğru hafızaların seçimini nasıl yaparız? Dahası, eğer hafıza sanal bir birlikte varoluşsa, zamanda geriye gitme izlenimini nereden alırız? Bir geriye dönüşü *geriye* dönüş olarak gösteren nedir? Örneğin *Lost* ekranda hafızaya dair çok az gösterge kullanır, genellikle sahnenin ada dışında geçtiği en basit işaretlerle belirtilir. Bunun dışında pek çok bölüm dosdoğru havaya bakmakta olan bir karakterle başlar, ancak bu o karakterin geçmişinde olabilir de, olmayabilir de. Yine de, *Lost* benzeri TV dizilerini izler-

ken, kendi hatıralarımızda da olduğu gibi birdenbire, hatta olay örgüsü bile netleşmeden bir geçmiş hissi alırız. Bunun nedeni, Bergson ve Deleuze'ün belirttiği üzere geçmişi yeniden düzenlemektense hafızaya dalıyor olmamızdır: “Kendimizi bir anda duyu parçasında konumlandırıyoruz, sonra bu unsurun bir bölgesinde.”¹³⁶ Öyleyse hafıza bir anlamda tanımadığımız bir ormanın içinde kaybolmak gibidir, tıpkı *Lost* karakterlerinin çoğunda olduğu gibi. İlk başta basit bir farklılık – farklı bir yer – hissederiz, ardından daha fazla bilgi edindikçe yönümüzü tayin ederiz. Geriye dönüşlerle başlayan bölümlerde karakterlerin çoğunun deneyimlediği yönünü şaşırma hali bunun bir göstergesidir, ama giderek daha fazla geriye dönüş kesitlerinin açığa çıkmasıyla hikayeyi anlamlandırmaya çalışırken bizim yaşadığımız şaşkınlıkta da yansır. Onların hafızalarında yolumuzu kaybeder, tedricen yönümüzü buluruz. Bu durum özellikle, yaşadığı geçici yarım felç nedeniyle geriye dönüşleri en kafa karıştırıcı olan, psikolojik gelişimi dizinin belki de en karmaşığı olan Locke (Terry O’Quinn) karakterinde söz konusudur. Benzer bir durum Koreli çift Sun (Daniel Dae Kim) ve Jin (Yunjin Kim) için de geçerlidir, onların hatıralarında her biri aynı hikayenin iki apayrı vechesini anlatırlar, sorunlu âşıkların hatıraları bize gösterildikçe önceki bölümlerin tamamı yeni bir anlam kazanır. Bu her şeyden önce hafızanın bütünüyle kişisel ve güvenilmez doğasını vurguluyor olsa da, özel olarak hatıranın şimdiye faydası nedeniyle seçildiğini gösterir. Geriye dönüşte Sun, Jin’i lanetli uçuş için havaalanında bırakarak onunla ilişkisine son vermek üzereyken, adadaki mevcut durumuyla ilgili onu bilgilendirmek üzere ihtiyaç duyduğunda gördüğümüz onun hatıralarıdır. Sonradan anlaşılır ki havaalanında olanların tamamını görmemiştir – Sun’un babasının emrinde bir mafya zorbası olan Jin, Sun’un başka biriyle ilişkisinden ve kaçma planından haberdardır. Bu farkındalık onu, adada daha güçlü bir çift olduklarında da devam eden bir dizi uzlaşma adımının birincisini atmaya sevk eder.

İlk bölümlerden bazıları karakterler açısından aslında tali olan, mesele açlık gibi, “süreklilikteki deliklere” odaklansa da, önemsiz görünen şeylere ısrarla odaklanmak sıkıcı olabilirdi. Bekleneceği üzere, *Lost*’taki geriye dönüşler giderek daha vahim durumlara yönelir ki bu da yeni tercih anları, yeni mutluluklar, yeni travmalar demektir. Ayrıca yolcu-

136- Age., s. 57.

ların hayatlarının iç içeliği de giderek daha fazla ayrıntıyla ifşa edilir. Hafızanın şimdiki duruma doğru olan bu yönelimini bir fayda yönelimi –aslında kelimenin tam anlamıyla yönelim– olarak anlamalıyız. Bugünü bilgilendirmek, böylece yeni fikirler, gidilecek yeni patikalar ortaya çıkarmak için hatıralar gerekir. Uyuşturucu kralı Mr. Eko (Adewale Akinnuoye Agbaje) için durum budur; ölü kardeşi Yemi’nin görünmesiyle hafızası doğrudan onunla konuşur. Zaten hafızada yaşıyor olduğumuzdan, algılamayı yönlendiren, ona rehberlik eden hatırlamadır. Kafamız karıştığında bizi bilgilendirmesi için “hatıraya başvururuz”.¹³⁷ Hafıza iki tür hareketle yanıt verir: “[B]iri çeviridir; bununla bütün halinde deneyimi karşılamak üzere harekete geçer, böylece daha az veya daha çok kasılır... ve diğeri kendi ekseninde dönüşüdür; bununla andaki duruma doğru döner, en faydalı olabilecek yönünü sunar.”¹³⁸ Dolayısıyla hafıza eski bir müzik kutusuna ya da bir gramofonda plak seçimize benzer bir tarzda çalışır. Bir seçim yaparız (geçmişe başvuru), makine plağı alır, doğru tarafı bize bakacak şekilde çevirir ve duymak istediğimiz şeyi çalar. Nitekim *Lost*’un ikinci sezonunda kazazedelerin bulunduğu araştırma istasyonunda eski bir pikap vardır, eşlik eden 1960 ve 1970’lerden plak koleksiyonuysa istasyonun uzun zaman önce terk edildiğini düşündürür. Tıpkı Bergson ve Deleuze’nün müzik kutusu hafızası gibi, bu pikap da dikkatleri başka yöne çeken bir hiledir: istasyonda aradaki zamanda da insanlar olmuştur, geçen birkaç yıl içinde yeni personel gelmiştir. Hafızanın mekansal tarifini hatırlamamız gerekir. Kayboluruz (başvuru), ancak çevremizi anlamaya başlarız (çeviri, kasılma) ve hangi yönü keşfedeceğimize karar veririz (rotasyon/yönelim). Biz kendimizi hafızaya doğru yönlendiririz, tersi değil.

Bu nedenle karakterlerin hafızaları adada geçirdikleri zamanın sınırlarını çizer, ellerindeki tek saatse bir geri sayım mekanizmasıdır, tuhaf bir şekilde 108 dakikaya ayarlıdır, yeniden kurmak için araştırma istasyonundaki bir bilgisayara bir kodun girilmesi gereklidir. Locke, Desmond (Henry Ian Cusick) ve Mr. Eko için düğmeye basma tercihi kendi hafızalarından kaynaklanır, kararlarını yönlendiren odur. Hafızanın faydasının belki de en zalim şekli Sayid’in vakasında görülür. İşkence uygulamayı öğrenme hafızası ona yeni bir travma yaratmaktan

137- Age., s. 63.

138- Henri Bergson, *Matter and Memory*, s. 168-9.

ziyade nasıl yapılacağını hatırlatır – şimdide karşı karşıya olduğu, ona aynı tercihleri, aynı kişisel acıları, aynı zorunluluğu yaşatır: başkalarının hayatını kurtarmak için şiddet uygulayarak bilgi edinmek. Ancak bunu gerçekleştirme gerekliliği ve olanağını algılaması hafıza üzerinden olur. Sun ve Jin örneğinde de benzer şekilde hafızanın faydası, nesnel hakikatten ziyade şimdideki eylemle ilgilidir ve izleyici olarak bizden onların hafızalarının Hurley’de olduğu gibi hastalıkla malul olmadığını varsaymamız beklenir. Sonuç olarak, dizide geriye dönüşün görece düz tasvir edilişi bizi önceden varsayılmış öznel bir hakikatin, yani duygulanımın olduğunu düşünmeye sevk eder. *Lost*’u izlerken önemli olan bütün geçmişi gördüğümüzü bilmektense, basitçe ifade edersek bu karakterlerin neden ormanın içinde bu anıları aradıklarını anlamamızdır.

Sonuç

Deleuze'e Yeniden Bakmak

En nihayetinde Deleuze'ünki yaratıcı düşünceyi *besleyecek* üretken bir felsefedir. Bu nedenle Deleuze özellikle sanatçılar arasında, daha genel-
de de yaratıcı bireyler arasında bilinir olmuştur. Örneğin biz de yazar-
lar olarak, Deleuze'ün yaratıcı birey için vazgeçilmez olduğunu düşün-
üyoruz. Bu her yaratıcı eylemin felsefi olabileceği anlamına gelmez,
hatta böyle bir eylemi yaratabilmek için onu bileceğimiz anlamına da
gelmez. Öyle olsaydı, Rancière'in amaçsız sanatçıları gibi malzemeleri
durmaksızın çekiştiriyor, bir gün klişeyi kırabileceğimize dair boş bir
umutla durmaksızın sadece maddi kararlar veriyor olurduk. Kavram-
lar yaratabileceğimizi hayal edebilirdik, oysa gerçekte estetik düşün-
ceden vazgeçmiş olurduk. Eğer hiç durmaksızın yaratmaya, yaratımı
tekrarlamaya çabalarsak, yeni bir kavramı mümkün kılacak koşulları
gerçekten yaratmak için olmamız gereken şekilde durumların mühen-
disi olamayız. Öyleyse Deleuze'ün felsefesi nasıl faydalı olabilir?

Deleuze'ünki gelmekte olan bir toplumun felsefesidir ve bir yaşam fel-
sefesiyle başlar. Bu, şeylerin derisinin altında var olan güçlü yaşamdır;
tözün temel ilkesidir. Deleuze'ün felsefesine baştan sona, tuhaf bir ısı-
rar, şiddetli bir kalp atışı hakimdir ki bunun çarpıntıları oluşun, süre-
nin ve lahzanın felsefesinde ve yersiz yurtsuzlaş(tır)manın ve yeniden
yer yurt edinmenin kaçınılmazlığında hissedilir. Bu Deleuze'ün içkin-
lik üzerine düşünüşünün sesidir; onu bizim yerimize düşünür, kendisi-
nin gördüğü gibi görebilmemiz için onu bir olgu gibi kavrar. Deleuze'ün

felsefesinde yaşamın gerçekleşmekte olduğu, yaşamın basitçe *olduğu* gerçeğinin izi vardır ve bu bizim daha iyi bir oluşum yaratma kararlılığımızı güçlendirmelidir. Yaratıcı bir tarzda dikkatli ve temkinli olmayı gerektirir.

Bu noktaya bir eylem ilkesi olduğu kadar bir örgütlenme ilkesi de olan köksapı ele alarak başladık. Deleuze'ün felsefesi aracılığıyla toplum örüntülerinin nasıl basit, doğrusal hiyerarşilere dayalı ağaçsı biçimler -bir fark ilkesinin yapıya dönüştürülmesi- şeklinde ortaya çıktığını gördük. Ayrıca kültürel etkinlik ve oluşumda mevcut olan yersiz yurtsuzlaştırıcı güçleri, hiyerarşileri dağıtabilecek direnme güçlerini değerlendirdik. Öte yandan, yeniden yer yurt edindirmenin kaçınılmazlığını, molar oluşumların -örneğin kapitalist ataerkilliğin- yersiz yurtsuzlaştırıcı güçleri telafi etme ve içine alma güçlerini de değerlendirmek zorunda kaldık. Direniş ve muhalefetin anaakımın parçası haline gelmesi son derece kolaydır. Buna ilk önce video oyunlarında ve kapitalizmin oyuncularını yetiştiren başarı mantığında, ardından kapitalist kültürün veya sinsi nihilizmin kolayca parçası haline gelebilecek internet yapılarında baktık.

Ne var ki, yersiz yurtsuzlaştırıcı güçler halen mevcut ve bu nedenle, bir siyaset felsefesi olarak Deleuze ve Guattari'nin köksapsı düşüncesi çaba, dikkat ve hepsinden önemlisi köksapın veya ağacın büyümesi için gerekli itkiyi sağlayan daimi değişimin farkında olmayı gerektiriyor. Bu büyüme ısrarlı değişimin, varlığa gelişin ya da oluşun işaretidir. Bu noktayı sanat eserinin bakış açısından ele aldık. Bunu yaparken de, örneğin en heyecan verici direniş imkanının bile nasıl olup da kano-nik "molar" sanat eserlerini ve sanatçıları ürettiğini gösterdik. Ayrıca, örneğin film yapımcılarının kullandıkları majör dille sinemayı nasıl tekleterek ve kekeleterek içeriden dağıttıklarına baktık. Sonunda, zamanın sinemasına dayanabilecek sanat eserleri yaratmak için bu pratiklerin nasıl durumların mühendisliğini, malzemenin eşgüdümünü (film, beton, buluntu nesneler) ve olumsal olanı (dil, anlam, toplumsal etkileşim) gerektirdiğini gösterdik. Bu pratikler, örneğin film dilini minör bir tonda çalarak, onu içeriden ustaca etkileyerek ve yeniden şekillendirerek siyasal değişim imkanı sunan ısrarlı değişimden, oluşun kendisinden yararlanırlar. Kalıcı sanat eserleri ve filmler yaratmanın kilit noktası, duyumsal etkinin asla kalıcı olmadığının, aslında hiçbir

zaman yeni durumlara konuşmadığının farkına varmak ve aksine durumların kendilerinin içindeki değişimi hedeflemek gerektiğini anlamaktır.

Bu, değişimin kendisine içerik kazandıran muazzam ısrarla, yaşam itkisiyle ilgilenmeye götürdü bizi. Deleuze bunu içkinlik olarak tanımladı; onun hakkında konuşabiliriz ama onu asla düşünemeyiz, asla temsil edemeyiz. Bunu ancak içinde var olduğumuz açık-uçlu süre aracılığıyla deneyimleyebiliriz. Bu içkinlik sürenin kendisinin tözüdür ve süre böylece içkinliğin bilgisinin düşüncede bıraktığı iz olur. İçkinliğe anlam verebilmek, ona kendi hayatlarımız içinde bir tür biçim kazandırabilmek için zamanı kullandığımızı gördük. Bunu, ister büyük ölçekte tarih olarak deneyimlensin, ister hafızanın ve düşünümün geçmişliği olarak duyumsansın, televizyonun zamanı tasvir edişine baktığımızda bulduk. Zaman yolculuğu anlatıları geçmişle şimdinin sınırlarını kaldırarak sürenin pürüzsüz enginliğini açığa çıkarır. Öte yandan, gerilim anlatıları hayatlarımızın, bizi söz konusu yakıcı konulara yönlendiren hafıza aracılığıyla nasıl deneyimlendiğini ifşa eder. Ayrıca, Deleuze'ün sinemaya ve sinemadaki iki zaman imajına dair parlak analizinde bu “zamanı anlamlandırmak” mefhumuyla karşılaştık. Bu imajların birincisi olan hareket-imaj, nesnelerin mekan içinde hareketine dayanarak bir neden-sonuç sistemi anlatısı yaratır. Diğlerinin, zaman-imajın bize sunduğuysa, geçmişle şimdinin çökmesi dolayımıyla ya da çok sayıda patika ve dolambaçlı olasılıklar açığa çıkaran bir anın önümüze serilmesi aracılığıyla deneyimlenen zamanın sanal bütünlüğüdür. Yine öğrendik ki zaman-imaj Hollywood'un anaakım film yapımcılığına (ve onun hareket-imaja bağlılığına) muhalif endüstriyel ve kültürel durumlardan gelişmişti ve öznel veya istisnai zamana ilişkin fikirleri sinemanın melez imajlarıyla artık “klasik” olmuş anlatıların dahilinde sunmak üzere anaakım film yapımcıları tarafından da benimsendi. Bir kez daha, Deleuze'ün felsefesi yeniden yer yurt edindiren güçlere karşı temkinli olma uyarısı yapıyor.

Metnin genelinde görsel kültürün, özel olarak da video oyunları, internet, sinema, televizyon ve sanat gibi medya biçimlerinin bizim için dünyayı nasıl çerçevelediklerini göstermeye çalıştık. Medya biçimleri, zamanın içinde olduğumuz, toplumun içinde olduğumuz, bir kimlik oluşturduğumuz, değiştiğimiz ve değişimin bir parçası olduğumuz gibi

bazı en temel sezgilerimize anlam vermeye yardımcı olur. Deleuze'ün felsefesinin en büyük değeri, dünyamızın görsel kültür tarafından çerçevelendirilmesini görmemize ve anlamamıza yarayacak analitik ve kavramsal araçlar sunmasıdır.

Öyleyse son olarak, Deleuze'ün felsefesini yeni işlere nasıl uygulayabiliriz? Bu rehberde Deleuze'ün kilit önemdeki düşüncelerini sergilerken, bunları yeni toplumsal, siyasal ve sanatsal durumların ortaya çıkaracağı yeni düşünürlere yardımcı olmayı sürdürmelerini sağlayacak tarzda yapmaya çabaladık. Bu metni, video oyunu oynamak, internette gezinmekle kalmayan, sadece oturup izlemeyi reddeden yeni düşünüre seslenmek için yazdık. Ayrıca, toplumsal eşitsizlik ve adaletsizlik olarak gördüğü şeyler karşısında sadece direniş ve muhalefetle tatmin olmayan düşünüre seslenmek için yazdık, çünkü yalnızca muhalefet etmek fark ilkelerinin kendilerini yeniden dile getirmekten ibaret kalacaktır. İsteddiği yalnızca felsefi sanat yapmak olmayıp, sanat eserinin felsefede yankılanması ve gerçek anlamıyla anıtsal olması için durumun koşullarını ve malzemeyi şekillendirmek isteyen sanatçıya seslenmek için yazdık.

Deleuze'ünki üretken bir felsefe ve gerçek anlamıyla yaratıcı olmak için yeni düşünürün Deleuze'ün kendisinin uyguladığı kimi taktikleri benimsemesi gerekir: Kaynaklara git, soru sormayı bırakma, malzemede yeni kavramlar ve fikirler ara. Yeni düşünür, içinde minör bir tonda çalışacağı yeni oluşumlar ve yeni örgütlenmeler aramalıdır. Deleuze'ün felsefesini güncel tutan, entelektüel tarihin kilit noktalarındaki felsefecilerle etkileşimidir; görsel kültürle yeni boy gösteren imaj toplumunun kesişimindeki kritik konumunu açıklayan da budur. Onun çalışmaları çağdaş felsefecilerle ve diğer yaratıcı bireylerle verimli yeni işbirlikleri vaat etmektedir. Fikirleri, onlarla benzer bir hassasiyet ve dürüstlikle ilgilenmeyi isteyen başka düşünürler tarafından geliştirilmeyi beklemektedir, zira kendisi de diğerleriyle heves ve sebatla ilişki kurmuştur. Deleuze'ün çalışması inşası süren bir diyalog, fikirlerin sürekli yeniden çerçevelendiği, yeniden sınıandığı ve yeni baştan sorgulandığı bir tartışma olarak felsefeye inancın ifadesidir. Velhasıl, Deleuze'e tekrar tekrar dönmeyi, onun felsefesini geliştirmeyi ve onunla yeni baştan yüzleşmeyi önemli buluyoruz. Örneğin Bergson'la ilişkisinin ya da Guattari'yle işbirliğinin merkezinde de bu vardır.

Deleuze'le çalışmak asla ikinci seferinde birinci seferiyle aynı olmaz, çünkü Deleuze'ün felsefesi sürekli değişim halindeki durumlar hakkında bilgilendirir ve aslında bu değişimin kendisini ifade etmeyi ve anlamayı sağlar. Örneğin bizim, yazarlar olarak daha yapacağımız pek çok şey var ve kendimize verdiğimiz görev (bunun gibilerin yanı sıra kendi projelerimizde) süregiden bir görev. Bir amacımız Deleuze'le geçmişten ve gelecekte başka düşünürlerin yeni şekillerde bir araya getirilmesine bakmak. Bir diğeri, yeni yaratıcı biçimlere ve başka yaratıcı medyaya bakarak, yeni kavramlara nasıl yol açtıklarını ya da mevcut kavramları yeni durumlarda nasıl yeniden düzenlediklerini değerlendirmek. Bunu yapmak için kaynaklara gitmemiz, daha önce okumadıklarımızı okumamız, Deleuze'le ilk defa karşılaşan heyecan verici yeni düşünürleri denememiz gerek. Her şeyin ötesinde amacımız Deleuze'ün üretken ve yaratıcı felsefesinin tüm imkanlarından yararlanmak. Katılmaz mısınız?

Deleuze tarafından yazılmış çalışmalara atıfta bulunduğumuzda elimizde olan baskıları kullandık. Bu bibliyografya için Deleuze'ün başlıca eserlerini tarih sırasına koyduk, her eserin yılını belirttik.

Gilles Deleuze'ün yazdıkları

Empiricism and Subjectivity: An essay on Hume's theory of human nature, 1953, çev. Constantin V. Boundas, New York, NY: Columbia University Press, 1991.

Nietzsche and Philosophy, 1962, çev. Hugh Tomlinson, Londra: Athlone, 1983.

Kant's Critical Philosophy: The doctrine of the faculties, 1963, çev. Hugh Tomlinson ve Barbara Habberjam, Londra: Athlone, 1995.

Proust and Signs, 1964, çev. Richard Howard, New York, NY: Braziller, 1972.

Bergsonism, 1966, çev. Hugh Tomlinson ve Barbara Habberjam, New York, NY: Zone, 1997.

Difference and Repetition, 1968, çev. Paul Patton, 2. baskı, Londra: Athlone, 1997.

The Logic of Sense, 1969, çev. Mark Lester ve Charles Stivale, Londra: Athlone, 1990.

Expression in Philosophy: Spinoza, 1970, çev. Martin Joughin, 2. baskı, New York, NY: Zone, 1992.

Francis Bacon: The logic of sensation, 1981, çev. Daniel W. Smith, Londra: Continuum, 2005.

Cinema 1: The movement image, 1983, çev. Hugh Tomlinson ve Barbara Habberjam, 2. baskı, Londra: Athlone, 1997.

Cinema 2: The time image, 1985, çev. Hugh Tomlinson ve Robert Galeta, 2. baskı, Londra: Athlone, 1994.

Foucault, 1986, çev. Sean Hand, Londra: Athlone, 1988.

The Fold: Leibniz and the baroque, 1988, çev. Tom Conley, Londra: Athlone, 1993.

Essays - Critical and Clinical, 1993, çev. Daniel W. Smith ve Michael A. Greco, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1997.

Ayrıca bakınız

Dialogues (with Claire Parnet), 1977, çev. Hugh Tomlinson ve Barbara Habberjam, Londra: Athlone, 1987.

The Deleuze Reader, 1993, der. Constantin V. Boundas, New York, NY: Columbia University Press, 1993.

Negotiations, 1972-90, 1995, çev. Martin Joughin, New York, NY: Columbia University Press, 1995.

Pure Immanence: Essays on a life, der. John Rajchman, çev. Anne Boyman, New York, NY: Zone, 2001.

Deleuze ve Guattari

Anti-Oedipus: Capitalism and schizophrenia, 1972, çev. Robert Hurley, Mark Seem ve Helen R. Lane, Londra: Athlone, 1984.

Kafka: Toward a minor literature, 1975, çev. Dana Polan, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1986.

A Thousand Plateaus: Capitalism and schizophrenia, 1980, çev. Brian Massumi, 3. baskı, Londra: Athlone, 1996.

Nomadology: The war machine, 1986, çev. Brian Massumi, New York, NY: Semiotext(E), 1986.

What Is Philosophy?, 1994, çev. Graham Burchell ve Hugh Tomlinson, New York, NY: Columbia University Press, 1994.

Gilles Deleuze'ün Türkçede Yayımlanan Eserleri

Gilles Deleuze, *Spinoza ve İfade Problemi*, çev. Alper Nahum, Norgunk Yayıncılık, 2013.

Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *Felsefe Nedir?*, çev. Turhan Ilgaz, YKY, 9. baskı 2013.

Gilles Deleuze, *Foucault*, çev. P Burcu Yalım, Emre Koyuncu, Norgunk Yayıncılık, 2013.

Gilles Deleuze, *Kritik ve Klinik*, çev. İnci Uysal, Norgunk Yayıncılık, 2013.

Gilles Deleuze, Michael Hardt, *Felsefede bir Çıracılık*, çev. İsmail Öğretir ve Ali Utku, Otonom Yayıncılık, 2012.

Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni 1*, çev. Fahrettin Ege, Hakan Erdoğan, Mustafa Yiğitalp, Bilim ve Sosyalizm Yayınları, 2012.

Gilles Deleuze, *Spinoza: Pratik Felsefe*, çev. Ulus Baker, Alper Nahum, Norgunk Yayıncılık, 2011.

Gilles Deleuze, *Nietzsche ve Felsefe*, çev. Ferhat Taylan, Norgunk Yayıncılık, 2011.

- Samuel Beckett, Gilles Deleuze, *Quad ve Diğer Televizyon Oyunları* | Bitik: Hayalet Üçlüsü. Sadece Bulutlar. Nacht und Traume, çev. Can Gündüz, Ayşe Orhun Gültekin, Norgunk Yayıncılık, 2010.
- Gilles Deleuze, *Bergsonculuk*, çev. Hakan Yücefer, Otonom Yayıncılık, 2010.
- Gilles Deleuze, *Nietzsche*, çev. İlke Karadağ, Otonom Yayıncılık, 2010.
- Gilles Deleuze, *Francis Bacon: Duyumsamanın Mantığı*, çev. Can Batukan, Ece Erbay, Norgunk Yayıncılık, 2009.
- Gilles Deleuze, *İki Delilik Rejimi: Metinler ve Söyleşiler 1975-1995*, çev. Mahir Ender Keskin, Bağlam Yayınları, 2009.
- Gilles Deleuze, *İssız Ada ve Diğer Metinler: Metinler ve Söyleşiler 1953-1974*, çev. Ferhat Taylan, Hakan Yücefer, Bağlam Yayıncılık, 2009.
- Gilles Deleuze, Leopold von Sacher-Masoch, *Sacher-Masoch'un Takdimi: Soğuk ve Zalim ve Kürklü Venüs*, çev. İnci Uysal, İlknur İgan, Norgunk Yayıncılık, 2008.
- Gilles Deleuze, *Spinoza Üzerine Onbir Ders*, çev. Ulus Baker, Kabalcı Yayınevi, 2008.
- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *Kafka: Minör Bir Edebiyat İçin*, çev. Özgür Uçkan, Işık Ergüden, YKY, 2008.
- Gilles Deleuze, *Ampirizm ve Öznellik: Hume Açısından İnsan Doğası Üzerine Bir Deneme*, çev. Ece Erbay, Norgunk Yayıncılık, 2008.
- Gilles Deleuze, *Kant Üzerine Dört Ders*, çev. Ulus Baker, Kabalcı Yayınevi, 2007.
- Gilles Deleuze, *Spinoza Üzerine On Bir Ders: Felsefe Dersleri 1*, çev. Ulus Baker, Öteki Yayınevi, 2007.
- Gilles Deleuze, *Leibniz Üzerine Beş Ders*, çev. Ulus Baker, Kabalcı Yayınevi, 2007.
- Gilles Deleuze, *Kıvrım: Leibniz ve Barok*, çev. Hakan Yücefer, Bağlam Yayıncılık, 2006.
- Gilles Deleuze, *Müzakereler*, çev. İnci Uysal, Norgunk Yayıncılık, 2006.
- Gilles Deleuze, *Perikles ve Verdi: François Chatelet'nin Felsefesi*, çev. Ali Akay, Bağlam Yayıncılık, 2005.
- Gilles Deleuze, *Proust ve Göstergeler*, çev. Ayşe Meral, Kabalcı Yayınevi, 2004.
- Gilles Deleuze, *İki Konferans: Yaratma Eylemi Nedir? | Müzikal Zaman*, çev. Ulus Baker, Norgunk Yayıncılık, 2003.
- Gilles Deleuze, *Kant'ın Eleştirel Felsefesi: Yetiler Öğretisi*, çev. Taylan Altuğ, Payel Yayınları, 1995.
- Gilles Deleuze ve Félix Guattari, *Kapitalizm ve Şizofreni 2: Bin Yayla. Kapma Aygıtı*, çev. Ali Akay, Bağlam Yayınları, 1990.
- Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Kapitalizm ve Şizofreni 1: Göçebebilimi İncelemesi: Savaş Makinesi*, çev. Ali Akay, Bağlam Yayıncılık, 1990.
- Gilles Deleuze, Claire Parnet, *Diyaloglar*, çev. Ali Akay, Bağlam Yayıncılık, 1990.

Yararlı yorumlar

- Alliez, Eric, *The Signature of the World, or What Is Deleuze and Guattari's Philosophy?*, çev. Eliot Ross Albert ve Alberto Toscano, Londra: Continuum, 2004.

- Ansell Pearson, Keith, *Germinal Life: The difference and repetition of Deleuze*, Londra: Routledge, 1999.
- Badiou, Alain, *Deleuze: The clamor of being*, çev. Louise Burchill, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2000.
- Boundas, Constantin V. (der.), *Deleuze and Philosophy*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.
- Boundas, Constantin V. ve Dorothea Olkowski (der.), *Gilles Deleuze and the Theatre of Philosophy*, Londra: Routledge, 1993.
- Buchanan, Ian, *Deleuzism: A metacommentary*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2000.
- der., *A Deleuzian Century?*, Durham, NC: Duke University Press, 1999.
- Buchanan, Ian ve Adrian Parr, *Deleuze and the Contemporary World*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.
- Colebrook, Claire, *Gilles Deleuze*, Londra: Routledge, 2002.
- Hallward, Peter, *Out of this World: Deleuze and the philosophy of creation*, Londra: Verso, 2006.
- Hardt, Michael, *Gilles Deleuze: An apprenticeship in philosophy*, Londra: Routledge, 1993.
- Grosz, Elizabeth (der.), *Becomings: Explorations in time, memory, and futures*, Ithaca, NY: Cornell University Press, 1999.
- Rajchman, John, *The Deleuze Connections*, Cambridge, MA: MIT Press, 2000.
- Stivale, Charles, *The Two-fold Thought of Deleuze and Guattari: Intersections and animations*, Londra: Guildford Press, 1999.
- Žižek, Slavoj, *Organs without Bodies: Deleuze and consequences*, Londra: Routledge, 2003.

Sanatlarda Deleuze

- Bogue, Ronald, *Deleuze on Cinema*, Londra: Routledge, 2003.
- , *Deleuze on Literature*, Londra: Routledge, 2003.
- , *Deleuze on Music, Painting, and the Arts*, Londra: Routledge, 2003.
- Bryden, Mary, *Gilles Deleuze: Travels in literature*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007.
- Buchanan, Ian ve Marcel Swiboda, *Deleuze and Music*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2004.
- Buchanan, Ian ve Gregg Lambert, *Deleuze and Space*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.
- Flaxman, Gregory, *The Brain Is the Screen: Deleuze and the philosophy of cinema*, Minneapolis, MN: University of Minnesota, 2000.
- Kennedy, Barbara, *Deleuze and Cinema: The aesthetics of sensation*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2002.
- Lambert, Gregg, *The Non-philosophy of Gilles Deleuze*, Londra: Continuum, 2002.
- Marks, Laura U., *The Skin of the Film: Intercultural cinema, embodiment and the*

- senses, Durham, NC: Duke University Press, 2000.
- Martin-Jones, David, *Deleuze, Cinema and National Identity*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.
- Massumi, Brian (der.), *A Shock to Thought: Expression after Deleuze and Guattari*, Londra: Routledge, 2002.
- Olkowski, Dorothea, *Gilles Deleuze and the Ruin of Representation*, Berkeley, CA: University of California Press, 1999.
- O'Sullivan, Simon, *Art Encounters Deleuze and Guattari*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006.
- Pisters, Patricia, *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory*, Stanford, CA: Stanford University Press, 2003.
- (der.) *Micropolitics of Media Culture: Reading the rhizomes of Deleuze and Guattari*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2001.
- Powell, Anna, *Deleuze and Horror Film*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.
- Rodowick, D. N., *Gilles Deleuze's Time Machine*, Durham, NC: Duke University Press, 1997.
- (der.) *The Afterimage of Gilles Deleuze's Film Philosophy*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2008.
- Sutton, Damian, *Photography, Cinema, Memory: The Crystal Image of Time*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2009.
- Zepke, Stephen, *Art as Abstract Machine: Ontology and aesthetics in Deleuze and Guattari*, Londra: Routledge, 2006.

İnternet kaynakları

- A/V - Actual/Virtual, Deleuze dergisi: www.eri.mmu.ac.uk/deleuze/
- Deleuze at Greenwich, akademik blog: <http://deleuzeatgreenwich.blogspot.com/>
- Film-philosophy.com, International Salon Journal: www.film-philosophy.com/
- Offscreen, Deleuze ile film eleştirisi sayfası: www.offscreen.com/biblio/lib/cat/deleuze/
- Rhizome, sanattabanı ve kaynağı: www.rhizome.org/
- Rhizomes, online dergi: www.rhizomes.net/
- Spoon collective, Deleuze-Guattari Listesi: www3.iath.virginia.edu/spoons/dg.html/index.html
- Stivale, Charles, *Deleuze and Guattari Web Resources*: www.langlab.wayne.edu/CStivale/D-G/
- WebDeleuze, Fransız online kaynak (Fransızca): www.webdeleuze.com/php/index.html

Kariyeri boyunca Deleuze çok sayıda önemli düşünce ve kavram geliştirdi, bunların çoğu elinizdeki *Yeni Bir Bakışla Deleuze* metninde tartışılıyor. Bu sözlük, Deleuze'ün çalışmaları ve bizim tartışmalarımızla ilgili oldukları ölçüde ve bizim Deleuzevari kavramlarla nasıl çalıştığımızı göstermek amacıyla bu terimlerin basit tanımlarını içeriyor. Bu fikirlerin bazılarının geliştirilmesi Deleuze'ün yıllarını aldı, terimlerinin pek çoğunun felsefe ve görsel kültür akademisyenleri tarafından çözümlenmesi ve anlaşılması devam ediyor. Dolayısıyla buradaki tanımlar bizim bu karmaşık terimlere dair halihazırdaki anlayışımızı yansıtıyor.

Algılanamaz-oluş (becoming imperceptible): özfarkındalık ve tahakküm süreçlerine ve hiyerarşilerine karşı direniş amacıyla kimliğin bütünüyle yok edilmesi.

Algılar (percepts): sanatta malzemelerin dil ve ifade şeklinde manipülasyonu ile dile getirilen saf duygular. Duygulanımlarla birlikte duygu bloklarını oluştururlar.

Duygulanım (affection): hissetmenin lahzada deneyimi olarak saf öznellik. Biz ne hissettiğimizi anlayıp buna göre hareket ettiğimizde başka öznelliklerle -ihtiyaç, beyin, hatıra ve kasılma- "karışır". Bu duygular örtüştüğünden, duygulanım içinde yaşarız ve bunu anlamlandırmamız gerektiğinde bir boşluk, *serebral fasıla* yaratırız.

Duygulanımlar (affects): dil ve ortak kültürel anlam aracılığıyla dile getirilen, bir sanat eserine yönelik saf yanıt. Algılarla birlikte *duygu bloklarını* oluştururlar.

Hafıza (memory): şimdide deneyimlenen ve şimdiki durumlar tarafından çağrılan veya başvurulmuş geçmiş. Hafızaya şimdiyi anlamak ve halihazırdaki sorunlara, fikirlere ve arzulara çözüm geliştirmek üzere onu araştırmak için başvururuz.

Hareket-imağ (movement-image): sinemada, kurgu ve montaj aracılığıyla mekansallaştırılmış bir tarih sırası olarak geliştirilen zaman imgesi. Deleuze'e göre, hareket-imağ sinema teknolojisinin Hollywood ve diğer anaakım sinemalar tarafından bir anlatım ilkesi olarak -kareler çekimleri yaratır, onlar da montajı- benimsenmesidir. Hareket-imağ kronolojik zaman imgesine ve neden-sonucun kültür içerisinde ilerleyişine hem bağlıdır hem de onu güçlendirir.

Hayvan-oluş (becoming animal): kendine yönelik farkındalığı artırmak üzere bireyin hayvan durumuna döndüğü veya döndürüldüğü bir özdeşlik süreci. Bu kişi hayatta kalabilmek için bir hayvan gibi yaşayacak kadar alçalır.

İçkinlik (immanence): yalnızca biçim, özne, organ ve işlevin kesişiminde dışavurulan yaşamın mutlak arkaplanı. Bu kesişim içkinlik düzlemidir, ona şeklini veren nesneler ve onların düzenlenişidir.

Kadın-oluş (Becoming woman): kimliğin kendisi için ölçüt olarak kullanılan *molar* kimlik olarak erkek karşısındaki farkın göstereni olarak kadın(sı)lığın düşününsel deneyimi. Bir özden ziyade bir kimlik deneyimi olduğundan, farka dayalı toplumsal yapıların farkına varmak olarak, erkek veya kadın herkes tarafından hissedilebilir.

Katmanlar (strata): içkinliğin, birbirini etkileyen ve içinde yaşadığımız dünyanın tutarlılığını sağlayan nesneler ve örgütlenmeler şeklinde biçimlenmesi. Toplumsal/kültürel yaşama bu şekilde bakılması dolayısıyla bir türü *jeolojidir*. Katmanlar günlük etkileşimlerimize üst üste anlam tabakaları eklediği gibi, katmanlar arasında ayırım yapmak da çoğunlukla ancak farklı göründüklerinde müm-

kün olur, böylece *katmanlar* tabakalara olduğu kadar farka da işaret eder.

Minör iter-oluş (becoming minoritarian): tahakküm kuran bir majoriteye karşı kolektif direniş yoluyla deneyimlenen, majoritenin dilini ve kültürünü kullanarak icra edilen oluşma ilkesi. Minör sinemalar örneğin, yeni boy gösteren kimlikleri (örneğin postkolonyal milliyetçilikten etkilenen kültürler) veya toplum tarafından sorsallaştırılan kimlikleri (mesela *queer* sinema) anaakım sinematik hikaye anlatımının kullanımı ve yoldan çıkarılması aracılığıyla araştırır.

Objekt il (objectile): mekandan ziyade zaman içinde var olan ve bir sürelğine oluşmanın süregiden değışimi olmaktan alıkonan bir kimlik.

Oluş (becoming): dünyanın sürekli meydan geldiğı ve bizim ilişki içinde ve bir ölçüde gördüğümüz süregiden süreç. Kimlik söz konusu olduğunda oluş kimliğın deneyim ve muhalefet, başkalık ve farkın düşünümsel anlama yetisi aracılığıyla nasıl biçimlendiğini (ya da şekillendiğini) açıklar.

Organsız Beden (OB) (Body without Organs – BwO): organlaşmadan önce var olan ve tümüyle pürüzsüz yapısı içinden fikirlerin, kimliklerin, zamanın geçişine izin veren saf töz. OB bir örgütlenme çöktüğünde veya keyfi ya da kültürel belirlenime tâbi olduğu ortaya çıktığında OB deneyimlenir. OB, yapı yaratmak üzere arzu tarafından doldurulur ve örgütlenir, ama pürüzsüz bir töz olarak bir devredilebilirlik aracı (örneğin sermaye) da olabilir. Dolayısıyla OB çok sayıda olası varış noktasına sahiptir: boş, dolu veya kanserli.

Psikanaliz (psychoanalysis): kimliğin, çocuklukta bilinçaltının baskılandığı yekpare bir kişilik olarak gelişimi aracılığıyla incelenmesi. Deleuze ve Guattari'ye göre psikanaliz, çocuğun kimliğini toplumun normlarına göre şekillendirmenin yanı sıra çocuğunu gelişiminin ne zaman bundan saptığını ve ne zaman bilinçaltının hastalık, illet veya travma vesilesiyle yeniden ortaya çıktığını anlayan bir yersiz yurtsuzlaştırma ve yeniden yer yurt edindirme aracıdır.

Köksap (rhizome): bir yumru gibi yatay büyüyen bitki kökü. Terim Deleuze ve Guattari tarafından derine kök salmaktansa yatay şekilde yayılan köksüz bitkileri –mesela ayrıkotu– anlatmak için de kullanılır. Şekil veya etkinlik bakımından, bir köksap gibi yatay veya yanlara doğru büyüme özellikleri gösteren bir şeye köksapsı denebilir, bunun aksi ağaçsı olacaktır. Bir köksap üretmek üzere bilgisinin benzer vasıfları taşıyan bir şeye de köksap-biçimli denebilir.

Süre: zamanın geçişi şeklinde kronoloji olarak düzenlediğimiz, dünyanın saf değişimi. Süre farklı hızlarda indirgenemez bir ilerleme olarak deneyimlenir ve en çapraşık düşünce ve hatıraları uzlaştırmak üzere ortaya çıkabilir.

Şizoanaliz (schizoanalysis): çoğul karakter özellikleri kullanan, hatıraları ve arzuları bastırmak için bilinçaltından yararlanan büyüme ve gelişmeyi anlamak için kimliğin kolektif bir kişilik olarak araştırılması.

Yeniden yer yurt edindirme (reterritorialisation): düzenin, sınırların ve biçimlerin istikrarlı somutluklar ve sabit kimlikler üretecek şekilde yeniden tesis edilmesi. Bu radikal fikirlerin veya pratiklerin hakim toplumsal oluşumlara dahil edilmesini de içerebilir.

Yersiz Yurtsuzlaş(tır)ma (deterritorialisation): düzenin, sınırların ve biçimin dağılarak hareket ve gelişme sağlamasıdır, özellikle yeni yaşamın hayatta kalmasını veya yaratılmasını (örneğin doğada) ya da baskı için kullanılan keyfi veya toplumsal kuralların bozulmasını içerdiğinde geçerlidir.

Özgünlük (haecceity): bedensel maddiliğin ve toplumsal koşulların kesişimi; kimliğimizin koşulları.

Zaman-imağ (time-image): hareket-imağın mantığı kesintiye uğradığında ortaya çıkan, süreye kısaca göz atma imkanı. Film dilinin sekteye uğraması veya kesilmesi (uzun çekimler, sabit hayat kompozisyonları, doğrudan kameraya hitap etme) veya tekrar, yansıtma, metafor ve diğer şiirsel araçların kullanımıyla kışkırtılır. Tarihsel olarak zaman-imağ II. Dünya Savaşı'nın ardından yeniden inşa edilmesi gereken (örneğin İtalya) veya anaakım tahakkümüne karşı çıkan (örneğin Fransa) sinemaların bir ürünüdür.

ÇAĞDAŞ
DÜŞÜNÜRLERE
YENİ BİR BAKIŞ

DELEUZE

"Deleuze'ün çalışması inşası süren bir diyalog, fikirlerin sürekli yeniden çerçevelendiği, yeniden sınandığı ve yeni baştan sorgulandığı bir tartışma olarak felsefeye inancın ifadesidir."

Yeni Bir Bakışla Deleuze, Deleuze düşüncesinin çok katmanlı gövdesini açığa çıkarmak için basit çözümlere başvurmaktan uzak duruyor; bunun yerine söz konusu katmanların sanat, film, TV dizileri ve hatta bilgisayar oyunlarına, yani yeni dünyayı çevreleyen mekanizmalara verdiği cevapları yorumluyor.

Damian Sutton ve **David Martin-Jones**'un *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*'dan *The Cell*'e, *Pac Man*'den *Lost*'a, *Doctor Who*'dan Kafka okumasına kadar birçok farklı örnek üzerinden Deleuze'ün yersiz yurtsuzlaştırma, köksap, oluş, süre gibi temel kavramlarını ele alma biçimleri sayesinde "Deleuzecü siyaset diye bir şey var mıdır?" sorusu da yeniden canlanıyor.

Birbirinden çok farklı disiplinler bağlamında sürekli yeniden ele alınması gereken Deleuze düşüncesi, bilhassa görsel sanatlardaki yansımaları açısından kültür eleştirisini mümkün kılan yorumlama biçiminin bir örneği olarak karşımıza çıkıyor.



"Çağdaş Düşünürlere Yeni Bir Bakış" serisi büyük düşünürlerin fikirlerini, görsel sanatlar, filmler, televizyon programları, mimarlık, moda ve hatta bilgisayar oyunlarından örneklerle gözler önüne seriyor...

Serinin diğer kitapları:
Yeni Bir Bakışla Heidegger
Yeni Bir Bakışla Adorno

kolektif  kitap

ISBN: 978-605-86119-9-3

