MICHAEL HANEKE SİNEMASINDA
SUÇ TEMASININ SİMÜLASYON KURAMI İLE İLİŞKİLERİ BAĞLAMINDA
YENİDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

Özgen ALPOĞLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı
Danışman: Doç. Dr. Davut Alper ALTUNAY

Eskişehir
T.C. Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
Nisan, 2014

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Özgen ALPOĞLU'nun, "Michael Haneke Sinemasında Suç Temasının Simülasyon Kuramı ile İlişkileri Bağlamında Yeniden Değerlendirilmesi" başlıklı tezi **25 Nisan 2014** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Sinema ve Televizyon** Anabilim Dalında, **yüksek lisans tezi** olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

			İmza
Üye (Tez Danışmanı)	:	**Doç.Dr.Alper ALTUNAY**	.....
Üye	:	**Doç.Dr.Yasemin ÖZGÜN**	.....
Üye	:	**Yard.Doç.Dr.Serhat SERTER**	.....

Prof.Dr.B.Zafer ERDOĞAN
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Yüksek Lisans Tez Özü

MICHAEL HANEKE SİNEMASINDA SUÇ TEMASININ SİMÜLASYON KURAMI İLE İLİŞKİLERİ BAĞLAMINDA YENİDEN DEĞERLENDİRİLMESİ

Özgen ALPOĞLU

Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mart 2014

Danışman: Doç. Dr. Davut Alper ALTUNAY

Televizyon için çektiği filmler ve serilerle birlikte yirminin üzerinde sinemasal yapıta imza atmış olan Michael Haneke, bu yapıtların büyük bir bölümünün senaryosunu da kendisi yazmış olan, *auteur* olarak adlandırılabilecek bir yönetmendir. Aldığı ve aday gösterildiği pek çok ödül, onun toplum analizinin başarısını kanıtlar niteliktedir. Filmlerinde sıkça karşılaşılan 'suç'un, 'suçlu olma/suçluluk' teması içinde ele alınıp tartışılmasının, yönetmenin özellikle geç kapitalist burjuva toplumu analizini anlayabilmek açısından önem taşıdığı düşünülmektedir. Yaşadığı toplumla ve hatta aile içindeki biçimsel bağlarıyla, kendi kendine de yabancılaşmış olan geç burjuva bireylerin, kendilerini içinde buldukları suç, suçluluk ve şiddet içeren olayların anlatıldığı filmlerin analizini yapabilmek için bu çalışmada en uygun bulunan kuram olan simülasyon yaklaşımının odaklarına yer verilmiş, Avrupa'nın Soğuk Savaş'tan itibaren modern toplumsal tarihi, suç kavramıyla ilişkileri, dönemin önemli

düşünürlerinin yaklaşımları ve Avrupa sinemasından örnekler hakkında bilgi verilmiştir. Suç ve suçluluk kavramlarının, Jean Baudrillard tarafından 1970'lerin sonlarında ortaya konan Simülasyon Kuramı ile ilişkilerinin, Michael Haneke filmlerinde ortaya çıkış biçimlerini anlayabilmek adına yönetmenin *Benny's Video (1992), 71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls (1994), Funny Games (1997), Code inconnu: Récit incomplet de divers voyages (2000)* ve *Caché (2005)* filmleri bu çalışmada analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Simülasyon, simülakr, gerçeklik, hiper gerçeklik, burjuva, suç, suçluluk, yabancılaşma, sosyolojik eleştiri, postmodern, yapı söküm

Abstract

RE-CRITISIZING THE GUILT THEME IN MICHAEL HANEKE'S FILMS, BASED ON ITS RELATIONSHIPS TO SIMULATION THEORY

Özgen ALPOĞLU
Department of Cinema Television
Anadolu University Institute of Social Sciences, March 2014
Adviser: Assoc. Prof. Davut Alper ALTUNAY

Michael Haneke is a director who can be named as an *auteur* as well, since he has written most of the scripts of his films which has reached over twenty, including directing a multiple of television series. The number of awards and the numerous nominations he has won, are the proof of his success and great comprehension of social analysis. It is thought that the 'crime' within the 'guilt' theme which confronted with in director's films, is the most important aspect, that is crucial to understand his sociological opinion in his late capitalist bourgeois society. In this research, 'Simulation Theory' is the concept chosen as the most suitable way of decomposition the films on crime, guilt and violence which the bourgeois individuals, who are alienated both in society, family relations, even in themselves, find themselves in. Alongside the information about the modern history of European society starting from Cold War and its simulated relations with the 'crime' and 'guilt', in this study also there can be found noticeable approaches by the important philosophers of the era and instances from European cinema specified on this subject. As the sampled films *Benny's Video (1992), 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls (1994), Funny Games (1997), Code Inconnu: Récit incomplet de divers voyages (2000)* and *Caché (2005)* have been studied in order to comprehend the

relationships in-between the 'Simulation Theory', which created by Jean Baudrillard in late 1970s, and the crime/guilt approach of the theme that focused in Michael Haneke films.

Keywords: Simulation, simulacra, reality, hyper reality, bourgeois, crime, guilt, alienation, sociologic criticism, postmodern, deconstruction

28/04/2014

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Her hangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Özgen Alpoğlu

Önsöz

Bu tezin hazırlanmasında danışmanlığı ve katkılarından dolayı Sayın Doç. Dr. Davut Alper ALTUNAY'a seviglerimi ve teşekkürlerimi sunarım.

Özgeçmiş

Özgen ALPOĞLU

Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Yüksek Lisans

Eğitim

Lisans	2007 Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi, Reklamcılık ve Halkla İlişkiler Bölümü
Lise	2002 Nermin-Mehmet Çekiç Anadolu Lisesi, Eşit Ağırlık Bölümü

Alınan Burs ve Ödüller

2012 – 2013 KULAWORKS Visual Production, Mandelbrot Mzk Sound Production Erasmus Internship Scholarship, Londra, İngiltere

Yayın

"Simülasyon, Baudrillard ve Hiper Gerçeklik". (İngilizceye Çev: M. Ayçenk). Maji mag. Sayı: 17, s: 12 – 18. 2010. (http://www.majimag.com/maji17/)

Kişisel Bilgiler

Doğum Yeri ve Yılı: Ankara, 10.07.1984 Cinsiyet: Kadın Yabancı Dil: İngilizce

İçindekiler

Sayfa

Jüri ve Enstitü Onayı.....ii

Öz.....iii

Abstract.....v

Etik İlke ve Kurallara Uygunluk Beyannamesi.....vii

Önsöz.....viii

Özgeçmiş.....ix

Görseller Listesi.....xv

1.Giriş.....1

1.1. Problem.....1

1.2. Amaç.....5

1.3. Önem.....5

1.4. Varsayımlar.....6

1.5. Sınırlılıklar.....7

1.6. Tanımlar.....8

2. Yöntem.....8

3. Alanyazın.....14

3.1. Simülasyon ve Hiper Gerçeklik.....14

3.1.1. Baudrillard ve simülasyon kuramı.....14

3.1.1.1. Simülasyon kuramı.....19

3.1.2. Bir simülatör olarak sinemanın işlevi.....26

3.1.3. Hiper gerçek bir konsept olarak suç.....29

3.2. Michael Haneke Sinemasını Etkileyen Toplumsal Süreçler ve Avrupa Sineması.....40

3.2.1. Soğuk Savaş öncesi ve Soğuk Savaş döneminde Avrupa'da yaşanan siyasal ve toplumsal süreçler.....40

3.2.2. Soğuk Savaş'tan günümüze kadar Batı'da yaşanan toplumsal dönüşüm.....49

3.2.2.1. Batı'nın küresel yasa-koyucu olarak dönüşümü ve günümüzdeki durumu.....55

3.2.2.2. Suç ve bağlamları üzerine postmodern düşünürlerin oluşturduğu kavramsal literatür.....62

3.2.3. 1990'lar ve sonrasında Avrupa sinemasında suç temasını barındıran postmodern anlatı örnekleri.....67

3.3. Michael Haneke'nin Hayatı ve Sineması.....73

3.3.1. Michael Haneke'nin hayatı.....74

3.3.2. Michael Haneke sinemasının özellikleri.....74

4. Michael Haneke Filmlerinde Suç Temasının Simülasyon Kuramı'yla İlişkileri Bağlamında Yeniden Değerlendirilmesi.....81

4.1. 1992: Benny's Video.....81

4.1.1. Öyküleme.....82

4.1.1.1. Sinopsis.....82

4.1.1.2. Karakterler.....84

4.1.1.3. Çatışma.....91

4.1.1.4 Mekanlar.....94

4.1.1.4.1. Film yüzeyinin mekanları.....94

4.1.1.4.2. Video yüzeyinin mekanları.....97

4.1.2. Sinematografi.....101

4.1.2.1. Mizansen.....101

4.1.2.2. Çekim ölçekleri ve kameralar.....104

4.1.2.3. Ses.....107

4.1.3. Anlatı Yapısı.....111

4.1.4. Çözümleme.....113

4.2. 1994: 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls.....124

4.2.1. Öyküleme.....125

4.2.1.1. Sinopsis.....125

4.2.1.2. Karakterler.....128

4.2.1.3. Çatışma.....137

4.2.1.4. Mekanlar.....141

4.2.1.4.1. Film yüzeyinin mekanları.....142

4.2.1.4.2. Video yüzeyinin mekanları.....148

4.2.2. Sinematografi.....167

4.2.2.1. Mizansen.....167

4.2.2.2. Çekim ölçekleri ve kameralar.....173

4.2.2.3. Ses.....176

4.2.3. Anlatı Yapısı.....177

4.2.4. Çözümleme.....178

4.3. 1997: Funny Games.....192

4.3.1. Öyküleme.....193

4.3.1.1. Sinopsis.....193

4.3.1.2. Karakterler.....198

4.3.1.3. Çatışma.....202

4.3.1.4. Mekanlar.....205

4.3.1.4.1. Film yüzeyinin mekanları.....205

4.3.1.4.2. Video yüzeyinin mekanları.....206

4.3.2. Sinematografi.....207

4.3.2.1. Mizansen.....207

4.3.2.2. Çekim ölçekleri ve kameralar.....211

4.3.2.3. Ses.....212

4.3.3. Anlatı Yapısı.....213

4.3.4. Çözümleme.....215

4.4. 2000: Code Inconnu: Récit incomplet de divers voyages.....227

4.4.1. Öyküleme..... 228

4.4.1.1. Sinopsis..... 228

4.4.1.2. Karakterler.....232

4.4.1.3. Çatışma.....236

4.4.1.4. Mekanlar.....240

4.4.1.4.1. Film yüzeyinin mekanları.....240

4.4.1.4.2. Video/Fotoğraf yüzeyinin mekanları.....243

4.4.2. Sinematografi.....246

4.4.2.1. Mizansen.....246

4.4.2.2. Çekim ölçekleri ve kameralar.....248

4.4.2.3. Ses.....250

4.4.3. Anlatı Yapısı.....251

4.4.4. Çözümleme.....251

4.5. 2005: Caché.....256

4.5.1. Öyküleme.....257

4.5.1.1. Sinopsis.....257

4.5.1.2. Karakterler.....263

4.5.1.3. Çatışma.....266

4.5.1.4. Mekanlar.....271

4.5.1.4.1. Film yüzeyinin mekanları.....271

4.5.1.4.2. Video yüzeyinin mekanlar.....273

4.5.2. Sinematografi.....276

4.5.2.1. Mizansen.....276

4.5.2.2. Çekim ölçekleri ve kameralar.....278

4.5.2.3. Ses.....280

4.5.3. Anlatı Yapısı.....281

4.5.4. Çözümleme.....282

5. SONUÇ ve DEĞERLENDİRME.....289

Ekler.....298

Kaynakça.....303

Görseller Listesi

Görsel 1. Benny's Video…….....83

Görsel 2. Benny's Video– 1992, Benny…….....85

Görsel 3. Benny's Video – 1992, Anna…….....86

Görsel 4. Benny's Video – 1992, Georg……..…….....87

Görsel 5. Benny's Video – 1992, Evi…….....88

Görsel 6. Benny's Video – 1992, Benny tarafından öldürülen kız çocuğu…….....89

Görsel 7. Benny's Video – 1992, Koro…….....91

Görsel 8. Benny's Video – 1992…….....96

Görsel 9. Benny's Video – 1992…….....98

Görsel 10. Benny's Video – 1992…….....120

Görsel 11. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994,
Madian Radu…….....128

Görsel 12. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994,
Inge ve Paul Brunner…….....130

Görsel 13. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994,
Hans ve Maria Nohal…….....131

Görsel 14. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994,
Bay Tomek…….....133

Görsel 15. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, Annie…....….134

Görsel 16. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994,
Maximillien B. ……..……..…..…..135

Görsel 17. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, TV Spikerleri…….....136

Görsel 18. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994……....144

Görsel 19. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994……....149

Görsel 20. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994……....151

Görsel 21. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994……....157

Görsel 22. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994……....……157

Görsel 23. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, Sarajevo ve Michael Jackson…….....159

Görsel 24. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, Madian ve Maximillien…….....176

Görsel 25. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994…….....187

Görsel 26. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994……....192

Görsel 27. Funny Games – 1997…….....194

Görsel 28. Funny Games – 1997…….....196

Görsel 29. Funny Games – 1997, Anna…….....199

Görsel 30. Funny Games – 1997, Georg…….....200

Görsel 31. Funny Games – 1997, Paul ve Peter…….....201

Görsel 32. Funny Games – 1997…….....215

Görsel 33. Funny Games – 1997…….....224

Görsel 34. Code Inconnu – 2000…….....228

Görsel 35. Code Inconnu – 2000, Anne Laurent…….....233

Görsel 36. Code Inconnu – 2000, Jean ve Maria…….....234

Görsel 37. Code Inconnu – 2000, Amadou…….....235

Görsel 38. Code Inconnu – 2000…….....244

Görsel 39. Caché – 2005…….....257

Görsel 40. Caché - 2005, Georges Laurent…….....263

Görsel 41. Caché - 2005, Anne Laurent…….....264

Görsel 42. Caché - 2005, Majid…….....264

Görsel 43. Caché - 2005, Majid'in oğlu…….....265

Görsel 44. Caché – 2005, Georges ve Anne'in evi…….....278

Görsel 45. Caché – 2005, Video kasetlerden biri…….....283

Görsel 46. Caché – 2005…….....286

1. GİRİŞ

1.1. Problem

Sinema henüz 20. yy'ın başında Griffith ve sonrasında Eisenstein'ın çalışmaları ile bir "sanat dili" olarak potansiyelini duyurmuştur. Sinema çalışmalarını da kapsayan bir kavram ve alan olan sanat ise günümüze kadar ve halen, bir çok farklı bağlamda tartışmaya açık bir olgu olma özelliğini korumaktadır. Örneğin -Baudrillard'ın özellikle son dönem postmodern sanatı üzerinde durduğu gibi- geçerlilik ya da hükümsüzlük bağlamında, sosyolojik bağlamda ya da biçimsel ve teknik olarak estetik bir bağlamda sanatın ne olduğu tartışılabilir. Ancak sanatın en çok üzerinde durulan özelliklerinden biri olarak gerçek ve gerçeklikle olan ilişkileri, bu çalışmanın özellikle ilgilendiği kapsam içindedir. Gerçeklik ise başlı başına bir tanım sorunudur. Örneğin Moran, "sanat - gerçeklik ilişkileri üç başlık altında toplanmaktadır. Bunlardan ilki sanatın görüngüyü olduğu gibi yansıttığı, ikincisi genel'i ya da özü yansıttığı, sonuncusu da sanatın ideal olanı yansıttığına inanır" demektedir (Aktaran Çapan, 2009:1). Aristoteles'ten yapılan şu alıntı da önemlidir: "Şair'in ödevi, gerçekten olan şeyi değil, tersine olabilir şeyi, yani olasılık veya zorunluluk kanunlarına göre mümkün olan şeyi ifade etmektir."(Moran, 2004:28).

Öyleyse sanatın asıl yapabilme gücü, olasılıkları araştırmak ve bunları öne sürmekte; başka duygusal, düşünsel alternatifleri önermekte yatmaktadır. Simülasyon Kuramı'ndan yüzyıllar önce Aristoteles'in "*gerçekte var olan şey ile sınırlı olan gerçeklik*" ve *"gerçekte olabilirliğin bilgisine ulaşmaya çabalayan dinamik bir gerçeklik"* kavrayışı arasında bir ayrıma gittiği söylenebilir. Burada söz konusu olabilecek alternatiflerin sayısız olduğu düşünülürse Aritoteles'in

sanatın yansıtırken gerekli olanı seçmesi gerektiğine işaret etmesi (Aktaran Çapan, 2009:1) dikkat çeken bir düşüncedir. Bir başka sanat – gerçeklik tartışması da Bergson tarafından ortaya konmuştur. Bergson'un sezgici anlayışını Toraman şu şekilde aktarmaktadır:

> "Bergson, sadece sezginin gerçekliği açıklayabileceğini söyler. Sezgi de, Bergson'a göre, somut olarak sanatla ifade edilebilir. Sezginin ifade edilmesinin önemi de mutlağın bilgisine ulaşmaktır çünkü sanat, hakikati anlamamızda bir araçtır. Sanatsal sezgi içseldir; sanat, sezginin yansımasıdır" (2011:7).

Bergson, gerçeklik içinde sanatı tartışırken; kavrayışın *seziş* şeklinde olduğunu, bu nedenle insanın bu sezgiyi somutlaştırıp anlayabilmek için sanat yoluna/aracına başvurduğunu söylemektedir. O halde sanatı, 'mutlağın bilgisine ulaşmada' bir araç olarak, insanda biriken duyguyu, düşünceyi, sezgilerin somut yansıması olarak tanımladığı söylenebilmektedir.

Yukarıdaki ifadelerde, Bergson'un ve Aristoteles'in Baudrillard'a benzer şekilde, somutlukla açıklanamayacak kadar geniş ve ondan daha kapsamlı bir gerçeklik kavrayışından söz ettikleri görülmektedir. Dolayısıyla gerçeklik ve insanın onunla olan ilişkisi, bilimi olduğu kadar sanatı, felsefeyi ve sosyolojiyi de derinden ilgilendirmektedir. Felsefe ve sanat arasındaki ilişkiyi Zebil, "Sinema sanatında birçok yönetmen sinema aracılığıyla felsefe yapar. Yazamadıklarını görüntülerle oluşturur" (Aktaran Toraman, 2011:7) sözüyle dile getirirken; sinema ve sosyoloji arasındaki ilişkiye ise Güçhan'ın ifade ettiği gibi (1992:72) sinemanın içinden çıktığı toplumun/kültürün bir yansıması olduğu ve toplumsal yapının diğer öğeleri ile etkileşerek değiştiği görüşü

açıklık getirmektedir. O halde hem bir sanat alanı hem de bir kitle iletişim aracı olan sinema aynı zamanda sosyolojik içeriğe sahiptir.

Suç'un sosyolojik bir içerik olarak ele alınması ise sinemanın tarihinden de eskidir. Örneğin, Türkiye'de kendisi de suç temalı film örnekleri veren Serdar Akar, bunun nedenini şöyle açıklamaktadır: "...zaten başından beri anlatılagelen kırkdokuz dramatik tema olduğu söylenir. Suç'un ele alınması sinemadan bile öncedir. Çünkü tiyatro vardır bir kere, edebiyat vardır..." (Kişisel görüşme, 23.09.2013). Michael Haneke ise filmlerinin suç'la olan ilişkisini şu şekilde açıklamaktadır: "Ne anlatırsam anlatayım, benim bütün filmlerimin temel temasını suç (*guilt*) oluşturmaktadır" (Toubiana, 2005c). Röportajlarında Yahudi – Hıristiyan köklere sahip, burjuva bir ailede yetişmiş biri olarak eğildiği alanın bu olmasını çok doğal karşıladığını dile getirmektedir.

Gerçekliğe ve hakikate yönelik bakış açısıyla, felsefe, sosyoloji ve sanat gibi kendi içinde genişleyen alanların içinde hareket edebilen Simülasyon Kuramı ise Michael Haneke'nin irdelediği toplumun bir üyesi olan Jean Baudrillard tarafından, yine bu toplumu ifşa etmeye çalışan bir yaklaşım olarak göze çarpmaktadır.

Bu nedenle biri yazın, diğeri sinema alanında yapıtlar ortaya koyan bu iki düşünürün benzeşen araştırmalarının içinde, Jean Baudrillard tarafından da ele alınan, ancak Michael Haneke tarafından öne çıkarılan suç olgusunu, bu kuramla ilişkilendirerek açıklamanın olanaklılığı önemli bulunmaktadır. Bu olanaklılığı sağlayan başlıca neden ise Baudrillard'ın modern/postmodern

toplumu irdelerken kurduğu genel fraktal geometrik bakıştan ötürü, kuramda suç'un, yasaya karşı oluşu ya da olmayışıyla ilgilenmemesidir. Başka bir deyişle, kuram suç'u bu bağlama oturtarak tartışmamakta, fakat simülasyon bağlamında tartışmaktadır. Michael Haneke tarafından yapılan hiç bir film de benzer şekilde, suç'un yasalar karşısındaki durumunu ya da ceza sistemini tartışmamakta, bununla birlikte kuramın kullandığı geometriden yararlanmaktadır. Bu açıdan Haneke ve Baudrillard yalnız içeriksel değil, düşünsel bir tutarlılık da göze çarpmaktadır. Bir başka benzeşim ise, iki düşünürün de okur/izleyeni açık bir sonuca götürmemesi, kendi soruları ve çözümleriyle başbaşa bırakmasıdır. Jean Baudrillard'ın kuramı ortaya koyduktan sonra bununla ne yapılacağı hakkında bir şey söylememesinin sık sık eleştirilmesi gibi, Michael Haneke'ye de filmleri hakkında benzer eleştirilerin yöneltildiği bilinmektedir. "Ben bir film yaptığım zaman mümkün olduğunca yoruma açık bırakırım"[1] ifadesi de yönetmenin olasılıklara izin veren filmler yapmaya çalıştığını ortaya koymaktadır. Örneğin filmlerindeki suçlu'nun "durumu" sorulduğunda, Haneke'yi çok sevdiğini belirten Serdar Akar, "Yönetmenin oradaki cinayetleri işleyenleri savunduğunu düşünüyor musun?" sorusuyla yanıt vermiştir (Kişisel görüşme, 23.09.2013). Akar'ın da işaret ettiği gibi, göstermek onaylamak değildir. Göstermek, olasılıkları ve soruları da göstermektir. Bu açıdan Jean Baudrillard ile Michael Haneke'nin arasında olasılık ve soruları açığa çıkaran türde, biçemsel bir benzeşimden de söz edilebileceği düşünülmektedir.

Yukarıda ifade edilen bağlantılı görüşler çerçevesinde bu araştırmanın temel problemini, Michael Haneke'nin filmlerinde suç olgusunu ele alış biçimleri ile

1 http://www.radikal.com.tr/ek_haber.php?ek=cts&haberno=2686 (Erişim tarihi: 14.09.2013)

Simülasyon Kuramı arasında nasıl bir ilişki kurulabileceği sorusu oluşturmaktadır.

1.2. Amaç

Bu araştırmanın temel amacı, Simülasyon Kuramı tarafından ortaya konan tespitlerin, suç kavramı çerçevesinde Michael Haneke sinemasında nasıl görselleştiğini, karakterler, karakterlerin tutum ve davranışları ,diyalogları, mekanlar ve öyküler üzerinden olduğu kadar, diğer motivasyonları harekete geçiren biçemsel özelliklerini de tartışarak ortaya koymaktır. Michael Haneke'nin yazarlığını ve yönetmenliğini yaptığı beş filmin incelenmesiyle gerçekleştirilmesi planlanan bu çalışmanın belirlenen amaç doğrultusunda yanıt aradığı sorular şunlardır:

- Simülasyon Kuramı'nın evren görüşü nasıldır ve bu görüşün içinde suç, nerede durmaktadır?
- Suç kavramının simülasyon kavramı içinde ele alınışını olanaklı kılan toplumsal ve siyasal temeller nelerdir?
- Michael Haneke sinemasında bu temellerin etkileri nasıl ortaya çıkmaktadır?
- Michael Haneke'nin temel anlatı biçimleri nasıldır?
- Michael Haneke sinemasının Simülasyon Kuramı ile açıklanabilirliğini sağlayan etmenler nelerdir?

1.3. Önem

"Suç" ve "suçluluk" kavramları günümüze dek insanla birlikte evrimini sürdürmektedir. Bu evrim, günümüzde geldiği noktada, Simülasyon Kuramının da belirttiği gibi Batı kültürleri başta olmak üzere neredeyse tüm

dünyadaki suç kapsamını tanımlamaya çalışmaktadır. Bir sanat dalı olarak sinemanın bu konuda tanıklığını ortaya koyması ve gördüğünü, bildiğini, varoluşa dışarıdan bakarak ifşa etmesi son derece önemli bulunmaktadır. Michael Haneke'nin son yıllarda arka arkaya aldığı ödüller de düşünülürse Avrupa Sineması'ndaki belli bir farkındalığı temsil ettiği söylenebilir. Sinemacılar içinde bulundukları toplumun sıkışmışlığını görmekte, bu durumun evrenselliğinin yarattığı atmosferden etkilenmektedirler.

Bu çalışma, sinemanın sosyolojik konumu üzerine yapılmış araştırmalara, varolan sinema kültürüne yapacağı katkı ve Michael Haneke sinemasında suç ve suçlu(luk) kavramlarının temsiline açıklık getirmesi bakımından önem taşımaktadır. Çalışma ayrıca, gerçek-ötesi *(hyper-real)* yani hiper gerçek içinde yaşayan toplumları etkileyen koşulları ve bu koşullarla birlikte "üretilen" suç, suçlu, suçluluk gibi algıları, hiper gerçek ya da gerçek-ötesi'nin bir ürünü olan sinema ile tanımlamaya çalışması bakımından, kuramın fraktal yapısına anlam katması nedeniyle önemli bulunmaktadır.

1.4. Varsayımlar

Yukarıda belirtilen amaç doğrultusunda bu araştırmanın temel varsayımı Michael Haneke filmlerinde, suç ve suçluluk (*crime - guilt*) kavramlarının temalaştırılarak, birey-toplum ilişkisi içinde, Batı kültürü odağında sorguya açıldığıdır.

Araştırmaya dayanak oluşturan diğer varsayımlar ise şunlar olarak sıralanabilir:

- Simülasyon Kuramı, 20. yüzyıl'ın başından günümüze kadar Batı'nın öncülüğü ve referansı ile inşa edilen sosyal, ekonomik ve politik sistemler ile bu sistemlerin, insanların varoluşsal etkinlikleri üzerinde yol açtığı sonuçları ve semptomları değerlendiren bir kuramdır.
- Suç, Michael Haneke filmlerinin temel temasını oluşturmaktadır.
- Suç, Michael Haneke filmlerinde bireysel nedenlere dayanan bir yönelim ya da devletin/yasanın ilgi odaklarından biri olarak değil, toplumsal varoluş simülasyonlarının yol açtığı semptomlar biçiminde ele alınmaktadır.
- Michael Haneke'nin suç temalarını ele alış biçimi öyküden öyküye farklılık göstermekle birlikte araştırmaya dahil edilen filmlerinin tümünde işlenmektedir.
- Michael Haneke sineması ve Simülasyon Kuramı birbiriyle örtüşen tespitler içindedir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışmada analiz edilen filmler Michael Haneke'nin 1990'dan sonra çektiği eserler ile sınırlandırılmıştır. *Amour (2012)* filmi gösterildiğinde, çalışma başlamış ve sınırları belirlenmiş olduğundan bu çalışmaya dahil edilememiştir. Seçilen 5 film de Michael Haneke tarafından yazılmış ve yönetilmiş olması bakımından en saf haliyle sanatçının bakış açısını ortaya koymaya olan yakınlıkları nedeniyle seçilmişlerdir. Bu nedenle bir Kafka uyarlaması olan *Das Shloß* (*Şato, 1997),* teze dahil edilmemiştir. 2009'da çekilen *White Ribbon (Beyaz Bant)* ise I. Dünya Savaşı'ndan önceki bir dönemi konu aldığı için kuramsal kapsamın zamansallığıyla uyuşmadığından çalışmanın dışında tutulmuştur.

Michael Haneke'nin, 1990 sonrasında yazdığı ve yönettiği, yukarıdaki koşullar da göz önünde bulundurulduğunda geriye kalan 7 uzun metraj filminden 5'ini oluşturan *Benny's Video (1992)*, *71 Fragments Of Chronology Of Chance (1994)*, *Funny Games (1997)*, *Code Inconnu: Récit incomplet de divers voyages (2000)* ve *Caché (2005)* ile sınırlandırılmıştır.

1.6. Tanımlar

Simulakr: Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm

Simüle etmek: Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak

Simülasyon: Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin inceleme, gösterilme ya da açıklama amacıyla maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay şekilde yeniden üretilmesi.

Hiper gerçek / Üst-gerçek / Gerçek-ötesi *(hyperreality)*: Baudrillard'a göre bu kavram gerçeğin çöküşü demektir. Gerçekliğin yerini ekranlar yoluyla güçlendirilen yeniden üretilmiş gerçekliğin almasıdır. Simülasyonun dördüncü biçiminin egemen olduğu ve gerçeğin yerini aldığı gerçeklik biçimidir.

Anomi: Doğal veya toplumsal düzenin olmayışı

Anomali: İşleyiş bozukluğu

Negentropi: Negatif entropi

CCTV: Güvenlik kamerası, mobese

2. Yöntem

Araştırma ne ve nasıl soruları üzerine yoğunlaşan betimleyici alana girmektedir. Ele aldığı konuları ve kavramları tanımlama, betimleme, aralarındaki ilişkileri tespit etme gayreti göstermektedir. Kapsamına aldığı

temel verilerin birincil kaynaklarına ulaşma olanakları olan bu tip bir araştırma için nitel yöntem uygun görünmektedir.

Michael Haneke yapıtlarını nitel yöntemle analiz ederken, kültür endüstrisi gibi sosyolojik, göstergebilim gibi gösterge/imge odaklı veya Brechtyen yabancılaştırma gibi dramaturjiyi öne çıkaran kuramlardan yararlanılabilirdi. Ancak kuramsal yaklaşım olarak bu araştırmada Simülasyon'un seçilmesinin en önemli nedeni yukarıda ifade edilen disiplinler arasında hareket edebilen bir kuram olmasıdır. Simülasyon Kuramı, makro bir evrende insanların ve oluşturdukları toplumların, bu toplumlar tarafında oluşturulan (ekonomik, siyasal, kültürel, sanatsal vb.) sistemlerin evrimi ve bu evrimlerin sonucunda ulaşılan genel fiziksel ve mental durumun kendisi üzerine geliştirilen son derece geniş ve karmaşık bulunan bir analizdir. Adanır'ın tanımlamasıyla ifade edilirse "Baudrillard'ın düşünceleri belirli bir sistem etrafında yürümekte, simülasyon evrenin 'Dünya görüşü'nü dile getirmektedir"[2]

Bu çalışma, Simülasyon Kuramı'ndan, Michael Haneke sinemasının itkilerini açıklamak amacıyla yer verilen sosyolojik konuların konumlandırılmasında ve filmlerin analizleri noktasında, bir sosyolojik eleştiri yöntemi olarak faydalanmaktadır. Yönetmenin sineması, kendisinin ifadesi ile "içinde betimlemeyi barındıran, bir başka deyişle sosyolojik boyutu olan bir sinemadır" (Toubiana, 2005a). Betimleyici bir araştırma yöntemi olan sosyolojik eleştiri hakkında Moran, "...eser hakkında bir değer yargısı taşımaz, durumu tespit etmekle yetinir" demektedir. Bu çalışma da Michael Haneke ya da filmlere bir değer ya da tür atfetme çabası içinde değildir. Bu çalışmada

2 Kitabevinin tanıtıcı yazısı için: http://www.dogubati.com/kitaplar/sosyoloji/72-simulakrlar-ve-simulasyon.html (Erişim tarihi: 22.05.2013)

Simülasyon Kuramı'nın oturtulduğu sosyolojik yönteme göre bir film, zaten başlı başına sosyolojik bir veridir. Simülasyon kuramı bu anlamda, çalışmanın sosyal ve toplumsal olaylarını anlama ve konumlandırmada, aynı zamanda film çözümlemelerinde hem sosyolojik hem de biçemsel bir analiz yöntemi olarak kullanılmaktadır. Çalışmanın kuramsal çatısını da oluşturan "Simülasyon", çalışmada ayrıntılandırıldığı gibi *gerçeklik olarak algılanmak isteyen* görüngü ve göstergeler (simülakrlar) yoluyla çok katmanlı bir yapıya ve kendi içinde fraktal gerçeklikler üretme kapasitesine sahip bir yapıdır. Bu tespiti Alemdar ve Erdoğan'ın *Öteki Kuram*'da yer verdiği (2010: 281-290) "Habermas'ın... baskıcı egemen sınıfı eleştirisi yapması bu simülatörlerin (kitle iletişim araçları) ve yarattıkları gerçekliğin manipüle edici etkisini oldukça ciddiye aldığı görülmektedir..." şeklindeki alaycı ifadelerinde de görmek mümkündür. İnsanın varoluşsal etkinliğinin sorgulandığı ve yeniden üretimin en yoğun safhasının yaşandığı 21. yy'da Deleuze'nin sinema hakkındaki şu sözleri de "Simülasyon" düşüncesiyle tespit tutarlılığı açısından köprü kurmaktadır: "… artık bu dünyaya inanmıyoruz. Başımıza gelen aşk ve ölüm gibi olaylara bile inanmıyoruz, sanki bizi sadece biraz ilgilendiriyorlar. Sinemayı yapan biz değiliz, bize kötü bir film gibi görünen dünyadır…" (Yetişkin, 2011:124). Baudrillard'ın ifadesiyle bu düşüncenin temelleri şöyle yansıtılmaktadır:

> "Batı tarihinin temel yapı taşı moral bozukluğudur. Bunu ben uydurmadım. 'Yeni duygusal düzen' yani kurbanlardan oluşan duyarsızlık, pişmanlık üzerine oturmuş olan toplum, Sanayi Devrimi ve kolonizasyon gibi sonuçlara yol açmış XIX. yüzyıla ait anlam bunalımının bir uzantısıdır ve bizim uzun XX. yüzyılımız boyunca da sürüp gitmiştir" [3]

3 a.g.e

Yukarıda ifade edilen ve örnekleri çoğaltılabilecek olan literatür, Jean Baurillard tarafından geliştirilen Simülasyon Kuramı'nın bir sosyolojik eleştiri yöntemi olarak kullanılabileceğini olumlamaktadır.

Bununla birlikte kuramın neredeyse sınırsız görünen kritik alanları arasında, çalışmanın bağlamı da göz önünde bulundurularak, *televizyon ve onun tarafından yok edilen gerçeklik* yaklaşımı ile alt bileşenleri olan, iletideki gerçeklik sorunu, iki boyutluluk, yayınların üretimi ve düzenlenişi ile beslenen toplumsal şizofreni, ölülük, kayıtsızlık, şiddetin sıradanlığı, standardizasyon gibi tespitlerine vurgu yapmanın, kuramla Michael Haneke filmleri arasındaki ilişkiyi çözümlemede ve bu ortamda ortaya çıkan "suç" düşüncesini kavramada faydalı olacağı düşünülmektedir. Zira araştırmanın odağı söz konusu filmlerin 'suç' karşısında gösterdiği yaklaşımla kuram arasındaki ilişkinin nasıl görselleştiğidir.

Çalışmanın alanyazın bölümündeki ilk aşama, bu uygulamayı mümkün kılacak ölçüde kuramsal açıklamaya ayrılmıştır. Bu bağlamda simülasyon, simülatör, hiper gerçek gibi kavramlara açıklık getirilmekte, bu kavramların içinde sinema ve suç konumlandırılmaya çalışılmaktadır.

İkinci aşamada ise suç, toplumsal yapıların bir parçası olarak, onlarla birlikte ve onların içindeki evrimi göz önüne alınarak, bu literatürle en çok ilgilenmiş olan Batı toplumlarının tarihi içinde incelenmektedir. Tezin analiz bölümünde tartışılan filmlere bakıldığında 1990'dan sonra oldukları görülmektedir. Dolayısıyla bu dönemin koşullarını oluşturan, Avrupa toplumunun geçtiği,

kritik sosyal ve siyasal süreçlerden de söz etmek önemli görülmektedir. Bu bağlamda, II. Dünya Savaşı'nın bitiminden hemen sonra başlayan Soğuk Savaş sürecine (1947 – 1991), bu sürecin öncesi ve sonrası ile bu süreçlerde suç'u olgusal olarak tartışan postmodern düşünürlerin tespitlerine yer verilmektedir.

Alanyazının üçüncü aşamasında çeşitli suç temaları seçerek, Avrupa başta olmak üzere Batı sinemasının geliştirdiği tepkiler, bu tepkilerin Michael Haneke sineması ile taşıdığı ortak özellikler, varsa zıtlıklar ortaya konmaya çalışılmaktadır. Bu bölümde Michael Haneke'nin hayatına ve sinemasının özelliklerine de özetle yer verilmektedir.

Tezin son bölümünü seçilen yapıtların analizi oluşturmaktadır. *A Companion To Michael Haneke* kitabının yazarı Grundmann'a göre, Michael Haneke'nin, televizyon kanallarında çalıştığı uzun yıllardan (21 yıl) sonra çekmeye başladığı filmler, üç ayrı dönemde incelenmelidir. Bu sınıflandırmaya göre 1970'lerden 1980'lere kadar, televizyon için çektiği, çoğunluğu edebiyat uyarlamalarından oluşan filmler ilk dönem, 2000'li yıllara kadar yaptığı filmler ikinci dönem ve 2000'den bu yana gerçekleştirdiği filmler ise yönetmenin üçüncü dönem sinema anlayışını yansıtmaktadır (Özçelik, 2013). Televizyon için ve kısmi olarak devlet destekli olarak çektiği filmlerden sonra, *Benny's Video* (1992) ile başlayan dönem, Haneke'nin bağımsız olarak kendi sinema dilini yarattığı ve baskısız çalıştığı dönem olması açısından bu çalışmada mercek altına alınmaktadır. Araştırmanın analiz bölümüne alınan filmler, izleyiciyi "suç" üzerinde düşünmeye iterken, Simülasyon Kuramı'nın insanın *gerçek* varoluşu ve *sistemlerdeki* varoluşu üzerine yaptığı tespitlerde özellikle üstünde durduğu ekranlar yoluyla yaratılan hiper gerçekliğe atıfta

bulundukları için seçilmişlerdir. Bu neden ve kronolojik sıra da göz önüne alınarak çalışma evrenini *Benny's Video (1992)*, *71 Fragmante Einer Chronologie Des Zufalls (1994), Funny Games (1997), Code Inconnu: Récit incomplet de divers voyages (2000)* ve *Caché (2005)* oluşturmaktadır.

Araştırma probleminin çözümüne yönelik detaylı bir yazılı, görsel ve işitsel materyal taraması yapılmış, bu doğrultuda kitaplar, makaleler, süreli yayınlar (gazeteler ve dergiler), internet yayınları, yüksek lisans ve doktora tezleri incelenmiş, hem burada analiz edilen yönetmenin hem de dönemin benzer biçim ve/veya içeriğe sahip filmleri izlenmiş, röportajlara ulaşılmıştır. Bu yöntemlerin dışında panellerden bilgi toplanmış, konu bağlamında oyuncu ve yönetmenlerle kişisel görüşmeler yapılmıştır. Hem olgusal hem de yargısal türde veriler elde edilmiştir.

Filmler değerlendirilirken öyküleme, sinematografi, anlatı yapısı, ve çözümleme olarak olarak dört gruba ayrılmışlardır. Öyküleme başlığı altında, sinopsis, karakterler, çatışmalar ve mekanlar analiz edilirken, sinematografik çözümlemede çekim ölçekleri ve kamera hareketleri, mizansen ile ses kullanımları üzerinde durulmaktadır. Filmlerde saptanan çatışmalar ana ve yan çatışmalar başlıkları altında incelenebilirdi, ancak Michael Haneke, anlatı tarzı olarak, "görünen" çatışmalar üzerinden "görünmeyen", tematik çatışmalara dikkat çeken bir yönetmendir. Bu nedenlebu ayrıma gidilmemiştir. Anlatı yapılarının çözümlemesinde ise klasik ve çağdaş anlatı özellikleri göz önüne alınarak sonuçlar çıkarılmakta, varsa postmodern anlatının nitelikleriyle benzerlikler kurulmaktadır. Ayrıca Propp'un hikaye anlatımında ortaya çıkardığı "kurgusal fonksiyonlar" şemasından da yararlanılmaktadır. Son

olarak çözümleme başlığı altında, önceki alt başlıklardan edinilen bilgiler değerlendirmeye alınmakta, bu değerlendirme sonucunda filmlerin araştırmada kullanılan kuramsal yaklaşımla ilişkileri suç teması odağında ortaya çıkarılmaya çalışılmaktadır.

3. Alanyazın

3.1. Simülasyon ve Hiper Gerçeklik

3.1.1. Baudrillard ve simülasyon kuramı

Jean Baudrillard (1929 – 2007), Reims kentinde doğmuş, Sorbonne Üniversitesi'nde Alman Edebiyatı üzerine eğitim görmüş bir Fransız sosyolog ve felsefecidir. Pek çok kitabı Türkçe'ye çevrilmiş bulunmakla birlikte halen verdiği bazı röportajlar ve yazdığı bağımsız makalelerin bir kısmı Türkçe'ye çevrilmeyi beklemektedir. Düşünür, 20. yy'ın en önemli kuramlarından birini -Türkçe çevirilerinin büyük kısmını yapmış olan ve kendisi de bir Sorbonne mezunu olan Oğuz Adanır'a göre- belki de farkında olmadan ortaya koymuştur. Bu tez kapsamında taranmış olan çalışmaları ve kısa açıklamalarına aşağıda yer verilmiştir.

Nesneler Sistemi (*The System of Objects*,1968), Baudrillard'ın kitap olarak basılan ilk eseridir. Bu kitap, temel olarak Baudrillard'ın çevremizi saran eşyalar ve onların aslında ne oldukları ve bizimle – ve bizim onlarla- kurduğumuz ilişkiler üzerinedir. Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm'de (*Symbolic Exchange And Death*, 1976) modern toplumların örgütlenme biçiminin, ilkel ya da geleneksel toplumlardaki gibi, simgesel değiş tokuş üzerine oturmamakta olduğunu ve

hatta tüm ekonomi politik ve libidinal ekonomi anlayışlarının ötesinde yer alan ve gözlerimizin önünde cereyan eden değeri yok etme ilkesi üstüne kurulmuş bir toplumsal ilişki biçiminden söz etmektedir. Bu eserde Oğuz Adanır'ın deyimiyle:

> "Baudrillard tüm bilenmişliği ve bilgi birikimiyle Batılı toplumlar ya da demokrasilere yüklenmekte ve son iki yüz yılda bu toplumlarda Gelişme, Çağdaşlaşma, Uygarlaşma, vb şekilde nitelendirilen tüm toplumsal, politik, ekonomik, kültürel, tarihsel, teknolojik, vb olgu, veri ve girişimlerin genel bir muhasebesini yaparak bu toplumların : (dünyanın geri kalan kesimlerine oranla) Başarı, Üstünlük, Servet, Refah vb şekilde sundukları sonuçların (bu sonuçların hepsini tersine çevirip, onlara sahip olduklarının tam tersi bir anlam vererek) aslında büyük bir başarısızlığı simgelemekten başka bir işe yaramadığını kanıtlamaya çalışmaktadır"[4]

Bu çalışma kapsamında en çok yararlanılan kaynaklardan biri olan Simulakrlar ve Simülasyon (*Simulacra and Simulation*, 1981) kitabında ise düşünür, 1972'den beri üzerinde çalıştığı ve 1976'da Simegesel Değiş Tokuş ve Ölüm'le birlikte artık somut olarak ortaya koyduğu simülasyon/hiper gerçeklik kuramını derinlemesine çözümlemeye başlar. Bu kitap, en temel biçimde Baudrillard'ın "gerçeğe", "gerçekliğe" dair bakış açısını en şaşırtıcı biçimde belirler. Çevremizi saran tüm gerçeklik görüngüsünü, Mandelbrot'un geometride tanımladığı şekilde "fraktalize" olmuş ve içine kapanık bir sistem olarak tanımlar ve bunun nasıl olduğu sorusunu sosyal bilimler, pozitif bilimler, tıp, din, ordu, delilik ve sinema gibi birbirinden farklı görünen ancak simulasyon

4 http://web.deu.edu.tr/oadanir/ (Erişim tarihi: 21.03.2013)

kuramı içinde aynı fraktal sistemin parçası olan bağlamlardan örnekler vererek yanıtlamaya çalışır. Kötülüğün Şeffaflığı'nda (*The Transparency Of Evil*, 1990) orji (modernizm) sonrası insanlık durumu, trans-estetik, bir ürün olarak reklam, sonsuz sayıda çoğaltarak yok etme stratejisi ve lanetli pay teoremi gibi konularda görüşlerini yazmıştır. Türkçe çevirisi henüz bulunmayan Baudrillard Live: Selected Interviews (Ed: Mike Gane 1993), Baudrillard ile yapılmış olan röportajların bir seçkisi olup sinema, güç, politika gibi farklı konularda, kitapları ve makaleleri hakkında kendisinin görüşlerini anlamaya yardımcı olan, anahtar fikirlerin üzerinden geçen bir eserdir. Türkçeye Kusursuz Cinayet olarak çevrilen (*The Perfect Crime*, 1995) kitabını ise kendi cümlesi ile "bu, bir cinayetin -gerçekliğin katlinin- öyküsüdür" olarak tanımlar. Baudrillard'a göre gerçekliğin katli yanılsamanın katlini de beraberinde getirir, zira ancak gerçeklik, yanılsama ile olan karşıtlığı ile birlikte var olabilir. Gerçeklik, yanılsama içinde kaybolmaz; bütünsel gerçeklik içinde kaybolan, yanılsamadır (Baudrillard, 1995:9). Baudrillard'ın bütünsel gerçeklik olarak tanımladığı, hiper gerçekliktir ve bu çalışmanın kuramsal temelini oluşturan kavramlardan biridir. "...Kaldı ki gerçeğin yok edilmesini anlatan bu kitapta, ne nedenler ne de katiller saptanabildi, ve gerçeğin cesedi de hiçbir zaman bulunamadı" (Baudrillard, 1995:9). Suça ilişkin bazı değerlendirmelerinin de spesifikleştiği görülen yazıları dahil, AIDS, transeksüellik, savaş, ekonomi, televizyon, bilgi ağları, toplumsalın asimetriği gibi konularda yazıya döktüğü pek çok düşüncesini kapsayan makalelerden oluşan Tam Ekran (E*cran total*, 1997) da bu çalışmanın kapsamında incelenmiş eserlerden birini oluşturmaktadır. Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği (*The Intelligence of Evil or the Lucidity Pact,* 2005) Baudrillard'ın daha çok iletişim kanalları yoluyla şeytanın kendine biçtiği yeni kostüm üzerine

değerlendirmeleri kapsar. Moda, sinema, fotoğraf, modern sanat vb. yoluyla insanın dev bir ekrana yansıyan görüntüsünden mutsuz olduğunu, aynı koşullar içinde ortaya çıkan insanın bu gönüllü köleliğinden ise şeytanın duyduğu mutluluğu tasvir eder (2005: Arka kapak).

Jean Baudrillard, kendisini hiç bir yaklaşım sınıfına dahil etmemesine karşın şimdiye kadar pek çok kimse tarafından marksist, neomarksist, post marksist ve en çok da post modernist olarak anılmıştır. Oğuz Adanır, Mike Gane'nin Baudrillard Live söyleşisinden yaptığı alıntıda şu sözlere yer verir:

> "G: Sizi post modern düşüncenin rahibi olarak görüyorlar. Bu konuda ne söyleyebilirsiniz? B: Birine rahiplik statüsü vermeden önce insanların önce bu kavramın ne olduğu sorusunu sorması gerekir. Post modern bana hiç bir şey ifade etmez. O insanların ürettiği, hiç bir anlamı olmayan, kavram bile olmayan bir şeydir" (2008:2).

Kendine özgü bir edebiyat diliyle kaleme aldığı ve kendisiyle ve içinde yaşadığı dünya ile hesaplaştığı kuramı aynı zamanlarda önem kazandığı, Jacques Derrida, Gilles Deleuze, Michel Foucault'nun düşüncelerinden izler taşırken Marksist düşünceye de göndermelerle doludur. Bu nedenle Marksist bir bakış açısıyla yola çıktığı düşünülürken daha sonra Tüketimin Aynası kitabıyla koca bir öğretiyi incecik bir kitapta yerle bir ettiği gerekçesiyle neomarksist, marksist ve post marksistler tarafından eleştirilerin hedefi haline gelmiştir. Ancak gerçekten de Marx'ın görüşlerinden kuramsal olarak fazlasıyla yararlanmış olan Baudrillard, 1960'lı ve 1970'li yıllarda genç bir Marksist olarak modern ve ileri kapitalist toplum üzerinde durmuş ve bu yeni toplumsal

formasyonu *tüketim toplumu* kavramı ile tanımlamıştır (Şaylan, 2002:237). Bu dönemde, hocası Roland Barthes'ten etkilenen Baudrillard tüketim moda, medyanın rolü ve gücü, cinsellik gibi sorunların üzerine eğilmiş, bunları Marksist söylem içinde tartışmıştır (Şaylan, 2002:237). Ancak neokapitalizm noktasında -ideolojilerin de kayboluşuyla birlikte- "insan sorunu" üzerinde durmaya başlayan ve daha ontolojik bir alana geçtiği gözlenen Baudrillard, onu politik bir ideal olarak görememiştir. Daha sonra da ele alınacağı gibi, kendi zamanında Marx'ın çalışma'yı bir varolma biçimi olarak tanımlamasına karşılık Baudrillard bunun yerine tüketimi koyacaktır: Tüketim bir *var olma modudur* ve birey ancak bu yolla kimlik ve prestij sahibi olabilmektedir (Şaylan, 2002: 238).

Baudrillard'a göre artık bizler artık bir simülasyon düzeni içerisindeyiz. Dolayısıyla Marx'ın alt yapı olarak kurduğu ekonomi artık gerçek bir ekonomi değildir. Gerçeklikle ona referans olan göndergelerle bağlantısını yitiren her şey gibi ekonominin kendisi de bir simulasyona dönüşmüştür ve kendi kendini simüle ederek var olmaktadır. Artık belirleyici olan o değildir. Bununla birlikte kuram sadece bu yaklaşıma yaptığı eleştiriden ibaret değildir. Baudrillard, sonraki yıllarda bir sosyal yorumcu ve eleştirmen olarak, AIDS, tv gerçekliği, savaş, suç ve pornografi gibi her tür çağdaş (contemporary) sorunsallar hakkında geniş bir alana yayılan bir yaklaşım oluşturmuştur. Bu nedenle, yazıları modern ve postmodern imge/görüntü (image) toplumu çalışmalarında vazgeçilmez çalışmalar olmuştur (Tofoletti, 2010:2).

Bizim "gerçeklik" olarak bildiğimiz, simulasyon dünyası, Baudrillard'ın yola çıktığı kritik noktadır (age:3). Ona göre dünya "olduğu haliyle" bize yetmez. Bizim için ilkel ve yetersizdir, doldurulması gerekir. Bu nedenle ilkel olanı

değil, ideal olanı kurmaya çalışırız. Bu da etrafımızda kendisinin hiper – gerçek dediği dünyayı kurmamıza neden olmuştur. Artık sanayi sonrası bir aşamaya geçildiğini belirten Baudrillard'a göre:

> "...bu dönüşüm ancak bir takım metaforlarla açıklanabilir. Hiper realite, simülasyon simlakra, içe patlama (implosion) bu sözü edilen metaforlara örnek oluşturmaktadır. ...Bu sanayi ötesi toplum da her şey bir modele göre yapılmaktadır ve iletişim teknolojisi sayesinde modellemeye dayalı denetim kolaylıkla işletilebilmektedir" (Şaylan, 2002: 241).

Ayırt edici tarzı, deneye açık olmayan, sarsıcı, rahatsız edici, tuhaf, acayip fikirli ve sansasyoncu bulunarak eleştirilen (Rojek ve Turner'dan aktaran Tofoletti, 2010:3), Bunun nedeni kendi jenerasyonundan olan diğer eleştirel düşünürlerden onu ayıran eşsiz dünya görüşüdür (age:3). Jean Baudrillard'ın, hiper–gerçekliğin kapsadığı yeni simülasyonlar çağının nasıl oluştuğuna ve işlediğine dair edindiği gözlemler, bu yaklaşım bağlamında Michael Haneke sinemasını mercek altına alma amacı taşıyan çalışmanın temel kuramsal çatısını oluşturmaktadır.

3.1.1.1. Simülasyon kuramı

Simülasyon kuramı, içinde yaşadığımız ve dört bir yanımızın iletişim teknolojileriye çevrili olduğu dünyanın tasarlanma biçimini betimleyen kapsayıcı bir düşüncenin ürünüdür. Bu düşünceye giriş için en uygun örnek olarak, Baudrillard'ın da kuramını açıklamakta sıklıkla başvurduğu bir Borges masalında, İmparatorluğun hizmetindeki haritacıların çizdiği ve zamanla İmparatorluğun topraklarıyla bire bir büyüklüğe ulaşan bir haritadan söz

edilir. Ancak çökmekte olan İmparatorluk ile birlikte harita da lime lime olmaya, çözülmeye başlamıştır. Sonunda her iki "gerçeklik" de İmparatorluk ve harita) toprağa karışarak tek bir gerçekliğe, aynı şeye, özlerine dönerler. Bu harita örneği Baudrillard için birinci türden bir simülasyondur ve zararsız, hatta nostaljiktir. Çünkü Baudrillard artık bu türden haritacılık, suret çıkarma, aynadan yansıma ya da kavramla günümüzdeki simüle etme biçimlerinin bir ilişkisi kalmadığını söyler. Simülasyonun harita üzerindeki bir toprak parçası, bir töz ya da referans sistemi ile hiç bir ilişkisi yoktur (Baudrillard, 2008:14).

Bir "gerçeklikten" bahsedebilmemiz için onun yanılsamasının yani illüzyonunun da olması gerekir. Bu eşitlik ilkesi, maddesel evrende "madde" ve "anti madde" olarak düşünülebilir. Evreni dengede tutan bu karşıtlıktır. İçinde bulunduğumuz simülasyon evren ise bu karşıtlığı yok etmeye çalışmakta düş ve gerçek, illüzyon ve hakikat birbirine girmektedir. Baudrillard'a göre gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. İlk durum bir varlığa (şu anda burada bulunmayan), ikincisi ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermektedir (Baudrillard, 2008:15). Dolayısıyla gizleme durumu, gerçeğe bir zarar vermez. Gerçek oradadır, sadece gizlenmiştir. Ancak simülasyon bundan daha karmaşık bir şeydir. Simülasyon -mış gibi yapmaktan da ötedir. Bu noktada Baudrillard'ın verdiği hasta örneği simülasyonu tanımlamakta oldukça başarılıdır:

> "Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Hastalığı simüle eden kişide ise bu hastalığa dair "semptomlar" görülür (Littré). Öyleyse "mış gibi yapmak" (feindre) ya da da gizlemek (dissimuler) gerçeklik ilkesine bir zarar

> vermez...bunlarla gerçek olan arasında açık seçik bir fark vardır. Simülasyon bu 'gerçekle' 'sahte', 'gerçekle' 'düşsel' arasındaki farkı yok etmeye çalışır" (Baudrillard, 2008:16).

Başka bir deyişle simülasyon gerçeğin yerini alır çünkü simüle eden kişinin ya da şeyin yalancılığı ortaya çıkarılamaz. Simülasyon kulağa daha çok teknolojik bir kavram gibi gelse de (ki doğruluk payı vardır, tıpta, askeriyede, sinemada çokça kullanılan bir teknik ve teknolojidir) Baudrillard sadece bunu değil tüm alanlarda ekonomik, politik, ideolojik, sosyolojik olarak bir simülasyon sisteminden söz etmektedir. Bu durum her şeyi çatırdatmakta, özellikle kitle iletişimin büyük zaferi ile birlikte "bilgi" kaybolmakta, neyin gerçek neyin düşsel olduğu konusunda artık bir fikrimiz olamamaktadır. Bu yabancılaşmaktan da ötedir, yok olmaktır. Sonsuz veri akışı içinde arzularımız, tutkularımız, duygularımız kaybolmakta; bunların yerlerini doldurabilmek için de sürekli yeni nesneler edinmemiz gerekmektedir. Maddi üretim çılgınlığına koşut, hatta ondan daha ileri bir çılgınlık düzeyine ulaşan "gerçek ve gönderen" sistemleri üretilmektedir (Baudrillard, 2008: 22).

1970'li yıllarda üzerinde kafa yormaya başladığı bu düşünce 1980'li yıllarda bir "simülasyon kuramına" dönüşmüştür. Oğuz Adanır, kuramı açıklamaya ya da daha doğru ifade etmek gerekirse anlaşılabilir bir düzeye çekmeye çalıştığı çalışmasında bu kuramın kapsamını söyle tanımlamaktadır:

> "Zaman zaman dünyayı da kapsıyor görünmekle birlikte, temelde Batı uygarlığını ya da toplumlarını kapsayan bu kurama göre: Koymuş oldukları hedef ve amaçları çoktan aşıp geçmiş ve bu arada illüzyonlarını yitirmiş olan Batılı toplumlar, bundan böyle hangi

> yöne doğru ilerleyeceklerini bilemez hale geldiklerinden (çünkü para ve servetin tek başına hiç bir anlama sahip olmadığı görülmektedir), kendi etraflarında dönmeye başlayarak bir kısır döngü içine girmiş bulunmaktadırlar. Bir başka deyişle Batı uygarlığı 'simgesel' (yani içerik, ideolojik, politik, felsefi, kültürel düzeyde bir model olma özelliğini) anlamını yitirmiştir. Buna karşın 'maddi' anlamda sahip olduklarını yitirmemek için bu bitmişliğini yadsımaya daha doğrusu gizlemeye gayret etmektedir. Simülasyon evreni, işte bu bitmişliğin gizlenmeye çalışıldığı evrenin kendisidir" (Adanır, 2008:13).

Baudrillard tarafından bu sorunun nedeni, gerçek ya da hakikate özgü bir perspektifimizin kalmamış olmasına bağlanır. Bu yitmişliği yadırgama durumunu ise şöyle açıklar: "Tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir. Daha kötüsü, gösterge sistemleri, bu gönderen sistemlerini yapay solunum yoluyla yaşatarak daha da esnek hale gelmektedirler" (Baudrillard, 2008:14).

> "Yeniden canlandırma: Gösterge ve gerçeklik arasında bir eşdeğerlik ilkesinin bulunduğunu kabul etmektir. Oysa simülasyon, eşitlik ilkesi "ütopyasına" tamamen ters bir şey olup, göstergesini kesinlikle bir değer olarak yadsımakta ve her türlü gönderenin öldürülmesidir" (age:20).

Simülasyonun, bu yeniden canlandırma düzenini sarıp sarmalayarak bir simulakra dönüştürmesi söz konusudur. Bu süreç doğal bir görünüm kazandıkça simulakrlar gerçekliğin yerini alır ve artık insanların gerçek

göndereni unutması ya da yadsıması durumu yaşanır. Simulakrlar öte yandan, Baudrillard'ın deyimiyle gönderenleri yapay solunum yoluyla yaşatmaya çalışmaktalar çünkü bu kaynaktan hala beslenmektedirler. Baudrillard'ın verdiği II. Ramses'in mumyasının tüm olanakları zorlayarak kurtarmaya çalışan Batı, bu yapay solunum için en iyi örneklerden biridir:

> "Her nedense Batı, simgesel düzenin dört bin yıldır gözlerden ve ışıktan korumayı başardığı bir eseri korumaktan aciz olmaktan korkuyor. Oysa Ramses bizim için bir şey ifade etmemektedir...Geçmişi gün ışığına çıkarıp depolayamadığı takdirde şu bizim çizgisel ve biriktirme anlayışı üzerine oturan kültürümüz...İşte bu yüzden Firavunlar mezarlarından, mumyalarıysa içine kapatılmış oldukları sessiz dünyadan çekip çıkarma gereksinimi duyulmuştur. Yine bu yüzden onları unutulmaktan kurtarmaya ve askeri alandaki başarılarının ve şereflerinin kutlandığı bir törene ihtiyaç duyulmuştur. Bu yapılırken de mumyalar bilime ve kurtçuklara yem edilmiştir. Oysa binlerce yıldır onları koruyan şey sırlarıydı" (age: 25).

Simülasyon düzeni önce öldürüyor, sonra çılgınca geri getirmeye çalışıyor gibi görünmektedir. Baudrillard, "Ramses'i yok edebilmek için onu gün ışığına çıkarıp, bir müzeye yerleştirmek yeterli olmuştur" demektedir (age:25).

Burada kuramın ortaya koymaya çalıştığı, simülasyon tüm bu gönderenlerin zamanında yaratmış olduğu "anlamı" silmeye çalışırken bir yandan da ona saygı duyduğunu –ki bu aslında bir saygı simulasyonu denebilir-, saygı duyma yolunun da artık böyle olduğunu bize kanıtlamaya çalışır. Her şey bir

adlandırma ve bir anlamlandırma sorununa göndermektedir bizi ve aynı oranda her şeyin böyle bir ortamda simülasyona dönüşmesi kaçınılmazdır. Başka bir örnek, çağımızın simülasyon düzeyini anlamaya bir kere daha yardımcı olabilir:

> "Filipinlerde keşfedilen 'yerlileri', etnologlar güvenlik çemberi içine almışlar, getirilen yasal düzenleme ile Tasadaylılara dokunmak yasaklanmıştır. 'vahşi orman' adlı *ghettolarına* geri gönderilen 'yerliler', bu yüzden etnoloji disiplini öncesinde yaşayan yerlilere özgü bir simülasyon modeline dönüşmektedirler...Vahşiler vahşiliklerini bile etnolojiye borçlu olacaklardır. Çünkü yeniden üretilmişlerdir" (age:23).

Bu, simülasyona dönüşmenin kaçınılmaz "hakikati"dir. İnsanlar bu yüzden eskiyi aramakta, çok da kaybolmuş hissetmedikleri bir dünyanın özlemini çekmektedir. Nostalji denen şey, gerçek, gerçekliğini yitirdiği gün asıl anlamına kavuşmuştur (age:21).

Kendi kendini yadsıyarak varlığını sürdürebilen bu sistem, Baudrillard'a göre içine kapanmış, fraktalize olmuş ve ancak kendine ikame edebilen, kendi kendine gönderme yapabilen bir hiper-gerçek sistemdir. Örneğin ideolojilerin olduğu zamanlarda hala politikanın yapılma biçimleri, üretim stratejileri ya da ekonomik sorunlardan bahsedilebiliyordu. Komünizme karşı kapitalizm çatışmasının yaşandığı günlerde, bu ideolojiler ile asıl gönderen sistemleri (fikirsel ve maddesel) arasında görülebilir bir ilişki, bir gerçeklik vardır. Devam eden dönemde ise böyle bir ilişki söz konusu değildir çünkü üretim değil yeniden üretim (*reproduction*) söz konusudur. Bu dönemi tanımlayan Marx'a

göre ekonomik ilişkiler, buğulu camlar arasından zar zor seçilebilmektedir. Şimdi ise bu yeniden üretim süreci sonsuz sayıdadır ve artık buğulu cam da yoktur. Sadece görünümler vardır. Bu hiper-gerçekliği deneyimleyen insanlar içinse görünümler ve gerçekler arasındaki farkı tespit etmek olanaksızlaşmıştır.

> "Simülasyon evreninde, gerçekliğin evreninde yaşanmış ve bitmiş olan her şeyin anlamı tersine dönmektedir. Oysa görünümlerin egemen olduğunu söylediğimiz bu evrende: Politik, ekonomik, toplumsal ve kültürel açıdan her şeyin eskisi gibi sürüp gitmekte olduğu gibi yanlış bir genel izlenim vardır. Sanki hala toplumsal sınıflar, bir çalışma ve üretim düzeni, bir fiyat ve ücret politikası ve nihayet yaşayan bir kültür varmış gibi yapılmaktadır. Biz zamanlar var olmuş tüm içeriklerin ve anlamların ölüp gitmediklerini kanıtlayabilmek için sistem olağanüstü bir çaba harcamaktadır" (Adanır, 2008:17).

Her şeyin kendi simülasyonuna dönüştüğü bu düzende, kuram dini de müthiş bir simülatör olarak ele almaktadır. Bir zamanlar simgesel düzenin önemli bir parçası olan Tanrı inancı, göstergelerine indirgenmiş ve ortadan kaybolmuştur. Bu gerçek dışı bir şey değil, bir simulakrdır...Gönderenden yoksun nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen, hiç bir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde, gerçeğin değil, yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen bir şey...Yeniden canlandırmanın karşıtı olan simülasyon işte budur (Baudrillard, 2008:20).

Akademik çevrelerin "kuram" olarak adlandırdığı, Baudrillard'ın kendisininse çılgın bir dünyada patafizik düşünceler olarak nitelediği bu simülasyonu

tanımlayan hiper-gerçek evrende, insana düşen pay ancak -mış gibi yapmaktır. Zira hiper-gerçeklik ve simülasyon, insanı her tür ilke ve amaçtan caydırabilir (Baudrillard, 2008:43). Baudrillard'a göre hiper-gerçek durumunda gerçeklik çökmüştür. Gerçeklik denen şey, imge ve simülasyona evrilmiştir. Hiper-gerçek, yeniden ve yeniden üretilen, yani kök gerçekliği olmayan bir gerçeklik modelidir. Bu yadsımanın dışında kalan herkes marjinal, anormal, uçta, aşırı ya da deli olarak değerlendirilmektedir. Başka bir deyişle bu deliliğin bir parçası olmak, bu sistem için sürekli çalışmak, çalışmak, çalışmak gereklidir. Bu durum, gerçeğin gerçeğe benzemediğini gizleyebilmek ve gerçeklik ilkesinin devamını sağlayabilmek için gereklidir.

3.1.3. Bir simülatör olarak sinemanın işlevi

İnsanlar, çevrelerinde gerçek dedikleri pek çok şeyi önce düşlerinde yaratmışlardır. Ancak düşlenene dikkat etmek gerekir. Çünkü akla gelebilecek şeylerin en fantastik olanlarını da, en yıkıcı olanlarını da insanların düşleri üretmiştir. Düşler, tesadüflerin dışında, bir simülasyonun oluşumundaki ilk basamaktır. Bugün içinde bulunduğumuz toplum, pek çok düş üzerine inşa edilmiştir.

> "Toplumsal *praxis'i* (yaşamı) düzenleyen şey düş'tür. Ekonominin yalnızca ekonomi, düşün de yalnızca düş olduğuna inanan safların bilmedikleri şey de budur. Onlar, negantropinin dönüşümlerinden, düşselin gerçeğe, gerçeğin düşsele, fantazmdan praxis'e (uçak), praxisten fantazma (sinema) geçişten habersizdirler" (Castoriadis'ten aktaran Adanır, 1994:40).

Sinema, sahip olduğumuz simülasyonlardan belki de en fantastiğidir çünkü düşselden gerçeğe, sonra gerçekten yine düşsele gönderebilmekte olan nadir bir keşiftir. Sinema, Lumiere kardeşlerin sinematografı keşfettiği günden bu zamana kadar çok yol katetmiştir. 1900'lü yılların başlarında sinema hala kendine bir dil ararken ve bunun sınırları keşfedilmeye çalışılırken pek çok şey denenmiştir. Bu yılların sinemanın en kreatif zamanları olduğu söylenebilir. Ancak İkinci Dünya Savaşı'ndan hemen sonra ortaya çıkan, Yeni-Gerçekçilik, modern zamanların başladığının habercisi ve bundan sonra ortaya çıkacak sinemanın dili hakkındaki ipuçlarını ilk ortaya koyan akım olmuştur. "Yeni-Gerçekçilik, akım olarak Avrupa film yapımının geçmiş ve geleceğinin iç içe geçtiği ve birbirinden koptuğu ve modernin başladığı yerdir" (Çapan, 2009:20). Yeni-Gerçekçiliği sinemada ortaya çıkaran şey, Avrupa halkının yakından tanık olduğu, bir ölçüde suç ortaklığı yaptığı, büyük bir insanlık dramına dönüşen İkinci Dünya Savaşı'dır. Böylesi bir deneyimden sonra, toplumu yansıtmakla birlikte onu yorumlayan bir sinema anlayışı ile bu akım, tepkisini ortaya koymaya başlamıştır. Sinema ve genel olarak sanat, tepkinin somutlaştığı yerler olarak işlevselleşmektedir.

Simülatör olarak ele alındığında sinema, gerçeği, oluşturduğu (biçimci ya da gerçekçi) dille yeniden simüle eder ve yorumlar, hatta onunla oynayarak onu manipüle eder. Yalnızca bir sanat üretme aracı değil, sinema aynı zamanda sosyolojik bağlamı olan bir simülasyon biçimidir. Kendinden daha büyük ve kendini kapsayan bir simülasyon düzeninin parçasıdır. Aynı zamanda bu düzende ticari bir meta olarak alınıp satılabilen bir ürünü ortaya çıkarır (film). Kendi içinde fraktalize olan bir sanat biçimi olarak da kendinden önce üretilmiş olan dillerle bir bağlantı kurarak, aynı zamanda bir karşıtlık üreterek

ilerlemektedir. Baudrillard'ın içe patlama *(implotion)* olarak tanımladığı durumuna en iyi örnek oluşturan alanlardan biridir. Örneğin "Bunun (*yeni-gerçekçiliğin)* ardından gelen her ciddi yönetmen kendi yaklaşımını geliştirmeden önce ilk olarak Yeni-Gerçekçiliğin ne olduğunu anlamak zorundaydı" (Çapan, 2009:20). Baudrillard, sinemanın en fantastik ya da mitik olandan gerçekçi ve hiper-gerçekçi olana doğru giden bir gelişim çizgisi içinde olduğunu belirtmiştir (2008:76). Gerçekçilik çizgisinin başlangıcını ise Yeni-gerçekçilik olarak kabul etmek yanlış olmayacaktır. Sinemanın,

> "...bu gerçekle örtüşme/çakışma arzusu, aynı zamanda kendi kendisiyle de örtüşmesine neden olmaktadır. Bu çelişkili bir durum değildir, hatta bunun hiper-gerçeğin tanımı olduğu söylenebilir. Sinema, canlı ve çarpıcı bir betimleme, bir ayna işlevi gören bir şeydir. Kendi kendini taklit edebilmekte, kendinden kopya çekebilmekte, kendi klasiklerini yeniden çekebilmekte, özgün mitlerini yeniden gündeme getirebilmektedir" (Baudrillard, 2008:76).

Bununla birlikte sinema içine kapandığında ve sadece kendinden kopya çekmeye, bu tür bir yeniden üretime başladığında sanatsal yönünü kaybetmesi tehlikesi gündeme gelir. Günümüzde sinema, hiper-gerçekliğin içinde, hiper-gerçeği üretebilen dahiyane bir mekanizma olarak, simülasyon toplumunun en gözde oyuncaklarından biridir. Bu noktada sinemayı iletisel olarak iki farklı bağlamda tanımlamak gerekir. Bunlardan ilki, bir eğlence aracı olarak insanların zaten az olan boş zamanlarını keyifle doldurabilecekleri seyirlik bir ürün olarak sinemadır. Güncel sinema ürünlerinin büyük bölümünü bu kategori oluşturmaktadır. Dayatılmış olan bu gerçeklik simülasyonu ile bir

sıkıntısı olmayan sinema ürünleridir. Bu türden sinema en yalın haliyle uyuşturma işlevi görmektedir. Bu araştırma ise sinemayı bir eleştirel, hiciv sanatı olarak ele almakta, dolayısıyla onu taklitçi bir yapıdan uzaklaştıran, dayatılan gerçekliğin farkındalığını ortaya koyma ve çevremizdeki fraktal yapıların tam ortasından geçerek gerçeğin kaynağına ve mitlerine ulaşabilme gücü olan, gerçekten eşsiz bir araç olarak görmektedir. Dolayısıyla sinemanın asıl ve en birincil işlevi, insanları uyandırmak, onlara, kendilerini içinde bulundukları gerçekliklerin doğasını göstermek ve rahatsız edici de olsa bu görevi sonuna kadar yerine getirmeye çalışmak olmalıdır.

3.1.4. Hiper Gerçek bir konsept olarak suç

Görevi bilgisayarınıza bulaşması muhtemel virüsleri engellemek ve silmek olan bir anti-virüs programına sahip olduğunuzu varsayalım. Bu programın kendisinin -ilginç bir şekilde- kendine bulaşarak programı bozacak olan virüslere karşı direnç gösterememesi olasıdır. Bu dirençsizlik bir süre sonra çoğunlukla kaynağı belirsiz şekilde bir virüse dönüşerek sürekli hata vermeye başlar. Anti-virüs programının kendisi bir virüs haline gelir ve ondan kurtulabilmenin tek yolu programı silip bilgisayarı yeniden başlatmaktır. Ancak bilgisayarınızı açar açmaz karşınıza çıkan ilk "gerçeklik", bu sorun olmasına rağmen "daha sonra başlat" seçeneğini tıklarsınız ve bu hiç olmamış olan ya da yadsınan bir şey haline gelir, günlük bir rutine dönüşür. Başka bir deyişle hayat devam etmektedir ve yapılacak daha önemli işler vardır. Genellikle bu hikaye ta ki bilgisayarınız bir daha doğru bir şekilde açılmayana ve sizin önemli işlerinizi kaybedene kadar sürer. Size her gün hatırlatılarak aklınızdan neredeyse silinen bir sorunu ancak görünür kılan bu an, çalışmama noktasıdır. Bu benzeşim içinde anti-virüsün de yasa olması gerekmektedir.

Çünkü suç, yasalar tarafından önlenmeye, durdurulmaya, kısıtlanmaya, azaltılmaya çalışılır. Sınırları belirsiz olan "adalet" sağlayıcısı olarak yasa görev yapar. Bu bir bilgisayar virüsü ile suç'un paylaştığı karakteristik bir zemini oluşturur. Fakat bu benzeşim çift taraflıdır. Virüs üretmek ve yaymanın suç olması gibi, suç'un kendisi de bir virüs gibi yayılmacı ve içine sinmecidir. Dolayısıyla anti-virüs sistemlerin içine sızması kaçınılmazdır. Biri üç boyutlu görünümler dünyasında yarattığımız, öteki siyah bir ekran arkasında oluşturduğumuz simülasyonlar evrenidir. Her ikisi de gerçek (çünkü siyah ekranda yaratılan simulakr gerçeğe dönüşmüştür) her ikisi de her şeyin söylendiği, her şeyin özgürce ifade edildiği yerlerdir ve her ikisi de virüslüdür. Üstelik her iki sistem de virüslerinden yararlanmaktadır. Hiper uzamda bilgisayar *hackerları* anti-virüs şirketleri tarafından belli bir ücret karşılığında becerilerini bu şirketlere satarlarken, suçun kapsadığı diğer alanlarda "görev alan" insanlar ise hapishane ve rehabilitasyon sistemini ayakta tutmaya, bu sistem sayesinde ailesinin bakımını üstlenebilen üniformalı sınıfın refahını sürdürmeye yaramaktadır. İkisi de fraktal simülasyonlardan oluşan bir sistemin içinde görevini yerine getiren "hata"lardır ve olmaları -ve aynı zamanda yadsınmaları- gerekir. Simülasyon kuramının suça ilişkin yaklaşımını anlayabilmek için "kusursuz sistemin" sürekli bir parçası halinde, neredeyse sektörel bir hal almış olan suçun nasıl bir var oluş durumunun içinde yer aldığına bakmak gerekir.

Simülasyon evreni bir ikna makinesi gibi çalışır. Öyle bir ikna makinesidir ki, kıyıda köşede, bu makinenin algı ve kontrol sınırları dışında hiç bir ufak gerçeklik göstergesinin kalmasına izin vermemeye gayret eder. Buna herhangi bir direniş yolu gösterenleri toplum dışı ilan ederek marjinalleştirir ve oyun

dışı bırakır. En basit haliyle köy kahvesinde, sandalyesinde oturmuş, çayını içen bir adamı kimse garip bulmaz. Yalın ayak, yüksek bir taşın üstünde, önündeki manzaraya bakan adamdır marjinal olan. Çünkü o, bizim bildiğimiz gerçekliğin gösterge dünyasına ait değildir. Ya da daha da kötüsü oyun içinde marjinal bir karakter boşluğu yaratarak onu oraya yerleştirir ve böylece her gün yeniden öldürür: Köyün delisi. Oyun, öyle ya da böyle, herkesi işleyen bir karakteri canlandırmak, oynamak zorunda bırakır. Böylece tüm insanları aynada yansıyan görüntülerine dönüştürür ve bu bize hayatımızı sanki "izliyormuşuz" gibi bir his verir. Ancak bu öylesine iyi "gerçekleştirilmiştir" ki, Baudrillard'a göre Batı'nın yaptığı en büyük iş dünyayı ticarileştirmesi değil, dünyanın estetikleştirilmesi, kozmopolit biçimde sahnelenmesi, görüntüye dönüştürülmesi, göstergebilimsel olarak düzenlenmesi olmalıdır (1998a:22). Bu gerçekliğin çalınışıdır bir anlamda çünkü başka olası herhangi bir "oluş" biçimine son vermektedir. Bu her an devam eden sürecin içinde "bizim tanık olduğumuz şey, ticaretin maddi kurallarının ötesinde reklamlar, medya ve görüntüler aracılığıyla herşeyin bir gösterge sanayisine [Sémiurgie] dönüşmüş olmasıdır" (Baudrillard, 1998a:22). Göstergenin ötesindeki gerçeklik parçalarını görme durumu kaybolmuştur. En marjinal veya en sıradan şey bile estetikleştiriliyor, müzelik bir hal alıyor. Herşey söyleniyor, her şey ifade ediliyor (Baudrillard, 1998a:22). Bu kusursuz dizayn içinde yapay bir özgürlük. Ancak kusursuzluk asla cezasız kalmaz: Kusursuzluğun cezası, onun aynen yeniden üretilmesidir (Baudrillard, 1998b:10). Bu hiç bitmeyen, artık temel ihtiyaçlarla ilgisi kalmayan ve fakat modern gereksinimlerle ilişkili olan bir yeniden üretim ve yeniden tüketim ağını ayakta tutmaya yarayan acınası bir özgürlüktür. Ancak Baudrillard'a göre aşırı mükemmelleşen her sistemde olduğu gibi, bu sistem de bir doygunluk noktasına yaklaşmaktadır.

Bu noktada Baudrillard'ın Disneyland örneğini hatırlamakta fayda vardır. Tüm bir sistem ve bu sistemin kurucusu, oyuncusu ve kölesi olan tüm Batı -ve Batılı yaşam biçimini örnek alan Türkiye gibi simülasyonun simülasyonu olan ülkeler- bu Disneyland benzetmesi içinde geçerli bir şekilde çözümlenmektedir. Disneyland, bütün simulakr düzenlerin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir (age:28). Disneyland, herkesin bildiği gibi kendisi de dondurulmuş bir halde bulunan ve yeniden dünyaya döneceği günü bekleyen Walt Disney tarafından kurulmuş olan, dondurulmuş bir evrendir. Burada insanlar dondurulmuş olan çocukluklarını "özgürce" ziyaret edebilirler. Tabi bir süreliğine. Baudrillard ise bu örnekte Disneyland'ın kutsanan Amerikan değerleri ve yaşam tarzının minyatürleştirilmiş bir versiyonu, ideolojik bir tezgah olduğunun hakkını verirken, dikkat çektiği asıl nokta üçüncü türden bir simülasyon olayının gizlenmeye çalışılmasıdır (üçüncü aşamadaki simülasyon: derin bir gerçekliğin yokluğunu gizleyen imge durumudur). Disneyland "gerçek" ülkenin "gerçek" Amerika'nın Disneyland'e benzediğini gizlemeye çalışmaktadır. Disneyland'i çevreleyen Los Angeles ve Amerika gerçeğe değil hiper gerçeğe ve simülasyona aittir (Baudrillard, 2008:29). Bunu tıpkı sıradan gündelik yaşamın bir hapishaneyi andırmadığını gizlemeye çalışan toplumsal bir yapının hapishaneler inşa etmesine benzetir. Hakikatin gizlenmesi ilkesine göre suç sayılabilecek bu gerçek, şimdiki simülasyon evrenimiz ve onun ürünü olan yasa tarafından görmezden gelinir ve suç teşkil etmez.

Aşırı şekilde doyan, ihtiyaç söz konusu olmaksızın üreten ve tüketen bir toplum ortaya çıkarmış olan, ancak aslında mutlak bir ilerleme düşüncesi ile

başlamış olan modernlik, kapitalizmle birlikte aynı zamanda adeta bir fetih politikası izlemiş, bu sonsuz yeniden üretim ağını canlı tutabilmesi için yayılması gerekmiş, ve sonunda her şeyi birbirine benzetmeye, farklılığı ortadan kaldırmaya başlamıştır. Başlangıçta vaat ettiği ilerleme ve özgürleşme düşüncesi sanki iletişim araçlarını ve pazar ağlarını ilerletmek ve özgürleştirmek için gerçekleşmiş gibi görünmektedir. Sınıf farkını ortadan kaldırmış gibi görünmesi, kendine özgü, üretilmiş bir terminolojiyle desteklenmiştir. Başka bir deyişle tezgahtar "satış temsilcisine" dönüşmüştür. Artık emekçi değil "çalışan" vardır. Bununla birlikte dil düzeyinde ortadan kaldırılmış gibi görünen sınıfsallık, özgürleşmeyi getirmemiştir. Özgürleşen şey, iletişim mekanizmaları ve bu mekanizmaların da meta olarak dahil oldukları malların dağıtım süreçleridir. İnsana kalan ise bunları tüketmekten ibarettir. Herkesin tüketebildiği ölçüde özgürleştiği bir sistemden söz etmek mümkündür.

> "...Böyle bir sistemin daha önce hiç karşılaşmamış olduğu zihinsel bir felaket, zihinsel kabuğuna çekilme ve için için kaynama felaketiyle karşılaşma olasılığı vardır. Bu felaketin en belirgin göstergeleri şişkoluk, lüks, Tanrı ve para arasındaki inanılmaz koalisyondur. İnanılmaz düzeydeki lüks bir yaşantı içinde karşılaşılan inanılmaz zıtlıklarla, akla gelebilecek en tuhaf düşünce ve davranışların bir arada bulunması..." (Baudrillard, 2008: 31).

Büyük ölçüde dindar bir tutarlılık gösteriyormuş gibi yapan ve kuram bağlamında ilk bakışta üçüncü türden simülasyon olarak "görünen" politik iktidar, Türkiye'de bu duruma iyi bir örnek oluşturabilir. Türkiye'de 2002'den beri görev yapmakta olan bu dindar politik iktidar örneği, inancın "kök"

gerçeği ile bağlantısını yitirmiş, çılgınca bir lüks içinde, kendi değerlerini yadsıyarak var olmakta, bu yolla da dördüncü tür simülasyonun simulakrı durumuna gelmektedir (dördüncü türden simülasyon: gerçekliğin hiç bir çeşidi ile ilişkisi olmayan, kendi kendinin saf simulakrı olan). Bir zamanlar var olan o romantik ideolojinin yok olduğu açık olmasına karşın inanç, göstergelerine indirgendiği için basit birkaç ritüeli yerine getirmek, o romantik ideolojinin hala var olduğunu "göstermek" için yeterlidir. Bu durum yabancılaşmanın da ötesinde sosyal bir hastalanma durumuna göndermekte ve bulaşıcı bir ortam yaratmaktadır. Gerçekliğin ve anlamın kaybında ortaya çıkan tepkisel durumlarla, kendi kendini simüle eden Batı ve Batı'yı simüle eden her yerde karşılaşmak mümkündür. Baudrillard'ın Los Angeles'ta edindiği gözlemlerden aktardıklarına bakılacak olursa,

> "Sokaklarda birbirlerinin yüzüne bakamayan insanlar için yüz yüze bakma enstitüleri kurulmuştur, birbirine dokunamayan insanlarsa dokunma terapisi (contacto thérapie) görmeye başlamıştır. Yürümeyi unutanlar içinse *jogging* keşfedilmiştir" (Baudrillard, 2008: 31).

Gerçek artık bu var olduğu haliyle gerçektir ve kusursuzluk her zaman yamalanmaya ihtiyaç duymaktadır. Biz ise bunun gerçeğin dönüşmüş ve normalize edilmiş haliyle baş başayız. Bu perdenin gerisinde dev bir inançsızlık, gizli bir duyarsızlaşma ve her türlü toplumsal bağın yadsınması ilkesi büyümekte... Bütün atıklar ve düzensizlikler sindirilmekte ve yeniden döngüye kazandırılmaktadır (Baudrillard, 1998b:166). Suç unsuru da devlete ait suçlara baktığımızda ceza sistemi yoluyla bu döngüye kazandırılan sosyal atıklardandır. Oysa ki daha geniş bir çerçevede algılanması gereken -çünkü

ceza sistemi de, toplum ve onlara önderlik eden kurumsal mekanizmalar tarafından oluşturulmuş bir simülasyondur- suç, hem Batı toplumunun "kusursuz" sistemini üzerine oturttuğu büyük bir zemin, hem de toplumsalın kusursuza karşı geliştirdiği bir alerji gibi düşünülebilmektedir. Baudrillard, Batı toplumunun büyük bir suç ortaklığı olduğuna dair düşüncesini pek çok kez dile getirmiştir. En yalın halde, Batı toplumunun geçmişte ve hala evrilerek devam etmekte olan bir sömürü kültürünün üzerine kurulmuş olduğu gerçeğini, toplumsal bir suç ortaklığını ve mutlak sessizliği, yadsımayı ve unutmayı seçtiği söylenebilmektedir. Faşizm, modernizm ya da demokrasi gibi çeşitli düş(ünce)leri gerçekleştirme yolunda tüm farklılıklar ve sistem dışılıkları ortadan kaldırırken, Batılı çok da nazik davranmamıştır. Pek çok "insanlık suçu"nun işlendiğini inkar etmemekle birlikte yalnızca unutmakta, bunlar hiç olmamış ya da hala olmuyormuş gibi hayatını müthiş bir şekilde estetize etmeye kendini adamış görünmektedir ve bununla oldukça meşguldür. Bu korkunç ve sonsuz yadsıma, bir acıyla başa çıkma yöntemi olarak düşünülebilir ancak çalışmadığı açıktır. Baudrillard'a göre bunun semptomlarını bugünkü toplum da inançsızlık, gizli bir duyarsızlaşma, her türlü toplumsal bağın yadsınması ve özellikle "kin" ile gösterebilmektedir. Bu, doğal bir sonuç, doğal bir enerjidir. Kin, Baudrillard'a göre tüm bu modern kültürün vaad edip gerçekleştiremediği şeyden arta kalan tortudur.

Bu çalışmanın kapsamında ele alınan filmlerde de tespit edilmeye çalışıldığı gibi hedefi tam olarak belli olmayan, gerçek bir rakip ve kötünün yokluğunda başı boş kalan bir kin ve öfke duygusunun suç'a eşlik ettiği, görülebilmektedir. Baudrillard'ın nefret söylemi durumu daha iyi açıklamaktadır:

> "...'nefret ediyorum', şu anlama da gelir: Duyduğum nefretin nesnesi yoktur, hiç bir anlam taşımamaktadır. Aslında kin, kuşkusuz tanımlanabilen her nesnenin ardından ayakta kalabilen, ve bu nesnenin yokluğundan beslenen bir şeydir. Bugün neye öfke duyacağız? Nefretin nesnesi, var olmayan öteki, tam olarak budur. Nefret <etmek>: Bu, bir tür gizil güç, olumsuz ve tepkesel bir enerji, ama önünde sonunda bir enerjidir" (Baudrillard, 1998b:169).

Simülasyon kuramı çerçevesinde çalışmanın "suç" içeriği bu ifadeler göz önüne alındığı için yasal perspektiften çıkarılmıştır. Devlete ait yani onun tarafından cezalandırılan, farklı bir ifadeyle simülasyona ait olan suçlar değil, ancak bu gerçekliğin dışından bakıldığında görülebilen, simülasyonun kendisini hedef alan veya onu görünür kılan suç sorgusu ve tüm Batılı toplumsalın ortak zemin olarak paylaştıkları "suç ve suçluluk durumu" asıl odak noktasıdır. Bu nedenle bilimsel bir çalışmadan olguyu verili bir açıklamaya götüren ceza perspektifinden değerlendirmesi değil, bu perspektifi de göz önüne alarak olgusal kaynağa ulaşması ve bu yolla olgunun kendisini kavramaya çalışması beklenmelidir.

"Artık anomi içinde değilsek bile, işleyiş bozukluğu (anomali) içindeyiz. İşleyiş bozukluğu, yalnızca yasanın dışında kalan şey olmayıp kuralın da dışına çıkar. Oyun dışı kalan ve artık oynayacak durumda olmayan şeydir" (Baudrillard, 1998b:170). Suç, bir işleyiş bozukluğu olarak ele alındığında, kuram tarafından simülasyon evreninin neden olduğu alerjik bir reaksiyon olarak yorumlanabilmektedir ve nedenini, bir arzunun tatmininden öte kusursuzluğun kendinde arayacağımız türden bir saptamadır. Kusursuzluk,

aynı zamanda kendini uzlaşımsal ve demokratik olarak tanımlamaktadır. Baudrillard'a göre ise uzlaşımsal bir evren içinde (Yeni Dünya Düzeni, Yeni Demokrasi Düzeni), bu evrenselin kabul edilemezliği ölçüsünde ortaya şiddete dayalı tuhaflıklar çıkar (Baudrillard, 1998b: 170-171). Nasıl ki alerji bedenin bulunduğu eylemlerin göstergesiyse, kusursuzluk içinde işlenen suç da yaşamsal bir tepki olarak yorumlanabilir. Suça böylesi bir yaklaşım, simulasyon dışı kalan gerçeklikle bir iletişim kurmaya göndermektedir. Bu, suçun, suça neden teşkil eden ve suçu işlemeye yönelen tekilin ya da grubun kendisini dayandırdığı objektif nedenden öte, olgusal bir sonuç olarak ele alınmasıdır.

Bu çalışmanın bu nedenle suçla, "gerçekliğin" (paranın, cinselliğin, her hangi türden bir sahipliğin) bölüşülmesiyle ilgili bir sıkıntı yaşayan bir bağlamda değil, sürmekte olan gerçekliğin kendisine gönderme yapan, simülasyon düzeninin rutin frekansında umulmadık bir titreşim, duyulması beklenmeyen bir nota yaratmaya çalışan, simülasyon bağlamında ilgilendiği burada yeniden hatırlanmalıdır. Çünkü sürmekte olan gerçeklik, karşıtlıkların ve öteki'nin var oluşunun yarattığı gerilimle oluşan dengeyi kaybetmiştir. "Öteki" yok edilmiş, *farklıya* indirgenmiş ya da yapay ötekiye ihtiyaç duyulmuştur. Karşıtlıkların kurduğu denge yok edilmiş, tüm karşıtlıklar birbirinin yerine ikame edebilir nesnelere dönüşmüştür. Suç kavramı, özünde "kötüyü" çağrıştırmasına karşın bizim kötü ve iyi dengesindeki bakış açımız kaybolmuştur. Baudrillard'a göre olguları artık farklı bir biçimde tanımlamak gerekmektedir: İyi, İyi'nin İyi'yi üretmesi ya da Kötü'nün Kötü'yü üretmesidir: bu durumda her şey yerli yerindedir. Kötü, İyi'nin Kötü'yü veya Kötü'nün İyi'yi üretmesidir, sorun burada çıkar (1998b:83). Film incelemelerinin yer aldığı bölümde, ayrıntılı

biçimde örneklendirilecek olan bu tespit, günümüzün dünyasında suçun bağlamı hakkındaki belirsizliğin ve geçişkenliğin kaynağını oluşturabilir. Çünkü bu konuda bir belirsizlik, geçişken bir durum olduğu açıktır. Kötünün İyi'yi, İyi'nin kötüyü üretme sürecinde her zaman bir takım yasaların gözetimi söz konusudur. Resmi tarihe göre 2003'te başlayan ve dokuz yıl süren Amerika'nın Irak'ı işgali süreci, korkunç boyutlarda suça sahne olmuştur ancak bu suçların hepsi sisteme içkin uluslararası yasaların korumasında gerçekleşmiştir. Bosna–Hersek ve Kosova örneklerinde bir kaç ihtiyar emekli askeri yargılayarak çabucak bundan da kurtulunduğunu tüm dünya izlemiştir. İyiliğini hukuk yoluyla meşrulaştıran otorite, Kötü'yü üretmiştir. Bu nedenle yasal bağlamın suçla ilişkisinde sadece yetersiz olması değil, aynı zamanda manipüle edici olması, doğru ve yanlışı tespit gibi bir vazifeyi üstlenmesi ve bunu kendine has, kendi belirlediği yöntemler dahilinde yapması, suç olgusunun sadece bu zeminde tartışılmasını imkansız kılmaktadır. Sistemi korumak ve onu daha da doyurmak pahasına işlenen suçlar, yasaların kendileri tarafından ört bas edilmekte, cezalandırılabilen kısmıysa yine yasa tarafından kullanılabilir atık olarak tekrar sisteme kazandırılmaktadır. Bu fraktalde, "Sistemle sisteme ters düşen alternatifi de dış bükey bir aynanın iki ucunda yek vücut olmuş gibidirler" (Baudrillard, 2008: 40). Böyle bir uygarlıkta, durumu değiştiremeyen bireyde Baudrillard'ın sözünü ettiği kin, nefret, duyarsızlık, umursamazlık, örtük panik duygusu birer tortu olarak kalmaktadır. Görüngü dünyasında ise bunun sonuçları suç, suç simülasyonları, akıl hastalıkları, terör gibi çoğaltılabilecek düzey ve düzlemlerde ortaya çıkma potansiyeli taşırlar. Yabancılaşma ise tüm bu semptomların ilk durağıdır. Ancak yabancılaşmayı olumsuz bir konseptin ötesinde, bu sözcüğü ilk kez

kavram olarak kullanan Hegel'in bakış açısıyla ele alırsak terimin iki büyük anlamı olduğunu kavramak gerekir:

> "...Bunlardan ilki, bireyin özde farklı olmadığı ve geçmişte birleşik olduğu bir şeyden ayrıldığının farkındalığıdır. Diğeri ise bireyin özde farklı olmadığı ve geçmişte birleşik olduğu bir şeyden ayrı olan benliğinden vazgeçişi ya da teslimiyetidir. Yani yabancılaşma durumundaki kendisini, bu ayrılığın zeminini yok etmek üzere kurban edişidir" (Çapan, 2009: 11).

Bu ifadede yer alan ikinci tanıma göre simülasyon evrende yerini alan ve oyunu oynayan her insanın, kendini kurban eden türden, teslimiyetçi bir yabancılaşma içinde olduğu söylenebilmektedir. Yabancılaşmayı özgül bir varoluşun, mütehakkim bir başka varoluş tarafından yozlaştırılması yoluyla, öz-belirlenim hakkının kaybı olarak tanımlayan Mollaer de Hegel ile benzer bir görüşü paylaşmaktadır (Mollaer, 2013). Hegel'in tanımı Baudrillard'ın kusursuza karşı geliştirilen alerji yaklaşımıyla da paralellik gösterir. Her iki tür yabancılaşma durumu da, Baudrillard'ın sözünü ettiği doğal tortularla (kin, nefret, duyarsızlık, yadsıma gibi) birlikte, devlet tarafından tanımlanmış ya da tanımlanmamış olan suçu açıklamakta yardımcı olabilir. Ancak simülasyon kuramı tarafından önemli bulunan ve bu çalışmanın da kapsamını oluşturan şekilde incelenmeye çalışılacak suçlar özellikle teslimiyetçi yabancılaşma durumu içinde bulunanı hedef alan ve onun karakteristiğinden doğan suçlardır.

Baudrillard'ın ifadesiyle:

> "Yasalara karşı gelmek ya da şiddete başvurmak çok önemli bir şey değildir, çünkü onlar yalnızca gerçeğin 'bölüşülme' biçimiyle

ilgilenmektedirler. Oysa simülasyon çok daha tehlikeli bir şeydir. Çünkü hep nesnesinin ötesine geçmeye ve düzenle yasanın aslında simülasyondan başka bir şey olamayacaklarını anlatmaya çalışır" (2008:40).

3.2. Michael Haneke Sinemasını Etkileyen Toplumsal Süreçler ve Avrupa Sineması

Micheal Haneke'nin uzun metrajlı sinema filmlerinde sıkça işlediği yabancılaşma, yadsıma, donukluk, ölülük, görmezden gelme *(ignorance)* temaları ile iç içe geçmiş olan suçu sorgulama ve buna dair yaptığı gözlemlerin analizine geçmeden önce, araştırmanın yönteminin gerektirdiği şekilde, sinemasını etkileyen dönemlerin özelliklerine değinmek gerekmektedir. Suçu, yasa ya da cezayla ilintili bir tanımdan çok, bir semptom olarak ele alışını, toplumsal yapıyı göz ardı ederek incelemek en basit haliyle yetersiz olacaktır. Toplumsal yapının ve içinde oluşan suç kapsamının 19. yy'ın sonunda ortaya çıkan "ideal dünya görüşleri" (kapitalizm ve komünizm) ile güncellenmesi söz konusudur. Dolayısıyla değişen ve her zaman göreli olan "ideal", suç'un da göreliliğini sorgulamaya açmaktadır. Bu nedenle araştırmanın bu bölümünde yakın tarihi oluşturan soğuk savaş dönemi, öncesi ve sonrası ile birlikte incelenmiştir.

3.2.1. Soğuk Savaş öncesi ve Soğuk Savaş döneminde Avrupa'da yaşanan siyasal ve toplumsal süreçler

Sadece Avrupa için değil, tüm dünya üzerinde son derece yıkıcı sonuçlar doğuran II. Dünya Savaşı'ndan sonra barış, hemen sağlanamamıştır. Ancak

başka bir dünya savaşı da patlamamış, Soğuk Savaş adı verilen, Doğu Bloğu ülkeleri ile Amerika'nın önderliğinde olan Batı İttifakı ülkeleri arasında gelişen ve on beş yıl boyunca devam eden bir politik, ideolojik ve ekonomik gerginlik dönemi yaşanmıştır. Bu dönem boyunca dünya üzerinde en çok söz sahibi olan devletlerin ABD ve SSCB olması, Avrupa'yı yukarıda ifade edilen süreçlere girmeye ve bir birlik oluşturarak tekrar dünya siyasetine dahil olma çabalarını geliştirmeye zorlamıştır. Soğuk Savaş Dönemi, aynı zamanda ülkeler arası bir doktrin ve ideolojiler savaşı olması bakımından bir ilktir. SSCB'nin savunduğu sosyalist ideolojiye karşı ABD tarafından vaat edilen kapitalist ideolojinin savaşıdır. Söz konusu dönemde sömürgecilik tarihinin resmi olarak bittiği ve Asya, Avrupa ve Afrika'da günümüzde de varlıklarını sürdüren Hindistan, Sudan, Gana, Somali, Gine ve Nijer gibi bağımsız ancak fakirleştirilmiş ülkelerin kurulmuş olduğu görülmektedir.

Aynı dönemde Avrupa'da, televizyonun ve televizyonculuk anlayışının gelişme ve bütünleşme gösterdiği görülmektedir. Radyo ve televizyon yayıncılığının toplum üzerindeki etkisini anlayan Avrupa yayın kuruluşları, hem aralarında işbirliği yapmak hem de Avrupa'ya ve dünyaya ortak bir Avrupa mesajı vermek üzere 1950'de Avrupa Yayın Birliği'ni (EBU) kurdular. EBU ilk naklen yayınını gerçekleştirmek için İngiltere kraliçesinin taç giyme törenini seçti (Küçükerdoğan, 1997). Güç kaybeden Avrupa devletleri için imaj tazeleyen bu ortak yayın kuruluşu gerekli ancak yeterli değildir:

> "II. Dünya Savaşı sonunda Almanya ikiye bölünmüş; Fransa, İtalya ve İngiltere güç kaybetmiş; Sovyetler Birliği ve ABD, Avrupa güvenliğinde etkin bir rol üstlenmeye başlamışlardır. Batı Avrupa devletleri kaybolan uluslararası etkinliklerini tekrar kazanabilme

> düşüncesiyle üye devletlerin egemenliklerini paylaştıkları uluslarüstü bir topluluk kurmayı amaçladılar. Bir "Avrupa Toplulukları" fikri üye devletler arasında gerçek bir güvenlik topluluğu oluşturulmasına önemli bir katkı yapacaktı." (Efe, 2010:40).

Savaş sanayinin ham maddesi olarak öneme sahip kömür ve çelik endüstrileri entegrasyon için seçilen ilk sektör olmuştur (Cameron'dan aktaran Efe, 2010:40). Almanya ve Fransa arasındaki düşmanlığı gidermek için 1950'de açıklanan Schulman Planı, bu iki ülkenin ortak denetiminde, savaş hammaddelerinin üretimi için yapılandırılacak olan bir tesis olmuştur.

> "Fransız-Alman çekişmesini ortadan kaldırmanın yolu yüksek bir otorite yönetiminde Fransız-Alman ortak yönetimi altında savaş sanayinin ham maddeleri olan kömür ve çeliğin üretimini sağlamak ve söz konusu örgütü bütün Avrupa ülkelerinin katılımına açık tutmaktı" (Tekinalp Ü. ve Tekinalp G., 2000:5).

Tarihin bu noktasında henüz bir dünya savaşının içinden yeni çıkan Avrupa'nın Soğuk Savaş dönemi boyunca yeniden bir araya gelme ve düşmanlıkları yok etme planlarını sözü edilen politikalar bağlamında, yeniden ve yine bir savaş olasılığı üzerine inşa etmeye çalıştığı görülmektedir. Gerçekten de bu plan işe yaramış, şimdiki sarsılmaz görünen Almanya-Fransa işbirliğinin temelleri güçlü bir şekilde, bu çıkarlar arası ilişki ile atılmıştır:

> "18-19 Temmuz 1961 tarihinde Bonn'da toplanan altı ülkenin devlet ve hükümet başkanları tarafından görüşülen Fouchet Komitesi'nin önerdiği plan, 2 Kasım 1961'de Komisyon'a sunulmuştur. Söz

> konusu planda, *'Birliğin üye devletlerin ve halklarının farklılıklarına saygı üzerine kurulu olduğu'* belirtilerek hükümetlerarası yapı oluşturma amacının altı çizilmiştir. Oluşturulmak istenen siyasi birliğin amaçları 2. maddede *'Üye devletlerin ortak çıkarlarının bulunduğu sorunlarda ortak bir dış ve savunma politikasının benimsenmesi; üye devletlerin her türlü saldırıya karşı güvenliklerinin artırılması; bilim ve kültür alanında işbirliğinin sağlanması; insan hakları, temel haklar ve demokrasinin savunulması,'* olarak sayılmıştır" (Özdal ve Genç'ten aktaran Efe, 2010:42).

Yukarıda ifadelerde, "birliğin üye devletleri ve halklarının" farklılıklarına saygı söz konusu edilirken, dünyanın geri kalan halkları ile ilgili hiç bir şey söylenmediği dikkat çekmektedir. Aynı metinde "birliğin ortak çıkarları" söz konusu olmakta, bilimsel ve kültürel alandaki işbirliğinden bahsedilirken, her türlü saldırıya karşı tek bir blok olarak güvenlik sağlamak, bununla birlikte de Avrupa halklarının demokrasi ve özgürlük içinde beraber yaşaması öngörülmektedir. Başka bir deyişle "her türlü saldırı", farklı coğrafyalardan gelebilecek sadece askeri saldırıları değil, kültürel, bilimsel, eleştirel her türlü saldırıyı kapsamakta; demokrasi ve insan haklarının, kısacası barışın ise sadece Avrupa özelinde gerçekleşmesi beklenmektedir. Bu beklentinin ise, başka ülkelerde ortaya çıkması beklenen savaşlarla geliştirilecek olan savaş endüstrisi ile finanse edilmesi planlanmaktadır. Başka bir deyişle, Avrupa yanlışın üzerine başka yanlışlar inşa ederek, kendini savaş oyunun tarafları dışında bırakmakla birlikte, statüsünü sponsorluğa yükseltmektedir. Başkalarının acıları, yoksulluğu ve yoksunluğu üzerine bir demokrasi ve özgürlük medeniyeti kurmayı amaçlamaktadır. Kendi içinde, kendi yarattığı haklarını

bundan sonra oluşturduğu yasalarla koruma altına almaya çalışırken, uluslar arası ilişkilerde, yani dış politikada işlenen suçlara dur diyecek bir mekanizma ortada yoktur. Sonradan Fransa ve beş müttefikinin geliştirdiği karşı sunumla yürürlüğe giremeyen ve fakat başka anlaşmalara kuramsal dayanak oluşturan Schulman ve Fouchet planları, Fransa tarafından "vatanlar Avrupa'sı, dar ve yetersiz bir kavram…Avrupa uluslar üstü olacaktır, ya da hiç olmayacaktır" denerek eleştirilmiştir. Bu arada anlaşmaların nadiren halkın onayına sunulduğu ve bu planlar yapılırken kamuoyunun görüşünün dikkate alınmadığı görülmektedir (Smith'den aktaran Efe, 2010:46). Başka bir deyişle, alınan tüm bu kararların sonuçları her neye yol açarsa açsın, kamuoyu bunu paylaşmak zorunda kalacaktır.

1980'lere gelindiğinde ise hala resmi bir serbest ticaret uygulamasının olmaması Avrupa Topluluğu ülkeleri arasında rahatsızlık yaratmaktadır. Avrupa aynı zamanda "tek pazar" olmalıdır. II. Dünya Savaşı'nın ardından yaralarını sarmaya çalışan ve bir bütün olarak hareket etmeye çalışan Avrupa'nın attığı ilk adımlar görüldüğü üzere ilk olarak güvenlik ve pazar yönetimi üzerinedir. Bu düşüncenin zamanla olgunlaşması ve kabul edilir düzeye gelmesinin ardından 1986'da imzalanan ve 1987'de yürürlüğe sokulan Avrupa Tek Senedi anlaşmasıdır. Bu anlaşma tüm Avrupa'yı tek pazar hayaline ulaştırması açısından önem taşımaktadır. Fouchet planı işe yaramamakla birlikte ASİ (Avrupa Siyasi İşbirliği) kurumunun oluşmasına önderlik etmiş, daha sonra ise ASİ ve AT (Avrupa Toplulukları) örgütlerinin birleşimi ile Avrupa Birliği sürecine girilmiştir.

Soğuk Savaş'ın sonuna yaklaşılan ve kültür endüstrisinin örgütlü gücüyle

ayağa kalktığı zamanlarda, 1989'da Berlin Duvarı yıkılmıştır. Berlin Duvarı, Batı ve Doğu olarak (biri kapitalist, diğeri komünist olan) iki ayrı ülkeye ayrılan Almanya'yı temsil etmekteydi. Soğuk Savaş'ın sonunda, kapitalizmin zaferini ilan edişinden sonra duvar yıkılarak ülke tekrar, ancak bu sefer kapitalist değerler altında, kültür endüstrisi için yeni bir yaşam alanı, kapitalizm içinse yeni bir pazar yaratılmış olarak, bir araya geldi. Kapitalizm sadece yasalar ve kurumsal kanunlarla korumaya altına aldığı çalışma ve üretim biçimleriyle ya da teknolojik kitle iletişim araçlarıyla değil, sosyal anlamda bir takım fikirlerin inşasıyla da gelmektedir. Emre Kongar'a göre:

> "1945'ten sonra başlayan Soğuk Savaş, Sovyetler Birliği'ne karşı Birleşik Amerika Devletleri'nin öncülüğünde bütün dünyada dincilik ve milliyetçiliğin desteklenmesi biçiminde görülmüştür. Esası silahsızlanma savaşı gibi görünür, ama onun arkasında ideolojik olarak Sovyetler Birliği sınıf devleti olduğunu ilan ettiği için, dinci ve milliyetçi ideolojileri reddettiği için, Batı dünyası Sovyetleri yıkmak için ideolojik olarak dinciliğe ve milliyetçiliğe ağırlık vermiştir " (Emre Kongar, Gökçe Hubar ile yayımlanmamış röportaj, 2006).

Dünya için uygun bir düşman profili olarak "dinci ve milliyetçi ideolojilerin" reddinin seçilmesi, bu değerlerin "doğru" ve "kabul edilebilir" olduğunu söylemekle aynı şeydir. Kongar'ın tespitinden anlaşılabileceği üzere, kapitalist düşüncenin bir yandan ekonomik olarak genleşmeyi, yani tüm dünyayı kapsamayı hedeflerken ve yan ürün olarak kitle iletişimin etkin kullanımı ile bütünleşik bir kitle kültürü oluşturmaya çalışırken, öte yandan sosyal ve etnik anlamda bir ötekileştirme stratejisi geliştirdiği görülmektedir. Gerçekten de

kendi içinde üretimin hızla artması, genişleyen pazarla ticaretin son derece kolaylaştırılmasıyla birlikte hızla zenginleyen bir Avrupa halkından bahsedilebilirken -halkın zenginleşmesi devletin zenginliğine bağlıdır- , dünyanın geri kalanında olup bitenler başkadır. Örneğin, sömürge çağı resmi olarak bitmiş olmasına karşın, sömürgesini terk etmeye en son yanaşan ülke Fransa olmuştur.

Çalışmanın özünü oluşturan Michael Haneke sinemasında özellikle etkili olan bu dönem Fransız politikasına özellikle değinmek gerektiği düşünülmektedir. Bu bağlamda, demokrasi ve insan hakları konusunda günümüzde ders verici seviyede bir anlayış gösteren Fransa'nın, 1830'lardan 1961'e kadar sömürdüğü Cezayir topraklarından ayrılmasına kadar geçen sürede hiç de insan hakkı gözetmediği görülmektedir:

> "1830 yılında işgal ettiği Cezayir topraklarını tam 132 yıl boyunca sömüren ve insanlık tarihinin en büyük soykırımlarından birini gerçekleştiren Fransa, Cezayir'in 1954 yılında bağımsızlık mücadelesinin başlatılması üzerine 1.5 milyon insanı katletti. Cezayir'in tüm yeraltı ve yerüstü kaynaklarını gasp ederek zenginleşen Fransa, 1962 yılında bu topraklardan ayrılırken geriye 132 yıllık işgal sürecinde katlettiği 5 milyon masum insan ve harap olmuş bir ülke bıraktı. Bağımsızlık kazanıldığında 2 milyon insan toplama kamplarında bulunuyordu, yarım milyon insan komşu ülkelere sığınmıştı, ekonomi çökmüştü ve halkın % 80'i okuma-yazma bilmiyordu" [5]

5 Uluslararası Hak İhlalleri İzleme Merkezi Resmi Web Sitesi: http://www.uhim.org/images/tarihte/1330695588.pdf (Erişim tarihi: 10.08.2013)

1950'de Cezayir Halk Partisi'nin Fransız yönetimine karşı başlattığı direnişin, Avrupalı Cezayirlilerden de destek görmüş olduğu, ancak Fransa'nın, 1961'de Fransız banliyölerinde gerçekleştirdiği katliamla bu haklı desteği bastırdığı bilinmektedir:

> "1961 Paris Katliamı olarak bilinen olay, 200 ila 400 kadar barışçıl Cezayirli göstericinin Fransız polisi tarafından ateşli silahlarla öldürülmesiyle tarihe geçti. Cezayir savaşına karşı yapılan bu barışçıl gösterinin kanlı bir şekilde sonlandırılması o dönem medyası tarafından görmezden gelindi"[6]

Michael Haneke'nin de konu üzerine yaptığı araştırmadan sonra keşfettiği bu durum, sinemasına yansıyan itkilerden biridir. Zoraki bir ötekileştirme ve nefret ilişkisine dayandırılabilecek, Fransa'daki bu kıyımın ardından medyada meydana gelen tek şey, korkunç bir görmezden geliş ve tepkisizliktir. Bu konu hakkında dönemin gazetelerinde ve televizyonlarında hiç bir yayın bulamadığını söyleyen Haneke'ye göre bu olay ve ardından yaşan(may)anlar, duyarsızlığın varabileceği en tepe noktalardan biridir.

Bu dönemde uygulanan politikalar sonucunda kapitalizmle birlikte modernizm de hem bir düşünüş hem bir yaşayış biçimi olarak kendini kabul ettirmiş, son derece büyüyen üretim tüketim döngüsü içinde Avrupalı zenginleşirken diğer yandan yukarıda sözü edilen ırkçı eğilimler gibi bir takım sosyal sorunlar baş göstermeye başlamıştır. Terörizm ve fakirleştirilmiş ülkelerden Batı'ya yaşanan göçler de bu sorunların en başta gelen örneklerindendir. Bir başka sorun ise işsizlik olarak ortaya çıkmıştır. 1970'li

6 http://marksist.org/tarihte-bugun/8619-17-ekim-1961-fransiz-polisi-pariste-yuzlerce-cezayirli-gocmeni-oldurdu (Erişim tarihi: 12.08.2013)

yıllarda başlayan teknolojik gelişmeyle birlikte Batı endüstri ilişkileri sisteminin değişime uğraması, insanın yerini makinaların alması, işsizlik sorununu da ağırlaştırmaktadır (Baydur'dan akt. Kocabaş, 2004:3). Son derece organik bir örgütlenme yapısı içinde oluşmakta olan sistem ise savaş sonrası ekonomik yükselmenin ardından İngiliz ekonomisinin çöküşe girmesinden kaynaklanan, ...-kitle iletişim araçlarının da anahtar bir rol oynamasıyla- sanki aslında bir hukuk ve düzen krizi gibi anlamlandırılmış ve bu yönde bir popüler rıza oluşturulması sağlanmıştır (Hall'dan aktaran Curran, Gurevich, Woollacott, 1991: 250).

Tüm bu ifadelere bakıldığında Soğuk Savaş öncesinde ve sırasında bir ideolojik zıtlık olarak konumlandırılabilen sosyalizm ve kapitalizm, temsil ettikleri diğer değerlerle birlikte insanlara bir yaşam deneyimi sunuyordu. Savaşın sonunda sosyalist bloğun çökmesiyle birlikte doğruluğunu ve meşruluğunu ilan eden liberal kapitalizmin dünyaya sunabildiği "yaşam deneyimi" ise şu şekilde ortaya çıkmaktadır: Batı, kendi içindeki refah ve demokratikleştirme düzeyini arttırmaya çalışırken fakirleştirdiği ülkelerde devam eden diktatörlükleri desteklemeye ve sonucunda ortaya çıkan iç savaşlarda silah temini için yatırımlar yapmaya devam etmektedir, zira Avrupa'yı bir araya getirmenin ilk adımı savaş endüstrisine yapılan ortak yatırımdır. Bir diğer saptama Avrupa'nın geçmişinden gelen emperyalist öğretinin, kapitalizme eklemlenmiş olarak, sadece fakirleştirilmiş ülkelerin üzerinde uygulanmadığı, aynı zamanda çalışma biçimleri ve yasal düzenlemelerle denetim altına alınan bireyin hayatıyla gizilleşerek oturduğu şeklindedir. Bireyselleşmenin öne çıktığı, bununla karşıt olarak herşeyin ve herkesin belli bir standardizasyon sürecine girdiği bu dönemde, toplum analizinde önemli değerlendirmeler yapmış olan

Frankfurt okuluna göre bu, kendiliğindenliği (doğallığı) olmayan, yönlendirilen, gerçek olmayan bir kültür ortaya çıkmıştır. Bu kültür, bugün Baudrillard tarafından "simülasyon evreni" olarak ifade edilen toplum görüşüdür.

3.2.2. Soğuk Savaş'tan sonra günümüze kadar Batı'da yaşanan toplumsal dönüşüm

Resmi bitiş tarihi 1991 olan Soğuk Savaş'tan sonra kapitalizm, zaferini ilan etmiş ve komünizm artık oyun dışı kalmıştır. ABD, Avrupa ile iş birliği içinde Yeni Dünya Düzeni, Yeni Demokrasi Düzeni gibi adlar verilen oyunun kurallarını belirlemeye başlamış ve tüm dünyayı içine alan bir sistemi kurmaya başlamıştır. Soğuk Savaş sonrası yapılanan yeni dünya düzeninde her şeyden önce ideolojinin önemi azalmış, Doğu-Batı mücadelesi genel olarak ortadan kalkmıştır (Ercan Yılmaz, 2009:2). Karşıt ideolojilerin planlı şekilde güçsüzleştirilmesiyle birlikte Batı değerleri hegemonyası kurulmuş ve bu yönde çıkacak çatışmaları önlemede büyük bir başarı gösterilmiştir.

Kapitalizm sadece hakim ideoloji olarak soyut bir kavram değil aynı zamanda insanları kapitalin kölesi haline getiren bir çalışma, üretme ve tüketme mekanizması doğuran bir sistem olarak kendini gerçekleştirmiştir. Artık neyin ne kadar üretildiği ya da ihtiyaçtan fazlasının üretip üretilmediği söz konusu değildir. Bu mekanizmalar kapitali ve kapitalin değişimini sağlamak için simülasyon olarak çalışmakta ve "gerçek" ekonomik bağlar artık önemini yitirmektedir. Bu dönemde insan ise, ürettiği ürünün niteliğinden sorumlu olan kişi değil, karmaşıklaştırılan süreçlerle kendi emeğine yabancılaştırılan "çalışanlardan" oluşmaya başlamaktadır. İrfan Erdoğan'ın yaptığı

değerlendirme, oluşan yeni sistemdeki "gerçekleştirilmiş" ekonomi hakkında şu bilgileri vermektedir:

> "Geçmişte insanlar teorik olarak, açlıktan ve hastalıktan ölebilirdi çünkü üretim ve bilgi yetersizdi. Günümüzde, tonlarca yiyecekve içecek süpermarketleri dolduruyor, tonlarcası atılıyor ve insanlar kötü besleniyorlar, açlıkla mücadele ediyorlar. Eczaneler ve ecza depoları ilaçlarla dolu fakat insanlar en basit hastalıklardan ve bakımsızlıktan ölmektedir. Dünyada 359 zenginin gasp ettiği zenginlik, 2.9 milyar insanın toplam zenginliğine eşittir. Dünyanın en zengin 3 kişisinin toplan zenginliği dünyadaki 48 yoksullaştırılmış ülkenin milli gelirine eşittir. Dünyadaki yiyecek, su, eğitim ve sağlık hizmeti gibi temel gereksinimleri gidermek için önde gelen 255 zenginliğin sadece %4'ünü harcamak yeterlidir. Dünyanın aç, yoksul ve yoksun bırakılmış insanlarının doyması ve kanalizasyon sorunlarının çözümü için, örneğin Avrupalıların bir yıl parfüm kullanmamaları yeterlidir" (2001:276).

Özetle, bu durumun oluşmasını sağlayan süreçler, gerçek ekonomik süreçler değildir çünkü kaynakların verimli kullanımıyla çözülebilecek sorunlardan söz edilmektedir. Başka bir nokta, ekonomide değeri yaratan şeyin "değişim" olduğudur. Şeylerin kullanım ve değişim değerinden farklı olarak, gösterge değerlerinin ortaya çıkmasıyla birlikte, ekonomik değerin göstergesel değerle de belirlenebilir hale gelmesidir. Bir diğer ifadeyle örneğin bir şapka firmasının kendini kaykay ya da basketbol sporuyla tanımlamasının, firmanın sahipliği ile, yöneticileri ile ya da şapkaların üretiminde çalışan işçilerle ilgisi yoktur. Yoğun kitle iletişim süreci ile kendini bu sporların göstergelerinden biri ilan

ederek gerçek süreçlerin gizlenmesi söz konusudur. Olmayan bir bağ, varmış gibi gösterilmekte ve bu ekonomik bir değere dönüşmektedir. O halde ortaya çıkan toplumdaki ekonomi, simülasyon bir ekonomi, yani ekonomiymiş gibi yapan, ancak gerçek kaynaklarla ilgisi bulunmayan bir ekonomidir. Belirtilen yoğun üretim süreçleriyle beraber bu koşullar insanların kendi emeğine yabancılaşması sorununu da gündeme getirmektedir. Ancak bu oluşturulan ve günümüzde de süregiden durumla insanların bireysel mücadelesi olanaksız hale getirilmekte, toplumun her üyesi de bir şekilde işlemekte olan bu süreci paylaşmak zorunda bırakılmaktadır. Bununla başa çıkma süreçlerinin bireysel sorumluluk duygusu zayıflatılarak gerçekleştirilmekte olduğunu söylemek için şu ifadeye yer vermek gereklidir: İnsan her şeyi/boyutu=düşünü, ruhu ve bedeni ile şey(sel)leşmektedir.

Batı toplumlarının çıkmazı tüm bu söylenenlerden sonra daha anlaşılır bir nitelik kazanmaktadır. Baudrillard'ın ifade ettiği, Haneke'nin filmlerinde araştırdığı yabancılaşma, duyarsızlık, "ölülük", ilgisizlik, nefret ve anlamsız (düşman bulamayan) şiddetin kaynağı, köklü bir sömürü kültürüne sahip olan ve başkalarının acılarıyla beslenen ülkelerin içinde bulunduğu yapay zenginlik, demokrasi ve refah ortamında aranabilir. Çünkü Baudrillard'ın kuramsal düzeyde, Haneke'nin sinema ortamında konu ettiği "Batılı", tüm bu suç geçmişinin üzerinde derin bir nefes alarak oturamamakta, bireysel olarak her şeye sahip olmasına rağmen mutsuzluk ve ölülük semptomları göstermektedir. Öte yandan her şeye sahip olmak ya da sahip olma olasılığının vaad edildiği bir ekonomik sistemde, tamamen çalışma koşulları tarafından tasarlanmış, düzenlenmiş ve aynılaşmış bir yaşam biçimini tecrübe etmektedir. Kuramda vurgulandığı gibi, İnsan, kendi kendisinin ve hayatının simülakrı konumuna

indirgenmektedir. Üstelik sistem, bir demokrasi oyunu oynamaktadır ve insanı "özgür" olarak konumlandırmaktadır. "Oysaki gerçek bir kaçış, özgürlük ancak uyumakla ya da delilik içinde olabiliyor. Ya da bir tür körelme ile, sessizlikle, edilginleşmeyle oluyor" (Horkheimer'dan aktaran Jay, 2006:309). Başka bir ifadeyle, yeni dünya düzenini ya da yeni demokrasi düzenini, yeni bir "yaşam simülasyonu" olarak düşünürsek, eskinin diktatör simülasyonlarının yaptığı gibi "benim gibi olacaksın ya da öleceksin" demiyor. Aksine, "despotluk bedeni serbest bırakmakta, doğrudan doğruya ruhu hedef almaktadır...: benim gibi düşünmemekte serbestsin, yaşamın, malın, mülkün sana aittir, ama bugünden itibaren sen aramızda bir yabancısın" (Tockueville'den aktaran Adorno ve Horkheimer, 1996:22). Modernizm; ilerleme, zenginlik, özgürlük gibi umut veren vaadlerini sunduktan sonra aslında özgürleşen, teknoloji ve ona bağlı olarak gelişen savaş sistemleri ve iletişim araçları olmuştur. Modernite, görsel ve en somut biçimiyle insanların hayatını değiştirecek yeniliklerle gelmiş, ancak atom bombası ve sonuçları da aynı dönemde tecrübe edilmiştir. Dolayısıyla modenizmin somut gelişimini yadsımak değil, kültürel ve ideolojik bir sorunla karşılaşılmaktadır. "20.yy.'da tanık olunan felaketler ve buna eşlik eden acılar, böylesi bir iyimserliği yok etmeye yetmiştir (Baumer'den aktaran Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997:35).

Postmodernist anlayışın bu durumun farkındalığına ulaşılan dönemde ortaya çıkması mucize değildir. Çünkü postmodernist anlayışın kendisine bakıldığında kendisinden önceki ideolojiler gibi kesin düşmanlarının olmadığı, ancak normalleştirilmiş olan bu süreçlere bir tepki olarak doğduğu anlaşılmaktadır. Kuramsal bölümde de söz edilmiş olan Baudrillard'ın içe patlama kavramının anlaşılırlık kazandığı ve hala içinde bulunduğumuz

dönemin de postmodern olarak tanımlandığı görülebilir. İlerleme ve acı ile birlikte modernitede bir farklılaşma söz konusu olmaktadır. Postmodernitede ise bu farklılaşma son bulmakta, her şey birbiri içine girerek içe doğru bir patlama (implotion) ortaya çıkmaktadır (Şaylan, 2002:243).

> "Baudrillard için tarihin sonu, ona göre hiç var olmamış olan modernitenin bittiğinin farkına varılmasıdır. Bir başka deyişle, insanoğlu hiç bir zaman gerçek bir ilerlemeyi ve özgürleşmeyi yansıtan bir tarih içinde yaşamamıştır; kurgusal olarak böyle bir tarihsel yaşam varsayılmıştır. Ama artık her şeyin geçmişte kaldığı bilincine varılmıştır ve belki de Berlin duvarının yıkılışı bu oluşumun en parlak sembollerinden biridir" (Şaylan, 2002: 255).

Bununla birlikte iletişim ve savaş teknolojilerinde büyük atılımlara tanık olan Batılı halkların, gittikçe tekdüzeleşen ve monotonlaşan, sürekli denetim altındaki sosyal yaşam alanlarında kitle iletişiminin yeri ve önemi postmodern dönemde de tartışılmaktadır. Bu bağlamda ilerleme yaşayanın insandan çok insan tarafından üretilen ve bir takım amaçlar taşıyan nesneler olduğu söylenebilir. Örneğin bu nesnelerden en parlağı olan kitle iletişim araçları hakkında, daha önce yer verilen Frankfurt Okulu düşünürlerinin tespitleri hatırlandığında, Althusser tarafından da bu nesnelerin ideolojik aygıtlar olarak tanımlandığı dikkat çekmektedir (Kazancı, 2002:71). İdeolojik aygıt olarak tanımlanan bu nesnelerin, yoğun manipülasyonu sonucu Baudrillard, iktidarın sadece kendi kendini meşrulaştırdığını değil, gerçekliği de değiştirdiğini ima etmektedir. 1983'te yazdığı *Simulations* adlı kitabında "simülasyon" ve "hipergerçeklik" terimlerini gerçekliğin "medyatikleşmesi" anlamında da kullanmaktadır (O'Day, 2006: 132). Yine daha radikal biçimde, zaman zaman

kendi yaşamlarımızın anlamlarını kurulu televizyon kodları ve gelenekleri aracılığıyla işleyebileceğimiz yönünde bir anlayış vardır. Örneğin kendi kişisel ya da aile içi ilişkilerimizi pembe dizilerdeki kurgu açısından ya da toplum içindeki güvenliğimizi ya da güvenlikten yoksun oluşumuzu cinayet şovları açısından anlamaya başlamak gibi (O'Day, 2006: 133).

Bu ifadeler göz önüne alındığında, giderek küreselleşen görünümlerin/görüntülerin yayıldığı XX. Yüzyılda toplumsal dönüşümü açıklayan bir kavram olarak postmodern'i de bir ölçüde tanımlayan ve Baudrillard'ın içe patlama dediği durumun, özellikle 1990'dan sonra süreklilik kazandığı söylenebilmektedir. İçe patlama kuramsal bölümde tanımlanan kusursuz sistem'in problematiği olarak da görülebilir. İnsanlara sürekli ilerlediğini telkin eden sistem içinde bitmiş bir ürün almanın olanaksızlığından (çünkü her zaman daha iyisi ve yenisi olacaktır) sürekli yenileri inşa edilen hapishanelere kadar, bu sistemde içe patlamanın pek çok örneğiyle karşılaşılmaktadır. Toplumsal (ya da eleştirel bir okuma ile kitlesel) düzeyde geldiğimiz son aşamada ise:

> "Postmodern toplumsal yaşam, yirminci yüzyılda atalarımıza göre daha uygar olduğumuza inanmak için toplumsallaştırılmamızla aynı anda tüketilen çeşitli barbarlık türlerinin medya sunumlarıyla olduğu kadar her günkü olaylarla da karşılaştığımızı iddia etmektedir" (Mestrovic, 2004: 75).

Alt amaçları doğrultusunda, Batı toplumlarının geçirdiği değişim ve dönüşümler üzerinden suç olgusunun yaşadığı dönüşümü saptamaya çalışan bu çalışmada, daha önce belirtildiği gibi, suç'un tanımlarını (kendisinden

önceki otorite olan din'den sonra), akabindeki cezalandırma prensipleriyle beraber en çok sahiplenen ve geçmişe göre kendisine direnenlere karşı "nazik" bir tutumu benimseyen Roma temelli Batı hukukunun dönüşümüne de yer verilmesi gerektiği düşünülmektedir.

3.2.2.1. Batı'nın küresel yasa-koyucu olarak dönüşümü ve günümüzdeki durumu

Suçu ve suçlu davranışın simülasyon düzeyinde anlamlandırılmasını kavrayabilmek için aynı düzeyde onun karşıtı olarak konumlandırılan yasa'yı, daha doğru bir ifadeyle yasanın doğasını anlamak gerekmektedir. Çünkü yasa; anlamlandırıcı ve açıklayıcı bir yaklaşımın ürünüdür. Modern Batı'da bu özelliklere eklenen bir nitelik olarak uzlaşmacılık da ortaya çıkmaktadır. Bu araştırmanın amacının kapsamlı bir hukuksal tarih araştırmasına girişmek değil, bu tanım ve açıklamalardaki problematiğe sinemanın verdiği tepkiyi ortaya koymak olduğu hatırlatılmakla birlikte yasa'yı doğuran ve şekillendiren "hukuk" kavramından söz etmek son derece önemlidir. Bugün Batı'nın küresel yasa koyucu ve kendi ürettiği kurumları vasıtasıyla uygulayıcı olarak meşruiyetini bu kavramın kendisinden almakta olduğu unutulmamalıdır. İnsanların gerçeklik simülasyonlarından da yola çıkarak gerçekliğin kendisini sorgulayan bir alan olan sanatın kaygılarına erişebilmek için de hukukun doğuşuna kısaca değinmek gerektiği düşünülmektedir.

Homo Saphiens türünün 45.000 yıldır dünya üzerinde yürümekte olduğu düşünüldüğünde,[7] hukuk kavramının oldukça yeni bir gerçeklik düzenine ait olduğu söylenebilir. Bu kavramın doğuşunu hazırlayan süreç insanın toplumu

7 http://www.biltek.tubitak.gov.tr/merak_ettikleriniz/index.php?kategori_id=9&soru_id=115 (Erişim tarihi: 10.12.2013)

yaratması sürecidir. “Rousseau'ya göre doğası icabı insanlar sosyal varlıklar değillerdir. Bu nedenle cemiyet hayatı tabii değildir“ (Erdinç, 1974:304). Rousseau'nun bu görüşü kendisinden sonraki düşünürlerin, örneğin Freud ve Durkheim'ın birey ve toplumun karşılıklı zarar ilişkisi, Krishnamurti'nin toplum hakkında dile getirdiği “hastalıklı“ ve Baudrillard'ın simülasyonun fraktal gerçekliğine karşı insanların bir takım semptomlar üreterek “bozulması“ saptamalarına temel oluşturabilir. Ancak gerçeklik böyle inşa süreçlerine girene dek, dünya Rousseau'nun *L'age Dore* (Altın Çağ) olarak tanımladığı bir dönemden geçmiştir.

> “Bu çağ *Doğal Yaşama Hali'*nin (L'etat de Nature) yaşandığı dönemdir. Bu halde insan hür, mutlu ve her türlü baskıdan uzak bir hayat yaşamakta, herkes mevcut olan her şey üzerinde sınırsız haklara sahip bulunmaktaydı. Bu halde iyi-kötü mefhumu ve mülkiyet kavramı gelişmemişti“ (Erdinç, 1974:304).

İnsanlar bu dönemden sonra topraktan ürün elde etmeye, daha fazla üretmeye ve dolayısıyla daha fazla şey icat etmeye başladıkça bir takım iyilik-kötülükler, mülkiyet sorunları ve suç kavramı ortaya çıkmaya başlamış, bunlar da zamanla bazı kuralların oluşması sürecine ön ayak olmuştur. Kısaca en ilkel haliyle yasa'yı gündeme getiren hukuk kavramı bu şekilde doğmuş, bu doğuş devletin varlığını meşrulaştırmış, bu meşrulaşma da günümüze dek çeşitli aşamalardan geçip evrilerek bugünkü halini almıştır. Altın Çağ'da yaşanan tam bağımsızlık ve eşitlik döneminde anlamsız, önemsiz ve etkisiz olan ırk, renk, inanç gibi çeşitlilikler önemli hale getirilmiş ve bunların hepsi hukuk kavramını arkasına devletler tarafından meşrulaştırılmıştır. Köleleştirme bunların arasında ilk akla

gelenlerdendir ve tamamen hukuka bağlı olarak gerçekleştirilen, döneminin "meşru" faaliyetlerindendir.

Günümüzde devletler tarafından ortaya konan süreçler sonucunda "iyice" tanımlanma gereği duyulan bir çalışma alanı olan suç üzerinde çalışan bir bilim dalı dahi üretilmiştir (kriminoloji). Bu bölümde ise, Avrupa'da bu genel geçer tanımlama süreçlerinin başlangıcı ve dönüşümü sonucunda geldiği nokta ifade edilecektir.

1215'te imzalanan Magna Karta, sonucunda Avrupa'da bütüncül bir hukuk anlayışının ortaya çıkan, tarihi bir olaydır. İngiltere'nin ortaçağdaki krallarının derebeylik düzeni içindeki zorbaca uygulamalarına karşılık bireysel hak ve özgürlüklerin kazanımına yönelik, kraliyet mührüyle damgalanan bu sözleşme, ...hak ve özgürlükler açısından XIII. Yüzyıldan insanlığa kalan bir hukuk mirası olarak algılanabilir (Dürüşken, 2009:7). Magna Karta ya da "Büyük Sözleşme", halkın, egemene karşı ayaklandığı, kraldan dahi üstün olan bir hukuk anlayışını benimsetmeye çalıştığı görülmektedir. Bu sözleşmedeki maddelerin bir kısmında kilisenin özerkliğiyle ve güçler arasında denge oluşturma kaygısı ön plandadır. "...özgür yurttaşların ülkenin ilgili yasalarına göre yargılanmadan tutuklanamayacağının, mallarına el konulamayacağının, yasal haklarının ellerinden alınamayacağının..."vurgulanması ise (Dürüşken, 2009: 8) sözleşmenin diğer bir kapsamıdır.

Magna Karta'dan XX. yüzyıla kadar geçen süreç içinde Avrupa'nın yasalarının özünü, malların ve (özellikle XV. Yüzyıldan sonra) ulusal çıkarların korunması oluşturmuştur. Coğrafi keşifler sırasında Amerika ve Asya'nın zenginlikleri

yağma edilmiş, İnka ve Aztek gibi uygarlıklar yok edilmiş, 900 bin Afrikalı köle 16. yüzyılda Amerika'ya götürülmüştü (Avcıoğlu'ndan aktaran Topses, 2010:12). Başka bir deyişle Altın Çağ'ın anarşi ortamı, hukuka bağlanmıştır. Bu yağmanın ardından ortaya çıkan, ticaretle uğraşan insanların zenginliği ve bu zenginliğin korunma, güvenlik gereksinimi olmuştur.

> "Gelişen ticaret burjuvazisi güçlenebilmek ve yeni bir dünya kurabilmek için, her şeyden önce kendisini koruyacak bir üst kuruluşa, milli sınırlara, mal ve can güvenliğinin ağlanmasına,, belli sınırlar içinde, ölçü ve kanun birliğine gereksinim duydu" (Avcıoğlu'ndan aktaran Topses, 2010: 14).

Günümüzde hangi davranışın suç, hangisinin suç olmadığı konusunda karar vermede meşruiyet kazanmış olan iktidarların başında gelen (ulus) devlet, bu şekilde ortaya çıkmıştır. XX. yüzyıla kadar anayasanın belkemiğini oluşturan ise bu belge olmuştur.

XX. yüzyıla gelindiğinde üzerinde uzlaşma sağlanan bazı hususlar imzaya açılarak 1948'de İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi kabul edilmiştir. 1948 yılında insan haklarının "Universelle" dünyanın bütün insanları ve devletleri için geçerli olacağı kabul edilmiştir (Yurttaş, 1989:133).

> "Bu beyanname ile insan haklarının neler olduğu tarif edilmiştir....Bu haklar ...düşünce ve inanç, aile kurma ve bir ailenin üyesi olma hakları gibi ideal hakları gibi ideal haklar olarak açıklanmıştır. ...beyannamede kültürel, sosyal, ekonomik ve mülkiyet hakları, seçme ve seçilme hakkı gibi 'tarif ve tespit edilen hakların', diğer bir şahsın hakkının sınırlarına tecavüz etmemesi

şartı ile mevcut olduğu ve bu kayıt altında kullanılabileceği benimsenmiştir" (Yurttaş, 1989:133).

Burada dikkat edilmesi gereken, bir hukuk biçimi, bir doğru ve yanlışlar sistemi oluşturulurken aynı zamanda bir yaşam biçiminin de oluşturuluyor olmasıdır. Başka bir deyişle yeni bir simülasyon düzeni kurulmaktadır. Ortaçağ'ın din merkezli yasal düzenlemeleri dönemi tamamen kapanırken, hem sürekli teknolojik ve bilimsel gelişmenin kaydedilediği hem de soykırımların yaşandığı bir dünyada insanı ve haklarını (hukukunu) yeniden tanımlama gereği duyulmuştur. Bu nedenle İkinci Dünya Savaşı'nın hemen bitiminde, bu anlaşmanın "tüm devletler için" geçerli olacağı belirtilmiştir.

XX. yüzyılda sadece yasaların kapsamında ya da uygulanışında değil, yasaya karşı işlenen suçun cezalandırılmasında da geçmişe göre değişme olmuştur. Uygarlaşmaya başlayan bir coğrafyada artık kafa kesme cezaları uygulanmamaktadır. Bunun yerine bedeni değil, yeni çağın ruhuna uygun olarak tutumu ve davranışları hedef alan, daha uzun süreye yayılan cezalandırma tekniklerine geçilmiştir. Kapsam olarak ise temelinde insan hakları sözleşmesiyle tutarlılık gösteren ancak, çeşitlenip bağlamı genişleyen suç tanımları eklenerek özellikle Avrupa hukukunun genel hatları oluşturulmuştur.

XX. yüzyıldan günümüze kadar gelen süreç içinde son derece uygarlaşan Batı, kapitalizmle birlikte ortaya çıkan "az gelişmiş ülkeler" tanımını ortaya koymuş ve kendi hukukunu bu ülkelere ve içinde yaşayan (içinde yaşamasalar dahi bu ülkelerin vatandaşları olan) insanlara dayatmaya başlamıştır. "Batı Avrupalı

uygar, dünyanın diğer yerlerindeki halklar *vahşi* sayıldığına göre, bu durum Avrupalıya önemli bir misyon yüklüyordu. Vahşileri uygarlaştırmak!" (Başkaya, 2001:34). Bu yüce amaçları "edinen" Batılı devletler, yardım ellerini daha iyi uzatabilmek adına daha sonra Dünya Bankası'na dönüşecek olan BIRD yardım örgütünü, IMF'yi, UNESCO'yu, UNICEF'i ve BM'yi kurarak kendi hukukunun uygulama alanlarını genişletmiş olmuştur.

Avrupa, yukarıda ifade edilen icraatlarının ardından küresel yasa koyucu olarak gücünü ve "meşruiyetini" ilk olarak BM bünyesinde kurulan Eski Yugoslavya için Savaş Suçları Mahkemesi ile duyurmuştur. 1990'lar boyunca birbiriyle çatışan ve Michael Haneke'nin filmlerinde geniş yer bulan, Balkan devletlerindeki savaş suçlarını yargılama amacıyla bu mahkeme 1993'te, LaHey'de kurulmuştur. İkinci ve küresel çaptaki mahkemesi olan Uluslararası Savaş Suçları Mahkemesi ise 2002 yılında tüm dünyayı kapsayacak şekilde işlenen savaş suçlarını yargılamak amacıylafaaliyete geçmiştir. Bununla birlikte bu mahkemenin meşruiyeti Amerika Birleşik Devletleri, Çin ve İsrail tarafından kabul görmemiş, örneğin Birinci ve İkinci Dünya Savaşları'ndaki sivil ölümleri ve Japonyada'daki atom bombası kullanımları nedeniyle A.B.D, bu mahkeme tarafından yargılanamamış ve halen yargılanamamaktadır.

Batı'nın günümüzde, yani 2000'li yıllarda küresel yasa koyucu olarak son icraatı ise 1990'ların sonunda denetim altına almaya niyetlendiği dünya tarımını patentli bir "düzenleme" haline getirme çabası olmuştur. Avrupa Birliği Parlamentosu'nda kabul edilen ve bazı Avrupa devletlerinin ulusal parlamentolarından da geçirilen bu yasa, global olarak tarımsal üretimi denetim altına almak ve tohum sahipliğini tarımı yapan kişilerden yani

çiftçilerden, yani "insanlardan" alarak sayıları beş ya da altı olarak belirlenmiş çok uluslu şirketlerin patentli "emtia"ları haline getirmeyi amaçlamaktadır (Shiva, 2013). Bu yasa ile şimdilik Avrupalı çiftçiler ve Hindistan gibi belirlenmiş bölgelerde "izin verilen" ve ekimi teşvik edilen bitkiler (örneğin her şeyde ham madde olabilen fakat yenemeyen soya vb.) dışındaki bitkilerin ekiminin yapılmaması, ayrıca tohum çeşitliliğinin düşürülmesi öngörülmektedir. Avrupa yönetimi, Orwell'ci bir semiyotikle (sürekli savaşa giren Sevgi ve Barış Bakanlığı gibi) "sürdürülebilir üretim" (*sustainable productivity*) olarak pazarladığı "yasa" ile (örneğin içinde demir besinini barındırmayan bir sebzeye ya da meyveye demir "enjekte" edebilecek) bir biyoteknolojik bozumu denemektedir. Metaforik bir anlatımla, oksijen hali hazırda var ve yeterliyken bunu korumak yerine yapay solunumu, re-prodüksiyonu geliştirmeye başvurmaktadır. Zira dünyada demir eksikliği yoktur. Bu yasanın yani yaşamın kaynağı olan tohumun yok edilmesi ve biyokimyasal yollarla yeniden üretilmesinin açıklamasını BM temsilcisi Shiva, yiyeceğin yiyecek değil, hammade olarak yaşam içinde yeniden yerleştirilmeye çalışılmasına bağlıyor (2013). Bu yasaya göre kaynağı, yani hangi firmadan temin edildiği belli olmayan herhangi bir bitkiyi yetiştiren herkes "suçlu" bulunabilecektir.

Özellikle Avrupa'yı odak alarak devlet(ler) ve yasa ile kurdukları ilişkiler açıklandıktan sonra suç'un daha geniş olan "suçluluk" bağlamında sorgulanma yönelimi bir ihtiyaç halini almaktadır. Sözü edilen tarihi geçmişe ve hatta bugüne bakıldığında bu araştırmanın *crime* ile *guilt* arasında ayrıma gitmesi anlam kazanmaktadır. Zira *crime'ın* devlet hukuku simülasyonunun bir parçası olduğu algısı ortaya çıkmaktadır. *Guilt'in* ise aynı nedenlerden ötürü

simülasyonun ölçütlerini devre dışı bırakabilerek suç'un, sorgulamaya izin verecek şekilde daha geniş bir temsili olduğu düşünülmektedir. Bu yargının anlamlandırılabilmesi için suç'u (*crime*) ve "suç"u (*guilt*) sorgu nesnesi halinde inceleyen düşünsel literatüre göz atmanın faydalı olacağı ifade edilmelidir.

3.2.2.2. Suç ve bağlamları üzerine postmodern düşünürlerin oluşturduğu kavramsal literatür

Önceki bölümlerde yer bulan bilgilerle birlikte, ilk ve orta çağlardan bugüne kadar insanın hiç bir ilerleme göstermediğini söylemek büyük bir yargı olur. Bu noktada en azından biçimsel değişimlerden söz edilebilir. Örneğin artık otoriteye karşı gelen herkesi, halka açık ve gaddarca bir ölümün beklememesi bir ilerleme olarak görülebilir. Modernistler, uygarlaşma eğilimi sergilemektedirler (Mestrovic, 2004:51). Bununla birlikte devletin yargı organları başta olmak üzere, bireylerin bireyleri, grupların bireyleri, grupların grupları, toplumların bireyleri, grupları ya da toplumları suçlu ilan edişleri de bir simülasyon terimi olan "içe patlama" (*implotion)* şeklinde gerçekleşmektedir. Örneğin bir çevre örgütü olan Greenpeace, hükümeti su kaynaklarını kurutan projeler geliştirmekle suçlar ve bunu durdurmaya çalışırken, hükümet Greenpeace'i özel mülke girmekle suçlayabilmektedir. Söz konusu mülk içinde çıkan bir tartışmada edilen sözler sonucunda taraflardan biri diğerini hakaret etmekle suçlayabilir vb... Bu hukuksal kriz fraktalize olarak kendi içine patlamaya son derece elverişli koşullar yaratmaya müsaittir. Sonuç olarak suç ve suçluluk her zaman, o anda ve orada kurulu olan "gerçekliğe" göre değişim gösteren kavramlar gibi görünmektedir. Bunu kavrayabilmek için suç'un çoğunlukla ilişkilendirildiği ceza, şiddet, nefret, barbarlık gibi kavramlara yaklaşmakta yarar vardır. Bu nedenle yakın

dönemde bu bağlamlarda çalışmış olan postmodern düşünürlerin ifadelerine burada yer verilmelidir.

1970'li ve 1980'li yıllarda yapıtlarıyla felsefe dünyasında büyük yankılara neden olan Foucault, akıl, özgürleşme ve ilerlemeyi birbiriyle özdeş kılan Aydınlanmacı yaklaşımı kökten yadsımış; ...Aydınlanmacı gelişmenin yeni tür baskılara yol açtığını ileri sürmüştür (Şaylan, 2002: 255). Bununla birlikte artık suçluların parçalanmayışının bir ilerleme olduğunu inkar etmez. "Fakat 'daha nazik' yolun daha karanlık yönü, onun bütünsel denetime düşkün olmasıdır. ...zalim ama düzensiz, fiziksel bir cezanlandırmadan daha az ıstırap ama daha fazla müdahaleci psikolojik denetime geçiş bunu göstermektedir" (Foucault'dan aktaran Gary, 2010: 119). Modernizm, ilerleme ve zenginleşme vaad ettiği kadar güvenlik ve bunların gerçekleşebilmesi için getirdiği denetim koşullarıyla birlikte gelmektedir. Bu açıdan Foucault'nun bu oluşturulan "suç-ceza" ceza yapısı ile (yine) oluşturulan yeni toplum arasında kurduğu benzerliğe dikkat edilmelidir:

> "Modern öncesinin cezaları...acı verme yoluyla adaletin yerini bulmasından tatmin olur; modern cezalandırma ise içsel bir dönüşüm, kişinin (yani suçlunun) yüreğinin yepyeni bir yaşam biçimine uyumunu talep eder. Fakat ruhun bu modern anlamda denetiminin kendisi, bedenin daha incelikli ve daha geniş boyutta denetiminin bir yoludur, çünkü psikolojik tutumları ve eğilimleri değiştirmenin amacı bedensel davranışı denetlemektir. Foucault'nun ifadesiyle, modern çağ açısından, 'ruh, bedenin hapishanesidir'" (Foucault'dan aktaran Gary, 2010: 120).

Postmodern düşünürler arasında en çok tartışılanlardan biri olan Foucault'nun bu önermesi ile Michael Haneke karakterlerinin stereotipleri arasında göze çarpan benzerliklerden film çözümlemeleri bölümünde Bu karakterlerin ruhlarının, hareketlerini denetlemekte olduğu ve yönetmenin kendisinin de ifade ettiği gibi yaşamlarının hareketler içinde sıkışmış olduğu göstergesiyle örtüşür. Bu aynı zamanda kişinin simülatif bir yeniden üretimi olup sanatsal anlamda da sinematografik olarak tercih edilen bir biçimle yansıtılması demektir.

> "Foucault'un suç ve bağlantıladığı ceza alanı konusunda, *Disipline and Punish*'te dile getirdiği en çarpıcı tez, suçlular için getirilen disiplin amaçlı tekniklerin diğer denetim alanları (okullar, hapishaneler, fabrikalar vs.) için de model oluşturması ve hapishane disiplininin modern toplumun tamamına yayılmasıdır. Foucault'nun söylediğine göre, bizler bir 'cezaevi adasında yaşamaktayız'" (Foucault'dan aktaran Gary, 2010: 120).

Modern toplumlarda suçu cezalandırmak için yapılandırılan hapishane ile modern toplumsal yaşam arasında kurulan bir başka bağ da denetim prensibini gözetleme gerçeğinin değil, gözetleme olasılığının oluşturmasıdır. Kısaca gözden geçirilecek olursa güvenlik tehdidinin denetimi, denetimin de gözetleme (olasılığını) getirdiği düşünülebilir. Şu ifadeye bakılarak bu durumun kalıcı bir insan simülasyonu yaratma aşamasında yararlı olduğu da söylenebilir: "Sonuçta bizler mahkumlara, erkin kendiliğinden işlev görmesini garantiye alacak bir bilinç ve kalıcı görünürlük empoze etmeye çalışırız" (Foucault'dan aktaran Gary, 2010: 123). Kuramsal bölümde de belirtildiği görülebileceği gibi Baudrillard'ın neo kapitalizm olarak tanımladığı bu yeni

toplumsal aşamada insan üzerinde kesin ve kapsamlı bir denetim sürecinin (sibernetik) egemen olduğunu ileri sürdüğü (Şaylan, 2002: 241) unutulmamalıdır. Bunları yaparken erkin, tamamen bir görünmezlik içinde olduğuna dikkat çeken Foucault, buna karşın "kendi nesnelerini , onları son derece görünür kılarak denetlemektedir. En yüksek düzeyde görünürlük de günümüzde kalın dosyaları anonim ve görünmez görevlilerin oluşturduğu ordular tarafından korunmakta ve titizlikle incelenmekte olanlara (suçlulara ve delilere) aittir" (Şaylan, 2002: 126). Gary'nin çözümlemesi ile son olarak Foucault''ya göre:

> "toplumun kendisi egemenlik altına girmiş ötekilerin oluşturduğu bir kalabalık olarak görünür: yalnızca suçlular değil (yani devlete ait suçları işleyerek onun tarafından cezanlandırılmış olanlar değil) aynı zamanda öğrenciler, hastalar, fabrika işçileri, askerler, alışveriş yapanlar (…) Her birimiz çok çeşitli yollardan erke tabi durumdayız. ...Erk tüm topluma, bol sayıda mikro merkeze yayılmış durumdadır" (Şaylan, 2002: 127).

Postmodernist düşüncenin kurucularından Schopenhauer ise "günahsız bir toplum olamaz ve toplum mühendisliğinin bunu ortadan kaldıracak bir planı da olamaz", diyerek (Mestrovic, 2004: 90) tüm toplumu suçlu ilan etmektedir. Burada, Foulcault'a yöneltilebilecek "neden cezandırılıyoruz?" sorusunu Schopenhauer'ın yanıtlamakta olduğu düşünülebilir. Kölelerin varlığını şiddete, fakirlerin varlığını ise kurnazlığa borçlu olmalarından söz ettiği *Parerga* adlı eserinde Schopenhauer, toplumun bu yoz durumuna, "mutsuzluktan kaçış konusundaki genel çabaya; pek çok yaşama mal olan deniz yolculuğuna; karmaşık ticari çıkarlara; ve nihai olarak bütün bu

sayılanlar uğruna girişilen savaşlara" sebep, temelde insanoğlunu mutlu etmeyen bolluğa karşı beslenen açgözlülükte yatmaktadır, der. Aynı zamanda böylesi bir barbarlığın ortadan kaldırılamayacağını, çünkü bunun uygarlığın bir öğesi olan arınmanın diğer yüzü olduğunu söylemektedir (Mestrovic, 2004: 91). İnsanlığın işlediği kötülüklerden doğan ortak sorumluluktan söz eden Schopenhauer'ın suçluları ve diğer kötü niyetli insanları saygın olarak adlandırılan insan grubundan ayırmak, cezaya mahkum etmek, dışarlıklar olarak kabul etmek türünden muhafazakar çözümün temelini oluşturan biz – onlar ayrımını hiç bir şekilde kabul etmez (Mestrovic, 2004: 99). Schopenhauer ile birlikte Nietsche, Freud, Durkheim, Jung, Veblen, Tocqueville gibi düşünürlerin Aydınlanma'nın istenci azdırdığını, insani durumun bir parçası olan gerilimi artırdığını ve atalarımızla karşılaştırıldığında aynı anda daha kibar ve potansiyel olarak daha vahşi olan ideal tipte uygar insan var ettiğini düşünmektedirler (Mestrovic, 2004: 146).

Schopenhauer'a göre bütün insanlar var oluş mücadelesi vermeye mahkum edilmişlerdir; fakat bir başkasının istencinin doğruluğunun *(affirmation)* sınırlarını aşmak kötülüktür. Yamyamlık, cinayet, korku, kurnazlık, yalan, bozulan sözleşmeler, zor durumda bulunan birine yardımı reddetme, bir başkasının ölümünü tepkisizce karşılama, bütün bunlar insanların barbarca davranışlarının ifadesidir (Mestrovic, 2004: 161). Bu iddia, ayrıca bir suç tanımına gerek bırakmamakta ve kavramsal olarak insanın geldiği noktadaki genel kötülüğü üstünde durarak suç tanımını anlamsız kılmaktadır.

Freud ve Durkheim'a bakıldığında ise insan doğasına karşı olan dualist yaklaşımları dikkat çekmektedir. Bu iki düşünüre göre, birey her zaman için

toplumun ve uygarlığın potansiyel düşmanıydı; fakat aynı zamanda, toplum ve uygarlığın da potansiyel olarak bireye zararlı olduğunu düşünmekteydiler (Mestrovic, 2004: 171). Bu zarar verme durumunun karşılıklı bir süreç olduğuna dikkat çekmeleri bakımından Freud ve Durkheim'ın düşünceleri dikkate değerdir.

3.2.3. 1990'lar ve sonrası Avrupa sinemasında suç teması barındıran postmodern anlatı örnekleri

1940'ların ortalarında Yeni Gerçekçilik'in ortaya çıktığından söz edilmişti. Takip eden dönemde Fransız sinemasında başlayan, modern sinemanın öncüsü Yeni Dalga akımı ve devamında, Avrupa'da "gerçek" anlamıyla sinema yapma isteği içinde olan yönetmenlerin bireysel anlatım biçimleri gelişerek sinemaya biçim vermeye devam etmiştir. Bu noktada, Avrupa sinemasının Amerikan sinemasıyla karşılaştırıldığında her zaman daha eleştirel ve politik bir yönü olduğu söylenmelidir. II. Dünya Savaşı'ndan bu yana bir çok önemli film ya Batı Avrupa'daki solcu entelektüeller ya da sosyalist ülkelerdeki devrimci sanatçılar tarafından yapılmıştır (Kolker, 2010:15). Bununla birlikte önceki bölümlerde sözü edilen modernist ilerleme ve onun benimsediği *araçsal akıl*, somut ve toplumsal bir örnek olarak gösterilebilecek olan 1960'larda, Batı'da yaşanan eleştirel ve karşı-kültürel hareketlerle birlikte, iyimser maskesini düşürmüş, açtığı yıkımlar sonucu (bireyin ölümü, standartlaşma, aynılaşma, emperyalist öğretinin devamı, kitle kültürü yaratımı, yabancılaşma…) eleştirilmeye başlamıştır.

Kitle iletişim araçlarının son derece etkili bir şekilde kullanımı ile sinema da önemli bir onaylama ya da eleştiri mecrası haline gelmiştir. Modern ve

postmodern sinemanın eleştirel örneklerini 1990'lar ve sonrasında da görmek mümkündür. Bununla birlikte postmodern kavramı, diğer kuramsal kavramlara göre çok anlamlı bir yapıya sahip olduğunun hatırlatılması gerekmektedir. Postmodernizmi bir "çoğulluklar silsilesi" olarak tanımlayan Karadoğan,

> "Kendini postmodern olarak niteleyenlerin ya da postmodern olarak nitelenseler bile 'aslında' böyle olmadıklarını söyleyenlerin oluşturduğu literatürü -sosyoloji, edebiyat, tarih, sanat, sinema gibi- (sanatta Rauschenberg, Beselitz, Kiefer, Warhol; mimaride Jenks ve Venturi; tiyatroda Artaud; yazında Barthes, Barthelme ve Pynchon; sinemada David Lynch; fotoğrafta Sherman; felsefede Derrida, Lyotard, Baudrillard; sosyolojide Denzin gibi) elimize aldığımızda aralarında derin çelişkiler olduğunu görebiliyoruz. Aslında postmoderni tanımlamanın gelip dayandığı bu nokta, onun en sorunlu tarafıdır. Sorunludur çünkü farklı tanımlar ve buna bağlı olarak farklı özellikler çoğul postmodernizmler doğmaktadır" demektedir (2005:134).

Bu nedenle burada postmodern olarak örneklendirilen filmlerin bu kavramla birbirlerinden farklı türde ilişkiler içinde oldukları hatırlatılmalıdır. Yukarıdaki alıntıda örnek olarak verilmiş olan David Lynch postmodernizminin Michael Haneke postmodernizminden farklı olması gibi.

1990'lardan sonra görüntü, görüngü, gösterge, dil gibi konular üzerinde sosyoloji, psikanaliz, dilbilim kadar sinema da durmaya başlamıştır. Bu konulardaki araştırmaların, sinemada 1960'lı yıllara kadar uzanmasına ve hatta

Stalin öncesi yaratıcı Rus biçimcileri tarafından örnekleri verilmiş olmasına karşın, 1990'lı yıllar ve sonrasında kitle iletişiminin yaygınlaştığı ve kamusal alanda yer kapladığı, hatta onu yönlendirdiği bir çağda, güçlü alanlar olarak ortaya çıkmaya başlamışlardır. Dolayısıyla eleştirel tavrın bu konuları sorgulama biçimleri de değişmiştir. 1990'lar, postmodern anlatıların ve *film noir*'nın geliştiği, sonrasında yeni biçimler aradığı yıllardır. Televizyon da artık her evde koltuk kadar sık kullanılan, konuşan bir eşya haline gelmiştir. Harvey, televizyonun yaygın kullanımının oynadığı "belirleyici rol"e dikkatimizi çekmektedir. Televizyon imgelerinin oluşması burada önemli bir etmendir: Şeyleri "...belli bir coğrafyadan ve maddi tarihten arındırılmış, aynı ölçüde önemli ve eş zamanlı var olan görüngülerin birbirine tutturulmuş kolajı" olarak sunmaktadır (Harvey'den aktaran Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997:49). İnternet, bir iletişim ve paylaşım ortamı olarak insanların hayatına giren, sinema ve televizyondan sonra görüngü dünyasını derinleştiren ve görüntü havuzunu sürekli besleyen bir aygıt olma özelliği kazanmıştır. 1990'da Harvey,

> "Televizyon çağında köklerin yerini yüzeyselliklerin, derinlikli yapıtların yerini kolajın, emek verilmiş yüzeylerin yerini aktarılmış imge bombardımanının, bütüncül kültürel yapıtların yerini parçalanmış zamanın ve mekanın alması şaşırtıcı değildir. Ve tüm bunlar postmodern durum'da sanatsal uygulamaların yaşamsal boyutlarıdır" demektedir (Harvey'den aktaran Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997:49).

1992'de, Fransa-Amerika ortak yapımı olan, Danimarkalı yönetmen Paul Verhoeven tarafından çekilen *Temel İçgüdü* (Basic Instict) filmi, yankıları büyük bir film olarak yukarıda sayılan özellikleri taşıması açısından önemlidir.

Powell, "Bilgiler Üfüren Vibratör" olarak eğretilediği *Temel İçgüdü* filmini aynı zamanda tipik bir postmodern sinema örneği olarak onaylamaktadır. Bu eleştiri yazısında Powell, *Temel İçgüdü*'deki yüzeyselliği şu şekilde dile getirir: "Bir binada yapının yüzeyini en son kaplayan süsleme olarak boya neyse, Temel İçgüdü'de psikoloji, karakter, güdü hatta öykü böyle bir şeydir. Gerçekten de burada önemli olan yüzeydir, yüzeyin altındaki değil" (Harvey'den aktaran Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997: 47). Baudrillard'ın ifadesiyle *değerin yok edilmesi* üzerine kurulmuş, yapay bir kültürde, bu sefer Schickel'in eleştirisinin başlığını "Duygusuz Bedenler" koymayı uygun bulduğu *Temel İçgüdü*'de görülebileceği üzere "...filmin ana karakterleri de hemen hemen psikopat bir tavırla soğuk ve kişiliksiz ile ateşli ve pornografik arasında gidip gelmektedir" (Harvey'den aktaran Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997: 48).

Aynı örneklerin, farklı ve eleştirel türden bir sunumuyla, Micheal Haneke sinemasında karşılaşılmaktadır. Yalnız bu sefer, gerek karakterlerin yüzeysel ve soğuk sunumu, gerekse öykünün temel sorunu gibi görünen konunun geçiştirilmesi, sorunu "yüzeyin kendisi" haline getirmektedir. Örneğin *Temel İçgüdü* ile aynı yıl Haneke tarafından yapılan *Benny's Video* (1992) filmi arasında pekala kurulabilecek teknik benzerlikler mevcuttur: İki film de nedenler ve güdüler hakkında fazla bir şey söylememektedir. Her iki filmde de karakterler, adeta kişiliksiz ve mesafelidir (hem seyirciye hem de birbirlerine). *Temel İçgüd*ü'de Bayan Tramell'in (Sharon Stone) ilişkiye girdiği her iki kadının da amaçsız katiller olduğunu öğrenmekteyiz (Harvey'den aktaran Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997:45). *Benny's Video*'da ise televizyon ve sonsuz sayıda görüntü kültürüyle oldukça yakın bir birliktelik içindeki Benny amaçsız bir katildir.

Yine *Temel İçgüdü*'de Bayan Tramelli, bir öyküsünde anne babasını öldüren bir çocuğun sırf "kurtulup kurtulamayacağını" görmek için görmek için öldürdüğünü söyler. Aynı yıl *Benny's Video*'da Benny de annesi (günler sonra) "Neden?" Diye sorduğunda "Merak ettim" yanıtını vermektedir. Filmin analizinin yapıldığı bölümde ayrıntılı olarak ele alınacak olan bu filmin postmodern biçimleri kullandığını göstermek açısından burada hatırlatılması önemlidir. Başka bir benzerlikse örneğin *Caché, Code Inconnu, Benny's Video,* hatta *Funny Games* dahil olmak üzere *Temel İçgüdü* arasında paylaşılabilecek bir ortak alan olarak diyaloglardır. Tıpkı bu filmin senaristi Joe Eszterhas gibi Haneke de karakterleri belirlememize olanak verecek bir anlatı yapısı sunmamaktadır. Karakterler diyalogtan çok kısa ve vurucu bir tarzda konuşmaktadırlar. Filmlerde çeşitli olasılıklar arasında çok fazla bağlantı kurulamamaktadır (Harvey'den aktaran Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997:48). Kimin, neyi, neden yaptığı (ya da yapmadığı) soruları sorulabilir ancak bunlar mantıklı ve "anlamlı" bir paradigmaya oturmamaktadır.

Şunu hatırlatmak gerekir ki "Modernizm, daha önceleri modernitenin kültürel durumuna yönelik belirli 'tepkiler' (sanatsal, yazınsal, mimari, felsefi ya da bilimsel) olarak tanımlanmaktaydı. Aynı şekilde modern sinema da, "modernizm" ve dayatılmakta olan kültürel duruma yönelik bir tepkiydi (Harvey'den aktaran Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997:48). Fakat tıpkı herhangi bir eleştiri amacı taşımamakla birlikte modernizmin araçlarını, modernitenin kendisini kutsama, değerlerini pekiştirme yolu için kullanan filmlerin de "modern" sayılması gibi; postmodern filmlerde de böyle bir ayrıma gitmek gereklidir. Bu araştırma, Haneke'nin modernizmin öğelerini kullanarak postmoderne yönelmesi ve "yüzeyi" eleştirinin bizzat hedefi haline getirmesi

gibi, bu araçları eleştirel bir düzeyde kavramayı başarabilen yapımlardan örnekler vermektedir.

Örneğin, *Temel İçgüdü* (çok büyük soyut bir okuma yapılmadığı takdirde) eleştirel yönü net olmayan bir film olmakla birlikte Haneke filmleriyle kurulabilen benzerliklerin şaşırtıcı olması nedeniyle örneklenmiş, ancak kesinlikle (Haneke'nin dilinden en kadar uzak olsa da) postmodern anlayışa uygun düşen bir yapımdır.

Biçimsel olarak bakıldığında klasik anlatı yapısına sahip ancak içerik olarak postmodern 'durum'a vurgu yapan bir film olarak Alman yönetmen Hans Weingartner tarafından yazılmış ve yönetilmiş olan *Eğitmenler* (The Edukators, 2004) de suç olgusunu ele alışı yönünden söz etmeye değerdir. Zira bu filmdeki "eğitmenler" devletsel hukuk ilişkisi bağlamında "suçlu" kişilerdir. Üniversite öğrencisi, genç bir kadın olan Jule, bir gün bir milyarderin limuzinine çarpar. Çarptığı limuzin, milyarderin beş, altı arabasından sadece biridir. Yasalara göre 90.000 Euro civarındaki zararı karşılaması beklenmektedir. Evinden atılan ve garsonluk yaparak bu parayı temin etmeye çalışan Jule'a göre hayatı henüz 21 yaşında bitmiştir: Hayatı boyunca kendisinden haberdar bile olmayan bir milyardere olan dev borcunu ödemek için çalışarak yaşayacaktır. Erkek arkadaşının (Peter) evine taşınmak zorunda kalan Jule, Peter ve ev arkadaşı Jan'ın bazı geceler, zengin mahallelerdeki tespit ettikleri ve bir süre izledikleri evlere girdiklerini öğrenir. Jule bu gruba katılır. Ancak amaç soygun, yaralama ya da adam kaçırma değüildir. Üç genç bu evlere girerler ve sadece mobilyaların yerlerini değiştirirler. Yatay şeyleri dikey, dikey şeyleri yatay yaparak evin tüm düzenini mizahi bir şekilde değiştirirler. Sonra "yapıtlarının"

altına “Çok fazla şeyiniz var” ya da “Sizin de zamanınız gelecek” gibi notlar bırakarak *Eğitmenler* adıyla imzalarlar. Film, sosyal yaşamı ve tebaası olduğu yasal sistemleri ya da başka bir deyişle “adalet simülasyonu”nu sorgulama yoluyla bir suç ve suç (*crime – guilt*) karşılaştırması yapmaktadır ve bu özelliği ile Michael Haneke postmodernizmine *Temel İçgüdü*'nün postmoderniziminden daha yakın duran bir örnektir.

Sinema, dil bilim, felsefe gibi alanlarda anlamın yitimi, bunun yerini alan imge bombardımanı, göstergenin gücü gibi “ilerlemelerle” anılan çağımızda *gerçeklik;* Baudrillard tarafından hipergerçeklik olarak tanımlanmaktadır. Suç olgusu da bu sorgudan payına düşeni almaktadır. Sinemanın yapması gereken de bir sanat olarak, tıpkı felsefe ve bilimin yaptığı gibi, olguları herhangi bir güç mekanizmasının (devlet, yasa vb.) alanından çıkarıp kavramsal bir alana taşımak ve bunları tartışmaya açmak olmalıdır. Bu nedenle, bu çalışmanın odağına aldığı filmlerin suç olgusuna, anlattıkları öykülerin temel izleği olmasından öte, ona muğlak bir sorgulama alanı olarak yaklaşmaları önem kazanmaktadır. Bu bağlamda zamanımıza daha yakın bir örnek, 2011 yapımı olan Werner Herzog'un *Into The Abyys* film-belgeseli, ilk bakışta ölüm cezasını sorgulayan bir film gibi gözükmekle birlikte asıl soruyu suç'a yöneltmektedir. Kendisiyle yapılan bu konuda yapılan röportajda, bu sorunun sorulması üzerine: “Bir yönüyle evet (evet bu film ölüm cezası hakkındadır) ancak bir yönetmen ve hikâye anlatıcısı olarak suç olgusunun bana ilginç gelmesinin nedeni şaşırtıcı derecede anlamsız olması” demektedir (2012).

Anlam yitiminin nüfuzu göz önüne alındığında suç'un da anlamsızlık kazanması, tartışmaya açılabilir olmalıdır.

3.3. Michael Haneke'nin Hayatı ve Sineması

Sanatçının bir yapıt ürettiği dönemde nasıl o dönemin koşullarından, hayallerinden ve ideolojisinden söz etmek gerektiği düşünülüyorsa, aynı şekilde sanatçının kendi kişisel hayatından da söz etmek gerektiği düşünülebilir. Bu bölümde, bu öznel tecrübelerin ve sonucunda ortaya çıkan sinema dilinin özellikleri üzerinde durulacaktır.

3.3.1. Michael Haneke'nin hayatı

Michael Haneke, 1942 yılında Münih'te Alman yönetmen Fritz Haneke ve Avusturyalı oyuncu Beatrix von Degenschild'ın çocukları olarak doğmuştur. Çocukluğunu Avusturya'nın Wiener Neustadt geçiren yönetmen, müzik ve oyunculuktaki erken dönem denemeleri başarısızlıkla sonuçlandıktan sonra, Viyana Üniversitesi'nde felsefe ve psikoloji eğitimi almıştır ve daha sonra film kritikleri yazmaya başlamıştır. Filmlerine konu ettiği geç burjuvazi toplumunun içinde yetişmiş olan yönetmen için ilk sanatsal ilhamlar Dostoyevski'den gelmiştir. Gençliğinde Dostoyevski'nin büyük hayranı olduğunu, Tolstoy'u ise ağır ve didaktik bulduğunu söylemektedir. Ancak yirmi beş yaşında okuduğu Savaş ve Barış'ın, yakın zamanda çıkan yeni çevirisini eline aldığında soluksuz okuduğunu, kendisinin değiştiğini, kitabın aynı kaldığını belirtir (Séguret ve Péron, 2012). Aynı söyleşide Michael Haneke, zamanında Bresson'dan çok etkilendiğini, oysa ki bugün daha ziyade Çehov'dan yana olduğunu söylemekte ve esasen bunun bir çelişki olmadığını, ikisi arasında bir çok ortak yön olduğunu düşünmektedir.

Viyana Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra film eleştirileri yazmaya başlayan yönetmenin kamera arkasına geçişi televizyon filmleri ile birlikte olmuştur. Sinema sahnesine ilk çıkışı ise 1989'da çektiği *The Seventh Continent* filmidir. 2013 yılına kadar çeşitli festivallerden, toplam altmış sekiz ödül alan ve kırk beş kez de aday gösterilen Michael Haneke'nin en son filmi olan *Amour* (2012), Cannes'dan Altın Palmiye ile dönmüş, ve beş ayrı dalda aday olmasına karşın sadece en iyi yabancı film dalında oscar kazanabilmiştir.

3.3.2. Michael Haneke sinemasının özellikleri

"Haneke Hakkında Herşey" söyleşisinde Roy Grundmann, Haneke'nin eğitim ve sanat hayatından bahsederken, sinemasının arka planına dair ipuçları vererek, edebiyatta Franz Kafka, müzikte Schubert ve sinemada Bergman ve Tarkovski gibi sanatçılardan, ayrıca Frankfurt Okulu düşünürlerinden Adorno'nun sanat anlayışından etkilendiğini aktarmaktadır (Turan, 2013). Bir zamanlar Bresson'dan etkilendiği yukarıda belirtilen Michael Haneke, filmlerinde kendi çağının ruhuna uygun bir toplumsal sinema ile karşılaşmaktayız. Televizyon işlerinden sonra, Yedinci Kıta ile başlayan sinema eserlerine baktığımızda, temel özellikleri açısından benzerlikler taşıyan bir sinema anlayışı dikkat çekmektedir. Sinema eleştirmenleri ve yazarlar tarafından da üzerinde hemfikir olunan bu anlatısal ve biçemsel yapılara çalışmanın bu bölümünde yer verilecektir.

Haneke, gerilimi ve korkuyu gündelik hayatın kendisinden çıkarıp sunar. Bunu yaparken de çok sıradan burjuva hayatları konu alır. *"A Companion to Michael Haneke"* kitabının yazarı Roy Grundmann, yönetmenin sinemasının kronolojik olarak bölünebilecek üç ayrı dönemde incelenebileceğini söylemektedir (Turan,

2013). Bu dönemlerden ilkini Michael Haneke'nin ulusal televizyon için çektiği yapımlar oluşturmaktadır. Bu çalışmalar ağırlıklı olarak devlet destekli televizyonlarda gösterim imkânı buldu. Çünkü hem teknik imkânlar kısıtlıydı hem de ulusal değerleri ön plana çıkarma ve ulusal kültüre hizmet etme kaygısı vardı (Turan,2013). Bu döneme 1973'te yaptığı *Liverpooldan Sonra* (After Liverpool) filmi ile başlayan Michael Haneke, daha sonra, 1976'da *Göle Giden Üç Yol* (Drei Wege zum See)'da 1950 kuşağının kaybolmuş ideallerini sorgulamaktadır. 1979'da *Kemirgenler* (Lemminge) adını verdiği iki bölümlük bir seri çeken Haneke, burada İkinci Dünya Savaşı sonrası, Avusturya'daki "kayıp gençlik" üzerinde durmaktadır (Özçelik, 2013).

Yönetmenin ikinci dönemi ise 1990'ların sonuna kadar ele alınan dönemdir. Bu dönemde ulusal televizyonun baskısından ve ulusal kaygıların sınırlarından uzaklaşmış, bir Batı toplumu analizine girişmeye başlamıştır. Grundmann'a göre Haneke'nin toplumsal bir felç durumundan bahseden Duygusal Buz(ul)laşma Üçlemesi adını verdiği seri bu döneme aittir ve *Yedinci Kıta* (Der siabente Kontinent), *Benny'nin Videosu* (Benny's Video), *Tesadüfi Bir Kronolojinin 71 Parçası*'ndan (71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls) oluşmaktadır. 1997'de çekilen *Ölümcül Oyunlar* (Funny Games) da yine bu döneme ait filmleri arasında yer almaktadır.

Michael Haneke'nin üçüncü dönemini 2000'den bu yana yaptığı filmler oluşturmaktadır. Günümüze kadar uzanan bu döneminde, Doğu Bloğu'nun yıkılmasıyla beraber Avrupa'da vuku bulan toplumsal dönüşümler, Avrupa Birliği sorunları ve göçmenlik gibi temalar üzerinde yoğunlaştığını görmekteyiz (Turan, 2011). Bununla birlikte bu yoğunlaşmanın 1994'te *71*

Fragmente einer Chronologie des Zufalls filmiyle başladığı söylenmelidir. *Bilinmeyen Kod* (Code Inconnu, 2000), *Piyano Öğretmeni* (La Pianiste, 2001), *Kurdun Zamanı* (Le temps du loup, 2003), *Saklı* (Caché, 2005), *Beyaz Bant* (Das weiße Band – Eine deutsche Kindergeschichte, 2009) ve *Aşk* (Amour, 2012) filmleri Michael Haneke'nin bu dönemdeki sinema örnekleridir. Geç burjuvanın günümüz Batı toplumundaki eleştirisi ise, konu ve hikaye değiştirse de yönetmenin filmlerinde varlığını sürdürmeye devam etmektedir.

Her ne kadar farklı zamanlarda, birbirinden farklılıklar gösteren hikaye ya da dönemsel filmler üzerinde çalıştığı ifade edilse de, yönetmenin temalarında ısrarcı olduğu söylenebilir. Özellikle sonraki bölümde ayrıntılı analizlerine girişilecek olan filmlerinde geç burjuva toplumu çıkmazına, bu toplumun suçlarına, suçluluk duygularına vurgu vardır. Bu ısrar öyledir ki, filmlerindeki karakterler için çok fazla ad'a ihtiyaç duymaz. Filmlerini Almanca, İngilizce ve Fransızca olarak çekmekte olduğundan, (aynı zamanda genellikle anne olan) her kadın karakterin adı (*71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls* dışında. Bu filmdeki kadın karakterlerin adları Maria ve Inge'dir) Anne/Anna/Ann gibi ufak değişikliklere uğrar. Tüm erkek karakterlerin adı Georg/George/Georges, bütün filmlerdeki (varsa) erkek çocukların adı Benny (*Funny Games* dışında. Bu filmde çocuğun adı dahi Georg'dur. Hatta bu 'tatlılıkla' filmdeki işkenceciler dalga dahi geçer) ve varsa tüm kız çocukların adı Eva ya da Evi'dir. Bu tercih, aynılığa/standarta/şey(sel)leşmeye getirilen bir eleştiri olarak yorumlanabilir. Haneke için isimlerin bir önemi yoktur, çünkü isimler özneyi ifade etmez. Batı insanı, aynı sistemin tamamen şeyleştirdiği, parçalarından, simülatörlerinden biridir. *Funny Games*'i 2007'de tekrarlamasına dahi bu ısrarcılığın bir göstergesi olarak bakılabilir.

Bu noktada yönetmene sunulan eleştirilerden de söz etmek gerekmektedir. Örneğin Bakır (2008: 157), ekonomi- politik yönünden getirdiği eleştiriyle, Haneke filmlerini eleştirmeye kalkışmanın tıpkı sistemde hiç bir değişikliğe yol açmayacak (örneğin, siyah hareketi, feministler, geyler, çevreciler, hayvan hakları koruyucuları, barış yanlıları vb...) farklı toplulukların içinde bulunduğu bir gökkuşağı projesine karşı çıkmakla aynı şey olduğunu söylemektedir. Yani bu grupların ancak ekonomi-politik'i işin içine karıştırmadan bir arada var olabileceğini iddia etmektedir. Karakterlerinin de gerçekle kesişimlerini gösteren zincirin bulunmadığını, dolayısıyla boşlukta gezmekte olduklarını söylemektedir (Bakır, 2008:157). Bu nedenle örneğin *Funny Games'*in çözümlenebilmesi ve kuşkusuz bir şeyler söyleyebilmesi mümkün değildir, demektedir. *Funny Games*'in bir şey söyleyememekte olduğunu düşünmektedir. Aynı nedenlerle Roy Grundmann ise Haneke sinemasının bir "kurtuluş sineması" olmaktan çok bir "tanıklık" sineması olduğunu söylemektedir. Bu çalışma da aynı şekilde Haneke'nin gerçek – kurgu arasındaki çelişkilere, üst üste binmelere, yer değiştirmelere çektiği dikkat nedeniyle simülasyon düşüncesini açığa çıkarmaya odaklanmaktadır. Bu çelişkinin içinde ekonomi-politik de saklıdır. Başka bir deyişle ekonomi-politik, simülasyonu kapsayan bir alan değil, simülasyon düzeni ekonomi-politik unsurları da kapsamaktadır. Ekonomi her gün yeniden üretmeye ve tüketmeye bağlı bir sistemdir ve negatiftir. Vandana Shiva (2013), ekonominin yok edici üretime bağlanmış, her şeyi olduğundan daha zor ve karmaşık hale getiren, üretiyor "gibi yaparak" öldüren ve röprodüksiyonla yerini sağlamlaştırmaya çalışan, ancak bu şekilde bağımlısı olduğu "sürdürülebilir kar" odaklı hareketini devam ettirebilen bir sistem olduğunu ifade eder. Hiper gerçek negatif ve dekonstraktiftir,

dolayısıyla ekonomisi de öyledir. Kuramsal bölümde açıklanan ve Baudrillard'ın öldürülüp sonra yapay solunumla yaşatılmaya çalışılan "gerçeklik" dediği şey de tam olarak budur. Bu iç içe geçme durumunun Haneke sinemasında hem biçemsel hem de durumsal olarak karşımıza çıktığı söylenebilir. Çalışmada, bu nedenle filmlerin simülasyon kuramı ile çözümlenebileceğini düşünülmektedir. Zira hiper gerçeğin başat medyumlarından olan televizyonun bir gerçeklik düzenlemesi, onun bir yeniden üretimi olarak Haneke'nin hemen her filminde sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. TV yayını ya da kayıt yapan bir kameranın monitör enstalasyonu aynı zamanda filmsel boyutluluğu da çoğaltmakta, Vertov'vari "görme evrenleri" yaratılmaktadır (Bkz: Kameralı Adam, *A Man with the Movie Camera,* 1929). Biçemsel olarak da interaktif bir duruma geçilmiştir ve filmlerin kendileri "gerçek"ken, en azından filmsel, sinematik bir gerçekken, bir kurgunun kurgusuna dönüştürülmektediler.

Bir başka gerçek-kurgu çelişkisi ise bazı filmlerinde göze çarpan, hikayeyi ileri – geri sarma, gerçekliği yeniden yaşatma ya da değiştirme üzerinedir. Bu çalışmadaki hemen bütün filmlerde görülen bu görüntüler, bazen filmin başında, "filmin kendisi" gibi açılırken, bir süre sonra bunların aslında başkaları tarafından oynatılan görüntüler olduğu anlaşılır. Bu illüzyon nedeniyle filmi kafamızda yeniden kurgulamak zorunda kalırız: Bu film, bu görüntüler hakkında değil, fakat bu görüntüleri kaydedenler ve izleyenler hakkında.

Bu gerçeklik ve kurgusallık biçemsel bir izlek olarak kabul edildiğinde, suç olgusu da içeriksel bir izlektir denebilir. Aynı zamanda bu bağlamda bir

“gerçek kurgusu“nun sorunu olarak da görülebilir. Bütün bunlar göz önüne alındığında Haneke, suçlu, suçluluk duygusu, suçlama gibi suç kökünden türeyen ve alt ve üst metinlerde kaydedilen izleklerini, (o ya da bu) yasa tarafından sunulan ceza denkliğiyle ve/veya ahlakın meşruşlaştırılması gibi verili çözümlerden faydalanarak görselleştirememektedir. Zira, “verili“ çözümler, simülasyona ait çözümlerdir. Simülasyon ise “gerçek“ten kopmadır. Dolayısıyla Haneke'nin prensipte temel izleği olarak açıkladığı (Toubiana, 2005b) suç (*guilt*) duygusunu, gerçek-kurgu çelişkilerini ortaya koyarak belirgin kılabilmektedir. Haneke, kendi karakterlerini ve izleyicisini suç'a ilişkin sorularla yorarak onları sadece simülasyonun tanıklığına değil gerçeğe ve gerçeğin irrasyonel alanının da farkındalığına ulaştırmaya çabalamaktadır. Uzlaşılmış bir yaşam simülasyonunda her şey rasyonelleştirilmiş ya da potansiyel olarak rasyonelleştirilebilir olduğundan, rasyonel-irrasyonel ayrımı ortadan kalkmaktadır. Simülasyon, her şeyden önce teknik/teknolojik bir terim olarak deneysel olandır ve varsayılan tutarlılıklar üzerine inşa edilir. Oysa gerçeklik rasyonel olanla birlikte irrasyonel olan alanı da kapsar. Bu nedenle yönetmen, suç'un bireylere ya da yasaya karşı olmasıyla değil fakat insanların yaşam simülasyonunu göz önüne sermesiyle ilgilenmektedir. Başka bir ifadeyle Michael Haneke'nin suç sorgusu kriminal değil fakat varoluşsaldır.

Prensip olarak bütün filmlerinin ana temasının “suç“ olduğunu belirten Michael Haneke, konu ne olursa olsun, kendi suçluluk duygularımızla nasıl başa çıktığımızı anlamaya çalıştığını söylemektedir (Toubiana, 2005b). Judeo-Hıristiyan kültüründen gelmiş olduğu için bunlardan konuşmasının çok normal olduğunu belirten yönetmen filmleri ve filmlerindeki karakterleri hakkında şunu söylemektedir:

> "Filmlerimde – *Funny Games* dışında- hep şunu denerim. Suç ve suçlu olmak çok nadir olarak açık ve net bir durumdur. Tabii ki açıkça teşebbüs edilmiş eylemler vardır. Hastalıklı bir nedenle birini incitmek gibi. Genellikle bu biraz karmaşık ve gelenekseldir sanıyorum; bizi suçlu hissettiren eylem, belirsiz ya da birden çok kaynağa sahiptir. Açık ve net değildir. Bunu ilginç buluyorum. Adalete ve genel olarak ahlaka saygı ile birlikte nasıl bu kişisel duygu ile başa çıkılabilir? Kendi, suçluluk hissime nasıl tepki gösterebilirim? Bu genel yargıdan farklı bir şey olmalı" (Toubiana, 2005b).

Yönetmenin sinemasının özelliklerinden söz ederken filmlerin işitsel yönüne de değinmek gerekir. Michael Haneke, film müziğinden zorunda kalmadıkça özellikle kaçınan bir yönetmen olarak, bazen -aslında modernist sinemaya ait bir özellik olan- dış sese başvurabilmektedir. Ancak dış sesi genellikle filmdeki oyunculardan birisi (yine dış ses ve hikaye arasındaki boyutu yok edip bu ikisini birbirine karıştırma suretiyle), o sırada açık olan bir televizyon ya da video oynatıcı olarak kullanmaktadır. İşitme kanallarının özelliklerine ayrıntılı olarak film çözümlemelerinde değinilmektedir.

4. Michael Haneke Filmlerinde Suç Temasının Simülasyon Kuramı'yla İlişkileri Bağlamında Yeniden Değerlendirilmesi

4.1. 1992: Benny's Video

Michael Haneke, burjuva ailesi üzerindeki tespitlerini derinleştirdiği *Benny's Video*, her şeyden önce ismi ile kendini ele vermektedir. Micheal Haneke, suç araştırmasını bu filmde Benny'nin video ile kurduğu ilişkinin zeminine oturtur. Kitle iletişiminde mesaj kodlama süreçlerine, bu süreçlerin iki boyuta indirgediği gerçeklik algısına, zamansal, mekansal bütünlüğün koparılmasına, dolayısıyla her şeyin aynı önemde ya da önemsizlikte algılanmasına yol açtığına, hiper uzamda yaratılan gerçekliğin imgeleri çoğaltma yoluyla, kişideki duygu mekanizmalarını öldürdüğüne yapılan vurgu bu filmde yoğun video ve televizyon enstalasyonuyla vurgulanır. *New York Times*, sinema eleştirmeni Stephen Halden (1992), film hakkında, kolayca ağızdan çıkabilir gibi görünmesine karşın video ve bilgisayarlar tarafından domine edilmiş ve varlıklı (refah içinde) bir postendüstriyel çevrede, insanların kendi duygularıyla bağlantısını yitirmesinin kemik donduran bir durum olduğunu ifade etmektedir. Bu durumun hem biçem hem de içerik yönüyle kuramın vurgularıyla paralellik gösterdiği düşünülmektedir.

Film, Almanca ve İngilizce altyazılı olarak hazırlanmıştır. Görüntü yönetmenliğini Christian Berger, kurgusunu Marie Homolkova, prodüksiyon tasarımını Christoph Kanter, prodüktörlüğünü ise Veit Heiduschka ve Bernard Lang yapmıştır. Müzikler ise (film içindeki video enstelasyonlarından işitilebilen heavy metal ezgileri dışında kalan film müzikleri) Johann Sebastian Bach'a aittir. Benny'i -beş yıl sonra *Funny Games*'te de katil rolünde katil rölünde karşımıza çıkan- Arno Frisch, adı film boyunca bir kez duyulan Benny'nin annesi Anna karakterini Angela Winkler, Benny'nin babası karakterini ise Ulrich Mühe oynamaktadır. Bununla birlikte Stephanie Brehme'nin oynadığı ve ailenin adı Evi olan bir kız çocukları daha vardır,

ancak bu kişi filmin ilk saniyelerinde olmak üzere sadece bir kez görülür. Bunun dışında Evi sadece kaydedilmiş video görüntülerinde görülebilmektedir.

4.1.1. Öyküleme

4.1.1.1. Sinopsis

Avusturyalı, orta sınıf, geç burjuva bir ailenin yaşadığı suç yüklü bir tecrübeyi anlatan film, bir video görüntüsü ile açılır.



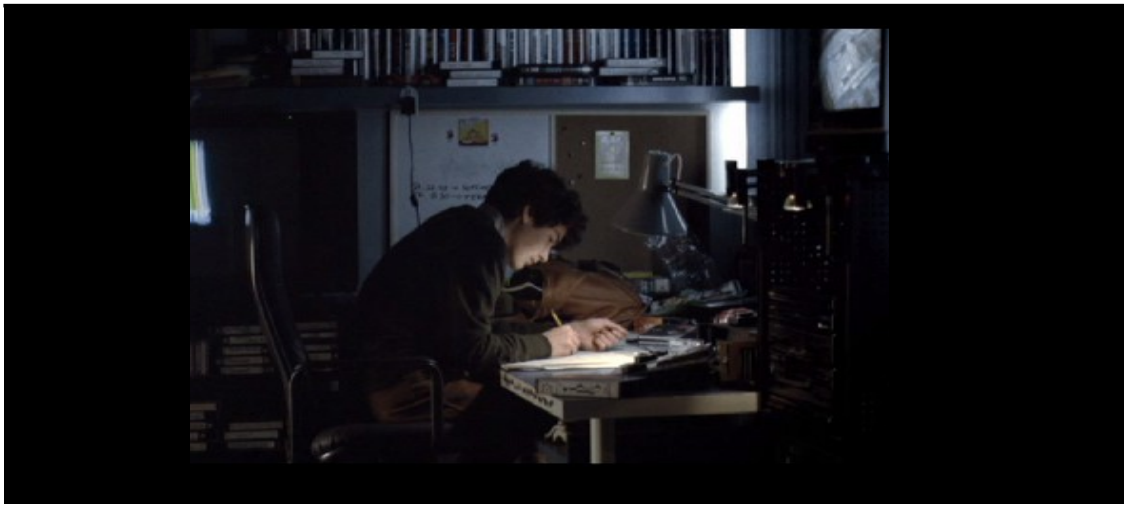
Görsel 1. Benny's Video - 1992

Videoda, kasap tabancası olarak tanımlanan bir aletle başından vurulmak suretiyle öldürülen ve bir süre can çekişen bir domuzun görüntüleri kaydedilmiştir. Videonun oynatıldığı monitörden açılan kamera ile Benny görünür. Benny görüntüyü başa sarar ve ağır çekimde tutulmuşcasına tekrar izler. İzleyiciye bu domuz cinayeti tekrar ve bu kez ağır çekimde izletilir. Kayıt bittiğinde ekranda -bozuk olan TV kanallarında oluşan- karıncalanma üzerinde filmin adı yazar: *Benny's Video.* Filmde 14 yaşında, çalışan bir anne-babanın oğlu olan Benny, okula gitme, koro çalışmalarına katılma gibi günlük rutinlerinin dışında, okuldan sonra (ses ve görüntü düzeyinde) yüksek aksiyon içeren filmler izlemek ve video kiralamak için ziyaret ettiği video dükkanına uğrar. Akşamları ise odasında tutkusuz biçimde televizyon kanalları arasında

geçiş yapar ya da kendi amatör video çekimlerini düzenler. Benny zaten okul saatleri dışında genellikle yalnız, tek refakatçisi ise televizyondur ve odasındayken ne yaparsa yapsın, televizyon hep açıktır. Odası sokağa bakmakta olan geniş pencerelere sahip olmasına karşın perdeleri indirilmiştir ve Benny sokağı odasına kurduğu ev yapımı CCTV sistemiyle görmeyi, "gözetlemeyi" tercih etmektedir. Hatta kurduğu iki kamera sisteminden biri "dışarıya" bakarken, diğeri "içeri" yani odanın içine bakmaktadır. Refah düzeyi yüksek bir ailenin her şeye sahip çocuğu Benny'nin tutkulu olduğu tek şey videodur. Bir gün video dükkanından ayrılırken kendisi gibi 13 – 14 yaşlarında bir kızla tanışır ve onu evine davet eder. Odasındaki bikaç kelimelik sohbetten sonra kıza ağır çekimde kurguladığı domuz videosunu izletir. Sonra kıza kasaptan çaldığı silahı gösterir. Silahla kızı vurur. İlk kurşunda ölmeyen kıza iki kurşun daha sıkar. Cinayet anı Benny'nin odasındaki kamera tarafından kaydedilmektedir. Sonra kızın cesedini el kamerasıyla videoya alır ve daha sonra da cesedi odasındaki dolaba koyar. Ailesi haftasonu için gittikleri çiftlik evlerinden döndüğünde cinayeti videosunu onlara odasındaki televizyondan izletir. Anna ve baba cesetten kurtulmaya karar verirler: Anna, sahte bir sağlık raporu ayarlayarak Benny için okuldan izin alacak ve Benny'i de alarak Mısır'a "tatile" gidecektir. Baba ise evde kalıp cesetten kurtulma işini üstlenecektir. Plan işler ve Benny ile Anna evlerine dönerler. Her şey temizlenmiş ve sanki hiç yaşanmamış gibidir. Hayatlarına kaldıkları yerden hatta zaman zaman gülerek devam ederler. Ancak Benny, Anna ve Georg'un videoyu izledikleri gece, Benny'i odasında bırakıp cesetle ne yapacaklarını değerlendirdikleri konuşmayı Benny kamera ile görüntü ve ses kaydına almıştır. Benny Mısır dönüşü bu kaydı karakola vererek ailesini polise teslim eder.

4.1.1.2. Karakterler

Filmdeki ana karakter Benny'dir. Annesi rolündeki Anna, adı açıklanmayan baba, filmde video kayıtları dışında bir kez görünen Benny'nin büyük kız kardeşi Evi, Benny'nin öldürdüğü adı açıklanmayan kız çocuğu ve Benny'nin okul arkadaşları filmdeki diğer karakterlerdir.



Görsel 2. Benny's Video – 1992, Benny

Benny, yaşamında pek bir hareket olmayan, okuldan sonra koro çalışmalarına giden, okuldaki ve korodaki arkadaşlarıyla da mesafeli ve soğuk bir ilişki içinde olan bir çocuktur. Bunların dışındaki aktivitelerinin tümü ekran yoluyla izleme ile ilişkilidir. Benny'de duygusal olarak hiç bir reaksiyona rastlanmaz (gülmek, ağlamak, üzülmek, sevinmek vb..). Benny'nin tüm reaksiyonları yapıp ettiklerinde gizli olmakla birlikte tüm bu yapıp etmeler son derece yoruma açıktır. Haneke, Benny'nin kafasına girmeye çalışırsanız iki olasılıkla karşılaşırsınız demektedir: "Ya video cihazlarına aşırı ilgili bir çocuk ya da illüzyon altında "şeyler" üzerinde tam kontrol sağlayabileceğini düşünen biri. Örneğin videoda 'şeyleri' tekrar düzenleme gibi. ...ve bu tabii ki bir illüzyondur. Hatta tehlikeli bir illüzyon. Ama işte video öyle bir şey (*that's the*

way it is)“ (Toubiana, 2005b). Başka bir deyişle Benny, yaşam tecrübesini monitörler yoluyla edinen bir çocuktur. Yaşam gerçekliğiyle arasına hep bir “arayüz“ koyma eğilimindedir. Dünyayı bu şekilde algılayabilmektedir. “Benny, hayatı tecrübe etme 'mod'u bariz bir şekilde video medyumu yoluyla medyatikleştirilmiş bir çocuktur “(Konrad).



Görsel 3. Benny's Video – 1992, Anna

Benny'nin annesi Anna, hiç bir sıradışı özellik sergilemeyen, işe gitme, market alışverişi yapma, ailesinin yemeğini hazırlama görevlerini her gün yerine getiren ve tepkiselliği asla görünür olmayan bir kadındır. Filmdeki bir iki sahne dışında Anna'daki hiç bir duygusal tepki (tıpkı Benny gibi) açıkça görünür değildir (Mutluluk, mutsuzluk, korku, dehşet, sevgi, hüzün vb...). Bununla birlikte sözü edilen bu iki sahne Anna'yı filmin en duygusal olarak tepkisel karakteri yapmaya yetmektedir. Filmin genelinde modern kesimlere sahip değişmez olarak ya gri ya da koyu kahverengi ya da siyah ceket ve etek kombinasyonları içinde görünür. Saçları her zaman toplu ancak çok da uğraşılmış bir topuz gibi değildir. Küpeleri dışında bir takı ya da aksesuarla hiç görünmez. Anna korktuğu ve anlam veremediği şeyleri görmezden gelen ve olmamış davranabilen bir kadındır. Hayatının olduğu gibi devam etmesi pahasına koruduğu bu bastırma, filmde iki kere histerik krizler şeklinde ortaya çıkmaktadır.



Görsel 4. Benny's Video – 1992, Georg

Benny'nin babası, film boyunca adıyla hiç hitap edilmediği için, adını bilinmeyen bir karakterdir. Ancak Michael Haneke'nin hemen tüm erkek karakterlerinin adının Georg olduğu göz önüne alınırsa burada da kısaltma amacıyla Georg diye hitap edilecektir. Georg, duygusal tepkilerini bastırmada/yaşamamada/yitirmede filmin en başarılı karakteridir. Yaptığı hiç bir eylemde düşünce ya da duygusunu yansıtan bir beden diline ya da mime rastlanmaz. Bununla birlikte Georg filmdeki en akılcı, hedef koyan, planlamacı, çözüme yönelik karakterdir. Soğuk kanlılığı ile Benny ile yarışmakta, hatta Benny'nin zaman zaman sarkastik dahi olsa içine girdiği naiflikler düşünüldüğünde, Georg bu konuda oğlundan çok daha ileri bir düzeydedir. Öyle ki Benny'nin cinayetini öğrendiği gece, olayın bundan sonra yol açabileceği olasılıkları tam anlamıyla "değerlendirmekte" ve bu korkunç detaylara sahip opsiyonları Anna'ya anlatırken a), b) c) şıkları ile kodlamaktadır. Küçük kızın cesedini ve kişisel eşyalarını yok etme yolları üzerinde "beyin fırtınası" yapar. Konuyu, tıpkı bir işletme ya da şirket için ürün satışını hızlandırmada yapılabilecekler gibi tartışır. Eğer "masaya koyacak" daha mantıklı çözümleri yoksa, Anna'nın da onay vermesini bekler. Mantığı, duygularından ve tepkilerinden çok daha fazla gelişmiş bir Avrupalı temsilidir.

Evi, filmdeki en ilginç karakterlerden biri olmasına karşın ne eleştirmenler ne de Michael Haneke (filmin gösteriminden sonraki süreçlerde) ondan pek söz etmemektedir. Bununla birlikte filmin analizinde önemlidir. Ailenin büyük kızı olan Evi, başka bir evde yaşamaktadır ve sadece filmin başında birkaç saniye babasıyla konuşurken görülür. Bu sahnede ailesinin evine kendi misafirlerini getireceğini daha önce söylemediği ve plansızlık içinde olduğu nedeniyle babası tarafından azarlanır (Daha sonra Evi'nin hem Anna'yı hem Georg'u aradığını ancak onlara ulaşamamış olduğunu öğreniriz). Bunun dışında karakterin tüm sahneleri Evi'nin "görüntüleri" şeklindedir. Bu görüntülerde Evi, son derece modern ve şık siyah elbiseleri içinde, parlak ve büyük aksesuarları ve yapılı saçlarıyla tek bir eylem içinde görülür: Paradan para kazanma. Evi karakteri hakkında bilgi veren tek veri olan bu görüntülerdeki hikaye, "arkadaşları" ile oynarken kameraya kaydedilmiş olan Piramit Oyunu görüntüleridir.



Görsel 5. Benny's Video – 1992, Evi

Sadece 10.000 Euro nakit parası olanların girebileceği, Saadet zinciri türü bir oyun olan Piramit, bu görüntüleri izleyerek ablasının kazandığı paralardan etkilenen Benny'nin okuldaki koro arkadaşlarıyla arasında oynamaya başladığı

oyundur. Altay (2012), *Öteki Sinema*'daki yazısında bu oyunla ilgili şunları söylemektedir:

> "...geometrik bir oyundur bu. Oyunun kurucusu olan kişi, iki kişi seçer ve o iki kişi ve yeni katılanlar da aynı işlemi sırasıyla uygularlar. Piramit belirli bir sayıya ulaşınca kurucu pozisyonundaki oyuncu alt katmanların üyelerinden toplanan parayı alıp çekilir, şimdi onun seçtiği iki kişi kurucu pozisyonuna yükselmiştir ve oyun böylece devam eder. 'Piramit' herhangi bir mal değiş tokuşu olmadığı için illegal bir oyundur ama oyunun kullandığı organizasyon/kurumlaşma biçimi de bir o kadar Avrupalıdır. Filmin başındaki temalardan birinin bu piramit oyunu olması illegal bir arzunun ne denli rasyonel bir biçimde hayata geçirilebileceğini göstermek için olabilir".

Başka bir ifadeyle Evi, hiç bir şey yapmadan zenginleşmenin yolunu bulmuştur. Filmin sonunda iş kadını olarak anılan Evi, ailesinin de gurur kaynağı hatta onlara yol gösteren biridir. Filmde ise sadece video oynatıcının içinde yaşamaktadır.



Görsel 6. Benny's Video – 1992, Benny tarafından öldürülen kız çocuğu

Benny'nin öldürdüğü kız çocuğu. Adı bilinmemektedir. Bu kız hakkında filmdeki bilgi oldukça kısıtlı ve açık uçludur. Dış görünümüne bakıldığında eski bir mont, içinde gri bol bir kazak ve altına giydiği diz kapaklarının altındaki eteğiyle filmde iki kere görünür. İkinci sahnesinin devamında da öldürülür. Kızı izleyicinin iki görüşü de Benny'nin kızı gördüğü anlardadır. Bu anlarda kız, Benny'nin sürekli gittiği video salonunun önünde, sokakta dikilerek, tutulmuş şekilde vitrindeki televizyonlarda gösterilen video yayınını izlemekteyken görülür. Üstü başı ve videolarla ilgilenmesine karşın içeri girmeyip sokakta kalışı, kızın sosyo-ekonomik durumuna ilişkin bir veri olarak kabul edilebilir. Bir başka veri de Benny kızı video dükkanı önünde ikinci görüşünden sonra eve getirdiğinde alınır. Burada ilginç bir olay, kızın "Hiç kardeşin var mı?" sorusuna Benny'nin "Hayır" demesidir. Benny aynı soruyu sorduğunda kız "Evet dört tane" der. Hem kendisinden küçük hem de büyük kardeşleri vardır. Bu ve bununla birlikte Benny'nin teknolojik odasına verdiği "Süper!" tepkisi de kızın sosyal ve ekonomik çevresi hakkında bir algı oluşturmaktadır. Ancak bunun dışında henüz çocuk olmasına rağmen çok konuşkan değildir. Tepkilerini de henüz çok erkenden bastırmayı öğrenmiştir. Benny domuz videosunu ağır çekimde izlettiğinde kızın tepkisi "Kar yağıyor" olmuştur. Bu ilginç tepkinin, videoda olan bitenler hakkındaki duyguyu bastırma nedeniyle ortaya çıktığı düşünülebilir. Ancak belki de çocuk olduğundan, video bittikten bir süre sonra dayanamaz ve Benny'e bu konu (domuzun ölümü) hakkındaki hislerini sorar. Kısa bir konuşmadan sonra Benny videoda domuzu öldüren kasap tabancasını getirir. Tabancaya mermi koyup kıza verir ve namlusunu kendine doğrultarak kızdan tetiği çekmesini ister. Tetiğe basmayan ve silahı bırakan kıza Benny "Korkak" der. Daha sonra tabancayı alır ve namlusunu kıza doğrultur. Bu sefer kız ona "Korkak" der. Bu

noktada Benny tettiğe basar. Kızın ölmesi için iki kez daha basar. Bu sahneler izleyici tarafından Benny'nin odasının içini göre kameranın bağlı olduğu monitörün ekranından görülmektedir. İzleyici olup biteni bu ekran vasıtasıyla öğrenir. Kızın son sahnesi ölü olarak Benny tarafından videoya kaydedildiği sahnedir.



Görsel 7. Benny's Video – 1992, Koro

Benny'nin koro arkadaşları. 12 – 14 yaşları arasında görünen bu çocuklar sadece koro çalışmaları ve filmin sonundaki konserde çalıştıkları inanç dolu parçayı mükemmel şekilde seslendirirken görülürler. Yüz ifadeleri, çocuksu masumiyetlerini, tertemiz giyimleri yaptıkları işe saygılarını yansıtırken arkada kavuşmuş görünen elleri arasında, Benny'nin başlattığı Piramit oyununun paralarını elden ele geçirirler.

4.1.1.3. Çatışma

Filmde karakterler ve karşılaştığı durumlar anlamında toplam dört çatışma sahnesinden söz edilebilir. İlk çatışma, cinayet sahnesinde yaşanmaktadır. Benny kızı vurduğunda, kız henüz yerde acı içinde debelenirken Benny'nin

ambulans çağırma ve kızın hayatını kurtarma şansı vardır, ancak Benny bunu yapmaz. Kızın ölümünü hızlandırmak için ikinci ve sonrasında üçüncü kurşunu da kafasına sıkar. Buradaki durumsal çatışma, daha çok izleyici tarafında oluşan bir çatışmadır. Öte yandan kız hala yaralı ve kurtarılabilirken bu konuda ne yapacağına dair Benny'nin herhangi bir iç çatışma yaşadığını gösteren bir ipucu yoktur. Çığlıklar atarak sorun yaratan kızı son bir kurşunla öldürerek sorunu çözer.

Filmdeki ana karakter – durum çatışması ise Benny'nin cinayet "filmini" ailesine izlettiği ve ailenin bu "sorun"u kendi arasında tartıştığı sahneden oluşur. Videonun izlendiği sahnede ailenin oğullarını suçlamak, yargılamak, cezalandırmak, azarlamak gibi tepkisel seçenekleri bulunmakla birlikte Benny'e kızmazlar, hatta annesi ona akşam yemeği hazırlar. Sadece kızı önceden tanıyıp tanımadığını (Benny, "Hayır" der), kızın Benny'nin okuluna gidip gitmediğini (Benny, "Bilmiyorum, sanmıyorum" yanıtını verir), cinayetle ilgili o gün ya da sonrasında kimseyle konuşup konuşmadığını (Benny, "Hayır" der) sorarlar ve hepsi budur. Durumu değerlendirdikleri konuşmaya Benny'i dahil dahi etmezler ve onu "adalet"e teslim etme opsiyonunu kullanmayı değil, cesedi ortadan kaldırmayı, Benny'i ise Mısır tatiline götürerek olayı örtbas etmeye karar vererek bu çatışmayı çözerler.

Ailenin durumsal olarak karşılaştığı bu ana çatışmanın çözümü ise bir grup minör çatışmayı doğurur. Örneğin kızın cesedi nasıl ortadan kaldırılacaktır? Kız küçük parçalara ayrılıp çöp poşetlerinde ayrı yerlere mi bırakılacaktır yoksa kişisel eşyalarıyla birlikte yakılacak mıdır, yakılamayan kemikler nasıl yok edilecektir? (Orta sınıf bir Avrupa ailesinin belli saatlerde çıkarılan

çöplerinin sıradışı büyüklüğü dikkat çekecektir). Benny dikkat çekmeden okuldan nasıl çıkış yapacaktır? İlk çatışmanın çözümünü Georg kendisine saklar. İkinci çatışmanın çözümünü ise Anna üstlenir ve Benny'nin anneannesinin ölümü yalanını uydurarak sahte bir rapor alır ve Benny'le birlikte Mısır'a tatile gider.

Filmin son çatışması ise Anna ve Benny'nin Mısır tatili dönüşünde başlar: „Aile hayatlarına kaldıkları yerden, hiç bir şey olmamış gibi devam mı edecektir yoksa ne olacaktır?“ sorusu ile ortaya çıkmaktadır. Bu çatışmanın çözümü de filmin ilk çatışmasının çözümü gibi Benny tarafından sunulur. Ailesinin “durum değerlendirmesi“ni ses kaydına alan Benny bu kaydı polise teslim ederek ailesini tutuklattırır ve çatışma çözülür.

Karakterler ve kişisel olarak karşılaştıkları çatışmalar yukarıdaki gibi özetlenebilirken Michael Haneke filmin asıl çatışmasını sıradan bir Avusturyalı ailenin yaşamı ve onu anlamlandırma şekli ile videoda yeniden üretilen hiper gerçek arasında kurar. Benny ve ailesi, tıpkı Deleuze’un belirttiği şekilde, kendi başlarına gelen şeyler dahi onları kısmen ilgilendiriyormuş gibi davranmakta, kendi hayatlarını televizyon izler gibi izlemekte/yaşamaktadırlar. Televizyonda olup biten ve durmadan tekrar eden vahşet görüntülerine artık aldırış etmeyecek kadar kanıksamışlardır. Günlük hayatlarının sıradan parçaları olan bu görüntüler artık bir şaşkınlık, üzüntü ya da herhangi görülebilen bir tepki uyandırmamaktadır. Karakter – durum çatışması ile filmin ana tematik çatışmasının çakıştırılması bu film bağlamında özellikle önemli bulunmaktadır. Ailecek cinayet videosunun izlendiği durumsal ana çatışma ile, filmin bütününe etki eden bu gerçek - hiper gerçek çatışması birleştirilir, tek şey

haline getirilir. Başka bir deyişle gerçek ve hiper gerçek üst üste bindirilir. Gerçek, yeniden oynatılır şekilde hiper düzleme geçmiş, oranın bir parçası olmuş, oranın hakettiği tepkiselliği haketmektedir artık. Gerçek ve hiper gerçek arasında kurulan bu çatışma, ailenin hiper gerçekleşmesiyle çözülmektedir. Bu durum ise tamamen kendi rasyonelliğinin, tepkisizliğinin, hissel bazda ölülüğünün pençesinde kalmış olan burjuva aile için, bir çözümden çok bir kayboluştur.

4.1.1.4. Mekanlar

Bu araştırmada filmdeki mekanların iki bölümde değerlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Zira Michael Haneke bu filmde ekranları ikinci bir mekan üretici olarak kullanmaktadır. Bu nedenle film yüzeyindeki mekanlar kadar video ve televizyon yayınlarındaki mekanlardan da söz etmek gerekmektedir. Ancak bu şekilde filmdeki video enstalasyonlarının filme olan katkısı değerlendirilebilecektir. Film yüzeyinde gösterilen mekanlar gösterim uzunluğuna, dolayısıyla önemine göre sıralandırılmaktadır.

4.1.1.4.1. Film yüzeyinin mekanları

Benny'nin odası, filmin en çok sahnelendiği mekan olarak karşımıza çıkmaktadır. Geniş ve teknolojik olarak -1992'de ev video teknolojilerinde olabileceği kadar- donanımlı, üst katlardaki bir apartman dairesinde, sokağa bakan geniş pencerelerinin bulunduğu bir odadır. Bu pencereleri uzun siyah perdeler örtmektedir ve babasının film içinde bir kaç kez uyarmasından anlaşıldığı kadarıyla oldukça havasız bir odadır. İçinde, Benny orada olduğu sürece sürekli olarak açık bir televizyon, bir monitör, bir el kamerası, bir sokağa bakan CCTV kamerası, bir de odanın içini gören bir video kayıt kamerası

bulunmaktadır. SONY video ve ses oynatıcı sistemleri, çalışma masasının hemen yanındadır ve duvarlardaki raflarda video kaset arşivi bulunmaktadır. Benny bu odada ders çalışır, uyur, televizyon ve video kayıtlarını izler, video kurgular, cinayet işler, cinayet videosunu ailesine izletir.

Benny'nin odası dışında evin görünen diğer mekanları arasında ailenin mutfağı ve büyük, ahşap bir dikdörtgen yemek masasının bulunduğu salonudur. Mutfak, son derece modern ankastre donanıma ve büyük bir buzdolabına sahiptir. Gereksiz (işlevsiz) hiç bir şey, hiç bir aksesuar yoktur. Bu mekan filmde bir kaç kez kullanılır. İlki Benny okuldan eve geldiğinde, ikincisi Benny kızı öldürmeden hemen önce birlikte mutfak masasında pizza yedikleri sahnede, üçüncüsü de Benny kızı öldürdükten ve cesedinin üzerine bir çarşaf serdikten sonra buzdolabından bir kutu yoğurt çıkarıp onu yemeye başladığında. Evin salonunda ise büyük yemek masası ve masanın yanında yükselen, postmodern ressam ve illüstratörlerin röprodüksiyon tablolarıyla doldurulmuş olan beyaz duvar görülür. Bu mekanda geçen soğuk, yemek yeme sahnelerinde "I am a machine" (*Ben bir makineyim*) sözünün sahibi Andy Warhol röprodüksiyonlarından biri (*Marilyn Diptych* – Tate Gallery) birkaç kez yakın plan görüntülenir.



Görsel 8. Benny's Video - 1992

Bir diğer mekan Mısır'dır. Anna ve Benny'nin birlikte kaldıkları otel odası, otelin açık hava restoranı ve tur gezilerinde gidilen çöl, Mısır çekimlerinin mekanlarını oluşturur. Otel odası, Anna ve Benny'nin dışarıdaki sıcak dolayısıyla pek ayrılmadıkları bir mekandır. Burada yatıp tüm gün Mısır televizyonunu izlerler. Mekandaki ikinci çekimde, televizyonda bir kadın şarkıcı, Arap ritmleri ve sözlerinden oluşan konserini vermekteyken Anna histerik bir ağlama krizine geçirir. Bu durumdan rahatsız olan Benny, yatağından doğrulmadan rahatsızca kıprdanarak annesine sorunun ne olduğunu sorar. Anna ise yataktan aşağı düşer ve bağırarak ağlamaya devam eder.

Filmin diğer mekanları, Benny'nin kızı öldürdükten sonra arkadaşlarıyla buluşup gittiği gece kulübü, kulüpten ayrıldıktan sonra geceyi evinde geçirdiği okul arkadaşının odası, matematik ödevini ödünç aldığı bu arkadaşını (ödevi almasına karşın, ertesi gün öğretmenine neden bahsettiğini bilmediğini söyler) tartakladığı sınıf ve filmin sonunda koronun konserini verdiği büyük salondur.

4.1.4.1.2. Video yüzeyinin mekanları

Filmde televizyon ya da video ekranının göründüğü genel sahnelerin toplam uzunluğu 3 dakika 17 saniyedir. Video ya da televizyon ekranının yakın planda, film çerçevesini dolduracak şekilde görüntülendiği, başka bir deyişle sadece bir ekran yüzeyinin görüntülendiği süresi ise 14 dakika 15 saniyedir. Yani filmin 17 dakika 32 saniyesinde ekranlar görüntülenmiştir. Bu nedenle toplam uzunluğu 105 dakika olan filmin neredeyse 20 dakikası boyunca ve çoğu kere zum yapılan bu ekranlarda nelerin ve nerelerin görüntülendiği önemli bulunmaktadır. Aşağıdaki video yüzeyi mekanları fildeki sıraları göz önüne alınarak verilmiştir.

Film yaklaşık 2 dakika süren ve Benny'nin ailesinin kiraladığı çiftlik evinin avlusunda öldürülen domuzun video kaydıyla açılır. Film yüzeyindeki video yüzeyinde sergilenen olay ve içinde geçtikleri mekanlardan aşağıda sıralanmış olanların hepsi Benny'nin odasındaki televizyon ekranından, arka arkaya kurgulanmış şekilde, henüz filmin başında (domuz videosundan sonra) hızla verilmektedir.

- Benny'nin ailesinin evi: Hemen sadece videolarda görülen Evi ve onun arkadaşlarıyla verdiği Piramit partisi. Son derece gürültülü, herkesin oyundan nasıl para kazanılacağı hakkında birbirlerini ikna etme süreçlerini konuştuğu bir ortam
- Sokak: Göçmenlere saldıran Avusturyalı futbol holiganlarının saldırı anında çekilmiş görüntüleri ve sokakta kaçışan göçmen grubu.
- Milupa binası: Üzerinde tabelası olan binanın dış cephesi, ekranda "ENTWARNUNG" (*tehlike geçti*) yazmaktadır.

- TV haber merkezi: Televizyondaki dış ses adlarını söylediğinde teker teker ekrana bakıp gülümseyen haber sunucuları
- Yıkık bir kent: Yarı yıkılmış, delik deşik binaların arasında yükselen bir vinç
- Bosna-Hersek: Sırp saldırısı altında yıkılmış bir fabrika.
- Başka bir fabrika: Duvarında roket deliği bulunmakta
- Alevler içinde bir alan: Gece söndürmeye gelen itfaiye ekipleri
- Bombalar binalara çarparken kentin genel görüntüsü
- Saldırıya uğramış bir iş yeri: Yıkılmış binanın içini haber kameramanına gezdiren bir kişi
- Yarı yıkılmış, isli bir binanın içi: İçeride suni solunum yaptırılan bir insan



Görsel 9. Benny's Video - 1992

Aşağıda sıralanmış olan mekanlar ise Benny'nin video dükkanında izlediği video yüzeyinde yer alan ve arka arkaya gösterilen görüntülerdeki içeriği oluşturmaktadır:

- Patlamakta olan tuğla bir duvar

- Sokak: Tuğla duvarı yıkarak içinden geçen bir araba
- Arabanın içi: Yanındaki koltuktaki canavarla dövüşen sürücü
- Sokak: Aynı arabanın, kirişlerine birer birer vurarak yıktığı bir evin görüntüsü
- Çamurlu yol: Araba sürekli kendi etrafında dönmekte ve aşırı çamurlu yolda hareket etmeye çalışmakta.

Aşağıdaki video mekanları ise birkaç saniye içinde biten ya da uzaktan kumanda yardımıyla geçilen görüntülere aittir:

- Basketbol sahası: Adidas formalı basketbol oyuncuları, maç bitişi.
- Moda defilesi
- Bir iç mekan, oda: Odada kameraya konuşan takım elbilseli bir adam

Puppet Show stüdyosu: Politik bir komedi olan şovdaki skeç, anlaşılabilecek kadar uzun kalır videoda, kraliçe ya da yüksek politik bir kişilik olan bir kadın, bir general ve başka bir elit kadın resesyon hakkında konuşmaktadır. Resesyonun ne demek olduğunu soran elit kadını general ve kraliçe fakir insanların işlerini bazen de evlerini kaybetmelerine neden olan bir olay olarak açıklar ve korkmamasını, bunun kendilerine hiç bir zaman olmayacak bir şey olduğunu eklerler.

Bundan sonraki video mekanları çoğunlukla Mısır'a aittir. Mısır tatilinin çoğu bu videolar aracılığıyla izleyiciye görünür olur.
Benny'nin çektikten sonra otel odasına gelip izlediği Mısır'daki video kayıtları:

- Kumsal, deniz ve gökyüzü: Rüzgar sörfü yapan birinin görüntüleri. Sörfçü, “Anne bak! Uçuyorum...“ diye bağırmaktadır.

Kaydı durduran Benny, televizyon kanalları arasında geçiş yapmaya başlar:

- Televizyon stüdyosu: Mısırlı şarkı söyleyip dans eden şarkıcı
- Hastane benzeri bir yer: Elindeki bir şeyi göstererek röportaj veren bir çalışan.
- Futbol sahası: Sürmekte olan futbol maçı
- Televizyon stüdyosu: Altı – yedi monitörden oluşan birkaç katlı dekor önünde şarkı söyleyen erkek şarkıcı
- Televizyon stüdyosu: Ciddi bir açık oturumda konuşmakta olan yaşlı adam
- Kilise duvarı: Benny sıkıldığından bu duvarın nereye ya da neye ait olduğu bilinemez ancak kilise müziğine benzer bir müzik eşlik eder.

Ertesi gün Benny'nin Mısır sokaklarını çektiği video kayıtlarındaki mekanlar:

- Çölün ortasında uzanan otoyol
- Pazar yeri: Çok kalabalık ve çok çamurlu. Çamurun üzerine serilmiş örtülerde satılan meyve sebzeler, kendisini kamerayla görünce etrafını saran, yiyecek bir şeyler isteyen çocuklar, canlı tavuk alıp satan, pazarlık yapan insanlar, beğendiği geleneksel bir Mısırlı şapkasını kameraya sallayan ve Benny'nin başına geçirmeye çalışan Anna.
- Telefon kulübesi: Anna, Georgla telefonda, cesedi ne yaptığı hakkında konuşurken
- Kilise: Tur sırasında ziyaret ettikleri eski,dökülmekte olan tarihi bir kilise
- Mezarlık: Tur sırasında ziyaret ettikkleri antik bir mezarlık

Mısır'daki otelin (muhtemelen) kafesi: Babasına hitap ederek Benny kendini kayda alır.

Açık hava konseri: Mısır televizyonunda gösterilen mekandır, dans eden kızlar şarkı söylerler. Anna'nın ağlayarak kriz geçirdiği videodur.

Benny'nin ve ailesinin evi: Mısır dönüşünde, filmin son bölümündeki video enstalasyonlarındaki mekanlardandır. Evi bu kez, arkadaşlarının geleceğini haber verdiği için "catering" sevisi tutulmuştur ve Georg da görüntüler arasındadır. Evi, kendi piramitini tamamlamış, paraları saymaktadır.

Benny'nin odası: Işıklar kapalı, kapı aralıktır. Ailesinin "durum değerlendirmesi" yaptığı ve Benny tarafından polise teslim edilen videonun mekanıdır. Görüntüde pek bir şey yoktur ancak sadece sesler vardır.

Polis karakolu: Hem film yüzeyinin hem de video (ekran) yüzeyinin son mekanı, yani filmin kapanış sahnesi, polis karakolundaki CCTV'deki mekandır. Anna ve Georg, Benny tarafından polise teslim edilir.

4.1.2. Sinematografi

4.1.1.1. Mizansen

Filmdeki mizanseni yaratan öğeler, birbiriyle uyum içinde kurulmuştur. Renk ve ışıktan, karakterler arası ilişkilere, set tasarımından kostüme kadar her öğe birbirini tamamlar, bununla birlikte birbirinin önüne geçecek şekilde öne çıkarılmaz.

Karakterler arası ilişkilere bakıldığında, bu ilişkiler hakkındaki veriyi az sayıdaki diyalog vermektedir. Bu diyalogların hepsi son derece kısa, kesin ve soğuktur. Benny'nin diğer karakterlerle olan ilişkilerine bakıldığında ailesiyle konuşurken neredeyse hiç bir zaman onlarla göz göze gelmediği görülür. Annesi ve babasıyla arasında geçen az sayıdaki diyalogdan birkaçı Benny video izlerken gerçekleşir, onlara dönüp bakmaz dahi. Bir diğer diyalog cinayeti işledikten bir gün sonra, Benny saçını kazıttığında babası tarafından azarlanmaktayken banyoda dişini fırçalaması sırasında gerçekleşir. Babası arkasında konuşurken Benny aynaya bakarak dişini fırçalamaya devam eder ve banyodan çıkmaya çalışır. Bu durum babasını da rahatsız eder: "Orada kal! Seninle konuşuyorum" der. Benny orada kalır ve yere bakmaya başlar. Babasının "Konuştuğum zaman seni sıkıyorum, öyle mi?" sorusuna yanıt vermez. Uzunca bir duraklamadan sonra "Şimdi çıkabilir miyim?" diye sorar. Konuşma burada biter. Babasıyla gerçekleşen son diyaloglar Mısır'dan döndükleri gün havaalanından eve giderlerken arabalarının içinde, son derece yapay, tatil hakkında bir iki soru – cevap şeklinde ve döndükleri günün gecesinde, Benny uyumaya hazırlanırken gerçekleşir. Burada babası Benny'nin yatağının kenarına oturarak "Sanırım her şey yoluna girdi...Artık korkmana gerek yok" der. Benny bir şey söylemez ancak belli belirsiz başını sallar. Baba, ilk kez olarak bu diyalogda "Neden yaptın?" sorusunu sorar. Benny önce "Neyi?" diye sorar. Babası bu soruyu yanıtlamaz. Uzunca bir beklemeden sonra Benny "Bilmiyorum...neye benzediğini görmek için...sanırım"diye yanıtlar. Babası "Neyin neye benzediğini...?" sorusunu sorar. Benny sıkıntıyla omuz silker. Bu konuşma Benny'nin sıkıntıyla ve gözünün ucuyla babasına attığı bakışlar dışında neredeyse "sıfır" göz teması içerir. Benny ve annesi arasında ise film boyunca gerçekleşen neredeyse sadece üç diyalog bulunur. İki

diyalog Mısır'daki otel odasında geçer. Anna, Benny'e nasıl hissetiğini sorduğunda Benny “İyi, hava çok sıcak“ der. İkinci diyalog, gece Benny yatağında döndüğünde Anna neredeyse umutla “Uyuyamıyor musun?“ diye sorar. Benny bunu da kafasıyla pencereyi işaret ederek “Dışarıda çok ışık var“ diye yanıtlar. Üçüncü diyalogsa Mısır'dan döndükleri günün gecesinde babasıyla yaptığı konuşmadan hemen önce, Anna'nın “İyi geceler, tatlı uykular...Bu gece televizyon yok!“ diyerek Benny öpüp odadan ayrılmasından ibarettir.

Bütün bu “konuşmalara“ bakıldığında nereyse hepsinin diyalog değil, fakat monolog oldukları görülür. Benny neredeyse hiç konuşmaz. Bir kaç cümleyle sınırlı tek diyaloğu öldürdüğü kızla ve kızı öldürdüğü gün telefonda görüştüğü sınıf arkadaşıyla olur. Onu da daha sonra sınıfta, ders sırasında yumruklar. Ancak bu çocuk Benny'le arkadaşlığına devam eder. Diğer sınıf arkadaşlarıyla ilişkisi ise sadece koroda birlikte seslendirdikleri Bach'ın çok sesli ilahisi (*Trotz dem alten Drachen,[Zebaniye Rağmen]*) sırasında piramitini güçlendirmesi sırasında, yani para el değiştirirken gerçekleşir.

Anna ve Georg karakterleri arasındaki ilişki ise Benny'nin bir kere sevişme seslerini duyması ile anlaşılan bir cinsel yaşamın varlığı dışında oldukça mesafeli ve soğuktur. Birbirlerine gülümsedikleri ya da birbirlerini öptükleri Mısır'dan döndükleri havaalanı sahnesi dışında hiç görülmez.

Filmde yer alan mekanların dekorasyonunda göze çarpan fazladan bir müdahale bulunmamaktadır. Kadraj içinde bulunan her şey, birbirini anlatır. Dekore edilmiş olan üç mekan vardır. İçinde sadece olması gereken gereçlerin

bulunduğu, kahverengi beyaz tonlardaki mutfak, Benny'nin tam donanımlı loş ve havasız odası ile Warhol'un "Marilyn" işi en büyük yeri kaplamak üzere, Einstein'in $E=mc^2$ kadar ünlü olmayan $R_{ik}= O2$ (*Relativity Intensity Kelvin=02*) formülünü karatahtaya yazarken çekilmiş fotoğrafının kopyası ile hapsedilmiş kelebeklerin de asılı olduğu beyaz duvarlı salon. Kamusal mekanlar (video salonu, sınıf, otel odası) dekore edilmemişlerdir.

Filmdeki renk ve ışık uygulamaları da hikaye ve temayla uyum içinde olmak üzere soğuktur. Çoğu zaman doğal ortam ışığı tercih edilmiştir. Haneke bu filmdeki soğuk atmosferi tamamlayan renk kullanımına gittiğini söyler "...sıcak renkler ortama dağılır ve ortamla bütünleşir. Ancak bu kadar keskin bir yaşamda, iletişimi kopuk bir ortamda rengin de soğuk ve keskin olması gerekir" demektedir (Toubiana, 2005b).

Filmdeki kostümler daha önceki karakterler bölümünde değinildiği üzere (Evi dışında) son derece sade, parlak renklerden ve kumaşlardan kaçınan şekilde belli bir ciddiyete sahiptir. Benny'de de, filmde görünen diğer genç insanlarda da aynı ciddiyet, hırkalarla, koyu renk kazaklarla yetişkinlere çok benzer şekilde kullanılmıştır.

4.1.2.2. Çekim ölçekleri ve kameralar

Filmde 3'ü süper geniş olmak üzere toplam 24 geniş plan, 8 boy plan, 27 diz plan, 49 bel plan, 39 göğüs plan, 77 omuz çekim, 25 baş çekim ve 4'ü aynı sahnede olmak üzere sadece 5 kez amors çekim kullanılırken, yakın/detay plan çekim ölçeği tam 109 kez kullanılmıştır. Çekim sayılarını yapılan kesmeler belirlemektedir. Toplam çekim sayısı / Toplam çekim süresi = Filmin ortalama

çekim süresi fomülüne göre, filmin ortalama çekim süresi 1 dakika 7 saniye olarak hesaplanmaktadır. Gözlemlenen plan tercihleri zaman zaman tam olarak kendi sınıfına oturmamaktadır. Örneğin diz plan olarak kabul edilen çekimlerin bazıları dizle bel arasında bir noktadan kesilmiştir. Bu gibi planlarda belirlenmiş standarta en yakın ölçek kabul edilmektedir. Örneğin dize, belden daha yakın ise çekim, diz çekim olarak kaydedilmiştir. Yine bazı çekimlerde örneğin belden yukarısı ve dizden aşağısı kadraj dışında kalan çekimler gibi, bunlar yakın plan olarak kaydedilmiştir. Yakın plan olarak kaydedilen bir başka çekim karakteri ise özellikle CCTV tipi kamera çekimlerinde uygulanan, örneğin bir yürüyen merdiven gibi çekimlerdir. Benny ve kız, yürüyen merdiveni dikizleyen CCTV kadrajına önce başları girer, sonra omuzları, göğüs, bel, diz, boy olarak tümüyle kadraja girer, sonra aynı sırayla kadrajdan çıkarlar. Onlar çıktıktan bir süre sonra daha yürüyen merdiven görüntüsü kalır, inip çıkmakta olan başka insanlar görülür. Bu nedenle araştırmada bu tip çekimler yakın/detay plan olarak alınmaktadır. Detay karakterlerde değil, yürüyen merdivendedir. Yakın planlar bazen bir "demet" halinde uygulanmıştır. Örneğin filmdeki ticari eylemlerin ve para verme-alma sahnelerinin istisnasız olarak hepsi bu şekilde çekilmiştir. Seri halde ve hızla değişen yakın planlar, art arda verilen 4 – 6 çekimden oluşmaktadır.

Filmdeki durağan kameralar çoğu kez CCTV niteliğinde çekimler yapmaktadır. Bu tip çekimlerde karakter sahneyi terketse dahi, kamera aynı kadrajı korumaya ve izleyiciye bu terk edilmiş sahneyi izlemeye birkaç saniye daha mecbur eder. Bu tip çekimler yukarıda söz edilen yürüyen merdivenin karşısında konumlandırılmış olan kamera ile birlikte, Benny'nin odasında,

sokağı dikizleyen, aynı odada cinayetin izlenmesini sağlayacak şekilde odayı dikizleyen kameralarda, Benny'nin apartman binası içinde, asansörün içine yerleştirilmiş kamerada ve polis karakolunda (filmin sonunda yer alan kamera) bulunmaktadır. Bu anlamda CCTV "bakışı" filmde önemli bir yer tutmaktadır.

Filmde el kamerası çekimleri çok sık olmasa dahi en uzun çekim sürelerinden bazılarını oluşturmaktadır. Örneğin, Benny'nin cinayetten sonra kızın yerde, kanlar içindeki cesedini el kamerasıyla videoya aldığı çekim kesintisiz 2 dakika 29 saniye sürmektedir. Bu çekim, aynı el kamerasının ve benzer açıların kullanması nedeniyle ironik bir şekilde domuz videosunu andırmaktadır. Benny'nin el kamerası Mısır'da ise kesintisiz olarak (kendi içinde ilerisarmahareketi sayılmadığında), araya başka hiç bir film kamerası girmeden tam 4 dakika 49 saniye boyunca çekim yapar. Pazardaki aç halkın görüntüleri, telefon kulübesinde sıkıntı karışık korkuyla Georg'la konuşan annesi, kilise ve mezarlık görüntüleri bu kamerayla kaydedilir ve izleyiciye kaydedilme anında gösterilir.

Bunun dışında kesme kadar sık olmasa filmde çekim yapan diğer durağan kameralar çevrinme hareketine de başvurmaktadır. Kesmesiz olarak en uzun ve çevrinme ile görüntülenen sahne, Benny'nin odasındaki CCTV kameralarının özelliklerini kıza anlattığı sahnedir ve 1 dakika 5 saniye sürmektedir. Yani filmin genel çekim ortalamasından dahi kısadır. Farklı zamanlarda yapılan 3 Warhol yakın planı da durağan kamera ile yapılır.

Filmin kamera açılarına bakıldığında karakterlerin hareketli olduğu genel çekimler ve Benny'nin odasında Benny'yi profilden ya da amorstan alan bir kaç

çekim dışında, hemen her ölçekte direk, doğrudan, karakterlerin yüzüne bakan açılar kullanılmıştır.

4.1.2.3. Ses

Film, genel olarak (çok fazla konuşma olmadığı da düşünülürse) oldukça sessiz bir filmdir. Bu nedenle "olan" sesler daha da önem kazanmaktadır. Filmin genelinde doğal ortam sesleri hakimdir. Diyaloglar, televizyondan gelen sesler, Benny ders çalışırken dinlediği heavy metal müzik dışında filmde film müziği kullanılmaz. Bu çalışmada ise özellikle yönetmenin tüm filmlerinde ve dolayısıyla *Benny's Video*'da da sesin önemli bir sinematografik aygıt olarak deneysel ve ilgi çekici kullanımları üzerinde durmak hedeflenmektedir. Bu filmde son derece başarılı bir ses kullanımı göze çarpmaktadır. Bu başarı yeni bir teknolojinin kullanımından değil fakat deneysel teknikten ileri gelmektedir. Michael Haneke, eğer birini duygusal açıdan vurmak, etkilemek istersem görüntü yerine sesi kullanırım demektedir (Toubiana, 2005b). Bu bağlamda, filmin izleyici için kritikleştirmesini istediği noktalarda ses, görüntünün tamamlayıcı unsuru olmaktan çok görüntüyle birlikte anlam inşa etmektedir. Bu noktalarda Eisenstein tarafından sadece görüntü odağında formülize edilen anlam sentezi (A + B = C), burada A görüntüye, B sese işaret ederek C çıkarımına ulaştıracak şekilde yapılandırılmıştır. Bu yapıların çoğunun dekonstraktif yapılar olduğu hatırlatılmalıdır. Ses çoğu zaman görüntüden bağımsız bir kanaldan gelmektedir, bu nedenle B olabilmektedir. Ayrıca A + B çoğu zaman eşzamanlı yaşanmaktadır. Zamansal formülde yer yer (A + B) + (A + C) = D şeklinde, yer yer (A + B) + (C + D) = E gösterilmesi mümkündür. Sesin görüntüyle aynı kanalı işlediği, yani A'nın içine girdiği bazı zamanlarda ise görüntünün dahi önüne geçtiği görülmektedir.

Bu yaklaşıma göre (eşzamanlı) A + B'nin filmdeki uygulama alanları şunlardır:

- (A): Aile televizyon izlerken, televizyon ekranı yakın plan. Haberler. Bombalanan bir kent ve üzerinde yükselen vinç, roketle delinmiş bir duvar.

  (B): Eve yeni gelen Georg Anna'ya: “Ne var haberlerde?“,

  Anna: “Hiç bir şey“

  Georg: “Ne diyorlar?“

  Anna: “Bilmiyorum. Hiç bir şey demiyorlar “

Eşzamanlı A + B

- (A): Televizyon haberleri, yakın plan. Sırp saldırısı altında yıkılmış, içinden dumanlar çıkan bir binanın içinden görüntüler,

  (B): Georg Anna'ya: “Evi o kadar parayı nereden bulmuş, sen mi verdin?“

  Anna: “Evi, arkadaşının bu oyunu kazandığını söyledi. Benden 10.000 istedi ama ben sadece 5.000 verdim“.
- (A): Bazı binalardan kurtarılmaya çalışılan eşyalar,

  (B): Georg: “Gerisi?“
- (A): Geniş planda roketle delinmiş bir başka bina.

  (B): Anna: “Kendi birikimleri herhalde, sanırım“

  Televizyon: “Bugünle birlikte 3 gündür saldırı altında olan...“
- (A): Alevler içinde bir bina.

  (B): Televizyon: “Yangın kontrol altına alındı ancak bir kısım petrol nehre sızmaya devam ediyor...“
- (A): Roketle vurulmakta olan şehir. Yapay solunumla yaşatılmaya çalışılan bir adam.

(B): Georg, “Bu odanın havalandırılması lazım...Gerçekten de bu odanın hevalandırılmaya ihtiyacı var“.

Ses ve görüntünün birbirinden bağımsız fakat eşzamanlı olarak anlam sentezlediği bir başka sahne Benny'nin koro çalışmalarında görülür:

- (A): Yakın plan, arkada kavuşmuş eller arasında elden ele geçirilen banknotlar
- (B): Bach çok sesli ilahisi *Trotz dem alten Drachen,* Zebaniye Rağmen.

Zaman zaman yukarıdaki anlarda da gerçekleşen ve seslerin üstüste bindiği durumlara en rahatsız edici ve kritik örnek ise, Mısır'daki otel odasında, televizyondaki kadın şarkıcı tarafından seslendirilen eğlence dolu, oryantal Arap ezgilerinin üzerine Anna'nın ağlama, hıçkırma, haykırma, bağırma ve iniltilerinin eklemlenmesidir. Bu sahnede seslerin eş zamanlı çarpıştırılması (B1 + B2 = C), bir hiper gerçek olan televizyonun gerçeğinin Anna'nın gerçeği ile çarpışması durumuna götürmektedir.

Michael Haneke'nin bu filmde kullandığı farklı bir ses tekniği olarak örneğin; sese yine B denirse, A, C ve D görüntü kabul edilirse B + (A + C + D) = E olarak formüle edilebilir bir kullanımdan söz edilebilir. Buna örnek olarak Benny'nin Mısır'daki otel odasında televizyon kanalları arasında geçiş yaparken en son kilise müziğinin eşlik ettiği görüntü ve sonrasındaki görüntülerin üzerini “kaplayan“ müziğin devamı verilebilir. Bu müziğin kaynağı olan görüntü gitmiş, hatta aradan bir gün geçmiştir ancak müzik kaldığı yerden, kesilmeden sonraki görüntülerin üstüne biner. Buna göre

(A): Televizyondaki kilise duvarı

(B): Kilise Müziği + (C): Mısır pazarlarındaki aç çocuklar, çamurlu ortam, şapka giydirmeye çalışan annesi, telefon kulübesindeki görüşme
(D): Turda ziyaret ettikleri eski kilisenin duvarları

Michael Haneke burada sese görüntüleri kullanarak "tur bindirmektedir". Televizyonun içinden çıkan bu kilise müziği, televizyonda olduğundan daha güçlü bir şekilde duyularak, Mısır'ı Benny'le birlikte dolaşmakta sonra yine kilisede sonlanmaktadır.

Sesin bir başka niteliği, sahneyi açan öğe olarak kullanılmasıdır. Genellikle filmlerde bir sahne, kameranın o sahneyi görüntülemeye başlaması ile açılır. Haneke ise bazı sahneleri ses ile açmaktadır. Buna örnek olarak Benny'nin koro sahnesinin açılışı verilebilir. Koroda söylenen şarkı henüz Benny yolda yürürken başlar. Görüntü, 11 saniye sonra sesle senkronize olur ve şarkının devamı koroda seslendirilirken görüntülenir.

Yukarıda çözümlenen kilise müziğinde kullanılan teknikle sahneyi erken açma tekniğinin birleştirildiği önemli bir an olarak filmin sonundaki Benny'nin korosunun konser sahnesinden de söz etmek gerekmektedir. Yine A, C ve D görüntü, B ses olmak üzere; B + (A + C + D) şeklinde uygulanmaktadır. Konser sahnesi, konser salonu ve konser anı ekrana gelmeden 27 saniye önce Bach *Trotz dem alten Drachen* ile açılır. Bu 27 saniye boyunca yakın plan video ekranındaki görüntüde Evi'nin kaznmaya başaladığı Piramit oyunu kayıtları vardır:

(B): *Trotz dem alten Drachen*, Zebaniye Rağmen koro seslendirmesi
"Kadim ejderhaya rağmen

Ölümün pençesine rağmen

Peşi sıra gelen korkuya rağmen...“

+ (A): Piramitini tamamlamış ve mutlulukla banknotları saymakta olan Evi, kutlama sırasında birbirine pasta yediren insanlar, çatalının ucundaki pastayı kameraya uzatan Evi'nin arkadaşı

+ (C): Anna ve Georg, yakın plandaki ifadesiz yüzleri.

+ (B)...devam: “Ey dünya! Hiddetten köpür

ve atlayıp geç öbür tarafa“

+ (D): Benny, yakın plan, donuk bir ifadeyle şarkıyı söylerken yüzü. Koronun genel çekimi

+ (B):...devam: “Ben burada durur, şarkımı söylerim

güvenlik ve huzur içinde.“

Bu önemli sahnenin son derece rahatsızlık vermesi ses kanalının görüntü ile tezat içinde kullanımı saysinde mümkün olmaktadır.

4.1.3. Anlatı Yapısı

Benny's Video, bir başlangıç, yani serim, bir çatışma ve bir sonuç bölümleri varmış gibi görünse de, konuyu anlatma biçimi bakımından klasik anlatı biçiminden ayrılmaktadır. Video enstalasyonları aracılığıyla sık sık kullandığı Vertovvari biçemler (Vertov, *Kino Glaz Manifestosu*'yla modern anlatının kurucusu kabul edilir) ve Bresson'a yaklaşan sinematografisiyle modern anlatıya daha uygun bir yapı içine girmektedir. Vertov'un manifestosunda ısrarla vurguladığı gibi diyalogları, dekorasyonu, yapay ışığı en az seviyede tutarak, bir hikaye “anlatmanın“ değil, gerçeği “göstermenin“ peşindedir. Michael Haneke, bu film hakkında karakterlerin arka planlarını açıklayabilir, neyi neden yaptıklarını uzun uzun anlatabilirsiniz ancak bu edebiyatın dilidir,

sinema ise görsel bir medyumdur ve dili farklı olmalıdır diyerek anlatısını onaylamaktadır (Toubiana, 2005b).

Benny's Video, modern ve postmodern anlatıyı sentezleyen bir filmdir demek mümkündür. Bunun nedenleri şu şekilde sıralanabilir. Anlatı, kronolojik olarak zamansallığını korumaktadır ve bir sonu vardır. Bu çağdaş anlatıya ait bir özelliktir. Postmodern filmlerin ölçütleri olarak kabul edilen, nostalji, pastiş, zamansallığın kırılması gibi ölçütler, filmin içindeki öğelerde örneğin duvardaki Warhol tablolarında yer bulur.

> "Postmodern olarak tanımlanan filmlerde rastladığımız kendi saplantılarında kaybolmuş karakterler, zaman zaman sonu olmayan hikayelerin varlığı, hikayenin parçalı anlatımı, eklektik unsurlar, geçmişe yönelme, şiddet–cinsellik ve hazzın öne çıkması gibi özellikler modern kalıpların ne şekilde yıkıldığını ortaya koymaktadır" (İspir ve Kaya, 2011:82).

Bu filmde ise sözü edilen öğeler, Michael Haneke'nin diğer filmleriyle karşılaştırıldığında oldukça zayıftır. Bununla birlikte çağdaş anlatının eşzamanlılık ilkesi ve kurgusal devamlılık daha ön plandadır.

Anlatı yapısında barındırdığı öğeler nedeniyle *Benny's Video'*nun, özellikle klasik ve modern hikaye çözümlemelerinde sıkça başvurulan (Can Emmez, 2012:731) Vladimir Propp'un anlatı yapısı şemasındaki 31 fonksiyonel öğe ile de büyük uyum göstermesi de ilginç bir ayrıntı olarak karşılaştırma amacıyla burada yer verilmesi gereken bir bilgidir. (Bkz: Ek 2)

4.1.4. Çözümleme

Filmin çözümlemesine geçmeden önce Michael Haneke'nin neden böyle bir film çektiğinden söz etmek gerektiği düşünülmektedir. Kendisine bu filmi yapma nedeni sorulduğunda Benny'nin filmde "Neden yaptın?" sorusuna verdiği yanıtı hatırlatır: "Neye benzediğini görmek için." Haneke böyle bir filmin neye benzeyeceğini görmek için *Benny's Video*'yu yapmıştır. Ancak onu bu filme iten nedenler birkaç yıl öncesine dayanmaktadır. Bir gün bir yerde okuduğu bir haberde, bir oğlan çocuğunun kendisi gibi başka bir çocuğu öldürdüğüyle ilgili bir şey okuduğunu, polis çocuğa "neden?" diye sorulduğunda ise çocuğun verdiği yanıtın kendisini çok ettiğini söyler: "Neye benzediğini görmek istedim (*I wanted to see what it's like*)". Sonraki 2 – 3 yıl boyunca böyle haberleri toplar ve bu cevapla birden fazla kez karşılaşır: "Nasıl bir şey olduğunu görmek istedim / Neye benzediğini görmek istedim". Haneke (Toubiana, 2005b) "Bana göre bunlar gerçeklikle bağlantısını yitirmiş bir insanın sözleri" yorumunu yapmaktadır.

Baudrillard'ın gerçeklikle bağlantısını yitirmiş bir sistem olarak tanımladığı simülasyon sisteminin içindeki, onun sonucu ve semptomu olarak gerçeklikle bağlantısını yitirmiş insanlardan söz edilebilmektedir. Gerçeklikle bağlantı yitirildiğinde, görünümler gerçeklik kazanmakta, onun yerini almakta, gerçeklik görünür olmadığı takdirde -simülasyonun bir parçası olduğu için- *crime* "olmamakta" ancak *guilt* -gerçekliğin bir parçası olduğu için- bir tortu olarak kalmaktadır. Önder'in (2012:23) yazdığı gibi:

> "…artık gerçekler ekrandaki göstergelerin esiri olup anlamlarını yitirmişlerdi. Baudrillard'ın Körfez Savaşı üzerinden verdiği örnekte değindiği pilotların sadece ekrandaki noktacıkları vurduğu gerçeği

> Benny'nin ve diğerlerinin durumunu anlamak adına çok şey ifade ediyordu. Baudrillard'ın dediği gibi görüntü gerçeğe alternatif değildi; görüntü gerçekti artık".

Video yüzeyinin mekanları bölümünde belirtilmiş olduğu gibi Michael Haneke 105 dakika uzunluktaki filmin neredeyse 20 dakikasında video görüntülerine yer vermiştir. Filmdeki eşzamanlılığın bol bol kullanılan video enstalasyonları aracılığıyla kurulduğu görülmektedir. Filmde acı, korku, belirsizlik varken, aynı anda mekan, zaman ve içindeki karakterleriyle videoda şenlikli bir atmosfer sunulabilmektedir. Bu durumun tersinin yaşandığı da olur. Video ekranının içinde, ölüm, savaş, alevler, kan varken aile paradan söz edebilmekte ya da çeşitli durumlarda tamamen videoda olup bitenlere tepkisiz kalabilmektedir. Buna ilginç bir örnek olarak Anna ve Benny, Benny'nin kaydetmiş olduğu savaş haberleri videolarını izlerken Georg'un gelip haberde ne anlatıldığını sorduğunda Anna'nın "Hiç bir şey" demesidir. Sorunun tekrarlanması üzerine boş bakışlarını ekrandan ayırmayan Anna, "Hiç bir şey. Bilmiyorum. Hiç bir şey" yanıtını tekrarlamaktadır. Ailenin aynı donuklukla video ekranından izlediği Benny'nin cinayetine de benzer bir tepkisizlik geliştirmeleri bu anlamda şaşırtıcı değildir.

Benny'nin işlediği cinayet, video mekanlarını eşzamanlılık ilkesini yaratan, dışarıdaki bir obje olmaktan çıkararak gerçeklik ve video kurgusunun içiçe geçme tehdidini oluşturur. Video ve televizyon hiper gerçek bir uzam olarak gerçeklikten referans alarak onu manipüle ettiği için Haneke, Benny aracılığıyla *kino-eye*'ı izleyiciye rahatsızlık vermekte bir araç olarak kullanmakta sakınca görmez. Örneğin amatör videodaki domuzun öldürülme sahnesini

Benny'le birlikte izleyiciye (hiç bir ayrıntının kaçmasına imkan olmayan şekilde) yavaşlatarak tekrar izletir. Burada sadece görüntü değil ses bandı da (time-strech'e uğratıldığı için) bozularak tam bir yıkıma uğrar ve dekonstaktif bir izleme biçimi ortaya çıkar. Bu ve bunun gibi gerçeğin kurguya girdiğinde uğradığı manipülasyona en son örnek olarak Benny'nin ailesini polise teslim etmede yararlandığı video kullanılır. Burada video biçim olarak hiç bir değişime uğramamakta ancak sadece başından kesilmektedir. Benny, bu kadarının dahi "gerçekliğin" değişime uğraması, ailesinin de hapse gitmesi için yeterli olacağını bilmektedir. Michael Haneke, filmde Baudrillard'ın sağlamasını yapmakta, "bir şeyin gerçek kılabilmek için gösterilmesinin yeterli olacağı" yanılgısına vurgu yapmaktadır. O halde burada gerçeklik fraktalize olmakta, Benny yoluyla "gösterilmediyse yoktur/olmamıştır/gerçek değildir" e de varılabilir sonucuna çıkabilmektedir. "Benny'nin dünyasında eğer ekranda değilse, o zaman gerçekten yaşanmamıştır" (Konrad). "Ya da net bir şekilde kaydedilene ve yeniden oynatıma uygun hale gelene dekolan her şey önemsizdir" (Konrad). Bu videonun yapısökümcü okumayı kabul eden yönetmen, onun artık "yeniden oynatılabilir" olduğunu söyler. Toubiana (2005b) bu videonun ileri-geri sarılmasının yaşam ve ölümle oynamak gibi olduğu değerlendirmesini yaptığında Haneke: "Kesinlikle. Asıl tehlikeli olan şey bu. Gerçekliği bu kontrol illüzyonu ile sentezlemek" demektedir. Baudrillard'ın hissizleştiği, ölüleştiği, tepkisizleştiğini söylediği toplumun en güçlü simülatörlerinden biri olarak okulu göstermesini hatırlatan şekilde Konrad, "Banal, rutin okul hayatı tarafından dondurulmuş/hissizleşmiş (*frozen)* olan Benny tek tatmini video deneylerinde bulur ve kendi çektiği domuzun öldürülme videosu tarafından büyülenir" demektedir (Toubiana, 2005b). "Benny'nin domuzu öldüren silahla kızı öldürdüğü hatırlanmalıdır. Artık kız

da ekrandadır ve “önemli“dir. Bununla birlikte cinayet sahnesi açık uçlu bir sahnedir. “Sanki Benny'nin kendisi için bile sürpriz olmuştur bu cinayet“ (Toubiana, 2005b). Benny'nin cinayeti işledikten sonra cesedin üzerini bir çarşafla örterek mutfağa gittiği ve bir kutu yoğurt alıp yediği sahne ise Avrupa tarihi bağlamında bir sosyal referans olarak okunabilir. Alanyazın bölümünde açıklanan Avrupa tarihindeki yasal suçlar karşısında, Avrupalılar hem diğer toplumların hem de (televizyon yayınlarında görülen/duyulan Bosna'ya saldıran Sırbistan, sonra Sırbistan'a saldıran Hırvatistan vb.) kendi toplumlarının cesedini çarşafla örtüp, adına demokrasi, refah, modernizm dedikleri bir kutu yoğurt yemekte ve sağlıklı oldukları yanılsamasına devam etmektedirler. Bir başka metaforik detay ise Benny yoğurdu yedikten sonra kızın çantasındaki eşyaları karıştırırken görülür. Çantadan çıkan hiç bir nesneyi, kitabı, fotoğrafı kayda değer bulmayan Benny'i ahşap, matruşka bir dünya modeli heyecanlandırır. Dünyaları birbirinin içinden teker teker çıkaran Benny, son matruşkayı da açar: Dünyanın içi boştur. Sonunda buna da ilgisini kaybederek diğer eşyaların arasına fırlatır.

Filmin ikinci bölümü olarak değerlendirilebilecek bölüm, ailesine bu videoyu izletmesiyle başlar. Yönetmen, olayı “seyrettirmesinin“ nedenini bir kaç şekilde düşünmeyi önermektedir: “Belki korkudan ve bu konu hakkında konuşma yeteneksizliği içinde oluşundan. Ama aynı zamanda büyük bir provokasyon. Bir yüzleştirme ve meydan okuma. Eğer Benny orada 'Görüyor musunuz bana ne yaptığınızı / Bana yapılanı?' deseydi biz bunu kritik edecektik“ (Toubiana, 2005b). Anna ve Georg'un tutulmuş biçimde videodaki cinayeti sonuna kadar ve sessizlik içinde izlediği an hakkında yönetmen, “Bu bana göre bir ailenin çöküşüdür. Bu noktada artık yeniden yaratımı değil“ ifadesini kullanır (Toubiana, 2005b). Michael Haneke, izleyici bu cinayeti daha önce ve yine bir

ekran aracılığıyla görmüş olsa dahi, asıl olarak aile ile birlikte tekrar izlenen bu ikinci görüşün yıkıcı olduğunu savunur ve bu eylemin (seyrettirmenin) izleyici için "gerçeği" eylemin işlendiği andan daha "gerçek" yaptığını söyler. Bu noktada sinema yoluyla Haneke, hiper uzam yaratan bu simülatörü olumlu kullanıma sokmaktadır. Çünkü izleyiciye bu eylemin videosunu aileyle birlikte, onların görüş açısıyla aynı açıyı kullanarak tekrar izletirirken, izleyiciyi yeniden, ancak gerçekliği içinde üretir. "O halde şöyle dersin. 'Biz bir filmde değiliz'. -bir filmdeyiz tabii ki ama- video filmin içinde olup bitenle ilgilenmekte olan kişinin pozisyonundayız" (Toubiana, 2005b). Burada izleyici kendine tur bindirmektedir ve bu il kelden, el kamerası ile ile çekilmiş video, onun yeniden oynatımı ve sinema yüzeyinde izleyiciye tekrar gösterilmesi şeklinde üç farklı evrende oluşan evren algısı vardır. İzleyici için hakikatin gerçeğine ulaşma ve suç edimini sorgulama noktası ancak bu dolambaçlı yoldan sonra, kendinin tamamen özdeşleşme ve yargılamadan soyutlanması yoluyla mümkün olmaktadır. Haneke bu durumu şu sözleriyle açıklar:

> "İzleyicinin izlediği şeyin gerçeklik olmadığını, bir yapay doku (artefekt) olduğunu hatırlatmak gerekir. Bu nedenle araya çift ekran koydum. İzleyiciyi özdeşleşmeye ya da duyguya kapılmasına engel olmak için bu gereklidir. Hikayenin dışına atılması. Yoksa yükselen duyguları tarafından manipüle edilebilir" (Toubiana, 2005b).

Videoyu ailenin izlediği zaman artık şoke edicilikten çıkarak moral bozucu olduğunu söyleyen Haneke'ye Toubiana (2005b), "Çünkü sorumluluk sorgusu doğuruyor" der. Bu sorgunun doğmasının nedeni suçlanacak birilerini, bir şeyleri bulma ve katharsis'e ulaşma isteğinden ileri gelmektedir. Ancak katharsis'in mümkün olmadığı gibi aile örtbas ederek, yalan söyleyerek,

kaçırarak, görmezden gelerek, suç'a iştirak etmektedir. Aile, özellikle Georg, cinayeti öğrendikleri ilk andan itibaren *akılcılığı* ve soğukkanlılığı elden bırakmaz. "İlk olarak" diye tartışmaya başlar Georg. "Olay nedir?... Benny...reşit değil...evde tek başına, refakatsiz bırakılmış…bir sıfır başladık demek" gibi cümleler kurmakta ve sonra olayı A, B ve C şeklinde kodlayarak anlatmaya çalışmaktadır. Anna'nın sinir krizi dışında verdiği ilk histerik tepkinin bu noktada gelmesi tesadüf değildir. Gülünçlük derecesinde saçma bir analize girişilmektedir. Bu tepki, Avrupalı akılcılığına verilen histerik ve bastırılmış bir tepki olarak okunabilmektedir. Georg, kendilerine de ceza veirlebileceğini hadi bundan "yırtsalar" dahi Benny'nin sonunun en iyi ihtimalle akıl hastanesinde biteceğini söylemektedir. Bu durumda eldeki en iyi seçenek örtbas olarak kalmakta, buna özür olarak da "Eğer kimse görmediyse, o zaman kim bir çocuğu suçlar ki" argümanına dayanmaktadır. Yani yine görülmek ve olmak ya da görülmek ve olmamak ikilemi kurulmaktadır. Kimse görmediyse "olmayan"ı simüle edebiliriz denmektedir. Simülasyonuna sımsıkı bağlı olan kocasının karşısında Anna gerçek bir tepkiselliğin sınırlarından dönmektedir.

Filmin Mısır'da geçen bölümünü Michael Haneke, kendi toplumunun yani Avrupa toplumunun bir soyutlaması olarak değerlendirir. Sorumluluktan, sorumluluk almaktan kaçış olarak görür: "Ama bu yapılan, suça suç katmaktadır. Bu çocuk ve ailesi her şeyin farkında ve fakat inkar içindedir" (Toubiana, 2005b). Benny'nin Mısır'da kendini kayda aldığı "*Hello papa!*, Selam babacık" açılışıyla başlayan video karşısında izleyici ne düşüneceğini bilememektedir. Zira babasıyla yüz yüzeyken hiç konuşmaya bu çocuk, video kameraya (babasına) tatilinin nasıl geçtiğini, nasıl güneş yanığı olduğunu

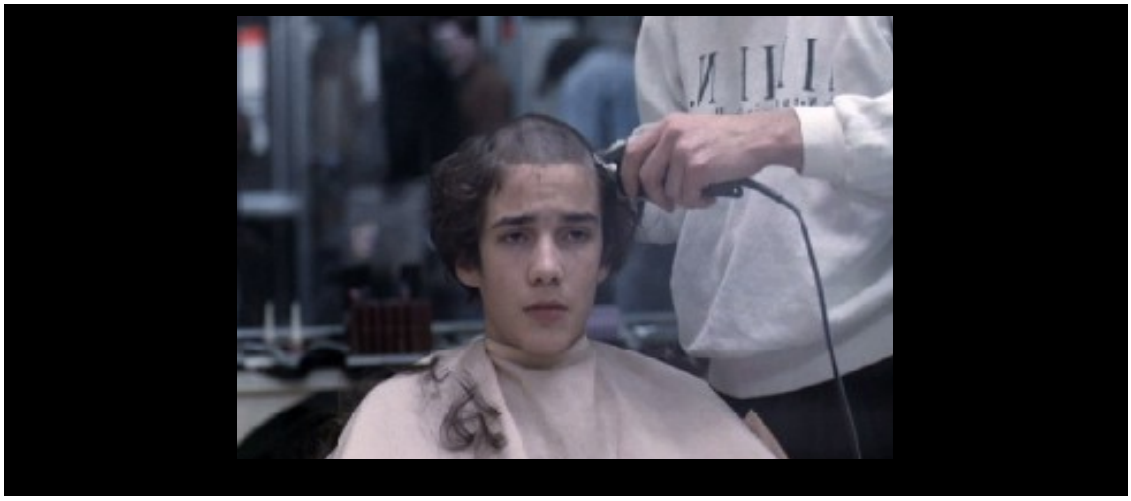
gülerek anlatmaktadır. Bu video sırasında kendi başının (ya da kendisine çok benzeyen bir çocuğun başının) resmi olan bir tişört giymektedir. Haneke ise bu videodaki Benny'i inandırıcı olmak için fazla naif bulmaktadır. "Benny, kendi düşüncesini şekillendirmek için öyle ya da böyle görünümler giyen biridir" (Toubiana, 2005b). Baudrillard'ın ifadesiyle ise Benny bir simülatör, yani bir insan simülasyonudur.

Mısır tatilindeki Anna ve Benny'nin "masum turist simülasyonu" hakkında ise Altay'ın (2012) *Öteki Sinema*'daki makalesinde şu tespitler yer almaktadır:

> "Anna ve Benny'nin, Avrupalıların zaman zaman hayvan yerine koydukları insanların ülkelerinden biri olan Mısır'da akla gelebilen tüm aptal oryantalist turist hareketlerini sergilediklerini görmek seyirciyi daha da dehşete düşürür. Bu arada ilginç bir şekilde Mısır tabii ki Piramitlerin ülkesidir! Benny'nin filmin başında oynadığı piramit oyunu ve daha genel olarak Avrupa'daki kurumların yönetim mekanizmasını oluşturan geometri anlayışının belki de doğulu bir kökeni olabileceğini, dolayısıyla Batının tek düşünce kaynağı olmadığını hatırlatır bize Haneke".

Benny'nin cinayeti işlediği günün ertesinde kafasını kazıtması sahnesi ve sonucunda yaşananlar değerlendirildiğinde, ailesinin bu olaya Benny'nin cinayet işlemesinden daha çok tepki verdiği görülür. Hatta ailenin cinayete verdiği tek tepki Benny'i Mısır tatiline yollamakken, saçlarını kazıttığında Georg banyoda onu şöyle azarlar: "Auchwitz sapığı gibi mi görünmeye çalışıyorsun? Böyle daha mı sert oluyorsun? Ya da bu yeni bir trenddir arkadaşların arasında ha, sert çocuklar" Bu durum iki anlama gelmektedir.

Birincisi, saç kazıtmanın ne için yapıldığı değil, neyi temsil ettiği önemlidir. Yani bir görüntü/görünüm, temsil ettiği şeyle ölçülmekte ve anlamını temsili belirlemektedir. Tüm gerçeklik odaları simülasyondaki temsilleriyle doldurulduğu için "kendisinde" anlam bulunamayan çok kısa saç kullanma, rahatsız edici hale gelmiş bir görünümden ibarettir. İkincisi, Avrupalı için suçlu görünmenin suç işlemekten daha önemli olduğu sonucuna götürmektedir. "Her şey normal ve sıradan göründüğü sürece neyin ne olduğunun önemi yoktur" ve "Eğer kimse bilmezse, görmezse gerçek değildir" algısı, ailenin her eyleminde olduğu gibi burada da somutlaşmaktadır.



Görsel 10. Benny's Video - 1992

Michael Haneke ise Benny'nin kafa kazıtma eyleminin de yoruma açık olduğunu savunarak, "Kendisine bir hapishane suçlusu görüntüsü kazandırarak bir kendi kendini cezalandırma olarak görülebilir: 'Ben suçluyum'un halka açık itirafı gibi" ya da "Protest bir şey olarak yapmış olabilir" demektedir. Brigitte Peucker'a göre (2004) ise bu postmodern burjuva melodram bizleri gerçeğin ne olduğuna yaklaştırabilmek için gerçekliğin temsilleriyle oynamaktadır. Filmin sonlarında, Evi'nin Piramit'ini tamamladığını gösteren video Benny, Anna ve Georg tarafından izlenirken

bunun bir örneği daha görülür. Evi, 8 kişilik *co-pilot* takımını tamamlamış, *uçağını kaldırmak* üzeredir. Yani kendisine 80. 000 Euro verecek 8 kişi bulmuştur. Takımının son üyesinin verdiği paraları büyük kalabalıkla birlikte yüksek sesle sayarken kaydı gururla izlemekte olan Georg, "Kim bir gün kızımın iş kadını olacağını inanabilirdi?" diye sorar. Evi ise aslında bir "iş" yapmamaktadır. Ancak kendisi de, "iş" arkadaşları da iyi giyimleri içinde, fazlasıyla bakımlı olarak ziyafetlerde toplanırlar ve iş profesyonelleri gibi "görünürler". Ayrıca ortamda çokça para da vardır. O halde simülasyon olgunlaşmıştır. Artık gerçek bir iş yapmadan iş kadını "olunabilir". Gerçekle temsili arasındaki fark, mükemmel işleyen bir ekonomi simülatörü (Piramit) aracılığıyla ortadan kaybolmakta, Evi başarıyla bir iş kadını simülasyonuna dönüşmektedir. Burada simülasyonun -mış gibi yapmaktan ibaret olmadığını, gerçeğe ait referanslar kullandığını, bu nedenle de gerçek olup olmadığının asla anlaşılamayacağını tekrar hatırlama gereği vardır.

Benzer durum ailenin yapısında da görülebilmektedir. Görünüm, gerçekten daha gerçek olarak algılandığı için, aile, aile gibi davranmaya devam eder. Örneğin Anna, Benny bir kızı üç kez vurarak öldürdükten 1 hafta sonra, onu öperek yatağına yatırıp "tatlı rüyalar" dileyebilmektedir. Tıpkı bir anne gibi. Çünkü Anna, aile, aile içindeki anne, aile içindeki annenin çocuğuyla ilişkisi simülasyonlarının fraktal katmanları içine sıkışmıştır ve kendi kendinin simülatörü haline gelmiştir. Sözü edilen sahnede annenin çocuğu sevgiyle yatağa gönderme "sahnesi"ni simüle etmektedir. Anna eğer bunları yapmaya devam etmezse kendisi de referansı olduğu simülasyon gibi katmanlı yapıya sahip olan tüm gerçeklik, alt katmanlarıyla birlikte üzerine çökecektir.

Michael Haneke "Hayatı ve gerçekliği medya yoluyla öğrendiğinizde bir şeyleri kaçırdığınız (*missing*) hissi doğar. Örneğin sadece bir film görüyorsam, gerçek dahi olsa gördüğüm şeyler, mesela belgesel olsun, ben hep dışarıdayım. Bu sefer içinde olmak istedim" süphesi ile 'Neye benzediğini görmek istedim'in çıkarsamasını yapar. Gerçeklikte aktör olmak, diyerek tamamlar Toubiana (Toubiana, 2005b). Bu diyalog, tam olarak simülasyon olamktan, insan değil, karakter olmaktan söz etmektedir. Haneke bu durumu medyanın yarattığı bir şey olarak gördüğünü söyler: "Çünkü biz dünyayı medya aracılığıyla görüyoruz. Dolayısıyla 'inanma' tehlikesi içerisindeyiz. Gerçekliğin sadece medya yoluyla olabildiğine inanma. Ama aslında tam tersi" (Toubiana, 2005b). Yine simülasyon kuramının tespitlerinden insanların yüzyüze bakma ve göz teması kurarak konuşma terapilerine ve görüntü ile olan ilişkilerine açıklık getirir şekilde devam eder:

> "Bir görüntü ile karşılaştığımızda duygularımızın ortaya çıkmasına izin veriyoruz. Ama bir insanla karşılaştığımızda değil. Çünkü bu daha tehlikeli. Görüntü ise tekrar reaksiyon veremez, bitmiş bir şeydir. Bu yüzden rahatlarsın ve ona baktıkça bakabilirsin. Korku filmlerinin orijini bile buradan gelir. Korku içinde zevk alabilirsin. Çünkü eminsindir sana hiç bir şey olmayacaktır. Eğer gerçekliğin içinde de aynı durumdaysan olumlu bir izlenime sahip olman mümkün değildir" (Toubiana, 2005b).

Son derece soyut bir karşı okuma ile ve Michael Haneke'nin "Kendi, suçluluk hissime nasıl tepki gösterebilirim? Bu genel yargıdan farklı bir şey olmalı" ifadesi de göz önüne alındığında Benny, ailesinden ya da çevresinde olup biten ya da daha doğru bir ifadeyle olmayıp bitmeyen her şeyden daha anlaşılabilir

biridir. Bir simülakr olmasına karşın zaman zaman bunun farkında olduğu izlenimini vermektedir. Örneğin kafasını kazıtarak bilerek kendine suçlu görünümü vermesi, benzer şekilde *Hello Papa!* videosu, videoyu çektiği sırada kendi yüzünün fotoğraf baskısını taşıyan bir tişört giymesi ve video boyunca takındığı yapay, "sıcak" tavır, Haneke'nin de belirttiği gibi inandırıcı olamayacak kadar naiftir (Toubiana, 2005b). Cinayet işleyebilen bir çocuğun, sosyal hayatındaki diğer eylemleri de göz önüne alındığında bu kadar naif olamayacağı açıktır. Dolayısıyla Benny kayıtsız bir alaycılığa daha çok yaklaşmaktadır. Yine aynı durum, ailesini konu hakkında hiç bir şey bilmeyen bir çocuk gibi davranarak polise ihbar etmesi sırasında polisin "Peki neden şimdi?" sorusuna omuz silkmesinde ve bir süre duraklamadan sonra naifçe "Şimdi gidebilir miyim?" sorusunda da görülmektedir. Burada açık bir kinizm vardır. Ailesine, yaptığı şeyden emin bir şekilde, karakolu terk ederken "Üzgünüm" der. Bu anlamda Benny, korkaklıkları, gerçek olmayışları, bir hiç oldukları için ailesini suçlayan ve cezalandıran, içinde hiç bir duygu kırıntısı taşımayan, taşısa dahi bunun asla bilinemeyeceği "kayıp bir ruh" ve bunun farkında bir karakter olarak da okunabilmektedir.

Cahiers Du Cinema kritiklerine göre 1992 yılının en kayda değer 13 filminden biri ve Duygusal Buzlaşma üçlemesinin ikinci filmi olan *Benny's Video*'da Michael Haneke, suç (*crime*) üzerinden 'suç'a(*guilt*) ulaşmakta; Avrupalı bir orta sınıf ailenin nelere göz yumabileceği, nelere kayıtsız kalabileceği, neleri halının altına süpürebileceği ve hatta ortaklık edebileceği noktasında izleyicisine sorduğu dondurucu bir soru yöneltmektedir.

Bu filmin çözümlemesini bitirirken yönetmenin yerinde bir sosyal analiz yaptığının kanıtı olabilecek bir anektoda yer vermek gerekli görülmektedir. *Benny's Video*'nun prömiyeri, her şeyden önce Avusturya'lı bir aileyi konu aldığı için Avrupa'nın seçkin film festivallerinden olan Viyana Film Festivali'nde yapılmıştır. Açılış filmi olan film bittikten sonra gazeteciler ve izleyicilerle soru cevap kısmına geçildiğinde ilk gelen soru "Bu filmi hangi kamera ile çektiniz?" olmuştur. Bundan sonraki soruların da daha az ya da daha çok aptalca olduğunu ifade eden Haneke, bir süre bu tip soruları yanıtladıktan sonra bir noktada durur ve "Hiç biriniz bu Avusturya alışkanlığı hakkında konuşmak istemiyor musunuz?" diye sorar. "Şeyleri halının altına süpürme alışkanlığından". Salonda tam bir sessizlik hakim olur. Michael Haneke, bu uzun suskunluktan sonra tekrar aptalca sorular sorulmaya başladığını söyler (Toubiana, 2005b).

4.2. 1994: 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls

Michael Haneke'nin, Türkçe'ye "Tesadüfi Bir Kronolojinin 71 Parçası" olarak çevrilen bu filmi, 23 Aralık 1993'te, Maximillien B. adlı üniversite öğrencisinin Viyana Bankası'na, elinde bir silahla girerek insanlara rasgele açtığı ateş sonucu üç kişinin ölümüne yol açtığı, sonra da intihar ettiği olaydan yola çıkmaktadır. Bununla birlikte filmde öğrencinin bu olayı gerçekleştirmesine sebebiyet veren olaylar ya da nedenler değil, o sırada bankada ölümle karşılaşan kişilerin, ölümlerinin öncesindeki yaşam deneyimleri, üniversite öğrencisinin hayatından da kesitler sunularak sekanslar halinde anlatılır. Film, bankadaki cinayet ve ardından gencin kendini vurmasıyla sona erer. Film, toplam 71 parçadan oluşan sekanslar halinde, parçalı bir yapıda üretilmiştir. Filmin ana

karakterlerinden Romanyalı kaçak sokak çocuğunu (Madian Radu) Gabriel Cosmin, Maximillien B.'yi (Max) Lukas Miko, Max'in tabancasından çıkan kurşunlarla hayatını kaybeden üç kişi olan Inge Brunner'i Anne Bennet, Hans'ı Branko Samarovski, yaşlı emekli Bay Tomek'i Otto Grünmandl oynamaktadır. Filmdeki diğer karakterler olan Inge Brunner'in kocası Paul Brunner'i Udo Samel, Bay Tomek'in banka veznedarı kızı Bayan Tomek'i Patricia Hirschbichler, Hans'ın karısı Maria'yı Claudia Martini, Bernie'yi Georg Friedrich, Anni'yi ise Corina Eder oynamaktadır.

2006 yılına kadar A.B.D'de dağıtıma girmeyen film, Almanca ve İngilizce altyazılı olarak hazırlanmıştır. Görüntü yönetmenliğini Christian Berger, kurgusunu Marie Homolkova, prodüksiyon tasarımını Christoph Kanter, prodüktörlüğünü ise Veit Heiduschka ve Willi Segler üstlenmiştir.

4.2.1. Öyküleme

4.2.1.1. Sinopsis

Film, siyah ekran üzerinde 1993 yılında -Avusturya'da gerçekleşen gerçek bir olay olan- Maximillien B. adlı 19 yaşındaki üniversite öğrencisinin Viyana Bankası'nda üç kişiyi öldürdüğü ve kendini başından vurarak intihar ettiği ön yazısı ile başlar ve *Benny's Video'*da olduğu gibi açılış sahnesini bir video görünrütüsü oluşturur. Bu video, bir Avusturya televizyon kanalının haber bülteninde yayınladığı, Gürcistan iç savaşından görüntüleri içermektedir. Savaştan kaçmak için yollara düştükleri söylenen mülteciler, çorak arazide yürümekteyken görülürler. Bu görüntülerin ardından ekrana gelen haber spikeri, sıradaki haberi sunar: Somali'deki barış çalışmalarının başarısızlıkla sonuçlandığını, iç savaşın taraflarının, içlerinden biri plana dahil edilmediği

için barış konferansına katılmayacağını açıkladığını bildirir. Bu sunuştan sonra çatışmaların yaşandığı Somali'den görüntüler video yüzeyine düşer. Birkaç dakika süren karmaşa dolu görüntülerin ardından diğer habere geçen spiker, BM'nin yeni kriz bölfgesi olan Haiti'den ve oradaki milis güçler tarafından protestoya uğrayan Amerika ve Kanada askerlerinden söz eder. Sunumun ardından Haiti'deki protestoların ve helikopterler ya da tanklar içinde Haiti'yi yerden ve havadan gözetim altında tutan Amerikan ordusunun görüntülendiği ilgili videolar gösterilir. Filmin açılışını yapan bu video kaydı yarıda kesilerek ekran kararır. Kararan ekran filmin bu noktasından sonraki tüm sekansları birbirine bağlar.

Bir banka şubesinde, öfkesine yenilen Maximillien tarafından üzerlerine kurşun yağdırılarak, kaderleri birleşecek olan karakterlerin, bu olayın öncesinde sürdürmekte oldukları gündelik yaşamlarından kesitlerin ve yoğunlukla televizyon tarafından üretilen yayınlardan derlenen video parçalarının sentezlendiği 71 bağımsız sekanstan oluşan film, Maximillien B. olayından yola çıkıyor olsa da, dramatik yapısını daha çok kaçak yollarla Romanya'dan Avusturya'ya giren 10 yaşındaki Madian Radu'nun etrafında şekillendirmektedir.

Madian, kendisini ancak Avusturya sınırına kadar götürebileceğini, sonrasını kendisinin halletmesi gerekeceğini söyleyen ve bu "hizmetinin" karşılığında 200 $ alan bir kamyon şoförünün kamyonunda, sınıra kadar gelir. Sınırdaki göletin içinden yürüyerek geçtikten sonra, bir tırın arkasında saklanarak Viyana'ya ulaşır. Sonraki sekansta ise bir cephaneyi soymakta olan bir adam görüntülenir. Filmin başında gösterilen bu iki olay (Madian'ın Viyana'ya varışı

ve soyulan bir askeri cephanelik), Avusturya tarihine açıklanamayan ve intiharla sonlanan bir cinnet durumu olarak geçecek olan Maximillien B. olayının daha kolay ve daha kanlı olmasına neden olur. Cephane soygununun görüldüğü sekanstan sonra, bankadaki kaderlerinde buluşacak olan karakterlerin kişisel yaşamları, "tesadüfi" bir kronolojiyle filme yansıtılır.

Film boyunca çöpten yemek yiyerek, dilenerek, çalarak ve metroda uyuyarak hayatta kalmaya çalışan Madian'ın mücadelesine tanıklık edilir. Madian, havanın giderek soğumasıyla birlikte çareyi polise gitmekte bulur. Polis tarafından tutulduğu yerde kendisiyle röportaj yapan bir televizyon kanalının haber bülteninde görünmesiyle çocuksuz bir çift olan Inge ve Paul Brunner'in ilgisini çeker. Madian'ı televizyonda görmeden önce 8 - 9 yaşlarında, Annie adlı bir kız çocuğunu evlat edinen, ancak sevgisiz, soğuk ve talepkar doğası ile uyuşamadıkları küşük kızı "iade" eden Brunner çifti, televizyon ropörtajını izledikleri Madian'ın olgun kişiliğinden etkilenirler ve göçmenlik bürosuna giderek Madian'ın evlatlık işlemlerini başlatırlar. Bu süreçten önce ise Inge ve Paul'ün heyecansız evliliklerinden ve Annie ile yaşadıkları deneyimlerden oluşan sekanslarda görülürler.

Maximillien'ın yarattığı katliamdan önce, söz konusu banka şubesinde çalışmakta olan Hans, hemen hiç iletişim kuramadığı eşi Maria ve hasta bebekleri ile mutsuz evliliği içinde, bunun dışındaki sekanslarda ise bankanın zırhlı aracıyla para dolu bavulların transferinde çalışırken görüntülenir. Inge ve Hans'la birlikte bankadaki kurbanlardan bir diğeri olacak olan Bay Tomek ise yalnız yaşadığı ve televizyonun hep açık olduğu apartman dairesinde, doktor muayenesinde ve emekli aylığını almaya gittiği sırada, bankada çalışan kızı

Bayan Tomek'le ayak üstü yaptığı kısa konuşmalardan oluşan sekanslarda görülür. Bütün bu karakterlerin kaderlerini ölümle birleştiren Max ise ailesinden uzakta üniversitede öğrenim görmekte olan, onlarla sıradan konular (okul, notlar, havalar vb.) hakkında yalnız telefonda konuşan genç bir öğrencidir. Max, nedeni bilinmeyen bir şekilde, okuldaki bir arkadaşı vasıtasıyla, filmin başındaki sekansta görülen hırsızın çaldığı cephaneden çıkan ve kendisine gelene kadar iki aracı değiştirmiş olan bir silah edinmiştir. Bir gün önce ilerlemeyen trafikte, ardından benzincide ve son olarak bankada yaşadığı gerilimli anlar sonrasında gelişen pesimist psikoloji içinde arabasından silahını alarak bankaya girer ve rasgele açtığı ateş sırasında, o sırada bankada bulunan yaşlı Bay Tomek, bankanın güvenlik görevlisi Hans ve Romanyalı göçmen çocuk Madian'ı evlat edinmiş, onu tatile çıkarmak için para çekmeyi bekleyen Inge Brunner'in ölümüne neden olur. Maximillien, bankadan çıkar. Karşıdan karşıya geçerken kendisine korna çalan otomobillere de silahını doğrultur, bazılarına bir kaç kurşun sıkar. Sonrasında, para çekemediği için benzinciden çıkaramadığı arabasına binerek kendini başından vurur.

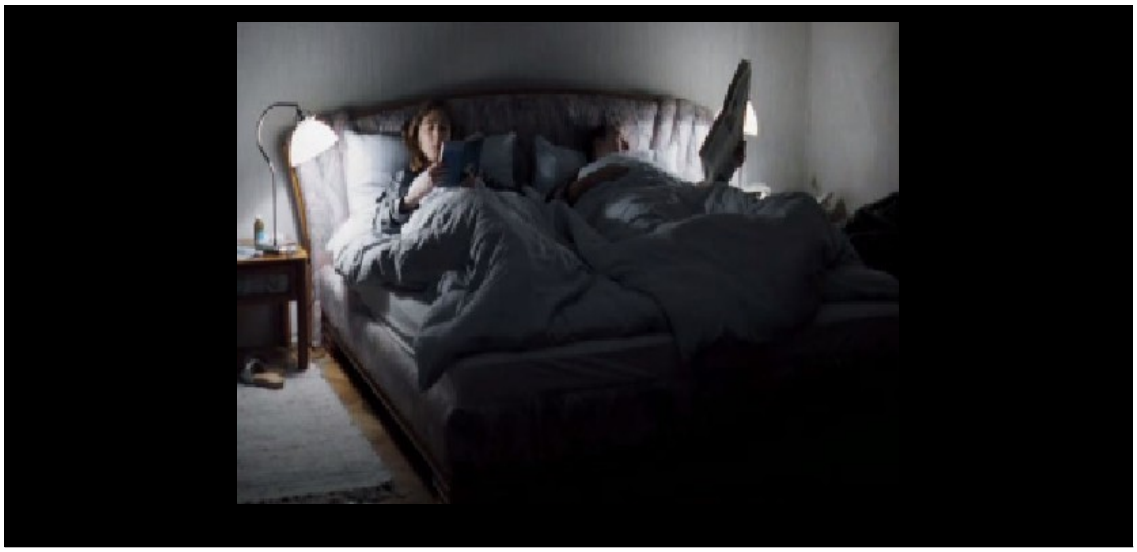
4.2.1.2. Karakterler



Görsel 11. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, Madian Radu

Filmdeki en uzun sekanslara sahip olan, 10 yaşındaki Madian Radu, ismi filmin sonunda öğrenilen bir karakterdir. Avusturya'ya kaçak yollarla giren Romanyalı bir sokak çocuğudur. Viyana gibi Avrupa'nın hem ekonomik hem de entelektüel açıdan gelişmiş başkentlerinden birinde vahşi bir yaşam sürmekte olan Madian, yiyeceğini çöplerden sağlamaktadır. Her gün aynı kirli pantolonu ve kazağı giymekte, kafasından hiç çıkarmadığı beresiyle Viyana sokaklarını gezmekte, dilini anlamadığı insanlarla dolu olan bu şehri kendi başına deneyimlemektedir. Ancak kış vakti gelmiştir ve hava çok soğuktur. Madian, kendisinin şimdiye kadar gördüğünden çok daha fazla ilgi gördüğü ve kesinlikle ondan çok daha iyi beslendiği belli olan (Dargis, 2006) köpekleriyle parkta oyun oynayan bir anne ile iki çocuğunu izlerken, annenin montunu çıkararak parktaki banka bıraktığını görür. Banka doğru yürüyerek son derece sıcak tuttuğu anlaşılan, anorak tipi montu "çalar". Film boyunca Madian'ın çaldığı üç şeyden biri bu anorak, diğerleri ise penceresini kırdığı bir arabanın içinden aldığı yemek dolu bir poşetle bir fotoğraf makinesi ve kitapçıdan yürüttüğü *Duffy Duck* dergisidir. Filmin sonunda kendisiyle yapılan röportaja kadar (Almanca bilmediğinden), film boyunca hiç konuştuğu görülmez. Sadece izler, yürür, dilenir ve kendi kendine oyun oynar. İnsanlara zarar vermek gibi bir istek ya da çaba içinde olmayan, sakin mizaclı, bazen insanlarla ve kurallarıyla alay eden, ancak genel olarak "var olmaya çalışan" bir çocuktur. Bununla birlikte yemek ve giyinmek için çalmak zorundadır, çünkü parası yoktur. Madian Radu hakkında, ismi dahil her şeyi izleyici filmin sonlarındaki televizyon röportajda öğrenir. Soğuyan havaya daha fazla dayanamadığı için polise giden Madian'a bir şekilde televizyon ekipleri ulaşır ve bir çevirmen yardımıyla çocuğa hikayesini anlattırırlar. Bu uzun sekans

Madian hakkında bilgi vericidir. Madian'ın iki yıl önce evinden kaçtığını, bir süre Romanya'da, tren istasyonu çetesindeki arkadaşlarıyla güzel zamanlar geçirdiğini, sonradan işlerin kötüye gitmeye başladığını ve iki yakın arkadaşının ölümünden sonra daha fazla orada kalmak istemeyip göçmeye karar verdiği öğrenilir. Burada sınır dışı eidlmeyi beklerken Brunner çiftinin kendisini evlatlık istemesiyle şansının döneceği düşünülen Madian, onlarla el sıkışarak tanışır. Bu tanışmadan sonra Inge'nin arabasında (cinayetlerin gerçekleşeceği) bankaya doğru yola çıkan Madian filmde son kez, tatil için bankadan para çekmesi gerektiğini söyleyen ve arabada beklemesini tembih eden, ancak sonra hiç dönemeyen Inge'yi beklerken görülmektedir.



Görsel 12. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, Inge ve Paul Brunner

Inge Brunner ve Paul Brunner, oldukça sıradan bir hayatı her gün tekrarlayan, birbirine mesafeli, yer yer soğuk bir çifttir. Bu çiftin göründüğü sekanslar genellikle devasa bir çift kişilik yatakta birbirlerine hiç dokunmadan kitap ya da gazete okudukları, sonra da karşılıklı "iyi geceler" dilekleri ile ışıkların söndürülüp uyunduğu sahnelerden ibarettir. Kız yetiştirme yurduna giderek Annie'yi evlat edinirler. Bu durum, çiftin tek düze hayatlarına bir amaç, bir ilgi nesnesi koymak istedikleri için evlat edindikleri izlenimini oluşturmaktadır.

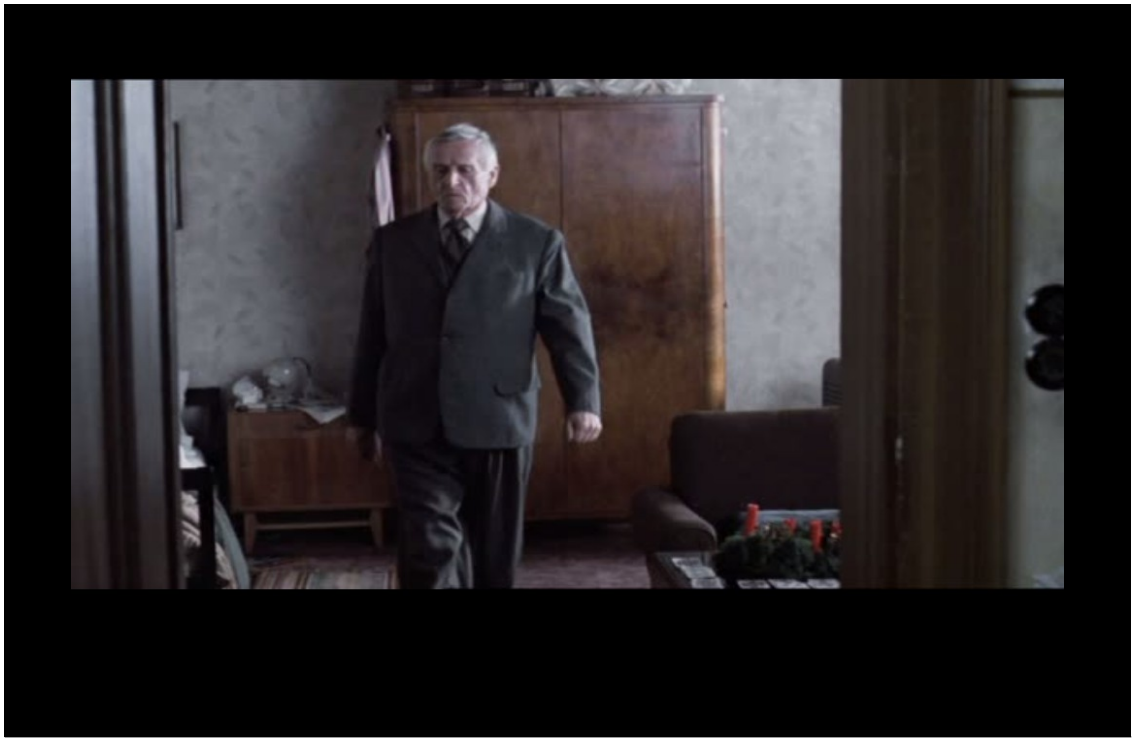
Zira Annie, bir neşe veya ilgi kaynağı olmaktan çok, yeni ailesine karşı ilgisizlik ve iletişimsizlik içindededir. Brunner çifti de Annie'yi yurda "iade eder". Annie gittikten sonra, televizyonda büyük bir insan gibi ropörtaj veren Madian'ı görürler. Madian'ın bir yetişkin için bile ağır sayılabilecek deneyimleri alçakgönüllü bir ağırbaşlılık ve neredeyse umursamaz bir sıradanlık içinde çevirmen ve röportajı yapan gazeteci ile paylaşması Inge'yi sarsar ve bir ağlama krizine girmesine neden olur, ancak kocasının, sırtını okşayarak teselli etme çabasını da geri iter. Annie'yi evlat edindiklerinde ondan beklediği sevecenliği bulamayan ve hayal kırıklığına uğrayan Inge, Madian'ın ağırbaşlı, açık sözlü ve konuşkan doğasından etkilenir. Çift bu sefer onu evlat edinmeye karar verir. Dilini bilmediği Madian'a ufak tefek Almanca sözcükler öğretmeye başladığı, bankaya doğru gittikleri kısa otomobil yolculuğunda, Madian'ı tatile çıkarmak için bankadan para çekmeye giden ve onu arabada bırakan Inge, bankada, Maximillien'in rasgele açtığı ateş sonucu ölür.



Görsel 13. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, Hans ve Maria Nohal

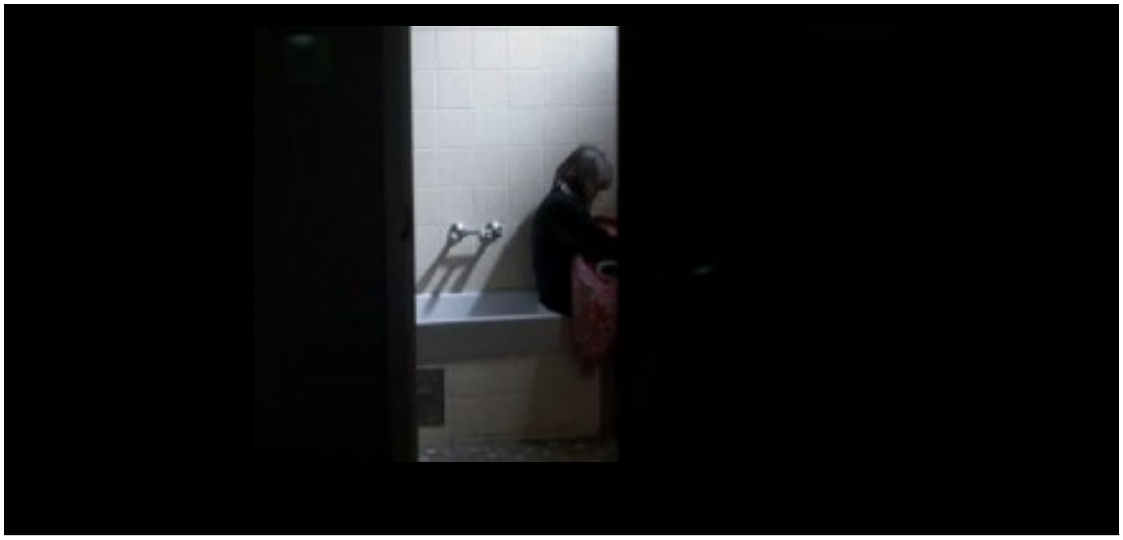
Bankanın güvenlik görevlisi Hans ve eşi Maria ise son derece mutsuz bir evlilikte, Brummer'lerin aksine, genellikle hasta bebekleri ile uğraşan, bir başka Avusturyalı ailedir. Maria'nın göründüğü, zaten sayıca ve sürece fazla olmayan

sekanslarda, hemen hemen hiç konuşmayan ve hiç gülümsemeyen, donuk ve gergin mimiklere sahip bir ev kadını olduğu anlaşılabilmektedir. Hans'a karşı çoğu zaman ilgisiz ve sert, ancak her sabah Hans işe gitmek üzere evden çıkarken, (hep aynı yanıtı almasına karşın) saat kaçta geleceğini soran bir kadındır. Hans da Maria gibi donuk ve genellikle sessizdir. En konuşkan olduğu sahne, sabah uyanınca banyo zeminine diz çökerek Tanrı'nın onun ölümcül bir hastalığa kapılmasına izin vermemesini, insanların ve kendisinin uzun ve sağlıklı yaşaması, daha mutlu bir adam olması için yardım etmesini, yeni bir dünya savaşının çıkmamasını hızla ve birbiri ardına dilediği sahnedir. Gündelik hayatında en çok konuştuğu anı oluşturan bu sahne dışında Hans, her sabah aynı saatte uyanan, üniformasını giyen, karısıyla aynı diyaloğu gerçekleştirerek evden ayrılan, bir güvenlik görevlisidir. Belli zamanlarda, zırhlı araçla bankaya taşıdığı, zırhlı bavullardaki parayı, oldukça fazla sayıda ve elektronik olan güvenlik önlemlerinden geçerek bankadaki görevli (aynı zamanda yaşlı bay Tomek'in kızı olan) Bayan Tomek'e teslim etmesini, karşılığında da imzasını almasını gerektiren bir işe sahiptir. İşe gitmek, bakımsı evlerinde sessizlik içinde yenilen yemek, uyumak ve sabahları dua etmek dışında Hans'a dair başka bir bilgi yoktur. Hans, son kez para dolu bavulları Bayan Tomek'e teslim eder ve bankadan ayrılmadan hemen önce Maximillien'in silahından çıkan kurşunlarla ölür.



Görsel 14. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, Bay Tomek

Bay Tomek ise her gününü yalnız geçiren, yalnız yaşayan bir emeklidir. Banka veznedarı Bayan Tomek'in yaşlı babasıdır. biridir. Tek dostu evde sürekli açık bulundurduğu televizyonudur. Kızı ile aydan aya, emekli maaşını almak için bankaya gittiğinde ya da zaman zaman telefonda görüşmektedir. Bu görüşmelerde de baba-kız arasındaki mesafeli, neredeyse banka müşterisi-banka çalışanı arasındaki ilişkiyle sınırlı olan diyaloglardan farklı bir iletişim görülmez. Bay Tomek, son kez emekli maaşını almak ve Noel hediyelerini teslim etmek için kızının çalıştığı banka şubesindeki kuyrukta, kendi sırasının gelmesini beklerken Maximillien'in açtığı ateş sonucu ölür.



Görsel 15. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, Annie

Filmdeki karakterlerden biri olarak, Brunner'ler tarafından Madian'dan önce evlatlık alınan ve yurda iade edilen Annie, 8 - 9 yaşlarında içine kapanık bir kızdır. Yetiştirme yurdundayken kendisini evlat edinmek isteyen Inge ve Paul Brunner'le tanıştırıldığından beri, onlarla ne konuşur ne de gözgöze gelir. Annie'ye özgü karakteristiklere ilişkin ipuçları elde edilebilir. Annie, soğuk bir karaktere sahip, hiç gülmeyen bir çocuktur. Bununla birlikte talepkardır. Inge'nin hediye ettiği montu önce görmezden gelir, ancak yurttaki başka bir kızın montu istemesi üzerine montu Inge'nin elinden kapıp koşarak uzaklaşır. Brunnerler'in evine geldiğinde de farklı değildir. Onlarla konuşmadan, hatta oturmadan önce odasını görmek istemesi ya da kendisine hediye edilen montu giydiği ve su parkında deniz ayılarının şovunu izlediği sırada Inge'nin omzuna attığı kolunu itmesi ise Annie'nin vermeden almak isteyen ya da duygusal bir zararı önceden önlemek istediği için yakınlık kurmaktan kaçınan bir çocuk olduğu düşünülebilir. Annie, bu anlamda açık uçlu bir karakterdir. Bununla birlikte Brunner'lere sıcaklık göstermeyen, iletişim kurmamakta, fiziksel olarak yaklaşmamakta özen gösteren Annie, onlar tarafından sunulan her şeyi kabul

etmektedir. Annie iyiye gitmeyen yabani tavırlarından sonra aile tarafından yetiştirme yurduna geri gönderilir.



Görsel 16. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, Maximillien B.

Maximillien da hakkında en az şeyin bilindiği karakterlerden biridir. Bilgisayar dahisi olan oda arkadaşıyla birlikte tangram oynadığı, yurt odasındaki pencerenin altındaki zemine baktığı, okul yemekhanesinde silahı arkadaşından aldığı, pipon antremanı yaptığı, daha önce kaybetmiş olduğu bir pinpon maçı, videoda yeniden oynatılırken antrenörü tarafından azarlandığı sahneler dışında görüldüğü tek sekans, filmin sonunda bankadaki ve sokaktaki herkese ateş açtığı sahnelerdir. Bu sekans da kendi intiharıyla biter.

Yukarıda betimlenen karakterlerin dışında sadece bir ya da iki sahnede görülen karakterler şunlardır: Filmin başında silah soygununu yapan adam, ondan silahları ilk satın alan aracı, Annie'yi Brunner ailesiyle tanıştıran yetiştirme yurdundaki öğretmen.



Görsel 17. *71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, TV Spikerleri*

Filmin video enstalasyonlarında en fazla süreyle yer alan karakterler ise biri kadın, biri erkek olmak üzere iki Avusturyalı haber spikeri ve bu spikerler tarafından sunulan haberlerin içeriğiyle ilgili olarak haber parçalarında yer bulan karakterlerdir: Sarajevo'da toplama kamplarında ölmek üzere olan ya da sokaklarda kaçışan Bosnalı insanlar, kamplarda Bosna'lıların arasında dolaşan ya da toplu mezarlara atılmak için bir araya toplanmış cesetlerin başında nöbet tutan Sırp askerler, iç savaş sırasında Somali yakınlarında demirleyen Amerikan fırkateynini protesto etmekte olan kalaşnikoflu milisler, bombalanan bir kahvehanede ölen yakınlarının yasını tutan Türkiye Kürtleri, Gazze'de karşı cephelerde savaşan Filistin ve İsrailli askerler, sokakları dolduran grevdeki Air France çalışanları, en son bilgisayar ve tablet teknolojilerini görmek için bir fuara doluşmuş insanlar, sınırdışı edilmek üzere tutulduğu odada Madian'la röportaj yapan röportör adam ve çevirmen kadın ile ıslak bir ses tonu ancak kuru gözlerle çocuk taciziyle suçlanamayacağı çünkü bunun doğru olmadığı açıklamasını yapan Michael Jackson bu video karakterlerini oluşturmaktadır. Haber demetlerini birbiri ardına anons eden ve (kadın spiker daha çok olmak üzere) ekrana geldikleri her vakit aynı görünen bu spikerlerin, ne hissettikleri, ne düşündükleri anlaşılamaz. Bir savaş sürerken müzakere edilen barış sürecinin başarısız olması, bir katliam haberi ya da sürekli ağlamaklı olan ama

ağlamayan Michael Jackson'ın televizyona verdiği röportaj, bu spikerlerin yarı gülümser edasını silemez. Her haberi aynı belli belirsiz tebessüm, aynı ses tonu ve aynı ses vurgularıyla kameraya bakarak söylemeye devam ederler.

4.2.1.3. Çatışma

Filmde yer alan karakterlerin, birbirinden farklı zamanlarda, dağınık olarak gösterilen gündelik hayatlarından parçalarda, karakterlerin yaşadığı fiziki ya da psikolojik çatışmalara tanık olunmaktadır. Ancak gerek bu parçalı yapı, gerekse bu parçaların çok kısıtlı süreleri nedeniyle izleyici, karakterler hakkında minimum düzeyde bilgiye sahiptir. Bu bilginin en düşük düzeyde olmasının bir başka nedeni ise Haneke'nin karakterler hakkında açıklama yapmama geleneğinden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla karakterler hakkında bilgi edinmek isteyen izleyici için, her gösterildikleri sekansta ayırt edilebilen nitelikler araması gerekmektedir. İlerleyen sekanslarda karakterler hakkında yürütülen fikirlerin yanlışlanabilmesi ya da onaylanan çıkarımlara dönüşmesi mümkünken, örneğin filmin sonunda önüne geleni öldürme isteğiyle bir katliama yol açan Maximillien'ın içinde bulunduğu psikolojik çatışmanın tahmin edilmesi çoğu kişi için olanaksızlığın sınırlarındadır. Filmdeki ana karkaterlerin bu nedenle, gösterildikleri parçalarda yaşadıkları durum çatışmaları, haklarında hiç bir bilgiye sahip olmayan izleyici açısından açık uçlu ve fikir yürütmeyi gerektiren çatışmalardır. İzleyicinin hakkında fikir yürütmeye gerek duymadığı tek karakter olan Madian, en başta henüz bir çocuk olduğu için, yetişkinlere göre daha açık ve anlaşılabilir bir karaktere sahiptir. Filmdeki yetişkinler gibi karmaşık ya da beklenmeyen psikolojik çatışmalar içinde değildir, ancak onların hiç birinin yaşamadığı, açlık ve soğukla mücadele ya da kaçak geldiği ülkenin sınırlarından geçip

geçemeyeceği gibi fiziki var oluş koşullarını ilgilendiren, birincil türden çatışmalara sahiptir. Bu açıdan Madian'ın çatışmaları açık seçiktir ve çözüme ulaşıp ulaşmadığı görülmektedir. Bunun dışında, filmde arkaplanı verilen, hemen her zaman ne yaptığı, hatta ne düşündüğü bilinebilen tek karakter de Madian'dır.

Filmdeki dört yetişkin, ana karakter de izleyicinin izini net olarak süremediği psikolojik çatışmalar içindedir. Bu karakterlerden biri ve filmin sonunda diğerleriyle birlikte kendisinin de katili olan Maximillien'ın içinde bulunduğu psikolojik çatışmanın ilk işareti, kızgın adımlarla yurt binasının koridorunda yürürken açılan sekansla gelişir. Hışımla odasına giren Maximillien, yüksek bir katta olan odasının penceresinden sarkarak, pencerenin tam altında kalan beton zemine bakar. Bir kaç saniye duraksar ve sonra içeri girer. Aynı sekansın devamında, bir diğer sahnede ise bu sefer yurt binasının kapısından dışarı çıkar ve avluyu geçmeden duraksar. Gözleri biraz önce yukarıdaki odasının penceresinden bakmış olduğu beton zemine kayar. Kafasını kaldırıp kendi penceresinin olduğu noktaya, sonra tekrar beton zemine bakar. Bu sekans, Maximillien'in, intihar etmeyi düşündüğünü, yaşamak ya da ölmek arasındaki kararsızlığını yansıtan bir çatışmanın içinde olduğunu anlatır. Maximillien'ı bu düşünceye iten nedenler açıkça belirtilmemekle birlikte, görüntülendiği sekanslarda, yaşamı ve kişiliği hakkında az da olsa bilgi edinilebilmekte, psikolojik olarak gösterdiği bir takım semptomlar gözlenebilmektedir.

Bir başka çatışma, Annie ile Brunner ailesi arasında yaşanan iletişim yoksunluğunda ortaya çıkar. Inge ve Paul, 8 yaşındaki, evlat edindikleri kız Annie ile hiç bir şekilde iletişim kuramazlar. Sevgi gösterme konusunda daha

önce hiç bir deneyim yaşamamış gibi görünen Brunner'ler arasında zaten sıcak bir ilişki bağının izine rastlanmaz. Annie ile de nasıl yakınlaşacaklarını bilemezler. Derinleşen sessizlik ve soğukluk üzerine aile, Annie'yi geri göndererek bu çatışmadan kurtulur.

Hans ve Maria çiftinin evliliği ise gösterildikleri her sekansta, her gün tekrarlanarak süregiden soğuk bir psikolojik çatışmadan ibaret gibi görünmektedir. Bununla birlikte çatışmanın açığa çıktığı tek bir sahneleri vardır. Sessizce oturup akşam yemeklerini yedikleri bu sahnede, çıkan çatal bıçak seslerinin arasında birdenbire Hans, (Maria'ya bakmadan) tekdüze bir sesle "Seni seviyorum" der. Maria bu söze fena halde alınır ve Hans'a neden böyle bir şey söylediğini, ona kaç kere bu sözü kendisine söylememesini istediğini hatırlatır. "İşe yarayacağını düşündüm" diyen Hans'a bu sefer daha da sert çıkışır. Hans ise elinin tersiyle kadını susturmak istercesine ağzının üzerine bir şamar atar. Bu hareket üzerine ikisi de bir süre hiç bir şey yapmadan otururlar. Hans kafasını tabağından kaldırmaz. Maria ise oturduğu sandalyeden kalkmak için harekette bulunur ama kalkmaz ve o da masaya bakarak oturmaya devam eder. Sonra teselli eder gibi elini Hans'ın elinin üzerine koyar ve yemeklerine kaldıkları yerden devam ederler. "Seni seviyorum" ifadesinin Hans ve Maria arasında neden böyle bir tartışmaya yol açtığı bilinemez. Bu olayın ve çiftin "normalleşen" mutsuzluğunun öncülleri hakkında izleyicide herhangi bir bilgi yoktur. Bu nedenle izleyicinin pek çok alternatif neden-sonuç üretmesine el veren, açık uçlu bir çatışmadır.

Bay Tomek ise (filmin sonunda öldürüldüğü mekan olan) banka şubesinde çalışan kızıyla arasındaki çatışma dışında, yalnızlık ve yaşlılıkla çatışma

içindedir. Bay Tomek ve kızı yalnız bir kez aynı sahnede birlikte görülürler. Bu da banka şubesinde Bay Tomek emekli maaşını almak üzere kuyrukta beklerken ve kızı veznede çalışırken. Sıra Bay Tomek'e geldiğinde aralarında çok kısa ve bir banka çalışanı ile banka müşterisi arasında geçebilecek bir iki diyalog gerçekleşir. Baba-kız arasındaki ilişkinin soğukluğu bir çatışmaya işaret edebilir ya da bu, ilişkilerinin normal doğasından ibaret olabilir. Burada da yönetmen, herhangi bir açıklama vermediği için açık uçlu bir çatışmanın varlığı söz konusudur. Bununla birlikte Bay Tomek'in kızıyla telefonda yaptığı konuşma, sıradan konuşmalar arasına sıkıştırdığı yalnızlık ve yaşlılık serzenişi kendisinin yaşadığı psikolojik bir çatışmaya etmektedir. Bu telefon görüşmesinde, yalnızlıktan sıkılan, biraz daha yaşlandığında kendi işlerini göremeyecek duruma geleceğini öngören, bununla birlikte kızıyla anlaşamayan, ayrıca ondan kendisini yanına almalarını isteyemeyecek kadar gururlu Bay Tomek'in içinde bulunduğu kişisel çatışmalar açığa çıkmaktadır.

Karakterlerin filmde gözlenen durum çatışmaları yukarıda belirtilen sahneler ve sekanslardan ibaretken, filmin ana çatışması *Benny's Video*'ya çok benzer şekilde gündelik Viyana yaşamı ile televizyonun hiper gerçeği arasında kurulmaktadır. Viyanalılar televizyon ekranı yoluyla, her gün yanı başlarında meydana gelen toplu katliamların ardından PC Expo fuarındaki en son yenilikleri ve bir iş adamının en iyi dostu olan dijital ajandalardaki gelişmeleri takip etmekte, ardından Madian'ın dramını yansıtan ropörtajı, onun ardından ise adı çocuk tacizcisine çıktığı için, tebeşir beyazı yüzüyle kameralara ağlayan Michael Jackson'ı izleyerek yataklarına girmektedir. Bununla birlikte Pepsi starı Michael Jackson'ın, bir kaç çocuğa tacizde bulunma suçundan aklanması ve hayranları tarafından sevgiye boğulması, Madian ve Madian'ın koşullarında

yaşayan sayısız çocuğun, Batı'nın gelişmiş şehirlerinde her gün uğramakta olduğu tacizin gerçekliğini değiştirmemekte, tersine unutturmaktadır.

Michael Haneke'ye özgü anlatım biçimine uygun düşen biçimde, Maximillien dahil olmak üzere, arkaplanları verilmeyen karakterlerin, arkaplanları verilmeyen durum çatışmaları, onlardan bağımsız olarak film yüzeyinde geniş verilen televizyon ve video enstalasyonları ile Madian'ın son derece somut yaşam savaşının bir kolajından oluşan bu 71 sekansın, asıl çatışmasını mutsuzluk, yabancılaşma ve tekdüzelik içindeki gündelik gereklilikler ile televizyonun hiper gerçek imgeleri arasına sıkışmış olan modern, kent yaşamı atmosferinde ortaya çıkan ilişki ve iletişim beceriksizliği, isteksizliği ve kayıtsızlığı üzerine kurduğu gözlenmektedir.

Samimi ilişkiler kurmakta beceriksiz, isteksiz ve kaygısız bireylerin arttığı bir toplumun, ortak çıkarlar uğruna zorunlu bir birlikteliğe dönüşme tehlikesi vardır. böylesine Maximillien B.'nin yaşadığı gibi psikolojik bir tükenmeyi açıklayabilir ve kendisi dahil olmak üzere, iletişim kuramadığı, dolayısıyla önem ya da değer atfedemediği herhangi birinin yaşaması ya da ölmesi arasındaki önem farkıölebilecek kadar değersiz

4.2.1.4. Mekanlar

Film *Benny's Video*'da olduğu gibi pek çok video enstalasyonu içerdiğinden ve tematik yapı bu enstalasyonlarla pekiştirildiğinden mekanların da film ve video mekanları olarak sınıflandırılması gerekli görülmektedir. Mekanlar betimlenirken filmdeki kronolojik sıra izlenmekte ancak bir kere betimlenmiş

olduğu halde filmde birden çok kez yer alan mekanlar tekrar ele alınmamaktadır.

4.2.1.4.1. Film yüzeyinin mekanları

Filmin mekanları, öldürülen kişilerin evlerinin sınırlı sayıda ve sürede görünen kısımları dışında sokak, banka, metro gibi kamusal alanlardan oluşmaktadır. Filmdeki sekanssal kronoloji ile gidildiğinde ilk karşılaşılan mekan, Madian'ın Avusturya sınırına kaçak girerken beline kadar gelen suda yürüyerek geçtiği, açıklık bir arazinin ortasında bulunan göldür. Devam eden sahnede Madian'ın bindiği beyaz eşya kamyonunun içi ve şehirler arası bir otoyoldur. Sonraki sekansta karşımıza çıkan mekan ise bir silah ve mühimmat deposudur. Eldivenli bir adamın depoyu soymasıyla noktalanan sekanstan sonraki sekans Hans ve Maria'nın karanlık, dar ve bakımsız duvarlara sahip yatak odasıdır. Çalar saatle uyanan karı-koca, buradan mutfağa geçerler. Mutfak da küçük, yuvarlak bir masa ve iki sandalyenin bulunduğu, bakımsız olmasa da lüks de görünmeyen bir mutfaktır. Karakterlerin yaşadığı yerlere ait olan bir diğer mekan olarak Maximillien'ın üniversiteden arkadaşıyla paylaştığı yurt odası görülür. Bu yurt odası kişiselleş(tiril)memiştir. Max'in ya da arkadaşının karakterleri hakkında bilgi verecek detaylar bulunmaz. Çünkü İki öğrencinin uyuduğu yataklar ve bilgisayarlarını koydukları geniş bir masa dışında bu mekana dair başka ayrıntılar görülmez. Kronolojik sırada karşımıza çıkan kamusal alanlardan biri Annie'nin evlatlık alındığı yetiştirme yurdudur. Bu mekan ayrıntılı görülmez, ancak 7 – 8 kız çocuğunun bir arada, üzerinde resim yaptıkları bir masanın bulunduğu geniş ve boş bir salon ile Annie'nin Inge'nin elinden hediye montu kapıp koştuğu ve tek başına köşesine oturduğu bir küvetin göründüğü banyonun ufak bir kısmı görüntülenir. Loş, sarı ışıklı

banyonun yerden tavana kadar kare fayansları görülür. Bat Tomek'in banka kuyruğunda beklediği anlar dışındaki sekansları boyunca görüntülendiği yer olan evi, kişisel mekanlardan biri olarak, küçük ve Bay Tomek'in karakteristik özelliklerini yansıtarak öne çıkabilecek detaylardan yoksundur. Mutfağı da içine alan odada bir yemek masası, bir sandalye ve masanın karşısına yerleştirilmiş olan televizyon bulunmaktadır. Bay Tomek burada yemeğini hazırlarken, yerken ve televizyon seyrederken bulunur. Kamusal alanlar olarak sokaklar, film boyunca pek çok yerde mekan olarak kullanılmaktadır. Filmin başında, üzerinde trafiğin akmakta olduğu otoyoldan sonraki ilk yol ve sokak Madian şehirde dolaşırken mekanlaşır. Bu, bir parçası kadrajlanan sokakta, sıcak içecek hazırlayan, soğuk içecek hazırlayan, dondurma hazırlayan, fotoğraf çeken sıra sıra dizilmiş otomatik makineler bulunur. Madian bu makinelerden birinden Coca-Cola almakta olan adamı izler ve adam yanından geçip gittikten sonra yeni çaldığı anorağının üzerinde nasıl durduğunu görmek için fotoğraf çeken makinenin üzerinde asılı olan aynaya zıplamaya çalışır. Madian yürümeye devam ettikçe sokağın diğer parçası kadraja girer. Sokakta bir kitabevi ve önündeki kaldırımda duran, çevrilebilir gazetelikler bulunmaktadır. Burası, Madian'ın *Donald Duck* dergisini çaldığı mekandır. Filmin bir sonraki mekanı ise Madian'ın çaldığı derginin resimlerine rahatsız edilmeden bakabileceği görece sıcak ve kuru tek yer olan metro istasyonudur. Madian burada yere oturarak dergisiyle zaman geçirir. Bir diğer mekan, hemen sonraki sekansta görülür ve bir çok izleyici açısından filmin en zorlayıcı deneyimini (Toubiana, 2005c) barındıran pinpon antremanı odasıdır. Maximillien, bu odada pinpon simülasyonuna karşı antreman yapmakta, makinenin gönderdiği topları son derece mekanik hareketlerle art arda karşılamaya çalışmaktadır. Bu odada sadece yüzü kıpkırmızı olsa da

mükemmel karşımalarından ödün vermeyen Max dışında yalnızca Max'in arkasındaki beyaz duvar, pinpon masası ve Maximillien'a karşılaması için ardı ardına top gönderen makine vardır.



Görsel 18. *71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994*

Filmin kronolojisi ile devam edildiğinde buradan sonra görülen ilk mekan, silah soyguncusunun arabasının içinden silahlı kolluk güçleri, tanklar ve kontrollü geçiş ünitelerinin bulunduğu bir sokaktır. Ordu mensubu ya da orduyla çalıştığı anlaşılan soyguncu, bu kontrollü geçişten aranmadan geçmeyi başarır ve silahları kaçırabilir. Bu sekansta bir kaç saniye de geçişe izin veren askerlerin kabini görüntülenir. Burada soyguncunun geçişine izin verdikten sonra silahını bırakmaya gelen asker ve o sırada kabinde bulunan televizyonda, kötü kurgulanmış bir aksiyon filmi izlemekte olan başka bir asker bulunmaktadır. Askerlerin kabininden sonra kadraja gelen ilk mekan ise yatak odasıdır. Brunner çiftinin yatak odası filmdeki bir kaç kişisel mekandan biridir. Griye boyanmış duvarları olan bu odada sadece çok geniş bir yatak, yatağın üzerinde, birbirinden uzakta uzanmış olan Inge ve Paul zaman zaman görülmektedirler. Sonraki mekan ise üniversite kafeteryasıdır. Burada Maximillien ve oda arkadaşının 100 Şilin'lik bir bahis açarak bir dakika içinde tangramda "haç" yapmasını istedikleri bir kişi ve başka öğrencilerle paylaştıkları masa bulunmaktadır. Sonraki sekans, Madian'ın dergilere ve

gazetelere baktığı bir başka kitabevinin önüdür. Madian burada, kitabevine gazete bırakan adama bir şeyler sorar ancak çocuğun dilini bilmeyen adam ne dediğini anlamaz. Bunun üzerine Madian adamın elindeki sigarayı işaret eder ve adam paketinden bir sigara çıkararak Madian'a uzatır. Sonraki sekansta Hans ve Maria'nın yatak odasından sonra evin banyosu, görüntülenir, ancak bu mekan detaylı görülmez. Burada Hans, lavabonun yanına diz çökerek, Tanrı'ya dua etmektedir. Hans'ın arkasında sadece banyonun kirli beyaz kapısı görülebilir. Bir diğer mekan yine bir sokaktır, ancak bu sefer Viyana'nın elitlerinin gezindiği ve alış veriş yaptığı geniş caddeler ve kaldırımlar görülmektedir. Madian burada insanlara doğru yürüyüp avcunu göstererek dilenmektedir. İnsanlar Madian'ın yanından geçip gitmekte ya da etrafından dolaşarak kaldırımda ilerlemektedir. Filmin bir sonraki mekanı ise silah soyguncusunun, aracı bir adamla buluşarak mühimmat dolu bavulu ona teslim ettiği kafedir. Kafenin penceresindeki camlardan yansıyan görüntülere bakıldığında bu kafenin insanların yoğun olduğu, şehir merkezi olabilecek bir bölgede, lüks bir kafe olduğu söylenebilir. Kafede, soygunu yapan kişi ve bavulu satın alan kişi dışında bu kişinin buluşmaya yanında getirdiği bir Alman kurt köpeği ile kafedeki diğer müşteriler görüntülenir. Bir sonraki sekansta Annie, Brunner'lerin evine getirilir ve odasını görmek ister, ancak bu sekanstaki çekimlerin hemen hepsi yakın plan ve kişilere yapıldığı için Annie için hazırladıkları oda ayrıntılı biçimde görülemez.

Kronolojik sıra içinde, filmin bir sonraki mekanı yine kamusal bir alan sayılabilecek, beyaz duvarlı doktor muayenehanesidir. Burada muayenesi tamamlanmış olan Bay Tomek, doktorundan -hoşuna gitmediği için uygulamadığını söylediği- diyetine uymazsa hayatının geri kalanını acı içinde

geçireceği uyarısını alır. Sonraki mekan ise silah alışverişinin yapıldığı kafenin tuvaletidir. Bu mekanda silahların el değiştirdiği aracı adamdan bir silah satın alan Maximillien'ın oda arkadaşı, silahın düzgün ve çalışır durumda olup olmadığını kontrol eder. Daha sonra görüntülenen mekan üniversite yemekhanesidir. Açık büfeden yemek almakta olan Maximillien'a, poşet içindeki silah, arkadaşı tarafından burada verilir. Bu sekanstan sonra yine bir metro istasyonu görülür, ancak bu sefer tren rayları ve platformlar görüntüdedir. Burada Madian ve Madian'ın karşısındaki platformda bulunan çocuk, "sarı çizgiyi ihlal etme oyunu" oynarlar. Sonraki sekans su parkında geçmektedir. Annie, Inge ve Paul, burada deniz ayılarının gösterilerini izlerler. Tüm film boyunca bu üç kişinin gülümsedikleri, neşelerini paylaştıkları tek anı yaşadıkları mekan, bu su parkıdır. Bay Tomek'in olasılıkla oturma odası olan mekan, çekim açısı ve ölçeğinden dolayı detaylı tanımlanamamaktadır. Ancak bir kitaplığın, bir telefonun bulunduğu ve televizyonun görüldüğü bir odadır. Bay Tomek burada, kadraja giren tek sandalye üzerinde otururak kızı ve torunuyla uzun bir telefon konuşması yapar. Bu sekanstan sonra tekrar bir sokak gösterilir. Gece görüntülenen sokaktaki bankın üstünde oturan Madian, çaldığı fotoğraf makinesini incelemekte, vizöründen çevreye bakmaktadır. Devam eden sahnede bir başka metro istasyonu görülür. Bu istasyonda, mağazaların vitrinlerine bakan, boynundaki fotoğraf makinesiyle gelip geçen insanların fotoğrafını çeken Madian gezinmektedir. Mekandaki bir teknoloji dükkanının önünde durup, vitrinde bulunan çok sayıda video ekranındaki görüntüleri izlerken, vitrin camından yansıyan görüntüde arkasındaki güvenlik görevlisini fark eder ve tedirgin olarak koşmaya başlar. Bir suça teşbbüs ettiğini görmemiş olsa dahi, güvenlik görevlisi de Madian'ın peşinden koşar. Paniğe kapılan Madian boynundaki fotoğraf makinesini çıkarıp yere atar

ve koşarak mekandan çıkar. Bir sonraki mekan ise bir ankesörlü telefon kulübesidir. Maximillien'ın annesiyle havadan sudan söz ettiği konuşmaların geçtiği mekandır. Inge ve Paul'ün oturma odası, devam eden sekanstaki mekanı oluşturur. İkisi de koltukta oturarak televizyonda Madian'ın verdiği röportajı burada izlerler. Devam eden sekanstaki mekan ise silah soyguncusunun evidir. Bu evde detaylı bir aramaya girişen polisler olduğu görülür, ancak hiç bir şey bulamazlar.

Madian'nın tutulduğu ve sonradan Inge ve Paul tarafından çıkarıldığı göçmen bürosu filmdeki bir başka mekandır. Tekrar eden mekanlardan sonraki ilk mekan ise yine bir sokaktır. Bu sokakta Inge bankaya doğru araba sürmekte, Madian ise yanında oturmaktadır. Bir sonraki sekans da bankaya gitmekte olan bir aracın içinde açılır, ancak bu seferki araç, bankaya para taşıyan yüksek güvenlikli ve zırhlı bir minibüstür. Devam eden sahnelerde görülen mekanlar, bankanın güvenlik monitörlerinin bulunduğu izleme odası, aracın girdiği garaj ve yine yüksek elektronik güvenlik sistemleriyle korunan ve bankanın para teslimatı yapılan bölümleridir. Hans, bu bankaya paraları taşıma ve teslim etme işinde çalışırken görüntülendiği mekanlardır. Sonraki sekansta, Bay Tomek'in yatak odası görülür. Televizyonun, hareketlerine eşlik eden sesiyle yavaş yavaş giyinmekte olan Bay Tomek, kızı ve torunu için aldığı Noel hediyelerini de yanına alarak bankaya gitmek üzere, bu mekanı terk eder. Sonraki sekans bu kez Maximillen'ın otomobilinin içinde açılır. Sıkışık trafikte bir durup bir giden aracın direksiyonunda, Maximillien sinirli ve sabırsız şekilde oturmaktadır.

Filmin bitişine yaklaşırken görüntülerin elde edildiği son mekanlar ise Maximillien'ın bozuk bankamatik nedeniyle para çekemediği için arabasını

çıkaramadığı ve pek de yardımsever bir görevli bulamadığı benzinlik, bankamatiğinin çalışmadığını ve acelesi olduğunu söylerse kendisine yardımcı olabileceklerini düşünerek içine girdiği, ancak gişedeki memur tarafından dinlenmediği, sıranın başındaki adam tarafından da saldırıya uğradığı ve yere düşürüldüğü banka binası ile silahlı saldırıyı gerçekleştirdikten sonra, arabasına gitmek için karşıdan karşıya geçmeye çalışırken, kendisine korna çalan arabalara ateş ettiği caddeden oluşmaktadır.

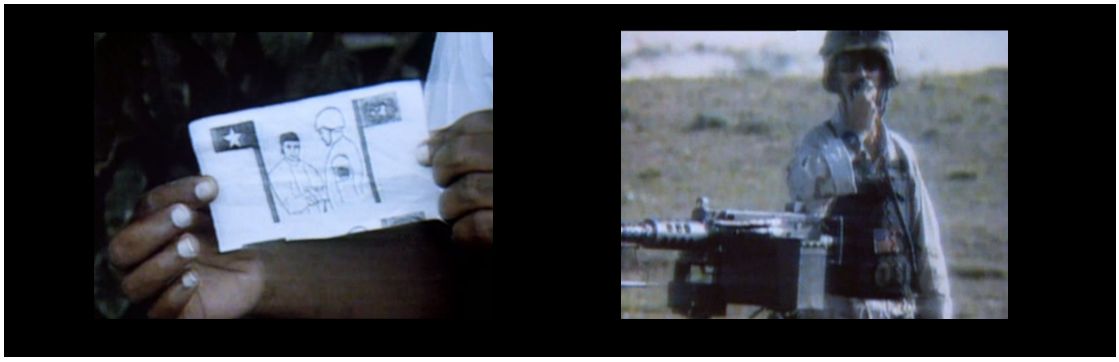
4.2.1.4.2. Video yüzeyinin mekanları

Filmde sayıca ve sürece önemli ölçüde yer alan video/TV ekranlarındaki görüntüler, yer yer filmdeki sekansın içinde kendi sekanslarını oluşturmakta, yer yerse kendileri başlı başına birer sekans haline gelmektedirler. Bu enstalasyonların çoğu görüntü video görüntüsü ve sesi olarak ya film yüzeyinin tamamını kaplamaktadır. Ancak bazen film sekansı sürerken arka planda görüntülenmekte ya da içine girdikleri sekansa işitsel boyutta katılmaktadırlar. Video enstalasyonlarının hemen hemen hepsini televizyondaki haber bültenleri oluşturmaktadır. Bu nedenle görüntüler genellikle arka arkaya ve birbiriyle ilgisiz "demetler" halindedir. Bu demetlerde yer alan olaylar ve içindeki geçtikleri mekanlar, burada filmdeki kronolojik sıra gözetilerek sunulmaktadır.

Demet - 1 / Televizyon haber bülteni, Erkek haber spikeri:

- Gürcistan sınırındaki bozkırlar: Düzlüklerde yürüyen, yorgun onlarca insan. Haber spikeri, görüntülerin üzerine konuşarak savaştan kaçan çok sayıda insanın yollara düştüğünü anlatmaktadır.

- Haber stüdyosu: Oturduğu görülen spiker ve yanında beliren Birleşmiş Milletler amblemli bir miğfer grafiği. Sıradaki haber Somali'deki iç savaşa müdahil olan A.B.D ve Somalililer arasındaki gerginliktir.
- Somali'de gökyüzü: A.B.D savaş uçakları. Spikerin görüntü üzerindeki sesi, Clinton'ın Somali politikasını uygulayan uçak ve helikopterlerin yağdırdığı bombalardan söz eder. A.B.D uçaklarından atılan, Somalililerle A.B.D askerlerinin arkadaşlığını ve iş birliğini destekleyen bildiriler görüntüdedir.



Görsel 19. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994

- Somali sokakları: Sokaklarda gezen A.B.D askerleri ve tankları
- Haber stüdyosu: Aynı spiker. BM için yeni kriz bölgesi olan Haiti'de A.B.D ve Kanada askerlerine karşı yükselen direniş haberini verir.
- Haiti limanı: Kıyıya yaklaşmak isteyen A.B.D savaş gemisini protesto eden Haitililer.

Demet – 2 / Televizyon haber bülteni, Erkek haber spikeri:

- Don Nehri: (Haber videosunun sesi, videonun görüntüsüden yarım dakika erken başlar). Don Nehri üzerine inşa edilecek olan yeni barajın yeri, ne kadar elektrik sağlayacağı ve fotomontaj tekniği ile bittiğinde neye benzeyeceği bilgileri verilir.

- PC Expo Fuarı: Fuarı dolduran insan kalabalığı. Spikerin sesi bu yıl üçüncüsü düzenlenen PC Expo Fuarı'nın gördüğü ilgiyi, bilgisayar yatırımcılarının yeni pazarlar söz konusu olduğunda yaratıcılıklarının nasıl en üst seviyeye ulaştığını duyurur. Bilgisayar simülasyonuyla oluşturulmuş insan figürleri görüntülerinin üzerine bir dış ses insanları büyüleyen ve nefes kesen görüntülerden söz etmektedir. Ajandasını kaybeden bir iş adamının en iyi dostu olacak bir elektronik tabletin promosyonu yarıda kesilerek sekans biter.

Aksiyon filmi: Bir binanın tepesinde, gökyüzüne yükselmeye çalışan bir helikopterden binanın tepesinde bulunan kadının helikoptere binmesi için delice bağıran bir adam ve binmeyen kadın.

Demet – 3 / Televizyon haber bülteni, Kadın haber spikeri:

- Kuzey İrlanda'da bir cadde: Caddede IRA yada Ulster Gönüllü Birliklerine ait tanklar ve askerler yol alıyorlar. Spiker, bu iki örgütün birbirine intikam amaçlı misilleme olarak gerçekleştirdikleri suikastlerden söz eder.
- IRA ya da U.G.B'ye ait tel örgülerle çevrili bir karargah: Karargahın bahçesinde tanklar ve skerler bulunur. Spiker, IRA'nın 10 protestanın ölümüne yol açan eyleminden sonra U.G.B'nin intikam amacıyla 70 yaşındaki bir Katoliği katlettiği bilgisini verir.
- Haber stüdyosu: Kadın spiker ve başının yanında “GREV“ yazısı ile bir Air France uçağının kuyruğunun animasyonu görüntüdedir. Spiker, Air France ile Fransız Hükümeti arasındaki güç gösterinin devam ettiğini belirtir.

- Paris Havaalanı önü ve Paris caddeleri: Grev ilan etmiş olan binlerce insanın Air France'ı ve hükümeti protesto görüntüleri.
- Haber stüdyosu: Kadın spiker görüntüdedir. Kürdistan İşçi Partisi PKK'nın, Türk Hükümeti'ne karşı yürüttüğü gerilla savaşında iki tarafında ağır kayıplar verdiği haberini sunarken başının yanında Türk bayrağının hilaline saplanmış daha ufak bir PKK bayrağı animasyonu belirir. Animasyonun altında "KATLİAM" yazmaktadır. Spiker, dün ve önceki gün gerçekleşen PKK saldırılarında aralarında çocukların da bulunduğu 42 sivilin öldüğünü, Doğu Anadolu'daki bir saldırıda da 38 genç insanın hayatını kaybettiğini belirtir.
- Köy kahvesi: PKK'nın saldırdığı belirtilen köy kahvesinin kana bulanmış zemini ve zemindeki tek bir ayakkabı. Ağlayarak yerde bir şeyler arayan bir adam ve onu ayağa kaldırmaya çalışan iki asker. Erkek bir dış ses, bu gencin ölen ağabeyinin ayakkabısını aradığını söyler. Feryat eden genci dışarı çıkarmaya çalışan askerler ve köy korucuları görüntülenir.



Görsel 20. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994

- Türkiye haritası: Komşu ülkelerin yeşil, Türkiye'nin kırmızı renkte göründüğü harita animasyonunda işaretlenmiş yerler, İstanbul,

Ankara, Erzurum, Diyarbakır ve Çat olarak görünmektedir. Erkek dış ses, Bingöl'ün Çat ilçesinde asker elbisesi giymiş 5 PKK üyesinin lokantaya saldırdığı ve müşterilerin üzerine ateş açtığını söyler.

- Harap olmuş lokanta: Lokantanın kırılmış pencerelerinden içeriyi görmeye çalışan meraklı halk. Köhne bir odada yas tutan Kürt kadınları.
- Hastane: Sedyeye kaldırılmış yaralı bir adam ve başında doktorla birlikte büyük bir kalabalık. Dış ses, erkeklerin geri kalanının ağır şekilde yaralandığını söyler. Ağlayan genç bir kadın. Dış ses, görüntüye gelen genç kadının kocasını saldırıda kaybettiği için yas tuttuğunu, kurbanların yaşlarının ise 15 – 25 arasında değiştiği bilgisini verir. Haber devam ederken sekans kararma ile kesilir.

Profesyonel masa tenisi turnuvası: Video ekranında Max'in daha önce yapmış olduğu bir pinpon maçından görüntüler oynatılır. Ekran yakın plan olduğu için maç hakkında kritik yapan ve Max'in antrenörü olduğu tahmin edilen kişi ve Max görüntüde değildir ancak sesleri duyulmaktadır. İleri – geri tekrar ve tekrar oynatılan video karelesinde, yanlış duruşu sonucu rakibine puan veren Max, antrenörü tarafından uzun uzun azarlanır. Kendisini savunmak için yaptığı her sözle girişim antrenör tarafından kesilir, ciddiye alınmaz hatta antrenörde daha büyük bir öfke doğurur ve Max'i daha çok azarlayıp aşşağılamasına neden olur. Buna karşın Max'i sinirlenmekle ve sürekli kendi lafını kesip durmakla suçlar.

Demet – 4: Bu video enstalasyonu, Bay Tomek, kızıyla telefonda konuştuğu sırada, arka planda ve televizyon ekranın ancak yarısı görünecek şekilde

yerleştirilmiştir. Bu nedenle bu video demetinin ne hakkında olduğu anlaşılamaz. Videodaki görüntülerin birbiriyle son derece ilgisiz olması nedeniyle, kurgusundan yola çıkarak da bir tahminde bulunmak mümkün olmaz. Bu demette peş peşe görülen görüntüler aşağıdaki gibidir:

- Gökyüzünde dalgalanan, yakın planda bir bayrak. Bir binanın önünde küçük öğrencilerin hep bir ağızdan ezbere söyledikleri bir tür and.
- Gökyüzünde kanatlarını açmış, uçan bir kartal.
- Kar kaplı dağlar.
- Kameraya konuşan küçük kız çocukları.
- Uçan kartal görüntüsü tekrar verilir.
- Karlı dağların arasından akan bir nehir.
- Çıplak düzlüklerin gerisinde doğmakta olan güneş.
- Şehir içinde kalabalık bir cadde: Caddeden geçmekte olan insanlar. otomobiller ve bir otobüs.
- Bir market/pazarda standlara üstüste dizilmiş meyveler.
- Üzüm toplayan ve sepetlere koyan işçiler.
- Şarap yapımı için hazırlık yapan bir erkek.
- Bir çeşit geleneksel atlı oyunun oynandığı bir açık alan. Atlara binmiş olan erkekler.
- Bulunduğu balkondan halkı selamlayan bir kadın. Ona tezahürat yapan büyük bir kalabalık.
- Askeri geçit töreni.
- Sokak köşelerinden birbirine makineli tüfeklerle ateş eden sivil giyimli insanlar.
- Bir parlamentoda kürsüden vekillere seslenen bir kadın.
- Sokaklarda kaçışan insanlar.

- Askeri bir tören.
- Kamyonetlerin arkasına yüklenmiş ölü ya da yaralı insanlar.
- Protesto yürüyüşü yapan insanlar. Kalabalık protestocu grubun içinde sinir krizi geçiren bir kadın.
- Gökyüzünde uçmakta olan bir savaş uçağı.

Metro istasyonu: Bir teknoloji dükkanının vitrinindeki CCTV monitörlerde, eş zamanlı görüntülenen metronun çeşitli noktaları.

Siyah – beyaz bir film: Film sahnesi bir pub'da geçmektedir. Bara oturan bir kadın ve bir erkek ile onlarla konuşan barmen görüntüdedir.

Demet – 5 / Televizyon haber bülteni:

- Göçmen bürosu: Madian'ın tutulduğu ranzalı bir odadır. Madian burada, ranzalardan birinin alt katında, Avusturya televizyonuna bir çevirmen aracılığıyla röportaj verir. Soruları soran erkek gazeteci Avusturya'ya nasıl geldiğini sorar. Madian bir kamyon şoförüne 200 Dolar vermek zorunda kaldığını söylediğinde parayı ne kadar zamanda toplayabildiğini öğrenmek ister. Maidan bir kaç ay sürdüğünü, yemeğe de para harcadığını ama asla kendini pazarlamadığını söyler. Gazetecinin tüm sorularını dinginlik içinde yanıtlar.
- Hangar: Hangar ya da garaj kapısı gibi yukarı doğru açılan büyük bir kapının arkasından kaçak göçmenlik sorunu yaşayan kalabalık bir grup insan çıkar. Dış ses Madian Radu'nun Avusturya'da kalma

izninin göçmenlik bürosunun ellerinde olduğunu söyledikten sonra konunun yasal boyutlarını açıklamaya girişirken bu sekans kesilir.

Demet – 6 / Televizyon haber bülteni, Erkek spiker:

- Gazze: Savaş halindeki şehir. “A.B.D ve İsrail'e ölüm“ sloganları atan yüzlerce sivilin ve Hizbullah taraftarlarının doldurduğu sokaklar.
- Büyük bir açık alan: Yerde dizleri üstüne çökmüş, savaşta ölen bir Hizbullah savaşçısı için yas tutan kalabalık insan grubu.
- Gazze'deki boş araziler: Arazilerin gerisinde, bombalanan yerlerden tüten dumanlar, karşı tarafların bir birine açtığı ateş ve yakın plan savaş görüntüleri. Burada “canlı“ çekim yapan haber kamerasının hemen yanı başında bir bomba patlar. Spikerin sesi, İsrail ve Hizbullah'ın bombalama eylemlerinin birbirlerine misilleme olarak gerçekleştirildiğini belirtir.
- Haber stüdyosu: Gri arkaplanın önünde göğüs planda bulunan erkek spiker ve başının yanında, arkalarında sırp bayrağı olan toplama kampındaki iki adamın fotoğrafı ve bu grafiğin altında “MAHKEME“ yazısı bulunmaktadır. Spiker, Eski savaş suçlularının yargılanması için LaHey'de kurulan mahkemenin yargıçlarının atandığını, suçlular arasında Hırvat ve Sırplarla birlikte Bosnalı Sırpların lideri Karadzic'in ve Sırbistan devlet başkanı Milosevic'in de bulunduğu haberini verir. Sanıkların teslim edilmesinin Hırvat ve Sırp yetkililerin iradesine bağlı olduğundan mahkemenin işinin zor olduğunu belirtir.
- Ormanlık bir arazi: Yerde dizilmiş onlarca Bosnalının cesetleri. Cesetlerin başında burunlarını kapatarak ayaakta duran ve cesetlere bakan askerler ve sivil giyimli erkekler. Dış ses, artık gündelik dilin bir

parçası haline gelen “etnik temizlik“ kavramının İkinci Dünya Savaşı'ndan kalan acıları yeniden canlandırdığını söyler.

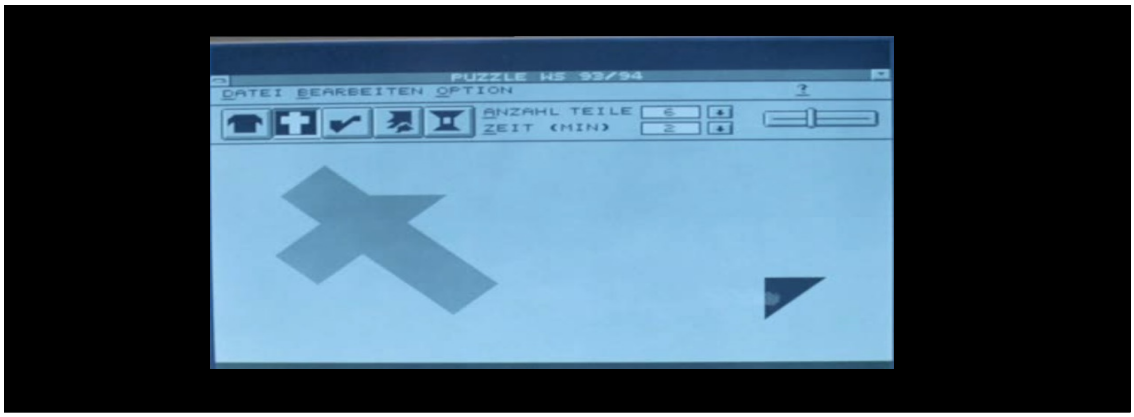
- Mezar çukuru: 30 – 40 metre uzunluğundaki parçası görülen bu uzun çukur boyunca yan yana dizilmiş onlarca beyaz tabut bulunmaktadır. Çukurun başına toplanmış büyük bir insan kalabalığı vardır. Dış ses, insanı dehşete düşüren bir süreklilikle her gün yeni katliamların ortaya çıkarıldığını söyler.
- Viran durumdaki bir mahallenin sokakları: Sokak aralarında ve yanmış/patlatılmış binaların arasında koşturan ellerinde makineli tüfeklerle koşuşturan ve buldukları ilk köşeye saklanan insanlar. Dış ses, “Askerler ve milisler insanları fark gözetmeden katlediyorlar“.
- Yeşil, çimlik bir arazi: Çimlerin üzerinde yan yana dizilmiş onlarca ölü kadın ve erkek bedeni. Dış ses, “Kadın, çocuk, yaşlı demiyorlar“.
- Toplama kampı: Büyük bir hangar, toplama kampına dönüştürülmüş. İçinde yüzlerce insan tıkış tıkış, birbirlerinin neredeyse üzerinde oturuyor. Aralarında gezen bir kaç Sırp askeri görülmekte.Dış ses, “Kurbanların binlercesai hapishane ve toplama kamplarında ölüme terk ediliyor“. Zayıflıktan kemikleri sayılabilen bir Bosnalı görüntüye gelir. Dış ses, bu savaşta vahşetin sınır tanımadığını söyler.
- Kadınların toplama kampı: Yatmakta olan ve bir koridorda yürümekte olan iki hamile Bosnalı kadın. Dış ses, “Sırp askerleri düşmanın direncini ve moralini çökertmek için kitlesel tecavüzlerde yapıyor“.
- Açık hava mekan net görülemez: Ağlamaktan güçlükle ayakta duran yaşlıca bir kadın ve koluna girerek onu yürütmeye ve teselli etmeye çalışan biri sivil biri asker iki genç adam. Aynı mekanda bir başka çekimde görüntülenen üç genç kadın ağlamakta. Biri elleriyle kafasını

tutup kendi saçlarını çekmekte ve yanındaki genç adama sarılmaktadır. Dış ses, “Şimdiye kadar kurbanlar o kadar ümitsizdi ki sorumlular...“ bu haber bitmeden sekans kararmaya uğrayarak kesilir.



Görsel 21. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994

Bilgisayar ekranı: Yakın plan ekrandaki görüntüde Maximillien ve oda arkadaşının oynadığı, insanlığın en eski oyunlarından biri olan Tangram'ın bilgisayar oyunu olarak simüle edilmiş versiyonu vardır. Burada tamamlanan “haç“ biçimindeki Tangram şekli üç boyut kazanarak tamamlayıcısını ödüllendirir. Maximillien'in bilgisayar dahisi oda arkadaşının ürettiği bir bilgisayar programıdır.



Görsel 22. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994

Demet – 7 / Televizyon haber bülteni, Kadın spiker:

- Sarajevo sokakları: Sokaklarda dolaşan insanlar. Erkek bir dış ses görüntünün üzerine Sarajevo'daki insanların huzurlu bir Noel hayali kurduğunu söyler.
- Bir ev: Evin içindeki detaylar ya da evin nerede olduğu görülmez ancak Sarajevo'da olduğu tahmin edilmektedir. Pencere, pencerenin önündeki sıska Noel ağacı (bitkisi?) ve onu süslemekte olan iki küçük çocuk görüntüdedir. Dış ses, "Tıpkı 7 yaşındaki Delida ve arkadaşı Boris gibi". "Onlar noel ağacını süslerken..."
- Bombalanmakta olan şehir: Dış ses, "...şehir yine yüzlerce bomba ile dövülüyor".
- Sarajevo sokakları: Sokakta korkarak binaların dibinden, koşar adım yürüyen ve koşan insanların görüntüleri. Dış ses, "İnsanlar, hızlı adımlarla koşarak keskin nişancılardan kaçınmaya çalışıyorlar".
- Sarajevo'da bir pazar yeri: Neredeyse boş olan pazarda çoğu boş olan tezgahlar ve tek tük insanlar görülmekte. Dış ses, neredeyse tüm tezgahların boş olduğunu, sadece birkaç Noel süsünün satıldığını söylerken görüntüye göğüs çekimde gülümseyerek kameraya konuşan bir genç kadın geliyor. Dış ses, "...ama onlar da çok pahalıydı diyor bu genç kadın". Kadın konuşurken tercüme yapan dış ses kadının sözlerini "Ufak da olsa bir Noel yemeği yiyebileceğimiz için çok mutluyuz".olarak çevirir.
- Sarajevo'da bir cadde: Kanlı bir battaniye içinde, kucağında tuttuğu bir bebeği yolun karşısında bulunan hastaneye taşıyan bir genç kadın. Dış ses, "Ama pek çok insan çaresiz. Tıpkı bu anne gibi. Bu öğleden sonra bebeğini hastaneye getirdi". Hastanenin önünde bekleyen doktor, kadının kucağından bebeği alır ve birlikte koşarak binaya girerler.

- Hastane binasının içi: Sedyeye yatırılmış bebek ve başında onu kurtarmaya çalışan doktorlar. Dış ses, "Keskin nişancıların mermilerinden biri, bebeğin bacağına isabet etmişti".
- Haber stüdyosu: Kadın spiker, kırmızı ceketi, kırmızı ruju, kolyesi, küpeleri, sarıya boyalı ve fönlü saçları, yarı tebessümü ile göğüs çekimde, gri arkaplanın önünde oturmaktadır. Başının yanında bembeyaz yüzü, siyah güneş gözlükleri ve parıldayan ceketi ile Michael Jackson fotoğrafının altında yazan "TV-SAHNESİ" (*TV-AUFTRITT*) grafiği görüntüdedir. "Michael Jackson doğru mu söylüyor yoksa rol mü yapıyor?" sorusu ile sıradaki haberine giriş yapan spiker, önceki akşamki TV programından sonra süperstarın hayranlarının kendi kendilerine bu soruyu sorduklarını söyler. Haftalarca süren sessizlik ve uyuşturucu bağımlılığı tedavisinden sonra Michael Jackson'ın Kaliforniya'daki çiftliğinden çocuk cinsel tacizi ile ilgili tüm suçlamaları canlı yayında reddettiğini belirtir.



Görsel 23. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, Sarajevo ve Michael Jackson

- Bordo duvar: Bordo bir arkaplanın önünde, omuz planda, kırmızı gömleği içinde oturan Michael Jackson'ın kameraya ağlamaklı konuşması: "Bana suçluymuşum gibi davranmayım. Çünkü ben suçsuzum".

- Neverland Çiftliği: Erkek dış ses, "...diyor Michael Jackson, neredeyse yaşlı gözlerle Neverland Çiftliği'nden". Kuş bakışı genel planda Neverland çiftliği ve etrafındaki düzlük arazi ile bir kaç ağaç görülmektedir.
- Bir bina: Binadan polis eşliğinde çıkarılan Michael Jackson. Binanın etrafını sarmış, onu bir saniyeliğine görmeyi bekleyen yüzlerce insan. Siyah güneş gözlükleri ve siyah şapkası ile Michael Jackson binadan çıkarken kalabalığa elini sallarken başını önüne eğer ve arabaya biner. Bu sırada kalabalıktan çığlıklar yükselir.
- Bir binanın içi: Michael Jackson'ın arşiv görüntülerinden biri ekrana koyulur. Etrafında Çinli olduğu tahmin edilen bir kaç takım elbiseli adam ile Jackson'ın etrafına toplanmış onlarca Çinli çocuktan birkaçı Michael Jackson'ın önünde durup Pepsi panosunu taşımaktadır. Dış ses, "Polis, Jackson'ın 15 yaşındaki çocuğun verdiği tanıma uyup uymadığını tespit etmeye çalışıyor". Siyah güneş gözlükleriyle kameralara gülümseyen Michael Jackson.

Demet – 8: Viyana'daki bankanın CCTV monitörleri:

- Viyana'daki bankanın garaj girişi: Girişten garaja inen zırhlı araç görülür.
- Viyana'daki bankanın garajı: Garaja giren zırhlı araç görülür. Garajdan banka binasına girmekte olan Hans.
- Bankanın ekstra güvenlikli bölgeleri: Hans kimlik kartını kullanarak elinde taşıdığı zırhlı par bavullarını ve çuvallarını çeşitli elektronik güvenlik sistemlerinden geçerek bankanın arka koridorlarında ilerler.

Demet – 9: Viyana'daki bankanın CCTV monitörleri:

- Hans'ın kimliği: Birkaç güvenlik taramasından daha geçen Hans'ın bilgisayar ekranında taranmakta olan kimliği görüntüdedir. İlk olarak ID Numarası görülür. Sonra soyadı, adı, çalıştığı firma, adresi, telefon ve faks bilgileri ile kod numarası ve en son fotoğrafı ekranda belirir. Hans'ın adının öğrenildiği ilk ve tek sahnedir.
- Viyana'daki bankanın garajı: Garajdan çıkmak üzere CCTV kameralarına selektör yapan Hans'ı "gören" monitör güvenliği çıkış kapısını açar.

Demet – 10: Televizyon haber bülteni. Kadın spiker.

- Cinayetlerin gerçekleştiği banka şubesinin önü: Cesetler, tabutlar içinde, polisler tarafından bir minibüsün arkasına yerleştirilmekte. Erkek dış ses görüntüyü sesle tekrarlar.
- Bankanın zemini: Kanlı zeminde açık bulunan polis kanıt toplama çantaları ve inceleme yapan iki polis görülür. Dış ses, olay yeri ekibinin bankada arştırma yaptığını, kendini de öldüren olayın failinin cinayeti işlemeye iten sebebi değil, kan örnekleri arasında ip ucu bulmaya çalıştığını söyler.
- Banka binası, önündeki yol ve yolun karşısındaki benzinlik: Bankanın hem dışında, kapı önünde beklemekte olan polisler görülmektedir. Dış ses olayın nasıl gerçekleştiğini anlatır: "Bankadaki katliamdan sonra adam koşarak sokaktan karşıya geçiyor, bu benzin istasyonundaki arabasına biniyor ve kafasına bir kurşun sıkarak kendini öldürüyor".
- Bir oda: Görüntüye gelen, göğüs plandaki Maximillen B. fotoğrafının arka planında perdesi görünen bir iç mekandır. Beyzbol kepi giymiş olan genç Maximillien, ciddi bir ifade ile kendisini fotoğraflayan makinenin

gerisinde kalan bir alanı izlemektedir. Görüntünün üzerine dış ses, “Bu arada Maxillien B. 19 yaşındaydı ve öğrenciydi“ açıklamasını yapar.

- Benzinlik: Max.'in üzeri brandayla örtülmüş olan arabası, arabanın hemen önünde bekleyen bir polis, arabanın arkasındaki polis bandının gerisinde toplanmış olan meraklı kalabalık. Dış ses, “Böyle anlamsız bir cinayetin neden işlendiğinin henüz kesin olarak bilinmemekle birlikte...“
- Banka şubesinin önü: “...bunun bir banka soygunu girişimi olmadığı apaçık ortada“. Banka binasının önünde bekleşen polisler ve tabutların bulunduğu minibüs görülür.
- Benzinlik: Benzincinin ofisi ve aynı zamanda benzinliğin marketinin önüdür. Tüfekli iki asker benzinciyi sorgulamaktadır. Dışses, olayın failiyle en son konuşanlardan biri olan benzincinin de bir açıklama getiremediğini söyler. Benzinci kendisine uzatılan mikrofona “hiç bir fikim yok, bilmiyorum...Çılgınlık“ der.
- Bankanın sokağında bulunan bir apartmanın cephesi: Apartmanda bulunan evinin penceresinden sarkmış merakla olup bitenleri izleyen bir kadın görüntüdedir. Dış ses, “Viyana'da Noel'den hemen önceki günde bu çılgın olay yüzünden insanlar şaşırmış durumdalar“.
- Bankanın kanlı zemini: Yakn plandaki zeminin üzerinde açık bulunan inceleme çantası ile zeminde gezinen polis memurları görüntüdedir.
- Haber merkezi: Kadın spiker, kırmızı ceketi, kırmızı ruju, belli belirsiz tebessümü ile görüntüdedir. Bu kez gömleği siyah renktedir. Kameraya konuşur: “Noel'den önce Bosna'ya barış getirme girişimi bugün Brüksel'de başarısızlıkla sonuçlandı“. Kadının başının hemen yanında beliren grafikte parçalanmış bir Bosna – Hersek bayrağına makineli tüfeğini doğrultmuş bir Sırp ya da Hırvat askeri temsili ve altında yazan

"SAVAŞ" ibaresi yer alır. Başarısızlığa uğrama nedenlerini sıralayan spiker, Noel nedeniyle yapılması planlanan ateşkesin, Bosna'nın bütün sınırlarında sürdürülemediğini belirtir.

- Sarajevo sokakları: Bir önceki haber videosunda yayınlanan görüntüler ve ses bandı aynen ekrana tekrar gelir (Bkz: Demet – 7): "Sarajevo'daki pek çok insan, huzur içinde bir Noel kutlamanın hayalini kuruyor...".
- Bir ev: Aynı görüntü ve ses bandının devamıdır (Bkz: Demet – 7): "Tıpkı 7 yaşındaki Delida ve arkadaşı Boris gibi".
- Bombalanan şehir: Aynı görüntü ve ses bandının tekrarıdır (Bkz: Demet – 7)
- Sarajevo sokakları: Aynı görüntü ve ses bandının tekrarıdır (Bkz: Demet – 7), yolda sakınarak, koşar adım insanlar.
- Sarajevo pazar yeri: Aynı görüntü ve ses bandının tekrarıdır (Bkz: Demet – 7), aynı bantta, satılan Noel süslerinin de pahalı olduğunu yine de ufak da olsa bir Noel yemeği yiyebilecekleri için mutlu olduğunu söyleyen genç kadın.
- Sarajevo'da bir cadde: Aynı görüntü ve ses bandının tekrarıdır (Bkz: Demet – 7). Kanlı battaniye içinde, kucağında tuttuğu bir bebeği yolun karşısında bulunan hastaneye taşıyan bir genç kadın.
- Hastane binasının içi: Aynı görüntü ve ses bandının tekrarıdır (Bkz: Demet – 7). Sedyeye yatırılmış bebek ve başında onu kurtarmaya çalışan doktorlar.
- Haber stüdyosu: Aynı görüntü ve ses bandının tekrarıdır (Bkz: Demet – 7). "Michael Jackson doğru mu söylüyor yoksa rol mü yapıyor?"

- Bordo duvar: Aynı görüntü ve ses bandının tekrarıdır (Bkz: Demet – 7). Michael Jackson'ın kameraya ağlamaklı konuşması: “Bana suçluymuşum gibi davranmayım. Çünkü ben suçsuzum“.
- Neverland Çiftliği: Aynı görüntü ve ses bandının tekrarıdır (Bkz: Demet – 7).
- Bir bina: Aynı görüntü ve ses bandının tekrarıdır (Bkz: Demet – 7). Binadan polis eşliğinde çıkarılan Michael Jackson.
- Bir binanın içi: Aynı görüntü ve ses bandının tekrarıdır (Bkz: Demet – 7). Michael Jackson'ın etrafı Çinli çocuklar ve Pepsi panolarıyla sarılı arşiv görüntüsü.
- Bir iç mekan: Mekanın sadece penceresi ve arkasındaki caddenin ışıkları görülmektedir.Daha önceki (Demet – 7) video kaydına ek olarak konmuş bir video parçasıdır. Görüntüdeki pencerenin önünde, Michael Jackson'ın Afro – Amerikan avukatı Johnnie Cochran, takım elbisesi ve kırmızı kravatıyla göğüs planda kameraya konuşmaktadır. Dış ses, Cochran'ın, Michael Jackson'a medya üzerinden yapılan saldırıları eleştirdiğini anlatır.
- Konser sahnesi: Sahnenin üzerinde parıldayan giysileri ve arkasındaki ışık patlamalarının arasında dans edip şarkı söyleyen Michael Jackson. Dış ses, “Her şey bittiğinde diyor Jackson hayranları, Michael Jackson sahnelere büyük bir geri dönüş yapacak. Kariyeri...“ sekans ve film bu cümle tamamlanmadan biter ve krediler geçmeye başlar.

Göçmen bürosu: Madian'ın televizyona ropörtaj verdiği mekandır. Bu mekanda gerçekleştirildiği için burada yer verilen, ancak çözümleme

bölümünde değerlendirilecek olan ropörtaj sırasında, çevirmen yardımıyla yöneltilen ropörtörün (R) soruları ve Madian'ın (M) bazı cevapları şöyledir:

R: “Sınırı geçeli iki hafta oldu dedin. Neden polise veya bir başkasına daha önce gitmedin?“.

M: “Beni getiren şoför Almanca bilmediğim öğrenilir öğrenilmez beni derhal sınırdışı edeceklerini söyledi“.

R: “Bu süre zarfında karnını nasıl doyurdun?“.

M: (Umursamazca dudaklarını bükerek) “Buradaki insanlar eşyalarına hiç dikkat etmiyorlar. Çalmak o kadar kolay ki“.

R: “Nerede uyudun?“

M: “Terk edilmiş evlerde“

R: “Soğuk olmuyor muydu?“

M: (Omuz silker) “Bazen oluyordu“ (Çaldığı kocaman montu gösterir) “Ama bu anorağım var. Bir kaç gündür bayağı soğuk. O yüzden polise gittim zaten“.

R: “Avusturya'ya gelmeye nasıl karar verdin?“

M: “İnsanların burada çocuklara çok iyi davrandıklarını duymuştum“.

R: “Peki bunu nereden duydun?“

M: “Bir kız arkadaşımdan“

R: “O nereden duymuş?“

M: “Fahişelik yapıyor ve bu nedenle pek çok insanla konuşuyor“.

R: “Bu arkadaşın kaç yaşında?“

M: “Hemen hemen benim yaşlarımda“.

Filmde görsel – işitsel ekran enstalasyonları dışında sadece ekran sesinin kullanıldığı enstalasyonlardan da bahsetmek gerekmektedir. Bu videolara ait

görüntüler bilinemez; zira film yüzeyindeki mekanda olaylar devam ederken video, arka planda bir ses kaynağı olarak var olur. Filmde video sesi iki kez yerleştirilmiştir ve her ikisi de bir takım şeylerin fiyat bilgilerini vermektedir. Bunlardan bir tanesi, Maria hasta ve huysuz bebeğini biberonla beslemeye çalışırken fonda duyulmaktadır ve ne olduğu anlaşılmayan bir ürünü belli bir fiyata sipariş etmek için aranması gereken telefon numaralarını vermektedir.

Bir diğer video ses yerleştirmesi, Bay Tomek, bir süre sonra öldürüleceği banka binasına doğru son kez yola çıkmadan önce, evinde giyinirken fonda duyulan televizyonun sesidir. Televizyondan duyulan erkek sesi, bir sahil kenarındaki restorandan bahsetmektedir: Camekandan Uzakdoğu yemekleri hazırlayan aşçının izlenebildiğini, aşçının Japonya'dan getirilen çiğ balıktan suşi hazırladığını söyler. Aynı ses, biraz önce bu restorandan çıktığını söylediği bir gence az önce ne yediğini sorar. Genç bir erkek sesi, somon balığı yediğini ve muhteşem olduğunu söyler ve devam eder: “Dibinde yabani lahana, üzerinde yeşil sosun olduğu pirinçli çiğ balık yedim. Gerçekten çok güzel, muhteşemdi“. Spikerin “Ne kadar ödediniz?“.sorusuna “Söylemekten biraz utanıyorum ama iki büyük porsiyon yedim. Normalde tek porsiyon yeterlidir. İkisi 290 tuttu., yani iki kere 145, artık bütün gün acıkmam“ yanıtını verir. Dünya mutfağından yiyeceklerin ucuza da temin edilebileceğini söyleyen bir üniversite öğrencisinin verdiği bilgiye dayanarak, sıradaki haberi vermekte olan erkek bir spiker, öğrencinin yemeğine önce Kore çorbasıyla başladığını, sonra ıspanaklı pastasıyla ünlü Yunan restoranına gittiğini, son olarak da bir Türk manavından aldığı İsrail portakalıyla yemeğini tamamladığını, hepsinin beraber 42 şilin tuttuğunu anlatır. Sonra aynı ses kaynağından bir jenerik müziği çalmaya başlar ve bu yerleştirme biter.

Yukarıda detaylı olarak sıralanan video yerleştirmelerinin hemen hepsi, görüntülerin film kurgusuna direk olarak eklemlenmesi ile elde edilmiştir. Bu görüntülerin oluşturduğu sekanslar, film yüzeyinin tamamını kapladığı için, ilk etapta izleyici tarafından filme ait yüzeyler olarak algılanabilirler. Michael Haneke'nin de filmlerinde sıklıkla kullandığı ve benzer yanılsamalara yol açan bu uygulamadan, film temasının inşasında olduğu kadar, izleyicisine "yüzey yoluyla yaratılan manipülasyonu" hatırlatma aracı olarak da yararlandığı bilinmektedir. Filmde, tam yerleştirme yönteminin dışında kalan video/TV yerleştirmeleri ise film yüzeyinin mekanlarında, hareket halindeki karakterlerin eylemlerini tamamlayan bir konumda yerleştirilmiştir. Örneğin Bay Tomek yemen yerken ya da Inge ve Paul, evlerindeki koltukta otururken televizyon, dikkat çeken ve yaptıkları bir obje olarak eylemlerini tamamlar.

4.2.2. Sinematografi

4.2.2.1. Mizansen

Sinema yapıtlarında mizanseni yaratan en önemli öğelerden biri olan karakterler arasındaki ilişkiler, eğer *71 Fragmente Einer Chronologie des Zufallls*'da bir mizansen yaratıyorsa, bu ancak "negatif mizansen" olarak tanımlanabilir. Bunun nedeni, filmde karakterler arasındaki ilişkinin dolayısıyla diyaloğun, yok denecek kadar az miktarda ve zayıf, olduğu anların çoğunda da negatif olmasıdır. Tabii ki bu da bir mizansen oluşturmaktadır, ancak bu durmda negatif mizansen değerlendirmesinin yanlış olmayacağı düşünülmektedir.

Filmde sayıca ve sürece en çok görünen karakter, Romanyalı kaçak, göçmen sokak çocuğu, Madian görülür (toplam 15 sekans). Televizyona çevirmen aracılığıyla verdiği röportaj dışında Madian, film boyunca yalnız iki kişiyle iletişim kurar. Bu anlardan biri, alışveriş merkezinde, elini sigarasına uzattığı gazete dağıtımı yapan adam ona kendi paketinden bir sigara verdiğinde, diğeri de metroda tren hattının yanında bulunan platformda üzerine basıldığı anda "Lütfen sarı çizgiyi geçmeyiniz!" anonsunun yapıldığı sarı çizginin üzerinde dengede yürümeye çalıştığı sırada, karşı platformda, kendi yaşlarında bir çocuğun da onun oyununa katıldığı sırada gerçekleşir. İki çocuk da durmaksızın tekrarlanan anonsa aldırmadan karşı karşıya gelinceye kadar sarı çizgi üzerinde dengede yürürler ve tam karşı karşıya geldiklerinde dururlar. Sanki trenin üzerinden geçtiği raylar bir denizmiş ve onlar da içine atlayıp yüzüyorlarmış gibi karşılıklı pantomim yapmaya başlarlar. Bu an Madian'ın gerçekten eğlendiği bir andır. Ancak aralarından tren geçer ve oyun biter. Madian, verdiği röportaj dahil, her zaman iletişime açık, iletişimden hoşlanan ve samimi bir çocuktur. Inge'nin konuştuğu Alman dilini anlamasa da Inge'yi dahi anlamaya çalışmakta söyedği sözcükleri kendi kendine tekrar etmektedir.

Madian'la birlikte en sık filmde en sık görüntülenen karakter, filmin sonunda cinayetleri işleyen üniversiteli genç Maximillien B.'dir. Toplam 15 sekansta bulunan Maximillien'ın, bir kaç kez diyaloğa girdiği görürlür. En çok diyalog sahnesi, annesiyle yaptığı ankesörlü telefon görüşmelerinden oluşmaktadır. Bu görüşmelerdeki diyaloglar da hemen hemen birbirinin aynıdır ve Maximillien'ın sadece okuldan, notlarından ve rutin şeylerden bahsettiği konuşmalardan oluşur.

Bay Tomek, filmde görüldüğü 8 sekansın sadece üçünde diyaloğa girmekte, dieğerlerinde hep kendi başına görülür. Bu diyaloglardan biri kızı ile bankada gerçekleşir. Banka şubesinin gişesinde çalışan kadının, Bay Tomek'in kızı olduğu, diyaloglarının sonuna kadar anlaşılamaz. Çünkü kızı, Bay Tomek'e diğer müşterilere davrandığından farklı davranmaz. Emekli maaşını almaya gelen babasına parasını verir, Bay Tomek ayrılmadan da meşgul olduğunu, onu akşam telefonla arayacağını söyler. İzleyici ancak bu son parça diyalogtan sonra bu kadının Bay Tomek'in kızı olduğunu anlayabilmektedir. Bay Tomek'in bu diyaloğun dışında biri telefonda yine kızıyla ve torunuyla, diğeri de muayeneye gittiğinde doktoruyla olmak üzere iki diyaloğu daha olur ve hepsi bu kadardır. Bunun dışında Bay Tomek karakterinin hayatında "ona konuşan" tek şey evindeki televizyondur. Kızıyla yaptığı uzun telefon görüşmesinde de televizyon açıktır. Bu konuşma yer yer durgun ve sıradan, yer yer tartışmalı geçer. Bay Tomek'in bu konuşmada kızına söylemek istediği asıl şey, artık çok yaşlanan ve kendi işlerini göremeyecek duruma gelen karşı komşusunu çocuklarının yanına aldığıdır. Burada aslında kendisi hakkında bir mesaj vermektedir, ancak kızı anlamaz ya da anlamaz gibi yapar. Aynı konuşma sırasında kendini azarlayan kızına "Evet tabii ki hep kendimden bahsedeceğim. Dürüst bir insan başka neden bahsedebilir ki?" ifadesini kullanır.

Inge Brunner toplam 10 sekansta görülür. Otuzlarının sonunda, kırklı yaşların başında görünen, saçları sürekli toplu ve nazik bir insan olan Inge, bu sekanslarda, toplam 3 kişi ile ve çok sınırlı diyaloğa girer. Bu kişilerden biri eşi Paul Brunner'dir. Paul ile neredeyse hiç diyaloğu yoktur. Direk ona hitaben uyumadan önce (aynı gece ard arda) söylediği "İyi geceler", film süresince

hemen her sekansta birlikte görülmelerine karşın neredeyse tek diyaloglarıdır. Birbirleriyle çok yakın ve samimi bir ilişki içinde görülmezler. Madian'ın röportajını televizyondan izledikleri sırada Inge ağlarken Paul onu teselli etmek istediğinde, Inge'nin onu ittiğini görülür. Inge'nin bir diğer diyaloğu Annie'yle olur. Ancak bu daha çok bir monolog olarak görülmelidir. İlk evlat edindikleri çocuk olan Annie, Inge'nin hiç bir sorusuna ve iletişim çabasına yanıt vermemektedir. Annie ile nasıl iletişim kuracağını bilemeyen Inge, onu ilk kez gördüğü yetiştirme yurduna gittiğinde, "Merhaba"sına aşırı derecede çekingen olan Annie'den bir yanıt alamadığında, elindeki montu uzatmış ve "Al, bu senin" diyerek Annie'nin ilgisini kazanmaya çalışmıştır. Inge'nin en çok diyaloğu yaşadığı kişi, Inge'nin konuştuğu dili (Almanca) bilmeyen Madian'dır. Madian, Inge'nin dediklerini anlamasa da onu dinlemekte, ağzından çıkan sözcükleri kendi tekrar ederek öğrenmeye çalışmaktadır.

Hans ve Maria Nohal çifti ise mutsuz bir evliliğin içinde, birbirine yabancı iki kişidir. Film süresince Maria 4, Hans ise 10 sekansta görünmektedir. Çiftin birlikte göründükleri sekanslarda, her gün kendini tekrar ettiği açık olan tek bir diyalog dışında birbirleriyle konuştukları görülmez. Bu diyalog, her gün Hans işe gitmeden önce şu şekilde gelişir:

Maria: "Kaçta gelirsin?"

Hans: "6'dan sonra"

Bunun dışında Hans ve Maria'nın sessizliklerini, birlikte yedikleri bir akşam yemeği sırasında Hans'ın ansızın "Seni seviyorum" deyişi bozar. Bu söze Maria çok sinirlenir. Bunu kendisine söylememesini özellikle ondan istediğini, söylemekle amacının ne olduğunu sorar. Hans'ın "İşe yarayacağını düşündüm" demesi Maria'yı daha çok kızdırır. Bunun üzerine Hans, Maira'nın ağzına bir

tokat atarak bu tartışmaya koyar. Maria masadan kalkar gibi olur ama gitmez. Hans da sanki özür dileyecek gibi olur ama dilemez. İkisi de rahatsızlık içinde bir süre oturduktan sona yemeklerini sessizce yemeye devam ederler.

Bay Tomek'in kızı Bayan Tomek ise filmde 2 sekansta görülür. Küt saçlı, ve resmi giyimli, orta yaşlı bir banka çalışanıdır. Bankada babasına herhangi bir müşteri gibi davranır. Bir de babasıyla gerçekleştirdiği uzun bir telefon konuşması bulunur. Baba-kızın çok da iyi anlaşamadıkları bu konuşmada anlaşılmaktadır.

Brunner ailesinin evlat edinip, anlaşamadıklarını gördükten sonra yetiştirme yurduna iade ettikleri küçük kız olan Annie, filmde 5 sekansta görülür. Öğretmeni dışında konuştuğu hiç kimse yoktur. Öğretmeniyle de sadece kulağına fısıldayarak konuşur. Onlarla konuşmamasına, söylediklerini yapmamasına rağmen odasının nasıl düzenlendiğini görmek istediğini, kendisini oraya getirmiş olan öğretmeninin kulağına fısıldayarak söyler. Inge ve Paul'ün Annie'yi neşelendirmek için götürdükleri su parkında deniz ayılarının şovlarını izlerken yarım yamalak güldüğü görülür. Bu yarı gülücükten cesaret alan Inge ise kolunu kızın omzuna koyar ama Annie hemen ciddileşerek Inge'nin kolunu iter.

Silah soyguncusu 4 sekansta görülmektedir. Bu sekansların sadece birinde bir diyaloğa girdiği görülür. Bu çekim, diyaloğun gerçekleştiği kafenin dışından yapıldığı için duyulamaz, ancak çaldığı silahları satmakta olduğu anlaşılır. Yanındaki valizi buluştuğu kişiye teslim eder ve parasını alıp ayrılır.

Diyaloglar, sayılabilecek kadar az (Madian dışında) ve kendini tekrar eden nitelikleri nedeniyle yukarıda tek tek belirtilme gereği duyulmuştur. Mizansen içinde ise bu diyaloglar, karakterlerin kendini tekrar eden yaşamları ile bütünlük oluşturmaktadır.

Filmdeki kostümlere gelindiğinde, karakterlerin hemen hepsinin etraflarındaki mekanlarla (ev, sokak, banka, metro vb.) uyum gösteren şekilde temiz, kahverengi ve siyah tonlarda giyinmektedir. Emekli olduğu halde Bay Tomek'in dışarı çıkarken takım elbise giymekte olduğu gözlenir. Yalnız Madian pis görüntüsüyle ve kırmızı-bordo montuyla filmde renk yaratan kişidir. Sokak çocuğu olan Madian'ın temiz ya da ciddi "görünmek" gibi bir kaygısı yoktur.

Filmde sergilediği mekanlar içinde Michael Haneke, yoğun bir dekorasyon ya da ışık desteği kullanmamaktadır. Kişisel mekanlarda da Brunner ailesinin evinin salonunda bulunan "modern" hatlara sahip bir abajur, Hans ve Maria çifti ile Bay Tomek'in mutfaklarında yapılan çekimlerde ise kadraja giren çaydanlık, bir iki tencere, çok da fazla sayıda olmayan mutfak gereçleri dışında hiç bir detay, karakterlerin kişilik özellikleri hakkında ip ucu verecek bir tablo, bir poster, fotoğraf vb. hiç bir şey göze çarpmaz. Yapay ışık da, neredeyse bir belgeselde kullanılacak kadar az kullanılmıştır. Bu nedenle filmdeki renkler, atmosferiyle birleşen şekilde doğal olarak soluk ve soğuktur.

Karakterler ve kişisel mekanları arasındaki ilişki, sade ve biri birini anlatır şekildedir. Örneğin Bay Tomek'in eskiden beyaz olduğu düşünülebilen duvar kağıtlarıyla kaplı evinin duvarlarının da tıpkı yaşlanan ama hala evden ayrılırken giydiği takım elbisesi ve şepkasıyla temiz ve uygar görünümünü

koruyan Bay Tomek gibi yaşlanmış olduğu söylenebilir. Film boyunca bir çocuk evlat edinmek istediklerinden başka haklarında hiç bir şey öğrenilemeyen Brunner'lerin, görünen sekanslarda mekanları da karakterleri hakkında hiç bir şey anlatmaz. Onlar yerine herhangi bir başka çift de o mekanda yaşayabilir ve bu, izleyici açısından hiç bir fark yaratmayabilirdi. Kamusal alanlar ise zaten dekorasyona ihtiyaç duymayan, banka, yetiştirme yurdu, metro gibi alanlardır ve oldukları gibi kullanılmışlardır.

4.2.2.2. Çekim ölçekleri ve kameralar

Michael Haneke'nin *Benny's Video* ile karşılaştırıldığında daha az sayıda kesmeye başvurduğu ve daha uzun süren çekimlere yöneldiği görülmektedir. Bu nedenle çekimlerin hepsi kesme ile değil ancak alıcıya yaklaşıp uzaklaşan karakterlerin ya da çekim içinde yer değiştiren alıcının hareketi sonucunda değişim gösterebilmektedir. Ayrıca yönetmenin net olarak belirlenmiş çekim ölçekleri dışına da sık sık çıktığını vurgulamak gerekir. Göğüsle bel arasında, dizle boy arasında kadrajın kesildiği pek çok çekim görülmektedir. Bununla birlikte saptanan ölçeklerin 16'sı genel olmak üzere 32 tanesi boy, 18'i diz, 17'si bel, 21'i göğüs, 29'u omuz, 1 tanesi de baş çekimden oluşmaktadır. Michael Haneke'nin yine en sık olarak yakın plan çekimlere başvurduğu bu filmde 17'si televizyon ve bilgisayar ekranlarına olmak üzere toplam 62 yakın/detay çekim kullanılmıştır. Film yüzeyinin tümünü kaplayan video parçaları da bu yakın planlara dahil kabul edilmektedir. Yönetmenin, ölçeklerini yansıyan yüzeylerden yararlanarak zenginleştirdiği de görülmektedir. Örneğin soyguncunun müşterisiyle buluştuğu sahnede, oturdukları kafenin dışından yapılan çekimde, kafenin geniş penceresi, hem kafenin içinde konuşan karakterleri görmeye, hem de yansıttığı görüntüyle kafenin lokasyonu

hakkında bilgi vermektedir. İçerideki görüntü diz çekimdeyken, yansıyan görüntü genel plandır.

Filmdeki kamera hareketleri incelendiğinde durağan kameraların en yoğun biçimde kullanıldığı görülür. Durağan kameranın en sık başvurduğu hareket ise çevrinmedir. Durağan kameralar, Benny's Video'daki kesme stiline uzak duran biçimde (demet haline bulunan peş peşe yakın planlar bu filmde de bulunmasına karşın) uzun çekimler yapabilmektedir. Örneğin filmin başındaki otoyolun genel çekim sahnesi kesintisiz 3 dakika 4 saniye sürmektedir. Benzer şekilde, izlenmesi en zor sahne olarak değerlendirilen pinpon antremanı sahnesi kesintisiz olarak 2 dakika 50 saniye sürmektedir. Durağan kamera tarafından yapılan başka bir uzun çekim, 2 dakika 22 saniye süren, Hans ve Maria'nın yemek yediği ve tartıştığı sahnedir. Üçüncü bir çekim ise bir yakın plana göre uzun sayılabilecek ve 1 dakika 35 saniye uzunluktaki, Hans'ın cansız bedenininden süzülen kanın yavaş yavaş zemine dağıldığının izlendiği sahnedir. Buraya kadar sözü edilen uzun çekimlerin film yüzeyine ait olan çekimler olduğu belirtilmelidir. Zira filmdeki yakın plan ve yakın plan olmadığı halde mizansenin bir parçası olan video yüzeyi çekimleri de oldukça uzun sürelere sahiptir. Bir liste halinde gösterilirse yoğunlukla haber bültenlerinin oluşturduğu en uzun video enstalasyonları:

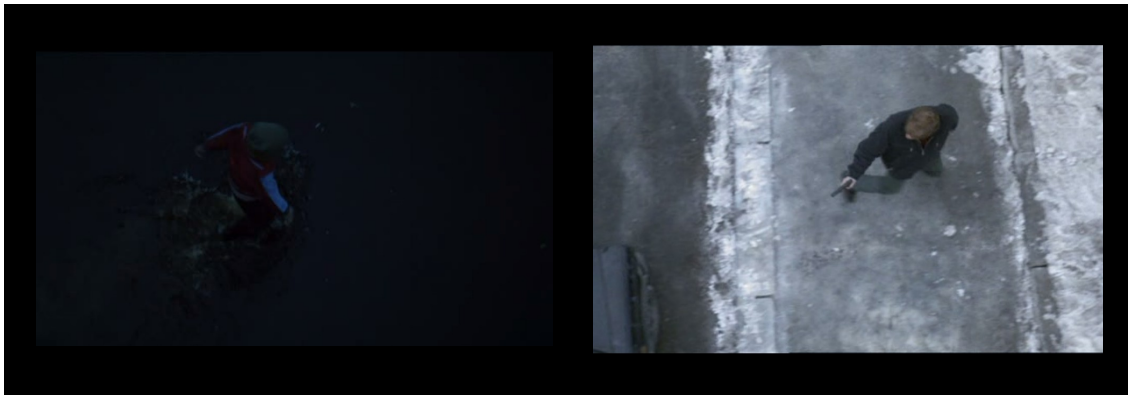
- Filmin başındaki Gürcistan iç savaşı, Somali ve Haiti'deki çatışmalar: 2 dakika
- Kuzey İrlanda'daki çatışma haberi: 1 dakika 55 saniye
- Bay Tomek'in kızıyla ve torunuyla telefonda konuşması sırasında açık olan televizyondaki anlaşılamayan kurguya sahip olan video içeriği: 7 dakika 31 saniye

- Gazze'deki çatışmalar: 1 dakika 50 saniye
- Bay Tomek'in son kez bankaya gitmeden önce giyindiği sahnede ses enstalasyonu olarak bulunan video: 2 dakika 5 saniye
- Filmin sonunda bankadaki katliam haberi ile ardından tekrarı verilen Sarajevo ve Michael Jackson haberinin oluşturduğu enstalasyon: 3 dakika sürmektedir.

Filmde kullanılan video yerleştirmeleri, ses ve görüntü toplamında yaklaşık 95 dakika olan filmin 26 dakika 21 saniyesinde bulunmaktadır. Bu sürenin de yaklaşık 17 dakikasında görüntü ve ses olarak yakın plandadır. Bu enstalasyonlarda televizyon ekranı dışında bilgisayar monitörleri ile CCTV kameralarının yönlendirildiği izleme monitörleri bulunmaktadır.

Michael Haneke, *Benny's Video*'da da dikkat çeken şekilde elektronik aygıtlara da yakın plan uygulamaktadır. *Benny's Video*'da ekranlar dışında bu ekranlara veri sağlayan oynatıcılar ve uzaktan kumandaların yakın planda görüntülenmesi gibi, bu filmde de özellikle yüksek güvenlikle çalışan bankanın kullandığı elektronik kumandalar, güvenlik şifrelerinin girildiği sistemler ya da benzin göstergeleri için yakın planlar tercih edilmiştir.

Çekimlerin hemen hepsinde, kamera kişilerle aynı hizayı koruyan, düz açılarda kullanılmıştır. Yalnız filmin başında Madian'ın Avusturya sınırındaki bir gölün içinden yürüyerek geçtiği sahne ile filmin sonunda, Maximillien cinayetleri işlediği bankadan çıktıktan sonra, yolun karşısındaki benzinliğe yürüdüğü sahne tepeden, kuşbakışı (üst) açılarla çekilmiştir.



Görsel 24. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994, Madian ve Maximillien

Filmde sadece iki kez kullanılan bu açı, zor durumdaki iki karakter olan Madian'la Maximillien arasında ters bir bağıntı kurmaktadır. Madian bu açıda, "daha iyi"sini düşlediği bir yaşama doğru ilerlerken, aynı açıyla görüntülenen Maximillien, ölüme yürümektedir.

4.2.2.3. Ses

Michael Haneke bu filminde de yapay ses kanalından kaçınmaktadır. Film müziği yoktur. Biçemsel bir tercih olarak zaman zaman yönetmenin başvurduğu deneysel ses kullanımına da bu filmde rastlanmaz. Bununla birlikte, film yüzeyinde karakterlerin hareketlerine sık sık görüntü ve sesle ya da sadece sesle eşlik eden televizyonun, yalnızlığı, sessizliği ve moral bozukluğunu artıran varlığı gözlenebilmektedir.

Filmde yalnız bir kere kaynağı belirsiz bir ses kullanımı mevcuttur. Madian, kalabalık caddede dilenirken fonda neşeli bir Country müziği güçlü bir şekilde duyulmaktadır. Country müziğin bu kullanımı, filmdeki tek deneysel ses-görüntü sentezini oluşturmaktadır. Ancak Michael Haneke'nin *Cineaste* dergisine verdiği bir röportaj da göz önüne alındığında, çevresel seslere

karışmakta olan bu müziğin, görülmeyen bir noktadaki sokak müzisyenleri tarafından çalındığı düşünülmelidir:

> "Gerçekçi filmde müziğin hiç yeri yok. Günlük yaşamda, davranışlarınıza eşlik eden bir müzik olmaz. Gerçekçi olmaa çalışmayan ya da bunu iddia etmeyen bir tür filminde bu durum tamamen farklıdır. Fakat gerçekçi bir filmde, eğer müzik belirli bir sahnede çalınmıyorsa, müziği eklememelisiniz" demektedir (Porton, 2005).

4.2.3. Anlatı Yapısı

71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls, adının da ipucu verdiği şekilde, aynı anda bir banka şubesinde bulundukları sırada, "cinnet geçiren" bir gencin kurşunlarına hedef olan Bay Tomek, Inge Brummer ve Hans Nohal'ın ölmeden önceki hayatlarına ait ve tesadüfi kronoloji ile gösterilen 71 adet sekansın bir araya getirilmesi ile oluşturulmuştur. Her sekans, kararma ile kapanmakta ve bu karanlık ekran, gelecek sekanstan önce bir iki saniye görüntüde kalmaktadır.

Gerçek bir olayı anlatması ile birlikte, yönetmenin kullandığı müdahalesiz teknik ve seçilen parçaların tesadüfiliği filme belgeselvari bir atmosfer kazandırmaktadır. Filmde önemli yer tutan video enstalasyonlarındaki görüntü içeriğinin, haber bültenlerinden alınmış "gerçek" olaylarla sağlanması da bu atmosferi pekiştirmektedir. Aralarında video pastişlerinin bulunduğu sekanslı yapısıyla oluşturduğu biçemsel nitelik, görüntüye getirdiği olayların dağınıklığı, arkaplanları verilmeyen olay ve kişileri, kendi içinde tutarlı kişiliklere sahip olmadıklarından dolayı bütünsellik gösteremeyen karakterleri

göz önüne alındığında ise filmin postmodern anlatıya yaklaştığı söylrnebilmektedir. Madian dışındaki tüm karakterlerin büyük bir iletişim sıkıntısı içinde olmaları, yine de bunu umursamamaları ve yönetmenin daha önce belirtilen ifadesindeki gibi gördükleri hatta maruz kaldıkları her durumu halının altına süpürme eğilimi göstermeleri ile donuk yüzeysellikleri bu görüşü desteklemektedir.

Anlatı, Avusturyalıların günlük, rutin yaşamları ile televizyonun içindeki yaşam arasında gidip gelen ikili bir yapı izlemektedir. Daraltılmış bir ifadeyle Viyana'da yaşayan ve daha sonra cinayete kurban gidecek olan kişilerin sıradan hayatlarından kesitler verirken, öte yandan televizyonun hiper uzamını olay örgüsünün içine katmaktadır. Bu ikili yapı filmin sonunda *Benny's Video*'ya benzer şekilde, ancak bu sefer ulusal bir televizyon kanalının kurgulanmış haber bülteninde birleşmekte, gerçek ve hiper gerçek tek şey haline gelerek bu ekran üzerinde hiper gerçekleşmekte, ulusun geri kalanına "haber" olarak servis edilmektedir.

4.2.4. Çözümleme

"Toplumsal Buzlaşma" ya da Michael Haneke'nin kısaca "Buzlaşma" adını verdiği üçlemenin son filmi olan ve Türkçe'ye *Tesadüfi Bir Kronoloji'nin 71 Parçası* olarak çevrilen filmi hakkında yönetmenin dile getirdiği ilk şeylerden biri, iletişim sorunudur (Toubiana, 2005c). İletişim çağı olarak adlandırılan, en hızlı teknolojik gelişmelerin bu alanda kaydedildiği ve yaygınlaştığı günümüzde, ortaya çıkan iletişim kısırlığı, simülasyon kuramının da üzerinde durduğu paradoksal konulardan biridir. *Fragmente*, yönetmenin "gündelik deneyim" anlamında kullandığı bir sözcüktür.

Gündelik deneyimlerinden bazı parçalara tanıklık eden izleyici ise bu karakterlerin hepsinde rastlanan, anlık psikolojik değişimleri gözlemleyebilir. Örneğin filmdeki her görünüşünde donuk ve ciddi ifadesini bozmayan Bay Tomek, bir dakikalığına torunuyla telefonda konuşurken sevgi dolu bir adama dönüşebilmektedir. Tanrı'ya tuvalette diz çöküp onu daha mutlu yapması için dua eden, her zaman somurtkanlığa varan bir ciddiyet ve sükunet içindeki Hans, eşinin onu terslemesi üzerine kendini kaybedip Maria'nın yüzüne tokat atabilmektedir. Film boyunca Annie'nin terlemelerinde bile sakin ve yumuşak duruşu hiç bozulmayan Inge ise, televizyonda gördüğü bir çocuğun (Madian) konuşması üzerine titreyerek ağlama krizine girer ve kocasının elini sert bir üslupla ittiği görülür. Maximillien'ın, tangram bahsinde söz konusu kişinin borcunu ödemeyi reddettiği sırada, ani bir hareketle oyunu oynadıkları masayı elinin bir hamlesiyle havaya fırlatması ve ardından davranışı için özür dilemesi arasında bir saniye bile geçmez. Psikozun en son hali ise Maximillien'in çevresindeki insanların anlayışsızlığı ve kayıtsızlığı üzerine kendini kaybederek herkesi öldürme girişiminde bulunmasında görülür. Michael Haneke karakterlerin psiko durumunu, “Sinemada bir karakterin totali budur deriz. Ama bir karakter her zaman o değildir. Aynı zamanda bu'dur“ diyerek açıklar (Toubiana, 2005c). Karakterlerin yukarıdaki eylemleri göz önüne alındığında Haneke'nin açıklaması anlamlı olmakla birlikte, genel anlamda “normal“ bir birey görünümü veren, zaman zaman da diğer karakterler gibi bir takım psikolojik sorunlara işaret eden semptomlar sergilediği görülen Maximillien B.'nin bir anda amok koşucusuna dönüşmesi, bu açıklamanın ötesine geçen bir durumdur. Hepsinin yüzeysel bir yaşam içinde boğulmakta olduğu, sadece etraflarında olup bitenlere karşı değil, kendi yaşamlarına karşı

da edilgen tutumlar sergiledikleri gözlenen karakterler, kendilerine bu edilgenliklerini ve yüzeyselliklerini unutturacak kaçış yolları yaratmaya çalıştıkları söylenebilir. Örneğin bu kaçış, Bay Tomek için torunuyla yapacağı birkaç dakikalık telefon görüşmesi, Inge ve Paul için bir çocuğu evlat edinmek, Hans için her sabah Tanrı'ya "daha iyisi" için yakarmak, Maria için bebekle ilgilenmek, Maximillien içinse masa tenisi sporunda en iyi olmak biçiminde ortaya çıkmaktadır. Bu durum karakterlerin, edilgen olmadıkları, tersine kayda değer bir şey yaptıklarını, kendi kendilerine kanıtlama arzusu içinde olduklarını düşündürmektedir. Bununla birlikte, videodan oynatılan ve puan kaybettiği maçın izlendiği sırada Maximillien'ın, kendini savunmak için konuşmasına dahi izin vermeyen antrenörü tarafından ciddi şekilde azarlandığı görülür. Bu noktada Maximillien'ın etkin olma savaşı verdiği alanın gasp edildiği düşünülebilir. Kendini etken ve değerli gördüğü belki de tek alanın da rekabet ve asla kaybetmeme "değerleri" tarafından boyunduruk altına alınmasıyla Maximillien'ın buradaki etkinliği bitmektedir.

Kuramla bağlantılı bir çerçevede ise bu filmde, Madian dışındaki her karakterin kendi kendini "yok olma pahasına" simüle edişine ve her gün yaşam içinde yeniden konumlandırışına tanık olunmaktadır. Maximillien, Bay Tomek, Inge, Hans ve Maria Nohal karakterlerinin hepsi, bir aile simülasyonunun içinde, konumlarının gereğini yerine getirmekle sınırlı olan bir iletişimin içindeki kişilerdir. Burada kuramla film arasındaki ilişki açıkça gözlenebilir. Aile kurumunun gerçekle olan referansı aşk, sevgi, anlayış, güven, huzur ve açıklık gibi kavramlar üzerindendir. Aile simülasyonu ise ailenin tüm biçimsel özelliklerini taşımasına karşın, gerçeklik referanslarını yitirmiş ve hiper gerçekleşmiş bir kurumdur. Aile, "görüntüde" hala ailedir ve fiilen

devam etmektedir, ancak modelinin içi boşaltılmış bir kopyası halinde her gün tekrar edilmektedir. Filmdeki göstergelere bakıldığında, karakterlerin gerçek bir aile değil, aile simülasyonları içinde yaşadıkları düşünülmektedir.

Daha yakın bir planla, sahneler bağlamında bakıldığında örneğin Maximillien'ın annesiyle telefondaki her konuşması bir öncekinin yeniden üretiminden ibarettir. Maximillien, duygusal durumu, kızdığı şeyler ya da özel bir durum hakkında hiç konuşmaz. Annesine de komşularının inşaatlarının bitip bitmediği gibi rutin soruların dışında hiç bir şey sormaz. Sadece yaplıması gereken bir konuşmayı gerçekleştirir. Çevresiyle ilişkilerinde de rutin görünen bu gencin böylesi bir cinayet işleyebileceğini gösteren somut bir semptom görülemez.

Inge ve Paul'ün evliliği ise mutlak bir sıkıcılık üzerine kuruludur. Birbirine saygısız davranmayan bu çift, aynı zamanda ikisi için ayrı iki yorganın bulunduğu devasa yataklarında sevişmek bir yana, birbirlerine hiç dokunmadan zaman geçirmekte ve sonra uykuya geçmektedirler. Neredeyse birbirleriyle hiç konuşmamakta, ancak bunu da garipseyen bir tepkisellik göstermemektedirler.

Hans ve Maria ise sıkıcılığın da ötesinde, birbirlerine sürekli somurttukları ve hemen hiç bir durumda diyaloğa girmedikleri bir aile simülasyonu yaşamaktadırlar. Hans ve Maria'nın cinsel hayatının da olmadığı, Maria yatak odasında mastürbasyon yaparken Hans'ın mutfakta çaydanlığa, lambaya, halıdaki desenlere bakarak oturup beklediği bir sahnede anlaşılmaktadır. Yine de karı-koca olmanın getirdiği bir görevmişcesine her gün bir “makine“ gibi

Maria (cevabı bilmesine rağmen) Hans'a eve kaçta geleceğini sorar. Bu davranış, ancak simüle edilen "aile" kurumundaki eş rolünün bir gereği olarak açıklanabilir.

Yolunda gitmeyen şeylerin, düzeni/düzeneği bozmamak adına Michael Haneke'nin deyimiyle nasıl halı altına süpürülebildiğinin en dondurucu örneği *Benny's Video*'da görülmüştü. Bu film de, insanların düzeneği koruma ve çalıştırma uğruna her gün aynı karakteri, ailedeki ve toplumdaki diğer bireylere gönüllülük (ya da zorunluluk) içinde simüle etmekte olduklarını, ancak zaman zaman yaşadıkları duygusal patlamalarla yüzeye çıkan anomiler sayesinde görünür kılmaktadır.

Filmde bu nedenle suç, Maximillien tarafından işlenen cinayetlere indirgenmemekte, bu psikozun içinde oluştuğu toplumun niteliğinde aranmaktadır. Bu anlamda Maximillien'ın bulunduğu sekanslarda sıklıkla görülen tangram oyunu dikkat çekici bir metafor olarak değerlendirilebilir. Bin yıldan fazla bir geçmişe sahip olan ve kaynağı hakkında birden çok teorinin bulunduğu bu oyun, temelde 7 adet kağıt parçasıyla neredeyse sayısız imgenin üretilebildiği kanıtlar. Filmde ise tangram sadece Hıristiyan Haçı yapmak için kullanılmakta ve üzerine bahis oynanmaktadır. Michael Haneke'nin bu metaforla hem yaşamda keşfedilebilecek pek çok deneyim olduğu halde insanlığın din düşüncesiyle sınırlandırdığı yaratıcı beyni, hem de bunu bahse dönüştürerek, bir inanç simülasyonu olan Hıristiyanlık üzerinden maddi kazanım elde eden insanın moral değerlerini eleştirdiği düşünülebilir. Filmde, önce kağıt parçaları kullanılarak oluşturulan tangram haçı, sonra bilgisayarın dijital, hiper ortamına transfer olur. Bilgisayar ortamında üç boyut

kazandırılan ve pazara sürülmesi planlanan oyunun profilini oluşturan Haç imgesi ile spiritüellik ya da metafizik gibi gerçekliğe ait referanslarıyla ilişkisi kesilen ve artık simülasyon düzeninin bi parçası olarak yeniden konumlandırılan, yani *hiper gerçekleştirilen din* eğretilemesi üzerinden de film ve kuramın birbirine benzer bir bakış açısı geliştirdiği söylenebilir.

Yukarıdaki teori, sıklıkla filmde yer bulan (video yüzeyinin mekanlarında belirtilmiş olan) ve hemen hepsi savaş görüntülerinden oluşan yerleştirmelerle de desteklenmektedir. Bu görüntülerde savaşan grupların ve en nihayetinde insanların genellikle din simülatörünü çalıştırarak haklı çıkardıkları cinayetler görülürken; affetme, hoşgörü ve diğerinin varlığına izin verme gibi değerlerden hızla uzaklaşan bir dünya portresi çizilir. Kendi simülasyonlarının gerçekliği içinde yaşayan ve görüntülerdeki eylemleri gerçekleştirilen gruplar ve toplumlar için eylemleri suç literatürüyle değil, aslında bir din, bir ideoloji ya da bir iktidar simülasyonuna duyulmakta olan sorumluluk literatürüyle açıklanabilir. Bu görüntülere örnek olarak (Bkz: *4..2.1.4.2*), Kuzey İrlanda'daki IRA ve Ulster Gönüllü Birlikleri arasındaki savaş, gösterilebilir. Her iki taraf da birbirinden intikam alma duyguları içinde, sahip oldukları silah teknolojilerini kullanarak, karşılıklı şekilde, bağlı oldukları din simülatörü içinde Katolik ve Protestan olarak tanımlanan insanları öldürmektedir. Bu durumda uğruna savaşılarak yüceltilenin, Tanrı inancı değil, bu inancı en doğru şekilde simüle ettiğine inanılan, belli bir dinsel doktrin olduğu görülmektedir. Bu da gerçeklikle referansı bağlamında "yaratıcılık"la ilişkilendirilen Tanrı düşüncesinin kaynağından kopuk, yaratma ya da yaratılanı koruma değil, kendisi gibi düşünmeyeni/inanmayanı "yok etme değeri" üzerine kurulan, dolayısıyla artık simülasyon evrenine ait bir gerçekliğin varlığını

göstermektedir. Benzer bir durum, fimdeki başka bir videoda yer alan, Gazze'deki Hizbullah ve İsrail güçleri arasında yaşanan ya da Sırp ve Hırvatlar tarafından Müslüman Boşnakların kıyımını haklı çıkarmakta kullanıları Haç metaforunda da görülmektedir.

Bir insanlık suçu olan soykırım, bu örneklerde Tanrı adına (olduğu söylenerek) işlenerek suç literatüründen çıkarılmaktadır. Bu durumda, en kutsal yere konan Tanrı inancının, insanların politik hedeflerini gerçekleştirmede hem bir deterjan hem de bir manipülasyon aracı olarak kullanılma tehlikesi kaçınılmaz bir gerçek olarak ortaya çıkmaktadır. Video görüntülerinde en yoğun olarak yer tutan Bosna soykırımının, medeniyetin ortasında, dünyanın "çağ atladığı", uygar Avrupa'nınsa en demokratik haline büründüğü, 1990'larda gerçekleşmiş olduğu, hatta bu filmin çekildiği ülke olan Avusturya'nın, Hırvatistan'ı Yugoslavya'dan kopmaya teşvik ederek bu savaşa ön ayak olmuş ülkelerden biri olduğu hatırlanmaktadır. Dünya çapında, korkunç oldukları kabul görmelerine karşın gerçekleşen ve gerçekleşmeye devam eden kolektif suçların bir çoğunun, çağdaş Batı'da ve/veya Batılılılarca işlendiği gözlenirken, televizyonun "doğal" yayın akışının bir parçası olan savaşlardan, toplu mezarlardan, acı çeken insanlardan oluşan videoların izletildiği modern Batılı ise "elinden hiçbir şeyin gelmediği" bu durumlar karşısında, işine gidip gelmeye ve yaşadığı bu şanslı hayatı yaşamaya devam etmesi gerektiğine ikna olmakta, öte yandan dolaylı olarak yaptığı işlerle, bu durumların süreklilik kazanmasına bilinçli ya da bilinçsiz olarak katkı sağlamaktadır. Bu noktada, Zygmunt Bauman'ın İkinci Dünya Savaşı hakkında yaptığı bir yorum akla gelmektedir. Zygmunt Bauman, *Modernite ve Holocaust*'da şöyle der:

> “Unutmamak gerekir ki soykırıma katılanların çoğu, Yahudi çocuklara kurşun sıkmış ya da gaz odalarına gaz vermiş değildir... Çoğu bürokrat notları düzenlemiş, taslakları hazırlamış, telefonda konuşmuş ve konferanslara katılmıştır. Onlar masalarında otururak tüm bir halkı yok edebilirler... Yaptıklarıyla kitle katliamları arasındaki neden-sonuç ilişkisini bulmak zordu. İnsanların, gereğinden fazla kafa yormaktan kaçınma ve dolayısıyla neden-sonuç zincirini en uç bağlantılarına dek gözden geçirmeye yanaşmama gibi doğal eğilimleri ahlaksal yönden pek ayıplanamazdı. Bu hayret verici ahlaksal körlüğün nasıl mümkün olabildiğini anlamak için, silah fabrikasında çalışan, yeni büyük siparişler sayesinde fabrikalarının ‘idamının durdurulmasına’ sevinen, ama Etiyopyalılarla Eritrelilerin birbirlerine yaptığı toplu katliamlara gerçekten üzülen işçileri düşünmek; ya da ‘hammadde fiyatlarındaki düşüş’ dünya çapında iyi bir haber olarak karşılanırken ‘Afikalı çocukların açlıktan ölmesi’ne aynı şekilde, dünya çapında ve içtenlikle ağlamanın nasıl mümkün olabildiğini düşünmek yararlı olabilir.” (Aktaran Türker, 2014).

Yukarıdaki ifadeden yola çıkarak benzer bir akıl yürütme bu film için de pekala mümkündür. Örneğin, köhne bir apartman dairesinde, onu sevmeyen karısıyla birlikte yaşamaya mahkum ve bir bankada “namusuyla“ çalışmakta olan Hans, her teslimat gününde, hiç kimseyle iletişiminin olmadığı, neredeyse yüzüne bile bakılmadığı bankada bulunan kasalara bavullarla, kime ait olduğunu asla bilemeyeceği paraları taşımaktadır. Taşıdığı paralar, beş - altı ayrı elektronik güvenlik sistemi ile korunmaktayken, Hans'ın kendisini

koruyan güvenlik seviyesi, onu bankaya elinde silahla girebilen bir gencin kurşunlarından koruyamamaktadır. Hans'ın ve diğerlerinin ölümüne yol açan kurşunların, son kertede Maximillien'ın elinden çıkmış olması, ona bu silahı veren arkadaşı, arkadaşına bu silahı satan aracı, aracıya bir bavul dolusu çalıntı silah ve mühimmatı satan soyguncu, bu silahların üreticileri, bu silah ürtecilerine tesis temin eden devletler, bu devletleri yaratan ve sonunda Maximillien'ın psikolojini çökerten kayıtsızlıkları ile toplumlar arasında paylaşılan suçluluk (*guilt*) durumunun gözden kaçmasına engel olmamalıdır. Yine de, televizyona yansıyan bu olayın "suç"u, benzinlikteki adamın verdiği ropörtajla Maximillien'a atfedilmekte, onun çılgınlığının sonucu olarak ölçülmektedir.

Filmde, Inge Brunner de, bu toplumun bir parçası olarak sokak çocuğu Madian'ın durumuna içtenlikle ağlamaktadır. Michael Haneke, televizyonda görünen Madian'ın evlat edinilebildiğini, ama sokağa bırakılan diğer çocuklardan bahsedilmediğini dile getirerek, bu anormal durumun, normal hayatın bir gerçeği gibi kabul gördüğünü belirtmektedir (Toubiana, 2005c). Madian da televizyona verdiği ropörtajda (Bkz: *4.2.1.4.2*, Göçmen Bürosu), Avusturya'da çocuklara iyi davranıldığını kendisine söyleyen arkadaşının fahişelik yapan bir kız çocuğu olduğunu söylerken, sesinde utanmanın izine ya da daha önce verdiği yanıtlardan farklı bir tona rastlanmaz. Bu açıklamayı, tecrübe ettiği hayatın normal bir gerçeği olarak, ropörtörün sorusu üzerine yapar. Madian sıradan bir sesle mikrofona konuşmaya devam ederken, Inge Brunner'i sinir krizine sokan, Bay Tomek'in boğazına yemeğini dizen, televizyonda -belki de- ilk kez karşılaştıkları bu gerçekliktir. Kendi başına, kendisi hakkında apaçık ve samimi bilgiler veren, bir televizyon yayınında,

kurgulanmamış bir karakter olan Madian, ekranda görülmesi şok yaratan bir karakterdir. Söylediği her şeyin gerçek, dolaysız ve çok boyutlu oluşu, ropörtajı sarsıcı hale getirir.

Bir toplumsal suç (*guilt*) demostrasyonu olan bu ropörtajda Madian'ın anlattığı şeyler Madian'ı değil, izleyicileri çatışmaya götürmektedir. Tümü, film kamerasının çevrildiği (Bay Tomek ve Inge Brunner'in evlerindeki) televizyon ekranlarından aktarılan ropörtaj, film izleyicisinin de benzer semptomlar üretmesine neden olur. Başka bir ifadeyle, film izleyicisine de televizyon ekranından gösterilen bu ropörtajla, belirgin biçimde izleyici ile filmdeki karakterler arasında bir özdeşlik ya da suç ortaklığı kurulur.



Görsel 25. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994

Michael Haneke'nin: "Az görüyoruz, daha da az anlıyoruz ve her şeyi biliyor gibi görünüyoruz. Bu da beni sıkıyor" (Toubiana, 2005c) ifadesiyle tanımladığı modern toplumda, henüz 10 yaşında, kaçak yollarla ülke değiştirebilen, dilini hiç bilmediği bir yerde haftalarca hayatta kalabilen Madian ise bir savaşçıdır. Filmde simülasyonu delen tek karakter (Maximillien intihar ederek çıktığı için)

Madian'dır. Toplumsallaşmamış olduğu için bir birey değil, yaşından fazla olgunlaşmış olan bir çocuktur.

Filmin suç/suçluluk teması içinde değerlendirilmesi gereken ve yukarıda Bauman tarafından da ifade edilen, insanların fazla kafa yormaktan kaçınma ve dolayısıyla neden-sonuç zincirini en uç bağlantılarına dek gözden geçirmeye yanaşmama gibi doğal ve ahlaksal yönden pek ayıplanamaz olan eğilimlerinin, bu "hayret verici ahlaksal körlüğün" yerleşmesinde televizyonun nerede durduğudur. Michael Haneke'nin filmin içinde yoğun olarak yerleştirdiği, deyim yerindeyse izleyicinin gözünün içine sokulan ekran imgelerinin, bu etkinin ciddiyetini ortaya koyduğu düşünülmekte, bu nedenle Simülasyon Kuramı'nın "çoğaltarak öldüren medya" alegorisinin, filmdeki video sekansları üzerinden tartışılması önemli bulunmaktadır. Bu bağlamda, kuram tarafından gerçekliğe ait göstergeleri, manipülasyona uğratarak hiper gerçekleşen göstergelere dönüştürdüğü öne sürülen ve hiper uzam olarak tanımlanan medyanın, en yaygın organı olan televizyonda üretilen haber videolarından oluşan sekanslardan biri, özellikle kurgusal yapı, zaman kullanımı ve vurguları göz önüne alınarak incelenecektir. Seçilen video enstalasyonu, hem filmin içinde hem de *Benny's Video*'dan sonra ikinci kez aynı haber sunucusun karakterin tekrarlanması nedeniyle önemli bulunmaktadır.

Sarajevo sokaklarında, keskin nişancılardan sakınarak, koşar adım, etraflarını gözleyerek yürümeye çalışan insanların görüldüğü videonun ardından, yaralı bebeğini kanlı bir battaniyenin içinde, hastaneye yetiştirmeye çalışan bir anne ve hemen ardından çocuk tacizcisi olmadığını, bu yüzden suçlanmaması gerektiği açıklamasını yapan Michael Jackson'ın, Pepsi sponsorluğunda, önüne

dizilmiş çocuklarla göründüğü ve kameralara el salladığı video yayınlanmaktadır. Kurgusal yapı açısından herhangi bir bağlam gözetmeyen bu yayında, peşpeşe montajlanan ve Sarajevo'yla başlayıp Michael Jackson'la biten görüntülerin hepsi, toplam 1 dakika 19 saniye içinde gösterilmektedir. İnsanın ise bir duygu ya da düşünce durumundan bir başkasına, bu kadar kısa bir zaman diliminde atlayabilmesi mümkün değildir. Dolayısıyla etkinliği sadece "izleme"yle sınırlanan televizyon seyircisinin, böyle bir yayından sonra elinde kalan duygu ve düşünce yığınıyla baş etmekte tembellik göstermesi anlaşılabilir bir durumdur. Zaman kullanımı açısından bakıldığında, henüz kanıtlanmayan bir suçlamadan ibaret olan Michael Jackson'ın 15 yaşındaki bir çocuğa taciz haberinin ve yüzbinlerce çocuğun öldürülmesi, on binlerce kadına tecavüz edilmesi ile olasılığın çok ötesinde bir kıyımın yaşandığı Sarajevo'daki olayların ekranda gösterilme sürelerinin aynı, hatta bazen Michael Jackson haberine ayrılan sürenin daha fazla olduğu görülmektedir. Bu şekilde düzenlenen ve tekrarlarla kendini kanıksatan, yani normalleştiren televizyon yayınlarının, zaman ve önem arasında doğrusal korelasyon kurmakta olan insan beynini manipülasyona uğratma tehlikesi, son derece gerçekçi bir yaklaşım olarak görülmektedir. Yayında öne çıkarılan taciz haberi vurguları yönünden incelendiğinde, konunun, bir süperstarın karışmış olduğu skandal yönüyle öne çıkarıldığı görülmektedir. Tacize uğrayan çocuklardan ise, konu Michael Jackson'ı ilgilendirdiği için bahsedilmekte, vurgu ise bu iddiaların kariyerine getireceği yansımalar üzerinden yapılmaktadır. Savaşın ve can pazarının yaşandığı ülkelerden verilen haberler ile Michael Jackson'ın kariyerinin geleceğine ve sahnelere dönüş yapacağı güne odaklanan haber videolarının arasında, yarı tebessüm ifadesinin yüzlerinde sabitlendiği spikerlerlerle televizyonda, aynı zamanda bir "profesyonellik" ya da yaşam

uzmanlığı sergilenmektedir. Sınırları belirlenmiş bir zaman dilimi içinde, sınırları belirlenmiş bir mimik ve dil kullanımıyla rasyonelleştirilerek tamamlanan bu "profesyonel" görüntü, birbiri ardına gösterilen savaş imgelerini takip eden magazin imgelerinin, televizyon yayınının "normalleşen" bir parçası olarak kabul edilmesini kolaylaştırmaktadır. (Kullanılan her bilginin kabul edilen bilgi olduğu düşünüldüğünde) Kabul edilen bilgiyi kullanma eğilimi gösteren bir beyne sahip olan insanın da, aynı imgelerle karşılaştığında benzer bir "profesyonel" kayıtsızlık içine girme tehlikesi içinde olduğundan söz edilebilir. Bu durumda, politikacılar ve ünlüler gibi kanı önderlerinin yer aldığı bir mekan olarak, belli oranda önemsenen bir uzam olan televizyonda, söz konusu haber yayınlarının sunumunda gözlenen bu kayıtsız soğukkanlılığın, -tamamlayıcı öğelerle rasyonelleştirilerek, zaten doğal koşullarda var olan bir eğilimi de harekete geçirerek-, toplumun bireylerini benzer bir bakış açısına davet etteği, böylece "rasyonel" kayıtsızlığın, modern Batılı değerlerden biri olarak, bu ortamda yüceltildiği de söylenebilir. Bu argüman, uyarıcıya karşı geliştirilen tepkilerin pekiştirilme yoluyla kalıcı bir öğrenmeye dönüştüğünü ortaya koyan davranışçı öğrenme kuramlarıyla da desteklenebilir. Örneğin televizyondaki haber yayınları, bu öğrenme sürecinde konumlandırılırsa, hem uyarıcıya hem de tepkiye kaynaklık eder; çünkü bu süreçte pasif olan televizyon seyircisi tepki kaynağı olamaz. Böylece bu uzamda yeniden üretilen imgelere karşı, yine bu uzamda, haber sunucuları tarafından üretilen tepkilerin de, (yapay oldukları açıkça bilinmelerine karşın) tekrarlanma yoluyla öğrenme sürecine dahil olmaları mümkündür.

Yukarıda ifade edilen argümanlarla birlikte, teknolojik doğası sayesinde gerçeğe en yakın imgeleri üreteme yeteneğine sahip olan ve yaygın kullanımı

da göz önüne alındığında, birincil derecedeki hiper uzamlardan biri olarak televizyonun, çoğaltılarak tekrarlanan imgeler ve tepki(sizlik)lerle, gerçekliğe ait göstergeleri manipüle ederek insanların düşüncelerini ve davranışlarını, dolayısıyla bunlar sayesinde inşa edilen yaşamlarını, tıpkı bir video yüzeyi gibi montajlayabilmesi olasılığı yüksek bir tehlike olarak görülmektedir.

Michael Haneke'nin video enstalasyonlarıyla yoğun olarak işaret ettiği medya vurgusu, televizyon dışında başka bir imge üreticisi olan magazinlere de yöneltilmektedir. Buna örnek olarak Madian'ın kitabevinin önündeki ayaklı gazeteliği çevirdiği sahne gösterilebilir. Gazeteliği her çevirişinde değişerek karşısına çıkan dergiler arasında, kapağında çıplak ve şehvetli bir kadın fotoğrafının yer aldığı *Sex Men Sex*, çizgi ördeklerin bulunduğu kapağıyla *Donald Duck,* vücudundaki kasları sıktırırken bir yandan da kükrer gibi yaptığı ağzıyla poz veren Hulk Hogan'lı kapağa sahip bir başka dergi, yaramaz kedinin maceralarının anlatıldığı *Garfield* ve kapağında yarı makine yarı dinozor olan mekanik bir canavar ilüstrasyonunun bulunduğu *Dino Riders* görülmektedir. Televizyondaki haber videosu montajına benzer şekilde, bu döner gazetelik de herhangi bir bağlam gözetilmeden, her şeyin bir arada, aynı önemde/önemsizlikte sunulduğu/sergilendiği bir sahnedir. Madian, buradan *Donald Duck* dergisini çalar.



Görsel 26. 71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls – 1994

Viyanalı'ların gündelik yaşamları ile bu yaşamların bir parçası olan videonun/televizyonun, indirgediği gerçeklik imgeleri arasında inorganik bağların kurulduğu ve birbirini üreten olaylara dikkat çekerek biçimsel olarak da Simülasyon Kuramı'yla yakın bir ilişki içinde olan filmde, toplumsal düzeyde ele alınan suç (*guilt*) temasının, özellikle medya başta olmak üzere, aile, din ve iletişim yoksunluğu gibi bağlamlarda kuramın geliştirdiği argümanlarla örtüştüğü görülmektedir.

4.3. 1997: Funny Games

2007'de, yönetmenin Amerikan versiyonunu da çektiği filmi *Funny Games*, Michael Haneke'nin ısrarcı olduğu konuları vurgulamaya devam ederken, sıkça kullandığı sinematografik öğeleri tekrar ettiği ve yine burjuvayı "kurban ederek" simülasyona saldırdığı bir çalışma olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte *Senses of Cinema* yazarı Chris Justice'in de belittiği gibi *Funny Games*'e çok yaklaşan ve ondan daha önce izleyicinin karşısına çıkan Peckinpah'ın *Straw Dogs*'u (1971), Kubrick'in *A Clockwork Orange*'ı (1971) ya da Stone'un *Natural Born Killers*'ı (1994) bir yerde size Haneke'yi vermektedir (2005). Yine Justice'in dediği gibi eğer bu film 20 yıl önce yapılmış olsaydı

şaşılaşacak bir film olurdu (Justice, 2005). Ancak Justice'in yukarıda sözünü ettiği filmlerden hiç biri estetik seçimleri ve anlatı biçimleri yönünden birbirine benzememekte, *Funny Games* de benzerlikler taşıdığı noktalar olsa da aynı nedenle bu filmlerden ayrılmaktadır.

Anne, baba, çocuk ve ailenin köpeğinden oluşan bir burjuva ailenin başına gelen şiddet dolu olayı anlatmakta olan, *Funny Games'*te Anna karakterini Susanne Lothar, Georg'u *Benny's Video*'da yine Georg'u oynamış olan Ulrich Mühe, şiddeti uygulayan iki kişiden biri olan Paul'ü, daha önce 1992'de *Benny's Video*'da Benny'i oynamış olan Arno Frisch, diğer şiddet uygulayıcı Peter karakterini Frank Giering, çocuk Georg'u (Georgie, Georg jr.) ise Stefan Clapczynski oynamaktadır.

Micahel Haneke'nin yazarlığını ve yönetmenliğini yaptığı filmin görüntü yönetmenliğini Jürgen Jürges, prodüktörlüğünü Veit Heiduschka, prodüksiyon tasarımını Christoph Kanter, kurgusunu ise Andreas Prochaska yapmıştır.

4.3.1. Öyküleme

4.3.1.1. Sinopsis



Görsel 27. Funny Games - 1997

Film, aile, göl kıyısındaki evlerine (muhtemelen şehirdeki evlerinden birkaç günlük bir kaçamak için) doğru arabalarıyla yol alırken açılır. Öykünün ilk karelerine, (arkasına da bir tekne bağlanmış olan) arabanın cd oynatıcısında çalan bir klasik müzik parçası eşlik etmektedir (*Mascgani ve Mozart*). Birden bire ses kanalında klasik müzikten, bir tür *gore* ya da B tipi bir dehşet ve korku sahnesi müziğine benzer, çığlıklarla döşeli bir parçaya geçiş yapılır (*John Zorn "Naked City" - Bonehead*). Filmin kredileri, bu müzik ve arabanın çok geniş bir planda orman yolunda ilerleyişinin görüntüsü üzerine düşer. Köpekleri Rolfie'yle birlikte bu üç kişilik aile, şehir dışındaki tatil evlerine gitmekteyken, yol üzerindeki komşularının bahçe kapısının önünde dururlar. Arabadan inmeden, onları (yanlarında bulunan iki temiz giyimli genç adamla birlikte) bahçede dikilirken görürler ve sonrası için (daha önceden konuşulmuş olduğu anlaşılan) yaptıkları planları üzerine sorular sorarlar. Aileden erkek olan, sorulara geç ve kısa yanıtlar vermektedir. Kadın ise hiç konuşmaz. Anna durumu garipser ama kendisi de Georg da bunun üzerine düşmezler. Arabanın arka koltuğunda oturan Georgie, (muhtemelen o evin çocuğu olan) Sissi'yi göremediğini söyler, nerede olduğunu merak etmektedir. Anna orada

olmamasını anlaşılabilir olasılıklara (kumsala gitmiş olabilir, ya da belki evin içinde bir yerdedir vs.) indirgeyerek çocuğu rahatlatmaya çalışırlar. Anna, Georg, Georgie ve Rolfie evlerine ulaştıklarında, arabadaki eşyaları boşaltırken Georg, en son iki takım halindeki golf setini de girişe koyar. Bu sırada, Anna, buzdolabını ağzına kadar yiyecekle doldururken bahçede çılgınca havlayan Rolfie ile biraz evvel görülen komşulardan Fred ve onun yanındaki adamlardan biri bahçe kapısının parmaklıklarının arkasında görülür. Alman kurdu cinsi köpeği Rolfie'yi susturmaya gelen Georg, kapıyı komşusunun ve yanındaki delikanlının geçmesine izin verecek şekilde açar. Komşusu hala garip davranmakta, ancak ortada gariplik yaratan bir gösterge bulunmamaktadır. Fred, yanındaki genç adamı bir iş arkadaşının oğlu olarak tanıştırır. Anna ise mutfakta, tıkabasa dolu dolaplarından çıkardığı yiyecekleri hazırlarken az evvel komşularının bahçesinde gördüğü gençlerden bu kez diğeri, Peter eve gelir ve komşuları Eva'nın yumurta istediğini söyler. Anna yumurtaları verir. Peter evden çıkmadan yumurtaları kırar. Anna tekrar ama bu kez sıkıntıyla ve Peter'ın ısrarıyla yumurta verir. Adam köpeğin korkuttuğunu ve yumurtaları düşürdüğünü söyler. Anna bu sefer oldukça sinirlenir, daha sonra her iki genci de kapının önünde onlara havlayan Rolfie'den sakınmış halde evinin içinde bulur. Paul arkadaşı Peter'ın köpekten korktuğunu söyler. O sırada evin girişinde Georg'un golf takımını görür ve Anna'ya deneyip deneyemeyeceğini sorar. Anna bunu tuhaf bulur ama kibardır, deneyebileceğini söyler. Daha sonra sürekli havlayan köpeklerinin bir çığlığı duyulur. Bunun üzerine Anna ve gölde, botlarıyla uğraşmakta olan Georg ve Georgie. da çığlığı duyar ve ne olduğuna bakmak için Georg eve yönelir. Anna, Paul'ü bahçede, golf sopasını denerken bulur. Paul sopayı teşekkür ederek uzattığında Anna soğuk ve mesafeli, sopayı elinden alır ve

arkasını dönerek eve yürümeye başlar. Rolfie ortada yoktur. Anna, Peter ve Paul arasında ilginç ve giderek gerginleşen bir sohbet başlar. Anna gitmelerini istemesine karşın genç adamlar evden gitmemekte, Anna'nın neye bu kadar kızdığını anlamamaktadırlar. O sırada Georg eve varır. Anna, Georg'dan Paul ve Peter'ı evden çıkarmasını ister. Sebebini soran Georg'a kendi sebepleri olduğunu söyler. Evden çıkmadan önce Georg'un elinde taşıdığı yumurtaları almak isteyen gençlere yumurtaları vermeyen Georg, gelişen konuşmada Paul'ün suratına bir tokat atar. Bunun üzerine Paul, yanında duran golf sopalarından birini alarak Georg'un bacağını kırar.



Görsel 28. Funny Games - 1997

Bu sahneyle birlikte filmin ikinci ve en uzun süren bölümüne giriş yapılır. Bu bölüm boyunca Paul ve Peter, aileye adına "oyun" dedikleri işkenceler yaparlar. İlk oyun "sıcak – soğuk"tur. Bu oyunla Paul, Anna'ya köpeklerinin cesedini buldurur. Anna'yı bahçesinde gören ve gölün diğer tarafında yaşayan arkadaşları, teknelerinden ona seslenip, iskeleye inmesini isterler. Anna yanında Paul'le birlikte iskeleye iner. Teknede üç kişi olan karşı komşuları Gerda, Robert ve Gerda'nın kız kardeşiyle selamlaşır. Gerda ile normal bir

sohbet gerçekleştirir. Yanındaki Paul'ü, yan komşularıyla birlikte yaşayan kişi olarak arkadaşlarına tanıştırır. Paul, aileye nerede yaşadıklarını sorar ve buna net bir yanıt alır. Sıradışı bir şey olmadığı için arkadaşları da bir şeyden şüphelenmez ve tekneleriyle uzaklaşırlar. Anna ve Paul eve dönerler. Georg'un, kırık bacağı sabitlenmiş, Anna, yardım teklif eden Peter'ı görmezden gelerek, yardımına izin vermeden Georg'u salondaki koltuğa taşımaktadır. Paul, nasıl yaparsa Georg'un daha rahat edeceği konusunda Anna'yı yönlendirmek istemekte ancak Anna Paul'ü de duymamazlıktan gelmektedir. Paul, "mesajı aldığını", söyleyen Georg'la dalga geçmeye başlar ve bir bahis açmak ister. Bahis, tüm ailenin sabah saat 9'a kadar ölüp ölmemesi üzerinedir. Burada Paul, kameraya dönerek, izleyiciye ailenin tarafını tuttuklarını bildiğini ama gerçekçi olmalarını ister. Georg, Paul ve Peter'ı küçümsemeye devam etmektedir. Bağırmaya başlar, parasını alıp gitmelerini ister. Anna'dan kibarca onlar için yemek yapmasını ister. Bunun üzerine Paul ona boğazına hakim olmasını söyleyerek Anna'yı işaret eder. Onun ne kadar zayıf olduğunu, hiç bir yağ bölgesi olmadığına bahse girdiğini söyleyerek Anna'dan soyunmasını ister. Bu sırada etik olmadığını söyleyerek, Georgie'nin başına bir yastık kılıfı geçirir. Anna soyunur ve Paul, bahsi kazandığını belirterek Anna'dan tekrar giyinmesini ister. Anna giyinir ve ağlayarak yerine oturur. Bir ara Georgie, oluşan bir karmaşadan yararlanarak kaçma girişiminde bulunur. Paul ve Peter'ın elinden kaçar, evin ikinci katındaki pencereden aşağı atlar ve arka bahçelerinden göle girerek komşularının bahçesine, oradan da evlerine girer. Evde, Sissi'nin öldürülmüş olduğunu görür, ancak o sırada eve gelmiş kendisini aramakta olan Paul'e yakalanmak istemediği için hiç sesini çıkarmaz. Hatta yerde bulduğu bir tüfeği Paul'e doğrultur ancak tüfek ateş almaz. Tüm bunlar olurken, Peter az önceki karmaşanın tekrarlanmaması için Anna ve

Georg'un ellerini ve ayaklarını bantlamış, karşılarına oturmuş, televizyon seyretmektedir. Paul, Georgie ve Georgie'nin ona doğrulttuğu tüfekle birlikte eve gelir. Georgie koşarak annesine sarılır. Paul, oyuna "portakalı soydum" tekerlemesi ile devam etmek istemektedir. Anna ve Georg ise Paul ve Peter orda değilmiş gibi davranmaya, onları duymamış gibi yapmaya devam ederler. Paul'ün yiyecek bir şeyler hazırlamak için mutfağa gittiği anlarda, içeriden bir silah sesi ve ardından boğuşma sesleri gelir. Aldırış etmeyen Paul, buzdolabından çıkardığı yiyecekleri hazırlamaya devam eder. Tekerlemeyi tekrarlayan Peter, ailenin oğlu Georgie'yi öldürmüştür. Tekerlemeyi yanlış uyguladığı ve zamanından çok daha önce birini öldürdüğü için Paul, Peter'ı azarlar. Bu olaydan sonra evden ayrılmaya karar verirler. İyi geceler dileyerek kapıdan çıkıp giderler. Anna, Paul ve Peter ayrıldıktan sonra, Georgie'nin cansız bedeninin yanından geçerek, hala açık olan televizyonu kapatır. Panik ve şok içindeki Anna ve Paul, birbirlerine sarılıp bir süre sinir krizi geçirirken birbirlerine sakin olmalarını telkin ederler. Oğullarının cesedine hiç bakmazlar. Birilerine ulaşmaya çabalarlar. Anna, evden çıkmayı başarır ama eve geri dönmekte olan Paul ve Peter'a yakalanır. İki adam, önce Georg'u öldürürler, en son da Anna'yı, Anna'ya ve artık yok olmuş ailesine ait tekneden elleri, ayakları ve ağzı bağlı şekilde göle atarlar.

Film, Paul ve Peter'ın Anna'nın, nerede oturduklarını öğrendikleri komşularının evine girmeleriyle biter.

4.3.1.2. Karakterler

Filmin 4 ana karakteri, Anna, Georg, Paul ve Peter'dır. Bunların dışındaki karakterler Georgie, Anna ve Georg'un yan malikanedeki komşuları Fred ve

Eva ile evlerinin önündeki gölün karşı kıyısında oturan arkadaşları Gerda ve Robert ile Gerda'nın kız kardeşi olan adı bilinmeyen karakterdir.



Görsel 29. Funny Games – 1997, Anna

Anna, açık kumral, küt saçlara sahip, kırklı yaşlarının başında görünen, yaptığı her şeyde "kibar" ancak mesafeli bir kadındır. Örneğin, Peter'a verdiği 4 yumurtayı, büyük bir yüce gönüllülük sergiliyormuşcasına verir. Yumurtalar kırılınca aynı yüce gönüllülükle hiç önemli olmadığını, büyütmeye değecek bir şey olmadığını söylerek, henüz adını dahi sormadığı Peter'ı rahatlatmaya çalışır. Yerdeki kırılmış yumurtaları bir bezle silip temizlerken kırılanların yerine tekrar yumurta vermeyi aklından bile geçirmez. Giriş sahnesinde Georg'la, cd oynatıcılarında çalan parçayı, besteci ve eserin adı dahil bilme üzerine oynadıkları oyundan, klasik müzik ve opera tutkunu olduğu anlaşılmaktadır. Film boyunca bu karakter hakkında, basmakalıp burjuva göstergeleri dışında bilinen bir şey yoktur.



Görsel 30. Funny Games – 1997, Georg

Georg da eşiyle hemen hemen aynı karakteristikleri gösterir. Maskulen özellikleri önde olan biri değildir, hatta eşine göre çok daha sakin, ancak en az onun kadar "burnundan kıl aldırmayan" bir kişilik sergiler. 40'lı yaşlarında, kel, çerçevesiz gözlüklü, ince yapılı, "lütfen" sözünün gücüne -en azından filmin ikinci bölümü başlayana kadar- inanan bir erkektir. Eşi gibi opera severdir. Yazlık evlerine gider gitmez yaptığı ilk şey, tekneyi göle çıkmak için hazırlamak olmuştur. Yine bu basmakalıp burjuva etkileri dışında ne iş yaptığı, geçmişi ve benzer konular hakkında izleyici hiç bir şey bilemez. İşkence sırasınca, olayın gidişatını değiştirecek hiç bir eylemde bulunmaz. Sadece Anna ve oğlu gibi kurban rolünü oynar.

Paul ve Peter hakkında, Anna ve Georg'dan da az şey bilinebilir. "Anlatan" değil, "gösteren" bir yönetmen olan Haneke'nin tavrı yüzünden izleyici de ancak gördükleri üzerinden bilgi edinebilir. Bu bilginin de doğruluğu, doğası gereği tartışmalıdır. Bu tartışmalı bilgiler şöyledir. Her iki karakter de en az Anna ve Georg kadar "kibar", temiz ve iyi giyimlidir. Bu özellikleriyle, kurbanlarından görsel olarak hiç bir farkları yoktur. Bununla birlikte çocuk

dahil olmak üzere bir aileyi, saatlerce işkence yapatıktan öldürebilen hasta ruhlu insanlardır. .



Görsel 31. Funny Games – 1997, Paul ve Peter

Sarışın ve mavi gözleriyle çocuksu bir ifadeye sahip olan Peter, ikilinin zayıf zekalı ve naif karakteridir ya da bu karakteri simüle etmektedir. Peter'a karşısında Paul ise ikilinin her şeyi yöneten, karar verici ve zeki karaktei olarak konumlanmaktadır İşkence ettiği sahnelerde dahi son derece sakin bir alaycılık içindedir. Paul ve Peter, tertemiz ve bembeyaz golf tişörtleri ve şortlarını, traşlı yüzlerini, düzgün, kısa saçlarını ve yapaylık kokan kibarlıklarını giyinerek filmin dehşet saçan iki karakteridir.

Ailenin 9 – 10 yaşlarındaki çocuğu Georgie ise Anna gibi açık kumral saçlı, ince yapılı bir çocuktur. Olan bitenden dehşete düşse dahi bir kez kaçmayı başarır ancak yakalanır, olanlara müdahale edemez.

Diğer karakterler de sadece birer kez görünürler ve yaşam tarzlarının Anna ve Georg'a benzerlikleri dışında, haklarında hiçbir şey bilinmez.

4.3.1.3. Çatışma

Funny Games, hemen her sahnesi çatışma dolu bir filmdir. Çatışmalar, aşılması gereken engeller, çözüm bekleyen durumlar, kurtulunması gereken baskılar, yanıt verilmesi gereken durumlar olarak ele alındığında, film süresince kronolojik sıra ile ortaya çıkan çatışmalar şu şekildedir:

- Anna, Georg ve Georgie, tatil evlerine giderken komşularının evinin önünden geçerler. Ortada tuhaf bir durum olduğunu sezmelerine karşın arabadan inmezler. Bu tuhaflığı kendilerince cevaplar üreterek normalleştirir ve bu şekilde yaşadıkları çatışmayı çözerler. Aynı tuhaflık, Fred yanındaki ybancıyla (Paul) evlerine geldiğinde de sürer. Aile görmezden gelme tutumlarına devam ederek aynı çatışmayı tekrar çözer.
- Peter ikinci kez yumurtaları kırdığında Anna -hala yeterince çok olan- yumurtalarından verseydi -belki de- hiç başlamayacak bir süreçten söz edilebilir. Çünkü katillerin (Paul ve Peter) motivasyonları açık değildir. Anlık kararlarla hareket ediyor olabilirler. Ancak Anna yumurtaları vermemeyi, bunun yerine evinden çıkmalarını isteyerek bu çatışmayı sonlandırmak ister.
- Georg'un, eve geldiğinde eşi ve yabancı, genç adamlar arasında, gerginleşen diyaloğu yumuşatabilme, en azından yumurtaları verme şansı vardır. Ancak ortamı daha da gerginleştirecek bir hareketle Paul'e tokat atar. Bu tokatla -hiç de akıllıca olmayan şekilde- O'nu aşağılar ve Paul'ün golf sopasıyla bacağını kırmasına bir anlamda ortamı hazırlar. Üste çıkıp güç ve evin beyi olmaktan ileri gelen hakla bu çatışmayı çözmeyi umar. Ancak bu durum işleri daha da çıkmaza sokar.

- Paul ve Peter'ın evde olduğu süre boyunca, negatif durumda kendileri olmalarına karşın, Anna ve Georg, Paul ve Peter'ı aşağılamaya, onları görmezden gelmeye devam eder. Bu tutumlarıyla çatışmayı da görmezden gelmektedirler. Kurban rolünü ilk andan başlayarak benimsemekten başka, sürecin gidişatını değiştirecek hiç bir eylemde bulunmazlar. Yeterince görmezden gelirlerse adamların gideceğini, çatışmanın da biteceğini umarlar bir süre. Paul ve Peter'ın evde bulunduğu sürenin tümü bu anlamda, çatışmanın sündüğü ve her sahneye yayıldığı bir zaman dilimini oluşturmaktadır.
- Georgie'nin evden kaçmayı başarabildiği sahnede kaçıp kurtulma ve yakalanıp eve getirilme çatışması yaşanır. Bu çatışmanın içinde, iki çatışma daha gerçekleşir. Bunlardan ilki, Georgie'nin komşu evde bulduğu tüfeği Paul'e doğrulttuğu sırada yaşanır. 10 yaşlarındaki Georgie'nin tetiği çekip çekmeyeceği üzerine kurulur. Georgie tetiği çeker. Tüfek çalışmaz. Paul, Georgie'yi ve elindeki tüfeği de alarak eve döner. Çatışma burada biter.
- Peter "portakalı soydum" tekerlemesinin sonunda parmağının gösterdiği son kişi olan Georgie'yi tüfekle öldürür. Paul ile Peter'ın bu zamansız ölümden sonra canları sıkılır ya da öyleymiş gibi yaparlar. Evden ayrılmaya karar verirler ve "İyi geceler" diyerek kapıyı çekip giderler. Anna ve Georg, oğullarının cesediyle salonda kalakalmışlardır. Bu noktadan sonra ne yapacakları sorusu yeni bir çatışmayı getirmektedir. Peter'ın bilerek suya düşürdüğü ev telefonunu çalıştırmayı bir türlü başaramayan çift, Anna'nın evden çıkıp yardım bulmasına karar verirler. Evden ayrılarak karanlık yola çıkan Anna, Paul ve Peter olabileceği korkusuyla arabaları durdurmaktan çekinmektedir.

Yol kenarındaki ağaçların arkasına saklanarak ilerleyen Anna, sonunda bir arabayı durdurur. Ancak durdurduğu arabanın içinde Paul ve Peter vardır.

- Eve döndüklerinde Anna'nın ağzını boynunu ve elerini bağlayan Peter ve Paul, izleyiciyi de içine alan sahte bir çatışma yaratmaya çalışırlar. Önce Anna'ya "portakalı soydum" oyununda saf dışı kalan Paul'ün yerini almak isteyip istemediğini sorarlar. Bu Anna için bir çatışma durumu yaratmak üzereyken Georg'un araya girerek "Artık yeter, ne istiyorsanız yapın, bitsin" demesi ile Paul, izleyiciyi de çatışmanın içine sürükler. Kameraya dönerek izleyiciye "Sizin için de artık yeter mi?" diye sorar. Henüz bir film için yeterli uzunluğu sağlayacak kadar çok zaman geçmediğini hatırlatır ve yine izleyiciye "Akla yatkın bir olay örgüsü geişimiyle birlikte gerçek bir son istiyorsunuz öyle değil mi?" sorusunu sorar. Dolayısıyla çatışmanın çok da kolay ve hızlı sonuçlanmayacağı bilgisini verir. Hatta Paul, yeni bir oyun yaratarak (dua okuma) Tanrı'yı da çatışmanın içine dahil eder ve eğer Anna bir duayı ezbere ve kusursuz şekilde okuyabilirse Tanrı'nın ona yardım edeceğini ve işlerin gidişatını belirleyebileceğini söyler. Ancak Anna hiç dua bilmediğini söyler. Anna'ya Peter'ın yardımıyla bir dua öğretir ve bunu doğru bir şekilde, dizlerinin üzerinde söylemesini sağlarlar.
- Filmin doruk noktası, Paul'ün yeni bir çatışma getiren bir oyun oynamak istediği sekansta gerçekleşir. Anna'ya ezberden söylettiği duayı, yalnız bu sefer sondan başa, hatasız söylemeyi başarırsa sadece kimin önce öleceğini değil aynı zamanda öldürecek aleti de seçebileceğini söyler. Anna Paul'ü sessizce dinlerken aniden bir hareketle Paul'ün Georgie'yle birlikte eve getirdiği tüfeği masanın üzerinde alarak Peter'ı vurur.

Bu film için "alışılan" bir başka çatışma beklenirken bu sahne ile aniden doruk noktası "patlak verir". Ancak bu doruk noktası, hikayenin doğal akışının bozulmasıyla ortaya çıkar. Michael Haneke, burada filmsel kurguya müdahale ederek inisiyatif kullanır ve Peter'ın ölümüyle sonuçlanacak bu eyleme izin vermez. Paul, televizyon kumandasını kullanarak bu sahneyi "geri sarar". Konuşmanın aynı noktasına gelindiğinde Anna tüfeğe doğru aynı hamleyi yapar, ancak Paul, daha hızlı davranarak tüfeği kapar. Anna'ya büyük bir hata yaptığını ve Georg'a hoşçakal demesini söyleyerek tetiği çeker ve bu sahne Georg'un ölümü ile biter. Filmin doruk noktasını oluşturan bu sahne, tamamen "yapay", teknik bir oyunla ve ailenin aleyhine gelişir.

4.3.1.4. *Mekanlar*

Funny Games, Benny's Video ve *71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls* filmlerindeki kadar yoğun bir video enstalasyonu içermese dahi televizyon ve medya eleştirisi filmin kalbinde yer almaktadır. Bu nedenle mekanlarda yine film ve video yüzeyi ayrımlarına gidilmesi, video mekanlarının öneminden çok, televizyon yayınının karakterini ele vermesi açısından önem taşımaktadır.

4.3.1.4.1. Film yüzeyinin mekanları

Filmde kullanılan ve sayıca fazla olmayan mekanların büyük bölümü doğal ortamlardır. Filmdeki kronolojik sırayla bu mekanlar şöyle sıralanabilir:

Anna, Georg ve Georgie'nin tatil evlerine giden ve etrafı ormanla çevrili yol. Anna ve Georg'un komşuları olan Eva ve Fred'in tatil evlerinin devasa bahçesi, Anna ve Georg'un tatil evlerinin büyük bahçesi, evin mutfağı ve salonu, evlerinin önündeki göl ve göle uzanan, evlerinin özel iskelesi, Eva ve Fred'in

evinin içi (Georgie'nin kaçış sahnesinde görülür) ve gölün karşısındaki komşularının kısmen görülen bahçesi.

Bu mekanların hepsi de son derece huzurlu ve yeşil bir doğanın içine yerleşmişlerdir. Bu bakımdan filmin şiddet öğeleriyle büyük bir tezatlık içindedirler. Bu doğanın içindeki mekanlardan çoğunu oluşturan evler ise çok geniş bir alanı işgal etmekte olan birkaç katlı malikaneler halinde, birbirlerine komşu olmakla birlikte, birbirlerinden oldukça uzakta konumlanmışlardır.

4.3.1.4.2. Video yüzeyinin mekanları

Görüntüye gelen video yüzeyi bir televizyon ekranıdır. Aşağıda belirtilen ve bu ekranda tespit edilen olaylar ve bu olayların gerçekleştiği mekanlar ise, ilki bir demet olmak üzere toplam üç çekimde görülmektedir..

Demet görüntüler, Georgie'nin Fred ve Eva'nın evine kaçtığı ve Paul'ün onu bulmaya gittiği sırada, Peter elleri, ayakları bağlı olan Anna ve Georg'un karşısındaki koltukta rahatça oturmuş, kanalları "zap"larken görülmektedir. Televizyon ekranı ile birlikte, televizyonun yanında, bağlanmış, perişean halde oturan Anna da kadraja girmektedir:

- Havaya uçurulan bir yer: Patlayan toz toprak görüntüsü ve gürültürü
- Deniz: Denizin içinden önce çatısı görünen ve yavaş yavaş yüzeye çıkmaya başlayan bir ev.
- Beyaz ekran (*white noise*): Televizyondaki karıncalı görüntü ve gürültü.
- Bir kasabanın görüntüleri: Büyük bir kasırga sırasında kağıttan yapılmış gibi, yerlerinden sökülüp havada taklalar atan büyük, birkaç

katlı evler görülür. Suyun girdiği bir evin zemininde yürüyen insanlar tarafından bir el kamerasıyla çekilmektedir.

- Bir vorteks
- Yarış pisti: Yarış arabalarının son hızla yarıştığı pistte, kaza yapan arabaların yavaşlatılmış görüntüleri.

Bu demetten hemen sonra, mutfakta kendine yiyecek hazırlamakta olan Paul görülür, salonda bulunan televizyondan gelen araba yarışının sesi ise hala duyulabilmektedir. Bu gürültülü sesin arasında bir el silah sesi duyulur ve ikinci enstalasyon:

- Araba yarışı: Televizyonda hızla yarışan arabalar yine görüntüdedir, ancak bu sefer televizyonun üzerine kan sıçramıştır. Georgie'nin kanı.

Bu enstalasyon, gerçeğin görüntüsü ile hiper gerçeğin görüntüsünü sözlük anlamıyla "üst üste" koymaktadır. Kaza beklentisinin yarattığı izlenme oranının çok önemli olduğu araba yarışı yayınının üzerini, Georgie'nin "gerçek" kanı kaplamaktadır.

4.3.2. Sinematografi

4.3.2.1. Mizansen

Mizansenin önemli bir parçası olan karakterler arası ilişkiler ve diyaloglar , çalışmada, -Paul ve Peter'ın kurbanlarıyla kurmaya çalıştığı ilişki ayrı tutulduğunda- bu filmden önce ele alınan iki filmin toplamından dahi azdır.

Anna ile Georg arasında hemen hemen hiç diyalog gelişmez. Filmin açılış sahnesinde, Anna'nın Georga', arabalarının teybindeki cd'den çalan operanın

ne olduğunu sorması ve Georg'un bilemediğini söylemesi, karı-koca arasında gelişen en uzun diyalogdur. Bunun dışındaki diyalogların hepsi Paul ve Peter hayatlarına girdiği andan sonra gelişmektedir. İlki, onları komşusunun bahçesinde gördüğü andır. Anna, arabadan çıkmadan komşularına bağırarak nasıl olduklarını sorar, ayarladıkları oyun için antreman yapmanın adil olmadığı esprisini yapar. İkincisi, Anna'nın Georg'dan, evlerine yumurta istemek için gelen Paul ve Peter'ı dışarı çıkarmasını istediği sahnedir. Georg, sorunun ne olduğunu sormasına karşın, Anna çok gergindir ve kendince sebepleri olduğunu söyleyerek arkasını Georg'a ve iki yabancı adama (Paul ve Peter) dönüp gider. Georg'un sorunu anlama isteğine yanıt vermez. Paul ve Peter'ın evde olduğu süre boyunca, arada sırada kaçma teşebbüsleri göstererek birbirlerinin bantlarını çözme girişimleri dışında, çiftin hemen hiç bir iletişimi olmaz. Anna ne Georg'la, ne de Paul ve Peter'la zorlama olmadıkça diyaloğa girmez.

Georg Paul'e tokat attığı sahneden sonra, oldukça sessiz ve etkisiz bir karaktere dönüşür. Özellikle bacağı, Paul tarafından golf sopasıyla kırıldıktan sonra. Georg'da değişmeyen tek şey, iletişim beceriksizliğidir. Avantajını kaybetmiş, zorlu bir durumda dahi, karşısındaki Paul ve Peter'ı her an aşağılamaktan geri durmaz Arada bir ağzından çıkan cümleler, işleri aile için iyileştimek yerine daha da zor duruma sokmaktadır. Örnek olarak, Paul'ün aslında normal koşullar altında akla yatkın olan uyuşturucu bağımlısı oldukları için şık evlerdeki zengin aileleri soydukları açıklamasından sonra, Paul'ün dalga geçtiği çok açık olmasına karşın Georg “Bu çılgınlığı durdurabilir misiniz? Mesajı aldım. Bu kadarı sizin için yeterli değil mi?“ diye sorar. Paul alayla güler “Mesajı aldın mı?“ Kinik bir şaşkınlık ve mutlulukla “Bu harika!“ der, ve o

sırada mutfakta yiyecek bir şeyler hazırlamakta olan Peter'a seslenir: “Hey şişko! Mesajı almış. Artık her şeyi biliyor!“ ynı kinizmle şaşırmaya devam eder ve Paul'e dönerek “Bu olağanüstü! Gerçekten!“ der. Sonra ailenin yarın sabah 9'a kadar yaşayıp yaşamayacakları üzerine oynamak istedikleri bahsi sunarlar. Paul ve Peter kendi aralarında bu bahis üzerinde konuşurken Georg, azarlayan bir tonla “Saçmalıklarınızı keser misiniz. Bizi korkutmaya mı çalışıyorsunuz?“ “Yaptığınız çoktan yetmedi mi?“. Georg bu sefer küçümser: “Ne istiyorsunuz? Paramızı mı?... Kendinize yardımcı olun o zaman sonra da çıkıp gidin.“ Devam eder: “Fred ve Eva'nın ne olup bittiğini görmek için buraya gelebileceğini bilmiyor musunuz?“. Bu oldukça acınası bir sorudur, çünkü Paul ve Peter'ı komşularının bahçeside bir kez görmüşlerdir. O aileyi pas geçerek kendilerine işkence yapıldığı düşüncesi bu noktada saçmadır ve Georg'un kendini ne kadar önemsediğinin bir göstergesidir.

Paul ve Peter, filmdeki en konuşkan karakterlerdir. Birbirlerine zaman zaman *Tom* ve *Jerry*, daha çok da *Beavis* ve *Butt-head* olarak seslenen Paul Peter, samimi bir arkadaşlık ilişkisi içinde görünürlerken, Anna ve Georg'la kinik bir iletişim geliştirirler. Dehşet verici eylemleri sırasında, mimiklerinde ya da konuşmalarında kine, nefrete dair hiç bir gösterge bulunmaz. Hatta çoğu zaman tüyler ürperten bahislerini ortaya koyarken neşe içinde, gülümseyerek konuşurlar. Her zaman, şeklen çok kibardırlar. Olayın birkaç yumurta yüzünden bu noktalara gelmesinden duydukları üzüntüyü dile getirirler. Anna sadece bir kez Peter'a henüz çok genç olduğunu, henüz kötü bir şey yapmadığını, tüm bunları durdurabileceğini söylediğinde Peter, bunun kendisinin de hoşuna gitmediğini, böyle şeyler söyleyerek hem Peter'ı hem de kendisini aşağıladığını belirtir. Paul ve Peter'ın filmin son sahnelerinde

gerçekleştirdiği gerçek ve kurgu dünyalar hakkındaki sohbet, özellikle ilgi çekicidir. Bu sohbet Peter'ın anlattığı bir filmin olay örgüsü üzerine başlar ve madde ile anti-madde arasındaki iletişim sorununa eğilir, ancak Paul, bunun içinde bulundukları yaşam için de geçerli olabileceğini dile getirir.

Mizansene önemli katkıda bulunan karakterler arası ilişkilere değindikten sonra mekanlar arası ilişkiler ve dekorasyondan da söz etmek gereklidir. Filmde kullanılan sayıca kısıtlı olan mekanların birbirlerine benzerlikleri şu yönleriyle öne çıkmaktadır. Her ev, bir ormanın içindeki geniş bir arazi (bahçe) içinde konumlanmış, tel örgüler ve demir parmaklıklı otomatik kapılar ile korunmaktadır. Zengin, burjuva ailelerinin yaşadığı izlenimini veren bu komşu olsalar dahi birbirinden, uzakta yerleşmiş olan evlerin önünde kendi tekneleri için yapılmış özel iskeleler bulunmaktadır. Bu büyük, malikane tipi evlerin ise sadece 2 – 3 hafta için kullanıldığı dile getirilmektedir. Evlerin hepsi geniş ve birkaç katlıdır. Video mekanlarında bir kasırga sonucu havada uçuşan evlerle benzerlik göstermeleri ise ilgi çekici bir detaydır. Bu evleri kasırga değil ancak Paul ve Peter vurmuştur. Evlerin iç dekorasyonları ise pek az detay barındırır. Anna ve Georg'un evinin son derece doldurulmuş mutfağı dışında salonda oldukça detaysız ve sade 4 kahverengi koltuk, 1 sehpa ve 1 televizyon görülmektedir. Kısa bir süre için görülen Fred ve Eva'nın evinde ise antika, demir bir soba göze çarpmaktadır. Özetle, dekorasyon bu filmde, büyük bir etkiye sahip olmamakla birlikte, genel mizanseni tamamlayan, sessiz bir öğedir.

İç mekan çekimlerinde yumuşak bir ışık tercih edilirken aydınlatma objesi olan abajur dikkate alınmış, hatta abajurun kapalı olduğu durumlarda karanlıkta

çekim yapılmıştır. Dış mekanlarda ise Michael Haneke yine doğal ışıktan yararlanmıştır.

4.3.2.2. Çekim ölçekleri ve kameralar

Funny Games'te, 10'u açılış sahnesinde, peşpeşe olmak üzere toplam 40 genel plan, 25 boy plan, 32 diz plan, 41 bel plan, 47 göğüs plan, 81 omuz plan, 26 baş plan, 35 yakın plan ve 22 amors plan çekim ölçeği tespit edilmiştir. Bu ölçeklerden bir çoğu kesme ile değil, aynı çekim içinde yer değiştiren karakterlerin ya da kameranın pozisyonu da göz önüne alınarak kaydedilmiştir. Bununla birlikte kesme ile değişen ölçekler de bulunmaktadır. Bu noktada, Michael Haneke'nin ölçeklerinin her zaman net olmadığının da belirtilmesi gerekir. Örneğin Amerikan plan da denilen, diz ve ayak bilekleri arasından kesilen planlar da burada diz plan olarak kaydedilmiştir. Çekimlerin büyük kısmının karşı açı ile, karakterin tüm hatları görünür şekilde yapıldığı gözlemlenmektedir. Bununla birlikte profil ve amors çekimlerin de bundan önce incelenmiş olan iki filme göre daha fazla kullanıldığı görülmektedir. Baş ve omuz planlar, karakterlerden duygusal tepkilerin beklendiği anlarda sıklıkla kullanılmaktadır. Haneke'nin çok sevdiği yakın planların bir çoğu ise geleneği bozmayarak -burada para alış verişi yoktur ama olsaydı muhakkak paranın her el değiştirişinde de kullanılacak olan- hiper uzam yaratıcılarının (televizyon kumandası, cd oynatıcı, cd, televizyon) hemen her görüntülenişinde kullanılmaktadır. Yönetmenin çekimlerin kurgusunda göze çarpan bir özelliği de klasik çekim ölçeği değiştirme tekniğini yadsıması,çok geniş açıların ardından yakın plan çekimlerine, yakın plan bir çekimin hemen sonrasında ise geniş plana geçebilmesidir.

Steady-cam uygulamasının sınırlı sayıda kullanıldığı filmde en yoğun şekilde durağan kameralardan faydalanılmıştır. Durağan kameralar eylem (*act)* takibini çoğunlukla sağa–sola çevrinme (*pan)* ile yapmaktadır. Bu noktaya kadar incelenmiş olan filmlerden farklı olarak sinematografın, aşağı – yukarı çevrinme (*tilt)* ve ileri-geri (*truck)* hareketlerden de zaman zaman yararlandığı görülmektedir. Çoğu çekimde ise durağan kamera, çekim kesilmeksizin tüm bu hareketlerin kombinasyonu şeklinde uygulanmaktadır. Kombine kamera hareketlerine örnek olarak Anna'nın mutfakta yemek hazırlığı yaptığı sahne gösterilebilir.

4.3.2.3. Ses

Michael Haneke film boyunca, filmin içindeki sesler dışında, harici bir ses kaynağı kullanmazken, ilerleyen dakikalarda izleyicinin tanık olacağı, hatta içine katılacağı şiddete ipucu vermek pahasına film jeneriğinde, deneyselliğe kaçar: Aile, arabalarıyla tatil evlerine giden, rahatlatıcı orman yolunda *Mascgani ve Mozart* dinlerken, açılan genel planla birlikte *Naked City* adlı bir *scream-core* parçaya ani ve direk geçiş yapılır. Arabanın içinde, huzurlu yüzleriyle oturan aileye yakın plan yapıldığında filmin adı "FUNNY GAMES" ekrana gelirken ses kanalında *Naked City* sürmektedir. Bu parçanın orjinal sahnesi ise, Paul'ün Georgie'yi aramak için Fred ve Eva'nın evine girdiğinde müzikçalara taktığı bir cd'den gelmekte olduğu sahnedir. Yönetmen, bu sahneyi önceleyerek jenerikte, olacakların habercisi olarak kullanmaktadır. Aynı parçanın benzer uygulamasını filmin sonundaki çekimde, Paul, gölün karşısındaki eve girdiğinde ve bu kez, bu evin hanımından yumurta istedikten sonra izleyiciye göz kırptığında yapar. İzleyiciye benzer bir şiddetin haberini vermektedir.

Bu kullanım dışındaki tüm ses kullanımları, Michael Haneke'nin gerçekçi sinema anlayışına sadık kalarak, o sırada ortamda bulunan sesin dışına çıkmamaktadır. Bununla birlikte, ses ve görüntü kanalının senkronize halde farklı kaynakları sunduğu da görülebilmektedir. Buna örnek olarak verilebilecek sahnede, görüntü kanalında Paul, mutfakta yiyecek hazırlarken, ses kanalında, o sırada evin salonunda bulunan televizyondan gelen araba yarışının gürültülü sesleri arasında karışan bir el silah sesinin duyulmasıdır. Burada izleyici, silah sesine karşın sakinlikle ekmeğine yağ sürmekte olan Paul'ü izlerken, salonda birinin ölmüş olduğu bilgisini sesten alır. Video ses enstalasyonunun tümünü oluşturan televizyon sesi, filmdeki "oyun" sahnelerinin bir çoğuna ve Georgie'nin ölümünün gerçekleştiği sahneye eşlik etmektedir.

4.3.3. Anlatı Yapısı

Bu film, anlatının içinde üç bölüme ayrılacak olursa, burjuva bir ailenin (nereden geldikleri, kim oldukları belli olmayan, arka planları verilmeyen şahıslarca uğratıldığı fiziksel şiddet içeren dakikalardan önce), içinde bulunduğu, sıradan, sınırları belli bir rutine sahip, gündelik hayatlarının oluşturduğu birinci bölüm, iki temiz ve kibar "görünümlü" yabancının hayatlarına girmesinden sonra yaşadıkları kafa karıştırıcı ve şiddet dolu olan sahnelerin yer aldığı ikinci bölüm ve bu iki "tuhaf çekici" karakterin (Bakır, 2008:157) bu aileyi sildikten, yani hepsini katlettikten sonra, "oyun oynayacakları" yeni ailenin evlerine ilk adımlarını attıkları andan itibaren başlayan, yani filmin bitişini oluşturan kısa bir son bölümden bahsedilebilir.

Anna'nın, Paul'ün bir anlık boşluğundan yararlanarak masadaki tüfeği alıp, Peter'ı vurduğu sahneye kadar kronolojik olarak seyreden film, bu noktada bir diğer olasılığa şans tanıdığını belirtir ve Paul, bu sahneleri (Peter'ın vurulduğu ana kadarki son 4 sahne) televizyon kumandasını ile -imkansız bir şekilde- geri sararak yok eder. Film, hem bu sahnede hem de Paul'ün izleyiciyle iletişim kurduğu sahnelerde, yalnız anlatı olarak değil, biçem olarak da post modernleşir. Zira, modern sinema dahil, deneysel olmayan filmlerde sinemanın illüzyonunun böylesine yıkıldığı görülemez.

Postmodern anlatının hem biçim hem içerik olarak filmin her noktasına nüfus ettiği, ilk kez Paul, izleyiciyle iletişim kurduğunda çok daha iyi anlaşılır. Rolfie'nin cesedini Anna'ya "sıcak – soğuk" oyunu ile aratırken Paul, başını çevirip izleyiciye/kameraya hınzırca göz kırpar. Bizim (izleyicinin) olanları izlediğimizi bilmekte olduğunu, sadece izlemekte değl, onunla birlikte hareket ettiğimizi haber verdiği ilk sahne budur. Bu sahneden sonra Paul, üç kez daha izleyiciyle muhattap olur. Aileye 12 saat içinde, yani sabah 9'a kadar ölü olacakları üzerine bahse girdiğinde izleyiciye sorar: "Onların tarafını tutuyorsunuz değil mi?". Bir başka temas anı, Anna ve Georg'un en çok fiziksel ve ruhsal acı içinde oldukları anda, Paul ve Peter'a bu işi bitirmeleri için yalvardıklarında Paul, izleyiciye dönerek "Sizce de yeterli mi? Akla yatkın bir olay örgüsüyle, doğru düzgün bir son istiyorsunuz öyle değil mi?" sorusunu sorar. Paul'ün izleyiciyle son teması ise filmin sonunda, gölün karşısındaki eve girdiklerinde kameraya göz kırpmasıyla gerçekleşir. Tüm bu bağlantı noktalarıyla izleyiciyi aktif şekilde filmin içine sokma durumu, "kino-eye" ile post modern bir anlatı kurmaya hizmet eder. "Normal" film gerçeğinin sınırlarını aşar ve filmi interaktif hale getirir.

4.3.4. Çözümleme

Benzer örneklerinin çoktan verildiği eleştirisinin zaman zaman dile getirildiği *Funny Games* ile Michael Haneke, zaten şiddetin medyatik tasvirini yapmaya çalıştığını söylemektedir (Toubiana, 2005d). Sinema evrim geçirdikçe, şiddetin tasvirinin de evrim geçirdiğini belirten yönetmen, bugün şokun çok güçlü olmadığını ve bu filmin tüketicilerinin çoktan oluştuğunu söylemektedir (Toubiana, 2005d). "Medyada şiddetin gösterimi, 'kabul edilebilir/onaylanabilir' bir desen yaratıyor; izleyici farkında olmaksızın zaten suç ortağı" (Toubiana, 2005d). Michael Haneke, izleyiciyi *Funny Games*'de "bilinçli" olarak bu duruma sokmak ister. Yönetmen, medya ürünün analizini medya ürünüyle ortaya koyma isteğini belirtir (Toubiana, 2005d). *Funny Games*, bu amaçla yapılmış bir film olmasına karşın, bu noktada yönetmenin tartıştığı durumu izleyiciye Paul'ün kurduğu iletişim yoluyla hissettirerek, normalde farkedilmeyen bir içe bakışı ortaya koymaktadır.



Görsel 32. Funny Games - 1997

Şiddet kadar yabancılaşma, iletişim problemi ya da Herling'in yaptığı gibi (2012: 230-248) teolojik bir "kötülük" problemi okuması gibi çok yönlü çözümlemelere tabi tutulabilecek *Funny Games* ve filmin suç içeriği, bu araştırmanın amacına uygun olarak Simülasyon Kuramı'yla olan ilişkileri bağlamında ele alınacaktır. Ayrıca Simülasyon Kuramı'nın farklı okumaları da içine alan, geniş bir bağlamı olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle filmde yer bulan sahnelerden de örnekler verilerek simülasyonun neden-sonuç ilişkileri içinde, yadsıma, görmezden gelme, uzlaşma, kurmaca, din, medya, oyun ve nihayetinde suç (*guilt*) kavramına yapılan göndermeler ele alınacaktır.

Filmin iletişimsizlik, yadsıma ve görmezden gelme kavramlarıyla ilişkisi, ilk sahnelerden itibaren artarak gözlemlenebilmektedir. Anna ve Georg'un, komşularının evinin önünde durduğu, bir terslik olduğunu sezmelerine rağmen arabadan inmeden yollarına devam ettikleri sahne ile başlar. Arkadaşları Fred, sorularına kısa ve tuhaf yanıtlar verirken, (ertesi günkü aileler arası oyunu düzenleyen) Eva, onlarla hiç konuşmaz. Anna ile Georg bu durumu yadsımalarına karşın herhangi bir tepkide bulunmazlar ve görmezden gelerek yollarına devam ederler. Evde Anna ve Peter'ın ilk karşılaşmalarında da gözlemlenebilir olan ilgisizlik, Anna'nın evinin mutfağına kadar girmiş, beyaz eldivenli bir adamın adını dahi merak etmemesinde de görülür. Yadsıma ve görmezden gelişi, Anna ve Georg, bu iki sadist karaktere karşı sonuna kadar gösterirler. Paul, adını söyleyerek elini uzattığında, Georg'un havaya bakması, Peter elini Anna'ya uzattığında Anna'nın yanından geçip gitmesi ve Georg'la konuşmaya çalışması Paul'ü çok kızdırır ve Anna'yı koltuğa iterek "Biz burada yok muyuz?" diyerek bağırır. Kendilerinin ve çocukları Georgie'nin hayatının tamamen bu iki kişinin keyfine bağlı olduğunu, avantajsız durumda olanların

kendileri olduğunu göremeyen, görse bile bu gerçeği yadsıyan Anna ve Georg, adeta yeterince görmezden gelirlerse bu iki kişinin yok olacağı düşüncesiyle hareket etmektedir. Ölümleriyle sonuçlanan filmin sonuna dek, bu yadsımayı sürdürürler ve kendilerini içinde bulundukları avantajsız durumdan çıkaracak ya da bu durumda herhangi bir değişikliğe yol açacak hiç bir iletişim girişiminde bulunmazlar. Georgie öldüğünde, onun ölümünü de yadsırlar. Georgie'nin ölü bedenini görmezden gelirler. Georg ona bir kere baktığında, Georgie'inn üstünü bir örtüyle kapar ve böylece görmezden gelişi kolaylaştırmaya çalışır. Anna ve Georg, bakmaya dayanamadıkları Georgie'nin bedeninin bulunduğu salondan çıkarlar ve kapısını kapatırlar.

Görmezden geliş ve yadsıma, hem bir "varlık durumunu" inkar etme hem de simüle edilen gerçeklik kurgusunda "sahip olunan" konuma sıkı sıkıya bağlılığının sonucu olarak ele alınırsa Simülasyon Kuramı'yla ilişkilendirilebilir. Paul ve Peter karakterleri, bu filmde Anna ve Georg'un, genellemeye gidildiğinde ise Avrupa orta sınıfının yapı taşını oluşturan bir birliktelik pratiği olan çekirdek aile simülatörünün bakış açısının tamamen dışında kalmaktadır. Zira bu simülatörün -dışarıdan geliştirici bir etki gelmedği takdirde- sınırları ve rutini bellidir. Tıpkı her simülatör gibi. Anna ve Georg'un çalıştırıcı olduğu aileleri içinde kalan eylem ve sınırlar, filmin ele aldığı kesit süresince son derece kesindir: Şehirde yaşayan ve üç kişiden oluşan bu aile, haftasonlarını ya da yılda birkaç haftalarını doğaya kaçarak "değerlendirmektedir". Doğa, burjuvaya özgü göstergeler olarak nitelenebilecek, lüks botlarını gölde yüzdürme etkinlikleri ile golf hobilerini pekiştirebildikleri, öte yandan şehirdeki konforlarından kesinlikle daha azını vaad etmeyen, yeniden üretilmiş bir ortamdır. Bu noktada gazetelerde, seyahat

ve hatta *couture* dekorasyon magazinlerinde "romantik bir kaçamak" yeri/fırsatı olarak işaret edilen doğanın, artık yeniden üretilmiş bir doğa olduğunun hatırlatılması gerekir. Michael Haneke, oluşturulmuş tüm kuralların, toplumu çalıştırmaya devam ettirmek, işlevsel halde tutmak için (*functional*) yapılandırıldığına ve Paul ve Peter'ın bu kuralların tamamen dışında insanlar olduğuna dikkat çeker (Toubiana, 2005d). Filme bakıldığında Anna ve Georg'un bu iki kural dışı insanı, zaman zaman kendi "uzlaşma alanlarına" davet etmeleri dışında onları görmezden gelme yoluna başvurdukları gözlemlenmektedir.

Uzlaşma, Haneke tarafından yukarıda edildiği gibi, bir arada yaşamanın gereksindiği bir tutum olmakla beraber "...Eğer böyle karakterlerle karşılaşırsanız hiç şansınız yoktur" (Toubiana, 2005d). Uzlaşma, simülasyonun temel prensiplerinden biri olarak Baudrillard'ın da zaman zaman kullandığı bir kavramdır. Filme bakıldığında bu uzlaşmalardan biri Georg'un sık sık kullandığı "lütfen" sözcüğüdür. "Lütfen", Anna ve Georg'un, (üzerinde uzlaşma sağlanmış) gerçeklik kurgusunda yaptırımı olan, anlaşılır, anlaşılması beklenen bir sözcüktür, ancak Paul ve Peter'ın gerçekliğinde anlamsız, karşılığı olmayan bir göstergedir. Bu durumda yönetmenin dediği gibi -en azından "lütfen" üzerinden- hiç şansları yoktur. Yine Anna ve Georg'un gerçekliği, insanların korunan sınırlarını temel alan bir gerçekliktir. Bu nedenle George, "Mesajı aldım. İstediğiniz para mı? Lütfen kendinize yardımcı olun ve buradan gidin" derken, "Sizin gibileri tanırım. Sizler suç işleyen, suç işlemek için de paraya ihtiyacı olan -her zaman para için-, toplum dışı varlıklar olarak, istediğiniz/isteyebileceğiniz şeyleri alarak benim sınırımdan dışarı çıkmak zorundasınız" demek istemektedir. Bu, George'un gerçekliğindeki referanslara

ait bir bakış açısıdır ve o sırada yaşanan hakikate ne kadar uzak olduğunu bildirmekte olan bir ifadedir. Georg, mesajı almış olmasıyla Paul fazlasıyla alay eder, çünkü adamın yeni bir kurguya giriştiğini ve olan biteni "Lütfen"'e benzer bir rasyonellikte açıklayabileceği bir durum (neden-sonuç ilişkisi) tasarladığını anlar: "Peter, koş! Mesajı almış. Bu gerçekten harika!". George'un yaşadığı gerçeklikteki "genel" neden-sonuç ilişkilerine uygun bir senaryo yazarak "Evet, biz uyuşturucu bağımlısıyız, görüyorsun, Peter aslında mutfağa yemek için gitmedi". Yapay, üzgün bir ifadeyle koluna bir şey enjekte eder gibi yapar. "Bu yüzden zengin ailelerin evlerine girip onları soyuyoruz, mal satın alabilmek için" der. Kendi arka planları hakkında tam da bu kurmacaya uygun düşebilecek ve George ve Anna'nın iletişim kurdukları ender anlarda durmadan tekrarladıkları "Bunu neden yapıyorsunuz?" sorusunun açıklaması olarak kabul edilebilecek, dramatik ve kurmaca hikayeler anlatır. Sonra da bunların yalan olduğunu söyler.

Simülasyon Kuramı temelinde gözlemlendiğinde gerçeklik simülatörleri ve manipülatörleri olarak ele alınan medya ve din ise (medya en belirgin biçimde) filmde, oyun ve kurmacanın alt başlıklarıdır. Burada kuramın belirttiği gibi simülasyon haline gelmiş bir evrendeki simülatörlerin organik bir ilişki içinde olduğu tekrar belirtilmelidir. Zira simülasyon, gerçeklikten beslenir ve onun modellerini yeniden üretir. Simülatörler, karşılıklı olarak birbirlerini tasarlayan, bu tasarımların farklı versiyonlarının üretilmesine ve sürekliliğinin sağlanmasına yarayan, aralarında "üretilmiş" neden-sonuç ilişkileri kuran yapılardır. Dolayısıyla bu yapılar dışında kalan gerçekliklere, "o anda hakikate hakim olan simülasyonun" verebileceği cevaplar yoktur. Anna ve Georg, bu nedenle Paul ve Peter'la iletişim kuramamaktadırlar. Zira bu iki kişi, kendi

sadist simülasyonlarının gerçekliği içindedirler. İki simülasyon arasında ise neden-sonuçla açıklanabilecek bir köprü bulunmamaktadır. Baudrillard'ın ifadesiyle simülasyon, daha önce belirtildiği gibi, ancak kendi kendine gönderme yapabilir. Paul ve Peter'ın kendi gerçekliklerinde "oyun" olarak adlandırdıkları eylemler, Anna ve Georg için sadizm ve işkencedir. Paul ve Peter, sadece kendi gerçekliklerini bu aileye dayatmakla kalmamakta, onların gerçekliğine de saldırmaktadır. Bu saldırıyı ise her şeyi kurmaca seviyesine çekerek ve şeyler arasında dekonstraktif bağlar kurarak yapmaktadırlar. Bu dekonstraktif bakışı en başta, eziyet ederek zevk alan karakterlerine Katolik azizlerinin isimlerini verdiğini söyleyen (Toubiana, 2005d) Michael Haneke kurmaktadır. Katoliklik, insanlara ahlak simülasyonu öneren bir inanç simülatörüdür. O halde Peter ve Paul'ün sunduğu suç ahlakı, Katolizmin eleştirel bir soyutlaması olarak da okunabilir. Bu karakterlerin oyun olarak gördükleri suç eylemleri, kendi belirledikleri ahlak simülasyonu içinde sorun oluşturmamaktadır. Sorun, ancak kurallar bozulduğunda oluşmaktadır. "Portakalı soydum..." tekerlemesinde parmağın son gösterdiği kişinin değil, son kalan kişinin öldürülmesinin gerekmesi ya da belirledikleri saatten önce kişinin öldürülmemesinin gerekmesi, bu ahlak simülasyonuna ait kurallardır. "Karşı" simülasyon içinde kurdukları dekonstratif bağlara, Paul'ün, Anna'ya dua okutturmak istediği sahne iyi bir örnek oluşturmaktadır. Anna'dan (Peter'ın hatırlatmış olduğu) duayı hatasız ve bir kerede söylemesini, eğer bunu becerebilirse kimin daha önce öleceğine karar verebileceğini söyler. Zorla ezberden dua okutturulan Anna ise isteksiz ve hızlıca duayı tekrar eder. Paul, sarkastik bir hayal kırıklığı içine, Anna'ya, koskoca Tanrı'ya dua etmekte olduğunu, bunun homurdanma şeklinde olamayacağını, ciddi bir yakarma olması gerektiğini, ancak bu şekilde Tanrı'nın "belki de" yardımcı olacağını

belirtir ve saygılı bir biçimde Anna'dan dizlerinin üstüne çökmesini ister. Dizleri üstüne çöken Anna'dan bu işi doğru düzgün yapmasını, cennetlere yakardığını, bu nedenle ellerini kavuşturup yüksekte tutması gerektiğini hatırlatır. Dua oyununu istediği şekilde gerçekleştiren Anna'ya bunun "deneme sürüşü" olduğunu, şimdi "Olimpik Altın" için yarışacağını bildirir. Neşe içinde: "Aynı duayı, fakat bu sefer sondan başa doğru, bir kerede ve hatasız okursan, yalnız kimin önce öleceğine değil, burası seni daha çok ilgilendirecek eminim, aynı zamanda nasıl öleceğine karar vereceksin" der. Paul, bu sahnede oyun, din ve medyatik bir dille yarış arasında dekonstraktif bağlar kurmakta ve bunların hepsiyle bu şekilde alay ettiğini göstermektedir. Burada Michael Haneke'nin onları "sirk palyaçoları" olarak kurguladığını belirtmek gerekir (Toubiana, 2005d). Yönetmen, sirklerde ikili gösteriler yapan palyaçolardan birinin her şeye hakim, ciddi ve "beyaz yüz" (*whiteface*), diğerinin ise genellikle alay edilen, şişko ve aptal olan olduğunu hatırlatır. Paul ve Peter, birbirlerine (gerçek olup olmadığı bilinemez) isimleri dışında, televizyondaki çizgi dizi "ikililerinin" isimleriyle hitap ederler. Bu ikililerden *Beavis* ve *Butt-head*, toplum dışı (*outsider*) karakterlerdir ve topluma entegre olan herkesle, toplumu çalıştıran her şeyle, özellikle medyayla alaycı bir ilişki içindedirler. Tamamen kendilerine ait bir gerçeklik algıları vardır. Diğer ikili ise çizgi dizinin kuralsız doğası içinde son derece yıkıcı olmalarına karşın her gün aynı çekişmeyi yaşayabilen *Tom* ve *Jerry* karakterleridir. Bu anlamda yönetmenin, Katolik azizlerini de çizgi dizi perspektifine yerleştirdiği düşünülebilir. Paul ve Peter, kendilerinin verili gerçekliğin ne kadar dışında kaldıklarının farkında olmaları ve kendilerini hiper gerçekleştirmeleri açısından, Anna ve Georg'a göre daha "bilinçli" karakterlerdir. Hatta onlar Haneke'ye göre karakter bile değillerdir: "Onlar karakter değil, yapay dokular (*artefact*), objeler. Sanırım asıl şok edici

olan şey bu“ (Toubiana, 2005d). Beyazlıkları, temiz görünümleri, kibar ve düzgün konuşmaları ve golf severlikleriyle tutarlı bir burjuva simülasyonu olduklarının bilincinde ve sahip oldukları bu göstergelerle girdikleri her evin kapısını kolayca açtırabilen Peter ve Paul'ün, yalnız kişilere karşı değil, fakat simülasyona karşı suç işlemekte oldukları da söylenebilir. Kişiler, bu iki yapay doku için önemsizdir. Önem, kişilerin kendi kendilerine atfettiği bir değerdir. Bu nedenle asıl “Komik Oyun“, Paul ve Peter'ın filmde “kurban edilen“ insanların gerçeklikleriyle kolayca oynayabilmelerinde yatmaktadır.

Gösterge katli, filmin suç ilişkisi içinde ortaya çıkmaktadır. Tutum ve davranışları, birbirleriyle olan ilişkileri ve çevresel faktörlerle aralarındaki ilişkiye yakın planda bakıldığında, Paul ve Peter'ın, geçerli simülasyona ait suç işlemeye özgü göstergeleri (gizlilik, karanlık, sessizlik vb.) taşımadığı görülmektedir. Örneğin Paul, işkence sahnelerinin başlarında, kapalı olan avizeyi işaret ederek, “Şimdi uyuyakalacağız“ der ve Peter'dan ışığı açmasını ister. Paul ve Peter'da korku, panik gibi duygulara rastlanmadığı gibi, bu aileyi katletmekte bir amaçları da yoktur. Oysa Georg, bunu para için yaptıklarına emindir. Hatta Anna'dan soyunmasını istediklerinde, izleyici kendisini bir tecavüz sahnesine hazırlayabilir. Ancak Paul ve Peter, sadece Anna'nın yağ fazlalığı olup olmadığı üzerine girdikleri bahisle ilgilenmektedir ve bahis Anna'nın soyunmasıyla sonuçlandığında ondan tekrar giyinmesini isterler. Böylece bu iki sadist karakterin ne para ne de cinsel tatmin yoluyla güdülenmediği anlaşılır. Sadistik zevk dahi, belirgin olmayan bir göstergedir. Peter ve Paul, bu anlamda kişisel olarak Anna ve Georg'a karşı değil, onların gerçekliğinin tüm temsillerine karşı suç işlemektedirler.

Filmde, katledilen gerçekliğe ait suç'a ilişkin ve yanlışlanan referansların en çok nerede yeniden üretildiği sorusunu sormak gerekmektedir. Michael Haneke, "*Funny Games*'in dekonstraktif şiddet hakkında olduğunu söyleyebilir miyiz?" sorusuna "Hayır, bu film, şiddetin betimlenmesi hakkındadır. (Kendi filmini kastederek) Medya ürününü (kendi filmini kastetmektedir) kullanarak medya ürünlerinin bir analizidir" demektedir (Toubiana, 2005d). Bu ifadeyle şiddeti betimleyen, ona ait referanslar üreten manipülasyon kaynağının medya olduğunu belirtmektedir. Baudrillard'ın bir hiper gerçek üreticisi olarak konumlandırdığı medya, çoğaltarak tekrar ettiği dilsel ve görsel göstergeleriyle simülakrlar yaratma gücüne sahiptir. Zira medya ürünü, gerçeğin kendisini değil, ancak görünümünü aktarabilmektedir. Görünümü derinleştirebilmek içinse arka planlara ve/veya birtakım referanslara ihtiyaç duymaktadır. Bu referanslar ve arkaplanlar tekrarlandıkça manipülasyon ve gerçeğin yerini alma tehlikesi ortaya çıkar. Bu nedenle şiddetin gösterilmesi konusu da önem taşımaktadır. Michael Haneke, (*Funny Games* gibi bir iç gözlem/içe bakış sağlamayan) bu tip filmlerde, izleyici ile katil arasında "suç ortaklığı" kurulduğuna dikkat çeker: "İnsanlar şiddeti kabul edilebilir olarak sunan filmleri izlerken, şiddeti kabul eder ve onaylar, bunu da her zaman tüketilebilir bir sunum olarak görür. "Fakat suç ortaklığı yaptığımızın farkında değiliz"" (Toubiana, 2005d). Filmde, hem televizyon hem de sinema medyumlarını, bu anlamda tartıştığı önemli sahneler bulunmaktadır. Her cümlesine sarkastik biçimde televizyon söyleminin sindiği görülen Paul'ün, işkenceyi, bir reklamcı edasıyla "oyun" olarak kodlayarak pazarlamaya çalışması, iyi oynanan bir oyunun karşılığında (sadece kimin değil aynı zamanda nasıl öleceğini belirleme 'fırsatı' gibi) ödüller dağıtması ve açıkça "Televizyonda da dendiği gibi 'bahisler kapandı'!" ifadesi, bir negatif medya alegorisidir. Peter ise

televizyon kumandasıyla "doğal" şiddet içeren, kasırga sırasında uçuşan evler, su basmış binalar, patlayan dağ gibi görüntüleri geçerek, "kurmaca" bir şiddet "beklentisi" içeren araba yarışında karar kılar. Georgie'nin gösterilmeyen ölümü sonucu televizyon ekranına sıçrayan kanın aşağı süzülüşünün, ekrandaki araba yarışıyla birlikte izlenmek zorunda kalınması, gerçek ve hiper gerçek şiddet arasındaki farkın yorumlanması açısıdan önemlidir.



Görsel 33. Funny Games - 1997

Michael Haneke, şiddeti bir eğlence endüstrisi (*entertainment*) olarak sunan sinema filmlerini ise, yine kötü ve her şeyi bilen karakter olarak kodladığı Paul aracılığıyla ve izleyici ile doğrudan iletişim kurarak eleştirir. Georg "Artık yeter!" dediğinde Paul, henüz normal bir film uzunluğuna dahi ulaşmadıklarını belirterek itiraz eder ve kameraya dönerek izleyicinin onayına başvurur: "Sizce de yeter mi? Akla yatkın bir olay örgüsünün sonunda doğru düzgün bir son beklemiyor musunuz?". Michael Haneke, "İzleyiciyi onun suç ortağı yapıyorum. Ve sonunda bu rolü için izleyiciyi cezalandırıyorum/suçluyorum" demektedir (Toubiana, 2005d). Aynı röportajında, sistemin illüzyonunu bozmada zirve yaptığını belirttiği, filmi geri sarma sahnesinden önce Anna Peter'ı vurduğunda, salondaki izleyicilerin alkışladığını söyler. Sahne geri sarıldığında ise nasıl tam bir manipülasyona

uğratıldıklarını gördüklerini belirtir: “En nihayetinde bir cinayeti alkışlıyorlardı“.

Medya ürünleri yoluyla hiper gerçekleştirilerek kolay tüketilebilen bir eğlence ürünü haline gelen şiddetin, tehlikeli bir manipülasyona yol açabildiğini düşünen Michael Haneke, “Bazı sahneleri göstererek ya da bazı sahneleri göstermeyerek, filmi izleyici için katlanılmaz hale getirebilirsiniz. Buna ulaşırsanız, filminiz sadece tüketilen bir şeyden öte olur“ demektedir (Toubiana, 2005d). Karakterlerin verilmeyen arka planlarıyla birlikte, Peter'ın izleyiciye birkaç saniyelik *katharsis* yaşattığı sahte öldürülme anı dışında gösterilmeyen cinayetler, şiddetin nedenini açıklamaya ya da tatmini sağlamaya değil, şiddet hakkında düşünmeye itmektedir.

Tıpkı *Benny’s Video*'da Benny ve *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls*'da Maximillen karakterlerinin bilinçli olduğu gibi, bu filmde, birden çok aileyi, “bilinçli“ bir şekilde öldüren Paul ve Peter'ı da güdüleyen şeyler açıkça okunamaz. Bu filmde suç işleyenlerin bunları neden yaptıkları asla açıklanmaz; izleyiciler olarak bizler, her zaman kendi sonuçlarımızı çıkarmaya terk ediliriz (Herling, 2012:231). Buna karşılık şiddetin itici gücünün korku olduğunu düşündüğünü söyleyen yönetmen, “Hoşlansak da hoşlanmasak da hepimizin içinde yıkmaya, yok etmeye yönelik kesin bir dürtü vardır ve bu sadece korkuyla meşrulaştırılamaz. Bu bizim karanlık tarafımız“ açıklamasını getirir (Toubiana, 2005d). Goethe'nin “Teşebbüs edemeyeceğimi düşündüğüm hiç bir suç yok“ ifadesini ise zeki bulduğunu söyleyerek “Sadece o noktaya gelmiş olmanız gerekir... Bunu erkeklerin kriminal eylemleri hakkında konuşmaktan daha naif buluyorum“ der (Toubiana, 2005d).

Şiddet, hiper gerçekleşmiş Paul ve Peter karakterleri yoluyla, simülasyon evreninin tüm özelliklerini gösteren ve ona karşı kullanan bir davranış biçimi olarak kodlanırken, yönetmen suç'u, son derece gerçek ve sorgulanması gereken bir olgu olan şiddeti eğlence endüstrisine kurban eden medya eleştirisinde kodlamaktadır. Bu noktada, Michael Haneke *Funny Games'*te suç temasını öldürme eylemiyle gerçekleşen kriminal bir olgu olarak değil, medya yoluyla hiper gerçekleştirilerek normalleşen ve ortak ettirilen bir suçluluk durumu (*guilt*) olarak ele almaktadır.

Funny Games, her düzlemde simülasyon ve hiper gerçekleşme durumu ile tartışabilmesi açısından önemli bir sinema yapıtıdır. Bu düzlemler, filmin sadist karakterlerinin kurban karakterlerle kurduğu ilişkide; sadist karakterleri n direk temasıyla filmin izleyici ile kurduğu ilişkide ve son olarak karakterleri, video enstalasyonlarını ve filmin izleyicisini kullanarak Michael Haneke'nin diğer filmler ve medya ürünleriyle *Funny Games* arasında kurduğu ilişkide ortaya çıkmaktadır. Yakın bir okumayla Peter ve Paul, ailenin içinde bulunduğu simülasyonun göstergelerini kullanarak aileyi, Michael Haneke ise sinemanın ve televizyonun göstergelerini kullanarak sinema izleyicisini tuzağa düşürmektedir. Burada Baurillard'ın "Sizin aynanız olacağım" (*I'll be your mirror*) ifadesinin "Sizin yansımanız olacağım" değil, "Sizin tuzağınız olacağım" demek olduğunu hatırlatmak gerekir. Baştan çıkarmak, bir gerçeklik olarak ölmek ve bir tuzak olarak kendini üretmektir. İnsanın, kendini kurduğu kapana düşürmesi ve büyülü bir dünyada hareket etmesidir (Baudrillard, 1988: 85-86). Burada Paul ve Peter aile için negatif bir tuzak, sinema ve medya ürünü tarafından baştan çıkarılma konusunda izleyiciyi uyaran *Funny Games* ise pozitif bir tuzak olarak görülebilir. Bu nedenle filmin sonunda, Paul ve Peter'ın

bir yandan kayıtsızca Anna'yı gölün dibine gönderirken öte yandan üzerinde tartıştıkları filmin, "gerçek" ve "kurmaca" dünyalar arasındaki iletişim sorunu hakkında olması, tesadüf değildir ve filmin kendi kendini deşifresi olarak görülebilir.

4.4. 2000: Code Inconnu: Récit incomplet de divers voyages

Türkçe'ye "Bilinmeyen Kod" olarak çevrilen *Code Inconnu*, Cannes Film Festivali'nde (2000) Altın Palmiye adayı olup, özel bir ödül olan Jüri Ekümenlik ödülüne değer bulunmuştur. Günümüz Paris'inin multikültürel kent yaşamı içinde tanımladığı karakterleriyle anonim bir tablo ortaya koyan *Code Inconnu*, sosyal eşitsizlik, hoşgörüsüzlük, ön yargı, kolektif aşağılanma ve savaş gibi kavramlarla yine toplum üzerinden bir suçlama ortaya koymaktadır. *The Guardian* yazarı Bradshaw (2001) ise bir kaç izlemeden sonra bile bu filmin ırk, kültür, kentsel öfke ve yabancılaşmış kimlik üzerine bir çeşit yüksek Avrupalı-modernist baş yapıt mı yoksa içinde olası tüm çözümlerin tehlikeli bir şekilde duvarla ayrıldığı, sapkınca bir anlaşılmazlık mı olduğunu hala sorduğunu belirtir.

Filmin ana karakterleri olan Anne Laurent'i Juliet Binoche, Georges'u Thierry Neuvic, Georges'un kardeşi Jean'ı Alexandre Hamidi, genç Franko-Afrikan Amadou'yu Ona Lu Yenke, Romanyalı dilenci Maria'yı ise Luminita Gherghiu canlandırmaktadır. Yan karakterlerden Amadou'nun annesi Aminate'yi Maimouna Héléne Diarra, babasını Djibril Kouyaté, Jean ve Georges'un babasını ise Josef Bierbichler oynamaktadır. Michael Haneke tarafından yazılan ve yönetilen filmin prodüktörlüğünü Alain Sarde, Marin Karmitz ve Yvon

Crenn, görüntü yönetmenliğini Jürgen Jürges, kurgusunu ise Karin Hartusch, Nadine Muse ve Andreas Prochaska üstlenmiştir.

4.4.1. Öyküleme

4.4.1.1. Sinopsis

Film, işitme ve konuşma engelli bir grup çocuğun, okulda vücut hareketlerini kullanarak birbirlerine bir şey anlattıkları bir oyunun gösterilmesiyle başlar. O mim yapmakta olan küçük kızın en anlatmaya çaıştığını hiç bir arkadaşı bilemez. Bu sahne karardıktan sonra filmin ismi ekrana gelir: "CODE INCONNU" (Code Unknown/Bilinmeyen Kod).



Görsel 34. Code Inconnu - 2000

Başarılı bir oyunculuk hayatının eşiğinde olan Anne, evinden çıkmış, hızlı adımlarla toplantısına yetişmeye çalışırken, sokakta onu beklemekte ve o sıralarda Kosova'da olan, fotomuhabiri sevgilisi Georges'un küçük kardeşi olan Jean'la karşılaşır. Jean, Anne'e evden kaçtığını, Paris'te kalacağını, artık babasıyla yaşamak ya da çiftlikte çalışmak istemediğini söyler. Anne ise Jean'a sakin olmasını, böyle bir eylem için doğru bir zaman olmadığını, şimdilik

babasının sözünden çıkmaması gerektiğini, ilerleyen zamanda ne yapacağına karar verebileceğini söyler ve ikisi için de pastaneden birer çörek alır. Jean, bir daha eve dönmeyeceğini söyler, Anne ise evinin güvenlik "kod"unu ve anahtarlarını vererek Jean'a evdeki koltukta dinlenebileceğini, ancak evinin üç kişinin kalması için uygun olmadığını, dolayısıyla orada kalmayı düşünmemesini söyler. Anne, işe giderken, sinirle Anne'in evine doğru yürümeye başlayan Jean, yemiş olduğu çöreğin pakedini, o sırada bir köşe başında dilenmekte olan Maria'nın kucağına fırlatır. Maria'nın sınırdışı edilmesine neden olacak zinciri bu hareket başlatır. O sırada sokaktan geçmekte olan genç Franko-Afrikalı Amadou, Jean'ın hareketini görür ve arkasından gelip Jean'u yakalayarak yaptığı terbiyesizlik için dilenen hanımdan (Maria) özür dilemesini ister. Buna karşılık küfreden ve yanlış bir şey yapmadığını, kendisini bırakmasını isteyen Jean ise Amadou'ya tekmeler savurmaktadır. Jean'ın olay yerine gelen Anne ve polise Amadou'nun kendisine saldırdığını söylemesi üzerine Amadou, olanları açıklayabileceğini, dilenci hanımın olayı anlatabileceğini söyler. Polisler Jean'a kimliğini geri verirler, Amadou'dan ise karakola geldiği takdirde kimliğini alabileceğini söylerler. Zorla götümeye çalıştıkları Amadou ise böyle davranmaya hakları olmadığını, kendi iradesiyle onları zaten takip edeceğini söylemesine karşın, polisler onu yaka paça götürmekte ısrarlıdırlar. Bu olay, illegal bir Romanyalı göçmen olduğu anlaşılan Maria'nın uçağa bindirilip sınır dışı edilmesine, Amadou'nun da babası tarafından kurtarılana kadar polis tarafından hırpalanmasına ve aşağılanmasına neden olur. Karakterleri bir araya getiren bu olaydan sonra her karakter kendi hayatı içinden kesitlerle görüntülenir.

Anne'in oyunculuk yapmakta olduğu filmden görüntüler, video yüzeyleri olarak filme yansır. Bunlardan birinde bir seri katilin tuzağına düştüğü ve yavaş yavaş içine gaz dolan bir odaya hapsedilmiştir ve katil ondan ancak "gerçek yüzünü" ona gösterirse kurtulabileceğini söylemektedir. Bu çekimin ardından evinde, televiyon karşısında ütü yaparken görüntülenen Anne, üst katındaki komşularından gelendayak seslerini daha iyi duyabilmek için televizyonun sesini kapatır. Yukarıdan, yediği dayaktan ötürü çığlık atan bir çocuğun sesleri gelmektedir. Bir süre bu sesleri dinleyen Anne, seslerin kesilmesinin ardından kendine bir kadeh şarap koyar ve televizyonun sesini açarak ütü yapmaya devam eder. Ertesi gün eve geldiğinde, daire kapısının önünde "savunmasız bir çocuk" imzalı bir kağıt parçası bulur. Kimin yazdığını öğrenemediği bu kağıt parçasından Georges'a söz eder, ancak Georges, bu konunun kendi sorunu olmadığını, onun kapısının önüne bu kağıdın bırakılmadığını, ayrıca komşuları da tanımadığını, şüphelendiği biri varsa polise gitmesini, yoksa da bu olayı unutmasını söyleyerek olaydan kendisini uzaklaştırır. Konu hakkında bir şey yapmayan Anne'in filmin sonlarına doğru katıldığı cenaze töreninin küçük çocuğa ait olduğu anlaşılır.

Anne'in video yüzeyine düşen diğer bir film sahnesinde, çok büyük bir evi satın almak üzere emlakçı tarafından evin gezdirildiği zengin bir kadın olarak görülmektedir. Oynamakta olduğu filmden son görüntüler ise filmdeki kocasıyla, yirminci kattaki, teraslı dairelerinin havuzunda eğlenirken, terastan aşağı düşmek üzere olan çocuklarını görerek dehşete kapıldıkları sahneleri kapsamaktadır. Bu filmin dublajınıbitirdikten sonra evine gitmek metroya binen Anne'i, kalabalık trende genç bir Arap rahatsız etmeye başlar. Anne'e yüksek sınıftan olup olmadığını, kendisinin de şov dünyasından olduğunu

söyler. Anne, kendisiyle konuşmaya çalışan genci görmezden gelir. Genç rahatsız etmeyi bırakmayınca trenin diğer tarafına geçerek başka bir koltuğa oturur. Bu hareketi küçük düşürücü bulan genç Arap, tekrar gelir ve konuşmaya devam eder. Bu sırada metrodaki insanlar arasında büyük bir sessizlik vardır, kimse tepki göstermemektedir. Anne'den hala tek sözcük alamamış olan Arap genç, yanındaki koltuğa oturur. Tren bir sonraki durakta durduğunda Anne'in yüzüne tükürür ve hızla yanından kalkar. Trenden çıkmak üzereyken, Anne'e yakın bir koltukta oturan ve olanları gören yaşlı bir Arap, gencin arkasından bir tekme savurur. Tekmeyi yiyen genç öfkeyle dönerek adamı çılgınlıkla suçlar. Yaşlı Arap ise bir kavga çıkacağından emin, gözlüklerini çıkararak tutması için Anne'e verir. Genç Arap'a kendinden utanmasını söyler. Bunun üzerine genç Arap tekrar harekete geçmiş olan trenin arkasına doğru yürür ve durur. İnmeden önce, yaşlı Arap'a onunla nasıl olsa tekrar karşılaşacakları tehdidini savurur, tam tren kapıları kapanmadan önce trendeki herkesi yerinden hoplatacak bir çığlık atar ve gülerek uzaklaşır. Bu son çığlık, Anne'in sinirlerinin boşalmasına ve titreyerek ağlamasına neden olur.

Ülkesine gönderilen Maria, son derece fakir şartlarda yaşayan ve hafriyat arazisinde çalışan ailesiyle özlem giderir, kızlarından birini evlendirir ve inşaat halinde bir evde yaşamaya başlar. Bir süre sonra para kazanabilmek için tekrar Paris'e döner.

Babası taksi şoförlüğü yapmakta olan, altı çocuklu bir ailenin en büyüğü olan (filmin açılışında Jean'la kavga eden) Amadou ise anne, baba, kardeşleri ve büyükannesiyle birlikte yaşamaktadır. Beyaz bir kızla buluştuğu kafede Anne

tarafından görülür ancak görüldüğünü bilmez. Buluştuğu kızın kolundaki saati beğenmediğini söyler, kız da bunun üzerine saati masadaki kül tablasına bırakır.

Kalabalık bir Paris caddesinde yaşanan bir olayın bir araya getirdiği karakterler, filmin ilerleyen sekanslarında ayrı ayrı işlenmektedir. Olayın akşamı babasının yanına dönen Jean'a babası çiftlik hayatını biraz daha sevmesi için bir motorsiklet hediye eder ama sonunda Jean evden temelli kaçar. Bir savaş fotomuhabiri olan, aynı zamanda kendisini bire bir ilgilendirmeyen durumlara karşı argüman üretmek zorunda olmadığını söyleyen Georges; Georges'la olduğu kadar, kendisi ve yaşadığı toplumla olan ilişkisini de sorgulamaya başlayan Anne ve fakirlik yüzünden, Paris'e bir aşağılanma gezisi daha yapmak zorunda kalan Maria'nın, siyah bir Müslüman olarak ön yargıdan kaçamayan Amadou'nun ve ailesinin, Michael Haneke'nin deyimiyle "tamamlanmamış hikayelerinin" (*incomplete journeys*) konu edildiği film, Georges'un başka bir savaştan dönüşte, Anne'le birlikte yaşadığı eve, kapının kodunu bilmediği için girememesi ve sokakta kalmasıyla son bulur.

4.4.1.2. Karakterler



Görsel 35. Code Inconnu – 2000, Anne Laurent

Anne Laurent, otuzlu yaşlarının ortalarında, film sektöründe başarıyı yakalamasına birkaç adım kalmış olan bir aktristir. Paris'in işlek sokaklarından birinde, küçük bir apartman dairesinde erkek arkadaşı Georges ile birlikte yaşamaktadır. Kibar, ancak can sıkıcı durumlara karşı görmezden gelen bir tutum içine girer. Komşusunun çocuğunu dövdüğünü duyduğu halde bu konuda hiç bir şey yapmaz. Kapısına bir not geldiğinde ise Georges'tan ona ne yapması gerektiğini söylemesini ister. Bu tip konular karşısında kararsızdır. Kendisi trende tacize uğradığında ise etrafındaki kimsenin bir şey yapmaması üzerine tedirginliği artar. Buna karşın Georges'u kendisi dışında kimseye bir faydası olmamakla suçlar.

Anne gibi otuzlu yaşlarının ortasında olan Georges, karakter olarak açık değildir, daha çok görüntüye gelen fotoğrafları ve bu fotoğrafların üzerine binen sesi ile tanınabilir. Paris'in sakinliğinden hoşlanmamakta, yaşadığını hissettiği savaş bölgelerine isteyerek gitmektedir. Filmin sonunda barış içinde

yaşamaya uygun olmadığını söyler. “En azından 'sizin barış dediğiniz şeyin' içinde”, der.



Görsel 36. Code Inconnu – 2000, Jean ve Maria

Jean, Georges'un ergen erkek kardeşidir. Sessiz, genellikle asık yüzlü ve sevgisini göstermede son derece başarısız olan babasıyla yaşadığı ve çalıştığı çiftlikten çıkmak istemektedir. Öfkeli, sabırsız ve kendinden düşük sınıfa saygısızdır.

Maria, Romanya'dan Paris'e gelmiş, dilenerek kazandığı paraları ailesine gönderen bir kadındır. Romanya'daki köyünde kızları ve torunları vardır. Amadou'nun hakarete uğradığı için kendisinden özür dilenmesini istediği an, polisler tarafından keşfedilir ve sınır dışı edilir. Köyündeki arkadaşlarına ise Paris'te bir okulda çalıştığını söyler, dilendiği için utanır. Paris'te bir caddede, kendisine yirmi Frank vermek üzere olan bir adamın, uzattığı eline bakınca iğrendiğini ve parayı kucağına fırlattığını anlattığı sahnede hıçkırarak ağlar. Filmdeki en tanımlanmış duygusal alanı ortaya çıkaran karakterdir. Paris'e dönüşünde, her zaman dilendiği sokağın köşesine gider, ancak yerinin başka

bir dilenci tarafından kapılmış olduğunu görür. Başka bir yer bulur ama buradan kovulur. En son dilenecek bir yer ararken görülür.



Görsel 37. Code Inconnu – 2000, Amadou

Amadou, Müslüman ve Afrika kökenli bir aileden gelen, genç bir siyahi Fransız'dır. Sağır olan küçük kız kardeşinin durumu, onu sağır çocuklar için müzik öğretmenliği kariyerine taşımıştır. Filmde bu çocuklarla birlikte bando takımında görev aldığı görülür. Filmde beyaz bir kızla görüşür. Bununla birlikte kendi toplumuna karşı olan ön yargı, onda tahammülsüzlüğe yol açmaktadır.

Amadou'nun annesi Aminate, çocuklarına düşkün, Müslüman, bununla birlikte Afrika kökenli pagan inançlar da taşıyan bir kadındır. Zaman zaman yaşadığı yoğun migren ağrıları ve yatmasına neden olan bir hastalığının olduğu dışında bu karaktere dair çok fazla bilgi yoktur.

Amadou'nun babası sakin mizaclı, ailesini dinleyen ve onların problemlerini çözmeye çalışan bir adamdır. Paris'te taksi şoförlüğü yapar. Amadou'nun

buluştuğu kıza anlattığı denizcilik hikayeleri dışında bu karaktere dair çok fazla bilgi yoktur.

Jean ve Georges'un babası, çiftçidir ve kendi çiftliğinde, her sabah saat 5:oo'te uyandırdığı oğlu Jean'la birlikte çalışmaktadır. Sessiz ve asık yüzlü bir adamdır. Oğullarını sevse dahi bunu pek belli edememekte, konuşurken de pek yüz yüze gelmemektedir. Bu karakterle ilgili başka bir bilgi yoktur.

4.4.1.3. Çatışma

Filmin ana durum çatışması, açılış sahnesinin devamında yaşanmaktadır. Evden kaçan Jean sorununu evinin güvenlik kodunu vererek geçici bir çözüme ulaştıran Anne, henüz eve varmadan Jean'ı başını soktuğu beladan kurtarmaya çalışır. Jean'ın üzerine çöp attığı dilenci Maria'yı gören Amadou, o sırada sokaktan geçmekte olan onlarca kişi gibi davranarak bu olayı görmezden gelebilir ve Maria'nın sınır dışı edilmesine yol açmayabilirdi. Amadou ise bunu büyük bir haksızlık ve terbiyesizlik olarak görür ve Jean'ın özür dilemesini, sonra da gidebileceğini söyler. Jean'ın özür dilememekteki kararlılığı aralarında çatışma doğurur. Çatışma, Amadou'nun açıklamasının dinlenmesiyle çözüme ulaştırılmaz. Bunun yerine Amadou ve dilenci karakola götürülür, Anne tarafından korunan Jean ise serbest bırakılır.

Amadou'yu tutulduğu nezaretten çıkarması için Aminate tarafından aranan babası o sırada bir yolcu taşımaktadır. Hızlanmasıyla birlikte yolcusu tarafından yavaş gitmesi için uyarılır, ancak Amadou'nun babası özür dileyerek gaza basmaya devam eder. Bunun üzerine yolcusu sinirlenir ve sonunun hastanede bitmesini istemediğini söyler. Yolcusunu bir taksi durağı önünde

bırakan baba, tekrar özür diler ve kendisinden para almayacağını söyler. Amadou'nun babası, yolcusuyla yaşadığı çatışmayı böylece çözer.

Jean'ın çiftliği terk etme fikrini değiştirmek isteyen babası Jean'a bir motorsiklet alır. Bu hediye Jean'ı bir süre oyalar , ancak Jean arkasında bir not bırakarak kendisini aramamasını söyleyen babasını terk eder. Jean ve babası arasında sürekli korudukları sessizlikleri dışında bir çatışma gözlenmese de, Jean'ın onu terk etmesini sağlayan bu sessizlik ve aynılığın, bir çatışmaya dönüşmesi durumu gözlenebilmektedir.

Bir diğer çatışma, Anne'in komşularının küçük kızlarını dövdüklerini duymasıyla gelişir. Anne, (daha sonra ifade ettiğine göre) uzun zamandır bu sesleri duyuyor olmasına karşın, bu konuda komşularıyla konuşmaz ya da polise gitmez. Çatışmayı, onu görmezden gelerek ve unutarak çözer. Bu çatışmaya bağlı olarak ortaya çıkan ve kapısına bırakılan mektup çatışması ise Georges'la olan çatışmaya dönüşür. Süper markette alış veriş yaparlarken Georges'ten bu konu hakkında ona yardım etmesini söyler ama karşılık bulamaz. Bu noktadan sonra Georges'un kişiliğine saldırmaya başlar ve Georges'un beş yaşında, pek de görüşmediği oğluyla ilgili çatışmasını gündeme getirir ya da "Ya hamile olsaydım, sen yokken bir çocuk aldırdım" gibi Georges'un emin olamayacağı yeni çatışmalar yaratır.

Anne, Georges ve arkadaşlarının birlikte yemek yedikleri kafe sahnesinde bir çatışma yaşanmaz, ancak çatışmalar üzerine konuşulur. Medeniyete dönmenin nasıl bir his olduğunu soran arkadaşına Georges, ilk başta iyi ama sonra o çatırtı geliyor, diyerek cevap verir. Bu cevabın ne anlama geldiğini soran

arkadaşına, orada yaşarken her şeyin kolay olduğunu, buradaki yaşamın çok daha karmaşık olduğunu söyler. Masadaki arkadaşlarından Francine, kendisine savaşın neye benzediğini anlatmak için cesetleri ve yanmış köyleri ya da kıtlığın nasıl bir şey olduğunu anlatmak için aç çocukları fotoğraflaması gerektiğini düşünen Georges'la bir tartışmaya girer ve bunu anlamsız bulduğunu söyler. Georges ise aynı şeylerden bahsetmediklerini, onun için teori olan bir şeyin kendisi için bir yaşam deneyimi olduğunu söyler. Bu deneyimi fotoğrafla anlatamayacağını iddia eden Francine'e ya onayladığı için ya da geçiştirebilmek için "Doğru" yanıtını verir.

Anne ve genç Arap arasında, (sinopsis bölümünde belirtilen) metroda yaşanan çatışma ise sadece iki kişi arasında değil, fakat metrodakilerin sessizliğiyle toplumsal bir çatışmaya işaret etmektedir. Genç Arap'ın "Benimle konuşmaya değmez, çünkü ben en de olsa küçük bir Arap'ım değil mi?" sözleri bu çıkarımı doğrulamaktadır. Benzer anlamda Arap toplumunun beyaz Fransızlarlar'la içinde bulunduğu toplumsal çatışma ise Amadou'nun ailesinin evinde yaşanır. Amadou'nun babası, küçük oğlunun başka bir öğrencinin velisi tarafından esrar sattığı için şikayet edilmesi sonucu öğretmeniyle yaşadığı problemi anlamaya çalışırken Aminate'nin "Kendi oğluna mı inanacaksın yoksa beyaz bir cadalozun sözlerine mi?" ifadesi, iki toplum arasındaki çatışmayı, siyah Müslümanlar açısından ortaya koymaktadır. Kendi çocuğunu esrar içerken yakalayan velisine üç isim veren sınıf arkadaşının, verdiği isimlerden birinin de Demba (Amadou'nun küçük kardeşi) olduğunu söyleyen Amadou'ya annesi yine "Tabii ki onun adını verecekler, ne de o siyah bir çocuk" der. Demba ise olayın aslını babasına açıklar. Beyaz bir Fransız olan François'nın (annesi öğretmenine şikayette bulunan çocuk) ceketine el koyduğunu ve 100 Frank

getirmezse ceketini geri alamamakla tehdit ettiğini ağlayarak anlatır. O kadar parasının olmadığını söylediğinde François'nın kendisiyle dalga geçtiğini, ceketini yere atıp üzerinde tepindiğini, 200 Frank istemediği için şanslı olduğunu söylediğini, parayı evden çalmasını istediğini anlatır. Ceketinin hala onda olduğunu, parayı götürmemiş olduğu için kızgın olduğunu, herhalde bu yüzden kendisinin adını verdiğini söyler. Biri siyah, diğeri beyaz derili iki çocuk arasında geçen bu çatışma, tüm aile tarafından dinlenir. Çatışmanın çözümü filmde gösterilmez.

Film içinde, farklı görüntü yüzeyleri kullanılarak ortaya çıkan çatışmalar da bulunmaktadır. Bunlardan biri Anne'in oynadığı filmin bir sahnesinde seri katil tarafından tuzağa düşürülerek hapsedildiği ve yavaş yavaş içine gaz verilen bir odada yapılan video çekimidir. Burada video kameraya bakarak konuşan Anne, katilden buna bir son vermesini ister. Katil ise buna ancak kendisinin son verebileceğini, yapması gereken tek şeyin ona "gerçek yüzünü" göstermesi olduğunu söyler. Bu sahnede Anne ve katil arasındaki çatışma çözüme ulaşmaz, çünkü Anne, gerçek yüzünün ne olduğunu bilmemektedir.

Filmdeki çatışmalarda kullanılan başka bir görüntü yüzeyi Georges tarafından, çoğu savaş bölgelerinde çekilmiş, diğerleri ise Paris metrosunda, trendeki insanların yüzlerinin görüntülendiği fotoğraflardır. Bu fotoğraflardan savaş sırasında çekilmiş olanlar, kendileri arasında değil, bire bir çatışma halini ve sonuçlarını yansıtmaktadır. Fotoğrafların film yüzeyinde görüntülendiği sahnelerde ise görüntülenen imaj ile ses bandı arasında bağlamsızlık üzerinden bir çatışma yaratılmaktadır. Örneğin, savaş fotoğrafları birer birer görüntüye gelirken, Georges'un Anne'e yazdığı mektuptaki ifadeleri yine Georges

tarafından seslendirilir. Bu ifadeler, kendi gazeteci ekibinde kaç kişinin ve kimlerin olduğu gibi bilgileri içermektedir. Georges, kendinden bahseder. Metrodaki insanların çekimleri görüntüye gelirken ise ses bandında, Kabil'de yaşadığı bir rehin alınma olayından söz etmektedir. Dolayısıyla burada daha çok ses ve görüntü arasındaki biçemsel bir çatışmadan söz edilebilir.

Code Inconnu'da gösterilen ya da betimlenen önemli çatışmaların hemen hiç biri çözüme ulaştırılmaz. Çözüme ulaşmayan durum çatışmaları, filmin ana çatışma teması olan kolektif suçluluğun çözüme ulaşmayan, sunduğu kapalı yapıyla özdeşleştirilerek açıklanabilir. Başka bir ifadeyle, filmde yaşanan her çatışma, kendinden önce ortaya çıkmış bir durumun yarattığı çatışmaya bağlanmakta, fraktal bir etki-tepki mekanizması oluşturmaktadır. Bu nedenle çatışmaların temeline inmek, toplumsal organizasyonun niteliklerinin temeline inmeyi gerektirmektedir.

4.4.1.4. Mekanlar

Michael Haneke'nin bu çalışmada yer bulan diğer filmleri gibi *Code Inconnu* da filmin kendi yüzeyinin ötesinde/içinde yer alan diğer görüntü yüzeylerini kapsamaktadır. Bu filme özel olarak video yüzeyi dışında fotoğraf yüzeyinin de sıkça kullanıldığı görülmektedir. Bu nedenle mekanlar, film yüzeyi ve video/fotoğraf yüzeyi mekanları olarak ayrılmalı ve ortaya konmalıdır.

4.4.1.4.1. Film yüzeyinin mekanları

🕐 Geniş ve beyaz duvarlı bir salon: Filmin açılış ve kapanış kredilerinin üzerine düştüğü, sağır çocukların eğitim aldıkları mekandır.

🕐Paris sokakları: En sık kullanılan sokak, filmdeki ana karakterleri buluşturan ve hareketli bir sokak olan, Anne'in evinin bulunduğu sokaktır. Bunun dışındaki sokak mekanları Amadou'nun babasının kullandığı taksinin içinden ya da Maria dilenecek bir yer ararken görülür. Her sokak canlıdır, hızla yürüyen insanlar, sokak müzisyenleri görülmektedir.

🕐Anne'in evi: (Kentte olduğu zamanlarda) Anne'in Georges'la birlikte yaşadığı ve küçük bir apartman dairesi olan ev, içiinde çok eşya olmamasına karşın dopdolu gözükmektedir. Bir duvarı ise yerden tavana kadar kitaplarla doldurulmuş bir kitaplığa sahiptir.

🕐Çiftlik arazisi: Jean ve Georges'un babasının çiftliğidir. Burada çiftçi adam, traktörle tarlayı sürerken görülür.

🕐Ahır: Çİftliğin ahırıdır. İçinde 7 – 8 ineğin bulnduğu ve Jean'la babasının burada zaman zaman sessizlik içinde çalıştıkları görülür.

🕐Uçak biniş platformu: Maria'nın, polisler tarafından kolundan tutularak uçağın içine itildiği mekandır.

🕐Hafriyat yeri: Maria'nın, Romanya'ya gönderildikten sonra, torunuyla rüzgarın havalandırdığı toz toprak içinde, cep telefonları hakkında sohbet ettiği mekandır.

🕐Amadou'nun evi: Duvarında Arapça bir dua şiltesinin bulunduğu, Amadou'nun geniş ailesinin barındığı, mavi duvarlı ve iki koltuğun bulunduğu geniş salonunun göründüğü mekandır.

🕐Restoran/Kafe: Anne, Georges ve arkadaşlarının birlikte yemek yediği ve Amadou'nun da aynı anda beyaz bir kızla buluştuğu mekandır.

🕐Romanya sokakları: Maria'nın yaşadığı, yarı inşaat halindeki köyün tozlu sokakları, bir otomobilin içinden gözükmektedir.

🕐Süper market: Anne ve Georges'un, önce Anne'in kapısına bırakılan not, daha sonra da ilişkileri hakkında tartıştıkları mekandır.

🕐Düğün salonu: Maria'nın kızının evlendiği, Maria'nın ilk ve tek seferliğine mutlu göründüğü ve dans ettiği mekandır.

🕐Tiyatro salonu: Anne'in bir jüri karşısında sergilediği, birkaç dakikalık performansının görüntülendiği mekandır.

🕐Metro vagonunun içi: İki kez görüntülenen mekandır. Birinde Anne, genç bir Aarap'ın sözlü tacizine uğrar. Diğerinde ise Georges, gizlice, karşısındaki koltuğa oturan kişileri fotoğraflamaktadır.

🕐Yeşil bir bahçe: Maria'nın kızının Romanya'da yaşadığı tek katlı evin bahçesidir. Burada, Paris'e kaçak göçmen taşıyacak arkadaşı Maria'ya bu kaçırılmayacak fırsattan söz etmektedir.

🕐Mezarlık: Anne ve yaşlı karşı komşusunun birlikte katıldıkları, Anne'in sürekli dayak yediğini duyduğu komşu çocuğunun cenaze töreninin görüntülendiği mekandır.

🕐Dublaj odası: Anne'in ve oynamakta olduğu filmdeki partnerinin, fimdei kendi seslerini yeniden seslendirdikleri mekandır.

🕐Bir tankerin içi: Göçmenlerin kaçak yolla Fransa'ya girmek için içine saklandıkları mekandır.

🕐Dar bir oda: Paris'e ulaşmış olan göçmenlerin birlikte yaşadıkları anlaşılan mekandır.

🕐 Afrika sokakları: Çalışmak için Afrika'ya dönen Amadou'nun babasının arabasının içinden görülen, kalabalık, karmaşık sokaklardır.

Yukarıda bir liste halinde verilen ve kısaca tanımlanan mekanlara bakıldığında, Michael Haneke'nin diğer filmleriyle karşılaştırıldığında, mekan sayısındaki

artış göze çarpmaktadır. Bunun en önemli nedenlerinden biri, aynı kent yaşamını paylaşmalarına karşın, birbirinden çok farklı hayatlara sahip olan karakterlerin betimleniyor olmasıdır. Kullanılan hiç bir mekanda öne çıkan ya da yakın planla dikkat çekmek isteyen bir detay bulunmamakla birlikte bazı ayrıntılar, karakterler hakkında bilgi verici olabilmektedir (Amadou'nun babasının taksisinde bulunan dikiz aynasından sallanan tespih gibi).

4.4.1.4.2. Video/Fotoğraf yüzeyinin mekanları

Mekanlar bölümünün girişinde belirtildiği gibi yönetmen, yine video yoğun olmak üzere bu sefer fotoğraf yüzeyinde yer alan mekanlardan da yararlanmaktadır. Hatta Michael Haneke bu filmde tiyatro sahnesine de yer vermektedir, ancak tiyatro sahnesinin görüntülenmesi, video ya da fotoğraf yüzeyleri gibi film yüzeyinin tamamını kaplamamakta, video ve fotoğraf görüntüleri gibi kurguya direk müdahalede bulunmamaktadır. Video yüzeylerinin tümünü Anne'in oynadığı filmlerdeki bazı sahneler oluşturmaktadır. Fotoğraf yüzeyleri ise Georges'un fotoğrafladığı görüntülerden oluşur. Film kurgusunun arasına giren ve bu girişlerde film yüzeyinin tamamını kaplayan bu video ve fotoğraf yüzeyi mekanları aşağıda listelenmektedir:

Video mekanları:

- Boş ve geniş bir oda: Boyaları dökülmekte olan kırmızı duvarlı bir oda olan bu mekanda Anne'in filmdeki seri katil tarafından tuzağa düşürülme sahnesi çekilmektedir.

- Bir villanın içi: Oynadığı filmde villayı satın almayı düşünen, zengin bir kadını canlandırmakta olan Anne, bir emlakçı tarafından bu evin içinde gezdirilmektedir.
- Teraslı daire: Oynadığı filmde evli ve çocuklu bir kadını canlandıran ve bir apartmanın yirminci katındaki dairenin lüks terasında bulunan havuzda kocasıyla oynaşan Anne'in, (filmdeki) çocuğunun terastan düşmek üzere olduğunu görüp paniğe kapıldığı sahnenin çekildiği mekandır.



Görsel 38. Code Inconnu - 2000

Fotoğraf mekanları:

- Savaş sırasında duvarları yıkılmış bir ofis: Ofisin içinde bulunan makineli tüfekli bir adam, yıkık duvardan karşıya ateş etmektedir.
- Savaşta hasar görmüş bir köy evinin dışarıdan görüntüsü.
- Açık, çim arazi: Çimlerin üzerinde uzanmış, cansız bir adamın vücudu üzerine eğilmiş bir asker ve askerin arkasında bir örtüyü açmaya çalışan üç asker daha görüntüdedir.
- Açık bir alan: Bir araya toplanmış bir grup kadın. İçlerinden biri kollarıyla yüzünü kapatıyor.

- Kurak toprak: Topraktaki bir çukurun içinde, çürümekte olan, en olduğu anlaşılmayan bir organizma görülmektedir.
- Çimlik arazi: Üzeri tül perdeyle örtülmüş cansız bir insan vücudu çimlerin üzerindedir.
- Sokak: Bir erkek ve bir kadın tarafından telaş içinde taşınmakta olan yaralı bir kadın.
- Otobüs cepehesi: Otobüsün dışından çekilmiş olan fotoğrafta, otobüsün içinde, ağlayarak dışarıda kalanlara el sallayan bir kadın ve kucağına oturttuğu, cama ellerini yapıştırmış, emzikli bir bebek görülmektedir.
- Çimlik arazi: Ağır yaralı ya da ölmüş bir adamın başını kucağında tutarak karşısına doğru bağırmakta olan bir başka adam görüntülenmiş.
- Ormanlık arazi: Bir ağacın dibinde yaralı, sinmiş bir asker. Diğer bir asker aynı ağacın yanından yürüyerek geçemekte.
- Sokak: Vurulmuş bir köpeğin yanına uzanmış, ağlayan bir kadın görüntülenmiş.
- Küçük bir odanın içi: İçlerinden bazıları tüfekli beş sivil adam, odanın penceresinden dürbünle dışarıyı gözlüyorlar.
- Sokak arası: Yerde yaralı yatan üç kişinin başında çömelmiş olan bir adam, sokağın karşısından gelenlere doğru bağırarak yardım istemekte.
- Sokak arası: Sokak üstündeki bir binaya girmek üzere olan bir asker ve arkasında, yaralı bir kadını aynı binanın içine taşımaya çalışan iki adam görülüyor.
- Çimlik arazi: Arazinin üstünde, birinin öylece üstünden çıkarmış gibi görünen pantolon, ayakkabılar ve çoraplar görüntülenmiş.
- Ormanlık arazi: Silahlı askerler tarafından sedyede taşınan yaralanmış, bir başka asker.

Yukarıdaki fotoğraf mekanları, Georges tarafından Kosova savaşı sırasında çekilmiş olan görüntülerden oluşmaktadır ve toplu bir demet halinde arka arkaya gösterilmektedir.

Filmde gösterilen fotoğraf yüzeyindeki bir diğer mekan, Paris metrosudur. İkinci bir fotoğraf demetini oluşturan bu fotoğraflarda, mekan değişmez. Georges, bulunduğu vagonda, oturmakta olduğu koltuktan aynı açıda çekimler yapar. Değişen sadece karşısına oturan kişilerin yüzleridir.

Bu araştırmada incelenen diğer filmlere göre en az dikkat çeken simülasyon yüzeyi olan televizyon, sadece bir sahne boyunca, sadece ses ve pencereden yansıyan ekranın bulanık görüntüsü ile Anne ütü yaparken, üst kattan gelen çocuk çığlıklarını duyduğu sırada ve sonrasında kullanılır. Anne, çığlıkları duymak için sesini kapattığında sadece yansıma olarak 16 saniye görülen televizyon, yansıma düşünülmediğinde sadece ses enstalasyonu biçiminde kullanılmaktadır ve toplam 3 dakika 36 saniye sahnede kalmaktadır.

Code Inconnu'daki temel simülasyon yüzeyleri olarak kullanılan video ve fotoğrafın ise filmdeki toplam kullanım süresi 15 dakika 22 saniye olarak hesaplanmaktadır.

4.4.2. Sinematografi

4.4.2.1. Mizansen

Filmdeki mizansenin önemli bölümü, karakterler arasındaki ilişkilerde ortaya çıkmaktadır. Bununla birlikte hiç bir karakter arasında yakın bir ilişki ya da

iletişim gözlenmemektedir. Film boyunca gözlemlenen en yakın ilişki ise Anne'in oynadığı filmde, kocasıyla ve çocuğuyla kurduğu sevgi ve ilgi dolu ilişkidir. Anne'in gerçek hayatında ise Georges'la arasında böylesine yakın bir ilişki gözlenmez. Gözlemlenebilen şey ise, karakterler arasındaki bağların ya da birbirlerine karşı besledikleri sevginin, karşılıklı iletişime çoğu zaman dönüşememesidir. Filmde toplam iki öpme sahnesi vardır ve ikisi de son derece tedirgin anlar yaratmaktadır. Bu sahnelerden biri, Anne ve Georges'un süper marketteki tartışması sırasında gerçekleşir: Anne, "Hayatında hiç birini mutlu ettiğin oldu mu?" sorusunu yönelttikten sonra, Georges'un "Hayır" demesi üzerine, Anne Georges'a koşar ve vahşice öpüşürler. Bu öpüşmenin ardından hemen ayrılırlar ve alış veriş yapmaya devam ederler. Diğer bir fiziksel yakınlık ise Amadou ve kafede buluştuğu kız arasında geçer.: Amadou, beğenmediğini söylediği kol saatini çıkarıp kül tablasına atan kızın boş kalan bileğini öper, ancak kız bu hareketten tedirgin olur. Kızın tedirginliği, o ana kadar canlı bir şekilde konuşmakta olan Amadou'ya da bulaşır.

Anne'le Georges, Georges'la babası, Jean'le babası, Anne, Georges ve Georges'un babası, Amadou ve yemeğe çıktığı kız ve Amadou ile ailesi arasında gergin ve tedirgin bir ilişki göze çarpmaktadır. Buna karşın Maria ve ailesi daha samimi ilişkiler içinde görülürler. Filmde "mutlu" olmaya en yakın karakter, inşaat halinde olmasına karşın yaşayacak bir yere sahip olduğu için sevinebilen, dilenci Maria'dır.

Genel olarak mizansenin kurulduğu mekanın Paris'in şehir atmosferi olduğu söylenebilir. Bu atmosferi soluyan bütün karakterlerin ise, Paris'e dönen Maria dahil olmak üzere, tedirgin ve karmaşık bir ruh halini paylaştığı

görülmektedir. Anne Laurent, meşgul ve çevresiyle sınırlı ilişkileri olan, sokakta hızlı adımlarla yürüyen, değişken ruh haline sahip bir Paris'lidir. Georges ise Paris'in yapay barış ortamını kafa karıştırıcı bulduğu için savaş bölgelerinde fotoğraf çekmeyi tercih etmektedir. Kızgın bir ergen olan Jean ise çiftliğin sakin hayatından kurutlup şehrin hareketli yaşamına girmek istemektedir. Amadou ve ailesi, beyaz Fransızlar tarafından sürekli itham edilmekte olduklarını düşünen, tedirgin bireylerdir. Maria içinse Paris, sadece zengin Fransızlar'ın ceplerinden çıkarmaya tenezzül edecekleri parayı aşağılanarak kabul ettiği bir yerdir. Bu mizansende, karakterlerin mutlu olduğu anların nadir de olsa gözlenememeleri doğallaşmaktadır.

Filmin mizanseni, Michael Haneke'nin çoğunlukla olduğu gibi bu filmde de tercih ettiği doğal ışık kullanımıyla desteklenmektedir. Doğal ışık kullanımı neticesinde soğuk renklere sahip bir film elde edilmiştir. Film içinde, çekilen filmlerde ise yapay aydınlatma kullanılmıştır. Başka bir deyişle film mizansenine katkıda bulunan aydınlatma faktörü, filmin içindeki film çekimlerinde tercih edilmiştir.

Diğer mizansen öğeleri olarak dekor ve kostümlere bakıldığında, göze çarpan bir dekorasyondan ya da kostüm kullanımından söz edilemeyeceği görülmektedir. Filmdeki her karakter, Anne'in zengin kadını oynadığı film sahnesi dışında, son derece gösterişsiz kıyafetler içinde ve makyajsızdır. Georges, bir ayrıntı olarak gazetecilere özgü çok cepli yeleğiyle görülmektedir.

4.4.2.2. Çekim ölçekleri ve kameralar

Code Inconnu, Michael Haneke'nin en uzun çekim sürelerinden oluşan filmlerinden biridir. Jean ve Anne'in sokaktaki buluşmalarıyla açılan ve Amadou'nun polis tarafından götürülmesine kadar süren açılış sahnesi, kesintisiz olarak ve 7 dakika 10 saniye süren bir çekimle gerçekleştirilmiştir. Filmde ise toplam 9 genel, 17 boy, 11 diz, 30 bel, 29 göğüs, 13 omuz, 11 amors plan kullanılmakla birlikte, yönetmenin diğer filmleriyle karşıtlık oluşturacak şekilde 3 planla, en az kullanılan çekim ölçeği yakın plandır. Uzun çekim sürelerinin, kullanılan planların sayısına yansıdığı gözlenmektedir. Şaryo kullanımı, kamera hareketlerinde önemli yer tutmaktadır. Bunun dışında vücut bağlantılı kamera (*steady-cam*), sıklıkla iç mekan çekimlerinde sağa sola çevrinme, pedestal ve ileri geri hareketler (*truck in/out*) sağlamada kullanılmıştır. Vücut bağlantılı kamera yoluyla sağlanan kombine hareketlerle çekim ölçeği sık sık değişime uğramaktadır. Yaklaşık 2 dakika süren, Romanya'daki inşaat halindeki evin Maria'ya gezdirilmesi sahnesi, bu uygulamaya örnek olarak verilebilir. Üst açıdan boy çekimle başlayan bu sahne, karakterin hareketlerini takip eden vücut bağlantılı kamera sayesinde zaman zaman bel, zaman zaman göğüs plan çekimler yapabilmektedir. İç mekan çekimlerinde tercih edilen bir diğer yöntemse durağan kameralardır. Bu noktada *Code Inconnu*'nun durağan kamera çekimlerinin *Benny's Video* ya da *71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls*'ın aksine CCTV tipi "gözetleme" (*surveillance*) hissi yaratan çekimler olmadığının belirtilmesi gerekir. Durağan kameralar, yönetmenin sıklıkla tercih ettiği bir yöntem olan sahneye erken girme ve geç çıkma eğilimindedirler. Buna en belirgin örnek olarak Anne ve karşı komşusunun katıldığı cenaze töreni sahnesi verilebilir.

Code Inconnu'da genellikle karakteri yüz hizasında gören düz açıların kullanıldığı, bununla birlikte diğer filmlerden daha sık olarak karşı (amors) ve profil açılara yer verildiği görülmektedir.

4.4.2.3. Ses

Code Inconnu, Michael Haneke'nin ses kullanımında farklılaştığı filmlerinden biridir. Sahne dışı müzik kullanımına karşı olsa da, bir sahnede kullandığı müziği, ardından gelen, bağlantısız sahnelere sarkıtmakta olduğu görülür. Bunun en belirgin örneği filmin kapanış sahnesinin başlangıcı olan bando takımının performansı sırasında çalınan ritmin, genç Arap tarafından ürkütülen Anne'in metrodan eve yürüyüşü ve sonrasında Georges'un kapıda kaldığı sahnelerin üzerinde devam etmesidir.

Sesin filmde asıl öne çıkan yanı ise, görüntü ile çatışma yaratan sinematografik bir öğe olarak kullanılmasıdır. Filmde kullanılan ve fotoğraf yüzeyinin mekanlarında belirtilen görüntülerin üzerine düşen ses, fotoğraflardan bağımsız içeriğe sahiptir. Örneğin Georges'un Kosova'daki karmaşayı ve gürültüyü yansıtan savaş fotoğrafları art arda ekranı kaplarken, görüntülerin üzerine düşen sesi, kendi muhabir takımında *Newsweek*'ten Mark Henderson'un da bulunduğundan, başka bir muhabir grubuyla planlayıp gerçekleştiremedikleri buluşmadan, ortamdaki büyük sessizlikten, anlatacak çok fazla şeyi olmayışından, en kötüsünün beklemek olduğundan ve yakında beş yaşına basacak olan oğlu Antoin'in doğum gününde orda olmayı planladığından, Antoin'in annesinin doğumgününü kendisiyle geçirmesi konusunda söz verdiğinden söz etmekte, tiyatro oyununda (Anne'e) başarılar dilemekte ve birlikte geçirdikleri son gün için (Anne'den) özür dilemektedir.

Aynı ses uygulaması Georges'un metroda fotoğrafladığı insanların yüzleri art arda ekranı kaplarken gerçekleşir. Bu görüntüler sırasında ise Georges, Kabil'de rehin tutulduğu sırada başından geçen ve (yaptığı işi gereksiz bulan arkadaşı) Francine'i güldüreceğinden emin olduğu bir olayı anlatmaktadır.

4.4.3. Anlatı Yapısı

Klasik anlatının tam karşısında konumlandırılabilecek bir film olan *Code Inconnu*'da en bir serimden, en bir kriz ve düğüm noktasından en de bir çözüm ya da çözümsüz de olsa bir sondan söz edilebilir. Michael Haneke'nin "tamamlanmamış hikayeler" deyimi bu açıdan anlamlıdır. Modern düşünce kaos ortamına, bunalıma çözüm olarak ilerlemeyi bir ütopya olarak öne sürmüştür (Uçan, 2009). Ancak *Code Inconnu*, Batı'nın en "ileri" medeniyetlerinden biri olan Fransız toplumunun içindeki bireyleri modernist önermenin tam tersi şekilde bir kaos ve bunalım ortamı içinde ele almakta, tanımlanan ve bilinenin karşısında "Bilinmeyen Kod"'u konumlandırmaktadır. Bu ele alım ise kendi içinde devinime neden olan göstergelere sahip, birbirinden bağımsız sahneler ya da sekanslar yoluyla oluşturulmaktadır. Film, bu yapı sökümcü anlatısıyla birlikte, kurgusundaki kronolojik sıranın video ve fotoğraf pastişleriyle bozulan zamansallığı da göz önüne alındığında hem içerik hem de biçem yönünden postmodern bir yapıt olarak değerlendirilebilmektedir.

4.4.4. Çözümleme

Code Inconnu, Türkçe çevirisiyle "Bilinmeyen Kod", anlatı yapısı nedeniyle birden çok çözümlemeye açık olmakla birlikte, bu çalışmada, araştırmanın

amacına uygun olarak başta toplumsal suç(luluk) (*guilt*) inşasını ortaya koyan yönleri olmak üzere, simülasyon kuramıyla arasındaki biçemsel ilişkileri de göz önünde bulundurularak ele alınacaktır. Öncelikle filmin ilişkilendirilmek istenen kuramla biçimsel benzerliklerine değinmek, içeriğin kuruluşunu biçim içinde yerleştirebilmek ve kavrayabilmek açısından önemli bulunmaktadır.

İletinin hem çerçevesine hem de özüne dikkat çeken biçemsel tercihinin sonucu olarak Michael Haneke, başlı başına bir gerçeklik temsili olan sinema filminin içinde, diğer gerçeklik temsilleri olan video ve fotoğraf imajlarından yararlanarak, estetik bir fraktalizasyonla, izleyicisine, "gerçekliğin" algılanmakla ilgili olduğunu, ustaca manipüle edilen ve yeniden kurgulanarak sunulan bir temsilin, gerçekliğin yerini alma tehlikesinin bulunduğunu hatırlatmakta; ilk temsil yüzeyi olan *Code Inconnu*'nun dahi, en iyi halde kendine özgü bir simülasyon düzeni (sinema) içinde çalışan bir gerrçeklik modeli ve manipülatörü olmaktan öteye gidemeyeceğini bildirmektedir.

Code Inconnu, Fransızca ağırlıklı olmak üzere, Romence'nin, Mali'de kullanılmakta olan bir Afrika dilinin ve hatta yer yer işaret dilinin kullanılmakta olduğu çoklu dile sahip bir filmdir. İnsanlar tarafından üretilmiş olan ve filmde yer bulan tüm bu dil modellerinin varlığına karşın yoğunlaşan iletişimsizliğin, filmde "bilinmeyen kod" vurgusunu açıklayabileceği düşünülmektedir.

Kod sözcüğü, insanlar tarafından yapılandırılan, paylaşıldığı takdirde üzerinde uzlaşılan ve ancak nerede kullanılacağı bilindiğinde işe yarayan bir göstergedir. Diğer bir ifadeyle, bilinmeyen bir kod, kullanılamaz yani işlevsiz

bir kod'dur. Kod sözcüğü, simülasyon yöntemiyle ele alınırsa, en başta bir gösterge olarak "yeniden üretilebilen" doğası içinde tanımlanabilir. İnsan tarafından sayısız kez değiştirilebilen ve yeniden üretilebilen kod'lar, içinde tasarlandığı/üretildiği "model"e, o "model"in niteliklerine sıkı sıkıya bağlıdır. Dolayısıyla bir kod'un tanımlanabilmesi için önce "model"in tanımlanmış olması gerekir. Tanımlanamayan bir modelde üretilmiş kod, varoluşsal doğası nedeniyle bilinemeyecek bir kod'dur. *Code Inconnu*'da tanımlanamayan (ya da pek çok şekilde tanımlamaya açık olan) "model", Batı medeniyetidir. Bu medeniyet içinde varolan "modern" Batı toplumunu oluşturan bireylerin nitelikleri ise bilinmeyen kod'lar bütünü üretmektedir.

Bir yönetmen ya da bir yazar için en önemli soruların varoluşsal sorular olduğunu, politik içeriğin bunun yanında ikinci planda kaldığını ifade eden Michael Haneke, *Code Inconnu*'da birbirinden farklı kişisel koşulları ele alırken, aslında bu kişisel koşulların üzerine oturduğu bir toplumsal bağlam olduğunu söylemektedir (Smith, 2009). Toplumsal bir bağlamdan söz edebilmek içinse, kuramın bir arada yaşama simülasyonları olarak tanımladığı toplumlardan söz edebilmek birincil koşuldur. Yüzyıllar içinde oluşturdukları ve zamanla değişime uğrayan kültürlerle komplike yapılar haline gelen toplumların içinde yaşayan günümüz bireyinde, gözlenen tutum ve davranışlarının nedenlerinin, bu karmaşık tarih içinde izlerini sürmekse giderek zorlaşmaktadır. Michael Haneke de bu filmde, nedenleri saptamakla değil, aynı toplumun içinde farklılaşan varoluş koşullarına dikkat çekerek, simülasyonun niteliklerini ve onun bireyler üzerindeki manipülasyon gücünü saptamakla uğraşmaktadır.

Örneğin beyaz Fransız bir ailenin çocuğu ve henüz ilk ya da orta okul öğrencisi olan François, Amadou'nun küçük kardeşi Demba'yı hem gasp etmiş, hem tehdit etmiş, hem hırsızlığa yönlendirmiş hem de ona iftira atmıştır. Tüm bu eylemleri, içinde yetiştiği bir toplum olmaksızın 10 -12 yaşlarında bir çocuğun kendi kendine gerçekleştirmesinin olanaklılığı tartışmalıdır. Çözüme ulaştırılıp ulaştırılmadığı filmde görülmeyen bu konunun, en "adil" şekilde, kişisel bir suça (*crime*) indirgenerek François'e yüklenmesi, ancak bu çocukluğu "üreten" ve tartışılamayacak kadar geniş bir bağlam olan toplumsal suçun (*guilt*) göz ardı edilmesi, tahmini güç bir sonuçlanma değildir. Şu halde, tartışılmayan, dolayısıyla suçlanamayan simülasyon, her gün kendi kendini, sonuçlarıyla birlikte yeniden üretmeye devam edebilecektir. Yine filmden bir örnekle, kendi toplumunun aşağılandığı hissinden kurtulamayan bir Arap genci, kendisini görmezden gelen Anne'i ırkçı olmakla suçlayabilecek, bir Arap genci tarafından "nedensiz" yere sözlü ve hatta (yüzüne tükürülerek) fiziksel tacize uğrayan Anne için de Araplar, kaçınılması gereken toplumlar arasındaki yerini koruyacaktır. Başka bir deyişle toplum ve toplumlar arası simülasyon, birbirini yeniden üreten durumları ve insanı kullanarak fraktal olarak kendini gerçekleştirmeye devam edecek, "gerçekliğin kendisine" transfer olmayı sürdürecektir.

Sessiz ya da kayıtsız kalma tutumunun, filmdeki suç temasının inşasında önemli bir yer tuttuğu görülmektedir. Örnek olarak Anne'in, komşusu tarafından dövülen kızın çığlıklarını duyduğu halde koruduğu sessizlik ve eylemsizlik, kapısına bırakılan bir notla bilinmeyen bir kişi tarafından sorgulandığında, görüş belirtmesini istediği Georges da bu işe karışmak için kendi açısından bir neden göremez. Bir süre sonra da Anne, küçük kızın cenaze

töreninde saygılı bir şekilde, kızın defnedildiği mezara toprak atarken görülür. Benzerlik kurulan metro sahnesinde, bu sefer kendisi tacize uğradığında, etrafında sessizliğini ve eylemsizliğini koruyan insanlar, Anne'in savunmasız hissetmesine ve korku duymasına neden olur. Bu durumda inisiyatif alan tek kişi ise bir Arap olur. Maria'nın kucağına çöp atıldığını gören kişiler arasında bu saygısızlığa tepki veren tek kişi, yine bir Arap olan Amadou olur. Karşılığında ise saygısızlığı yapan Jean serbest bırakılır, kendisi polis tarafından yaka paça karakola götürülür ve orada hırpalanır, Maria ise sınır dışı edilir. Filmin en gergin ve gerçekçi anlarını oluşturan bu sahnelerin açıklamasının ancak simülasyon gerçeği içinde yakalanabileceği düşünülmektedir. Bu konuda geliştirilebilecek argüman ise simülasyonun, "sessiz ya da kayıtsız kalma"yı, bir tutum ve davranış biçimi olarak modern kent yaşamının olağanlılığı, hatta gerekliliği içine yerleştirmesidir. Bunun karşıtı bir davranış, simülasyon tarafından -Amadou ve Maria'nın durumunda olduğu gibi- daha kötü sonuçlara yol açma tehditiyle, en iyi halde "burnunu sokan kişi" ithamı arasında derecelendirilmektedir. Batı kültürünün dönüştüğü modern kent toplumu simülasyonun bu örtük tehditi karşısında, oto kontrol geliştiren bireylerin, kendi aynaları olan diğer bireyler karşısında her an tedirginlik duymaları da olağanlaşmaktadır. Filmde, korksa dahi tepkiselliğini yitirmemiş olan karakterlerin, daha sıkı aile ve topluluk bağlarına sahip Arap kültüründen oluşu da bu argümanla anlam kazanabilmektedir.

Seton Hall Üniversitesi'nden bir iletişim bilimci olan Christopher Sharrett'a göre (2003), dilin yıkımını keşfederek, Bergman, Resnais ve Antonioni'nin kaygılarını devralan *Code Inconnu*, Haneke'nin dikkat çekici "uygulamalı teorisini", derinden hissedilen semiyotik ve dil teorisini, iletişimin sonunun

hüzünlü keşfini ve ırkçılık, ekonomi ve sosyal adaletsizlik karşısında ilişkilerin yitimini ortaya koymaktadır. Kuramsal bağlamda ise Sharrett'ın sözünü ettiği ve insan ilişkilerinin karşısında konumlandırdığı "gerçekler", filmin suçu kolektif bir eylemsellik hali olarak ele almasına olanak tanıyan ve gerçekliğin yerine geçen simülakrlar olarak değerlendirilmektedir.

4.5. 2005: Caché

Vardan'ın ifadesiyle (2010) *Caché*'de Avrupa medeniyetinin, 'medeniyetler savaşı'ndaki konumunu tarif etmeye çalışan Michael Haneke'nin, Fransa'da çektiği ve *Code Inconnu*'daki ana karakterlerin isim ve soyisimlerini dahi değiştirmeden kullandığı ikinci film, bu sefer Fransız bir ailenin içine düştüğü tuhaf bir süreç boyunca ele aldığı suç ve suçluluk sorgusuna girişir. Bu çalışmada *Caché*, yönetmenin tematik ve sinematografik üslubunun en keskin şekilde ifade edildiği filmi olarak düşünülmektedir.

Filmin ana karakterleri olan Georges Laurent'i Daniel Auteil, Anne Laurent'i Juliette Binoche, Majid'i Maurice Bénichou, Majid'in oğlunu Walid Afkir, Georges ve Anne'in oğlu Pierrot'u ise Lester Makedonsky oynamaktadır. Yan karakterlerden, Georges'un editörü rolünü Bernard Le Coq, Georges'un annesini Annie Girardot, Anne ve Georg'un arkadaşları olan Pierre'i Daniel Duval, Mathilde'i Nathalie Richard, Georges'un kavga etmek üzere olduğu bisikletli siyahi genci ise Dioucounda Koma canlandırmaktadır. Orjinal dili Fransızca olan filmi Michael Haneke yazmış ve yönetmiştir. Filmin yapımcılığını Veit Heiduschka, görüntü yönetmenliğini yine Christian Berger üstlenmiştir. Kurgusunu Michael Hudecek ve Nadine Muse'un yaptığı film,

Les Films du Losagne, Wega Film, Bavaria Film ve BIM Distribuzione ortak yapımıdır.

4.5.1. Öyküleme

4.5.1.1. Sinopsis



Görsel 39. Caché - 2005

Başarılı bir televizyoncu olan Georges, yayıncı eşi Anne ve 12 yaşındaki oğulları Pierrot'tan oluşan, bir Fransız üst – orta sınıfından ailenin düzeni, CCTV benzeri kamera kayıtlarını andıran ve kaynağı belirsiz video kasetlerin kapılarının önüne bırakılmaya başlamasıyla bozulur. Bu video kasetlerdeki çekimlerin bir çoğunu, ailenin evlerinin karşısındaki sokaktan, gün içinde çekilmiş görüntüleri, bir kısmını ise Georges'in çocukluğunun geçtiği çiftlik evinin karşısından, evin görüntülerini içeren kayıtlar oluşturmaktadır. Bu kayıtların arasında zaman zaman ağzı kanayan esmer bir çocuğun bir saniyelik görüntüleri girmektedir. Aileyi giderek tedirgin eden bu göndereni belirsiz video kasetler, bir süre sonra üzerlerine ağzı kanayan bir çocuk ya da boğazı

kesilmiş bir horoz çizimlerinin yer aldığı kağıtlara sarılı olarak gelmeye başlar. Anne, kasette görünen çocuğun ve bu çizimlerin ne anlama gelebileceğini sorar ancak Georges, hiç bir fikri olmadığını söyler. Video kasetlerle birlikte ev telefonuna da tuhaf aramalar gelmeye başlar. Anne ve Georges, kötü bir şaka ihtimaline dayanarak çocukları Pierrot'a sormayı düşünürler ama bu düşünceden vazgeçerler. Video kasetlerin sarılı olduğu kağıtlardaki çizimler, kartpostallar halinde Georges'in iş yerine ve Pierrot'un okuluna da gönderilmeye başlar. Aile için, bu tacizlerin sahibinin peşine düştükleri bir süreç başlar. Polise şikayette bulunmak isterler, ancak polis konuyu önemsemez ve ortada henüz bir suç eylemi bulunmadığını söyleyerek, durumu aydınlatmaya yönelik bir girişimde bulunmaz. Evlerinde, arkadaşlarını ağırladıkları bir akşam yemeği sırasında, kapılarının önüne bir video kaset daha bırakılır. Yaşadıkları bu tacizden o gece arkadaşlarına da söz ederler ve kaseti oturup birlikte izlerler. Görüntüler, yağmurlu bir günde, bir arabanın içinden ve Georges'un çocukluğunu geçirdiği çiftlik evini, sokaktan gören bir açıyla çekilmiştir. Anne'in bu kasetleri gönderen kişinin çocukluğunda bulunduğu çiftlik evini nasıl bildiği sorusuna, yanıt veremeyen Georges, sonraki gün, bakım evinde kalan annesini ziyarete gider. Annesine olaylardan söz etmez ancak rüyasında Majid'i gördüğünü söyler. Çiftlik evi zamanlarında, kendisi de küçük bir çocukken evlat edinmek istedikleri ancak, daha sonra gönderilen bu Cezayirli çocuk Majid hakkında daha çok bilgi almak ister. Annesi ise bunun güzel bir anı olmadığını, bu yüzden de üzerinde düşünmediğini ve unuttuğunu söyler. Çocukluğundaki Majid'le ilgili anıları kabuslarına girmeye başlar. Bir otomobilin içinde başlayan ve bir apartmanın koridorunda bulunan dairelerden birinin kapısının önünde son bulan çekimlerin olduğu bir video kaset daha geldiğinde, Anne'in olası bir fikir ya da

tahmin ısrarı üzerine belki bunları yollayan kişiyi tanıyor olabileceğini söyler. Yine de bunun sadece bir tahminden ibaret olduğunu,emin olmadığı için daha şey paylaşamayacağını söylemesi üzerine Anne'le aralarında tartışma çıkar. Georges, görüntülerdeki apartmana gitmeye karar verir. Görüntünün sonlandığı daire kapısının gerisinde, video kasetleri gönderen kişiyi bulacağından emindir. Görüntülerdeki apartman dairesinin kapısını çaldığında karşısında yaşlanmış Majid'i bulur. Georges'un yüzünü televizyon programından çıkaran Majid şaşkınlıkla onu içeri davet eder. Georges kasetleri gönderenin o olduğundan emin olmuş şekilde Majid'i onu ve ailesini rahat bırakması için tehdit eder. Majid ise ne video kasetleri ne de çizimleri kendisinin gönderdiğini, böyle bir şey yapması için bir nedeni olmadığını söyler, ancak Georges ona inanmaz. Majid'in evinden ayrıldıktan sonra karısı Anne'i arar ve görüntülerdeki eve gittiğini, fakat kapıyı kimsenin açmadığını, evin boş ve depo olarak kullanılan bir yer olduğunu öğrendiğini söyler. Bu olaydan sonra Georges ve Anne, Pierrot'un yüzme yarışını izlemeye giderler. Pierrot yarışı kazandığında sevinçle birbirlerine sarılırlar. O akşam evlerine gelen video kasette, Georges'in Majid'i, evinde tehdit ederkenki görüntüleri vardır. Anne bu kaseti Georges'e izletir. Kasetteki görüntü Georges, Majid'i son kez tehdit ederek evden ayrıldıktan birkaç dakika sonrasını da içermektedir. Georges ayrıldıktan sonra mutfak masasının yanındaki sandalyede çökmüş halde oturmakta olan Majid, ağlamaya başlar ve görüntü burada kesilir. Georges yalanı için özür diler ama bunu sadece Anne'i daha fazla stresten kurtarmak için yaptığını söyler. Görüntüde tehdit ettiği adamın kim olduğunu ve onunla ne gibi bir geçmişi olduğunu soran Anne'e adamın adının Majid olduğunu, kendisi henüz 6 yaşındayken onun ve ailesinin kendi ailesine ait olan çiftlikte işçi olarak çalıştıklarını, ancak o yıl Fransız polisi tarafından

gerçekleştirilen bir katliamda Majid'in ailesi dahil 200 Arap'ın öldürüldüğünü, bu olay üzerine kimsesiz kalan Majid'i anne ve babasının evlat edinmek istediğini anlatır. Kendisinin ise bundan hoşlanmadığını, onu evlerinde istemediğini yoksa paylaşmak zorunda kalacağını düşündüğünü söyler. Anne, Georges'a ne yaptığını sorar. Georges ise hiç bir şey yapmadığını, sadece onun hakkında yalan ithamlarda bulunduğunu söyler. Majid'in bunun için mi bu şekilde intikam aldığını soran Anne'e görünüşe göre öyle yanıtını verir. Anne, videoda onu tehdit ettiğini hatırlatır. Georges ise akıllıca bir hareket yaptığını düşündüğünü fakat kendisine göre oldukça yüzeysel bir davranışta bulunduğunu kabul eder. Anne, Georges'e Majid hakkında ne gibi yalanlar uydurduğunu sorar, ancak Georges ısrarla çok küçük yaşta olduğunu, bunları hatırlamasının mümkün olmadığını söyler. Bunun üzerine Anne, Majid'e ne olduğunu sorar. Georges, ailesinin bu evlat edinme işinden vazgeçtiğini, Majid'in hasta olduğunu, o yüzden ya bir hastaneye ya da bir çocuk evine gönderilmiş olabileceğini, ancak bilmediğini, bir gün uyandığında Majid'in gitmiş olduğunu ve kendisinin de mutlu olduğu söyler. Ertesi gün televizyon programının yapımcısı Georges'la yaptığı görüşmede, sekreterine teslim edilen ve içinde bir adamı tehdit ederkenki görüntülerin bulunduğu bir video kasetten söz eder, olayın aslını sorar. Georges, görüntüdeki adam tarafından kendisinin ve ailesinin bir süredir video kasetler yoluyla taciz edilmekte olduğunu, bu nedenle aslında videoda agresif görünen tarafın kendisiyken aslında adamın psikopat olduğunu, ancak bu durumdan dolayı ailecek zor bir dönem geçirdiklerini anlatır. Yapımcısı, bu kasedin bşka ellere geçmesi durumunda televiyon kariyerine zarar verebileceğini, ancak şu an için endişe etmemesini, konuyu yakında çözebilmesini dilediğini belirtir. Bu konuda avukatıyla görüşeceğini söylerek güven veren Georges, yapımcısından video

kasedi ister, ancak yapımcı kasedi hemen yok ettiğini söyler. Bu konuşmanın üzerine Georges öfke içinde tekrar Majid'in kapısını çalar ama evde kimseyi bulamaz. Anne ise bu sıralarda Georges'la yaşadığı iletişim sıkıntısını çalıştığı yayın evinin editörü ve aile dostları Pierre ile paylaşmaktadır. Büyük bir üzüntüyle güven bunalımı yaşayan Anne'i, Pierre bileklerini öperek teselli eder. O gece Pierrot eve gelmez. Anne ve Georges de nerede olduğunu bilmedikleri oğullarını bulması için polise giderler. Georges polisleri de yanına alarak Majid'in kapısına dayanır. Kapıyı Majid'in oğlu açar. Polisler oğlunu ve Majid'i de alarak Georges'la birlikte polis merkezine götürürler. Majid'i ve oğlunu göz altında, nezarette bırakan Georges eve döner. Anne'e ortada şüpheden başka bir şey olmadığını bu nedenle bırakılacaklarını söyler. Ertesi sabah Pierrot, ailesine haber vermeksizin geceyi geçirdiği arkadaşının annesi tarafından eve bırakılır. Kapıyı açtığında sevinçle Pierrot'a sarılan Anne'den özür diler ve Pierrot'un onlara haber vermediğinden habersiz olduğunu söyler. Pierrot ise ailesiyle iletişimini neredeyse tamamen kesmiştir. Anne'e Pierre'le ilişkisi olduğunu ima eder, ancak arkadaşlıklarını yanlış anladığını söyleyen ve ona sevgisini göstermek için sarılmak isteyen Anne'i iterek kendisinden uzaklaştırır. Georges ise sunuculuğunu yaptığı kültür sanat programı bittikten sonra Majid'den bir telefon alır. Majid'i görmeye gittiğinde neden kendisini çağırdığını sorar. Majid ise bir demonstrasyon yapmak istediğini söyler ve ardından Georges'in önünde kendi boğazını keserek intihar eder. Olayın akşamında Georges, eve gittiğinde arkadaşları Pierre ve karısı Mathilde'in misafir olduğunu duyar ve onlara görünmeden yukarıdaki yatak odaısna çıkarak Anne'e telefon eder. Arkadaşlarını bir bahane bularak göndermesini, korkunç bir şey olduğunu söyler. Anne, Georges'in bulunduğu ytak odalarına gelir ve ne olduğunu öğrenmek ister. Georges, Majid'ein kasetleri açıklamak

istediğini söyleyerek kendisini arayıp evine çağırdığını orada da kendini boğazından kestiğini anlatır. Georges'in olayın öğleden sonra olduğunu söylemesi üzerine Anne, akşama kadar ne yaptığını, polise gidip gitmediğini sorar. Georges ise hiç bir şey yapmadığını, şehirde dolaştığını, polise de gitmediğini söyler. Anne, Georges'a, Majid'e ne yapmış olduğunu, yani onun hakkında ne yalanlar söylediğini bu konuşma sırasında tekrar sorar. Georges ise Majid'i suçlamaya devam eder. Bu kanlı sahneyi ona bilerek yaşattığını, ilk önce de çizimleri göndererek bu şekilde tehdit ettiğini söyler. Anne sorusunu tekrarlar. Bu kez Georges sakladığı bilgiyi verir. Ailesine Majid'in kanlı öksürüğünün olduğunu söylediğini, ancak ailesinin ona inanmayarak Majid'i aile doktorlarına muayene ettirdiklerini, doktorun da hiç bir şey bulamadığını, bunun üzerine Majid'e babasının çiftlikteki horozu öldürmesini istediğini anlatır. Horozun, kötü niyetli, herkese saldırdığını, Majid'in de, bunu söylemesi üzerine kafasını keserek horozu öldürdüğünü söyler. Majid'in üzerinin bu olay sırasında kanla kaplandığını, ailesine de Majid'in bunu kendisini korkutmak için yaptığını söyler. Gece, yatak odalarında, ışıkların açık olmasını istemediği için karanlıkta yaptıkları bu sohbetin sabahında Georges televizyon binasına geldiğinde Majid'in oğlunu karşısında bulur. Georges, sadece konuşmak istediğini söyleyen genç adamı, çok meşgul olduğunu söyleyerek reddeder, ancak genç adam ısrar eder. Israr üzerine, çalıştığı yerde bir skandal çıkmasından korkan Georges, genci tuvalete çeker ve kendisini rahat bırakması için tehdit eder. Majid'in oğlu Georges'in neden bu kadar korktuğunu ya da öfkesinin nedenini anlayamaz ve onunla konuşamayacağını anlayınca hemen orayı terk etme isteği içindeki Georges'un gitmesine izin verir. Bu kısa görüşmeden sonra televizyon binasını erken terk ederek evine gelen Georges, birkaç tane uyku hapı alır, perdeleri çeker ve yatağına girip uyur. Filmin

Pierrot'un okulunun çıkış kapısı önünde çekilen son sahnesinde Majid'in oğlu ve Pierrot'un kendi aralarında, birkaç dakika süren, sakin bir konuşma yaptıkları ve ayrıldıkları görülür.

4.5.1.2. Karakterler



Görsel 40. Caché - 2005, Georges Laurent

Filmin ana karakteri Georges, ulusal bir televizyon kanalında, başarılı bir kültür sanat tartışma programı sunan, 40'lı yaşlarda bir Fransız erkeğidir. Yayıncı olan karısı Anne ve 12 yaşındaki oğulları Pierrot'la birlikte şehir içindeki birkaç katlı evleriyle televizyon binası arasında gidip gelen rutin bir yaşama sahiptir. Kaliteli bir ceket altına tişört giyerek "sportif ve şık" görünümü tercih eden, stajyerleri, iş arkadaşları ve aile dostları ile iyi ilişkiler içinde görünen Georges, pragmatik bir akılcılığa sahiptir. Bununla birlikte film süresince gelişen olaylarda pragmatik akılcılığı, Anne ile olan ilişkisinin bozulmasının nedenlerinden biridir. Kültürlü ve zengin bir ailenin tek çocuğu olarak kendisi de kültürlü ve zengin olan Georges'ta, film öyküsünün gelişmesiyle ortaya çıkan diğer karakteristik özellikler ise yalancılık, korkaklık,

öfke, dışlama, hor görme, bencillik, kayıtsızlık ile yersiz bir savunma mekanizması olarak başvurduğu görülen akılcılıktır.



Görsel 41. Caché - 2005, Anne Laurent

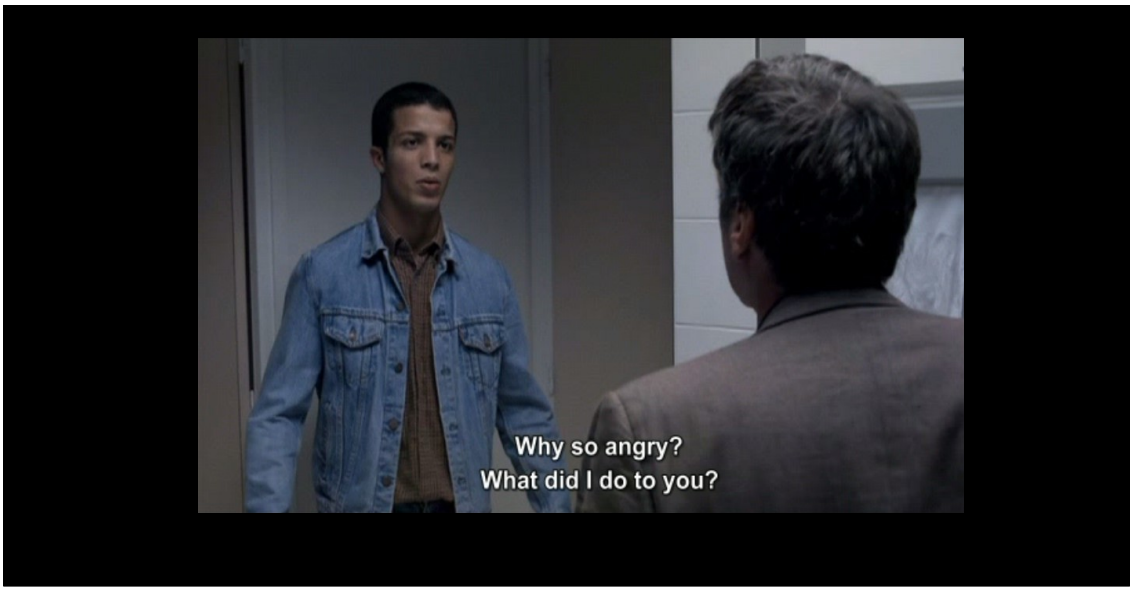
Georges'in eşi ve 30'lu yaşların sonlarında olan Anne Laurent de kültür sanat çevresi içinde çalışan, bununla birlikte arkaplanı verilmeyen bir karakterdir. Georges'un gizliliğinden hoşlanmaz, ancak, olayları açıklığa kavuşturmak adına kendisi de somut adımlar atmaz. Georges'in neden olduğu olaylara karşın onun yanında olmaya devam eder. Film boyunca kısa saçları genellikle salınmış, gömlek ve diz altı etek kombinasyonlarıyla görülür.



Görsel 42. Caché - 2005, Majid

Majid, Georges'un ailesi tarafından evlat edinilmek istendiği zamanlarda 10 yaşlarında olan bir çocuk ve şimdiki zamanda 40'lı yaşların sonlarında olan haliyle görülür. Öksüz ve yetim bir Cezayirlidir. Şimdiki zamanda George'un ziyaret ettiği Majid'in, yaşadığı yere bakıldığında fakir bir hayat sürmekte olduğu görülmektedir. Sakin ve mütevazi bir kişiliğe sahip olan Majid, kirli sakalları ve çoğu dökülmüş saçlarıyla, filmde genellikle eski bir atlet ve pantolonla görülür.

Pierrot, Anne ve Georges'in 12 yaşındaki oğullarıdır. Anne ve babasıyla minimum iletişim içindedir ve göz temasından genellikle kaçınır. Okul dışında yüzme aktivitesi içindedir. Anne'i editörü Pierre'le ilişkisi olmakla suçladığı için ona karşı çok daha soğuktur.



Görsel 43. Caché - 2005, Majid'in oğlu

Majid'in 20'li yaşlarının başında olduğu görülen, ince yapılı ve uzun boylu oğlunun ismi bilinmez. George tarafından video kasetleri yollamakla suçlanır.

George ile yapmaya çalıştığı ancak yapamadığı konuşmalar sırasında naifliği ile göze çarpar. Öfkesini kontrol edebilen, kışkırtılsa dahi terbiyesini kaybetmeyen bir genç olduğu anlaşılmaktadır.

Georges'un annesi filmde iki sahnede görülmektedir. Yaşlı ve sağlığı çok yerinde olmasa bile keyifli olmaya çalışan, keyfini bozacak şeyler görmekten ve düşünmekten her daim kaçınan biri olduğu, bu sahnede Georges'la yaptığı sohbetten anlaşılmaktadır. Kendisini Georges'tan çok daha iyi durumda, ondan çok daha az yalnız bulmaktadır. Sanata düşkündür ama Georges'un yaptığı televizyon programla alay eder ve seyretmeye değmez bulmaz.

4.5.1.3. Çatışma

Caché, henüz ilk sahnesinde çatışma ile açılır. Evlerine gönderilen ve evlerinin, karşıdaki sokağa yerleştirilmiş bir kamera tarafından saatler boyunca yapılan çekimlerini içeren videoyu izleyen Anne ve Georges'un, bu kasedin kim tarafından gönderildiği, ne anlatmaya çalıştığı ve bu konuda ne yapacakları hakkında çatışmaları başlar. Bu çatışmalar, yeni kasetler ve onlara ek olarak gönderilmeye başlayan ağzı kanayan çocuk ve boğazından kan akan horoz çizimlerinin bulunduğu kağıtlar ve kartpostallarla birlikte film boyunca artarak devam eder, ancak çözüme kavuşmazlar.

Filmin ilk sahnesinden itibaren ortaya çıkan bu video kasetlerle Anne ve Georges'un içine düştüğü çatışma, filmin diğer çatışmalarını ortaya çıkarır. Anne ve Georges arasındaki güven probleminin açığa çıktığı sahnelerde, Georges, çatışmaları yalan söyleyerek çözme eğilimdedir. Bu eğilim, karısıyla arasında yaşadığı çatışmayı çözmek yerine daha da derinleştirir. Annesini

ziyaret ettiği sahnede ise annesinin ters giden bir şeyler olduğunu sezmesine karşın ona bir şey anlatmaz, kendisi ve ailesinin yaşadığı çatışmayı gizler, Majid'in aklında nereden geldiğini soran annesine, onu rüyasında gördüğü yalanını söyler.

Anne ve Georges'un durumu polise bildirmek için gittikleri, ancak kızgın halde ayrıldıkları karakol çıkışında, Georges az kalsın siyahi bir genç bisikletli ile çarpışmak üzere kalır. Durmuş olan bisikletliye "Senin derdin ne s.kkafalı?" diye bağırır. Şaşkınlıkla Georges ve Anne'e doğru yaklaşmakta olan genç "Ne?" diye sorar. Ne dediğini tekrarlamasını isteyen gence bu kez "idiot" diyerek söylemini yumuşatan Georges, daha dikkatli olmasını söyler. Bisikletli genç ise dediğini tekrarlamasını istemektedir. Anne, araya girerek ortamı yumuşatmaya çalışır ama Georges genç adama kör olup olmadığını, yola neden bakmadığını sorar. Genç adam ise "Sanırım rüya görüyor olmalıyım. Hangi moron yola bakmadan yola adım attı acaba?" diye sorar. Geroges bu kez, tek yön olan yolda kimin yanlış yönde hareket ettiğini sorar. Genç adam bisikletini bırakarak Georges'e yaklaşır ve kendisine bir kez daha bağırmasını ister ve bu isteği tekararlar. Anne tekrar araya girerek her iki tarafın da suçlu olduğunu, bunun hakkında kavga edecek bir şey olmadığını söyler. Bisikletli genç, Georges'e koca ağzını kapalı tutarsa onun için daha iyi olacağını söyler ve uzaklaşır. Georges hiç bir şey demeden hızlı adımlarla arabasına yürür. Georges bu kısa olayda, kimse zarar görmemiş olmasına karşın, haklı çıkma pahasına çatışmayı derinleştirir. Gereksiz yere küfreder ve dayak yiyebileceğini anlayıncaya kadar bağırıp çağırmaya devam eder, ancak sonra korkarak arabasına yürür ve asla kavga noktasına gelmez.

Filmin önemli durum çatışmalarından biri, Georges'in gönderilen videolardan birindeki adresi takip ederek Majid'in evini bulmasıyla gerçekleşir. Videoda işaretlenen evde Majid'i bulması ve onunla konuşması, kasetleri onun yolladığına kendisini ikna etmiş olan Georges için bir çözüm değil, yeni bir çatışma üretir. Kesinlikle bu tacizden kendisinin sorumlu olmadığını söyleyen Majid'e inanmaz, hatta onu dinlemez bile. Konuşmasının sonunda ise onu tehdit ederek evinden çıkıp gider. Bu tehditkar konuşma ile hayatlarına giren video kaset tacizini sonlandırdığını düşünen Georges, Majid'in evinden çıktığında kendisinden haber bekleyen Anne'i arayarak videodaki eve gittiğini, ancak evin boş olduğunu, depo olarak kullanıldığını öğrendiğini söyler. Georges, Majid ve kendisi hakkındaki geçmişi öğrenmemesi için çözümü yine eşine yalan söylemekte bulur. O akşam evlerine gelen yeni video kaset ise Georges'un o evde Majid'le yaptığı konuşmanın görüntülerini içermektedir. Georges, bu görüntüler üzerine, yalan söylediği için Anne'den özür diler. Majid'le nasıl bir geçmişi olduğunu, neden Majid'in böyle bir tacize başvurabileceğini soran Anne'e, Georges çocukluklarında geçen hikayenin bir bölümünü anlatır ve kendisinin ne yaptığını hatırlamadığını söyleyerek yine yalan söyler. Anne ise Georges'a inanma konusunda oldukça temkinlidir.

Pierrot'un eve gelmediği gün ise Anne de Georges da çocuklarının o gün ne yaptığından habersizdirler. Pierrot'un odasını karıştararak bir ipucu bulmayı umarlar ancak bulamayınca Majid tarafından kaçırılmış olabileceğini düşünürler. Georges, Majid'in evini polisle basar. Majid'in oğluyla ilk kez o sırada karşılaşır. Pierrot'u orada bulamaz ama ikisini de göz altına aldırtarak evine döner. Pierrot'un orada olmamasına anlam veremeyen Georges, Anne'e yapabileceği daha fazla bir şey olmadığını, ortada kendi şüphesinden başka bir

şey olmadığı için polisin de Majid'i ve oğlunu ertesi gün salacağını hayal kırıklığı içinde söyler. Ailenin içine düştüğü bu yeni çatışma, ertesi sabah Pierrot'un çıkıp gelmesiyle çözülür. Pierrot, geceyi bir arkadaşının evinde geçirmiş ve ailesine haber verme gereği duymamıştır. Bu olayda Anne ve Georges, kendileri ve oğulları arasındaki iletişimi kesinlikle sorgulamazlar. Kaçırılma, üzerinde ilk durdukları olasılık olur. Bu olasılığın üzerinde o kadar temelsizce dururlar ki, Pierrot'u kaçırmış olsalar dahi Majid ve oğlunun onu neden kendi evlerinde saklayacaklarını düşünmezler.

Yapımcısı, kendisine yollanmış olan ve Majid'i tehdit ettiği görüntülerin olduğu videonun açıklamasını istemek için Georges'u çağırdığında, Georges, olayın sadece bir psikopat işi olduğunu söyler. Gerçeğin ne olduğunu bilmemesine karşın, videoda tehdit ettiği Majid'in ailesini taciz eden bir psikopat olduğunu, durumu da avukatıyla çözeceğini söyleyerek patronunu rahatlatır. Ayrıca programının devam edeceğinin garantisini alır. Burada ortaya çıkan 'gizli' bir çatışma ise Georges'un kasedi yapımcısından istediği anda yaşanır. Yapımcısı kasedi derhal yok ettiğini, yanlış ellere geçmesi halinde sonuçlarının iyi olmayacağını düşündüğünü söyler ve Georges'a da “Sen de aynı şeyi yapardın, değil mi?“ diye sorar. Bu noktada yapımcısı, Georges'tan asla emin olamayacağı bir konuda güven talep etmektedir. Georges'u güven göstermek ya da kendisini yalancılıkla itham etmek arasında bir seçimde bırakmaktadır. Programının tüm ipleri elinde olan bu adama Georges inanmak ya da en azından inanır gibi yapmak mecburiyetinde kalır.

Majid'in Georges'un önünde kendi boğazını keserek intihar ettiği olay da Georges için başka bir durum çatışması yaratır. Ancak çatışmaları çözmek

yerine görmezden gelmeyi, saklamayı ya da yalan söylemeyi tercih eden Georges, bu olayın ardından hiç bir şey yapmadan şehirde dolaşır. Akşam eve geldiğinde ve olanları anlattığında polise gidip gitmediğini soran Anne'e ise gitmediğini, bu konuda da hiç bir şey yapmadığını söyler. Böyle bir intihar şovuna Majid'i itecek ne yapmış olduğunu ısrarla soran Anne'e ilk kez Majid hakkında küçük bir çocukken söylediği yalanları ayrıntılı biçimde anlatır.

Ertesi giden işe giden Georges bu kez karşısında kendisiyle konuşmak istediğini belirten Majid'in oğlunu bulur. Tehditkar olmamasına karşın kendisini tehdit altında hisseden Georges, gençle konuşmak yerine onu görmezden gelmeye çalışır. Ancak genç adam ısrarcı olunca onu tuvalete çeker tehdit eder. Majid'in oğlu sadece konuşmak istediğini, neden bu kadar korktuğunu anlamadığını söyler, ancak Georges onu dinlemek niyetinde değildir. Bir an önce oradan çıkmak için "Bir insanın ölümü hakkında ne hissettiğinizi görmeye gelmiştim" diyen gence "Gördün işte" diyerek, bu ölümün onun için hiç bir şey ifade etmediğini belirtmiş olur. Majid'in oğlu da bu durumu kabullenir ve "Şimdi gidebilir miyim?" diye soran Georges'un gitmesine şaşkınlık ve hayal kırıklığı içinde izin verir. Bu olaydan sonra televizyon binasını terk ederek evine giden Georges, birkaç uyku hapı alır ve Anne'i arayarak rahatsız edilmemesi için haberdar eder. Georges, yatak odasının perdelerini kapatarak yorganı üstüne çeker ve kendini derin bir uykuya yatırarak yaşadığı çatışmaları çözer.

Film, pek çok durum çatışması içermesine karşın, ana çatışmasını birinci dünyaya ait olanların yani Batılının kendini her zaman haklı çıkarmaya odaklı karakteri ve bu bağlamda üçüncü dünyaya ait olanlar üzerindeki bakış açıları

üzerine kurar. Filmin asıl problemini bu temelsiz ve haksız bakış açısı oluşturmaktadır.

4.5.1.4. Mekanlar

Michael Haneke'nin, bu çalışmada çözümlenen diğer filmlerinde olduğu gibi, ancak onlardan çok daha fazla olarak, videoyu önemli ölçüde öne çıkardığı *Caché*'yi de mekan kullanımında ikili yapıda incelemek gerekmektedir. Bu nedenle film ve video mekanları kategorileri bu film için de kurulmalıdır.

4.5.1.4.1. Film yüzeyinin mekanları

Filmde en sık görülen iç mekan, Georges, Anne ve az da olsa Pierrot'un paylaştığı evlerinin salonudur. Salondaki büyük ekran televizyon, yerden tavana kadar ve içinde sıra sıra DVD'lerin bulunduğu bir vitrinin ortasında yer almaktadır. Vitrinin karşısında beyaz bir oturma grubu vardır. Ailenin uzun, camdan yemek masasında yemek yediği bölümündeki duvarlar ise yine yerden tavana kadar ve kitaplarla dolu bir kitaplıkla kaplıdır. Bu mekan, Georges'un sunduğu ve filmde bir kaç kez görülen televizyon programına ait setin hemen hemen aynısı olması açısından dikkat çekicidir. Georges'un kendi evini, televizyon setiyle özdeşleştirdiği izlenimini yaratmaktadır.

Filmdeki mekanlardan biri, Anne ve Georges'un birbirlerine soğuk şekilde yemek hazırladıkları, modern ve ankastre donanımlı olan evin mutfağıdır. Pierrot'un eve gelmediği ve Majid'le oğlunu karakolda bırakarak eve döndüğü gece Georges, arkadaşlarından kaçınarak bu mutfağa girer ve gizlice ağlar. Neden ağladığı ise bilinemez.

Filmdeki diğer kişisel mekanlar Georges ve Anne'in çift kişilik bir yatağı, koyu gri renkli bir elbise dolabının koyu gri renkli duvarlarla uyum gösterdiği ve gündüz uyumaya da el everen ağır koyu perdeleri bulunan yatak odası, Georges'un annesinin kaldığı ev ile Majid'in oğluyla birlikte yaşadığı evdir. Georges, annesiyle görüştüğü mekanda, annesinin uzanmakta olduğu, ahşap başlı büyük bir yatak, duvarda asılı birkaç küçük ve karanlıkta kalan tablo, üzerinde loş bir ışık veren abajur ile ilaç çantasının bulunduğu bir komidin ile ağır, ahşap bir gardolap görülür. Majid ve oğlunun evi ise şehrin getto bir bölgesinde bulunan, beyaz-gri duvar kağıtlarıyla kaplı duvarları ve beton zemini olan, küçük bir mutfağı da içine alan bir stüdyo daireye benzemektedir. İçinde görülen ve bir masa iki sandalyeden oluşan birkaç mobilyanın da eski olduğu anlaşılmaktadır. Dairenin karşı duvarı, diğer eşyaların üstüste dizildiği bir depo gibi kullanılmaktadır.

Filmde görülen ortak alanlar ve dış mekanlar ise ailenin evinin bulunduğu sokak, Georges'un programını sunduğu televizyon stüdyosu, Georges'un Majid'in oğlu ile konuşmayı reddettiği televizyon binasının koridorları ve asansörü ile sonunda olay çıkarmasından korktuğu için konuşmak için içine çektiği tuvaleti, yapımcısının Georges'la görüştüğü, geniş camlı, çevresi kendisi gibi uzun cam binalarla çevrili televizyon binasının bir odası, Georges'un arabasının içi, Pierrot'un antremanlarını yaptığı ve bir yarış kazandığı kapalı yüzme havuzu, polis karakolunun bulunduğu sokak, Georges'un Majid'i görmeye gitmeden önce ve gittikten sonra uğradığı benzincinin kafesi, ağlamakta olan Anne ve onu teselli eden Pierre'in bulundukları kafe, Pierrot'un okul binası ve önündeki yol, Georges'un kabuslarına giren ve Majid'i yalan söyleyerek yollattığı çiftlik evi ve avlusundan oluşmaktadır.

4.5.1.4.2. Video yüzeyinin mekanları

Filmde sık kullanılan video yüzeyinde en çok yer kaplayan mekan, Georges'un yaşadığı ve sokaktan izlenen evdir. Diğer mekanlar ise aşağıdaki gibidir:

- Georges ve Majid'in çocukluklarının geçtiği çiftlik evi ve avlusu: Evin önünde bulunan yolda ilerleyen ve kasıtlı olarak evin önüne geldiğinde duran bir arabanın içinden çekilmiştir.
- Majid'in apartmanının bulunduğu sokağa giden yol: Şehir trafiğinde, hareket halinde bir otomobilin içinden çekilmiştir.
- Majid'in dairesinin bulunduğu apartmanın koridorları: El kamerasıyla koridorda ilerleyen çekim, Majid'in dairesinin kapısının önüne geldiğinde biter.
- Majid'in dairesi: Georges'in Majid'le yaptığı konuşmayı, Georges'un arkasından sabit bir kamera ile kaydedilmiş çekimidir. Georges ayrıldıktan bir dakika sonrasına kadar devam eder. Georges tarafından itham edilen ve aşağılanan Majid'in ağladığı sahne, bu çekimde görülür.
- Karanlık bir oda: Pencerenin kenarında oturmuş olan esmer bir çocuk (Majid) hızla kafasını çevirerek karanlık odada kendisine arkadan yaklaşan kameraya bakar. Dudaklarında kan vardır.
- Georges'un televizyon programını sunduğu stüdyo: Georges'un her 2 haftada bir sunduğu ve kültür sanat tartışılan bir program olan *Round Table*, bir kere program kapanışında bir kere de Rimbaud tartışması sırasında gösterilir. Yüksek aydınlatmalı stüdyoda, sunucu koltuğunda oturan Georges'un kapanış çekiminde, arkasındaki duvar, tıpkı evindeki duvar gibi yerden tavana, sağdan sola uzanan ve içi çoğu beyaz renklerde ciltlenmiş kitaplarla (ya da kitap görünümlü içi boş ciltlerle)

dolu olan kitaplıkla kaplıdır. Karşısında tartışmayı yürüten 4 konukla arasına yerleştirilmiş olan, üzerinde kitapların ve bardakların bulunduğu siyah, yuvarlak masadan oluşan bir setten oluşmaktadır. Aynı stüdyonun Rimbaud tartışmasının yapıldığı çekimde ise kitaplık dekoru sadece Georges'in değil, konuklarının da arkaplanını oluşturmaktadır.

Video Demeti / Pierrot'un eve henüz gelmemiş olduğu gece, Georges evde çalışırken karşısındaki televizyonda açık olan *Euronews* haberlerinde:

- Nassiriyah: Toprak yollarında Amerikan tanklarının ve güneş gözlükleriyle Amerikan, İtalyan askerlerin gezdiği Nassiriyah'dan görüntüler (İşgalin ilk yıllarında Irak'taki Nassiriyah bölgesinde İtalyan birliklerine karşı düzenlenen, 19 İtalyan ve 9 Iraklı'nın ölmesine neden olan ve *Nassiriyah bombing* olarak bilinen intihar saldırısı üzerine bir haber). Görüntünün üzerine konuşan dış ses, İtalyanlar'ın, İngiliz komutası altında bölgenin resmi işgal gücü haline geldiğini söylemektedir. Görüntüye gelen ve aynı dış ses tarafından sözleri Fransızca'ya çevrilen, dönemin İtalyan siyasetçisi Barbara Contini ise, bu konunun daha geniş olarak açıklığa kavuşturulması gerektiğini, bu sorumluluğun kuralları altında operasyonda bulunan ve bu göreve katılan tüm koalisyon birlikleri için konunun hayati önem taşıdığını, bunun daha homeojen ve daha iyi bir koordinasyonla sonuçlanacağını belirtmektedir.
- Gökyüzü: Direkte dalgalanan İtalyan bayrağı
- Yeşil çimlik bir arazi: Askeri geçit töreninde sıra sıra dizilmiş askerlerin önünden geçmekte olan iki askeri araç. Öndeki araçta, ayakta bulunan

İtalyan Cumhurbaşkanı Ciampi. Dış ses: “Eninde sonunda İtalyan Cumhurbaşkanı Ciampi....“

Buraya kadar yakın planda verilen video demeti, Anne'in eve gelişiyle daha geniş plana geçen görüntüde, bu sefer arka planda devam eder:

- Çizim: Ekranda görülen ve bir mahkeme salonundaki davayı yansıtan karakalem çizimde renkli olan tek unsur, hakimin yanı başında bulunan Amerikan bayrağı olarak seçilir.
- Vesikalık fotoğraf: Siyah saçlı, gömlek ve kravatlı, genç bir adamın vesikalık fotoğrafı ekrana gelir.
- Şehir içinde bir park: Kurulan kürsüye doğru yürüyen üniformalı askerler. Parkta bekleşen bir grup insan. Kürsüye çıkan bir kadın asker konuşma yapmaya başlar.
- Fotoğraf: Siyah-gri saçlı, bıyıklı, orta yaşlı, gülümsemekte olan bir adamın yakın planda kesilmiş fotoğrafı ekrana gelir.
- Fotoğraf: Bir önceki görüntüde yakın plan fotoğrafı görülen adam, bu kez üniforma içinde ve ayakta, bir elini beline dayamış, diğer eliyle direğe bağlı bir Amerikan bayrağını tutmaktadır.
- Fotoğraf: Kapşonlu bir kazak giymiş olan ve gülümseyen siyahi bir genç.
- Bir mahkeme salonu
- Şehir içinde bir meydan: Meydanda büyük bir patlama ve yayılan toz bulutu içinde etrafa kaçışan insanlar. Altyazıda “Mideast“ görülür.
- Gökyüzü: Askeri bir helikopter görüntülenmektedir.
- Şehir içinde bir sokak: Az önce bombanın patladığı yer olduğu anlaşılan yerde yerdeki yaralıya eğilmiş bir grup insan

- Patlamanın olduğu meydan: Etrafında koşturan kalabalığın içinde kucağında yaralı bir erkek çocuğuyla koşan bir adam, 4 – 5 kişi tarafından taşınan yüzü kanla kaplı bir insan.
- Grafik: Orta Asya'ya ait olduğu düşünülen harita grafiğinin bir bölümü.
- Büyük bir hükümet binasının girişi: İki uzun Roma sütunu arasına, aralarında bir metre açıklıkla yerleştirilmiş kürsülerde konuşma yapan iki politikacı.
- Hindistan'da bir sokak: Sokağa kurulmuş ve üzerine mikrofonların yerleştirilmiş olduğu kürsüye yaklaşan ve konuşmaya başlayan, sarıklı, yaşlı ve Hintli bir erkek konuşmacı ile yanında duran genç, Hintli bir kadın. Adam kameralara doğru bir belgeyi gösterir.

4.4.2. Sinematografi

4.4.2.1. Mizansen

Mizansenin önemli parçalarından biri olan karakterler arasındaki ilişkilere bakıldığında, filmin ana karakteri olan Georges'un filmdeki diğer karakterler arasındaki tüm iletişiminin, filmin adını yansıtır şekilde "saklı" olduğu görülür. Georges, Anne'e, annesine ya da yapımcısına karşı video kaset tacizi hakkında tam bilgi vermemekte, çeşitli durumlarda gerçeğin bir kısmını saklamakta, bazı durumlarda ise yalana başvurmaktadır. Bu nedenle hayatındaki herkesle sınırlı bir ilişki kurabilmektedir. Majid ve oğluyla kurduğu iletişimde ise karşısındakini dinlememe ve kendi sözünü doğru ve geçerli kabul etme eğilimindedir.

Anne ve Georges, çocukları Pierrot'la yakın bir ilişki içinde değillerdir. Çoğu zaman Pierrot'un nerede olduğunu bilmezler. Pierrot da ailesiyle birlikte olduğu anlarda, günlük okul raporu vermek dışında fazla konuşmaz.

Filmdeki dekorasyona ait uygulamalardan en göze çarpanı, Georges'un televizyon programında kullandığı setle, ailesiyle yaşadığı evin dekorasyonunun neredeyse bire bir aynılıkta olmasıdır. Bu mekan benzerliği, sinematografik olarak, televizyon seti ile Georges'un kişisel hayatını özdeşleştirmektedir. Montaj masasındayken, programının beğenmediği parçalarını akıştan çıkarırken görülen Georges, kendi hayatında da, hoşuna gitmeyen parçaları atması, bu parçalardan kimsenin haberdar olmasını istememesi ve kendi kendini bu parçalar olmaksızın yeniden kurgulaması ile, hiper gerçekliğe özgü bir tekniği (montaj) gerçekliğe transfer etmekte, bu açıdan kurgu masasıyla Georges'in hayatı arasında başka bir özdeşleşme kurlabilmektedir. Evin salonundaki kitaplığın tam ortasında yer alan televizyon ise mizansene çoğu kez açıkça katkıda bulunmakta olan bir aygıttır. Örneğin Solomons (2006), dört bir yanı kitaplar ve video kasetlerle çevrili olan televizyonun tıpkı bir pencere gibi davrandığını ve fazlasıyla dominant hale geldiğini, video kasetler yoluyla Georges'un kişisel yaşamına ve ruhuna açılırken, Irak ve Pakistan'da sürmekte olan kolonyal tipi savaşlardan görüntüler getiren haber programlarıyla da dünyaya açıldığını belirtmektedir. Her iki yöne açılan pencere de Georges'un görmezden geldiği yerlere açılmaktadır. Eve gönderilen tüm video kasetler, bu televizyon aracılığıyla izlenir ve Georges ve Anne arasında film boyunca geçen diyalogların hemen hepsi, videolar izlendikten sonra bu televizyonun karşısında gerçekleşir. Bir manipülasyon makinesi olarak kurgulanan televizyonun, bir itirafçı haline

gelmesi, hiper gerçek ve gerçek arasında, filmin içinde tematik ilişkiler kurmayı mümkün kılmaktadır.



Görsel 44. Caché – 2005, Georges ve Anne'in evi

Caché'deki ışık uygulamaları yapay izlenimler vermez, ön planda değildir ve filmin gerçekçi yapısını tamamlar. Michael Haneke dış mekanlarda doğal ışıktan yararlanmıştır. İç mekanlardan, Georges ve ailesinin evinde genellikle beyaz ışık kullanırken, bu evdeki mekanları yarı karanlık bırakır. Beyaz aydınlatma evin beyaz hakim dekorasyonunu tamamlarken, yarı karanlık ya da tam karanlık çekilen sahneler, aile bireyleri arasında tam açığa çıkmayan gerçeklerle uyumlu bir mizansen kurmaktadır. Georges'un annesinin odasında yumuşak aydınlatmayla birlikte, sarı tonlar tercih edilmiştir. Bu aydınlatma, odanın eski jenerasyon dekorasyonuyla uyum sağlamaktadır. En yoğun iç mekan aydınlatması ise notan biçimde, Georges'un televizyon stüdyosunda kullanılmıştır. Filmdeki yapay ya da manipüle edilmiş tutumların en açıkça ifade edilen tutumlar olması ile, en aydınlık mekanın televizyon seti olması arasında temasal bir bağ kurulabilmektedir.

4.5.2.2. Çekim ölçekleri ve kameralar

Caché, tercih edilen çekim ölçeklerinin çeşitliliği açısından zengin bir filmdir. Bununla birlikte planlar çoğu kez kesmeyle değil, durağan kamara önündeki karakterlerin hareketleriyle belirlenmektedir. Ayrıca genel-geçer plan ölçeklere her zaman uymayan yönetmen, Amerikan plan da denen diz ve ayak bilekleri arasında çekimleri ya da kadrajı karakterin başı ile bel ve diz arasındaki bölgede tamamladığı çekimleri de kullanmaktadır. Bu tür çekimler, genel-geçer plan ölçeklerin hangisine daha yakınsa çalışmada o şekilde kaydedilmiştir. Bu gözlemlere göre filmde toplam 19 genel, 32 boy, 36 diz, 44 bel, 104 göğüs, 14 omuz, 1 baş, 9 amors ve 19 yakın plan çekim ölçeğinden yararlanılmıştır. Viedo kaset üzerinden film yüzeyini kaplayacak şekilde düşürülen kayıtlar, yakın pşlan çekimler içinde değerlendirilmiştir. Sayılara bakıldığında en sık kullanılan ölçeğin göğüs çekim olduğu görülmektedir.

Filmin kamera açılarına bakıldığında bu çalışmada yer bulan filmlerden daha fazla sayıda profil açıların ve amorsların tercih edildiği görülmektedir. Çevrinme hareketine ise sıkça başvurulur. Film kamerası zaman zaman video kasetlerin içeriğini oluşturan görüntüleri kaydeden CCTV benzeri kamerayı taklit eder. Bu nedenle film kamerasıyla çekilen bazı görüntülerle, video kasetlerden izlenen görüntüler bazen ayırt edilemeyecek şekilde birbirine benzetilir.

Georges'un evine gönderilen video kasetlerdeki görüntülerin bir çoğu durağan kamera ile kaydedilmiştir. Sabit olan kamera, (Georges'un çocukluğunu geçirdiği çiftlik evini görüntülediği an hariç) hiç çevrinmez ya da bir başka optik herekete başvurmaz. Video kasetlerde yer alan bazı görüntülerin ise el

kamerasıyla kaydedildiği anlaşılmaktadır. Örnek olarak, Majid'in apartmanındaki koridorda görüntüleri alan kamera verilebilir.

Filmdeki kameralara dair ilginç bir ayrıntı ise video kasetlerde çoğunlukla yer alan ve Georges'un evinin karşısındaki sokaktan çekilmiş olan görüntüleri sırasında, sokağa giren otomobil farlarının etkisiyle, çekimi yapan kameranın gölgesinin duvara düşmesidir. Bu olay filmde iki kez göze çarpar ve aslında "görünmeyen" kameranın, silüet şeklinde belirmesine neden olur. Yönetmenin bunu bilinçli ya da bilinçsiz yaptığı bilinmemekle birlikte, görülememesi imkansız olan bir açıda ve lokasyonda olduğu halde Georges'un saptayamadığı kameranın "orada" olduğunu soyut bir açıdan izleyiciye göstermektedir.

4.5.2.3. Ses

Michael Haneke, ortam – ses bütünlüğü ilkesinden bu filmde de taviz vermemekte ve sahne dışı bir müzik kullanmamaktadır. Karakterler, video kasetler ve televizyon yayınları filmdeki ses kaynaklarını oluşturmaktadır. Bununla birlikte video kasetlerde bulunan, Georges ve Majid arasında geçen diyalog ve ardından Majid'in ağlaması dışındaki görüntülerde ses yoktur.

Sesin deneysel kullanımına da yer verilmeyen bu filmde, ses üstüne söylenebilecek en önemli şey, sesin de görüntü gibi manipülasyona uğratılabilen bir veri olmasıdır. Buna örnek olarak, programının kurgusunu yaparken Georges'un, "fazla teorik" bulduğu diyalogları programın akışından atması gösterilebilir. Televizyonda gösterilenin, yaşananın bir kısmı yani seçilen kısmı olduğu düşüncesi öne çıkmaktadır.

4.5.3. Anlatı Yapısı

Caché, öyküsünün belirli bir başlangıca sahip olduğu, kurmaca (*fictional*) bir film anlatısı olsa dahi, olay örgüsü içinde bir sona ulaşmamakta, bu anlamda da tragedya ya da korku gibi geleneksel anlatılardan uzaklaşmaktadır. "Gösterim (showing) ya da anlatım (telling) değişkeninden hangisinin kullanılacağı, bir anlatıda yaratıcının karar vermesi gereken öncelikli tercihlerden birisidir" (Sözen, 2008:126). Michael Haneke ise çalışmanın önceki bölümlerinde de dile getirilen söyleşilerinde belirttiği gibi anlatmaktan çok göstermeyi tercih eden bir yönetmendir. *Caché* ise "gösteren anlatıcı" rolüne saptanamayan bir kamerayı ya da direk videoyu koyması açısından şaşırtıcı bir filmdir. İzleyici ve filmin içinden bir karakter olarak Anne, şimdiye ve geçmişe dair bilgileri Georges'tan değil fakat (bilinmeyen bir kaydedici tarafından kaydedilen ve gönderilen) video kasetler yoluyla öğrenmektedir. Zira Georges, anlatıcı (*narrator*) olarak hem yeterli hem de dürüst değildir. Bu noktada "tanık olan" kamera, tanıklığını ifşa ederek Georges'u da kaçamayacağı bir gerçeklik düzlemine çekmeye çalışmaktadır.

Postmodern sinemanın pastiş özelliğini kullanarak çeşitlendirdiği ve kronolojik olarak bozuma uğrattığı kurgusuyla *Caché*, kelimenin tam anlamıyla açık biçim bir anlatıdır. Örneğin Georges karşısına önce Majid'i, sonra oğlunu yerleştirse dahi bir *pratagonist* ve *antagonist* kutuplaşması yoktur. Kahramanın karşısında konumlandırılan, video yoluyla ortaya çıkarılan kendi karakteridir. Pastiş ise hem video kasetlerdeki görüntüler ve filmin zamansallığı arasında, hem de film zamanının içine, ancak bu zamandan bağımsız olarak yerleştirilen (çocuk Majid'in kan kusarkenki görüntüleri gibi) sahnelerde gözlenebilmektedir.

Filmin anlatısı üzerine söylenebilecek en önemli şey ise anlatının olay örgüsünü çözüme ulaştırmaya çalışmamasıdır. Filmde, her geçen dakika, ilgi odağı video kasetleri hazırlayan ve gönderenin kim olduğundan daha çok, Georges'un kişiliği üzerine kaymaktadır. Bu anlamda anlatı, olay örgüsü çerçevesinde gelişmekte, onu bir mekan olarak kullanmakta, ancak Georges karakteri üzerinden Avrupa toplumunda yer etmiş olan suç(luluğ)'a (*guilt*) dair bir sorgulama yaratma eğilimi içindedir.

4.5.4. Çözümleme

Deus ex machina, bilindiği gibi bir kurgu veya dramada beklenmedik, yapay veya imkansız bir aletin veya olayın, senaryo akışı içinde bir yerde aniden ortaya çıkması ve olaylara müdahale etmesi anlamında kullanılır ve "makina tanrı" olarak ifade edilir. Bu filmde ise *Deus ex machina,* "görülmeyen kamera"dır. Bu çok açıkça konumlandırılmış olduğu anlaşılmasına karşın görülemeyen kameranın "her şeyi" gösterme olasılığı, Georges'un eylemlerini etkiler ve onu bunalıma sokar. Hayatlarının bir noktasında, nedensizce evlerine gönderilen video kasetler ise bu kameranın ürünleridir. Kamera/tanrı bu ürünleri göndererek Georges'a bir şeyler anlatmak istemektedir, ancak Georges'un rasyonel dünyası böyle bir müdahaleyi anlamlandıramaz. Georges bu nedenle savunma yöntemleri olarak saldırmayı ya da uyumayı geliştirir.



Görsel 45. Caché – 2005, Video kasetlerden biri

Suç paradigmasından bakıldığında, Georges'a göre bu video kasetleri yapan ve gönderen kişi, kendisinin ve ailesinin hayatını gözetleyerek, simülasyon tarafından belirlenen temel kurallar olan yasalara karşı "suç" işlemektedir. Ancak, "rasyonel" olarak değerlendirmekte olsa dahi bunun suç'a kendi bakışı olduğunu polise gittiğinde öğrenir. Sistemin güvenliğinden sorumlu (2012 yılı itibariyle sadece Paris'te 3 milyon CCTV kameraya sahip olan) Fransız polisine göre "sadece" gözetlemek suç teşkil etmez. Bu eylem, ancak başka bir suç unsuruyla desteklenirse araştırmaya değer. O ana kadar da polisin yapacağı bir şey yoktur. Devlet simülasyonunun olanakları içinde aradığı desteği bulamayan Georges'un, devletin yasaları tarafından da suç sayılan tehdit yoluna başvurduğu görülür. Kendini video kasetler yoluyla ailesini tehdit ettiğine inandırdığı Majid'i, sonra da Majid'in oğlunu tehdit eder.

Filmin odağına aldığı suç teması ise devlet simülasyonu tarafından tanımlanan, yargılanan, cezalandırılan suç'lardan (*crime*) çok "görünmeyen kamera" yoluyla simülasyonun kendisine karşı girişilen eylemler ve bu yolla ortaya çıkarılan "suç"un (*guilt*) sorgulanmasıyla ilgilenmektedir. Zira Georges'un yardımını istediği Fransız polisi, filmde de belirtildiği üzere Paris'te 200

Cezayirli göçmeni katlederek cesetlerini nehirde yok eden polistir. Georges, Anne'e, ailesini bu katliamda kaybeden Majid'in hikayesinden söz ederken kendi ailesinin onu evlatlık almak istediğini, "kendilerini bir şekilde sorumlu hissettiklerini" söyler. Ancak olaydan 40 yıl sonra, şimdi bile ailesinin bu davranışına anlam verememekte ve Majid'i istememesi, yoksa "paylaşmak" zorunda kalacağı şeylerin düşüncesiyle onun hakkında yalan söyleyip evden attırmasını olağan bir durum olarak değerlendirmektedir. Bunu "Üzgün mü olmalıyım? Ama değilim" sözleriyle dile getirir. Majid ya da Majid gibi üçüncü dünyaya ait insanlar, Georges'a bir şey ifade etmemekte, onda duygu uyandırmamaktadır. Evine gönderilen videolardan biri sayesinde, yıllar sonra Majid'le ilk görüşmesinde yadsımayla başlayan konuşması, yadsımayla son bulur. Majid'i dinlemez, dinlediğinde de söylediği şeylere inanmaz, onu tehdit ederek evinden ayrılır. Babasının intiharından sonra, çalıştığı televizyon binasına gelerek kendisiyle konuşmak isteyen Majid'in oğlundan ise önce "Vaktim yok" diyerek kurtulmaya çalışır; kurtulamayınca da "Senin burada olmaya iznin yok" der ve gencin söyleyeceklerini henüz duymadan kendi ön yargılarıyla oluşturduğu düşüncelerini (video kasetleri sen gönderdin vb.), hakaretlerini (sen de baban gibi ruh hastasısın), ardından tehditlerini sıralar. Barbara Contini'nin televizyonda Nassiriyah eylemine yaklaşımı ile (Bkz: *4.5.1.4.2. Video yüzeyinin mekanları*) Georges'un Majid'e, Majid'in oğluna ya da siyahi bisikletliye yaklaşımı arasında hiç bir fark yoktur.

> "İşitsel-görsel (*audiovisual*) teknolojiye görünürde (Georges karakteri özelinde profesyonel olarak) egemen olan, ancak bu egemenliğin sadece şiddet tehdidinden korunmakta başarısız değil, en başta kırılganlaşmalarına neden olan kibirli öz-yanılsamalarını doğrudan beslemekte olduğu karakter betimlemeleriyle, Haneke görsel

> üstünlük eleştirisini Batı toplumu, kültürü ve politikaları üzerinde daha geniş bir ithamla bağlantılandırır“ (Osterweil, 2006).

Video yüzeyinin mekanlarından hatırlanacağı üzere, televizyonda Irak'ı demokratikleştirmek için işgal eden Amerikan güçleriyle ittifak kuran Avrupalı müttefiklerden biri olan İtalya'ya ait bir taburun, intihar saldırısıyla bombalanması konusunda açıklama yapan İtalyan kadın siyasetçi Contini, saldırı sırasında ölmüş olan sivil Iraklılar'a hiç değinmemektedir. Hatta siyaset jargonundan ayrılmadan televizyona verdiği ropörtajda, ölen İtalyanlar'dan da söz etmemekte, konuyu “müttefikler arasındaki koordinasyon ve istihbaratın iyileştirilmesi gereği“ başlığı ile ele almaktadır. Tam da kitle iletişim araçları tarafından yaratılan hiper gerçekliğin yeniden üretimi olarak görselleşen bu “rasyonellik simülakrı“, bir Batılı modeli sunmakta ve bu modeli normalleştirmektedir. Modelin yaratıcısı olmasa dahi onu her gün yayın akışı içinde yeniden üreterek “geliştirmekte“, kanıksatmakta, bunun dışında kalacak herhangi bir tepkiselliği, en olumlu halinde “marjinal“ olarak etiketlemeye hazır beklemektedir. Kaldı ki, televizyon yayınının doğası da buna göre şekillendirilmiştir.



Görsel 46. Caché - 2005

Televizyonun hiper gerçeğinin etki alanı, bir televizyoncu olan Georges'un evini düzenleme şeklinden dahi anlaşılabilmektedir. Georges, televizyon programındaki dekorasyonla evini dekore ederken, ekranda göründüğü derin, entelektüel karakteriyle de kendi kişiliğini dekore etmektedir. Hiper gerçekteki var oluşuyla gerçekteki var oluşunda da özdeşleşmek istemektedir. Video kasetler ise bu özdeşleşmeyi yok eden nedenler ve sonuçlar doğurmaktadır. Bu durumda Michael Haneke, hiper uzamın paradoksal yapısına dikkat çekmektedir. Hiper göstergelerin, gerçekliği kolayca manipüle edilebilen bir alana dönüştürmesi veya onun yerini alması ile Picasso'nun ifadesiyle, bize gerçekliği fark ettiren bir yalan olması (Hannis, 2011) arasındaki çizgiyi, hiper gerçeğin üreticisi insanın bakış açısı belirlediği söylenebilir. Örneğin "Georges'un, 'sıkıntı yaratan şeyi kes-çıkar' bakışı, daha sonra televizyondaki sanat programını montajlarken, burjuva izleyicisine sıkıntı verebilecek bölümleri kesip çıkarmasıyla aynı yerdedir" (Silverman, 2010). Silverman, yönetmenin tek parçaymış gibi görünen uzun bir çekiminin, dikkatli bakıldığında gizlenmiş (*hidden*) kesmelerden oluştuğunu belirtirken,

(televizyon programındaki gibi) bu "saklı" olan kesme işlemine/sürecine seyircilerin (Georges'un programının seyircileri) olduğu kadar bizim de (filmin izleyicileri olarak) katıldığımızı/suç ortaklığı yaptığımızı söylemektedir (Silverman, 2010).

Film içinde, yukarıdaki gibi farklı aşamalarda ve düzlemlerde tartışılabilecek olan suç (*guilt*), ancak bilinç dışı bir ortamda, Georges'un rüyalarında ortaya çıkmaktadır. Burada Baudrillard'ın rüya metafiziğinin simülasyona değil, gerçekliğin kendisine ait bir alan olduğu düşüncesi hatırlanmalıdır (Simülasyon ise metafiziği ortadan kaldırmaya, düşsel olanla gerçek olan arasındaki sınırı yok etmeye çalışmaktadır). Film kurgusunda da zaman zaman ortaya konan görüntülerin (kan tüküren çocuk gibi) kaynağının geçmiş zaman mı, video kasetler mi yoksa Georges'un paranoyak kabusları mı olduğu söylenemez. Tedirginliğine ve kabuslarına karşın Georges, Majid'in sefilliğinde rol oynayan öznel ya da toplumsal sorumluluğu reddetmektedir (Osterweil, 2006).

Anne, gittiğini ancak boş bulduğunu söylediği Majid'in evinde, Majid'i tehdit ettiği görüntülerin bulunduğu video kaseti izlettiğinde George, yalan söylediği için özür diler. "Anlamıyorum" diyen Anne'den tekrar özür diler; ancak Anne "Hayır. Olayları nasıl gördüğünü anlamıyorum" der ve Majid'i tehdit ettiğini hatırlatır. Bunun üzerine Georges, "Evet, benim derinliğimin dışında bir hareketti" der. Georges'a göre tehdit ettiği kişinin durumu ya da tehdit etme eyleminin kendisi değil, Georges simülakrı dışında kalan bir eylemde bulunmuş olması hoş değildir ve üzerinde düşünmesi gereken budur. Bununla birlikte koyu tenli, çocuk Majid'in kendi sahip olduğu olanaklara sahip

olmasının istememesinde, yetişkin Majid'i tehlikeli gördüğü için tehdit etmesinde ya da siyahi bisikletliye bağırıp küfrederek yol yordam öğretmesinde bir sorun görmemektedir.

Çelik'e göre (2010), *Caché*, çağdaş Fransız ırkçılığına işaret etmektedir: "Tarihsel arkaplanı tartışıldıktan ve Anglo-Amerikan ve Fransız kritikleri ele alındıktan sonra, filmin "korkunç gerçekçiliği" ile kolonyal (sömürgeci) şiddet ve bugünün Fransa'sındaki suç (*guilt*) arasındaki bağlantı keşfedilebilmektedir". Daha geniş bir okumayla ise bu film, bir Fransız burjuva ailesinden yola çıkarak, birinci dünyanın üçüncü dünyayı kendi simülasyonu içine nasıl yerleştirdiğinin eleştirisi olarak ele alınabilir. Filmin dışına çıkıp, bugünkü Fransa'ya bakıldığında bu yerleştirmenin suçun inkarından (*denial of guilt*) çıkarak, yerini hızla "günümüz göçmenlerinin sorumluluğu" transformasyonuna bıraktığı; örneğin Sarkozy'nin konuşmalarında sıkça dile getirdiği gibi, göçmenlerin geçmişte debelenip durmayı bırakmaları ve gözlerini geleceğe çevirmeleri, aksi takdirde başarılı bir asimilasyon yaşayamayacakları odağına evrildiği görülmektedir (Çelik,2010).

Yukarıdaki ifadelere karşın Michael Haneke ise şunu ifade eder:

> "Filmimin spesifik olarak Fransız problemi olarak görülmesini istemiyorum. Bana öyle geliyor ki her ülkede karanlık köşeler – kolektif suçun (*collective guilt*) önemli hale geldiği karanlık lekeler var. Eminim ki Birleşik Devletler'de de bu kolektif şuursuzluk üzerinde başka paralel karanlık lekeler bulunuyor" (Aktaran Silverman, 2010).

Yönetmenin yukarıdaki ifadesi de, yönetmenin filmlerindeki söylemini, uluslar ya da ulus-devletler değil, egemen Batı ve kültürü üzerinden şekillendirdiği, suçu da kolektif bir zeminde, herkes tarafından paylaşılan bir olgu olarak gördüğü savını desteklemektedir.

*Caché'*nin suç teması bağlamında Simülasyon Kuramı ile ilişkilendirilebileceği yönler otaya konduktan sonra, çözümlemenin kuramla ilişkilendirdiği bir anektot olarak filmin, kuramın tanımlarından biri olan "simülatör"ü, tanımladığı ve Georges ve Anna'nın arkadaşlarıyla yemek yediği sahnede anlatılan köpek hikayesi hakkında Michael Haneke, bu şaka/hikayenin filme iyi oturduğunu, çünkü insanları anlatılan şeyin gerçek mi yalan mı olduğu sorusunu sormaya ittiğini, iyi aktarıldığı takdirde insanların şaka yapıp yapmadığından asla emin olamayacağını belirtir (Aktaran Solomons, 2010). Yönetmen bu vurgusuyla, bilinemez gerçeklik ve inandırıcılık problemi ile simülasyonun kalitesi arasında doğru orantı kurmaktadır. Hikaye ve yönetmenin yorumu bu açıdan, Baudrillard'ın bir simülasyonun gerçek mi yoksa simülasyon mu olduğunu anlamanın oldukça güç olduğuna dikkat çekmesini çağrıştırmaktadır.

5. SONUÇ ve DEĞERLENLENDİRME

Biri sinematografinin, diğeri yazının olanaklarından yararlanan ve kendi alanlarında "provakatif" olmakla tanınan iki düşünür olan Michael Haneke ve Jean Baudrillard'ın temel odak noktasını, modern çağda Batı toplumu ve kültürünün geldiği nokta oluşturmaktadır. Her iki düşünür de üzerine tespitlerde bulundukları bu kültürün üzerinde, medyanın etkin bir rol

oynadığını düşünmektedir. Jean Baudrillard, öne sürdüğü ve alanyazının ilk bölümünde detaylı şekilde ele alınan "Simülasyon" yaklaşımında günümüzde kapitalizmin dinamikleriyle birleşen medya ile tamamen modellenen bir gerçeklik sürecine girdiğimizi ve görüntünün gerçeği ele geçirdiğini öne sürer. Sinema özelinde ise Baudrillard için bir illüzyonun varılığına izin veren sinema tehlikeli grçekliği tehdit etmez. İllüzyon, gerçekliğin bir parçasıdır. Tehlikeli olan gerçekmiş gibi yapmaktır. Medya teoristleri de Baudrillard'ın bu "gerçek inşa eden" medyaya saldırdığını düşünmektedir (Russell, 2010).

Jean Baudrillard'a benzer şekilde Michael Haneke de gerçeklik sorunu üzerinde duran bir psikolog ve sosyologdur. Bir sinema yönetmeni olarak da bu sorunu hem toplum hem de sinemanın olanakları içinde araştırır ve tanımlamaya çalışır. Michael Haneke, gerçeklik ve belgesel üzerine verdiği bir röportajda, filmin "gerçek" değil, "gerçeğin bir modeli" olduğunu ifade eder ve "gerçekliğin" çok daha komplike bir şey olduğunu, bu karmaşayı zaptetmeninse (*capturing*) imkansız olduğunu belirtir.[8] Yani Haneke de gerçeğin görünenle sınırlanamayan, görünmeyenin çok daha fazla olduğu bir alan olduğunu düşünür. Aynı söyleşide bir tiyatro oyununun da sinema filmi gibi gerçeklik olmadığını, gerçekliğin indirgenmiş bir "model"i olduğunu söyleyen Haneke, burada aslında olmakta olan şeyin "manipülasyon" olduğu ve ancak seyirciye bu manipülasyon fark ettirildiği takdirde çok daha dürüst olunabileceğini söyler. Başka bir deyişle Michael Haneke'yi de korkutan şey "gerçekliğin kendisi gibi" algılanma tehlikesidir. Bu nedenle filmlerinde, izleyicisine sık sık manipülasyona uğratıldığını hatırlatacak "numaralar" çekmektiği düşünülebilir.

8 http://www.youtube.com/watch?v=722nUy7vWVY (Erişim tarihi: 04.10.2013)

Yukarıdaki paragrafta alıntılanan ifade aynı zamanda, Michael Haneke'nin sinema aracına bakışı ile Simülasyon Kuramı'nın sinema aracına bakışı arasında betimsel bir bağ kurmaktadır. Yönetmenin gerçekliği bir sorun olarak ele almasıyla birlikte bu bağ, araştırmada Michael Haneke sinemasından örneklerin bu kuram üzerinden tartışılmasını ve anlamlandırılmasını olanaklı kılan ilk koşulu sağlamıştır.

Araştırmanın sosyolojik içeriğini oluşturan yakın dönem Avrupa tarihi incelendikten sonra, analiz bölümünde yer alan filmler, yönetmenin söyleşileri, ropörtajları ve eleştirmenlerin çıkarımları da göz önüne alarak çözümlendiğinde, Michael Haneke'nin arkaplanlarını vermediği ve Avrupa'nın hangi ülkesinde, hangi dilinde çekerse çeksin aynı isimleri kullanarak (Anne/George vb.) anonimleştirdiği karakterlerinin kişisel dramalarından yola çıkarak bir toplum eleştirisine vardığı gözlemlenmiştir. Bu gözlemle filmler ve kuram arasında, araştırmayı olanaklı kılan içeriksel bağ da keşfedilmiştir. Ayrıca bu araştırmada çözümlenen her filmde, modern, kapitalist Batı kültürü ile (medyatik) görüntü – gerçek problematiği arasında tekrarlanarak birbirini üreten ve birbirinin içine geçen ilişkilere, içeriğin yanı sıra kurgu ve diğer medyatik görüntü kaynaklarının enstalasyonlarıyla yapılan vurgu, kuram tarafından öne sürülen, simülasyon evreninin geometrisinin *fraktal* olduğu argümanıyla biçimsel tercihler açısından da örtüşmektedir.

Kuramın ifadesinde öne çıkan öğelerden biri olarak *televizyon ve onun tarafından yok edilen gerçeklik* yaklaşımının alt bileşenleri olan, iletideki gerçeklik sorunu, iki boyutluluk, yayınların üretimi ve düzenlenişi ile beslenen

toplumsal şizofreni, ölülük, kayıtsızlık, şiddetin sıradanlığı, standardizasyon gibi tespitler, Michael Haneke'nin filmlerindeki diyaloglarda, karakter, olay ve mekanların sunumunda görselleşmektedir. Bu anlamda Baudrillard'ın Batı toplumu üzerine yaptığı kuramsal tespitlerle Haneke'nin kamerası arasında yalnız araçsal bir farklılık olduğu söylenebilir.

Yukarıda ifade edilen noktaların keşfi, Michael Haneke sinemasının toplum eleştirisinde en temel izleklerden birini oluşturan "suç" olgusunun Simülasyon Kuramı'ının bakış açısıyla çözümlenmesini anlamlı kılmıştır. Çözümlemeler sonunda çalışma için seçilen filmlerin hepsinde geç burjuva toplumların orta sınıfını temsil eden aileler; birey-yalnızlar ve onlara karşı, onlar tarafından başkalarına karşı ya da her iki durumun da oluştuğu, yüzeyde nedeni görülemeyen, fiziksel ya da ruhsal şiddet içeren suç ve suçluluk duyumunun ortaya çıktığı tespit edilmiştir. Haneke'nin her filminde ele aldığı günümüz Batı toplumu, çalışmanın sosyal içeriğini oluşturan alanyazının ikinci bölümünde temellendirildiği üzere, temellerinde çarpıklığın bulunduğu ve suç üzerine inşa edilmiş bir toplumdur. Bu nedenle Michael Haneke de karakterlerin bireysel olarak işlediği suçlarla ilgilenmemektedir. Çözümlenen filmlerindeki hiç bir karakterin, işlediği suçun sonucunda edineceği bir kazanımın peşinde olmaması da doğal olarak izleyicisini daha da ötedeki sorgu alanlarına davet etmektedir.

Analiz edilmekte olan filmlerin hepsi, pekiştirilmek istenen kuramsal yoruma uygun olarak demokratik, Batılı devletlerde yaşanan, gerçek olaylardan yola çıkarak yapılmış, daha doğrusu Michael Haneke tarafından yapılma gereği duyulmuştur. İncelenen filmlerin üçü, kendi anayasasında kendi kendisini

demokratik federal cumhuriyet olarak tanımlayan ve bir ulus-devlet olan Avusturya'da geçmektedir. Bu soğuk amok koşucularının ortaya çıktığı yer, gelişmiş biçimsel demokrasinin anavatanı olan Avrupa'nın ortasıdır. Baudrillard'ın "kendi kendini yadsıyan" bir sistemde, "geriye kalan tortu" olarak nitelediği, hedefsiz kalan "kin duygusu", bu anlamda filmlerdeki karakterlerin, örneğin Benny'nin (*Benny's Video*), Paul ve Peter'ın (*Funny Games*), Maximillien'ın (*71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls*), Georges'un (*Caché*) ya da Jean'ın (*Code Inconnu*) açıklanamaz tutumlar ya da eylemler içine girmelerine açıklama getirebilir. Bununla birlikte yalnız bu karakterlerin değil, filmlerdeki her karakterin, üzerine biçilen -ya da kendi kendisinin biçtiği- bir kıyafet giyercesine kendi simulakrına dönüşmüş, bağlantısız, iletişimsiz, ölü denecek kadar donuk, duygusuz -ya da duygularını açığa vurmayacak kadar hayatta profesyonelleşmiş- ve kendilerine ya da toplumlarına yabancılaşmış bireyler olduğu görülmektedir.

Bir başka açıklama için Rorty'nin ifadelerinden yararlanılabilir. Rorty, *Olumsallık, İroni ve Dayanışma* adlı kitabında (1995:15), "Evrensel-akılcı temellerinin başarısızlığından sonra nasıl, liberal-demokratik bir etik kurabiliriz?" sorusunu sormaktadır. Daha da ileri giderek sözünü ettiği değerlerin benimsendiği toplumlarda bir "kesin aşağılanma" tanımı yapmaktadır. Bu tanıma göre "kesin aşağılanma"nın, kendimizi, "kendime kendim hakkında anlattığım öykünün -dürüst, sadık ya da samimi biri olarak kendime çizdiğim tablonun- artık anlam ifade etmediği" bir durumda bulmak olduğunu söylemekte ve buna yerinde bir örnek olarak Orwell'in 1984'ünde farelerle tehdit edilen Winston'un "Bunu Julia'ya yapın" diyerek kendi varlığını çökertmesini gösterir (Rorty, 1995: 179). Bu örneğe ve getirilen açıklamaya

bakıldığında, yaşadıkları deneyimlerden sonra Michael Haneke karakterlerinin hemen hepsinde bu çöküşün yani "kesin aşağılanma"nın gözlemlenebildiği bir gerçektir. İzleyicide ortaya çıkması beklenen bu gözlem, karakterlerin kendilerinde, kendilerine yönelik olarak nadiren açığa vurulur, zira karakterler simulakrdır ve gerçeğe dönmek, yıllar boyunca inşa edilmiş olan simulakrın çöküşü demektir. Bu noktada simulakrın -gerçekliğinin- çöküşü, "kesin aşağılanma"ya sıkı sıkıya bağlı görünmektedir. Örneklendirilecek olursa video kaset tacizi ile Georges'un (*Caché*), kapısına bırakılan "savunmasız bir kız çocuğu" notuyla Anne'in (*Code Inconnu*), küçük bir kızın cansız bedeniyle verdikleri sınavla Benny'nin annesi ve babasının (*Benny's Video*) simulakr gerçeklikleri, "kesin aşağılanma" ile çökmektedir. Bu analizin, Michael Haneke'nin suç/suçluluk temasında önemli bir yer tuttuğu görülmektedir.

Filmleri, hikayelerinin geçtiği, bu hikayelere kaynaklık eden olayların yaşandığı gelişmiş, Batı toplumlarının sahip olmakla övündüğü ve Baudrillard'ın kapitalist sistemin içinde son evresine ulaştığını söylediği simülasyon evreninde "yönetim simülatörü" olan, "demokrasi" bağlamında da değerlendirme gereği bulunmaktadır. Örneğin, kapitalizm geleneğinde "gelişmişliğin" ölçütlerinden biri olarak sunulan demokrasi hakkında Zizék (2010:218) şunları ifade eder:

> "Demokrasi, temelde 'anti-hümanist'tir, '(somut, fiili) insanları' değil, biçimsel, kalpsiz bir soyutlamayı 'ölçü' alır kendisine. Demokrasi kavramında somut insani içeriğin doluluğuna, cemaat bağlarının sahiciliğine yer yoktur. Demokrasi, soyut bireyler arasındaki biçimsel bir bağdır... Demokrasi soyut *citoyen* (yurttaş) ile tikel,

'patolojik' çıkarların *burjuva* taşıyıcısı arasındaki bir bölünmeyi içerir ve bu ikisi arasında bir uzlaşma yapısal olarak imkansızdır".

Bu ifade, hem "indirgediği" insani varlığı, iki simulakr arasında ('yurttaş' – '*burjuva* taşıyıcı') bölünmeye zorlayan, hem de zaten anti-hümanist bir tabiata sahip olan bir sistem tarafından tanımlanan suç alanının, anlamlı bir suç alanı olmadığı savını destekler. Bu yargısal veri göz önüne alındığında, Michael Haneke'nin suç temasını, tek tek karakterler tarafından gerçekleştirilen ve "tanımlanmış" eylemlerden daha geniş bir bağlamda, toplumdaki bireyler tarafından paylaşılan bir durum, bir hal olarak ele alması son derece geçerli bir nedene bağlanmaktadır. Zizék'in aktardığı (2010:215) "İyi'nin ardında, kökten Kötü vardır. İyi, tikel, patolojik bir statüsü olmayan bir Kötü'nün bir başka adıdır" ifadesiyle Lacan'ın söylemek istediği, işleyişte görünür bir bozukluğu olmayan, hastalıklı bir statüye indirgenemeyen ve herkesi ilgilendirmeyen Kötü'ye İyi deniyor olmasıdır. Buradaki tehlike, bu (aslında İyi olmayan) İyi'nin, genel bir kabul talep ediyor olmasıdır. Bu durumda simülasyon evreninin "kusursuz sistem" olarak, patolojik bir statü göstermemesi, "demokrasi" simülatörünün de neden "İyi" olduğunu göstermektedir.

Çözümlenen her filmde, birbirinin yaklaşık olarak aynısı olan Michael Haneke karakterlerinin ve içlerinde yaşadıkları toplumun tekdüze ve standarda bağlanmış yaşam biçimleri, bu öz-belirlenim hakkına izin vermeyen, "İyi" sistem tarafından tasarlanmakta ve sınırları belirlenmektedir. Yukarıdaki savlar sentezlendiğinde, aslında doğası gereği suç alanlarını tanımlamasının mümkün olmadığı ifade edilen sistem, "İyi" olduğu (varsayıldığı) için, toplumsal yapıyı

düzenleme hakkını meşru kılar. Zizék (2010213), topluımsal sistemin bir *süperego* gibi çalıştığını söyleyerek,

> "...süperego, deyim yerindeyse, kendi otoritesinden muaf bir yasa failidir: Bizim yapmamızı yasakladığı şeyi kendisi yapar. Süperegonun temel paradoksunu şöyle açıklayabiliriz: Ne kadar masum olursak, yani süperegonun emrini ne kadar takip edersek, kendimizi o kadar suçlu hissederiz, çünkü onda biriken keyif ve dolayısıyla üzerimizde uyguladığı baskı o kadar artar.".

Bu analizde *süperego* olarak çalıştığı olarak söylenen toplumsal yapı, Simülasyon Kuramı'nın gerçeğe ait tüm göstergeleri ele geçiren simülasyon evrenininde var olmaktadır. Bu anlamda sahte bir "İyilikten" beslenen bu toplumsal yapı, medya yoluyla imgenin yüceltildiği, insanın pasifleştirildiği ve gerçeğin hiper gerçekleştirildiği bir yapıdır. "Bu hiper-gerçeğin sorumlusu ise, yaratılan 'simulacra' evreninin tuzağına düşen, gerçek yerine şahane-gösteriyi seçen ve "soğuk baştan-çıkartmaya" zevkle katılan, izleyici insanlardır.[9]

Michael Haneke de filmlerinde sinematografik anlatımını, çeşitli hiper uzamlara yaptığı estetik atıflarla destekleyerek, yaşadıkları hiper gerçek (simülasyon) evrenin hem kurbanı hem de yaratıcısı ve çalıştırıcısı olan bütün Batı toplumunu ve içindeki bireyleri suç ortağı olmakla itham etmektedir.

Jean Baudrillard'ın zaten hükümsüz olan sanatın, üzerine biraz daha hükümsüzlük eklediği, özellikle Batı'da sanatın bir zamanlar olduğu gibi ne bir meydan okuma, ne bir illüzyon sunma, ne bir başkaldırı, ne bir serüven, ne de

9 http://www.irfanerdogan.com/makaleler4/baudrillard.pdf (Erişim tarihi: 11.02.2014)

bir yanılsama yaratma misyonundan vazgeçtiği ve tek değer ölçüsünün para olduğu devasa bir eğlence ve gösteri endüstrisinin tüm dünyaya pazarlanan bir tüketim nesnesinden başka bir şey olmadığı (Bkz: Baudrillard J, Sanat Komplosu, Yeni sanat düzeni ve çağdaş estetik 1. 2010) eleştirisini getirdiği bir dönemde; Michael Haneke'nin, komplike bir "mobius şeridi" gibi davranan bu evrende, masum olduğu psikozu ya da delüzyonuyla yaşayan insanlar tarafından paylaşılan toplumsal bir "suç" olgusunu (*guilt*), simülasyonun kendi silahlarından biri olan sinemayı kullanarak ele alması önemli bulunmaktadır.

Ek - 1

Vladimir Propp'un Masalların Yapısında Belirlediği 31 Fonksiyon

	FONKSİYON	TARİF	SEMBOL
1.	Aile fertlerinden birinin evden uzaklaşması	Uzaklaştırma	e
2.	Yasağın kahramana zorla kabul ettirilmesi	Yasaklama	k
3.	Yasağın çiğnenmesi	Yasak çiğneme	q
4.	Hasmın bilgi elde etme yolları	Sorgulama	v
5.	Hasma kurbanı hakkında bilgilerin verilmesi	Bilgi verme	W
6.	Hasmın kurbanını aldatma yolları	Aldatma yolları	J
7.	Kurbanın oyuna gelmesi ve böylece istemeden düşmana yardım etmesi	Suça gayri iradi iştirak	g
8.	Hasmın ailenin bir üyesine zarar veya haksızlık vermesi	Kötülük yapma	X
8a.	Aile fertlerinden birinin bir	Bir şeyin eksikliği	x

	şeyden mahrum kalması		
9.	Kötülük veya eksiklik haberinin yayılması	Tavassut etme, irtibat anı	Y
10.	Arayıcı kahramanın harekete geçmeye razı olması	Kahramanın karar vermesi	W
11.	Kahramanın evden ayrılması	Yola çıkma	↑
12.	Büyülü vasıta/yardımcının yardımını alabilmesi bakımından kahramanın sınanma, sorgulanma, saldırıya maruz kalması	Bağışçıyla ilgili ilk fonksiyon	D
13.	Müstakbel bağışçının davranışlarına kahramanın tepki göstermesi	Kahramanın tepkisi	H
14.	Kahramanın büyülü vasıtayı elde etmesi	Büyülü vasıtayı elde etme	Z
15.	Kahramanın aranan objenin bulunduğu yere götürülmesi	Bir krallıktan ötekine götürülme	R
16.	Kahraman veya hasmın doğrudan mücadeleye girmeleri	Mücadele	L

17.	Kahramanda özel bir tanıma izi olması	İz, işaret	M
18.	Hasmın yenilmesi	Zafer	V
19.	Masal başlangıcındaki kötülük/eksikliğin giderilmesi	Kötülüğün yok edilmesi	E
20.	Kahramanın geri dönüşü	Geri dönüş	↓
21.	Kahramanın takip edilmesi, yakalanması	Takip	P
22.	Kahramanın takipten kurtulması	Kurtulma	S
23.	Kahramanın kimliğini gizleyerek kendi ülkesine/başka ülkeye gitmesi	Kimlik gizleyerek gelme	O
24.	Sahte kahramanın asılsız iddialarda bulunması	Asılsız iddialar	F
25.	Kahramana zor bir görevin teklif edilmesi	Zor görev	T
26.	Görevi gerçekleştirme	Gerçekleştirme	A
27.	Kahramanın tanınması	Kimlik belirleme	I

28.	Sahte kahraman veya hasmın maskesini düşürme	Maske düşürme	Dv
29.	Kahramanın yeni bir fiziki görünüm alması	Değişme	Tr
30.	Hasmın cezalandırılması	Cezalandırma	Pu
31.	Kahramanın evlenmesi ve tahta çıkması	Düğün	N

Ek - 2 , CD

Araştırmada çözümlenen Michael Haneke filmlerini içermektedir:

Benny's Video / Benny'nin Videosu (1992)

71 Fragmente Einer Chronologie des Zufalls /

Tesadüfi Bir Kronolojinin 71 Parçası (1994)

Funny Games / Ölümcül Oyunlar (1997)

Code Inconnu: Récit incomplet de divers voyages / Bilinmeyen Kod (2000)

Caché / Saklı (2005)

Kaynakça

Adanır, O. (1994). *Sinemada Anlam ve Anlatım*. Ankara: Kitle Yayınları.

Adanır, O. (2008). *Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler.* İstanbul: HayalEt Kitap.

Adorno, T. ve Horkheimer, M. (1996). *Aydınlanmanın Diyalektiği II.* İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Alemdar, K. ve Erdoğan, İ. (2010). *Öteki Kuram.* Ankara: Pozitif Matbaacılık.

Bakır, B. Ünal, Y. ve Saliji, S. (2008). *Sinema, İdeoloji, Politika: "Büyüleyen Faşizm ve Diğer yazılar".* Ankara: Orient Yayıncılık.

Başkaya, F. (2001). *Azgelişmişliğin Sürekliliği*. Ankara: Özgün Üniversite Kitaplığı.

Baudrillard, J. (1998a). .*Kötülüğün Şeffaflığı: aşırı fenomenler üzerine bir deneme.* (Çev:I. Ergüden). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (1998b). *Kusursuz Cinayet.* (Çev: N. Sevil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Baudrillard, J. (2005). *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği.* (Çev: O. Adanır). Ankara: Doğubatı Yayınevi.

Baudrillard, J. (2008). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (Çev: O. Adanır). Ankara: DoğuBatı Yayınları.

Baudrillard, J. (2011). *Baştan Çıkarma Üzerine.* (Çev: A. Sönmezay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Beccaria, C. (2003). An Essay on Crimes and Punishments. (Ed: F. T. Cullan ve R. Agnew). *Criminological Theory:Past to Present – Essential Readings.* Second Edition. Londra: Oxford University Press.

Büyükdüvenci, S. ve Öztürk, R. (1997). *Postmodernizm ve Sinema.* Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Can Emmez, B. (2012). Modern Masalların Analizinde Propp Metodu. *3. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu 5-7 Ekim 2011, Bildiriler ve Atölye Çalışmaları Kitabı.* (Ed: Prof. Dr. S. Sever). Ankara: AÜ ÇOGEM Yayınları. 729 -737.

Coşkun, E. (2009). *Dünya Sinemasında Akımlar.* Ankara:Phoenix Yayınevi.

Curran, J. Gurevich, M,.ve Wollacott, J. (1991). İletişim Araçları Üzerine Çalışma: Kuramsal Yaklaşımlar. (Çev: M. Özbek). YILLIK, Ankara Üniversitesi Basın-Yayın Yüksekokulu: 229-253.

Çapan, B. (2009). *Nuri Bilge Ceylan Sinemasında Yabancılaşma Teması Üzerine Bir İnceleme*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Çelik, İ. (01.10.2010). "I Wanted You to Be Present": Guilt and History of Violence in Michael Haneke's Caché. *Cinema Journal of University of Texas*. (50). 59 – 81.

Dolu, O. (2009). Rasyonel Bir Tercih Olarak Suç: Klasik Okul Düşüncelerinin Suçu Açıklama ve Önleme Kapasitesinin Değerlendirilmesi. *Polis Bilimleri Dergisi.* 11 (4). 89 – 114.

Efe, H. (2010). Soğuk Savaş Döneminde Avrupa'da Ortak Dış Politika Oluşturma Çabaları. *Avrupa Çalışmaları Dergisi.* 9 (1). 37 – 62.

Erdinç, T. (1974). Jean-Jacques Rousseau Görüşleri ve Demokratik Sistem Üzerindeki Etkileri. *İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası*. 40. (1-4). 289 – 327.

Erdoğan, İ. (2001). Kitle İletişimi Örneğinde Marksist Siyasal Ekonomi Yaklaşımı Üzerine Bir Tartışma. *Praksis*. *4* . 276 – 313.

Gane, M. (2008). *Jean Baudrillard:Radikal Belirsizlik*. (Çev:A. Utku, S. Toker). Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd.Şti.

Gary, G. (2010). *Foucault.* (Çev: H. Gür). Ankara: Dost Yayınevi.

Güçhan, G. (1992). *Toplumsal değişme ve Türk sineması.* Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Herling, B. (Temmuz, 2012). The Horror of (a) Playing God: Job's Nightmare and Michael Haneke's Funny Games. *Journal of Religion and Popular Culture.* 24 (2). 230 – 246.

İspir, N. ve Kaya Z. (2011). Sinemada Postmodern Arayışlar. *Atatürk İletişim Dergisi*. 2. 81 – 99.

Jay, M. (2006). *Diyalektik İmgelem.* (Çev: Ü. Oskay). İstanbul: Belge Yayınları.

Karadoğan, A. (2005). Postmodern Sinema mı Film mi?. *Ankara Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*. 3 (1-2). 133 – 160.

Kazancı, M. (2002). Althusser, İdeoloji ve İletişimin Dayanılmaz Ağırlığı. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*. 57 (1). 55 – 87.

Kızılçelik, S. (2013). *Frankfurt Okulu*. Ankara: Anı Yayınları.

Kocabaş, F. (2004). Endüstri İlişkilerindeki Dönüşüm. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi.* 10. 33 – 53.

Kolker, R. P. (2010). *Değişen Bakış: Çağdaş Uluslarası Sinema*. (Çev: E. Yılmaz). Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.

Magna Charta "seu Magna Cartha Libertatum": Büyük Sözleşme. (2009). (Çev: Ç. Dürüşken). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Mestrovic, S. G. (2004). *Uygar Barbarlık.* (Çev: M. Özay). İstanbul: Açılım Kitap.

Moran, B. (2004). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri.* İstanbul: İletişim Yayınları.

Önder, A. (Ekim, 2012). Michael Haneke: Yüzleşmek Üzerine Bir Sinema. *Biletsiz Dergi*. 1. 20 - 27. (Yazının internet kaynağı için: http://www.hallac.org/index.php?id=6&tx_ttnews%5Btt_news%5D=192&cHash=c1ea01d210693dbb8cb8d9af7ca0dc56&PHPSESSID=e850e641fcb3741e51803ff4140895e7)

Porton, R. (Ekim, 2005). Collective Guilt and Individual Responsibility: An Interview with Michael Haneke. *Cineaste*. 31 (1). 50 – 54.

Rorty, R. (1995). *Olumsallık, İroni ve Dayanışma.* (Çev: M. Küçük, A. Türker). Ayrıntı Yayınları. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ryan, M. ve Kellner, D. (2010). *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. (Çev: E. Özsayar). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Sharrett, C. (Temmuz, 2003). The World That is Known: An Interview with Michael Haneke. *Cineaste*. 28 (3). 28 – 31.

Silverman, M. (2010). The Violence of the Cut: Michael Haneke's "Caché" and Cultural Memory. *French Cultural Studies*. 21 (1). 57 – 65.

Sim, S. (2006). *Postmodern Düşüncenin Eleştirel Sözlüğü.* (Çev: M. Erkan ve A. Utku). Ankara: Ebabil Yayınları.

Sözen, M. Yrd. Doç. Dr. (2008). Anlatı Mesafesi – Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümlemeler. *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi*. 4 (8). 123 – 145.

Şaylan, G. (2002). *Postmodernizm.* Ankara: İmge Yayınları.

Tekinalp, G. ve Tekinalp, Ü. (2000). *Avrupa Birliği Hukuku.* İstanbul: Beta Yayınları.

Tofoletti, K. (2010). *Baudrillard Reframed: Interpreting Key Thinkers For The Arts.* London: I.B.Tauris.

Topses, M.D. (2008). *Aydınlanma Sosyolojisi.* Ankara: Anı Yayıncılık.

Toraman, E. (2011). *Manevi Gerçekçilik Sinema Dili ve Semih Kaplanoğlu Sineması.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Uçan, H. (2009). Modernizm/Postmodernizm ve J. Derrida'nın Yapısökümcü Okuma ve Anlamlandırma Önerisi. *Turkish Studies: International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. 4 (8). 2283 – 2305.

Yaren, Ö. (2010). Marxist Estetik ve Sinema: Erken Tartışmalar. *Alternatif Politika,* (2). 106 – 125.

Yetişkin, E.B. (2011). Sinematografik Düşünebilmek: Deleuze'ün Sinema Yaklaşımına Giriş. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi.* (40). 123- 141.

Yurttaş, Ş. (1989). *Avrupa Topluluğu Hukuku.* İstanbul: Yayın evi belirtilmemiş.

Zizek, S. (2010). *Yamuk Bakmak: Popüler Kültürden Jacques Lacan'a Giriş*. (Çev: T. Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.

Internet Kaynakları

Altay, Ü. (13.10.2012). Haneke'den Toplumun Temeline Şiddetli Bir Saldırı. *Öteki Sinema.* http://www.otekisinema.com/bennys-video-1992/#more-19331. Erişim tarihi: 14.09.2013.

Baudrillard, J. (2012). *Baudrillard Selected Writings*. (Ed: M. Poster). Oxford: Blackwell Publishers Ltd. İnternet kaynağı: http://www.humanities.uci.edu/mposter/books/Baudrillard,%20Jean%20-%20Selected%20Writings_ok.pdf. Erişim tarihi:14.09.2013.

Bradshaw, P. (25.05.2001). Code Unknown. *The Guardian.* http://www.theguardian.com/film/2001/may/25/1. Erişim tarihi: 21.11.2013.

Dargis, M. (2006). In '71 Fragments of a Chronology of Chance,' the Random, the Violent and the Complicit Bourgeois. *New York Times*. http://www.nytimes.com/2006/07/14/movies/14frag.html?_r=0. Erişim tarihi: 04.01.2014.

Demircioğlu, H. (01. 03. 2013). Haneke Hakkında Herşey. *Birgün Gazetesi.* http://www.birgun.net/writer_index.php?category_code=1186995203&news_code=1362131905&year=2013&month=03&day=01#.UYQhd6Jhguc. Erişim tarihi 14.09.2013.

Ercan Yılmaz, M. (2009). Soğuk Savaş Sonrasında "Yeni Dünya Düzeni". *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-dergisi.* 17. http://www.akademikbakis.org/17/2yenidunya.htm. Erişim tarihi: 25.09.2013.

Halden S. (28.02.1992). Benny's Video Review / Film Festival: Video Violence Turns Real for a Boy. *New York Times.* http://www.nytimes.com/movie/review?res=9E0CE7DE133CF93BA1575AC0A964958260. Erişim tarihi:14.09.2013.

Hannis D. (28.11.2011). "A Lie at Twenty-Four Frames Per Second": The Truth of Haneke. *Constellations Online Journal by University of Warwick*. (1). http://www2.warwick.ac.uk/fac/arts/english/constellations/haneke. Erişim tarihi: 10.12.2013.

Herzog, W. (2012). 31. İstanbul Film Festivali: Werner Herzog Röportajı. (Çev: E. Korkmaz). *Avrupa Sineması.* http://avrupasinemasi.blogspot.com/2012/04/werner-herzog-roportaj.html. Erişim tarihi 14.09.2013.

Justice C. (Şubat, 2005). Funny Games. *Senses of Cinema*. http://sensesofcinema.com/2005/cteq/funny_games/. Erişim tarihi: 14.12.2013.

Konrad, T. (?). Review: Benny's Video. *Independent Film Quarterly.* http://independentfilmquarterly.com/index.php?option=com_content&task=view&id=316&Itemid=115 . Erişim tarihi: 25.11.2013.

Küçükerdoğan, B. (1997). Avrupa Yayın Birliği (EBU). *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi. 6.* 175 - 200. http://www.journals.istanbul.edu.tr/tr/index.php/iletisim/article/viewFile/15535/14718. Erişim tarihi: 12.12.2013.

Mahşerin Tek Atlısı. (25.10.2003). *Radikal Gazetesi Cumartesi.* http://www.radikal.com.tr/ek_haber.php?ek=cts&haberno=2686. Erişim tarihi: 14.09.2013.

Mollaer, F. (2013). Direniş, Onur ve Mekan I: Direnişin Diyalektiği. *Birikim Dergisi.* http://www.birikimdergisi.com/birikim/makale.aspx?mid=1022&makale=Direni%FE,%20Onur%20ve%20Mekan. Erişim tarihi: 11.09.2013.

Osterweil, A. (2006). Caché. *Film Quarterly*. http://www.filmquarterly.org/2006/06/cache/. 59 (4). Erişim tarihi: 14.12.2013.

Özçelik, A.İ. (28.02.2013). Haneke'nin Filmleri İstanbul Modern'de. *Hepsi Detay.* http://www.hepsidetay.net/2013/02/hanekenin-filmleri-istanbul-modernde.html. Erişim tarihi: 14.09.2013.

Peucker, B. (08.03.2004). Effects of the Real: Michael Haneke's Benny's Video. *Kinoeye "New Perspectives On European Film"*. 4 (1). http://www.kinoeye.org/04/01/peucker01.php. Erişim tarihi: 25.11.2013.

Russell, M. (Ocak, 2010). Taking Baudrillard to the Movies (To Talk About Death). *International Journal of Baudrillard Studies by Bishop's University*. (7) 1. http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol-7_1/v7-1-Manning.html. Erişim tarihi: 08.05.2013.

Séguret, O. ve Péron, D. (23. 10.2012). Michael Haneke Röportajı: Nous Vivons Tous Avec Une Mauvaise Conscience. (Çev: S. Sezer). *Libération Gazetesi.* http://sinedebiyatro.wordpress.com/2012/11/01/haneke-amour/. (Orijinal dildeki e-kaynak için: http://next.liberation.fr/cinema/2012/10/23/nous-vivons-tous-avec-une-mauvaise-conscience_855356). En son görüntülendiği tarih 14.09.2013.

Smith, D. (2009). An Interview with Michael Haneke. *Reverse Shot.* http://www.reverseshot.com/article/interview_michael_haneke. Erişim tarihi: 22.12.2013.

Solomons, J. (19.02.2006). We love "Hidden". But what does it mean?. *The Guardian.* http://www.guardian.co.uk/film/2006/feb/19/worldcinema. Erişim tarihi: 14.09.2013.

Turan, Z. (01.03.2013). Haneke hakkında Her Şey. *Hayal Perdesi.* http://www.hayalperdesi.net/printable.aspx?type=haber&id=2687. Erişim tarihi: 13.12.2013.

Türker, Y. (09.02.2014). Sıfır Noktası. *Özgür Gündem*. http://www.ozgur-gundem.com/index.php?haberID=97526&haberBaslik=S%C4%B1f%C4%B1r%20noktas%C4%B1&action=haber_detay&module=nuce&authorName=Y%C4%B1ld%C4%B1r%C4%B1m%20T%C3%9CRKER&authorID=852. Erişim tarihi: 09.02.2014.

Vardan, U. (30.04.2010). Haneke Usulü Türlerin Kökeni. *Radikal Gazetesi*. http://www.radikal.com.tr/radikal.aspx?atype=radikaldetayv3&articleid=994340&categoryid=120. Erişim tarihi: 14.09.2013.

Video ve Film Kaynakları

Heiduschka, V. (Yapımcı), & Haneke M. (Yönetmen). (1989). Der Siebente Continent [Film]. Avusturya: Wega Film & Langfilm.

Heiduschka, V. (Yapımcı), & Haneke M. (Yönetmen). (1992). Benny's Video [Film]. Avusturya & İsviçre: Wega Film.

Heiduschka, V., Segler, W. (Yapımcılar), & Haneke M. (Yönetmen). (1994). 71 Fragmente Einer des Zufalls [Film]. Avusturya & Almanya: Wega Film & ZDF.

Heiduschka, V. (Yapımcı), & Haneke M. (Yönetmen). (1997). Funny Games [Film]. Avusturya: Wega Film & Filmfonds Vien

Heiduschka, V. (Yapımcı), & Haneke M. (Yönetmen). (2004). Caché [Film]. Fransa, Avusturya, Almanya, İtalya & Birleşik Devletler: Les Films du Losagne, Wega Film, Bavaria Film ve BIM Distribuzione.

Heiduschka, V., Arndt, S. (Yapımcılar), & Haneke M. (Yönetmen). (2012). Amour [Film]. Fransa, Almanya & Avusturya: Les Films du Losagne, X – Filme Creative Pool & Wega Film.

Herzog, W., Nelson, E. (Yapımcılar), & Herzog, W. (Yönetmen). (2011). Into the Abyss [Film]. A.B.D, Birleşik Krallık & Almanya: Creative Differences Productions, Skelling Rock & Spring Films.

Sarde, A., Karmitz, M. & Crenn, Y. (Yapımcılar), & Haneke M. (Yönetmen). (2002). Code Inconnu: Récit incomplet de divers voyages [Film]. Fransa, Almanya & Romanya: Bavaria Film & Canal+

Steinert, G., Svoboda, A., Weingartner, H. (Yapımcılar), & Weingartner, H. (Yönetmen). (2004). The Edukators [Film]. Germany & Austria: Y3 Film, Coop 99 & SWR.

Marshall, A. (Yapımcı), & Verhoeven, P. (Yönetmen). (1992). Basic Instinct [Film]. A.B.D & Fransa: Carolco Pictures & Canal+.

Toubiana, S. (2005a). Interview With Michael Haneke by Serge Toubiana. Copyright Les Film du Losagne. *YouTube*

Birinci Parça: http://www.youtube.com/watch?v=c2U9kcpepoo,

İkinci Parça: http://www.youtube.com/watch?v=roOl9PvEPjs ,

Üçüncü Parça: http://www.youtube.com/watch?v=dJ48tEdV2Fo

Dördüncü Parça: http://www.youtube.com/watch?v=pWJfjKqDiJo. Erişim tarihi: 14.09.2013

Toubiana, S. (2005b). Interview With Michael Haneke: Benny's Video. Copyright Les Film du Losagne. *YouTube* http://www.youtube.com/watch?v=0h1upX_U88k. Erişim tarihi: 14.12.2013.

Toubiana, S. (2005c). Interview With Michael Haneke: 71 Fragmente Einer Chronologie Des Zufalls by Copyright Les Film du Losagne. *YouTube*. http://www.youtube.com/watch?v=30ixr9UD0_s. Erişim tarihi: 20.12.2013.

Toubiana, S. (2005d). Interview With Michael Haneke: Funny Games by Copyright Les Film du Losagne. *YouTube*.http://www.youtube.com/watch?v=roOl9PvEPjs. Erişim tarihi: 20.09.2013.

Shiva, V. (2013). Lecture On The New Seed Law of Europe. *European Union Parliament.* http://www.youtube.com/watch?v=lmSw3anM1QE. Erişim tarihi: 06.11.2013.