

PAPER DETAILS

TITLE: ARISTOTELES'IN MIMESIS VE KATHARSIS KAVRAMLARI ÜZERİNDEN BİR FILM

İNCELEMESİ: DOGVILLE

AUTHORS: Mehmet BAGIR

PAGES: 36-55

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/464400>

ARİSTOTELES'İN MİMESİS VE KATHARSİS KAVRAMLARI ÜZERİNDEN BİR FİLM İNCELEMESİ: DOGVILLE

Mehmet BAĞIR*

ÖZ

Sinemanın sahip olduğu anlatı kabiliyetinin en geleneksel yöntemi olan klasik anlatı yapısı, temellerini Aristoteles'in Poetika kitabında yer verdiği 'Tragedya' tanımlamalarından almaktadır. Bu tanımlamalar içerisinde yer alan 'mimesis' ve 'katharsis' kavramları, görsel olarak yaratılan taklit ve buna bağlı olarak izleyicide yaratılan hazzı ve arınma duygusunu ifade etmektedir. Dogville filmi üzerinden Aristo felsefesinin okunmaya çalışıldığı bu makalede, 'mimesis' ve 'katharsis' kavramları ele alınacaktır. Bu noktada Dogville filmi, mimesis ve katharsis felsefesinin birbiri ile uyumlu işleyen yapısını net bir şekilde ortaya koymaktadır. Araştırmanın modeli betimseldir ve nitel araştırma özelliği taşımaktadır. Araştırmanın örneklemini, Dogville filmi oluşturmaktadır. Filmin anlatı yapısı, Aristoteles'in yaklaşımından hareketle öykü, karakter, dil, düşünce, dekor, müzik, katharsis ve mimesis kavramları üzerinden incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Aristoteles, Mimesis, Katharsis, Dogville

A FILM RESEARCH BY WAY OF ARISTO'S MIMESIS AND CATHARSIS CONCEPTS: DOGVILLE

ABSTRACT

The most traditional method of narration capability owned by cinema, classical narration structure established its base on Ariosto's 'Tragedya' descriptions which he gave place in his Poetika. Ranking among these descriptions 'Mimesis' and 'Catharsis' concepts voices visually created imitation and accordingly pleasure and sense of catharsis feeling created on audience. In this article, by which Ariosto's philosophy is tried to be read by way of Dogville, 'mimesis' and 'catharsis' concepts will be taken into consideration. Herein, Dogville film reveals mimesis and catharsis philosophy's structure working compatible with each other. Research's model is descriptive and has qualitative research characteristics. A Dogville film constitutes this research's qualitative research. Film's narration structure will be investigated by way of story, character, thought, setting, music, catharsis, and mimesis concepts from Aristo's point of view.

Keywords: Aristotles, Mimesis, Catharsis, Dogville

* Öğretim Görevlisi, Süleyman Demirel Üniversitesi / ISPARTA
Makale Gönderim Tarihi: 25.02.2018 – Makale Kabul Tarihi: 16.04.2018

GİRİŞ

Tarih boyunca izleyicilerini farklı zaman ve mekânlara götüren, değişik duygu ve düşünceleri deneyimlemelerini sağlayan sinema, en etkili anlatım araçlarından birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada sinema, özellikle yirminci yüzyıldan itibaren üstlendiği öykü anlatma misyonu ile önce bir endüstri dalı daha sonra bir sanat dalı haline gelmiştir. Sinemanın sahip olduğu bu anlatı kabiliyetinin en geleneksel yöntemi olan klasik anlatı yapısı ise, temellerini Antik Yunan'daki Dionysos şenliklerinde gerçekleştirilen keçi türküler ve tragedya oyunlarından almaktadır.

Klasik anlatı yapısı, Aristoteles'in dramatik anlayışı çerçevesinde *mimesis* ve *katharsis* kavramlarını da içerisinde barındırmaktadır. Hollywood olarak anılan Amerikan sinema endüstrisi tarafından sıkça kullanılan bu kavramlar, temelde taklit, yansıtma (*mimesis*) ve buna bağlı olarak izleyicide yaratılan özdeşleşme (*katharsis*) ile ilgilidir. Bu noktada sinema, *mimesis* ile gerçek hayatın taklidini ve yeniden üretimini gerçekleştirirken, *katharsis* ile bu yeni dünya içerisine soktuğu izleyicisine duygularından arınma imkânı sağlamaktadır. *Mimesis* felsefesi ile oluşturulan bir anlatı yapısı gerçeklikle olan bağını ne kadar yakın tutarsa, izleyici açısından alınan haz ve arınma o kadar fazla olmaktadır.

Lars von Trier'in yazıp yönettiği 2003 yapımı *Dogville* filmi üzerinden *mimesis* ve *katharsis* okumalarının yapılacağı bu çalışmada, filmde kurulan tiyatrosal yapı ile bu yapıdan izleyicinin ne derecede etkilendiği analiz edilmeye çalışılacaktır. Çalışmada ilk olarak sinemanın klasik anlatı yapısı üzerinde durulacak, buradan Aristo felsefesine bir geçiş yapılacaktır. Konunun felsefi boyutunun ele alınmasının ardından, Aristoteles'in klasik anlatı yapısı bağlamında ortaya koyduğu temel kavramlar üzerinden filmin anlatı yapısının incelenmesine geçilecektir.

Bu noktada *Dogville* filmi Aristoteles felsefesinden kopan biçimsel özelliklere sahiptir. Filmdeki hikâyenin geçtiği kasaba izleyicide tiyatro sahnesi izlenimi yaratmaktadır. Tebeşir ile yere çizilen duvarlar, *-mı gibi* yapan karakterler ve asgari dekor kullanımıyla yaratılan taklitle rağmen izleyici filme yabancılaşmadan filmin büyüdü dünyasına kendini kaptırmaktadır.

SİNEMADA KLASİK ANLATI

Tüm anlatıların temel inşasını oluşturan öyküler, çocukluğumuzda masal ve oyunlarla başlayan, büyüdükçe kendisini hayatın her alanında gösteren bir yapıya sahiptir. Uyurken bile ondan kaçamadığımız ve düşlerimizi küçük anlatılarla kuşatan bu yapı, insanoğlunun dünyayı anlamasının temel bir yoludur. Bu noktada öykülerin yaşamlarımızda yaygın oluşu, sinemanın

da anlatı biçimlerini öykü üzerine şekillendirmesine neden olmuştur. Sinemanın izleyicisine bir şeyler anlatma derdine karşılık, izleyici de bir anlatı filmini anlamaya hazır şekilde takip etmektedir.

Lumière Kardeşlerin ilk gösterimlerinin ardından gün geçtikçe bir sanayiye dönüşme süreci yaşayan sinema, bu süreç içerisinde filmlerin dili ve anlatımında da çeşitli akımların etkisi altında kalmıştır. Alman, Sovyet, Hollywood, Yeni Dalga ve Amerikan Bağımsız sinemaları bu çeşitliliğin en önemli örneklerindendir. Fakat bu öykü anlatım biçimleri arasında *klasik anlatı biçimi* sinemada en çok kullanılan biçim olarak karşımıza çıkmaktadır. Oluk'a (2013: 83) göre, sinemada sinematografik anlatım araçları ile öykü anlatmanın popüler biçimi olan klasik anlatı 1920li yıllarda Hollywood stüdyo sistemi tarafından geliştirilen ve dünyaya yayılan bir anlatı biçimidir.

Klasik sinema anlatısı, temelde giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşmakta ve bu sistemi belirli bir nedensellik ilkesi çerçevesinde yapılandırmaktadır (Bakır, 2008: 68). Anlatının merkezinde bir karakter ve bu anlatıyı ilerletme işlevini üstlenen bir arzu yer almaktadır. Karakter bir şeyleri arzular ve bu arzu doğrultusunda hedeflerini oluşturmaktadır. Anlatının gelişmesi de bu arzuya/hedefe ulaşmak şeklinde ilerlemektedir. Fakat klasik anlatılarda bir hedefe ulaşma arzusu tek öge değildir. Bu bağlamda ana karakterin karşısına karşı bir güç olarak adlandırılabilir olacak olaylar zinciri veya kendisine kıyasla zıt özellikleri ve hedefleri olan başka bir karakter çıkar. Sonuç olarak kahraman hedefe ulaşmak için bu durumu değiştirmeye çalışır. Filmin sonunda ise güçlü bir final sunulur. İzleyici her karakterin kaderini öğrendiği gibi, her çatışma bir sonuca bağlanır (Bordwell & Thompson, 2008: 94-95). Dolayısıyla karakter ve olay örgüsü klasik sinema anlatısı içerisinde oldukça önemli bir yer tutmaktadır.

Karakterin davranışlarının altında yatan amacı anlamayan izleyici, karaktere olan ilgisini kaybeder ve bu da klasik anlatı sineması için büyük bir kayıptır. Çünkü klasik anlatı sineması karakter ile özdeşleşmeye dayalı bir yapı kurmaktadır. Bu noktada karakterin tek boyutluluğu, diğer karakterler ile karşıtlık içerisinde tanımlanması ve tanımlanmış tek bir amaca sahip olması bu özdeşleşmeyi yaratan önemli unsurlardandır. Karakterin davranışlarını sergilediği olay örgüsü ise, Oluk'un (2013: 96) ifadeleri doğrultusunda Hollywood senaryo yazarlarının temel yapısıyla açıklanmaktadır. Bu yapı dengeli durum, dengenin bozulması, çabalama ve dengenin yeniden sağlanması şeklinde tasvir edilmektedir. Bunun yanı sıra karakterin bu dört aşamalı olay örgüsü içerisinde amacına ulaşması bir zamanlama sınırını da

meydana getirmektedir. Oluk’a (2013: 100) göre karakterin amacına ulaşırken girdiği zaman yarışı, klasik anlatı sineması için gerekli olan sürükleyiciliğin önemli bir taktiğidir.

Klasik anlatı sinemasında kullanılan dil de anlatının gerçekleştiği basit olay örgüsü gibi sade ve anlaşılırdır. Bu dil yapısı günlük hayatta olduğu gibi sıradandır ve ‘nasıl’ söylendiği değil ‘ne’ söylendiği önemlidir (Aktaş, 2011: 44). Sinema kuramcısı André Bazin de, Andre Gide ve Roger Martin du Gard’ın edebiyat üzerine söyledikleri “Okuyucunun zihni ile hikâye arasına hiçbir renk, hiçbir ışık kırılması belirtisi sokmayan deyişin kusursuz tarafsızlığı ve saydamlığı” deyişinin ülküsel varlığının sinemadaki klasik anlatı ile denk olabileceğini belirtmektedir (1966: 87). Kısacası klasik anlatıda dil, öykü ile izleyicisinin arasında girmeden ve hatta öyküyü saklamaya çalışarak nesnel bir yöntem izlemektedir.

Öte yandan klasik anlatı sineması zamansal ve mekânsal devamlılık kurallarına uyarak, diegetik biçimin tersine anlatıcının varlığını görünmez kılmaktadır. Bu noktadan görünmez anlatıcının sağlanabilmesi için görünmez gözlemci konumundaki kamera kullanılmaktadır (Sözen, 2008: 132). Görünmez gözlemci, sanki olayın gerçekleştiği sahnedeymiş gibi anlatıdan bağımsız olarak görünmeyen ama gözleyen bir kameradır. Bunun yanı sıra teknik açıdan, bakış uyumu, 180 derece kuralı, paralel ve devamlılık kurgusu gibi yöntemlere sıkça başvurulmaktadır. Böylece öykü evreninin mizansen ile birlikte izleyicinin filme adım atmasını sağlayacak bir yapı oluşturulmaktadır.

İzleyici ile kurulan ilişki ise klasik anlatı yapısının en önemli özelliğini oluşturmaktadır. Bu noktada mekân, zaman, dekor, ışık, müzik gibi pek çok öge bir kenara bırakılmaktadır. Asıl amaç izleyicinin odak noktasını olaylara ve karaktere yönlendirmektir. Bu yüzden anlatı içerisinde izleyicinin yaşadığı deneyimler ve tahminler hemen doğrulanmaz çünkü ilgi hemen kaybolur. İzleyici çeşitli tahmin oyunları ile sürekli merak içerisinde tutulmaktadır. Bir başka deyişle izleyici, doğrudan olayın içerisine girip, karakter ile özdeşleşerek, kendi gerçekliğini ve bilincini geride bırakarak, o kurmaca evrende yaşar. Buradaki özdeşleşme, izleyicinin kendini film kahramanı ile bir tutup, onun başından geçenleri kendi yaşıyormuşçasına karaktere kapılması demektir (Özön, 2000: 530). Böylece izleyici özdeşleşme ile bir hazzı da ulaşmış olur. Klasik anlatı filmi izleyicisinin aldığı *haz*, algılamamanın, dikizciliğin hazzıdır. Başkalarına ait görüntülerin, başkalarına ait konuşmaların ve öykülerin dışarıdan izlenmesinin verdiği *haz*dır (Erdoğan, 1992: 69).

Klasik anlatı sineması ile ilgili olarak yukarıda da ifade edilen pek çok özellik (karakter, olay örgüsü, dil, kurgu, mizansen, izleyici ilişkileri), Peter Wollen’in *Godard ve Karşı Sinema* adlı makalesinde, Godard’ın öne sürdüğü konvansiyonel sinemanın yedi günahı içerisinde de

açıkça belirtilmektedir. Her sahnenin kendisinden önceki sahne ile bir nedensellik zinciri çerçevesinde bağlanması açısından *anlatı geçişkenliği*, bir karakter ile duygusal olarak ilişki kurma anlamına gelen *özdeşleşme*, kameranın görünmez kılınarak insan gözü gibi davranmasını sağlayan *şeffaflık*, öykünün *tek diegesisliği*, filmin kendi sınırları içerisinde uyumluluğu açısından *kapalılık*, izleyiciyi tatmin etmeyi hedefleyen *haz* ve gerçekçi bir *kurgu* klasik anlatı sinemasının temel karakteristiklerini vurgulamaktadır (akt. Gürkan, 2013: 121-129).

Bu doğrultuda klasik anlatı yapısına sahip bir film, sunduğu öykü ile gerçeğin kendisi kadar öngörülmez ve şaşırtıcıdır. İzleyicinin daha çok duygusal olarak katılım sağladığı bu anlatı formunda, film boyunca doruğa çıkan duygusal gerilim, çözüm aşamasıyla birlikte son bulur ve izleyicinin duygusal açıdan rahatlatılarak arınması sağlanır. Tıpkı D.W. Griffith'in klasik anlatı sinemasına sahip Amerikan sinemasını izleyenlere “Gel ve büyük bir deneyimi yaşa” şeklinde seslendiği gibi (Oluk, 2013: 84), klasik anlatı sineması izleyicisine eşsiz bir deneyimin kapılarını sonsuza kadar açarak izleyicisini kendisine çağırır.

KLASİK ANLATIDA ARİSTOTELES

Sinemanın bir düşünceyi gerçekçi şekilde yaratma yeteneği onu felsefe ile yakın bir ilişki içerisine sokmuştur. Bazin'in ünlü ‘*Sinema Nedir?*’ sorusuna yine kendisinin fotoğraf üzerinden verdiği “(...) görüntüler gerçeğin benzerliği olarak ideal bir dünya yaratma amacı gütmektedir” (2013: 15) cevabı, sinema ve gerçek ilişkisine dikkat çekmektedir. Sinemanın gerçek yaşama benzeme çabalarını yorumlayan Daniel Frampton ise (2013: 25), bir filmin kurgu, kamera, mizansen gibi tekniklerinin anlatılan öykü ile belirli bir takım ilişkisinin olduğunu vurgulayarak, sinemanın felsefeden yararlanan bir sanat değil, felsefi bir düşünüşe sahip bir sanat olarak ele alınması gerektiğini söylemektedir.

Sinemanın felsefe ile olan ilişkisi üzerinden devam edecek olursak, sinemanın klasik anlatı yapısı her ne kadar beyaz perdenin bir endüstri haline dönüşmesi ile ortaya çıkmış olsa da içerik bakımından temelleri Aristoteles’e kadar dayanmaktadır.

Aristoteles, *Metafizik*’te “Bütün insanlar doğal olarak bilmek isterler” sözüyle, aslında bilme arzusu içindeki insana, duysal ve ruhsal olarak her türlü bilmenin doğal bir haz verdiğini ifade etmektedir (Aristoteles, 1996: 980). Bu noktada insanlar bilme arzusunu ve bilmenin verdiği hazzı sanat yoluyla elde edebilmektedir. Aristo bu görüşünün ardından insanın üç temel özelliğinin bulunduğunu ve bunlardan birisinin *poesis* (yaratma) olduğunu ifade etmektedir. Buradaki yaratma kavramı salt bir gerçeklikten ziyade taklit etme anlamında kullanılmaktadır.

Buradan yola çıkarak Aristo'nun bir diğer eseri olan *Poetika*, Ülger'in (2013: 197) ifadesiyle yararlı ve güzel sanatları içeren bir *yapma-yaratma* etkinliğinin genel adı olmaktadır.

Günümüz klasik anlatı yapısının şekillendiği Aristo'nun Poetikasının temel amacı, şiir sanatı üzerine bir inceleme yapmak olmasına rağmen, asıl tartışma noktası Tragedyadır. Tragedya kendi içerisinde tragedya ve komedya olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Aristo'ya (2017: 38) göre bu ayırım şöyle açıklanmaktadır; “Tragedya ortalamadan daha iyi karakterleri, komedya ise ortalamadan daha kötü karakterleri taklit etmeyi amaçlar.” Bu noktada komedyanın kötüyü taklidi, sanatı idealist ve etik yönden olumsuz şekilde etkilemektedir. Sanatın konu edilebilmesi için taklidin soylu insanlar (iyi karakterler) üzerinden yapılması gerekmektedir. O halde “Tragedya ahlaki açıdan ağırbaşlı, başı ve sonu belli olan, belirli bir uzunluğa sahip olan bir eylemin taklididir” (Aristoteles, 2017: 44).

“Başı ve sonu belli olan, belirli bir uzunluğa sahip olan” sözlerinden de anlaşılacağı gibi, aslında Tragedya başta sinemanın klasik anlatı yapısının bir özelliğini ifade etmekle kalmayıp aslında bütün sanatları kendi içerisinde toplamaktadır. Bu sanatı oluşturan yapı taşlarını ise Aristo (2007: 45) şöyle ifade etmektedir; “Böylece tragedyanın altı ögesi ortaya çıkar. ... Öykü, karakterler, dil, düşünceler, dekorasyon ve müzik.”

Aristo'nun ortaya koyduğu bu altı ögeyi sinemanın klasik anlatı yapısını da göz önüne alarak kısaca değerlendirebilirsek; öykü, başı ve sonu olan, belirli bir bütünlükteki olayların bir araya getirilmesinden oluşmaktadır. Bu noktada öykü, mutluluktan yıkıma ya da yıkımdan mutluluğa olan geçişi kapsamaktadır. Öte yandan olaylar, birbirlerini belirli birtakım kurallara göre izlemektedir. Rastlantısal olaylara izin yoktur. Olayların tümü birbirine neden–sonuç ilişkisi ile bağlıdır. Fakat izleyicide korku ve merhamet duygularının oluşabilmesi adına olaylar beklenmedik şekilde gelişebilmektedir. Poetika'da bu olaylar dizisi yalın ve karmaşık olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Yalın öykü, olayların mutluluktan yıkıma ya da yıkımdan mutluluğa gelişimini ifade ederken, karmaşık öykü ise bu iki aşamadan birini ya da ikisini içermektedir. Olayların bu şekilde çift taraflı dönüştüğü nokta ise baht dönüşü olarak ifade edilmektedir. Bu baht dönüşüne kadar olan olaylar dizisi düğüm, baht dönüşünden oyunun sonuna kadar olan bölüm ise çözümdür (Aristoteles, 2017: 52). Görüldüğü gibi Aristo'nun öykü ögesi olarak altını çizdiği noktalar, klasik anlatı yapısını temelindeki giriş – gelişme ve sonuç ögeleriyle birebir aynı özellikleri taşımaktadır.

Öyküden sonra en önemli ögeler arasında yer alan karakterin, ahlaki bakımdan iyi olmasına işaret edilmektedir. Fakat Tragedya'da karakter, eylemde bulunanların kişisel özellikleri olarak tanımlanmaktadır. Kısacası akıl yürütme ile açıklanamayan eylemlerin

karşısında geliştirilen bir tavidir. Aristoteles bu karakterin temelde dört özelliğinin bulunduğunu söylemektedir. Bunlardan ilki olan *iyilik*'de karakterin seçim yönü iyi ise karakter de iyidir. Buradaki iyilikten anlaşılması gereken daha önce de belirtildiği gibi ahlaki bir iyiliktir. İkinci özelliği oluşturan *uygunluk* ise, karakterin özelliklerinin kendi statüsü ile uyuşmasını ifade etmektedir. *Benzerlik* ise karakterin izleyici tarafından gerçek olarak kabul edeceği nitelikleri taşımasını belirtmektedir. Son özellik olan *tutarlılık*'da ise, oyun kişinin özelliklerini öykünün başından sonuna kadar koruması beklenmektedir. Bu noktada karakter, önceden belirtilen kişisel özelliklerine aykırı gelecek davranışlarda bulunmamalıdır (Aristoteles, 2017: 62-64).

Taklit etme aracı olarak kullanılan dil ögesi, sözcükler aracılığı ile yapılan yorumları ve düşüncelerin ifade edilmesini belirtmektedir. Dilsel anlatım açık ya da sıg değilse, bu güzel bir dilsel anlatım olarak ifade edilmektedir. Günlük konuşmada söylenen sözcükler kolay anlaşılır fakat sıradandır, gösterişli sözler ise anlatımı bilmeceye çevirmektedir. Aristoteles'e göre bu ikisinin bir karışımını kullanmak en iyisidir (Aristoteles, 2017: 77).

Öykü içerisinde öne sürülen konu ya da öneri o anlatının düşünsel içeriğini oluşturmaktadır. Eylemdeki düşüncenin bir anlatıya bürünebilmesi için sözlere gerek yoktur, sözdeki düşünceler ise karakter tarafından ortaya konulmaktadır. Bu noktada düşünce, dilin bir sonucudur (Aristoteles, 2017: 71).

Tragedya sanatına zenginlik katan araçlardan geriye kalanlarını ise müzik ve dekorasyon oluşturmaktadır. Müziğin önemli olmasının yanı sıra en çok etkiyi yapan ise dekorasyondur (Aristoteles, 2017: 47). Korku ve acıma ya sahne dekorasyonu aracılığıyla uyandırılır ya da olayların örgüsünden, kendiliğinden doğarlar (Aristoteles, 2017: 58).

Görüldüğü gibi Aristoteles'in Tragedya için belirlediği bu altı öge, günümüz klasik anlatı yapısı ile kıyaslandığında benzer özellikleri taşımaktadır. Fakat bu altı özellik dışında Aristoteles'in klasik anlatı yapısı içerisinde söz ettiği iki önemli kavram bulunmaktadır; *mimesis* ve *katharsis*. Mimesis, herhangi bir şeyi taklit yolu ile yeniden yaratma olarak tanımlanırken, katharsis ise seyircinin taklit edilen olaydan aldığı hazzı ve acıma, korku gibi duygularından arınmasını ifade etmektedir. Kısacası buradaki amaç; mimesis yolu ile katharsis'e ulaşmaktır.

ARİSTOTELES'TE MİMESİS VE KATHARSİS KAVRAMLARI

Aristoteles'in sanat anlayışının şekillendiği İlkçağ Yunan felsefesinde, taklit ya da öykünme anlamında kullandığı mimesis kavramı, sanatın doğayı taklit ettiği düşüncesinin bir

sonucudur. Bu nedenle epos², tragedya, komedy, dithyrambos³, flüt, kithara⁴ gibi pek çok sanat taklit olarak nitelendirilmiştir. Fakat mimesis kavramı sanatların icra ediliş şekillerine göre üçe ayrılmaktadır. Aristo *Poetika*'da ortaya koyduğu bu ayrımı şöyle açıklar; “Taklit etmede kullanılan araç, taklit edilen nesneler ve taklit şekli” (Aristoteles, 2017: 35-36). Bu ayrımdan anlaşılacağı gibi, taklidin şekli bakımından nesneler öyküleme ya da gösterme yoluyla taklit edilebilmektedir.

Fakat mimesis kavramının özünü oluşturan taklit, basit bir kopyacılıktan (kopyalama vb.) ziyade yeniden üretmek ve yansıtmak anlamlarını da taşımaktadır. Aristo ressam, şair gibi pek çok sanatçının, taklit eden bir tasvirici olduğunu belirterek, taklit edilmesi (etmesi) gereken üç olasılıktan bahseder; “Birincisi nesneleri olduğu gibi, ikincisi nesneleri mitoslara ya da insanların inançlarına göre, üçüncüsü de nesneleri nasıl olmaları gerekiyorsa, ona göre betimlemelidir” (2017: 85). Üçüncü maddeden de anlaşılacağı gibi Aristoteles, sanatı doğanın basit bir taklidi olarak görmemekle birlikte, sanatçıya yeniden yaratma imkânı da sağlamaktadır. Çünkü Aristoteles’e göre taklit denilen şey, sanatçının nesnesini birebir kopyalayarak izleyicisine amaçsız bir zevk vermesi değildir. Buradaki amaç nesneyi arındırarak izleyene konunun tam özünü göstermektir. İşte yüzden Aristoteles sanatçıya yeniden yaratma imkânı sunmaktadır. Bu noktada mimesisin sadece plastik sanatlar, edebiyat ya da diğer sanatlar içerisine hapsedilemeyeceğini söyleyen Duman, konu hakkında şu vurguyu yapmaktadır; “Mimesis insanın asli unsurları olan davranış, tasavvur etme, konuşma, düşünme ve diğer bir çok beceri ile iç içedir; dolayısı ile toplumsal hayat içinde de vazgeçilmez bir rolü vardır”(2014: 15).

Öte yandan Aristoteles, mimesisi yalnızca sanatın bir özü olarak görmeyip, onu aynı zamanda insana özgü olan bir içgüdü olarak tanımlamakta ve bunu iki temele ayırarak şöyle açıklamaktadır; “Birincisi taklit isteğidir ki bu insanda doğuştan vardır. İnsanlar diğer canlılardan taklit yetenekleri sayesinde ayrılırlar ve ilk bilgilerini de buna borçludurlar. İkincisi ise taklit ürünlerinden hoşlanmadır” (2017: 39). Aristo böylece, ilk olarak insana özgü bir nitelik olarak tanımladığı mimesis kavramını, daha sonra sanat ile ilgili düşüncelerinin temeline koymuştur.

Aristoteles’in sanatın ve insanın özünde olduğunu iddia ettiği mimesis kavramını sinema açısından değerlendirdiğimizde ise, sinemayı da hayatın bir izdüşümü veya yansıması

² Destan

³ Yunanlıların Dionysos’a (Şarap Tanrısı) okudukları dinsel tören ezgisi.

⁴ Yaylı bir Antikçağ çalgısı.

olarak görmek mümkündür. Bu bakımdan sinema doğal olarak yaşamın, daha doğrusu yaşam gerçekliğinin taklidi, yansıması ya da temsilidir. Sinemanın bir görüntüyü gerçeğe en yakın şekilde verme çabası aslında Aristo'nun mimesis kavramı ile belirttiği taklit ve yeniden yaratma anlayışından kaynaklanmaktadır. Sinemanın bu çabaya verdiği tepkiler sadece teknolojik açıdan gösterilen gelişimlerle sınırlı değildir. Stüdyo, dekor, ışık, kamera, kurgu ve oyunculuk gibi pek çok farklı kategoride, yine Aristo'nun klasik anlatı yapısı çerçevesinde bir *mimesisleşme* görülmektedir.

Aristoteles'in sanat kuramındaki klasik anlatı yapısında mimesis bir başlangıç noktasıdır. Fakat kuramın son noktada geldiği yer katharsisdir. Onun kuramı mimesis ile başlar ve katharsis ile son bulur.

Sözcük anlamıyla *arınma* ya da *temizlenme* olarak ifade edilen *katharsis* terimi, İlkçağ Yunan felsefesinde ruhun tutkulardan arınması anlamında kullanılmıştır. Başlangıçta daha çok dinsel içermeleri (anımlar içeren) olan katharsis teriminin sanat yoluyla duyguların boşaltımı, kişinin estetik deneyimler aracılığıyla olumsuz duygularından arınması anlamındaki kullanımı ise Aristoteles'e dayanmaktadır. İnsan ruhunun fazlalıklarını bir dengeye götüren, korku ve acıma duygularından temizlenmeyi (arınmayı) ifade eden bu psikolojik süreci Aristo şöyle ifade etmektedir; “Tragedyanın amacı acıma ve korku duygularını harekete geçirerek, ruhu kendi tutkularından arındırmaktır” (2017: 44). Aristo bu tanımı ile sanatın görevinin sadece estetik bir haz üretmekle kalmayıp aynı zamanda ahlaki bir duruluk yaratmak olduğu vurgulamaktadır.

Mimesis ile yaratılan taklidin ardından, katharsis ile ortaya çıkan arınma, Aristo'ya göre sanatın amacını oluşturmaktadır. Antik Yunan'da gerçekleştirilen Tragedyalarda seyircinin kendisini oyuncunun yerine koyması ve korkularından, acılarından arınması bu zihinsel sürecin ilk örneklerini oluşturmaktadır. Günümüz sinemasının klasik anlatı yapısında da acıma ve korku duyguları seyirciye yöneltilerek arınma gerçekleştirilmektedir. Kişi kendisine gösterilen temsili izlerken içinde bulunduğu durumdan dolayı karaktere acır, fakat kendiyle özdeşleştirdiği noktada acı, yerini endişeye ve zorunluluk halini alan katharsise bırakmaktadır. Bu noktada Lale Kabadayı, sinema perdesinden yansıyan sembolik gerçekliğin bir ben'e dönüştüğünü, fakat bu dönüşümün bedensel olarak değil, karakterlerle özdeşleşmeye ve perdede aktarılan kimliğin özne adlandırmasına karşılık geldiğini ifade etmektedir (2015: 92). Seyircinin özdeşleştiği film kahramanı, film içerisinde birçok tehlike ve problemle karşılaşmaktadır. İzleyici de bu karakter ile kötülüğe, hırsızlığa, tecavüze, haksızlığa uğramaktadır. Bunun sonucunda seyirci kendi yaşamından uzaklaşarak filmin süresi kadar

başka bir yaşantının içerisine girmekte ve bu süreçte kendi yaşantısını unutarak, filmin kahramanı ile katharsise ulaşmaktadır.

Yedinci sanat olarak adlandırılan sinemanın, kurduğu öykü içerisinde mimesis ile yarattığı gerçek hayat taklidi, katharsis ile oluşan duygusal boşalma öncülük etmektedir. Bu noktada mimesis ile yaratılan anlatı gerçeğe ne kadar yakın olursa bunun sonucu oluşabilecek haz alma duygusu ve özdeşleşme yani katharsis o kadar etkili olmaktadır.

Bu noktada Arsitoteles'in ortaya koyduğu mimesis ve katharsis kavramlarının sonucunda meydana gelen arınma, boşalma gibi duygular, klasik anlatı sinemasında özellikle Hollywood yapımları ile karşımıza çıkmaktadır. Bu anlatılarda taklidin gerçekleşebilmesi için önce bir takım sahne düzenlemelerine, daha sonra ise bu taklidi gerçekleştirecek oyunculara ihtiyaç duyulmaktadır. Oyuncuların taklit edeceği şey ise öykü dâhilinde gerçekleştirecekleri eylemlerdir. Bu eylemler sonucunda da izleyiciyi katharsise ulaştırılmaktadır.

ARİSTO FELSEFESİNİ YANSITAN BİR FİLM: DOGVILLE

Çalışmanın bu bölümünde Lars von Trier'in yönetmenliğini yaptığı 2003 yapımı *Dogville* filminin Aristoteles felsefesi üzerinden bir incelemesi yapılacaktır. Daha önceki başlıklar altında detaylı şekilde belirtildiği gibi, filmin incelenmesinde Aristoteles'in öne sürdüğü mimesis ve katharsis kavramları en temel belirleyiciler olacaktır. Fakat bu iki kavramı ele almadan önce, klasik anlatı sineması ile yakın özellikler taşıyan Aristoteles'in Tragedyasının başlıca özellikleri olan öykü, karakter, dil, dekor ve müzik gibi olgular filmin incelenmesinde başlıca yol gösterici unsurlar olacaktır.

1930 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nin Rocky Dağları'nda Dogville adında bir kasabada geçen, birkaç dekor ile boş bir stüdyoda çekilen *Dogville*, von Trier'in bu tarihe kadar çektiği, teknik anlamda en yenilikçi ve en riskli film olarak dikkat çekmektedir (Stevenson, 2005: 184). 1 girişten ve 9 bölümden oluşan filmin hikâyesine kısaca göz atılacak olursa, gangsterlerin elinden kaçan Grace adında bir kadın, Dogville kasabasına gelir. Kasaba sakinlerinden Tom'un yardımıyla ilk etapta peşindekileri atlatmayı başarmıştır. Tom'un Grace'i kasaba halkı ile tanıştırmasıyla birlikte, Grace hem saklanacak bir yer bulmuştur hem de kasabanın bir sakini haline gelmiştir. Fakat bunun bir bedeli vardır. Grace, bu iyilik karşısında kasaba halkına film anlatıcısının da dediği gibi "çok da önemli olmayan ama bir o kadar da gerekli görülen işlerde" yardım etmeye başlar. Bir süre sonra başına ödül konulmuş olduğu anlaşılınca, kasaba halkı Grace'in hayatını cehenneme çevirir. Âşık olduğu Tom'un bile diğerlerinden bir farkı olmadığı açığa çıkar. Grace, yaşadığı tüm bu olumsuzluklara gangsterler

onu tekrar almaya geldiklerinde son verir. Genç kadının sırrı da bu gelişle birlikte ortaya çıkmış olur: Gangsterlerin lideri Grace'in babasıdır. Artık tüm kasaba halkının ipleri Grace'in elindedir. Babasıyla yaptığı konuşmanın ardından, Grace, tüm Dogville sakinlerinin katline karar verir ve kasabayı yeryüzünden siler.

Öykü

Filmin anlatı yapısı Aristoteles'in tragedya için ortaya koyduğu altı öge içerisinde ilk sırada yer alan *öykü* üzerinden incelendiğinde, filmin başı ve sonu olan, belirli bir uzunluktaki hikâyeyi izleyicisine aktardığı görülmektedir. Hiçbir rastlantısal olayın yer almadığı ve her olayın neden-sonuç ilişkisi içerisinde birbirini takip ettiği filmde, ilk nedeni, silah seslerinin duyulmasıyla birlikte gangsterlerden kaçan Grace'in Dogville kasabasına ulaşması oluşturmaktadır. Fakat bu noktada Grace'in gangsterlerden neden kaçtığının bilgisi kesin olarak izleyici ile paylaşılmamaktadır. Bu durum, Aristoteles'in, izleyicide korku ve merak duygularının uyandırılması için olayların beklenmedik şekilde ve soru işaretleri ile gelişmesi savını desteklemektedir.

Filmdeki neden-sonuç ilişkileri daha detaylı olarak incelendiğinde, her bölümün kendi içerisinde bir neden-sonuç ilişkisine bağlı olduğu görülmektedir. Birinci bölümde Grace'in gangsterlerden kaçması ve saklanmak için Dogville'de kalmak istemesi sonucunda kasaba halkı, Grace'i tanımak için ona iki haftalık bir süre tanımıştır. İkinci bölümde, Grace'in iki haftalık süresi başlamış ve bunun sonucunda Grace, kendisini kasabaya iyi gösterebilmek adına Dogville sakinlerine günde bir saat yardım etmeye başlamıştır. Üçüncü bölümde ise, Grace'e tanınan iki haftalık süre sona ermiş ve kasaba halkının hepsi Grace'in iyiliğine inanarak Dogville'de kalması yönünde oy kullanmıştır. Dördüncü bölümde, Grace kasaba halkına yardım etmeye devam ederken, polis kasabaya gelip Grace'in kayıp ilanını asmıştır. Beşinci bölümde ise, polis kasabaya tekrar gelerek Grace'in kayıp ilanını, banka soyduğu gerekçesiyle arandığı bilgisini içeren ilan ile değiştirmiştir. Bu durum karşısında kasabalılar Grace'den bir bedel istemişlerdir. Bu bedel sonucunda Grace artık her eve günde iki kere giderek ücretsiz olarak daha çok çalışmaya başlamıştır. Altıncı bölümde olaylar daha karmaşık bir hal almaya başlamış ve kasabayı FBI basmıştır. Bu durumu fırsat bilen Chuck, Grace'i tehdit ederek ona tecavüz etmiştir. Yedinci bölüm içerisinde ise birçok neden-sonuç ilişkisi kendisini göstermektedir. Bu bağlamda Dogville sakinlerinin hemen hemen hepsi Grace'e kötü davranmaya başlamışlardır. Bunun sonucunda Grace, Dogville'den ayrılma planları yaparak Ben'in arabasıyla kasabadan kaçmaya karar vermiştir. Kaçış yolunda bu işin çok riskli olduğu gerekçesiyle Grace'den ekstra ücret isteyen Ben, bu isteğinin olumlu sonuçlanmaması üzerine

Grace'e tecavüz etmiştir. Fakat Ben, istediğini almasına rağmen Grace'in kaçmasına yardım etmeyerek onu Dogville'e geri getirmiştir. Artık kasabalının gözünde bir kaçak imajı yaratan Grace, kasabalıların ortak kararı doğrultusunda boynundan zincir ile bağlanmıştır. Sekizinci bölümde Grace, kasabanın erkeklerinin cinsel ihtiyaçlarını karşılayan bir kadın rolünü üstlenmiştir. Duygusal bir ilişki yaşadığı Tom ise, Dogville ile Grace arasında bir seçim yapmak zorunda kalmıştır. Bunun sonucunda Tom Grace'i gangsterlere ihbar ederek tercihini Dogville'den yana kullanmıştır. Filmin finalini oluşturan dokuzuncu bölümde ise Grace, gangsterlerin patronu olan babası ile eve dönmek ya da Dogvill'de kalmak arasında bir seçim yapmak zorunda kalmıştır. Seçimini babasıyla birlikte eve dönmekten yana kullanan Grace, yaşadığı kötü olaylar sonucunda ise babasının emrindeki gangsterlere Dogville'i ateşe vermelerini ve kasabada bulunan herkesi öldürmelerini emretmiştir. Görüldüğü gibi olay örgüsünün her bölüm içerisinde yol açtığı sonuç, bir sonraki bölümde yeni nedenleri ortaya çıkarmaktadır. Bunun yanı sıra neden ve sonuç ilişkilerini ikili olarak ele aldığımızda, her bölümdeki neden sonuç ilişkisinin sonraki bölümlerde yeni neden-sonuç ilişkilerine yol açtığı görülmektedir. Kısacası *Dogville* filmi, Aristoteles'in, öykü kavramı içerisinde olması gereken özelliklerden birisi olarak nitelendirdiği neden sonuç ilişkisi çerçevesinde pozitif bir görünüm taşımaktadır.

Aristoteles Tragedyasının öykü kavramı içerisinde yer alan bir başka önemli özellik de öykü geçişleridir. Bu noktada *Dogville*, bir yıkım ile başlamaktadır. Grace'in gangsterlerden kaçarak kasabaya sığınması bu yıkımın göstergesidir. Bu yıkım, Grace'in kasabada kalma iznini almasıyla mutluluğa dönüşmektedir. Fakat daha sonra Dogville halkı tarafından Grace'e yapılan zulüm yeni bir yıkımın, sonrasında Grace'in kasabadan aldığı intikam ise yeni bir mutluluğun kapısını açmaktadır. Görüldüğü gibi *Dogville* filmi içerisinde hem yıkımdan mutluluğa hem de mutluluktan yıkıma olan öykü geçişleri yer almaktadır. Böylece *Dogville*, her iki aşamayı da öyküsü içerisinde kullandığı için Aristo Tragedyasına göre karmaşık bir öyküdür. Bunun yanı sıra olayların bu şekilde çift taraflı dönüşmesi sonucu ortaya çıkan baht dönüşü de filmi Aristo felsefesi üzerinden okumamızı sağlayacak önemli bir özelliktir. Dolayısıyla daha önce ifade ettiğimiz gibi Grace'in gangsterlerden kaçarak kasabaya gelmesi ve burada kalmayı garantilemesi olay örgüsünün düğüm bölümünü, buradaki baht dönüşümünün ardından Grace'e yapılan zulüm ve Grace'in kasabalılardan aldığı intikam çözüm bölümünü oluşturmaktadır.

Karakter

Tragedya içerisinde öyküden sonra gelen *karakter* ise, Aristoteles'in klasik anlatı yapısı içerisinde ahlaki bakımdan iyi olmayı işaret etmektedir. Bu noktada filimin ana karakteri olan Grace'in özellikle filmin ilk bölümlerinde Aristoteles'in bu tanımlamasına uygun olduğu açıkça görülmektedir. Bu durumu birkaç örnek ile açıklayacak olursak, Grace'in kasabaya geldiği ilk gün Tom'un uzattığı ekmek parçasını hak etmediği gerekçesiyle almak istememesi ve kasabadaki köpeğin kemiğini aldığı için kendini cezalandırmak istemesi Grace'in ahlaki bakımdan iyi bir karaktere sahip olduğunun göstergesidir. Filmin başlangıcındaki bu iki temel örnek dışında aslında Grace'in ahlaki bakımdan iyi oluşu filmin son bölümüne kadar yaygın bir şekilde de görülmektedir. Çünkü Grace filmin başından itibaren kendisinin kasabada kalmasına izin veren Dogville sakinlerine içtenlikle yardım etmektedir.

Ahlak açısından ortaya koyduğumuz bu başlıca gözlemlerin ardından Aristoteles'in bir karakterde bulunması gereken dört temel özelliğin de filmin ana karakteri üzerinde etkili bir şekilde var olduğunu söyleyebiliriz. Aristoteles'in *iyilik*, *uygunluk*, *benzerlik* ve *tutarlılık* olarak ileri sürdüğü bu karakteristik özellikleri Grace üzerinden okumaya başladığımızda Grace, iyi ile kötü olan arasındaki seçimlerinde her daim iyinin yanında yer almaktadır. Burada sözü edilen iyilik, yine ahlaki bakımdan iyiliğe vurgu yapmaktadır. Grace'in filmin son bölümüne kadar yaşadığı zulüm ve acılara rağmen Dogville halkına iyimser gözlerle yaklaşması ve onlara her işlerinde yardımcı olması Aristoteles'in ortaya koyduğu iyilik özelliğini karşılamaktadır.

İkinci özellik olan uygunlukta ise, karakterin özelliklerinin kendi statüsü ile uyumu ifade edilmektedir. Bu bağlamda her ne kadar Grace'in zengin bir aile kızı olması filmin son sahnesinde anlaşılrsa da kasabaya adım attığı ilk gün üzerinde bulunan gösterişli kürkü, ellerinin pürüzsüzlüğü onun ahlaki bakımdan iyi oluşunu ve düşünce tarzını ters yönde etkilememektedir. Grace'in sahip olduğu statü babası tarafından kaynaklanan nedenlerle her ne kadar üst seviyede gözükse bile, Grace'in yoksul denilebilecek bir kasabada kalmayı kabul etmesi aslında onun gerçek statüsünün, babasının tam tersine, kendi içinde yaşadığı mütevazı dünyasıyla uyum içinde olduğunu göstermektedir. Kısacası Grace, kalmayı kabul ettiği ve edildiği Dogville halkı ile aynı statü özelliklerini taşımaktadır.

Aristoteles'in karakter açısından ortaya koyduğu üçüncü özellik olan benzerlik ise, izleyici tarafından karakterin gerçek olarak kabul edeceği nitelikleri taşımasını işaret etmektedir. Aslında burada söz konusu olan daha çok karakterin canlandırılmasında seçilen oyuncunun temsil ettiği karakter ile ilgilidir. Bu bağlamda Grace karakteri için seçilen Nicole Kidman, benzerlik özelliği yönünden Aristoteles'in görüşlerini destekler niteliktedir. Çünkü

Nicole Kidman'ın bu zamana kadar canlandırdığı karakterler, izleyici açısından Grace karakterine çok uzak değildir. Bunun yanı sıra zarafet, çekicilik, güzellik anlamlarına gelen Grace ismi, canlandırılan karakter ile benzerlik özelliğini taşımaktadır. Daha önce de ifade ettiğimiz gibi Grace karakterinin kasaba halkından farklı olarak sahip olduğu güzelliği ve çekiciliği, taşıdığı isim bakımından son derece uyumludur. Yine bu doğrultuda Grace'in kasabaya adım atmasının ardından, Tom dahil tüm kasaba erkeklerinin Grace ile birlikte olmak istemeleri, Liz'in Grace'in kasabada kalması yönünde kullandığı oyun nedeninin aslında Grace'in çekiciliği ile erkekleri kendisinden uzaklaştırmak istemesi gibi olaylar, Aristoteles'in benzerlik özelliğinin filmdeki yansımalarına örnek olarak gösterilebilir.

Karakterin, olay örgüsünün başından sonuna kadar sahip olduğu özellikleri korumasının beklenildiği tutarlılık, Aristoteles'in karakter açısından ortaya koyduğu son özelliktir. Aslında Dogville filminde Grace karakterinin son bölüme kadar gösterdiği karakteristik özellikler ile son bölümde gösterdiği karakteristik özellikler birbirinden çok farklıdır. Başlangıçta iyimser, anlayışlı, sabırlı bir görünüm çizen Grace, son bölümde ise tüm kasabayı yok edecek kadar gözü kara bir kadın halini almaktadır. Bu açıdan bakıldığında Grace'in bu değişimi Aristoteles'in tutarlılık özelliğine çok fazla uymamaktadır. Fakat Aristoteles'in karakterin tutarsız olması durumunda bu tutarsızlığı tutarlı bir şekilde işleyebilme savı göz önüne alındığında hem Grace'in hem de kasaba halkının davranışları tutarlılık ilkesi çerçevesinde incelenebilmektedir. Şöyle ki, filmin başlangıcında hem Grace hem de kasaba halkı izleyicinin gözünde pozitif bir tutum sergilemektedir. Kasabalının Grace'e gösterdiği olumlu yaklaşım karşısında Grace'de onlara olumlu bir şekilde yaklaşmaktadır. Fakat filmde bölümler ilerledikçe kasaba halkının Grace'e olan tutumu olumsuz yönde değişmeye başlamaktadır. Bunun sonucunda Grace'de tıpkı kasaba halkı gibi başlangıçta gösterdiği olumlu tavırlarını bir köşeye bırakıp, bir değişim içerisine girmektedir. Bu noktada filmdeki tüm karakterlerin tutarlılık özellikleri paralel bir şekilde değişkenlik göstermektedir. Bu da bizi Aristoteles'in tutarsızlığı tutarlı bir şekilde işleme savına götürmektedir. Filmin başlangıcında iyi olan kasaba halkı ve Grace, filmin sonunda yine aynı karakteristik özelliklere bürünerek kötü'yü temsil etmektedir. Fakat buradaki kötü kavramı Grace için bir intikam çerçevesinde değerlendirilmelidir. Öte yandan Grace'in yaşadığı bu tutarlı tutarsızlık, uygunluk özelliği ile birlikte ele alındığında da bir anlam kazanmaktadır. Çünkü Grace'in filmin sonunda değiştirdiği tutum, gangsterlerin patronu olan babası ile yakın özellikler taşıdığını göstermektedir. Bu noktada Grace'in karakterinin filmin başından bu yana babasının karakteri ile bir uygunluk

gösterdiği, bu durumun da kendisine yapılan zulüm ve işkenceden sonra ortaya çıktığı açıkça ortadadır.

Aristoteles'in Tragedya karakteri açısından ileri sürdüğü bu dört özelliğin temelinde ahlaki bakımdan iyi olma düşüncesinin yer alması, yukarıda da ifade edildiği gibi Grace'i bu felsefi düşüncenin bir karakteri yapmaktadır. Kısacası tüm bu karakteristik özellikler göz önüne alındığında, filmdeki olay örgüsünün içerdiği bir eylem, o eyleme kadar olan süreçteki bir başka eylemin gerekliliğinden kaynaklanmaktadır. Bu yüzden Grace'in tercihleri de bu koşullarla açıklanabilmektedir. Özellikle filmin son sahnesinde Grace'in tüm özellikleri göz önüne alındığında bir değişim sürecine girmesi, Aristoteles'in *deus ex machina*⁵'ya karşı çıkmasıyla da birebir örtüşmektedir. Sonuç olarak final, daha önce var olan eylemlerin içinden çıkmaktadır ve tüm bunlar karakterin akli dâhilinde gerçekleşmektedir. Dolayısıyla kötü veya tutarsız olarak çizilen bir karakterin tercihleri bile Aristoteles'in savları çerçevesinde haklılaştırılabilir.

Dil ve Düşünceler

Aristoteles'in klasik anlatı yapısı içerisinde sözel ifadenin başarısı, açıklık ve sıgılıktan kaçınmakla ölçülmektedir. Fakat buradaki önemli nokta, sıgılıktan kaçınmak adına açıklığı kaybetmemektir. Sıradan günlük konuşmaların anlaşılabilirliğini ve anlatımı bir bilmeceye çeviren gösterişli sözleri harmanlayarak kullanmak klasik bir anlatı için önemlidir. Düşünce ise öykü içerisindeki düşünsel içeriği oluşturmaktadır ve bu düşünsel içeriğin bir anlatı olabilmesi için sözel ifadelere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda *Dogville*, düşünsel içeriğini ortaya koymada her filmde olduğu gibi karakterlerinin sözel ifadeleri üzerinden ilerlemektedir. Filmde karakterlerin kullandığı dil ya da diyaloglar filmin öyküsüne uygun bir şekilde, izleyicinin anlayacağı bir yapıda kullanılmaktadır. Fakat karakterlerin kullandığı sözel ifadelerin dışında *Dogville* filmini dil ve düşünce zinciri açısından ayrı kılan etmen bir anlatıcının varlığıdır. Film içerisinde seyirciye olayları anlatan bir anlatıcı karakter yer almaktadır. Bu anlatıcı, her bölümün başında karakterlerin başlarına gelecek olayları izleyiciye aktardığı gibi, bölüm aralarında da filmin düşüncesini pekiştirecek birtakım açıklamaları izleyicisine sunmaktadır. Aslında karakterlerin dışındaki bir anlatıcının varlığı her ne kadar Aristoteles klasik anlatısının tam karşısında duran, Brecht'in epik tiyatrosunun yabancılaşma kavramı ile birlikte anılsa da *Dogville*'deki bu yapı, derine inildiğinde Aristoteles üzerinden de okunabilmektedir. Daha açık bir ifade ile *Dogville*'in olay örgüsünün içerisine yerleştirdiği anlatıcı, Aristoteles'in işaret ettiği sözel ifade ile varılan düşünsel içeriği birçok filmde daha etkili bir şekilde izleyicisine

⁵ Hikâyenin sonlarında, zor durumda kalan ana karakterleri kurtarmak üzere, hikâyeyle doğrudan alakalı olmayan bir şeyin devreye girip, olayı çözmesi.

ulaştırmaktadır. Bu bağlamda anlatıcı filmin olay örgüsünü tamamen izleyicisine aktarmamakta, karakterlerin sözel ifadelerinde eksik kaldığı yerlerde izleyicisini aydınlatmaktadır. Bu da bizi klasik anlatının temelinde var olan ve izleyicinin doğrudan karakter ve olayla özdeşleşmesini sağlayacak bir yola sokmaktadır.

Dekor ve Müzik

Aristoteles, Tragedyanın destan şiirlerinden farkını ortaya koyarken, bir hikâyeyi anlatmak yerine onun eylem içerisinde gösterilmesini yeğlemektedir. Bu bağlamda eylem içerisindeki bir hikâyenin izleyicide yarattığı hoşlanma duygusu, müzik ve dekorun etkileriyle üst seviyelere çıkmaktadır. *Dogville*'in yönetmeni Lars von Trier, filmin çekiminde açık bir stüdyoyu tercih ederek, tüm mekânları bir haritayı andıracak şekilde beyaz çizgilerle zemine çizmiştir. Duvarların, kapıların, ağaçların olmadığı bu mekân içerisindeki herhangi bir sahnede, o sahnede yeri olmayan diğer karakterler de kadrajın içerisinde yer almaktadır. Kapılardan giriş çıkışlar sadece ses efektleriyle sahici kılınmıştır. Zaman değişimleri ise ışıklandırmanın yardımıyla sağlanmıştır. Böylesi bir görüntü her ne kadar izleyiciye ilk başta alışılmışın dışında ve yabancı gelse de filmin sonunda yaşanan katharsis filmdeki dekorun gerçekçi bir algı yaratmasının kanıtı olmaktadır. Öte yandan dekor ile birlikte ele aldığımızda, tiyatro sahnesinin aksine kameranın gözü aracılığıyla izlediğimiz sahneler ve bu sahnelerde zaman zaman başvuru yakın çekimler sinema diline özgü bir anlatım yaratmaktadır. İzleyicinin, evin kapısı olmasa da o kapıyı varmışçasına hissetmesi, ses efektleri ile gösterilmeye çalışılan doğa olayları, odaklanmanın sadece diyalog içerisindeki karaktere verilmesi gibi nedenlerden dolayı perdede yansıyan görüntü, izleyici üzerinde dramatik bir etki yaratmaktadır. Zaten Aristoteles bu dramatik etki içerisinde dekor ve müziği, olay örgüsüne yardımcı etmenler olarak göstermektedir. İzleyicide korku ve acıma duygularının yaratılmasında asıl olan olay örgüsüdür. *Dogville*'de de kullanılan dekor ve bölüm girişlerinde anlatıcının bir fonu olarak kullanılan müzik, izleyicinin ortaya koyulan anlatıya kolay bir şekilde dahil olmasına yardımcı olmaktadır. Örneğin Chuck'un Grace'e tecavüz ettiği sahnede, kamera giderek geniş açığa çıkmaktadır. Dekor açısından bakıldığında evlerin duvarlarının olmaması, sanki bu olayın herkesin gözünün önünde gerçekleştiğinin izlenimini yaratmaktadır. Hatta geniş açının hemen ardındaki sahnede, ön planda sek sek oynayan çocuklar ve onların hemen arkasında tecavüz sahnesi yer almaktadır. Fakat tüm bu görüntülere ve dekorun sıradışılığına rağmen izleyici, bu tecavüz sahnesinin duvarlar ardında gerçekleştiğini bilmektedir. Çünkü asıl olan olay örgüsüdür. Dekor ve müzik klasik anlatı yapısı içerisinde nasıl kullanılırsa kullanılsın izleyicide bir katharsis etkisi yaratıyorsa Aristo felsefesi açısından başarıya ulaşmış sayılmaktadır.

Mimesis ve Katharsis

Dogville filmini incelerken bizi Aristoteles'in kuramına en çok yaklaştıran şey mimesis ve katharsis kavramlarıdır. Mimesis'i en basit anlamda taklit olarak tanımladığımızda izleyicinin bu taklitten aldığı hazzı da katharsis olarak tanımlayabiliriz. Mimesis ile başlayarak katharsis ile son bulan, izleyicideki bu haz alma ya da arınma duyguları, *Dogville*'in anlatısı içerisinde de rahatlıkla görülebilmektedir. *Dogville*, izleyicisine aktardığı öykü, canlandırdığı karakterler, kullandığı dekor açısından Aristoteles'in belirttiği şekilde bir taklide başvurmaktadır. İzleyici, her ne kadar filmi izlerken orada yaşanan olayların gerçek olmadığını, bir canlandırma, bir taklit olduğunu içten içe bilse de zamanla kendisini filmin akışına kaptırması, çoğu klasik anlatı yapısında olduğu gibi taklidin başarılı bir şekilde gerçekleştirilmesinin sonucudur. Örneğin filmdeki zaman kavramı –gece ve gündüzün oluşumu- ışıklandırmalar aracılığıyla yansıtılmaktadır. Fakat izleyici gökyüzünde güneşi, ayı, yıldızları görmese bile bu zaman değişiminin farkına varmaktadır. Çünkü filmde zaman değişiminin anlaşılabilmesi adına başka taklitlere yer verilmiştir; karakterlerin yataklarına yatıp uyuması, duyulan kuş sesleri, kasaba halkının birbirlerine günaydın demesi ve anlatıcının varlığı zaman kavramının anlaşılmasında başvurulan taklitlerdir. Bunun dışında daha öncede ifade edildiği gibi, filmde hiçbir duvarın olmayışı, kapılardan giriş ve çıkışlarda sadece ses efektlerinin kullanılması, Ginger'in bahçesinde bulunan ve sadece tebeşirle adı yazılmış bekaşi üzümeleri gibi aslında görsel olarak inandırıcı olamayan pek çok taklit, izleyicide bir gerçeklik hissi yaratmaktadır. Bu gerçeklik hissi bekaşi üzümelerinde olduğu gibi tebeşir ile yazılmış bir yazı üzerinde gerçekleştirilen eylemler (çapalama, etrafına çit örme v.b) sayesinde yaratılmaktadır. Kısacası *Dogville*'de yaratılan bu farklı taklit algısı, Aristoteles'in sanatçıya verdiği yeniden yaratma imkânı açısından ele alındığında başarılı olmaktadır.

Mimesisin yani taklidin Aristoteles'e göre var olma amacı aslında haz ile ilişkilidir. İnsan, doğası gereği taklitten haz almaktadır ve bu da bizi katharsis kavramına götürmektedir. Antik Yunanda tragedyalara baktığımızda, sergilenen oyunlardaki soylu karakterlerin taklitleri, izleyicisini tutkularından arındırarak onların katharsise ulaşmasını sağlamaktadır. Bu bakımdan mimesis, katharsis ile olan ilişkisinde terbiye edici bir anlam kazanmaktadır.

Dogville'de de yaratılan taklidin başarısı doğal olarak kendisini izleyicide yarattığı katharsis etkisinde göstermektedir. Filmdeki Grace karakterinin iyiyi, kasaba halkının da zamanla kötüyü temsil edişi, izleyici açısından bakıldığında özdeşleşmeyi Grace ile kurmasına neden olmaktadır. Çünkü Grace, filmin başında yardıma muhtaçtır ve tüm hikâyeye onun

önderliğinde ve onun üzerinden ilerlemektedir. İzleyici, Grace karakteri ile onun özelliği olan, ahlaki bakımdan iyi olmayı daha ilk dakikalarda kendisinde görmektedir. Grace, mutluluğa ulaşabilmek için film içerisinde kasaba halkına yardım ederken, izleyici de duygularıyla ona destek olmaktadır. Polislerin her kasabaya gelişinde saklanmak zorunda kalan Grace'in kendisi ile yakın bir ilişki kuran izleyici de onunla birlikte saklanmakta, yakalanmasından endişe duymaktadır. Grace, izleyicisinin tüm duygu ve düşüncelerini taşıyan, onları yansıtan bir ayna konumundadır. Zamanla Grace'in başına gelenler aynı zamanda izleyicisi tarafından da paylaşılmaktadır. Örneğin tecavüz sahnesinde izleyici, acıma duyguları kabarmış bir şekilde Grace'in yaşadığı o ruh halini içten içe anlayabilecek kadar ona yakınlaşmaktadır. İzleyici ise artık Grace'in başına gelenleri sanki kendisi yaşıyormuşçasına filmin kötü karakterlerinden intikam almak istemeye başlamaktadır. İzleyicinin bu isteği, Grace'in eyleme geçmesi ile birlikte bir arınma, boşalma ve rahatlama durumunu ortaya çıkartmaktadır.

Kısacası filmin ana karakteri olan Grace, filmin ilk dakikalarından itibaren izleyicisinin kendisini onun yerine koyabileceği ve özdeşleşebileceği bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmin başlarında güzelliği, çekiciliği, çalışkanlığı, duygusallığı ve anlayışlılığıyla dikkat çeken Grace, saf ve temizdir. Zamanla kasaba halkının kendisine kötülük yapması bile onun bu özelliklerinden vazgeçmesine neden olmamıştır. Fakat filmin son bölümüne gelindiğinde Grace, artık izleyicisinin gerçekte yapmak istediği şeyi yaparak, tüm kasabayı yok edecek kadar acımasız bir kadın rolüne bürünmektedir. Dogville halkı tarafından kendisine yapılan kötülükler onun bu kararı almasında en büyük etkeni oluşturmaktadır. Bu doğrultuda Grace'in tüm kasabayı yakarak ve orada yaşayan herkesi öldürerek intikamını alması, kendisiyle özdeşleşen seyircinin de rahatlamasına neden olmaktadır.

SONUÇ

Aristoteles'in Tragedya üzerinden ortaya koyduğu klasik anlatı yapısının temel özellikleri olan öykü, karakter, dil, düşünce, dekorasyon ve müzik, günümüz sinemasının klasik anlatı yapısı ile benzer özellikleri taşımaktadır. Fakat günümüz sinemasının en önemli özelliği, yine Aristoteles'in yukarıda belirtilen altı özelliğin sonucu ortaya koyduğu mimesis ve katharsis kavramlarıdır. Mimesis ile yaratılan taklidin izleyicide yarattığı gerçeklik algısı sonucu yine izleyicide ortaya çıkan arınma ve boşalma duyguları, sinemanın insanlar üzerindeki yarattığı en önemli etki olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dogville filmi de Aristoteles'in ortaya koyduğu tüm bu özellikleri taşıması bakımından, klasik anlatı sineması içerisinde önemli bir filmidir. Film, her sahnede bir neden sonuç ilişkisini takip ederek, zamanla izleyicisini meraklandıran olaylara yer vermektedir. Kullanılan

kameranın insan gözüne yakınlığı izleyicinin filme yabancılaşmasının önüne geçmektedir. Karakterlerin iyilik, benzerlik, tutarlılık ve uygunluk gibi özelliklere uygun olması, olay örgüsü ile birleşince filmi klasik anlatı sineması üzerinden okumamızı kolaylaştırmaktadır. Kullanılan dekorun bir tiyatro sahnesini andırsa bile yaratılan taklit açısından izleyicide uyandırdığı gerçeklik hissi, anlatıyı destekleyen müzik, karakter ile eylem arasındaki düşüncenin uygunluğu filmi Aristoteles felsefesine yaklaştırmaktadır.

Fakat filmin hem Aristo hem de klasik anlatı sineması açısından en önemli özelliğini kuşkusuz mimesis ve katharsisin kullanımı oluşturmaktadır. Mimesis ile yaratılan gerçekliğin izleyiciyi katharsise ulaştırması açısından *Dogville*’in Grace’i, izleyici ile son derece yakınlaşan ve gerek korku gerekse de acıma duygularını izleyicisinde etkili bir şekilde ortaya çıkartan bir karakterdir. İzleyici de Grace’in bu özelliklerine kayıtsız kalmayarak, kendisini filmin başından sonuna kadar onun yerine koymaktadır. Dogville kasabasının yerle bir olmasıyla sonlanan filmde, hem Grace hem de izleyiciyi kaçınılmaz bir gerçek olan intikam duygusu altında buluşmaktadır. Filmin başında her durum karşısında pozitif bir tutum sergileyen Grace, artık kötü yüzünü göstermiş ve gangsterlerin patronu olan babası ile yeni bir yolculuğa başlamıştır. İzleyici ise, kendisinin yapmak istediği her eylemi gerçekleştiren ve kendisini katharsisin doruklarına ulaştıran Grace’e teşekkür ederek, filmi mutlu bir sonla noktalamıştır.

KAYNAKÇA

Aktaş, S. (2011). Bir Yeni Roman Uyarlaması Olan “Saatler” Filminde Metinlerarasılık ve Göstergeler Arasılık (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Aristoteles. (1996). Metafizik. Çev: Ahmet Arslan. İstanbul: Sosyal Yayınları

Aristoteles. (2017). Poetika Şiir Sanatı Üzerine. Çev: Furkan Akderin. İstanbul: Say Yayınları.

Bakır, B. (2008). Sinema ve Psikanaliz. İstanbul: Hayalet Kitap.

Bazin, A. (1995). Çağdaş Sinemanın Sorunları. Çev: Nijat Özön. Ankara: Bilgi Yayınevi.

Bazin, A. (2013). Sinema Nedir? Çev: İbrahim Şener. İstanbul: Doruk Yayınları

Duman, A. M. (2014). Mimesis. İstanbul; Litera Yayıncılık.

Erdoğan, N. (1992). Sinema Kitabı. İstanbul: Ağaç Yayıncılık.

Frampton, D. (2013). Filmozofi. Çev: Cem Soydemir. İstanbul: Metis Yayıncılık.

Gürkan, H. (2013). Godard ve Karşı Sinema. (Peter Wollen’den çeviri). İstanbul: Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi. (3), 119-129.

Kabadayı, L. (2015). Sinemada Felsefe ve Film Felsefesi Üzerine. Doğu Batı Düşünce Dergisi – Sinema Tutkusu 1. (72), 89-116.

Oluk, A. (2013). Klasik Anlatı Sineması. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Özön, N. (2000). Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Sözen, M. (2008). Anlatı Mesafesi – Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümlemeler. Zonguldak Karaelmas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (8), 123-154

Stevenson, J. (2005). Lars Von Trier. Çev: Begüm Kovulmaz. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Ülger, E. H. (2013, Ekim). Aristoteles’te Poetikanın Doğası Ve Sınırları. Dört Öge Dergisi. (4), 195-214.