

PAPER DETAILS

TITLE: Kayip Otoban'ın İzinde: David Lynch'in Postmodern Dünyası

AUTHORS: Asli FAVARO

PAGES: 13-31

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/760810>

Araştırma Makalesi - Gönderim Tarihi: 05.03.2019 - Kabul Tarihi: 05.25.2019

Kayıp Otoban'ın İzinde: David Lynch'in Postmodern Dünyası

Aslı Favaro¹

Öz

Postmodern anlatıların çoklu dünyalara, çoğul ya da parçalanmış kimliklere yönelik ilgisini David Lynch sinemasında açıkça görmek mümkündür. David Lynch'in filmlerinde fantezi/rüya düzlemi ve maddesel gerçeklik düzlemi olarak tanımlanabilecek dünyalar arasında keskin bir sınır bulunmaz. Hatta bu tür bir ayrımı dışsal bir göz üzerinden görünür kılacak herhangi bir araca da rastlanmaz. Karakterin yanılsaması ya da fantezisi olarak yorumlanan gerçeklikler sinemada belli türlerin, klişelerin, imgelerin ve izleklerin öylesine mükemmel bir taklidi veya yeniden üretimidir ki bunların ancak filmlerde ya da bir fantezide var olabilecekleri düşünülür. Anlatıdaki temel mesele, bir gerçekliğin film gibi kurgulanması durumunda nasıl bir görünüm alacağına ilişkin olasılıkların araştırılması şeklinde kendisini gösterir: Bir gerçeklik, fantezi/kurmaca olarak kurgulanırsa ve sanki bu fanteziyi önceleyen ve fanteziden uyanılıyormuşçasına kurgulanan bir başka gerçeklik düzlemi varsayılırsa anlatı nasıl bir imgeleme dayanır? Bu bağlamda Lynch sineması, ironi ya da parodiye dayanan anlatılar olarak; sinema tarihi, tür filmleri, klişeler ve arketipleri temel alarak, filmler üzerine film yapma şeklinde bir tanımlamaya indirgenemez. Yönetmenin filmleri, pastiş tekniğini kullanarak gerçeklik ile kurgu/kurmaca arasında bir ayrım olduğu izlenimini yaratırken daha derin bir düzlemde, maddesel gerçekliğe denk düşen dışsal gözü devre dışı bırakarak gerçeklik ve yanılsama ayrımını yıkar. Böylece Lynch sineması, postmodern anlatının temel mantığına tam hakkını verir; zira tam da postmodern düstura uygun olarak gerçeklik denen şeyin sadece kurgudan ya da kurgular çoğulluğundan ibaret olduğunu gösterir. Bu çalışmada söz konusu iddiadan hareketle David Lynch sineması, postmoderniteye ve dolayısıyla postmodern dönemin sinemasına ilişkin özellikler üzerinden incelenmektedir. Tematik incelemenin kuramsal çerçevesinde, postmoderniteye ve postmodern anlatıya ilişkin literatürden yararlanılarak, yönetmenin sineması, biçimsel anlamda ve anlatı yapısı açısından değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: David Lynch, postmodernite, klişe, fantezi, gerçeklik

Atıf: Favaro, Aslı. (2019) Kayıp Otoban'ın İzinde: David Lynch'in Postmodern Dünyası. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi (AKİL) Haziran (31) s. 13-31

¹ Dr. Öğretim Üyesi, Ege Üniversitesi, İletişim Fakültesi, asli.favaro@ege.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0001-8143-6153>

In Search of Lost Highway: The Postmodern World of David Lynch

Abstract

Postmodern narratives' interest in multiple worlds, and collective or fragmented identities is clearly manifested in the films of David Lynch, where the reality/fantasy dimension and the material reality bear no clear boundaries. Nor are there any means present to make such boundaries discernible. Realities that are interpreted as the illusion of a character are such perfect parodies of certain cinematic genres, clichés, images and themes that they are considered to only be possible in film-world or a fantasy. The main concern of the narrative seems to be an investigation of possibilities of how a reality, edited as a film, would look. If a reality is reconstructed as a fantasy/narrative, and if we allow a reality dimension that precedes this fantasy and is constructed as if adapted from the fantasy, what sort of imagery would the resulting narrative be based on? As such, David Lynch films cannot be defined as a meta-film about films with narratives based on irony or parody and focusing on history of filmmaking, and genre films, clichés and archetypes. While the director's movies create the impression of an attainable distinctive between the narrative and fiction, on a deeper level, they invalidate the reality/fantasy diction by excluding the external gaze that corresponds to material reality. Thus, the films give the main logic of postmodern narratives full reign; as they reveal that what we call reality is based on fictions, or rather a plurality of fictions. In this paper, David Lynch films are examined in terms of properties of postmodernity and postmodern filmmaking they entail. For the theoretical framework of this thematic study, literature pertaining to postmodernity and postmodern films is going to be utilized. In this regard, the director's films are examined through studies in postmodern narration and aesthetics, with a focus on narrative structure and the formal qualities of the narrative.

Keywords: David Lynch, postmodernity, cliché, fantasy, reality

"Her şey olabilir. Her şey mümkün ve ihtimal dahilindedir. Mekân ve zaman yoktur. Her şeyin olabilmesi pekâlâ mümkündür. Gerçekliğin gevşek dokulu kumaşında hayal gücü, yeni desenler örerek hareket eder.

Fanny ve Alexander (Ingmar Bergman, 1982)

"Bir kişi ölünce zamanın gerisine gider ve bir başka kişi olur. İki kişi yer değiştirebilir. Tek bir hayat birçok kişi tarafından yaşanabilir."

P.D. Uspenski

Giriş

Postmodern anlatıların çoklu dünyalara, çoğul ya da parçalanmış kimliklere yönelik ilgisini David Lynch sinemasında açıkça görmek mümkündür. Karakterlerin, gerçekliklerinin parçalanması ile hangi dünyaya ait oldukları konusunda büyük bir kafa karışıklığı yaşaması ve buna bağlı olarak zihinsel temsiller tarafından çarpıtılmış farklı dünyaların ve farklı kimliklerin üst üste binmesi, genel anlamda David Lynch'in sinemasında da belirleyici olmaktadır. Yönetmenin filmlerinde belirleyici olan unsur, izleyicinin de kamera dolayısıyla ya da dışsal bir göz aracılığıyla mekân ve zamana dair bütünlüklü bir algı geliştirememesi, diğer bir deyişle karakterlerin kimlik, mekân, zaman deneyimlerine ve karakterlerin dünyasını çevreleyen hakikate ilişkin bilgiyi elde edememesidir.

Bu çalışmada David Lynch sineması, postmodernitede ve dolayısıyla postmodern dönemin anlatılarında ön plana çıkan parçalanmış gerçeklik ve kimlik, bellek kaybı, şizofreni, mekân ve zaman algısında sürekliliğin ve doğrusallığın yitirilişi gibi kavramlardan hareketle tematik bir analiz üzerinden değerlendirilecektir. Tematik incelemenin kuramsal çerçevesinde, postmoderniteye ve postmodern anlatıya ilişkin literatürden yararlanılarak, yönetmenin sineması, biçimsel anlamda ve anlatı yapısı açısından değerlendirilecektir.

Best ve Kellner'in (1991) Huston Smith'ten yola çıkarak aktardığı gibi, 20. yüzyılda gerçekliğin insan aklının kavrayabildiği yasalara göre düzenlendiği modern dünya görüşünden, gerçekliğin belli bir düzeni takip etmeyip, nihayetinde bilinemez olduğundan hareket eden postmodern dünya görüşüne geçiş gerçekleşmiştir (s. 9). Teknolojik gelişmelere ve küreselleşme olgusuna bağlı olarak mekânları tanımlayan fiziksel sınırların yok olması; benliklerin ve kültürel formların esnek ve akışkan bir yapıya bürünmesi, diğer bir deyişle kimliklerin öngörülemez ve çoklu hale gelişi, değer türdeşliğinin çözülmesi, çatışmalı deneyim alanlarının belirginleşmesi gibi postmodern çağı tanımlayan özellikler ve görünümeler sinemada özellikle 1980'li yıllardan itibaren giderek hakim olmaya başlamıştır.

Urry'nin (1999) belirttiği gibi, bazı kuramcıların görüşüne göre postmodernizm, toplumsal yaşamın maddileşmiş ve hissedilir boyutları olarak zaman ve mekânın ortadan kalkmasıyla oluşan distopyan bir kâbusa neden olmaktadır (s. 40). Hız, hareket, fiziksel sınırları aşabilme, akışkan ve çoğul kimlikler, gelip geçicilik üzerinden tanımlanan postmodern dünyada mekân ve zamana ilişkin bütünsel bir algı ve aidiyet geliştirmek güçleşmiştir. Görüntü ve iletişim ağlarının dijitalleşerek küresel ölçekte işlev görmesi ve aynı zamanda insanın mekân ve zaman deneyiminin yoğun olarak siberuzam üzerinden biçimlenmeye başlamasıyla birlikte içinde yaşanılan çevreye ilişkin zihinsel kurgu da değişime uğramıştır.

Bu bağlamda Boggs ve Pollard'ın (akt. Akalın, 2005) belirttiği gibi, postmodern filme geçiş, yalnızca anlatıdaki bir dönüşümden ibaret olmayıp, daha çok toplumsal ve politik dünyadaki değişimlerin ve aynı zamanda endüstri ve teknoloji alanındaki gelişmelerin

bir yansımasıdır. Postmodern sinema, tüketici kapitalizminin egemen olduğu, tarih ve gelecek zaman kavramının yitirildiği, bir başka deyişle belirsizliğin damgasını vurduğu post-endüstriyel, post-Fordist bir dünyanın izdüşümüdür (s. 390).

Özellikle 1990'lı yıllarla birlikte sinemada bellek kaybı, kökenleri arayış, maddesel gerçeklik ve sanal evren ya da fantezi evreni arasındaki sınırların gerçirgenliği, gerçekliğin farklı biçimlerde kurgulanabilir oluşu ve dolayısıyla bütüncül bir kimlik inşasının olanaksızlığı giderek daha sık ele alınmaya başlamıştır. Postmodern anlatıya sahip filmlerde karakter düzeyinde kimi zaman klinik anlamını da içerecek şekilde şizofrenik bir varoluştan söz edilir. David Lynch'in *Twin Peaks: Fire walk With Me* (İkiz Tepeler: Ateşte Benimle Yürü, 1992), *Lost Highway* (Kayıp Otoban, 1997), *Mulholland Dr.* (Mulholland Çıkmazı, 2001), *Inland Empire* (2006) ve yönetmenin kendisinin bir film gibi değerlendirilmesini önerdiği, 1990 yapımı aynı adlı dizinin devamı olan *Twin Peaks: The Return* (David Lynch ve Mark Frost, 2017) filmlerinin yanı sıra *Memento* (Christopher Nolan, 2000), *Identity* (Kimlik, James Mangold, 2003), *The Machinist* (Makinist, Brad Anderson, 2004), *Secret Window* (Gizli Pencere, David Koepp, 2004), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Sil Baştan, Michel Gondry, 2004), *Inception* (Christopher Nolan, 2010), *Sucker Punch* (Zack Snyder, 2011), *Source Code* (Yaşam Şifresi, Duncan Jones, 2011), *Looper* (Tetikçiler, Rian Johnson, 2012), *Split* (Parçalanmış, M. Night Shyamalan, 2016) gibi popüler filmler mekân ve zamana dair bütünlüklü algının parçalanması, belleğin kurgulanabilir, dönüştürülebilir ya da yeniden inşa edilebilir olması meselelerini ele alan filmlere örnek olarak sayılabilir.

Richard Sennett (2011), yeni kapitalizm ve esneklik konusuna değinirken postmodern dünyada anlatının değişimi üzerinde durur. Bu bağlamda anlatıların yalnızca bir olay dizisinden ibaret olmayıp, zamanın ileri doğru hareketine şekil vermesinin, olayların nedenlerini açıklayıp, sonuçlarını göstermesinin önemini vurgular. Günümüzün bireyi ise esneklik ve akışın hakim olduğu postmodern bir dünyada yaşar. Bu dünya ona ne ekonomik ne de sosyal yönden bütünlüklü bir anlatı ve anlam evreni sunar. (s. 29). Böyle bir dünyada süreklilik arz eden bir kimlik inşası temel bir problem haline gelir. Postmodern sinemanın ana temalarından biri işte bu sorundur. Nitekim bu tür anlatılarda karakterler, birbiriyle bağdaşmayan dünyalar, farklı zaman ve gerçeklik boyutları arasında gidip gelebilmektedir. Başka bir ifade ile zaman ve mekân algisinde sürekliliğin kesintiye uğradığı şizofrenik evrenlerden söz edilebilmektedir. McHale (akt. Harvey, 1992) postmodern romanın özelliklerine değinirken, modernist eserde, nihayetinde tekil bir gerçekliğin anlamının daha iyi kavranmasını sağlayan perspektivizme karşıt olarak, farklı gerçekliklerin nasıl bir arada varolabileceğine, birbiri ile kesişebileceğine ya da çarpışabileceğine dair soruların ön plana çıkması yönünde bir değişimden söz eder. Postmodernist roman kahramanları, çoğu zaman hangi dünyada bulunduklarına dair bir karmaşa yaşarken içinde yer aldıkları dünyayla nasıl bir ilişki içine girmeleri gerektiğini de kestiremezler (s. 41).

Bu bağlamda postmodern anlatının temel meselesi, gerçekliğin çoklu ve kurgulanabilir olduğu yönündeki vurgunun oyuncul bir anlatı üzerinden şekillenmesi ve üzerinde uzlaşılacak bir hakikat zemininin sorunlu hale gelişinin benimsenmesidir. Modernist

anlatı, hakikati ve gerçekliği sorgulamakla birlikte, farklı perspektiflerden hareketle nihayetinde üzerinde bütüncül bir anlatının temellendirilebileceği bir hakikat zeminini göz ardı etmez. Postmodern anlatı ise gerçekliğin kurgulanabilir, mekânsal ve zamansal sürekliliğin kırılmasından da kaynaklanacak bir biçimde eğilip bükülebilir olmasını temel alır.

Bu çalışmanın temel iddiası, postmodern anlatıların tipik örneklerinden olarak gösterilen David Lynch sinemasının, gerçekliklerin çoğulluğuna yönelik vurgu noktasında bir kırılma yaratması ve postmodern anlatıyı en uç noktasına götürmesidir. Bu bağlamda Lynch filmleri, ironi ya da parodiye dayanan anlatılar olarak; sinema tarihi, tür filmleri, klişeler ve arketipleri temel alarak, filmler üzerine film yapma şeklinde bir tanımlamaya indirgenemez. Yönetmenin filmlerindeki temel mesele, klişeleri kullanarak pastiş ya da ironi yapmak değildir. Zira Lynch sineması hakikatin/gerçekliğin bir film ya da kurmaca gibi kurgulanabileceğini işaret etmekle, gerçeklik ya da kurgu formunda yapılandırılmış bir diğer gerçekliği sunmakla beraber söz konusu gerçeklikler arasında ayrıma imkân tanımaz. Dolayısıyla üzerinde uzlaşılacak bir hakikat zemininin bulunmaması anlamında, gerçeklik ve fantezi arasındaki ayrımın bulanıklaştığı ancak kurgu/fantezi evrenine denk düşen bir gerçeklik düzleminin varlığı konusunda karakterlerin olmasa da izleyicinin mutabık olabildiği şizofrenik bulmaca filmlerden ayrılır.

Gerçeklik ve fantezi/kurmaca arasındaki ayrıma ya da bu ikisi arasındaki sınırların bulanıklığına dayanan postmodern anlatılar sıklıkla, fantezi ya da yanılsama olarak tanımlanan dünyanın dışında, koordinatları açıkça verilmese ya da filmin finali, karakterin hangi dünyanın içinde bulunduğu dair bir muammaya dayansa dahi maddesel gerçekliğe denk düşen bir dünya varsayar. Oysa Lynch filmlerinde bu tür bir varsayım sadece yüzeyde kalır. Zira onun sineması, pastiş tekniğini kullanarak gerçeklik ile kurgu/kurmaca arasında bir ayrım olduğu izlenimini yaratırken, daha derin düzlemde maddesel gerçekliğe denk düşen dışsal gözü devre dışı bırakarak gerçeklik ve yanılsama ayrımını yıkar. Böylece Lynch'in sineması postmodern anlatının temel mantığına tam hakkını verir; zira tam da postmodern düstura uygun olarak gerçeklik denen şeyin sadece kurgudan ya da kurgular çoğulluğundan ibaret olduğunu gösterir.

1. Klişeler ve Fantezi: Yüzeylerde Gezinen Postmodern Bir Oyunun Ötesi

David Lynch'in filmlerindeki temel mesele şu şekilde özetlenebilir: Birbiri ile kesişen ya da üst üste binen dünyalardan birinin, tam da bir kurmaca formunda kurgulanmış olması nedeniyle ancak bir fanteziye denk düşebileceği izlenimi verilir. Sonrasında ise anlatıda yer alan farklı gerçeklikler arasında hakikat/yanılsama şeklinde hiyerarşik bir ayrımın, diğer bir deyişle bu gerçeklikleri çevreleyen ya da bunlardan birine denk düşen kurucu bir hakikatin bulunduğu izlenimi boşa çıkarılır.

Lynch'in sineması, kimi eleştirmenler ve film teorisyenleri için postmodern anlatının oyunculluğuna ve çoklu dünyalarına dayanan ve sinemaya dair görsel hafıza ve kolektif imgelemen klişelerini, parçalanmış mekân ve zaman düzlemi içinde bir araya getiren bir pastişten ötesini ifade etmemektedir. Robin Wood (2003, s.338) çağdaş

sinemaya ilişkin değerlendirmesinde yönetmenin *Mulholland Dr.* filminde, özenle tanımlanmış karakterler içeren tutarlı bir anlatının reddedildiğini, postmodern sanatı tanımlayan “her şey mübah, her şey olabilir” düsturundan hareketle bir çeşit pseudo-avant-garde görünümün anlatıya hakim olduğuna öne sürer. Wood, benzeri kaygılar ve biçimsel özellikler taşıyan postmodern filmleri, yönetmenin kendi kendine referanslar üzerinden hareket ettiği ve izleyiciyi, kendi kişisel takıntılarına müsamaha göstermeye zorladığı anlatılar olarak eleştirir. Yazara göre gerçekliğin bir başka düzlemine geçiş ve bu düzlemin tanımlanamaz, belirlenemez oluşu, yönetmene biçim anlamında girilen oyunlar da dahil olmak üzere her yaptığına kabul edilebilmesi yönünde aşırı bir özgürlük tanımakta ve böylece anlatıda tutarlılık kaygısı gözetmemeyi haklılaştıracak bir zemin sunmaktadır.

Postmodern anlatının oyunculuğu bağlamında Mactaggart’ın (2010) belirttiği gibi, kimi eleştirmenlerin iddialarından hareketle, Lynch’in filmleri yalnızca yüzeysel, postmodern bir oyundan ibaret olarak görülürse *Twin Peaks* gibi bir anlatıyı yeniden ele almanın da pek bir önemi kalmamaktadır, ancak düşünce ve nesne içindeki döngüsellüğün filmin ötesinde devam etmesi anlamlıdır (s. 30). Yazarın bu görüşü bağlamında çoklu gerçeklik düzlemlerinin, izleyici tarafından fantezi/kurgu ya da maddesel gerçeklik ayrımı üzerinden yorumlanabilir oluşundan öte şu tür bir okumanın, anlatıyı postmodern hâletiruhiye içinde ele almayı anlamlı kıldığı söylenebilir: Lynch’in filmlerinde, fantezi ya da yanılsama olarak yorumlanan evrenlerin, klişe ve kitsch imgelere ve pastişe dayanması, bir bakıma gerçekliğin de bir film gibi kurgulanabilir, yansıtılabilir olduğunu ya da gerçekliğin kurgulanışında sinemadan devşirilen imgelerin yer aldığını işaret eder. Diğer bir ifadeyle tam da bu klişe imgeler; stereotipler ya da izlekler üzerinden işleyen, sinemaya dair kolektif görsel hafızanın belli gerçeklik kurgularını belirlediğini varsayar.

David Lynch’in filmlerinde fantezi/rüya düzlemi ve maddesel gerçeklik düzlemi olarak tanımlanabilecek dünyalar arasındaki ayrımı dışsal bir göz, Olimpik bir bakış üzerinden görünür kılacak herhangi bir mekanizmaya rastlanmamaktadır. Temel mesele, bu ayrımı ortaya çıkarmaya dayanan bir bulmaca çözme girişimi olmamakla birlikte, çözülecek bir bulmaca varmışçasına; diğer bir deyişle izleyiciye ayrıma dair çeşitli ipuçları sunuluyormuşçasına farklı gerçeklik ve mekân-zaman düzlemlerinin klişe ve pastiş imgelere, izleklerle dayandırılarak biçimlendirilmesidir. Bu noktada yönetmenin anlatılarında, özellikle karakterin yanılsaması ya da fantezisi olarak değerlendirilen bölümlerin, klişelerin ve kitsch imgelerin kullanımı ile aynı zamanda sinema tarihinin ve film genre’larının (janr) üzerinden şekillenen bir meta-film özelliği gösterdiği doğrudur. Söz konusu bölümler, melodram, film noir, soap-opera, suç ve gerilim filmleri vb. filmlerin stereotiplerini, motiflerini ve izleklerini kullanır. Ancak bu unsurlar; karakterin kurguladığı, bir fanteziyi çağrıştıran bir dünyada, sinema tarihinden, tam da klişe, yapıntı ya da yapmacık oldukları için devşirilmiş imgeler olarak yer bulur.

Şu halde belirli gerçeklik düzlemlerinin; sinemaya dair kolektif hafıza üzerinden biçimlenerek, klişe ve kitsch imgelere dayanmasından ve bir film gibi kurgulanıyor olmasından hareketle ancak bir fantezi, filmlerde varlık bulabilecek bir evren olduğu

düşünülür. Hatta bu durumda fantezi ya da düş yapısında anlatılan gerçekliğin kendisi kadar bu gerçekliğin dışında kalan evrenin de bir kurgu olabileceği söylenebilir. Söz konusu fantezi/yanılsama gerçekliğinin, bir film anlatısı/klişe gibi kurgulandığı halde maddesel gerçeklik olarak varsayılan bir gerçeklikten ayrıldığına dair dışsal bir bakış açısı sunulmaz. Bu durumda ancak, gerçekliğin bir film evreninin imgelemi üzerinden farklı şekillerde kurgulandığından ya da farklı gerçeklik kurgularının bir karakterin dünyası üzerinde üst üste bindiğinden söz etmek mümkündür.

Zizek'in David Lynch'in anlatılarının postmodern niteliğinin klişeler üzerinden okunmasına dair saptaması, yönetmenin sinemasında gerçekliğin bir film anlatısı ya da kolektif imgeleme ait bir fantezi gibi kurgulanışı bağlamında önemlidir. Zizek'e (2000, s. 9) göre Lynch'in kahramanları, sıradan ama yüce özelliklerle donatılmış bir nesneye/figüre komik bir biçimde saplanıp kalır. Yönetmenin filmlerinde safça ama bir o kadar da ciddi görünen bir hayalin ya da klişelerin kurtarıcı niteliklerinin muammalı bağdaşması ve çakışması söz konusudur. Zizek'e göre söz konusu klişelerin, naif sahnelerin/imgelerin yüzeylerinin ardında ise daha derin, spiritüel bir katman bulunmaz. Aksine, anlatıda, söz konusu naif imgelerin ve klişelerin kurtarıcı değerleri doğrulanır. Karşıtların çakışmasına dair bu muammayı çözme girişimi ise bir bakıma postmodernitenin muammasıdır. James Naremore'un, yönetmenin *Lost Highway* filminin bir sinematekte donup kaldığı ve filmlere dair yeni bir film olmaktan öteye gitmediği, dolayısıyla yönetmenin yapay, metinlerarası ve ironik bir biçimde klişelere dayalı bir evren kurduğu yönündeki görüşlerine karşı Lynch sinemasının spiritüel, derin anlam katmanları barındırdığı şeklinde New Age kaynaklı bir okuma mevcuttur. Zizek, tüm olayları birbirine bağlayan ve tüm sahnelere, kişilere sinmiş bilinçaltı yaşam enerjisinin akışına odaklanan ve dolayısıyla Lynch'i Jungcu evrensel bilinçaltında ruhanileştirilmiş bir libido şairine dönüştüren bu tür bir okumayı reddeder. Ancak söz konusu yaklaşımın, Lynch'in evreninde tamamen ciddiye alınması gereken bir katman olduğu iddiası ile (sorun, bu katmanın yanlış algılamasıdır) yönetmeni yapısökümcü bir ironist olarak ele alan anlayışa karşı daha özgün olduğunu düşünür.

Klişelerin yüceliğine ve kurtarıcı niteliklerine saplanıp kalan karakterlerin dünyaları hemen hemen her David Lynch filminde belirgindir. *Twin Peaks*'in ve dizinin devamında çekilen ancak dizideki cinayetin öncesini anlatan *Twin Peaks: Fire Walk with Me*'nin ana karakteri Laura Palmer'in (Sheryl Lee) odasına astığı bir tabloda masa başında çocuklara yemek veren bir melek bulunmaktadır. Laura filmin bir sahnesinde avunmak üzere tabloya baktığında meleğin orada olmadığını görür. Filmin sonunda Laura, kendisi ile enest ilişkiye giren babası ve babasının ruhunu ele geçiren Bob (Frank Silva) tarafından öldürülür. Sonrasında karakter, bekleme odasını andıran ve mekân-zaman sürekliliğinin kırıldığı, cüce ve dev gibi masalsı figürlerin ve karakterlerin ikizlerinin yer aldığı, düşsel bir uzam, bir eşik olan Red Room'da görülür. *Twin Peaks* dizisinde FBI ajanı Dale Cooper'ın (Kyle MacLachlan) rüyasına giren ve onun kendisi ile konuşmasını sağlayan bu uzamda Laura nihayet aradığı meleğe kavuşmuştur. Sahne, Cooper'ın eli Laura'nın omzundayken ışıklarla çevrili meleğin ortaya çıkışı ve Laura'nın coşkulu gözyaşları ile son bulur. Aynı şekilde *Blue Velvet* (Mavi Kadife, 1986) filminde Sandy karakterinin kızılgerdan kuşlarına dair rüyası ve bunun filmin, adeta

mutlu sona sahip bir Hollywood filmi taklit edercesine çekilmiş düşsel final sahnesi ile bağlanması da verilebilecek bir diğer örnektir.

Bu ve benzeri sahneler, klişenin yüceliğini ve kurtarıcı niteliğini ortaya koyarken Lynch'in filmlerinde, bu imgeleme paralel olarak kötücüllüğü de yine popüler film anlatılarından ya da masallardan devşirilmiş figür ve karakterler yer alır. Örneğin *Mulholland Dr.*'in Hollywood patronları Coppola'nın *The Godfather*'ı (Baba, 1972) başta olmak üzere gangster filmlerinden fırlamış gibi görünen mafyatik karakterlerin oldukça abartılı bir görünümünü sunar. David Lynch ile sıklıkla birlikte çalışan besteci Angelo Badalamenti'nin canlandığı Luigi Castigliane, espressosundan memnun kalmayıp, aldığı yudumu tükürmesi, aşırı ciddi ifadesi, kahvenin kendisinin istediği gibi hazırlanması konusunda dayattığı otorite ile hem Lynch'in kötücül ya da tekinsiz karakterleri ve durumları ile iç içe geçmiş absürtlüğü, hem de bu figürlerin dahi sinema anlatılarının stereotip ve klişelerinden devşirilmiş oluşunu yansıtır. Benzer bir örnek *Lost Highway*'in Mr. Eddy (Robert Loggia) karakteri üzerinden de verilebilir. Film noir türünün kötücül zekâyâ sahip ve cazibeli femme fatale figürlerini çağrıştıran Alice'in (Patricia Arquette) sevgilisi, *Mulholland Dr.*'in Hollywood patronları ile benzerlik taşıyacak şekilde sert ve mafyatik görünümlü Mr. Eddy ve *Blue Velvet*'in Oedipal saplantılarla hareket eden Frank Booth'u (Dennis Hopper) da otorite sahibi kötücül figür olarak naif ve klişe görünür. Aynı zamanda absürt diyalog ve eylemlerle bu klişelerin ancak bir çeşit kurgu olabileceği ima edilir. Bir başka deyişle bu figürler ve klişeler, gerçekliğin bir kurmaca gibi inşa edildiği bir sinema imgelemine ait olduklarını belli ederler. *Mulholland Dr.*'da filmin başlarında Betty/Diane'e (Naomi Watts) havaalanında eşlik eden ve reklam filmlerini çağrıştıracak şekilde abartılı bir gülyüzle ve sıcaklıkla konuşan yaşlı çiftin hem söz konusu ifadesi hem de sonrasında Betty/Diane karakterinin kabusu haline gelişi de yüce klişenin, kötücüllüğü de içerebilen ikircikli yapısını göz önüne serer.

Benzer örneklerin bazıları şu şekilde sayılabilir: *Mulholland Dr.*'da yönetmen Adam karakterinin, sevgilisini havuz temizliği yapan ve erotik filmlerdeki figürleri çağrıştıran Gene (Billy Ray Cyrus) adlı bir adam ile yatakta yakalaması ve Hollywood'da yönetmen olarak söz hakkına sahip olmayıp, ipleri elinde tutan mafyatik karakterler tarafından yönlendirilmesi; yine bu filmde yıldız olmak isteyen genç kadın karakterin (Betty/Diane), ünlü olmanın yolunun, yönetmenin sevgilisi olmaktan geçtiğine tanık olması gibi izlekler bu bağlamda ele alınabilir. Betty karakterinin genç ve hırslı bir sinema oyuncusu adayı olarak, hayalini gerçekleştirebileceği bir şans yakalamasının ardından deneme çekimlerine gitmesi ve bu aşamada soap operalardaki çekici, zengin ve çapkın orta yaşlı karakterleri andıran erkek oyuncu ile bu türe uygun, abartılı ama aynı zamanda mükemmel bir oyunculuk sergileyerek izleyenleri kendisine hayran bırakması da örnek olarak verilebilir. Noir filmlerin femme fatale figürü ise *Lost Highway*'de Renee/Alice'in yanı sıra, *Mulholland Dr.*'da Rita/Camilla ve *Twin Peaks*'te Laura Palmer karakterleri üzerinden görülür.

Bu noktada Baudrillard'ın (1981), sinemanın kendi kendisini taklit ettiği, kopyaladığı, kendi klasik eserlerinin yeniden yapımlarını gerçekleştirdiği ve orijinal/otantik mitlerini

yeniden canlandırdığı, örneğin sessiz film dönemine göre daha mükemmel sessiz filmler yapabildiği yönündeki saptaması önem kazanır (s. 75). Lynch'in postmodern sinemanın özelliklerine uygun olarak film noir, melodram, dedektif filmi soap opera gibi türleri; bu türlere ve genel olarak sinemaya dair kolektif imgelemde yer etmiş klişeleri, izlekleri, imgeleri ve stereotipleri ele alışı, yüzeyde onu pastiş filmler üreten ironist bir sinemacı olarak tanımlamaya olanak verir. Öyle ki *Twin Peaks: The Return*'de yaşam coşkusu ile hareket eden, cesaretli ve idealist FBI ajanı Dale Cooper'ın komadan uyanarak dizinin ilk iki sezonundaki karakterinin parodisini yaparmışçasına "Ben FBI'im" demesi; Cooper karakterinin kendisinin aynı oyuncu üzerinden ve yine Dale Cooper olarak büyük bir coşku ile taklit ediliyor görünmesi filmi, kendi kurmaca yapısına ve *Twin Peaks* dizisinin gösterime girdiği 1990 yılından bu yana popüler görsel kültürde önemli bir yer edinmiş Dale Cooper karakterinin kendisine referanslı hale getirir. Benzer şekilde *Inland Empire*'in film oyuncusu olan ana karakteri Nikki/Susan'ın (Laura Dern), film içinde film şeklinde ortaya konan farklı gerçeklik boyutları içinde kaybolması, kurmacanın gerçekliği kurgulayarak yeniden ürettiği düşüncesine dayanır. Anlatı, filmlerin kurmaca doğası üzerine düşünme sürecini ve bunun yanında yine gerçekliğin de bir film gibi kurgulanabileceğini yansıtır.

Bu tür referanslar ise kuşkusuz postmodern sinemayı belirleyen pastiş, parodi, meta-film, metinlerarasılık gibi özellikleri barındırmaktadır. Ancak yönetmenin filmlerinde belirleyici olan, daha önce de değinildiği gibi, söz konusu imgelerin, kendisi de bir fantezi/kurmaca izlenimi veren bir anlatı içine yerleştirilmesi ve ironik bir kullanımdan ziyade gerçekliğin film gibi yapılandırıldığı evrenlerde hem safça güzel ve iyi hem de safça kötü ve çirkin olanın bir yapıntı/kurgu olduğunun ortaya konmasıdır. Bu imgelerin safça görünüşünün ardında ise yaşlı çift örneğinde olduğu gibi, tekinsiz ve karanlık bir evrenin beklediği, klişelerin kurtarıcı yönünün ise tam da bu tekinsizliğe karşı devreye girdiği görülmektedir.

2. Döngüsel Anlatı: Bant Geriye Sarıldığında Puzzle Tamamlanır mı?

Lynch sineması, daha önce de belirtildiği gibi, tür filmlerinin kimi izleklerini, stereotiplerini ve klişelerini kullanmakla birlikte klasik anlatı yapısına sadık kalmayıp, mekân ve zamanı parçalı hale getirişi, gerçeklik ve fantezi olarak ayırt edilmesi gereken evrenlerin sınırlarını belirsizleştirmesi ve tür filmlerinin konvansiyonlarına uymayıp ile tanımlanır.

Yönetmenin filmlerinde farklı gerçeklik düzlemlerinin, karakterlerin kendilerini içinde buldukları ya da kendilerini içinde yeniden ürettikleri farklı mekân, zaman ve kimliklere dayalı evrenlerin doğrusal değil, karmaşık bir sıra ile kurgulandığı görülür. Söz konusu gerçeklik düzlemlerinin kronolojisinin parçalanmasından yola çıkılarak, Lynch'in filmlerini, kurguyu doğrusal bir ilerleme üzerinden yeniden şekillendirerek fantezi ve gerçeklik ayrımını belirgin kılacak biçimde çözümleme çabaları oldukça yaygındır. Ancak döngüsel yapı ve birbiriyle kesişen, çakışan, hatta çarpışan evrenlerin bu tür bir kronoloji içinde ele alınması durumunda dahi dışsal bir bakışın, fantezi ve gerçek olarak addedilen düzlemleri ayıran belirgin bir sınırın olmaması, yukarıda değinilen klişelere dayalı dünyanın ancak bir fantezi olabileceği imasının ötesinde bir bilgiyi

işaret etmez. Dolayısıyla fantezinin ya da yanılsamanın sınırlarını belirlemeye olanak sağlayan ve klişelere dayalı evrenin, tam da karakterin pastiş bir film kurgularcasına inşa ettiği yanılsamalı bir gerçekliğe denk düştüğünü doğrulayan bir hakikat zemininden söz edilemez.

Lost Highway, Mulholland Dr., Inland Empire, Twin Peaks: Fire Walk with Me, Twin Peaks: The Return gibi filmlerde temel mesele, muammanın, bir polisiye filmde görüldüğü şekliyle üçüncü kişilerin gözünden ya da rasyonel bir çerçevede çözülmesi değildir. Lynch sinemasının gücü asıl olarak *Lost Highway*'in kameralardan hoşlanmayan ana karakteri Fred Madison'un (Bill Pullman) söylediğine uygun olarak, film kişilerinin gerçekliği kendilerine göre hatırlama ya da kurgulama biçimleridir. Karakterin bu sözleri, gerçekliğin farklı kurgulanma biçimlerini akla getirmesinin yanında, olayların kronolojik bir sıra içinde düzenlenmesine yönelik bir girişimde dahi doğrusal ilerleyen bir zamansaallığı bozan, geriye dönük unsurlarla karşılaşılması ve rasyonel, dışsal bir gözün karakterin hezeyanlarını ya da fantezi evrenini açığa çıkarmaması bakımından, farklı gerçeklik düzlemlerinin mutlak surette şizofrenik bir aklın ürünü olmadığını da işaret etmektedir. Dolayısıyla Lynch'in anlatılarında karakterlerin gerçeklikleri, farklı kurgu evrenleri ile anlatılabilmekte, bu aşamada temel kaygı, hangi gerçeklik düzleminin nesnel, karakter dışında var olan bir gerçekliğe denk düştüğü değil, tam da gerçekliğin farklı düzlemlerde film klişelerine dayanarak kurgulanabilme olasılığıdır.

Lost Highway'de Fred Madison'un evinin bilinmeyen bir kişi tarafından kamera ile gözetlenmesi ve bu gözetleme sürecinin kayıtlarını içeren video kasetlerin eve bırakılması üzerine olayı araştırmaya gelen dedektifler, filmde nesnel bir göze, modern dedektif anlatısından hareketle rasyonalite ile muammayı çözebilecek unsurların, dolayısıyla dış gerçekliğin varlığına dair bir yanılsama yaratır. *Mulholland Dr.*'de ise aynı şekilde film içinde kısa bir süre görünen dedektifler, araba kazasının ve kayıp kadın kahramanın izini sürerek muammayı çözüme kavuşturacak, dışsal gerçekliğe ait bir bakışın taşıyıcısı gibi görünürler ancak dedektiflerin izleyeceği yol izleyiciye gösterilmez ve bir ipucu yakalamış gibi göründükleri ve *Lost Highway*'deki dedektifler gibi oldukça ciddi bir ifade ile belli çıkarımlarda bulundukları halde hakikatin ne olduğunu açıklığa kavuşturamazlar. Çıkarımları, izleyicinin gördüklerinden ve bildiklerinden öteye geçmez. Dedektifler, *Lost Highway*'in Mr. Eddy'si, *Mulholland Dr.*'in Hollywood patronları ve Kovboy'u (Monty Montgomery) gibi figür ve karakterler, absürt ve naif replikleri ile gülünç derecede ciddidir. Dolayısıyla klişelerin kullanımının yanında dedektif ya da gerilim filmlerinden beklenenin aksine ipucu gibi görünen ancak mantıksal bir dizge içinde bir olayın nedenine ya da sonucuna bağlanmayan, izleyici beklentisine yönelik olarak iş görmeyen bu tür unsurlar anlatıyı şekillendirmektedir. Bu bağlamda *Twin Peaks*'in karakteri Dale Cooper'ın bir FBI ajanı olarak Laura Palmer cinayetini kimin işlediğini Tibet mistisizminden ve gördüğü rüyalarından yola çıkarak sezgisel bir biçimde çözmeye çalışması da önemlidir. *Twin Peaks: Fire Walk with Me*'nin FBI ajanı Chester Desmond (Chris Isaak) ise öldürülen Teresa Banks'in (Pamela Gidley) karavanında inceleme yaparken ortadan kaybolur ve ardında Teresa'nın bir zamanlar takmış olduğu yüzüğü bırakır. Ancak yüzüğün kim tarafından karavanın altına konduğu, Desmond'ın nasıl kaybolduğu da çözüme kavuşturulmaz. Desmond'ın akıbeti, dizinin devamı olan

Twin Peaks: The Return'de de açıklık kazanmaz.

Kötücül ve tekinsiz figürlerin replikleri ya da içlerinde yer adıkları sahnelerde geçen diyalogların absürt niteliği, söz konusu figürlerin klişe özelliklerinin yanında, içlerinden devşirildikleri anlatılara dair bir kırılma da yaratır. Mr. Eddy'nin, Pete Dayton'a (Balthazar Getty) gösterdiği babacan tavrın ardında trafik kurallarını gülünç bir ciddiyetle uygulaması, Badalementi'nin canlandığı Hollywood patronunun espresso konusundaki titizliğinin ve ciddiyetinin gülünç olması, Mulholland Dr.'daki Kovboy'un yönetmen Adam karakteri karşısında, sözlerinin onun tarafından gerçekten kavranıp kavranmadığına dair aşırı ciddi ve otoriter konuşması gibi örnekler hem klişelerin abartılı doğası nedeniyle ancak bir kurmacaya/fanteziye ait olabileceklerini gösterir hem de söz konusu stereotiplere ve klişelere, onların yapıntı doğasını açığa çıkaracak şekilde absürt ve gülünç bir nitelik katar.

Kimi sembollerin, imgelerin ve motiflerin Lynch filmlerinde sıklıkla kullanıldığı ve bunların, anlatıyı doğrusal bir biçimde kurmaya olanak vermeyecek şekilde karakterlerin farklı gerçeklik düzlemlerinde kesiştiği görülür. Filmlerin finaliyle birlikte dairesel bir yapı tamamlanmış gibi görünmesine karşın bu yapı içinde olayları kronolojik bir biçimde, rasyonel bir çerçevede sıralamak mümkün görünmez. Kuşkusuz, karakterin fantezi evreni gibi yorumlanabilecek gerçeklik düzleminde tekrarlanan figürler ya da olaylar, onun maddesel gerçeklikten fantezi gerçekliğine, dönüştürerek aktardığı unsurlar olarak görülebilir. Fantezi ya da kurmaca görünümündeki gerçeklik düzleminde yaşanan olayların geriye dönük mantıksal bir dizge içinde okunamaması ve farklı dünyaları birbirine bağlayan unsurların aynı zamanda maddesel gerçeklik olarak tanımlanabilecek evreni de belirlemesi, bir puzzle'ın yerli yerine oturtulması gereken parçalarına dayalı bir anlatıdan ziyade farklı gerçeklik düzlemlerinin birbiri ile kesişip üst üste bindiği bir anlatıyı şekillendirir.

Örneğin *Mulholland Dr.*'da Betty'nin Los Angeles'a vardığı sekansta kendisine eşlik eden yaşlı kadın ve onu karşılayan kocası, yapmacık bir sıcaklıkla konuştukları Betty'den ayrıldıktan sonra *Twin Peaks*'in şeytani figürü Bob'u ve Red Room'daki Man from Another Place (Michael J. Anderson) olarak adlandırılan cüce figürünü hatırlatırcasına tekinsiz bir biçimde gülerken gösterilir. Yaşlı çiftin gerçekte kim olduğuna, Betty'nin yanılsama dünyasında yaratılmış figürlerden öte bir varlıkları olup olmadığına dair bir bilgi mevcut değildir. Çift, finalde bir gerçeklik düzleminde diğerine geçişe yol açan mavi kutudan, küçülmüş halde fırlayarak Betty için bir kaba dönuşür.

Lynch filmlerinde, belli unsurların döngüsel bir yapı içinde tekrarlanması, Zizek'in (2000, s. 39) çizgi film ve siberuzam bağlamında dile getirdiği saptama üzerinden de ele alınabilir. Zizek'e göre sapkın senaryo, kastrasyonun kabul edilmemesine dayanırken, çizgi filmlerde olduğu gibi, simgesel düzenin, insanın sonlu oluşuna dayanan Gerçek'in engeli olmaksızın, her türlü felaketin yaşanabileceği; yetişkin cinselliğinin çocuksu bir oyuna indirgendiği, kişinin ölmek veya iki cinsiyetten birini seçmek zorunda kalmadan oyunu sürdürdüğü bir evrendir. Siberuzam deneyimi de benzer şekilde, kişinin sadece kendisinin koyduğu kurallarla sınırlı bir evren olma niteliği ile aynı jestlerin ve

sahnelerin, sonsuz, anlatıyı kapatmayan tekrarına yaslanır.

Başlangıç ve son noktalarının mantıksal bir dizge içinde net bir şekilde ayırt edilmediği Lynch anlatılarını belirleyen temel unsur, dışsal bir gerçekliğe, hakikate izleyici adına hakim olan Olimpik bakış açısına denk düşen bölümlerin kamera ya da dedektif, gardiyan gibi figürler aracılığı ile ifşa edilmemesidir. Aksine birbirlerini doğrusal bir çizgide izledikleri halde kurgu yoluyla ya da karakterin bakış açısından yansıtılmaları nedeniyle sıralamaları karıştırılmış ya da çarpıtılmış gerçekliklerden değil, paralel veya birbiri ile kesişebilen gerçeklik düzlemlerinin bir arada var olmasından söz etmek mümkündür.

Dottorini'nin (2004) *Lost Highway* bağlamında belirttiği gibi, görünüşteki döngüsellik, anlatının doğrusallığı ile birlikte ana karakterin kimliğinin kayboluşunu da işaret eder. Ancak bu döngüsellik basitçe postmodern sinema içinde yapı sökücü bir oyun olarak ele alınamaz (s. 66). Filmin başında Fred Madison'un evinin diyaforuna bırakılan "Dick Laurent öldü" mesajının filmin sonunda Fred Madison'un kendisi tarafından aynı şekilde tekrarlanması, geriye dönüşlerden hareketle, anlatının eksilteli parçalarının saptanması ve böylece pekâlâ doğrusal olarak da ilerleyebilecek bir anlatının kurulmasına olanak vermez. Filmin sonunda mesajı tekrarlayan Fred Madison, daha öncesinde Pete Dayton'a dönüşmüştür ve onun gerçeklik düzleminde yaşanan olaylarla damgalanmıştır. Yeniden Fred Madison olarak beden bulduğunda Pete'in gerçekliğinden izler taşıyarak ve bu gerçekliğe ait olaylarla belirlenmiş halde söz konusu mesajı tekrarlamaktadır. Dolayısıyla filmin başındaki mesajın tekrarı, Fred Madison'un, Pete Dayton gerçekliğini, karısını öldürdükten sonra hapisanede geçirdiği süre boyunca yalnızca zihninde kurgulamış olduğuna dayanan bir okumayı zedelemektedir.

Mulholland Dr.'da Betty/Diane karakterinin finaldeki intiharı için de benzer bir durum söz konusudur. Betty'nin intiharı daha önce yine Betty tarafından, bir başka gerçeklik düzleminde yaşarken tanımadığı birinin cesedi olarak karşısına çıkar. Filmin ikinci yarısında Betty'nin gerçeklik düzleminin değişmesi ve Diane kimliğinde vücut bulması ile iki dünyanın çarpışacağı finale doğru gidilir. Finalde Betty/Diane'in intiharı ardından görülen ölü beden, Olimpik bir bakışa denk düşerek Betty'nin yıldız olma yolundaki yaşamını anlatan naif dünyanın, Diane'in fantezisi veya yanılsaması olduğu şeklindeki bir okumayı sekteye uğratır. Aynı bedeni Betty, diğer gerçeklik düzleminde, ölmeden önce görmüştür. Tıpkı Fred Madison'un, diyafora filmin başında duyulan mesajı tekrarlamasının, kendisinin, Pete Dayton'a dönüşükten sonraki sürecinin ürünü olması gibi, Betty/Diane'in intiharı da fantezi olarak kurulduğu varsayılabilir evrenin, dolayısıyla karakterin kendi ölüsünü gördüğü gerçeklik düzleminin izlerini taşır. Bu durumda anlatı, karakterin yanılsama dünyası ve gerçek dünyası şeklinde bir ayırımdan hareketle, fantezi olarak varsayılan gerçeklik düzleminin, karakterin zihninde kurulmuş olması nedeniyle, filmdeki olayların pekâlâ mantıksal bir dizge, kronolojik bir sıra içinde ele alınabileceği iddiasını kısa devreye uğratır. Fantezi olarak kodlanan evren, maddesel gerçeklik olarak addedilebilecek evrene taşmış, onu belirlemiştir.

Benzer şekilde yine *Mulholland Dr.*'da fantezi olarak okunabilecek evrenin yıkılışı, Club Silencio'da sahnelenen performansın ardından gerçekleşir. Betty ve kendisini fantezi evreninde yerine koyduğu Rita'nın (Laura Harring) izlediği gösteride sihirbaz kimliğindeki sunucu, izleyenlere, gördükleri her şeyin bir kayıt, bir illüzyon olduğunu söyler. Şarkıcının performansının playback olduğu anlaşılır. Ancak illüzyon unsuruna karşın bu deneyimin, Betty/Diane karakterinin düş ve fantezi evreninde gerçekleştiği iddia edilemez zira Betty/Diane'in intiharının ardından, Club Silencio'daki kadının kameraya bakarak "Silencio" ("Sessizlik") dediği görülür ki bu sessizlik, karakterin intiharını izlemesi bakımından anlam kazanır.

Bu durumda Lynch'in anlatılarını bir şizofreni öyküsünün içine kapatmak ya da kurgu ve bakış açısının yer değiştirmeleri ile gerçekliğin, yalnızca kronolojik sırası bozulmuş fragmanlarının ortaya konduğu postmodern bir oyun olarak ele almak kısıtlayıcı hale gelir. Yönetmenin filmlerinde, aynı imgelere ya da dramatik olaya dönüş üzerinden görülen dairesel yapı ve tekrarlanan unsurlar anlatıyı, konvansiyonlara uygun bir biçimde kapatmaz. Diğer bir deyişle olayların geriye dönük olarak yeniden sıralanması ile hakikate erişmek mümkün değildir zira kimi olaylar ve figürler, aslolan bir maddesel gerçeklik evrenini izlemesi gerektiği varsayılan fantezi evreninin içinde de şekillenmiş olarak tekrarlanır. Bu durumda neden-sonuç ilişkisine dayalı doğrusal bir kurgu oluşturarak anlatıyı kapatmak olanaksızlaşır. Montani'nin (1999) vurguladığı gibi, aynı motife dönüş, anlatıyı kapatmak yerine döngüsellüğün bütünlüğünü kırar (s. 92). Zamansal ve mekânsal süreklilikte yaşanan kırılma gerçeklik düzlemlerini hiyerarşik ve kronolojik bir biçimde yeniden kurmaya olanak vermez.

3. Kesişen ve Çarpışan Dünyalar: Bu Kimin Rüyası?

Buckland'ın (2015) belirttiği gibi, yeni medyanın hükmettiği günümüz kültüründe, deneyimlerin giderek belirsiz ve parçalı hale gelmesine paralel olarak bu deneyimleri yansıtan öyküler de karmaşık bir hal almakta ve travmatik olarak kodlanan kimlikleri radikal bir biçimde temsil etmektedir (s. 11). Postmodern dünya, bütünlüklü ve süreklilik taşıyan bir mekân ve zaman deneyiminin parçalanmasına bağlı olarak kimliğin parçalanması ile ilişkilidir. Lynch'in filmlerinde de karakterlerin yaşadığı gerçeklik düzlemi sürekli yıkılıp, yeniden inşa edilirken, kimliğin kurgusalılığı da filmlerin kurmaca yapısına, sinemasal görsel hafızaya referansla ortaya konmaktadır.

Negri (1996), postmodern öyküde anlatıcı figürünün geri dönüşüne şahit olduğunu ancak bu figürün ya da kişiliğin, metnin semantik bütünlüğü açısından güvenilir bir kaynak olma işlevini yitirdiğini; sahip bulunduğu bilginin çelişkili ve kaygan bir zemine sahip olduğunu belirtir (s.21). Postmodern kahraman, zamansal ve mekânsal sürekliliğin, tutarlı bir kişisel anlatının yokluğuna; diğer bir deyişle gerçekliğin parçalanmasına dayanan bir kafa karışıklığı tarafından belirlenir. Küresel görüntü uzamlarında imgelerin sürekli dolaşımında olduğu postmodern dünyaya ilişkin olarak varoluşsal bir şaşkınlıktan söz eden Jameson (akt. Morley ve Robins, 2011), postmodern kültür için insanın kendisini bir yerde konumlandıramayacağı bir kültür ifadesini kullanmıştır (s. 65).

1980'li yıllardan günümüze dek giderek belirginleşen bir biçimde bellek kaybı,

anılardan yoksunluk, maddesel gerçeklik ve sanal evren/fantezi evreni arasındaki sınırların bulanıklığı, köksüzlük ve dolayısıyla bütüncül bir kimliğin olamayışı sinemada farklı türler içinde sıklıkla işlenen temalardır. Postmodern karakter, Harvey'in de (1992) *Blade Runner* (Ridley Scott, *Bıçak Sırtı*, 1982) üzerinden belirttiği gibi, sürekli devinim halinde olma suretiyle çok geniş bir mekân üzerinde kendisine büyük bir deneyim birikimi sağlayan bir akışkanlıkla hareket etmektedir. Filmdeki replikaların gerçek bir tarihi olmasa da kendilerine bir tarih üretebilmektedirler. *Blade Runner*'da farklı zaman ölçekleri üzerinde yaşayan ve dünyayı farklı şekilde görüp deneyimleyen insanlar arasında bir çatışma söz konusudur (s. 309). Bu bağlamda postmodern kahraman, akışkan ve esnek bir kimliğe sahip olma özelliğini taşıyarak, kolektif bellek duygusunun ve bütüncül bakış açılarının zedelendiği şekilsiz bir evrende, kendisini farklı zaman ölçeklerinde yaşatabilecek bir devingenlik içindedir. Farklı mekân ve zamanlardan devşirilen etkilerin bir arada var olabildiği çok değerli bir dünya, kahramanı sürekli bir akışkanlık içinde esnek hale getirirken aynı zamanda onu süreklilik taşıyan, bütünlüklü bir mekân ve zaman algısına dayanacak şekilde, kimliğini üzerinde inşa edebileceği bir hakikat zemininden yoksun bırakır.

McHale (akt. Harvey, 1992), postmodern kurmacada bir arada var olabilen dünyaların çoğulluğuna değinirken Foucault'nun 'heterotopia' kavramını kullanır. Heterotopia, çok sayıda parçalanmış ve olası dünyanın olanaksız bir uzamda bir arada var olabilmesini, diğer bir deyişle ortak olarak ölçümlenemeyen ve birbiriyle bağdaşmayan mekânların yan yana gelmesini ve üst üste binmesini ifade eder. Postmodern anlatının karakterleri bu tür bir evrende artık temel bir muammayı nasıl çözeceklerini düşünmekten ziyade hangi dünyada olduklarına, bu dünyada ne yapmaları gerektiğine ve bunu hangi benlikleri ile yapacaklarına kafa yormaktadır (s. 48).

Mekânın parçalanışı, dijital devrimin ve enformasyon teknolojisindeki gelişmelerin devreye girişi, diğer bir deyişle zaman-mekân sıkışmasının ortaya çıkışı ile Yunan geleneğinden gelerek Rönesans'ın klasik perspektif ve geometri anlayışına göre biçimlenen, belli bir mantık ve rasyonelite temelinde ilerleyen tutarlı mekân algısının kayboluşu, postmodern dönemi tanımlamaktadır. Postmodern öznenin eşiklerde, sınırlarda, ara bölgelerde, hiperuzamda birbiriyle bağdaşmaz görünen unsurların bir araya geldiği heterotopia'da yaşadığı söylenebilir. Heterojen, akışkan ve merkezsiz olan postmodern coğrafyalar, sıkı sıkıya tanımlanmış kimliklerin üzerinde inşa edilemediği, diğer bir deyişle belirgin koordinatlarla haritalandırılmayan şekilsiz evrenlerdir. Postmodern anlatıya karakterin hangi dünyada, hangi role sahip olduğu, hangi mekâna ya da zaman dilimine ait olabileceği, kökenleri ve belleği konusunda yaşadığı karmaşa hâkimdir. Kurgunun doğrusal bir çizgi izlemeyip, parçalı ve kopuk bir akış halinde seyrettiği durumlarda izleyici de karakterlerin parçalanmış gerçeklik algısına tâbi olur. Bu noktada bazı filmler temelde bu karmaşanın izini sürerek heterotopia'nın içinde neyin maddesel ya da dışsal gerçekliğe denk düştüğü konusundaki muammanın gerilimine odaklanır. Diğer bir deyişle gerçek ve sanal ya da fantezi arasındaki sınırların ayırt edilmeye çalışıldığı bir bulmacanın içinde kaybolma ve söz konusu muammanın çözülüşüne tanık olma bu anlatıların ana eksenini oluşturur. Postmodern anlatılara egemen olan kişilik bölünmesi, gerçeklik ve yanılsamanın iç içe geçmesi ya da farklı

gerçeklik düzlemlerinin çarpışması gibi unsurlardan hareketle, karakterin yanı sıra izleyici de bulmaca benzeri bir anlatı ile karşı karşıya kalır.

Lynch'in filmlerinde finalde birbiri ile bağdaşmaz görünen farklı dünyaların ve gerçeklik düzlemlerinin; kaosa, ölüme ya da yeni bir oluş haline kapı açacak biçimde çarpıştığına tanık olunur. Wollen'ın (2004) Hitchcock sineması bağlamında belirttiği özellikler olan düzenin altında yatan kaos, normal kategorilerinin aniden ve kaygılandırıcı bir biçimde değişmesi, akılcı düzenin kırılganlığı, kimliklerin birleşip ayrışması ya da paralel kimliklere bölünmesi (s. 174-176) Lynch'in filmlerini de belirler. Fanteziye ya da kurmacaya dayalı görünen naif dünyalar, bu dünyaların koordinatlarını altüst eden karanlık dünyalarla iç içe geçebilirken dönüşen kimliklerin içinde yer aldıkları evrenlerin koordinatları da birbiri ile çakışabilir. Ancak bu heterotopik evrende Hitchcock'un filmlerinin aksine, kaosun ve akıl dışı olanın içine dalarak kimliğin doğrulanması ve bir hakikatin elde edilmesi söz konusu olmaz. İki dünyanın üst üste binmesi ve çarpışması sonucunda, izleyicinin de karakterin mekân, zaman ve kimliğe dair koordinatlarını bir hakikat zemini üzerinde konumlandırması güçleşir. *Lost Highway*'de Fred Madison ve Pete Dayton'un dünyaları ve kimlikleri birbiri ile kesişip çarpışır. Fred, karısı Renee'yi öldürdükten sonra kendisini, cinsel yaşamı aktif genç Pete'in bedeninde bulur ve karısının da Alice olarak beden bulduğu bir kadınla gizli aşk yaşar. Bu ikinci gerçeklik evreninde Fred, eski kimliğinin ve dünyasının karşıtı görünümündeki bir noktada, adeta bir filmin fantezi evreninde konumlanmış gibidir. Ancak filmin bir noktasında yeniden, cinsel iktidar sorunları olan ve karısının kendisini aldattığından kuşkulanan Fred'e dönüşür. Gece karanlığındaki otobanda sahnelenen finalde Fred, farklı yüzlerin ve kimliklerin kaleydoskopik geçişleri arasında bilinmeze sürüklenir.

İki dünyanın finalde çarpışacağı anın sinyali *Mulholland Dr.*'de filmin başında görülen yaşlı çiftin, Betty'den ayrılıp, taksiye bindikleri anda yapmacık ve tekinsiz bir biçimde gülmelerine odaklanılmasında verilir. *Lost Highway*'de ise caz müzisyeni Fred Madison'ın yeni bedeni ve gerçekliği olarak tanımlanan araba tamircisi Pete Dayton, caz müziğini duyduğunda rahatsız olur. Lynch sinemasındaki bu gibi örnekler, tam da karakterin bir yanılsama ya da fantezi dünyasının içinde bulunduğu ve gerçek kimliği olarak varsayılan kimliğinin bir noktada devreye girerek karakteri söz konusu yanılsamadan kaçınılmaz olarak uyandıracığı izlenimini yaratır. Tekinsiz ve absürt olanın belli noktalarda fantezi evrenine süzülmesi, dolayısıyla bu evrenin, yapıntı/kurmaca doğası nedeniyle çatlaklar barındırdığı ve finaldeki çarpışma esnasında da muammanin çözüleceği düşünülür. Ancak bu ipuçları ya da imalar da Olimpik bakış açısının ya da nesnel anlatıcının devreye girerek karakterin şizofrenik dünyasını izleyici adına gözler önüne sermemesi ile sekteye uğratılır. Dolayısıyla tekinsiz ve absürt olanın, naif fantezinin içine süzülmesinden hareketle geliştirilecek bir gerçeklik/fantezi ayrımı, rasyonel bir çerçevede, olayların kronolojik sırasını, neden-sonuç ilişkisini, mekânsal ve zamansal sürekliliği ya da karaktere dışsal olan bir bakış açısını gözeterek yapabilmek edimi tarafından desteklenmez.

Mitchell'in (2008) vurguladığı gibi Lynch, *Lost Highway*'de olası fanteziler ve gerçeklik arasına katı bir sınır koymayıp, Pete'e ait bölümlerin Fred'in fantezisi olarak

okunmasını garantileyecek veriler vermekten kaçınır (s. 299). Dedektifler anonim video kasetleri araştırmak üzere Fred ve Renee'nin evine geldiklerinde üst açıdan gösterilirler. Burada üst açı, Fred Madison'un dünyasına hakim olduğu, Fred Madison'u çevreleyen bir dışsal gerçeklik bulunduğu izlenimini veren, tanrısal bir dış göz olarak Olimpik bakış yanılması yaratır. Video kayıtlarının, Fred'in dünyasında yer alan Mystery Man (Gizemli Adam, Robert Blake) tarafından gerçekleştirildiği anlaşıldığında dahi bu yanılma devre dışı kalmaz. Üst açının konumu ve video görüntülerinde Fred'in, karısı Renee'yi öldürerek onun cesedinin başında bulunması dikkate alındığında Fred'in kendi kendisini gözetlediğini söylemek olanaksızlaşır. Fred'in zihninde yaratıldığı ve dolayısıyla fantezi olduğu izlenimi verilen dünya, diğer gerçeklik düzlemleri ile kesişip çarpışmaktadır. Kamera açısının da dışsal bir gerçeklik öne sürme anlamında güvenilmez oluşundan hareketle sorunun şu şekilde sorulması daha uygun görünmektedir: "Farklı gerçeklik düzlemlerinin yan yana gelmesinin ve çarpışmasının mümkün olduğu anlatıda, tam da bu esnada izleyici olarak, sanki tanrısal bir bakışa sahipmişiz gibi, Fred'i üst açıdan görsek nasıl görürdük?" Bu durumda gerçekliğin farklı biçimlerde kurgulanabileceği, dolayısıyla fantezi ve gerçeklik arasındaki bir ayrımdan ziyade gerçekliğin bir kurmaca gibi tasarlanabileceği ve birbiri ile mekânsal ve zamansal süreklilik açısından bağdaşmayan dünyaların yan yana gelebileceği düşüncesi bir kez daha devreye girer. Fred'in dedektiflere, kameraları neden sevmediğini açıklarken dile getirdiği "Olayları kendimce hatırlamayı severim, ille de gerçekleştikleri şekliyle değil" ifadesi önemlidir. Bu ifade, olayları tam da Fred'in kurguladığı bir fantezi üzerinden değerlendirmek gerektiği yolunda bir ipucu gibi görünür ancak farklı gerçeklik düzlemlerinin bir arada var olup, kesişebilmesi dikkate alındığında söz konusu ifadenin, farklı dünyaların üst üste binebileceğini ve bu heterotopia evreninde salt fantezi ve gerçeklik ayrımının temel koordinat olmadığını işaret ettiği görülür.

Sonuç olarak, Fred ve Pete'in dünyaları, diğer bir deyişle fantezi görünümündeki dünya ve gerçek dünya olarak yorumlanabilecek iki farklı düzlem, birbirini kronolojik bir sıra ile izlemeyip üst üste biner ya da yan yana var olur. Zizek'in (2000) *Lost Highway* üzerinden belirttiği gibi, Lynch'in evreninde gerçeklik ve fantezi; fantezinin, gerçekliğin altında yer alıp onu desteklemesi anlamında dikey bir biçimde değil, yan yana ve dolayısıyla yatay bir biçimde ilişki içine girer (s. 24). Bu durumda gerçeklik ve fantezi arasındaki, diğer bir deyişle farklı gerçeklik düzlemleri arasındaki hiyerarşik ilişki devre dışı bırakılır. Özetle, heterotopik bir uzamda kurmaca ve fantezi görünümündeki gerçeklik, diğeri ile bir arada var olabilir.

Sonuç

Lynch'in sıklıkla pastişe, klişelere ve stereotiplere dayanan anlatılar geliştiren yapısökümcü, ironist bir postmodern yönetmen olarak tanımlandığı görülür. Ancak Lynch, türlerin parodisini yapmaktan ziyade, daha önce de değinildiği gibi safça imgelerin ve klişelerin kurtarıcı nitelikleri üzerinde durur. Hatta bunlar tam da safça oldukları için kurtarıcı bir özellik ile donatılmıştır. Karakterlerin birbiriyle kesişen farklı gerçeklikleri, klişeler ve kolektif film hafızasından devşirilmiş imgeler tarafından

şekillenir. Özellikle karakterin uyanışı dışsal bir bakış aracılığı ile yansıtılmasa dahi bir düş/fantezi görünümünde olan bölümler bu tür imgelere dayanır.

Anlatının dayandığı çoklu gerçeklik düzlemleri, izleyici tarafından fantezi/kurgu ya da gerçeklik ayırımına dayalı olarak yorumlanabilir. Aynı zamanda fantezi olarak sunulan evrende klişe ve kitsch imgelerin, pastiş görünümlerin kullanılması nedeniyle, gerçekliğin bir film gibi kurgulanabilir olduğu ve sinemaya ilişkin kolektif hafızanın da bu imgeler üzerinden işlediği söylenebilir. Ancak bu noktada söz konusu imgeler, tam da bir fanteziye denk düştükleri için abartılı oldukları izlenimini verse dahi anlatı, maddesel gerçeklik ve aşkın gerçeklik ya da rüya gerçekliği arasında belirgin bir ayırma dayanılmamasından ötürü filmler üzerine düşünen bir film görünümünü de alır. Dolayısıyla Lynch'in anlatıları sinemanın, fantezi ve düş anlamında, karakterin ve izleyicinin bir parçasını oluşturduğu kolektif imgelemin ve hafızanın gerçekliğine dayanan, kendine içkin bir gerçekliği olduğundan hareket eder.

Gerçekliğin eğilip bükülebilir oluşu üzerinden şekillenen Lynch filmleri, tam da bu nedenle bir karakterin şizofrenik öyküsünden hareketle temelde, kaosa dalınarak akıl dışı alanın deneyimlenmesinin ardından hakikatin kavranması ve kaosun ardında yatan düzenin yeniden keşfedilmesi şeklinde özetlenebilecek bir izleyici deneyimini esas almaz. Mactaggart'ın (2010) belirttiği gibi, kimi teorik yaklaşımlarda bulunan, dikkatli bir izleme deneyimi ile filme dair gizli kalmış hakikatin açığa çıkarılacağı ve öykünün açıkça tanımlanabileceği iddiası, Lynch'in anlatı yapısının karmaşıklığı ve göstergelerinin çok anlamlılığı göz önüne alındığında sekteye uğramaktadır (s. 17-18). Bireyin kendisini üzerinden tanımlayabileceği, yaşam öyküsünü üzerine inşa edebileceği bir hakikat zeminin bulunmaması ile karakterize olan postmodern dünyada Lynch'in anlatıları, gerçekliğin de pekâlâ bir film anlatısı gibi kurgulanabileceği ya da bir gerçeklik, fantezi üzerinden kurgulandığı takdirde bunun tam da sinema imgeleri üzerinden gerçekleştireceğini açığa vurur.

Fantezi ve gerçeklik olarak kodlanan farklı dünyalara dayalı bir okuma esas alındığında bu dünyaların arasındaki sınırların alabildiğine muğlak oluşundan da öte bunların birbiri ile kesişerek birbirini dönüştürdüğü görülür. Ancak bu tür bir ayırım, Lynch'in filmlerinin, olayların kronolojik sıralamasının karakterlerin öznel bakış açısı ya da kurgu yoluyla çözülmesi gereken bir bulmaca yaratmak üzere bilerek karıştırıldığı şeklinde kısıtlayıcı ve kimi zaman yanıltıcı bir okuma ile sonuçlanabilir.

Karakterin yanılması ya da fantezisi olarak yorumlanan gerçeklikler sinemada belli türlerin, klişelerin, imgelerin ve izleklerin öylesine mükemmel bir taklidi veya yeniden üretimidir ki bunların ancak filmlerde ya da bir fantezide var olabilecekleri düşünülür. Ancak bu tür imaya karşın, uyanış ve yüzleşme anına tanrısal bir bakış üzerinden tanıklık edilmez. Anlatıdaki temel mesele, bir gerçekliğin film gibi kurgulanması durumunda nasıl bir görünüm alacağına ilişkin olasılıkların araştırılması şeklinde kendisini gösterir. Şu halde yanılısma ya da fantezi dünyasının yıkılışı da benzer bir biçimde ele alınabilir: Bir gerçeklik, fantezi/kurmaca olarak kurgulanırsa ve sanki bu fanteziyi önceleyen ve fanteziden uyanılıyormuşçasına kurgulanan bir başka gerçeklik

düzlemi varsayılırsa anlatı nasıl bir imgeleme dayanır? Lynch'in anlatıları, bu anlamda, gerçekliğin bir film gibi klişeler üzerinden de kurgulanması olasılığına ve deneyimine yaslanmakla birlikte bir meta-filme indirgenemez.

Kuşkusuz *Mulholland Dr.*'da Club Silencio'nun sihirbaz sunucusu tarafından dile getirildiği gibi, her şey kaydedilmiş bir kaset, bir illüzyon, bir gösteri, dolayısıyla bir kurgu/yapıntı olarak yorumlanabilir. Ancak anlatının, fantezi olarak adlandırılabilir evrenin dışında nesnel bir hakikat düzlemini işaret etmemesi dikkate alındığında bu ifade, tam da gerçeklik fragmanlarının, bir filmin sunduğu illüzyon gibi kurgulandığı düşüncesi ile örtüşmektedir. Tıpkı Club Silencio sahnesinde olduğu gibi, kurmaca olan, maddesel gerçeklik ve hakikatmış gibi yaşanabilmektedir. Şarkıcı Rebekah Del Rio (Rebekah Del Rio) yere düştüğü halde söylediği şarkının fonda devam etmesi, şarkının dinleyenlerde uyandırdığı etkiyi, izlenen kurmacanın etkisini yok etmemektedir. Her şeyin playback ya da bir kayıt olmasının, orkestra bulunmamasının önemi yoktur. Kaydedilen ya da kurgulanan şey kendi gerçekliğini kazanmıştır. Aynı şekilde klişelerin safça olmasının, sinemaya dair kolektif imgelemin ve hafızanın ürününden ibaret olmasının önemi yoktur; klişeler kurtarıcı niteliklerini kazanmıştır.

Lost Highway ve *Mulholland Dr.* örneği üzerinden sorulacak şu gibi sorular Lynch evrenindeki temel meselenin, kurgu ya da kurmaca olarak tanımlanan düzlemin, gerçekliğin bir film fantezisi gibi inşa edilmesi düşüncesine dayandığını ortaya koyabilir. Fred Madison, Pete Dayton olsaydı, öykü nasıl ilerlerdi? Fred Madison, Pete Dayton'a dönüşseydi kendisini nasıl bir dünyanın içinde bulurdu ve bu dünya nasıl kurgulanırdı? Diane, Betty kimliğine bürünse ve Camilla'yı hafızasını kaybetmiş Rita adında biri olarak tanısa öykü nereye varırdı? Bu durumda bir hakikat zemininin bulunduğu varsayımına dayanıldığı ve hakikatin karşısında da fantezi/yanılsama düzleminin kendisini gösterdiği öne sürülse dahi şöyle bir soru sorulabilir: Fred ve Betty'nin fanteziye dayalı evreni, sanki kimi zaman dışsal ya da Olimpik bir bakış devreye girmişçesine izlenseydi ne olurdu? Lynch'in anlatıları, bu sorulara verilebilecek yanıtların olanaklarını inceler. Bu tür bir incelemede ise her şeyin "bir kayıt", "bir illüzyon" olması yapay/düş ve otantik/gerçek şeklindeki basit bir ayrımı kısa devreye uğratır. Kurmacanın sonsuz olanakları üzerine düşünmesi ve fantezi evreninin kendisi de dahil olmak üzere farklı gerçekliklerin nasıl bir film gibi, diğer bir deyişle nasıl film grameri ve araçları üzerinden kurgulanabileceğini göstermesi açısından Lynch öyküleri klişenin, playback'lerin, pastişin yüzeylerden ibaret olmadığını anlatır.

Şu halde David Lynch sinemasında çoğul perspektiflerin/kurguların ve öznel bakış açılarının varlığından çok bunların, birbirleri ile kesişerek gerçeklik kazanması; yanılsama ve hakikat arasında hiyerarşik bir ayrımı mümkün kılmaya dayanan bir bulmaca yapısının temel alınmaması esastır. Bu noktada şizofreni dahi kısa devreye uğratarak postmodern anlatı en uç noktasına götürülmektedir. Gerçeklik ve yanılsama/fantezi olarak sunulan evrenler üst üste binecek şekilde kurulurken, bu farklı gerçeklikleri çevreleyen bir hakikatin, şizofrenik durumu açığa çıkaracak bir referans noktasının bulunmaması anlatıyı belirlemektedir. Dolayısıyla postmodern mesele, gerçek ve fantezi ya da çoklu gerçeklikler arasındaki sınırların geçirgenliğinden ve

bunlar arasındaki ayırmadan ziyade söz konusu sınırların patlatılmasına dayanmaktadır.

Kaynakça

- Akalın, A. (2005). A world in chaos: Social crisis and the rise of postmodern cinema. *Contemporary Sociology: A Journal of Reviews*, 34(4), 390.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulations*. Paris: Galilée.
- Best, S. ve Kellner, D. (1991). *Postmodern theory critical interrogations*. Hampshire, England: MACMILLAN.
- Buckland, W. (2015). Giriş: Bulmaca olay örgüleri. Buckland, W. (Ed.). *Bulmaca filmler içinde* (s. 11-27). (C. Turan, Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Dottorini, D. (2004). *David Lynch il cinema del sentire*. Genova: Le Mani-Microart's Edizioni.
- Harvey, D. (1992). *The Condition of Postmodernity*. Cambridge, USA: Blackwell
- Mactaggart, A. (2010). *The film paintings of David Lynch: Challenging film theory*. Bristol: Intellect.
- Mitchell, S. (2008). David Lynch ve yol. Sargent, J. ve Watson, S. (Ed.). *Kayıp otobanlar yol filmlerinin sıra dışı tarihi içinde* (s. 283-312). (P. Özdoğru, Çev.). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.
- Montani, P. (1999). *L'immaginazione narrativa*. Milano: Guerini.
- Morley, D. ve Robins, K. (2011). *Kimlik mekânları: küresel medya, elektronik ortamlar ve kültürel sınırlar*. (E. Zeybekoğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Negri, A. (1996). *Ludici disincanti: forme e strategie del cinema postmoderno*. Roma: Bulzoni.
- Sennett, R. (2011). *Karakter aşınması: Yeni kapitalizmde işin kişilik üzerindeki etkileri*. (B. Yıldırım, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Urry, J. (1999). *Mekânları Tüketmek*. (R. Ögdül, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Wollen, P. (2004). *Sinemada göstergeler ve anlam*. (Z. Aracagök ve B. Doğan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Wood, R. (2003). *Hollywood from Vietnam to Reagan ... and beyond*. New York: Columbia University Press.
- Zizek, S. (2000). *The art of the ridiculous sublime: On David Lynch's Lost Highway*. Seattle: University of Washington Press.