

Sinema ve Tiyatro: Başkalarının Hayatını Oynamak

Stadyumlar, savaş enerjisinin 90 dakikaya sıkıştırılarak deşarj edildiği, isyanın sönmümlendirildiği devasa terapi merkezleridir.

Hayat, senaryosu vasat bir yazar tarafından yazılmış, kurgusu zayıf, ritmi bozuk (pacing sorunlu) ve finali belirsiz, bitmek bilmeyen bir "Plan-Séquence"tır (Tek Plan Çekim). Çoğu zaman sıkıcıdır; uzun bekleme süreleri, hiçbir yere varmayan anlamsız diyaloglar ve "Deus ex Machina"nın (Tanrı'nın eli) asla gelip çözmediği kör düğüm çatışmalarla doludur. Gerçek hayatta fonda müzik çalmaz ve en dramatik anımızda kamera "Zoom in" yapmaz.

İşte bu yüzden insan, "Kurgulanmış Hayat"a, o rafine edilmiş yalanlar bütününe; yani sinemaya ve tiyatroya ekmek gibi, su gibi muhtaçtır.

Sinema salonuna girmek, psikanalitik açıdan anne rahmine geri dönmek gibidir. Karanlık, sessizlik, dış dünyadan tam izolasyon ve devasa bir perdeden yansıyan o hipnotik ışık... Koltuğa oturduğunuz an, kendi dertlerinizi, ödenmemiş borçlarınızı ve o sıkıcı kimliğinizi vestiyere bırakırsınız. Işıklar söndüğünde, Samuel Taylor Coleridge'in **"İnançsızlığın Askıya Alınması"** (Suspension of Disbelief) dediği o "Gönüllü Şizofreni" seansı başlar.

Perdedeki karakter ağladığında ağlar, korktuğunda irkilir, aşık olduğunda heyecanlanırız. Oysa bize fiziksel olarak kimse dokunmamıştır. Bedenimiz o kadife koltukta hareketsiz durmaktadır. Ama beynimiz, o mucizevi "**Aynalama Nöronları**" sayesinde perdedeki hayatı bizzat yaşıyormuş gibi simüle eder.

Bu, duygusal bir taşeronluktur (**Outsourcing**). Slavoj Žižek buna "**İnterpasiflik**" der; yani duyguyu bizim yerimize başkasının (filmin) yaşaması. Kendi hayatında risk alamayan, statükoya hapsolmuş memur; perdede dünyayı kurtaran, sisteme başkaldıran ajanı (Tyler Durden veya Neo) izleyerek "vekaleten" kahramanlık tatmini yaşar. Kendi ilişkisinde heyecanı bitmiş, libidosu sönmüş olan kişi; romantik komedideki o yağmur altındaki ilk öpücükle kendi dopamin ihtiyacını karşılar. Sinema, yaşayamadığımız hayatların güvenli simülasyonudur.

Aristoteles, *Poetika*'sında buna "**Katharsis**" (Arınma) der. Antik Yunan tiyatrolarında insanlar, sahnede yaşanan trajediyi (Oidipus'un kör oluşunu) izleyerek kendi içlerindeki korku ve acıma duygularını güvenli bir şekilde boşaltırlardı. "*İyi ki benim başıma gelmedi*" rahatlamasıyla karışık, "*Ben olsam ne yapardım?*" provası... Bu, ruhsal bir aşılama; küçük dozda trajedi alarak, büyük trajedilere karşı bağışıklık kazanmaya çalışırız.

Ancak bu seyirlik oyunun çok tehlikeli, zehirli bir yan etkisi vardır: "**Kurgu Beklentisi**." (Narrative Fallacy).

Filmlerde ve dizilerde olaylar kusursuz bir "*Giriş-Gelişme-Sonuç*" (Serim-Düğüm-Çözüm) çizgisi izler. Çehov'un dediği gibi, "*Duvar da asılı tüfek varsa, o patlar.*" Her şeyin bir nedeni vardır. Kötüler eninde sonunda cezalandırılır, aşıklar kavuşur veya kahraman ölse bile ölümü epik bir anlam taşır. Müzik yükselir ve jenerik akar.

İzleyici, kendi hayatında da böyle bir "Anlam", "Adalet" ve "Final" bekler. Oysa gerçek hayatın bir yönetmeni yoktur ve asla **"Kestik!"** (Cut) sesi duyulmaz. Sıkıcı sahneler montajla atılmaz; o trafiği, o hastalığı saniye saniye yaşarsınız. Kötüler bazen (çoğu zaman) kazanır ve yataklarında huzurla ölürl. İyiler bazen hiçbir neden yokken, tamamen tesadüfi bir kanser hücresi yüzünden kaybeder. Sinema ve diziler, bizi hayatta bir "adalet ve ilahi kurgu" olduğuna inandırarak, gerçekliğin o absürt kaosu karşısında savunmasız bırakır.

Binge-watching (Dizi maratonu yapmak), modern zamanların en yaygın uyuşturucusudur. Theodor Adorno ve Max Horkheimer'ın **"Kültür Endüstrisi"** eleştirisi bugün Netflix ile zirve yapmıştır. Bir oturuşta 10 bölüm izlemek, bir başarı değil; *"Benim hayatım o kadar boş ve o kadar dayanılmaz ki, bu boşluğu ancak başka kurgusal karakterlerin 10 saatlik macerasıyla doldurabilirim"* itirafıdır. Kendi hikayesinin başrolü olmaktan vazgeçen insan, başkalarının hikayesinin sadık, pasif ve uyuşmuş bir izleyicisi (seyircisi) olur. Guy Debord'un "Gösteri Toplumu"nda, yaşamak yerini "izlemeye" bırakmıştır.

Hollywood veya Yeşilçam, sadece film üretmez; **"Arzu"** ve **"İdeal Benlik"** (Ego-Ideal) üretir. René Girard'ın **"Mimetik Arzu"** teorisindeki gibi; biz neyi arzulayacağımızı filmlerden öğreniriz. Nasıl öpüşmemiz gerektiğini, nasıl kavga etmemiz gerektiğini, sigarayı nasıl tutmamız gerektiğini, üzüldüğümüzde pencereden dışarı nasıl "efkarlı" bakmamız gerektiğini beyaz perdeden kopyalarız. Çoğu zaman kendi acımızı yaşarken bile, zihnimizin bir köşesinde görünmez bir kamera bizi çekiyormuş gibi "artistik" pozlar veriyoruz.

"Main Character Syndrome" (Ana Karakter Sendromu) denilen şey, hayatı bir film seti, kendimizi de başrol sanma yanılgısıdır. Oysa çoğumuz, başkalarının hikayesindeki figüranlarız.

Tiyatro ve Sinema, oyunun en estetik, en büyüleyici halidir; **Platon**'un mağarasındaki o dans eden gölgelerdir. Ama unutmamak gerekir ki perde kapandığında ışıklar yanar, büyü bozulur ve o acımasız, kurgusuz gerçek, bıraktığınız yerde sizi beklemektedir.

İzlediğiniz kahramanlar evlerine, villalarına dönmüştür. Şimdi sıra, kendi sıkıcı, montajsız ve "tek plan" akan senaryonuzu "oyunlaştırıp" güzelleştirmektedir. Çünkü sizin hayatınızın tekrar çekimi (Re-take) yoktur.

Bölüm Sonu Oyunu: "Yönetmenin Gözü (Kurgu Masası)"

Amaç: Kendi hayatınızı dışarıdan bir gözle (bir film gibi) izleyerek, "sıkıcı" ve "hatalı" sahneleri fark etmek ve senaryoya müdahale etme yetkisini geri almak.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Zihniniz ve hayali bir "Yönetmen Koltuğu".

Oynanış:

1. **Kayıt:** Bugün yaşadığınız günü sabah uyanışınızdan şu ana kadar zihninizde bir film şeridi gibi oynatın.

Bölüm Sonu Oyunu:

"Yönetmenin Gözü (Kurgu Masası)"

2. **Eleştiri:** Kendinizi bir "Sinema Eleştirmeni" olarak konumlandırın ve bu filmi acımasızca eleştirin:
 - *"Bu sahne (trafikte bekleme sahnesi) çok uzundu, seyirci sıkılır."*
 - *"Ana karakter (Siz) sürekli şikayet ediyor ama harekete geçmiyor, inandırıcılığı düşük."*
 - *"Diyaloglar çok sık, hep aynı şeyleri söylüyorlar."*
3. **Müdahale (Kurgu):** Şimdi "Yönetmen" koltuğuna geçin. Yarınki çekimler (yarınki gün) için senaryoda değişiklik yapın.
 - *"Yarınki kahvaltı sahnesinde karakter telefonuna bakmak yerine camı açıp gökyüzüne bakacak (Daha sinematik)."*
 - *"İş yeri sahnesinde karakter, o beklenen 'Hayır' cevabını nihayet verecek (Çatışma ve karakter gelişimi)."*
4. **Aksiyon:** Yarın olduğunda, bu yeni senaryoyu oynayın.

Kazanım: Hayatın, izlenmesi gereken bir film değil; anlık olarak yazılıp oynanan interaktif bir yapım olduğunu hatırlamak. Kendi filminizi "izlenebilir" kılmak.