

Bilim Kurgu Sinemasında Gösteri, İsyan ve Adalet: Açlık Oyunları

Aygün Şen

Dr. Araştırma Görevlisi
Marmara Üniversitesi
İletişim Fakültesi
aygunsen007@gmail.com
Orcid: 0000-0002-6438-1426

Abstract

Spectacle, Revolt and Justice in Science Fiction Cinema: The Hunger Games

Science-fiction narratives are contemporary, concrete truth-based texts that feed on existing reality when depicting a universe at another time or on another planet. Based on the conditions, concerns, and expectations of the era they were produced, they offer possibilities, and alternatives for the future. Adapted from Suzanne Collins' novel series, The Hunger Games is a sci-fi narrative addressing many contemporary global problems such as the food crisis, subclasses sent to death to protect the power of privileged classes, socio-economic injustice in a tyranny based on fear, and spectacle. In The Hunger Games, dealing with the society created by the class injustice, and technology serving the power from a dystopian perspective, the concepts of barbarism, and civilization are brought into question. Through this discussion, it is emphasized that the solution was not to negotiate with the system but to eliminate tyrants, and abolish the exploitation based system. In this study, The Hunger Games series is examined within the framework of the concepts of spectacle society, surveillance, justice, and revolt.

keywords: *The Hunger Games, spectacle society, surveillance, justice, violence*

Résumé

Spectacle, révolte et justice dans le cinéma de science-fiction: Hunger Games

Les récits de science-fiction sont des textes fictifs qui se nourrissent de la réalité existante lorsqu'ils représentent un univers qui existe à un autre moment ou sur une autre planète. En fonction des conditions, des préoccupations et des attentes de l'époque de leurs productions, ils offrent des possibilités et des alternatives pour l'avenir. Adapté de la série de romans de Suzanne Collins, The Hunger Games est un récit de science-fiction abordant de nombreux problèmes mondiaux contemporains tels que la crise alimentaire, les sous-classes envoyées à mort pour protéger le pouvoir de classes privilégiées, l'injustice socio-économique dans une tyrannie basée sur la peur et spectacle. Face à la société créée par l'injustice de classe et la technologie au service du pouvoir dans une perspective dystopique, les concepts de barbarie et de civilisation sont remis en cause dans les Hunger Games. À travers cette discussion, il est souligné que la solution n'est pas de négocier avec le système mais d'éliminer les tyrans et d'abolir le système basé sur l'exploitation. Dans cette étude, la série The Hunger Games est examinée dans le cadre des concepts de société du spectacle, de surveillance, de justice et de révolte.

mots-clés : Hunger Games, la société du spectacle, la surveillance, la justice, la violence

Öz

Bilim kurgu anlatıları başka bir zamanda ya da başka bir gezegende bir evren tasvir ederken mevcut gerçeklikten beslenen kurmaca metinlerdir. Üretildikleri dönemin koşulları, kaygıları, beklentilerinden yola çıkarak geleceğe yönelik olasılıklar, alternatifler sunarlar. Suzanne Collins'in roman serisinden uyarlanan Açlık Oyunları, korku ve gösteriye dayalı bir tiranlıkta gıda krizi, ayrıcalıklı sınıfların iktidarını korumak için ölüme gönderilen alt sınıflar, sosyo-ekonomik adaletsizlik gibi pek çok günümüz küresel sorununu ele alan bir bilim kurgu anlatısıdır. İktidara hizmet eden teknolojinin ve sınıflar arasındaki adaletsizliğin yaratacağı toplumu distopyan bir perspektiften ele alan Açlık Oyunları'nda barbarlık ve medeniyet kavramları tartışmaya açılarak çözümün sistemle pazarlık etmek değil tiranların bertaraf edilmesi ve sömürüye dayalı sistemin ortadan kaldırılması olduğu vurgulanmıştır. Çalışmada Açlık Oyunları serisi gösteri toplumu, gözetim, adalet ve isyan kavramları çerçevesinde incelenmiştir.

anahtar kelimeler: Açlık Oyunları, gösteri toplumu, gözetim, adalet, şiddet

Giriş

Film öykülerinin vaka çalışmalarının güçlü bir biçimi olduğunu söyleyen Bernard Beck (2013) popüler filmlerin romanlar ve tiyatro oyunlarından daha açık ve büyük kitleler tarafından seyredilen eserler olduğunu altını çizer. Filmler, toplumların uzlaşma ve ihtilaflarının ortaya konulduğu, nasıl yaşadığımız ve nasıl yaşamamız gerektiğini tartışan yeni mekanizmalardır (Beck, 2013, s. 27). Metinlerin ideolojik değerlendirmesi ve medya kültürünün gösterilerinin ötesine geçerek bunların toplumun umutlarını ve korkularını nasıl sahnelediğini, ideolojik söylemleri ve politik duruşları nasıl yaydığını incelemek gerekir. Medya gösterileri yoluyla çağın önemli kaygılarını gözlemlemek, neden popüler hale geldiklerini araştırmak mümkündür (Kellner, 2010, s. 69–70). Pat Brereton (2005, s. 11), Hollywood filmlerinin özellikle pek çok klasik anlatıda örnekleri görülen mitik ifadeler yoluyla genel olarak bu eğitsel ve etik gündemi örneklediğini, teşvik ettiğini öne sürer. Günümüz toplumunun temel değerlerini şekillendiren, bireyleri kendi hayat tarzına alıştırmaya yarayan medya gösterileri, çelişki ve mücadelelerin alanı olduğu kadar anlaşmazlıkların çözüm yollarını da sunması bakımından dikkate değerdir (Kellner, 2010, s. 20).

Açlık Oyunları'nın kahramanı Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence), kız kardeşi Prim (Willow Shields) ve annesi (Paula Malcomson) ile birlikte Başkan Snow (Donald Sutherland) yönetimindeki Panem adlı ülkenin 12. Mıntıkası'nda yaşamaktadır. Başkent Capitol ve 12 mıntıkadan oluşan bu ülkede Capitol'ün zenginlik içinde yaşamasını, açlık ve sefalet içinde üretim yapmaya mecbur edilen mıntıkalar sağlar. Panem'de 74 yıl önce Capitol tarafından 13. Mıntık'a'nın tamamen yok edilmesi ile bastırılmış isyanın bir daha yaşanmaması için mıntıkalar sürekli gözetim altında tutulmakta, "açlık oyunları" adlı vahşete dayalı bir gösteriyle eylemsiz hale getirilmektedir. Oyunlar her mıntıkadan "hasat edilen" ve "haraç" adı verilen birer kız ve erkek çocuklarının tek bir galip kalana kadar birbirlerini öldürmeleri ve sağ kalanın zenginlik içinde yaşamasına dayalıdır. Hasat kurasında arenaya gönderilmek üzere Prim seçilince Katniss, kız kardeşi yerine oyunlara katılmak için gönüllü olur. 12. Mıntık'a'dan gelen diğer haraç Peeta Mellark (Josh Hutcherson) ile birlikte hayatta kalmak için gösterinin kurallarına göre hareket eden Katniss, seyircilerin sempatisini kazanmak için aşık genç kız rolünü oynar. Katniss'in Peeta'yı hayatta tutmak için gösterdiği çaba ve 11. Mıntık'a'dan gelen 12 yaşındaki Rue'nun (Amandla Stenberg) ölümü karşısındaki tepkisi Panem yurttaşlarının oyunları sorgulamasına ve isyanlar başlatmasına neden olur.

Bilim Kurgu Sineması ve Hollywood

Bilim kurgu, mevcut gerçeği başka bir zamana/mekâna taşıyarak Ünsal Oskay'ın (2014, s. 23) anlatımıyla "yabancılaştırma ögesini realistik bir bağlam içinde" kullanır; bugünün gerçeğini verili düşünce biçimlerinin sınırlarından kurtularak algılamamıza yardım eder. Jay Telotte (2004, s. 30), kendini sürekli yeniden tanımlama sürecinde bir tür olan bilim kurgu sinemasının, bir yandan sahip olduğu

sınırsız vizyon ve deneyim kapasitesiyle, diğer yandan mesafeyi ve yabancılaşmayı teşvik etme imkânı ile müzakere ettiğini belirtir. Genellikle oldukça soğuk ve teknolojik bağlamına ek olarak, bilim kurgu sineması baştan çıkarıcı bir form ve popüler sinemanın derin bilinçdışı olarak görülebilecek bir biçimidir.

Sinemanın, politik mücadelelerin yürütülmesi açısından önem taşıyan bir kültürel temsil alanı olduğunu vurgulayan Michael Ryan ve Douglas Kellner'a (2010, s. 37–38) göre filmler, toplumsal gerçekliğin inşa edilmesine zemin hazırlayan, dünyaya dair algı ve beklentilere yönelik ortak düşünceyi yönlendirerek mevcut toplumsal kurumları ayakta tutan daha geniş bir kültürel temsiller sisteminin parçasıdır. Bilim kurgu filmleri, içinde yaşadığımız, verili kabul ettiğimiz dünyayı sorgular. Bu filmlerde işlenen fikirler çoğunlukla hayal ürünü olmasına rağmen, çarpıtılmış ve bazen iyi işlenmemiş olsa da gelecek hakkında spekülasyon şeklinde düşünme teşebbüslerini temsil eder (Brereton, 2005, s. 141). Sınırları, belki de diğer popüler türlerden daha fazla açık veya bulanık bir form olarak, her zaman üretim araçlarına ve yöntemlerine, yani bilim kurguya belirgin karakterini veren bilim ve teknolojiye odaklanan sinematik bir tür olarak bilim kurgu filmi gerçeğe karşı tutumumuzu başka hiçbir türde olmadığı kadar ön plana çıkarır. Bilim kurgu filmler insan kültürünün peşini bırakmayan bazı temel soruları sorar: "Kendimizi nasıl tanımlıyoruz, dünyamızı nasıl inşa ediyoruz ve daha da geniş bir çerçevede, nasıl biliyoruz?" (Telotte, 2004, s. 59).

Açlık Oyunları'nda dile getirilen, bilim ve teknolojinin insana vadettiği faydayı sağlamak yerine felaketin kaynağı haline gelmesi kaygısı bilim kurgu filmlerinin temel meselesidir. İkinci Dünya Savaşı'ndaki katliamlar ve atom bombasının etkisiyle, 1950'lerin bilim kurgu filmlerinde bilimsel ilerlemeden duyulan rahatsızlık belirgin hale gelir. 50'li yılların bilim kurgusu için hayati olan, bilginin askeri ya da sivil güç tarafından kontrol edilip edilmeyeceği sorusudur. Teknolojik gelişmelere yönelik şüphe ve korku daima vardır, ancak Leo Braudy'nin (1994) vurguladığı gibi, Soğuk Savaş sırasında bile tüm olumsuzluklara rağmen bilginin güç ve kontrol sağladığı inancı baskındır. 1980'ler ve 1990'lara gelindiğinde söz konusu olan bilimsel gerçeklerin birikimi ve kontrolü değil, kimsenin mevcut bilgilerle ne yapacağına dair hiçbir fikri olmadığı varsayımdır ve bilginin kendisi şüpheli hale gelmiştir. Yakın dönem popüler kültür eserleri, bilim ve teknolojiyi özünde yetersiz ve yozlaşmış olmakla, ahlaki olarak hayati olanla olmayanı, insani olanla olmayanı ayıramamakla itham eder.

80'lerde bilim kurgu filmleri, 90'larda türün temel ilgisi haline gelecek olan makine zekası ve robotik otomasyona dair kaygıları ekrana taşır. Telotte'un Baudrillard'ı takip ederek simulakrum çağı dediği bu dönemde cyborglar, androidler, robotlar filmlerin odağında yer almış, geleceğin teknoloji ile biçimlendirilmiş yaşamına dair ikili bir vizyon sunulmuştur. Bu ikiliğin bir ucunda teknoloji sayesinde neredeyse tanrısal yaratma gücüne kavuşarak kendi benzerini yapan insan, diğer ucunda ise gücün sembolü olan yaratımların insan üzerinde hakimiyet kurması, hatta onun yerini alması vardır. Bu ikili potansiyeli inceleyen filmler, teknolojikleş-

miş bir toplumda insanlığın kendi gücünden büyülenmesi ile gücün geri tepmesinden duyduğu endişeyi dile getirir (Telotte, 2004, s. 108).

Hollywood'da bilim kurgu uzun yıllar B-tipi düşük bütçeli filmler olarak yer bulduktan sonra günümüzde dev bütçeli yapımlar haline gelmiştir. CGI (Computer-Generated Imagery/Bilgisayar Üretimli İmgeleme) ve çeşitli teknolojik gelişmeler sayesinde bilim kurgu sineması artık sadece anlatısı ile değil vadettiği teknolojik büyülenmeyle de dev gösteriler sunar. King'in (2010, s. 144) belirttiği gibi, gişe rekortmeni bir film üretmek için farklı beğenilere sahip potansiyel izleyici kitlelerini salonlara çekmek gereklidir ve filmsel türlerin karışımı bu konuda büyük avantaj sağlar. Rick Altman Hollywood stüdyolarının filmleri katıksız tek bir türe göre çekmekten ve tanıtmaktan kaçındıklarını, potansiyel cazibesini sınırlamak istemediklerini belirtir (Altman'dan aktaran King, 2010, s. 149). Bilim kurgu, süper kahraman, western, kara film ve pek çok türden öğeyi birleştirerek, mitler ve güncel meselelerden beslenerek keşfedilecek son sınıra bir yolculuk sunar. Altına hücum eden yerleşimcilerin yerini başka gezegendeki dünyalı koloniciler alır, Komünizm yerine işgalci uzaylılar dünyayı ele geçirmeye çalışır, galaksiler arası savaşlar çıkar, androidler insan türünü köleleştirir (King, 2010, s.141-142).

Suzanne Collins'in çok satan gençlik serisinden uyarlanan Açlık Oyunları, bir yandan Hollywood'un Twilight, Harry Potter gibi gençlik serisi uyarlamaları furyası içinde değerlendirilen, diğer yandan aşk, aksiyon, dram, kahramanlık, distopya öğelerinin iç içe geçtiği türler arası bir alanda yer alan, içinde yaşadığımız dünyanın toplumsal, politik, ekonomik koşullarını sorunsallaştıran bir bilim kurgu serisidir. Hollywood'un mümkün olduğunca çok sayıda izleyiciye seslenme stratejisinin başarılı bir örneği olan serinin dört filmi de vizyona girdiği yıllarda en çok seyredilen ilk on film arasına girmiştir. Özellikle Amerika'da büyük ses getiren Black Lives Matter (Siyahların Yaşamı Önemlidir) hareketi ışığında siyah bir kız çocuğunun filmin etik çerçevesini oluşturmada taşıdığı önem ve ülkenin siyah bir kadının liderliğinde huzura kavuşması, güncel eşitlik ve adalet mücadelelerine seslenir. Diğer yandan kurtarıcı ve devrim hareketinin ilham kaynağı olan Katniss, kitapta yanık tenli olarak tarif edilmesine rağmen filmde beyaz bir oyuncu seçilmiştir. Philip Kirby (2015) Açlık Oyunları'nın üç ana karakterinin (Katniss, Peeta, Gale) yakın dönemdeki popüler seri filmlerdeki diğer ergen kahramanlar gibi -Twilight (Bella, Edward, Jacob) ve Harry Potter (Harry, Ron, Hermione)- Batılı popüler kültürde yaygın olan beyaz heteronormalliğini güçlendirdiğinin altını çizmiştir. Seri, devlet şiddeti ve toplumsal cinsiyet rolleri gibi kavramları sorunsallaştırırken bunlarla bağlantılı diğer hegemonik biçimleri eleştirmemiştir (Kirby, 2015, s. 472). Katniss muhteşem beyaz kurtarıcı, Rue'nun ölümüne anlam veren ve zalimlere karşı isyan ateşini yakan kişidir. Bunlar beyaz kahraman Katniss'i sevdikleri uğruna kendini riske atan, sıra dışı insancılık ve doğruluk sahibi biri olarak öne çıkarır. Renkli halklara mensup birinin oynaması gereken rol için beyaz bir oyuncu seçmek, Projansky ve Ono'nun "stratejik beyazlık" olarak adlandırdığı şeyi, bu gerçeğe açıkça dikkat çekmeden beyazlığı yeniden merkeze yerleştirmeyi sergilemektedir (aktaran Dubrofsky ve Ryalls, 2014, s. 400- 402).

Susan Sontag (1965, s. 48) felaket filmlerini ele aldığı makalesinde bilim kurgu filmlerini çağdaş yaşamın tehditlerine yanıt vermekte yetersiz, "insanlığın hissettiği dehşetin ne entelektüel ne de eleştirel olan ifadesi" olarak tanımlamıştır. 50'ler ve 60'lar başı Soğuk Savaş dönemi bilim kurgu filmlerinde insanlığı ve medeniyeti tehdit edenler uzaylı, yaratık, canavar yani insan olmayan ötekidir. İşgalciler uzay üniforması giyiyorlarsa -dönemin komünizm korkusuna uygun şekilde- katı disipline itaat eder, hiçbir kişisel özellik göstermezler. Tehlike önlenemez ve işgalciler başarılı olursa yeryüzünde aşkın, acının, güzelliğin olmadığı duygusuz, ruhsuz bir düzen hüküm sürecektir (Sontag, 1965, s. 47). Nail Bezel'e (1984, s. 8) göre ütopyanın mevcut kötü koşullara bir alternatif sunma iddiasında olması gibi, distopya da var olan belli eğilimler, yöntemler ve uygulamalar karşısında bir uyarı niteliğindedir. *The Giver* (2014), *Equilibrium* (2002) gibi son dönem bilim kurgularda tasvir edilen gelecek, insanlığın işgalci öteki dayatmasıyla değil, kendi seçimiyle ve teknolojinin yardımıyla uyguladığı ruhsuz, tek tipleştirilmiş bir dünyadır. Bu yapımlarda "insanlığın iyiliği" için aşk, öfke, kıskançlık gibi duygular ve bu duygulara yol açabilecek farklılıklar ortadan kaldırılmıştır.

Bilim kurgu filmlerinde örtük türden toplumsal eleştiriye bile yer olmadığını, insanlığın tamamen kaybedilmesiyle sonuçlanan sistemi yaratan toplumsal koşulların ele alınmadığını belirten Sontag (1965, s. 48) bilimin toplumsal ve politik çıkarlarla ilişkisinin görmezden gelindiğini, felaketlerin kaynağının bireysel suç ve sorumluluğa indirildiğini iddia eder. Bu çalışmada ele alınan *Açlık Oyunları* serisi de dahil olmak üzere, *Mad Max: Fury Road* (2015), *Elysium* (2013), *Snowpiercer* (2013) gibi 2000 sonrası yapımlarda ekonomik krizlerin, giderek büyüyen güvencesiz kitlelerin, doğanın ve insanın sömürsünün sorumlusu olarak "neoliberalizm- iktidar- bilim" suç ortaklığı işaret edilir (Şen, 2018, s. 48-49). Richard Slotkin'in vurguladığı gibi "Mitlerin yapısal pazarında, belirli türlerin devamlılığı ve sürerliği, kültürün en derin ve kalıcı kaygılarının tanımlanmasında kilit noktası olarak görülebilir. Aynı şekilde, önemli türlerin gelişiminde oluşan büyük kopmalar, kayda değer bir kültürel değerler ve düzen krizine işaret edebilir" (Slotkin'den aktaran King, 2010, s. 126). Kültüre egemen olan temsillerin politik olarak büyük önem taşıdığını vurgulayan Ryan ve Kellner'a (2010, s. 37) göre egemen temsiller toplumsal gerçekliğin inşa edilmesinde, toplumsal yaşamı ve kurumları şekillendiren baskın figürlerin ve değerlerin belirlenmesinde hayati rol üstlenirler. Bu yüzden kültürel üretimler üzerinde söz sahibi olmak, en az toplumsal iktidarı muhafaza etmek isteyenler kadar dönüşümü amaçlayan hareketler için de hayati önem taşır. "Kapitalizmin, güçlünün güçsüzü yuttuğu bir cangıl gibi mi yoksa özgürlükçü bir ütopya olarak mı kavranacağını bu temsiller belirler" (Ryan ve Kellner, 2010, s. 37).

Açlık Oyunları, yoksullaştırılan mıntika halklarının başkentte yaşayan ayrıcalıklı sınıflar yararına sömürüldüğü, yaşam hakkına kadar uzanan bir kontrol mekanizmasıyla tüm yurttaşların denetim altında tutulduğu, iktidarın tüm sınıflara gösterinin farklı yüzleri aracılığıyla egemen olduğu bir dünyayı anlatır. Zenginliğin eşitsiz dağılımı, gösteri yoluyla kitlelerin denetim altında tutulması, yaşam hakkının iktidarın elinde olması, sömürgecilik biçimleri gibi antik dönemden günümüze

kadar biçim deęiřtirerek süren tahakküm biçimlerini ele alarak medeniyet ve barbarlık kavramlarını tartıřmaya açar. Kirby (2015, s. 465) Açlık Oyunları'nın fantezi dünyasının bilim kurgunun esasını oluřturan toplumsal eleřtiriye, mevcut dünyanın eřitsiz kořullarına dayandıęını belirtmiřtir.

Küresel çıkar çatıřmaları ile körüklenen bölgesel savařlar, adı konulmamıř diktatörlüklerin teknolojiyi katliamlar yapmak ve bunları gözden saklamak için kullanması, medyanın gösteri aracılıęıyla militarizmi ve ırkçılıęı köpürtmesi, gıda krizi vb. nedenlerle pek çok canlı türüyle birlikte insan türünün devamlılıęının da tehlikede olduęu bir dönüm noktasında sinema, geniř kitlelere ulařma gücü sayesinde bu meselelerin dile getirildięi ve tartıřmaya açıldıęı kültürel bir zemin, hatta direniř alanı olma potansiyeline sahiptir (Şen, 2018, s. 54).

Gösteri ve Rıza Üretimi

Serinin ilk filmi olan Açlık Oyunları, Panem ülkesinde her yıl düzenlenen oyunları bařlatan İhanet Antlařması ile açılır: "İsyan etmenin cezası olarak her mıntıka Hasat Günü'nde 12–18 yař arasında bir erkek ve bir kız gönderecektir." Bu çocuklar arenada tek bir galip kalana kadar ölümüne mücadele edeceklerdir. Guy Debord'un (1996, s. 20) da vurguladıęı gibi gösteri her zaman politiktir; toplumsal iř bölümünü ve sınıfların oluřumunu bařlangıcından itibaren gizleyen, mitsel düzeni oluřturan ve sürdürülmesini güvence altına alan kutsal seyirliktir. Hasat için hazırlanan TV řovunda, sunucu Caesar Flickerman (Stanley Tucci) ve oyun kurucu Seneca Crane'in (Wes Bentley) oyunlar hakkındaki düşünceleri, Capitol'un ölüm gösterisini nasıl politik bir söyleme dönüřtürdüęünü gösterir. Seneca'ya göre oyunlar mıntıkaların isyanın sonucunda ödemesi gereken bir bedelmıř gibi görünse de ülkeyi, toplumu bir arada tutan deęerdir. Michel-Rolph Trouillot (2015), iletiřim teknolojilerindeki geliřmeler ve "kamuoyunun" doęasının dünya ölçeęinde deęiřmesi sonrasında toplumsal tarihin iktidar tarafından anlatılan bir hikâyeye dönüřtüęünü belirtir. "İmaj yaratıcıları, ekranlarda, sayfalarda ya da sokaklarda gösteriler tertip edebilir, sloganlar bulabilir yahut ritüeller icat edebilirler. Üstelik bunlar kitlelere, taklit ettikleri ya da kutladıkları esas olaylardan çok daha gerçekçi görünür" (Trouillot, 2015, s. 160). 13. Mıntıkaya gözdaęı vermek ve sömürüye dayalı sistemi sürdürmek amacıyla icat edilen açlık oyunları, iktidar tarafından toplumu bir arada tutan, Panem'in birlięini vurgulayan bir gösteri olarak kutlanır.

Debord'un (1996, s. 20) vurguladıęı gibi toplumsal iř bölümü ve sınıflar, siyasal mekanizmalar olarak toplumda hangi iřleri kimin yapacaęını belirlerken, kimin nasıl yařayacaęını ve kimin nasıl öleceęini de belirlemektedir. Oyunlarda ölümlerin doęallařtırılması ve gösteri haline getirilmesi amacıyla farklı söylemler kullanılır. Bir haraç öldüęünde ekranlarda top atıřı eřlięinde gencin fotoğrafı gösterilir; ölüm sahneleri farklı açılardan çekilmiř görüntüler eřlięinde tartıřılır. Söz konusu olan bir gencin bir bařka genci öldürmek zorunda bırakılması deęil de maçta kaydedilen skormuř gibi heyecan ve keyifle konuřulur; bazen kısa süreli

bir üzüntü sergilenir. Mıntikalardan gelenler Capitol yurttaşları ile eşit hakka sahip görülmedikleri için ölümleri doğaldır, çektikleri acı sadece gösteri değerini artırıyor, yorsa konuşulmaya değerdir.

Kutsal İnsan'da "kimin hayatı kutsaldır ya da kim öldürülmeyi hak eder" diye soran Agamben (2013), modern toplumların şiddetsiz bir toplum kurma idealine rağmen gerçekte varlığının ölümün ve şiddetin ortadan kaldırılmasına değil kontrol edilmesine bağlı olduğuna dikkat çeker. Ölüm ve yaşam bireysel deneyimler olarak algılanmasına rağmen toplumu düzenleyen siyasi mekanizmaların önemli bir parçasıdır. Yaşamayı hak eden insanların hayatlarına devam edebilmeleri için ötekilerin ölümü meşru sayılmaktadır (Agamben, 2013, s. 92–93). Judith Butler (2013, s. 35), Kırılğan Hayat adlı kitabında Agamben gibi "Kim insan sayılır? Kimin yaşamı yaşam sayılır? Son olarak da, bir yaşamı yası tutulabilir kılan nedir?" diye sorar. Panem ülkesinde insan sayılan, ölümünün ardından yas tutulabilecek kadar değerli görülenler Capitol yurttaşlarıdır. Mıntika yurttaşları üretimleri ile Capitol'ün sonsuz tüketim ihtiyacını karşılayan, ölümleriyle gösteri sunan araçlardır. Alaycı Kuş 2'de mıntikalardan gelen isyancılar başkente yaklaşırken, Başkan Snow ekranlardan tüm Capitol halkına başkanlık sarayına gelip sığınmaları çağrısını yapar. Bu çağrıda Snow, "Onlar bizim değerlerimizi paylaşmıyor, bu nezaketten yoksunlar" der. Sefalet, çalışmaya ve ölüme mahkûm ettikleri insanları "insan olmayan" ve "öteki" olarak işaretleyen Snow, böylece şiddeti bir kez daha meşrulaştırmış olur. Mıntikalardan gelen haraçların Capitol'e ulaşır ulaşmaz ilk olarak laboratuvar benzeri bir ortamda fiziksel bakıma alınmaları ve dezenfekte edildikleri bir "medenileştirme" sürecinden geçirilmeleri de aynı algının sonucudur.

Uygur/barbar, yapay/doğal, zengin/yoksul ikilikleri film boyunca sinematografik olarak da sürekli vurgulanır. Katniss'in yaşadığı 12. Mıntika yoksulluğu görünür kılmak için soluk tonlarda renkler, eski ve geleneksel tarzda evler kullanılmıştır. Mıntikaya dair ilk görüntüler çamurlu sokaklar, zayıf bir köpek, köpeğin önündeki tabaktaki kemiği kemiren yaşlı bir adamdır. Capitol ise ışıltılı ekranlar, dev meydanlar, teknoloji ile donatılmış akıllı evler, beton, düzen ve simetri ile otoritenin ve zenginliğin kent-sel temsilidir. Capitol, meydanlardan binalara, hayvanların renklerinden insanların saç ve sakal biçimlerine kadar katı biçimde düzenlenmiş, tasarlanmış, biçime sokulmuş haliyle insan yapıntısına/ yapabilirliğine ve doğal-olmayana/ uygarlığın doğal olandan mümkün olduğunca uzaklaşmakla inşa edileceği inancına bir övgüdür.

Nesnelerin, insan ve hayvanların doğal olmayan renklere ve biçimlere büründüğü Capitol kentinde mıntikalardan gelen haraçlar kültür/medeniyet alanının dışında kalan doğal/yabanî yaratıklardır. Butler (2013, s. 88) insanların daha alt bir kademe olarak hayvanlaştırılmasının gerçek hayvanlarla ilgisi olmadığını vurgular; burada söz konusu olan insana layık görülen yas alanından dışlamak için "denetim dışı olan, tümüyle gemlenmesi gereken", yani tamamen insanın karşıtı bir konum oluşturmaktır. Zulmün ve barbarlığın meşrulaştırılmasında ilk aşama kurbanın insandışılştırılması (dehumanization), birey olarak değil yabancı/dışarıdan olarak tanımlanmasıdır. Böylelikle içeridekilere/üyelere gösterilen saygıdan dış-

lanır, çektikleri acı bir çeşit “adalet” olarak kabul edilir ve üyeleri memnun eden bir gösteriye dönüşür (Portman, 2000, s. 14). “Seyirci olarak şiddet gösterilerine müdahale etmeden bakmak; ister sanatsal, ister gerçeklik olsun, gösterinin elemanlarını nesneleştirme yoluyla rasyonellik kazanmaktadır. Cansız nesnelere olarak görülen gösteri elemanlarının sergiledikleri şiddet, yalnızca heyecan unsuru işlevini üstlenecektir” (Türkoğlu, 1993, s. 252).

Toplumun ayrıcalıklı sınıflara dahil olmayan kısmının ölümü yoluyla iktidarın varlığını sürdürmesi Roma İmparatorluğu dönemindeki gladyatör dövüşlerinde kalmış, mit haline gelmiş bir geçmiş değildir. Günümüzde çağdaş devletlerin yürütmekte olduğu savaşlar aynı amaca hizmet eder. Biçim değiştirmiş gibi görünse de 21. yüzyılda iktidarların kaynağı, “haraç” olarak seçilen gençlerin birbirlerini öldürmeleri ve sağ kalanların dehşet içinde suskunluğa gömülmeleridir. Bu suskunlukta elbette sadece korku değil, kendi konforunu, ayrıcalıklarını kaybetme endişesi de etkilidir. Robert Cover (2010, s. 184–185) adaletsiz bir sistemin sürdürülmesinde çıkar sahiplerinin katılımına dikkat çekmiş, ideolojinin bastırılan, sömürülen sınıflardan ziyade mevcut sistemin sürdürülmesi görevini yürütenleri ve ayrıcalıklı sınıfları ikna etmesi bakımından önem taşıdığını belirtmiştir. Panem ülkesinde mıntika halkları şiddetle bastırılırken şiddete dayalı sistemin haklılığına ikna edilmesi gereken Capitol halkı ve şiddet aygıtının uzantısı olan kolluk güçleridir. Açlık Oyunları temelde şu soruyu sorar: Adı “arena” ya da “cephe” olsun, gençleri birbirlerini öldürmeye gönderip ölümleri gösteriye dönüştürmek hangi ayrıcalıklı grubun iktidarını sürdürmeye hizmet eder?

Canetti (2006, s. 229) ölümün “sağ kalanlarda” nasıl bir yaşama motivasyonu yarattığına şu sözlerle değinmiştir: “Hayatta kalma anı iktidar anıdır. Ölümün görüntüsü karşısında düşülen dehşet ölen bir başkası olduğunda tatmine dönüşür”. Antik Roma’daki gladyatör dövüşleri, hayvanların birbirini ve insanları parçaladığı, suçluların, asker kaçaklarının işkenceden geçirildiği veya çarmıha gerildiği Roma amfi tiyatrolarındaki vahşet gösterisi sadistçe bir eğlenceden öte bir işleve sahiptir. Tarihçi Keith Hopkins’in vurguladığı gibi, bu gösteriler sıradan vatandaşı imparatorluğun fetihler için kullandığı katliamlara alıştırmak için kullanılmıştır (aktaran Sennet, 2014, s. 85–86). Toplumsal bir ortaklığı gerektiren etkinlikler, kültürel devamlılığın hangi yollarla sağlandığının göstergeleri olabilmekte, kurban törenleri, halka açık infazlar, gladyatör dövüşleri gibi seyirlik hale getirilen ölümler toplumsal canlılığın sürdürülmesinde önemli bir işlev üstlenebilmektedir (Türkoğlu, 1993, s. 237).

Mark Thomas (2013) Açlık Oyunları’nı bir yandan geçmişe dönük bir bakışla Antik Roma’nın kültürel ve politik sefaletini, diğer yandan reality TV’nin kültürel gidişatını, belki de Batı medeniyetinin varacağı noktayı eleştirel biçimde anlatan bir öykü olarak tanımlamıştır. Yazara göre günümüz reality programlarının varacağı nokta, Orwellvari bir güç yapısı tarafından manipüle edilen, elit bir tüketici tabakası için hazırlanan sadistik voyörizmdir. Panem yurttaşları ister tüketici ister tüketilen olsun, politik eylem olanağından yoksun kılınmış ya da bunu yapamayacak şekilde dikkatleri başka şeylere çekilmiştir. Oyunlar, zenginliği elinde tutan Capitol’daki bir avuç

yüksek sınıf insanı oyalamak ve 12 mıntıkada açlık sınırında yaşayan alt sınıflara bağımlılıklarını sürekli hatırlatmak için yapılan bir gösteridir (Thomas, 2013, s. 361).

Açlık Oyunları, sınıflara bölünmüş, adaletsizliği sorgulamayacak kadar bastırılmış ve politik eyleyciliğini kaybetmiş bir toplumda, bilim ve teknoloji ne kadar gelişmiş olursa olsun, Antik dönem barbarlığının hüküm süreceğini hatırlatır. “Gösteri, bütün diğer ifadelerin yasaklandığı hiyerarşik toplumun kendisi karşısındaki diplomatik temsilidir. Burada en modern olan aynı zamanda en arkaik olanıdır” (Debord, 1996, s. 19). MS 1. yüzyılın sonlarında yaşamış olan Roma şairi Juvenal, dönemin kültürel ve politik koşullarını hicvettiği şiirlerinde, insanların ilgilendiği yegâne şeyi “panem et circenses” yani “ekmek ve (sirk) oyunlar” olarak adlandırmıştır. Artık kimsenin oylarını satın almadığını, halkın ilgi ve kaygılarını terk ettiğini söyleyen Juvenal (2016) bir zamanlar politika ile ilgilenen insanların hiçbir şeye karışmadan sadece ekmek ve oyunları hevesle istediklerini belirtmiştir. Baudrillard’ın (1991, s. 12) da vurguladığı gibi kitleler anlam yerine gösteri istemektedir, içinde gösteri olması koşuluyla tüm içeriklere tapmaktadır.

Mıntıkalardaki insanlar açlık ve sefalet içinde yaşarken Capitol açlık oyunları için büyük paralar harcar. Geçit törenleri, partiler, oyunların gerçekleştirileceği arena ve ileri teknoloji ürünü sistemler kullanılarak mintikalarda yaşayanların korku, Capitol’de yaşayanların ise büyülenme ile izleyeceği dev bir gösteri hazırlanır. Panem’in her yerinde kurulan dev ekranlarda canlı yayınlanan oyunlar, haraçların hayatta kalma mücadelesini sayısız kamera ile her açıdan gösterir. Sunucular spor müsabakası yorumcuları gibi favori haraç seçer, ölüm anlarını dondurup, ileri-geri oynatıp yorum yaparlar. Mıntika yurttaşları dehşet içinde çocuklarının ölümüne tanıklık ederken gösterinin heyecanına, büyüüne kapılmış Capitol izleyicisi için haraçlarla empati kurmak, ölümlerin yasını tutmak, onları insan olarak görmek imkânı ortadan kaldırılmıştır. Kevin Robins’in (2013, s. 121) de belirttiği gibi “Yeni vizyon teknolojileri, elektronik imajın öteki tarafında bir yerlerde gerçek insanların, yaşayan ötekilerin gerçekliğini soyutlamaya imkân verdi”. Her an her yerde olan, ölümlerin yüzlerine, öldürmek üzere olanlara yakın çekim yapan kameralar gösteriyi yakınlştırırken insanî olanı, etik yükümlülüğü uzaklaştırmaktadır. Ekran röntgenciliği, hayata karşı benzeri görülmemiş bir umursamazlık ve acımasızlığa yol açar. Katliamları, felaketleri canlı yayında izleyen insanlar ekranda gördükleri acıların gerçekliği ve ekranın sahteliği arasında bocalarken acı içindeki insanlar birer gösteri unsuru olarak empatiye izin vermeyen akış içinde kaybolur. Savaş ölüm oyunu, patlamalar ışık gösterisi, yoksulluk dram ögesi haline gelir. İmajlar, kitleleri acının görüntülerine alışkın seyirciler haline getirdikçe acının hissedilmesi güçleşir (Robins, 2013 s.123–137).

Panem’de 12 mıntika ve Capitol aynı sistemin iki farklı yüzüyle idare edilir: Capitol gösteri ve tüketim ile büyülenerek yönetilirken, mintikalar gösterinin temsil ettiği dehşet ve en temel ihtiyaçlara bile ulaşamamak, yani tüketememek ile yönetilmektedir. Capitol yurttaşları gösteri ile uyuşturulmuş, tüketime kışkırtılmış, iradelerinden ve insan olmaya dair tüm değerlerinden vazgeçmiş, iktidara gönüllü

olarak teslim olmuşlardır. Mıntıklar ise açlık, sefalet, kölelik benzeri çalışma düzeni ve kaba güç ile sindirilmiştir. Capitol ve mintıkların farklı tekniklerle aynı iktidar tarafından yönetilmesi gibi, iktidarın gönüllü katılıma teşvik eden ya da zora dayalı teknikleri düşünürler tarafından farklı kavramsallaştırmalarla ele alınmıştır. Frantz Fanon (2011, s. 44) kapitalist ülkelerde iktidarın sömürülenleri yönetmek için ahlak hocası, danışman gibi "kafa karıştırıcı" unsurlar kullandığını, ancak sömürge bölgelerde polis ve ordunun sürekli varlığı ile sık sık dolaysız müdahale ve şiddet uyguladığını vurgular. Debord (1996) "gösteri toplumu" olarak adlandırdığı çağdaş toplumda gösterinin "yoğunlaşmış" veya "yaygın" olması arasındaki farkları genel olarak iktidarın görünürlüğü, fiziksel şiddetin açıklığı olarak açıklamıştır. Sömürülen halkın hiçbir seçimine izin verilmeyen, totaliter bütünlüğün tek bir kişide toplandığı sistemlerde gösterinin yoğunlaşmış biçimi ile birlikte kesintisiz şiddet de hüküm sürer. Yaygın biçiminde ise meta tüketiminin kendisi özgürlük olarak kutsanır, birey değil tüketici olmuş yurttaşların gönüllü katılımı ve "tüketim sayesinde mutlu bir şekilde birleşmiş toplum imajı" söz konusudur. "Yaygın biçimdeki gösteri meta bolluğuna, modern kapitalizmin engellenmemiş gelişmesine eşlik eder" (Debord, 1996, s. 38). Uygulanan yöntem farklı görünse de amaç yurttaşları iktidarı sorgulayamayacak, mevcut sistemi eleştiremeyecek ve başka bir sistem olasılığını düşüneyecek hale getirmektir. Söz konusu olan, toplumun ayrıcalıklı azınlığının konforu, sistemin devamı için çoğunluğun farklı biçimlerde köleleştirilmesidir söz konusu olan. "Gösterinin taşıyıcısı olan toplum, az gelişmiş bölgeleri sadece iktisadi hegemonyası ile egemenliği altına almaz. Onlara gösteri toplumu olarak egemen olur. Maddi temel henüz mevcut olmasa da, modern toplum, her kıtanın toplumsal yüzeyini gösteri aracılığıyla şimdiden istila etmiştir" (Debord, 1996, s. 33).

Panem'in başkanı Snow iktidarının temelinde yatan gücü "umut" ile açıklar. Mıntıklardan her yıl 24 genci bir araya getirip hepsini öldürebilecekken kanlı bir oyun düzenlenmesinin temelinde umut vardır. Haraçlardan birinin sonunda kazanıp hayatta kalacak olmasına, hayatının kalanında açlık çekmeden rahat bir yaşam süreceğine dair beslenen umuttur bu. "Umut, korkudan daha güçlü olan tek şeydir. Biraz umut faydalıdır, fazla umutsa tehlikeli." der Snow. "Biraz umut" her mintıkanın kendi haraçlarından birinin sağ kalacağına, huzur ve bolluk içinde yaşayacağına dair umuttur ve bu bireysel kurtuluş umudu sistemin devamına hizmet eder. "Fazla umut" ise tüm yurttaşların eşit, özgür biçimde yaşayabileceklerine, kendi emekleri ile var ettikleri Panem'in varlıklarından payına düşeni alabileceklerine, yani mevcut sistemin yıkılabileceğine dair inançtır. Başka bir dünyanın mümkün olduğuna dair güçlenen umut, adaletsiz ve baskıcı sistemin yıkılabileceği fikri ezilenler arasında bir kez yayılırsa devrimden söz edilmeye başlanır.

Oyunlarda yeterince şanslı ve yetenekli olanların mintıklardaki açlık ve sefaletten kurtularak Capitol'deki zengin ve gösterişli yaşama ulaşacağı umudunun adaletsiz bir sistemi sürdürmek için nasıl kullanıldığının ortaya konulması, kapitalizmin herkese eşit olanaklar vaadini, yeteneği olanın sınıf atlayarak iyi yaşayacağı, fakirlik ve açlığın ise tembellik ve beceriksizlikten kaynaklandığı iddiasını çürütür. İnsanların sürekli yarışmaya zorlandığı bir küresel pazar, kaçınılmaz olarak muaz-

zam zenginlik ve güç eşitsizlikleri ile sonuçlanır ve aynı zamanda hayatta kalma ve başarı için en az kaynağa sahip olanlar arasında acımasız rekabet oluşturur (Johnson, 2019, s. 11–14).

Bu sistemin sürdürülmesi zengin ve fakirlerin katı fiziksel ayırımına bağlıdır. Capitol ve mıntıkların birbirlerinden keskin biçimde ayrılması, sınıfsal ayrımların kentsel mekanda uygulandığı günümüz toplumunu anlatır. Kapalı topluluklar neo-liberal politikaların yarattığı ekonomik eşitsizliğin hem yanıtları hem de kaçınılmaz sonuçlarıdır. Zenginler arasında, istenmeyen olarak işaretlenen herkesi dışlayan, özelleştirilmiş, kontrollü ortamlarda yaşamaya yönelik, toplumsal sorumluluklardan kurtulma arzusunun yansımasıdır. Sadece soylulaştırılmış konut sunumuna dayanmakla kalmayan neoliberal kent planlaması, Capitol'de gördüğümüz gibi, sınıf odaklı yeniden yapılanmayla düzenleyip biçimlendirerek kentsel mekanı kontrol altında tutulan yeni peyzaj komplekslerine dönüştürmeyi amaçlar (Frame, 2019, s. 3). Gregory Frame (2019, s. 17) giderek daha gerici bir siyasi kültür doğuran ve anti-demokratik fikirleri teşvik eden neoliberalizmin, gerçekliğin tüm yönlerini ekonomik rekabet mantığına indirgediğinin ve doğası gereği totaliter olduğunun altını çizer.

Başka bir yaşamın mümkün olduğunu hatırlatan, isyan ateşinin ilk kıvılcımını parlatan dönüm noktası Katniss'in Rue'nun ölümüne gösterdiği tepkidir. 12 yaşında bir kız çocuğu olan Rue'nun oyunlardan sağ çıkması mümkün değildir; oyunlar başladıktan sonra Katniss ile karşılaşana kadar hayatta kalmasını doğayı tanımaya, saklanma ve uyum gösterme yeteneklerine borçludur. Katniss ve Rue arasındaki kız kardeşlik bağı, oyunlardaki müttefiklikten öte insani bir bağ olarak isyanın ahlaki temelini oluşturur. Henüz çocuk ve ergen yaştaki haraçların diğer çocukları öldürmesini doğallaştıran sistemde bir gedik, başka bir olasılıktır iki kız çocuğunun ilişkisi. Gençleri hayatta kalmak için birbirlerini öldürmek zorunda kaldıkları bir arenaya kapatmanın doğal ve kabul edilebilir olmadığını hatırlatır.

Açlık Oyunları, sınıf ve güvencesizliği anlatının merkezine alarak güvencesizliğin yoksul sınıfları bastırmak için kasıtlı uygulanan bir politika olduğunu vurgular. Capitol vatandaşı olmak ya da oyunlardan sağ çıkarak çizginin diğer tarafına geçmek, güvencesizlikten kurtuluşa ulaşmaktır. Mıntika halkları için yaşam sürekli korku, yoksulluk ve açlık halidir. Ancak buradaki güvencesizlik, zenginlerin yükselecek kadar şanslı olduğu doğal bir durum değildir; aksine, güvencesizlik, kasıtlı olarak, onları kontrol etmenin ve baskı altına almanın bir yolu olarak yoksullara dayatılan bir politika-dır. Hobbes'u tersine çevirerek, herkesin herkese karşı savaşı yapay bir durum olarak ortaya çıkar. Günümüz neoliberal dünyadaki stratejik yoksulluk ve zorunlu rekabet tıpkı Panem ülkesinin ölüm oyunu gibi dayanışmayı imkânsız hale getirmeyi ve böylelikle alt sınıfların her birinin yalnız ölmesini amaçlar (Fisher, 2012, s. 27).

Rue filmde kırılma noktası olan, etik çerçeveyi oluşturan bir karakterdir. Masumiyetin temsilcisi olan küçük kızın ölümü, Katniss'in söylediği şarkı ve şefkat dolu vedası, mahşer yeri olan arenada dövüşen haraçların insan olduğunu ve Capitol vatandaşları kadar ahlâki bir yaklaşımı hak ettiğini hatırlatır. Katniss kaçıp

diğer haraçlardan saklanmak yerine Rue'nun çevresini çiçeklerle süsleyip alından öper, çevresine bakarak her an kayıta olan kameralardan birine mıntıkasının selamını verir. Rue'nun geldiği 11. Mıntıka'da meydanda toplanmış yurttaşlar dev ekranda olanları izlerken aynı şekilde selam verirler ve ilk isyan hareketi başlar. Tahıl depolarının da öfkeli yurttaşların saldırılarının hedefinde olması, çocukları birbirini öldürmeye mecbur bırakan sistemin temelinde yatan ayrıcalıkların ve tüketim ilişkilerinin farkında olduklarını gösterir. Rue'nun ölümü karşısında Katniss'in sergilediği saygı ve yas, haraçların yaşamlarının Capitol yurttaşlarınınki kadar önemli olduğunu mıntıka yurttaşlarına hatırlatır ve bu farkındalık, isyan sürecinin önündeki korku ve eylemsizlik duvarını yıkar. "Sömürge halkının duyduğu yeni ve devrimci güven bütününü buradan kaynaklanır. Çünkü gerçekten de benim yaşamım sömürgecininki kadar değerliyse, sömürgecinin bakışı artık beni ne titretir ne de yerimde çakılmama neden olur, sesi artık beni dondurmaz" (Fanon, 2011, s. 51).

Tek kişinin hayatta kalması üzerine kurulu oyunun ödülü, mıntıkasına dönen galibin büyük bir evde açlık ve yoksulluktan uzak yaşamasıdır. 12. Mıntıka'nın eski galibi Haymitch Abernathy'nin (Woody Harrelson) filmin başındaki aciz sarhoşluğu ise ölümlerle gelen "zafer" in ağır bir bedeli olduğunu ve mutlu yaşam için realty TV showlarının da temel vaadi olan ekonomik sorunlardan kurtulmanın yeterli olmadığını gösterir (Thomas, 2013, s.365–366). Ateşi Yakalamak'ta "Oyunları kimse kazanamaz. Hayatta kalanlar olur" diyen Haymitch ve diğer eski galipler seyirciye gösterinin maliyetini ve gerçeğini anlatır: Ödül ne kadar büyük olursa olsun vahşet unutulmaz, trenden inilmez ve gösteri asla bitmez. Arenadan bir kez sağ çıktığı için artık özgür olduğunu düşünen Katniss'e "Uyan artık. Bu gezi eve geri döndüğünüzde bitmeyecek. Bu trenden asla inemezsin" diyen Haymitch, "12. Mıntıka'nın bahtsız aşklarının" her yıl oyunlarda aşklarını anlatmaları gerektiğini, "galip" olsalar bile Capitol'ün "mülkiyetinde" olduklarını hatırlatır: "Her sene sizin özel hayatınız onların olacak. Bundan sonra sizin göreviniz, insanlar gerçek sorunlarını unutsun diye onların dikkatini dağıtmak". Modern insan için gösteri, gerçeklerle ve zorunluluklarla yüzleşmekten kaçınmanın bir yolu, bir teslimiyet biçimidir. "Zorunluluk toplumsal olarak düşlendiği ölçüde düş zorunlu hale gelir. Gösteri sonuçta uyuma arzusundan başka bir şey ifade etmeyen zincire vurulmuş modern toplumun gördüğü kötü düştür. Gösteri, bu uykunun bekçisidir" (Debord, 1996, s. 19). Hans Magnus Enzensberger, zihin endüstrisinin asıl işinin ve çıkarının ürünleri satmak değil, toplumu kim ne şekilde yönetirse yönetsin en geçerli model olan insanın insan üzerindeki hâkimiyetini ebedileştirmek, mevcut düzeni "satmak" olduğunun altını çizer (aktaran Thomas, 2013, s. 377).

Teknolojinin izin verdiği görme ve denetleme süreçleri geliştikçe izleyici/şiddeti uygulayan ile şiddete maruz kalan kurban arasındaki etik bağın zayıflaması kaçınılmazdır. Açlık Oyunları'nda ileri teknolojiye sahip bir stüdyoda haraçların her anını gözlemleyebilen oyun kurucular, onlarla özdeşleşmek yerine tamamen yapıntı olan bir doğadan gelen felaketleri organize ederler. Ancak stüdyoda oturup bir düğmeye basarak ekrandaki insanı öldürmenin sonuçları sanal değil gerçektir. Tarihsel olarak ölümün eğlence ve güç gösterisi olarak kamusal alanda sergilenmesi, eski

Roma'da gladyatörlerin ölümüne dövüşmek için arenaya gönderilmesi sıradan olaylardır. Halka açık işkenceler ve infazlar ABD, Britanya ve Avrupa'da 20. yüzyıla dek büyük kalabalıklar tarafından izlenmiştir. Taşa tutma, infaz ve diğer vahşi gösteriler bazı ülkelerde hala mevcuttur. Gerçek yaşamın acılarını, şiddetini, katliamını ve ölümlerini eğlence olarak seyretmekten alınan haz, bu marazi büyülenme teknolojik gelişmelerle geçmişte olduğundan daha kolay ulaşılabilir hale gelmiştir. Saldırganlık, ölüm ve parçalanma günümüz toplumu tarafından hemen her alanda -müzik, televizyon, sinema ve video oyunları- benimsenmiştir (Sloan vd., 2014, s. 430-431).

Gözetim, Kontrol ve İnsandışılaştırma

Foucault (1992, s. 169) "Tâbi kılınabilen, kullanılabilen ve geliştirilebilen bir beden itaatkâr bir bedendir" diye yazar. Burada öznenin konumu güç mekanizmalarının eylemsiz alıcısı durumundadır. Açlık Oyunları'nda bu durum, yiyecek ve kaynak rezervinin Capitol vatandaşları için kullanılması, mıntikalarda yaşayanların ise açlık sınırında tutulması yoluyla sağlanır. Oyunlar, yöneticilerin gıda ve kaynakların kontrolü aracılığıyla yaşamı ve ölümü kontrol etme gücünü elde ettiklerini hatırlatan, ayrıntılı hesaplanmış bir sistemdir. Oyunların ergen yaştaki katılımcıları "bir ülke veya yöneticinin diğerine korunmanın ya da saldırılmamanın karşılığında ödediği para"yı anlatan "haraç" olarak adlandırılır. Oyunlara seçilen ergenlerin haraç olarak tanımlaması farklı politik kavramların birleşimini anlatır: Çocukları topluluğun zenginliği olarak gören anlayış, kutsal günah keçisi mecazını çağrıştıran, mıntıkların güvenliğini garanti altına almak için iki çocuğun feda edilmesi ve Capitol'ün Panem mıntıkları üzerindeki sınırsız kontrol ve yetkisinin onaylanmasının ifadesidir (Byrne, 2015, s. 45).

Oyunlardaki bir haraç ve 12. Mıntika'nın vatandaşı olarak Katniss, Capitol'ün bedenleri kontrol etme stratejilerinin hedefindedir. Bedeni düzenlenmiş, kontrol sistemleri uyarınca önceden belirlenmiş biçimde hareket etmeye ayarlanmış Panem'in tipik bir vatandaşı durumundadır. Capitol'e ulaşan Katniss temizlendiği, güzellik ölçütlerine uygun hale getirdiği, bedeninin "medenileştirildiği" çeşitli uygulamalara maruz bırakılır. Bedenine yerleştirilen iz sürücü, her hareketini kaydeden kameralar aracılığıyla her an gözetlenip, yönetilip denetim altında tutulur. Foucault (1992, s. 214) görmeden görülmenin iktidarının, hiyerarşik bir şebekeye sahip olmayı gerektirdiğine değinmiştir: "Disiplinin icra edilmesi, bakışlar aracılığıyla zorlayan bir düzenleme; görmeye olanak veren tekniklerin iktidarın olanaklarını artırdıkları ve bunun yansıması olarak, baskı altına alma araçlarının, bu baskıların uygulandığı kişileri açıkça görülebilir kıldıkları bir makine gerektirmektedir". Açlık Oyunları'nda yarışmacıların her anını kayıt altına alan kameralar davetsiz ve sonu gelmez gözetlemecilikle günümüz toplumunda var olan gözetimin benzeridir. Mıntikalarda haraçların hasat etkinliğini kaydeden kamera ekiplerinin "akbabalar" olarak adlandırıldığını hatırlatan Thomas'a (2013, s. 383) göre, insanları sadece "leş" olarak gözleyen kameralar güç, gözetleme ve ölüm arasındaki bağlantıları somutlaştırır.

Martin Jay, Kartezyen perspektifçilik olarak adlandırdığı modern vizyonun, dünyaya uzaktan hükmetme temeline dayanan rasyonalist projenin bir parçası olduğunu vurgular. Dokunulmaz, erişilmez bir tecrit edilmiş özne halindeki rasyonel seyirci, mutlak vizyonla kendi bütünlüğü içinde gördüğü, taradığı dünyayı kontrol edilebilen, düzenlenebilen bir dünya haline getirmiş olur (Jay'den aktaran Robins, 2013, s. 47–48). 19. yüzyılda fotoğraf makinesi taşıyan balonlardan günümüz ileri teknoloji ürünü gözetleme uydularına varan süreci, gözetleme kültürünü besleyen orduyu ele alan Paul Virilio, “Başlangıçtaki gözcü kulelerinden çapalı balonlara, keşif uçaklarına ve uzaktan-duyarlı uydulara kadar sürekli olarak tekrarlanan tek bir işlev vardır; gözün silah gibi işlenmesi” der (Virilio'dan aktaran Robins, 2013, s. 102).

Panem, yurttaşların ölüm ve yaşam hakkını elinde tutan sınırsız güce sahiptir. Her mıntika vatandaşının bedeni Capitol'ün ihtiyacı olan ürünleri sağlamak için kullanılan birer araca dönüştürülmüştür. Doldurmakla yükümlü oldukları üretim kotaları yanında kameralar ve barış muhafızları aracılığıyla sürekli denetim ve gözetim altındadırlar. Haraçlar yarışmadan sağ kurtulsalar bile gösteri malzemesi olmaktan kurtulamazlar ve eski galiplerden Finnick'in açıkladığı gibi, bedenleri Capitol'ün seçkinlerine sunulur. Panem ülkesinde insanların bedenleri her an ve her biçimde kontrol altında tutulur ve iktidar yararına işlevselleştirilir; Foucault'nun anlatımıyla hem üretken hem de tâbi kılınmışlardır. Agamben (2013, s. 12) Foucault'nun kavramsallaştırmasıyla “biyoiktidar”ın en sofistike siyasal teknikler kullanılarak insanın hayvanlaştırılması olduğunu belirtmiş, kapitalizmin gelişimi ve zaferinin “uysal bedenler”i yaratan disiplinci denetim ve teknikler sayesinde mümkün olduğunun altını çizmiştir.

Kendileri insandılaştırılmış, birer aygıt haline getirilmiş olan ve aynı zamanda Mıntika vatandaşlarını disipline etme ve cezalandırma araçlarına dönüşmüş olan Barış Muhafızları, yüzleri hiç görünmeyen, kasklı ve standart üniformalı ölüm makineleridir; iradi eylemde bulunmayan, komutla çalışan iktidarın ceza aygıtlarıdır. Agamben'in (2017, s. 1) ifadesiyle “Yüz, insanın çaresi olmayan sergilenme hali ve içinde saklandığı ve saklı kaldığı açıklığın ta kendisidir. Ve yüz ortaklığın tek yeri, mümkün yegâne sitedir”. Emmanuel Levinas'ın (1997) etik ve adaletin kaynağı olarak yüzü, yüz yüze ilişkiyi görmesi bakımından değerlendirildiğinde Barış Muhafızları'ndan herhangi birinin seri boyunca kasksız görünmemesi önemlidir. Öldürülemeyen, insan olarak sorumlulukları hatırlatan “ötekinin yüzü” yoktur Barış Muhafızları'nda, çünkü onlar dirençleri ve zayıflıkları olan insanlar değil, sistemin hizmetindeki birer öldürme makinesidir.

75 yıl önceki isyan sonrasında Capitol tarafından ortadan kaldırıldığı sanılan ve serinin üçüncü filminde karşımıza çıkan 13. Mıntika da yurttaşlarına bireyselliğin olmadığı, tek tipleştirilmiş, disipline dayalı bir sistem olarak kontrolün başka bir biçimini uygular. 13. Mıntika'nın lideri Coin, kullandığı propaganda yöntemleri, tahakküm arzusu ve insan yaşamını iktidar uğruna feda etmesi bakımından Başkan Snow'dan farksızdır. Her iki lider de kendi amaçlarına ulaşabilmek için Katniss'i manipüle eden, gösterilerinde kullanan, sevdiği insanlar üzerinden te-

rörize eden bir yöntem kullanırlar. Coin'in yönetimindeki 13. Mıntıka'nın tasviri, film boyunda devam eden propaganda savaşları, Soğuk Savaş döneminde "Kızıl Tehdit" olarak adlandırılan komünizm korkusunun günümüz Amerikan popüler kültüründe hala yankılanmakta olduğunu gösterir. Katı kurallar, askeri disiplin, tek tip kıyafet, yatakhane ve yemekhaneden oluşan yerleşim birimleri, sıkı düzenlenmiş vardiyalar ve en üst rütbelilere bile ayrıcalık tanınmayan sistemi ile 13. Mıntıka eşit görünen, ancak adil ve özgür olmayan bir sistemdir. Alaycı Kuş 2'de Barış Muhafızlarının Katniss'i öldürdüğüne inanan Snow zorunlu yayında Katniss hakkında konuşurken, yayına sızan Coin duygusal bir konuşma yapar. Canlı yayın görüntülerini üst üste bindirerek Katniss'i küçümseyen Snow'u ve genç kızı öven Coin'i aynı karede birleştiren yönetmen Lawrence, savaş halinde olan bu iki liderin arasında fark olmadığını vurgular. Snow ve Coin, kendi iktidarları için kitleleri ölüme göndermekten çekinmeyen iktidarın farklı yüzleridir. Çözüm üçüncü seçeneği inşa etmek, eşit, aynı zamanda adil ve özgür bir dünya kurmaktır.

Alaycı Kuş 1 ve Alaycı Kuş 2, Capitol ve 13. Mıntıka arasındaki propaganda savaşlarını ele alırken gösteri ve kontrol arasındaki ilişkiyi bir kez daha vurgular. Alaycı Kuş 1'de Katniss Coin tarafından sürekli manipüle edilirken, Peeta Snow'un emriyle işkence görmektedir ve iki genç de propaganda filmlerinde kullanılır. Katniss'in imajı, makyajı, saç, çekimlerin yapılacağı yer 13. Mıntıka'da oluşturulan bir ekip tarafından belirlenirken savaşta ve siyasette her hamlenin propaganda yöntemleriyle kurgulanması, gösterinin gücünü kullanarak kitleleri harekete geçirme sürecinin insani bedeli gösterilir. Bombalanan hastane, yaralılar, yıkıntılar arasında dehşet içindeki Katniss'i sürekli kayda alan, genç kızı "Katniss bana bak, şu an ne hissediyorsun" diyerek taciz eden Coin'in görevlendirdiği ekip de Snow'un kameraları gibi "akbabalar"dır. Acı, korku ve kandan beslenerek gözetimle Coin'in gücünü pekiştirmeye hizmet eder.

Peeta'nın bilim ve teknolojideki gelişmeler yardımıyla işkence edilerek beyninin yıkanması, birey olmaktan iradesiz ve programlanmış şekilde hareket eden bir kuklaya dönüştürülmesi, bilim kurgu anlatılarının temel meselesini, bilimin kötü amaçlar için kullanılmasından duyulan kaygıyı anlatır. Yüzü olmayan katil mutantlar, yeterince güzel olmadığı gerekçesiyle Snow tarafından yarı kaplana dönüştürülen Tigris gibi laboratuvar ortamında dönüştürülmüş ve insandışı hale getirilmiş varlıklar, bilim kurgu arketiplerine gönderme yaparken kötülüğün kaynağı olarak yoldan çıkmış ve doğanın sınırlarını zorlayan sapkın bir bilim insanının değil bütün olarak iktidarın faillğine işaret eder. Peeta'nın propaganda filmlerinde isyan hareketine son verilmesi çağırısı yapması, isyancılar tarafından hain olarak görülmesi, işkenceyi içeren sorgunun kurbandan bilgi almayı değil tahakküm kurarak dayanışmayı ve direnişçiler arasındaki bağları koparmayı amaçladığını gösterir. Elaine Scarry'ye (1985, s. 29) göre işkence nadiren bilgi koparma amacı taşır; işkencecinin sorgusu temelde kurbanın normatif dünyasının, değer verdiği şeylerin ve bu değerlerin temelindeki birliktelikleri oluşturan bağların sonunu göstermek üzerine kuruludur. Bu nedenle işkenceciler daima ihaneti, yani kurbanın soyut normatif dünyasının, acının maddi gerçekliği ve onun uzantısı olarak korku sonucunda paramparça edildiğinin kanıtını ararlar. İşkence sonunda yaratılan bu korkunç dünyanın mantığı tam tahakkümdür.

Barbarlık ve Medeniyet

Çalışmada ele alınan Açlık Oyunları'nda başkent Capitol'de yaşayan insanlar aşırı tüketimle uyuşturulmuş, doğa ile tüm bağları kopmuş bir yaşam sürdürürken mıntika yurttaşları en temel hak olan yaşam hakkından bile yoksundur. Capitol'ün limitsiz tüketimini karşılamak için açlık ve yoksulluk içindeki mıntika yurttaşları belirlenmiş tek bir alanda üretim yapmak için sürekli çalıştırılır. Açlık Oyunları, pek çok bakımdan günümüz dünyasını tasvir etmektedir. Küresel Kuzey'in tüketimini karşılamak için açlık ve hastalık içinde ucuz işçiliğe mecbur bırakılmış, temel haklardan yoksun yaşayan Küresel Güney halkları, Açlık Oyunları'nın mıntika halklarından farklı değildir.

Brianna Burke (2015, s. 554) Açlık Oyunları'nın zamanımızın en acil çevre meselelerinden ikisini, küresel gıda sistemi ve açlığı ele aldığını belirtmiştir. Öykü, doğal dünyayı arzularımız doğrultusunda tüketilecek, manipüle edilecek veya kirlenecek bir hammadde olarak değerlendirdiğimizi göstererek gıdanın sosyal ve çevresel adalet kapsamındaki bir mesele olduğunu tekrar vurgulamaktadır. Panem ülkesinde her mıntika, Capitol tarafından belirlenmiş tek bir alanda üretim yapmaktadır. Filmin kahramanı Katniss'in mıntikası madenlerde çalışırken diğer mıntikalar kerestecilik, balıkçılık, tahıl vb. üretimi yapar. Amaç Capitol'ün tüketimini karşılamak olduğu için mıntikaların sınırları içinde farklı alanlarda üretim yaparak kendilerine yeterli bir sistem kurmalarına izin verilmez. Günümüz küresel ekonomisi de az gelişmiş Güney ülkelerinin zengin Kuzey ülkelerinin ihtiyaç duyduğu az sayıda ürünü geniş alanlarda yetiştirmesi üzerine kuruludur. Ekosistemin dengesini bozan, ihraç edilecek tek tip ürünün büyük miktarda yetiştirilmesi esasına dayanan endüstrileşmiş tarım, yoksul ülkeleri kendi yurttaşlarının temel gıdaya ulaşımı için sürekli ithalat yapmaya mahkûm eder. Avrupa'nın yüzyıllar boyunca Latin Amerika, Çin ve Afrika gibi sömürgelerin yer altı ve yer üstü kaynaklarını yağmaladığını hatırlatan Fanon (2011, s. 106) "Avrupa kelimenin tam anlamıyla Üçüncü Dünya'nın yarattığı bir şeydir. Onu boğan zenginlikler, az gelişmiş ülkelerden yağmalanan zenginliklerdir" diye yazar.

Mıntikalardaki mutsuzluk, açlık, sefalet ile Capitol'ün gösteriş ve aşırılık üzerine kurulu yaşamı arasındaki uçurum, en temel boyutuyla oyunlarda görülmektedir. Hasat edilerek öldürmeye ve ölmeye gönderilen çocukların mıntikalardaki kaygılı bekleyişe karşılık bu gösteriyi coşku ile bekleyen izleyicilerin, ayrıcalıklı sınıfların Capitol'ü bulunmaktadır. Alt sınıfların ölümü ile üst sınıfların ayrıcalıklarının, konforunun sürdürülmesi arasındaki bu ilişki toplumsal adaletsizliğin en uç biçimini temsil eder. Capitol'de dev ekranlardan heyecanla oyunların başlamasını bekleyen kalabalık haraçların hayatı üzerine bahis oynayıp eğlenirken mıntikalarda sessiz ve çaresiz bir bekleyiş vardır. Paralel kurguyla oyunlara hazırlanan teknik ekip, haraçlar, Capitol halkı ve mıntikalardaki kalabalık arasında geçiş yapılarak bu bekleyişin farklı gruplar için taşıdığı anlamlar vurgulanırken fonda stüdyoda başlayan geri sayım sesi vardır.

Walter Benjamin (2001, s. 42) “Varlıklarını sadece onları yaratan büyük dehaların çabalarına değil, aynı zamanda o çağda yaşamış adı sanı bilinmeyen insanların katlandığı külfetlere de borçludurlar. Hiçbir kültür ürünü yoktur ki, aynı zamanda bir barbarlık belgesi olmasın” diye yazar. Açlık oyunları, her yıl oyunlar için ileri teknoloji kullanılarak hazırlanmış özel bir arenada düzenlenir. Oyunların gösteri değerini ve etkileyciliğini artırmak, haraçlar arasındaki ölüm-kalım mücadelesini daha da zorlaştırmak için tamamı insan teknolojisinin ürünü yapay “doğal felaketler ve tehditler” yaratılır. Uygarlık için gereken sermaye birikiminin sağlanması, ayrıcalıklı sınıfların yaşam biçiminin sürdürülmesi amacıyla insanların bir kısmının insandışı kabul edilerek barbarlığın en acımasız uygulamalarına maruz bırakılması, bu sırada dönemin teknik aygıtlarının işe koşulması Açlık Oyunları’nın temel anlatısını oluşturur. Karl Marx, 1847 tarihli Wages (Ücretler) başlıklı konuşmasında Antik Roma dönemi üretim ve cezalandırma biçimlerinin modern kapitalist dönemde yeniden kullanılmasına değinerek barbarlığın tam da uygarlığın merkezinde yaratılarak uygarlığın cüzamı olarak yeniden ortaya çıktığını vurgulamıştır (aktaran Foster ve Clark, 2004, s. 4).

Sosyal ve çevresel adaletin sağlanmadığı, toplumun sömürülenler ve sömürülenler olarak sınıflara bölündüğü bir sistemde ileri teknoloji, yıkım ve katliamın devasa boyutlara ulaşmasının aracı haline gelmektedir. Açlık Oyunları’nda teknolojinin sömürülen sınıflara daha fazla şiddet, denetim ve zorla çalıştırılma olarak yansıdığı anlatılmış, yüksek teknoloji ile inşa edilen tiranlık öykünün her noktasında Antik Dönem’den alınma referanslarla tasvir edilir. “Tarih hakkında akıl yürütme iktidar hakkında akıl yürütmek’ten ayrı düşünülemez. (...) Yine de Yunan toplulukları arasında paylaşılmış iktidar, sadece, üretimin köle sınıfında ayrı ve durağan bir şekilde kaldığı bir toplumsal yaşamın harcaması’yla var oluyordu. Sadece çalışmayanlar yaşar” (Debord, 1996, s. 77).

Sanılanın aksine, teknolojik gelişmenin işçi sınıfının yararına olmayacağını, doğa sömürüldükçe proletaryanın sömürüden kurtulmayacağını vurgulayan Benjamin (2011, s. 44) emek işçinin idaresinde olmadığı sürece ürünlerin de onların yararına olmayacağını belirtmiştir. Doğayı bir hammadde kaynağı, Josef Dietzgen’in ifadesiyle “sebil” olarak görmek, yozlaştırılmış emek kavramının ayrılmaz bir parçasıdır (aktaran Benjamin, 2001, s. 45). Bilim ve teknolojide kaydedilen gelişmelerin etkisi ideolojiden ve iktidardan bağımsız düşünülemez. Nazilerin İkinci Dünya Savaşı’nda insanları kitlesel olarak “imha” etmek için dönemin tekniklerinden faydalanmasından beri bilim ve teknik alanındaki gelişmelerin toplumları barbarlıktan kurtarmadığı, teknolojinin en ileri biçiminin dünyayı cehenneme çevirmek için kullanıldığı bilinmektedir. “İlerleme kavramı felaket fikrini temel almaktır. İşlerin ‘bu şekilde devam etmesi’ felakettir... Strindberg’in düşüncesi: cehennem yakında gerçekleşecek bir şey değildir; o, şimdiki hayatın ta kendisidir” (Benjamin’den aktaran Löwy, 1999, s. 210–211).

İsyan ve Kubbeyi Yıkma

Açlık Oyunları, karakterleri sadece verili rollere hapseden örtük veya açık iktidar stratejilerine teslim olmuş şekilde göstermez; ayrıca içinde buldukları koşullara ve mevcut kapitalist ideolojilere karşı direniş biçimlerini de gösterir. Direniş eylemlerinin kapsamı ve şiddeti farklıdır ve her zaman başarılı değildir; önce dağılık ve örgütsüz isyanlar ortaya çıkar, daha sonra sistemi yıkacak boyutta bir direniş sergilenir. Katniss'in ilk filmin sonunda oyun kurallarına karşı direnişi, tek kazanan olması gereken oyundan Peeta ile birlikte sağ çıkması ve oyun kurucuları çaresiz bırakması bunlardan biridir. Direniş, sistemi yıkacak kadar güçlü ve büyük değilse de oyunun tanımlı sınırlarından kaçmayı sağlar (Johnson, 2019, s. 12–14).

Açlık Oyunları'nda Katniss'in sisteme karşı çıkışında doğrudan ilk eylemi, Ateşi Yakalamak filminin sonunda okunu sahte gökyüzüne doğrularak kubbeyi yıkmasıdır. Tek bir galibin arenadan sağ çıkması ve yıllar boyunca gösterinin içinde kalmasıyla adaletsizliğin, ölümlerin önüne geçmek imkânsızdır. Yanılsamalara dayalı, kontrol edilen dünyayı yıkmak için oyunun dışına çıkmak, kubbeyi yıkmak gerekmektedir. Snow, elindeki yayı gerip gökyüzünü hedef alan Katniss'i stüdyodan izlemektedir. Arenadan çekim yapan kameranın görüntüsü stüdyoda gösterilirken bu plan, çerçevenin solunda bulunan kahramanın, sağda duran Snow'u hedef aldığını vurgular. Teknolojik aygıtlarla inşa edilmiş sahte gökyüzüne, kubbeye doğrulttuğu ok, Snow'un iktidarını vuracaktır. Yıldırım düşerken kablo bağlı oku fırlatan Katniss, patlamanın şiddeti ile yere yığılır. Elektrik yükü nedeniyle kamera ve güç sistemleri çöker, parçalanmış sahte gece yıkıldıkça gerçek gün ışığı yerde yatan Katniss'i aydınlatır. Aydınlanma, karanlıktan kurtulma metaforu görsel olarak etkili biçimde vurgulanır. Sahnenin müziği, ilahi benzeri bir kadın sesi, Katniss'in üzerine vuran ışığın ve tepeden çekimin anlamını güçlendirecek biçimde bu kutsallık anını tamamlar.

Ateşi Yakalamak'ta oyunun galibi olmaktan vazgeçip, gösterinin bir parçası olmak istemediklerini el ele tutuşarak gösteren haraçlar önemli bir değişimin habercisidir. Gözlerden uzak tutulan, gösteri ile bastırılmaya çalışılan isyan ve direniş ekranlardan seyirciye ulaştırılır. Katniss'in devrim için önemini farkında olan haraçlar Üçüncü Çeyrek Asırlık Oyunları boyunca Katniss ve Peeta'yı hayatta tutmak için çaba gösterir, gerektiğinde kendi yaşamlarını feda ederler. Katniss'in temsil ettiği ve Başkan Snow'u korkutan "fazla umut", yani insanların sistemi değiştirebileceklerine duydukları inanç güçlenmektedir. Hayatta kalmak için birbirlerini öldürmeye mecbur edilen haraçlar bu kez sistemi ortadan kaldırmak, gösterinin bir parçası olmamak için dayanışmaya, ölmeye hazırdır. Gücü elinde tutanların korktuğu şey gerçekleşir: Alt sınıflar, ölmeye ve öldürmeye mahkûm edilenler, sömürülenler aynı kaderi paylaştıklarını anlayarak birlikte hareket etmeye başlar; kontrol edilen aygıtlardan özgür iradeleri ile hareket eden öznelerle dönüşürler.

Açlık Oyunları'nda sembollerin ve imajların gösteri için olduğu kadar isyan için de önemli olduğu sürekli vurgulanır, devrim fikrinin yayılması doğadaki alaycı kuşun

taklit ve tekrar yeteneği ile sembolize edilir. Devrimin ve umudun yayılmasına dair önemli sahnelerden biri, yok edilen mıntıkaya yapılan ziyaretin ardından gelir. Savaş, yıkım ve cesetlerin dehşetiyle dolu ziyaretin ardından Katniss ve çekim ekibi su kıyısında gösterilir. Başkent tarafından cezalandırılan, dili kesilip "avex" haline getirilen kameraman Pollux, bir alaycı kuş görür ve Rue'nun ıslığını çalar. Tek bir alaycı kuş bu melodiyi tekrar eder, ardından diğer kuşların da taklit etmeleriyle melodi yayılır. Gale "Şimdi asla susmayacaklar" der. Alaycı kuşlar şarkılarına devam ederken Pollux, Katniss'ten şarkı söylemesini ister ve kameramanın kayda aldığı şarkı propaganda yayınıyla mıntikalara gösterilir. Ardından gelen sahnede, gecenin karanlığında Katniss'in şarkısını söyleyerek kameraya doğru ilerleyen, ekranda büyüyen, çoğalan isyancılar görülür. Bu sahnede müziğin kullanımı da isyanın tek sestten başlayarak kitlelere yayılmasını, devrim hareketinin büyümesini vurgular. Katniss'in şarkısının fonda duyulmasının ardından kitlenin şarkıyı söylediği ses, ardından kalabalıkların sesinin orkestral müzikle birleşmesi ve artan coşku ile beraber fonda güçlü kadın vokallerin eşlik etmesi ile devrimin yükselen sesi duyulur. Serinin ilk filminde Katniss'in sahte gökyüzünü yıkmasında olduğu gibi bu sahnede de kadın vokalin sesi ve aydınlatma ile hâkim olan ilahlilik, Benjamin'in (2010, s. 38-39) anlattığı, devletin mitik şiddetine karşı mevcut hukuka son vererek adaleti sağlayan "ilahi şiddet" akla getirmektedir.

Devrime dair kitelerin gücünü görsel olarak sürekli vurgulayan yönetmen Lawrence, isyan hareketinin bir çeşit peri masalı olmadığını, insanların daha güzel bir geleceğe duydukları umut için kendini feda etmeye hazır olması gerektiğini ortaya koyar. Ağır silahlara sahip barış muhafızlarına karşı az sayıda ilkel silahla mücadele eden insanlar ölümü göze alarak yola çıkmaktadır. Örgütlü direniş eylemleri grubun büyük bir kısmının kendini feda etmesine ve sağ kalan bir avuç insanın görevi tamamlamasıyla gerçekleştirilir. Fanon'un (2011) da vurguladığı gibi, sömürgecilikten kurtuluşa reform, geçiş yoktur; kesin ve mutlak bir ikame söz konusudur. Sömürgeleştirme süreci, mıntika halklarının yaşam hakkı talebi gibi sömürülenin asgari talebi ile başlar. Ardından yaşanan, insanlığın bir türünün yerini başkasının alması, toplumsal dokunun tamamen değişmesidir. "Ulusal kurtuluş, ulusal uyanış, ulusun halka iadesi ya da Commonwealth, hangi adı, hangi en yeni ifadeyi kullanırsanız kullanın, sömürgeleştirme her zaman şiddet içeren bir olgudur" (Fanon, 2011, s. 41).

Modern devletin sosyolojik olarak ancak kendine özgü fiziksel araçlar açısından tanımlanabileceğini belirten Max Weber (2004, s. 136) devleti "belli bir arazi içinde fiziksel şiddetin meşru kullanımını tekelinde bulunduran insan topluluğu" olarak tanımlamıştır. Devlet şiddet tekelini elinde bulundurmakla kalmaz, bunu kendi sınırları içerisindeki yurttaşlarına karşı kullanmasının meşru olduğu kabul edilir; devlet şiddetinin asıl kurbanları öncelikle kendi yurttaşlarıdır. Başka bir devlet kendi aygıtlarını kullanarak şiddete şiddetle karşılık verme hakkına yasal olarak sahiptir, ancak devletin kendi yurttaşlarına uyguladığı şiddet karşısında devletten bağımsız kolluk gücüne sahip olmayan yurttaşlar savunmasızdır. Gücün kullanımının iktidar için gerekli olduğunun, ancak tek başına yeterli olmadığına altını çizen Engin Topuzkanamış (2018, s. 415) sürdürülebilir bir toplumsal durum

için gücün kullanımını meşrulaştıracak, rıza sağlayacak bir inanç, ideoloji, hukuk vb. tesis edilmesi gerektiğini vurgular. Özellikle hukuk, gücü perdeleme, meşrulaştırma ve kabul edilir kılma konusunda önemli bir araçtır. Meşruiyetini kaybeden bir iktidar elindeki tüm kaba kuvveti kullansa da yıkılmaya mahkumdur; rıza üretmeyen iktidar sürdürülemez. İhanet Antlaşması ve oyunlar, Panem ülkesinde korku ve büyülenmeye dayalı bir gösteri ile rıza üretme işlevini yerine getirir. Otorite, kaba güçten farklı olarak rızaya; yani Weber'in devletin meşru şiddet tekeli üzerinde durması gibi meşruluk fikrine dayanır. Ancak Rue'nun ölümü sonrası başlayan isyanlar mıntikalardaki meşruiyet fikrine son vermiş, mıntika halkları Fanon'un belirttiği gibi yaşamının sömürgecinin yaşamı kadar değerli olduğunu anlamıştır.

Serinin açılış filminde gösterilen İhanet Antlaşması ile denetim altında tutulan Panem ülkesinin sömürüye dayalı üretim tüketim döngüsü ve sömürüyü devam ettirmek için ölüme uzanan açlık oyunları yasaldır, ancak adil değildir. Meşruiyeti sağlamak için gösteri kullanılır; korku ya da büyülenme olsun, rızayı sağlama görevini İhanet Antlaşması ile kuralları belirlenen gösteri yerine getirir. Walter Benjamin'in (2010) de belirttiği gibi barış döneminde, savaşta kazananın kesin üstünlüğünün tanındığı yeni bir düzen uygulamaya konur, şiddet hukuk kurar. Devletin şiddet tekeli elinde tutmasındaki asıl neden bireylerin doğal amaçlara yönelmiş şiddetinin adaletle zarar vermesi değil, yeni hukuk yaratma tehdididir. "Şiddet, büyük suçluda somutlaşan bir tehditle hukukun karşısına çıkar: Yeni hukuk yaratma tehdidiyle" (Benjamin, 2010, s. 25). Capitol'ün 13. Mıntika'yı yok ederek İhanet Antlaşmasını yürürlüğe koyması şiddet yoluyla hukuk kurmuştur; her yıl oyunlarda mıntika gençlerini birbirlerini öldürmek zorunda bırakmak da -tıpkı zorunlu askerlik ve savaşta olduğu gibi- şiddetin hukuk koruyucu işlevine örnektir.¹ Yeni hukuk kurmak için öncelikle eski hukukun ortadan kaldırılması gerekir ki bu ancak yine şiddet kullanımıyla, sadece sistemin el değiştirmesi yoluyla değil, ölüm ve sömürüye dayanan sisteminin tamamen ortadan kaldırılmasıyla sağlanabilir. Aksi halde Başkan Snow'un yerini Coin ya da başka biri alacak, yeni bir ayrıcalıklı sınıf ve yeni ezilenlerle sömürü ve katliam devam edecektir. Benjamin'in Şiddetin Eleştirisi Üzerine denemesini yorumlayan Herbert Marcuse (aktaran Löwy, 1999, s. 188) mevcut düzenin kesin bir şekilde değişmesini savunurken reformizme ve aşamacılığa karşı çıkar, ezilenin ezene karşı kullandığı şiddetin gerekliliğini vurgular. Devrim, ilerlemeci evrimin bir sonucu değil, tarihsel sürekliliğin infilakı biçiminde yeni bir başlangıç olarak ortaya çıkar. "Benjamin'in eleştirisinin yöneldiği şiddet... yukarıdakilere karşı aşağıdan kullanılan şiddet değildir... Benjamin'in eleştirdiği şiddet: var olanın şiddetidir; yani meşruluk, gerçeklik ve doğruluk tekeli bizatihi var olandan sağlayan şiddet... Benjamin, 'Barış' sözcüğünün içerdiği vaadi bir barışsever olamayacak kadar ciddiye alır..." (Marcuse'den aktaran Löwy, 1999, s. 189).

1 "Şiddet sadece hukuk kuran özelliğiyle eleştirinin konusu olmadı, yıkıcı bir biçimde başka bir işlevle de değerlendirildi. Şiddetin çifte işlevi, militarizmin aslen zorunlu askerlik sayesinde kendini var edebilmiş karakteristik bir özelliğidir. Militarizm, devlet amaçlarının bir aracı, şiddetin genel kullanımına yönelik bir zorlamadır. (...) Çünkü yurttaşların yasalara -somut durumda zorunlu askerlikle ilgili yasaya- tabi kılınması hukuksal bir amaç oluşturur. Şiddetin sözü edilen birinci işlevine, hukuk kurma denecek olursa ikinci işlevine de hukukun korunması denebilir" (Benjamin, 2010, s. 26).

Katniss'in trenden inme, arenadan çıkma şansı yoktur. Devrimin Alaycı Kuş'u olduğunda da gösterinin içinde kalmaya devam eder. Bu kez gösteriyi yöneten Başkan Snow değil Coin'dir ama gösteri devam etmektedir. Katniss'in Snow ve Coin'in gösterisinde oyuncu olmadığı, manipüle edilmeden bilinçli olarak yaptığı ve yeni bir düzenin doğuşundaki en önemli eylem, serinin son filmi Alaycı Kuş 2'de Snow'u kitle gösterisi ile öldürmesi planlanmışken okunu çevirip Coin'i kalabalıkların önünde vurduğu andır. Snow'un kontrol ettiği sistemi yıkmak değil, bu sistemin kontrolünü ele geçirmek isteyen Coin'i ortadan kaldırarak kontrol edilen, maruz bırakılan, kullanılan Panem vatandaşından eyleyen özgür bireye dönüşür ve gösteriye son verir; "trenden iner". Ezilenlerin birbirini ezmesi ile devam eden sömürgeci sistemden çıkış yolu, Haymitch'in dediği gibi "gerçek düşmanını hatırlamak"tır. Tek gerçek kurtuluş yolu sistemle pazarlık yaparak kazanım elde edilemeyeceğini kabul etmek ve ezilenlerin ortak mücadelesi ile sistemi değiştirmektir.

Gençlerin mevcut iktidarın sürdürülmesi için birbirini öldürmeye zorlandığı açlık oyunları arenası, dünyamızdaki dayanışma özelliğinin imajını olabildiğince korkunç bir şekilde zorlamaktadır. Sonunda sadece bir kazanan olabileceği için arenadaki tüm ittifaklar zorunlu olarak geçicidir ve tüm haraçlar birlikte oldukları kişileri -eğer daha önce öldürülmemişlerse- öldürme ihtimaliyle karşı karşıya kalabileceklerini bilirler. Fisher (2012, s. 33) oyunlarda olduğu gibi günümüz toplumlarında da arenadan çıkma mücadelesinin, öncelikle bu dayatılan kıyasıya rekabetçiliğin fırlatılıp atılmasını, dayanışmanın yeniden icat edilmesini şart koştuğunun altını çizer.

İktidarı ele geçirmek için çatışan güçler arasında bir gösteri savaşı da sürer. Gösteri aracılığıyla kitleleri harekete geçirmek/hareketsiz kılmak, olguları adlandırmak ve dolaylı olarak tarih/karşı tarih yazıcılığı mümkündür. Oyunlar, 13. Mıntika'nın "ihanetinin" bedeli olarak mıntika gençlerinin birbirini öldürmesiyle "ulusun birliğini" hatırlatan bir "kutlama"dır. Adalet talebini ihanet olarak adlandırmak iktidar alanının tesis edilmesine yarar ve olguların adlandırılmaları en başından belli bir yorumu dayatır. Trouillot (2015, s. 139) "Tarihe dair tartışmaların önemli bir kısmı, kimin neyi nasıl adlandırabilecek bir güce sahip olduğu meselesinde düğümlenir" der. Adalet talebi ihanet, eşitlik isteyen yurttaş hain olarak adlandırılır. Doğal hukuk adaleti imlerken Panem ülkesinde pozitif hukuku oluşturan İhanet Antlaşması adaletsizliği ve iktidar şiddetini meşrulaştırır. Tarih yazımının iktidarla ilişkisi en başından kurulmuştur: Tarihi yazan, kavramları adlandıran, gelenekleri ve kutlamaları icat edenler ayrıcalıklı sınıflardır. Bir tarih "yazılır" ve bu tarih sadece geçmiş adlandırmak için değil, geleceği biçimlendirmek için kullanılır. Mıntıklar son savaşı kaybederse yeni bir İhanet Antlaşması yazılacak, bastırılan şiddet yanlısı isyancılardan, medeniyet düşmanı mıntıklardan bahsedilecek, ama sistemin adaletsizliği asla konuşulmayacaktır. Neyin ihanet, neyin adalet olduğuna "kazanan" karar verir ve Benjamin'in vurguladığı gibi şiddet yoluyla yeni bir düzen tesis edilmiş, yeni bir hukuk kurulmuş olur. "Kısacası, kutlamalar yaratılır ve yaratma edimi tarih yapma sürecinin bir parçasıdır. Kutlamalar tarihselliğin [tarihsellik 1 ve tarihsellik 2] iki ucunu birbirine bağlar. Görmezden geldikleri olayları susturur ve onun yerine kutladıkları olayın iktidara has anlatılarını koyar" (Trouillot, 2015, s. 143).

Sonuç

Açlık Oyunları, antik dönemin gladyatörlerini, kanlı arenalarını ve dehşetten büyülenmiş, politik eyleyici olmaktan vazgeçerek gösteriye teslim olmuş yurttaşlarını gelecekteki kurgusal bir ülkeye taşıyarak günümüz medya gösterilerini, gözetim ve kontrol mekanizmaları aracılığıyla meşrulaştırılan adaletsizliği, ölümler üzerinde yükselen iktidarları tartışmaya açar. Ölümleri yakın plan yayınlayan ekranlar, kitleleri dehşet ve büyülenme ile kontrol eden iktidarlar yüzyıllar içinde sadece biçim değiştirmiştir. Bilim kurgu sineması mevcut sistemi başka biçimde düşünme, içinde yaşadığımız dünyaya, mevcut gerçekliğimize ve kaygularımıza dair sorular sorma imkânı sağlar. Teknoloji ve bilimdeki buluşlar “barbarlık” ve “medeniyet” arasındaki sınırı belirleyebilir mi? Arenada toplanarak katliamların izleyicisi olanlar, yaşam ve ölüme tezahüratlarıyla karar verenler günümüzde ekranları başında savaşları, katliamları izleyenlerden daha mı barbardı? Kitlığın ve bolluğun idaresi iktidarın sürdürülmesinde, denetimin sağlanmasında nasıl kullanılır?

Günümüz modern devletlerinde Antik Roma’dan daha adil ve özgür bir düzende yaşadığımız kabulünden sıyrılmayı başarırsak teknoloji ve bilimdeki ilerlemenin barbarlık döneminin sonu anlamına gelmediği gerçeğiyle yüzleşiriz. Ölümleri canlı yayınlayan ekranlar “collesium”u hayatın her anını, her alanını kapsayacak kadar genişletmiştir. Genel olarak ekran teknolojileri ile dolaşıma giren anlatılar, şiddet ve sömürüyü gözden saklamak, ölümleri yüceltmek için de kullanılabilir, faileri ve sistemin işleyişini ifşa etmek için de. Açlık Oyunları küresel neoliberalizm çağında sömürgeciliği ve yasa ile korunan adaletsiz iktidarları popüler kültür ürünü olan sinemayı kullanarak ifşa eder. İnsanlık tarihi, yasal olan ancak adil ve eşit olmayan bir sistemi sürdürmek için yapılan katliamlarla doludur. Devlet, şiddet ile kurulur (kurucu şiddet) ve bu şiddet kullanma tekeli elinde tutmak için de hukuk sistemini kullanır (koruyucu şiddet). Yurttaşları sorgulayan eylemsiz yığınlara dönüştürmek için kitlığın yaratılması ve iktidar tarafından idare edilmesi gibi, şiddet de ortadan kaldırılamaz, iktidar yararına idare edilir. Bu süreçte halkın bir kısmı insandıışı ve öteki olarak nitelendirilir, maruz bırakıldıkları şiddet ve sömürü meşrulaştırılır veya görmezden gelinir. Yasaları yapan iktidar aynı zamanda olguları adlandırma ve tarihin algılanma biçimini denetleme gücüne sahip oldukça sömürülenlerin adalet talebi ihanet, gençler haraç, katliamlar ise destanlar olarak adlandırılır. Açlık Oyunları’nda devlet eliyle işlenen suçlar, her alanda adaletsizliğin uç biçimlerinin var olması, tüm bunların yasalar çerçevesinde ve şiddet yoluyla uygulanması adalet, meşruiyet, şiddet ve gösteri üzerine yenden düşünmemizi gerekli kılıyor.

Açlık Oyunları serisi, felaketin kaynağı olarak adaletsiz ve yozlaşmış iktidarların kararlarını ve bu iktidarlara iş birliği yapan bilim insanlarının oluşturduğu neoliberal sistemin bütününe işaret eder. Savaşlar, açlık ve sömürünün mevcut “normal” haline geldiği bu kıyamet sonrası dünyada -dış tehditlere dayanan felaket senaryolarından farklı olarak- tehlikeyi bertaraf edip “eski” düzene dönmek amaçlanmaz; Benjamin’in de belirttiği gibi mevcut sistem “felaketin kendisidir”.

Felaketten önceki düzeni yeniden tesis etme mücadelesi ve bunun başarılması yoluyla kendi üstüne kapanan muhafazakâr bir anlatı kurmak yerine doğrudan sistemin kendisini, mevcut koşulları kıyametin kaynağı olarak işaretleyerek yaşanılabilir bir dünyaya ancak bu sistemin yıkılması ile ulaşır. İki beyaz lider aynı sistemin farklı yüzüdür ve film kötünün iyisini seçmek yerine iki liderin ve sistemin ortadan kaldırılarak siyah bir kadın başkan liderliğinde yeni bir düzen kurulması ile sonuçlanır. Gelecek pek çok açıdan belirsizliğini korumaktadır, ancak krizin kaynağı olan sistem ortadan kaldırıldığına göre umut doğmuştur.

Dünyanın her köşesinde bölgesel çıkar çatışmalarının silah endüstrisi tarafından körüklendiği, ulus-ötesi şirketler eliyle doğanın ve insanların sömürüldüğü, milyonlarca insanın hayatlarını sürdürmek için temel gıda ve temiz suya ulaşmadığı günümüzde, küresel çapta barış ve adalet talepleri geniş kitlelerce dile getirilmektedir. Popüler kültürün toplumun beklentilerinin, kaygılarının ifade edildiği müzakere, çatışma ve uzlaşma alanı olduğunu aklımızda tutarsak, popüler kültür endüstrisi Hollywood'un Açlık Oyunları gibi çok satanlar listesine giren bir seriyi filme uyarlaması şaşırtıcı değildir. En fazla sayıda seyirciyi, en yüksek kârı hedefleyen ana akım sinema örneği olan filmin anlatısı pek çok çelişkili mesaj içerir. Serinin uyarlandığı kitaplarda "zeytunî tenli" olarak betimlenen baş karakter Katniss ve Gale için seçmelere beyaz oyuncular çağırılmış, Hollywood'un beyazlığı temsilin merkezine yerleştirmesi devam ettirilmiştir. Diğer yandan filmin sonunda ülkenin yeni liderinin siyah bir kadın olması yükselen ırk ve cinsiyet eşitliği taleplerini tatmin etmeye yöneliktir.

Hollywood ve popüler kültürün kasıtlı politik belirsiz tutumu, anlatılarında ana akımın kurallarını sürdürmesi "herkes için bir şeyler" sunma amacının sonucudur. Sistemi sorgulamanın "popüler" olduğu bir dönemde bu tarz senaryoların seçilmesi şaşırtıcı değildir. Tüm bunları gözden kaçırmadan, Açlık Oyunları'nın tüketim, gösteri, şiddet ve iktidar arasındaki ilişkiyi ele alma biçimi ve verdiği mesajlar dikkate değerdir. Film boyunca tekrar edilen "gerçek düşmanı hatırlamak" fikri ve alaycı kuş sembolleri, devrim için ezilenlerin birliğine ve örgütlü eyleme çağrı yapmaktadır. Dünyanın her köşesinde otoriter rejimler güç kazanırken, halk hareketleri bir diktatörden diğerine teslim olmakla sonuçlanırken, ölümleri ve sömürüyü durdurmanın yolunun mevcut sistemle pazarlık etmekten değil sistemi değiştirmekten, kendi tarihini yazmak ve eyleyici olmaktan geçtiği mesajı günümüzde güçlü biçimde önemini korumaktadır.

Kaynakça

Agamben, G. (2013). Kutsal İnsan. (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Agamben, G. (27 Haziran 2017) Yüz. (M. Erşen, Çev.). Erişim 30 Mayıs 2020, <https://gazetekarinca.com/2017/06/yuz-giorgio-agamben/>

Baudrillard, J. (1991) Sessiz Yığınların Gölgesinde ya da Toplumsalın Sonu. (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

- Beck, B. (2013). Baby's Gone A-Hunting: The Hunger Games, Bully, and Struggling to Grow Up. *Multicultural Perspectives*. 15(1), 27–30.
- Benjamin, W. (2010). Şiddetin Eleştirisi Üzerine. (E. Göztepe, Çev.). A. Çelebi (Ed.), *Şiddetin Eleştirisi Üzerine* içinde (19–42). İstanbul: Metis.
- Benjamin, W. (2001). *Son Bakışta Aşk*, Nurdan Gürbilek (Haz.). İstanbul: Metis.
- Bezel, N. (1984). *Yeryüzü Cennetlerinin Sonu*. İstanbul: Say.
- Braudy, L. (1994). Ceremonies of Innocence, Raritan: A Quarterly Review. 13 (4) Erişim 8 Eylül 2016, <http://raritanquarterly.rutgers.edu/node/5815>
- Brereton, P. (2005). *Hollywood Utopia*. UK: Intellect Books.
- Burke, B. (2015). 'Reaping' Environmental Justice through Compassion in The Hunger Games. *Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*. 22(3), 544–567.
- Butler, J. (2013). *Kırılgan Hayat*. (B. Ertür, Çev.). İstanbul: Metis.
- Byrne, D. (2015). Dressed for the Part: An Analysis of Clothing in Suzanne Collins's Hunger Games Trilogy. *Journal of Literary Studies*. 31(2), 43–62.
- Canetti, E. (2006). *Kitle ve İktidar*. (G. Aygen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Cover, R. (2010) Şiddet ve Söz. (F. B. Aydar, Çev.). A. Çelebi (Ed.), *Şiddetin Eleştirisi Üzerine* içinde (175–213). İstanbul: Metis.
- Debord, G. (1996) *Gösteri Toplumu*. (A. Ekmekçi, O. Taşkent, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Dubrofsky, R. E., Ryalls, E. D. (2014). The Hunger Games: Performing Not-performing to Authenticate Femininity and Whiteness. *Critical Studies in Media Communication*. 31(5), 395–409.
- Fisher, M. (2012) Precarious Dystopias: The Hunger Games, in Time, and Never Let Me Go. *Film Quarterly*. 65 (4), 27–33.
- Foster, J. B. ve Clark, B. (2004). Empire of Barbarism. *Monthly Review*. 56(7). Erişim 25 Nisan 2019, <https://monthlyreview.org/2004/12/01/empire-of-barbarism/>
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ankara: İmge.
- Frame, G. (2019). The odds are never in your favor: the form and function of American cinema's neoliberal dystopias. *New Review of Film and Television Studies*. 17(3). Erişim 4 Mayıs 2020, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17400309.2019.1622894>
- Frantz, F. (2011). *Yeryüzünün Lanetlileri*. (Ş. Süer, Çev.). İstanbul: Versus.
- Johnson M. (2019) Deep play and dark play in contemporary cinema. *New Review of Film and Television Studies*. 17(4). Erişim 4 Mayıs 2020, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17400309.2019.1666644>

- Juvenal. Satire 10 The Vanity of Human Wishes. Satires içinde (G. G. Ramsay, Çev.). Erişim 15 Şubat 2016, http://www.tertullian.org/fathers/juvenal_satires_10.htm
- Kellner, D. (2010). Medya Gösterisi. (Z. Paşalı, Çev.). İstanbul: Açılım.
- King, G. (2010). Yeni Hollywood'da Tür Dönüşümleri (B. Karamış, Çev.). G. Topçu (Ed), Hollywood'a Yeniden Bakmak içinde (126–152) Ankara: De ki.
- Kirby, P. (2015) The Girl on Fire: The Hunger Games, Feminist Geopolitics and the Contemporary Female Action Hero. *Geopolitics*. 20(2), 460–478.
- Levinas, E. (1991). Totality and Infinity. (A. Lingis, Çev.). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Löwy, M. (1999). Dünyayı Değiştirmek Üzerine. (Y. Alogan, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Oskay, Ü. (2014) Çağdaş Fantazya (2. baskı). İstanbul: Der.
- Portman, J. (2000). When Bad Things Happen to Other People. New York and London: Routledge.
- Robins, K. (2013). İmaj. (N. Türkoğlu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Ryan M., Kellner D. (2010) Politik Kamera. (E. Özsayar, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Sennet, R. (2014). Ten ve Taş. (T. Birkan, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Scarry, E. (1985). The Body In Pain. USA: Oxford University Press.
- Sloan, E., Sawyer, C., Warner T. D., Jones, L.A. (2014) Adolescent Entertainment or Violence Training? The Hunger Games. *Journal of Creativity in Mental Health*. 9(3), 430–431.
- Sontag, S. (1965). The Imagination of Disaster. *Commentary/ October* 65, 42- 48.
- Şen, A. (2018). Bilimkurgu Sinemasında Ekolojik Adalet ve Ekoeleştirme, İlef Dergisi 5(1), 31–59.
- Telotte, J. P. (2004). Science Fiction Film. UK: Cambridge University Press.
- Thomas, M. (2013). Survivor on Steroids. *Griffith Law Review*. 22(2), 361–402.
- Topuzkanamış, E. (2018). Hukuk ve İktidar Üstüne Bir Taslak. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*. 20(2), 409–428.
- Trouillot, M.R. (2015). Geçmiş Susturmak. (S. O. Zeybek, Çev.). İstanbul: İthaki.
- Türkoğlu, N. (1993). Seyirlik Ölümler. *Marmara İletişim Dergisi*. Sayı:2, 237–272.
- Weber, M. (2004). Sosyoloji Yazıları. (T. Parla, Çev.). İstanbul: İletişim.