

## Öküzün A'sı: Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Şiddetin Yükselişi

**Öküzün A'sı: Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Şiddetin Yükselişi**

Barry Sanders

Kitabın Özgün Adı: *A is for Ox: The Collapse of Literacy and the Rise of Violence in an Electronic Age*

Çev. Şehnaz Tahir

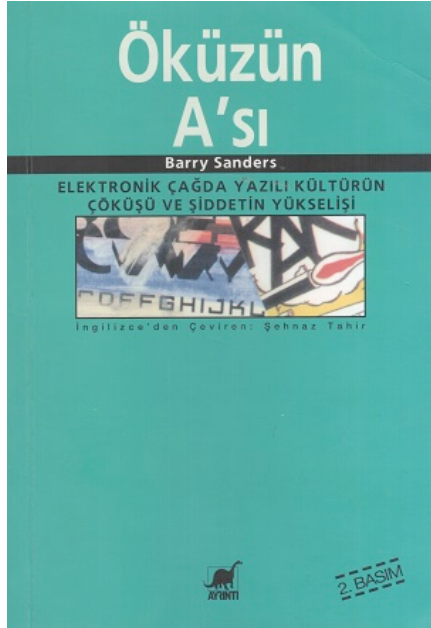
Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2010, 240 s.

ISBN 9789755392493

SELÇUK ULUTAŞ

Öküzün A'sı, kuryazarlığa bir methiye şeklinde kurgulanan *Öküzün A'sı*, genel hatlarıyla insanoğlunun düşünsel süreçlerini sözlü, yazılı ve görsel kültür şeklinde 3 ana kategori olarak ele almaktadır. Eser, insanoğlunun yaşamla arasındaki anlamsal süreçleri tarih boyunca nasıl yürüttüğünü, bu sürece yazının ve elektronik görsel kültürün etkisinin nasıl olduğunu anlatmaktadır. Yazılı kültürün gelişimi, insanlık tarihindeki en önemli gelişmelerden birisidir. Eserde yazıyla birlikte, belleğin sabitlendiği böylelikle deneyimler dışında bilgi edinebilmenin yepyeni ve düşüncüyü en çok destekleyen metotlarından birisinin ortaya çıktığı ifade edilmektedir.

Kitap, görsel kültürü ise tam anlamıyla bir zihinsel çöküş ve buna bağlı toplumsal şiddetin yükselişindeki odak olarak nitelendirmektedir. Ancak konu diyalektik bir



incelemeye tutulunca görsel kültürün her zaman ve her koşulda aynı etkiyi göstermeyeceği ortadadır. Dolayısıyla içeriklerin

değil de görsel kültürün kendisinin olumsuz olarak ifade edilmesi eser açısından oldukça sorunlu bir bakış açısını ortaya koymaktadır.

Düşünme edimini olumsuz etkilediği eser tarafından ifade edilen görsel kültürün ataları olarak kabul edilebilecek resim ve heykel gibi sanatların ilk çağlardan itibaren insan üzerindeki etkileri bilinmektedir. Ancak bu etki eserde anlatıldığı gibi düşünce ile ilgili değil, duygu ile yani estetik ile ilgilidir. Bunun için görsel kültür ürünlerinin de estetik felsefesiyle irdelenmesi gerekmektedir. Tarih boyunca görsel sanatlarla yaratılan, günümüzde ise medya sayesinde inşa edilen bir gerçeklikten söz etmek mümkündür. Bu gerçekliğin, kendine has bir öznellik yaratma süreci olduğu ve bunu düşünceden ziyade duyguyla, yani estetik boyutuyla gerçekleştirdiği de ifade edilebilir. Bu durumda temel tartışma konusu estetik fenomenlerle gerçekliğin inşa edilişi ve toplumsal özne oluştur. Görsel kültürün olumsuz kabul edilen yapımları, insanoğlu üzerinde istenmeyen öznelliklerin temellerini oluşturan duygulaşımara veya anestetik (anestezik) olarak nitelendirilecek duygusuzlaşmış bir uyuşma hâline neden olmaktadır. Eser ise bu süreci doğrudan düşünce ile bağlantılandırmaktadır. Görsel kültürün araçları düşünce değil imgeler üretmektedir. Bu imgelerin düşünceye dönüşmesi ise alımlayıcı bireyin belleği, yani önceki imge ve düşünceleriyle ilgilidir. Bu bellek ise eğitim ve entelektüel çabayla oluşmaktadır. Bu anlamda görsel kültürün düşünceyle ilişkisi özellikle alt kültürlerde mevcut yapısal koşullar nedeniyle oldukça sınırlıdır. Bunun için kitleler üzerinde imgeler vasıtasıyla düşünmez, duygulanır-

lar. Örneğin televizyon kullanılarak insanlar savaşa ikna edilebilmektedir. Başka bir örnek, gençler görsel kültürle şiddete sevk edilebilmektedir. Bu durum imgenin düşünceye değil doğrudan duyguya veya duygusuzluğa dönüştüğünü gösterir. Ayrıca kitapta bahsedildiğinin aksine, tüm bu olumsuzluklar görsel kültürün kendisinden kaynaklanmamakta ve bir içerik sorunuyla toplumsal öznenin varoluş sorununa işaret etmektedir. Eser bu anlamda; ekonomi, siyaset, gelenek, ahlak, din vb. yapısal koşulları görmezden gelerek bahsettiği toplumsal problemleri tek yönlü ve dar bir bakış açısıyla görsel kültürün yükselişine bağlamaktadır.

*Öküzün A'sı'nın* görsel kültüre yaklaşımı estetik boyutu ihmal etmesine rağmen Plato'nun sanata, özellikle tiyatro ve şiire yaklaşımına benzemektedir. Plato'nun sanata bakışındaki aksak taraf Antik Yunan'da Aristoteles tarafından fark edilmiş, estetik boyut ve duygulanışın olumlu bir kullanımının da olabileceği düşünür tarafından ortaya konulmuştur. Günümüz görsel kültürünün kitapta farklı bahsedilmesine rağmen olumsuzluklara neden olan duygulanışlar ve anestetik durum nedeniyle Platon'u haklı çıkarttığı ortadadır. Yine de yeni öznellikler yaratmak veya insan varoluşunu yükseltmek için görsel kültürün içeriklerinin iyileştirilmesiyle olumlu bir yanının da olabileceğini kabul etmek gerekmektedir. Kültürel anlamda her düzeydeki insan için görsel kültürün duygulanışlar ekseninde öznellikler yaratma etkisi söz konusudur. Bu durumun olumlu ya da olumsuz olması ise imgeleri üretenlerin ve kısmen de alımlayıcının elindedir. Eser sınırlı da olsa izleyicinin seçim yapma olasılığını kabul etmeyerek

doğrudan edilgen bir toplumsal öznellik üzerinden kurgulanmıştır. Ayrıca içerik üretiminin toplumsal diğer parametrelerle ilişkisini de kaçırmaktadır.

Tüm sanat tarihi bize göstermektedir ki gerçek olmayanlar, ki bu kimi zaman bir fresk, bir heykel, kimi zaman bir roman, kimi zaman ise bir sinema filmi vb. olabilir, gerçek olandan daha fazla kabul görebilmektedir. Hristiyanlığın kutsal metinlerinde hiçbir şekilde geçmemesine rağmen Dante'nin öteki dünya işkencelerini anlattığı *İlahî Komedyası* veya aynı konudaki kilise freskleri duygulara hitap ederek Orta Çağ Avrupa'sında bir gerçeklik yaratmıştır. II. Dünya Savaşı'nda Almanya savaşın sonuna kadar duygulanışları yönlendirmek ve gerçekliği kontrol etmek için pek çok film üretmiştir. Olumsuz örnekleri artırmak mümkündür. Diğer tarafta ise insani değerler yaratan, örneğin savaşın olumsuzluklarını, köleliği, katliamı, cehaleti, yabancılaşmayı, ötekileştirmeyi, şiddeti ve pek çok değişmesi gereken konuyu ele alan ve yeni öznellikler yaratmak isteyen görsel kültür alanında eserlerin de olduğunu söylemek gereklidir. İnsanların karşılıklarına sürekli olumsuz öznelliklere neden olan örneklerin çıkarılmasında suçlanacak en son parametre görsel kültürün kendisidir. Görsel kültürü olumlu öznellikler yaratabilmek için kullanmanın mümkün olduğunu kanıtlayacak pek çok eser de söz konusudur.

Eserle ilgili değinilmesi gereken diğer nokta ise görsel kültürün yazılı kültürle birlikte kullanılması durumunun yaratacağı olumlu etkinin ihmal edilmesidir. Kavramlarla düşünmek kadar, günlük hayatta imgeler vasıtasıyla düşünmenin de son

derece önemli kabul edildiği çağımızda, görsel kültürün okuryazarlar üzerinde imgesel düşüncüyü geliştirici bir özelliği olduğu söylenebilmektedir. Örneğin Yunan tarihini okuyan bir kişi için *Truva*<sup>1</sup> filmi, Roma'yı araştıran bir kişi için *Satyricon*<sup>2</sup> filmi, Orta Çağ'ı anlamaya çalışan bir kişi için *Seventh Seal*<sup>3</sup> filmi, evreni anlamak isteyen bir kişi için *Cosmos*<sup>4</sup> belgeseli imgeleri güçlendirecekleri için düşünce açısından da son derece faydalı olacaktır. Örnekleri her konuda arttırmak mümkündür. Hatta popüler televizyon dizilerinin bile okuryazarlar üzerindeki etkisi farklıdır. Örneğin son yılların beğenilen dizisi *Game Of Throns*'u izleyen entelektüel bir zihin, dizideki görsellerle insanlık tarihi, iktidar, savaşın olumsuzlukları gibi pek çok konuda imgeler vasıtasıyla düşünce ve duygular geliştirebilecektir. Bu açıdan görsel kültür ürünlerini kullanan kişinin kimliği, okuryazar oluşu ve düşüncelerden ya da imgelerden oluşan bir belleğe sahip olup olmadığı, eserde odağa alınmayan konular arasındadır ve eser ısrarla görsel kültürden uzaklaşmayı tüm insanlara önererek ciddi bir hataya düşmektedir.

<sup>1</sup> Wolfgang Petersen'in yönettiği film.

<sup>2</sup> Federico Fellini'nin yönettiği film.

<sup>3</sup> Ingmar Bergman'ın yönettiği film.

<sup>4</sup> Adrian Malone'nin yönettiği, Carl Sagan'ın sunduğu belgesel.