

# FİLM TÜRLERİ NASIL BİYOLOJİ, EVRİM VE KÜLTÜRÜN ÜRÜNLERİ OLDU?<sup>1</sup> SOMUT BİR YAKLAŞIM

Torben Grodal

Çeviren: Nurten Bayraktar & Seda Usubütin

## Prototip sınıflandırmalar olarak türler

“Tür” (*genre*) sözcüğü, filmleri tanımlamak ve sınıflandırmak için en fazla kullanılan kelimelerden bir tanesi. Bir tür pazarlama etiketi ve analitik araç olarak kullanılan bu sözcük, izleyici ilgisinin oluşumundaki biyolojik ve kültürel etkenlerin birbiriyle ilişkisini anlamak için önemli bir kavramdır. “Tür” kavramının temeli sözlü, yazılı ve canlandırılmalı hikaye anlatıcılığına dayanır. Çoğu film, hikaye anlatıcılığının temel öğelerini edebiyat ve tiyatrodan kopyalandığı için de bu kavram, sinema tarafından ödünç alınmıştır.

Türlerin neden var olduğu sorusu hararetli bir tartışmayı uyandırmıştır. Özellikle son 40 yılda kültürel ve ideolojik bakış açısı ile tür incelemeleri ön plana çıkmıştır. Bu yaklaşımın önemli bir ilham kaynağı olan Fransız yapıbozumcu **Michel Foucault**, aynı zamanda kilit isim olmuştur. Ana fikir şudur: Kültürel formlar, bilinçli yaşamımızı ve zihinsel formlarımızı biçimlendiren ve derin kökleri bulunan bilinçdışı ideolojik etkenleri temsil eder. Bu bakış açısıyla, Hollywood filmleri kapitalist ideolojinin ifadeleridir. Film türlerini bu şekilde yorumlayan ilk örneklerden biri olan **Robin Wood**'un *Hollywood, Genre, Auteur* (1976)

---

<sup>1</sup> Bu yazı, Torben Grodal'ın *Palgrave Communications* 3'te yayınlanan “How film genres are a product of biology, evolution and culture- an embodied approach” adlı yazısından çevrilmiştir. [link](#)

kitabında baskın Hollywood türlerinin nasıl ideolojik oldukları anlatılır. Birçok sinema eleştirmeni, bu yaklaşımı benimsemiş ve genişletmiştir. Filmlerin kültür bazlı değerleri kapsadığı konusunda tartışmayacağım; aksine biyokültürel bir yaklaşım ile kültürün önemini irdedeceğim.<sup>2</sup> Bu yazıda kültürün, yalnızca bedenleşmiş beyinlerimizin sınırları ve biyolojik imkanları üzerine kurulabileceğini savunacağım. Ekstrem kültürçülük, bedenleşmiş beynin ideolojiyle programlanmış safi bir bilgisayar gibi tamamıyla işlenebilir olduğunu varsayar ve hepimizin paylaştığı bedenleşmiş insan doğasına dayanan anlayış ve duyguların geniş yelpazesini göz ardı eder.

Tür teorisinin bir başka bakış açısı olan ve “mesleki mühendislik” diye adlandırdığım yaklaşımı benimseyen **Bordwell, Altman** ve **Mittel** gibi isimler ise türü, teknik-sosyal açıyla inceler: Türlerin yönetmenin uzmanlığı, yapım koşulları, izleyici becerileri, pazarlama koşulları ve değişen izleyici ilgisi gibi unsurların etkileşimiyle oluştuğunu iddia eder. Bu, geçerli ve ilginç bir yaklaşımdır ancak neden bazı biçimlerin ya da anlatı içeriklerinin binlerce yıldır baskın kalabildiğini açıklamaz. Benzer şekilde, beğenin baskın anlatı biçimlerini nasıl şekillendirdiğini açıklamaz. Kitle iletişim aracı olarak film, temel insan algılarını, duygularını, bilişini ve hareketlerini yorumlamak için bir tür kilit medya niteliği taşır. Ancak bir filmin özünü ve insan doğasının bedenleşmiş halini anlamadan yapılan film çalışmaları dar bir teknik disiplin olmaktan öteye geçemez. Film çalışmalarına biyo-kültürel yaklaşımım hakkında bir eleştiri yayınlayan **Malcolm Turvey**, bir filmi başarılı (ya da başarısız) diye tanımlamak için yalnızca nöro-biyolojik ve evrimci açıklamalara değil, aynı zamanda kültürel süreçler ve fikirleri de incelemeye ihtiyacımız var dediğim için film çalışmalarına evrimci ve nörolojik bir yaklaşım getirme savımın sorunlu olduğunu belirtti. Sinemanın ana unsurlarının nöro-evrimci bir açıklamaya ihtiyaç duyduğunu iddia etmemin haricinde, benim savunduğum aslında tam olarak **Turvey** ile aynı doğrultudadır. Kültürel belirginlikler, film yapımcısının estetik uzmanlığı ve kültürel bağlamını anlamının yanı sıra film deneyiminin bedenleşmiş doğasını anlamaya da ihtiyacımız var. Bu yüzden tür oluşumunda bedenleşmiş katkı meselesine geri döneyim.

Anlatı türleri, binlerce yıl boyunca gelişmiş ve mutasyona uğramıştır. Birçok anlatı ögesi, hikaye anlatıcılığının başlangıcından beri bulunur. Bilinen ilk hikaye

---

<sup>2</sup> Grodal T (2009) *Embodied Visions*. Oxford University Press: New York, NY.

**Gilgamiş** destanı çivi yazısıyla yazılmış ve muhtemelen 5000 yıllıktır. Destan, bugünkü macera, fantezi, tarihi film ve aşk hikayesi gibi türlerde bulunan birçok unsuru içerir. Benzer şekilde, **Gilgamiş**'tan daha yeni olan Yunan epik hikayeleri **İlyada** ve **Ulysess** bugünün filmlerinin iskeletini oluşturan temel hikaye unsurlarına sahiptir. Bu demektir ki türler, kültürel unsurlardan etkilense bile doğuşundan edindiği güçlü etkiler de vardır.

Kurmaca film; koşma, dövüşme, uyuma, alet yapma gibi farklı hareketler; aşk, korku, nefret, tikslenme gibi duygular ve sosyal etkileşime odaklanan sahneler dizisi gibi çeşitli unsurlardan oluşur. Krallardan sıradan insanlara farklı toplumsal grupları, farklı yaş gruplarını ve cinsiyetleri resmedebilir. Bir film, bu tür hareket, duygu ve toplumsal prototiplerin belli bir seçkisinden oluşur. Film türü, çevresi de dahil olmak üzere insan varoluşunun olası tüm unsurlarından bazılarının daha hakim olduğu bir grup filminden oluşur. Örneğin, suç filmi diye adlandırılmış bir filmi düşünelim; kesinlikle suç ve suçun ortaya çıkarılması, ipucu bulmak için çevrenin dikkatle incelenmesi ve belki de yolculuk ve dövüş sahneleri olacaktır. Romantik bir filmde kesinlikle aşk egemen unsur olacaktır ama tıpkı **Rüzgar Gibi Geçti**'deki gibi savaş da buna ek olabilir. Başlıca türlerin bazıları aşk, korku, kahkaha ya da öfke gibi bir veya iki baskın duygu ile nitelendirilir.

Film türü, gerekli ve yeterli birtakım unsurlarla sınıflandırılan Aristotelesçi kategoriler gibi değildir. Daha ziyade **Eleanor Rosch**'un anlattığı gibi prototip kategorilerdir.<sup>3</sup> Bir kategorinin bazı üyelerinde türsel tipik öğeler daha merkezi konumdayken, diğerleri daha az tipik öğe içerir. Örneğin suç filmlerinde soruşturmayı yürüten ve çoğunlukla bir cinayeti çözmeye çalışan dedektif odak noktasıdır ve bu yapıdaki bir film merkezi prototiplerle uyumlu olacaktır. Fakat bir suç filmi, suçun ortaya çıkarılması örüntüsünü hırsızlık vakası için kullanabilir ya da bir romans ekleyebilir; romans öğeleri arttıkça da film daha az prototip özellik taşıyan bir film olacaktır. Farklı kategorilerin sınırlarında filmler olabilir. Diyelim ki bir film tam bir romans ve macera karışımı. Dahası birçok tür, salt bir biçim ile komik biçimin birleşimidir: romantik komedi, korku komedi gibi...Bazı unsurların eklenmesi ya da çıkartılmasıyla türler, zaman içinde değişebilir. Hikaye anlatıcılığı var oldukça bazı unsurlar baskın kalacaktır, diğerleriye değişen sosyal ve kültürel durumlara göre uyarlanır.

---

<sup>3</sup> Lakoff G (1987) *Women, Fire, and Dangerous Things*. What Categories Reveal about the Mind. Chicago University Press: Chicago, IL.

## Anlatı / tür kalıplarının en uygun oluşa göre seçimi

Türlere dair geleneksel anlayış, türlere ilişkin bazı kültürel normların bir şekilde yaratıldığına ve tekrar tekrar kullanıldıklarına dayanır. Bu yüzden de bazen nedensiz/rastgele olduğu düşünülen kalıplar vurgulanır. Ancak **Richard Dawkins**, “meme teorisi”<sup>4</sup> ile bu fikre farklı bir bakış açısı getirir. Tıpkı biyolojik canlıların yeniden üretilen genler aracılığıyla yarışması ve sağ kalması gibi, “meme” diye adlandırdığı kültürel fikirlerin ve ürünlerin de benzer bir biçimde sağ kaldığını söyler.<sup>5,6</sup> Benzer şekilde, türlerin de evrimsel seçim benzeri mekanizmalar ile geliştiğini söylemek işlevsel olacaktır. Tıpkı insan ve hayvanların genlerin devamı için diğer insan ve hayvanlarla yarışması gibi belirli bir anlatı kalıbı, hikaye iskeleti ya da bir türsel kalıp diğer hikayeler ve hikaye unsurlarıyla mücadeleye girer. İnsanlar ve hayvanların, sağ kalmaya türdeşlerinden daha uygun yavrular doğurarak yarışması gibi- hikayeler de sağkalım için yarışır. Sağkalım için gereken uygunluk, bir hikayenin tekrar tekrar anlatılabilmesi ya da bir film olarak tekrar tekrar izlenebilmesiyle ölçülür. Başarılı anlatılar, belli başlı duyguları ve eylem örüntülerini tetikler. Bazı anlatılar, yerel sosyal dünyalara ya da büyük çaplı toplumsal değişimlere uyumlanabilir. Bu yüzden bir hikayenin uygunluğu, tekrar anlatıldığı toplumun dünyasında kendine bir niş edinebilmesiyle ilgilidir. Hikayenin sağ kalması, üreme yoluyla devamlılığı sağlanabilen hayvan ve insanların aksine, tam olarak gerçekleşir: *Odyseia* hikayesi halen bir filme dönüştürülebilir, tekrar basılabilir vs. Fakat daha tipik bir sağ kalma biçimi, hikayenin “DNA”sını korumaktır: Yeni bir anlatısal düzlemde yeni isimler, mekanlar vs. kullanarak belli başlı tür kalıplarını yeniden yaratırken temel anlatı örüntüsüne dokunmamak. Özgünlük, çoğu zaman bir filmin başarısındaki en önemli unsurlardan biri olarak tanımlanır; ancak özgünlük büyük oranda başarılı bir hikaye DNA’sına dayanan yeni bir anlatısal düzlemdir.

Küçük yüzeysel çeşitlendirmelerle temel anlatı özelliklerinin geliştirilmesi ya da yeniden üretim yoluyla sağ kalması, hikaye anlatıcıları, izleyiciler, film yapımcıları ve gişenin süregelen etkileşimiyle meydana gelir. Hayvanlar ve insanlar gelişir ve mutasyonlarla yeni çevresine uyumlanır. Çoğunlukla uyumsuz olsalar bile birkaç

---

<sup>4</sup> Dawkins R (1976) *The Selfish Gene*. Oxford University Press: Oxford.

<sup>5</sup> Sperber D (1996) *Explaining Culture: A Naturalistic Approach*. Blackwell: Oxford.

<sup>6</sup> Blackmore S (1999) *The Meme Machine*. Oxford University Press: Oxford.

mutasyon adaptasyonu arttırabilir.<sup>7</sup> Benzer biçimde, film yönetmenleri izleyicinin onaylamadığı değişiklikler yaparak (örneğin, gerilim yaratmanın yeni yolları ya da görsel çarpıcılığı arttırmak gibi) hata yapabilir. Bu hatalar, aynı zamanda genel unsurları en iyi hale getirse de getirmese de, ya da izleyicilerin yaşam koşullarına, sosyal bölünmelerine ve/veya tercihleri gibi kültürel farklılıklara uyum sağlasa da sağlamasa da filmin sağkalım için ihtiyaç duyduğu uygunluğu arttırabilen değişiklikleri üretir.

Anlatı üretiminde özellikle de film yapımında uygunluğu arttırma, gişeden sürekli dönüt alarak biçimlendirilen kasıtlı bir yeniden yapım ve inovasyon karışımı ile gerçekleşir. Öte yandan bazı sanat filmlerinde genellikle gişe başarısı değil de başarı kriterlerinde 'niş' bir parametre olan saygın eleştirmenlerin yorumları dikkate alınır. Tür bazlı kalıpların üretilmesi ve yeniden kullanılması sürecinde hangi parametrelerin gerekli olduğunu anlamak için anlatı ve türlerin oluşumunda olmazsa olmaz insan doğasının biyolojik temellerine bakmamız gerekir.

### Hikaye Anlatıcılığı, Bedenleşme ve Evrim

Hikaye anlatıcılığı muhtemelen insan dili kadar eskidir. **Brian Boyd**'un anlattığı gibi sağkalım için bilginin ilk insanlar arasındaki paylaşımı son derece önemlidir.<sup>8</sup> Dilin icadı, sağkalım mücadelesinde hayati öneme sahip bilgilerin paylaşılması için oldukça yeni olanaklar sağladı. Tehlikeli hayvanlardan nasıl korunulacağını ve nasıl meyve bulunacağını tarif eden muhtemelen bir hikaye anlatıcısıydı. Ayrıca **Robin Dunbar**'ın belirttiği gibi hırsızlık, aldatma ve gizli cinsel ilişkiler gibi sosyal bilgilerin paylaşımı ve dedikodu da dilin doğuşuna yön vermiş olabilir.<sup>9</sup> **Boyd, Richerson** ve **Tomasello**'nun vurguladığı gibi insanlar aşırı derecede sosyal hayvanlardır ve evrimsel başarıları bilgi paylaşımına dayanır.<sup>10,11,12</sup> Hikayeler ve anlatılar da bu bilgi paylaşımı için mükemmel araçlardır.

---

<sup>7</sup> Altman R (1999) *Film/Genre*. BFI: London BFI.

<sup>8</sup> Boyd B (2009) *On the Origin of Stories. Evolution, Cognition, and Fiction*. Harvard University Press: Cambridge, MA.

<sup>9</sup> Dunbar R (1996) *Grooming, Gossip, and the Evolution of Language*. Faber: London.

<sup>10</sup> Boyd R and Richerson P (1998) The evolution of human ultrasociality. In: Eibl- Eibesfeldt I and Salter FK (eds). *Indoctrinability, Ideology and Warfare*. Berghahn Books: New York, NY, pp 71–93.

<sup>11</sup> Richerson P and Boyd R (2005) *Not by Genes Alone: How Culture Transformed Human Evolution*. University of Chicago Press: Chicago, IL.

<sup>12</sup> Tomasello M (2009) *Why We Cooperate*. Boston Review/MIT press: Cambridge, MA.

Dil ve hikaye anlatıcılığı nasıl evrimleşti? Geleneksel dil teorileri insan dilinin tıpkı bilgisayar diline benzer, soyut, yani “bedenden ayrılmış” bir sisteme dayandığını ileri sürer. Beşeri bilimlerin temel teorileri iki paradigmadan etkilenmiştir: semiyotik-dilbilimsel paradigma ve kültürcü paradigma. Klasik Saussure’cü dilbilimin temel fikri şudur: Dil, sesler/harfler ve onların kombinasyonu ile kelimelerin oluşturulmasına dayanan, nedensiz farklılıklar sisteminden oluşur. Bu nedensiz gösterenler, bazı gösterilenlerle bağdaştırılır, örneğin “inek” sesleri [harfleri] bir hayvanla bağdaştırılır. Dilin gösteren kısmı nedensizdir çünkü gösterilen ile doğal bir bağı yoktur. Gösterenlerin nedensizliği, nedensiz/rastgele yollarla ayrılması gereken ama en nihayetinde kültürel eşleştirmelerle ayrılmış dilin içerik yönüne de bir model oldu. Dünyanın dil ve anlatılar içerisindeki temsili tamamen kültür tarafından belirlenir kabul edildi.

Buna rağmen son 30 yılda, dilin içerik yönünün kültür tarafından belirlenmiş nedensizliği fikri oldukça değişti ve yerini dilin semantik yönünün insanın bedenselliği ile nasıl evrildiği tartışması aldı. Bedenselleşme fikrinin evrim teorisi, psikoloji, dilbilim, edebi kuram ve sinema kuramı gibi birtakım bilimsel disiplinlerdeki belli başlı merkezi konuları açıklamak için esas alınması revaçta. Bedenselleşme teorisindeki ana fikir şudur: İnsan zihni/beyni bedenin içindedir. Dahası, beden/zihin canlıların hayati derecede önemli sağkalım sorunlarını çözmek için yaşam dünyası ile etkileşiminden evrilmiştir. Bu yüzden zihnin işlevini ve girdi ile çıktılarını işleyişini anlamak için beynin bir et parçası olarak nasıl evrildiğini; deyim yerindeyse gözlerimizle, midemizle ve kaslarımızla nasıl düşündüğümüzü anlamamız gerekir.

1991’de **Varela, Thompson** ve **Rosch** manifesto niteliğindeki *The Embodied Mind* kitabını yayımladı. Kitabın özü şuydu: “‘bedenleşmiş’ terimini kullanmamızın iki sebebi vardır: Birincisi, biliş, çeşitli duyuşsal motor yetilere sahip bir bedenin getirdiği deneyim çeşitlerine dayanır; ikincisi, bu bireysel duyuşsal motor yetilerin kendileri daha geniş çapta bir biyolojik, psikolojik ve kültürel bağlama gömülüdür.”<sup>13</sup> Bu kitap, bedenleşme teorilerini **Merleau-Ponty**’nin fenomenoloji fikrinin ürünleri olarak ele alır. Bedenleşme teorilerinin bir diğer önemli kaynağı da **George Lakoff**’un *Women, Fire, and Dangerous Things* adlı

---

<sup>13</sup> Rosch E, Thompson E and Varela FJ (1991) *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. The MIT press: Cambridge, MA, pp 172-73.

eseridir. **Lakoff**, dilin metafor yoluyla nasıl bedenleşme temeline bağlı olduğunu açıklar. **Merleau-Ponty**'e atıf olmasa da **Lakoff**'un kitabı da fenomenolojiden etkilenmiştir (kişisel iletişim). Soyut düşünce bile bedenlerimiz ve - fenomenolojide açıklandığı gibi- bedenlerimizin yaşam dünyamızla ilişkisiyle edindiğimiz temel deneyimlerimizden yola çıkılarak oluşturulan metaforlara dayanır. “Başarıya giden yol” gibi bir metafor, başarısızlıktan başarıya gidişatı tasvir etmek için bir yol boyunca yürümek gibi basit bir deneyimi kullanır. Uyarıcı girdiler, düşünce için besin (food for thought) olarak adlandırılabilir ve bir beden deneyiminden yola çıkarak (denge), muhasebedeki bütçenin denkleşmesi (balance) deyimine ulaşabiliriz.

**Gibson**, algımızın kas hareketi potansiyelimizle yakından ilişkili olduğunu söyler.<sup>14</sup> Bir ormanda yürürken yerde duran bir ağaç gövdesi gördüğümüzde onu “oturula-bilir” olarak deneyimleriz. Çocuklar su birikintisi gördüğünde onu “pat pat yürüne-bilir” ya da bir sandalyeyi “itile-bilir” görür. Dolayısıyla algımız, kaslarımız ve hareket potansiyelimiz ile yakından bağlıdır. Sinemadan örneklendirmek gerekirse **Zor Ölüm**'de McClane, Nakatomi binasından geçerek kaçarken onun ve bizim algılarımız mümkün olabilecek hareketler açısından çevreyi yapılandırmaya yönelir: İçinde “sürünüle-bilir” bir havalandırma ile kaçış rotası, kötü adamlar yaklaşırsa altında “saklanıla-bilir” bir masa. Halbuki başka bir bağlamda masa “yemek yemeyi olanaklı kılan” olarak algılanabilir. Mağara, bir binanın parçası ya da araba gibi konteynerler gözetleme imkanı sunabilir. Oysa, gözetleme kamera ya da dürbünle de yapılabilir. Farklı durumlarda konteynerler “koruya-bilir”. Sonuç olarak, mekanı ve uzamsal özelliklerini algılama biçimimiz, hareketlerimizdeki amaçlarımıza dayanır.

Aksiyon, macera ya da suç filmi gibi serilerde esas nokta, bir ajanın algıları ile diğer ajanlar ve çevresiyle bağlantılı temel hareketlerinin imkanlar dahilindeki etkileşimi ile dengeli bir şekilde oynamaktır. HTTOFF-senaryoları diye adlandırdığım; Kaçma, Takip Etme, Tuzağa Düşürme, Tuzağa Düşürülme, Gözlem yapma, Dövüşme ve Kaçma<sup>15</sup> gibi bazı temel senaryolar anlatır. Bu tür senaryolar

---

<sup>14</sup> Gibson JJ (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*. Erlbaum: Hillsdale, NJ.

<sup>15</sup> Çev.notu: Bu eylemlerin “Hiding, Tracking, to Trapp, being Trapped, Observing, Fighting and Fleeing” diye ifade edilen İngilizce kullanımından yola çıkarak yazar, “HTTOFF-senaryoları” terimini kullanmıştır.

tüm aksiyon odaklı türlerin temelidir ve insanların diğer tüm hayvanlarla paylaştığı temel imkanları temsil eder. *Zor Ölüm*'deki McClane saklanır, gözlem yapar, kaçır, dövüşür ve tıpkı birçok suç ya da aksiyon filmindeki ajanlar gibi bir kent manzarasında tuzağa düşürülür. *Bourne* üçlemesi ya da *Zor Ölüm* beşlemesi gibi aksiyon filmleri, fiziksel dünyanın imkanları ve insanın eyleycilik kapasitesi arasındaki ilişki yoluyla bu temel canlıyı aktifleştiren ve durmaksızın devam eden algılama, duygu, biliş ve hareket gibi unsurlar sayesinde dikkat çeker. Benzer şekilde, animasyon filmlerdeki hayvanlar da HTTOFF senaryolarından geçer.

Dünyayla etkileşimi bedenleştiren türde bir zevk aldığımızda aktifleşen beyin mekanizmaları, hayvan ve avcı-toplayıcı atalarımızdan kalıtımsaldır ve bu da modern hayatta insanlar neredeyse hiç HTTOFF-senaryoları yaşamadığı halde bu türden anlatılara duyulan güçlü beğeniyi açıklar. Hayvanların günlük hayatı da, oyun oynayabilen memeliler ile fiziksel dünyadaki diğer eyleycilerin etkileşiminin başlıca biçimlerini temsil eden bu tür senaryoların mizansenini oluşturabilir. Hayvan ya da insan yavrularının oyun oynama biçimleri de saklambaç, dövüş ya da yakalamaca gibi oyunlar şeklinde HTTOFF senaryolarına dayanır.

Algılama ve hareket arasındaki bağlantı, “olanaklar” (affordances)<sup>16</sup> terimiyle açıklandığı gibi -kelimeler veya imgelerle belirtilsin ya da belirtilmesinden deneyimlerimizin bütünsel olduğunu savunur. Dolayısıyla, görmenin eylemden ayrılamayacağını ve her iki sürecin bedenden ve bedeninin dünya ile edimsel ya da sanal etkileşimine verdiği tepkiden ayrı tutulamayacağını vurgular. Dahası, tüm film deneyimleri, bedeninin baş etme ve rahatlama duyguları arasındaki salınımlarına bağlı uyarılma seviyesindeki dalgalanmalarla kesintisiz bir biçimde bağlantılıdır. Yani, film izlerken bile tepeden tırnağa bütün beden, anlatıdaki durumlara bağlı olarak kan basıncı, terleme ve kas gerilimi dalgalanmaları yaşar. Film izleme bedenselleşir ve algılamadan duyguları aktifleştirmeye, oradan biliş doğru dengeli bir akış sağlar ve son olarak da yeni bir akışa olanak sunan motor hareketlere doğru gider. Bu geçiş (Perception, Emotion, Cognition ve Motor Action sözcüklerinin kısaltılmışı olan) PECMA akışı terimiyle adlandırılır.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Çev.notu: Olanaklar (*affordances*), bir algı psikoloğu olan James J Gibson'ın tanımladığı, canlı ile çevrenin birbirini tamamlayıcılığını ima eden, çevrenin canlıya sunduğu, sağladığı veya canlının çevreden tedarik ettiği yararlı veya zararlı her tür etkileşimsel unsuru ifade eder.

<sup>17</sup> Grodal T (2009) *Embodied Visions*. Oxford University Press: New York, NY.

## Bedenleşen beyin, duygular ve PECMA akışı

İnsan bedenleşmesini ve izleyicilerin film türleri tercihlerini anlamak için, insan beyninin sağkalım problemlerini çözmek üzere nasıl evrimleştiğine bakmak gerekir. İnsan beyni yüz milyonlarca yıllık evrimin bir sonucudur. İnsan beyninin en eski bölümü beyin sapının üstünde yer alır ve sürüngenlerden kalıtımla edinilmiştir. Nörolog Jaak Panksepp<sup>18 19</sup>sürüngenler, kuşlar ve diğer memelilerle paylaştığımız dört duygu sistemi tanımlar; Öfke, Korku, Cinsel arzu ve Arayış. Öfke, korku ve bazen cinsel arzu tüm eylem yönelimli film türlerinin merkezinde yer alır. Arayış bir açıklama gerektirir: Dopamin-destekli bir duygu olan Arayış, besin, barınma gibi kaynaklara yönelimi motive ettiği gibi bazen diğer duygular için yardımcı bir rol de üstlenir. Arayış, dikkati ve eylemi yönetir: Çevrenizi, aç olduğunuzda besin kaynakları için, cinsel arzu içinde olduğunuzda eşleşeceğiniz partner için ve korku içinde olduğunuzda olası tehlikeler için gözden geçirirsiniz. Arayış, suç ve gizem filmlerinin baskın duygusudur. Gördüğünüz ve işittiğiniz dünya, olası başka bir şeylere dair -örneğin suça ilişkin- ipuçları ve izler barındırmıyorsa kendiliğinden ilginç değildir.

Dolayısıyla, algı ve görüş duygularla ve motor hareketleri sağlayan olanaklarla yakından bağlantılıdır ve onlardan etkilenir. Suç ve gizem filmlerinin, kaynak arayışı ve düşmanlarından kaçınmak için gerekli bazı temel becerileri avcı-toplayıcı atalarımızdan miras aldığını kolaylıkla söyleyebiliriz. Daha sonra açıklayacağım gibi, arayış aynı zamanda üst düzey ahlaki duygularla da motive olur, çünkü aksiyon veya macera filmlerinin tipik kahramanının kişisel çıkarlar ile (örneğin McClane'in eşini korumak istemesi gibi) motive olmasına karşın, detektifler toplumun dışında yer alan ve kişisel yarar gözetmeden topluma yararlı olan kişilerdir. Benzer şekilde, savaş kahramanları kabile kimliklerine bağlı ahlaki duygular ile motive olurlar.

Sürüngenlerden miras beyin bölümlerinin üzerinde, memelilerde ve bazı kuşlarda eklenti olarak yer alan unsurlar vardır: bakım verme, panik/yas ve oyun. Sürüngenlerin aksine, memeliler yavrularına bakım verir, aynı şekilde insanlar da

---

<sup>18</sup> Panksepp J (1998) *Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions*. Oxford University Press: New York, NY.

<sup>19</sup> Panksepp J and Biven L (2012) *The Archaeology of Mind: Neuroevolutionary Origins of Human Emotions*. Norton: New York, NY.

çocuklarına uzun yıllar bakım verir. Ebeveyn bakımı olmaksızın bebeklerin sağkalım olasılığı yoktur. Bakım verme bu nedenle çok güçlü bir duygudur (oksitosin ve vazopresin gibi nörotransmitterlerle desteklenir), bakım veren kişi ile bakım verilen nesnenin ayrılmasıyla ortaya çıkan panik/yas duygusu ile de eşzamanlı çalışır. Dolayısıyla, çocuklar için yapılan filmlerin pek çoğunda itici güç, ayrılığa bağlı paniktir (örneğin *Finding Nemo*, *Spirited Away*, *Totoro*, *Bambi*). Aynı zamanda, aksiyon ve macera filmlerinde de bakım verme ve panik destekleyici duygular olabilir (McClane'in mücadelesi panik ve bakım verme duygularıyla motive olur).

Ancak ergen çağlarda kendine yeter hale gelebilen çocukların yetiştirilmesinin büyük bedeli nedeniyle bazı araştırmacılar<sup>20</sup>, eş bağı kurmanın biyolojik kökenlerine dikkat çekerler. İnsanlar tipik olarak eş bağları (oksitosin-vazopresin ile destekli) ile yaşarlar ki erkekler çocuk yetiştirmenin bedelini paylaşabilirler. Aynı durum kuşlar için de geçerlidir, ancak diğer pek çok memelide çocuğun yetiştirilmesinin sorumluluğu yalnızca dişidedir. Eş bağlarına duyulan bu gereksinim, en eski ve oldukça önemli bir anlatı türü olan romantik anlatıların oluşmasını sağlamıştır. Romantik anlatı unsurlarını *Gilgamiş'tan Pride and Prejudice'a* ve *Pretty Woman'a* kadar pek çok anlatıda buluyoruz. Elbette, eş bağları geleneksel olarak kadınlar için daha önemli olmuştur, çünkü ilkesel olarak erkekler anneyi terk edip çocuk yetiştirmek için gerekli bedele katılmayabilirler. Bazı araştırmacılar,<sup>21</sup> tarım toplumları için tipik olan geniş ailelere sahip toplumlarda, bir "avcı-toplayıcı" özelliği olan romantik aşkın değişik derecelerde baskılandığını çünkü bu toplumlarda çocuk yetiştirmenin ailenin sorumluluğu olduğunu ve anlaşmalı evliliklerin seçilen kocaların bakım sağlama yeterliğini garantilediğini söylemektedirler. Aşık olan bireyler ile aileleri arası çatışmaları işleyen anlatılar da, *Romeo and Juliet* film uyarlaması gibi tarihi ortamlarda geçmedikçe, modern aşk öykülerinde belirgin değildir.

Romantik aşktan bağımsız cinsel arzu anlatıları ise izleyicisi çoğunlukla erkekler olan porno filmlerde sıklıkla yer almaktadır. İzleyici araştırmalarının<sup>22</sup> şaşırtıcı olmayan bir bulgusu; kültürel ve ekonomik gelişmeler ile çocuk yetiştirmede

---

<sup>20</sup> Fisher H (2004) *Why We Love: The Nature and Chemistry of Romantic Love*. Henry Holt: New York, NY.

<sup>21</sup> Munck Vde, Korotayev A and McGreevey J (2016) "Romantic love and family organization: A case for romantic love as a biosocial universal. *Evolutionary Psychology* October–December; 2016, 1–13.

<sup>22</sup> Bennett T, Savage M, Silva E, Warde A, Gayo-Cal M and Wright D (2009) *Culture, Class, Distinction*. Routledge: London & New York, NY.

erkeğe ait kaynakların gerekliliği daha az önemli hale gelmiş olsa da, biyopsikolojik belirleyicilerin bir sonucu olarak, romantik filmlerin alıcısı büyük oranda kadınlardır.

### Sosyal ritüeller olarak hüzün, mizah ve sinema

Olumlu bir duygu olan bakım vermenin bir bedeli vardır: Sevilen kişiden ayrılma ile Panik duygusu uyarılır ve eğer ayrılık kalıcı ise olumsuz bir duygu olan Yas ile sonuçlanır. Pek çok çocuk filminde panik duygusu temeldir ve sıklıkla macera anlatısının –*Finding Nemo*’da olduğu gibi- itici gücünü sağlar: fiziksel bir mekanda sürdürülen bir arama ile kayıp çocuk veya ebeveynin bulunması. Ölümün sebep olduğu kalıcı ayrılık ile yaşanan yas, tarihsel olarak en önemli türlerden birisidir, trajedi veya üzücü melodram gibi farklı isimlerle adlandırılmıştır.

Peki acıya odaklanan öyküler neden yüzyıllarca yeniden anlatılır ve yeniden keşfedilir? Temel bir açıklama, hikaye anlatıcılığının ister tiyatrodaki, sinemada, isterse basılı olsun, izleyicilerin deneyimlerini paylaştıkları sosyal bir ritüel olduğu şeklindedir. Yalnızca mutlu müzikaller ile neşenin coşturulması değil, bir ritüel olarak deneyimin paylaşılması ile acının da hafiflemesi söz konusudur. Tarihsel olarak film bir sosyal etkinlik olarak ortaya çıkmıştır, tiyatroya çok yakındır ve bugün bile sinema salonlarına tiyatro denilebilmektedir. Tiyatrolarda ve sinemalarda sosyal gruplar ortak bir dikkat odağını paylaşırlar ve dışsal veya içsel olarak bir “grup deneyimi” yaşadıklarını hissederler. Film deneyimi sosyal ritüel olmanın unsurlarını taşır ve **Emile Durkheim**’ın ifade ettiği anlamda<sup>23</sup> grup kohezyonu sağlamanın ve varoluşsal sorunlar ile baş etmenin bir aracıdır. Ritüelin bu rolü, temel geçiş ritüelleri olan doğum, evlilik ve ölüm için açıktır. **Durkheim**’ın ritüellere ilişkin kuramsal yaklaşımı, mikrososyoloji içinde **Goffman**’ın çerçeve analizi ve **Randall Collins**’in etkileşim ritüel zinciri<sup>24</sup> gibi çalışmalarla genişletilmiştir. **Collins** ritüeli şöyle tanımlamıştır: “Ritüel, anlık paylaşılan bir gerçeklik yaratarak grup aidiyetinin sembollerini ve dayanışmayı ortaya çıkaran, karşılıklı odaklanmış bir duygu ve dikkat mekanizmasıdır”. Bir izleyici grubunun üyesi olmak, ortak bir odağı ve bir seri duyguyu paylaşmaktır.

---

<sup>23</sup> Goffman E (1974) *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Harvard University Press: Cambridge, MA.

<sup>24</sup> Collins R (2004) *Interaction Ritual Chains*. Princeton University Press: Princeton, NJ.

Grup aidiyeti hissini fiziksel olması da gerekmez, yalnız başına film izlediğimizde bu his yalnızca hayalidir. Film izlerken izleyici- yalnız da olsa, DVD veya internetten de olsa- bilinçli veya değil, izlediği imge ve seslerin pek çok kişi tarafından izlenmek üzere, yani kamusal gösterim için üretildiği gerçeğinin farkındadır.

İnsanların varoluşsal duygularını paylaşmalarını sağlayan öykülerin uzun süreli cazibesi gibi, komik öykülerin de ritüeller ile yakın bağlantısı vardır. Komediler memelilerin üçüncü duygusal sistemi olan “oyun” a dayanır. Oyunlar, kurmaca ve “gerçek olmayan” bir kipteki eylemlerin gerçekleştirilmesine izin verir<sup>25</sup>. Memelilerdeki temel oyun formları, saklambaç, yakala beni ve itiş-kakış boğuşmadır. Oyun oynarken, mizahi olayları gösterirken veya anlatırken bu olaylar öylesine uyandırıcıdır ki adrenalin salgılanır ve bu uyanışı söndürecek bir harekete geçmeyi, diyelim sizi yakalamaya çalışan kişiden kaçmayı gerektirir. Ancak oyun kipinde bu uyanışın bir bölümü dünya-düzenlenmesine (örneğin, yakala beni oyununda kişinin kaçmasını sağlayan korkunun bağlı olduğu kovalanma durumu) değil de, kendi- düzenlenmesine dönüşür: yakala beni oynarken yakalanan kişi de yakalayan kişi kadar güler. Gülmenin bir kısmı kendi-düzenlenmesidir, ama aynı zamanda oyun oynayan kişiler arasında bir oyun sinyalıdır: bu yalnızca bir eğlence, aramızda bir oyun sözleşmesi var, gibi. Güldürüye dayalı eğlencede oyun sinyallerinin yayılması, “gerçek olmayan”, yalnızca eğlence için olan yaşantıları içeren bir deneyim ritüeli yaratmak için önemlidir. Komedilerin ve güldürüye dayalı eğlencelerin büyük bölümü, bir muz kabuğuna basıp, dengeyi yitirip düşmekten utandırıcı durumlarda yakalanmaya kadar uzanan, acı dolu veya utandıran olaylarla ilgilidir. Yani, komediler, geri planda yaşanan başarısızlık ve acılara karşın bunun yalnızca eğlence için olduğunu, uyarılmanın tadını çıkarmanızı ve kahkahalar ile dışa atmanızı söyler. Komedilerin ve güldürüye dayalı eğlencelerin sosyal ve ritüele dayalı ortamlara bağlı olmasının bir göstergesi de insanların başkaları ile birlikte olduklarında yalnız oldukları zamanlara göre 30 kat daha fazla gülmeye hazır olmaları gerçeğidir.<sup>26 27</sup> Bir diğer gösterge, TV izlerken yanımızda bizle beraber gülen kişilerin olmaması olasılığını telafi etmek için

---

<sup>25</sup> Grodal T (2014) “A general theory of comic entertainment: Arousal, appraisal, and the PECMA flow”. In: Nannicelli T and Taberham P (eds). *Cognitive Media Theory*. Routledge: New York, NY, pp 177-195.

<sup>26</sup> Provine R and Fischer KR (1989) ‘Laughing, smiling and talking: Relation to sleeping and social context in humans. *Ethology*; 83 (4)1989 295-305.

<sup>27</sup> Provine R (2000) *Laughter. A scientific investigation*. Penguin: New York, NY.

eğlence programlarında gülme ses bandı kullanılmasıdır. Gülme yalnızca periferik bedendeki aksiyon eğilimlerinin mide ve akciğerlerdeki otomatik aktiviteye, ha, ha, dönüştürülmesi olmayıp, sosyal bir grubun paylaşılan kahkaha ile zihinlerini ve bedenlerini senkronize etmesinin bir yoludur. Dolayısıyla, komedi bir tür sosyal terapidir, düşme veya yakalanmadan Chaplinesk bir komedideki sosyal utanç ve yenilgiye kadar bir dizi olumsuz olayın olağanüstü bedenleşmiş bir şekilde paylaşılabilmesidir ve “sosyal beden” olarak adlandırılabilir izleyicilerin öykü üzerinde yoğunlaşan ortak dikkati yanı sıra ritmik bedenleşmiş kahkahasıdır.

Müzikal türünün, ritüelin oynadığı rol ve ortak izleyici “bedeni” yaratılması üzerinden, güldürüye dayalı eğlence ile güçlü bir ilişkisi vardır. Bir müzikalde anlatı ve performansın izlediği örüntü, aksiyon veya macera anlatısındaki gibi serbest, belirsiz ve geçici bir akış sunmak için değildir. Aksine, kurulan düzen, toplumsal ve dini ritüellerdekine benzer özel bir gerçeklik statüsü ima eder. Müzikallerde aktörler insan üstü bir örüntüye uyarak şarkı söylerler: bu müziktir. Şarkılardaki sözler genellikle tekrarlayıcıdır ve izleyiciler kuvvetle düzenlenmiş görsel işitsel bir alanın gücüyle, bir sosyal ritüele katılmaya davet edilirler. Film müzikleri üzerine olan kitabında **Adorno ve Eisler**<sup>28</sup>, film müziğinin bir ritüelin parçası olma işlevinden söz eder ve **Gorbman**<sup>29</sup>, film müziği ile gösterinin izleyici merkezli bir hissediş kazandığını söyler.

Müzikallerin bireysel olmayan doğası anlatının içeriğinde dahi ifade bulabilir; müzikal, bir topluluğu resmetmeye odaklanabilir. *On the Town* müzikalinde üç denizci, üç kızla eş bağı kurar, arka planda New York şehri vardır. Şehir sakinlerinin deneyimleri ve bireysel bağlanma deneyimleri, grup bağlanmasının mutlu müzikli ritüeli olarak çerçevelenmiştir. *West Side Story* gibi diğer bazı müzikaller ise ritüel benzeri yapılanmasını üzüntünün paylaşımı üzerinden çerçeveler. Müzik, kabile bağlarının oluşturulmasına yarayan insan ritüellerinden köken alır, mutlu veya üzücü olayların paylaşımını sağlar. Film müziği de genel anlamda izleyicilerin bir sosyal ritüele katılım hislerini güçlendirme işlevi görür-aksiyon ve macera gibi ritüele dayalı olmayan türlerde bile böyledir.

---

<sup>28</sup> Adorno T and Eisler H (1947) *Composing for the Films*. Oxford University Press: London, (NB Adorno was not listed as an author in the first edition).

<sup>29</sup> Gorbman C (1987) *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. BFI: London.

## Bedenleşen aşırı sosyallik ve ahlak

Araştırmacılarca tartışıldığı gibi, insanlar aşırı sosyaldır ve başarıları grupça yaşıyor olma durumlarına bağlıdır. Erken dönemlerdeki avcı-toplayıcı gruplar küçük oluşları ve görece hiyerarşik olmayan yapıları ile bilgi paylaşımı ve kabile kohezyonunun avantajlarından yararlanmışlardır. Zaman içinde diğer kabileler ile girilen kaynak mücadeleleri daha önemli hale gelir. Bu durum bakım verme ve panik duygularının gelişimi ile duygusal sistemlerde bir yeniden ayarlamaya yol açar. Böylece insanlarda bakım verme ve panik aktivasyonu, yalnızca çocuk bakımı ile sınırlı kalmayıp, işbirliğinin sağkalıma olan faydası nedeniyle, geniş aileye, yerel cemaate, kabileye ve hatta uluslar ve krallıklar gibi kabileler üstü yapılara kadar uzanır. Tarım toplumlarına geçişle, küçük avcı-toplayıcı topluluklardan çok daha büyük toplumlar oluşmuştur. Büyük imparatorluklar olan Mezopotamya, İran ve Mısır'dan bu yana kültür ve sosyal yaşam giderek daha fazla hiyerarşiye ve kabileler arası savaflara dayanmaktadır.

Büyük gruplardaki kabile yaşamının ahlaki normları ile kabile çatışmalarını ortaya çıkaran temel motivasyonlar arasındaki bağlantı, günümüz filmlerinde dahi kolaylıkla saptanabilir. *Saving Private Ryan* gibi savaş filmleri veya *Lethal Weapons* gibi kafadar filmlerinde bireyler, silah arkadaşları için veya ulusları için kendi yaşamlarını riske atar ve hatta feda ederler. Bu tür bencil olmayan davranışların gerisinde yatan ve kendini feda eden kişilere herhangi bir seçim değeri sağlamayan ahlaki duygular, işbirliğinin olağanüstü faydalarına işaret eder. İşbirliği, ahlaki olarak uyarılmış duygular olan bakım verme ve ortak amaçlara teslimiyet formunda insan DNA'sına yerleşmiştir.

Ahlak filozofu **Haidt**<sup>30</sup> tarafından da tartışıldığı gibi, ahlaki duyguların belirsizlikleri olmayan ve bütüncül değil, heterojen bir ahlaki tutum yığını olduğunu vurgulamak gerekir. Bazı ahlaki eğilimlerimiz, zorbalığa şiddetle karşı ve eşitlikçi toplumlar olan avcı-toplayıcı atalarımızdan mirastır. Diğer eğilimlerimiz, güçlünün egemenlik kurduğu ve zayıf olanın boyun eğdiği oldukça hiyerarşik yapıları olan maymun atalarımızdan kalıntıdır. Egemenlik kurma/boyun eğme duyguları erişkin çocuk arasındaki ilişkilerde de temeldir (tanrı/insan ilişkisinin baba/çocuk ilişkisi olarak tanımlanmasında olduğu gibi). Hiyerarşik toplumsal

---

<sup>30</sup> Haidt J (2012) *The Righteous Mind. Why Good People are Divided by Politics and Religion*. Pantheon: New York, NY.

ilişkilere bağlı duygular ve hareket eğilimleri, daha önce de söz edildiği gibi, son 10,000 yılda yeniden aktive olmuştur. Tarımcılık insanlar için baskın yaşam formu oldukça toplumların giderek daha eşitsiz ve hiyerarşiye dayalı hale gelmesini, orta çağda geçen, en aşağıda kölelerin, en yukarıda ise krallar ve imparatorların anlatıldığı filmlerden de iyi bilmekteyiz. **Robin Hood** gibi öyküler, bir yanda “avcı-toplayıcı” eşitliğini (Sherwood Ormanları’ndaki haydutlar), diğer yanda şövalyelik ve köleliğe dayalı (örneğin, Aslan Yürek Kral Richard’a karşı) feodal hiyerarşik ilişkiler ile bir arada harmanlamayı dener. Bu tür ortaçağ öykülerinin değişmez popülerliği, sosyal eşitsizliklere dayalı – egemenlik ve boyun eğme eğilimlerine yaslanan – öykülerin modernizm öncesi ortamlarda yaşanmasının daha kabul edilebilir olduğunu göstermektedir.

**John Haidt**, insan evriminin farklı dönemlerinden köken aldıkları için günümüzün farklı ortamlarında farklı şekillerde yeniden aktive olan kalıtsal eğilimler olarak, birbiriyle çelişkili 6 ahlaki boyut tanımlar. İlk iki ahlaki boyut: 1. Bakım verme/Zarar verme, bakım iyi, zarar kötü, temel bir memeli eğilimdir. 2. Dürüstlük/Hilekarlık, hilekar ve hazıra konanları cezalandırmak üzere kaynak paylaşımı için bir gerekliliktir. Bu iki ahlaki norm eşitlikçi toplumlarla bağlantılı ve modern zamanlardaki özgürlükçü değerlerle ilişkilidir. Diğer boyutlar daha muhafazakar, eşitliksiz ve hiyerarşik toplumlarla yakın ilişkilidir: 3. Sadakat/İhanet, belli boyutlarda kabile ve koalisyonlar kurma gereklilikleri ile ilgili. 4. Otorite/Devirme, hiyerarşiler ve işbirliğine dayalı. 5. Kutsallık/Bozulma, temizlik ve kötü besinlerden korunmanın avantajlarından orijin alan, ancak daha sonra mutlak değerleri dile getirmenin aracı olan boyuttur (örneğin, iç-grupların kutsal olma/olmama kurallarına uyan iyi özellikleri, dış grupların ise kötü ve kirli olmaları). Son boyut: 6. Özgürlük/Baskı, zorbalık ve otoriteyi önlemek üzere gelişen, bu anlamda 3-5 boyutlar ile çelişkili olan, ama aynı zamanda bazen 1-2 ile, bazen de 3-5 ile çelişkili olan bireyciliği ifade eder (Amerikan özgürlükçülüğü).

Ahlaki sistemlerin heterojenliği, insan evrimindeki farklı katmanlara karşılık gelmesi ve günümüz toplumlarındaki farklı ortamlarla ilişkisi olması, değişik türde filmlerin farklı ve sıklıkla çelişkili duyguları aktive etmesine yol açar. Belirtildiği gibi, **Saving Private Ryan** gibi geleneksel savaş filmleri, hiyerarşiye, otoriteye ve kabile kutsallığına boyun eğişi ile üçüncü ve dördüncü ahlaki boyutları tamamen destekler. Ancak, bir HBO dizisi olan **Game of Thrones** ahlaki ilkelerden sadakatin otorite ile ve aynı zamanda bakım verme ve dürüstlük ile çatışmada

olduğu bir dünya sergiler. *Die Hard* gibi pek çok aksiyon filmi, bakım verme ile otorite (problemlili) arasında çatışma gösterirken, *L.A Confidential* gibi çok sayıda film de yozlaşmış otorite sorunlarıyla ilgilenir. Bu tür filmler ve pek çok Western film, bakım verme ve dürüstlük yanı sıra, altıncı ahlaki boyut olan “özgürlük” savunuculuğu yapar ve 60’lardan bu yana, *Bullitt* ve *Dirty Harry* sonrası çok sayıda filmde, ister sağ kanat, ister sol kanat nüansı taşıyın, “özgürlükçü” temalar yer almaktadır.

### Türler, kalıtsal eğilimler ve sosyal dönüşüm

Modern zamanlarda hikaye anlatımı bazı değişmez kalıtsal eğilimlere bağlı olsa da değişen sosyal koşullar ile kalıtsal özellikler ve sosyal çevrenin yeni konfigürasyonları ortaya çıkar. Bu durumu, on dokuzuncu ve yirminci yüzyıllarda suç filmlerinin artışı ile örneklendirebilirim. Suç filmleri aksiyon-macera, komedi veya trajedi ile kıyaslandığında görece daha yeni bir tür olmasına karşın bir dizi eski zihinsel eğilimlere dayanır. İlk ve en önemli olarak dopamine bağlı Arayış eğilimine bağlıdır: besin, eş veya o anki görünür çevrede ulaşılabilir olmayan herhangi bir gereksinime ilişkin ip uçları için çevrenin detaylı incelenmesidir. İpuçları ve zihin aracılığıyla arayış, o halde, avcı-toplayıcılarda olduğu gibi diğer tür insan ve hayvan varoluşları için de temel bir etkinliktir. On dokuzuncu yüzyılda şehirler büyümeye başladığında ve gizemli ormanlar olarak algılandığında, Fransız ve İngiliz yazarlar suç filmleri dediğimiz yeni bir tür yarattılar. **Dumas**’nın romanı *The Mohicans of Paris* ve **Conan Doyle**’un eserleri gibi örnekleri olan bu türün esin kaynağı, yerli Amerikalılar gibi avcı-toplayıcıların davranışları ile bilimsel yöntemlerin bir karışımıdır. Suç filmleri, aynı zamanda, insanların gizli motivasyonları ve davranışlarını ortaya çıkarmaya çalışan psikolojik çözümleme çabalarına da dayanır. **Dunbar**’ın da belirttiği gibi<sup>31</sup>, avcı-toplayıcı toplumlarda diğer insanlar için duyulan dedikodu-bazlı merak, insanların sosyal zekalarının gelişiminde temel bir etken olduğu gibi insan kültürünün gelişiminde de temel bir rol oynamıştır.

Modernizm öncesi toplumlar, bir kaç istisna dışında, küçük kırsal topluluklardı ve bu toplumlarda esrarlı cinayet veya hırsızlık gibi sorunlar olsa da silahlı çatışma

---

<sup>31</sup> Dunbar R (1996) Grooming, Gossip, and the Evolution of Language. Faber: London.

ve eşitsizliklere dayalı temel problemler herkesin gözü önünde gerçekleşmekte ve aksiyon bazlı anlatılar ile ele alınabilmekteydi. Bu durum on dokuzuncu yüzyılda büyük şehirlerin gelişmesi ile değişti ve modern suç filmlerinin ortaya çıkışı, şeffaf olmayan modern mega-toplumlardaki gizleri açığa çıkarabilecek modern polis tekniklerinin de geliştirildiği Paris ve Londra gibi merkezlerde gerçekleşti. Suç filmleri yirminci ve yirmi birinci yüzyıllarda majör bir tür haline geldi ve bu seçilimi sağlayan, Arayış duygusu ve **Haidt**'in bakım verme ve dürüstlük olarak adlandırdığı ahlaki duygu konfigürasyonları olduğu gibi, **Dunbar**'ın dedikodu ile ilişkilendirdiği başka insanların gözetimini sağlayan sosyal psikolojik eğilimlerdir. Suç filmleri, modern karmaşık toplumların çeşitli ortamlarına yapılan sosyal ve psikolojik "turizmin" temel türü haline gelmiştir. Suç filmleri, aksiyon, şiddet içeren karşılaşmalar ve HTTOFF senaryolarının kullanımını da farklı derecelerde kapsayabilmektedir.

Dahası, suç filmleri, **Haidt**'in beşinci ahlaki boyutu olan kutsallık/bozulma eğiliminin de temel taşıyıcısı olmuştur. Suç filmlerinin önemli bir alt türü, **Seven**'da olduğu gibi, beden kutsallığını yok sayan psikopatları ve sapkınları ele alır. Çoğunlukla bedenin olmak üzere kutsallığı ihlal eden ana tür ise, **The Exorcist** örneğinde olduğu gibi, korku filmleridir.

### **Sonuç olarak: Ana film türleri ve izleyicileri**

Daha önce de belirtildiği gibi tür sınıflaması çok kesin bir disiplin değildir, içerik ve anlatı formlarına ilişkin kaba bir tanım sağlayan genel bir sınıflandırmadır. Türler için tipik olarak kullanılan etiketlerden bu izlenimi alabiliriz: Aksiyon, macera, romans, komedi, trajedi, bilim-kurgu, korku, animasyon filmler, gerilim, dram, fantezi, tarihi filmler ve müzikaller. Bir grup olan Aksiyon ve Macera filmleri, memeli davranışları olan savaşma, bağlar kurma ve kaynaklara erişmek için mekanda hareket etmeye dayalıdır. Diğer bir grup ise temel duyguları harekete geçirme yeteneğine dayanır: Romans, Komedi, Trajedi/Üzücü melodram, Gerilim ve Korku filmleri. Dram, yaşamın pek çok unsurunu barındıran geniş bir kategoridir. Son bir grup da alternatif gerçeklik durumlarına dayanır: Animasyon film, Bilim Kurgu, Fantezi ve Tarihi Dram. Bu türler temel anlatı kurulumunu aksiyon, macera ve romans ile paylaşır ancak alternatif ortam ve alternatif eylemlilik sağlama konusunda özgür bırakır (animasyon filmler, konuşabilen

hayvanlar, bitkiler ve hatta oyuncaklara izin verir). Bilim Kurgu ve Fantezi filmleri çoğunlukla HTTOFF-senaryoları gibi aksiyon-macera şemalarına dayanır ama özelliği, robotlar ve garip canavarlar gibi eylemliliklere, uzayda yer alan rengarenk ortamlara ve alternatif fizik kurallarının işlediği fantezi dünyalara yer vermesidir.

Film türleri ile izleyici tercihleri arasındaki ilişkiyi belirleyen en önemli etkenlerin biyolojik olması da şaşırtıcı değildir. Bunlar iki önemli biyolojik belirleyici olan yaş ve cinsiyettir. Ampirik çalışmalar,<sup>32</sup> film tercihlerinin cinsiyet ve stereotipler ile olan ilişkisini doğrulamaktadır. Yaş, tür tercihlerini özellikle iki boyutta belirler: fanteziye karşı gerçeklik derecesi ve tür kaynaklı uyarılma derecesi. Çocuk filmleri büyük bir çoğunlukla, bakım verme/panik ve macera temel anlatılarının fantezi eylemlilik ve ortamlarla harmanlandığı animasyon filmlerdir. Bilim kurgu ve Fantezi filmlerini küçük çocuklar hariç tüm yaş grupları izliyor olsa da ana izleyici grubu 15-30 yaş arasındadır (yine de çocuklar için animasyon filmler ile fantezi ve bilim kurgu arasında akışkan bir geçiş söz konusudur). Yaşlı insanlar gerçekliği fanteziden daha çok severler. Korku filmleri ve aşırı gerilim filmleri tercihlerinin ergenlikten 30'lu yaşların başına kadar olması da şaşırtıcı değildir. Cinsiyetin tür seçimlerine olan güçlü etkisi stereotipleri izler: Kadınlar romantik filmleri, sosyal zekaya dayanan filmleri ve dönem filmlerini erkeklerden fazla tercih ederken, erkekler ise savaş filmi, bilim kurgu ve Western gibi şiddet içeren filmleri kadınlara göre daha fazla tercih eder. **British Film Institute** çalışmasına göre kadınlar ve erkeklerin ortak paydası komedi filmleri, çizgi filmler ve aksiyon/gerilim filmleridir. Erkeklerin de kadınlardan daha az olmakla beraber, suç filmlerine bir ilgisi vardır. Korku ve fantezi tercihleri arasındaki büyük ayrım, ilginçtir ki, cinsiyete değil yaşa bağlıdır. Türler prototip esaslı sınıflamalar olduğu için film yapımcıları, tercihlerdeki cinsiyet farklarını ortadan kaldırmaya yönelik olarak, macera ile romansın karıştırılması gibi her tür çapraz ürün geliştirebilir.

Dolayısıyla türler pek çok boyutta bedenselleşmiştir; dünyayla ilişki halinde bedenleşen beynimizin, duyguların ve hareket olanaklarının, kısmen biyolojik yaş ve cinsiyete bağlı olan tercihlerine uyum yapmaya çalışan kültürel yorumlarıdır.

---

<sup>32</sup> Wühr P, Lange BP and Schwarz S (2017) "Tears or fears? Comparing gender stereotypes about movie preferences to actual preferences". *Front. Psychol.* 2017 8, 428.