

METİNSEL STRATEJİLER, PLASTİK TAKTİKLER - BATMAN ve BARBİE'Yİ OKUMAK*

Kendall R. Phillips**

*Çeviren: Alim Koray Cengiz****

Popüler kültür ikonları olarak Batman ve Barbie aslında birbirine paralel değildirlir. Her ikisi de onyıllar içerisinde değişen üslup ve moda ayak uydurmuşlardır. Her ikisi de çarpıcı bir şekilde küresel etkiyi yakalamışlardır. Her ikisi de ciddi anlamda akademik dünyanın ilgisini çekmişlerdir. Barbie (bkz. Lord, 1994; Rand, 1995; Rogers, 1999) baskın dişilik nesnesi, postmodern tüketim kültürünün bir örneği ve bir kaç yazıda garip bir ikon olarak okunmuştur. Bir kaç örnek vermek gerekirse Batman (bkz. Brooker, 2000) baskın bir erillik nesnesi, şizoid postmodern kültürün bir örneği ve kaçık bir ikon olarak da okunmuştur.

Bu kültürel ikonların mevcut incelemesinde iki varsayım yatar. Birincisi, Batman ve Barbie verimli bir şekilde birbirine karşı okunabilir. İkincisi, her ikisini de ilk elden cinsiyet ve cinsellik sembolü olarak algılama arzusu, konuya maddesellikleri açısından başlamak

* Journal of Material Culture, Copyright © 2002 SAGE Publications (London, Thousand Oaks, CA and New Delhi) Vol. 7(2): 123–136 [1359-1835(200207)7:2; 123–136;024510]

** Syracuse Üniversitesi

*** Okutman, Mustafa Kemal Üniversitesi, YADİM.

anlamında verimli bir şekilde ele alınabilir, farklı yollarla her bir ikon maddesel olarak dünyaya bildirilirler. Bu iki başlangıç varsayımlarını birbiriyle bağlayarak, erillik / dişillik ikili normları arasında diyalektik karşıtlık temsiline ek olarak maddi bildirimim iki sureti arasında da varolan ilginç bir diyalektik gerginliği ortaya koymak istiyorum. Oyuncak bebekler dahil olmak üzere kuşkusuz sayısız üründe yer alan Batman temelde metnin öyküleme ekonomisi içerisinde bildirilir, ekseriyetle de çizgi romanlarda. Barbie de buna eşit olarak sayısız üründe yer alarak temelde nesneleşmiş plastik ekonomisi içerisinde yer alır, ekseriyetle de oyuncak bebek olarak.

Bu makalenin tezi her ikisinin metinsel veya plastik açılardan maddi bildirimleriyle Batman ve Barbie dünyada oluşlarına ilişkin farklı suretler ortaya koyarlar. Diğer bir deyişle, Barbie'nin plastik ekonomisi farklı bir suret sergilerken Batman 'in metinsel ekonomisinin tanımlaması başka bir oluş sergiler. Bu süreç Foucault (1985: 26-8; 1997: 264-5) tarafından <özneleştirme > olarak tanımlanmaktadır ve Jean-Pierre Warnier (2001) ikna edici bir şekilde bu özneleştirme sürecinin maddi kültürle derin bir şekilde birbirine geçtiğini iddia eder. Warnier 'ı takip ederek Batman ve Barbie 'yi sadece simgesel temsil yetleri kapsamında değil maddi bildirimlerini yönlendirmeyi kapsayan bedensel devinimleri (veya motrisite) ve kültürel simgesel değerleri arasındaki kesişimle okumak istiyorum. Başka bir deyişle, birazdan detaylı bir şekilde izah edeceğim gibi Batman ve Barbie sadece kültürel simgeler değil aynı zamanda fiziksel nesnelere olarak bildirilirler, dolayısıyla fiziksel olarak ele alınmalıdır. Warnier 'ın belirttiği gibi kültür okumalarında bu fiziksel manipülasyon büyük çoğunlukla gözardı edilmektedir.

Batman ve Barbie 'yi okumamda kendi metinsel ve plastik bildirimleri ve Michel de Certeau (1984) 'nın stratejiler ve taktikler adını verdiği sosyal eylem tarzları arasında bir paralellik bulunmaktadır. Certeau 'ya göre stratejiler uygun etkiyle alınan sosyal eylem türleridir; baskın olan. Diğer yandan, taktikler uygun nüfuz alanları olmaksızın bağımlı sosyal eylemlerdir; dirençli. Bununla birlikte, bu sonuca varmadan önce ilk olarak maddi kültür ve motrisitenin tutarlılığını irdedeceğim; daha sonra Batman ve Barbie 'nin maddeselliğini okumayı önereceğim; ve sonuç olarak da bu kültürel ikonları etkililik ve direnç tarzlarının kapsamında ele alacağım.

MADDİ KÜLTÜRÜ BELİRTMEK

Maddi kültürün önemi oldukça geniş bir şekilde tanımlanmıştır. Paul Graves-Brown 'ın (2000:4) dediği gibi <Kültür ne zihinlerimizde yer alır ne de bağımsız bir şekilde etrafımızdaki dünyada var olur; daha çok kişiler ve nesnelere arasındaki ilişkinin tabiatında ortaya çıkar. Bununla birlikte, kişiler ve nesnelere arasındaki ilişkinin doğası büyük ölçüde simgesel ve/veya duygusal olarak algılanır. Susan Pearce (1997: 2) bu anlamda insanlar olarak bizlerin etrafımızdaki nesnelere ve taşıyabilecekleri simgesel anlamı hakkında güçlü ve keskin duygular hissedebileceğimizi ileri sürer. Bununla birlikte, genellikle insan vücudunu vurgulayan maddi kültürün bu çalışmaları vücudun simgesel, gösteren doğasına odaklanır, onun duyu-motor deneyimine değil.

Warnier (2001: 10) bileşik maddi kültürün öznenin ruhunun derinliklerine soyut bilgi

aracılığıyla değil duyu-motor deneyim aracılığıyla ulaştığını ileri sürerek duyu-motor deneyimin önemine dikkat çeker. Maddi kültür sadece bir dizi gösterenlerden değil elimizin değdiği, kullanılan, yolumuza çıkan vb. nesnelere oluşur. Böylece, hali hazırdaki makale bakımından Batman 'in maddi deneyimi sadece çeşitli kültürel anlamlarıyla değil (mesela erillik / dişlilik) fakat aynı zamanda duyu-motor deneyimleriyle farklılık gösterir. Diğer bir deyişle, Batman çizgi romanını okumak esasen Barbie bebeği ile oynamaktan farklıdır. Warner 'in tezini genişleterek, kültürel ikonların, maddi bildirimlerinin birincil modu üzerinde temellenecek şekilde farklılaştırılmasını önermek istiyorum. Şu anda ele alacağım gibi Batman ve Barbie 'nin herbiri çeşitli maddi biçimlerde bildirilirlerken (bebekler, kitaplar, oyunlar, vb.) herbiri birincil bildirim moduna sahiptir - kültürel ikon olmaksızın olduğu gibi anlaşılacak olan mod.

Tisseron 'un çalışmasından yararlanarak Warnier (2001:14) maddi kültürün duyu-motor deneyiminin üç araç kullandığını belirtir: duyu-motorsal, imgeler ve kelimeler. Bu üç mod genç bir çocuğun başta bir oyuncakla oynadığı, daha sonra bu oyun nesnesinin çizimlerde ve resimlerde temsil edildiği ve sonuçta oyuncakçı tanımlamak için bir dil kullanıldığı şeklinde düşünülebilir. Aslında oyuncaklar Warnier 'in ele aldığı gibi özneleştirme sürecinin bir örneği olabilir. Sosyal bilimciler, oyunun sosyalleşmenin mühim bir biçimi olduğunu (bkz. Goldstein, 1994) ve oyuncakların oyunu başlatmak için mühim maddi nesnelere olduğu anlayalı epey oldu. Bernard Mergen (1982: 104), oyuncakların bir kültürün maddi nesnelere bir bölümü olduğunun ve yapay maddeler olarak kültürel inançlar ve değerlerin adeta yaklaşımı olduğunun unutulmaması konusunda ısrar eder. Duyu-motor, imge ve dil seviyelerinde oyuncakları deneyimlemek bireyin, söylemin daha geniş oluşumuyla birlikte bireyin özneye dönüşme sürecinde muhtemel önemli bir adımdır.

Bu yüzden, maddi nesnelere olarak ve duyu-motor etkinlikleri desteklemeleri bakımından oyuncaklar özneleştirmenin daha geniş kültürel sürecinin potansiyel mühim nesnelere (bkz. Dant, 1998). Makalesinde Warnier (2001:21) Liberya 'daki, kalaşnikovu ve savaşın diğer unsurlarını müteaddit defalar kullanarak büyüyen tüyler ürpertici genç çocuk askerinin şiddet ve savaş olmaksızın bir yaşama dönemediği örneğini verir. Er ya da geç günlük vücut uygulamaları ve duyusalığında maddi kültürü keşfiyle kaynaşacaktır. Kalashnikovun gücünü elinde tutan çocuk olarak özneleşecektir. Böylelikle, sadece özne pozisyonunu yaratan, nefret edilen ve şiddetin dili ve sembolü olmayacak aynı zamanda savaşın yapay maddi nesnelere duyu-motor deneyimi olacaktır.

Batman ve Barbie hiçbir suretle Liberya 'lı çocuk asker kadar dondurucu olamazken özneleştirme üzerindeki etkileri potansiyel olarak daha aşağı kalır değildir. Neyse ki ikisi de küresel olarak her tarafa yayılmışlardır. Bir sonraki bölümde, Batman ve Barbie 'yi maddi bildirimleri kapsamında ve neden oldukları duyu-motor deneyimleriyle ele alacağım.

GOTHAM'IN KARANLIK METNİ

Batman'ın temeldeki bildirimi metinsel öykülemeye dayanmaktadır. Bob Kane ve Bill Finger tarafından çeşitli hayali karakterlerin yaratıcı bir alaşımı olarak 1939'da ortaya çıkan Batman'de olduğu gibi çizgi roman kitapları birincil olarak bunu içerir. Batman metninin

bildiriminin ilave araçları için 1940 'ların film serileri, 1960 'ların kamp televizyon gösterileri, *Superfriends*' den *Batman / Süpermen Macera Saati*' ne ve *Batman Beyond*' a kadar sayısız çizgi filme, 1980'lerin ve 1990'ların gişe rekorları kıran filmleri ve romanlara ve orijinal fikirlerle birlikte filmlerin romanlaştırılması da bunlara dahil edilerek bakılabilir.

Batman'ın saf metinselikten (metnin edebi manasında) yoksun kalarak bir çok farklı ürünler aracılığıyla bildirilmesi fikrine itiraz edenler olabilir. Kahve kupaları, tişörtler, sırt çantaları meşhur yarasa logosuyla donatılmıştır. Bir dolu Batman oyuncakları veya eylem figürleri aracılığıyla daha sivri uçlu bir itiraz gelebilir. Eldeki bu çeşitli plastik bildirimlere karşın metinsel bildirim nasıl önce geldiği ile ilgili bir itiraz gelebilir. Buna benim yanıtım: Batman'ın çeşitli plastik bildirimleri (tişörtler, eylem figürleri vb.) ve metinsel öykülemesi arasında bir bağ olmaksızın bu nesnelere Batman'i simgelemezler. Başka bir yolla anlatmak gerekirse Batman öykülemesiyle ilgili bir şey bilmeyen ve Batman eylem figürüyle oynayan bir çocuk tam olarak 'Batman Eylem Figürüyle' oynuyor sayılmaz, eylem figürüne özgü bir oyuncaktır o. Yalnız metinsel öyküleme figüre anlamını verir, yalnız metinsel öyküleme 'hey bu oynadığın Batman oyuncakları, sen Batman'in kim olduğunu biliyor musun?' dememize olanak tanır. Bu yüzden, sayısız bildirimlere sahip olmasına rağmen kültürel ikon, bildirimden azından birincil biçimine sahiptir. Batman için bu metinsel öykülemenin içindedir.

O halde, Batman kimdir? İkon açıkçası çeşitli sosyopolitik dönemlere uyarlanmıştır. 1940 'ların Batman 'i daha sonraki Batman tiplmesiyle 1960 'ların ve sonrasında da Frank Miller 'ın *Karanlık Şövalyesi* (Dark Knight) veya Tim Burton'ın Michael Keaton'ıyla daha az benzerlik gösterir. Ayrıca, Bruce Wayne'in pelerinini genç bir adama devrettiği fütürist *Batman Beyond* çizgi filmiyle birlikte Batman devamlılığını sürdürmüştür.

Fakat, önemli biçimde öyküsel devamlılık kalır. Yeniden uyarlandığında, yeni bir dönem veya yeni estetiklikle ele alındığında, oldukça yüksek bilinçli yollarla yeniden sergilendiğinde (bkz. Collins, 1991) Batman 'in ruhu hayatta kalır. Aslında, Uricchio ve Pearson (1991) bu değişmeyen adaptasyonların dikkatimizi içerikten uzaklaştırarak karakterin anahtar unsurlarına doğru yönlendirdiği konusunda tartışır. Bu anahtar unsurlar bünyesinde kendi özelliklerini, hayatındaki temel olayları, yinelenen karakterleri, hikayenin geçtiği yer ve ikonografyasını barındırır (s.186-7). Böylece de özünde 1939 'un, 1960 'ın, 1980 'in veya 1990 'ın Batman 'i aynı kalır. Bu öyküsel devamlılığın maddi bildirimine dönmeden önce öykünün önemli unsurlarının bazılarını ayrıntılarıyla açıklamak daha dış dokunur olacaktır.

Batman öykülemesinin anahtarı orjinal hikayesidir. Batman editörü olarak Denny O 'Neil, 'Batman 'i sürükleyen şeyin hikayesinin orjinalliği olduğunu ifade eder (Pearson ve Uricchio, 1991:25). 1940 Kasım 'ında ortaya çıkarak karakterin ilk sahneye çıkışından altı ay sonra 'Batman Efsanesi - O kimdir ve nasıl oluştu! ' 12 temel bölümle Batman 'in kökenini anlatır. Ailesi silahlı bir gasp olayında öldürülen genç Bruce Wayne ' ölenlerin intikamını almak ve hayatının geri kalan kısmını suçlulara karşı mücadele etmeye adanmış olarak ailesinin ruhu üzerine ant içer. Hem aklını hem de vücudunu eğiterek Bruce Wayne babasından kendisine miras kalan büyük varlığını savaşına adar. Bulmacanın son parçası amacına yeterince giz katılmasını geliştirmektir. Kaderin bir oyunumuşçasına bu anda büyük bir yarasa odanın ortasına iner ve Bruce Wayne bunu bir işaret kabul eder, 'Bir YARASAYA dönüşeceğim! '

‘ve böylelikle karanlığın bu esrarengiz figürü...kötülüğün intikamcısı doğmuş olur. Batman. ‘

Hikaye sayısız defalar ele alınırken asıl hikaye açıkça Batman ‘in köklerini ve parametrelerini oluşturur, özü aynı kalır. Batman ailesinin öcünü alma konusunda takıntılıdır. Aklını, vücudunu ve varlığını suçluların izini sürmeye ve adaleti sağlamaya adanmış normal bir insandır o. Hal böyleyken, Batman kanunu temsil eder. Doğrusu, 1986 ‘daki meşhur *Dark Knight Returns* yazarı ve sanatçı Frank Miller ‘in görüşleri şöyledir:

Kahramanlar çevrelerindeki toplum için çalışmak zorundadır ve Batman pislige batmış bir toplumda en iyi çalışandır. Şu ana kadar yaptığı tek iş budur. Toplum cehenneme doğru sürüklenirken o yaratılmıştır ve dünya ceheneme yuvarlanmışken Kara Şövalye (Dark Knight) çıkıp gelmiştir. (Sharatt, 1991:44)

Kanun dışı statüsüne rağmen, karmaşaya sürüklenmiş bir dünyada, bu infaz adamı doğruluk ve adalet normlarını yeniden düzenleyerek temelde düzenin temsilcisidir. Bilindiği gibi Batman ‘in en meşhur ve alışıldık düşmanı Joker ‘dir. Boichel ‘in (1991: 9) söylediği gibi ‘Karmaşanın bir temsilcisi olarak irrasyonelin kişileştirilmesinde Joker Batman ‘in temsil ettiği her şeyin tam tersidir. ‘

Şüphesiz Batman kurumsal bir düzenin de kazananıdır, özellikle de 60 yıllık bir ikondan hatırı sayılır miktarda kazanç sağlayan Time-Warner (bkz. Meehan, 1991) düşündüğünde. Batman ‘in bütünüyle ticari kârlarla sahiplenildiğini söylemiyorum; doğrusu ikonun mülkiyeti üzerindeki bir uğraş, yani Kara Şövalye ‘yi okuyan ve anlamlandıran hayranlarla nesneyi üreten ve bu nesneden kurumsal kazanç sağlayanlar arasındaki uğraş hala devam etmektedir (bkz. Brooker, 2000).

Bu makale ile daha tutarlı olan, hayranların Batman ‘i tanımlama şekilleridir. Batman metninin anahtar unsurlarını teşhis mekanları olarak ele alalım. İlk olarak Batman bir düzen temsilcisidir - resmi kanalları dışında iş görmesine rağmen oldukça geniş bir şekilde batılı, kapitalist, demokratik düzen algısıyla hizmet eder. İkincisi, bu düzeni öncelikle keskin bir gözlemlerle sağlamaktadır. Bununla birlikte, Batman süper güçlerini gölgelemesine yarayan gözlem ve gizli hareket becerileriyle dünyanın en büyük dedektifidir. Üçüncüsü, gözlemsel yeteneğini aşırı kontrol seviyesiyle - vücudunu, aklını, varlığını, düşmanlarını, vb. kontrol - toplumsal düzen için tutkusuyla birleştirmektedir. Aslında, başlangıçtaki hikayesinde Batman saplantılıdır, fakat büyük bir kontrol yeteneğine sahip, saplantısını gösterişli becerilere yöneltebilen birisidir. Dördüncüsü ve belki de en ilgi çekicisi Batman sadece Batman değil aynı zamanda Bruce Wayne ‘dir de. Bu bölünmüş kişiliğin ego veya kimlik bölünmüşlüğü olmadığını tersine özne ve temsiliyeti arasındaki bir bölünmüşlük olarak okunmasını öneriyorum. Bruce Wayne öznedir; aslında ebeveynlerinin ölümüyle göze çarpan bir özneliktir. Sonra, çalışmasındaki bu kader gecesinde temsiliyetine erişmek için öznesellikten sıyrılmayı seçer. Böylece, Bruce Wayne ‘in düzeni sağlama saplantısı için peşine düştüğü macerada görünüşünü gizleyerek öznenin temsilcisi haline gelir Batman. Bu bölünme, şimdilerde gerçekten alkolik bir playboy olan, kayıp temsiliyetinin sesiyle eza çeken ve kendisini zavallı ve önemsiz hisseden emekliye ayrılmış bir Bruce Wayne ‘in olduğu Frank Miller ‘ın *Kara Şövalye ‘nin Dönüşü ‘nde (The Dark Knight Returns)* daha vahimdir. Eylem temsiliyetinden mahrum olan Bruce Wayne düzen getiremediği bir dünyada

akıntıya kapılmıştır. Düzen için tek çıkar yol yine temsiliyet pelerindir - Batman'ın örtüsü.

Burada Batman'ın varlığının niteliklerinin metnin okuyusunun duyumotor deneyimini yansıttığını not edelim. Dilerseniz final noktasından başlayalım. Bruce Wayne gibi biz okuyucular da okuma deneyimimiz karşısında ikiye bölünürüz. Öyküleme başarılıysa, öykülemeyle anlamaya çalışırız ve Batman 'ın gözünden (bkz. Uricchio ve Pearson, 1991: 208-9) bize verili metinsel nüfuzla tanımlarız. Böylece, Bruce Wayne gibi bizler Yarasanın pelerini aracılığıyla en azından anlatı dünyasıyla birlikte temsiliyeti beceren öznel oluruz. Daha da ötesi, kontrol aracılığıyla öyküleme işlevini yerine getirir. Öyküyü kontrolümüz oldukça lafzidir; eğer sayfayı çevirmezsek macera yarıda kalır. Bir sonraki sayıyı satın almazsak hikaye ortada kalır. O halde, Batman 'ın gözde özelliklerinin ortaya çıkabilmesi için bölümden bölüme hareket ederek, sayfadan sayfaya, eski sayıdan yeni sayıya doğru giderek maddi metni kontrol etmemiz gerekir. Açıkçası, bizim gözlemimiz de Batman 'inki kadar derin olmalıdır. Metinsel anlamı öne taşımak istiyorsak metnin, kelimelerin, imgelerin, renklendirmenin detaylarına dahil olmamız gerekir.

Düzen mefhumu biraz duraksamaya değer. Metinsel öyküleme, anlayabileceğimiz, hatta karakterlerin bir sonraki adımlarını bilebileceğimiz tahminlerde bulunmamıza yardım eden bir öyküleme bakımından düzen getirir. Öte yandan, metinsel öyküleme de düzen empoze etmektedir. Daha önceki önermemde söylediğim gibi Batman 'ın en azından öyküsünün bir kısmını bilmeksizin bir Batman oyuncağı ile oynarken aslında siz sadece bir Batman oyuncağı ile oynamıyorsunuzdur. Batman hayal dünyamızda her ne şekilde yer alıyorsa alsın, karakterin parametreleri metinsel düzen tarafından düzenlenir. Şüphesiz bu bizi ikonu metinsel öykülemeye karşı okurken bu parametreleri yıkmamızı engelleyemez fakat bunu yalnız okuduklarımız içerisinde öyküsel parametreleri bilmemiz halinde yapabiliriz. Kararlı okuyucular kesin olarak öyküsel yapıya ve Batman 'ın metinsel ekonomisiyle birlikte açıkça ortaya koyulan karakter betimlemelerine karşı kararlı olmalıdırlar.

Warnier 'ın ifadesine göre Batman çizgi romanı deneyiminde, duyu-motor (çizgi roman kitabına fiziksel katılma ve hareket etme eylemi), imge (Batman 'ın /Batman 'le görsel özdeşleşme) ve dil (hayal gücüyle birlikte metni yorumlamanın yanısıra hikayeleri de genişletme) arasında güçlü bir paralellik bulunmaktadır. Bu paralellğin, Batman çizgi romanının, okuyan / düşleyen bireye öznellik duygusu yarattığını ileri sürmektedir. Barbie 'yi biraz ele aldıktan sonra bu öznelğin doğasına tekrar döneceğim.

BARBİE'NİN PLASTİK DÜNYASI

Plastiklik Barbie'yi anlamanın anahtarıdır: Varlığı özünde saklıdır. Sert, düz, dokunması hoş plastik herhangi bir şekle girebilir ve en ince ayrıntıları yeniden ortaya koyabilir. Yetişen ya da hasat edilen bir ürün değildir; kimyagerler üretir. Ne de tekrar doğaya döner: fırlatıp atabilirsiniz, fakat puf diye buhar olup uçmaz. (Lord, 1994: 73)

Maddi plastik ekonomisiyle birlikte Barbie, önemli bir öyküsel unsur olmaksızın bildirilir. Şüphesiz, Barbie'yi kuşatan çeşitli karakterler olduğu gibi (Ken, Skipper, vb.) öykülemenin bazı suretleri vardır, 20 'li yaşlarda genç bekar bir kadın genel algısı ve ambalajların bir çoğu Barbie kampa gidiyor veya denize açılıyor gibi basit bir öyküleme sunar. Bununla birlikte,

metinsel öncelik yoksunluğu bir kaç basit soruyla ortaya çıkabilir: Barbie nereden geldi? Onun birincil etkinliği nedir? Soyadı nedir?

Bir başka akademik çalışmaya yanıt veren özel bir doğu sahili Amerikan Üniversitesinden bir grup kızlı erkekli kolej öğrencileri Barbie 'nin akıcılık algısını tanımlamışlardır. Yanıtlayıcılara göre Barbie daha çok oyuncak bebek kategorisindeydi; her bir bebeğe yeni bir isim, karakter ve meslek vb. verilebilirdi. Bekar bir 'Barbie ' olmadığı konusunda oldukça katıydılar. Yanıtlar tam anlamıyla Batman 'in hayali bir oyunun bir parçası olmasıyla ilgili soruların tam tersiydi - Batman oyununun daima Batman öykülemesinin temel tuzaklarını içerdiğini anımsıyorlardı. Barbie tersine nerdeyse hiçbirşey ve hiçkimse olabilirdi ve kullanıldığı birincil yöntem genellikle giyinmek ve kıyafet değiştirmek üzerine fiziksel manipülasyondu. Bu sonuçlar Kline (1993: 170) tarafından belirtildiği gibi Mattel 'in araştırma raporlarıyla paralellik gösterir.

Bu yüzden Barbie, temelde simgesel anlamı bildirimi içinde plastik ekonomisiyle oluşan birisidir. Bu düşünce özellikle de Barbie 'nin plastikliğinin, vücut imgelerinin ve plastik operasyonların kitle / dijital iletişim araçlarıyla kutsandığı bir çağda kadınların vücutları kavramından sadece belirsiz bir şekilde farklı olduğunu belirten feminist eleştirmenlerce ciddi bir ilgi çekmiştir (bkz. Bordo 1993; Rogers, 1999; Spitzack, 1990; Synnot, 1993). Plastiğe yansıyan bu vücut imgelerinin sonuçları birçok sebeplerle katıdır.

Bununla birlikte, mevcut makale plastikliğin bir başka mefhumunun peşine düşmektedir. Mary Rogers (1999) şöyle ifade eder:

Sabit ölçümleri ve durağan özelliklerine rağmen, Barbie akıcı bir çevreye uçsuz bucaksız bir edimsellikle uyum sağlamayı temsil eder. Bir doğaçlama ikonudur. Barbie, durum neyi gerektiriyorsa daima o olur... Kimilerinin savaş çıkartacak görüntüsü verdiğini kimilerininse özgürlükçü gördüğü Barbie bir tür çağdaş kişiliği temsil eder. Onunki, değişken, çok yönlü, etki yönetimli, davranışları durumdan duruma, rolden role değişerek söyleme bağlıdır. Barbie 'nin kimliği köklerinde belirsizdir. Ne *yaptığını* biliriz, nasıl *göründüğünü* biliriz, nasıl *görünmeye çalıştığını* biliriz. En nihayetinde Barbie yine de bizi atlatır. (s.136)

Sadece yüzeyde görülebilen Barbie'nin kimliği ise sabit değildir. Barbie'yi sürükleyen takımlar bizim bildiklerimizden değildir.

Duyu-motor deneyime geri dönersek Batman'de olduğu gibi Barbie ile oynamak, duyu-motor, imge ve dil deneyimleri arasındaki paralelliği açığa çıkarır. Barbie'yle ilgili birincil etkinlik onun görünüşünü, giyinişini, elbisesini değiştirmek, saçını ve makyajını yapmaktır. Benzer bir şekilde Barbie imgesi sürekli değişendir. Özne durumlarının herhangi bir değişkeni olarak görülebilir: bir doktor, avukat, cimnastikçi, model, pilot, vb. Bu değişen fiziksel ve görsel kimlik, Barbie 'nin bir dizi geniş kimlik çeşitliliği kazandığı gibi değişik hayali dil oyununa da öncülük eder.

Barbie ve Batman arasındaki ayrım daha önce belirtilen satırlardaki gibi oldukça açık bir şekilde ortaya konulabilir. Barbie ne bir karmaşayı temsil eder ne de düzeni - o düzenlenmiştir, fakat onun varlığının düzeni oyun zamanı düşleminde neyi inşa edersek edelim ya da kullandığımız donatılar ne olursa olsun sürekli değişmektedir. Daha önceki düzeni yeniden kurmak yerine (Batman 'de olduğu gibi) veya varolan düzende intikam ateşiyle (Joker 'deki

gibi) ortalığı kasıp kavurmak yerine Barbie kendisi uyum sağlar. Bu itibarla Barbie durumlar karşısında kendisini kontrol etmez, fakat sunulduğu ortamlardaki söylemlere ve ihtiyaçlara göre kendi kendine kontrol edilir. Barbie bir gözlemci değildir, gözlenendir.

Belki de en önemlisi, Barbie Batman 'de sergilendiği gibi bölünmüş özne / temsiliyet durumunu temsil etmez. Aslında, hem öznellik hem de temsiliyet Barbie için boş kategorilerdir -bunlar Barbie 'yi kullanan kişi tarafından doldurulacak kategorilerdir. Öznellikten veya belirgin temsiliyetten çıkarılmış olarak Barbie farklı öznelliklerle tekrar ve tekrar doldurulacak boş bir kaptır; uçsuz söylemlere uyum sağlayan bir temsiliyet. Barbie görüldüğü, giyindiği, satın aldığı gibidir; ve görünüşünün, süsünün ve aksesurlarının sonsuz yeniden kurmalarının bir olasılığı vardır.

Erica Rand (1995) oyunun bu sonsuzluk olasılığının Mattel 'in* oyuncak reklamının bir parçası olduğunu ifade eder. Mevcut Barbie'lere bir göz atmak onun gerçekliğine işaret eder: farklı kültürlerden Barbie'ler; her türlü mesleklerden, etkinliklerden Barbie'ler. Hatta görünüşe bakılırsa Barbie'nin sonsuz parodileri (örneğin eroınman Barbie, sadomazohist Barbie, vb.) neredeyse bitmez plastik öznelliğinin açık bir kanıtıdır - herhangi bir söylemin en ince detaylarının yeniden uyumlu hale getirilmesi gibi. Bir çokları çağdaş postmodernliğin / tüketimciliğin / çok boyutlu kültürün baskın sureti olarak bir kimlik algısını bulabilir (bkz. Kellner, 1995). Büyük modern anlatılardan ve tutarlılık sorumluluklarından çözülmüş olarak postmoderniteyi, tanınmış oyunu, insanlığın yaşam alanı olarak değişimi ve anomaliyi düzenler veya kontrol eder (Rojek, 1995: 140).

Belki de Barbie 'nin plastik ekonomisinin anlamı ve postmodern arasındaki ilişki genç kadınlar için en mühim olanıdır. Carole Spitzack 'ın ifade ettiği gibi kadınlar ve oyuncak bebekler ataerki toplumdaki aynı kefeye koyulmaktadır. Kadınlar, düzenin temsiliyetleri olarak değil düzenlenen toplumla birlikte nesnelere algılanmaktadır. O halde, Barbie 'nin plastik ekonomisine dalarak veya aynı sorun için Batman 'in metinsel ekonomisinden ne gibi dersler çıkarabiliriz?

BASKINLIĞI VE DİRENİŞİ DENEYİMLEMEK

Daha önceden önerdiğim gibi şu andaki ilğimiz bu iki kültürel ikonun potansiyel öznelliklerini oluşturmada maddi bildirimlerinin duyu-motor deneyimlerini ortaya koymaktır. Bu öznelliklerin baskınlık ve direncin kültürel görüşleriyle paralellik gösterdiğini ileri sürüyorum. Bu görüşü belirginleştirmek için oyun modları ve sosyal eylem modları arasındaki paralellığı ortaya koyarak başlamak istiyorum.

Roger Caillois (1961) dört tip oyun aktivitesi tanımlar: mücadele, şans, taklit ve baş döndüren oyun. Şu andaki amaçlarımız doğrultusunda taklit ve baş döndüren oyun en ilgili olanlardır. Adından da anlaşılacağı gibi taklit bir başkasının eylemlerinin taklidini içerir. Batman öykü metni tarafından desteklenen hayali oyun, öykünün çeşitli bölümlerinde hayal edilen ve taklit edilen bir oyundur. Böylelikle, Batman oyunu, temel öyküsel unsurları (Batman ve Robin, Gotham şehri, Joker, vb.) fiziksel hayali oyunda (dövüşen, iplerden ipe atlayan, Batmobil aracını süren) tekrarlanması bakımından yinelemelidir.

* Ç.N.:Mattel , Barbie oyuncaklarının üretici firmasıdır.

Baş döndüren oyun bir tür koza örmeyi içerir öyle ki oyuncu denge duygusunu kaybeder. Belirttiği gibi baş döndürücü oyun veya *illinx**, geçici olarak algı durağanlığını hasara uğratan ve diğer bir deyişle berrak *akıl* üzerinde bir tür şehvetli panik oluşturan oyundur (Caillois: 23). Caillois ‘nin başlangıçtaki düşüncesinde, baş döndüren oyun oldukça fizikseldir - ağ örme, lunaparktaki hız treni, vb. Bununla birlikte, denge duygusunun kaybedildiği bir tür başdöndüren *dönme olduğuna inanıyorum, yani doğadaki duyu-motor* devinimden çok imge - ve dil temelli. İmge - ve dil temelli baş dönmesi, kimlik pozisyonlarının kendi içindeki türbülansı boyunca duyu kaybını içerir. Böylece, *önceden tesis edilen öznellik düzeninin yeniden üretimini içeren* taklitin tersine baş döndüren kimlik oyunu bu pozisyonların savurma, yapma ve yapmama hallerini içerir.

Açıkçası, Batman ve Barbie oyunun bu modları gibi deneyim edilirler. İleri sürdüğüm gibi Barbie baş dönmesi deneyimine neden olurken Batman, taklitin bir duyu-motor, imge ve dil deneyimine neden olur. Bu deneyimler sadece maddi bildirimlerle değil aynı zamanda bu nesnelerin kullanıldığı kültürel olarak tasarlanan yollarla açıkça bağlıdır. Öte yandan, oyunun bu biçimleri aracılığıyla ne tür bir öznellik desteklenmektedir?

STRATEJİK ÖYKÜNME OLARAK BATMAN

Batman’i taklitte ne tür kültürel rolleri oynuyoruz? Michel de Certeau iki tür kültürel aktivite önerir, stratejiler ve taktikler. De Certeau (1984), stratejilerin baskınlığın güç ilişkileri olduğunu ileri sürer; yetkilerini doğruluklarından kazanırlar. Uygun yerlerine dayalı olarak stratejiler çevrelerini kontrol eder, tüm etkinlikleri gözlemler ve bilgilerini faydaları yönünde kullanırlar. Böylelikle Batman, de Certeau ‘nun stratejiler düşüncesinin modeli olarak görülebilir. Aynı zamanda uygun bir yerin sınırlarını belirler, Gotham şehri, meşhur özellikleri aracılığıyla çevresini kontrol eder, gözlemiyle gücünü ve kontrolünü kazanır ve gücü ve bilgisi aracılığıyla suçlular üzerindeki savaşını kazanır.

Baskınlığın stratejilerinin bu takliti sadece Batman ‘in öykülemesine dayalı değil aynı zamanda öykünün metinsel bildirisinin deneyimine de bağlıdır. Maddi çizgi roman (roman veya film) üzerinden hareket edersek, çevremizi kontrol ederek (sayfayı çevirerek, oyunu televizyonda ya da videoda açarak), etkinlikleri gözlemleyerek ve edinilen bilgiden yararlanarak uygun bir yerle birlikte kapanır kalırız. Böylelikle, iş başında üç seviyeye sahip oluruz: anlatıcı öyküyle birlikte Batman baskınlığın kültürel stratejilerini taklit eder; okuyucu veya izleyici olarak bizler öyküyü aklımıza yerleştirerek Batman ‘i taklit ederiz; ve sonuçta fiziksel aktivitelerimiz - Batman çizgi karakterininin fiziksel nesnesini gözleyerek ve kontrol ederek - stratejinin kültürel rolünü taklit eder.

Batman ‘in kültürel baskınlığı mükemmellekle eşdeğerdir. Gözlem yoluyla uzamı kontrolü ve planlaması Certeau ‘nun strateji düşüncesine mükemmel bir örnek teşkil eder. İlâveten, özne ve temsiliyetin ayrınlığı olan bölünmüş kişilik burada dikkate alınmayı hak eder. Foucault ‘nun (1980) belirttiği gibi çağdaş güç ilişkileri, birisinin diğerleri üzerinde güç kurmasından çok her bir kişinin daha geniş bir güç ağı içerisinde yer almasıyla oluşur yani her

* Ç.N.: Metnin orijinalinde “*illinx*” olarak geçen kelimenin aslının Yunanca ‘mücadeleci oyun’ anlamına gelen “*illinx*” olduğu düşünülmektedir.

birimizin kişinin belli becerileri ve sınırlamalarının olduğu bir yer. Böylelikle, bireyler ve güç ağları arasında bir ayrılık vardır. Bu ayrılık daha önce belirtilen özne ve temsiliyet arasındaki bölünmeye benzerdir. Her bir özne tamamıyla aynı olmamakla birlikte gücün daha geniş ağlarının bölümüdür. Bruce Wayne gibi bunlarla özdeş olmaksızın bizler güç ilişkilerinin - düzeni sağlayan stratejik temsiliyetler - bir bölümüyük. Bruce Wayne gibi bir çoğumuz bu sistemlerin sağlanmasında suç ortağı gibi hissetmeksizin ataerkillik, heteroseksizm, ırkçılık vb. ayrıcalıklardan yararlanacağız. Sonuç olarak, bu nüfuz ilişkileri tarafımızdan sağlanmaz (neden *ben* homofobik değilim?) biz sadece stratejik düzen temsiliyetlerince sağlanan ayrıcalıklar dünyasının keyfini çıkarırız.

TAKTİKSEL VERTİGO OLARAK BARBİE

Eğer Barbie bir tür kimlik hissi yanılığını bünyesinde barındıracaksa ne tür bir kültürel role modellik yapmış olur? De Certeau, taktikleri herhangi uygun bir yerden yoksun olanlarca kullanılan kültürel eylemler olarak tanımlar. Onun belirttiği şekliyle ‘bir taktiğin uzamı ötekini uzamıdır’ (1984: 37). Taktikler süresizdir, bilgi ve kontrol üzerine kurulu değil hile ve kurnazlık üzerine kuruludur. Taktik belirsizlik üzerine kuruludur, bir sonraki hamlede ne olacağını bilmeden, öte yandan buna hazırlıklı olarak anı yakalamaya çalışır. Bununla birlikte, taktiklerin dirençli potansiyeline rağmen ne nüfuzun sağlanmasında ne de kısmen açık dönüşümde kullanılamazlar. Certeau’nun belirttiği gibi ‘kazandıklarını koruyamaz’ (s. 37). Taktikler, günlük direncin bir suretidir, nüfuzun mekanlarına uyum sağladığımız ve bu mekanlarla birlikte kendimize ait bir yer oluşturmaya çalıştığımız yollardır, hatta sadece geçici bir süreliğine olsa bile.

Barbie oldukça açık bir şekilde bu tür bir uyum sağlayabilirliği göstermektedir. Barbie, dahil olduğu özel bir etkinlikte veya giydiği elbiselerle tanımlanan anın bir nesnesidir. Derin dürtülerinin ne olduğunu bilemeyiz. Nereden geldiği veya nereye gittiği üzerinde biz sadece tahminde bulunuruz, örnek verdiği baş döndürücü taktikleri gibi kimliği de bir gizem olarak kalır.

Barbie ile oynamak, onun görünüşünü / kimliğini değiştirmek için oyuncuğu manipüle etmeyi içerir. Barbie imgesi, sürekli bir kimlik, isim, meslek, ilişkiler vb. değişimidir. Ayrıca, Barbie oyununun dili hayali öykülemeye uyum sağlayabilmek için, tek bir isme (Barbie) veya tekil bir pozisyona bağlı kalmak (moda mankeni) veya tek eşli kalabilmek (Ken) için devamlı bir isteklilik içerisinde olmayı içerir. Barbie ‘yi postmodern mükemmellik kimliği olarak gören çeşitli eleştirmenlerle paralellik göstererek, oyuncuğun maddi bildirim, duyu-motor, imge ve dil deneyiminin tümü kültürel öznellik değişkenliğini, uyum sağlayabilirliği ve sabitsizliği güçlendirir.

SONUÇ

Burada her bir kültürel ikonun cinsiyet fikrinde maddi bildirimle olan ilişkisine dönebiliriz. Hayranları aslen genç erkekler olan Batman bir kültürel baskınlık dersi verir. Hayranları aslen genç kızlar olan Barbie kültürel dayanıklılık dersi verir. Bu dersler, sadece karakterler olan ikonlar aracılığıyla değil aynı zamanda maddi olarak bildirildikleri

yollar aracılığıyla da verilirler. Barbie'nin plastikliği, bir plastiklik, muğlaklık ve uyum sağlayabilirlik dersi verir. Batman'ın metinselliği, metinsellik, gözlem ve kontrol dersi verir. Warnier (2001: 20), 'birisinin, tarihsel yönetimselliklerinden boşanmış olarak maddi kültürü, duyu-motorsallığı ve özneleştirme nasıl idrak edebileceğini görme konusunda bocalıyorum', demektedir. O halde, bu maddi deneyimler, öznellikler üreten daha geniş güç / bilgi ilişkilerinden ayrı tutulamazlar. Böylelikle, Batman ve Barbie, onların duyu-motor, görsel ve simgesel deneyimleri, nüfuz ve dirençle birlikte erkeklik ve dişilik üreten daha geniş sosyal ilişkilerden yalıtılamaz.

Bu makaleyi tamamlarken iki eklemeye bulunmak istiyorum: İlk olarak, bu iki ikonun bu okuması ne Batman'ın kültürel baskı yapan bir tedarikçi gibi yerilmesini ne de Barbie'nin dirençli bir eğitmen gibi göklere çıkarılmasını önermez. Her bir ikon sadece tek bir bakış açısından görülemeyecek kadar karmaşıktır ve her ikonun kullanım amacı kişiden kişiye ve durumdan duruma dramatik bir farklılık gösterir. İkinci olarak, plastik ve metinsellik ekonomilerinin bu okumasının, Batman ve Barbie örneklemelerinin ötesinde genellenebileceğinden emin değilim. Elbette, esasen genç erkek çocuklarına sunulan bir çok plastik nesne (oyuncak silahlar, arabalar, vb.) ve genç kız çocuklarına sunulan bir çok metinsel nesne (dergiler, romanlar, vb.) vardır. Geriye bu nesnelere, kültürel nüfuz ve direnç fikirlerinin gelişiminde rolü olup olmadığını ve bu fikirlerin zamanla nasıl değiştiğini sorgulamak kalır.

Burada amacım bu iki ikonun önemini ve maddi bildirimlerinin tutarlılığını ortaya koyma yoluyla Batman ve Barbie'nin maddi okumasını bitirmektir. Bu amacın peşine düşmede, umarım ki sadece kültürel ikonların söyleminin eleştirel sorgulamasının önemini değil aynı zamanda maddeselliklerinin duyu-motor deneyimini de ortaya koyabilmişimdir.

Kaynakça

- Boichel, B., 'Batman: Commodity as Myth', in R. Pearson and W. Uricchio (eds) *The Many Lives of the Batman*, pp. 4–17. New York: Routledge, 1991.
- Bordo, S., *Unbearable Weight: Feminism, Western Culture, and the Body*. Berkeley, CA: University of California Press, 1993.
- Brooker, W., *Batman Unmasked: Analysing a Cultural Icon*. London: Continuum, 2000.
- Caillois, R., *Man, Play and Games*. New York: Free Press, 1961.
- Collins, J., 'Batman: The Movie, Narrative: The Hyperconscious', in R., 1991.
- Pearson and W. Uricchio, (eds) *The Many Lives of the Batman*, pp. 149–63. New York: Routledge.
- Dant, T., 'Playing with Things: Objects and Subjects in Windsurfing', *Journal of Material Culture* 3: 77–95, 1998.
- De Certeau, M., *The Practices of Everyday Life*. Berkeley, CA: University of California Press, 1984.
- Foucault, M., *Power/Knowledge* (C. Gordon, L. Marshall, J. Mepham, K. Soper, Trans.). New York: Pantheon Books, 1980.
- Foucault, M., *The Uses of Pleasure: The History of Sexuality Volume 2* (Robert Hurley, Trans.). New York: Vintage Books, 1985.

- Foucault, M., 'On the Genealogy of Ethics: An Overview of Work in Progress', in Paul Rabinow (ed.) *Michel Foucault: Ethics, Subjectivity, and Truth*, pp. 253–80. New York: The New Press, 1997.
- Graves-Brown, P., 'Introduction', in P.M. Graves-Brown (ed.) *Matter, Materiality and Modern Culture*, pp. 1–9. London: Routledge, 2000.
- Goldstein, J., *Toys, Play and Child Development*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.
- Kellner, D. *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern*. London: Routledge, 1995.
- Kline, S., *Out of the Garden: Toys, TV, and Children's Culture in the Age of Marketing*. London: Verso, 1993.
- Lord, M.G., *Forever Barbie: The Unauthorized Biography of a Real Doll*. New York: Avon Books, 1994.
- Meehan, E., "'Holy commodity fetish, Batman!': The Political Economy of a Commercial Intertext', in R. Pearson and W. Uricchio (eds) *The Many Lives of the Batman*, pp. 47–65. Routledge: New York, 1991.
- Mergen, B., *Play and Playthings*. Westport, CT: Greenwood Press, 1982.
- Pearce, S.M., 'Foreword: Words and Things', in S.M. Pearce (ed.) *Experiencing Material Culture in the Western World*, pp. 1–10. London: Leicester University Press, 1997.
- Pearson, R. and Uricchio, W., 'Notes from the Batcave: An interview with Dennis O'Neil', in R. Pearson and W. Uricchio (eds) *The Many Lives of the Batman*, pp. 18–32. New York: Routledge, 1991.
- Rand, E., *Barbie's Queer Accessories*. Durham, NC: Duke University Press, 1995.
- Rogers, M.F., *Barbie Culture*. London: Sage Publications, 1999.
- Rojek, C., *Decentering Leisure: Rethinking Leisure Theory*. London: Sage, 1995.
- Sharratt, C. (1991) 'Batman and the Twilight of the Idols: An Interview with Frank Miller', in R. Pearson and W. Uricchio (eds) *The Many Lives of the Batman*, pp. 33–46. New York: Routledge.
- Spitzack, C. (1990) *Confessing Excess: Women and the Politics of the Body Reduction*. Albany, NY: SUNY Press.
- Synnott, A. (1993) *The Body Social: Symbolism, Self and Society*. London: Routledge.
- Uricchio, W. and Pearson, R. (1991) 'I'm not fooled by that cheap disguise', in R. Pearson and W. Uricchio (eds) *The Many Lives of the Batman*, pp. 182–213. New York: Routledge.
- Warnier, J-P. (2001) 'A Praxeological Approach to Subjectivation in a Material World', *Journal of Material Culture* 6: 5–24.