

2. Sayımız Çıkarken: Gölgenin SineFilozofisi

Platon'un meşhur mağara alegorisinde ihmal edilen en önemli unsurlardan birisi, "gölge"nin bir insanlık durumu olarak her daim güncelliğini korumasıdır. Bu gölge, bazen gölge tiyatrosu örneğinde olduğu gibi Karagöz olarak kendisini gösterir, bazen "demon" örneğinde olduğu gibi insanın içindeki karanlık yönlere, şer öğelere gönderme yapan unsurlara dikkat çeker. Keza, Freud ve Jung da değişik bağlamlarla da olsa gölge durumlarıyla uğraştı. Freud, benliği üçe böldüğünde en alta, aslında bilinçaltı denilen "gölge"yi, karanlık tarafı koymuştu. Jung ise her insanın sevmediği ve gizleme yoluna girdikleri yolları gölge olarak niteledi. İnsan eylemlerindeki çelişkiler aynı zamanda insanın gizlemek, örtmek, maskelemek zorunda kaldığı bu gölge yön ile aşikâr görünen eylemleri ve düşünceleri arasındaki çelişkiden kaynaklanır. Gelgelelim Jung, insanın bu gölgeyi bastırmak, yok saymak yerine onunla el sıkışmasının gerekli olduğunu savundu. Çünkü gölge, tıpkı persona yani maske yanımız gibi kişiliği oluşturan bir unsurdur.

Değişik ülkelerde de örnekleri olan Karagöz oyununda, mum ışığının perdeye yansımalarıyla üretilen imajlar, hayali olarak adlandırılan oynatıcının hareketlendirdiği kuklaların görüntüleridir. Platon'un mağara alegorisinde esirlerin arkasına konulmuş ateşe yansıyan imajlar, duvarlara yansıtılan kuklaların görüntüleriydi. Karagöz oyunundaki gölgeler ile mağara yansıyan gölgeler arasındaki fark var mıydı? Kuşkusuz ikisi arasında belirgin bir fark bulunmaktaydı: Karagöz'de, oyunu izleyenler izlediklerinin bir oyun olduğunu bilmekteydiler. Dışarıdaki dünya ile Karagöz oyunundaki gölgeler arasında fark olduğunun farkındaydılar. Ancak bilerek ve isteyerek, gönüllü olarak gölgelerin içerisine girebilmekte, gölge karakter olan "Karagöz"ün, yani küçük adamın, yani bir tür Şarlo'nun, Kemal Sunal'ın, küçük adamın yaramazlıklarına, taktiklerine, alaylarına gülmekteydiler. Aslında bu, belki de izleyenlerin kendi gölgeleriyle karşılaşmasının bir yoluymuştu ve "haz" da muhtemelen "gölge" ile karşılaşmaktan doğmaktaydı.

"Gölge"nin bir insanlık durumu olması, "demon" üzerine yapılan sonu bitmez tartışmalarda da gözlenebilir. Bunlara bakıldığında bariz görünen en önemli unsur "heyecan" ile kurulan ilişkidir. Romantiklerin kurduğu bu ilişkide gerçeklik, kişinin yaratıcı faaliyetlerinin sonucu olarak görülür ve böylece insanın içindeki "gölge" yön olan "demon" yüceltilen bir unsur haline gelir. Mademki demon yaratıcılığın kaynağıdır o halde bastırmak yerine onunla yüzleşmek ve hatta onu yüceltmek gerekir. Şerif Mardin gibi bir sosyoloğumuz ise bizim gibi kültürlerde eleştirel söylem kültürünün gelişmemesinde, demonik tarafın gizlenmesine, maskelenmesine vurgu yaptıklarında benzer temaya temas ederler: Demon, insan kişiliğinin tümünü bir dalga gibi kaplama potansiyeli taşıyan bir eğilim olarak, yaratıcılığın temel patlama noktasıdır.

Bu insanlık durumunun bir başka örneği, Apollon ve Dionsos karşıtlığında da görülür. Nietzsche, *Tragedya'nın Doğuşu*'nda Dionsus'u bir gölge gibi, insanın doğa yönüne gönderme yaparak açıklar. İşte o gölge ile ona biçim vermeye çalışan Apollon arasındaki gerilim ve çelişki yeni yaratıcı oluşumlara yol açacak potansiyele sahiptir.

Platon'un mağara alegorisinin sinema ve özelde SineFilozofi ile ne gibi bir ilişkisi olabilir? Öncelikle felsefenin, paradokslardan üretildiğini hatırlamak gerekiyor. Daha başka deyişle, felsefe, birbiriyle ilişkisiz gibi görünen unsurlar arasındaki ilişki üzerine düşünmeye başladığında düşünce üretir. Sinema ve mağara arasındaki ilişki meselesine böyle baktığımızda öncelikle farklılıkları tespit etmek gerekir. Sinema salonuna giden, ya da herhangi bir başka mekânda sinema izleyen bir insan istediği an izlemeyi bırakabilir, sinema salonundan ayrılabilir ve Platon'un alegorisinin tersine, istediği an dışardaki "ışık" ile temas edebilir. Her şeyden önce dışardaki ışık ile içerideki gölge arasındaki farkın farkındadır izleyici. Sinema izlemeye başlayan izleyiciler, izlemeye başlamadan önce fiziksel dünyadaki hafızalarını da yanlarına getirirler. Bu hafıza, onların daha önceden gördükleri, deneyimledikleri, okudukları, izledikleri bir dünyadır. Oysa mağaradaki esirler, mağaradaki gölgelerin dışında başka bir deneyimle karşılaşmamışlardır. Onların hafızaları, sadece gölgelerden ve gölgeler üzerine yanlarındaki esirlerle yaptıkları konuşmalardan oluşmuştur. Sinema izleyicileri ise, sadece izledikleri gölgeler üzerine değil, gölge dünya üzerine yapacakları konuşmalara kendi başka deneyimlerini katma potansiyellerine sahiptirler.

Bu farklılıklara karşın, mağara alegorisi, yukarıda belirtildiği üzere bir insanlık durumu olarak önümüzde her daim durmuştur, halen durmaya devam etmektedir ve muhtemelen gelecekte de durmaya devam edecektir. Gölge tiyatrodan, demondan, psikanalize ve sinemaya kadar yapılan tartışma ve deneyimler bunun semptomları arasında yer alır. Gelgelelim konunun bir başka yönü bulunmaktadır: Bu alegori, aynı zamanda, bizim dışımızdaki dünyayı, ilişkileri, varlıkları ve hatta kendimizi görmemizi engelleyen zincirleri görmemiz açısından da önemlidir. Bela Balazs'ın dediği gibi, matbaa, insan ile varlık arasına sembolleri ve yazıyı koyarak, her şeyi soyutlaştırmaya başlamış ve insan, varlık ve gerçeklik üzerine soyutlamalardan geçerek düşünmeye başlamıştır. Siegfried Kracauer ise tıpkı Heidegger gibi, bilim ve teknolojinin soyutlama ve genelleştirme mekanizmalarının varlık ile aramıza girdiğini vurgulamıştı. Keza Bergson da yanlısına mekanizmaları arasına alışkanlıkları, sembolleri saymıştı.

Bu çerçeveden bakıldığında, Platon'un mağarasındaki alegori, günlük yaşamın nasıl işlediğini ve bizi esir alan yapıları anlamak açısından bizlere halen ışık tutmaya devam etmektedir. Bakışımızı bozan unsurlar nelerdir? Kör edici mekanizmalar düşüncenin üretimine nasıl engeller oluşturabilmektedir? Bu asli sorular, gölge alegorisiyle her daim önümüzde durmaktadır. Platon'un mağara alegorisi, öncelikle kişisel algılamayla ilgili değildir, çevremizdedir. Mağarada bizler yalnız değilizdir, başkalarıyla birlikte yer alırız. Bizler günlük yaşamda aslında gölgelerle karşılaşan ancak onların gölge olduğunun farkında olmayan varlıklarız. Adetlerin ve sosyal baskının zincirleri insanları belli bir bakış açısına yerleştirdiğinde gerçekliği sadece ve sadece yerleştirdiğimiz bakış açılarıyla görmeye başlarız. Bilim ve teknolojinin zekâyı talep eden bakışı ise kaosu sadece sabitlemekle iş görür. Oysa kaosla birlikte yolculuk ve bazen kaos sonlu içinde görebilmek ayrı bir bakışı gerektirir.

Sinema işte bu noktada devreye girer. Paradoksal bir şekilde karanlık sinema salonunda izlenen gölgeler, Platon'un düşündüğünün tersine artık bizi esir eden imajlar değil, tam

tersine Kracaeur'ün söylediđi "gerçekliđin kurtuluđu" ve dolayısıyla da bizim kurtuluđuumuz haline gelir. Platon, imajların bir yanılısama olduđunu düşünmüştü; ancak sinemadaki imajlar bir yanılısama olmak yerine, tam tersine yanılısama mekanizmalarını ortaya çıkaran ve gerçekliđin kopyası yerine kendi içinde gerçeklik haline gelen imajlar olurlar. Sinemadaki imajlar, bize uzak olan dünyayı yanımıza getirirken, yanibaşımızda olan ancak fark etmediđimiz dünyanın farkına varmamızı sađlarlar. Böylece hayata, mekanik bir bakış yerine, şematik bir bakış yerine, daha sanatsal ve estetik bir bakış sergileme şansına ulaşabiliriz.

SineFilozofi, ikinci sayısıyla bu bakışa katkı sađlama derdinde yolculuđuna devam ediyor. Bununla yetinmeyen dergimiz, Youtube'da açtıđı kanalıyla, video makaleleri, etkinlikleri, yönetmenlerle yapılan görüşmeleri imajlar halinde sizlere sunuyor. Birlikte yeni SineFilozofik yolculuklara...

Serdar Öztürk