

ÇAĞDAŞ TÜRK SİNEMASINA FİLMZOFİK BAKIŞ

FILMOSOPHIC OVERVIEW OF CONTEMPORARY TURKISH CINEMA

Arş.Gör. Deniz OĞUZCAN
Altınbaş Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi,
Radyo, Televizyon ve Sinema,
deniz.oguzcan@altinbas.edu.tr

Doç. Dr. Gizem PARLAYANDEMİR
İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema
gizem.parlayandemir@istanbul.edu.tr

ÖZET

Sinema, başlangıcından itibaren düşüncelerin imajlara dönüştüğü bir sanat dalı olmuştur. Sinema ile felsefenin aynı düzlemde olduğu kabul edildiğinde aralarındaki ortak noktalardan birinin imgeler olduğu da görülecektir. Bu nedenle sinema bir sanat olarak daima filozofların ilgisini çeken bir alandır. Sinema felsefesinde kendine önemli bir yer edinen “filmler düşünür felsefesi” özellikle Daniel Frampton’ın filmozofi kuramıyla yeni bir sayfa açmıştır. Frampton, filmlerin tıpkı felsefi metinler gibi felsefe yapabildiğini, bunu sinemaya özgü öğeler ile gerçekleştirdiğini iddia etmektedir. Düşünen filmler insan zihninden farklı olan film zihine sahiptir. Film zihin, film düşünme yoluyla film dünyayı yaratır ve bu dünya gerçek dünyadan farklı bir dünyadır. Filmozofi filmi bir düşünme biçimi olarak ele alırken film biçimine dair yeni bir kuram geliştirir. Aynı adlı yüksek lisans tezinden türetilen bu çalışmada öncelikle sinema felsefesi alanında düşünceler açıklanmış, filmler düşünür felsefesi incelenmiş ve Frampton’ın filmozofi kuramının temelleri olan film zihin, film düşünme ve film dünya kavramları detaylı olarak irdelenmiştir. Ardından Çağdaş Türk Sineması’ndan amaçlı örneklem ile seçilen filmler Frampton’ın filmozofik analizi ile incelenmiştir. Çağdaş Türk Sineması’nda film düşünme eylemini gerçekleştiren filmlerin hangi sinematik bileşenlerle ve nasıl felsefe yaptıkları tespit edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Türk Sineması, Filmozofi, Film-zihin, Daniel Frampton.

ABSTRACT

Cinema has been a branch of art in which thoughts turn into images from the very beginning. When it is accepted that cinema and philosophy are on the same plane, it will be seen that one of the common points between them is images. For this reason, cinema as an art is an area that always attracts the attention of philosophers. The “philosophy of film-thinking”, which has gained an important place in the philosophy of cinema, has opened a new page especially with Daniel Frampton’s theory of filmosophy. Frampton claims that films can philosophize just like philosophical texts and films do this through elements which are specific to cinema. Thinking films have a film mind, which is different from the human mind. Film mind creates film world via film thinking and this world is a different world from the real world. While considering film as a way of thinking, filmosophy develops a new theory of film form. This study has been produced from the master’s thesis of the same name and in this study, first, thoughts in the field of philosophy of cinema are explained, the philosophy of film-thinking is studied and the concepts of film mind, film thinking and film world, which are the foundations of Frampton’s filmosophy theory, are examined in detail. Then, the films selected with purposeful sampling from Contemporary Turkish Cinema were examined with Frampton’s filmosophical analysis. It has been tried to determine with which cinematic components and how the films that carry out the act of film-thinking in Contemporary Turkish Cinema make philosophy.

Keywords: *Contemporary Turkish Cinema, Filmosophy, Film-mind, Daniel Frampton.*

GİRİŞ

Sinema, düşünceleri görüntüye taşıyan ve düşüncelerin harekete geçmesini sağlayan bir sistemdir. Sinemanın doğuşu, teknolojik gelişmelere bağlı olarak bir yenilik olmasının yanı sıra düşünceleri bilinenden farklı bir yöntemle insanlığa sunma becerisidir. Bununla ilişkili olarak sinemanın kökeninin düşüncenin dönüşümünden doğduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Tarkovski (2007) sinemayı tanımlarken diğer sanatlar kadar benzersiz ve şiirsel anlamı olduğunu vurgulayarak sinemanın yaşamın ve dünyanın “henüz kavranamamış bir boyutunu”, başka sanatların dile getiremediği bir tarzını yansıtmak için doğduğunu söyler (s. 67).

Sinemayla ilgili ilk tartışmalar, sinemanın bir sanat dalı olup olmadığı konusunda yaşanmıştır. Sinema felsefesinin doğmasına, sinemanın sanat dalı olup olmadığı tartışmaları sebep olmuştur. Ancak sinemanın sanat sayılıp sayılmayacağına dair tartışmalar artık yapılmamaktadır. Felsefecilerin ve film kuramcılarının düşünceleriyle ortaya atılan teorilere göre en azından bazı filmlerin bir sanat eseri olduğuna ilişkin pek fazla karşıt fikir bulunmamaktadır (Carroll, 2008, s. 7). Sinemanın doğuşundan sonra 20. yüzyılın ikinci yarısıyla birlikte film felsefesi, felsefenin kabul edilen bir alanı haline gelmiştir.

Gilles Deleuze, sinemanın özünü anlamının düşünürlere yeni bir felsefe olanağı sunacağını belirtir. Ancak bu olanağı, sinemayı felsefi düşüncelerle yorumladığımız için değil; sinemanın yaratım sürecinde kendi kendine felsefi söylemlerde bulunduğunu fark edebildiğimiz zaman sunacağını öne sürmektedir (Colebrook, 2009, s. 45). Modern çağın insanı, teknolojik ve bilimsel gelişmeler, yeni iletişim teknolojileri, kapitalizm, hızlı kent hayatı, bireysel düşünme gibi etmenlerin çevrelediği bir dünyaya ancak bu faktörlerin şekillendiği bir görme biçimi ile bakmak durumundadır. Bu görme biçiminin yüzeysel ve sadece zevk amaçlı olduğu söylenebilir. Filmleri eğlence nesnesi olarak görmekten sıyrılarak onun düşünen ve düşündürmeye yönelten yapısına odaklanmak, insanlığı farklı ve yepyeni bir yolculuğa çıkarır. Sinemanın düşünsel derinliğine dalan seyirci, sinematik bir düşünce biçimi geliştirir. Dolayısıyla sinema, bir sanat dalı olmanın yanı sıra görme alanı yaratması yoluyla felsefe ile aynı yolda ilerler.

“Filmler felsefe yapabilir mi?” sorusuna filmozofi kavramıyla açıklama getiren Daniel Frampton (2013) ise sinemanın kendi kurallarına sahip bir dünya olduğunu ifade eder (s. 17). Frampton’a göre film-zihin insan zihninden farklıdır. Film-zihin filmin kendisidir ve film-dünyayı yaratır. Filmlerin gerçek dünyanın bir yansıması değil; yeni bir dünya olduğunu ve farklı bir uzamda bulunduğunu belirten Frampton film-dünyanın yaratıldığından bahseder. Filmozofi filmi bir “düşünme” olarak ele alırken film-varlığa ve film biçimine dair bir kuram geliştirir (Frampton, 2013, s. 20).

Aynı adlı yüksek lisans tezinden (Oğuzcan, 2020) türetilen bu çalışmada Çağdaş Türk Sineması evren olarak belirlenmiş olup; 2010 yılı ve sonrasında vizyona girmiş olma, önemli festivallerde ödül alma ve yönetmenin ilk filmi olmama kriterlerine uygun olan filmlerden beş film amaçlı olarak seçilmiştir. Ayrıca filmler seçilirken farklı ekollerden bağımsız yönetmenlerden olmalarına dikkat edilmiştir. Atilla Dorsay’ın *Dünyaya Açılan*

Sinemamız ve Yeni Bir Kuşak: Türk Sineması 2010-2020 (2020) isimli kitabında bahsettiği 1990 sonrası Yeni Türk Sineması'nın yaratıcı yönetmenler kuşağından olan Nuri Bilge Ceylan ve Reha Erdem; Dorsay'ın yeni kuşak yönetmenler olarak değerlendirdiği Pelin Esmer ve Emin Alper'in filmleri seçilmiştir (ss. 13-15). Filmler, bağımsız sinema filmlerinin özelliklerine (ekonomik, anlatımsal ve biçimsel özellikler) uygun olarak belirlenmiştir. Belirlenen tüm filmler Frampton'ın ortaya koyduğu filmozofik analiz yöntemiyle incelenmiştir.

Bir nitel analiz yöntemi sayılabilecek filmozofik analiz, Frampton'ın kuramsallaştırdığı film düşünme ile genel film biçiminin nasıl düşündüğünü ortaya koymak amacıyla tasarlanmıştır. Filmozofik analiz, film dünyayı oluşturan imaj, renk, ses, kadraj, hareket ve kurgu değişiklikleri gibi film biçimlerinin en az olay örgüsü ve diyaloglar kadar filmin düşündüğünü gösterebileceğini ifade eder. Ayrıca izleyicinin film düşünmenin farkında olmasıyla izleme deneyiminin derinleşeceğini ve film zihinle birlikte düşünmeye başlayacağını savlamaktadır (Frampton, 2013, s. 183). Frampton'ın deyişiyle “yaratıcı ve şiirsel bir niyet barındıran filmler” olarak belirlenen *Kosmos* (Reha Erdem, 2010), *Bir Zamanlar Anadolu'da* (Nuri Bilge Ceylan, 2011), *İşe Yarar Bir Şey* (Pelin Esmer, 2017) ve *Kız Kardeşler* (Emin Alper, 2019) filmleri, düşündükleri felsefeleri temsil etmeleri bakımından önemli örnekler oldukları için seçilmiştir.

1. “Filmler Düşünür” Felsefesi

Sinema hiçbir zaman yalnızca gerçekliğin dolaysız ve teknik bir yeniden üretimi olmamıştır. Sinema doğuştan beri diğer sanatlardan farklı gelişmeler kaydederek kendine özgü bir dünya yaratmıştır. “Gerçekliğin yakın bir akrabası” olan bu dünyada insanların gerçeklik algısı ve anlayışı dönüşerek farklı bir boyuta ulaşmıştır (Frampton, 2013, s. 12). Sinema insanı ilgilendiren her şeye yaklaşımı onun felsefeyle olabilecek bağlarını en baştan işaret etmiştir. Sinemanın felsefeyle olan ilişkisinin Münsterberg, Arnheim, Balazs, Bazin ve Kracauer gibi düşünürlerle temellendiğini; Deleuze ve Cavell gibi film kuramcılarının düşünceleriyle başka bir açı kazanarak gelişmeye devam ettiğini söylemek mümkündür. Özellikle Deleuze ve Cavell'in sinema felsefeleri, sinema ve yarattığı imgelerine bakış açısının oluşmasına neden olmuştur.

21. yüzyıla gelindiğinde sinema ile felsefe arasındaki bağlantıyı inceleyen film kuramcıları ele alındığında Daniel Frampton ve Stephen Mulhall gibi düşünürlerin Deleuze ve Cavell'in izinden giderek “felsefe olarak film” tezinde ilerledikleri görülmektedir (Güğümcü, 2014, s. 83). Felsefe olarak film (film as philosophy) ya da film yapımı felsefe (movie-made philosophy), filmlerin kendilerinin felsefe yaptığını savunan tezlerdir. İnsanlık tarihinde sözlü olarak başlayıp yazılı olarak ilerleyen felsefe alanı, sinemanın doğuşuyla birlikte sinematografik imgelerle düşünmeye devam etmektedir (Öztürk, 2018, s. 24).

Alain Badiou, çağdaş dünyadaki felsefe çalışmaları için sinemayı bir zorunluluk olarak tanımlar. İnsanlık tarihindeki en önemli manifesto olan sinema ile günümüzde gündelik hayatın çelişisini gözlemleyen ve ortaya somut kanıtlar çıkaran düşünceler bütünü olan felsefe arasında içsel bir ilişki olduğunu ileri sürer. Badiou, felsefi bir düşünce

olarak, imgeler ve insanlar arasındaki ilişkide Platon'un mağara alegorisinin tam aksini düşünerek sinemaya bakılması gerektiğini ifade eder ve çağımızda bunun yolunun sinemaya gitmek olduğunu söyler. Başka bir deyişle Platon'un mağarasına girilmesini salık verir ancak mağarayı günümüzde çok büyük maharetle oluşturulmuş imgeler gösteriminin olduğu bir yer olarak görür. Sinema ve felsefe arasındaki bağıntıda bugün yeni bir mağara alegorisinden söz etmek gerekmektedir. Sadece mağaraya girmek suretiyle oradan çıkmanın yeni ve farklı anlamlarını keşfedebileceğimizi belirtir. Sinema imgeler yoluyla büyüleyen ve çelişkiler yaratan bir gerçektir. Yani mağaraya girmek diğer bir deyişle sinemaya gitmek günümüzde demokratik diyalektiğe uyum sağlamak için gereklidir. Badiou sinemayı, bireyin modern eğitiminin bir basamağı olarak görür (Badiou, 2014). Badiou filmler düşünür felsefesi olarak tanımlanan bu sinema kuramıyla sinema düşünürlerine yeni bir yol açarak bir çalışma alanı meydana getirir (Öztürk, 2016, s. 59).

Thomas E. Wartenberg, sinematik felsefenin varlığı üzerine yapılan tartışmalara ithafen filmlerin felsefe yapma kapasiteleri bulunduğunu iddia eder. Bazı sinema eleştirmenleri sadece insanların felsefe yapabildiğini ve filmlerin böyle bir niteliği olmadığını savunur. Wartenberg ve onun gibi düşünen kuramcılar ise sinematik felsefenin var olduğunu ve tıpkı konuşma yaparak, kitap ya da makale yazarak felsefe yapılabileceği gibi film yaparak da felsefe yapıldığını savunmaktadırlar. Wartenberg felsefe yapan filmlere bir örnek olarak 2001 yapımı *Hayata Uyanmak* (Waking Life) filmini gösterir. Filmin çağdaş filozofları Robert Solomon ve Louis Mackey daha önce bir metinde yazılmamış felsefi konuların kendi bakış açılarıyla yorumlanışını gösterirler. Film, rotoskop tekniğini kullanarak bir konuşmanın kamera kaydının yapacağı gibi teknik anlamda filmin yaptığı felsefenin bir örneğini sunmaktadır (Wartenberg, 2011, ss. 9-11). Ancak Wartenberg (2011) aynı zamanda filmlerin felsefi yazıların karakteristiği olan kesin iddiaları formüle etme ve savunma için yeterli olmayabileceğini de söyleyerek filmlerin felsefe yapabileceği düşüncesine şerh koyar (s. 11).

Wartenberg, filmlerin felsefe yaptığını kabul ederek felsefi düşüncü kimin yaptığı sorusuna cevap aramaktadır. "*Perdede Düşünmek: Felsefe Olarak Film*" adlı eserinde *Sil Baştan* (2004) filmini örnek göstererek filmde güçlü bir faydacılık eleştirisi bulunduğunu belirtir. Filmdeki faydacılık karşıtlığı, kötü bir ayrılık süreci yaşayan iki bireyin hatıralarını hafızalarından sildirmeleri ancak tam olarak istedikleri şey olan acıdan uzak durma düşüncesinin de gerçekleşmediği şeklinde açıklanabilir. Ona göre film normatif bir etik düşünce olan faydacılık felsefesinin öncül düşünürleri John Stuart Mill ve Jeremy Bentham'dır. Filmin yapımcısının amacı ise faydacılığa karşıt bir örnek sunarak bu düşüncenin yanlış olduğunu dile getirmektir. *Sil Baştan* karşıt bir anlatı sunarken aynı zamanda bu fikrini ses, oyunculuk ve kamera hareketleri gibi sinematografik öğelerle de destekler. Wartenberg, faydacılık fikrine bir itiraz olarak çekilen filmin bir felsefecinin düşüncesine örnek olmadığını; filmi yaratan yapımcının/yönetmenin felsefi görüşünün bir parçası olarak filme içkin olduğunu savunur. Filmin yaratıcılarının faydacılık felsefesine karşıt bir düşünce olarak çektikleri filmi, farkında olarak mı yoksa olmadan mı çektikleri Wartenberg'e göre önemsizdir. Önemli olan konuyla alakalı düşünceleri ve yanlışı görebilen derin bir kavrayışa sahip olmalarıdır (Wartenberg, 2007, ss. 85-90). Livingston (2008), Wartenberg'in filmlerin yaptığı felsefenin, filmin yapımcılarının bir uzantısı olduğu ve

bunun bilerek mi yoksa bilmeyerek mi yaptıkları fikrini destekler. Filmlerin yaratıcılarının ulaşmak istedikleri amaçların ötesinde yerlere ulaşabileceklerini; çünkü sinemanın bunu yapabilecek kadar etki gücü olduğunu ifade eder. Bir filmin niyet edilerek ya da edilme-yerek anlamlar oluşturmasını, film anlatısı haricinde görsel işleyişi oluşturan filmin diğer alanlarının da etkili olduğunu söyler (ss. 4-7).

Stephen Mulhall'a göre felsefe yapan filmler, felsefenin ham maddesi ya da felsefi görüşlerin görselleştirilerek süslenmesi değil; kendi başına felsefi çalışmalardır ve eylem olarak felsefe yapmanın bir yoludur. Filmlerin benzersiz bir şekilde felsefi çalışmalar olması, kavramların ortaya çıkmasını sağlayarak etki ve algı oluşturmaktadır (Herzogenrath, 2017, s. xii).

Cavell'in film çalışmalarını inceleyen Mulhall, benzer bir sinematik felsefeden bahseder. Mulhall'a göre sinemanın evreni kendi başına felsefi alanla ilişki kurmaktadır. Sinemanın belirli bir estetik önceliği ve belirli bir deneyimi tartışmak için sinematik düşünme kapasitesi vardır. Mulhall, Cavell'den bir adım daha öteye giderek sinemanın felsefi olarak düşünürken kendini yansıtmaya ayrıcalığı olduğunu belirtir. Mulhall'a göre, herhangi bir felsefi düşünce kişinin kendi koşullarını düşünmesinde yardımcı olur. Buna göre felsefe insanın pratik faaliyetlerinin alanına girerken temel varsayımları ve temel kavramları sorgular. Felsefi düşüncenin kendi temelini de sorguladığı düşünüldüğünde Mulhall, filmin içeriğinin ve niteliğinin kendi kendini sorgulayarak açıkladığını ve filmin doğasının bu şekilde anlaşılabilirliğini savunur (Mulhall, 2007, ss. 279-282). Bu düşüncesini 'felsefe koşullarında film' olarak nitelendiren Mulhall, sinematik düşüncenin başka bir deyişle 'felsefe olarak film'in filmin içindeki diğer felsefe teorilerinden ayrıldığını (ancak yine de iç içe olduğunu) ifade eder. Felsefe koşullarında filmin zamanın doğası, kimlik, çocukluk, annelik, yetişkinliğin ahlaki önemi, rüya ve gerçeklik ikiliği gibi felsefi sorular üzerine bir tartışma başlatılabilmesi benzersiz bir sinematik durumdur (Mulhall, 2002, ss. 2-3).

McClelland, felsefe olarak filmin en cesur formülasyonunun Mulhall tarafından sunulduğunu söyler. Mulhall, *Alien* (1979) ve devam filmlerinin yalnızca felsefi birer mesele olduklarını değil; filmlerin kendilerinin de tıpkı filozoflar gibi görüş ve argümanları yansıtan ve değerlendiren, onlar hakkında ciddi ve sistematik düşünebilen filmler olduklarını belirtir. Bu tür filmlerin felsefenin ham malzemesi ya da süsleme için kaynak değil; felsefi alıştırma, eylem olarak felsefe (felsefe olarak film) olduklarını vurgular. McClelland 'tıpkı filozoflar gibi' ifadesinin filmlerin belli bir nitelikte ve belli bir sınır kapsamında felsefe yapmadığını aksine tamamen sınırsız felsefe yapabildiğini açıklayan bir ifade olduğunu belirtir. Filmler felsefi kullanıma açık pasif bir materyal değildir. Aksine felsefi tartışmalara müdahalede bulunurlar. Bu filmlerin tercümana ihtiyaçları yoktur, kendi cümlelerini kendileri söylerler (McClelland, 2018, ss. 13-14). Ancak McClelland, Mulhall'ın düşüncelerini iki yönden eleştirir. İlk olarak genellik sorunundan bahsederek felsefenin genellikle genel sorular sorarak genel bir bilgiye ulaştığını ancak her filmin genel olabilecek sorular soramayacağını belirtir (McClelland, 2018, ss. 14-15). İkinci eleştiri olarak ise filmlerin anlaşılabilirlik sorununu öne sürer. Filmin açık bir iddiada bulunamayacağını, yalnızca üstü kapalı iddialar öne sürebileceğini ve bunun da filmlerin anlaşılabilir dilde felsefe yapamayacağını gösterdiğini söyler (McClelland, 2018, s. 16).

Ancak Mulhall'ın *On Film* adlı kitabında tam da bu eleştirilere karşılık olarak felsefi olan filmlerin felsefi tartışmalar üzerinde düşündüğünü fakat bu düşünme biçiminin sinemanın farklı doğası nedeniyle yazılı felsefi metinlerden bildiğimiz bir biçim olmadığını vurgular (Mulhall, 2002, s. 2).

Damien Cox ve Michael Levine "*Filmle Düşünmek*" adlı kitaplarında filmlerin felsefeciler için bir kaynak olmaktan fazlasını yaparak felsefi metinler olabilirler mi sorusunu sorarlar. Filmler felsefi tartışma yaratarak ya da belli bir tür deneyim veya fenomeni işaret ederek felsefi nesne haline gelirler. Ancak filmleri izlerken bizi felsefi yönden filmin içine dâhil ettiklerinde felsefe haline gelirler (Cox ve Levine, 2018, s. 22). Film yapmak ve felsefe yapmak arasındaki bağlantıyı anlayabilmenin yolu nedir? Film izlerken aynı zamanda felsefeyle ilgilenmiş olur muyuz? Smith, insanların felsefeyi anlama şekli ve kapasitesinin derinliğine ve kapsamına bağlı olarak bu sorulara cevap verilebileceğini belirtir. Filme öz bilinç ile geniş kapsamlı düşünerek baktığımızda o film felsefi bir metin olarak görülebilir. Başka bir deyişle bir film, felsefi bir metin gibi davranarak izleyicileri derin düşünmeye sevk edebilir (Smith, 2006, s. 33). Filmlerin bazı felsefi tartışmaları yazılı metinlerden daha iyi işlediğini savunan Cox ve Levine (2018), yazılı felsefi metinlerin çok fazla emek sarf ederek anlatabilecekleri argümanları, sinemanın daha derin ve kapsamlı şekilde aktarabileceğini ifade ederler. Filmlerin felsefe yapabilen bir araç olduğunu belirterek, felsefi materyalin klasik felsefe şekillerinden çok daha iyi sergileyebilecek filmlerin varlığından bahsederler (ss. 27-28).

Film ve felsefe arasındaki ilişkiyi tartışırken Wartenberg'in iki ön varsayımı olduğunu söyleyen Cox ve Levine, ilk olarak felsefenin film öncesi varlığından bahsederler. Bir film bir düşüncüyü sahneliyorsa, bunu herkes tarafından bilinen felsefi bir düşünceye karşıt konum alarak yapıyordur. Başka bir deyişle felsefeye karşılık vererek film felsefe yapmaktadır. Cox ve Levine burada bir parantez açarak durumun her zaman böyle olmadığını/olması gerekmediğini söylerler. İkinci düşünce ise Wartenberg'in felsefi savın filmin içinde bohçalanış biçiminden daha önemli olanın belleksel içeriklerine yönelmesidir. Filmin felsefe yapma kabiliyeti, filmin belleksel içerikleri kadar filmin duyuşsal yollardan seyirci ile etkileşime girerek duygusal rezonans yaratma yoluyla perdeye yansıtabilmesidir. Filmin yarattığı duygu, seyircinin dikkatini toplayarak başka bir yolla göremediği argümanın farklı yönlerini keşfetmelerini, üzerine düşünmelerini sağlayabilir. Felsefi düşünceyle ilgili olarak ampirik kavramlar haricinde duyuşsal bileşenler de dikkate alınmalıdır (Cox ve Levine, 2018, s. 38).

2. Sinema Felsefesine Yeni Bir Bakış: Filmozofi

Daniel Frampton, sinema felsefesi hakkındaki düşüncelerini kaleme aldığı *Filmozofi* (2013) adlı eserinin girişinde sinemanın, kullanışlı bir felsefi sorunlar kitapçığından çok daha fazlası olduğunu ve filmi yalnızca öyküsü ve diyalogları ile düşünce sunabildiğini söylemenin, sinemanın kuvvetini ve etkisini kavrayamamış olmanın ileri geldiğini ifade eder (s.23). Filmin kendine özgü koca bir dünyası olduğundan bahseden Frampton (2013), film-dünya kavramını öne sürer. 21. yüzyılda her bireyin bir film-dünyası olduğunu belirtir (s. 12). Nitekim teknolojinin büyük bir hızla gelişmesiyle sürekli yanımızda taşıdığımız elektronik cihazlarla, hareketli imgelerin tüm hayatımızı

kapsamaya başladığı bir gerçektir. Dolayısıyla film-dünyanın gerçekten de her insanın hayatının büyük bir bölümünde yer aldığını söylemek mümkündür.

Frampton (2013), film-dünyanın gerçeklik kavrayışını etkilediğini belirterek verimli bir sinema sosyolojisi için hareketli görüntülerin felsefesinin iyi kavranması gerektiğini ileri sürer. Başka bir deyişle sinemanın toplumsal etkilerinin daha iyi anlaşılabilmesi için sinemanın oluşturduğu bireysel duyguları sinemanın insanı duyuşsal olarak nasıl etkilediğini- hem filozofların hem de sinema teorisyenlerinin ele alarak irdelediğini ifade eder. Sinemayı algılayış biçimimizin gerçeklik algımızı yansıttığını savunur. Bununla birlikte estetik algımız da sinema deneyimiyle gelişir. İnsanın doğal olarak estetik bir varlık olduğunu söyleyen Immanuel Kant'a gönderme yapan Frampton, günümüzde görsel açıdan estetik bir güzellik arayışında olduğumuzu savunur. Felsefenin estetikle bu kadar ilgilenmesinin sebebini de güzelliğin yokluğunda insanın da yok olacağına bağlayarak açıklar. Frampton'a göre çağımızdaki görsel estetik düşüncesi daha önce hiç olmadığı kadar önemli bir hale gelmiştir (s.12).

Arnheim (2007), düşünmenin imgeler yoluyla gerçekleştiğini ve imgelelerin de düşünceye ihtiyaç duyduğunu ifade eder. Bu nedenle görsel sanatların tümü görsel düşünmenin temelinde yer alır. Görsel düşünmeyi sağlamanın araçları olan güzellik, uyum ve düzen, insanın gereklerine uygun bir dünya sunduğu için refah hissine imkân verir; aynı zamanda bu araçlar bilişsel bir argümanı net, tutarsızlıktan uzakta ve anlaşılabilir halde tutmanın da gerekli koşullarıdır. Görsel estetik, dile getirilen şey ile onun nasıl dile getirildiği arasındaki eş biçimli uyumadır (s. 283). Arnheim'in düşünceleri ışığında Frampton'ın sinema felsefesi daha net bir biçimde anlaşılacaktır.

Frampton, bir sinema salonundan çıktığımızda bildiğimiz gerçekliğin, sinemanın yarattığı görsel ve estetik olan gerçeklikle birleşerek algılarımızı genişlettiğini, gerçeği dönüştüren düşüncelerimizin dünyamızı da dönüştürebileceği fikrine inanır. Frampton'ın temel argümanı ise filmin bir düşünme olarak kavramsallaşması ve filmin şiirsel bir anlayışı olduğunun ortaya çıkarılmasıdır. Frampton, filmozofinin düşünme ile filmin ilişkilendirilmesini önermediğini; aksine filmin kendine özgü bir düşünce olarak ele alınması gerektiğini savunmaktadır. Önemli olanın yalnızca filmi oluşturanın ne olduğu değil; film kuramının nasıl yapılandığı, filmin imaj betimleme dili ve bahsedilen bu dilin filmi yorumlarken nasıl bir rol aldığı da önem arz etmektedir (Frampton, 2013, s. 23).

Frampton, kitabında film ve felsefe alanındaki birçok çalışmayı eleştirerek sinema dilinin görmezden gelindiğini, öykülerin ve karakter motivasyonlarının fazlasıyla ön plana çıkarıldığını ileri sürer. Felsefi problemler hakkında konuşabilmek için sinemanın bir çalışma alanı olarak kullanıldığını ancak sinemanın bundan daha fazlasını içerdiğini belirtir. Filmin sinemasal, kendine has bir felsefi değeri olduğunun altını çizerek felsefeyi filme uygulamaktan vazgeçip filmi bütün olarak felsefi bir şekilde irdelediğimizde filmin kendi başına felsefi olduğunu fark edeceğimizi iddia etmektedir. Böylelikle film felsefesini daha iyi nasıl kavrayabileceğimizi, filmin öznelere nasıl dönüştürdüğünü, düşünceleri nasıl ilettiğini, belleğe, rüyaya ve şiire nasıl benzediğini, film zihin, film düşünme ve genel olarak filmozofi olgusuyla filmi nasıl anlayabileceğimizi açıklamaya çalışmaktadır.

2.1. Film Dünya

Victor Francis Perkins'e göre (1993), zaman ve mekân arasındaki bağıntıyı değiştiren sinema, gerçek dünyanın gerçekliğini sanatsal bir biçimde değiştirir. Ancak her şeye rağmen film-dünya gerçek dünyanın bir kopyası olsa da onda görünen her şey artık sinemanın gerçekliğine aittir (s. 70). Frampton'a göre (2013) bir filmdeki tüm kahramanlar, apartmanlar, nesnelere ve manzaralar bundan böyle gerçek olamazlar çünkü sinemanın bir parçası haline gelmişlerdir. Sinemanın sadece gerçekliğe ait olduğunu düşünmek filmin dünyasını kısıtlar ve şiirsel yönünü azaltır. Filmi daha iyi kavrayabilmek için filmin dünyaya ait olmadığını, yeni bir dünya olduğunu kabul etmek gerekmektedir. Sinema dünyanın bir kopyası değildir. Kendi amaçları olan ve yaratan kendi başına bir dünyadır. Sinema gerçeğin düşüncelerinin bir yansıması ve seyirciyle paylaşılmasıdır (s. 17).

Filmin kendi kuralları olan bir dünya olduğunu savunan Frampton'a göre (2013) film-dünya, tecrübeyi ve bilgiyi amaçlarına uygun olarak yeniden konumlandırır. Bu yeni dünyanın yaratılması filmin gerçekliği ve bizim gerçekliğimiz arasındaki olgusal ilişkinin sorgulanmasını ortaya çıkarmaktadır. Öte yandan film dünyanın varlığı insanların gerçekliği kavrayışı ve algılayışını da dönüştürmektedir. Filmozofi argümanı, izleyicinin sadece kameraların kaydettiği gerçekliği, filmin kendisi olarak görmesinin izleyiciyi sınırlayacağı düşüncesine dayanmaktadır. Akışkan ve sürekli dönüşen film dünyayı, gerçeklikle kıyaslamak bu yüzden gereksiz bir çabadır (s. 17).

Frampton'a göre (2013) film, daha önce Münsterberg, Cavell ve Deleuze'un de dile getirdiği gibi sadece gerçekliğin bir kopyası değildir aksine yeni bir gerçekliktir. Film dünyada gerçeklikte olamayacak bir biçimde -montaj yardımıyla- karşımıza çıkabilen bir karakter ya da nesne, film dünyanın sahip olduğu esneklikle diğer sahnede değişebilir. Film dünya, sadece kameranın kaydettiği şeffaf gerçeklikten öte anlamlar taşıyabilir. Kendi inancına göre olayları ve durumları yönlendirerek gerçekliği bükebilir (ss. 17-19).

Frampton (2013), özellikle çağdaş sinemanın filmozofi felsefesiyle bağlantısından bahsetmektedir. Teknolojik gelişmelerin sinemaya getirdiği yeniliklerle birlikte, film dünyanın "her şey olabilen, her şekle bürünebilen, istediği her şeyi düşünebilen" sonsuz bir canlandırma potansiyeli olduğunu savunmaktadır. Ancak film dünyanın gerçekliği ve yaşadığımız gerçekliğin kendi içinde öznel ve nesnel problemleri olduğunu da göz ardı etmez (s. 18). Çağdaş filmin teknolojik gelişmeler yardımıyla gerçek dünyadaki fiziki yasaları ve koşulları aştığını ifade eden Frampton, filmin çok ileri bir noktaya vardığını, bu sebeple insanların film izlerken bu yasalarla ve özelliklerle değerlendirilmemesi gerektiğini söyler. Film dünyadaki nesnelere tümü film zihin tarafından yaratılır. Film dünyanın içinde yer alan nesnelere film zihnin de içerisinde yer alır ancak Frampton, bu durumun insan bilincini zorlayıcı nitelikler taşımakta olduğunu da belirterek seyircinin film deneyiminin bu paradoksa yanıt verebileceğini söyler. "Filmin bir sandalyeye doğru ilerlediği" söylenir; aslında film dünyada giderek büyüyen bir sandalye olduğunu söylemek garip olsa da doğru olan budur. Ancak seyirci sandalyeyi, film zihnin yarattığı bir nesne olarak görmez, sadece kendisinin sandalyeye yaklaştığını hisseder (Frampton, 2013, ss. 128-129).

Münsterberg'e (1916, s. 97) göre film dünya gerçekliğinin biçim değiştirmiş haliyken, Deleuze'e (2003, s. 21) göre filmlerin gerçek dünyadan farklı olarak kendine ait bir zamanı ve uzamı vardı ve gerçek dünyayı etkileyecek imgesel gücü bulunmaktaydı. Frampton (2013) da insanların filmler aracılığıyla kendi gerçekliğini yönlendirebileceğini ve film dünya gerçekliği ile gerçek dünyadaki yerimizi sorgulayabileceğimizi şu sözlerle ifade eder:

“Film, dünyadaki konumumuzun açıklaması haline gelir film bir dünya ile etkileşimi canlandırarak anlatır, böylelikle dünyamızla etkileşimimizi kavramamız bakımından bizim için bir ayna olur. Bu canlandırma da bir tür niyet, bir tür düşüncedir. Film-dünya düşünülüp tasarlanmış ve düzenlenmiş bir dünyadır- karakterler kavuşur, ayrılır, âşık olur, ölür, kendilerini bulurlar ve bunların hepsi yaklaşık iki saate yayılır. Film-dünyanın yaratımı belirlenmiş ve sabittir, dolayısıyla dokunulmazdır, değiştirilemez- tereddütsüz niyet, karar, tercih, inançtır: filmsel diyebileceğimiz bir düşüncedir” (s. 19).

2.2. Film Zihin

Filmozofinin amacı filmin bir düşünme eylemi olarak kabul edilmesi, film varlığa ve film biçimine dair kuram ortaya çıkarmaktır. Film zihin ise film varlıkla ilgili olarak temel bir olgudur. Seyircinin tecrübe ettiği imaj ve seslerin kuramsal olarak yaratıcısı film zihindir (Frampton, 2013, s. 20). Film-zihin, sinematografik bir bilincin varlığının kanıtıdır. İmajlar, imajların aralarındaki ilişkileri, birbiri ile uyumlu halleri, birbirlerinden kopmaları ile düşünen farklı ve yeni düşünme yoludur. Bir insan zihni değildir ve bu yüzden yalın bir tanımla film-zihin olarak isimlendirilmiştir. Filme özgü ve filmle varlık bulan bir zihin türüdür. Filmin hareketlerini ortaya döken bir metafor olarak kullanılan zihin haricinde bir zihin olarak, bir sonraki adımı kavramsallaştıran bir olgudur. Film zihinle birlikte filmin hareketlerini ve olaylarını, filmin kendi zihninin bir sonucu olarak görebilmek olanaklı hale gelir. Buradan hareketle her filmin bir başka zihni olduğunu ve her filmin farklı çalışabilecek bir zihne sahip olduğunu söyleyebilmek mümkündür. Her filmin kendine özgü bir düşünce zemini vardır ve bu yüzden her filmin bir birey olduğunu iddia edebiliriz (Türkgeldi, 2019, s. 8).

Film zihin filmin dışında yer alan bir kuvvet değildir, aksine direkt olarak filmin içindedir. Filmin söylemini güçlendiren, akışına yön veren filmin kendisi film zihindir. Film zihnin iki yönü vardır: ilki insanlar ve nesnelere yaratılan film dünya, ikincisi ise film dünyanın tekrar yaratılması ve biçimlendirilmesidir. Bu yeniden yaratılan film dünya süreci ise film düşünme kavramıyla açıklayabiliriz. Film düşünme, bir eylem olarak film zihnin amacını gerçekleştiren bir film biçimi aracı olarak da tanımlanabilir (Frampton, 2013, s. 21).

Öztürk (2018), film düşünme ile benzer olarak *düşünce-yoğun* filmlerden söz eder. Bu filmlerin sunduğu imajların seyircilere deneyim yaşattığını ve bu sinematik tecrübenin bireye sorular sorma imkânı verdiğini belirtir. Bu sorular sonucunda sinematografik imajlar duygulanım yaratır (s. 40). Frampton gibi Öztürk de filmin imajlar aracılığıyla seyircide, özgün bir düşünce oluşturabilmesinin yanında duygulara da

seslendiğini ifade eder. Cox ve Levine (2018) de benzer bir biçimde felsefe ve film arasındaki bağın, sadece önceden söylenmiş felsefi fikirleri örneklendirmek amacıyla filmleri irdelemek olmadığını ifade eder. Film, izleyicinin kendini anlama, açıklama, bağışlama ve kendine yol gösterme arayışında bir kaynak olarak yaşamın imgesel halini yansıtır. Böylelikle filmlerin kendileri birer felsefi soruşturma haline dönüşmüş olur (ss. 41-42).

Film zihnin çalışma biçimi, kameranın odaklanması, kamera hareketleri, montaj, renk, ses ve kadrajın filmin hikâyesiyle birlikte “düşünmesi”dir. Felsefe fikir üretirken film şiirsel bir düşünüşle felsefilige varır. Ancak filmin düşünüşünü izleyicinin tamamlaması, başka bir deyişle bir filmin düşüncesini izleyicisinin çekip çıkarması gerekmektedir (Frampton, 2013, s. 25). Film zihin, film varlığın belli bir kavramsallaşması olarak açıklanabilir. Bunun için öncelikle film varlıktan bahsetmek gerekmektedir.

Film varlık, “deneyimlediğimiz imajların ve seslerin kökeninden (ve/veya yaratıcısından) ne anladığımızı dair genel bir olgudur”. Film varlık, film dünyanın nasıl yaratıldığını ve tekrar yaratımının nasıl gerçekleştiğini anlatan bir felsefedir. Her şeyden önce film, bir film varlıktır (Frampton, 2013, s. 50). Film zihin, filmin eylemlerinin olaylarının kökeninin kavramsal olarak açıklanmasıdır. Diğer bir deyişle bir kök-kavram, estetik ve değerlendirmeden önce gelen bir kök-kuram olarak yerini alır. Film zihin, bağımsız bir dünya inşa edebilir. *Amélie Poulain'in Masalsı Kaderi* (2001) filminde olduğu gibi kurmaca bir dünya yaratarak onu süsleyip değiştirebilir. *Rosetta* (1999) filminde olduğu gibi gerçekliğe en yakın dünyayı da gösterebilir. Film zihin, izleyicinin hem Amélie'yi hem de Rosetta'yı anlayabilmesine yardım eder. Film varlık açısından önem arz eden şey film düşünmenin filmin içinde olmasıdır. Frampton, başka bir dış güç ya da görünmez ötekinin varlığını kabul etmemektedir. Filmin söylemine ve akışına yön veren varlığın bizzat filmin kendisi olduğunu vurgular. Frampton, film zihni, bir insan zihni olmadığı için basitçe film zihin olarak isimlendirmiştir. Bu terimle aslında filmin dramatik anlamlarının dış bir kuvvetten değil; filmin içinden geldiğini kolaylıkla anlatmak istemiştir. Temelde film zihin ile filmin aynı şeyi ifade ettiğini söylemektedir (Frampton, 2013, s. 122).

Frampton (2013), çağdaş filmin filmozofiyeye ihtiyacı olduğunu belirtir. Zira filmlerde kullanılan imaj biçimlerinin teknolojik imkânlarla kolaylıkla değiştirilebilir durumda olduğunu ve dijital olarak her şeyin filme eklenmesinin mümkün olmasının film kuramını ve film eleştirisini etkilediğini dolayısıyla yeni bir kavramsallaştırmaya ihtiyaç olduğunu ifade eder. Film başladığında filmin içinde film zihnin yerini aldığı ve film düşünmenin başladığını belirtir. Buna bağlı olarak filmin her parçasının belli bir niyeti olduğunu, filmin bütün biçimsel özelliklerinin bir anlamı olduğunu ileri sürer (s. 125).

Film zihin kavramı belli bir derecede filmin geleceğine verilen bir yanıtıdır. Film zihin, filmde yer alan nesnelere zamanını ve uzamını değiştirebilir. Bu sebeple film zihin bir yandan gerçek olmayan dünyalar yaratırken bir yandan da gerçek gibi görünen dünyaları yeniden tasarlayabilir. Sinemanın imkânlarına alışkın olan seyirci filmde gördüklerinin gerçekliğini sorgulamaz hatta filmde bu imkânları bekler. Örneğin *Katil Doğanlar* (1994) filminde karakterlerin yüzlerinin akışkan bir biçimde değişmesi izleyicinin de film

zihin gibi düşünmesini sağlayarak filmi deneyimlemesine ve sonrasında yorumlamasına yol açar. Film seyreden izleyicinin zihninde film zihin kavramı varsa, çağdaş film nasıl bir film dünyaya sahip olursa olsun izleyici buna hazırlıklı olacaktır. Film zihin, filmin her şey olabilen yeni geleceği çevresinde tasarlanmıştır (Frampton, 2013, ss. 130-131).

Film zihnin iki boyutu olduğunu söyleyen Frampton (2013), ilk boyutunun nesnelere ve insanları barındıran temel film dünyayı yaratması; ikinci boyutunun ise bu film dünyayı tasarlayan ve yeniden biçimlendiren boyutu olduğunu söyler. Film zihnin ilk boyutunun seyircinin film deneyimi bakımından çok önemli olmadığını belirtir. İkinci boyutu ise film dünyanın renk, ton, ses düzeyi ya da dijital şekillendirmelerle daha belirgin bir film dünyayı yeniden tasarlar. Bu film dünyadaki insanların gri tonlarıyla mı yoksa renkli mi gösterileceği film zihnin kendi üstüne düşünmesine bağlı olarak değişir (ss. 132-133). Örneğin Reha Erdem'in *Koca Dünya* (2016) filminde, film zihin temel film dünya olarak ormanı yaratırken, ormanın izleyiciye kimi zaman kucaklayıcı kimi zamansa korkutucu olduğu hissini vermesi, film zihnin ormanı -film dünyayı- yeniden tasarlamasının bir sonucudur. Bu yeniden tasarlamayı renk tonları, sesler ve müzikle gerçekleştirdiğini söylemek mümkündür.

Vivian Sobchack (1992), film-düşünmenin bağımsız olduğunu belirterek filmin imajlarla nasıl bir dünya yaratacağının kendisine bağlı olduğunu söyler. Gerçek dünya mı yoksa hayal ettiği dünya mı olacağına, sesli mi yoksa sessiz mi olacağına, kendi duygularını yansıtıp yansıtmayacağına filmin kendisinin karar verebileceğini öne sürmektedir (s. 256).

Botz-Bornstein'e göre Frampton, film hakkında ve aynı zamanda düşünme hakkında devrimci düşünceler önermektedir. Botz-Bornstein, film düşüncesi için Bachelard gibi filozofların söylemlerinden örnek vererek "birbirine bağlayan, ancak yine de titizlik ve anlamlı ören bir akış ürettiklerini" söyler ve bunun da film düşünmeye yakın olduğunu belirtir. Yine de filozoflar film düşüncesini öğrenebilseler de Frampton'ın "filmin kendi düşüncesine sahip olduğunu", "bize insan düşüncesini gösteremediğini ama film düşüncesini" gösterdiğini söyler. Botz-Bornstein'e göre Frampton, filmin gözlemlerinden elde ettiği daha duygusal bir akıl yürütme yöntemini sunar. Filmin bir argümanı veya akıl yürütmeyi tam olarak yeniden canlandıramayacağı düşünüldüğünde bu filmsel eyleme sadece film hissi denilmemesi gerekir. Çünkü film düşünme sadece verilerin işlenmesinden çıkarılır ve örneğin renkleri bilişsel aktiviteye entegre edebilmek için tutulur. Örneğin; *Matrix* filmi, kırılğan, krom, neredeyse hasta yeşil bir sahte dünya düşünüyor, belki de onu sağlayan yapay zekanın soğuk ve manipülatif düşüncesini hissediyor; gerçek dünya aynı tonda soğukken, bu sefer soğuk mavi renkte (Botz-Bornstein, 2012, s. 193). Özetle Botz-Bornstein, film zihnin, film dünyayı yaratırken renk, ışık ve ses gibi araçların düşünce ve duygulara etkin bir şekilde dokunarak kullandığını söylemektedir. Bu da Frampton'ın film zihin kuramını destekleyen bir düşüncedir.

Film zihnin bir diğer niteliği ise her zaman kendi düşünceleriyle düşünmesidir. Filmde bir karakterin düşündüğünü hissettiğimiz anda bile bu böyledir. Filmin özerk olduğunu kabul ederek karakterlerin bir anlatıyı yaratmadığını

film zihnin düşüncelerini yansıttığını görebiliriz (Frampton, 2013, s. 139). Film zihin ile karakter arasındaki ilişkinin üç boyutu bulunmaktadır. Bunlar;

- Filmin karakter hakkında ya da karaktere yönelik düşünmesi,
- Filmin karakter adına düşünmesi,
- Filmin karakter olarak düşünmesidir (Frampton, 2013, s. 139).

Film zihin her karakteri tek tek ve aynı anda düşünebilir. Bunu karakterlerin biçimsel imajı için yapar. Örneğin kötü karakteri tasvir için bozulmuş imaj; aşkı tasvir etmek için yumuşak imajlar kullanır. Filmi karakterle düşünürken bir karakteri çok büyük gösterebilir ya da gözlerine odaklanabilir. Film zihin izleyicinin ne düşüneceğini tahmin etmeye çalışır ve izleyicinin hikâyeyi anlayabilmek için ihtiyaç duyduğu ipuçlarını izleyiciye iletebilir (Frampton, 2013, s. 140).

2.3. Film Düşünme

Frampton, film düşünme bizim düşünmemizden farklıysa nedir sorusuna cevaben ilk olarak Epstein'in filmin "gözden kurtulmuş bir göz" olduğuna değinerek Epstein'in filmin gözü olmasa da gördüğünü, algısı olmadan gözlem yaptığını, bilinci olmasa da düşündüğünü söylediğini aktarır. Film düşünme insanın düşünmesinden farklıdır. Film düşünme, düşünce ötesidir. Bu sebeple film düşünmeyi sinema biçimlerine ve türlerine göre sınıflandırmamak gerekir. Frampton (2013), film düşünmenin özelliklerini şu şekilde sıralar (s.150):

- Karakterlere veya örtük yazarlara hamledilemez.
- Sadece kamera ile açıklanamaz.
- Felsefi hikâyelere bir gönderme değildir.
- Sadece yönetmenin yaratıcılığına bağlı değildir.
- Rüya ya da bilinçaltıyla özdeş değildir.
- İnsan düşünmesi ve algılamasından farklıdır.

Frampton, film düşünmenin doğru açıklanabilmesi için insan düşünmesinin ne olduğunun açıklanması gerektiğini belirtir. İnsan düşünmesi, plan yapma, problem çözme, anımsama, akıl yürütme, düş kurma, muhakeme, metaforlar ve figürlerle ifade etme ve daha birçok özelliğe sahiptir. Zihinde fikir ve imajlarla oluşur. Film akıl yürütmeyi ya da muhakemeyi gösteremez ancak film şeyleri belli biçimlerde göstererek bir karakterin yargısını gösterebilmesi anlamında "gösterebilir". İnsanın muhakemesi de bir başkasına söylendiği anda görülebilir olur. Dolayısıyla film hem bizden fazla düşünüyor hem de daha az düşünüyor. İnsan zihniyle film zihnin arasında fenomenolojik değil işlevsel bir benzerlik vardır. Münsterberg'in de bu işlevsel benzerlikten bahsettiğini belirten Frampton, filmin, insan düşünmesini kendisine uyarladığını iddia eder. Örnek olarak ise bir yakın plan çekimin insanın dikkatiyle aynı olmadığını farklı bir film dikkati temsil ettiğini söyler. İsteddiği her şeyi bağımsız olarak düşünebilen film zihin insan zihninin dağınıklığına karşıt olarak kesin ve açık seçik imajlarla düşünmektedir (Frampton, 2013, ss. 151-152).

Noel Carroll (2004), filmin sadece gerçekliğin bir parçası olduğunu iddia etmenin izleyicilerin filme verdiği olağanüstü yoğun tepkinin açıklaması olamayacağını söyler. Ona göre filmin bu gücünü tasvir etmek için bulunması lazım olan, gerçekliğe bağlı olmayan başka bir açıklamadır (s. 486). Buradan hareketle Carroll'un filmin seyirci tarafından anlaşılabilirliği ve filme tepki verebilmesi için yeni ve farklı bir açıklamaya ihtiyaç olduğunu savunduğu söylenebilir. Frampton'un filmozofi kuramının ilk amacının izleyicinin filmde en fazla ve en kolay şekilde anlam çıkarabilmesi olduğu düşünüldüğünde, Carroll'ın filmin gücünün kaynağı olarak önerdiği başka bir açıklamanın filmozofi olabileceğini söylemek mümkündür.

Cox ve Levine (2018) ise filmin izleyiciyi etkileme gücünün, sadece bilişsel kapasitelerine değil; duygusal kapasitelerine de dayandığını öne sürerler (s. 64). Filmde izlediklerinin gerçek olmadığını bilmelerine rağmen seyircinin filme yoğun tepkiler vermesinin hem duygusal hem de bilişsel yetilerine bağlı olması, filmozofiyi oluşturan film zihninin işleviyle bağlantılı olarak düşünülebilir. Bu sebeple film zihninin, 'her zaman filmin içinde olduğunu' düşünmek izleyici deneyimi için çok daha açıklayıcı olabilir.

Film düşünmenin bir diğer boyutu film-hissetmedir. Film, Béla Balazs'ın dediği gibi "görünmeyen hisleri" izleyiciye göstermektedir. Film düşünmenin film hissetme yönünü, film renklerinin ruh hâlini yansıtması, kadrajların duygusal olması, eylemlerin etkilerinin sonradan görülmesi gibi biçimlerde görülebilmektedir. Bu biçimlerin insan hislerine benzediği söylenebilir. Film düşünme, duygusal düşünmeye gönderme yapmaktadır. O halde film düşünme, film hissetmeyi içine alan genel bir terimi ifade eder (Frampton, 2013, s. 156).

Frampton, film düşünmeyi tanımlarken çağdaş sinemanın olanaklarına değinir ve geleneksel film biçiminden farklı olan filmleri sınıflandırır. Bunlar;

- Dijital animasyon filmler,
- Dijital imajlar ile kamerayla çekilmiş imajları birleştiren akışkan filmler,
- Deneysel sinema,
- Yeni galeri sanatı sineması,
- Şiirsel gerçekçiliğe dayalı incelikli düşünme filmleridir (Frampton, 2013, s.

313).

Ayrıca, çağdaş sinemanın teknik olanaklarına takılıp kalmamak gerektiğini, önemli olanın film düşünmeye kapıyı aralayan biçimleri olduğunu vurgular. Filmozofik bir inceleme yaparken filmin bir bütün -bir film dünya düzlemi- olarak ele alınması gerekliliğini belirtir (Frampton, 2013, s. 314).

3. Çağdaş Türk Sinemasının Filmozofik Çözümlemesi

Frampton'a göre (2013) filmozofik yorum, film düşünme aracılığıyla biçimin filmin niyetine bağlanmasından sonra bireysel bir film yorumu yapmaktır. Filmozofik yorum film boyunca -biçim ve anlam ilişkisi içinde- hissedilen anlamların geliştirilmesidir. Bu anlamların derin ya da sığ olması önemli değildir. Yorum yalnızca seyircinin

deneyimiyle beslenmektedir. Filmozof, film hakkında yorum yazarken aynı zamanda kişisel tarihini ve toplumsal bağlamını da kullanır. Ancak film her zaman “bunu” düşünür diyemeyiz, aksine film “bunu” benimle düşünür demek daha doğru olacaktır. İzleyici filme ilişkin kendi gerçeğini film zihin yardımıyla üretir ve düşünceleri filme dair dolaysız ve doğal bir yorum haline gelir (ss. 275-276).

Bu çalışmada her filmin kendine özgü bir düşünce zemini olduğu düşüncesiyle hareket edilerek, filmler tek bir yönetmenin sinematografisi ele alınarak değil; Bağımsız Türk Sineması çerçevesi ile seçilmiştir. Böylece Frampton’ın özellikle çağdaş sinemanın filmozofi felsefesiyle bağlantısı olduğu ve teknolojik gelişmelerin sinemaya getirdiği yeniliklerle birlikte, her bir film dünyanın “her şey olabilen, her şekle bürünebilen, istediği her şeyi düşünebilen” bir film olduğu düşüncelerinin irdelenmesi amaçlanmıştır (Frampton, 2013, s. 18). Film zihin, film dünya ve film düşüncenin filme içkin olduğunu gösteren bulgular makalenin sınırlılıkları gereği başlıklar halinde aktarılmıştır.

3.1. Kosmos (2010) Filminin Filmozofik Analizi

Kosmos filmi, Frampton’ın (2013) filmozofik olduğunu ifade ettiği “dijital imajlar ile kamerayla çekilmiş imajları birleştiren akışkan filmlerden” (s. 314) biridir.

Film Dünya

Film düşünmenin yeniden yarattığı film dünya (Frampton, 2013, s. 21), ilk olarak açılış sahnesinde Battal (*Kosmos*) karakterinin ruhsal hâli ve kar fırtınalı hava aracılığıyla aktarılır. *Kosmos*’un yeme-içme dâhil her şeyden önem verdiği aşkı arayışı, diğer insanlarla diyalogları, doğüstü becerileri, Neptün ile hayvani bir iletişim kurmaları, sürekli duyulan hayvan sesleri ve diğer non-diegetik sesler film dünyanın tasarımını oluşturan önemli bileşenlerdir.

Film Düşünme

Film düşünme, kurgusal geçişleri filmin düşüncelerini açık etmek için (Frampton, 2013, s. 207) farklı çekimleri art arda getirerek seyircide düşünce oluşturur. Örneğin; gökyüzünde görülen dolunay, takılı kalmış bir saat kulesi ve bir büyükbaş hayvanın gözü art arda kadraja girer. Daha sonra ezan sesiyle nehrin kıyısında ellerinde ışık kaynaklarıyla arayış içinde olan insanlar görülür. Film düşünme, kurgusal geçişlerle izleyiciyi kendisiyle birlikte insan oluş, hayvan oluş ve inanç üzerine düşünmeye iter.

Film Zihin

Film zihnin düşüncelerini yansıtmak için kullanılan karakterler bunu üç biçimde (filmin karakter hakkında düşünmesi, karakter adına düşünmesi ve karakter olarak düşünmesi) gerçekleştirir (Frampton, 2013, s. 139). Battal’ın camideki secde hali, kahvehanede yaptığı İncil’den alıntılar, insanlara dokunarak iyileştirmesi, Neptün karakteriyle hayvan sesleri çıkararak iletişim kurması, toplumun kurallarına uyumsuzluğu film zihnin, karakter aracılığıyla yansıttığı düşüncelerinin göstergeleridir. Film zihin, film boyunca *Kosmos*’un

kimi zaman hayvan kimi zaman insan oluşu Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş olgusunu düşünmektedir. Hayvan-oluş, hareket etmeyi, kaçış çizgisine geçmeyi, yersiz-yurtsuzlaşmayı, eşikleri aşarak sadece kendi için değerli olana ulaşmayı simgeler (Deleuze ve Guattari, 2000, s. 20). Ağaca tırmanan, hayvan gibi iletişim kuran, kimi zaman uçan Kosmos'un, insan ve hayvan arasında bir denge kurarak bir hayvan-oluş örneği sergilediği görülmektedir.

Sonuç olarak Deleuze ve Guattari'nin hayvan oluş ve yersiz-yurtsuzlaşma kavramları, film zihninin üzerinde düşündüğü temel felsefe olarak ortaya çıkmaktadır. Film zihninin amacı, meseleleri sadece insanı merkeze alarak değil; hayvanlar ve şeyleri içine alacak şekilde “doğa” olarak kabul edip her açıdan tartışabilmemize olanak sağlayan sinematografik bir düşünme biçimi kazandırmaktır.

3.2. Bir Zamanlar Anadolu'da (2011) Filminin Filmozofik Analizi

Bir Zamanlar Anadolu'da filminin, Frampton'ın filmozofik olduğunu ifade ettiği “şiiresel gerçekçiliğe dayalı incelikli düşünme filmlerinden” biri olduğunu söylemek mümkündür.

Film Dünya

Filmin ilk sahnesinde bir pencerenin bulanıklığından içerisi belli belirsiz seçilmektedir. Sesler uğultu halindedir, net olarak anlaşılabilir. Kamera odaklandığında içeride oturan üç kişi görülür. Kamera geniş açığı geçtiğinde mekânın ve havanın tekinsizliği ile karşılaşırız. Sonrasında çerçeveyi tamamıyla karartarak bir kamyon geçer. Frampton (2013), filmi seyreden izleyicinin zihninde film zihin kavramı varsa, çağdaş film nasıl bir film dünyaya sahip olursa olsun izleyicinin buna hazırlıklı olacağını ifade eder. Film dünya, filmin her şey olabilen yeni geleceği çevresinde tasarlanmıştır (ss. 130-131). Film zihin, bu imajlarla izleyiciye film dünyanın tehlike ve gizem barındırdığını hissettirmektedir. Nitekim filmin öyküsündeki cinayet izleyicinin daha sonra öğreneceği gibi bu esnada işlenecektir.

Film Düşünme

Filme içkin olan film düşünme, varoluş felsefesindeki ölüm olgusunu sürekli yineleyerek yaşama dair sorgulamalar içine girer. Cesedi bulabilmek üzere elde olan tek bilgi çeşme ve ağaçtır. Film süresince sürekli olarak görülen çeşme ve ağaç imajları yaşamı simgelemektedir. Varoluş felsefesinde yaşam ve ölümün iç içe geçmesi gibi (Bollnow, 2004, ss. 78- 84) ceset de çeşme ve ağacın yakınında bir yerdedir. Filmin karakterlerinin ceset arayışları, insanın yaşam içinde sürekli anlam arayışı halinde olmasına benzetilmektedir. Kierkegaard'a göre (2013) ölüm, ruhun ve bedenin dinginliği erişmesidir. Ona göre insan, yaşamda çekilen acıların karşılığını ölümden bulur. Bu sebeple ölüm aslında bireyin arayışının son bulmasıdır (s. 59). Frampton (2013), izleyicinin filmin anlamlarına dair filmozofik ipuçlarını imajlarda iç içe geçen fikir karşılaşmaları ile yarattığını belirtir (s. 164). Film düşünme, film anlamlarını seyirciye bu karşılaşmalarla yansıtmaktadır.

Film Zihin

Filmin karanlık atmosferi, renkleri ve öyküyü geride bırakan kurgusu varoluşun gizemiyle yaratılmıştır. Frampton (2013), film dünyanın tümünün renk, ton, ses düzeyi ya da dijital şekillendirmelerinin film zihnin kendi üstüne düşünmesine bağlı olarak değiştiğini ifade eder (s.132-133). Film zihin, film boyunca aranan ceset yoluyla bir arayış içindedir ve seyirciyi de bu arayışa ortak etmek istemektedir. Filmin ilk yarısı boyunca arayış sürer. Cinayet yoluyla filmin temel konusunun ölüm olgusu olduğu görülmektedir. Film zihnin varoluş üzerine düşündüğü kabul edildiğinde, varoluş felsefesinde önemli bir yer tutan ölüm kavramıyla film düşünmenin de izleyiciyi bu felsefe üzerinde düşünmeye sevk ettiği görülebilmektedir.

Doktor Cemal (Muhammet Uzuner) karakteri film zihnin düşündüğü varoluş felsefesine en yakın olan karakterdir. Frampton (2013), düşünenin karakter değil; karakter olarak düşünen film zihin olduğunu ifade eder (s. 140). Dolayısıyla Cemal'in film zihnin düşüncelerini yansıtmakta olduğu görülebilir. Doktorun bir sahnedeki sözleri ilgi çekicidir:

“Ne yağmur yağıyor. Yağsın. Yüzyıllardır yağıyor ne fark eder. Fakat bundan sadece yüzyıl sonra bile ne sen ne ben ne savcı ne komiser. Yani şairin dediği gibi, yine yıllar geçecek, geriye benden bir iz kalmayacak. Yorgun ruhumu karanlık ve soğuk kuşatacak.”

Doktor Cemal'in varoluş ile ilgili bu sözleri film zihnin düşüncelerini açık ettiği önemli bir sahnedir. Frampton (2013), filme filmozof gözüyle bakan izleyicinin filmdeki her biçimsel hareketin bir yönelim sonucu oluştuğunu fark edebileceğini ve her eylemin bir anlam içerdiğini göreceğini öne sürer. Böylelikle film deneyimi seyirci için şiirsel ve anlamlı bir hale gelerek onu kendi düşünce imajlarını yaratmaya sevk eder (ss. 163-164). Film zihin, Cemal'in düşüncelerinin arka planında rüzgârın sesi, rüzgârda salınan buğdaylar ve loş bir aydınlatma yoluyla şiirsel bir deneyim sunmaktadır.

Film zihin, yuvarlanıp giden bir elmayı takip ederek onun dereye düşmesini ve dereye ilerleyişini takip eder. Elma bir süre dereye yuvarlanarak birkaç taze görünen elmayı geçtikten sonra çürük elmaların yanında durur. Bu sahneden sonra Doktor Cemal ile Zanlı Kenan ilk kez birbirlerine bakarak ve sonra ilk kez konuşarak elma sahnesine anlam kazandırır. Doktor Cemal iyi olan taraf iken; Kenan kötüdür, çürük elmadır. Serdar Öztürk (2018) insanlık tarihinde sözlü olarak başlayıp yazılı olarak ilerleyen felsefenin, sinemanın doğuşuyla birlikte sinematografik imgelerle düşünmeye devam ettiğini belirtir (s. 24). Film zihin, elma imgesiyle iyi ve kötünün varlığına gönderme yapmaktadır. Hayat ve ölüm gibi, iyi ve kötü de birbirine bağlı ve iç içe durumdadır.

Final sahnesinde, otopside Yaşar'ın farklı bir yolla ve sebeple ölmüş olabileceğini fark etmesine rağmen Cemal, olayın üzerini kapatır. Film zihin, Cemal'in durumu neden örtbas ettiğini açıklamaz, düşünmesi için seyirciye bırakır. Aslında önemli olan olayın kendisi değil; olayın düşünmeye sevk ettiği varoluş kavramıdır. Film zihin varoluş üzerine düşünürken, seyircinin de kendisi gibi düşünmesini sağlamaya çalışmaktadır.

3.3. İşe Yarar Bir Şey (2017) Filminin Filmozofik Analizi

Filmin, Frampton'ın filmozofik olduğunu ifade ettiği “şiiresel gerçekçiliğe dayalı incelikli düşünme filmlerinden” biri olduğunu söylemek mümkündür.

Film Dünya

Film dünya, tren istasyonundaki çalan saatin gösterilmesiyle açılır. Filmin ana karakteri Leyla'nın (Başak Köklükaya) iç sesiyle devam eden sahnede lise buluşmasına gidecek olan Leyla okul yılları, iş hayatı, evlilik gibi detayları şiiresel cümleler ile anlatır. Bu sırada saatin tam altında bir çift düğün fotoğrafları çekilmektedir. Film zihin, Frampton'ın belirttiği üzere filmin başından itibaren film dünyayı kurar. Çalan saat, Leyla'nın söyledikleri, fotoğraf çektiren evli çift izleyiciye zamanın nasıl hızlı geçtiğini anlatmak için bir araya gelmiştir. Leyla geçmiş yıllardan bahsederken onun ayak sesleri de net bir şekilde duyulmaktadır. Frampton (2013), sesin montaj ve efektle aynı şekilde düşünme-bildiğini söyleyerek buna ses-düşünme adını verir. Ses-düşünmenin imajları etkili bir şekilde yeniden biçimlendirebildiğini söyler (s. 191). Görüntüleri destekleyen ayak sesleri zamanın hızla geçtiğini yansıtan ses-düşünme olarak film dünyada yerini almıştır.

Film Düşünme

Trende defterine yazı yazan Leyla birçok kez görülür. Film düşünme, Leyla'nın yazar-çizer biri olduğunu seyirciye anlatmaktadır. Leyla camdan baktığında tren vagonuna bir karga figürü boyayan adamı görür. Daha sonra da filmde görülecek olan karga figürü seyirciye anlamlandırması için verilen bir ipucudur. Frampton (2013), filmin bütününe hâkim olan film zihnin, filmin sonu hakkında bir ipucu film en başında gösterebileceğini söyler (s. 138). Film zihin, film düşünme yoluyla izleyicinin kendisine katılmasını ve karga figürünü düşünmesini istemektedir. Özellikle Türk ve Arap kültüründe karga, uğursuzluk ve ölüm getiren bir hayvan olarak görülmektedir (Yeşil, 2019, s. 839). Film düşünme, kargayı tekrarlanan bir simge olarak sunması bu bilgiyle birlikte filmin ölümle bir bağlantısı olduğunu vurgulamaktadır.

Başka bir sahnede Leyla yemekli vagonunda içki içerken görülür. Görevli gelip perdeyi kapatır. Film zihin bu sahnede toplumun kadınları nasıl kısıtladığını Leyla'nın yüzüne kapanan koyu renkli perdeyle göstermektedir. Koyu renkli olan perdenin filmin yaratıcısı tarafından bilerek mi yoksa tesadüfen mi oraya koyulduğu önemli değildir. Livingston (2008), bir filmin niyet edilerek ya da edilmeyerek anlamlar oluşturmada film anlatısı dışında görsel öğelerin de etkili olduğunu söyler (ss. 4-7). Film düşünme, Leyla'nın engelleyen siyah renkli perde üzerinden seyirciyi kendisiyle birlikte kadınları kısıtlayan toplumsal normları düşünmeye teşvik etmektedir.

Film Zihin

Filmin diğer ana karakteri Canan, doktor olan arkadaşından ötanazi talep eden felçli bir hastanın hikâyesini anlatır ancak Leyla konu hakkında soru sorunca rahatsız olur. Film zihin, seyircinin Canan ile felçli adam arasında ilişki olup olmadığını sorgu-

lamasını istemektedir. Leyla, otopside bahsettiğinde Canan'ın rahatsızlığı ve doktoru tanıdığının ortaya çıkması bu sorgulamayı destekleyen ipuçlarıdır. Leyla ise öldürme eylemine farklı bir yerden bakarak doktorun, felçli arkadaşını sevdiği için öldürememiş olabileceğini söyler. "İnsan sevdiği birini öldürebilir mi?" sorusu film zihnin bizi düşünmeye yönlendirdiği felsefi problemdir. Nitekim, Canan ilerleyen sahnelerde doktoru tanıdığını ve onun isteğiyle bu yolculuğa felçli adamı öldürmek için çıktığını anlatır. Leyla'nın iç sesiyle film zihin, öldürme eylemine dair düşünmeye devam eder: "İnsanın tanımadığı birini öldürmesi daha mı kolaydır?"

Film zihin, Leyla'nın iç sesi konuşurken yolculuğun devam ettiğini yansıtan tren sesini, tren raylarını ve tünelleri gösterir. Leyla'nın tren camından yansıyan gözlemini kapamış yüzü, kırmızı aydınlatmayla birlikte ölümü düşündürür. Aynı şekilde trenin karanlık tünele girerken ışıktan giderek uzaklaşması yaşamdan ölüme yaklaşmakta olduklarını hissettirmektedir. Frampton (2013), film zihnin ruh hallerini en çok renk aracılığıyla düşündüğünü belirtir. Böylece izleyici filmin renginin öyküsünden kaynakladığını anlar (s. 186). Leyla ve Canan'ın ruh hallerinin huzursuz olduğu görülür. Bunlar, tren yolculuğu ve hayat yolculuğu arasındaki paralelliği destekleyen imajlardır. Film zihin, yaşam yolculuğunu, tren yolculuğu metaforu ve renkler ile izleyiciye göstermektedir.

Felçli hasta Yavuz'un evinde karakterler konuşurken pencereye bir karga konarak kadrajın en dikkat çeken yerine konumlanır. Frampton (2013), kadrajın bir düşünme konumu olduğunu söyler (s. 197). Film zihin, karga metaforunu kullanarak ölümün, yolculuğun başından itibaren onlarla birlikte olduğunu ve artık yerine ulaştığını karganın kadrajdaki konumu ile düşündürmektedir.

Daha sonra Leyla yolculuk amacı olan lise buluşmasına gider. Liseden beri 25 yıl geçmiştir. Bir çember şeklinde kurulmuş yemek masasında Leyla'nın arkadaşları kayan kamera hareketiyle sırayla görülür. Masada birçok arkadaşı Leyla hakkında konuşmaktadır. Çember Leyla'da tamamlanır. Frampton'a göre (2013), kadrajdaki kamera hareketleri olası duygulanımların hem kinetik hem de kavramsal gösterimidir (s. 206). Film zihin, çemberin tamamlanmasını zamanın imgesel olarak akışını hissettirmek için kullanmaktadır.

Diğer taraftan çemberin Leyla'da tamamlanması masadaki diyalogların birçoğunun odak noktasının Leyla olduğunu gösterir. Leyla ile ilgili olmayan iki diyalog bile konu bakımından Leyla'nın şu an içinde bulunduğu durumla ilintilidir. Bu diyaloglardaki iki arkadaşın anlattıkları filmin konusu bağlamında ilgi çekicidir. Biri, eşiyle boşandığı zaman küçük oğlunun hayalî bir arkadaş edindiğini ve bu hayalî arkadaşın kendisini hiç terk etmemesi için oğlunun onu yatalak olarak hayal ettiğini söyler. Diğeri ise yanındaki arkadaşına annesinin eskisi gibi şen şakrak olmadığını, heykel gibi oturduğunu ve bakıma muhtaç olduğunu anlatır. Yavuz'un felçli olma durumunu hatırlatan bu diyaloglar, izleyiciye ölümü arzulayan Yavuz'un nedenlerini sıralamaktadır. Mulhall'a göre filmler felsefenin ham maddesi ya da felsefi görüşlerin görselleştirilerek süslenmesi değildir; aksine kendi başına felsefi çalışmalardır ve eylem olarak felsefe yaparlar. Filmler, bu şekilde kavramların ortaya çıkmasını sağlayarak etki ve algı oluşturmaktadır (Herzogenrath, 2017, s. xii). Film zihin burada izleyiciyi, Yavuz'un durumunu

farklı bakış açılarıyla görerek ölüm arzusunu felsefi yönüyle düşünmeye sevk etmektedir.

Otele dönen Leyla'nın sabah olduğunda, Canan ile pencere kenarında oturduğu görülür. O sırada dışarıdan yemekteki arkadaşlarından üçü geçmektedir. Kamera perdeye odaklanıp ardından tekrar pencereden dışarıya odaklandığında ise lise çağındaki bir grup gencin aynı yerden geçtiği görülür. Frampton (2013), filmdeki bu tür geçişlerin nedeni belli olan dramatik bir "seçim" olduğundan bahseder (s. 207). Film zihnin bu sahneyi, zamanın hızla geçtiğini ve yaşam döngüsünün devam ettiğini yansıtan bir biçimsel anlatım olarak kullanır. Kamera tekrar içeri odaklandığında ise Leyla ve Canan'ın Yavuz'un evinde olduğu fark edilir. Pencerenin açık kalmasını isteyen Yavuz'un sesi bir kez daha duyulduktan sonra, Leyla ve Canan'ın dışarıda yürüyerek uzaklaştıkları görülür. Yavuz uyanmayacağı uykusuna dalarken, dışarıda yürüyen, konuşan ve gülen insanlar aracılığıyla yaşam döngüsü devam etmektedir.

Film zihin, temel olarak bir insanın ölmek istemesinin sebeplerini etraflıca sorgulamaktadır ve izleyicinin de kendisiyle birlikte bu problemi sorgulamasını ister. Öyle ki film bittikten sonra başka bir deyişle film dünya sona erdikten sonra gerçek dünyaya dönen izleyici, ölüm arzusunu felsefi bir problem olarak sorgulamaya devam edecektir.

3.4. Kız Kardeşler (2019) Filminin Filmozofik Analizi

Kız Kardeşler filminin, Frampton'ın filmozofik olduğunu ifade ettiği "şiişsel gerçekçiliğe dayalı incelikli düşünme filmlerinden" biri olduğunu söylemek mümkündür.

Film Dünya

Film dünya, bir aracın çorak kayalıklarla çevrili, kavisli bir yolda ilerleyişi ile açılır. Yol hiç bitmeyecekmiş gibi görünmektedir ve araç sürekli tırmanmaktadır. Aracın arka koltuğunda ağlayan bir kız çocuğu (Havva) oturmaktadır. Yolun sonunda geniş bir arazinin sonunda bir dağ köyü görünür. Filmin mekânı olarak köy, tamamen izole bir yerde konumlanmıştır. Frampton (2013), film dünyanın belli bir şekilde görünecek şekilde tasarlanabildiğini ifade eder (s. 185). Köyün görüldüğü geniş planda film zihin, tüm film boyunca hissedilen ütöpic bir diyar imgesini izleyiciye en baştan göstermektedir.

Film Düşünme

Araç durduğunda Havva bir şey söylemeden iner. Babasının karşıladığı Havva elini öperek içeri girer. Baba, aracı kullanan adama baş sağlığı diler. Evin kapısında durup içeri bakan Havva sanki büyüdüğü evi ilk kez görmüşçesine süzer. Kamera ağır bir çevrinme hareketiyle tek göz odayı gösterir. Frampton (2013), kamera hareketlerinin biçimi dramatikleştirerek ya öyküyü zenginleştirdiğini ya da öyküyle tezat oluşturduğunu belirtir (s. 204). Film düşünme, evin durumu aracılığıyla bir sefalet içinde bulduklarını göstererek öyküyü zenginleştirmektedir.

Havva'nın büyük ablası Reyhan'ın eşi Veysel köyün çobanıdır. Gece olduğunda Veysel'in bir ağacın altında, ateşin başında uyukladığı görülür. Uyandığında ağacın

olduğu yerden gelen sestən korkar. Bir anda rüzgâr çıkar ve kurt ulur. Veysel dua etmeye başlar. Yine ses duyduğunda arkasını döner ve bir adamın orada olduğunu görerek tekrar korkar. Adam yaklaştığında diğer taraftan başka bir adam daha yaklaşır. Bir anda çıkan bu iki adam sonraki sahnelerde görüleceği üzere eşkıyadır. Eşkıyalar, Veysel'i ateşin başında bırakarak geldikleri karanlığa karışırlar. Frampton (2013), sesin montaj ve efektle aynı şekilde düşünebildiğini söyleyerek buna ses-düşünme adını verir. Ses-düşünmenin imajları etkili bir şekilde yeniden biçimlendirebildiğini söyler (s. 191). Film düşünme sakin ve sessiz bir andan sonra aniden çıkan rüzgârın sesi ve kurt ulmasıyla izleyiciye tehlikenin yakında olduğunu hissettirmektedir.

Film Zihin

Kızların babaları olan Şevket, odun kıran Reyhan ve çarşafı yıkamak isteyen Havva'ya yarın Necati Bey'in geleceğini haber verir. Film zihin, anlamla biçimi birleştirerek seyircinin ipuçlarını yakalaması için kadrajın yönünü belirler (Frampton, 2013, s. 199). İki kardeşin yakın plan yüz ifadesinden Necati Bey'in aileyi etkileyen biri olduğu anlaşılmaktadır. Film zihin, seyircinin bunu fark edebilmesi için iki kardeşin yüzünü ayrı ayrı kadraja alır. Nitekim daha sonraki sahnelerde Reyhan'ın bebeğinin Necati Bey'den olduğu anlaşılır. Necati Bey yanında ailenin ortanca çocuğu Nurhan ile köye gelir. Necati Bey, Nurhan'ı geri götürmeyeceğini belli eder. Üç kardeş de eve dönmüştür.

Üç kız kardeş, mahrumiyet bölgesi olarak gördükleri köyden çıkmak için besleme statüsünü bir kaçış çizgisi olarak görmektedirler. Birey bulunduğu yere ya da iktidar olanlara başkaldırı halinde kendini kurtarmak ister. Yersiz-yurtsuzlaşma bir oluşun kendi yerinden kaçtığına veya koptuğunda gerçekleşir (Colebrook, 2009, s. 87). Dil, din, ırk ve kimlik gibi olgular bireyin yersiz-yurtsuzlaşmasındaki engellerdir. Bu olgular bireyin köklerini bulunduğu yere sağlamca salmasına neden olur. Bu olguların çekimine karşı koyamayan birey kaçış çizgilerinin özgürleştiriciliğini fark edemez ve mutlak bir yersiz-yurtsuzlaşma yaşayamaz (Goodchild, 2005, s. 269). Film zihin, film boyunca üç kız kardeşin de köklerinin bulunduğu köyü reddederek mutlak yersiz-yurtsuzlaşma peşine düştüğünü gösterir.

Besleme statülerine rağmen ataerkil ve sınıfsal bir düzende ayakta kalmaya çalışan güçlü kadınlar olarak kız kardeşlerin yersiz yurtsuzluğu, film zihnin seyirciyi üzerinde düşünmeye sevk ettiği ana temadır. Film dünyada bir öteki olarak kodlanmış Veysel de ataerkil düzende ciddiye alınmayan, hor görülen bir karakter olarak yer almaktadır. Veysel, çoban olması ve evdeki iç güveyisi statüsü sebebiyle bir ötekidir. Film zihin, Veysel üzerinden hiyerarşik bir düzende ezilen ötekileri düşünmeye sevk eder. Film zihin, yersiz yurtsuzlaşma, ataerkil düzen, ötekilik, kadın ve erkek olguları üzerinden felsefe yaparak seyirciyi filmle beraber bunlar üzerinde düşünmeye davet eder.

SONUÇ

Sinemanın düşünceleri görüntülere dönüştürme gücü, başlangıcından itibaren onun imgelerle düşünen felsefeye yakın olmasına sebep olmuştur. Başta Deleuze olmak üzere Münsterberg, Arnheim, Balazs gibi birçok sinema kuramcısı sinemanın düşünce olarak ele alınmasını sağlamıştır. Felsefenin kavramlar üzerinden düşünmesine benzer olarak sinema görüntüler üzerinden düşünerek sinematik bir düşünce biçimi oluşturmaktadır. “Filmler felsefe yapabilir mi?” sorusuna Daniel Frampton filmozofi kuramıyla cevap aramaya çalışmıştır.

Ele alınan filmlerin felsefi olarak düşündüğü, incelenen filmler aracılığıyla tespit edilmeye çalışılmıştır. *İşe Yarar Bir Şey* filminde film zihnin nasıl düşündüğü filmin sesleri, renkleri, kamera hareketleri, imajları ve başkarakter Leyla üzerinden düşünmesi incelenerek ortaya çıkarılmıştır. *Kosmos* filminde ise dijital olarak yaratılan imajların da yardımıyla film zihnin insan oluş, hayvan oluş, inanç ve aşk üzerine felsefi düşündüğü görülmektedir.

Filmlerin, felsefe yapma biçimini değiştirme potansiyeli olduğu görülmektedir. *İşe Yarar Bir Şey* filminde film zihin, ölüm, yaşam ve zaman gibi olgular üzerine düşünürken izleyiciyi de kendisiyle birlikte felsefe yapmaya sevk etmiştir. *Bir Zamanlar Anadolu’da* filminde imajların, diyalogların, renklerin ve seslerin film zihnin amacına hizmet ederek seyircinin olayın ardına bakmasını ve film düşünme yoluyla yaratılan film dünyanın düşüncelerini keşfetmesini ve dolayısıyla felsefe yapmasını sağlamaktadır.

İncelenen dört filmde film zihin, film düşünme ve film dünyanın izleyicinin sinema deneyimini derinleştirmek adına bütüncül bir biçimde yer aldığı tespit edilmiştir. *İşe Yarar Bir Şey* filminde Leyla, *Kosmos* filminde Kosmos, *Bir Zamanlar Anadolu’da* filminde Doktor Cemal karakterleri üzerinden ya da karakter olarak düşünen film zihin, izleyicinin filmin ne düşündüğünü keşfedebilmesi için çalışmaktadır. *Kız Kardeşler* filminde ise film zihnin, izole bir dağ köyünde yaşayan, babaları tarafından besleme olarak kasabadaki ailelerin yanına verilen ve farklı sebeplerle köye dönmek zorunda kalan üç kız kardeş üzerinden düşündüğü görülmüştür.

Teknolojik gelişmelerin katkılarıyla hızla gelişen sinema, istenen özelliklerin oluşturulabilmesi için özel efektlerin kullanıldığı Frampton’ın söylediği gibi “her şey olabilen, her şeyle bürünebilen, istediği her şeyi düşünebilen” bir yapıya bürünmüştür. İncelenen filmlerde film dünyanın yaratımında kullanılan efektler filmin atmosferini, filmin dilini ve özellikle filmin düşüncelerini yansıtmak için kullanılmıştır. Dolayısıyla filmozofik analiz yönteminin çağdaş filmlerin irdelenmesinde kullanılmasının sinematik deneyimin derinleştirilmesi için yararlı olacağını söylemek mümkündür.

KAYNAKÇA

Arnheim, R. (2007). *Görsel Düşünme* (Çev. R. Ögdül). İstanbul: Metis Yayınları.

Badiou, A. (2014) Sinema ve Felsefe Hakkında Konuşması. <https://www.youtube.com/watch?v=81gNHH8aEI> (Erişim Tarihi: 12.04.2020).

Bollnow, O. F. (2004). *Varoluş Felsefesi: Kierkegaard, Hiedegger, Jaspers* (Çev. M. Beyaztaş). İstanbul: Efkâr Yayınları.

Botz-Bornstein, T. (2012) "Film Thinks!" What about Dreams? A Reading of Daniel Frampton's Filmosophy. *Film and Philosophy* 17, 2012, ss. 192-203. www.academia.edu/38658647/

Carroll N. (2004). The Power of Movies. Peter Lamarque, Stein Olsen (Ed.), *Aesthetics and the Philosophy of Art: The Analytic Tradition* içinde (ss. 485-487). Oxford: Blackwell.

Carroll N. (2008). *The Philosophy of Motion Pictures*. London: Blackwell Publishing.

Colebrook, C. (2009). *Gilles Deleuze* (Çev. C. Soydemir). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Cox, D. ve Levine, M. (2018). *Filmle Düşünmek: Felsefe Yapmak ve Film İzlemek* (Çev. O. Orhangazi). Ankara: Ütopya Yayınevi.

Deleuze, G. (2003). *İki Konferans* (Çev. U. Baker). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

Deleuze, G. ve Guattari, F. (2000). *Kafka: Minör Bir Edebiyat İçin* (Çev. Ö. Uçkan, I. Ergüden). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Dorsay, A. (2020). *Dünyaya Açılan Sinemamız ve Yeni Bir Kuşak: Türk Sineması 2010-2020*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Frampton, D. (2013). *Filmozofi: Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto* (Çev. C. Soydemir). İstanbul: Metis Yayınları.

Goodchild, P. (2005). *Arzu Politikasına Giriş* (Çev. R. Ögdül). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Güğümcü, S. (2014). *Sinematik İmgenin Ontolojik Olanakları*. (Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Herzogenrath, B. (2017). Introduction: Film and/as Philosophy. Bernd Herzogenrath (Ed.), *Film As Philosophy* içinde (ss. vii-1). Minneapolis: University of Minnesota Press.

Kierkegaard, S. (2013). *Aforizmalar* (Çev. N. Beier). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Livingston, P. (2008). Recent Work on Cinema as Philosophy. *Philosophy Compass* 3, 1-14.

McClelland, T. (2018). The Philosophy of Film and Film as Philosophy. (<https://www.researchgate.net/publication/322931669>).

Mulhall, S. (2002). *On Film (Thinking in Action)*. London & New York: Routledge.

Mulhall, S. (2007). Film as Philosophy: The Very Idea. *Proceedings of the Aristotelian Society* V: 107, ss. 279-294.

Münsterberg, H. (1916). *The Photoplay: A Psychological Study*. New York: D. Appleton and Company.

Oğuzcan, D. (2020). *Çağdaş Türk Sinemasına Filmozofik Bakış*. (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Öztürk, S. (2016). Sinefilozofi: Kurosowa'nın Düşlerine Sinefilozfik Bir Yolculuk. Ankara: Heretik Yayınları.

Öztürk S. (2018). *Sinema Felsefesine Giriş/ Film-Yapımı Felsefe*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Perkins V. F. (1993). *Film as Film*. London: Da Capo Press Edition.

Smith M. (2006). Film Art, Argument, and Ambiguity. Murray Smith, Thomas E. Wartenberg (Ed.), *Thinking Through Cinema: Film as Philosophy* içinde (ss. 33-42). Malden: Blackwell.

Sobchack V. (1992). *The Address of The Eye: A Phenomenology of Film Experience*. New Jersey: Princeton University Press.

Tarkovski A. (2007). *Mühürlenmiş Zaman* (Çev. F. Ant). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Türkgeldi K. S. (2019). Kaybolan Bir Bilincin Sinematografik Deneyimi: Kayıp Otoban Örneği. *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 1(1), 3-15. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/pub/mekcad/issue/44849/551284>

Wartenberg T. E. (2007). *Thinking on Screen: Film as Philosophy*. New York: Routledge.

Wartenberg T. E. (2011). On The Possibility of Cinematic Philosophy. Havi Carel, Greg Tuck (Ed.), *New Takes in Film-Philosophy* içinde (ss. 9-25). New York: Palgrave Macmillan.

Yeşil, S. (2019). Türk ve Arap Mitolojisinde Ortak Hayvan Figürleri. *Ardahan Üniversitesi Uluslararası Mitoloji Sempozyumu Bildiri Kitabı* içinde (ss. 833- 842).

