

Makale Geliş | Received: 04.12.2018
Makale Kabul | Accepted: 31.12.2018
Yayın Tarihi | Publication Date: 15.03.2019
DOI: 10.20981/kaygi.505653

Gökhan GÜRDAL

Dr | Dr.
ORCID: 0000-0003-1068-9967
gkhngirdl@gmail.com

Hareketli Resimlerin Felsefesi ve Felsefe Olarak Film

Öz

Bu yazının amacı sinema felsefesine dair yapılmış temel bazı tartışmaları ortaya koymak ve "sinema felsefesi"nin imkanını göstermektir. Bunu yaparken ilk olarak "sinema felsefesi"nin ortaya çıkışını ve onun "film teorisi" ile olan ilişkisini aktarmaya çalıştık. Daha sonra, filmin ne tür bir "anlatı"ya sahip olduğunu, Simetri ve Asimetri Tezleri açısından incelemeye çalıştık. Yazının ikinci kısmında, sinemayı, onu oluşturan fiziksel öğeler üzerinden tanımlamaya ve tarihsel gelişimini kısaca ortaya koymaya çalıştık. Ardından, G. Deleuze'ün "felsefe" anlayışını temele alarak sinema ile felsefe arasındaki ilişkiyi belirlemeye ve sinemanın yeni bir düşünce tarzı olduğunu fikrini desteklemeye çalıştık. Ayrıca sinemanın bir dil olup olmadığı ve sinemanın neliği hakkında kısa bir tartışma yapmayı denedik.

Anahtar Kelimeler: Sinema Felsefesi, Film Teorisi, Simetri ve Asimetri Tezleri, Anlatı, Deleuze.

Philosophy of Motion Pictures and Film as Philosophy

Abstract

The aim of this paper is to put forth the some of the main arguments about the philosophy of cinema and to show the possibility of "philosophy of cinema". While doing this, at first we have tried to convey the emergence of "philosophy of cinema" and its relationship with "film theory". Thereafter we have tried to investigate that what kind of "narrative" the film has in the aspect of Symmetry and Asymmetry Theses. In the second part of the paper, we have tried to define cinema over the physical elements of which it is consist of and set forth its historical development, briefly. Consequently, using G. Deleuze's definition of cinema as base, we have tried to support the idea of that cinema is a new way of thinking. In addition we have tried to discuss whether cinema is a language or not and its quality, shortly.

Keywords: Philosophy of Cinema, Theory of Film, Symmetry and Asymmetry Theses, Narration, Deleuze.

Hareketli Resimlerin Felsefesi ve Felsefe Olarak Film

Hareketli resimlerin ya da Noel Carroll’ün tercih ettiği kavramı kullanırsak *hareket eden imajların* (Carroll 2008: 1) felsefesi, tartışmaya açık da olsa, yüksek ihtimalle Harvard’da felsefe ve psikoloji profesörü olan Hugo Munsterberg’in *Photoplay: A Psychological Study* adlı kitabıyla 1916 yılında başlamıştır. Ancak sonraları ise sinema felsefesi pek de gelişmemiş ya da akademik anlamda göz ardı edilmiştir. Sinemanın felsefesini yapmak 1960’lar ile 70’lerde bir biraz canlılık kazanmışsa da 2000’li yıllara değin yoğun bir akademik üretim yapılmamış ve günümüzdeki gibi başat bir felsefe disiplini olarak görülmek bir yana felsefenin bir dalı olarak dahi algılanmamıştır. Günümüzde sinemanın felsefesini yapmak ya da herhangi bir felsefi kuramı anlatırken, örneklendirirken, özgün bir felsefe oluştururken sinemaya değinmek, filmlerde teoriler bulmak ya da filmlerden yola çıkarak teoriler üretmek, deyim yerindeyse, moda haline gelmiştir.

Sinemanın felsefesi ile film teorisi arasında her ne kadar büyük bir üst üste gelme veya ortaklaşma söz konusu olsa da biri diğerinin yerine ikame edilemez. Neyin sinemanın felsefesi neyin film teorisine ait olduğunu saptamak oldukça güç olsa da film teorisinin, sinemanın felsefesinden önce ortaya çıktığını söylemek yanlış olmaz. Film teorisi daha çok filmlerin teknik özelliklerini anlamaya ve filme bir ürün olarak odaklanmasına karşın sinema felsefesi, sinemanın neliğine, imgelere ve kavramlara odaklanır, diyebiliriz. Örneğin, James Monaco’nun *Bir Film Nasıl Okunur?* Adlı kitabı film teorisinin sayısız güzel örneklerinden biriyken G. Deleuze’un *Sinema 1: Hareket-İmge* ve *Sinema 2: Zaman-İmge* kitapları sinemanın felsefesi üzerinedir; sinemanın kavramları hakkındadır.

Sinemanın felsefesi ile film ve medya teorisinin arasında oldukça geçişli bir ilişki vardır. Ancak sinemanın felsefesinin yalnızca film teorisinden ibaret olduğunu söylemek ya da sinemanın felsefesinin olanağını reddetmek haksızlık olacaktır. Sinemanın felsefesinin Batı’da 1960-70’lere, ülkemizde 90’lar ve 2000’li yıllara değin

gelişmemesinde iki temel etken göze çarpar. N. Carroll bunları demografik ve entelektüel olmak üzere iki kategoride değerlendirir.

Demografik neden kısaca şöyle özetlenebilir: 1960 ve 70'lere değin, Batı dünyasında film izleyen, düzenli olarak sinemayı takip eden ve televizyon ve diğer görsel araçların etkilerine açık olan insan sayısı şimdiki gibi çok değildi. Bu sebeple yeni ortaya çıkan bu sanat biçiminin felsefesinin yapılması için henüz bir zorunluluk gündeme gelmemişti. Bu durum ülkemiz için bir 10-20 yıl kadar ileriye götürülebilir. Yani, sinema felsefesini alımlayacak okuyucu, öğrenci, araştırmacı ve seyirci kitlesi henüz yeterli nüfusa ulaşmamıştı.

Entelektüel neden ise demografik nedenin akademik dünyaya yansımış halidir. Akademik dünyada sinemanın felsefesini yapan, bu konu hakkında kitap veya makale yazan insanlar yok denecek kadar az olduğu için sürdürülebilir bir tartışma olanağı yoktu. Ne zaman ki, akademik dünya sinemanın felsefesine ilgi duymaya ve bu konu hakkında yazmaya, konuşmaya ve çeviri faaliyetine girişti, işte o zaman ancak sinema felsefesinin akademik bir alt-disiplin haline dönüşmesi sağlandı. N. Carroll'a göre 80'lerin sonuna doğru, Rudolf Arhnhem, Sergei Eisenstein, V. I. Pudovkin, Andre Bazin, Siegfried Kraucer ve diğer majör film teorisyenlerini temel alan akademisyenler kendi alanlarını yeniden değerlendirme adlandırma yoluna giderek adını “kültürel çalışmalar” olarak değiştirdiler. Bu durum bir çok tartışmayı havada bıraktı ve erken dönem birçok film teorisyenini aklını karıştırdı (Carroll 2008: 2).

Görüleceği üzere, entelektüel neden aslında felsefe-dışı ya da film teorisyeni olan düşünürlerin katkısıyla birlikte aşılmış oldu ve artık sinema felsefesi akademik bir disiplin olarak Batı üniversitelerinin büyük bir çoğunluğunda yer almaya başladı. Bu yükselişin, sinemanın hem içerik hem de seyirci açısından hızla büyümesi ve yükselmesiyle eş-güdümlü olması da tesadüf değildir.

Her ne kadar “sinema felsefesi” ya da “film felsefesi” alanı 1980'lerin sonunda doğru artık dört başı mamur bir şekilde kurulmuş gibi görünse de Wartenberg iki temel tuhafliktan bahseder. Bu tuhafliklar:

1. Adına film ya da sinema felsefesi denilen ve sanat felsefesinin bir alt-disiplini olan bu alana katkının büyük bir bölümü sinema ya da film filozoflarının dışındaki insanlardan gelmiştir. Nasıl ki, bilim felsefesi hakkında yine bu işi yapan fizikçileri katkıları en az felsefeciler kadar çoksa, film felsefesi için de durum farklı değildir. Alana katkı yapan isimlerin çoğu bir şekilde sinema ile pratik anlamda uğraşmış, tek işi akademisyenlik ya da “filozofluk” olan kişiler değildir (Wartenberg 2015). Bugün durum akademik felsefenin lehine değişmiş gibi görünmektedir. Sinema felsefesi ile ilgili olan hakemli dergilerde makaleler yayımlanan, film felsefesi konferanslarında bildiriler sunan, oldukça iyi araştırmalar yapmış, makale ve kitaplar yazmış, köklü üniversitelerde istihdam edilen birçok akademisyen görmek mümkündür.
2. İkinci tuhaflık ise kurumsallaşmış bir akademik çalışma alanı olan “film teorisi” ile yaşanan üst-üste gelme ya da çakışmadır. Film felsefesine yapılan katkının büyük bir bölümü Anglo-Amerikan düşünürler tarafından yapılmış olsa da film teorisi yoluyla yaşanan üst üste gelmeden dolayı Anglo-Amerikan dünya dışından da yapılan katkılar göz ardı edilemeyecek kadar fazladır. Ancak, bu üst üste gelme durumu bize biraz da film felsefesinin gerekli olup olmadığını düşündürür (Wartenberg 2015). Çünkü bu çakışma ya da üst üste gelme bazen o denli yüksektir ki; sanki film felsefesine ihtiyaç yokmuş gibi hissettirir. Film teorisi tek başına, başına bize film felsefesinin sağlayacağı tüm geniş bakış açısını ve kavramlar setini sağlayabilirmiş gibi gelebilir.

Film teorisi sinema felsefesinden önce ortaya çıkmıştır. Her ikisinin de büyük ortak yanları ve katkı sağlayıcıları bulunmasına karşın bu iki akademik disiplin, birbirlerinin yerine ikame edilemez ve birinin varlığı diğerini gereksiz kılmaz. Sinema felsefesine olan ihtiyaç, hiç kuşku yok ki; sinemanın ortaya çıkışından bu yana her zaman var olmuştur ve günümüzde de bu ihtiyaç giderek artmaktadır.

Sinemada Anlatı: Simetri ve Asimetri Tezleri

Sinema felsefesinin en önemli konularından biri de filmin anlatısının nasıl olduğudur. Filmler, tıpkı romanlar ve diğer birçok sanat türü gibi, bir anlatıya sahiptirler. Örneğin halk dansları, tiyatro oyunları ve edebi romanlar vs. gibi sanat türlerinin neredeyse hepsi bir anlatıya sahiptir. Bununla birlikte asıl sözkonusu olan durum ise bu sanatların anlatılarını ne şekilde verdiğidir. Berys Gaut bu sorunu tartışırken çoğunlukla roman türüyle karşılaştırma yaparak ilerler. Sözkonusu olan anlatı ise belki de en sağlıklı araştırma ve karşılaştırma roman ile yapılandır. Gaut;

anlatının benzerliği ya da benzemezliği üzerinden Simetri Tezi ve Asimetri Tezi adını verdiği iki sınıf ayırır (Gaut 2004: 234).

Simetri tezine göre roman ile sinemanın anlatı tarzı temel anlatıcılar ve anlatının özelliği bakımından tıpatıp benzerdir. Sinema *göstererek* anlatırken edebiyat *söyleyerek* anlatır. Sinema ve edebiyat anlatıcılar, ima edilen yazarlar, dolayım, bakış açısı ve konu-hikâye bağlantısı gibi temel özellikler bakımından benzerdir. Bu teze göre ortamın kendisinden bağımsız bir biçimde sinema ve edebiyat ve yine diğer anlatısal sanatlar tıpatıp benzerdir. Asimetri tezi ise simetri tezinin tam aksine edebiyat ile sinemanın birbirinden çokça farklı bir biçimde anlatı tarzlarına sahip olduklarını ileri sürer. Örneğin edebiyatta elinizi attığınız her yerden anlatıcılar fişkiriyorken sinemada anlatıcıları bulmak çok da kolay değildir. Bu teze göre her iki ortam da sinema ve edebiyat, tam anlamıyla farklı anlatı araçlarına ve tarzlarına sahiptir (Gaut 2004: 234).

İlk olarak kendimize şu soruyu sorduğumuzda yukarıda tartışılan sorunun ne denli kritik olduğunu anlayabiliriz: “Bizler bir romanı ya da sinema filmini kimin bakış açısından ya da gözünden izliyor veya okuyoruz?” bu soru ile birlikte sinemanın ve edebiyatın bazı örneklerinin alışlagelen yazar ve yönetmenin bakış açısından çok daha uzağa düşen ve bazen de yanıltıcı bakış açıları sunduğunu görebiliriz. Örneğin Kierkegaard’ın *Baştan Çıkarıcının Günlüğü* adlı kitabı takma adla yazılmıştır. Kitabı okumaya başladığımızda yazarın size anlattığına göre aslında birilerinin mektuplarını bir çekmecedeki bulunduğunu ve bunları yayınladığını söylemektedir. Bu şekilde Kierkegaard okuyucu ile arasına iki ve bazen üç katlı bir mesafe koyar. Yazar, takma adlı Johannes Climacus’tur. Bu aslında çok fazla ima içerir. Hikâyenin kahramanları da yazarın tanıdığı ya da hakkında fikir sahibi oldukları kimseler değildir ve hikâyenin anlatıcısı da yazarın kendisi değildir.

Sinemadan örnek verilirse, *Letters From an Unknown Woman (1948)* filmi bir kadının aşk mektupları üzerinden yaşadıklarını sesli-anlatım ile anlatmaktadır. Ancak seyirciler filmde gördükleriyle kadının anlattıkları arasına fark olduğunu, kadının bir şekilde olayları farklı aktardığını, duyulan ile görülenin farklı olduğunu görürler. Benzer biçimde *Usual Suspects (1995)* filmi de Kierkegaard’ın yaptığına benzer

biçimde, izleyiciyi yanıltacak ve nihayetinde şaşırtacak biçimde asıl suçlunun gözünden anlatılmaktadır. Film anlatı konusundaki bu yeniliği ile oldukça ses getirmiş ve tartışmalara da yol açmıştır. Özellikle de film felsefecileri, film izlerken hangi açıdan filmin izlendiği sorusunu sormuşlardır. Anlatıcının yokluğu, anlatıcının gizli mi yoksa ima edilmiş biri mi olduğu veya genel kabul görmüş biçimiyle her anlatı bir anlatıcıyı gerektirir mi? benzeri sorular da yine anlatı üzerine yapılan tartışmanın temelini oluşturmaktadır (Wartenberg 2015).

Simetri tezini destekleyenler ile Asimetri tezini destekleyen film felsefecileri arasında adeta bir ikiye bölünmüşlük söz konusudur. Simetri tezini destekleyen Seymour Chatman’a göre her anlatı mutlaka bir anlatıcıyı gerektirir. Edebi olsun sinemasal olsun farketmez, romanda sıklıkla ima edilen ve sinemada genellikle ima edilen bir anlatıcı mevcuttur. Bruce Kawin’e göre ise sinemada her zaman filmi o kişinin gözünden izlediğimiz bir anlatıcı vardır. Son olarak Jerold Levinson’a göre ise sinemada her zaman bir anlatıcı mevcuttur ve sinematik anlatıcının görevleri bazen filmin müziğine değin genişler. Asimetri tezini destekleyen Currie, Walton ve Bordwell ve Berys Gaut’un kendisi de sinema ile edebiyatın hem araçlar hem anlatı tarzı açısından çokça farklı olduğunu iddia ederler (Gaut 2004: 235)

Gaut’un apriori bir önerim olarak adlandırdığı ancak hiç de apriori bir biçimde kabul etmediği S. Chatman’ın “her anlatı bir anlatıcıyı -hatta bir insan bile olmasa dahi-gerektirir” (Chatman 1990: 115) argümanını çürütmeye çalışır. İlk olarak Bordwell’in itirazına kulak verir. Bordwell’e göre her anlatı bir anlatıcıyı gerektiriyorsa bu anlatıcı belki de bilgiyi saklayan ya da kısıtlı bilgiye sahip bir hikâye anlatıcısı olabilir. Ancak problemi bu şekilde ele almak da bir biçimde dar görüşlülük olabilir. Yalnızca tek bir insanın anlatıcı olabilmesi de sorunludur. Gerçek yazar, Örtük yazar ve Anlatıcı arasında fark vardır.

Guliver’s Travels (Güliver’in Seyahatleri) isimli eserin Gerçek yazarı Jonathan Swift olmasına karşın biz hikâyede Lemuel Guliver adında güçlü ve maceracı bir denizcinin tuttuğu kayıt defterini okumaktayız. O halde hikâyenin anlatıcısı J. Swift değildir, Örtük yazarı Lemuel Guliver’dir. Bununla birlikte birçok hikâye veya öyküde

de anlatıcı yazarın kendisi değildir, çoğunlukla hayali karakterlerdir. Dahası hiçbir biçimde anlatıcının olmadığı kurgusal anlatılar da mevcuttur ve bu anlatılar yalnızca yazarları gerektirir anlatıcıları gerektirmez (Gaut 2004: 236-7). Anlatıların her biri kurgusal değildir ve bu sebeple anlatıcının da kendisi bazen gerçek kişilerden oluşur. Buna karşın tarihsel anlatılarda, anlatıcının kim olduğu/olacağı karşı-argümanı da her zaman bir anlatıcı olması gerekliliğini ortadan kaldırır. Sinema filmlerinde Açık (Explicit) ve Örtük (Implicit) anlatıcı olmak üzere iki tür anlatıcıdan bahsedebiliriz. Edebiyatta anlatıcılar *çoğunlukla* Açık iken sinemada *bazen* Açık anlatıcılar kullanılır. Örneğin I. Bergman’ın *It Rains on Our Love (1947)* filminde Açık bir anlatıcı vardır ve bu anlatıcı aynı zamanda filmin de bir karakteridir. Bununla birlikte filmlerin içinde bir karakter olarak görünmeyen ancak ses olarak varolan Açık anlatıcılar da mevcuttur. Örneğin Orson Welles’in *Duel in the Sun(1946)* filminde onun sesini duyarız ama bir karakter olarak görmeyiz. Ses olarak değil de baş aktörün arkadaşları tarafından anlatılan geri-dönüşlerle örülü bir film olan yine Orson Welles’in *Citizen Kane (1941)* filminde de Açık anlatıcılar kullanılmıştır. Açık anlatıcılar aslında pek de tartışma konusu değildir ve herhangi bir zıtlık arz etmezler. Asıl problem Örtük anlatıcıların neliği hakkındadır (Gaut 2004: 237). Bu sorunu ortaya tüm yönleriyle koyabilmek adına Gaut ilk olarak Örtük sinematik anlatıcıların üç tipini sınıflandırır ve sonunda bu üç Örtük anlatıcının hakkında *aptalca* sorular sorarak mutlak anlamda bir anlatıcının gerekli olmadığını haklılandırmaya çalışır. *Görünmez bir gözlemci olarak anlatıcı* modeli en eski modeldir ve klasik film teorisyeni Lev Pudovkin’e aittir. Çağdaş dönemde de kabul gören bu modelin destekleyicileri olarak Bruce Kawin ve Jean-Pierre Oudart sayılabilir. Bu modele göre anlatıcı aslında filmin çekildiği bakış açısından tüm eylemlerin gerçekleşmesini gördüğümüz bir görünmez gözlemcinin bakış açısıdır. Bu model öznel bir anlatıcının gözünden “bakış açısı” çekimini genelleştirir. Edebiyatta anlatıcının sözcüklerle yaptığı şeyi sinemadan anlatıcı kendi bakış açısını seyirciye sunarak ya da seyirciyi kendi bakış açısından baktırarak yapar (Gaut 2004: 238).

Bu modelin en büyük açmazı tek bir sinematik anlatım yöntemini genelleştirmesidir. Bakış açısı çekimleri sıklıkla başvurulan bir yöntem olsa da bunun

kullanılmadığı “bağımsız” noktalardan yapılan birçok çekim mevcuttur. Bir başka problem de olayları bakış açısından gördüğümüz kişiyle yaşayacağımız bir tür özdeşleştirme sorunudur. Hikâyenin nasıl anlatıldığına bağlı olarak her seyirci her anlatıcıyla aynı biçimde kendini özdeşleştirecek ve hikâye o şekilde görecektir diye bir kural yoktur. Bir başka absürd sayılabilecek itiraz da G. Currie’den gelmektedir. Currie’nin argümanına göre bir tavan çekimi hayal edelim. Oraya nasıl gittik ve hala daha orada nasıl asılı kalabiliyoruz? Ya da dış uzaydan çekilen bir görüntü için orada nasıl kalabiliyorum, uzay giysisi giyiyor muyum? gibi sorular akla gelmektedir (Currie 1995: ch.6’dan akt. Gaut 2004: 239). O halde görünmez bir gözlemci olarak anlatıcı modeli daha baştan reddedilmeye mahkumdur.

İlk modelde ortaya konulan bazı problemleri aşabilmek adına önerilen ikinci sinematik anlatı modeli, *rehber olarak anlatıcı* modelidir. Bu modele göre, biz bir sinema filminin herhangi bir sahnesini izlerken bir başkasının bakış açısından değil, kendi bakış açımızdan izliyoruzdur. Bununla birlikte her sahne ve her bakış açısı için rehber olarak bir anlatıcı vardır. Bize hangi nesnenin, hangi sesin önemli olduğunu bildiren algısal bir rehber anlatıcı söz konusudur. Bu sinematik anlatı modelini savunan Levinson’a göre bu model sinematik anlatı için “varsayılan en iyi tavır”dır. Bu modeli savunmak adına Levinson şu şekilde bir argüman geliştirir: Eğer bizler kurgusal bir dünyayı izliyorsak bu dünya nasıl oldu da bize görünür kılındı? Cevap olarak da “algısal bir rehberin bize gösterdiklerini görüyoruzdur”, diyecektir (Gaut 2004: 240).

İlk modele göre çok daha avantajlı gibi duran bu model için de Currie’nin absürd soruları geçerli olmakla birlikte en azından bir başkasının gözünden, bakış açısından anlatı fikrinin getirdiği zorluklardan kurtulunmuştur. Bu modelin en büyük problemi, izlediğimiz kurgusal dünyaya rehberlik eden anlatıcının yine bu kurgusal dünyanın içinde mi yoksa dışında mı olduğu sorunudur.

Sinematik anlatı konusundaki üçüncü ve son model de *imge-yapıcı olarak anlatıcı* modelidir. Bu model ilk olarak film teorisyeni Albert Laffay tarafından ortaya atılmıştır ancak C. Metz tarafından zirvesine ulaştırılmıştır. Metz’e göre her imge büyük bir imge-yapıcı tarafından yapılmıştır. Bu modelin daha özenli bir versiyonu Wilson tarafından

geliştirilmiştir. Wilson’ın kullandığı adla *kurgusal gösterim hipotezine* göre bize gösterilen gerçek olayların kurgusal imgeleridir. Bu haliyle gerçek olayların kurgusal öğeleri yaratacak bir anlatıcı, yapıcı gerekmektedir (Gaut 2004: 240).

Gaut’a göre üçüncü model her ne kadar ilk iki modele göre bir gelişme gibi görünse de yine birçok soruyu cevapsız bırakacağı açıktır. Örneğin, eğer bizler gerçek olayların kurgusal imgelerine bakıyorsak bu kurgusal imgeleri yapan anlatıcı, yapıcı yine kurunun içinde ya da dışında olmalıdır. Eğer kurunun içindeyse gerçekliği yitecektir. Kurunun dışındaysa ”nasıl olup da bu kurguyu gerçekleştirebilmiştir?” sorunu ortaya çıkacaktır. Tıpkı örtük bir yönetmenin varlığını kabul etmek gibi, üretilen bir filmin yalnızca tek bir zihnin ürünü olmadığını çok iyi biliyoruz. Bu şekilde örtük yönetmen ya da imge-yapıcı filmin gerçek yönetmeni olamaz. Sonucunda bu üç sinematik anlatıcı modelinde de zorunlu olarak bir anlatıcı bulunması gerektiği fikri çürütülmeye çalışılmıştır. Bize göre “her anlatı bir anlatıcı gerektirir” düşüncesi fazlaca ileri giden bir genelleme gibi durmaktadır.

Sinema ve Felsefe İlişkisi Üzerine

Yakın zamana değin bir felsefe olarak dahi kabul görmeyen sinema felsefesinin aslında ne denli derin ve önemli olabileceğine dair en güçlü kanıt, sinemanın yeni bir tür düşünme eylemi olduğuna dair düşüncedir. Biz bu düşüncüyü onaylıyor ve yine bu düşüncenin en önemli temsilcisi olan Deleuze’ün sinema felsefesini kısaca aktarmayı uygun buluyoruz. Böylelikle felsefe, sanat ve sinema arasındaki ilişkiyi de daha fazla aydınlatabileceğimizi umuyoruz.

Felsefenin özellikle modern ve çağdaş dönemlerinde ve çağımızda sıklıkla neyin felsefe olup neyin felsefenin alanın dışında sayılması gerektiği üzerine bitmek tükenmek bilmeyen bir tartışma yapılmaktadır. Bize göre bu tartışma her ne kadar sağlıklıysa da öte yandan hem yorucu hem de yanlış yönlendirici olabilir. Günümüzde büyük felsefi akımların kurucuları, fikir babaları sayılabilecek bazı filozoflar maalesef kendi dönemlerinde bırakın anlaşılmayı felsefe alanın dışına itilmişler veya yok sayılmışlardır. Nietzsche ve Kierkegaard bunun en güzel iki örneği olarak görülebilir.

Günümüz açısından neyin felsefe olup neyin olmadığını tartışmak hem bizim, deyim yerindeyse, boyumuzu aşan hem de girmeye pek de hevesli olmadığımız bir tartışmadır.

Sinema ile felsefe arasındaki ilişkiyi net olarak belirlemek bir yana her iki disiplini dahi tanımlamak oldukça güçtür. Sinemanın bir sanat olduğunu ve hatta günümüzün belki de tek ve en önemli sanatı haline geldiğini adeta bir önkabul olarak alıyoruz. Badiou'nun konu ile ilgili düşüncesi şöyledir: “Benim hipotezim sinema ile felsefe arasında bir çelişki olmadığıdır. Buna zıt olarak sinema, bir anlamda, felsefe yapmanın bir şartıdır. Felsefe yapmanın şartı derken etkinlik, yaratma biçimi, düşünme biçimi olarak felsefi etkinliğin ufkunu kastediyorum. Bu şart, felsefi düşünme için şu an dünyada gerçekten var olan yeni bir imkândır ve bu doğrultuda benim konumum, sinema ile ilişki kurulmadan felsefe yapılamayacağı yönündedir” (bkz. Badiou 2017: 92-104).

Sinemanın neliğine ilişkin en güçlü ve en derin felsefi sorgulamalardan biri hiç şüphesiz Gilles Deleuze'ün sinema felsefesidir. Her ne kadar oldukça karmaşık bir kavramlar setini bilmeden, adeta Deleuze'ün kendi felsefesi için ürettiği kavramları ve onların anlamlarına hakim olmadan anlaşılacak olmasına karşın sinemanın neliğine dair oldukça aydınlatıcı düşünceler içerir. Deleuze'ün karmaşık, girift felsefesinin anlama ve anlatma güçlüğünü aşabilmek adına ikincil kaynak ve yorumcuları yardıma çağırarak gereklidir.

Antik çağlardan bu yana sorulan ”felsefe nedir?” sorusuna Antik çağları aşan bir cevap verir Deleuze. Ona göre felsefe yapmak demek yeni en kısa tanımıyla yeni kavramlar yaratmak demektir. Şimdiye değin felsefeye *düşüncenin düşüncesi*, arayış, *dönüş*, *köken* ve bazen de *bilim* gibi yakıştırmalar yapılmış olsa da aslında felsefe yeni kavramlar üretme işi, sürecidir (Deleuze & Guattari: 8). Felsefe kelimesinin kökenindeki *philo* fiiline de atıfla filozof kavram dostudur, kavram üretme gücünü içinde taşır. Bu, felsefenin basit bir kavram oluşturma, keşfetme, üretme sanatı olmadığını söylemek demektir, çünkü kavramlar ille de birtakım formlar, ürünler ya da keşifler değildir. Daha zorlu bir tanımla felsefe, kavramlar *yaratmayı* içeren bir disiplindir (Deleuze & Guattari: 14).

İlkçağ felsefesinde sıklıkla karşımıza çıkan evrenin kaos mu yoksa kozmos mu olduğu tartışmasına atıfla Deleuze için insanın kaosla karşı karşıya gelişinden üç temel disiplin doğmaktadır. Bunlar: felsefe, bilim ve sanattır. Bu üç düşünce biçiminin her biri insanın kaosa karşı bir nebze olsun düzen elde etmek için giriştiği serüvendir. Sanat, bilim ve felsefe otonomdur ve kaosa karşı alınan tavırda felsefe kavramlarla, sanat duyumlarla ve bilim de fonksiyonlarla iş görür (Sütçü 2005: 26).

Deleuze’e göre bilim, felsefe ve sanat üçlüsü her ne kadar birbirinden bağımsız olsalar da yine de aralarındaki fark sanıldığı kadar çok değildir. Felsefeyi sanattan veya bilimden farklı ele almanın bir nedeni yoktur (Deleuze 2000: 110). Bu üç düşünce eylemi arasında hem alışveriş hem de güçlü bir iletişim mevcuttur. Sanat ile felsefenin daha özelinde sinema sanatı ile felsefenin birbiriyle sıkı bir alışveriş ve iletişim halinde olduğu yalnızca akademisyen ya da araştırmacıların değil tüm seyircilerin de malumudur. O halde sinemanın nasıl felsefe ile işbirliği içine girdiğine dair bir felsefi çaba mutlaka varolmalıdır.

Henri Bergson, sinemanın doğumuna ve emekleme dönemine şahitlik eden bir düşünür olarak oldukça yerinde tespitler yapmış ve sinemanın neliğine dair önemli fikirler öne sürmüştür. Bu fikirlerden önemli ölçüde etkilenen Deleuze için sinema, Bergson’un hareket üzerine önesürdüğü tezlerin açılması ve yorumlanmasıdır. Deleuze’ün iki *Sinema 1:Hareket-İmge* ve *Sinema 2:Zaman-İmge* adlı eserleri aynı zamanda bir sinema tarihi incelemesidir. Ancak özellikle *Sinema 1:Hareket-İmge*’de Bergson’un muazzam etkisini görebiliriz. Deleuze şöyle der: ”Hareket-ingenin daha da derinde zaman-ingenin Bergsoncu keşfi bugün bile öyle bir zenginlik barındırıyor ki, bunlardan çıkarılabilecek bütün sonuçlara ulaşmış olup olmadığımızdan emin olamıyoruz” (Deleuze 2014: 10).

Bergson hareket hakkında bir değil üç tez öne sürer. Birinci teze göre hareket ile kat edilen mekan karıştırılmamalıdır. Katedilen mekan geçmiştir, hareket şimdidir. Hareket katetme ediminin kendisidir. Kat edilen mekan sonsuza değin bölünebilecekken hareketi bölmek imkansızdır. Her bir bölme edimi hareketin doğasını değiştirir. Hareketi, zamandaki kesitleri bir araya getirerek yeniden oluşturmak mümkün değildir.

Böyle bir şeyi ancak kesitlere soyut zaman fikrini ekleyerek yapabiliriz. Diğer yandan zamanı -tıpkı bölünmüş çizgi anolojisi gibi- dilediğinizce bölün yine beirli bir süreye ulaşılabacaktır. Böylelikle her hareketin kendine özgü bir süresi mevcut olacaktır. Şimdi birbirinden ayrı iki farklı hareket anlayışı ile karşı karşıyayız. Somut bir sürede olan gerçek harekete karşılık hareketsiz kesitlere eklenen soyut zaman. 1907’de Bergson *Yaratıcı Evrim* adlı eserinde bu fomüle ”sinematografik yanılısama” adını verir (Deleuze 2014: 11-2).

Deleuze’e göre Bergson’un bu eski zamanlardan bu yana bilinen paradokslara - Zenon’un *Havada Duran Ok* gibi paradokslarına benzer şekilde- neden ”sinematografik” yaftasını yapıştırdığını sorar ve bunu tuhaf karşılar. Çünkü sinema bize sanki sahte bir hareketi veriyormuş gibi olsa da aslında bizim algımızın da aynı şekilde çalıştığına dair çok önemli bir tez daha öne sürer. Bizler dış dünyayı algılayırken aslında içimizde bir sinematografi çalıştırmaktan başka bir şey yapmadığımızı öne sürer (Deleuze 2014: 11-2).

Bergson’un öne sürdüğü tezin ne denli geçerli ve önemli olduğunu anlayabilmek adına fizik biliminden de biraz yardım almak gereklidir. Sinema ile insan algısının benzer biçimde çalıştığını söylemek hiç de yabana atılacak bir düşünce değildir. Dahası insanın da tıpkı sinema kamerası gibi anın -ya da en kısa diye tabir edilebilecek zaman dilimlerinin- fotoğraflarını çekerek beyine gönderdiğini ve burada zihnimizde aslında fotoğraf ya da resimlerin olduğunu söylemek de çok mantıklıdır. Bu durum aslında sinemanın icadından çok sonra ortaya atılan sine-göz, kamera=insan gözü ve algısı gibi teorilere kaynaklık eder.

Basit olarak görme ve algılama, ışığın herhangi şeye çarpıp gözden içeri girdikten sonra beyinde oluşan bir görüntüye benzer. Bu psiko-kimyasal süreç gerçek anlamda sinemaya gerçek anlamda benzemektedir. Ancak gözden kaçırılan nokta ise ışığın çok hızlı olmasından dolayı insan algısının bunu hayal ederken bile zorlanmasıdır. Örneğin Einstein’ın ünlü görelilik kuramları birçok açıdan ışık hızına ulaşıldığında, evreni ve zamanı nasıl algılayacağımız üzerine kurulu düşünce deneylerinden oluşur ve daha sonra bu düşünce deneyleri gerçeklikte de kanıtlanır.

Herhangi bir hareketin saniyenin çok küçük bir bölümüne denk gelecek aralıklarla çekilmiş fotoğraflarını art arda saniyede bir adet olacak şekilde önümüzdeki bir perdeye yansıttıklarında hareket algılamayız. Göreceğimiz şey daha çok donuk donuk bir peş peşe gelme olacaktır. Saniyede gösterilen fotoğraf sayısını 1’den 5’e çıkardığımızda da durum pek değişmeyecektir. Saniyede gösterilen fotoğraf sayısını yavaş yavaş yükselttikçe sanki donukluk azalıyor gibi olsa da bunu yine hissederiz. Ancak eğer 1 saniyede art arda gelen fotoğraf sayısı 12’e çıkarılacak olursa bizim dış dünya algımızla aynı olan, zaman ve hareket algısı zihnimizde oluşacaktır ve karşımızdaki görüntü gerçekten hareket ediyormuş gibi algılanacaktır. Günümüzdeki saniyede standart 24 kare gösterme durumu hem çekim ve gösterimin aynı hızda yapılması hem de sesin kaydedildiği alanın artırılması için yapılmıştır.

Yukarıda bahsettiğimiz algı yanılsamasını gösterebilecek en güzel örnekler Edward Muybridge’in çalışmalarında görülebilir. Muybridge, bir arkadaşıyla girdiği iddia üzerine seri fotoğraf çekimi tasarlamak zorunda kalır. Muybridge’e göre hızlı koşan bir atın dört ayağı birden yerden kesilmektedir. Buna karşın arkadaşı bunun aksini iddia etmektedir. Muybridge de iddiasını kanıtlamak için bir parkur üzerine birden fazla fotoğraf makinesi yerleştirir ve kurduğu ip düzeneği oradan geçen atın ayağının tetiklemesiyle deklanşöre basar ve böylelikle otomatik olarak seri fotoğraflar çekilir. Daha sonra bu fotoğrafları peş peşe oynattığında hareket algısını farkedene Muybridge hem iddiasını kanıtlar hem de yeni bir görüntü tekniği bulur. Fotoğraflarını bir daire üzerine yerleştirip daireyi çevirerek bakıldığında hareketli görüntüleri oluşturmayı da başarır. Bu icadıyla sinemanın atası sayılabilecek bir sistem de geliştirmiş olur.

Muybridge’in çalışmaları anatomi bilimine de kaynaklık eder. Çektiği fotoğrafların büyük bir bölümü anatomi çalışmalarında da kullanılmıştır. Onun asıl maksadı zamanı dondurmak üzerine kuruludur. Yani peşpeşe gelen anlarda insan gözünün algılayamayacağı denli hızlı akan sahneleri dondurarak incelemeyi amaçlar. Ancak onun girdiği iddia ve fotoğraf zekası belki de sanat alanındaki en büyük buluşun da habercisidir.

İnsanın algılaması ile sinemanın benzerliği konusundaki en büyük kanıt zihnimizin de fotoğraflar çekerek art arda bize gösteriyor olduğuna dair kanıtlardır. Örneğin gözlerimizi kapatıp birkaç saniye sonra tekrar açacak olduğumuzda nasıl bir görüntüyle karşılaşacağımızı az çok biliriz. Çünkü zihnimiz son görüntünün fotoğrafını çekmiştir. Son görüntüye benzer bir görüntüyü bekleriz. Dahası, bizler aslında her an ışığın sayesinde gözlerimiz ile fotoğraflar çekip beynimize gönderen bir otomata gerçek anlamda çok benzemekteyiz. Evreni kare kare ya da donuk donuk algılamıyor oluşumuzun nedeni ışığın hızının bizim görüş açımız ve bedenlerimizin boyuna oranla çok yüksek olmasıdır.

Eğer biz de tıpkı Einstein gibi bir düşünce deneyi yapıp ”ışığın hızını saatte 50 ya da 60 km gibi insanı rahatlıkla ulaşabileceği hızlara düşürdüğümüzde dünya nasıl olurdu ve dış dünyayı nasıl algılardık?” diye bir deney yapacak olursak, bahsi geçen hareketi donuk donuk görme ve bazen de biz de ışığın hızına ulaştığımızda sanki zamanı ve hareketi durmuş gibi algılama var olacaktır, diye öngörebiliriz.

Bunları düşünce deneylerini aktarmaktaki amacımız Bergson’un hareket üzerine ortaya koyduğu tezlerin ne denli geçerli olduğu ve sinema ile dış dünya algımızın benzer olduğu düşüncesini haklılandırmaktır. Ancak ışığın hızı öylesine yüksektir ki, dünyanın etrafını bir saniye içerisinde yedi kez dolanabilen ışığın insanlığın şu andaki ortalama hız, görüş ve yaşam ölçülerinde algılarımızın kat be kat ötesindedir.

İnsanın hareketsiz resimleri art arda izleyerek edindiği sinematografik yanılsama ya da hareket algısı aslında onun algılamasındaki keskinlik yoksunluğundan ya da kusurundan kaynaklanmaktadır. Daha keskin bir görme algısına sahip olsaydık belki de hareketli resim algısını elde edebilmek için saniyede yüzden belki binden fazla kareyi izlememiz gerekebilirdi.

Deleuze, sinema ile zihinsel algılanımın benzer olduğuna dair yapılan Bergsoncu tespitin yaratcağı bazı güçlükleri ortaya koymaya çalışır. İnsanın doğal algısı, onu mümkün kılan koşullar tarafından düzeltilirken sinemanın yarattığı hareketsiz

resimlerden elde edilen yanılısama seyirciye görüldüğü anda düzeltilmiş olur. Sinema bize hareketli bir imge vermez, hareket-imge verir (Deleuze 2014: 13).

Deleuze’e göre animasyon tam anlamıyla sinemaya aittir. Bunun nedeni ise sinemanın ne zaman başladığına dair bir araştırma yapmaya girişen bir kişi yüksek ihtimalle sinemanın tarihinde kaybolacağı düşüncesidir (2014: 15). İlk, gerçek anlamda sinemanın ne zaman başladığına ya da Antik çağlardaki gölge oyunlarından tutun da karanlık oda kamerasına (*camera obscura*) kadar bir çok değişik icadın neden sinema sayılacağı ya da neden sinema sayılamayacağına dair dipsiz bir sorgulamaya girişecektir.

Sinemanın felsefi anlamda ne olduğuna ilişkin bir soru soran kişi ilk olarak onun tarihte ne zaman başladığına dair bir araştırmaya girişmesi herhalde en doğal eğilimdir. Bununla birlikte Platon’un Mağara Alegorisi’nden önce de mağara resimleri mevcuttur. Ya da Platon’dan çok daha eski olan Çin, Hint ve Java gölge oyunları da mevcuttur (Ceram 2007: 4). O halde sinema gerçek anlamda kendisini ne zaman bir sanat olarak kurmuştur?

Deleuze’e göre sinema ilk olarak kameranın hareketli bir konuma gelip, montajla birlikte kendisini taklitten kurtardığında gerçek anlamda sinema sanatı olarak kendisini ortaya koymuştur. Bir şeyin özü ilk başta açığa çıkmaz. Onun özünün ne olduğunu görebilmek için zamana ve beklemeye ihtiyaç vardır. Sinema için de aynı şey söz konusudur. Sinematografi ya da ona benzeyen bir çok şey tarihte mümkün dahi olsa gerçek anlamda sinemanın özünün açığa çıkması için çok daha fazla beklemek gerekecektir. Bundan dolayı Lumiere kardeşler icatlarının ne denli olabileceğini farketmemiş olabilir (Ceram 2007: 14).

Tıpkı Deleuze gibi Tarkovsky de sinemanın aslında kendine özgü bir önceden belirlenmişlikle yani bir özle ortaya çıktığını ve yine sinemanın tesadüfi nedenlerden değil günümüz dünyası için bir zorunluluk haline geldiğini söyler. Sinema hayatın -yani varoluşun- henüz kavranamamış bir yanını diğer sanatların ifade edemeyeceği bir şekilde ifade edebildiği için doğmuştur (Sütçü 2005: 57-8).

Deleuze’ün en önemli kavramların biri de ”içkinlik düzlemi” kavramıdır. Bu çetin kavram, anlamına nüfuz edebildiğimiz kadarıyla kaos karşısındaki insanın tüm düşünsel ve sanatsal edimleri yoluyla tıpkı bir elek gibi eleyip süzgeçten geçirerek elde ettiği kavramsallığın ait olduğu düzlemdir. İçkinlik düzlemine karşılık bir dışsallık düzlemi yoktur. Henüz kavramsallaştıramayan, düşünsel hale dönüştürülememiş şeyler vardır. O halde felsefe, bilim ve sanat edimleriyle içkinlik düzlemine yeni kavramlar, fonksiyonlar ve imgeler katarlar ya da bağlarlar (Zourabichvili 2011: 63).

Sinema da tam anlamıyla artık roman, tiyatro, şiir ve diğer tüm sanatsal aktivitelerin başaramayacağı denli zorlu bir görevi üstlenip bu sanatların henüz içkinlik düzlemine bağlayamadığı şeyleri imgeye dönüştürür. Bu sebepten dolayı Deleuze sinemaya, daha önce söylediğimiz üzere, yeni bir tür düşünme olarak yaklaşır. Hatta büyük yönetmenler de -tıpkı Ingmar Bergman gibi- imgelerle düşünen filozoflardır (Deleuze 2014: 10).

Geçmişte yaşayan büyük kişiliklerin şu anda yaşasa ya da öldükten sonra yaşanan bir olayı görse nasıl yorum yapacağını ve ne şekilde düşüneceğini hayal etmek ya da bu konu hakkında düşünce deneyi yapmak hem keyifli hem de caziptir. Buna karşın cevabını hiçbir zaman bilemeyeceğimiz bir iddiayı ortaya atmaktan da öteye gitmezler. Bizim için çekici olan bir düşünce deneyi de sinemanın icadından önce yaşayan hangi filozof, bilim adamı ve sanatçının sinemanın büyümesine kapılıp onunla ilgileneceği ya da düşüncelerini aktarırken sinemayı bir araç olarak seçeceği düşüncesidir.

Fikirlerini okuyucusuna iletirken sıklıkla kuru, teorik metinler yerine edebi ve şiirsel romanları, öyküleri, tiyatro oyunlarını tercih eden düşünürlerin ve filozofların sinemayı bir araç olarak seçmeleri kulağa oldukça olası gelmektedir. Nitekim Deleuze, Badiou, Bergson, Sartre, Camus gibi düşünürler her zaman teatral ve sinematik olana ilgi duymuşlardır. Sinema ile felsefe arasında bağ kurarken ve sinema-felsefe ilişkisinden doğan bütün sorunları tartışırken aslında yapılması gereken felsefe ile neyi anlatmak istediğimiz konusundaki uzaklık-yakınlık ilişkisidir. Felsefenin veya felsefe olan şeyleri genişlettikçe –ki birçok sinema felsefecisi, akademisyen böyle olduğunu iddia edecektir- sinemanın felsefeye olan katkısı ve felsefe yapabilme yeteneği

genişleyecektir. Buna karşın yalnızca bazı filmlere, anlayışlara, akımlara ve nihayetinde yönetmenlere has bir şey olarak bırakıldığında sinemanın felsefe olabilme şansı ve gücü azalacaktır.

T. Wartenberg’in iddia ettiği gibi bize göre de felsefe yapan ve felsefi olabilme şansına sahip çok fazla film ve akım yoktur. Ona göre sinema ile felsefe arasındaki bağ kurulmaya çalışırken illa ki evrensel ve genel-geçer bir bağ kurulmak zorunda değildir, yerel ve tekil olabilir (Wartenberg 2007: 137). Bizim de derin felsefelerine başvurduğumuz erken dönem sinema felsefesi teorisyenlerinin belki de en büyük hatası, çıkmazı tıpkı felsefe tarihinde olduğu gibi her zaman evrensel, nesnel, herkes için geçerli teoriler, argümanlar üretmek veya üretmeye çalışmak olmuştur. Oysa sinemayı da heterojen bir şey olarak görüp değişik kategoriler altında ele almak herhalde en akla yatkın olanıdır. Böylelikle büyük bir yükten de kurtulunmuş olur. Sırf sinemanın felsefe yapabileceği fikrini kurtarmak adına felsefi olmayan ve hatta film bile olamayan birçok yapıyı savunmaya çalışmak ya da onlarda derinlik aramak büyük bir yüküdür.

İmgeler, Sözcüklerin Yerini Alabilir mi?

Sinemanın en temel ögesi olan fotoğraflar, imgeler aslında yazılı dilde kavramların gördükleri gibi bir işlev görebilir mi? Yoksa sinema, Bazin’in iddia ettiğinin aksine bir dil değil midir? Öncelikle geçmişten günümüze dillerin evrimine ve yapısına üstün-körü baktığımızda yapısal anlamda iki farklı sınıf ayırabiliriz. Bunlardan biri piktografik diğeri ise idiografik dil gruplarıdır. Bizim de kullandığımız Türkçe, İngilizce, Hintçe vs. gibi alfabenin harflerinin yan yana dizilerek oluşturulan kelimeler, kavramlar yoluyla anlam ürettiğimiz diller idiografik dillerdir. Bu dil grubunda en önemli kısım dilin bir sözdizimine ihtiyaç duymasıdır. Bu sözdizimi hem kelimeler hem de cümleler için geçerlidir. Bununla birlikte hiyeroglif yazısı veya Çince gibi diller resim-yazılardır. Her harf aynı zamanda bir kelime de olduğu için tek başına da anlamlıdır. Dolayısıyla anlam bütünlüğü sembolleri yani resim-harfleri art arda dizerek oluşturulur. Bu yüzden piktografik dilleri hem konuşmak bir şekilde kolay olsa da bu dille yazmak çok daha zor olsa gerektir.

Şimdi günümüzdeki resmin, sembollerin kullanımına kısa bir göz atacak olursak neredeyse eski Mısır’da doruğuna ulaşan hiyeroglif yazının bir benzerini artık modern insanlığın da kullandığını rahatlıkla görebiliriz. Çatal-bıçak sembolü bizim için ve neredeyse tüm dünya için bir restorani imler. Aynı biçimde tuvaletlerin kapılarında yer alan kadın-erkek sembollerini ne denli zengin ancak bir o kadar da evrensel olduğunu da belirtelim. Artık diller ve kültürlerle bakılmaksızın tüm dünya ortak bir emoji ve sembol dilinin etkisi altındadır ve neredeyse evrensel bir kültürün oluşma süreci tamamlanmak üzeredir. Tüm dünya genelinde milyonlarca insanın eş-zamanlı izlediği diziler ve adeta ortak miras haline dönüşmüş olan filmler, hangi kültüre ve dile ait olursa olsun tüm insanlara ortak kavramlar, fikirler ve ortak anlatılar sunmaktadır.

Ünlü İtalyan yönetmen Michelangelo Antonioni’ye göre imgeler/imağlar belki de 25. Yüzyıl’da sözcüklerin, kavramların yerini alacak ve insanlık tamamıyla imgeye dayalı bir dil geliştirilmiş olabilecektir. Bize göreyse bu süreç çok daha kısa bir zaman diliminde gerçekleşebilme imkanına sahiptir. Yüksek hızda internete ve tüm sosyal medya ağlarına bağlı olan bir gözlük veya hiçbir şekilde dokunma veya klavye girdisi olmadan yalnızca gözün hareketleri ile komuta edilebilen bir lens-internet insanlığın hep hayalini kurduğu bir şeyi yani telepatiyi sağlayabilir. O halde aynı dili bilmeyen insanlar için iletişim aracı olarak imgeler pekala kullanılabilir ve az önce verdiğimiz örnekler gibi kullanılmaktadırlar da.

Teknolojinin daha da ilerlediği ve bize tüm bu imkanları sağlayan yeterince küçük veya belki de transplanta halde olan bedenimizle uyumlu üretilecek cihazlar aslında bu yeni dilin konuşulmasını sağlayacaklardır. Dil, konuşmak vs. derken eski klasik kavramlarla kendimizi ifade ediyoruz. Ancak şu andan öngördüğümüz ya da tahmin ettiğimiz durumu anlatabilmek için zaten gerekli kavramsal aygıttan yoksunuz. Örneğin hala daha güneş için “doğma ve batma” fiillerini kullanıyoruz. Güneşin doğduğu veya battığı fikri bize dünyanın düz olarak addedildiği, algılandığı zamanlardan kalmadır ve biz bunu değiştirmedik. Buna karşın dünyanın hem kendi eksenini etrafında hem de güneş etrafında dönüşüyle güneşi görmek veya görmemek durumlarının ortaya çıktığını biliyoruz ve bunun için dilimize yeni bir kavram eklemedik. Nasıl ki dillerdeki bazı

cinsiyetçi kavramlar günümüzde ayıklanmaya başladıysa aynı biçimde çağdaş bilimsel ilerlemeyle bağdaşmayan veya yanıltıcı kavramlar da zamanla ayıklanacak ve değiştirilecektir diye düşünmekteyiz.

Burada anlatmaya çalıştığımız durumu en anlaşılır biçimde özetleyebilecek sahne *Yapay Zeka (2001)* filminde geçmektedir. Filmin konusu kısaca şu şekilde özetlenmektedir: Yapay zeka ile donatılmış hiçbir biçimde dışarıdan bakınca insandan ayırt edilemeyen insansı robot (anroid) çocuğun en büyük hayali bir gün gerçekten de insan olmaktır. Çünkü onu programlanma aşamasında gerçek sevgiyi içerecek biçimde bir yapay zekaya sahiptir. Küresel ısınmanın bir sonucu olarak dünya bir buzul çağına girmiştir ve bu robot-çocuk yaklaşık 4000’li yıllardaki insan-benzeri bulunmuştur ve tıpkı bir peri masalında olduğu gibi dileği sorulmakta ve eldeki en ileri teknolojik imkanlarla yerine getirilmektedir.

Bizim için ilginç olan ise bu insan-benzeri –filmin içinde insanlığın yok olduğundan bahsedilmektedir- canlıların tasarımları ve kendi aralarındaki iletişim kurma yöntemleridir. Bu uzaylıya benzeyen canlıların bize göre bir hayli uzun ve oldukça narin görünen pürüzsüz bedenleri vardır ve ten renkleri de bir hayli koyudur. Çocuğun belleğini okumak için yalnızca ona ellerini dokunmaları yeterlidir. Dokunur dokunmaz kafa bölgelerinde imgeler, fotoğrafik görüntüler belirlemekte, yüzleri ve kafalarının içleri adeta birer ekran halini almaktadır. Seyirciye anlatılmak istenen ise bu canlıların artık direkt olarak görüntüler yoluyla iletişim kurabildiğidir. Bu durum birbirlerine dokunmaları halinde de aynı şekilde gerçekleşmekte ve her bir canlının zihni sanki ortak bir imgeler havuzuna bağlanmış gibidir. Bu iletişim eylemini gerçekleştirirken en ufak bir ses dahi çıkarmamaları aslında onların imgeler yoluyla iletiştiğine, konuştuğuna işarettir.

Sonuç

İnsanoğlunun evrimsel çizgide nereye doğru evrileceğini tahmin etmeye çalışmak, günümüzden yüzlerce veya binlerce yıl sonra nasıl görüneceğini nasıl bir bedene sahip olacağına dair varsayımlarda bulunmak her zaman heyecan verici bir şeydir. Örneğin

insanoğlunun artan beyinsel işleme kapasitesi muhtemelen bedenine de yansıtacaktır. Daha uzun, geniş alımlara ve kafataslarına sahip insanlar var olacaktır. Katı ve çığ et tüketmeyi bıraktığımız için keskin ve iri dişlerimiz yavaş yavaş yok olacak bunun yerine daha küçük ve ince yapılı dişlere sahip olacak bir insan bedeni şimdiden öngörülebilir. Bu şekilde ortaya atılabilecek bir sürü hipotez varken bizim için önemli olan şey, dilin ve iletişimin ne şekilde değişeceği ya da değişebileceğidir. Neredeyse tüm üretim ve tüketim yöntemlerimiz devrimsel biçimde değişmiş ve ivmeli bir hızda değişiyorken dilin olduğu gibi kalması Antik dönemden kalma kavramlarla ve yine yalnızca ses ve yazı ile iletişim kuracağımızı düşünmek akla yatkın değildir. Yüksek ihtimalle insanlığın dili de daha fazla görsellik ve imge içerecek biçimde evrilecektir diye düşünmekteyiz. Özetle, bizler de tıpkı Bazin, Deleuze, Dulac ve sinemanın yeni bir düşünme ve iletişim biçimi olduğunu düşünenlere sonuna değin katılıyor ve hareketli resimlerin emekleme dönemini tamamladıktan sonra, gerçek anlamıyla en büyük insan başarılarından biri olacağını tahmin ediyoruz.

KAYNAKÇA

- BADIOU, Alain (2017). *Başka Bir Estetik: Sanatlar İçin Küçük Bir Kılavuz*, çev. A. U. Kılıç, İstanbul: Metis Yayınları.
- CARROLL, N. (2008). *Philosophy of Motion Pictures*, Blackwell Publishing
- CERAM, C. W. (2007). *Sinemanın Arkeolojisi*, çev. Hasan Aydın, Agora Kitaplığı.
- CHATMAN, S. (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Cornell University Press
- DELEUZE, G. (2000). *Cinema 2: Time-Image*, trans. H. Tomlinson & R. Galeta, The Athlone Press.
- DELEUZE, G. (2014). *Sinema 1: Hareket-İmge*, çev. Soner Özdemir, Norgunk Yayıncılık.
- DELEUZE, G. & F. GUATTARI (2013). *Felsefe Nedir?*, çev. Turhan Ilgaz, Yapı Kredi Yayınları.
- GAUT, B. (2004). *Blackwell Guide to Aesthetics*, ed. Peter Kivy, Blackwell Publishing.
- MONACO, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur?*, çev. Ertan Yılmaz, Oğlak Yayıncılık.
- SÜTÇÜ, Ö. Y. (2005). *Gilles Deleuze’de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi*, Es Yayınları.
- WARTENBERG, T. E. (2007) *Thinking on Screen: Film as Philosophy*, Routledge.
- WARTENBERG, T. (2015) “Philosophy of Film”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2015 Edition), ed. Edward N. Zalta, URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/win2015/entries/film/>>.
- ZOURABICHVILI, F. (2011). *Deleuze Sözlüğü*, çev. A. U. Kılıç, İstanbul: Say Yayınları.