

- Değini . Views -

Sinemada Temsil Anlayışına Reddiye

Serdar Öztürk

John Carpenter'ın 1998 tarihli *They Live (Yaşıyorlar)* filminde işçi John bir gözlük taktığında aslında yaşadığı dünyanın uzaylılar tarafından ele geçirildiğini anlar. Gözlüğü olmayan insanlar medyanın da yönlendirmesiyle hipnotize olmakta, gerçek dünyanın gerçek koşullarını görememektedir. Bunun anlamı dünyanın ikiye yarıldığıdır: bir tarafta diplerde, derinlerde distopik ve katastrofik dünya, diğer tarafta baskının ve egemenliğin doğallaştırıldığı normal denilen dünya. Wachowski kardeşlerin yönettikleri *Matrix* üçlemesinde de benzer bir tema vardır: bir tarafta robotların güç ilişkilerini gizlemek ve kendilerine enerji sağlamak için insanların bedenlerini makinelere bağladıkları dipteki dünya, diğer tarafta insanların yanılısma içinde yaşadıkları yüzeydeki dünya. Bu filmlerdeki ikiye ayrılmış dünya tahayyülü Platon'un mağara alegorisindeki düşünce deneyine bir yönüyle benzerdir. Alegoride de esirlere yansıyan gölgeler ile gölgelerin ötesindeki hakiki aşkın dünya birbirinden farklıdır. Esirler sadece kendilerine yansıyan illüzyon içinde dünyaya bakarlar. Ancak mağara alegorisi ile bu filmler arasında yine de bir fark vardır: alegoride aşkın idealar dünyası ışık ve güzellik, hakikatle örülüyken, filmlerde yanılısmanın merkezindeki dünya distopiktir ve dip alanda, mağaradadır.

Bu tür filmler ve yazılı felsefenin düşünce egzersizlerinde dünyanın bir tarafta hakiki, asli, aşkın, ideal, numen ve diğer tarafta görüngüler, belirişler, gölgeler, illüzyon, yanılısma, temsili olarak ayrılması neredeyse doğallaşmıştır. Temel fikir şudur: aslında bizler hiçbir zaman gerçekliği mutlak haliyle, olduğu haliyle, hakiki haliyle bilemeyiz, anlayamayız; sadece onlardan pay aldığımız kadarıyla gerçekliğin bir parçasında yaşarız, bazen de tıpkı *Matrix*, *They Live* filmlerinde ve Platon'un düşünce egzersizinde olduğu gibi realitenin tamamen dışında var oluruz.

Temsil dünyasında yaşadığımızı dair bu anlayış sanata da yansımıştır, ama bu öyle bir tarzda olmuştur ki sanat temsilin de temsili haline gelebilmiştir. Bir tarafta aşkın dünya, idealar dünyası, değişmeyen mutlak dünya varsa ve bizlerin içinde yaşadığı görüngüler dünyası mutlak dünyadan pay aldığı kadarıyla bizlere görünüyor ve onun kopyasıysa, üretilen bir sanat eseri de ancak görüngüler dünyasının kopyası/temsili olabilir.

Bu anlayışa karşı William Shakespeare'in şu içkin ifadesine bakalım: "Bütün dünya bir sahnedir/Ve bütün erkekler ve kadınlar sadece birer oyuncu/girerler, çıkarlar/Bir kişi birçok rolü birden oynar." Shakespeare burada ideal, mutlak bir dünyanın temsili bir illüzyon dünyasından söz etmez, sanat içinden Platon'un mağara alegorisine sanki sanat cephesinden yanıt verir: hayatın kendisi zaten tiyatrodur, *Theatrum mundi*'dir. Zamana, mekana, bağlama göre hepimiz roller icra ederiz. Belki biraz daha ilerletirsek, varlıkların kendileri de zaman/

mekan koordinatlarında belli görünümlere sahiptirler ve hepsi de kendi içinde gerçeklerdir. Platon'un mağarasındaki gölgeler de, arkadaki ateş de, gölgelere kaynaklık eden maketler de kendine ait içkin gerçekliklere sahiptirler.

Benzer tartışmalar sinemanın temsil olup olmadığı meselesi üzerine de yansımıştır. Sinema konusundaki tartışmalarda tam da aşkın ve içkin felsefe ekollerinin farklılıklarına benzer tarzda aşkınlık ve içkinlik üzerinden bir temsil tartışması halen devam etmektedir.

Sinema üzerine yapılan çalışmaların çoğunda neredeyse a priori konumuna yükselmiş kabullerden en önemlisi sinema filmlerini temsil olarak görmektir. Bir makalenin, tezin, kitabın başlığından dahi bu sorgulanmamış ön kabulün yaygınlığı tespit edilebilir: "Sinemada kadın/kadınlık/çocuk/çocukluk/zengin/fakir/korku/hayvan/dostluk/aşk/erkek/erkeklik... temsili/temsilleri." Bu anlayışa göre içinde yaşadığımız hakiki bir dünya vardır, sinema ise o dünyayı kendi tarzında temsil eder. Tıpkı yukarıda belirttiğimiz filmler ve mağara alegorisi gibi bir yarık ile karşılaşırız: gerçek dünya ve sinemanın dünyası. Bu yarıktaki sinema bilinçli ya da bilinçsiz hiyerarşinin altında yer alır. Sinemadaki imajlar, artık kendi içinde ontik bir konum edinmek yerine, gerçek dünyanın bir gölgesi gibi değerlendirilir. Bunun illa bilinçli, ayrıntılı teorik ve felsefi bir tartışmayla kabul edilmesine gerek yoktur; paradigma o kadar güçlüdür ki onun sorgulanmaya ihtiyacı yoktur. Önemli olan gerçek/hakiki dünyanın bir temsilini, bir benzerini, gölgelerini imajların içinde aramak ve belki de daha doğrusu sosyolojide, bilimde, tarihte, felsefede ve diğer disiplinlerde kabul ettiğimiz soyut kavramları sinematik imajlara onaylatmaktır. Sinematik imajlar temsil ekolüne göre ister istemez hakikatin soluk gölgeleri gibi araçsal bir konuma, işlevsel bir pozisyona yerleştirilir.

Platon'un mağara alegorisi temsil ekolünün en eski anlayışlarından birisini oluşturur. Alegoriyi hatırlarsak, mağaranın içindeki zincirlenmiş mahkumlara yansıtılan maketlerin gölgeleri hakikatin soluk gölgeleri gibi değerlendirilir. Hakikat gölgelerin kaynağına ve daha öteye hakiki dünyaya, idealar dünyasına götürülür. Nihayetinde Platon'un aşkın felsefe anlayışında dünya ikiye ayrılmıştır: İdealar ve görüngüler. İdealar ikincisinin kökensel kaynağıdır, görüngüler ise sadece soluk temsillerdir.

İki dünya arasında kopuş modern felsefenin kurucu temsilcilerinde dahi devam ettirildi. Descartes ruh ve beden ikiliğinde tıpkı Platon'un idealar ve görüngüler dünyasında idealara verdiği üstünlük ve ayrıcalık gibi ilkine, ruha asli bir önem atfetti, bedeni Ortaçağ skolastik anlayışında olduğu gibi aşağı kategoriye, ruhun soluk bir temsiline indirgedi. Descartes'ın ikili temeldeki felsefesi insanı diğer varlıklar karşısında merkezi konuma yerleştirmesine de taşıdı. Hayvanların ruhu yoktu, bir makineydi hayvanlar, o halde onlar da insanın bedeninden sadece fiziksel boyutundan pay almış bir eksilteli formdular. Kant ise numen ve fenomen dünyaları arasındaki ayrımla dualistik anlayışı, büyük ve ayrıntılı felsefi mimarisine rağmen temelde sürdürdü. Kendinde varlık olan numenlerin dünyasını insanın duyu organları, kavrayışı hiçbir zaman bilemezdi. Bizler sadece numenleri belirleriyle deneyimleyebildik. Aralarındaki ayrımlara karşın uçurumun kenarına kadar gelmiş derin ve gelişkin bir felsefe kuran Kant dahi, nihayetinde Platon'un idealarına, Descartes'ın ruhuna benzer tarzda bir özsel hakiki dünya olan numenleri yine temele koydu. Diğer her şey temsildi.

Çoğu felsefeci, bilim insanı ve sıradan insan hakiki dünya ve görüngüler dünyasının birbirinden farklı olduğuna inandı: Dünyanın hakikati ve görünüşü arasında bir yarık vardı. Bir tür düş, illüzyon ve halüsinasyon dünyası içinde yaşamaktaydık. Temelde beynin işleyişini, beynin dünyayı algılamasını fiziksel boyutlarıyla inceleyen nörobilim dahi bir

boyutuyla bu temsil anlayışından kendisini sıyıramadı. Algılarımız ve beynimiz dış dünyayla bire bir uyumlu değildi. Benzetme yaparsak; kafamızın içinde üç boyutlu bir sinema filmi oynamaktaydı. Oynayan bu filmdeki şeritler ile dış dünyadaki şeritler arasında farklar bulunmaktaydı. Platon, mağara alegorisinde esirlerin algıladığı gölgeleri görünüşler dünyasına yerleştirdiğinde aslında insanlık durumuna gönderme yapmaktaydı: insanlar da tıpkı esirler gibi gölgeler dünyasında yaşamaktaydı. Nörobilimciler bu defa mağarayı insanın beynine indirgedi. Bu anlamda aslında Descartes'ın savunduğu bir geleneği devam ettirdiler: beyin ile beden arasında yarık vardı ve asıl merkez beyindi. Nörobilimciler, Descartes gibi beyni ruh merkezli olarak görmese bile yine beyne ayrıcalık tanıdılar ve dış dünyayı algılamada asıl merkezde beynin olduğunu varsaydılar. Dışarıdaki varlıkları asla oldukları haliyle göremiyor, işitemiyor, hissedemiyor, duyumsayamıyorduk. Beynimiz içinde olan dünya ile dışarıdaki dünya arasında her zaman bir yarık vardı. Beynimizin içindeki dünya, dışarıdaki dünyanın bir temsiliydi. Deyim yerindeyse beynimiz bu durumda mağara alegorisindeki mağara oluyordu.

Nörobilimciler beynimiz ile dışarıdaki dünya arasında keskin bir kopuş olduğunu ileri sürseler de bir şeyi açıklamakta zorlanmaktaydı: Beynimizdeki görüntüler incelendiğinde sadece nöronlarda patlamalar, dalgalar görmekteydik. Dış dünyadaki hareket-zaman blokları beynimizin içinde görünmemekteydi. Beynimizin içinde hareketli resimler yoktu. O halde hareketli resimlere yönelik bizim algımız nereden gelmekteydi? Dış dünyadaki hareketi, varlıkları nasıl algıliyorduk? Beynimizde olduğu varsayılan bu hareketli imajlar nereden gelmekteydi, nasıl oluşmaktaydı?

Nörobilimcilerin yanıtı dünyayı ikiye ayırarak vermekte ancak hiçbir şekilde doyurucu olmamaktaydı. Oysa nörobilimden çok önce 18. Yüzyılda "içkin" felsefenin kurucularından Spinoza ilginç ve çarpıcı bir konumlanma noktasından temsile, aşkınlığa meydan okuduğunda bizlere yeni bir açılım sundu: Her şey bir aynı ve aynı şeyin farklı görünümleriydi. Örneğin; beden ve zihin arasında bir yarık yoktu, beden ve zihin bir ve aynı şeyin farklı görünümünden ibaretti. Bu anlamda zihne (Descartes'te kafadaki ruha) ayrıcalıklı konum atfetmek söz konusu olamazdı. Leibniz'in kıvrım üzerine kurulu ilişkisellik felsefesi bu geleneği sürdürürken, Nietzsche'nin poetik ve fragmanlardan oluşan içkin felsefesi Platoncu, Descartçı aşkın felsefe anlayışına derin darbeler indirdi. Nietzsche "Tanrı öldü" derken aslında ideal hiçbir şeyin olmadığını vurguladı. Yaşam şimdide, görüngülerde, yaşamı yargılayanlar haricinde yargılama yapamayacağımız hayatın da içindeydi. Görünüş/idea, beden/ruh, hayvan/insan arasında derin kopuş yoktu. Birbirinin farklı görünümlerinden oluşan yaşamda farklılıklar bulunmaktaydı. Yaşama soyut, aşkın ilkeleri dayatmak yerine güç istenciyle yaşamı zenginleştirmek, çoğullaştırmak gerekliydi.

Bergson, Deleuze ve Guattari felsefesi için felsefe anlayışını radikalleştiren hamlelerdi. Bu içkin felsefe anlayışı, temsil ekolüne özellikle imaj kavrayışı üzerinden darbeler indirdi. Bu değinide bu felsefi anlayışın ayrıntılarına değinmesem bile sinemanın niçin bir temsil olamayacağını açıklamak için bu imaj kavrayışının açıklanması gerekiyor. Bu açıklama aynı zamanda sinemanın niçin bir temsil olamayacağını ilk nedenini oluşturmakta. Sinemanın temsil olamamasının ilk nedeni imajın ontolojik statüsünden ileri gelmekte: evrende imaj olmayan hiçbir şey yoktur, çünkü her şey değişime tabidir.

Yukarıda belirtildiği üzere aşkın felsefe geleneğinde ve hatta nörobilimde imajlar ile imajlara kaynaklık eden dünya arasında yarık vardır. İmajlar, gerçekliğin soluk kopyalarıdır, görüngüleridir, temsilleridir. Platon'un mağara alegorisindeki gölgeler Platon'a göre insanlığın

yaşamına yön veren imajlardır. İnsanların büyük çoğunluğu yaşamına aslında sürekli değişen, sabit ve kalıcılığı olmayan bu gölgelerle yön verir, hakikati imajlar zanneder. Değişmeyen gerçekliği arayış, Ortaçağ teolojik felsefe geleneğinde de sürdürüldüğünde dünya ve içindeki tüm varlıklar görüngülerden, gölgelerden, imajlardan oluşmakta, o gerçekliğe kaynaklık eden değişmeyen aşkın ve ideal Varlık hakikat kabul edilmekteydi. Descartes'da beden sürekli değişmekte olduğuna ve ruh hiçbir zaman ölmediğine, kalıcı kaldığına göre bedenin kendisi imajdı. Nörobilim tüm fenomenleri fiziksel olarak kavradığını, incelediğini iddia etse bile, kafamızın içindeki hareketli resimleri tıpkı Platon'un gölgeleri gibi dış dünyadan kopardığında ister istemez imajı bir illüzyon gibi kabul etmek zorunda kalıyordu. Dışarıda gördüğümüz elma ile kafamızın içindeki elma resmi aynı değildi; dışarıdaki elmanın rengini, biçimini vs. beynimiz oluşturmaktaydı. Elmayı sadece belirşleriyle algılayabilir, ama o algıladığımız şey hiçbir zaman "mutlak elma"yı oluşturmamaktaydı. Kafamızdaki elma, dışarıdaki elmanın bir temsiliydi. Nörobilim dahi aşkın felsefe anlayışındakiler gibi elmanın mutlak bir gerçekliği olup olmadığını sorgulamadı.

Bergson'un imaj anlayışı aşkın felsefe anlayışının imaj anlayışına radikal darbeyi indiren köklü bir adımdı: Bergson'a göre her şey imajdır, çünkü her şey değişir. Değişmeyen sabit özsel bir entite yoktur. Zaman, değişim olduğuna göre eğer illa özne aranıyorsa zamanın kendisi öznedir. Madde enerjiye, enerji maddeye dönüşür; maddenin katı, sıvı, gaz halleri bulunur, o halde maddenin üç hali de gerçektir, bir hali diğer halinin temsili değildir. Zamanın durması demek varlığın olmaması demektir; bu nedenle zamanın durması sadece bir düşünce deneyi olarak kalabilir, ontolojik bir karşılığı yoktur. Platon'un değişmeyen özsel ve kalıcı dünyası olan aşkın dünyasının, idealar dünyasının ontolojik boyuta uzanması mümkün değildir.

O halde her şey birbirine dönüştüğüne göre evrende birinin diğerine kaynaklık ettiği değişmeyen bir varlığın olması da söz konusu olamaz. Somutlaştırırsak, Platon'un mağara alegorisindeki gölgeler bir illüzyon, bir temsil, bir yanılsama değil gerçektir; çünkü esirlerin gördüğü mağaranın duvarlarına yansıyan gölgelerin olabilmesi için tüm koşullar bulunmaktadır: esirlerin arkasında ateş, onun da arkasında kendilerini çukurda gizleyen insanların taşıdıkları maketler. Bilakis esirler duvarda gölge görmeseydi bu yanılgı olurdu. Eğer gölgelere kaynaklık eden maketleri temsilin kaynağı olarak görürsek, maketlerin kaynağı nedir? Ağaç? Ağacın kaynağı nedir? Ağaç sabit bir entite midir? Ağacın tohum hali? Tohum değişmeyen bir gerçeklik midir yoksa zaman içinde büyüyen toprakla bağlantı kurduğunda kökleri toprağın altında gelişebildiği kadar gelişen ve sonra yaşlanan, ölen ve tekrar toprağa karışan bir varlık mıdır? Belki daha önemlisi tüm bunların ilişkisellik içinde var olduğudur. Maketlere kaynaklık ettiğini düşündüğümüz ağaç güneş, toprak ve su ile temas kurmazsa var olması mümkün değildir. Her şey ilişkisellik içinde var olur, gelişir. Bergson'un deyimiyile her varlığın kendine ait bir gücü, bir eğilimi bulunur ve bir başka güç ve eğilim ile karşılaştığında o eğilim, o güç bir başka niteliğe kavuşur, direnci yön değiştirir. Etki ve tepkiden oluşan, karşılaşmalarla var olan bir evrende yaşamaktayız.

O halde Deleuze'ün dediği gibi evrenin kendisi bir metasinemadır. Karşılaşmaların, çarpışmaların olduğu, her şeyin iç içe girdiği, dönüştüğü, kıvrımlı bir sinematik evren. Ama yine Bergson'un altını çizdiği üzere imajlar arasında ayırım bulunur: canlı imajlar ve cansız imajlar. Cansız imajlar kendi güçlerini ortaya koyan, bütün potansiyellikleri ve eğilimleriyle diğer cansız imajlarla karşılaşarak sürekli değişim halinde olan imajlardır. Örnek vermek

gerekirse, deniz kıyısında bir cansız imaj olan kaya ile okyanusun devasa dalgaları olan imaj karşılaştığında kayanın kendi ilgi ve menfaati doğrultusunda hareket edip yön değiştirme şansı yoktur. Kayanın kendi gücü ile okyanus dalgasının kendi gücü karşılaştığında her ikisi de değişir, eğilimleri ve dirençleri yön değiştirir, kırılır. Kaya zamanla aşınır, okyanus dalgası yön değiştirir. Bu süreçte her ikisi de sürekli hareket halinde olduğuna, sürekli değişim geçirdiğine göre bu sahnedeki kaya ile okyanus dalgalarının sabit ve değişmeyen mutlak bir gerçekliği yoktur. Aşınmadan önceki kaya ile aşınmadan sonraki kayanın kendine ait, kendi için gerçeklikleri vardır; bir gerçeklik diğer gerçekliği temsil edemez.

Canlı imajlar bitkilerin, hayvanların ve insanların dünyasıdır. Canlı imajlar da değişimin nesnesidirler, her daim akışın içinde belirli bir hayat yolculukları nihayete erdiğinde cansız imajlarla buluşurlar. Canlı imajları cansız imajlardan ayıran tipik farklılık, canlı imajların kendi ilgi ve menfaatleri doğrultusunda hareket etmeleridir. Canlı imajın karakteristik özelliği varlığını koruma ve sürdürme mücadelesidir. Bu uğurda kendi ilgi ve çıkarlarına göre eyleme tarzı geliştirirler. Bu konuda insanlar, hayvanlar ve bitkiler arasında bazı farklılıklar bulunur. Günebakan bitkisi başını güneşe doğru çevirerek yaşamını sürdürür, köklerini besin kaynaklarına erişebileceği yerlere salar. Aç bir koyun beslenmek için yeşil alana yönelir, diğer alanları paranteze alır. Karnını doyurmak kendi ilgi ve menfaat alanına girdiği için otomatik tanınması yeşil alana yönelik olur. İnsanları diğer canlı imajlardan ayıran en tipik özelliklerden birisini Aristo açıklar: potansiyeli olmasına karşın potansiyelini kullanmama potansiyeline sahip tek varlık insandır. Başka anlatımla, her canlı varlık varlığını korumak ve sürdürmek için kendi güçleri, eğilimleri, ilgi ve menfaatleri doğrultusunda eyleyebilirken, hikayeler anlatan Homo Loquens olan insan inandıkları hikayeler nedeniyle tam tersi eylemde bulunabilir.

Bu genel imaj sınıflaması dışında Deleuze sinema kitaplarında imajların daha geniş yelpazedeki taksonomisini yapar. *Sinema I*'in ilk cildi hareket-imaj ve onun biçimleri olan algılanım-imaj, duygulanım imaj ve aksiyon-imajın analizine ayrılır. Bir şeyi algıladığımızda algılanım-imaj ve ona uygun tepki geliştirdiğimizde aksiyon-imajdan söz ederiz. Aksiyon filmlerinin klasik sahnelerinde buna dair pek çok imajla karşılaşırız: düşmanı algıladığımızda algılanım-imaj, ondan kaçmak veya ona doğru saldırı eylemine giriştiğimizde aksiyon-imaj. Pekiyi ya aksiyona dönüştürülmemiş algılar? Düşmanı gördüğümüzde hemen kaçmayıp ya da ona saldırmayıp korkuya ve endişeye dair yüzümüzdeki izler, kıvrımlar? Duygulanım-imaj budur. Aksiyona dönüştürülmemiş izler, kıvrımlar.

Deleuze, *Sinema II*'yi zaman-imajın taksonomisine ayırır. Ayrıntılarına girmesek bile Bergson'da mekanda hareketin ve sürede hareketin olduğunu hatırlamak gerekiyor. Düşmanı takip etme mekanda hareketken, çaya atılan şekerin erimesini bekleme esnasında hem çayda hem de kendimizdeki değişim süredeki hareketin örnekleridir. Duyu-motor mekanizmamızı bozan hareket de keza zaman-imajın içinde yer alır. Sinema zaten hayatın içinde var olan bu imajları bizlere farklı boyutlarda gösterir.

Toparlarsak, sinemanın niçin bir temsil olmayacağıının birinci yanıtı imajın ontolojik statüsünden ileri gelir. Sinemaya gerçek dünyanın temsili imajları olarak bakmak ile sinemayı yaşamın bir parçası ve hatta yaşamdan taşan unsurları yakalayan bir sanat olarak görmek arasında asli bir fark vardır. Bergson'un fenomologlara temel itirazı, fenomologların bilinci bir şey olarak görme yerine, bilinci bir şeyin bilinci olarak görmelerinden kaynaklanmaktaydı. Bilinç bir şeydir dediğimizde temsilden kurtulur, bilinç bir şeyin bilincidir dediğimizde bilinci temsile indirgeriz. Eğer evrende birbirine dönüşen, değişen maddeden, ışıktan, enerjiden

oluşan metasinemadan söz ediyorsak sinema filmindeki sinematografik imajlar da ışığın, sesin, rengin kompozisyonundan oluşan hareket-zaman bloklarıdır. Sinema, Deleuze'ün dediği gibi hareket-zaman bloklarından oluşur. Sinematografik imajlar fiziksel yaşamdaki algılamamız gibi akar. Ama sinema daha öteye geçer, zamanı ya dolaylı ya da doğrudan gösterir. Fiziksel yaşamda zaman kronolojik olarak akar ve gözden kaybolurken, sinemada klasik kurgu vasıtasıyla dolaylı olarak zamanı hissederiz, kurgunun daha modern tarzları ve farklı sinema teknikleriyle zaman doğrudan bizlere sunulur. Müzik zamanı işitilir kılarken, sinema zamanı dolaylı ya da doğrudan gösterir.

Sinemanın niçin temsil olamayacağına dair ikinci neden, sinemanın bir yaratım olmasından, yeni bir dünya kurmasından kaynaklanır. Sinema fiziksel yaşamın bir kopyası, bir yeniden sunumu değil, Kracaure'ün dediği gibi fiziksel yaşamı kurtaran, özgürleştiren bir özelliğe sahiptir. Platon'un mağara alegorisini tersten yeniden düşünmek zorundayız: soyutlaştırmalar, bilim ve teknolojinin kuru mantığı, deneyimden uzak teorik kavrayışlar, genelleştirmeler, dogmatik ideolojiler gibi etmenler yüzünden fiziksel yaşamın üzeri örtülmüştür. Bir canlı imaj olan insan, hikayelerin, soyutlaştırmaların, genelleştirmelerin etkisi altında karşısındaki varlığı, onların yüzlerini artık görememektedir. Hayvan hayvan olmaktan, bitki bitki olmaktan çıkmış, inorganik dünya kendi niteliklerinden uzaklaşarak değişik hikayelerin ve soyutlaştırmaların egemenliği altında gözleri görmeyen insanlar için araçsal konuma indirgenmiştir. Béla Balázs daha 1920'lerde yazının egemenliği altında insan yüzlerinin görünmez hale geldiğini, sinema sayesinde ise insan yüzlerini yeniden görebildiğimizi yazmıştı. Sinema, fiziksel yaşamı kurtardığı için fiziksel yaşamın bir temsili olmak yerine, fiziksel yaşamda kaybolan varlıkları ve ilişkileri ifşa eden, onları görünür hale getiren, onları farklı tarzlarda hiç düşünülmemiş boyutlarıyla gösteren bir yaratımdır. Bu nedenle fiziksel yaşamda mağaraları kuran soyutlaştırmalardan, denklemlerden, mekanik ve hesaplayıcı bakıştan, genelleştirmelerden uzaklaşmak ve varlığı kendi tikelliği ve özgünlüğü ile görebilmek için mağaraya, sinematografik imajlara girmeye ihtiyacımız vardır. Platon, bizleri karanlık mağaradan çıkmaya, o mağaradaki imajlardan kurtulmaya davet ediyordu, günümüzde tam tersine kendi fiziksel mağaramızdan kurtulmak için mağaraya inmeli, sinematografik imajların içine dalmalıyız.

Temsil konusundaki karmaşa, binlerce yıl öncesinden hikayeler anlatan Homo Sapiens'in kendi dışındaki dünyaya erişmek için araya koyduğu araçlardan kaynaklansa gerekir. Kurgusal hikayeler anlatmaya imkan veren dilimiz bu araçlardan ilkiydi belki. Kurgusal dünya yaratan dil, dış dünya ile insan arasına girmişti. İnsan dış dünyaya dili vasıtasıyla uzandığında sözcüklerin hakikati yansıttığını düşündü. Platon da yazılı felsefede kurguladığı iki dünya arasındaki yarığa inandığında Platon'u takip eden düşünürler yaşadığımız dünyayı görüngüler dünyasından ibaret varsaydı. Nöröbilimciler de dışarıdaki dünya ile beynimizdeki dünyayı birbirinden ayırmaya devam etti. İki dünyayı ayıran bu felsefe anlayışını "içselci" ekol olarak düşünürsek, iç ve dış, özne-nesne ayırımını reddeden ekolü "dışsalci" ekol olarak düşünmek mümkündür. İçselci ekolde insan veya insan beyni öznedir, diğer her şey onun etrafında döner ve biz hiçbir zaman dışarıdaki dünyayı olduğu haliyle bilemeyiz, algıladığımız şeyler büyük orandan yanılsamalardan oluşur. Oysa dışsalci ekol, her şeyi bir "birey" olarak kabul eder. Deleuze felsefesinde sadece insan birey değildir, bir tablo, ağaç, hayvan, eşya, renk, ses kısaca her şey bireydir. Bireyler karşılaşır, güç aktarır, güç alır, birbirini etkiler. Böylece algı, bilinç içte, beyinde oluşmak yerine algıladığımız nesnede oluşur. Somutlaştırırsak, Manzotti'nin son çalışmalarında görüldüğü gibi eğer elmayı görüyorsak biz oradayız. Elma

ve biz deęişik zaman-mekan bloklarında bulunuruz ve onu gördüğümüz yer ve zamanda yer alırız. Başka anlatımla bilinç beyinde deęil uzay-zaman bloklarında yer alır. Bergson'un bellek ile görüşlerinde buna benzer bir ontolojik kavrayış olduğunu hatırlayalım. Hafıza beyinde deęil uzay-zaman bloklarında yer alır. Eęer bu içkin dışsalcı anlayışı benimsersek bir sinema filmini izlediğimizde oradayızdır, o anda orada yer alırız. Yine bu anlayışı kabul ederse özne-nesne yerine sadece nesnelerin yer aldığı hiyerarşik olmayan rizomatik bir evrende yer alırız. Yine bu anlayış bizi ikna ediyorsa insanın kendisi bir nesne, sinema filminin kendisi bir nesne, o filmdeki ses-ımağ, optik-ımağ, renk dahil her kompozisyon bir nesne haline gelir. Her nesne sadece kendisidir, başkası deęil. Böyle bir dünyada "gibi" veya "benzer" sözcüğü yerine varlığın kendi ontik yapısına içkin "dır" eki daha çok kullanılır: sinema edebiyata benzer, sinema edebiyat gibi bir sanattır yerine, sadece "sinema sinemadır", "edebiyat edebiyattır" denilir. Temsil düşüncesinden uzaklaşma sinemaya ve ontolojik anlamdaki her bireye hak ettięi yerinin, farkı korumanın temel adımıdır.

Prof. Dr. Serdar ÖZTÜRK

SineFilozofi Dergisi Yayıncısı