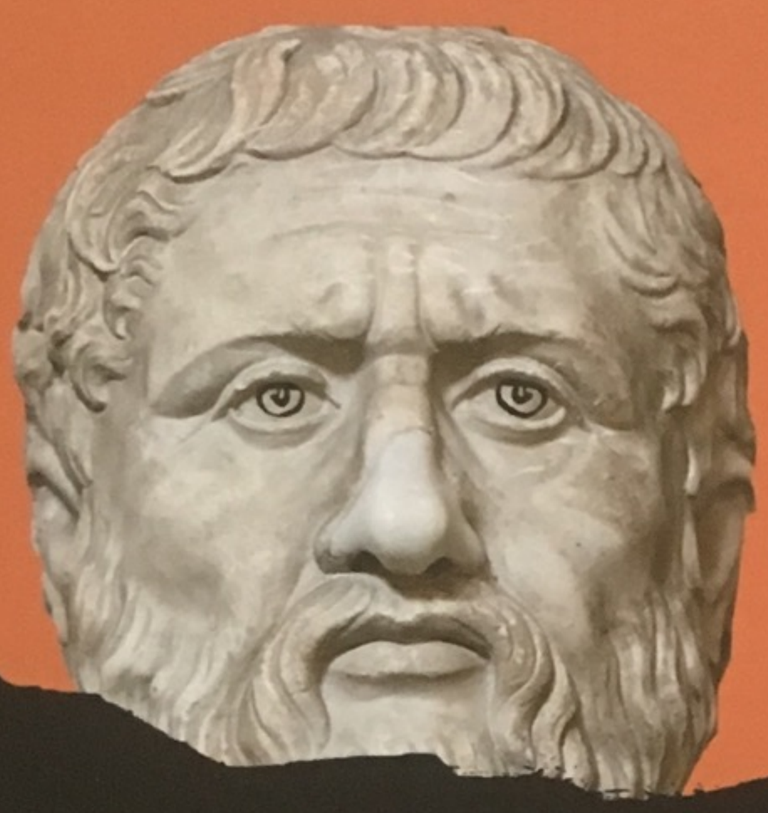
ISSN 1309-3304

düşünbil

76

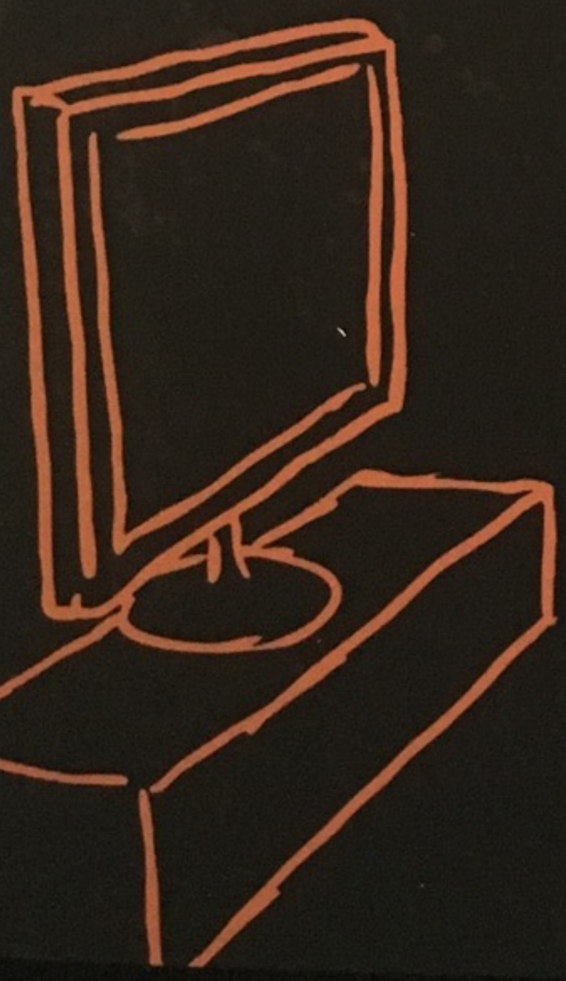
ÖZGÜRLÜK, DÜŞÜNMEKTİR

ŞUBAT 2019 | YIL 13 | FİYATI 20 TL



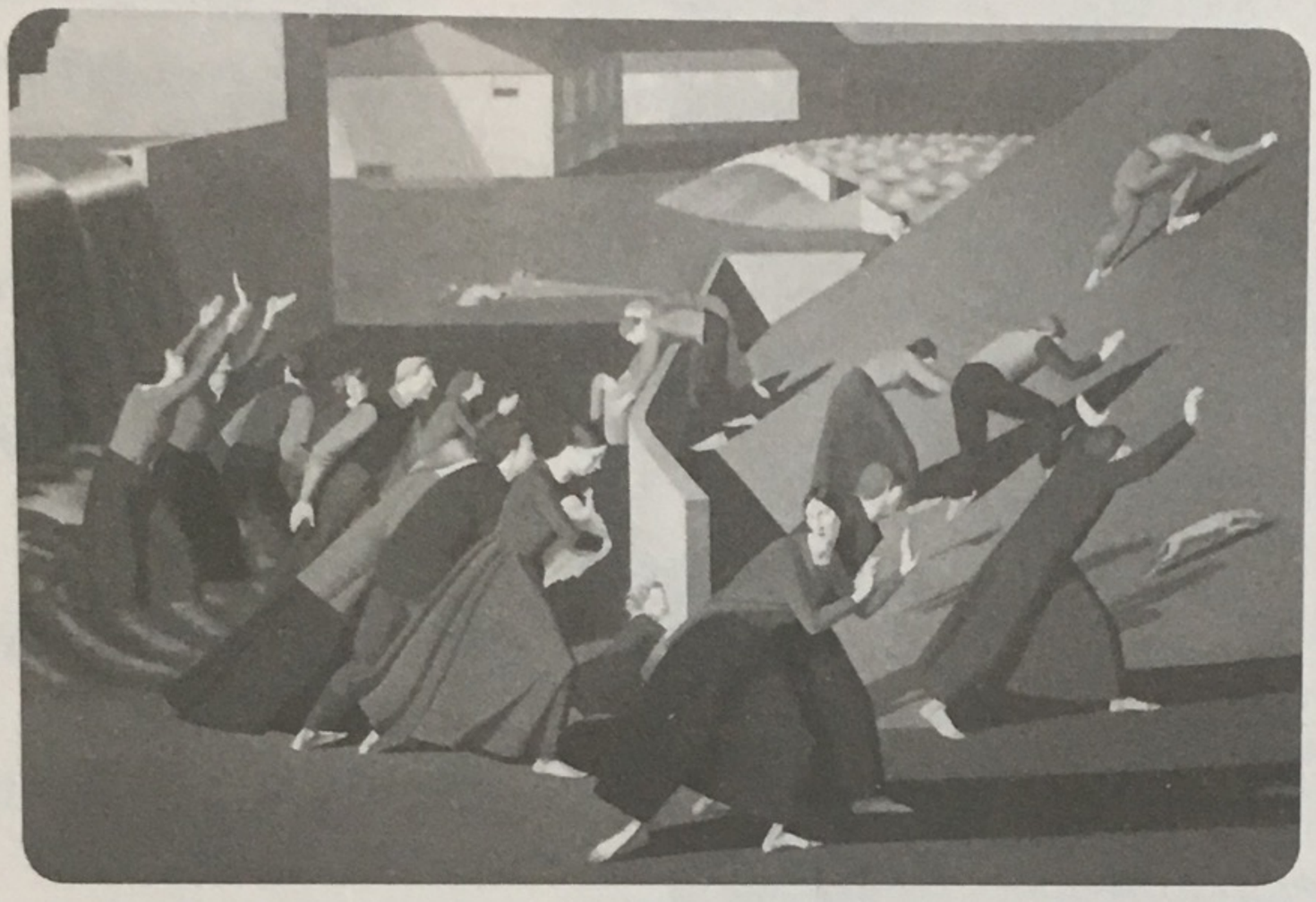
Sokrates Filozof Kartı, Ayraç ve Poster Hediye

Felsefe, doğruyu bulma yolunda,
düşünsel bir çalışmadır.
Platon



MAĞARA ALEGORİSİNDEKİ MAĞARADAN KURTULUŞTA SİNEMANIN YERİ

SERDAR ÖZTÜRK*



Doğumlarından itibaren zincirlenmiş bir vaziyette mağaranın duvarındaki hayvan ve insan maketlerinin imajlarını temaşa eden mahkûmlar. Onların arkalarında bu maketleri taşıyan insanlar, gölgeleri mağara duvarına yansımayacak aralıklarda gezinmektedirler. Gölge oyununu sağlayan ateş, mahkûmlar ile maketler arasında yer almaktadır. Ve mahkûmlar gölgeleri hakikat zannederek hayatlarına devam ederken onlardan birisi zincirlerinden kurtulur, yavaş yavaş ateşi, maketleri, maketleri taşıyan insanları, dışarıdaki güneşi ve diğer nesneleri *görür*. Mahkûm mağaraya geri döner ve zincirlenmiş mahkûmlara hakikatin gölgelerden ibaret olmadığını anlatmaya çalışır. Kimseyi ikna edemez, çünkü doğumlarından itibaren görüngüler dünyasıyla temas etmiş insanlar mağaraya da hapsolmuştur. Mağaradan kurtulmak çok zordur.

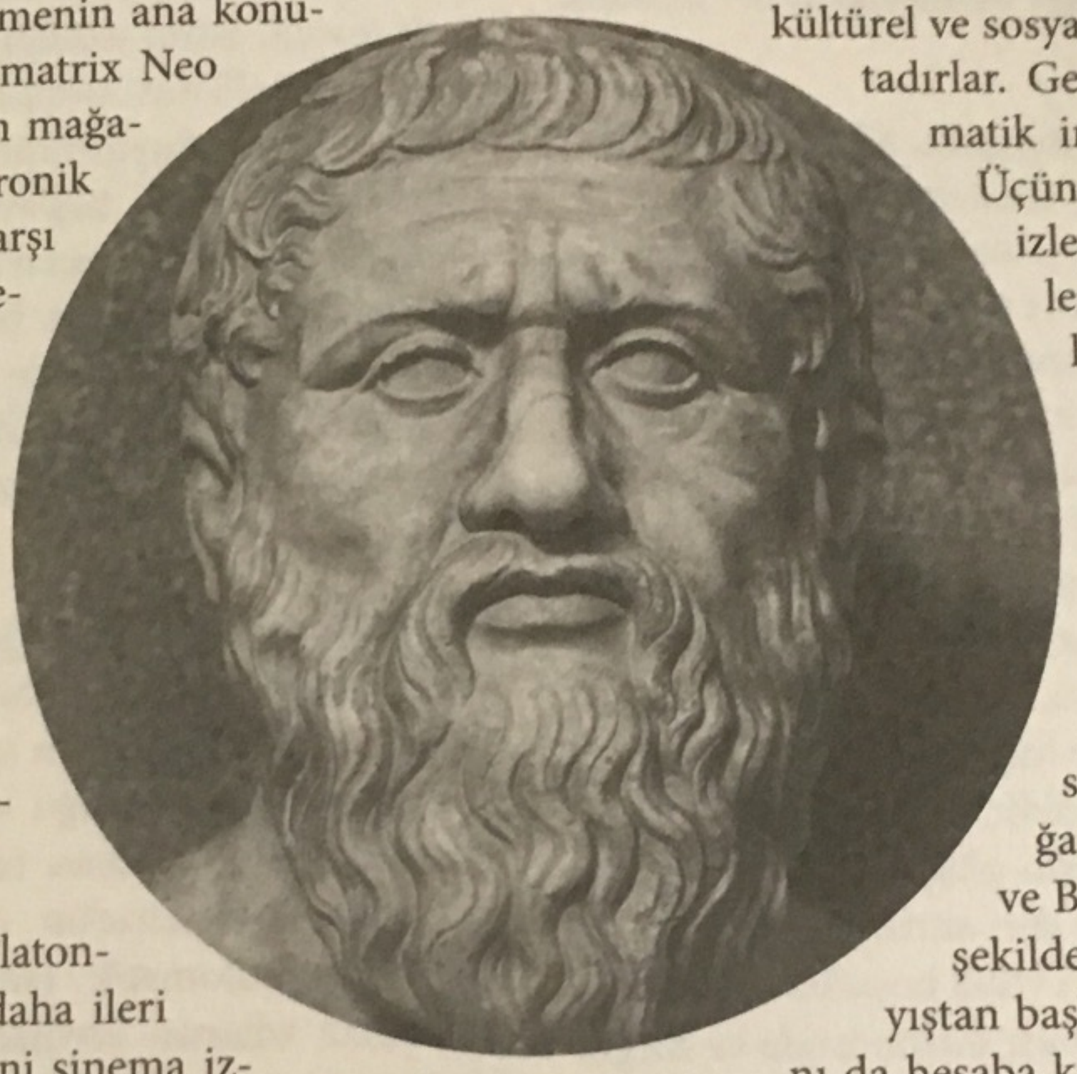
Platon'un felsefe tarihinde en fazla tartışılmış felsefî düşünce deneylerinden birisi olan bu mağara alegorisi, düşünürün değişmeyen gerçeklik olarak düşündüğü İdealar dünyası ile İdeaların soluk bir gölgesi olarak düşündüğü görüngüler dünyası arasındaki ikiliği çarpıcı bir şekilde anlatır. Anlatının güçlülüğü ironik bir şekilde Platon'un karşı çıktığı imajlar dünyasını sinematik imajlar kullanarak canlandırmasından kaynaklanır. Platon, imaj-hakikat arasındaki keskin ayrımda imaja karşı çıkışını sözcüklerle yarattığı imaj görüntüleriyle yapar.

Bu düşünce deneyinin hem yazılı felsefede hem de sinematik felsefede değişik varyasyonları bulunur. Yazılı felsefede Descartes'ın "düşünüyorum öyle ise varım"a ulaşmak için yarattığı düşünce deneyinde dahi mağara alegorisinin izlerini bulmak mümkündür. "Ya kötü cin beni aldatıyorsa? Ya sahici dediğim dünya bir yanılgıysa? Var olduğumdan ne derece eminim?" Descartes'ın bulduğu çözüm eğer bu soruları soruyorsam düşündüğüm, düşündüğüm için de var olduğum ve etrafımdaki dünyanın bir yanılgıdan ibaret olmayacağı biçimindeydi. Nihayetinde Descartes'ta düşünce/ruh hakikatin belirleyicisi konumunda merkezî bir konum edinirken, beden, maddî dünya tıpkı Platon'un gölgeleri gibi imaj statüsüne

*Prof. Dr., SineFilozofi Dergisi Yayıncısı

iniyordu. Platon'da zincirlerinden kurtulan mahkûm ampirik deneyimle yaşadığı gerçeğin yanılgı olduğunu keşfederken, Descartes'ta içe bakış, kendi kendine sorgulama ya da düşünürün kendi deyimi ile "meditasyon" sayesinde asıl hakikatin ruh/düşünce olduğu keşfediliyordu.

Materyal dünya ile İdelar/Düşünce/Ruh dünyaları arasındaki bu keskin ayrım sinemada başka biçimlerde kendi izleğini yarattı. *Matrix* üçlemesinde gerçek dünyada yaşadığını düşünen Neo, yaşadığı dünyanın makineler tarafından yaratılmış sayısal bir algoritma olduğunu aydınlanmış insanlar sayesinde keşfetmişti. Nihayetinde bilgi sayesinde aydınlanma ve mahkûm oldukları mağara/matrix dünyasından kurtulmaya çalışma üçlemenin ana konusu olmuştur. Bu filmde matrix Neo ve onun gibi çoğunluğun mağarasıydı. Böylece yine ironik bir şekilde Platon'un karşı çıktığı imajlar, ya da Deleuze'ün deyimiyle hareket-zaman blokları olan optik (görsel) ve sonik (işitsel) imajlar *Matrix* üçlemesinde izleyicilere, içinde yaşadığımız dünyanın mağara olup olmadığına dair sorular sordurmaya devam etmektedir.



Alain Badiou gibi Yeni Platoncu bazı filozoflar biraz daha ileri giderek mağara alegorisini sinema izleme deneyimine dahi uyarlamışlardır. Badiou'ya göre günümüz izleyicileri tıpkı bir mağaraya girer gibi karanlık salonlara girdiklerinde sinematik imajlar (Platon'un mağarasında yansıyan gölgeler) ile karşılaşırlar. Badiou, imaja tıpkı Platon gibi bir kopya, bir gölge, hakikatin bir illüzyonu gibi baktığı için bu karşılaştırmayı yapabilir; buna karşın imaja daha içkin bir ontoloji ile bakan Spinoza, Nietzsche, Bergson, Deleuze ve Guattari gibi filozoflara sorsaydık imaja dair bu tarz bir karşılaştırma kolayca yapılabilir miydi? İkinci bir soru olarak modern izleyicilerin sinema deneyimleri ile mağara alegorisindeki mahkûmların deneyimleri arasında bu kadar paralel bir ilişki kurabilir miyiz?

Felsefe Badiou'nun söylediği gibi ilişkisiz unsurlar arasındaki ilişki üzerine düşünmek ise, en azından mağara alegorisi ile sinema salonundaki deneyim arasındaki ilişki üzerine düşünmeye başlayabiliriz. Sinema salonuna giren izleyiciler doğumlarından itibaren perdedeki görüntüleri izleyen mahkûmlar değildirler öncelikle. Onlar, sinema salonuna girmeden önce dünyaya fırlatılmışlar ve salonlara girmeden önce dünya ile dertlenmişlerdir. Sinema salonuna girmek/sinema izlemek insanların deneyimleri arasında sadece bir parçayı ifade eder; pek çok deneyimden bir an, bir kesit. Bu nedenle sinema salonuna girenler nereye girdiklerinin farkındadırlar; oysa mağara alegorisindeki mahkûmlar tıpkı bir balığın suda yüzmesi ve hayatı boyunca içinde yer aldığı suyu hakiki gerçeklik olarak düşünmesi ve onun dışında bir başka gerçekliğin olabileceğini varsaymaması gibi mağara duvarındaki gölgelerden başka bir gerçeklik olabileceğini düşünmemektedirler. İkinci olarak insanlar sinema salonlarına kendi geçmiş kültürel ve sosyal birikimlerini taşımaktadırlar. Geçmiş deneyimleri sinematik imajlarla buluşmaktadır. Üçüncü olarak salonlardaki izleyiciler koltuklara zincirlenmiş değillerdir; filmin herhangi bir anında salonu terk edebilirler.

Sinema salonundaki izleyicilerin deneyimleri dışında ilk soruya döndüğümüzde ve imajın ontolojik statüsünü sorguladığımızda da mağara alegorisinde anlatılan ve Badiou gibi filozofların bir şekilde devam ettirdiği kavrayıştan başka bir yaklaşımın varlığını da hesaba katmamız gerekiyor: imaja içkin felsefe düzeyinden bakan yaklaşım. Daha açıkçası, imaja Platon ve Platon felsefesini devam ettirenlerin aşkın bakışları ile Spinoza, Nietzsche, Bergson, Deleuze ve Guattari gibi filozofların içkin bakışları arasında derin bir farklılık bulunmaktadır. Aşkın felsefe ekolundaki ilk yaklaşım gerçeklik-kopya, gerçek-temsil, hakikat-görünüş (imaj) arasında ikilikler üzerinde dururken ve bütün meseleyi ikiliğin ikincisinden ilkine geçmek olarak görürken, bu bağlamda da ilkine olumlu anlam atfederken; içkin felsefe yaklaşımının düşünürleri bu ikiliği reddetmekte, her şeyi bir ve aynı şeyin farklı görünümleri olarak kabul etmektedir. Bergson'un formülleştirmesini izlersek, her şey "hareket"tir ve eğer öyleyse madde, enerji, hareket, imaj hepsi eşittir. Görünüş diye düşündüğümüz şey aslında hareketin farklı görünümleridir. Platon'un düşündüğü gibi sabit bir gerçeklik, aşkın bir entite yoktur. Hareket hâlinde değişen görünümler, gölgeler, titreşimler bulunur. Ve bu noktadan gidildiğinde sinematik imajların

kendileri en az mağaradaki gölgeler gibi gayet hakiki ontik yapıya sahiptirler. Artık gölgelerden değil evrensel bir hareketten, Deleuze'ün altını çizdiği gibi bir "oluş"tan söz ederiz.

Bu iki konum arasında nasıl bir dans gerçekleştirilebilir? Başka anlatımla mağara alegorisini sadece aşkın bir düşünce deneyimi diye bir kenara atabilir miyiz? İşte burası oldukça tartışmalıdır.

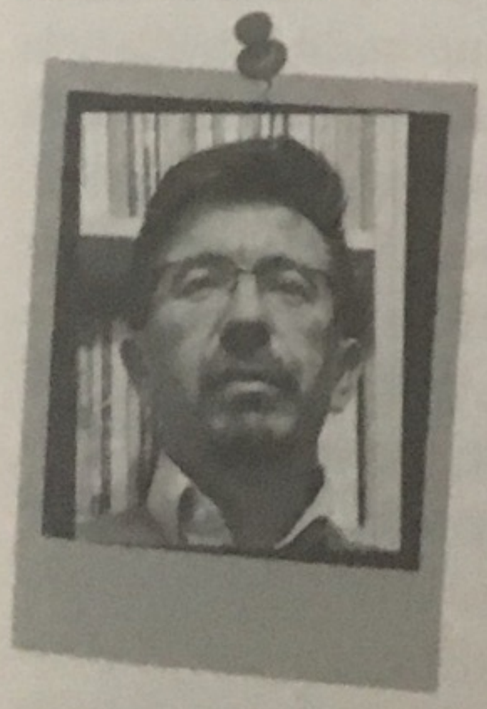
Öncelikle aşkın ve içkin felsefe gelenekleri arasındaki köklü ayrımları akılda tutarak ancak yine de bazı noktaları paranteze alarak bir noktanın altını çizmek gerekiyor. Alegorinin üstelik içkin felsefe geleneğinin üzerinde durduğu önemli bir hususla da bağlantısı olan önemli bir değeri bulunmaktadır: insanlık durumu olarak mağara.

İçkin felsefe ekolündeki Bergson, felsefeyi düşüncenin normal istikametine müdahale olarak tanımlamıştı. Felsefe sayesinde normal diye düşündüğümüz düşünceye müdahale ediyorsak, bunun anlamı bir şekilde Bergson'un mekândaki hareketten, süredeki harekete geçmek için başka bir tanıma/düşünme şeklinin işletilmesi gerektiğini vurgulamasıdır. Bergson felsefesinde Deleuze'ün de özellikle *Cinema 2*'de analizlerinde kullandığı *otomatik tanıma* ve *odaklayıcı tanıma* arasındaki farkı hatırlayalım: otomatik tanıma, alışkanlıklarımıza, adetlerimize, güdülerimize, verili koşullara göre hiçbir saflaştırma yapmadan yaptığımız tanıma şeklidir. Bu tanıma ile mağara alegorisindeki mahkûmların gölgeleri tanıması arasında paralellik olduğunu ileri sürmekteyim. Etrafımızdaki nesneleri, ilişkileri verili koşulları içerisinde sorgulamadan, onun üzerinde düşünümde ve sorgulamada bulunmadan görüyor ve verili kabul ediyorsak bir tür mahkûmiyet hâline girmişiz demektir. Şu soruyu Béla Balázs ve Siegfried Kracauer sormuştu: "varlıkları gerçekten görüyor muyuz?" Balázs, özellikle bunu *insan* için sormuş, yazılı kültürün insanı görünmez hâle getirdiğini savunmuş ve sinema sayesinde insanın tekrar görünür hâle geldiğini ileri sürmüştü. Bunun anlamı, mağara alegorisindeki Platon'un yanılsama yarattığını savunduğu gölge imajların sinemada tam tersi bir etki yaratması, insanı görünür hâle getirmesi ve otomatik tanımadan odaklayıcı tanımaya geçirmesidir. Görüntü imajlar, alegorinin iddia ettiğinin tersine hakikati görünmez kılmak bir yana tam tersine görünür hâle getirmekte ve bizleri mahkûmiyetten kurtarmaktadır. Kracauer ise bilimin, teknolojinin, ideolojinin, genelleştirmelerin, kuramlaştırmaların insanları bir tür başka mahkûmiyete soktuklarını vurgulayarak sinemanın *gerçekliği kurtardığını* ileri sürmüştü. Eğer Platon'un mağara alegorisiyle ilinti kurarsak, Platon'un bilgi sayesinde İdealar Dünyası'na gideceğimizi savı aslında hem Balázs hem de Kracauer tarafından ters yüz edilmişti: Bilgiye ulaşma adına üretilen kavramlar, genelleştirmeler, kuramlaştırmalar, teknoloji, ideolojik bakış açıları etrafımızdaki nesnelerin, ilişkilerin, insanların, varlıkların üzerini örtmüştü. Örtünün açılması artık sinematik operasyonlara, kameraya bağlıydı. Sinema, gerçekliğin örtüsünü açarak bize görünmez hâle getirilmiş varlığı tekrar göstermiş ve hatta gerçekliği kurtarmıştı. Böylece sinema sayesinde otomatik bakıştan odaklayıcı bakışa geçebiliyorduk. Burada belirtmemiz gerekir ki gerçekliğin kurtuluşu ya da odaklayıcı tanımaya geçiş tüm sinematik imajlar için değil, Ranciere'in estetik rejim, Deleuze'ün duyu-motor mekanizmasını bozacak imajlar adını verdiği imajlar sayesinde mümkündü. Rosselli'nin *Avrupa 51*'inde çocuğunu kaybettikten sonra duyu-motor mekanizması bozulan, böylece düşünmeye başlayan, otomatik tanımadan odaklayıcı tanımaya geçen kadın artık yaşadığı dünyayı gerçekten görmeye başlamıştı. Bu dönüşüme tanık olan biz izleyiciler de hem onun mağarasından nasıl dışarı çıkmaya başladığını görüyor ve hem de bu sayede kendi mağaramız üzerine düşünmeye başlıyoruz.

Bu noktada Platon'un mağara alegorisindeki mağaraya yönelik odaklayıcı bir tanımaya geçtiğimizde o mağara artık, imajların sahte illüzyonunun insanı yanılsama içine soktuğu bir mağara olmaktan çıkar ve insanlık durumu olarak mağaraya dönüşür. Bu mağara, Deleuze'ün motor-duyu mekanizma, Bergson'un otomatik tanıma, Spinoza'nın tinsel otomatlar adlarını verdikleri mağara hâline gelir. Mağara bizim sadece dışımızda değil içimizdedir aynı zamanda. Biyolojik ve antropolojik araştırmalar öfkelerimizin, şiddet yönelimli eylemlerimizin, heyecanlarımızın, empati düzeyimizin genlerle olan ilişkisini oldukça çarpıcı şekilde ortaya koymuştur. Kendi karakteristik yapılarımız dahi bizi tutsak edebilir. Simon Baron-Cohen "iyi" ve "kötü" kategorilerini kullanmak yerine düşük empati, normal empati ve yüksek empati kavramlarını kullandığı çalışmalarında empatinin nedenleri arasında biyolojik ve sosyal faktörleri saymaktadır. Bunun anlamı Derek Layder'in psiko-biyografik alan olarak nitelediği biyolojik alanımızın dahi bizi bizlere ve başkalarına kör edebileceğidir. Psikopatlar sıfır empatiye yakın dünyaya gelirler. Kubrick'in *Otomatik Portakal*'ında düşük empatili ve şiddete eğilimli Alex'in mağarasının içsel boyutları da vardı. Mağara sadece dışta değil, içtedir. O halde maharet o içi dahi görebilecek bir odaklayıcı tanımaya geçmek, duyu-motor mekanizmasını bozmaktır. Platon mağaradan kurtuluşu mağaranın dışına çıkmakta bulmuştu, günümüzde

ise mağaradan kurtulmak için alegorideki mağaraya (sinemadaki imajların dünyasına) girmemiz gerekmektedir. Ölü Ozanlar Derneği'ndeki mağara, eğitim sistemi mağarasında köreltilen gençlerin geceleri toplandığı bir mağaraydı. Emre Yeksan'ın son filmi *Yuva*'daki mağara ise doğanın içlerine kadar ağlarını örmüş iktidarın kapanından kurtulmada artık son aydınlanma ve yeni bir safhaya geçme imkânı veren mağaradır. Karanlık salonlarda ya da bilgisayar ekranlarındaki gölgeler, hareket-zaman blokları bizi, başkalarını, varlığı bizlere göstererek bir insanlık durumu olan içimizdeki ve dışımızdaki mağaradan kurtuluşumuzda oldukça önem kazanmıştır.

YAZAR



Serdar Öztürk

Araştırma alanları sinematik felsefe, iletişim felsefesi, kültür, iletişim sosyolojisi ve tarihi alanlarında yoğunlaşmıştır. Disiplinlerarası bir bakış açısıyla düşünce, eylem ve iktidar problemleri ilgisini çekmektedir. Yedi kitabı ve ulusal ile uluslararası düzeyde pek çok makalesi yayımlanmıştır. Uluslararası hakemli elektronik dergi SineFilozofi'nin yayıncısıdır. En son kitabı Sinema Felsefesine Giriş'te sinematik felsefenin sözlü ve yazılı felsefe yanında başka bir felsefe ürettiğini iddia etmiştir. YouTube'da SineFilozofi ve kendi adına açtığı kanallarda entelektüel ve sanatsal paylaşımlarda bulunmaktadır. Boş zamanlarında yüzmekten, yürümekten, seyahat etmekten, kitap okumaktan, film izlemekten, okumalar ve izlemeler üzerinden diğerleriyle tartışmaktan hoşlanmaktadır.