

Platonik Mağarayı Kristalleştiren Anti-Platonik Mağara: *Uyumsuz Adam*'ın Kristal Yüzlerinde Sinematik Felsefi Yolculuk

The Anti-Platonic Cave Crystallizing the Platonic Cave: Cinematic Philosophical Journey on Crystal Face of the *Den Brysomme Mannen*

Serdar Öztürk, Prof. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi, E-Posta: iletisim2008@gmail.com

Anahtar Kelimeler:

Mağara Alegorisi,
Sinematik Felsefe,
Sinema Felsefesi,
Anti-Platonik
Mağara,
Platonik Mağara,
Uyumsuz Adam.

Öz

Platon'un mağara alegorisi değişik düşünürler tarafından insanlık durumu olarak düşünüldüğünde, fazla sorgulanmamış olan husus, alegorinin içkin boyuttan ziyade aşkın olan yönüdür. Bir sinema filminin hareket-zaman blokları yazılı felsefenin yeterince tartışmadığı ya da tartışsa bile bunu yazı blokları gibi analitik medyuma yaptığı şeyi, kendi tarzında ve duyumsal boyutta tartışabilir. Sinemanın yaptığı felsefe olan sinematik felsefe bizleri binlerce yıldır yazılı felsefedeki bazı temel kavramları dahi sorgulamaya ve yeni kavramlar üretmeye zorlayabilir. Bu makale, Jens Lien'in yönettiği ve Türkçe vizyona *Uyumsuz Adam* veya *Sorun Yaratan Adam* (2006) olarak giren filminin Platonik mağaraya karşı bir başka mağarayı öne çıkararak yeni bir fikir ortaya koyduğunu ileri sürmektedir. Filmin ürettiği imajlardan yararlanarak bu mağarayı "anti-platonik mağara" olarak kavramsallaştırmaktayım. Çalışmada platonik mağara ile anti-platonik mağara arasındaki mücadele incelenmekte, anti-platonik mağaranın kristal imajlarının platonik mağarayı nasıl kristalleştirmeye çalıştığı konu edinilmektedir.

Keywords:

Cave Allegory,
Cinematic Philosophy,
Cinema Philosophy,
Anti-Platonic Cave,
Platonic Cave,
Den Brysomme Mannen.

Abstract

When Plato's cave allegory is considered by humanity as the state of humanity, what is not much questioned is the transcendent aspect of allegory rather than its immanent dimension. The motion-time blocks of a motion picture can discuss what the written philosophy does not argue adequately, or even if it does, in analytical medium such as writing blocks, in its own style and sensory dimension. Cinematic philosophy, which is the movie-made philosophy, can force us to question and even create some basic concepts in written philosophy for thousands of years. This article argues that Jens Lien's film *The Bothersome Man* (*Den Brysomme Mannen*, 2006) introduces a new idea against the Platonic cave by highlighting another cave. I define this cave as an anti-platonic cave by images of the film. In this study, the struggle between the platonic cave and the anti-platonic cave is examined and how the crystal images of the anti-platonic cave tries to crystallize the platonic cave.

Giriş

Sinema filozoflarından Siegrified Kracauer'ün temel iddiası yaşadığımız dünyadaki varlıkların önyargılarımız, ideolojiler, kültür, bilim ve teknoloji, soyutlaştırmalar, genelleştirmeler nedeniyle görünmez hale geldiği, sinemanın ise görünmez hale gelen bu dünyayı kurtardığı, özgürleştirme potansiyeline sahip olduğudur. Sinematografik imajlar, günlük yaşamda her gün geçtiğimiz ve farkında olmadığımız sokakları, insan yüzlerini, hayvanları, eşyaları, mekanları, ilişkileri, inorganik dünyayı, zamanı bize görünür hale getirmiştir. Kracauer'ün bu iddiasının Platon'un mağara alegorisindeki düşünce deneyi ile ortak bir yanı vardır. Şöyle ki Platon da kurduğu alegoride insanlığın kanaatler ve yanılısamar dünyasında yaşadığını ileri sürmüş, insanların hakiki dünya olan değişmeyen idealar dünyasından uzakta bir tür mağarada varlıklarını sürdürdüklerini savunmuştur. Eğer Platon'un mağara alegorisindeki düşünceyi bir insanlık durumu olarak düşünürsek, insanlığın mağarada yaşaması ile Kracauer'ün tezi arasında bir ilişki kurma imkanı doğar. Kracauer de fiziksel dünyada normalde görülmeyen şeyler, alışılmadık bileşikler, aşına olduğumuz için göremediğimiz şeyler ya da yaşamımız boyunca deneyimleyemeyeceğimiz bilinci afallatan fenomenler olabileceğini belirtmişti. Eğer yaşamda bazı şeyler tecrübe edilemiyorsa ya da varlıklar sadece insanların ilgi ve çıkarları doğrultusunda görülüyor, kendi içkin özellikleriyle deneyimlenemiyorsa bu da insanlığın kurduğu bir mağaraya gönderme yapabilir. Kendisini özne konumuna yerleştiren insan, varlığı kendi içkin özellikleriyle görmek yerine, kültürden, dogmatik düşüncelerden, bilim ve teknolojinin katı paradigmalarından geçerek gördüğünde mağara alegorisindeki esirler gibidir.

Kracauer'in tezi ile Platon'un mağara alegorisi arasındaki böyle bir bağlantı ikisi arasındaki epistemolojik ve ontolojik farklılıkları görmemek anlamına gelmez. Kracauer, fiziksel yaşamın idealar gibi spekülatif bir kurgunun gölgesi olduğunu düşünmez, tam tersine gerçek yaşamı içkin özellikleriyle kavrar, somut ve tikel boyutlarıyla deneyimlenmesinin öneminin altını çizer. Platon'un mağara alegorisi algılanabilir dünyanın yani fiziksel yaşamın nihayetinde gelip geçici ve görüngüler boyuttan oluştuğunu ve eğer kökene inilirse değişmez soyut formların temelde yer aldığını varsayar. İkinci en önemli farklılık, Platon'da imaj (mağara duvarındaki gölgeler) yanılısama ile özdeş kılınırken, Kracauer'de tam tersine imaj (sinematografik imajlar) fiziksel yaşamdaki yanılısamadan kurtulmanın yolu olarak gösterilir. Platon'da imaj, kanaat ve gelip geçici gölge gibi sıradan yaşam ile eşitlenirken, Kracauer'de imaj sıradan yaşamdaki sıra dışılığı keşfetmenin, varlıkları ifşa etmenin yolu olarak önerilir.

Bu makalenin temel iddiası Platon'un mağara alegorisindeki “mağarayı” Platonik boyuttan çıkararak başka bir mağaraya, Kracauer'ün sözünü ettiği fiziksel yaşamın kurtuluşuna götüren minör bir mağaraya götürebileceğidir. Bu minör mağarayı filmde de yola çıkararak “anti-platonik mağara” olarak kavramsallaştırıyorum. Platon, mağara alegorisinde bizleri fiziksel yaşamın sıradanlığından, gelip geçiciliğinden daha tefekkür formlarına, değişmez aşkın formlara yükselmeye davet etmişti. İnsanlık, mağaradan çıkmalı, “yükselmeliydi”. Oysa Kracauer ve belki daha öncesinde Béla Balázs ve yine diğer sinema filozoflarından Gilles Deleuze gibi düşünürleri okur isek, bizleri tam tersine bu dünyaya inanmaya, bu dünyaya “inmeye” çağırmışlardı. Önemli olan “dünyalı olmak”, dünyayı dünya içinden yaşamaktı. Burada önerdiğim “anti-platonik mağara” ise yatay

boyutta ve yükseklerde özerk mekanların artık kalmadığını ve bu nedenle dibe, ağacın köklerine doğru yeni mağaralar keşfetmek gerektiğinin altını çizmektedir. Mağara anti-platoniktir çünkü ne yükselmeye, ne aşkın ve idealar formlarında yolculuğa gönderme yapmakta ne de asıl meselenin soyutlaştırmalar ve derin filozofik tefekkürlerle ilgili olduğunu düşünmektedir. Anti-platonik mağarada asıl olan, köksaplarda belirsiz, ilginç, heyecan verici, çarpıcı, önceden verili olmayan yolculuklar yapabilmektedir.

Anti-platonik mağarayı Jens Lien'in yönettiği ve Türkçe'ye *Sorun Yaratan Adam* veya *Uyumsuz Adam* olarak çevrilen *Den Brysomme Mannen* (2006) filminden yararlanarak üretmekteyim. Burada *Uyumsuz Adam* çevirisi tercih edilmektedir çünkü filmin tüm bağlamına ve konseptine daha uygun görünmektedir. Önceki çalışmalarımda filmin kendi başına felsefe yapabileceğini savunmuş, bunu film-yapımı felsefe veya sinematik felsefe olarak açıklamıştım (Bkz. Öztürk, 2018a; 2016; 2017b). Bir filmin sinematografik imajlarından yararlanarak kavram üretilebileceğini yine, ürettiğim "sineaşk" (Öztürk, 2018a) ve "anti-elektra" (Öztürk, 2018b) örneklerinde anlatmıştım. Giderek filmlerin kendi dünyasından nasıl kavram üretileceğinin örnekleri artmaktadır. Sinemanın ürettiği empatiyi anlatan Kıvanç Türkgeldi'nin doktora tezinde ürettiği "sinapati" bunlardan birisidir. (2018). Burada ilk olarak soracağımız soru, anti-platonik mağara kavramındaki içeriğin bir soyut bir metafor mu yoksa gerçek mi olduğudur?

Filmde Gördüğümüz İmajlar Dilsel Metaforlar Değil, Hareket-Zaman Bloklarından Oluşan Metaforlardır

Uyumsuz Adam, sinemanın imkanlarından yararlanılarak kendi tarzında yarattığı Kafkaesk dünya ile soyut metaforik değil, hareket-zaman bloklarından oluşan sezgisel ve resimsel bir metaforik dünya kurmuştur. Nietzsche felsefesini hayvanlar açısından analiz eden Vanessa Lemm (2019) Nietzsche'nin insanın varlığı soyut, kavram yoğun ve genelleşmiş bir bağlamla görüşünü metaforik görme olarak nitelerken, hayvanın varlıkları görüşünü sezgisel ve resimsel metaforlarla yaptığını savunur. İnsan merkezli metaforik görüşte varlık deyim yerindeyse üçgünden geçilerek görülür, insan ve varlık arasına kavramlar, terimler, kültürün bütün unsurları ve şimdiye hücum eden hafıza girer. İnsan hatırlayarak görürken, hayvan unuttur ve şimdiyi, oradakini resimlerle görür.

Bu ikili ayrımın çalışmanın girişinde belirttiğimiz Kracauer'in görüşleriyle birleştirildiğinde sinematik imajların sunabileceği imkanlar açısından önemli olduğunu düşünmekteyim. Kracauer fiziksel yaşamın üzerinin soyutlaştırmalar, genelleştirmeler, kavramlar, ideolojiler, önyargılar, bilim ve teknolojinin teknik bakışı gibi etmenler tarafından örtüldüğünü savunmuştu. Nietzsche'nin görüşleriyle birleştirecek, bunun anlamı hayata soyut metaforlarla bakıyoruz demektir. Varlığın üzerindeki örtünün açılması ve fiziksel yaşamın özgürleştirilmesi için sinematografik imajlara ihtiyacımız vardır. Ayaklarımızın altındaki kir, tuvaletteki klozet, görmek istemediğimiz nesnelere, çöpler, bulaşıklar, karanlık yerler, ya da her gün karşılaşmamız nedeniyle aşına hale geldiğimiz ve bu yüzden göremediğimiz varlıklar için farklı bir görme biçimi gereklidir. Kracauer bu görmeyi sinematografik imajların yaptığını, bu imajların fiziksel dünyayı hem kaydederek hem de ifşa ederek bizi soyutlaştırılmış bakışların kapanından kurtardığını

yazmıştı. Bunun anlamı varlığı kendi içkin haliyle görmek, fiziksel yaşamın gizlenmiş öğelerinden sıyırmak ve oluşu neyse o halde yakalamak demektir. Bu ifşa edici bakışı Nietzsche'nin hayvanların bakışını örneklemek ürettiği resimsel metaforik bakış ile ilişkilendirmek mümkündür. Hayvan bakışı sürekli geçmişe bağlanmak yerine unutmaya üzerine kuruluysa, resimler ardı ardına geliyorsa; bizler ise tersine dilin ürettiği bir hikayeye bağlanarak varlığı görmüyorsak sinematografik imajların önemi ortaya çıkar: sinematografik imajların kendisi tıpkı hayvanların varlıkları oluş halinde resimsel görmesi gibi bizlere varlığı oluş halinde görmeye katkı sağlayabilir. Hatırlamak gerekir ki daha 1920'lerde ilk sinema filozoflarından Béla Balázs da soyutlaştırmalar, genelleştirmeler ve özellikle yazının egemenliği altında kaybolan insan yüzlerinin sinematografik imajlarla yeniden görünür hale geldiğini belirtirken tam da bunu vurgulamıştır (Balázs, 2013). Heidegger'in analizini de kattığımızda soyut metaforik bakışın düşünürün "hesaplayıcı bakış" olarak kavramsallaştırdığı bakışla; sezgisel ve resimsel hayvani bakışın da yine düşünürün kullandığı terim olan "tefekür edici bakış" ile ortak özelliklere sahip olduğunu düşünmekteyim. Hesaplayıcı bakış, bilimin, teknolojinin, denklemlerin, soyutlaştırmaların ve genelleştirmelerin olduğu konumlanma noktasına işaret ederken, tefekür edici bakış varlığı olduğu gibi kendi içkin özellikleriyle ifşa etmeye, kuramlaştırma ve soyutlaştırmalardan uzak olarak varlığı görmeyi vurgulamaktadır.

Uyumsuz Adam'da Kafkavari bir dünyaya fırlatılan Andreas'ın ilişkileri, arayışı, karşılaşmaları izleyicinin gördüğü zaman-mekan bloklarıdır. Fiziksel hayattaki akışa benzer tarzda sinematografik imajlar akmaktadır. Bu süreçte bir imajdan sonra hangi imajın geleceğini bilmeden ve merak içinde birbirini takip eden imajların peşinden gideriz. Filmin girişinde metroda öpüşen kadın ve erkeğin duygusuzlukları, duygulanımdan yoksunlukları tam da duygulanım-imajdan bellidir. Kamera onların yüzlerini gösterdiğinde öpüşme tarzları, gözleri duygulanım yoksunluğunu ele vermekte, ifşa etmektedir. Bunun için izleyicinin izlerken dışardan kurama, kavramlara başvurmasına gerek yoktur, bu apaçık imajlardadır. Andreas da onlara anlamsız tarzda bakmaktadır. Andreas'ın boş mekanda boşluk durumu yüzünde, duruşunda, filmin gri renginde apaçıktır. Neler olup bittiğine yönelik sorular sorarız ancak filmi öncelikle film içinden takip ederiz, dışardan devraldığımız soyut metaforlarla değil.

Gelgelelim film ilerlerken yönetmenin dünya tasarımı yavaş yavaş da keşfetmeye başlarız: film dipte metroda başlar, Andreas orada kendisini raylara atar. Kesmeyle Andreas otobüsle uçsuz bucaksız izbe taşra bir mekana getirilir. Keza filmin ortalarında Andreas'ın ölmek için raylara atıldığı bir mekan olarak metroyu yine görürüz. Filmin başında gördüğümüz duygusal paylaşımdan yoksun mekanik öpüşme burada tekrar karşımıza çıkar. Andreas kendini metro raylarına bırakır ancak ölemez. Ayağa kalkarken ve ilerlemeye çalışırken gün ışığının huzmeleri Platon'un mağara alegorisindeki düşünce deneyini çağrıştıran imajla gösterilir. Ama buradaki mağarada ölemeyen, bir tür esir olan Andreas dışarı çıkarken yeni bir mağaraya fiziksel dünyaya girmektedir. Dolayısıyla mağaradan içeri sızan ışık hiç de Platon'un alegorisindeki gibi yükselişi, umudu göstermemektedir.

Ancak filmde Andreas'ın mekanik ya da Heidegger'in kavramını kullanırsak "hesaplayıcı" bir dünyada yaşadığını fark ettiği ilk an olan tuvalet yine bedenini aşmasını

çağrıştıran ve fiziksel dünyada görmek istemediğimiz bir mekan olarak görülür. Tuvaleti fiziksel yaşamda görmek istemeyiz ancak tam da görmeyi arzu etmediğimiz bu mekan filmde Andreas'ın mağara-kentte yaşadığını düşünmeye sevk eden tohumu atar. Bir başka unsur Andreas'ın bir şeyleri gerçekten deneyimlemesine yol açan klasik müziğin ve romantik çello sesinin de yine evlerin zemininden, dipten geldiğidir. Zaten filmin sonlarına doğru Andreas'ın evin tabanında yarık açarak sese ulaşma gayreti ve orada bulunduğu yaşam mağara tarzındadır. Duvarlardaki yarık mağaranın yarığıdır. Bu yarıktan içeri girdiğimizde filmde ilk defa canlı renkler, canlı çocuk sesleri, duygulanım yaratan sandalye, masa, pasta, kek, kısaca duygusal paylaşımın tüm unsurlarını gösteren ses ve optik imajlarla karşılaşırız: Dipte yaşam vardır, ancak her dipte değil. Metrodaki dip ile tuvalet ve müzik sesinin geldiği evin zeminindeki mağaradaki dip farklıdır. Metro yer altında olmasına karşın insan yapımı bir alandır ve uygarlık bütün soğukluğunu buralara da taşımıştır. Bunun dışında kentteki binaların soğuk ve mekanik mimarisi, insan yüzlerindeki duygusal emeği gösteren bakışlar, konuşma konularının mekanikliği ve sadece belli konular üzerinde yoğunlaşması mağaranın fiziksel dünyada da olduğunu gösterir. Platonik mağara hem metro gibi insan yapımı mekanlarda, hem de kentin genelindeki tüm mekanlara hakim durumdadır. Tuvalet ile müzik sesinin geldiği evin zemini ise her şeye rağmen gelecek topluma umut olabilecek tohumların köksaplarda halen var olduğunu da gösterir. Bu minör tohumun yeşerdiği yer yine mağaradadır ancak platonik mağara değil, anti-platonik mağara.

Kristaldeki Deneyim: “Deneyimlenmemiş Yaşam Yaşanmaya Değmez”

Platon'un hocası Sokrates ölümüne mahkum edildiğinde savunmasında “sorgulanmamış yaşam yaşanmaya değmez” ifadesini kullanır. İlk bakışta gerçekten çok etkili görünen bu ifadenin paradoksal bir şekilde sorgulanmamış en önemli kısmı “sorgulama”nın ne anlama geldiğidir. Nietzsche hayvan ve insan ayırımında insanı hayvandan ayıran en önemli unsurlardan birisi olarak insanın sürekli hatırlaması, hayvanın unutulması olduğunu söylemişti. İnsan sürekli geçmişe bağlanırken, geçmiş hikayeler sürekli insanın üzerine çökerken ve varlıkları görmemiz de bundan geçerek olurken; hayvan sezgisel ve resimsel metaforik bakışla o anı yaşar, o anı, ilişkiyi ve varlığı görür. Bu nedenle sorgulama hayvanın dünyasına uzaktır. Hayvan oluşu unutan ve kendisini sürekli hayvandan ayıran insan ise sorgulamayı hep kendisine devredilen hikayelerle yaptığında yaratıcı yeni bir değer üretmez, üst-insan olmaya gidiş yönünde çaba gösteremez. Nietzsche, “insan, hayvan ile üst-insan arasında gerili bir iptir”, der. Bu yüzden de sürekli yeni değerler yaratan çocuk olmaya çabalamak gerekir.

Çabalamak ise özdeşünümünden ziyade bizzat yaşamın içine kendini fırlatmak ve yaşamı deneyimlemek ile ilgili bir durumdur. Sürekli arayışa, uğraşıya, Spinoza'nın Conatus'una, Heidegger'in “uğraşmak sayesinde varız” ifadesinde karşılığını bulan felsefesine gönderme yapar. Deneyim aynı zamanda eylemler üzerine düşünümü, yani sorgulamayı da kapsayan bir terimdir. Bu nedenle Sokrates'in Platon'un diyaloglarında geçen bu sözünde belki de ihmal edilen en önemli unsur “deneyimdir.” “Sorgulanmamış” sözcüğünü “deneyimlenmemiş” sözcüğü ile yer değiştirirsek platonik mağara ile anti-

platonik mağara arasındaki farkı da daha yakın plana alma imkanımız olabilir. *Uyumsuz Adam* aşağıda belirtileceği üzere tam da deneyimin önemini merkeze alan bir filmidir.

Filmdeki deneyimi, biraz kristal-imağ aksenli kafa kavarı, belirsiz ve hangisinin virtüel hangisinin edimsel olduğuna karar veremediğimiz bir deneyim olarak nitelemek mümkündür. Bu konuyu yakından irdelemek için öncelikle kısaca da olsa kristal-imağ kavramına değinmek gerekir; çünkü kristal-imağ, filmin geneline damgasına vurmuştur.

Kristal-imağın temel özelliklerini Tayfun Pirselimoglu'nun *Yol Kenarı* (2018) filmi ni kıyamet bağlamında analiz ettiğim yazımda ayrıntılı açıklamışım. (Öztürk, 2019: 113-138) Deleuze'un *Cinema-II*'de analiz ettiğ i kristal imağda bir imağ edimsel ve virtüel olarak iki taraflı bir oluşuma sahiptir ve iki boyuttan birbirine çift yönelimli hareketler olur. Gelgelelim bu hareketlere ve ayrıma rağmen edimsel ve virtüelde "ayırt edilemezlik" temel ilkedir. Başka anlatımla bir imağın edimsel mi, virtüel mi olduğunu ayırt edemeyiz. Edimsel ve virtüel aynı anda bir imağın iki tarafı olarak ortaya çıkar. Deyim yerindeyse imağın iki yüzü kristalleşir ve bizler neyin edimsel neyin virtüel olduğunu fark edemeyiz, duyu-motor mekanizmamız bozulu r. Burada dikkat edilmesi gereken virtüel ve edimsel arasındaki ilişkinin hayali olmadığı, beyinde üretilmediğidir. Yazının başlarında filmde gördüğümüz şeyin soyut beyinde üretilen hayali metaforlar olmadığı, bizzat imağın kendisine gönderme yaptığını vurgulamıştık. Deleuze şöyle der: "Gerçek ve hayal edilenin, şimdinin ve geçmişin, edimsel ve virtüelin ayırt edilemezliğı kesinlikle kafada ya da zihinde üretilemez; ikiz doğası gereğ i belirli varolan imağların nesnel karakteristiğidir (1997: 69). Kristal-imağın özelliklerinden birisi de çevreyi dölleyecek bir tohum olmasıdır. Örneğ in Tayfun Pirselimoglu'nun *Yol Kenarı*'nda gemi denizi pozitif veya negatif yönde dölleyecek potansiyele sahiptir; ancak biz yinelemek gerekirse hangi tarafta bir dölleme olacağına karar veremeyiz.

Neyin edimsel neyin virtüel olduğuna dair bu karar verilemezlik hali daha filmin başındaki imağlarda kendisini gösterir. Metroda öpüşen çift, trenin gelmesini beklediğ ini düşündüğümüz Andreas'ın boş bakışları ve bir olay beklentisi içinde olan izleyicilerin aniden Andreas'ın öne doğru yaylanması ve kesmeyle kentten uzakta, boş alanlarda derme çatma bir otobüs, otobüsün salaş bir benzin istasyonunda hoşgeldiniz yazısı eşliğinde durması ve otobüste tek başına oturan Andreas'ın inerken nereye, niçin geldiğ ini dahi bilmeyen şaşkın bakışları. Andreas trenin önüne atlamış ölmüş müdür? Atladıktan sonra gördüğümüz imağlar Andreas'ın ölümünden sonraki çatallanmış yaşamına mı aittir? Yoksa Andreas, metroda trene atlamadan önce bir düş mü görmektedir? Kristal-imağın biçimlerinden birisi olan düş-imağı mı seyretmekteyiz? Ya da Andreas'ın trenin önüne atladığı sahne aslında Andreas'ın otobüsle geldiğ i yerden başlayan hikayesinin bir devamı ise (çünkü filmin ortalarına doğru metro sahnesiyle bir defa daha karşılaşırız) duyu-motor mekanizmamızı bozan imağlar yine de varlığını devam ettirmektedir: otobüs durduğ unda şoförün Andreas'a bakışı, Andreas'ın da etrafına bakınması ve inip inmeyeceğ ine dair kararsız duruşu aslında kendisinin de tıpkı biz izleyiciler gibi nereye gittiğ ini bilmediğ inin işaretlerini vermektedir. Andreas kendi iradesi dışında yönlendiriliyor gibidir. Andreas otobüsten indikten sonra benzin istasyonunun tepesine Andreas'ı "Hoşgeldiniz" yazısı ile karşılayan kişinin bir otomobille Andreas'ı kente yollaması, kente muhasebeci pozisyonunun, kalacağı evin, işyerinin baştan belli olması Andreas'ın

kendi iradesinin dışında dıştan yönlendirmeli eylemlerini destekleyen imajlardır. Bir saat gibi kurulu hesaplayıcı hayat filmin imajlarına hakimdir: Andreas'ın yaşadığı evin, işyerinin, bütün binaların soğuk mimarisi, insanların gülümser gibi yapmalarına karşın duygulanım imajlardan yoksun bakışları, mekanik cümleler, kısır diyaloglar, derin ve kapsamlı, yoğun ilişkilerin, tutkulu ilişkilerin olmaması ve insanların yaşadıkları hayata, dünyaya dahi inandıklarını gösteren imajların bulunmaması filmin estetiğine hakimdir. Renkler gridir, soğuktur ve bir çember gibi filmin tümünü içine alır. Diyaloglar keza duyu-motor mekanizmamızı arızaya uğratacak türde bir derinliğe sahip değildir, tamamen yüzeyseldir. Konuşma konuları merhabalaşma dışında sadece evlerin mimarisi ve dekorasyonu düzeyindedir ve o da yaratıcı bir süreçle değil, magazin dergileri ve televizyon imajlarının yönlendirmesiyle gerçekleşmektedir. İnsanlar, sadece birbirlerine kendilerini göstermeye çalışmaktadırlar. Kukla gibi hareket eden insanlar kendilerini kendi içkin ve çoğul düzlemlerinden, belirsizlikten, keşiften, arayıştan kaynaklanan bir deneyime itmemektedirler.

Andreas böyle bir dünyaya fırlatılmıştır; ancak bakışlarından, edasından, konuşma tarzından içine atıldığı bu evrende bir sorun olduğu iması taşımaktadır. Zaten algılanım ve aksiyon arasındaki bu tereddüt hali karşılaştığı diğer insanlar tarafından fark edilmekte, Andreas'a mutlu olup olmadığı, bir sorun yaşayıp yaşamadığı soruları yöneltilmektedir. Andreas'ın da tıpkı onlar gibi mutlu görünmesi arzu edilmekte, ondaki uyumsuzluk hali diğerlerini rahatsız etmektedir. Bu noktada filmi izlerken birkaç soru aklımıza gelebilir: Andreas'ın diğerlerinden farklı olmasının nedeni nedir? Andreas gibi yaşamı deneyimlemediğinin farkında olan başkaları da var mıdır?

İlk sorunun yanıtı filmde belirsizdir, açık değildir. Bunun nedeni hakkında film bize hiçbir arka plan imaj sunmaz. Kristal-imajın en tipik özelliklerinden birisinin duyu-motor mekanizmamızı arızaya uğratacak organik olmayan tarz olduğunu vurgulamıştık. Dolayısıyla tıpkı Kafka'nın *Şato* romanında Bay Yeryazımcının ya da *Dönüşüm* hikayesinde bir sabah böcek olarak dünyaya gelen Gregor Samsa'nın durumu gibi filmde gördüğümüz Andreas'ı gördüğümüz kadarıyla takip eder, ortadan başlarız. Baştan değil, ortadan başlarız ve neler olup bittiğine dair imajlarla karşılaşmayız. Klasik bir film olsa idi, muhtemelen geriye dönüşler, hikayeyi organik hale getiren diyaloglar gibi unsurlarla bu sorunun yanıtı verilebilirdi. Ama *Uyumsuz Adam*, açık imaj olarak izleyicilerden bu boşluğu doldurmalarını talep eder.

İkinci sorunun yanıtına geldiğimizde ise filmde Andreas gibi başkalarının da yaşamı deneyimleyemediklerinin farkında olduklarına dair imajlarla karşılaşırız. Bunun için ilk olarak tuvalet sahnesine bakalım. Andreas barda içki içmekte, ancak içtiği içkinin tadını alamamaktadır. Tuvalet gider ve bardaki müşterilerden birisinin önceden her şeyin tadı varken şimdi hiçbir şeyin tadının kalmadığına, dinlediği müziğin dahi bir deneyim sunmadığına dair şikayetlerine kulak verir. Bu kişiyi takip eden Andreas bir binanın zemin katından gelen klasik müziği dinler ve dinlerken müziği deneyimlediği imajlardan belli olur. Andreas'ın yüzünde müziği, ilginç ve çarpıcı bulduğuna dair izler bulunur. İlerleyen sahnelerde binanın zemininde bu deneyimi yaşayanın tuvalette şikayetlerde bulunan kişi olduğu anlaşılır. Bunun dışında Andreas'ın zemin katta yarık açma deneyimi sırasında gelen koku nedeniyle sokaktaki komşuların da toplanması deneyime katılabilen başkaları da olduğunu gösterir. Onlar da kokunun peşinin düşmüşlerdir.

Bu imajlar Andreas'ın yanı sıra az da olsa başkalarının tamamen mekanikleşmediğini, hesaplayıcı bakışlar altında tohum olarak da olsa tefekkür edici bakış potansiyellerine sahip olduklarını göstermektedir. Tohumun kristal-imagın tipik özelliklerinden birisi olduğunu belirtmiştik. Tohumun çevreyi döllemesi virtüel olanın edimselleşmesi açısından önemlidir. Tohumun çevreyi dölleme potansiyeli için yaratıcı bir hafızaya ihtiyaç vardır ve bu da diplerde, köksapta virtüel halde keşfedilmeyi beklemektedir. Tam da burada Andreas'ın güç istenci devreye girer. Andreas yaşamı deneyimleyemeyen duyularını açacak tohumu yeşertmek için zemin katta yarık açmaya çalışır. Duvar serttir, katılmıştır, mağara duvarı gibi kayadır. Kazma işe yaramaz, matkapla kayayı delmeye çalışır. Burada önemli olan nokta geçmişle şimdi arasında granit kadar sağlam bir setin örülmüş olmasıdır. Nietzsche tarihte şimdiye ayak bağı olacak geçmişi unutmak gerektiğini belirtirken aynı derecede yeni değerler yaratmaya imkan verecek ve tarihte gömülmüş virtüellikleri yeşertmenin önemini aynı derece önemsemişti. Bu nedendir ki Diyonsos'taki güdüleri, coşkuyu, tutkuyu öne çıkarmış, uygarlığın bu duyguları yeşertmek ve çoğullandırmak yerine bastırmasını kritik etmişti. Walter Benjamin yine geçmişte kibrit ateşiyle canlandırılmayı bekleyen yaratıcı deneyimlerin, hikayelerin olduğunu vurgulamıştı. Andreas'ın bir yarık yaratarak ulaşmaya çalıştığı dünya geçmişin duygusal paylaşımlarının ve deneyimlerinin yaşandığı ve hissedildiği yaratıcı geçmiştir. Dibe gömülmüş bu geçmişteki tohum mağarada virtüel olarak durmaktadır. Oraya erişmek şimdiki anı, ilişkileri ve mekanları döllemek açısından önemlidir. Andreas'ın yaşadığı şimdide çocuklar yoktur, çocukların oyunlarıyla karşılaşmayız, mekanlar, insanlar arası ilişkiler soğuktur, tutku, coşku gözükmez; Diyonsosçu duygulanımlar bulunmaz. O halde mağaraya ulaşmak gereklidir, ama bu mağara Platon'un mağarası değil, anti-platonik mağaradır.

Anti-Platonik Mağara

Felsefe tarihinde üzerinde tartışılan mağara alegorisi Platon'un insanlığın görüngüler dünyasında yaşadığını somutlaştırmak için yarattığı bir düşünce deneyidir. Doğumlarından itibaren zincire vurulmuş vaziyette mağaranın duvarlarına yansıtılan hayvan ve insan maketlerini izleyen ve sesleri dinleyen mahkûmlar yaşadıkları hakikatin gölgelerden ibaret olduğunu düşünmektedirler. Arkada yanmakta olan ateş ve mahkûmlar ile ateş arasındaki çukurda ellerinde maketleri taşıyan insanlar bu yanılısamaya neden olmaktadır. Düşünce deneyine göre mahkûmlardan birisi zincirlerinden kurtulur, giderek ateşi, maketleri, maketleri taşıyan insanları, dışarıdaki güneşi ve diğer nesnelere görür. Mahkûm mağaraya döndüğünde ve zincirlenmiş mahkûmlara hakikatin gölgelerden ibaret olmadığını anlatmaya çalıştığında kimse ona inanmaz. Doğumlarından itibaren görüngüler dünyasıyla ilişkiye geçmiş insanları mağaranın dışına çıkarmak kolay değildir. Mağara onları çekmekte, çerçevelemekte, algılama ve düşünme mekanizmalarını belirlemektedir.

Andreas'ın gönderildiği modern kent de bir tür mağarayı andırmaktadır. İlişkiler mekanik ve baştan verilir. Burada cinsel yaşam dahi mekaniktir, aşk ise yoktur; Bahtinci anlamda karnavalesk ve Diyonsosçu anlamda bir arzu üretimi bulunmamaktadır. Metrodaki

öpüşmelere, Andreas'ın sevgilisiyle yatak odasındaki cinsel eylemlerdeki yapaylık ve arzudan yoksunluğa dair imajlar arzusunun otomatikliğini gösterir. Andreas'ın aşk içerikli bir deneyim arayışındayken edindiği ikinci kadının aşka dair fikri dahi yoktur. En ilginç sahnelerden birisi ölümü dahi deneyimlemeyen Andreas'ın yara bere içinde sevgilisinin evine gelmesi, sevgilisinin bir anlık bakıştan sonra hiç şaşırmadan arkadaşlarının cumartesi günü kendilerini Go Cart'a davet ettiğini Andreas'a söylemesidir. Benzer tepkisizlik Andreas'ın sevgilisinden ayrılmak istediği sahnede de görülür. Sevgilisinin tepkisi, Cumartesi gününden önce ayrılmaması ricası olur, çünkü o gün dostlarıyla görüşmeleri vardır.

İnsan ilişkilerinin görünmez hale geldiği bu platonik mağara kentinde Andreas'ın arayışı bir başka mağarada, bedenin alt bölgelerinin deneyimi tutkulu ve erotik yaşadığı aşağılardadır.

Andreas'ın ilk uyanışının tuvaletteki karşılaşmada olduğunu hatırlamak gerekiyor. Burada ses-imaj uyanışın tetikleyicisi olmuştur. Daha sonra tuvalette konuşan kişiyi takip eden Andreas'ın binanın zemin katından gelen müzik ikinci ses-imaj ile karşılaşması uyanışı filizlendirmiştir. Üçüncü duyu koklama olmuştur. Andreas müziğin ve kokunun peşinde mağara duvarında yarık açtığına şimdiki dünyayı dölleyecek tohuma da ulaşır. Burada sinema kendi felsefesini renk ile yapar. Tüm film boyunca gri olan renkler, sert ve soğuk renkler birden canlanır. Sahilden gelen çocuk sesleri, hafif rüzgarda esen tül perde, dışarıdan odaya giren ışık huzmeleri, masanın üzerindeki kek, eski model bir radyo, lüks bir dekorasyon yerine insan ilişkilerini esnetici ve sıcak bir estetik dizayn, canlı renkler.

Anti-platonik mağarayı betimlemek için filmin sonlarına doğru gördüğümüz bu sekansı ayrıntılı incelemek gerekiyor.

Andreas binanın zemininden gelen keman sesini işitir, kapıyı çalar; ancak tuvalette karşılaştığı adam Andreas'ı içeri almak istemez. Tedirgindir içerideki adam çünkü mağara kentteki iktidar ilişkileri, insan ilişkileri tutkudan, duygusal paylaşımdan uzaktır ve buna aykırı bir yaşam tarzı uyumsuz olarak damgalanabilecek, nihayetinde yaşadığı deneyim tehlikeye girebilecektir. Bu deneyimi Andreas ile paylaşmak istememesi bu tedirginlikten kaynaklanır. Andreas adamı ikna edip içeri girdiğinde kristal-imaj ile karşılaşırız. İçerisi katı, mekanik, soğuk bir dekorasyon yerine loş, rizomatik bir mekan görünümündedir. Yine Deleuze'den ödünç alırsak adeta "imalı bir düş"tür. Platonik mağara kent içinde yer alan bu minör anti-platonik mağarada avizenin kristalleri rengarenktir. Düz ve soğuk renklerden oluşan mağara kentin içindeki anti-platonik mağarada farklı ve canlı renklerden oluşan kristaller burayı bir düş olmasa bile "imalı düş" haline getirir. Deleuze, *Cinema II*'de "imalı düş" imaja örnek olarak, *Singin' in the Rain* (1952, Gene Kelly, Stanley Donen)'de Gene Kelly'nin sevgilisini eve bıraktıktan sonra yağmurlu havada şemsiyesini kapatıp kentin içinde yaptığı dansı verir. Kelly, sevgilisini eve bıraktıktan sonra müzik eşliğinde dans etmeye başlamıştır. Kapalı şemsiyesiyle yağmur birikintilerini tekmeleyerek, sokak lambalarına tırmanarak dansına devam etmiştir. Bu keyifli ve canlı dansı normal koşullarda yağmurda yapılması gereken eylemlere çentik atar. Kentin içinde adeta düş gibi bir başka minör adacık ortaya çıkar. Andreas'ın girdiği mağara tarzı zemin kat da kentin içinde düş gibi bir alan olarak durur. Gelgelelim bu alan köksapın daha üst yüzeyindedir, biraz daha dibe köksapın toprağa değen saçaklarına uzanmak gerekir. Andreas o saçaklara inmek için de çaba gösterir.

Film, anti-platonik mağaradan kesmelerle Andreas'ın işyerindeki haline geçer. Andreas, yeni deneyiminden sonra işyerini, çevredeki insanları, insan ilişkilerini daha fazla ifşa eder hale gelmiş, sorgulamaya başlamıştır. Bu hali platonik mağarada yaşayanlar açısından tedirginlik yaratır. İşyerindeki patron, Andreas'ın sorgulayıcı ve tereddüdünün derinleştiği halinden memnun değildir. Film, işyerinin soğuk ilişkileri ile kristal-imagın kristal avizesinin altında müziği ve sonra kokuyu takip eden Andreas'ın anti-platonik mağarası arasındaki karşıtlığı montajla vurgular.

Andreas'ın kokunun kaynağına ulaşmak için çabası yoğundur. Kazmalar ve balyozdan oluşan alet setiyle kayadaki yarığı genişletme deneyimi başarılı olmaz, matkap getirir. Ne var ki matkabin yarattığı ses ve yarığ arttıkça artan koku binadaki ve yoldan geçen insanları sırf koku deneyimi yaşatmak için binanın çevresine toplatır. Bu, platonik-mağara kentinde uyumsuzluk yaratan bir durumdur ve önlenmesi icap eder. Nitekim Andreas tam elleriyle masadaki keke uzandığında ayaklarından çekilir. Buna karşın Andreas etrafını görmemektedir, tek amacı keki yemektir. Kekin tadıyla meşguldür, adeta imalı düş içindedir. Anti-platonik mağaranın saçaklarındaki tohum çevreyi döllemeye, etrafını gebe bırakmaya hazırdır, ancak platonik mağaranın iktidar ilişkileri buna müsaade etmez. Andreas, en azından kekten bir parçayı yemiştir, tat duyumundaki deneyimini de tatmin etmiştir, ancak bunun bedeli ağırdır: Andreas, derme çatma otobüsün bagajına istiflenir ve fırtınalı tipili bir çevreye bırakılır.

Burada anti-platonik mağara ile ilgili birkaç noktanın daha altının çizilmesi gerekir. Öncelikle burası dişildir, yarığın ilk biçimi kadın cinsel organı görünümündedir. Tesadüf değildir bu, çünkü yaratıcılık dişiliktir. Film cinselliği mekanikleştiren ve sayısallaştıran platonik mağaradaki uygarlığa karşı, cinselliği erotikleştiren, yaratıcı ve üretici hale getiren, nitelikli ve aşk ilişkisiyle örüntüleyen bir anti-platonik mağaraya girişi vajina biçimli yarıkla göstermiştir.

Kadın cinsel organının arkasında saklı olan odadan gelen çocuk sesleri yine dişiliğe gönderme yapar. Çocuklar bir tohum olarak her an yeni geleceği yaratmaya adaydırlar. Hannah Arent'in *İnsanlık Durumu*'nda (2008) ısrarla belirttiği gibi doğan her yeni çocuk yaşamda bir fark yaratmaya adaydır. Platonik mağara kentte olmayan çocuk görüntüleri, çocuk sesleri aynı zamanda burada yeni değerler yaratmaya adayların da olmadığını gösterir. Nietzsche'nin üçlü adımı hatırlarsak, çocuk aşaması yeni değerler yaratabilecek olandır. İlki doğduğumuzda fırlatıldığımız dünyadaki deve aşaması, ikincisi bunu giderek sorgulamaya başladığımız aslan veya yılan aşaması. Ancak sadece sorgulamak yetmez, daha önceki ara başlıkta da altını çizdiğim üzere, "deneyim" gibi daha üst bir kavramın, yeni değerler yaratma gayretinin olması da gereklidir. Bunu da uygarlığın henüz tam biçimlendiremediği çocuk yapabilir.

Anti-platonik mağaranın bir başka özelliği, platonik-mağaradan tamamen kopuk olmaması, tam tersine platonik-mağaranın içinde bir tohum olarak durmasıdır. Bu anlamıyla minördür, platonik-mağaraya içkindir ve yeşertilmeye hazır beklemektedir. Kafka, nasıl Alman dilini kekeleterek romanlar, hikayeler yazmışsa, minör bir edebiyat yaratmışsa, bu film de platonik-mağarayı ve belki de içinde yaşadığımız insanlık durumu olarak mağarayı kekeletmiş, onun içindeki tohumları anımsatmıştır. Majör olan platonik-mağaraya karşı

minör olan anti-platonik mağara kristalin değişik yüzlerinden girebileceğimiz ve her girişte optikten ziyade haptik dokunuşlarla yeni ifşalarda bulunacağımız özelliğe sahiptir.

Anti-platonik mağaranın bir başka özelliği, kendi başına inisiyatif alabilmesidir. Gelgelelim bu özellik sadece anti-platonik mağaraya ait değildir; bizzat platonik-mağara da kendi başına inisiyatif olarak eylemleri ve ilişkileri sürüklemiştir. Böyle olması doğaldır, çünkü yukarıda da belirttiğimiz üzere platonik-mağara ile anti-platonik mağara içkin bir şekilde birbirine bağlıdır, birbirinden tamamen kopuk değildir. Daha açıkçası, anti-platonik mağara kristal-imağ olarak platonik mağaranın içinde minör tohum olarak durmaktadır. İnisiyatif alma ile kast edilen tam olarak nedir?

Deleuze *Cinema-II*'de zaman-imağın görünüşlerinden birisinin “dünya hareketleri” olduğunu yazar. Kişiler bir durum karşısında eylemde bulunmuyorlarsa dünyanın bizzat kendisi inisiyatif alır, eylemleri, kişileri, ilişkileri sürükler. Filmde Andreas daha giriş sahnelerinde otobüsle tarlaların ve çıplak arazinin arasından benzinlik benzeri salaş bir yere getirilmişti. Sadece Andreas değil, filmin ilerleyen sahnelerinde görebileceğimiz üzere başkaları da zaman zaman buraya getirilmekte, “hoş geldin” levhası ve sözleriyle karşılanmakta ve bir otomobille platonik-mağara kente götürülmektedir. Burada kendilerine evleri verilmekte, işleri hazır olmakta ve onlardan verili bu mekan ve ilişkilere kendilerini adapte etmeleri beklenmektedir. Deyim yerindeyse otomatik bir çark işlemekte, bu bengi dönüş içinde sistem kendi hattında ilerlemekte ve insanlardan çarkın işleyişine uyum sağlamaları istenilmektedir. İsteyen kimdir, niye böyle olmuştur, her şeyin tepesinde kim veya hangi iktidar blokları vardır, filmde açık yanıtı yoktur. Dünya inisiyatif almış, kişileri, olayları, ilişkileri sürüklemektedir.

Anti-platonik mağara ise bu majör duruma karşı müzikle kekeleme yaparak itiraz etmekte, müzikle insanlara yarıktan ulaşmaya çalışarak inisiyatif almaktadır. Majör dünyanın inisiyatifine karşı kendi tarzıyla, sanatla yanıt vermektedir. Burada kristal-imağın ses boyutuna gelmiş oluyoruz, çünkü kristal-imağ Deleuze'e göre optik-imağın ötesine, ses-imağa (sonik-imağa) uzanır. Sonik-imağın bileşimi kuran “nakarat” ve “dörtnal”dır. Müzikal zamanın iki boyutunu oluşturan nakarat ve dörtnal kristalde işittiğimizdir. Dörtnal geçen şimdileri hızlandırırken, nakarat muhafaza edilen geçmişleri yükseltir veya düşürür. Nihayetinde nakarat geçmişin, dörtnal şimdinin ritmiyle ilintilidir. (Deleuze'ün yorumlarının *Yol Kenarı* filmine uyarlaması için bkz. Öztürk, 2019).

Uyumsuz Adam'da klasik müziğin, keman sesinin kurduğu evren üzeri örtülen geçmişin bölgesindedir. Bu bölge alttadır ve anti-platonik mağaradan kendi inisiyatifiyle yarıktan nakaratını yükseltmeye çalışmaktadır. Yukarıda platonik-mağara kentin şimdisinde yer alan ve genellikle film dışından gelen melankolik müziğin ve kişilerin duygusuz dörtnaldaki seslerini deyim yerindeyse tutmaya ve aşağıdaki nakarat bölgesine çekme çabası ise, iki bölgenin kendi aldığı inisiyatifler arasında mücadeleyi göstermektedir. Klasik müziğin kalıcılığa ve zaman ilerledikçe değerinin daha fazla arttığına dikkat etmemiz gerekir. Majör olan platonik-mağara kentte televizyondan gelen seslerin yanı sıra, insanlar arasındaki monolojik konuşmalardaki sesler ve film dışından gelen kötümser ve melankolik müzik, mevcut dünyada bir yarık yaratma yerine tam tersine hali hazırdaki mağaranın devamına ve gelişimine katkı sağlamaktadır. Düşünce

paradokslarda, arıza durumunda doğduğuna göre problem yaratan bir sesin devreye girmesi gerekir. Bu ses, şimdiki platonik mağarada ve o mağaranın geleceği temsil eden yukarı bölgelerinde, gökyüzünde değilse nereden gelecektir? Geçmişin nakaratından. O halde ne kadar üzeri örtülmeye çalışılırsa çalışırsan yıkıcı ve yaşamı yok eden değil, tohum halinde de olsa yaratıcı ve her türlü paylaşıma imkan veren kristal zerrecikleri halinde oraya buraya serpiştirilmiş geçmişin nakaratı ses olarak yükselmekte, insana çağrı yapmaktadır. O sesi herkes duyabilmekte midir? Görme nasıl sadece gözlerle yapılan fiziksel görme yanı sıra, tüm bir bedeninin devreye girdiği haptik görme ile yapılabiliyorsa, işitme de sadece kulaklarla yapılan fiziksel bir işitme değil, onu aşan haptik boyuta uzanan kristallerin değişik yüzlerindeki ritimlerden ve titreşimlerden oluşan işitmeye dönüştüğünde nakarattaki ses işitilebilir. Bunun için sesi yoklayacak ufak da olsa bir virtüelliğin mağara-kentin insanlarında kalması gerekir. Platonik-mağaranın kenti içindeki çoğu insan Platon'un mağarasındaki esirlere yansıyan gölgeler dışında kristalleşen, çatalanan bir başka yaşam olasılığını o kadar unutmuşlardır ki nakarattaki sesi işitmeleri mümkün değildir. Buradaki anahtar ifade "çoğu insan"dır, yani az sayıda da olsa, minör halde de olsa bu sesi duyabilenler olmaktadır. Andreas, Andreas'ın karşılaştığı adam, az sayıda başka insan bu sesi duyabilmektedir. Filmin sonlarına doğru Andreas hakkında karar alacak mağara-kentin insanlardan birisi Andreas'a burada "çoğu insanın mutlu olduğunu" söyler. Mağara-kentteki mutluluk kavramına verilen anlam, bu makalede tartışıldığı üzere kristalleşmemiş, düz, yüzeysel, granit kadar sağlam halde hesaplayıcı ve mekanik boyutlarıyla duran boyuttadır. Altını çizmek istediğimiz asıl husus, pek çok insan burada mutlu derken mutsuz olan Andreas gibi sorun yaratan arızalı tiplerin de her şeye rağmen mağara-kentte halen var olabildikleri, nakarat halindeki sesi işitebildikleridir. Platonik-mağara kentte mutsuzluk umudun tohumudur. Kristaldeki umut ise anti-platonik mağaraya açılan geçittir.

Sonuç

Felsefe, sorun durumunda, arıza durumunda işbaşındadır. Felsefe her zaman yapılmaz, bir problemin, paradoksun, çatışmanın, üzerinde düşünülecek bir arızanın olması gereklidir. Felsefenin yapılma araçları farklıdır; bazen sözle, bazen yazıyla ve bazen sinematografik imajlarla. Bir sinema filmindeki imajlar bizlere yoğun çatışma, sorun, paradoks gösterdiğinde düşünmeye başlarız. Bu düşünce süreci bizleri daha önce karşılaştığımız kavramlara götürebildiği gibi bazen de yeni kavramlar üretebiliriz. Örneğin *Homo Faber* (Volker Schlöndorff, 1991) filmi izlediğimizde Jung'un kullandığı elektra kompleksini çağrıştıran imajlarla karşılaşırken imajlar ilerlediğinde filmin aslında bu komplekse karşı bir fikir yarattığını hissetmeye başlarız. Bu durumda yeni bir kavrama giden yol açılır. Daha önceki bir yazımda Deleuze ve Guattari'nin psikanalizme karşı şizoanalizmi öne çıkardığı Anti-Ödipüs kitaplarından da esinlenerek anti-elektra kavramının filmin sinematografik imajlarının ürettiği fikir olduğunu ileri sürmüştüm. (Bkz. Öztürk, 2018b).

Uyumsuz Adam'da da Platon'un mağara alegorisini çağrıştıran imajlarla karşılaştığımızı düşünürken hareket-zaman bloklarının kendi içindeki çatışmaları, renk

ve ses bloklarındaki değişiklikler aslında filmin bu mağaraya karşı daha yaratıcı bir başka mağarayı öne çıkarmaya başladığını gösterir. Bu durumda izleme deneyimi sırasında tüm bir bedenimizdeki haptik dokunma bizi gördüğümüz bu yeni imajlarla uygun bir başka kavrama götürür. Bu makalede bu kavramı “anti-platonik mağara” olarak önerdim. Bu kavram, bu filmin fikrine uygundur; bir başka filmdeki imajlar belki bizleri başka tipteki mağaraları tanımlamaya uygun başka kavramlara da götürebilir. Nihayetinde bir kavramı her hareket-zaman blokuna genişletme imkanı yoktur.

Platon bir insanlık durumu olarak düşündüğü mağaradan çıkışı değişmeyen saf idealar dünyası olarak düşünmüştü. Makale ise *Uyumsuz Adam*'ın platonik mağaradan çıkışı fiziksel dünyadan kopuk, soyut, aşkın metafizik bir dünyada değil, tam da majör olan platonik mağaranın içinde aramak gerektiğini ileri sürmüştür. Mağaradan çıkış yine bir başka mağaraya giriş ile mümkündür. Mağara kentin platonik mağarası inisiyatif aldığı bir dünya hareketiyle dörtlü yatay hareket ederken ve yükselirken, bu mağaranın içinde tohum olarak diplerde rizomatik bulunan anti-platonik mağara kendi sesini nakarat halinde yarıktan insanlığa iletmede ve platonik mağara ile mücadele etmektedir. Minör olan anti-platonik mağara majör olan platonik-mağarayı kekeleyerek çatlak yaratmaya gayret etmektedir. İmalı bir düş gibi kristal-imaj olarak kendi deneyim mekanizmalarını yaymaya çalışan anti-platonik mağara mekanik ve otomatik hale iyiden iyiye gelmiş platonik-mağarayı kristalleştirmeye gayret etmektedir. Bu süreçte deneyimi talep eden az sayıda insan, anti-platonik mağaradan gelen sesi yoklayabilmekte ve bir umut olarak platonik-mağaranın anti-platonik mağaraya kristalleşmesi sürecindeki döllemeye katkı yapmaktadır. Filmin düşüncesi, ne kadar majör hale gelirse gelsin, ne kadar üzeri örtülürse örtülsün çocuk olma aşaması devam ettiği sürece kristaldeki umutların her daim var olacağıdır. Anti-platonik mağara, platonik mağaranın içinde platonik mağarayı kristalleştirmek için beklemeye devam etmektedir.

Kaynaklar

Arendt, Hannah (2008). *İnsanlık Durumu*. Çev.: Bahadır Sina Şener. İstanbul: İletişim Yayıncılık.

Balazs, Bela (2013). *Görünen İnsan*. Çev.: Oya Kasap. İstanbul. Say Yayınları.

Deleuze, Gilles (1989). *Cinema 2: The Time Image* (Minneapolis: University of Minnesota), Çev. Hugh Tomlinson ve Robert Galeta.

Kelly, Gene ve Donen, Stanley (Yönetmen). (1952). *Singin' in the Rain (Yağmur Altında)*. [Film]. Amerika: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Lemm, Vanessa (2019). *Nietzsche'nin Hayvanları*. Çev.: Volkan Ay. İstanbul: Gram Yayınları.

Lien, Jens (Yönetmen). (2006). *Den Brysomme Mannen (Uyumsuz Adam)* [Film]. Norveç: Sandrew Metronome Norge, The Icelandic Filmcompany, Tordenfilm AS.

Öztürk, Serdar (2019). Kristal-İmajın Yüzlerinden Kıyameti İzlemek: *Yol Kenarı* (2017). Araf'ta İmgeler-Sinemada Kimlik Aidiyet ve Ontolojik İkilemler içinde. (Editörler: Murat Aytaş , Ahmet Oktan). İstanbul: Doruk Yayınları.

Öztürk, Serdar (2016). SineFilozofi'nin Günümüz Dünyasında Düşünceye Katkıları Üzerine. Gazi Üniversitesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi - Sayı 42 / Bahar 2016. S. 139-156.

Öztürk, Serdar (2017a). Film Yapımı-Felsefe: Duyu-Motor Şeması ve Mağara Alegorisiyle Kubrick'in Otomatik Portakal Örneğinde İçkin ve Aşkın Gelenekler Arasında Titreşim Yaratmak. Gazi Üniversitesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi. Sayı 45 / Güz 2017. S. 243-262.

Öztürk, Serdar (2017b). Sinema ve Felsefe İlişkisi Üzerine. Sinefilozofi Dergisi. Cilt:2. Sayı:3. S.177-198. Ankara.

Öztürk, Serdar (2018a). Sinema Felsefesine Giriş. Film - Yapımı Felsefe. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Öztürk, Serdar (2018b). Sinematik Felsefe: Homo Faber Filmıyla Anti-Elektra Kavramına Ulaşmak. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi. Sayı 47 / Güz 2018. S.44-64.

Schlöndorff, Volker (Yönetmen). (1991). *Homo Faber* [Film]. France: Action Films, Bioskop Film, Stefi 2.

Türkgeldi, Kıvanç (2018). "Sinepati" Kavramı Bağlamında "Jean-Luc Dardenne Kardeşler Sineması. 1. Sinema ve Felsefe Sempozyumu. 8. Oturum: Sinema ve Empati. <https://www.youtube.com/watch?v=uBTkApafu44> (Erişim tarihi: 17.06.2019)