Daniel Frampton

Filmozofi

SİNEMAYI YEPYENİ BİR TARZDA
ANLAMAK İÇİN MANİFESTO



metis

Daniel Frampton

Filmozofi

Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto



Metis Yayınları
İpek Sokak 5, 34433 Beyoğlu, İstanbul
Tel: 212 2454696 Faks: 212 2454519
e-posta: info@metiskitap.com
www.metiskitap.com
Yayınevi Sertifika No: 10726

Metis Sanatlar ve İnsan | Sinema

Filmozofi
Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda
Anlamak İçin Manifesto
Daniel Frampton

İngilizce Basımı:
Filmosophy
A Manifesto for a Radically New Way
of Understanding Cinema
Wallflower Press, 2006

© Daniel Frampton, 2006
© Metis Yayınları, 2012

İlk Basım: Ocak 2013

Yayıma Hazırlayan: Savaş Kılıç

Kapak Fotoğrafı:
Polonya'daki 1970 protestolarını konu alan
"Kara Perşembe" filminin çekiminde.

Kapak ve Grafik Tasarım: Semih Sökmen

Dizgi ve Baskı Öncesi Hazırlık: Metis Yayıncılık Ltd.
Baskı ve Cilt: Yaylacık Matbaacılık Ltd.
Fatih Sanayi Sitesi No: 12/197-203
Topkapı, İstanbul Tel: 212 5678003
Matbaa Sertifika No: 11931

ISBN-13: 978-975-342-852-1

Daniel Frampton

Filmozofi

SİNEMAYI YEPYENİ BİR TARZDA
ANLAMAK İÇİN MANİFESTO

Çeviren:
Cem Soydemir

metis

Sevgili annem ve babam
Evelyn ve Douglas Frampton'a

İÇİNDEKİLER

Teşekkür 9

Giriş 11

Birinci Kısım

Bir | **Film-zihinler** 31

İki | **Film-varlıklar** 50

Üç | **Fiim fenomenolojisi** 69

Dört | **Filmin yenl zihinleri** 84

İkinci Kısım

Beş | **Film-zihin** 121

Altı | **Film-anlatı** 165

Yedi | **Film-düşünme** 183

Sekiz | **Seyirci** 230

Dokuz | **Film yazısı** 261

On | **Filmozofi** 281

Sonuç 313

Kaynakça 327

Dizin 339

Teşekkür

Az çok kronolojik sırayla isimlerini zikrettiğim kişi ve kuruluşlara teşekkürü borç bilirim:

Bir fotoğrafçı olduğu ve sahip olduğu teçhizatı nihayetinde bana miras bıraktığı için dedem Frederick Frampton'a.

Son derece belirgin, ancak kelimelere dökemeyeceğim kadar önemli nedenlerden ötürü anneme ve babama.

Yine kelimelerle ifade edemeyeceğim nedenlerden ötürü erkek kardeşlerim David ve Saul'e.

Kettering'deki ilk hocalarım olan sanatçılar Bob Pollak ve John Pearson'a.

Tüm camiaya ilham vererek hepimizi yüreklendirdikleri için Colin MacCabe ve John O. Thompson'a.

Birkbeck Koleji'ne ve İngiliz Film Enstitüsü'ne.

Mali yardımlarından ötürü İngiliz Film Akademisi'ne; Channel Films'den Paul, Malcolm ve James'e; Firefilms'den John Sayers'e.

Metne bir duygu kattığı için Laura Mulvey'e.

Bana yardım ettikleri için Giles Frampton ve Cynthia Clerk'a.

Yaptıkları eleştiriler için Ian Christie ve Geoffrey Nowell-Smith'e.

Hem yüreklendirmeleri hem de verdikleri öğütler için D. N. Rodowick ve Lionel Bently'ye.

Wallflower Press'ten Yoram Allon'a ve ekibine.

Ve son olarak arkadaşlarım Julie Bush, Alison Fydler, Kate Godman, Nick Makasis ve Michael Williams'a yoluma devam etmemi sağladıkları için teşekkür ederim.

Londra, İngiltere
Eylül 2006

Giriş

Maksim Gorki, 1896 yazında Rusya'nın Nijniy Novgorod şehrinde Lumière Sinematografı'nın bir gösterimine gider ve birkaç gün sonra yerel bir gazetede bu siyah-beyaz filme dair meşhur ilk izlenimlerini aktarır:

> Geçen gece Gölgeler Krallığı'ndaydım. Ah bir bilseniz orada bulunmak ne garipti. Sessiz ve renksiz bir dünya! Oradaki her şey —yeryüzü, ağaçlar, insanlar, su, hava— iç sıkıcı bir griye boyanmış. Güneşin gri ışıkları gri bir gökyüzünde parıldıyor, insanların gri yüzlerindeki gözleri gri, ağaçların yaprakları kül rengi. Hayat değil bu, onun gölgesi ancak; devinim değil, sessiz hayaleti.[1]

Yüz yıl sonra, *Mesaj/Contact* filminin DVD'sinde Jodie Foster, filmin yapımına ilişkin kişisel yorumlarını aktarır; Foster bir noktada, canlandırdığı karakter ile Matthew McConaughey'nin canlandırdığı sevgilisi arasında geçen basit bir konuşma sahnesinden söz eder. Foster, konuşmanın belli bir anında yüz ifadesinin yönetmen Robert Zemekis tarafından dijital olarak değiştirildiğini ve bunun da kendisini çok şaşırttığını söyler. Zemekis, Foster'ın kaş hareketini tamamen yok etmiş ve böylelikle Foster'ın canlandırdığı karakter, McConaughey'ye büsbütün farklı bir tepki verir hale gelmiştir. Foster'ın bundan çok rahatsız olduğu açıktır — rahatsızlığı sadece kendi özgün performansının beğenilmemesiyle alakalı değildir, kişiliğinin dijital bir efekt aracılığıyla neredeyse çiğnenmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Foster "Yüzümü kurcalamayı bırakın artık!" der.

Hem Gorki hem de Foster, sinemaya dair basit bir gerçeğe ışık tutuyor: Sinema asla gerçekliğin basit ve dolaysız bir yeniden üretimi olmamıştır ve böyle olmaktan her geçen gün biraz daha uzaklaştığı

1. Maksim Gorki (1996), "Nijegorodski Listok", *In the Kingdom of Shadows: A Companion to Early Cinema* içinde, C. Harding ve S. Popple (haz.), Londra: Cygnus Arts Press, s. 5.

açıktır. Sinema kendine has bir dünyadır — ister sessiz ve gri bir gölgeler dünyası olsun, ister çeşitli maksatlara uygun olarak değiştirilebilir bir dünya olsun, hiç fark etmez. Bu film-dünyadüz, düzenlenmiş ve sıkıştırılmış bir dünyadır; titizlikle, neredeyse görünmez bir şekilde örgütlenmiş bir dünyadır. Gerçekliğin *yakın akrabası* olan bir dünyadır. Yirmi birinci yüzyılda hareketli imaja dayalı iletişim araçlarının bu kadar artması da, bu film-dünyanın bizim ikinci dünyamız haline geldiğini gösteriyor. Bizim gerçeklik algımızı ve anlayışımızı besleyen, şekillendiren ikinci dünyadır sinema. Dolayısıyla hareketli imajı ciddi şekilde ele almamız, onu anlamaya yönelik yeterince kapsamlı kavramsal çerçevelere ulaşmamız bilhassa önemli görünüyor. Gelgelelim güvenilir bir sinema sosyolojisi ileri sürmeden önce, yeterince kapsamlı hareketli imaj felsefeleri olmalı elimizde. Yani, filmin toplumsal *etkileri* hakkında kendimizden emin bir şekilde konuşabilmemiz için, önce filmin yarattığı kişisel *duyguları* —yani filmin bizi doğrudan doğruya, duygusal olarak nasıl etkilediğini— irdelemeliyiz. Hem felsefeciler hem de film kuramcıları sinemanın icadından beri bunu yapıyorlar. Filmi ele alma şeklimizin, gerçekliği ele alma şeklimizi yansıttığını ve aydınlattığını —ayrıca, bir bilgi biçimi olarak estetik deneyimin aynen rasyonel düşünce kadar geçerli olduğunu— fark etmiş durumdalar. Immanuel Kant'a göre, estetik yargı kavramsal, düşünsel bir yargı değildir: Bizler zorunlu olarak estetik varlıklarız; doğal bir estetik duygusuna sahibiz ve örneğin merak, haz gibi duygulara hem rasyonel bir ihtiyaç hem de pratik bir arzu duyuyoruz. Beyin göz ile harekete geçer, güzellik ise bakanın gözünde saklı; dolayısıyla, güzellik yok olursa biz de yok oluruz — estetiğin felsefe için bu denli önemli olmasının nedeni bu. Ama sadece bir sanat yapıtının karşısında gerçekleşen bir tür "tefekkür" süresince de söz konusu değil, estetik varlıklar olmamız; aynı zamanda sürekli — arkadaşlık ederken, ufku seyre dalarken, hatta televizyon seyrederken— estetik bir biçimde düşünüyor olmamızla da alakalı. Görsel açıdan doygunluğa ulaşmış olan çağımızdaki geçerliliği de, bu estetik düşünmenin daha önce hiç olmadığı kadar önemli olduğunu kanıtlıyor.

İsterseniz kültürü, kuramları ve felsefeleri bir anlığına unutalım ve filmleri düşünelim, sadece filmleri — kişisel film deneyimini düşünelim sırf: Bize ne sunuyor da onu böylesine ilginç ve düşünülesi

buluyoruz? Ne tür bir dünya gösteriyor bize? Niçin hem bu kadar tanıdık hem de bu kadar yabancı geliyor bize? Uzaklığı ve yakınlığı neyi gözler önüne seriyor? Film kurmacaları hepimizin hoşuna gidiyor; karmaşık olmayan, basite indirgenmiş bu öykülerden hepimiz zevk alıyoruz. Bunun nedeni kısmen, ömür boyu sürecekmiş gibi görünen, pek de merak etmediğimiz bir senaryoyu yaşamamız (kim bilir belki de hepimiz içten içe bir film-hayat yaşamak istiyoruz). Sinemaya gitmenin klasik bir kaçış arzusu —bir hülya ilacı— olabileceğini itiraf etmekten gerçekten mutluyum. Sinema salonuna girip koltuğunuza kurulduğunuz zamanki beklenti de alman hazzın bir parçası: zevk alma, bilgilenme, estetik yenilenme, seyretme ve unutma beklentisi. Üstelik sinemanın karanlığı da, film ile seyircinin tam olarak bütünleşebilmesi açısından elzem görünüyor: Bedenlerimiz uçup gidiyor adeta, sadece zihinlerimiz kalıyor işin başında ve film-dünyaya kilitleniyor.

Sinemadan çıktığımda, çok kısa bir süreliğine de olsa, ekseriyetle tükenmiş, kafası karışmış, neredeyse dünyadan kopmuş hissederim şahsen. Gerçeklik, o an, gelişigüzel, yapısız ve kaotik görünür bana. Başka bir dünyadan bu kadar ani geri dönmek başlı başına bir deneyimdir — kendine gelmeye çalışır, bir teselli ararsın (genellikle en yakın *pub*'da!). Filmin zihnimden çıkması zaman alır, gerçekliğin tekrar gerçek olması da — ve tabii zihnimle bedenimin birbirine tekrar uyum sağlaması için de zaman gerekir. Ne var ki bazı filmlerin etkisi daha uzundur, sürer gider: Her zaman gerçekliğin değişmesi, kabuk değiştirmesi şeklinde olmaz bu; bazen de algılarımıza kucak açar, yuva olur. Sinemanın dışındaki hayat başına buyruktur, aydınlıktır, el altındadır. Zaman sündükçe süner, devinimler giderek büyür, kocaman olur — algılarım birer imaj, gözlerim kamera haline gelir, fütursuzca kilitlenir yüzlere, sahnelere, olaylara. Film gerçekliği ifşa eder, tam da onun çarpık bir yansısını göstererek yapar bunu. Film tanınabilir olanı (az ya da çok) dönüştürür ve bu dolaysız başkalaştırma da düşüncelerimizin dünyamızı dönüştürebileceği fikrini uyandırır. Sinema salonundan dışarı adım attığımız andaki hissimiz, yeni bir farkındalıkla, bir değişimle, "bir bilgi kırıntısıyla" son bulabilir. Peki, neden böyle hissederiz? Film bu hissi yaratacak ne yapmıştır? Öyle görünüyor ki film, elbette ki bazı biçimlerinde, hayat ile karşılaşma-

mızı yeniden düzenleyebilir, hatta belki de algılarımızı keskinleştirebilir. Sinema, algılarımızı keskinleştirip bize yeni bir gerçekliği göstererek, gerçekliğe başka bir gözle bakmamızı olanaklı kılar. Film, zihinlerimizin gerçekliği nasıl algıladığına dair fenomenolojik bir farkındalığı dayatır, gerçeklik görüşümüze meydan okur.

Filmin, seyircisi üzerinde yarattığı bu etkinin arkasında, filmin gerçekliği alıp, nevi şahsına münhasır bir şekilde yeniden aktarması yatıyormuş gibi görünüyor. İyi ama filmi anlayabilmek için ilk önce hep sinemanın "gerçeklik ile ilişkisi"ne dair sorular sormamız mı gerekiyor? Yazarlar daima bu ilişkiyi ortaya atıyorlar, ama sonra da, onu inanılmayacak derecede esnetmeleri gerektiğini görüyorlar. Örneğin, Yhcam mahlaslı, gizemli ilk Fransız kuramcı, 1912 tarihli bir yazısında, sinemanın "gayrimuhtemel bir gerçekçilik" sunduğunu söylüyordu.[2] Bundan altı yıl sonra, Fransız müzik eleştirmeni Emile Vuillermoz, sinemanın "hakikatten daha keskin" olması muhtemel bir "üstüngerçeklik" üretiyor göründüğüne dikkat çekecekti.[3] Sırf bize genellikle tanınabilir bir dünya gösteriyor diye "sinema niçin gerçekliğin kopyası değil" diye kafa yormamız gerekmiyor ille de, nasıl yeni bir gerçeklik, *yeni bir dünya* olduğunu da dert edinebiliriz. Burada kapıyı açacak anahtar, epistemolojik farklılıktır — üstelik Vsevolod Pudovkin gibi bir sinemacı için bile, sinemayı bir sanat olarak anlamanın anahtarıdır: "Doğal olay ile onun ekrandaki görüntüsü arasında belirgin bir ayrım var. Filmi bir sanat yapan da tam anlamıyla budur."[4] Bir anlamda, film tarafından "ele geçirilmiş olan" dünya derhal şekil değiştirir, ama görünen şeyin, dünyanın sadece belli bir sinemasal kesiti olduğu ve kamera devreye girdiğinde belli türde bir gerçekliğin, tıpkı yıldız olma hevesine kapılmış bi risi gibi, diğerlerini kenara iterek öne çıktığı da ileri sürülebilir pekâlâ. "Çıplak gözle görülemeyen farklı bir

2. Yhcam (1988 [1912]), "Cinematography", *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume I: 1907-1929* içinde, Richard Abel (haz.), Princeton, NJ: Princeton University Press, s. 69. Yhcam mahlastır, yazarın gerçek kimliği hâlâ bilinmemektedir.

3. Emile Vuillermoz (1988c [1918b]), "Before the Screen: Hermes and Silence", *French Film Theory and Criticism, Volume I: 1907-1929* içinde, Abel (haz.), s. 158.

4. Vsevolod I. Pudovkin, *Film Technique and Film Acting*, New York: Grove, 1960, s. 86.

doğanın kendisini kameraya açtığını"[5] kavramış olan Alman kuramcı Walter Benjamin işte bu *sinemasal gerçekliğe* dikkat çekiyordu.

1971 tarihli *The World Viewed* (İzlenen Dünya) kitabında Amerikalı felsefeci Stanley Cavell, sinemayı bu kadar çok sevmemizin sebebinin, birazda, dünyanın kendi suretinde yeniden yaratılışını ve yeniden anlatılışını görmeye doğal bir istek duymamız olduğunu hatırlatır bize. Cavell'e göre sinema, sanatçıların gerçekliğin resimlerini ellerinden gelen en iyi şekilde yeniden düzenlemesidir: Film "biçim, tür, tarz, teknik gibi sanatsal keşiflerce" bir anlam kazandırılmış olan, dünyanın otomatik izdüşümlerinin peş peşe sıralanmasıdır; film sanatçısı bu "otomatizmleri" olabildiğince yaratıcı şekilde yönetip kullanır.[6] Filmin şiiri, Cavell'e göre, "kamera tarafından muhtelif zamanlarda ve muhtelif tarzlarda şekillendirilip kurgulandıklarında ve ardından yansıtılıp ekranda veya perdede gösterildiklerinde şahısların, nesnelerin ve yerlerin başına gelen şeyin ta kendisidir".[7] Yeniden şekillendirilmiş olan bu dünya bizim ötemizde var olur (kim bilir belki de bizim kendi dünyamıza yabancılaşmamızı yansıtıyordur): "Filmde sağlanan 'gerçeklik duygusu', zaten aramızda bir mesafe olduğunu duyumsadığımız *o* gerçekliğe dair bir duygudur."[8] Cavell'in gördüğü film-dünya, gerçekliğin mesafeli bir kopyasıdır, sanatçı tarafından yeniden düzenlenmiş bir gerçekliktir. Cavell, filmin geçmişteki bir edimin kaydedilmesi mi, yoksa daima mevcut olan bir kaydetme edimi mi olduğu sorusunu sorar bunun devamında. "Mevcut" olmayan şeyleri mi görürüz? Filmin kendisinin mevcut olduğunu kabul ediyorsak, bu nasıl mümkün olabilir? Cavell'in ulaştığı ilk sonuç, filmdeki gerçekliğin "ben o gerçekliğin içinde mevcut olmadığım halde, onun benim için mevcut olduğudur"; bildiğim, gördüğüm ama yine de mevcut olmadığım... geçmişe ait bir dünyadır.[9] Yüz sayfa kadar sonra Cavell bu görüşü yeniden değerlendirir: "Yaratılmış olan dün-

5. Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Illuminations* içinde, çev. Harry Zohn, Londra: Pimlico, 1999, s. 230.

6. Stanley Cavell (1979), *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, genişletilmiş basım, Cambridge, MA: Harvard University Press, s. 105.

7. Stanley Cavell (1983), "The Thought of Movies", Cynthia A. Freeland ve Thomas E. Wartenberg (haz.) (1995), *Philosophy and Film* içinde, New York: Routledge, s. 21.

8. Cavell, *The World Viewed*, s. 226. 9. *A.g.y.*, s. 23.

ya, ne sadece geçmişe ait bir dünyadır ne de hayali, uydurma bir dünya. Yakın bir geleceğin dünyasıdır."[10] Cavell bu anlamda "geçerken var olan" bir dünya bulmuş gibidir; ne şimdiki ne de sonraki, ama yeni bir dünya!

İngiliz film kuramcısı V. F. Perkins de Cavell'i çağrıştıran bir yazardır. Perkins'e göre film, zaman ve mekân ilişkilerini dönüştürerek, kaydettiği gerçekliği incelikli bir şekilde değiştirir, ama buna rağmen, ortaya çıkan ürün, "müstakil varoluşu haiz tam bir dünya"dır.[11] Ama Perkins ilk kuramcıların çoğunun kaydedilen eyleme sanatsal bir değer atfedemediklerini ve filmin sadece öncelikli olarak kaydetmek zorunda olduğu şeyi şekillendirebildiğini savunduklarını öne sürer. Burada asıl üzerinde durulması gereken nokta, günümüzde daha önce kamera karşısında hiç bulunmamış yerlere veya insanlara ait imajlar (dijital dublörler, sanal sahneler, bilgisayar tasarımı binalar) *içermeyen* tek bir film bulmanın artık çok zor olmasıdır. Film artık —sırf açı, ışık, vb. seçimine dayalı klasik sanatçılığı değerlendirmediğimizde bile— bir otomatik fotoğraf meselesi olmaktan çıkmıştır ve film-dünyanın, gerçekliğin basit bir kopyası olduğu *genellemesi* de kısıtlayıcı görünmektedir. Modern bilgisayar ürünü imajlar, Perkins'in 1972 yılında yaptığı "canlı-hareketli bir çekimde perdede meydana gelen her şey 'kameranın önünde meydana gelmektedir'" açıklamasını tarihin sayfalarına gömmekle kalmıyor sadece, bunun yanı sıra sinemasal imajı kapsamlı bir şekilde yeniden düşünmemizi de zorunlu kılıyor.[12] Yeni bir film anlayışına ihtiyaç duyduğumuzu (ve aslında bu ihtiyacın en başından beri var olduğunu) fark etmemizi sağlayabilecek olan da, film imajının —dijital olarak işlenebilen bu yeni imajın— potansiyel değiştirilebilirliği, akışkanlığıdır tam da.

Evet, film gerçeği *kullanır*; ama onu alır, hemen şekillendirir ve sonra onu allayıp pullar ve bir yorum, bir yeniden algılama olarak seyircisinin önüne koyar. Filmin kayıt teknolojisi gerçekliği otomatik

10. *A.g.y.*, s. 129. Susanne K. Langer gibi bir yazara göre film "ezeli ebedi ve aynı anda her yerde var olan bir şimdidir", "sonsuz bir şimdi'de" sürekli değişen bir "gelecek" veya "yazgı" yaratır. (1953) *Feeling and Form: A Theory of Art Developed from Philosophy in a New Key*, Londra: Routledge, s. 415.

11. V. F. Perkins (1972), *Film as Film*, Harmondsworth, Middlesex: Penguin, s. 69.

12. *A.g.y.*, s. 67.

olarak değiştirir ve sinemacı da gerçekliği sanatsal olarak yeniden şekillendirir. Öncelikle film gerçekliği yamyassı eder; bu kavramı (yamyassı etme) Cavell "fotoğraflarda nesneler ile insan öznelerin ontolojik eşitliği" olarak tanımlıyor.[13] Karakterler, binalar, manzaralar ve nesneler artık gerçek değildir; doğanın parçası değildirler, sinemanın olmuşlardır. Filmi tamamen gerçekliğe hapsetmek, film üslubunun ve dünyasının güzergâhlarını *kavramsal olarak* kısıtlar, filmin şiir olanaklarını yok eder. Filmden azami ölçüde yararlanmak için, filmin *dünyanın* olmadığını, filmin bir dünya (yeni bir dünya) olduğunu kabul etmemiz gerekiyor. Film gerçekliğin kopyasından ibaret değildir, kendi maksatları ve yaratıcılıkları ile başlı başına bir dünyadır. Sinema *gerçeğin düşüncelerinin* yansıtılması, perdeye aktarılması ve gösterilmesidir.

Bu kitabın argümanı, filmin benzersiz bir dünya, neredeyse geleceğin dünyasını (evet, "geleceğin dünyasını", çünkü filmin insanlarına ve nesnelerine ilişkin "deneyimi" izleyenlere "yeni" gelir) sunduğu fikrine dayanıyor. Film kendi kurallarına sahip bir dünyadır (ve felsefe, onun deneyimi ve bilgiyi esnek şekilde yeniden konumlandırmasından ders çıkarmalı). Yeni (maddi olmayan, olası) bir dünyanın bu yaratımı, bazı kurmacalar tarafından bile kabul ediliyor. Örneğin *Olağan Şüpheliler/Usual Suspects* filminin kendisi (Kevin Spacey'nin canlandırdığı) Verbal* karakterinin tüm ayrıntılarıyla anlattığı dünyalar üzerine "düşünüyor" gibidir doğrudan doğruya.[14] Bu kitabın araştırma konularından biri sinema ile gerçeklik arasındaki kavramsal bağın sorgulanması (bir yandan da sinemanın gerçeklik anlayışımızı ve algımızı dönüştürme etkisini soruşturuyor). Çoğu filmin gerçekliği kaydederek işe koyulduğu açık, ama kitaptaki argüman, seyircinin sinemayı sadece kaydettiği gerçeklikle ilişkili olarak kavramasının bizzat seyircinin kendisini fakirleştireceği düşüncesine dayanıyor. Anbean daha akışkan, dönüştürücü hale gelen sinema dünyasını sürekli olarak kendi gerçekliğimiz ile kıyaslamak ve aralarındaki

* *İng.* "Sözlü ifade". – *ç.n.*

13. Cavell, *The World Viewed*, s. 72.

14. Sinema filozofu Homer Simpson, *The Simpsons*'daki bir öyküden söz ederken isabetli bir biçimde şu yorumda bulunur: "Dikkatli dinlediğinizde, söylediklerim bir televizyon programı kadar net görüntüler canlandıracak kafanızda."

farkları ortaya koymak giderek çok daha yorucu olacak hiç kuşkusuz.

Sinemanın istediği her sahneyi veya her nesneyi karşımıza çıkarabilme *özgürlüğüyle, kendi* dünyasını yarattığını söyleyen bir sinema anlayışı artık pekâlâ mümkündür. Film gerçekliğin kopyalanmasından ziyade yeni bir gerçekliktir, bu yeni gerçeklik bazen basitçe bizim gerçekliğimize benzer (bazen de *film noir*'ınki gibi veya *Yıldız Savaşları: Bölüm 1, Gizli Tehlike / Star Wars: Episode 1, The Phantom Menace* filminin öteki dünyası gibi farklı olabilir). Film şeffaf değildir, resmettiği şeylere dair taşıdığı *inançlara* tabidir. Filmin devamlı "gerçek" ile kıyaslanması, sinema incelemelerinin önünü tıkamakta, "film- varlık"a dair radikal bir yeniden kavramsallaştırmayı olanaksız kılmaktadır. Çağdaş sinema, istediği her şey olabilen, istediği her yere gidebilen, istediği her şeyi düşünebilen, sonsuz bir canlandırma potansiyeline sahip bir film-dünya sunmaktadır bize — tıpkı Hugo Münsterberg'in 1916'da farkına vardığı gibi, "savaş heyulasının yerle bir ettiği, sonra barış meleğinin kutsadığı insanlığın muazzam hayalleri, bütün manevi anlamlarıyla gözümüzün önünde belirebilir".[15] Kudretli film-dünya kendisini her türlü biçimde açığa vurabilir — dolayısıyla maneviyatla ilgili metaforların arkası kesilmeyecektir: Belki bir Tanrı vardır ve dünyamızı düşünmekle meşguldür. Belki de film deneyiminden hoşlanıyor olmamız, "mutlak bir zihin"in yarattığı kusursuz bir dünyanın parçası olma arzumuzdan kaynaklanıyordur, kim bilir? Filmin farklı gerçekliği (filmin gerçekliği andıran nesneleri yeniden düşünmesi) öznellik ile nesnelliğe dair kendi (daha biçimsel) sorunlarını yaratır. Sözgelimi Münsterberg filmin esas itibariyle her şeyden önce *öznelliğe dayalı bir mecra* olduğunu öne sürüyorken, André Bazin sinemayı "zamandaki nesnellik" olarak kavrıyordu.[16] Gerçek dünyaya dair olası hiçbir nesnel görüş yoktur belki, ama elimizdeki olanaklı ve dolayısıyla yegâne "nesnel" görüş, film-dünyanın görüşüdür — yine de, filmin imajları bile çoğunlukla "öznel" görünür.

15. Hugo Münsterberg (1916). *The Photoplay: A Psychological Study*. New York: D. Appleton, s. 102. Münsterberg Alman kökenli bir Amerikalı psikolog ve filozoftu, *The Photoplay* kitabının yayımlandığı yıl hayatını kaybetti.

16. André Bazin (1971). *What is Cinema?*, 1. Cilt, haz. ve çev. Hugh Gray, önsöz Jean Renoir. Berkeley: University of California Press, s. 14.

Münsterberg'e göre film-dünya, gerçek dünyanın tamamen şekil değiştirmiş, başkalaşmış halidir. Film gerçeklikten uzaklaşıp zihne yaklaşır. Dünyayı kendi suretinde yeniden yaratarak bu dönüşümü gerçekleştiren de zihindir. Bu nedenle, film (ilk başta normal ve gerçekçi göründüğünde bile) kendi kendisinin tasavvuru olarak görülmelidir. Filmlerin farklı bir uzamı vardır; gerçekliği andıran bir uzamdır bu, ama düz ve mahduttur. Filmin kadrajı, rasyonel olan ve olmayan çeşitli fikirler barındıran rasyonel bir uzam yaratır — kararlaştırılmış, yönelinmiş bir uzamdır. Film başka bir dünya, yeni ve düzenlenmiş bir dünya, inşa edilmiş, düşünülüp tasarlanmış bir dünyadır ve seyirci olarak biz genellikle bu "yapay zekâ" bataklığında kaybolmaktan zevk alırız. Benjamin hayat ile sinema arasındaki farkı sezgisel olarak kavramıştı: "İnsanın [gerçeklikte] bilinçsiz olarak kavradığı uzam yerini [sinemada] bilinçli şekilde irdelenen bir uzama bırakır."[17]

İnsan sinema aracılığıyla gerçekliği kontrol edebiliyordu. Dolayısıyla film, insan ile dünya arasında inanılmaz derecede benzersiz ve dolayısıyla önemli bir bağlantı olarak görülebilir: Film dünyadaki konumumuzun açıklaması haline gelir — film bir dünya ile etkileşimi "canlandırarak anlatır", böylelikle dünyamızla etkileşimimizi kavramamız bakımından *bizim* için bir ayna olur. Bu canlandırma da bir tür niyet , bir tür düşüncedir. Film-dünya düşünülüp tasarlanmış ve düzenlenmiş bir dünyadır — karakterler kavuşur, ayrılır, âşık olur, ölür, kendilerini bulurlar ve bunların hepsi yaklaşık iki saate yayılır. Filozof Gilles Deleuze sinemanın daha yüce, manevi bir hayata benzediği sonucuna ulaşmıştı: "Bir kati karar, bir mutlak azim (*entêtement*) ve bir varoluş tercihi alanı."[18] Bu film-dünyanın yaratımı belirlenmiş ve sabittir, dolayısıyla dokunulmazdır, değiştirilemez — tereddütsüz niyet, karar, tercih, inançtır: filmsel diyebileceğimiz bir düşüncedir.

•

17. Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", s. 230.

18. Gilles Deleuze (1998 [1989]), "The Brain is the Screen: Interview with Gilles Deleuze on The Time-Image", çev. Melissa McMahon, haz. Reda Bensmaïa ve Jalal Toufic (1998), *Gilles Deleuze: A Reason to Believe in this World, Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture* dergisinin özel sayısı, c. 20, no. 3, s. 48.

Filmozofi, filmi bir tür düşünme olarak ele alır, film-varlığa ve film biçimine dair bir kuram geliştirir. Filmozofinin film-varlıkla ilgili temel kavramı, deneyimlediğimiz imaj ve seslerin kuramsal yaratıcısı olan "film-zihin"dir. Filmozofinin önerdiği film biçimi kuramı da "film-düşünme"dir ve bir biçimin eyleminin film-zihnin dramatik düşünmesi olarak görülmesini mümkün kılar. Dolayısıyla filmozofi, bir anlamda, hem anlatının berisinde kalanlarla ilgili "gösterim" kuramlarının hem de sahneleme estetiği kuramlarının bir uzantısı ve tamamlayıcısı olarak da görülebilir. *Filmozofi, film biçimini düşünülmüş bir şey olarak, filmin dramatik kararı olarak görmemizin, filmin anlatabilme ve etkileyebilme yollarını anlamamıza yardımcı olacağını ileri sürer.* Çağdaş filmin filmozofi fikrini tetikleyen iki boyutu vardır: Birincisi hem güvenilir-olmayan anlatıcının hem de öznel-olmayan "bakış açısına" dayalı çekimin giderek yaygınlaşmasıdır, ikincisi de, her şeyi sanal olarak göstermenin dijital olarak mümkün hale gelmiş olmasıdır. Film incelemeleri, bu yeni biçimleri *yaratıcı* ve *kesin bir şekilde* ele alabilmek için, film-dünya yaratımıyla ilgili bir anlayışa ve film üslubuyla ilgili betimleyici bir dile muhtaç, ama ikisinin de uyarlanabilir ve şiirsel olması gerekiyor.

Film-zihin, filmin ampirik bir betimlenişi değildir, bilakis filmin eylemlerinin ve olaylarının kökenlerinin *kavramsal* olarak anlaşılmasıdır. Öyleyse, seyirci bir filmi deneyimlerken film-zihni kavramsal aygıtının bir parçası olarak kullanıp kullanmama kararını verebilir — kullanırsa filmi bu kavram *aracılığıyla* görecektir. Filmozofi filmi organik bir zekâ olarak kavramsallaştırır; yani, filmdeki karakterlere ve mevzulara dair düşünen bir "film-varlık" olarak. Yine de, film-zihin ve film-düşünme kavramları, "anlatıcı" ve "anlatı" kavramlarının ikamesi olarak tasarlanmış değildir. Sadece "anlatıcı" fikrinin sınırları ile "anlatı" kuramlarının kısıtlayıcı ve edebi doğasına dikkat çekmek üzere geliştirilmişlerdir ("anlatıcı", film-dünyanın yaratımını izah edemez, "anlatı" da, geleneksel olarak sadece karakter-anlatıcılara atfedilemeyen şeyi ele aldığı için kısıtlıdır). Film-zihin, "dışsal" bir güç olmadığı gibi, ne mistik bir varlıktır ne de görünmez ötekidir, bizzat filmin "içinde"dir; kendi söylemini, akışını yönlendiren, belirleyen filmin kendisidir. Başka bir deyişle, film-zihin "filmin kendisidir".

Film-zihnin iki boyutu vardır: kavranabilen insanlar ve nesnelerden müteşekkil temel film-dünyanın yaratımı ile bu film-dünyanın tasarlanması ve yeniden şekillendirilmesi. Bu yeniden yaratıma dayalı tasarlama ve yeniden şekillendirme sürecini, burada "film-düşünme" olarak adlandıracağız. Deleuze'ün *Cinema* kitabında film-düşünmenin daha rahat anlaşılmasını sağlayacak olan önemli bir açıklama var: "*Arka Pencere/Rear Window* filminde kahramanın bacağının niçin kırık olduğunu açıklayan, diyalog değil, kameradır (odasındaki yarış arabası fotoğrafları ve kırık fotoğraf makinesi)."[19] Film, ayağı alçıda, tekerlekli sandalyesinde uyuklayan Jeffries'e dönmeden önce apartmanın avlusunu baştan sona gezinir, sonra Jeffries'nin dairesine yönelir ve paramparça olmuş bir yarış arabasının fotoğrafı ile kırılmış bir fotoğraf makinesi gösterir. Demek ki film-düşünme, film-zihnin niyetinin dramatize edilişinde barınan film biçiminin eylemidir. Önemli olan da, filmozofinin insan düşüncesi ile film arasında doğrudan bir analoji kurmuyor olmasıdır; fimozofiye göre film bizim düşünme ve algılama biçimlerimizden açıkça farklıdır: Daha önce dikkat çektiğimiz üzere, film kendi biçim eylemleri bakımından hem öznel hem de nesnel görünür. Dolayısıyla, daha ziyade işlevsel bir analoji söz konusudur: Filmin barındırdığı karakterlere ve uzamlara yönelik sabit, değişmeyen ve asla son bulmayan "maksat"ı ve tutumu burada (yeni türde) bir "düşünme" olarak kavramsallaştırılmaktadır: İnsan algısına dair fenomenolojik metaforlar, filmin anlam olanaklarını sınırlayacaktır (kamera "başka bir karakter" haline gelecek ve kameranın insana yabancı her türlü eylemi de bir ihlal veya kendi üstüne düşünebilirlik göstergesi olacaktır). Film-düşünme, insan düşüncesinin tek bir türüne benzemez, daha ziyade insan düşünmesinin işlevsel omurgasını andırır — film-düşünme bir fikir, his ve duygu kombinasyonu gibi görünür.

Filmozofi, organik bir film felsefesi olarak tasarlanmıştır. Filmzihin, seyircinin filmi kendi başına meydana gelen bir olaylar dizisi olarak deneyimlemesini mümkün kılar ve seyirciyi bu deneyimin dı-

19. Gilles Deleuze (1985 [1983]), *Cinema 1: The Movement-Image*, çev. Hugh Tomlinson ve Barbara Habberjam. Minneapolis: University of Minnesota Press, s. 201.

şında başka bir yere, yazarların, yönetmenlerin veya görünmez anlatıcıların eylemlerine sevk etmez. Film-zihin, aynı zamanda tüm filmin kasıtlı olduğunu, belli bir maksatla tasarlanmış olduğunu gösterir; tüm biçimsel hamleleri önemli kılar, büyük bir olasılıkla da anlamlı hale getirir, film deneyimini zenginleştirir ve seyircinin filmin biçimsel kıvrılmalarını ve sapmalarını birbirleriyle *ilişkilendirmesine* yardımcı olur. Film-düşünme ayrıca iki bakımdan, biçimi içeriğe bağlaması ve film-betimleme diline kolayca geçiyor olması bakımından organiktir (bu ikincisi, seyircinin deneyimini kesinlikle etkilemektedir). Kavram ile film, film ile dil, dil ile deneyim (deneyim ile felsefe) arasında organik bir ilişki vardır. Film-düşünme, üslubu eylemin parçası haline getirerek içeriği biçime bağlar: Film deneyimi bir anlamda "organik" hale gelir çünkü üslup öyküye, film biçimlerini teknik olmaktan ziyade dramatik hale getiren doğal, düşünülmüş, insanca maksatlarla bağlanmıştır. Filmozofide biçim, içeriğin bir eki veya uzantısı değildir, daha ziyade içeriktir (sadece doğası farklıdır, o kadar).

Bir kişinin nasıl "filme çekildiği", artık sadece o kişi ile dolaylı, metaforik bir şekilde "ilişkili" olarak görülemez, bilakis, o kişinin karakterinin *oluşudur* veya belki de filmin o kişiye dair fikrine ilişkin bir düşünmedir. Film bir kişiyi kadraja aldığında, bu edim, o kişiye dair bir görme biçimi (merkezi, çevresel veya yakın çekim) yaratır. Seyirci o kişiyi filmin bu kişiye dair düşünmesi aracılığıyla görür — bu düşünme, dramatik niyet olarak biçimin eyleminden başka bir şey değildir. Seyircinin filmin eylemlerini duygusal düşünceler olarak kavraması, bu etkiyi artırır — bu yolla seyirci filmle biraz daha eksiksiz bütünleşebilir, zira seyircinin doğal estetik düşünmesi, filmle daha dolaysız bir bağlantı kuruyordur. Seyirci filmi daha sezgisel şekilde deneyimler; teknoloji veya dışsal yaratıcı-yazarlık aracılığıyla değil, doğrudan doğruya, düşünen bir şey olarak deneyimler. "Üslubu" filmin düşünmesinin ayrılmaz bir parçası haline getiren (ama kesinlikle "ana içeriği"nin ilavesi haline getirmeyen) filmozofi, seyircinin deneyimini genişletmeyi ve derinleştirmeyi amaçlar. Film biçimi daima oradadır, dolayısıyla eylemlerin ve olayların gerekli bir parçasıdır; filmozofi de bütüncü bir yaklaşımla, filmin eylemlerini dramatik olarak düşünülmüş dürtü ve niyetlerle birleştirir. Artık film üslubu filmin

kendisinin dramatik niyeti olarak görülür.

Filmi düşünme olarak kavramsallaştırmanın en belirgin sonucu, filmden söz etme tarzımızdaki değişikliktir. Her şeyden önce, film literatüründe düpedüz noksan olan bir şeyi, imaj ve sesin değer ve öneminin vurgulanması gibi zorunlu bir işi yerine getirir. Filmozofinin kavramları, film ile seyirci arasındaki "birleşme" temelinde gelişir ve film-düşünme kavramından türetilen daha "uygun" bir retorik oluştururlar. Kitabımın en önemli amaçlarından biri de, betimleme dilini yeniden yaratarak filmin (ve tüm hareketli ses-imajların) olanaklarını popülerleştirmektir. Bugüne kadar imajların gücü ve tesiri hakkında çok az şey yazıldı — filme dair olup da geniş kitleye ulaşan yazılar neredeyse yalnızca olay örgüsü, roller ve kültürel göndermelerle alakalı oldu. Benim argümanım ise, filmin düşünme olarak kavramsallaştırılmasının, filme dair daha şiirsel bir anlayışı olanaklı kılacağı umuduna dayanıyor. Filmozofi düşünmenin film ile *ilişkilendirilmesini* önermiyor (veya bir mukayese derdinde de değil), bilakis filmin kendine has bir düşünce olarak analiz edilmesini öneriyor. Sadece filmi yapanın ne olduğu bulmacasının çözülmesi değildir önemli olan; film kuramının nasıl inşa edildiği, filmin *imaj betimleme dili* ve bu dilin yorumlama açısından oynadığı rol de bir o kadar önemlidir.

Belki de film incelemesinin ve felsefenin yeniden doğmak için önce ölmesi gerekiyor. İki disiplini birbirinden ayıran ve aralarındaki dengeyi bozan da, bir "ve" bağlacı sadece. Filozoflar, 1970'lerdeki edebiyat kuramcıları gibi, Sokrates'i bırakıp bu sefer de bir video oynatıcıyı kurcalıyorlar (muhtemelen de bir görüntü elde edemiyorlar). Üstelik çoğunun aslında yapmak istediği şey, birkaç klasik sinema filminden sahneler göstererek bir derse renk katmaktan ibaret. Bu felsefecileri ilgilendiren sadece bazı filmlerin nasıl bir öykü ve karakterizasyon *içerdiği*... — o kadar. Bunların bildik felsefi fikirlerin *aydınlatılmasına* yardımcı olacağına inanıyorlar. Ne var ki, sinema kullanışlı bir felsefi problemler kataloğundan çok daha fazlasıdır ve filmin sadece öykü ve diyalog kapsamında fikirler sunabildiğini söylemek ise filmin muhtemel gücüne ve etkisine dair dar bir edebi görüştür. Şayet bu felsefecilerin çıkış noktası "Film *felsefe için* ne yapabilir?" sorusu ise, filmin felsefeye ne *sağladığını* fark etmeleri acaba daha ne kadar zaman alacak?

"Film ve felsefe" alanındaki pek çok çalışma sinemayı gözardı edip, öykülere ve karakter motivasyonlarına odaklanıyor. Birisinin çıkıp diyelim ki bir filmin felsefi olduğunu ilan etmesi için karakterlerden birinin "İnsan bir ada değildir," demesi yeterli. (Peki birisi dans edip zıplarken bir yandan da fabl anlatıyor olsaydı, o zaman bunun da "dans kılığında felsefe" olduğu mu iddia edecektik?!) Bunlar, iki disiplini yağ ile su misali —"felsefe 'artı' film" diye— birbirlerine ekleyerek, akademik felsefenin hazır konularına gereğinden fazla bel bağlayan çalışmalardır. Bu çalışmaların çoğu, hizmetlerini filmin emrine amade eden, yani vesayetçi, himayeci, tepeden bakan bir duruş benimseyen bir felsefe biçimine bürünür: Film kendi içersinde hangi felsefi problemin yattığını fark edemez, felsefe filmin gerçek gizli değerini (yine felsefeye yardımcı olmak için) gösterecektir. Film çalışmalarının bıraktığı pisliği temizlemek için sanki akademik SAS komandolarıymışçasına gelir, işlerini yaparlar. Bu, felsefenin filme hastalık bulaştırmasından başka bir şey değildir. Söz konusu yazarlar, felsefe dersi vermek için filmi çok basit ama çarpıcı bir şekilde *kullanırlar* — felsefenin klasik problemlerini ve sorularını aydınlatmak amacıyla filmden faydalanırlar. Öncelikli ilgileri filmin öyküsüdür (diyalog, olay örgüsü ve karakterlerin motivasyonları); dolayısıyla "asıl" meseleyi ele alırken filmi bir kenara bırakırlar. Böylece içi geçmiş felsefe bölümlerinin klasik problemleri film öykülerine sıkıştırılır — bazı okurları *gerçekten de filmde dair bir şey söylediklerine* inandırmaya çalışmaktansa, uzaktan tanıdıkları birine dair bir öykü uydursalardı keşke. Neticede bu yaptıkları, bir grup yeni film incelemecisini hareketlises-imajı gözardı edip karakterlere ve öyküye yoğunlaşmaya cesaretlendirir.

Gelgelelim yeni doğmuş, disiplinler-arası bir konunun hayatta kalma mücadelesi, esasen *yeni* bir inceleme tipini (çıkacağı yolculuklarda devrimi ancak göçebeliği sayesinde sürdürebilecek bir inceleme tipini) yaratma konusunda ne denli başarılı olacağımıza bağlıdır. Film, filozofların elinde oyun hamuruna dönen öyküler sunar hiç şüphesiz. Bazı film öyküleri bildik felsefi fikirleri sonuna kadar kullanır kesinlikle ve bunları en iyi anlayacak olanlar da felsefecilerdir çok büyük bir olasılıkla, ama filmler bundan ibaret değildir, diyalog ile öyküden daha fazlasını barındırırlar. Üstelik bu yazarlardan bazıları,

1970'lerin edebiyat bölümlerinden ödünç aldıkları sabit edebi terimler kullanıyorlar hâlâ ve (alana özgü olmayan) bu dışsal kavramlar, film biçimlerine dair analizlere engel oluyor — halbuki filmin kendi (alana-özgü, sinemasal) felsefi değeri için incelenmesinin yeni ilginç sorulara yol açması beklenebilir. Felsefe, film incelemelerini filmlere sırf birtakım felsefi açıklamalara ulaşmak için eğilen metinlerin değerini yeniden ölçmeye yöneltmelidir (bunu da yine film çalışmalarının selameti *için* yapmalıdır). Felsefeyi filme uygulamaktansa filmi büsbütün felsefi *bir şekilde* ele almak, filmin çok daha "felsefi" olduğunu gösterecektir. Deleuze'ün yazdığı gibi: "Sinema hakkında yazabildim, ama üzerinde uzun uzadıya düşündüm diye değil, felsefi problemler beni yanıtları sinemada aramaya yönelttiği için bunu yapabildim ve daha sonra sinemanın kendisi de başka problemler ortaya koydu."[20]

Dolayısıyla bu kitabın argümanı, bir yandan da, film felsefesinin ortaya koyduğu meselelere —filmin öznelerini nasıl değiştirdiği, fikirleri nasıl ilettiği, belleğe, düşe ve şiire nasıl benzediği, zihinlerimize, düşüncelerimize ne de güzel ve zarifçe girdiği, vb.— film-zihin ve film-düşünme kavramlarında ve genel olarak da filmozofide bir açıklama getirilebileceği fikrine dayanıyor. Film-düşünmenin film felsefesinin konusuna bu akınıyla birlikte, tartışacak yeni felsefi film biçimlerine sahip olabiliriz. Bazıları önceden felsefi düşünceler veya problemler "içeren" filmler hakkında yazmakla yetiniyordu, ama artık belli filmlere "felsefi düşünüyor" gözüyle bakılabilir. Dolayısıyla şu tür sorular sorabiliriz: *Ulysses'in Bakışı/Ulysses' Gaze* manzara ve insanlık hakkında ne düşünür? *Dövüş Kulübü/Fight Club* benlik ve psikoz hakkında ne düşünür? *Yeşil Papayanın Kokusu/The Scent of Green Papaya* aşk hakkında ne düşünür?

Odaklama, kurgu, kamera hareketi, ses, kadraj... — bunların hepsi anlatılmakta olan öykü ile belli bir ilişkiyi "düşünür". Elbette *özgül* fikirlerin rengi ve şekli yoktur, aksi halde film dile indirgenirdi. Felsefe tam anlamıyla fikir üretir, film de şiirsel bir düşünüştür ve farklı türde bir felsefiliğe ulaşır; Wittgenstein'ın gündelik konuşmada var olamayacağına inandığı, dilden yoksun bir düşünmedir. Filmin dü-

20. Deleuze, "The Brain is the Screen", s. 49.

şüncelerini tamamlayan da biziz, bir filmden hangi fikirleri çıkaracağımıza karar veren de — tabii böyle bir isteğimiz varsa. Filmin düşünme kapasitesinin farkına varan filmozofi en nihayetinde imajı insan etkileşimindeki ikincil konumundan kurtarmayı hedefliyor. Tam da düşünce aracılığıyla sinemasal olarak başarılabilecek olan şeye dair bir anlayışa ulaşmaya çalışarak, film akımlarında ve biçimlerinde *felsefi olanı* bulmak için uğraşıyor. Şayet bu yeni bir düşünme tarzıysa, bizim düşünmemiz bakımından ne ifade eder ve film felsefi olarak ne tahayyül edebilir? Filmi bu şekilde anlamanın felsefi içerimleri nelerdir? Felsefe imajlarla nasıl düşünür? Film-düşünme halihazırda felsefi problemlere ve tartışmalara pratik olarak nasıl uygulanabilir? Kavramsal-olmayan bu düşünmeyi felsefe için nasıl kullanabiliriz? Dolayısıyla, felsefe kavram yaratımında kendisine filmin eşlik etmesini sağlamalıdır. Muhtemelen film büsbütün yeni bir düşünce sistemi, yeni bir *episteme* içerir — belki de felsefenin yeni kavramları paradigmalarını bile sinemada bulacaktır. Felsefe sadece bir mevzu değil, bir pratiktir de, yaratıcı bir pratiktir ve film Deleuze gibi bir filozofa bilim ve felsefe kadar çok kavram yaratma olanağı sunar: "Sinema bir tür imajdır. Farklı estetik imaj türleri, bilimsel işlev türleri ve felsefi kavram türleri arasında bir karşılıklı mübadele söz konusudur ve tek bir alanın önceliği diye bir şey yoktur."[21] Filmin felsefeye, yeni türde bir düşünce ekleyebileceğini kabul etmemiz gerekir, imajlarla-düşünmeye dair eksiksiz bir anlayış buna yardımcı olabilir. Böylece felsefe de *başka tür bir film* olur çıkar.

Filmozofi film çalışmaları için bir çözüm olmayı hedeflemez; diğer perspektifler ve yorumlayıcı şemaların yanı sıra kullanılması, değiştirilmesi ve uyarlanması gerekir — saf bir filmozofi film okuması, diğer içgörülere ve yaklaşımlara eklenmesi gereken kısmi bir okuma olacaktır olsa olsa. Bu kitap kasıtlı olarak bir kışkırtma, hatta neredeyse bir manifesto olarak tasarlandı: Soru(n)lar üretmeli, ama tatbik edilme olanakları ile birlikte elbette, umulan o. Bu anlamda, gerekli olduğu yerlerde öne sürülecek, tartışılacak ve kapsamı genişletilecek (düşünme olarak filme dair) yeni bir sohbet konusu açmayı hedefli-

21. Gilles Deleuze (1995d [1986]), "Doubts About the Imaginary", çev. Martin Joughin, *Negotiations: 1972-1990* içinde. New York: Columbia University Press, s. 64.

yor. "Filmozofi" bulması zor bir kelime değil ve 1920'lerin kelime türetmelerini yankılıyor — Ricciotto Canudo'nun 1923'te yazmış olduğu gibi: "Sinegraf, sineloji, sine-mania, sine-filo[lo ji], sinefobi, sineşiir, sineoedia, sinematurji, sinekromizm... — liste uzayıp gidiyor. Elimizde nasıl bir terminoloji kalacağı ise zamana ve şansa kalmış."[22]

•

Son olarak, kitabın bölümlerine ilişkin sıralamaya kısaca değinmek istiyorum. Birinci kısım, yirminci yüzyılda film ile düşünmenin ilişkilendirilmesi üzerinde yoğunlaşan dört bölümlük bir incelemeden oluşuyor. İnceleme, filmin hangi yollarla düşüncelerimizin, anılarımızın ve bilinçaltımızın görselleşmesi olarak anlaşıldığına bakan ve filmin "öznel" bir araç mı yoksa "nesnel" bir araç mı olduğunu, hatta belki de başka tür bir düşünce, geleceğe ait bir düşünme biçimi olup olamayacağını sorgulayan "Film-zihinler" başlıklı birinci bölüm ile başlıyor. İkinci bölüm, yazarların açığa çıkardığı farklı film-varlıkları irdeliyor: "Ben"e veya sanal yaratıcıya dayalı kamera olarak film, hayaletimsi veya olmayan yaratıcı yazar olarak film veya bir tür anlatısal veya post-anlatısal (anlatı-sonrası) varlık olarak film. Üçüncü bölüm fenomenolojinin etkisine bakarak Maurice Merleau-Ponty, Vivian Sobchack'i ve filmin film-dünya "deneyimi" meselesini tartışıyor. Dördüncü Bölüm örneğin Antonin Artaud'nun saf sineması, Jean Epstein'ın lirozofisi,* Roger Gilbert-Lecomte ile geleceğin sineması, Sergey Eisenstein'ın montaj kuramları ve Jean-Louis Schefer'in deneysel kuklası gibi, filmi düşünme olarak inceleyen, daha ince ayrıntılı kuramlara bakıyor ama Deleuze'ün zihinsel imaj ile bağıntı-imaj kavramları üzerinde yoğunlaşıyor.

Kitabın ikinci kısmında, filmozofinin fikirleri ve argümanları üzerinde duracağız; çıkış noktamız, filmozofinin merkezindeki film-zihin ve film-düşünme kavramları olacak; bu kavramlar aracılığıyla,

* Eleştirmenin film sanatını ve modern şiiri yapılandırdığını düşündüğü bilinçdışı epistemolojiye verdiği ad. – *ç.n.*

22. Ricciotto Canudo (1988 [1911]), "The Birth of a Sixth Art", çev. Ben Gibson, Don Ranvaud, Sergio Sokota ve Deborah Young, Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism* içinde, c. 1, s. 296-97.

film-zihnin film-dünyayı nasıl yarattığına ve yeniden-yarattığına, ayrıca film-düşünmenin film biçimlerini öznelliği aşan post-fenomenolojik bir şekilde nasıl tasarladığına bakacağız. Altıncı bölümde film-zihnin faaliyetini klasik anlatı kuramları ile karşılaştıracak ve aralarındaki karşıtlıkları saptayacağız; yedinci bölümde özellikle imaj, renk, ses, odak, hız, kadraja alma, hareket ve kurgu geçişleri gibi biçimsel kategoriler üzerinde durarak verdiğimiz film örnekleriyle film-düşünme kavramını açıklamaya devam edeceğiz. Sekizinci bölümde, seyirciye dair bilişsel ve fenomenolojik kuramları ele alarak, filmin duygulandırıcı düşünmesine aktif olarak katılan filmozofik seyircinin bir taslağını çizeceğiz. Çoğu film araştırmasının tekniği yücelten retoriğine dair bir eleştiri niteliğindeki dokuzuncu bölümde, film yorumu açısından daha şiirsel ve dahadramatik birretoriğe ulaşmak için film-düşünme kavramını önereceğiz. "Filmozofi" başlıklı kapanış bölümünde, problemlerin ve fikirlerin metaforik tahayyülünü amaçlayan felsefi akımı irdeleyecek ve filmin saf kavram yaratımına dayalı, felsefi-olmayan bir tür "metafizik sonrası düşünme" gerçekleştirdiğini öne süreceğiz.

Birinci Kısım

Bir | **Film-zihinler**

> Hareket eden bir film şeridindeki binlerce küçük film karesi, insan beyninin hücreleri gibi davranır: Aynı muazzam algılama sürati; en uzak ufukları kolayca bitiştirebilen, mesafeleri alt edebilen, zamana ve mekâna mahkûmiyete son verebilen, tüm ana yönleri aynı anda barındırabilen ve bizi saniyenin binde biri kadar bir sürede evrenin bir ucundan öbürüne götürebilen aynı çok-yüzlü aynalar!
>
> Emile Vuillermoz (1917)[1]

Film, icat edildiğinden beri, gerek insan algısı gerek rüyalar gerek bilinçaltı ile bir analoji kurularak, hep zihinle karşılaştırılmıştır. İnsanın hayal gücünün "özgürleştirdiği" bir dünyayı görmenin şoku, ilk yazarların çoğunu seyircinin zihni ile film arasında temel bir bağlantı bulmaya yöneltti ve filmi zihinsel bir niyetin aynası olarak anlamalarına neden oldu. Film, bize adeta *başka* bir deneyime (film kamerasının deneyimine) dair ilk deneyimi yaşama fırsatı verir. Film, ikili bir fenomenoloji, ikili bir niyet sergiler: bizim filme dair algımız ile filmin kendi dünyasına dair kendi algısı. Dolayısıyla, filmin bize sunduğu bu yeni deneyimleme tarzı (yani, bizimkine benzer bir dünyayı deneyimlemek ve izlemek), kendi dünyamıza dair anlayışımıza ışık tutup değiştirebilir. Film ister her şeye vâkıf bir zihni ister bir insan zihnini andırsın, yine de filmi düşünceye benzetmek yeni ve ilginç kapılar açabilir. Yapılması gereken şey, film üslubuna ve anlamına dair yeni felsefelerin önünü açmak için şiirsel ve radikal olanı irdelemektir.

Sinemaya verilen ilk tepki, neredeyse kaçınılmaz olarak felsefiydi. Deleuze, 1985 tarihli bir söyleşisinde bunu şöyle dile getirir: "Sinema eleştirmenleri, üstelik de en önemlileri, bir sinema estetiği for-

1. Emile Vuillermoz (1988a [1917]), "Before the Screen: *Les Freres corses*", Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism, Volume I: 1907-1929* içinde, s. 133.

mülleştirmeye kalkıştıkları andan itibaren filozof oldular. Felsefe eğitimi almadıkları halde filozof olup çıktılar."[2] İlk yazarlar kaçınılmaz olarak filozoftu — yeni bir sanat, yeni bir düşünme biçimi gerektirirdi. Bu ilk yazarlar, filmi zihin ve hayal gücünün dolaysız yaratımı olarak konumlandırarak, sinemanın bir sanat olduğunu iddia ettiler; böylece onu, müzik ile resmin yanına yerleştirebileceklerdi. (Ayrıca bu yazarların arasındaki rekabeti de unutmamak gerekir — en saf, en şiirsel sinema kuramını kim bulacak, vb.)

Örneğin senarist ve kuramcı Gerard Fort Buckle, öncelikli ilgisi filmin zihin üzerindeki *etkisi* olsa da, 1926'da film eylemlerini (odaklama, kadraj açısı, hareket) insan zihninin ve/veya bedeninin gerçekleştirdiği eylemlere benzetti. Buckle'ın filmin zihnine dair bu basit versiyonu, "yapay veya değişebilir kavrayış açısı" fikrine, yani "ifade tarzının ya da, başka bir deyişle, tekniğin belirlediği bir kavrayış açısı" fikrine dayanıyordu.[3] Teknik, belirli bir kavrayış biçimi üretir: Film, konusu etrafında ve hakkında düşünür. Filmin ifade tarzı sınırsızdır. Yeni ufuklar açan *Cahiers du cinema* dergisinin kurucularından biri olan André Bazin'in kastettiği de, belki bu tür bir düşünmedir: Filmin "bir nesnenin görünüşünü etkileme yolları ve yöntemleri sonsuzdur, bu sayede hiçbir belirsizliğe fırsat vermez ve bu dışsal göstergeyi tek içsel gerçekliğe dönüştürebilir."[4]

Filmi zihin ile ilişkilendiren bu yazarlar sayıca azdır ve yirminci yüzyılın farklı dönemlerine dağılmışlardır. Ama hepsi de, zihinle ilgili fikirleri film açısından temel bir nokta olarak gördü. Zihin, beyin ve bilinç... — bunların hepsi, güvenlik ağından yoksun görsel kaçış alanları haline geldi. Eski metaforların — göz, yazı, müzik, resim olarak film veya ışıkla çizilen bir şey olarak film, vb. — çokluğunu da hesaba katarak, filmin kurmacanın, insanın düşünmesiyle veya başka türlü düşünmeyle ilişkilendirilme tarzlarının hepsini anlamanın önemini koruduğunu göstermek istiyorum. Filmle düşünmenin ilişkilendirilme tarihini değerlendireceğim dört bölümün birincisi olan bu bö-

2. Gilles Deleuze (1995c [1985]), "On The Time-Image", *Negotiations: 1972-1990*, çev. Martin Joughin, New York: Columbia University Press, s. 57.

3. Gerard Fort Buckle (1926), *The Mind and the Film: A Treatise on the Psychological Factors in the Film*, Londra: George Routledge and Sons, s. 19.

4. Bazin, *What is Cinema?* 1. Cilt, s. 62.

lümde, yazarların, filmi kavramsallaştırma tarzlarından bazılarına bakacağım: Bir beyin kaydı olarak film (Edward Small, Parker Tyler); düşüncelerimizin ve anılarımızın görselleşmesi olarak film (Henri Bergson, Germaine Dulac, Pierre Quesnoy); biçimsel açıdan insanın bilinçaltının bir benzeri olarak film (Emile Vuillermoz, Ricciotto Canudo); filmin karakterlerin düşüncelerinin öznelliğini gösterme şekli (Antonin Artaud, Bruce Kawin); filmin "öznel" bir araç mı yoksa "nesnel" bir araç mı olduğu (Hugo Münsterberg); son olarak, bazı yazarların (Roger Gilbert-Lecomte, Béla Balázs) filmin belki de başka türde bir düşünceyi, geleceğin düşünme biçimini açığa vurduğuna dair anlayışları.

Düşünceyi görselleştirme

Kurulabilecek en dolaysız analoji, film ile beynin edimsel işleyişi arasındadır ve böyle bir bağlantı olduğunu varsayan kuramların çoğunun esin kaynağı, deneysel filmin keşifleri ve genellikle de, deneysel film üzerinde çalışan ve yazan kişilerin görüşleridir. 1980'de Edward Small, filmin zihin gibi davrandığım değil, (anlatısal-olmayan, deneysel) filmin *zihin hallerini* gösterebildiğini iddia etti.[5] Small, sinemada muhtelif zihin hallerini *doğru* göstermenin ne demek olduğunu araştırıyordu: Sinema, hayalleri, hayal etmeyi, anıyı, rüyayı tam olarak nasıl gösterebilirdi? (Problemi bu şekilde ortaya koymak, düşünürken imajları nasıl kullandığımıza dair başka soruları akla getiriyor.)[6] Small'un örneğinde "zihin" sadece avangard, deneysel, soyut veya "silimsiz"* sinema ile bağlantılı olarak ele alınır. Small'a (ve da-

* Önceki izlenimleri zihinde net bir şekilde canlandıran. – *ç.n.*

5. Göründüğü kadarıyla Small'un filmin kavramsal meseleleri işleyişi bakımından alımlamada bir eksiklik saptayıp "film kuramının bu konuya ilişkin değerlendirmesi Eisenstein'm bastırılmış tutkularının ürünüdür" sonucuna ulaşmış olması hayli ilginçtir; Edward S. Small, "Cinevideo and Mental Images", *Journal of the University Film Association*, cilt 32, sayı 1-2, 1980, s. 5.

6. Gerçeküstücü yönetmenler zihinsel süreçleri mekanik bulur, filmi rüyalar ve serbest hayalle bir tutarlar – yani naif, saf bir gözdür (gerçi iki düşünce arasındaki ayrım çok belirgin değildir). Ramona Fotiade bu tip filmi gerçeklik ile hayal arasında köprü kuran "bilinçli halüsinasyon" olarak adlandırır; Ramona Fotiade (1995), "The Untamed Eye: Surrealism and Film Theory", *Screen*, c. 36, no. 4.

ha sonra göreceğimiz üzere Eisenstein'a ve Artaud'ya) göre, sadece bir tür *saf sinema*, insan zihnini "taklit edebilir". Dolayısıyla, Small, psikologların filmin zihinsel halleri resmedişinden bir şeyler öğrenebileceğini ve sinemacıların da, zihin hallerini temsil etmelerini mükemmelleştirmek için psikoloji kuramlarından yararlanabileceğini iddia eder.

Ama sinemanın, düşünceyi görünür kıldığı iddiası pek mantıklı görünmüyor. "Beyin kaydı" şeklindeki film tasavvuru (tuhaf, döngüsel bir anlamda) soyut, bulanık imajlar çağrıştırır. Small gibi yazarların girdiği yol bir çıkmaz sokağa benzer — beynin imajlarının aynen yeniden üretilmesi mümkün olabilir mi? Bu tür imajlar sadece özgün biçimlerinde bir anlam ifade etmeyecek midir? Dolayısıyla, *filmin* olanakları aracılığıyla tasarlanmış olan yeni bir düşünme tarzını biçimlendirmek daha verimli ve daha ilginç görünecekti. Yine de Parker Tyler, 1972'de, Small'unkine benzer bir eğilimle şunu yazmıştır:

> Film şeridinin tamamı ve üzerinde dönen imajlar, basitçe zihnin işleyiş tarzının cisimleşmesidir... Muhtemelen beynin süreçlerini imaj imaj kaydedebilecek bir makine icat edilene dek, dünyanın çıplak mevcudiyetine en fazla yaklaşmamızı sağlayabilecek mecra bu.[7]

Tyler'a göre film, hayal gücümüzle nasıl düşündüğümüzü benzersiz bir şekilde gösterebilir — filmin işlevi, bu zihinsel sürecin kendisi haline gelmektir. Önerdiği film-zihin versiyonunda, Tyler özellikle ontolojik bir bilinç kuramlaştırır: "Zihin, imajları nasıl fikirlere dönüştürüyorsa" filmin de "zihnin hayatını" aynı şekilde fotoğraflayabildiğini varsayar.[8] Tyler'a göre, film yapıtı, beynin içeriğinin bir resmidir — bununla birlikte, Tyler sağlam örnekler vermekte başarısız olur ve benimsediği şiirsel sinema retoriği ve felsefesi nedeniyle, filmi farklı ama hafiften çelişkili perspektiflerden kuramlaştırmaya sürüklenir. Tyler temelde tuhaf, yadırgatıcı bir "film-düşünme" kuramı benimser: Tyler'ın "filmi" kamera ve montajdan ziyade, karakterlerin öznel eylemleri aracılığıyla düşünür.

7. Parker Tyler (1972), *The Shadow of an Airplane Climbs the Empire State Building: A World Theory of Film*, Garden City, NY: Doubleday, s. 72-73. Tyler şair ve yazardı; filmde homoseksüelliğin temsilini ilk inceleyenlerdendi.

8. *A.g.y.*, s. 229. İddiasına bir değer yargısı iliştiren Tyler'a göre öznel film iyi filmdir, çünkü yaratıcı kendi vizyonuyla tam bir özdeşleşme içindedir.

1953 tarihli "A Note on the Film" başlıklı yazısında Susanne Langer, filmin mekânsal ve zamansal kısıtlamalardan muaf olduğunu kavrar ve bunu desteklemek için R. E. Jones'un 1941 tarihli kitabı *The Dramatic Imagination*'dan bir alıntı yapar:

> Hareketli resimler görünür ve işitilir hale getirilmiş düşüncelerimizdir. Tıpkı düşüncelerimizin yaptığı gibi, ardışık imajlar halinde hızlıca akarlar ve —ani bellek patlamalarına benzeyen— geriye dönüşleri (*flashback*) ve bir konudan diğerine beklenmedik geçişleriyle hızları, düşünme hızımıza iyice yaklaşır, neredeyse onu yakalar. Düşünce akışının ritmine, uzam veya zamanda aynı tekinsiz ileri veya geri gidebilme kapasitesine sahiptirler... Saf düşünceyi, saf rüyayı, saf iç(sel) hayatı yansıtırlar.[9]

19 yıl sonra V. F. Perkins de, film ile düşünme arasında dolaysız bir bağ, birbirlerini yansıtan bir ayna olduğunu söylemeye cüret eder ve kurgulamanın, zihinsel sürecin rüyamsı, hayali çağrışımlarını özgürce yeniden canlandırabildiği sonucuna ulaşır. Ayrıca anlatı, kavram ve duygunun tamamen birleştiği uğraklara da bir önem atfeder:

> ... Bu uğraklar, kayıt, ifade ve deneyim arasında bir bütünlük sağlar... gözlem, düşünce ve his bütünleşir: Film zihinsel bir evrenin izdüşümü haline gelir— nasıl ile ne arasında, içerik ile biçim arasında hiçbir ayrımın kalmadığı yerde... bir zihin kaydedicisi haline gelir.[10]

Perkins tam da bu noktada benzersiz olabilecek bir şeye, bir zihin evrenine ulaşabilecekken, işin ucunu bırakır ve içine girilemeyecek, nüfuz edilemeyecek olan bir şeye (tabii sonuçta böyle bir şey varsa) geçiş yapar: zihnin kaydı.

Ama en yaygın analoji, "bilinçli düşünme" ile kurulmaktadır —

9. R. E. Jones (1941), *The Dramatic Imagination: Reflections and Speculations on the Art of the Theatre*, New York: Duell, Sloan and Pearce, s. 17-18; aktaran Langer, *Feeling and Form*, s. 415.

10. Perkins, *Film as Film*, s. 133. Analojiyi tersine çevirerek zihnin bir filme benzediğini –bir sine-beyin olduğunu– söylemek de mümkündür. Yönetmen Alain Robbe-Grillet, 1965'te filmin imajlarının birer hayal olduğunu ve bizim hayallerimizin de "sürekli olarak zihnimize yansıyan iç film gibi bir şey olduğunu" yazar ve şöyle devam eder "... zihnimizin sineması bir bütün olarak, görmenin ve işitmenin ilettiği gerçekliğin şimdiye, geçmişe veya geleceğe ait fragmanlarını –yani tamamen hayal ürünü olan fragmanları– hem ardışık hem de eşit kabul eder." Alain Robbe-Grillet (1965), *Snapshots, or Towards a New Novel*, çev. Barbara Wright, Londra: Calder and Boyars, s. 11-12.

yani, zihnin algılarıyla: günlük düşüncelerimiz, hayallerimiz, anılarımızla. 1924'te yazan Fransız film yönetmeni ve kuramcı Germaine Dulac'a göre, sinema, düşüncelerimizle duygularımızı ifadede birleştirebilir: "Barındırdığı tepkiler, çeşitli izlenimler, ani ve beklenmedik hareketler, hayaller, rüyalar ve anılar ile psikolojik hayatımızdan daha hareketli, daha oynak ve değişken ne var? Sinema, düşünmenin tezahürlerini ifade etmek bakımından fevkalade *donanımlıdır*."[11] İlk kuramcılardan Pierre Quesnoy de, 1928 yılında, filmin, aynen Marcel Proust'un romanları gibi, zamanı ve belleği *hissedebildiğini* yazmıştı — üst üste bindirmeler ve karakterlerin psikolojik evrimini resmeden, farklı olduğu açıkça belli sahnelere geçişler (örneğin öznel deneyim ve tetiklenmiş anılar).[12] Filozof Henri Bergson da, sinema ile bellek (yani, zihinsel imgeler bütünü) arasındaki bağlantıya dikkat çekmiş ve sinemayı bizzat bilincin bir modeli olarak görmenin mümkün olup olmadığını sorgulamıştı. 1914'te *Le Journal*'de yayımlanan bir röportajda Bergson şöyle diyordu:

> Doğumuna tanık olduğum sinemanın, bir filozofa yeni şeyler sunabileceğini fark ettim. Belleğin, hatta düşünme sürecinin sentezine katkıda bulunabilir. Nasıl ki dairenin çevresi bir dizi noktadan oluşuyorsa, bellek de, aynen sinema gibi, bir dizi imajdan oluşuyor. Hareketsizken silik ve bir nitelikten yoksun; ama hareketliyken, hayatın ta kendisi.[13]

Paul Douglass, Bergson'a ilişkin 1992 tarihli değerlendirmesinde, felsefe gibi sinemanın da "gerçekliği hareketlilik olarak kavramaya yöneldiği" ve ilk sinemanın "zihnin uzamsallaştırma eğiliminin bir örneği" olarak görülebilecek noktalarını Bergson'un fark ettiğini görmüştü.[14] Ama Bergson, sinemaya karşı düşmanca bir tutum benimseyecek ve hareketi parçalayıp hayatın akışkanlığını "ölü doğalara"

11. Germaine Dulac (1988a [1924]) "The Expressive Techniques of the Cinema", çev. Stuart Liebman, Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism* içinde, c. 1, s. 310.

12. Bkz. Abel, *French Film Theory and Criticism*, 1. cilt, s. 333. (Marcel Proust'un aynı isimli romanından uyarlanan) *Time Regained*/*Yakalanan Zaman* filmi, her ne kadar ağırlıklı olarak dekor ve sahne donatımlarına dayalı kameranın önünde yapılan teatral hareketlerle de olsa, bu tür çağrışımları gerçekleştirmeye çalışır.

13. Henri Bergson, aktaran Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism*, c. 1, s. 22.

(*natürmort*) böldüğü gerekçesiyle "sinematografik yanılsamaya" saldıracaktı.

Analoji, yeterince ikna edici olmasa da, insan belleğindeki (geçmiş) deneyimin belirli bir maksatla renklendirilmesi (pembe çocukluk günlerim) ile sinemanın film biçiminin tüm unsurlarını kullanarak nesnelerini ve öznelerini renklendirmesi arasında gidip gelir — neticede, sinema da bellek de "birtakım imajlardan oluşur". Aynen bizim geçmişimize *inanmamız* gibi, sinema da kendi nesnelerine inanır. Dolayısıyla, film, bizim kendi bellek, anı ve anımsama biçimlerimizi anlamamıza yardımcı olabilir. Bellek metaforları ve örnekleri, filmin düşünme kapasitelerinin farkına varmak bakımından iyi bir çıkış noktasıdır. Filmin "düşünmeye" benzemekle kalmayıp, ayrıca filmi anlamak için "düşünme"nin bir kavram olarak kullanılması da, filmin niyeti ve anlamı etrafındaki bazı sorunları çözmemize yardımcı olur.

Belki de kuramlaştırmanın bir sonraki aşaması, filmi (bilinçli düşüncelerimiz yerine) bilinçaltı hayatımızla ilişkilendirir. Bölümün başında da gördüğümüz gibi, Emile Vuillermoz, 1917 gibi erken bir tarihte bile, filmin beyinle ilgili bağlantılarına dikkat çekmişti —hücrelerin yerine film kareleri, algılamanın yerine kamera, hayal gücünün yerine kurgulama— ve bundan bir yıl sonra, filmin "bilinçaltının açığa çıkarılışı" olduğunu iddia ederek, "Bir gün, ruhun müziğinin fotoğrafı çekilecek ve değişen yüzünün ekranda ritmik imajlar halinde sabitlenmesi mümkün olacak," demişti.[15] Filmin beyin ile ilintili olduğunu savunanlardan Ricciotto Canudo'ya göre (ki kendisi Abel Gance'ın film yapımından etkilenmişti) film "olağanüstü, etkileyici bir yeti olan, *maddi olmayanı temsil etme* yetisine"[16] —yani, bilinçaltını temsil etme yetisine— sahiptir ve tam olarak geliştirmesi gereken beceri de budur. Film, anları (yavaş çekim veya yakın çekim aracılı-

14. Paul Douglass (1992), "Deleuze's Bergson: Bergson Redux", Frederick Burwick ve Paul Douglass (haz.), *The Crisis in Modernism* içinde, Cambridge: Cambridge University Press, s. 381.

15. Emile Vuillermoz (1988b [1918a]), "Before the Screen: La Dixieme symphonie", Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism* içinde, c. 1, s. 170.

16. Ricciotto Canudo (1988b [1923]), "Reflections on the Seventh Art", Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism* içinde, c. 1, s. 301. Canudo yine de yönetmenlerin bellek temsillerinin hatalarına dikkat çeker: "Kişi anılarında kendisini görmez", s. 298.

ğıyla, geriye/geçmişe yönelerek veya birbirine bağlayarak, vb.) normalde bizim deneyimleyemediğimiz şekilde sunar. Canudo 1923'te sinemanın ele geçirilip, başkalarına aktarılan ve sanatçının *ruhunu* ifade edebilen düşünceye benzediğini iddia eder— ama bu, bizim düşüncemizin temsilinden ziyade, büyük ölçüde *başka türde bir düşüncedir.*

Genellikle bu "bilinçaltı film" açıklamalarına, filmi rüya olarak tanımlayan önermeler (nadiren de argümanlar) eşlik eder. Paul Ramain 1925'te şu görüşü ileri sürer: "*Sinemanın tüm dışavurumsal ve görsel süreçlerini rüyada saptamak mümkündür.*"[17] Jean Goudal, Ramain ile aynı tarihte, film "bilinçli bir halüsinasyondur",[18] uyanıkken görülen bir rüyadır açıklamasını yapar. Ama Deleuze'e göre, rüya, filmin iç monoloğu için bir şablon olamayacak kadar "aşırı bireysel"dir. Deleuze, "düşünce 'problemi' için rüya, fazlasıyla basit bir çözümdür" der.[19] Stanley Cavell'in öne sürdüğü gibi, "rüyalar sıkıcı anlatılardır" ve filmlerden rüya diye söz etmekse, "rüyaların rüyasıdır".[20] Nihayetinde, rüyalar, film tarzlarının muadili değildir — film, esasen içerdikleri ayırt edilebilir simgeler ve mantıkla düzenlenmiş görünen rüyalardan çok daha dışavurumsal olabilir, daha fazla şey anlatabilir. Her türlü argüman bir yana, insanların rüya görme biçimi genellikle sinemadan çok uzaktır, rüyalarımızı asla *seyretmeyiz*, bilakis rüyalarımız *oluruz.*[21]

17. Paul Ramain (1988 [1925]), "The Influence of Dream on the Cinema", Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism* içinde, c. 1, s. 363.

18. Jean Goudal (1988 [1925]), "Surrealism and Cinema", Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism* içinde, c. 1, s. 357.

19. Gilles Deleuze (1989 [1985]), *Cinema 2: The Time-Image*, çev. Hugh Tomlinson ve Robert Galeta, Londra: Athlone Press, dipnot 159 ve 165. Ama Deleuze bir rüya-imajın (yani zaman-öncesi-imaj) olanaklı olduğunu kabul eder ve bunu "rüyaya özgü gösterge" olarak tanımlar (s. 273).

20. Cavell, *The World Viewed*, s. 67.

21. Karş. rüya ile hayal ve imajın farklılığı konusunda Bachelard.

Öznel zihinler

Filmin insan barındırması, ona kendi düşünce ve algılarını insanın düşünce ve algıları aracılığıyla gösterme olanağını verir. Üstelik görmeyi, hatırlamayı, rüya görmeyi ve hayal etmeyi de buna dahil edebiliriz. Kurmaca karakterin zihnini oluşturan alandır bu. Bu saftaki yazarlar, filmi karakterin gözü, deneyimi veya karakterin zihni olarak betimler — belki de filmin büyük ölçüde karakterin öznelliğine tabi olduğunu ileri sürmeye çalışıyordurlar. Sözgelimi fütüristlerden esinlenen Yhcam, "karakterlerin ve zihin hallerinin eşanlı olarak yansıtılmasını" içeren bir sine-tiyatro tasarlamıştı, ama bu yansıtma kesinlikle halüsinasyon veya rüya alanında değil, bilakis günlük davranış hallerinde gerçekleşecekti — karakterlerin düşünceleri "*sinemasal imaj aracılığıyla maddileşiyordu*".[22] Christian Metz de 1973'te "saf *zihinsel* imaja" dikkat çekiyordu: "Bir karakterin hayal ettiği, düşlediği şey, bir korku, dehşet, arzu, umut, vb. halinde zihninde canlandırdığı şeydir; kısacası *görmediği* şeydir."[23]

Sinemada öznel halleri gösterme olanaklarını büyük aktör ve yazar Antonin Artaud da sezinlemiş ve "öznel imajlara dayalı bir film" olarak (Germaine Dulac'ın yönettiği, senaryosu Artaud'ya ait olan) *Deniz Kabuğu ve Din Adamı/The Seashell and the Clergyman*'de bu olanakları kullanmıştı.[24] Artaud filme çekilmeyen sayısız senaryo kaleme aldı; bu senaryolar düşüncenin (karakterin düşüncesinin) filmini yapma olanakları etrafında dönüyordu — sözgelimi *On Sekiz Saniye/Eighteen Seconds* filmini örnek verebiliriz; senaryoya göre ekranda meydana gelecek olan olaylar, neredeyse tamamen tek bir karakterin düşüncelerinden oluşacaktı, öyle ki karakterin düşünmesinin on sekiz saniyesini ekranda göstermek bir iki saat alacaktı. Artaud'nun kurduğu hayaller bugün hem filmlerde hem de geçerli olan film kuramlarında bile büyük ölçüde gerçekleşmeden kalmıştır. Tamamen

22. Yhcam, "Cinematography", s. 75.

23. Christian Metz (1973), "Current Problems of Film Theory", *Screen*, c. 14, no. 1-2, s. 46.

24. Antonin Artaud (1972), *Collected Works: Volume Three*, çev. Alastair Hamilton, Londra: Calder and Boyars, s. 38.

öznel sinemada ne görecektik, ne görebilirdik? Bir kişinin opera dürbününün aşağıda koltuklarında oturan izleyicileri taradığı *Masumiyet Çağı/The Age of Innocence* bize beceriksizce bir sıçramalar izlenimi verir. *Göldeki Kadın/The Lady in the Lake* filminde baştan sona ustaca bir öznellik sunulurken, *Halloween* ise "seyyar" katiliyle bizi kandırıp bizimle dalga geçiyordur adeta.[25]

Bruce Kawin 1978 tarihli bir kitabı için bazı filmleri izleyip bu filmlerin birtakım eylemlerini tanımlamak amacıyla "zihin perdesi anlatısı" terimini buldu. Kawin dikkatini üç farklı konu; "karakterlerin zihinsel imgeleri", "üçüncü-tekil şahıs anlatısı" ve "filmin zihin gözüne [hayal gücüne]" gecikmiş bir vurgu üzerinde yoğunlaştırır — nihayetinde ilgisi yazara kayar. (Kitap boyunca Kawin, filme ilişkin bu yeni bilgiyle ne yapmamız gerektiğine dair yorumlarını derinleştirmeden sadece "zihin perdelerini" saptama meselesi ile ilgileniyor gibi görünür, üstelik kuramının akışını mekanikçi terimlerle tıkar.) Kawin için bir *film*, şaşırtıcı bir şekilde, karakterlerin öznel dünyalarını sunarak bize bir karakterin zihin perdesini gösterebilir, ama karakter de kendisine ve dünyasına dair bakışını bir zihin perdesi ânında veya sekansında sunabilir. Kawin "zihin perdesinin", bakışını, dünyasını ve hislerini aktif olarak sunan karakterin ta kendisi olmasını ister, ama bunu, filmin karakter üzerindeki kontrolüne tam olarak uydurmakta zorlanır. Yine de ne şekilde olursa olsun, "zihin perdesi", görsel anlatıyı karşılamak için bulunmuş genel bir terim olmaktan ziyade bir karakterin düşündüğü şeyin sunumu olarak tasarlanmıştır — karakterin "zihin gözünün alanı"dır.[26] Nitekim zihin perdelerinin anlatımı bi-

25. Keza Deleuze de karaktere bağlı öznel kamera (özellikle F. W. Murnau'nun hareketeden kamerası – yani, hem kendisini karakterlerle birleştiren hem de onlardan ayıran bir kamera) fikrinden yola çıkarak, kendi düşünce sineması kavramını geliştirir. Deleuze, Robbe-Grillet'ye dayandırdığı yorumunda. nesnel görünen filmlerin bile nihayetinde öznel olması gerektiğini fark eder: "En nesnel belirleyiciler bile 'topyekûn öznellikten' kurtulamaz"; Deleuze, *Cinema 2*, s. 7. Kamerane karakterin içindedir ne de onu dışarıdan seyrediyordur, neredeyse karakterin kendisi olur– imajın içi, karakterin aşırı öznelliğidir – John Marks'ın söylediği gibi "birlikte-olmaktır." (1996) *Gilles Deleuze: Vitalism and Multiplicity*, Londra: Pluto Press, s. 155.

26. Bruce Kawin (1978), *Mindscreen: Bergman, Godard, and the First-Person Film*, Princeton, NJ: Princeton University Press, s. 10. Ya da Avrom Fleishman'ın

rinci tekil şahıs olarak gerçekleşir; yani, zihin perdeleri bize bir karakterin zihnini (düşüncelerini) sunar. Kawin'e göre, karakterlerin kesinlikle özgül zihinleri vardır ve karakterler birinci tekil şahsa ait imajları mümkün kılarlar, ama Kawin bunları "öznel" bir kameranın aktardığı şeyler olarak kabul eder ve karakterin gördüğü şeylerden ayırır.

Kawin'in birleşik bir "birinci tekil şahıs anlatısı" kategorisi oluşturma girişimi ile ilgili asıl sorun, bu girişimin filmin bize bir "zihin perdesi" göstermeye başladığı andan itibaren, bunun önüne geçemediği, gördüğümüz ve işittiğimiz şeyin de karakterin düşündüğü şey *olduğu* fikrine dayanıyor olmasından kaynaklanır. Kawin, Vsevold Pudovkin'in *Ana/The Mother* filminden bir sekansa dikkat çeker: Pavel'in annesi eski bir olayı hatırladığında, annenin "*düşünmesini* görsel olarak göstermek için görüntüler birçok kez üst üste bindirilir."[27] Bu, bir yandan filmin "zihnini" insan düşüncesinin harfiyen canlandırılması ile sınırlandırır, bir yandan da *filmin* karakterlere bağlanım olanaklarını daraltır. Bu, Kawin'in bizi inandırmaya çalıştığı gibi, şu çekimin birinci tekilde, bu çekim üçüncü tekilde olduğunu saptama meselesine indirgenemez.[28] Birinci tekil şahsa dayanma, filmin her şeyle dilediği gibi oynama gücünü yansıtmaz ve "yanlış" karakter düşüncelerini veya anılarını ihtimal dışı bırakır. Kawin "birinci tekil" gibi görünen her şeyden kaçmak için uygun sözcükleri bulamaz, uygun sıçramayı gerçekleştiremez. George Wilson, şayet birinci tekil şahıslı film anlatısından söz etmenin bir faydası olacaksa, "zihin perde" fikrinin "tam da korumamız gereken ayrımları gizlediğini ve bulanıklaştırdığını" yazmıştı.[29] Ama bana göre Kawin, "birinci tekil şahsa" dayalı filmi yeniden yorumlama konusunda aşırıya kaçmaz; ama Wilson da *katı* bir "birinci tekil şahıs" anlatısının, filme çok az güç biçtiğini fark etmelidir. Edebiyattan ödünç alınan bir başka terimle hareketli ses-imaj beyne bağlı "aslına sadakat" mefhumuna sıkıştırılır.

---

dediği gibi, "bir karakterin zihin(sel) imajları olarak kodlanmış film imajları"dır. (1992) *Narrated Films: Storytelling Situations in Cinema History*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, s. 232, dipnot 2.

27. Kawin, *Mindscreen*, s. 10. 28. *A.g.y.*, s. 192.

29. George M. Wilson (1986), *Narration in Light: Studies in Cinematic Point of View*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, s. 130.

Film karakterlerin kurmaca niyetlerinden güç alır kesinlikle, ama karakterlerin filmin ses ve imajları içinde var oluyor olması, romana ait eski bir edebi terimin başa çıkabileceğinden çok daha karmaşık bir meseledir. Film, onları, örneğin suçlanan ama masum olduğunu iddia eden bir katilin anımsanan deneyimi olarak sunabilir elbette, ama bu imajları sürekli "zihin resimleri" olarak adlandırmak, bu tür imajların geçerliliğini sorgulamamıza engel olur. Filmdeki konuşmalar kullanışlı dilsel kısa yollarla doludur, ama düşüncenin ve duyunun bu temel buluşması, filmin hakkını veriyor gibi gösterilemez.

Hugo Münsterberg'in filmin sadece zihin gibi işlemekle kalmayıp neredeyse seyircinin zihnine de karşılık verdiğine dair bir inceleme olan *The Photoplay* kitabı 1916'da yayımlandı. Harvard'da çalışmış bir psikolog ve felsefeci olan Münsterberg, şeylerin (bilinebilir) nesnellik seviyesini, özneler tarafından atfedilen değerlerinden ayırmaya yoğunlaşmış olan değer-kuramsal eleştiriye odaklı bir yeni-Kantçı okulun da üyesiydi. Münsterberg *The Photoplay*'de filmin kendi uzamını nasıl yarattığı meselesini ele alıp, film-dünyanın benzersiz yalıtılmışlığı üzerine konuşuyordu: "Sanat yapıtı bize şeylerin ve olayların kendi içlerindeki mükemmel tamamlanmışlığını, kendi sınırlarının ötesine geçen tüm bağlantılardan kurtulmuş olduğunu, yani kusursuz bir yalıtılmışlık halinde bulunduğunu gösterir."[30] Filmdeki olaylar dizisini bağımsız, kendiliğinden gelişen olaylar olarak kabul etmesi, film ile zihin arasında iki açıdan bağ kurmaya yöneltmiştir Münsterberg'i: Seyircinin öngörülerinin iş görmesinin sağlanması ve (kesinlikle daha kuvvetli bir bağ olarak da) filmin zihne benzemesi açısından.

Münsterberg okurlarını bu teze ikna etmeye çalışırken, filmin gerçekliği kullanımına ve başkalaştırmasına işaret ederek filmi sürekli olarak "dış dünya" ile karşılaştırır ve ondan ayırır: "Bu fışkıran resimler nedensel dünyayı büsbütün alt eder."[31] Münsterberg, filmin gerçeklikten uzaklaşırken zihne yakınlaştığını ve sadece zihnin yasalarına boyun eğdiğini düşünür: "Büyük dış dünya ağırlığını kaybetmiş; uzam, zaman ve nedensellikten kurtulmuş, bizim bilinç biçimlerimizin kisvesine bürünmüştür. Zihin maddeye galip gelmiş ve resimler,

30. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 150. 31. *A.g.y.*, s. 184.

müzik notaları gibi akarak dönmeye başlamıştır."[32] Dolayısıyla (tüm sanatlara esas teşkil eden temel bir ilkenin mevcudiyetine inanan) Münsterberg filmin biçimlerini bellek, dikkat, hayal gücü ve duygu gibi farklı bilinç halleriyle ilişkilendirir. Örneğin geriye dönüş gerçekten de filmin insan belleğinin işlevini nesnelleştirmesidir — bu nokta biraz vurgulansaydı iyi olurdu, ama Münsterberg bellek işlevini ya seyirciyle (yani, seyircinin daha önceki bir sahneyi hatırlamasıyla) ilişkilendirir ya da çok tuhaf bir şekilde karakterlerin "kendi zihinlerine" bağlamaya kalkar.[33] Ama "ya öyle ya da böyle" koşulu, filmi kendine ait bir zihne sahip gösterme olanağını ortadan kaldırır ve elimizde sadece geriye dönüşlerin ve yakın-plan çekimlerin tarz bakımından (fenomenolojik olarak) bellek ve dikkat edimlerimize benzediklerini söyleyen basit bir açıklama kalır.

Münsterberg'e dair 1978 tarihli tartışmasında tam da bu sonuca ulaşan Andrew Wicclair, "fail" olarak adlandırdığı kendi film-varlık versiyonunu geliştirir. Örneğin bir yakın-plan çekim, ya nesneye doğru ilerleyen fail ya da, tam tersine, nesnenin yaklaştığı faildir. Dolayısıyla, Wicclair bu film-varlığın —"failin"— "bakış açısının", anlatının inşa edilmesinin arkasındaki ana kuvvet olduğunu ileri sürer. Wicclair parlak bir Münsterberg yorumcusudur ve "filmsel araçlar ile zihinsel süreçler arasındaki analojinin fenomenolojik olmaktan ziyade *işlevsel olarak* kurulması gerektiği"[34] sonucuna ulaşmak için Münsterberg'in kuramlarından yararlanır — gerçi, Wicclair'in bu sonuca nasıl ulaştığı ve insana benzeyen "failini" nasıl muhafaza edebildiği yeterince açık değildir. Noël Carroll, 1988'de Münsterberg'in temel önermesini, yani "sinemayı insan zihninin bir benzeri olarak kavramsallaştırma" çabasını çürütmeye çalışır.[35] Filmin zihnin benzeri olmadığı konusunda Carroll ile aynı fikirdeyim, ama o, bunu filmin işleyişiyle ilgili olarak değil, insan zihnine dair bilgimizle bağlantılı olarak ileri sürer. Zihnin işleyişine dair yeterli bilgimiz olmadı-

32. *A.g.y.*, s. 220. 33. *A.g.y.*, s. 97.

34. Mark R. Wicdair (1978), "Film Theory and Hugo Münsterberg's The Film: A Psychologieal Study", *Journal of Aesthetic Education*, c. 12, no 3, s. 43; vurgular bana ait.

35. Noel Carroll (1988),"Film/Mind Analogies: The Case of Hugo Münsterberg", *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, c. 46, no. 4, s. 489.

ğından, filmi kuramlaştırmak için zihnin kullanılamayacağını savunur. Ama Münsterberg, açıkça sıradan "deneyim" ile bir mukayese ediyordu; oysa Carroll'un eleştirisi, bana filmin zihinsel halleri gösterebildiğini savunanlara daha uygunmuş gibi geliyor. Bu tür hafif sıklet yorumlara bakınca, Dudley Andrew'un üzerinde düşünmeye değer 1976 tarihli açıklaması geçerliliğini hâlâ koruyor gibi: "Belki de, Münsterberg'in etkisi henüz tam anlaşılmadı."[36]

Geleceğin zihinleri

Ama insanbiçimci, öznel film kavramlarının ötesine geçen ve filmde düşünce fikrinin esnetildiğine inanan az sayıda kuramcı-felsefeci de vardır. Film ile düşünme arasında düz bir analoji kısıtlayıcı gibidir, ama özellikle filmsel düşünme, daha iyi bir gelecek vaat eden, farklı bir kavramdır. Aslında, bu kitapta sürekli olarak vurgulanılacak olan da, analoji (insanın düşünmesine benzeyen film) ile şiirsel kavrayış (kendine özgü tarzda düşünen film) arasındaki bu ayrımdır. Virginia Woolf, düşüncenin sanatsal yeniden kavranışının gücünü anlamıştı: "Düşünceye benzerlik, her nedense, düşüncenin kendisinden daha güzel, daha anlaşılır, daha kullanışlıdır."[37] Richard Allen ile Murray Smith'in zekice kavradıkları gibi, sinema ya hileli addedilir, "ya da tarihsel olarak öncelenmeyen *özgürleşmiş bir bilinç halini* örneklemekten ibaret olmayan, bilakis *planlayıp düzenleyebilme* potansiyeline de sahip olan, yeni bir sanat biçimi olarak yüceltilir".[38]

Artık öznel fikirlere bağlanmayan bu yazarlar, öznelliği aşan daha nesnel kavramları sınıyorlardı. 1930'larda Monny de Boully (Richard Abel'e göre) "film imajı, tıpkı kendinden geçme, büyücülük ve totem-

36. Dudley Andrew (1976), *The Major Film Theories: An Introduction*, Oxford: Oxford University Press, s. 26.

37. Virginia Woolf (1996 [1926]), "On Cinema", Michael O'Pray (haz.), *The British Avant-Garde Film, 1926-1995: An Anthology of Writings* içinde, Luton: University of Luton Press/John Libbey Media, s. 35; vurgular bana ait.

38. Richard Allen ve Murray Smith (haz.) (1997), *Film Theory and Philosophy*, Oxford: Clarendon Press, s. 19; vurgular bana ait. Her ne kadar yazarlar sinemayı bir bilinç modeli olarak kavrayan düşüncenin (ve modernist sanatın bilinci dönüştürmeye dönük bir silah olduğu fikrinin) bilinç ile dünya arasında bir ilişki koyutladığını ileri sürseler de, bu harfiharfine bir yaklaşımdır.

cilik seremonilerinin yapmış olduğu gibi, evrensel zihnin henüz oluşmamış imajları için büyüye dayalı bir araç işlevi görür" görüşünü ileri sürüyordu.[39] Filmin içerdiği metafizik muammayı, V. F. Perkins de kavramıştı. Perkins'e göre, film, öznellik (algı) içermeyen bir nesnelliğe (görme gücü) sahip gibiydi. Perkins, özel bir filmsel fikir yaratımının var olduğunu da savunur — film, fikirleri ve kavramları açıkça ifade etme kabiliyeti bakımından dilin yerini tutmaz belki, ama filmin de kendine özgü bir katkısı vardır: "Bir filmin anlam taşıma iddiası, gerilimleri, karmaşıklıkları ve muğlaklıkları cisimleştirebilme becerisine bağlıdır." Film, yapısal olarak, planlamadan değil, görme gücü ve deneyime dayalı iletişiminden yana meyleder.[40] Eskiden sadece estetiğin ilgilendiği bu doğal karmaşıklıklar sayesinde, filmin düşündüğünü kavrayabiliriz.

Rivayete göre afyon bağımlısı olan Roger Gilbert-Lecomte, 1933'te "The Alchemy of the Eye" (Gözün Simyası) adlı bir yazı kaleme alır. Gilbert-Lecomte bu çalışmada sinemayı "insan zihninin eski eşya deposundaki antikalar arasına sıkışmış değersiz bir eşya"ya benzetiyordu.[41] *Le Grand Jeu* grubunun üyesi olan ve (Artaud, Robert Desnos ve diğer eski dadacılar ve sürrealistlerle birlikte) otomatizm ile bilinci zıt kutuplar olarak karşı karşıya getiren ve böylelikle sözmerkezciliği yıkmaya çalışmış olan Gilbert-Lecomte, her şeye rağmen sinemanın kendi doğasını bulması gerektiğini ileri sürmüştü. Gilbert-Lecomte kendisi için henüz var olmayan bir sinemaya işaret ediyordu (yazar sadece Sovyet propaganda filmlerinden ve doğa belgesellerinden söz eder); geleceğin bu muhtemel sineması, fotoğrafın nesnelerine damgasını vuracağı bir sinemadır; böyle bir filmde,

> [gerçek her şey] insan bilinci tarafından nesneyi başkalaştıran bulanık zihin halleri aracılığıyla (örneğin bu bir gözyaşları filmi bile olabilir) ya da bir esin, korku veya trans halinin yoğun etkisiyle algılanıyormuş gibi görünebilir...

---

39. Richard Abel (haz.) (1988b), *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology*, 1907/1939, c. 2: 1929-1939, Princeton, NJ: Princeton University Press, s. 15.

40. Perkins, *Film as Film*, s. 155.

41. Roger Gilbert-Lecomte (1991), "The Alchemy of the Eye: Cinema as a Form of Mind", çev. Phil Powrie, *Quarterly Review of Film and Video*, c. 12, no. 4, s. 19.

Sözgelimi bir yüzük taşında Himalayalar görünebilir; bir tren bir insanın kafasının etrafında dönebilir, Uzak Batı'daki bir arazi veya bir ölü deniz uyuyan birinin yastığı gibi görünebilir; morarmış bir tırnakta bir oyun sahnelenebilir, vs.[42]

Gilbert-Lecomte'un olağanüstü sezgilerinden birisi de, Georges Méliès'in "sihrini" alıp "düşünceyi" bulmaktır — modern dönemin işlenebilir (dijitalleşmiş) filmi, filmi tanımlarken kullandığımız dil anlayışımızda da benzer bir devrimi giderek daha fazla zorunlu kılıyor. Dolayısıyla Gilbert-Lecomte'un öngördüğü geleceğin sineması bir zihin gibi işlerlik gösterir: "Filmin bir ritim olduğu, yani başka bir deyişle namevcutluk ile bağlantılı bir hareket olduğu gerçeği, diyalektik bir sinemanın, zihin biçimine sahip bir sinemanın olanaklılığını tahayyül etmemizi mümkün kılan ilk koşuldur."[43] Sözgelimi kurgu değişikliklerinin alışıldık bir "bağıntısal" düşünme tarzı ortaya koyduğu yerlerde, örneğin bir imajın çıkartıldığı ("namevcut" olduğu) veya imajların *karşılaştırıldığı* durumlarda, Gilbert-Lecomte'un kullandığı "zihnimsi" kavramı diyalektik bir akıl yürütme olarak görülebilir. Gilbert-Lecomte şöyle devam eder:

> Sinemanın yegâne ama aynı zamanda muazzam varlık nedeni budur: Sinema zihin ile doğa arasındaki arabulucudur; zihne ait biçimlerin gelişimini hareketli ve görünür biçimlerde ifade edebilir. Filmin rolünün bu olduğuna karar verilirse, sonuçta sinema sadece bir ifade aracı olarak görülür ve "icadı" da neredeyse dilin ve yazının icadı kadar önemli addedilir: Hatta plastik bir dil olur.
>
> Dolayısıyla, film, bir araştırma ve deneyim aracı olarak, bir bilgi tarzı, bir zihin biçimi olur.[44]

Burada, doğanın aksettirilmesi fikri, düşünce ile gerçeklik arasındalık fikri ortaya çıkıyor birden — film, saf beden-dışılık halindeki bir zihindir, ama yine de fark edilebilen bir zihindir. Her ne kadar Gilbert-Lecomte, filmi tekrar dile çevirerek darmadağın edecek miş gibi görünse de (gerçi filmin dil kadar önemli olduğu duygusu hiç zedelenmeden kalır), analojiyi esnetmeye başlar ve onu öyle bir evirip çevirir

42. A.g.y., s. 22.

43. *A.g.y.*, s. 21. Ayrıca Gilbert-Lecomte bazı zihin biçimlerinin doğrudan doğruya filme indirgenemeyeceğini vurgulayan sayılı yazarlardandır.

44. *A.g.y.*, s. 21.

ki sonunda film (ayrı) bir zihin biçimi —yani, başka bir zihin— olur çıkar. Gilbert-Lecomte sinemanın amacının "şiir ve metafizik gibi zihnin en yüksek deneyimine ulaşmak" olduğunu söylediğinde de bu eğilim iyice güçlenir: "Zihnin değişen biçimlerinin görsel temsil işlevini taşıyan bir sinemanın olanaklarını ancak zihin hallerini konu alan kapsamı genişletilmiş bir psikoloji yaratabilir."[45] Artık sinema, yani Gilbert-Lecomte'un öngördüğü geleceğin sineması, zihnimizin taklidinin ötesine geçmeli ve yeni bir düşünme biçimini tesis etmelidir.

1945'te Béla Balázs, bir tür bilinçli film-düşünmeye dayalı bir "mutlak" film kuramı geliştirecekti. 1949'da hayatını kaybeden Macar sinemacı ve yazar Balázs, geleceğin sinemasına dair görünür manifestosunu, filmin "görünmez duyguları" ve "düşünme sürecini" görüntünün yavaş yavaş kararak kaybolması gibi araçlar aracılığıyla bize gösterebileceği düşüncesine dayandırmıştı: "Gösterilen görüntüler gerçek nesnelerin görüntüleri değildir, bizzat zihnin imajlarıdır."[46] Balázs'a göre kamera, gerçekliğin zihinde nasıl yansıdığını gösterebilmek için içe doğru yönelmektedir. Balázs'ın sezgisel olarak kavradığı gibi, kısmen bir ayna olan zihnimiz, nasıl ki sunulan dünyanın sadece belli bir bölümünü "yansıtıyorsa", film de aynısını yapar, bizim seçici algımıza benzer. Mutlak film, insan psikolojisini bir aktörün bedensel ifadeleri aracılığıyla temsil etmekle ilgili değildi sadece, bunun yanı sıra, "zihnin iç kavrayışlarını doğrudan doğruya ekrana yansıtmaya" da çalışıyordu, bunu yapmaktaki amacı ise "ruhu dünyada değil ama dünyayı ruhta" yeniden üretmekti... "Tam da dış dünyanın imgelerini ruha yansıdıkları haliyle içebakışla gösterebilmek için. Ama yüzdeki ruhun değil, ruhun yüzünün peşindeydi tam da... Amaç bunu göstermekti."[47]

Balázs, soyut montaj ve üst üste bindirmeler aracılığıyla perdeye bir zihin yansıtan mutlak filmler olarak Walter Ruttmann'ın *Berlin: Büyük Bir Şehrin Senfonisi/Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* ve Karl Grune'nin *Sokak/Die Straße* filmlerine atıfta bulunur; bunlar ne saf belgeseldir ne de saf soyutlama; bilakis birer "zihinsel belgesel-

45. *A.g.y.*, s. 21-22.

46. Bela Balázs (1952), *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, çev. Edith Bone, Londra: Dennis Dobson, s. 145.

47. *A.g.y.*, s. 178 ve 179.

dirler". Balázs ayrıca Hans Richter'in *Enflasyon*'unun montajının — para, boş mağaza, telem şeridi ve panik halindeki insan görüntüleri— psikolojinin ötesine geçip neredeyse kavramsal imajlar yarattığını ileri sürer. Ama burada bizi ilgilendiren, görüntülerin şekilleri, araçları ve oluşumlarından çok, düşünceler ile kavramlar arasındaki bağ olan "şeylerin" imgesidir. Balázs'ın ilginç bir kayanın üzerine basıp —analojiyi birebir anlamanın ötesine geçerek— bizi Gilbert-Lecomte ile ilişkiye soktuğu yer, filmin ruhunun benzersizliğine yaklaşmaya başladığı noktadır: "Gözler kapalıyken görülen hayaller gibi tıpkı. Burada artık ne bir gerçeklik, ne bir uzam, ne zaman ne de nedensellik geçerlidir. Mutlak filmde temsil edilen zihinsel süreçler, tek bir yasa tanır: fikirlerin çağrışımı."[48] Bu da zihinsel imgeler bütünüyle yapılan kıyaslamanın ötesini işaret eder ve özellikle filmsel tarzda bir rasyonalizme zemin hazırlar.

Tüm bu yazarların farklı yaklaşımlarındaki ilginç nokta, filmsel-olanı (hareketler, geçişler ve renklendirmeler) aslında bir "düşünme" mahalli olarak görmeleridir. Örneklerin sayıca henüz az olması —ki bu hiç de şaşırtıcı değil— ve dolayısıyla bu yazarların meseleye temas edip bırakma eğilimleri bir yana, çoğunun, filmi düşünceye benzetme ile düşünme olarak görme arasında tıkanıp kaldıklarını görürüz. Onlara göre film, bazen simgesel ve metaforik olaylar gösterdiği için düşünceyi andırır (ama bu bağlantıyı kanıtlamak için kısır retorikten başka bir şeye başvurmazlar); film gösterdiği şeyi adeta bir zihin gibi veya deneyimimizi denetlememize benzer bir şekilde *düzenlediği* için filmi düşünme olarak görürler. Ama daha da önemlisi, filmsel-olanın tıpkı insan zihni gibi —veya gözlerimiz, "Ben"imiz, beynimiz, bilincimiz, deneyimimiz, ruhumuz gibi— tanzim ettiğini *savunanlar* da nihayetinde filmi bizim deneyim ve düşünce alanımızla kısıtlarlar. Oysa bağlantıyı bu şekilde kurmak, filmin sadece bizim zihinsel duygularımıza ayna tutabileceğini ileri sürmek olacaktır. Zihinselin nesnelleşmelerini bulmak —dışsal bir bilinç kuramlaştırmak, ruhu yansıtan bir ayna görmek— filmi bizim bilişsel-ussal düzeyimize indirmekten başka bir şey değildir. Filmse bundan çok daha fazlasıdır.

48. *A.g.y.*, s. 179.

Filmin icra ettiği türde veya tipte düşünmeye, bir noktaya kadar filmin ne tür veya ne tip bir "bilgi" doğurduğu veya ürettiği kavranarak da ulaşılabilir. 1970'de Stanley Kubrick, bir mülakatta filmin "entelektüel sözelleştirmeden kaçındığını ve temelde izleyicinin bilinçaltına şiirsel ve felsefi bir şekilde ulaştığını" söylemişti.[49] Kubrick, imajların —ama edebi-olmayan belli bir biçimdeki imajların— kaba, ham ve belki muğlak bir "bilgi" yaratabileceğini söylüyordu. Kubrick'in filmlerinin hareketleri ve sesleri, dile ve sözelleştirmeye dayalı değildir; bizim başka bir yönümüze hitap eder. Benzer şekilde Yvette Biró da şunu fark etmemizi ister: "Kamera gözümüzün bir uzantısı ve görme gücümüzün genişlemesi ise, bu durumda aklımızın da bir uzantısıdır."[50] Ama en kusursuz açıklama, filmin bizimle dolaysız ve dil-altı (*sub-linguistic*) bir iletişim mi kurduğu meselesine temaseden Virginia Woolf'a aitti: "Şimdi şunu soralım: Hissedip anladığımız, ama hiçbir zaman konuşamadığımız gizli bir dil mi var? Böyle bir dil varsa, gözle görülür hale getirilebilir mi? Düşüncenin, sözcüklerin yardımı olmadan görünür kılınabilecek bir yönü var mıdır?"[51] Bu dünyayı sahiden anlamak için filmin kendine özgü bir "düşünme" biçimine sahip olduğunu kabul etmemiz gerekir; bu nedenle, buradaki tartışmanın devam edeceği bir sonraki bölümün sorusu şu olacak: Bu düşünmeyi kim veya ne gerçekleştirir?

49. Stanley Kubrick (2001), *Interviews*, haz. Gene D. Phillips. Jackson, MI: University of Mississippi Press, s. 89-90.

50. Yvette Biró (1982), *Profane Mythology: The Savage Mind of the Cinema*, çev. Imre Goldstein, Bloomington, IN: Indiana University Press, s. 39.

51. Woolf, "On Cinema", s. 35.

İki | Film-varlıklar

> O, düşüncenin yapabildiği her şeyi yapabilir; istediği şeyi temsil edebilir, gerçeklik ona bu konuda hiç ayak bağı olamaz; fiziksel açıdan imkânsızlığına bakmaksızın olayları dilediğince sahneler; ona doğanın ve zihnin tüm güçleri bahşedilmiştir.
>
> Otto Ludwig (1871)[1]

Filmin düşünen yeni bir dünya yaratıp yaratmadığına dair sorgulamamız yüzünü, başköşeye buyur ettiğimiz "varlığa" döndürüyor eninde sonunda. Filmozofi kısmen bir film-varlık felsefesi, film-dünyanın nasıl yaratıldığına ve yeniden yapılandırıldığına dair bir felsefe: Film-dünya nasıl işler ve nasıl anlam ifade eder? Anahtar kavram bu, zira film seyircisinin film-dünyanın manipüle edilişini nasıl gördüğünü belirliyor. "Film-varlık", deneyimlediğimiz imajların ve seslerin kökeninden (ve/veya yaratıcısından) ne anladığımıza dair genel bir terimdir. Gördüğümüz imajları üreten, yaratan kim veya nedir? Niçin şu değil de bu karakteri, şu anda değil de bu anda, şu açıdan değil de bu açıdan görürüz? Bir anlatının (filmin düşeceği yollardan sadece biri olan anlatının) ve olası bir anlatıcının yaratılmasının ötesinde ve öncesinde, bu sesler ve imajlar nereden gelmektedir? Bu bölümde, yirminci yüzyılda yazarların keşfettiği farklı film-varlıkları ele alacağım: "Ben"-kamera veya sanal yaratıcı olarak film, hayaletimsi veya namevcut bir yaratıcı yazar olarak, anlatı bilimsel varlık veya anlatıbilim-sonrası varlık olarak film.

1. Ludwig'in "zamanın ve uzamın mutlak efendisi"; aktaran Andre Gaudreault, "Narration and Monstration in the Cinema", *Journal of Film and Video*, c. 39, no. 1, 1987, s. 32. Gaudreault bunu William Kayser'in "Hikâyeyi Kim Anlatır?" başlıklı bir yazısından alıntılar, asıl kaynakla ilgili olarak ayrıntılı bilgi vermez. Alıntı büyük bir ihtimalle Ludwig'in 1871 tarihli kitabı *Shakespeare-Studien*'dendir.

Bütün yaklaşımlar gözümüzün önünden bir film şeridi gibi akıp geçtiğinde, hepsinde ortak olarak gördüğümüz yön, her türlü analojinin ancak insanın düşünme ve algılama yapısı ile fenomenolojisi temelinde kurulabileceği önermesidir. Filmi sadece zihinle mi karşılaştıracağız? Yoksa harfiyen uyulması gereken belli başlı yasalara sahip nesnel bir insan bilinci olarak mı göreceğiz? Yaklaşımların hepsi, film-düşünme ve düşünme arasına bir *ayna* yerleştirir sanki. Örneğin Parker Tyler 1972'de bir dedektif analojisinden söz eder: "Kamera icat edildiğinde, insanlar bu sihirli makineyi bir dedektife benzettiler ve sezgisel olarak buldukları bu fikre dört elle sarıldılar, zira makinenin kendisi, bir dedektifin gözleriyle araştırıp zihniyle tepki vermesini andırıyordu."[2] Tyler'a göre, Robert Montgomery'nin *Göldeki Kadın* filmi bunun tipik bir örneğidir; film bize sadece dedektifin görüş açısını gösterir — kamera dedektifin gözleri ve bedeni haline gelmiştir. Tyler'ın "maksimal" filminin kamerası "bir yaratıcılık psikolojini fotoğraflamıştır", bu nedenle "dolu olan film bobini bundan böyle *nesnelleşmiş zihin* olarak adlandırılabilir"[3] — bu noktada Tyler, "yaratıcılığı" sadece *hareketli* kamerada veya *aktif* montajda bulan yorumcular kervanına katılır.

1988'de William Rothman, kamera ile yaratıcı yazarın bir bütün olduğu fikrini öne sürdü. Rothman'a göre kamera, yaratıcı yazardır: Bilen bir "ben"dir. Max Ophüls'ün *Meçhul Bir Kadının Mektupları/Letter from an Unknown Woman* filminde Stanley Cavell'in keşfettiği başkalaştıran kamerayı Hitchcock'un *Ölüm Korkusu/Vertigo* veya *Sapık/Psycho* filminin cani kamerasıyla karşılaştırdığında Rothman'ı fetheden şey, tam da kameradaki *insani* yanı keşfetme beklentisidir. Rothman filmin söz konusu nitelikleri nasıl ifade ettiğini saptamaya çalışır. Örneklerini verdikten sonra da şu iddiada bulunur: "Bu filmler düşünüyor; düşünme hakkında düşünüyorlar; film hakkında düşünüyorlar; kullandıkları mecranın gücü ve sınırlarına dair düşünüyorlar."[4] Yorumunun devamını getiremediği zaman Rothman, sık sık "kamera" açıklamalarına girişir; üstelik sırf filmin eylemlerine teknik

2. Tyler, *The Shadow of an Airplane Climbs the Empire State Building*, s. 68.
3. *A.g.y.*, s. 220.
4. William Rothman, *The "I" of the Camera*, Cambridge: Cambridge University Press, 1988, s. xv.

bir açıklama getirmek için de yapmaz bunu, kameranın mevcudiyetini gereksiz yere hissettirdiği anları izah ederken bile "kamera" sözcüğünü dilinden düşürmez. Kameraya saplanıp kalan ve *öznelliğe* takılan Rothman, teknik bir benlik resmeder — kendi tutum ve konumunun son derece bilincinde olan bir benliktir bu. Daniel Herwitz 1995 tarihli bir makalesinde Rothman'ın kamerayı "iddia etme, kendini ifade etme, sorgulama, onaylama ve düşünme"ye dayalı "söz edimleri" ile ilişkilendirdiğine dikkat çeker.[5] Rothman'ın kamerasının yazarın sesi aracılığıyla okuduğu film-dünyayla ilişkisi, kayıtsızlık ile kendini adamışlık arasında bir yerde durur — böylece Rothman, önemli bir hamle yapmış olur; filmi bir *bilme niyeti* olarak, filmin olay dizisi üzerine düşünen ve bu olayları yorumlayan bir niyet olarak görür.

Rothman "filmi düşünme olarak görmeye" çalıştığını söyler ve "topluca okunduklarında yazılarının, filmlerin düşünme şekline aşina olmamızı sağlamanın da" ötesinde, film-düşünmeyi "*daha az aşina* — daha kışkırtıcı, daha eleştirel, daha talepkâr" hale getirmesini umar.[6] Dolayısıyla, Rothman bu kavrama biçimini hem mutat filmi açıklamamıza yardımcı olan hem de geleceğin filminin anlam ve poetika olanaklarını barındıran bir şey olarak görmekte haklıdır (gerçi bu sonuç onun kaleminden çıkmış değildir ama olsun). Örneğin Rothman, ABD'li yönetmen King Vidor'un *Stella Dallas* filmini ele alır ve kameranın aslında kendi düşünüşünü gösterdiğini veya *beyan ettiğini* ileri sürer; kamera başkarakteri tutsak alarak ya da ona hiç bakmayıp özgür bırakarak bunu yapar — böyle bir yoruma göre, film bir kadının patriyarkal düzene nasıl dahil edileceğine dair ders vermek yerine, (sadece son sahnesinde özgürleştirmekle birlikte) Stella'nın ötekiliğini kabul eder. Bu sebeple, Rothman'a göre klasik sinemada kamera, romanın anlatıcısını andırır. Keza Jean Renoir'ın *Oyunun Kuralı*/ *La Regle du jeu* filmi de kameranın dünyayla ve insan figürleriyle ilişkisini sorunsallaştırır: Kamera "karakterin içselliğinin bir kadrajlamaya veya kesmeye yol açacak kadar güçlü olmadığına inanır [ve] kadrajın içinde veya etrafında gelişen olaylara kayıtsızlığını ifade edip hiçbir tepki vermeyebilir".[7]

5. Herwitz, "Screening The 'I' of the Camera", *Film and Philosophy*, c. 2, 1995, s. 21.

6. Rothman, *The "I" of the Camera*, s. xi. 7. *A.g.y.*, s. 126-27.

Rothman'a dair eleştirisinde, Herwitz "ben"-kamera fikrini kapsamlı bir şekilde ele alır ve "ben"-filmin imajlarının hâkimiyetini elinde tuttuğunu göstermekle kalmadığını, kendisinin de bazen kararsız ve çelişkili görünebildiğini savunur. Herwitz'e göre film, tam da bu nedenle kendi dünyasını kepaze edip çarpıtabilir de — kamera "büsbütün insan özneye bağlı bir şeydir; kimliği veya 'ben-liği', insanınki gibi bir kendi üstüne düşünme ve çözümleme (*working through*) kapasitesine sahiptir".[8] Kameranın gözü hem anlatı dünyasına ayrıca hem de kendisine, kendi "ben"ine çevrilmiştir. Bu durum, filmi tam da felsefi anlamda kendini ifade etmenin ve, dolayısıyla, kendini sorgulamanın eşiğine yerleştirir. Manet'nin (*Filozoflar* olarak da bilinen) *Çöp Toplayanlar* tablosuna ilişkin bir tartışmaya giren Herwitz, bu noktayı zekice ortaya çıkartır: "Şu bizim sıradan, Rönesans sonrasına ait, perspektife dayalı bakış açımızın bu şekilde ıslah edilmesi, (tıpkı kişilerin zihinleri ve dünyanın malzemeleri gibi) resimlerin uzamını da doğal olarak kendi nesnel, her şeyi bilen ve her şeye hâkim olan konumumuzdan algıladığımız varsayımından uzaklaştırır bizi."[9] Herwitz'i Rothman'ın kamerasını tuhaf bir şekilde çok-anlamlılıktan azade, tek boyutlu bir öznellik olarak ortaya koymaya yönelten de bu güçlü öznellik olasılığıdır.

Yaratıcı-yazar varlıklar

Bu birbiriyle uyumlu görüşlere küçük bir istisna, (filmi baştan sona tasarlanmış, yaratılmış bir şey olarak görmeyen "*auteur* kuramı"nın aksine) anlatının yaratıcı yazar tarafından tasarlanan bir şey olduğunu ileri süren kuramlardır. Aşağıda değindiğim yazarlar, her filmin temelde sinemacının düşüncelerinin bir ifadesi olduğunu ve bu nedenle, filmin hareketli ses-imajlarının da, üretimi yönetenin *sanal zihni* olarak kavranması gerektiğini öne sürer gibidir. Sözgelimi Rothman, filmleri *açığa vurmak* için yaratıcı-yazarlık kavramını kullanma niyetini açıkça belli eder; ama yaratıcı-yazarlığa yönelmek hem (yorum kendisini bir çıkmaz sokakta bulduğunda) kaçamak bir sözdür hem

8. Herwitz, "Screening *The "I" of the Camera*", s. 24.
9. *A.g.y.*, s. 28.

de anlam yaratıcılığını filmin kendisinden esirgeyerek bizi filmden uzaklaştıran bir retoriktir. Filmin olayları yaratıcı-yazarlığın anlatımları olarak yorumlandığında, filmin her parçası —yaratıcı bir açıklama gerektirmeksizin— bir üslup megalomanisine atfedilebilir. Örneğin Rothman şöyle yazar: "Alameti farikalarından asla vazgeçememesi, kendisini karakterlerinin yazgısında kayıtsız şartsız eritememesi, kendi hikâyesini anlatmadan edememesi, bu konudaki isteksizliği... — işte Hitchcock'un imzasını bunlar oluşturur."[10] Sinemanın gerçekçilikten oyun hamuru kıvamında bir değiştirilebilirliğe geçişine ilişkin değerlendirmesinde Tyler, "bir yapıt olarak filmin, kuramda *yaratıcının beyninin dışında değil, tam da içinde olup bitenlerin fotoğrafik yeniden üretimi* olması gerektiğine" dikkat çeker.[11] Ama, ilginçtir, Susan Sontag filmin esasen yaratıcı yazarın bakışıyla kesinlikle bir tutulamayacağı sonucuna ulaşır: "Godard'ın filmlerindeki temel birinci-tekil şahıs, yani Godard'ın yönetmen versiyonu, filmden sorumlu olan kişidir; tek başına herhangi bir filmin temsil edebileceği veya cisimleştirebileceğinden daha karmaşık ve daha değişken ilgilerin kuşattığı bir zihin olarak bu kişi filmin dışında durur."[12] Kendi halinde bir "*auteur*'cü" olduğunu söyleyen Deleuze, karakterin "deneyimi" ve yönetmenle seyircinin ortak ifadesi arasında bir bağlantı saptar. Karakterin ifadesi yönetmen ve seyirciyi içerir: Yaratıcı yazar, film ve seyirci bir bütün oluşturur.

Kawin'in daha kapsamlı bir "zihin gözü" şekillendirme girişimi, söz konusu yazarların her film-dünyanın arkasındaki itici gücü anlamaya çalışırken karşı karşıya kaldıkları sorunların bir dışavurumudur ve bu da aydınlatıcı bir şeydir. Kawin deneysel bir başlangıç yapar: İmajlar, "yöneltilen dikkatin sonucu ve belirtisidir".[13] Böyle bir yaklaşım, Kawin'in filmi *bize* (insana) özgü bir dikkat ile ilişkilendirerek kısıtlamayacağı umudunu doğursa da, nihayetinde Kawin yaratıcı-yazar kuramı geleneğinden gelen bir yazar olduğu için, yalnız dâhinin —yani, yönetmenin— yıldızlığını ve kültürel vasıflarını yadsımak

10. Rothman, *The "I" of the Camera*, s. 172.

11. Tyler, *The Shadow of an Airplane Climbs the Empire State Building*, s. 104.

12. Susan Sontag (1970), *Styles of Radical Will*, New York: Delta Books, s. 170; aktaran Wilson, *Narration in Light* içinde, s. 128.

13. Kawin, *Mindscreen*, s. 3.

ona zor gelir. Hareket ve imajla fazlasıyla *aleni* bir şekilde oynayan filmler, Kawin'e düşünenin yönetmen olduğunu ileri sürme imkânını verir. Kawin öncelikle sadece belli tipte film anlatılarının yönetmenin görselleşmiş "zihinsel aktiviteleri" olarak görülebileceğini öne sürer; oysa ona göre bütün deneysel filmler, yönetmenin zihin perdesini eksiksiz olarak temsil eder. Seyircinin, yaratıcı-yazar varlık kavramı sayesinde üslupsal olaylarla daha rahat başa çıkacağı gerekçesiyle zihin perdesinin açıklayıcı bir rol oynadığı düşünülse de, filme farklı bir insan bilinci katmaktan başka bir işe yaramadığı ortadadır. Yine de, Kawin doğru yoldadır, zira filmin tüm imajları "bir niyetin ürünü" olarak izlenmelidir.

Kawin'e göre, "bütün filmler *zihinsel bir sunuma* dayalıdır"[14] — Kawin burada *gerçekten de* "zihinseli" kasteder, şöyle ki film bir zihin hali sunar. George Wilson'ın Kawin'in zihin perdesi kuramına yönelik eleştirisi doğru gibidir, zira film (filmin tamamı) "kurmaca veya kurmacalaştırılmış bir gözlemcinin görsel deneyimi" değildir ve böyle de anlaşılmamalıdır.[15] Dolayısıyla (kompozisyonun hâlâ dil ile kıyaslandığı) Kawin'in film dünyasında: Bir karakterin zihin perdesi, kendisinden daha kapsamlı olan film-düşünmeden etkilenmez; film ancak bir karakter "düşünürken" gerçekten düşünüyordur ve diğer her imaj, başka bir "zihnin gözünün" sağladığı "üçüncü tekil şahıs"tır sadece.[16] (Kawin kezaözbilinçli bir zihnin faaliyetinin metaforu olan özbilinçli filmlerden de bahseder.) Ama Kawin zihin perdesini *düşünümsel* film kapsamında kuramlaştırdığı için her şeye yukarıdan bakan *yaratıcı-yazara dayalı* bir bilinç olduğu sonucuna ulaşır. Bununla birlikte, Kawin, bir noktada, özbilinçli bir filmin kendisinin zihin perdesi olabileceğini kabul eder; ama işi, bu tip bir film üslubunu daha ayrıntılı ele almaya vardıramaz ve "imaj alanının dışında bulunan... ve ille de *auteur* olması gerekmeyen" bir kaynak bulunduğu fikrini ortaya atmakla yetinir.[17]

14. *A.g.y.*, s. 192.

15. Wilson, *Narration in Light*, s. 129.

16. Kawin, Allen Ginsberg'in *Coming Apart*'ından "zihnin [Ginsberg'in zihninin] farketmeye karar verdiği şeyin görsel bir temsili – yani hem zihin perdesi hem de söylem" diye sözeder (*Mindscreen*, s. 75).

17. *A.g.y.*, s. 12.

Yazarken her şeyi yönetmene bağlamak çok kolaydır — "Kubrick'in bir aktörün yüzünü kestiğini" veya "Scorsese'nin erkeklerin odasına *pan* yaptığını" söylemek çok işlevsel olabilir, ama aslında gazetelerdeki film eleştirilerinin sinema yıldızlarını takıntı haline getirmiş dilinden farklı değildir. Hele bir de, film hakkında yazan kişi, yönetmeni tanımaya görsün, artık filmin işi tamamen şansa kalmıştır. Ama seyircinin filmi anlamasını sağlayan kavramsal bir varlık olarak "yaratıcı-yazar"ın tuhaf bir şekilde sınırlayıcı olmasıysa daha da önemli bir noktadır. Bir filmi, filmin eylemlerinin doğrudan doğruya dışsal bir tarihsel kişinin ürünü olduğu düşüncesiyle seyretmek, seyirciyi filmden koparır. Biçimle ilişkili her eylem, seyirciye kararları veren bir yönetmen olduğunu ve film yapmanın kendine özgü bir işleyişi olduğunu hatırlatır. Çoğu film (kültürel olarak) yönetmeninin tanınır izini taşır —seyirciye göz kırpmalar, imzalar, vb.— ve film kültüründe bunları saptayıp tartışabilirsiniz, ama alışılmadık filmler de vardır; ilk defaya mahsus naif deneyim her daim söz konusu olacaktır. Yönetmenin emeğini fark etmek önemlidir kuşkusuz, ama yönetmene ait bu izler, filmi deneyimlerken dikkatimiz üzerinde her zaman olumlu etkide bulunmaz.

Hayaletimsi varlıklar

Bu öyküde, söz konusu beceriksiz insanbiçimci irdelemelerin ortasında, yeni-düşünen-film-varlığın ötesinde, bir sıçrama tahtası daha vardır: Sinemadaki niyet için başka hayaletimsi varlıkları model alan kuramlar. Bu yakanın yazarlarıysa, kuramlaştırmalarında insan düşünmesini temel aldıkları için bir açmazla karşılaşmış gibidirler ve akıllarına gelen her türlü kaynağı dışarıda bulmaya çalışırlar. Bazısı, (fiilen mevcut) yaratıcının hayal gücünün filme eklenmesinin yol açacağı kısıtlamaları hesaba katarak, filmin sapmalarını, yön değiştirmelerini, vb. açıklamak için düpedüz görünmez varlıklara bel bağlar. Bu tip yazarlar çevresel zihinleri öne çıkarır, ama ne var ki bu zihinlerin kökleri de insan düşünmesinde bulunur. Kaja Silverman, seyircinin dikkatini yönlendiren bakışın başka bir kurmaca karaktere ait göründüğü sonucuna ulaşırken, Rudof Arnheim 1957'de dışsal yazar meselesine yoğunlaşır; Arnheim'a göre kamera "araştırır, kuşkulanır,

keşfeder, dikkatini birdenbire bir olaya veya nesneye yönelterek ona bakmaya başlar, yani avının üstüne atlar. Bu tür karmaşık hareketler yansız değildir. Olay örgüsünde bir karakterin aktif rolünü üstlenen görünmez bir benliğin ifadesidirler."[18] Arnheim'ın yolundan giden George W. Linden 1970'te bize filmin "görünmez bir benliğin şiiri" olduğunu söyler, ama bu benliği yönetmenle bir tutar: "Kamera, o kişinin sanal başıdır. Onun gözünden bakar, onun gördüklerini veya görmesini istediklerini görür."[19] Dört yıl sonra 1974'te Daniel Dayan, "gaip" (*l'absent*) terimini önermiş olan Jean-Pierre Oudart'ın izinden giderek, filmin bakışının her zaman algılayan görünmez bir insanın kişisel bakışı olduğunu belirtir. Ama bu da yine anlatıya dayalı sinemayı daima insanca-bir-öznellik barındırıyor gibi gösterir. Dayan'a göre bir filmin anlatısı, filmin sözceleme sistemi, bir çeşit kılavuza benzer ve bize olan biteni gösterir ve olay örgüsünün düğüm ve ipuçlarını açığa vurur, kendi görüş alanının, temsil ve anlamlandırma alanının yörüngesinde izleyeceğimiz yolu bize gösterir. Dolayısıyla film ya karaktere ya da "gaip"e bağlı olarak özneldir: Seyirci için "görüş alanı, imajı teşkil eden bakışın sahibi olarak gaibin (yani, üçüncü şahsın) mevcudiyetini *ifade eder.*"[20] Yani imajı oluşturan gaiptir. Şayet akıllarındaki, yaratıcı veya ilk-başlatıcı olarak bir tür insan zihni olmasaydı, Dayan'ın ve Oudart'ın fizikselin dışına çıkışı önemli bir adım olurdu.

Filmin sorumluluğunu öncelikle bir yaratıcı-yazara (bu ister fiilen mevcut ister görünmez olsun, hiç fark etmez) atfedenler, bu tür süngerimsi bir ilişkiyi geçip pek elle tutulur olmayan, cisimsiz bir şeye yönelebilirler. Kawin'in anlatısal öznelliklerini önceki bölümde tartıştık, ama film-varlık kavramına ulaşma girişimimizin bir parçası olarak yaptık bunu. Kawin'in "zihin gözü" kavramı bazen (kurmaca bir karakterin) zihin perdesine ulaştırır bizi, bazen de sadece üçüncü şahıs anlatısına; ama böylece Kawin'in filmin eylemlerinin sorumlu-

18. Rudolf Arnheim (1974), *Art and Visual Perception*, Berkeley: University of California, s. 328; aktaran George W. Linden (1970), *Reflections on the Screen*, Belmont, CA: Wadsworth, s. 225.

19. Linden, *Reflections on the Screen*, s. 225 ve 226.

20. Daniel Dayan (1974), "The Tutor-Code in Classical Cinema", *Film Quarterly*, c. 28, no. 1, s. 30.

luğunu neye veya kime yıkacağı konusundaki kararsızlığını giderir. Kawin, örneğin Alain Resnais'nin 1977 tarihli *Providence/Kısmet* filminin "bol miktarda zihin perdesi barındıran, sistemik olarak bir üçüncü şahıs filmi" olabileceği sonucuna ulaşır; ama Kawin'e göre "filmin adı... gizli, perdenin dışında bulunan, sistemik bir özbilinç... ima ediyor"dur.[21] Harfiyen anlaşıldığında, film-varlık, filmin dışındaki bilişsel, insana özgü düşünme parametreleri ile sınırlıdır hâlâ; başka bir deyişle, George Wilson'ın ifade ettiği gibi, "filmi yapan sinemacının algısal düşünme gücünü, genişliğini... sinemacının düşünen, tasarlayan zihninin görsel bir dilimini... tanımlayan imajlar ile sınırlıdır"; bunun da filmin işleyişini yapılandırmak için "tuhaf bir tarz" olduğuna inanır Wilson.[22] Kısacası Kawin, filmde yönetmeninkinden başka bir "zihinsel aktivite" bulmaya çalışır kesinlikle. Burada sadece belli başlı filmlerde (sözgelimi Ingmar Bergman'ın ve Jean-Luc Godard'ın filmlerinde) olsa bile, "zihne dayalı" anlatı, kendi hareketli ses-imajlarını biçimlendirir, kontrol eder ve bilişsel olarak onlara karşılık verir — böylelikle Kawin, zihnin "filme uzanıp kendi manzarasını, kendi işleyişinin bir versiyonunu bulduğunu" öne sürdüğünde hedefi tam on ikiden vurur.[23]

İnsana özgü düşünmeyi film-düşünme ile ilişkilendirmeleri dışında bu yazarların ortak noktası, hepsinin de filmin "aktif" uğraklarına bel bağlamasıdır: belirgin hareketler, tuhaf kadrajlar, metaforik montaj. Bu yazarlar, tam da teleolojik olarak, zorlama bir uyumun seçkin örneklerini sunanlardan tutun da film-düşünmenin sadece kendi üstüne düşünen filmlerde bulunduğunu kabul edenlere varıncaya kadar büyük bir çeşitlilik gösterir. Daha gelişkin film ve zihin analojilerine yöneldiğimizde, bir yandan kuramların *örnekler* ve izahlarla desteklenmesinin önemi belirginleşirken, maalesef bir yandan da bu kuramların ve örneklerin ciddi eksikleri olduğu ortaya çıkar. Hiçbiri, en kolay anlaşılır filmde bile "düşünmeyi" saptamamızı mümkün kılacak kadar güven telkin etmez. Çoğu yazarın bu görüşü benimsemesinin nedeni, "düşünme"nin "açıkça maksatlı bir şey" olduğu fikrini kolay kolay terk edememeleridir. Örneğin 1987'de Ian Jarvie, kopyalanan

21. Kawin, *Mindscreen*, s. 188.
22. Wilson, *Narration in Light*, s. 130.
23. Kawin, *Mindscreen*, s. 192.

"zihinsel süreçlere" sadece (kendi üstüne) düşünen filmlerde rastlanabileceğini ileri sürüyordu; Jarvie'ye göre bunun nedeni de, söz konusu filmlerin genellikle —"hem düşünebilen ve hem de kendi kendisinin hakkında ve kendi düşünmesi hakkında düşünebilen zihni taklit eden ve kendi süreçlerini dışsallaştırabilen"— "özbilinçli filmler" olarak kabul edilmesiydi.[24] Gördüğümüz üzere, Kawin de zihin perdesine dayalı anlatıyı (kendi üstüne) düşünme veya filme özgü özbilinç ile aynı kefeye koyar. Gelgelelim bu, "aktif" film biçiminin sadece "aktif" film öykülerinde ve anlatılarında mevcut olduğunu savunan ve bu sebeple de, kendi süreçlerini dışsallaştıran film ile belli ölçüde düşünme sergileyen filmi birbirine karıştıran birçok film kuramının düştüğü ortak yanlıştır. İlk bakışta, Kawin aktif olmayan filmlerde zihin perdesinin mevcudiyetine izin verecek kadar esnek değilmiş gibi görünse de, daha sonra, bir filmin sistemik olarak özbilinçli olmasa bile, zihin perdeler barındırabileceğini söyleyerek hatasını düzeltmeye çalışır. Kendi üstüne düşünen film eğlenceli olabilir (ilginç de olabilir — kendi düşünmesini değerlendiren bir film örneğin), ama kuramlaştırmaya başlamak için iyi bir çıkış noktası değildir. Nitekim Kawin, Samuel Beckett'in *Film*'inde "öznel kameranın özbilinçli film bağlamında zihin perdesi işlevi görebileceğini" öne sürdüğünde, kendisini çıkmaza sokmaya devam eder.[25] Wilson'a göre sorun, özbilinçli ve öznel anlatı fikrinin kendisinin öznel olarak tökezlemesinden kaynaklanır. Kitabının sonuna geldiğinde kendi terimleri Kawin'in tepesini attırır; öyle ki saf ve basit "zihin perdesi" pek uygun (ve dost canlısı) olmayan filmlerle başa çıkmaya çalışırken Kawin'in çaresizliğini neredeyse hissedersiniz. Kawin "'zihin perdesi' uygulamasını ille de bir karakterin kendi zihin gözü ile gördüğü veya ilişkilendirdiği şeyi sunan sekanslarla sınırlandırmak" gerekmediğini sonunda kabul eder.[26]

Anlatıcı varlıklar

Anlatıbilimin, film-varlık kuramına bu denli yaklaşmaya çalışması kayda değer bir noktadır. Geçtiğimiz otuz yıl boyunca, film kuramcı-

24. Ian Jarvie (1987), *Philosophy of the Film*, New York: Routledge, s. 85.
25. Kawin, *Mindscreen*, s. 53. 26. *A.g.y.*, s. 54.

ları, anlatıbilimden yararlanarak yeterli ve uygun bir anlatı kuramı ortaya koymaya çalışmışlardır ve bu sırada da epey kabarık bir varlık listesiyle cebelleşmeleri gerekmiştir: gönderen, yaratıcı-yazar, büyük imaj yaratıcısı, usta imaj yaratıcısı, hâkim bilinç, nezaret eden varlık, gösterici (*monstrator*), alimi mutlak, yani her şeyi bilen anlatıcı, zımni yazar, görünmez gözlemci, gayri şahsi anlatıcı, anlatıcı, anlatıcı-karakter. Ama bu kuramcıların hepsi, filmin bir iletişim meselesi olduğu önermesini kabul edip etmemelerine göre sınıflandırılır. Hiç şüphesiz, ortada bir alıcı vardır: film seyircisi. Neticede filmin (ne denli belirsiz olursa olsun) bir tür mesaj olduğunu söylemek mantıklı görünür — o halde bu mesajın bir de "göndericisi" olması gerektiğini söylemek gerekmez mi? Halbuki çoğu filmin göndericisi anonim — gizli bir film faili— değil midir? Örneğin Emile Benveniste gibi biri için, filmin olayları basitçe "kendi kendilerini anlatır".[27] Karakterleri ve olayları takip edip yine de bir "gönderici"nin veya yönlendirici bir elin varlığını hissedemeyebiliriz — birçok anlatı kuramcısının görüşü bu yöndedir.

David Bordwell 1985'te "Anlatının kaynağı olan bir varlığı konumlandırmak için, anlatı sürecinin ötesine geçmemiz şart mı?"[28] sorusunu soracaktır. Filmozofi, Bordwell'in bu soruya verdiği yanıta katılır: "Her filme bir anlatıcı veya örtük bir yazar atfetmek, insanbiçimci bir kurmacaya gömülmek demektir."[29] Bordwell'e göre, sinema dolaysız bir iletişim meselesi değildir: Elbette filmlerin algılayanları vardır ve filmlerin birer mesaj (sanata, ahlaka veya eğlenceye dair bir mesaj) olduğu da söylenebilir, ama bütün bunları açığa çıkartmak için ille de bir "göndericiye" ihtiyacımız yoktur. Bordwell, örtük yaratıcı-yazar gibi kavramların filmi incelemek açısından hiçbir işe yaramadığını öne sürer ve bunun yerine, soyut bir süreç olan "anlatıya" başvurur: Bazı filmler film seyircisinin bir anlatıcı inşa etmesini gerektirebilir, ama ille de her filmin tepesine bir anlatıcı dikmek şart değildir. Bu anlatıcı bazen açık açık yorum yaparak otoritesini gösterebilir, yi-

27. Emile Benveniste (1971), *Problems in General Linguistics*, Miami: University of Miami Press, s. 208.

28. David Bordwell (1985), *Narration in the Fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press, s. 61-2.

29. *A.g.y.*, s. 62.

ne de Bordwell'e göre, "görünmez gözlemci" kavramı filmin üslubunun temelini oluşturmamalı, sadece bir üslup figürü olarak anlaşılmalıdır. Bordwell "alimi mutlak öyküleme" kavramına da başvurur; bu öyküleme, bir şeyi belli bir şekilde göstermeyi "seçer": Antonioni'nin *Gece/La Notte* filminin bir sahnesinde öyküleme, diyaloğu işitmemize izin vermeyerek, bu diyaloğu "dramanın dışına atmayı seçer".[30] Bordwell, Resnais'nin *Savaş Bitti/La Guerre est finie* filminde de — bu sefer "hâkim bilinç"[31] adını verdiği — alimi mutlak anlatıcının film seyircisinin beklentileriyle oynadığı uğrakları teşhis eder. Bordwell'in filmin daha dolambaçlı pasajlarıyla başa çıkmak için bu fikre dönmüş olması, fikrin ne denli faydalı olduğunu gösterir.

Yedi yıl sonra Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film* (Anlatıyı Kavramak ve Film) başlıklı kitabında, film deneyiminin, bir gönderici ve alıcının yanı sıra pek çok başka kombinasyonu gerektirdiğini yazar: fiilen mevcut yazar/sinemacı, zımni yazar,anlatıcı, karakterler ve muhtelif odaklayıcılar. Odaklayıcılar, bize bakış açıları verilen karakterlerdir — onların deneyimlediği şeyi işitir ve/veya görürüz. Dolayısıyla, bir filmde nesnel çekimler (örneğin bir dış çekim), karaktere dayalı çekimler (örneğin omzun üstünden yapılan çekimler), bilfiil karakterin bakış açısından yapılan çekimler ve karakterin düşünce ve hayallerinin çekimleri, vb. vardır. Peki bu deneyimi görmemizi veya işitmemizi mümkün kılan kimdir? Hangi deneyimi göreceğimizi seçen şey nedir? Branigan'ın bu sorulara verdiği yanıt, anlatıcıdır — başka bir deyişle, filmin imajlarının ve seslerinin alimi mutlak denetçisi; filme içkin olmayan, yalnızca film seyircisinin anlatı şemasının parçası olan bir film failidir. Branigan, "anlatı" kavramının film seyircisi için yeterli olduğunu ve filmdeki her türlü üslupsal maksadın da "anlatı" olarak nitelendirilebileceğini öne sürer. Francesco Casetti, zımni yazar ile dışsal anlatıcının karışımı olan bir "sözceleyen" varsaymayı tercih eder; biraz yadırgatıcı olsa da, filmdeki karakterlere bu rol "verilmiş" olabilir.[32] Felsefeci Gregory Currie

30. Bkz. *a.g.y.*, s. 210. Bunu *İkiz Tepeler: Ateş Benimle Yürü*'deki diyaloğu duymakta zorlandığımız tuhaf bar sahnesiyle karşılaştırabiliriz.

31. *A.g.y.*, s. 225.

32. Tuhaftır çünkü Cavell'in dediği gibi, "anlatıcı kendi konumunu başkahramanına devredemez." *The World Viewed*, s. 129.

ise, anlatıbilimci Seymour Chatman'ın izinden giderek onun "Zımni Yazar Yönelimciliği" adını verdiği şeyi kullanır.[33] Chatman'a göre film kesinlikle bir mesajdır ve bu nedenle de her uğrağına bir göndericinin izi kazınmıştır — filmin bütünü tasarlanmıştır, yani maksatlıdır. Chatman'ın "zımni yazarı", bütünün tasarımı aracılığıyla, bizi sessizce "bilgilendirir".[34] Bu yazar-anlatıcının film-dünyayı sunması ama var etmemesi manidardır — yazar-anlatıcının seyirci ile iletişim kurma gücü bile yoktur. Filmin içerikleri "sunulur" — yani, imaj ve ses usul usul bize sunulmaktadır.

Anlatı-sonrası varlıklar

Ne var ki, bu film-varlıkların hiçbiri şimdi film-dünyanın *yaratımını* tam olarak açıklayamaz. Seyircinin filmin anlamından sorumlu tutabileceği bir faili olanaklı kılanları bile, yine de *antropomorfik* bir anlatı teşkil eder. Branigan'ın failleri (anlatıcılar, yazarlar, karakterler, yönetmen), tüm bu "epistemolojik sınırlar",[35] seyircinin kafasını karıştırır sadece — tüm bu failleri *filmin kendisine* bağlayarak seyircinin kafasını hiç karıştırmadan filmden en iyi şekilde zevk almasını sağlayacak bir film-varlık kavramına ihtiyaç vardır. Örneğin 1987'de yazan André Gaudreault, karakterler anlatıcı olduğunda, vb. ortaya çıkan sorunları fark etmiş ve bu sebeple, anlatmak ile göstermek arasında bir ayrım yapmıştı. Film şeyleri gösterir, peki ama anlatır mı? Film geçmiş olayların anlatısı mıdır, yoksa şimdiki şeylerin gösterilmesi midir? Gaudreault, filmlerin hem bir göstericiye —veya "büyük imaj-yapıcı"ya— hem de bir anlatıcıya sahip olduğunu öne sürer. Başka bir deyişle, filmler hem taklide dayalı hem de taklide dayalı olmayan bir (anlatı veya) kurmaca dünya (*diegesis*) içerir: "Filme özgü gösterici-anlatıcı, bağdaştırıcı veya birleştirici bir şekilde, iki temel anlatısal iletişim tarzının birliğini, karışımını teşkil eder: öyküleme

33. Gregory Currie (1995), *Image and Mind: Film. Philosophy and Cognitive Science*, Cambridge: Cambridge University Press, s. 245.

34. Seymour Chatman (1978), *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca, NY: Cornell University Press, s. 148.

35. Edward Branigan (1992), *Narrative Comprehension and Film*, New York: Routledge, s. 85.

ve gösterme.[36] Gelgelelim gösterme özellikle "şimdiki zaman"a özgü bir biçimdir ve sadece ikinci düzeyde öyküleme bunu değiştirip filmi geçmişe veya geleceğe taşır. Gaudreault'yagöre, film, çekim ve kurgulama aracılığıyla sunar ve yeniden tasarlar— filmde kurgulama, bir anlatıcı, ikinci-düzeyde bir ara bakış veya yardımcı ortaya çıkarır (açıkçası sınırlı bir biçimsel tasarımdır bu, çünkü film birçok başka film biçimi —örneğin hareket veya odaklama— aracılığıyla "anlatısını" oluşturabilir). Ama Gaudreault, filmin bağımsız şiirsel doğasını fark edemeyecek kadar yapım süreciyle, bu geçmişe ait olayla meşguldür: Belli ki "gerçeklik" göstericiyi kısıtlar.

Gaudreault'nun makalesinin izinden giden Robert Burgoyne 1990' da "kişisel olmayan" bir öyküleme kuramlaştırmanın olanaklılığından dem vuruyordu. Burgoyne'a göre bu "kişisel olmayan" öyküleme, "hem kurmaca bir dünya yaratacak veya inşa edecek hem de ondan sanki özerk bir varoluşa sahip bir şeymiş gibi söz edecektir".[37] Burgoyne, Lynch'in *Mavi Kadife/Blue Velvet* filminin abartılı ironik tasvirlere dayalı söyleminin, filmin kurmaca dünyasına karşı tasarlandığına dikkat çeker: "Bu uyuşmazlık, sadece kurmaca dünyayı sunma ama aynı zamanda onu nitelendirme... kısacası kurmaca dünyaya ilişkin yol gösterecek bir yorum üretme... niyetindeki bir anlatıcı kavramına başvurularak açıklanabilir."[38] "Anlatıcılar" pasif olabilir ve filmi herkes gibi izleyebilirler veya bir şeyler yapmak için imajları yönlendirebilirler (üst-ses "Haydi dönüp bakalım, acaba Jennifer ne yapmak üzere" gibi şeyler bile söyleyebilir). Filmler kişisel olmayabileceği gibi son derece kişisel de olabilir, ama her iki durumda da anlatı süreçleri söz konusudur. Bir filmin kişisel olmayan anlatıcısı, filmin "kişisel" anlatıcılarını kuşatır ve onlara nezaret eder (bize filmin önceki dünyasında olan biteni nakleden veya gösteren karakter-anlatıcılardır bunlar). Kişisel olmayan anlatıcı, film-dünya hakkında yorumda bulunabilir ve kişisel bir anlatıcının yalanlarını açığa çıkarabilir — ve Burgoyne'a göre, bir filmin kişisel anlatılarını doğrulamak veya çürütmek, onun asıl amacıdır. En önemlisi de, güvenilir ol-

36. Gaudreault, "Narration and Monstration in the Cinema", s. 34.

37. Robert Burgoyne (1990), "The Cinematic Narrator: The Logic and Pragmatics of Impersonal Narration", *Journal of Film and Video*, c. 42, no. 1, s. 7.

38. *A.g.y.*, s. 14.

mayan anlatımda hakiki olanı bulmasında seyirciye yardımcı olur: Yalan söyleyen geçmişe dönüşler ve doğru olmayan "anımsatmalar" (katil cesedi "bulur" ve polisi arar)... — tüm bunlar her zaman kişisel anlatı aracılığıyla üretilir. Dolayısıyla Burgoyne'un kılavuzları olgu, hakikat ve sahiciliktir — bir anlatı kuramı, tüm boşlukları doldurmaya yardımcı olmalıdır, filmin parlatıp cilalamalarına da, sarartıp soldurmalarına da karşı koymalıdır.

Yine de, "kişisel olmayan" anlatıcılar, filme dair *ampirik tasvirlere* ulaşma girişimleridir. Üst-anlatıcı fikri, "güvenilmez anlatı" boşluğunu giderse de, film-dünya *anlayışımızın* gelişimine pek katkı sağlamaz. Anlatıcıların bize dünyanın seçilmiş bölümünü sundukları da söylenir — ama bize *kısım kısım* verilen bir dünya olduğunu söylemek de manasızdır, çünkü film-dünyanın sunduğundan başka bir dünya görmeyiz. Seyircinin hiçbir seçim şansı yoktur — tek bir film-dünya, tek bir imajlar sekansı vardır. Nihayetinde bu "kişisel olmayan" veya meçhul anlatıcılar hâlâ *insansı bir denetim* niteliği taşırlar. Kişisel olmayan anlatının kişisel anlatılara yukarıdan bakarak onlara nezaret ettiğini söyleyen Burgoyne, anlatının insansılığını bozmaya, yok etmeye çalışır, ama anlatı yine de insan biçimci bir kurmaca olarak kalır ve filmde romanımsı bir ses bulma girişimi olmaya devam eder. Başka bir insan mevcudiyetinden söz edilemez (gerçi belirli filmler, dramın bir parçası olarak anlatıcı bir üst-ses kullanabilir). Anlatıbilim kişisel olmayan görünmez "seslere" yöneldiğinde, edebiyat kuramının film için temelini attığı anlatı güzergâhının yerine daha uygun bir şey bulmanın zamanı gelmiş demektir. Anlatıcıların her şeye rağmen "güvenilmez" göründüğü anlatıbilimin bu kıyısında, filmin daha az kısıtlayıcı bir kavramsal betimlemeyi yardıma çağırdığını duyabiliriz.

George Wilson'ı filmi ikinci bir dünyaya —yeni bir gerçekliğe, dolayısıyla metafizik kuramların ayrıntılı açıklamalarıyla baş edebilecek bir yere— yapılan bir tür zaman yolculuğu olarak görmeye yönelten kendisinin felsefi eğilimidir hiç şüphesiz. 1986 tarihli kitabı *Narration in Light*'ı (Işıklı Anlatı) okurken Wilson'ın filmi düşünen bir film-varlık olarak görmek istediği hissine kapılıyorum nedense. Karmaşık filmlerde karşılaştığı anlatı figürlerini çözmeye çalıştığında, "perdede görünen her şeyin arasından, filmde ağırlıklı bir açıklayıcılık işlevi taşıyacak olan nesneleri, özellikleri ve ilişkileri ayıkla-

yacak" bir tür paradigmaya gereksinim duyulduğunu fark ediyor sanırım.[39] Wilson sadece filmin anlatı sunma şekline ilişkin olarak neyi nesnel kabul ettiğimizi sorar. Saydam bir "pencere" midir film? Wilson, film imajının değişikliklerinin ve hareketlerinin başka bir bilincin çalışması olduğu fikrini kaale almaz. Üstelik kendi argümanı doğrultusunda haklıdır da. Zira Wilson burada filmin hareketlerinin, seyirci için en iyi bakış açısını bulup nakletmeye çalışan bir "ideal gözlemcinin" tasarımı olduğu fikrini değerlendiriyordur — bu "ideal gözlemci" mevcut sahnenin bilfiil seyircisi olarak sahip olacağımız bakış açılarını ve dikkat değişikliklerini benimser ve gerekli değişiklikleri buna göre yapar. Wilson, bir zaman makinesine binip büyük bir pencereden bakan seyirci ile bu olayı denetleyen, olacakları önceden bilen, tutarlı bir anlatı sunma derdindeki zekâ arasında bir analoji kurmaktadır. Bütün filmlerin eylemi dolayımlayan görsel bir anlatıcısı olup olmadığı fikrini değerlendiren Wilson, film-dünyanın görüntülerinin sıkça ve bazen de soyut şekilde değişmesi sebebiyle, seyircinin yol gösterici bir zihnin mevcudiyetini hissettiği sonucuna ulaşır. Bu *öteki zihni* anlamaya çalışırken, değerlendirmesinin çıkış noktası, her şeye vâkıf bir güç veya "anlatı-üstü bir gözlemci", "filmin ikincil dünyasının dışında var olan ve anlatının olaylarına 'ideal' bir üsttenbakış tasarlayan, anlatan bir zekâ"dır.[40]

"Filmde Anlatıcılara ve Anlatıma Dair" başlıklı yedinci bölümde Wilson, anlatıyı seyirciye gösteren bir tür "varlık" olup olmadığı sorusunu yanıtlamaya çalışır; hemen ardından, bu tür bir film-varlığın anlatı ile ne şekilde ilişkili olduğunu sorar. *Meçhul Bir Kadının Mektupları* filminin anlatısını ele alan Wilson, anlatının karakterlere ilişkin bakışımıza hem yardımcı olduğunu hem de bakışımızı bulanıklaştırdığını kabul eder. Sonra da "anlatıda bir karakter olarak yer almayan ama algısal bilinci, baştan sona tüm imajlara açıklık getiren, görünmez ama yine de görsel olan bir tür Öteki'nin, görsel bir anlatıcı"nın var olduğuna inanır.[41] Wilson'a göre, seyircilerin karakterin deneyimini hiçbir engellemeye veya yönlendirmeye maruz kalmaksızın doğrudan doğruya hissetmelerinin beklendiği varsayımı nispeten aşi-

39. Wilson, *Narration in Light*, s. 50.
40. *A.g.y.*, s. 133 ve 86. 41. *A.g.y.*, s. 127.

kârdır ve Wilson'm belirgin bir üst-anlatıcı fikrini gözardı etmesine neden olan görüş açısı, bir gerçekçinin görüş açısıdır — "bu görüş-açısını başka bir algılayanın görüş alanının kendine özgü mekanizmalarının süzgecinden geçmiş olarak değil, *dolaysız* bir bağlantı noktası olarak kabul etmemiz, söz konusu koşullarla ilgili yaptığımız filme dayalı algı işleminin önemli bir boyutunu teşkil eder".[42] Wilson burada bir kez daha filmin eylemlerini gerek insanın algısından gerekse örtük yazardan ayırmada başarısız olur ve bu sebeple, üst-anlatı gibi bir şeyin "nesnelliğin" tepesine zorla oturtulmuş bir "öznellikten" başka bir şey olamayacağını göremez. Wilson, film aracılığıyla gördüğümüz *ve* film tarafından yönlendirildiğimizi hissettiğimiz fikri ile mücadele etmeyi sürdürür, ama yine de, kurmaca olayları seyirciye göstermesi bakımından aydınlatıcı olan başka bir "kurmaca figür"ün mevcudiyetini kabul eder; gelgelelim bu tür bir kurmaca varlığı kabul etmek için hiçbir gerekçe olmadığı sonucuna ulaşır. Her ne kadar Wilson "yapıtın [yani, filmin] işaret ettiği bir fiilen mevcut yönetmenin —yani, örtük bir yansıtmanın— var olma" ihtimalini yadsımayıp, bu suretle, "son derece sınırlı bir kavramın [filmsel anlatıcı kavramının] sınırlı bir kullanımının mümkün" olabileceğini kabul etse de, eninde sonunda başladığı noktaya döner: "Netice itibariyle bu, bakış açısı konusunda soyut bir olasılıktır ve doğasını, yararını doğru bir şekilde tartışabilmemiz gerekir."[43]

On üç yıl sonra Wilson görüşünü yeniden değerlendirmeye kalkıştığında, bu sefer de olası her türlü anlatıcıya ele alıp, hepsinin üzerinde duran bir büyük imaj-yapıcıya, "bir *imaj ustasına*" ulaşmaya çalışır. *Philosophical Topics* dergisi için yazdığı bir makaleye, film imajlarının seyirci için "doğal olarak ikonik" olduğu varsayımıyla başlar:

> [Seyirciler] seyrettikleri film çekimlerinin içeriklerine dair perspektifli bir bakış sunduklarını hayal ederler, zaten bu tür bir hayal önermek de çekimlerin görevidir. Dolayısıyla, bir filmin çekimleri, işte bu anlamda, "öykü dünyasının" uzamsal-zamansal bir dilimine dair bir bakış veya perspektif *sunar* ve o bakışın, o perspektifin içerdiği şeyi bize *gösterirler*.[44]

42. *A.g.y.*, s. 133. 43. *A.g.y.*, s. 136 ve 137.

44. George M. Wilson (1997), "*Le Grand Imagier* Steps Out: The Primitive Basis of Film Narration", *Philosophical Topics*, c. 25, no. 1, s. 312 ve 301.

Wilson, "anlatıcının" bize imajları ve öyküyü göstermesinin imkânsız olduğu düşüncesiyle, bir *büyük imaj-yapıcıya* ihtiyaç olduğu sonucuna ulaşır. Ama bu, pek de iyi bir akıl yürütme değildir, zira aynı mantıkla, büyük-imaj-yapıcının öyküyü bize nasıl göstereceği sorusunu da sorabiliriz. Wilson'm kastettiği şey, "anlatıcının" imajları yarattığını, gösterdiğini veya ürettiğini söylemenin *kavramsal olarak* yanlış olacağıdır, çünkü bu işler geleneksel olarak filmsel bir anlatıcının yetkisi dahilinde değildir. Wilson, filmlerdeki kurmaca olayların kurmaca gösterimleri ile filmin kendisini "algısal olarak mümkün kılan kişi" veya filmi "sunan kişi" arasında benzer bir ayrım yapan Jerrold Levinson'dan övgüyle söz eder.[45] Wilson buna "Kurmaca Gösterme Hipotezi" adını verir ve sunma ile sunulan arasında da ayrım yapar: Sunmanın öykülemenin dünyasına, sunulanın ise anlatının dünyasına ait olduğunu söyler.

Ama Wilson *büyük-imaj-yapıcı* kavramını formülleştirmeye ancak anlatıcı perspektifinin seyirci üzerindeki etkisini tahlil ederken başlar. Anlatıcı kavramı ve özellikle de anlatıcının büründüğü insanca kisveler, beraberinde bir perspektif açısı getirir. Şayet seyirci bir filmi bir anlatıcı aracılığıyla deneyimliyorsa, bu durumda filmi sanki filmin dışında, belirli bir konumdaki görünmez bir kişi yönetiyormuşçasına algılayacaktır. Ama Wilson, felsefi olarak, sahneleri belirli bir perspektif "yer"ine ihtiyaç duymadan da tahayyül *edebileceğimizi* öne sürer ve bu argümanı, filmin imajları bir anlatı konumuna *veya bedenine* ihtiyaç duyulmaksızın oluşturabileceği fikrini ileri sürmek için kullanır. *Özellikle de, film-varlığı tekrar filmin "içine" katarak kavramsallaştırması dolayısıyla,* bu çok önemli bir adımdır; *gelgelelim dışsal bir perspektif ileri sürmesinin hiçbir anlamı yoktur.* Wilson'a göre bu mümkün-kılan-varlığın filmin çalışmasının bir parçası olarak görülmesi gerekir; böylelikle Wilson, film-varlığın niyetini "filmin" kendisine iadeeder—seyircilerin filmi gösteren bir fail tahayyül etmesine gerek yoktur— "biz hareketli resim çekimlerini hareketli resim çekimi olarak tahayyül ederiz".[46] Esasen bir dış güç ola-

45. Jerrold Levinson (1996), "Film Music and Narrative Agency", David Bordwell ve Noël Carroll (haz.) *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* içinde. Madison: University of Wisconsin Press, s. 252.

46. Wilson, "*Le Grand Imagier* Steps Out", s. 315.

rak "mümkün kılan kişi" kavramının, seyirciye hiçbir faydası yoktur; seyircinin söz konusu mümkün kılma işini filmin organik parçası olarak görmesi gerek.

Öyle görünüyor ki, tam da bu nedenle film-varlığı yepyeni bir çerçeveye oturtmalıyız — ve filmin kendi kendisinden kaynaklandığını anlamalıyız. Film, kendi dünyasının yaratıcısıdır, ama bu yaratımı bir bakış "açısından" yapmaz, bilakis bir alandan, başkalarına değil bize bir şeyler vermeye devam ettiği bir olmayan-yerden, gaipten yapar. Film-varlığı doğru kavramsallaştırmak, filme bir karakter, bir kişilik kazandırır ve üslup da o film-kişiliğin kartviziti haline gelir — ve bize, filmin ne düşündüğünü ve filmin kendi karakterlerini ve olaylarını nasıl gördüğünü söyler. Bir sonraki bölümde, fenomenolojinin doğru film-varlık için bazı ipuçları sağlayıp sağlayamayacağı meselesini ele alacağız.

Üç | Film fenomenolojisi

> Hareketli resim, felsefenin hiçbir açıklama getiremediği teknik bir buluştur her şeyden önce.
>
> Maurice Merleau-Ponty (1945)[1]

Film çalışmaları, fenomenolojiye neredeyse sadece *seyircinin* deneyimini ve yorumlamayla ilgili meseleleri açıklamak için başvurur, ama film-düşünme kavramı sayesinde, fenomenolojiyle çok daha ilginç kesişmeler sözkonusu olabilir. Belirli bir film-varlığa dair sorular sorabiliriz: "Bu varlığın" deneyimlediği nedir ve bunu nasıl deneyimler? Film-varlığın filmin içeriğiyle olan ilişkisini "deneyim" olarak mı adlandırmamız gerekir? İnsan fenomenolojisinin kaçınılmazlığının tersine, film başka niteliklere bürünebilir, farklı karakterlere dönüşebilir, anları dondurabilir, imajları başa sarabilir, renkleri ve hızları değiştirebilir. Film deneyimimize ilişkin bir fenomenolojinin olduğuna şüphe yok da, film-varlığın farklı bir film-fenomenolojisi var mıdır? Hemen başka sorular akla geliyor: Fenomenoloji, filmozofinin yeni akışkan-düşünen-filmi kavramsallaştırmasına nasıl yardımcı olabilir? Filmin bu yeni halinde, kamera önünde olup biten (*profilmic*) artık ortadan kalkmış, yerini *filmsel*'e bırakmıştır; *filmsel*, kendisini —örneğin yüzlerin biçimlendirilmesi şeklinde— karakterlere ve —gökyüzünün renklendirilmesi şeklinde— dekorlara katabilir. Başka bir perspektiften de, film fenomenolojinin terimlerini ve hedeflerini netleştirmesine yardım edebilir: Film, bedeni temsil ediyorsa, filmin algıları için ne diyebiliriz? Böylece Öteki'nin algılarını görebilme ayrıcalığına mı sahip oluruz? Üçüncü bölümde bu ve ben-

1. Maurice Merleau-Ponty (1964a), "The Film and the New Psychology", *Sense and Non-Sense* içinde, çev. Hubert L. Dreyfus ve Patricia Allen Dreyfus, Evanston, IL: Northwestern Uniiversity Press, s. 59.

zeri meseleleri, Maurice Merleau-Ponty ve Vivian Sobchack'in çalışmaları kapsamında ele alacağım.

Fenomenoloji, deneyim felsefesidir — bilinci ve dolaysız deneyimin fenomenlerini (nesneler/görünüş) inceler. Başka bir deyişle, — duyum, duyu verileri veya vasıfları olarak da bilinen— fenomenal halleri saptayarak şeylere ilişkin *deneyimimizi* (şeylerin bize görünüşünü) tanımlamaya çalışır. Fenomenologlara göre, özneyle nesne *bölünmezdir*. Yaşanan dünyanın felsefi önceliğinin bu şekilde kavranışı, deneyimin rasyonellikten ayrıldığı anlamına gelir. Merleau-Ponty'nin *varoluşçu* fenomenolojisi, insan bilincinin *cisimleşmiş* doğasını vurgulamasıyla, Edmund Husserl'in *aşkın* fenomenolojisinden önemli ölçüde farklılık gösterir. Varoluşçu fenomenoloji, aşkın fenomenolojinin evrensel veya "özsel" tanımlamalarını reddeder, cisimleşmiş ve tarihselleşmiş bir tanımı tercih eder — uzam ve zaman, yaşanmış deneyim kapsamında nasıl olduklarıyla ilişkili olarak tanımlanmalıdır; bu anlamda da varoluşçu fenomenoloji, metafiziğe karşıttır ("üçgen" diye bir şey yoktur, sadece münferit üçgenler vardır). Buradafenomenolojik analiz, fenomenlere dair, fenomenlerin özne için taşıdığı *yaşanmış* anlamı aydınlatan bir yorum sunar.

Fenomenoloji hem insan deneyiminin hem de şeylerin kendilerini bize bu tür bir *deneyimde* ve bu tür bir deneyim *aracılığıyla* sunma şekillerinin incelemesi olduğu için, "görünüşler" ile ilgilenir ve görünüşlerin gerçek olduğunu, varlığa ait olduğunu iddia eder. Bir küpe bakarken, onu evirip çevirirken her seferinde sadece iki ya da üç yüzünü görürüm ve küpün yüzlerinin eksik (olarak verilmiş) olduğunu *zihnimde canlandırırım* (dolayısıyla, deneyimlerim). Bu eksiklikleri veya mevcudiyetleri zihnimizde canlandırırız — nesnelerin kimliğini "zihinde canlandırması" anlamında bilinç daima bir şeye "dairdir", bir şeyin bilincidir. Dolayısıyla küpün *kimliği* farklı bir boyuta bağlıdır. Küpün kimliğini düşünürüz; küpe kimliğini bizim kazandırdığımızı fark ettiğimizde dünyadaki öznelliğimize dair daha çok şey keşfetmeye başlarız — adeta kendi "benliğimizi" keşfederiz. Bu sebeple, film söz konusu olduğunda, herhangi bir anda bir sahnenin film için orada hazır olduğunu, *mevcut* olduğunu, kadraj-dışı eyleminse orada bulunmamaklabirlikte zihinde canlandırıldığını söyleyebiliriz — tıpkı bir önceki imajın mevcut imajdan "önce" olduğunu hissetmemiz gibi

orada olduğunu hissederiz. Aynı şekilde, film olgularının da muhtelif şekillerde olduğu söylenebilir. Örneğin filmler konuşan insanları birçok farklı şekilde gösterir (yakından, uzaktan, tek seferde, ikisini bir karede, vb.). Herhangi bir film öznesine dair fenomenoloji, filmlerin kendilerini ifade ettiği bu muhtelif çok-şekillilikleri tanımlayacaktır (filmozofi de filmlerin muhtelif düşünme şekillerini tanımlar).

Fenomenoloji karşımızdaki nesneleri "düşünürken" bir anlamda onları nasıl "kendimizin kıldığımızı", onları nasıl "sahiplendiğimizi" açığa vurur — Merleau-Ponty şöyle yazar: "Görmek, belli bir mesafeden *sahip olmak* demektir."[2] Bir nesneyi gördüğümüzde o nesneyi alır ve kendimizin kılarız. Merleau-Ponty'nin ortaya koyduğu biçimiyle dünyanın bu "tuhaf sahiplenilmesi",[3] filmin karakterlerini ve dekorlarını sahiplenmesini yansıtır. Merleau-Ponty'ye göre felsefenin filme uygun olmasının nedeni budur — zira felsefe "bilincin dünyayla iç içe geçişini, bir bedene dahil oluşunu ve diğerleriyle birlikte-varoluşunu tanımlamaya" dayanır ve bu da *kusursuz* bir film malzemesidir.[4] Filmin dikkati/yönelimi, fark ettiğimiz nesnelerle iç içe geçer ve onları yeni "yönelinmiş nesneler" (düşünülmüş şeyler) haline getirir — film, zihnin dünyadaki ifade edilişini gösterir bize. Kim bilir, belki de en büyük fark şudur: İnsan varlıklar için bir nesneye sahip olmak, *o nesneyi kendisi olacak* şekilde "değiştirmek" demektir; film-varlık içinse bir nesneye sahip olmak, *o nesne olmak* demektir. Sinema tamamen tek bir âna yönelir ve onu yaratır. Film "gördüğü" nesneyi sahiplenir, çünkü nesne bu görme ediminde zaten ne ise o olarak kapsanıyor gibidir. Sinemanın görüş gücü, nesneleri *kavrar*. Öyleyse Merleau-Ponty sayesinde farkına vardığımız şey, deneyimin sinemada ikili bir doğası olduğudur: *seyircinin film deneyimi ve filmin kendi karakterleriyle nesnelerine ilişkin "deneyimi"*.

Merleau-Ponty'in izinden giden Vivian Sobchack'e göre filmin kendisi bir "özne" olarak, ama hem gören hem de görülen bir "nesne-özne" olarak anlaşılmalıdır. Sobchack filmin hem sunum hem de tem-

2. Maurice Merleau-Ponty (1964b), "Eye and Mind", çev. Carl Dallery, *The Primacy of Perception* içinde, haz. James Edie, Evanston, IL: Northwestern University Press, s. 166; vurgular bana ait.

3. *A.g.y.* s. 166.

4. Merleau-Ponty, "The Film and the New Psychology", s. 59.

sil olduğunu savunur; hem izleyen bir öznedir hem de seyirci için görünür olan bir nesnedir — film cisimleşmiş varoluşa sahip (mekanik) bir algıdır. Sobchack'in film deneyimi fenomenolojisinde dört düzey olduğu söylenebilir: Film görür ve kendi görmesini ifade eder; filmin kendisi özneldir; film cisimleşmiştir, somuttur; seyirci bu mevcudiyeti, bu "öteki"ni hisseder. Sobchack'e göre film hem "*sinemasal iletişim* için gerekli bir *dolayımlama aracıdır*", hem de "bilincin dolaysız ve dolayımsız deneyimi" olarak "kendisine verilmiş bir dünyaya sahip olma ve o dünyayı ifade etme *aracıdır* (bu bakımdan *dolaysız* bir araçtır)."[5] Film hem bir ifade aracıdır hem de bir niyetin ifadesidir, ama *belirli bir bilinç* için bu söz konusudur elbette — film, dünyaya dair kendi "kavrayışını" görünür-olana katar. Sobchack'e göre bu birleşme, filmin "öznelliğini" —bir "dünyayı" öznel bir bakış açısından "deneyimleyen" bir film-özneyi— açığa vurur.

Sobchack'e göre kendi görmesini hem gördüğü hem de ifade ettiği için film bir bakıştan (imaj veya sahneden) ibaret değildir, "izleyen bir bakış"tır. İzleyen bakış, *sunar* (görmenin beden öznesini sunar) ve hareket eden ses-imaj da *temsil eder* (görmenin görünür nesnel bedenini *temsil eder*). Filmin izleyen bakışı, onun anlamlı seçimde bulunma bakışıdır, bu sebeple bütünün yeni bir düzenlenişidir, yeni bir *dikkat tarzıdır*. Dolayısıyla bu izleyen bakış, algıya sahip olmaya ve algıyı ifade etmeye dayanır: yani, film hem görme yetisine hem de yönelime sahiptir, nesneleri görür ve bu nesnelere dair bir yönelim ifade eder. İfade eden "kamera" izleyen bakışı görünür hale getirir (başka bir deyişle, filmin yönelmişliğini belirgin kılar). Böylece bu izleyen bakış, filmi hem bir özne hem de bir seyirci yapar. Peki, ama film nasıl olur da bir "görme yetisine" sahip olabilir? Filmin "görme yetisi" olduğunu söylemek retorik açıdan kafa karıştırıcı değil midir? Üstelik filmin "görme yetisi" kapsamında nesneleri yaratan kim veya nedir? Seyircinin, filmin eylemini (perdede görülen şimdiki bir olay olarak) tarihsel filme çekme olayıyla bir tutması gerekir mi? Şayet öyleyse ve film daima bir "görme yetisi" vasıtasıyla "kaydetme" ise, bu durumda film kamera önünde olup bitenleri nasıl manipüle eder?

5. Vivian Sobchack (1992), *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, NJ: Princeton University Press, s. 168.

Bu izleyen bakış her hâlükârda "öznel" olarak adlandırılır. Sobchack bu sefer de kafa karıştıracak şekilde söz konusu film-öznelliğin hem insanın öznelliğine benzediğini hem de ondan farklı olduğunu öne sürer. İnsanın öznelliğiyle aynı olmasının, yani insanbiçimci konumunun izini geriye doğru, bir film-yapanın ya da film-yapanların [yönetmenin] varlığına dek sürmek mümkündür belki de. Sobchack'in kavradığı haliyle film-özne cisimleşmiş bir hayattır — büyük ölçüde de, "*geçmiş*" bir hayattır: "yönetmenin dolayımlanan ve dillendirilen algılarının hayatıdır."[6] Yine de Sobchack seyircilerin aslında "film-yapmayı" görmediklerine inanmayı sürdürür; seyirciler filmin *varlığını* görür. Sobchack'e göre film seyirci için "iz bırakan bir otobiyografidir ve keşfedilmeyi bekler... [film] bir dünyaya *mevcut/şimdiki* bağlanımının dolaysızca ve dolayımlanmadan dile getirilmesidir."[7] Yine de gerçekleşmek üzere olan bu dönüş, Sobchack'i filmin öznelliğinde insanca bir öznellik görmekten caydırmaz: Film insanın somut görme yetisinin nasıl çalıştığını gösterir bize. Sobchack'e göre film imajları açıkça bir Rönesans perspektifini temsil eder: Bu temsilde görünür-olan, merkezdeki bir özneden, bir bireyden kaynaklanıp bu özne tarafından düzenlenmiş olarak gösterilir. Dolayısıyla, seyirci filmi öznel ve maksatlı bir şey olarak deneyimler.

Gelgelelim filmin "deneyimi"nin bizim deneyimimizden çok farklı göründüğü de aşikâr gibidir. Fenomenolojik açıdan doğru bir geriye dönüş hem karakterin gördüğü şeyi hem de hatırladığı şeyi göstermelidir — tıpkı bir nesneye bakarken zihninizde eski bir arkadaşınızın görüntüsünü canlandırdığınızda olduğu gibi. *Film, insanın düşünmesini bizim için görünür hale getirmez*, şayet film fenomenolojisi bu yolu takip edecek olursa, film biçiminde sadece *insansı* üsluplar bulacaktır. Dolayısıyla insanbiçimci bir film anlayışı, filmin biçimine dair olası yorumları kısıtlayacaktır. Öyleyse film-varlığa "öznel" derken, bu öznelliğin insanınkinden tamamen farklı olduğunu da belirtmemiz gerekir. Böylelikle Sobchack filmi öznel olarak görse de film eylemleri bakımından insana benzemez. (Öyleyse onu niçin "öznel" olarak nitelendiririz — ona niçin bir "görme yetisi" atfederiz?) Sobchack filmin "hem öznelliği hem de varoluşu bakımından

6. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 216. 7. *A.g.y.*, s. 216.

karşımızda daima bir Oluş olarak"[8] bulunduğunu ve filmin algılama ve ifade etme faaliyetinin de özne-içi (*intra-subjective*) bir faaliyet olduğunu söylediğinde böyle bir bakış açısı ortaya çıkar — film kendisi içindir ve kendi kendinedir (ama seyirciler için özneler-*arasıdır*).

Film-beden

Sobchack daha ilginç bir görüş de öne sürer — film-algının "görünür eylemi ve jesti" olarak bir *film-beden* vardır: "Münferit bir yönelmişlik" olarak var olan bu film-bedenin kendisine ait bir "varoluşsal mevcudiyeti", "*kendisine ait* bir algısal ve yönelimsel hayatı" vardır.[9] Her nasılsa daha az insansı, ama daha benzersiz olan bu münferit öznellik, hem film-dünyada "yaşar" hem o dünyayı "sahiplenir" hem de "gösterir".[10] Dolayısıyla, onun *cisimleşmiş* doğası da, Sobchack'in bir özne olarak film-varlık kavramının ayrılmaz parçasıdır. Film, temsillerini güdüleyen ve yönlendiren bir bedene sahiptir. Bunun fenomenolojideki tezahürü, aşkıncılıktan varoluşçuluğa geçiş hamlesidir: "Tüm varlığımla, bütünlüklü bir şekilde algılarım," der Merleau-Ponty.[11] Duyu ve anlamın birinci *öncülü*, insanın bedensel varoluşu, yani maddi kanı canıdır — bizim insan bedenimiz artık gerçekliği kaydeden ve şifresini çözen pasif bir makine olarak görülemez, bilakis dünyayı yapma (dünyayı düşünme) süreçlerine etkili bir şekilde katılan aktif bir makinedir. George Lakoff ve Mark Johnson, *Philosophy in the Flesh*'te (Ete Kemiğe Bürünmüş Felsefe: Cisimleşmiş Zihnin Batı Düşüncesine Meydan Okuması) şunu öne sürer: "Önemli olan, bizim bedenlere sahip olmamız ve düşüncenin de böylelikle cisimleşmiş olması değildir. Bilakis, bedenlerimizin özgün doğasının tam da kavramsallaştırma ve kategorileştirme olanaklarımızı şekillendirmesidir."[12] Beden, tüm varlıkların ortak paydasıdır — ve özne/

8. *A.g.y.*, s. 24. 9. *A.g.y.*, s. 216. 10. *A.g.y.*

11. Merleau-Ponty, "The Film and the New Psychology", s. 59. "Beden", cisim ve algı konusunda daha fazlası için bkz. Maurice Merleau-Ponty (1968), *The Visible and the Invisible*, çev. Alphonso Lingus. Evanston, IL: Northwestern University Press., s. 139 vd.

12. George Lakoff ve Mark Johnson (1980) *Metaphors We Live By*, Chicago: University of Chicago Press, s. 19.

varlık ile nesne/bilinç birbirinden ayrılmaz iki boyuttur.

Öyleyse filmi bir beden olarak tanımlayan Sobchack, filmin sahne sahne ilerlediğini ve kendi doğası ile bildiğimiz ama belki de asla o şekilde görmediğimiz (düşünmediğimiz) nesneler ve olaylar (örneğin *âşık olunan* bir sevgili, *nefret edilen* bir kötü adam, *tapılan* bir kahraman) arasında ilişki kurduğunu fark etmemizi sağlar. Ama şunu açıklığa kavuşturmakta fayda var: Sobchack filmi (kamera, projektör, ekran, film şeridi, vb. şeklinde) fiziksel, mekanik bir bedene sahip olduğunu vurgulamak için canlı-bir-beden olarak kavramsallaştırmaz. Hayır, tıpkı zihnimizin bedenimize aşkın olması gibi, film de kendi mekanizmasına aşkındır. Ama filmi metaforik bir şey olarak da anlamamak gerekir — Sobchack'e göre, filmin canlı-bedeni ampirik bir olgudur, işleyen bir özne-nesnedir (çünkü perdenin dışında kalan uzam, kendi varoluşunu olumlar). Sobchack, canlandırılmış, yönelmiş bedenini gösterebilmek için filmi canlı bir beden olarak kavramsallaştırır— fiziksel den daha üst-düzey bir bedendir. Film-beden, filmin yönelimlerini (düşüncelerini) ifade etme şeklinde ve dolayısıyla, filmin bize sunulma şeklinde bir değişikliğe yol açar. Filmin bedeni kendisinin "duyumsayan ve duyumsanabilir varlığıdır", "kendi yönelimleri olan cisimleşmiş bir bilinçtir."[13] Kendi bakışında görünmez olan film-beden, filmin imajının, uzamının ve dinamizminin öznesidir ve "'izleyen bakışı'nın görünür hareket edebilirliğiyle dünyaya varlığının izini bırakır."[14]

Sobchack'in filmi bir beden olarak görme hamlesinin önemi, toplumsal anlama olanak tanımasından kaynaklanır— konumlanmış, tarihsel bir filme, yani dünyayla ve diğer filmlerle ilişkili olarak belli bir yönelimi olan bir bedene olanak tanır. Dolayısıyla, bu öteki-bedene etik bir bağlanım söz konusudur. Film-bedenin (metaforik olmayan film-bedenin) maddiliği kendine ait bir dünyayı, kendi film-dünyasını *talep eder* — zamanın ve uzanın geçiciliği bir araya getirilir ve onun deneyiminde birleştirilir. Filmi bir beden olarak imlemek, sinemasal olanın tutarlılığını mümkün kılar. Beden gerçekliğe göredir, film de kendi dünyasına göredir. Öyleyse sinema bir "oluştur", nere-

13. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 205 ve 209.

14. Vivian Sobchack (1990), "The Active Eye: A Phenomenology of Cinematic Vision", *Quarterly Review of Film and Video*, c. 12, no. 3, s. 35.

deyse duyumsanabilir bir bedenin yaratılmasını gerektiren organik bir hayattır. Gelgelelim filmin bir beden olarak kavramsallaştırılması, onu film-dünyadan *ayırır — fenomenolojiyi filme tercüme etmenin asıl güçlüğü budur*. Dünyamızla birleşik olsak da ondan ayrıyızdır, ama film kendi dünyasından "*başka bir şey değildir*". Merleau-Ponty filmlerin "zihin ve beden, zihin ve dünya bütünlüğünü ve kişinin ötekinde ifade edilme olasılığını açığa vurmaya son derece uygun olduğunu" söyler.[15] Film-dünya ve film-yönelim tek bütündür (tek zihin olduklarını öne sürüyorum, ama bu, yeni, farklı bir zihindir). Sobchack "filmin deneyimi", "filmin görme yetisi" gibi terimler kullanarak problemi daha da karmaşık hale getirir ve insanınkine benzer bir dikkatin varlığından söz ederek film ile film-dünya arasındaki farklılığa işaret eder. Şayet film kendi şeylerinden başka bir şey değilse, nasıl olur da "ayrı şeylere" dair bir deneyime sahip olabilir? Film-beden ve film-imaj tek ve aynı şey olarak görülmelidir. Bu sayede filme fenomenolojinin ikinci el terimleriyle yaklaşmayıp, filmin kendine ait terimler bulmamız gerektiğini fark edebiliriz.

İyi ama kavramsal olarak bu beden nerededir — seyirci bu yönelimin kaynağını nerede bulur? Sobchack film-varlığı nasıl bir retorikle kavramsallaştırır? Fenomenolojiye göre insan zihni, oluşturan, meydana getiren bir bilinçtir — ve dünyanın bir parçasıdır; öyleyse film ne tür bir oluşturan bilince sahiptir? Peki ya sinema dünyasının gerçek *önemini, anlamını* hisseder mi? Sobchack şu soruyu sorar: Film (algı ve ifade bakımından) kendisi için ne şekilde var olur — bu görünmez mevcudiyeti nasıl tanımlayabiliriz? Sobchack öncelikle seyircilerin cisimleşmiş film-öznenin sadece ve sadece nihai ürününü veya "son"unu gördüklerini kabul ederek başlar yanıt arayışına —belli bir yönelime dayalı imajları ve sesleri görürler, dolayısıyla bu imajları ve sesleri kendilerine tedarik eden bir "mevcudiyeti" varsayar veya sezinlerler. Film yönelime dayalı bir faaliyettir ve filmi yaratan yönetmen ve sinema mekanizması görünür olmadığı için de, "film kendisine izin verildiği şekilde ortaya çıktığında kendisine ait bir varoluşu vardır."[16] Seyirci filmin (insan veya teknolojik) yaratıcılarını görmez, bu ne-

15. Merleau-Ponty, "The Film and the New Psychology", s. 58.
16. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 204.

denle, filmin benzersiz bir varoluşu olduğunu kabul etmemiz gerekir: Biz kendi fizyolojimize aşkınızdır, aynı şekilde film de kendi mekanizmasına aşkındır. Sobchack'in bu yaklaşımı sayesinde filmin *benzersiz bir kendine-yönelmişliğinden* söz edebiliriz — film kendi kendisini düşünebilir: "Sinemada gördüğümüz, görmenin kendi kendisini kayda geçmesidir. İşittiğimiz şeyse, konuşmanın kendi kendisini dinlemesi ve kaydetmesidir."[17] Film-beden bu mevcudiyete ismini verir ve böylece varoluşunu seyircinin duyumsamasını da sağlar.

Sobchack seyircinin daha rahat kavrayabilmesi için bu mevcudiyete film-beden adını verir ve "canlı ve bilinçli bir 'öteki'" olarak kavramsallaştırır: Tam da "bizimkine benzeyen cisimleşmiş bir 'dünyaya ve ötekilere' bağlanım yapısında görsel, işitsel ve devinimsel olarak dünyaya ve kendi bilinçli faaliyetine yönelmiştir."[18] Sobchack benzersiz bir varlık *ve* dünyanın "deneyimsel olarak" kaydedilmesi tanımlarını harmanlayarak hazırladığı kafa karıştıran film karışımını burada da muhafaza eder. Film-öteki kendi bilinçli yaratımına veya dünyaya yönelir — gerçi "dünya" da onun bilinçli yaratımıdır. Film-öteki, görünür-olanın bulunduğu yerde ve görülüşünde mevcuttur diyebiliriz — görünür-olanın mahallinde ve yöneliminde mevcuttur. Bu "öteki" aynı zamanda kendi görme yetisinin öznesidir de — öyleyse bu, daima özbilinçli olduğu anlamına mı gelir? Her zaman kendi üstüne düşünür mü? Daima her şeyi "bilen" midir? Bir dünyayı "deneyimleyen" özerk, isimsiz ve cisimleşmiş bir öznedir bu öteki. Sobchack'e göre, film (benzersiz bir filmsel düşünmeyi değil) daima olan ve daima gösteren bir varoluş faaliyetini görmemizi mümkün kılar.

Uzam ve hareket

Bu öznel oluş, sinema teknikleri aracılığıyla belirgin hale gelir. Sobchack'e göre bu öteki, yani film-beden, bu "kavranamaz *mevcudiyet*",[19] uzam ve hareket aracılığıyla (ama gariptir, zaman aracılığıyla değil) anlam yaratır. Merleau-Ponty'nin dikkat çektiği gibi, sinema "bize düşünce tarzlarının teknik yöntemlerle örtüştüğünü ve, Goethe'nin ifadesini kullanacak olursak, 'İçeride olan şey aynı zamanda dışa-

17. *A.g.y.*, s. 217. 18. *A.g.y.*, s. 285. 19. *A.g.y.*, s. 217.

rıdadır' görüşünü teyit etmek için bir fırsat daha verir".[20] Sobchack'e göre sinema içsel öznelliği dışsallaştırır ve sinemasal anlamın kalbinde hareket bulunmaktadır; açıkça faaliyet göstermediğinde bile film yine de öznel bir yönelimdir. Sinemada görsel-olanı görünür kılan, harekettir — bu ister kameranın ister zum objektifinin ister karakterlerin hareketi olsun hiç fark etmez (görme, görülen haline gelir; algı, ifade haline gelir). Bir karaktere dair film artık öznel olarak birbirine yönelmiş iki bedenin dansı gibidir. Sobchack filmin bir insanı koşarken göstermek için dünyayı ya da insanı sabitleyebileceğine dikkat çeker (film, insanı giderken izler veya onunla birlikte hareket eder). Böylelikle kamera, izleyen bakışı görünür kılarak (yani, filmin yönelmişliğini belirgin kılarak) bedensel bir fail olur. Sobchack filmin sadece karakterlerin hareketlerini izlemekten vazgeçerek kendi hareketlerini, kendi düşünme olanaklarını bulup geliştirmesi gerektiğini kavrayarak hedefi on ikiden vurur—örneğin, Murnau'nun "süzülmeleri", Tarkovski'nin "kıvrılarak gezinmelerini", Tarr'ın "ilişkilendiren ve sorgulayan hareketlerini" düşünün. Filmin bu hareket jestleri neredeyse seyirciyi kendi dünyasını araştıran bilinçli bir varlığın mevcudiyetini kabul etmeye zorlar. Film "oluş faaliyetini" tam da bu hareketlerle "görünür olarak gösterir".[21]

Farklı bir hareket olan "optik" hareket de, imajın yerini değiştiren zumlarda belirgindir. Merceklerin bu iç hareketi (kameranın sabitlenmesi, uzanın yer değiştirmesi, vb.) aracılığıyla seyirci, filmin izleyen bakışının bilinçli olduğunu fark eder: "Merceğin hareketi sayesinde filmin bilinci, 'hareketli imajın' dönüştürülmesi olarak, görme yetisinin üretimine dair bir 'düşünce' değişikliği olarak görünür hale gelir."[22] Başka bir deyişle, zumlamalar ve benzeri şeyler (yani, aktif sinema) eylemdeki film-yönelimi görmemizi mümkün kılar. Sobchack bu "yönelimi" filmin "dikkati" olarak da adlandırır — neticede canlı bir bedenin hareketidir (ama fiziksel bir hareket olmaktan ziyade) yaratıcı bir sorgulama edimidir ve filmin kendi dünyasıyla ilişkisini de-

20. Merleau-Ponty, "The Film and the New Psychology", s. 59.

21. Sobchack, "The Active Eye", s. 35.

22. *A.g.y.*, s. 25. Merleau-Ponty zumu "öğrenme edimindeki bilinç" olarak adlandırabiliriyordu pekâlâ; (1981) *The Phenomenology of Perception*, çev. Colin Smith, Londra: Routledge and Kegan Paul, s. 28.

ğiştirir. Zumlama sırasında kamera teknik olarak sabit kalabilir, peki ya seyirci? Yine de Sobchack'in göstermek istediği şeyi anlayabiliriz: İmaj değişir, mesafe ortadan kalkar ve bedene aşkın hale gelinir. Gelgelelim Sobchack zumlamaların ifade aracı olduğunu kabul etmez, sadece "etkileyici" olduklarına inanır; aktif olarak nesneye doğru ilerlemekten ziyade, sanki "kamera öne doğru kaydırılıyormuşçasına" nesne tarafından çekilir (bu Sobchack için gözle görülür bir jesttir). Sanırım içsel optik hareket ustası Robert Altman ve müridi Paul Thomas Anderson gibi yönetmenler bu konuda aynı fikirde olmayacaktır — onlara göre zum son derece etkili bir ifade aracıdır, bazen arar ve bulur, bazen uzaklaşır ve yadsır, bazen meraklı olur ve sorgular.[23] Kendi üstüne düşünen, aktif, dışavurumcu sinemayı aşırı derecede takıntı haline getirmesi dışında (bedensel film hareketleri açıkça "önceden düşünülmüş" hareketlerdir, dolayısıyla sadece kurgulama bir filmi "düşünür" hale getirebilir), Sobchack teknolojik meselelere yoğunlaşarak, muhtemel şiirsel meseleleri muğlak bırakır. Sinemada optik ve gerçek hareket (zum ve kaydırmalı çekim) arasındaki farklılığın doğru tanımlanması, film kuramcıları için aydınlatıcı olabilir belki, ama bu biçimlerin düşünceye dayalı şiirsel kullanımlarına da bir açıklama getirir mi?

Fenomenoloji sonrası

Sobchack iki meseleyi ciddi biçimde ele aldığı için açıklamaları "film-varlık" literatüründe önemli bir yer işgal eder: film "deneyimi" ve filmin film-dünyayı yaratıp seyretme paradoksu. Sobchack fenomenoloji sayesinde filmin kendi karakterlerine ve nesnelerine yönelme şeklini doğru kavrar — filmin kendi nesnelerini nasıl düşündüğünü anlar. Ama filmin öznelliği fikrine ulaşması da yine fenomenoloji

23. Baş dönmesi veya dünya değiştirme hissini veren anlarda bedensel ve optik hareket bileşimi kullanılır (teknik açıdan film ileri doğru hareket ederken, imaj zumlamaları geriye, dışarı doğru ilerler veya tersi olur). Örneğin *Ölüm Korkusu*'nda insanın bulantı veya korku hissini ifade etmek için bunun aşağı doğru kullanıldığını görürüz. Bununla birlikte, insanların kamera gibi zumlama yapamadığı da açıktır, dolayısıyla insanın baş dönmesi deneyimi birebir sinemadaki gibi görünmez. Ama tuhaf bir şekilde, bu birçok yazarın filmin insan algısını taklit ettiğini ileri sürmesine engel olmaz.

yüzündendir. Fenomenolojinin terimlerinin esnek biçimde uyarlanmaması bu tip bir soruna yol açar (bu ve benzeri sorunlar neredeyse tüm disiplinler-arası çalışmalarda yaşanır). Fenomenoloji terminolojisi film-varlığa ışık tutar, ama bir taraftan da onun benzersizliğini yok eder. Fenomenolojiden aldığı cesaretle Sobchack filmi yönelen bir varlık olarak kavrar, ama daha sonra, analizini (özne, görme yetisi, deneyim gibi) insana özgü kavramlarla sınırlandırır. Fenomenoloji insanın gerçekliğe bağlanmasıyla ilgilidir. Film-varlık insan değildir, film-dünya da gerçek değildir. Film kendi gerçekliğidir, kendi dünyasıdır ve bu sebeple, olası her türlü kavramsal film-varlığın dikkati de müstakil ve gözlemlenebilir olarak değil, bizzat o dünyanın parçası olarak kuramlaştırılmalıdır. Biz öznel varlıklarız, ama film kendi yönelim alanında daha akışkan görünür.

Dolayısıyla, Sobchack'in önerdiği film-bedenle ilgili asıl problem, Sobchack'in filmin insansı-olmayan benzersiz bir doğası olduğunu ileri sürdüğü nadir anlarda bile muhafaza ettiği insanbiçimciliktir. Sobchack'in insanbiçimciliğe bağlanmasının nedenlerinden biri de, film-varlık kavramının içine sinemanın yaratıcılarını dahil etme çabasıdır. Bu sebeple, filmin öznelliği yaratıcının deneyiminin izini taşır ve film ifadesi bakımından insanca bir nitelik kazanır. Yönetmenler filmleri kendi insanca niyetleri ve duygularıyla yaratırlar *kesinlikle*, ama seyircinin deneyimi *başka türde bir düşünmeyle*, yani öznelliği aşan mekanik bir varlıkla bağlantılıdır ve bu mekanik varlığın "film-duyguları", biz insanların duygularına ters düşer. Söz konusu film-varlığın insanca terimlerle kavramsallaştırılmasının zorlama ve kısıtlayıcı olduğunu düşünüyorum. Fenomenolojinin bu çıkış noktaları ve yönetmene atfettiği yaratıcılık yüzünden Sobchack insanın algısıyla filmin "algısını" doğrudan doğruya karşılaştırma yolunu tutar. Sobchack'e göre biçim bakımından filmin görme yetisi insanınkine benzer, ona tekabül eder; optik hareket (zumlama), bilincin edimlerini "görünür kılar"; film de seyirci de "kendi görme yetisinde var olur"; film, insanın görme yetisinin "faaliyetini ve yapısını *taklit eder*"; filmin icrası, "bana benzeyen ama ben olmayan bir başkasının görmesidir"; film insan deneyiminin "muadili"dir.[24] Öyleyse Sobc-

24. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 136 ve 143.

hack'e göre, filmin izleyen bakışı, esasen insanın görme yetisiyle eşbiçimlidir.

Üstelik Sobchack filmin dilinin —yönetmen, film ve seyirci için ortak yapılar barındıran—kendisine koşut bir "cisimleşmiş deneyim" diline dayandığına inanır. Fenomenolojiye dayalı film kuramları, genellikle göstergebilimi zayıflatmaya yöneliktir, ama Sobchack filmbedenin eylemlerinde değişmez, sabit bir "anlamlama" saptar; yani, filmin bedeni-öznesi içkin olarak göstergeseldir — hem gösteren hem de gösterilendir, zihinde tasarlanması bakımından soyuttur ama aynı zamanda maddidir; film hem öznedir hem de nesne.[25] Sinemanın "yeni bilincini" tanımlamaya çalışmaktansa, filmin *insan* bilincini nasıl "açığa vurduğunu" anlamaya daha fazla ilgi göstermesi Sobchack'in yaklaşımın en canalıcı noktasıdır. Sobchack'e göre film insan öznelliği hakkında düşünür —kendi yönelimlerini gerçekleştirmek için özellikle insanın cisimleşmiş varoluş biçimlerini (görme, işitme, hareket) kullanır. Aynı zamanda, dolaysız deneyim yapılarını kullanır ve kendisini nesnelerle karakterlere göre konumlandırır. Böylece öznel bir uzamsal-zamansallık sayesinde film biçimlerinin anıları ve ruh hallerini sunması mümkün hale gelir.

Ruh hallerini ve arzuları filmin biz insanların deneyimlediği şekilde değil hareket, renk, kadraja alma, vb. aracılığıyla "düşündüğü" konusunda Sobchack'le kesinlikle aynı fikirdeyim. Filmin "düşünme" şekli, fenomenolojinin anladığı anlamda insanın bilincinin görsel-işitsel düşünme şekline benzemez. Sözgelimi birine âşık olduğumda, ruh hallerim ve arzularım bana her zaman yumuşak-odakla* görünmez. Birisini kıskandığımda veya kendimi berbat hissettiğimde dünya aniden kararmaz veya mosmor olmaz. Arzu duyduğumda baktığım şeyler gözüme kırmızı görünmez. Şeyleri siyah-beyaz görmeyiz veya onlara "zumlamayız". George Wilson'ın söylediği gibi "kaydırmalı çekimde** veya *pan*'da kameranın hareketlerinin esasen insanların, örneğin kendimizin görüş alanında uzamın sürekli değişme-

* Merceği belli belirsiz odak dışına kaydırarak görüntüde tatlı bir bulanıklık sağlama. – *ç.n.*

** *Tracking shot*: Kameranın kaydırma arabasına, vb. yerleştirilerek kaydırılmasıyla yapılan çekim. – *ç.n.*

25. Sobchack, "The Active Eye", s. 22.

sine karşılık geldiğini anlamayız... Fenomenolojinin öngördüğünün tersine, algılayanın görsel dikkatindeki değişikliğin temsil edilmesi olarak bir ani kesilme görmeyiz, hatta bunu tek bir sahnede bile görmeyiz".[26] Film biçiminden insan algısına özgü terimlerle söz etmek son derece kısıtlayıcıdır — film bizden daha fazlasını, üstelik bizden farklı şekilde yapabilir. Sinema fenomenolojinin anladığı gibi işlerlik göstermeye *çalışabilir* (çoğunlukla bunu dener ve bazen gayet güzel yapar da), ama sırf bu yüzden film fenomenolojinin kavradığı gibidir diyemeyiz. Tıpkısının aynısı olma durumu değil, işlevsel benzerlikler söz konusudur. Çileden çıkacak kadar sinirli ve paranoyak olduğumda dünyam Henry Hill'in *Sıkı Dostlar/Goodfellas* filminin son bölümlerinde gördüğümüz dünyasına benzeyebilir (sarsıntı yaratacak kadar hızlı bir hareket, odaklanamayan ve sürekli yön değiştiren bir dikkat). Ama bu "benzerlik" bile fenomenolojinin öngördüğü gibi değildir, işlevsel bir benzerliktir: Film kendi çıldırma ve paranoya *versiyonunu* icra eder.

Ama Sobchack ara sıra filmin fenomenolojik anlamda insanın görme yetisi/deneyimiyle aynı olduğuna *inanmadığını* açıkça belli eder: Kadrajın aksine bizim görüşümüz "geometrik olarak değil, hafifçe son bulur"; filmin odaklamasının tersine, gözlerimiz figürleri ille de "bulanık" veya "bozuk odaklı" olarak algılamaz, böylece bu figürler görüş alanımızda hem görünür hem de gizli olarak var olur; film algı deneyimini *güçlendirir*, "fenomenlere doğrudan canlı bedensel bağlanım bakımından hem 'daha azı' hem 'daha fazlayı' mümkün kılar".[27] Bu açıdan Sobchack film-öznenin eylemleri ve dikkati bakımından insan-özneye büsbütün benzemediğini vurgular gibidir, yine de Sobchack'in kullandığı dil (özne, deneyim, görme yetisi, vb.) dolaysız bir bağlantıya duyduğu inancı yansıtır. Film bize insanın düşünmesini gösteremez, bize "film-düşünmeyi" gösterir. Film insanınkine benzer bir zihin değildir, benzersiz ve kendine özgü bir "film-zihin"dir. Sobchack'in işaret ettiği film-özne bir "dünyayı" öznel bir bakış açısından "deneyimler"; filmozofinin geliştirdiği film-zihinse film-dünyanın *kendisidir*, gerçi kaynağı öznelliği aşan bir olmayan-

26. Wilson, *Narration in Light*, s. 86-87.
27. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 131, 243 ve 183.

yerdir, ama olsun. Bu ayrım ("bir dünyaya öznel olarak sahip olmak" ile "özneyi aşan bir dünya olmak" arasındaki bu ayrım) Sobchack'in film-özne kuramı ile filmozofinin film-zihin kuramı arasındaki temel farkı teşkil eder. Bu nedenle, bir sonraki bölümde, yeni bir düşünme tarzını öne sürmek için bu dolaysız karşılaştırmayı yadsıyan yazarları ele alacağım.

Dört | **Filmin yeni zihinleri**

Hayali bakış, gerçek olanı hayali bir şeye çevirir.
Gilles Deleuze (1985)[1]

Germaine Dulac "sinemasal düşünce"[2] terimini kullanan ilk kişiydi belki de; terimi 1925 yılında sadece avangard veya saf sinemaya ilişkin olarak ve hiçbir açıklama yapmadan kullanmıştı. Ağırlıklı olarak *sinemasal* düşünce fikri üzerinde duracağımız bu bölümde, sinemayı özellikle *yeni* bir düşünme türü olarak kuramlaştırmaya çalışan yazarlara bakacağız. Film-varlık ile insan zihni arasındaki —bize artık hatalı gelen ve bir kısır döngüyü andıran— düz analoji, bazı yazarların deneysel bir tutumla başka alanlara adım atmasını sağlamıştır. Bu minvalde film —Jean Epstein, Antonin Artaud, Sergey Eisenstein, Jean-Louis Schefer, Gilles Deleuze ve diğerlerinin yapıtlarında muhtelif biçimlerde— teknik açıdan bir insan-olmayan olarak görülür: Kusursuz hale gelmiş bir bilinç, açığa vurulmuş bir bilinçdışı veya belki de saf diyalektiktir, dolayısıyla bağımsız ve genişlemiş bir zihindir. Filmin içerisine yönelimin/niyetin yerleştirilmesi, bizzat film-varlığı belirli ve yeni bir düşünme biçimi olarak görmeye yönelik bir adımdır. Şu satırları yazan Parker Tyler'da bu eğilimin izleri saptanabilir:

> İlgilenilen konuya sanki onu daha derinden, daha eksiksiz ve çeşitli şekillerde görecekmişçesine yaklaşma, dolayısıyla seyircinin bakış açısını adeta başka bir çevresel faktörmüşçesine sahneye taşıma ve pasifçe onun dışında kalmama itkisi, fotoğrafa ve resme yeni bir ruh aşılamıştır.[3]

1. Deleuze, *Cinema 2*, s. 9.
2. Germaine Dulac (1978 [1925]), "The Essence of Cinema: The Visual Idea", çev. Robert Lamberton, S. Adams Sitney (haz.) *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism* içinde, New York University Press, s. 46.
3. Tyler, *The Shadow of an Airplane Climbs the Empire State Building*, s. 48.

Film sadece nesneleri sunmakla kalmaz, ayrıca onlara ilişkin bir görme biçimi de ortaya koyar — bir düşünme biçiminden kaynaklanan bir görme biçimi.

İleride British National Pictures'ın müdürü olacak olan J. D. Williams, Gerard Fort Buckle'ın 1926 tarihli *The Mind and the Film* (Zihin ve Film) kitabına yazdığı sunuş yazısında şöyle diyordu: "Biz, Sinema Kamerasının Zihni adını verdiğim şeyi keşfedip kavrayana dek film bir sanat olarak yerleşik hale gelemeyecek."[4] Film çalışmalarında "kamera" retoriğinin körü körüne yinelemelerle dolu uzun bir tarihi vardır. Teknolojiyi putlaştıran ve duydukları sevgiyi içlerinden geldiğince yazılarına yansıtmak isteyenlere göre, kamera son derece önemli bir dayanaktı. Bunun *tam da* bir retorik meselesi olduğunu iddia edebilirsiniz; yani meselenin, anlatıyı yaratan kişi için "yazar" veya başka bir terim yerine "kamera" teriminin kullanılmasından ibaret olduğu söylenebilir — ama bir kuramın retoriğinden müteşekkil olduğunu ve kontrol edemeyeceği bir şekilde onun yönetiminde bulunduğunu da unutmamak gerekir. Açıkça ifade etmek gerekirse, seyirci kamerayı görmez, bir film-dünya görür sadece; üstelik kamera retoriği, diğer biçimlere, örneğin ses efektlerine ve kurgulamaya bir açıklama getiremez. Yine de "kamera" zihin olmayan bir zihin, teknolojik bir zihindi, dolayısıyla farklı bir düşünme tarzı sunuyordu.

Dziga Vertov'a ve Sine-Göz akımına göre kamera, yani sine-göz, kendi gerçekliğini yakalar ve bu bakımdan özbilinçlidir. Dolayısıyla Vertov'un film-düşünmeyi kamerayla, yani mekanik kayıt cihazıyla ilişkilendirmesi hiç de *insansı olmayan* bir özelliğe gönderme yapar. Vertov'un insanlardan hareket-imaj olguları oluşturan kamera-algısını vurgulaması da son derece ilginçtir.[5] Sine-göz, algıyı maddenin *içine* katar ve bu bakımdan (bir kayanın bile bakış açısına sahip olduğu) Leibniz'in monadolojisini hatırlatır. Vertov'un kusursuz maddeciliği, yani film-düşünme kavramı, Eisenstein'ınkinden farklı olarak izlenimseldir; önermeler ve diyalektik görüşler sunmaktan ziyade, bizim gerçeklik deneyimimizi sorgulamayı hedefler. Vertov'un ve Sine-Göz

4. Buckle, *The Mind and the Film*, s. xiii. Bununla birlikte Williams filmden "edebiyat yapabilecek" bir dil olarak söz etmeyi sürdürür.

5. Tam da Deleuze'ün "tam anlamıyla algıya dayalı montaj" adını verdiği şey aracılığıyla. Bkz. *Cinema 1*, s. 70.

akımının temel yaklaşımı, sıradan olayları seçip onları yakından çekmeye ve bu olayları başka olaylarla, başka hareketlerle montajlamaya dayanıyordu, böylece olayları *düşünmüş oluyorlardı*. Onlara göre bu olayların görülmesinde veya kaydedilmesinde bir kişilik var olmaktadır ve bu kişilik de düşünmenin ta kendisidir, yani düşüncenin bakış açısıdır. Seçme (bu şundan sonra, ondan önce değil, tam da bu anda, daha sonra veya daha önce değil, vb.) bir düşünmedir. Balázs'a göre, bu tür olgusal filmler, "henüz doğmamış olan, en önemli, en zengin, en filmsel sanat biçimini, yani lirik film-şiiri teşkil eder."[6]

Kuramlarını "kameraya" dayandıranlar, filmin şeylere yeni bir görünüş kazandırdığını, gerçek uzamın tecrit edilerek yeniden yapılandırıldığını söyleyen "kamera algısı" fikrine sarılırken benzersiz bir düşünme anlayışına yakınlaşırlar. Ama yine de "kamera" retoriği eninde sonunda tüm bunların önünü tıkar: Görsele karşı önyargılı olma; düşünülmüş seslerden ve bir niyete dayanan maksatlı geçişlerden ve kesmelerden fiilen bihaber olma; yazarın tekniğinden ve objektifin sanatsallığından büyülenme. Ayrıca kameranın mekanik doğası, insan algısının öznelliğini yanıltmaktan ziyade muhtemelen onunla tezat oluşturur. George Linden, filmin "gerçekte nesnel veya öznel değil, ikisinin dinamik bir sentezi olup olmadığını"[7] sorguladığında bu akıma katkıda bulunur. Balázs filmin gerçekliği bize benzersiz bir açıdan sunduğu sonucuna ulaştığında, bu bakış açısını belirleyen şeyin, —aslında bir nesnenin imajının o "nesnenin öznelliği"[8] olmasını sağlayan— "resmin perspektifi" olup olmadığını sorar. Burada Balázs, bir nesneye belirli bir şekilde bakmadıkça onu göremeyeceğimizi kavramakla kalmaz yalnızca, bunun yanı sıra, filmin şeyleri bizim asla sahip olamayacağımız perspektiflerden bize gösterdiği fikrine de dört elle sarılır. Kendi beyanıyla bir "altyapı sineması" zanaatkârı olan Paul Sharits, kavramsal bir sistem barındıran ve dolayısıyla derin anlam katmanları içeren genel altyapıları öne çıkaracak filmlere ihtiyaç duyulduğunu fark etmişti. Sharits *Afterimage*'a yazdığı 1978 tarihli bir makalede genel hatlarıyla taslağını çizdiği üzere, filmlerinin "senkronik olarak birbirlerini yansıtacağı ve henüz yetersiz olan

6. Balázs, *Theory of the Film*, s. 165.
7. Linden, *Reflection on the Screen*, s. 232.
8. Balázs, *Theory of the Film*, s. 89 ve 90.

bu paradigmatik sistemden yeni bir idrak tanımının ortaya çıkacağını"[9] umuyordu.

Anlatıya dayalı filmlerin doğumuna tanıklık eden birisi olarak Hugo Münsterberg filmin olanaklarını mükemmel bir şekilde kavramıştır. Sadece zihni filmle ilişkilendiren değil, ayrıca film hakkında ciddi bir şekilde yazan ilk kişilerden biridir. Münsterberg 1916 tarihli kitabı *The Photoplay*'de (en azından Amerika'da "sinema"nın teknolojik cihazlara dayalı, "öykülü filmin" ise anlatısal dramadan müteşekkil olduğu bir dönemde) sinemacıların "artık yeni duyumlar sağlayamama korkusuna kapıldığına",[10] balta girmemiş ormanları, denizleri, fotoğraflanacak olağanüstü şeyleri tükettikleri korkusuna kapıldıklarına dikkat çeker ve isabetli bir şekilde, filmde asıl ilerlemeyi mümkün kılanın, gösterilen şey değil onun nasıl gösterildiği olduğunu öne sürer. Öyleyse film bize bir şeyi hızlı veya yavaş, en ince ayrıntısıyla veya bulanık, ters sırada veya dağınık, hatta bazı mevcut film biçimlerinin yerini alan bir betimleme ile sunabilir (örneğin Scorsese'nin *Korku Burnu/Cape Fear* filminin 180 derecelik kamçı hareketleri), kameranın "hafifçe sallanan bir desteğin üstüne yerleştirilme" efekti ile birlikte "her nokta tuhaf kavisler çizerek hareket etmek zorunda kalır ve her hareket de tekinsiz bir dönme niteliğine bürünür".[11] Bu düşünce Münsterberg'in şu açıklamasına yol açar:

> Fotoğraf sanatçıları dikkatlerini bu gözardı edilmiş boyuta çevirdiklerinde, resimsel temsilin biçimsel değişikliklerinin namütenahi olduğunu anlayacaklardır. Duyguların ifade edilmesi bakımından bu biçimsel değişikliklerin önemi büyük olabilir. Bugün sadece sözcükler ile ifadeedilebilen pek çok tutumun ve duygunun karakteristik özelliği, kamera sanatının inceliği sayesinde seyircinin zihninde canlanacaktır.[12]

Jean Epstein ve Antonin Artaud

Avangard sinemanın sonucu, başlangıçta özellikle de saf görsellik fikrine dayalı bir sinema ile bağlantılı olarak, öncü bir nesir olmuştu. Şaşırtıcı olan şey ise, film kuramı olgunlaştıkça bu emeğin çok büyük

9. Paul Sharits (1978) "Cinema as Cognition", *Afterimage*, no. 7, Yaz, s. 109.
10. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 127.
11. *A.g.y.*, s. 129. 12. *A.g.y.*, s. 130.

bir bölümünün gözardı edilmiş olmasıdır. Belki de bunun nedeni, söz konusu yazarların metinlerinin kuramsal açıdan pervasız olmasıydı. Oysa tam da bundan—yani, mesafeli bir analizi gelişigüzel bir şekilde boydan boya biçen retoriklerinin gücünden— yararlanmamız gerekir. Jean Epstein ve Antonin Artaud bu tarzın en kusursuz örneklerindendir.

1897'de Varşova'da doğan Epstein, İsviçre'de aldığı tıp eğitiminin ardından 1921'de Fransa'ya taşınır ve burada (Fransız kuramcı Louis Deliuc'ün etkisiyle) sinema üzerine yazmaya başlar. Düşünceyi ve duyguyu bir çırpıda üreten, bilginin şiirini yazan bir *lirik-felsefe* kuramı geliştirir. Epstein'a göre film benzersiz bir "*gözden bağımsız bir göz olma*" niteliğine sahiptir, bizim kişisel görme yetimizin *ezici benmerkezciliğinden kurtulabilen bir niteliktir*" bu, "*... mercek bizzat kendisidir*".[13] Epstein "sinema kadar homojen, sinema kadar optik bir duygusal süreç olmadığına" inanır ve "sinemanın sahiden de *tek bir duyu ile sınırlı belirli bir bilinç sistemi* yarattığına"[14] dikkat çektiğinde ulaştığı sonuç, gözün çalışmasının taklit edilmesi değildir, bilakis sinemanın teşkil ettiği *yeni-gözün* niteliğini kavramanın yolunu bulmaya çalışıyordur. Richard Abel'e göre, Epstein göstergeleri oynatma sistemi olarak sinema anlayışını terk ederek sinemanın yeni bir "lirik-felsefi" düşünme gerçekleştirdiği fikrine yönelmişti. Bu "lirik-felsefi" düşünme, "zamana ve uzama dair epistemolojik keşifler aracılığıyla doğanın ve insan doğasının bilinçdışı gizemlerini açığa çıkartabilecek"[15] bir düşünme tarzıydı. Epstein yaklaşımında bir filmin kendi içinde barındırdığı nesnelere ve insanlara kazandırdığı o yüce, tanımlanamaz, tarif edilemez, ifade edilemez nitelik olan (ve en kolay da yakın-plan çekim ve yavaşlatılmış devinimde rastlanan)[16] *fotojeni* kavramına da yer veriyordu.

13. Jean Epstein (1981), "Bonjour cinema and Other Writings", çev. Tom Milne, *Afterimage*, 10, Güz, s. 19.

14. Jean Epstein (1977), "Magnification and Other Writings", çev. Stuart Liebman, *October*, no. 3, Bahar, s. 15.

15. Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism*, c. 2, s. 14-15.

16. Bu ilk kez Louis Deliuc'ün yazılarında geliştirilmiş bir terimdir; bkz. Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism*, 1. Cilt, s. 110. Gerçekten de Epstein sinemaya "kalbin yanılsamalarının fotoğrafı" adını verecek kadar sinemanın büyüklüğüne inanmıştı; (1978) "For a New Avant Gadre", çev. Stuart Liebman, S. Adams

Ama Epstein güçlü öngörüsüyle filmin gelecekte öznel ve nesnel bakış açılarını birlikte, tek bir bütün olarak göstermesinin mümkün olacağı fikrini ileri sürecekti.[17] Bu fikir, Epstein'ın kapsamlı film felsefesi ile birlikte gelişmişti — Epstein "anlatı cilasını", İzlenimci sinema gibi öznelci olmaktan ziyade, alimi mutlaklık olarak tanımlıyordu. Ama öznel ve nesnel bakış açılarının eşzamanlı olarak gösterilmesi fikri, bir yandan film-düşünmenin gücünü —yani, filmin *başka bir* bakış sunduğu düşüncesini— birçok bakımdan mükemmel özetliyor. Bir yandan da, gerçek-dünya deneyimiyle her türlü bağlantıya son veriyor. Epstein'a göre film, insan algısından kurtulur ve her şeyi gören bir göz yaratmaya yönelir — belki de bilinçaltının "mantığı"nı veya işleyişini açığa çıkartmaya yönelmiştir. Abel'in dikkat çektiği gibi, Epstein'ın (insan-sinemacıyı aracılık yapıyor olarak sunan) lirik-felsefi düşüncesi, "tek bir duyunun —görme duyusunun— aşırı gelişmesi sebebiyle"[18] bu diğer bilinci gün ışığına çıkartmaya çalışır. Film öznelliği aşan bir şekilde bakar: Hem nesnel hem öznel olarak bakan tek bir "göz"dür.

Epstein'dan bir yıl önce, 1896'da, Marsilya'da doğan Antonin Artaud dört yaşında geçirdiği şiddetli menenjit yüzünden hayatı boyunca nevralji ve depresyondan çok çekti. Artaud gençliğinin büyük bir bölümünü bir sanatoryumda geçirdi — bu, sadece 1916'daki zorunlu askerlik görevi yüzünden kesintiye uğradı (sözde uyurgezerliği sebebiyle zorunlu askerliğine son verildi). Artaud 1920'de Paris'e taşındı ve aktörlük yapmaya başladı ve Abel Gance'nin *Napolyon* filminde Jean-Paul Marat rolünü ve Carl Theodor Dreyer'in *Jeanne d'Arc'ın Çilesi/La Passion de Jeanne d'Arc* filminde keşiş Jean Massieu rolünü oynadı. Artaud'nun bu döneme ait yazıları, filmde gizli bir yaşamın var olduğu veya filmin uyanıkken görülen bir düş olduğu gibi saptamalardan, filmin zihnin ifade edilmesi veya dışavurumu olduğu

---

Sitney (haz.), *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism* içinde, New York: New York University Press, s. 28.

17. Epstein'ı yorumlayan Richard Abel bu imajların "ardışık olarak değil, eşanlı olarak birleştirileceğini" söyler, "böylece ima ettikleri anlamın, yan-anlamlarının ve metaforik anlamlarının temellendirilebileceğini" ileri sürer; Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism* içinde, c. 1, s. 213.

18. *A.g.y.*, s. 205.

gibi çıkarımlara kadar uzanan değişken bir çizgi izler ve nihayetinde filmin daha ziyade normal düşüncenin "sekteye uğratılması" ve zihinden kaçış olduğu sonucuna ulaşır. Artaud'ya göre üç tür sinema vardı ve kendisinin (son derece deneysel olan) "saf sineması" da (duygu olmasa da) düşünce biçimine bürünen yegâne sinemaydı. Diğer iki sinema türü ise temel psikolojiye dayalı ve edebi cümlelerle dolu —birtür "mazur görülebilir melez sanat"[19] olan—anlatı sineması ile saf sinema ve anlatı sinemasının bileşimi olan "hakiki sinema"ydı. Kendi döneminin sinemasının çok ilerisinde olan gerçeküstücü aktör Artaud soyutlama ve olay örgüsünün karışımına dayalı bir sinema talep ediyordu — zira saf soyutlamanın insanla ve insanca olanla çok az bağlantısı vardı.

Artaud düşünceye dayalı "saf" sinemaya ulaşmak için "kelimenin tam, felsefi anlamıyla şiirsel filmler... *hâlâ keşfedilmeyi bekleyen* o sinematografik niteliğe ulaşabilmek için duyguların ve düşüncelerin bir öğütülme sürecinden geçtiği filmler"[20] istiyordu. Burada, Artaud'nun temelini atmakta olduğu akımın, yani filmin görünüşte kaydettiği kaba gerçekliği —başka bir şey haline, gerçeklik ve ifadenin karışımı haline gelecek şekilde öğüterek— kaçınılmaz olarak dönüştürdüğünü savunan bir anlayışın izini buluruz. Artaud bu dönüştürme niteliğini bütünlüklü hale getirecek bir kavramın, sinemayı yeni bir ifade zirvesine taşıyacak olan bir fikrin peşindeydi. Artaud "Büyücülük ve Sinema" başlıklı yazısında imajların zihin üzerindeki dolaysız etkilerinin filmin nasıl düşündüğünü anlamanın anahtarı olabileceğini varsayar:

> Sinema öncelikle zihnin meselelerini, yani iç bilinci ifade etmek için vardır, ama bu ifade, imajların ardışık olarak birbirini takip etmesiyle değil, daha ziyade imajları bize araya hiçbir şey katmadan, hiçbir temsil olmadan doğrudan doğruya geri veren daha belirsiz bir şeye dayanır... Bir tarafta hayatı, diğer tarafta zihnin işleyişini temsil eden bir sinema yoktur. Zira hayat, yani bizim hayat adını verdiğimiz şey, zihinden ayrılamaz haldedir.[21]

Bu, Ken Loach'un *Gökten Taş Yağıyor/Raining Stones* ve Mike Leigh'in *Büyük Ümitler/High Hopes* gibi, *sinemasal* nitelikleri ço-

19. Artaud, *Collected Works: Volume Three*, s. 19.
20. *A.g.y.*, s. 59. 21. *A.g.y.*, s. 66 ve s. 66-67.

ğunlukla gözardı edilen "gerçekçi" filmlerini aklıma getiriyor, Artaud'nun verdiği adla bu filmlerin sinemasal "ekstra özelliği" veya "gizli hayatı"[22] seyircinin şeyleri belirli bir şekilde görmesine neden oluyor. *Deniz Kabuğu ve Din Adamı*'nın senaryosuna yazdığı önsözde "eylemin psikolojiyi yuttuğu görsel bir sinema",[23] başka bir deyişle düşüncenin imajlar tarafından üretildiği bir sinema ortaya çıkarmak için "tam da gözün tözüne" dayanan bir film yaratma arzusundan söz eder. Kendi fikirleriyle dil ve rüyalar arasına bir çizgi çeken Artaud, imajların kökenini, ilk oluşumlarını güçlü bir şekilde tanımlar ve "imajlarda barınan karanlık zihni ortaya çıkarmaya çalışan"[24] bir senaryo yazdığını ileri sürer. Artaud'ya göre imajların anlamı kaba, ham ve acımasız görünmelerine yol açan "güçlü bir içsel zorunluluktan" kaynaklanır. Burada Artaud aslında filmin benzersiz bir düşünce ürünü olduğunu, filmin anlamının bize farklı ve dolaysız bir güçle ulaştığını kabul etmiyor gibidir. (Böyle bir anlayış, filmin düşünmesiyle karşılaştığında seyircinin nasıl bir role büründüğünü yeniden tanımlamayı gerektirir açıkça.)

Sergey Eisenstein

Sergey Eisenstein, 1929 yılında kaleme aldığı "Çekimin Ötesinde" başlıklı yazısında filmsel bir "iç monolog" fikrinin ilk taslağını çizmesinden bir yıl sonra, Paris'te James Joyce ile tanıştı. *Ulysses*'in bilinç akışı tekniğinden etkilenen Eisenstein, Joyce ile filmde düşünce süreçlerinin tasvir edilmesinin olanaklılığını tartışmaya başladı.[25] Joyce ile sohbetleri sayesinde Eisenstein, *Ulysses*'i filme uyarlayarak söz konusu iç monologları sinemasal olarak göstermeyi amaçladı — maalesef bu onun hayata geçirilemeyen muhteşem bir projesi olarak kaldı. Eisenstein bundan birkaç yıl sonra iç düşünceyi tasvir etmenin olanaklılığı konusunda tekrar yazmaya başladı — temelde sinemada ses kullanımının gelişmesine ve kendisinin kaba bulduğu konuşan imaj olanağına karşı çıkıyordu. Sinemasal iç monolog, bir karakterin iç sürecini —anılarını, izlenimlerini, birbirine bağlanan düşüncelerin

22. *A.g.y.*, s. 67. 23. *A.g.y.*, s. 20. 24. *A.g.y.*, s. 20-21.
25. Bkz. Marie Seton (1978), *Sergei M. Eisenstein: A Biography*. Londra: Dennis Dobson, s. 148.

akışını— yakalayacaktı. Boris Eyhenbaum'un "iç konuşma" anlayışına benzer bir anlayıştı bu: mahrem iç diyalog — normal toplumsal konuşmanın zihinsel versiyonu. Ama Eisenstein'ın iç monoloğu dille değil, kavramlar, fikirler ve duyusal, duygusal niteliklerle ilişkilidir. Amaç ise, filmde karakterin deneyimlediği belirli gerçekliği saptamaktı — kamera karakterin "içine" girmeli ve "hummalı düşünce silsilesini işitsel ve görsel olarak saptamalıdır".[26] İç monolog, filmde düşünce süreçlerini dramatik diyaloğa başvurmaksızın açığa vuracak ve "öznel ile nesnel arasındaki sınırları"[27] büyük ölçüde ortadan kaldıracaktı. Eisenstein'm biçim yasaları, insan düşüncesinin yasalarına benzerlikleriyle belirlenir — dolayısıyla, filmsel söylemin, duyusal veya mantık-öncesi düşünceye benzediği kabul edilir. Bir filmin, etkili olabilmesi için mantıksal ve mantık-öncesi düşünce biçimleri arasında — yani, filmin anlamanızı sağladığı şeyler (olay örgüleri, yerler, insanlar) ile hissettirdiği şeyler (tehlike, aşk, empati) arasında— denge kurması gerekir.

Eisenstein filmin insan zihninin eylemlerini ve olaylarını "yeniden yapılandırdığını" söylüyordu: "bir yapı olarak montaj, düşünce süreci yasalarının yeniden yapılandırılmasıdır".[28] Eisenstein'ın ilerlemeci çağrışım montajları kuramı da görsel diyalektiğin düşüncenin bir *ifadesi* olduğunu gösterme girişiminin ürünüydü. Eisenstein'a göre, sanat çatışma gerektirir ve çatışma da titreşim üretir: yani, fizyolojik duyumlar ("Hissediyorum"). (Richard Taylor'ın tercümesiyle "uyaranlar", Jey Leyda'nın anladığı şekliyle "tahrikler"). Montaj, birbirinden bağımsız iki çekimin çarpışmasından türeyen bir fikirdir. Atraksiyon ise, dikkatimizin anlatı aracılığıyla çekimlerde yöneldiği unsurdur. Bazı atraksiyonlar baskındır ve Eisenstein'm ilk (mekanik) montaj anlayışı bu baskın atraksiyonlara odaklanır. En iyi örneklerden biri, Eisenstein'ın 1924 yılına ait *Grev/Stachka* filmindedir. Bu

26. Sergei M. Eisenstein (1988d [1932]), "Help Yourself!", *Selected Works, Volume 1: Writings, 1922-34* içinde, haz. Richard Taylor, Londra: British Film Institute, s. 234. Deleuze'e göre, Eisenstein sinemayı "beyin-dünyanın iç monoloğu" haline getirmiştir; *Cinema 2*, s. 211.

27. Sergei M. Eisenstein (1988d [1933]), "Pantagruel Will Be Born", *Selected Works, Volume 1: Writings, 1922-34* içinde, haz. Richard Taylor, Londra: British Film Institute, s. 247.

28. Eisenstein, "Help Yourself!", s. 236.

filmde bir çocuğu öldüren Kazak ile bir boğanın mezbahada kesilişi montajlanır. Seyirci sadece *montajın anlamını hissedebilir*, sadece *şoku alımlayabilir, düşünceyi hissedebilir*, o kadar. Dikkatli seçilmiş bir çift çekim "bir kavram *patlaması*"[29] gerçekleştirebilir. Tıpkı stereoskop gibi, iki imaj yeni bir imaj, yeni bir fikir üretmek için birleşir, ama bunu insanın düşünmesine (verilen örnekteyse, Eisenstein'ın 1929'daki düşünüşüne) benzer şekilde yapar. Eisenstein ilk dönemlerinde filmin insan gibi düşündüğünü savunmanın yanı sıra sinemanın yeni kavramlar ve fikirler üretimini rafineleştirebilmesi için dilin yöntemini izlemesi gerektiğini de ileri sürüyordu. Eisenstein fikir-yazı (ki hiyerogliflere benzer) kuramlarından yararlanarak retoriğe dayalı mekanik bir Pavlovcu film anlayışı formülleştirdi ve nihayetinde bu film anlayışı da, kolay manipüle edilebilir bir resim dili haline geldi.

Ama montajın duyusal ve duygusal etkisi, bedeni ve zihni birleştirerek düşünceye yönelir. Film seyircisinin yaşadığı düşünce şoku, duyular için bir idrak üretir. Montajın "düşünsel" versiyonu, bu sefer bedensel değil, zihinsel titreşimler üretir ve yeni bir bilgi biçimi yaratır. Düşünsel montaj Eisenstein'ın başlangıçta edebi ve dramatik sinemanın karşısına koymuş olduğu "düşünsel sinema"nın son aşamasıdır, aynı zamanda da diyaloğun sinemayı ele geçirme olasılığına karşı bir uyarı niteliğindedir — sesli film, Eisenstein'a göre, pespaye bir doğalcılık barındırıyordu. Düşünsel sinema, sinemanın en üst biçimidir ve diyalektik materyalizmin gerçek ve sahici bir ifadesidir (felsefe artık kenara çekilebilir). *Ekim/October: Ten Days That Shook the World* filmindeki muhtelif tanrıların ve ikonların montajı temel bir örnektir: Dinsel ikonlar birlikte kurgulanır ve gelişkin olan basite (tahta blok) indirgenir. Eisenstein'a göre mantıksal çıkarın sürecini mümkün kılan bir montajdır bu. "Tanrılar sekansı" temel bir örnektir, çünkü Eisenstein beden ile beyni birleştiren geleceğin sinemasını sonunda görebilmiştir: "Fizyolojik imalarla düşünsel imaların çatışmasını çözecek olan düşünsel sinema, işitilmedik bir sinema biçimi yaratacaktır."[30]

29. Sergei M. Eisenstein (1988a [1929]), "The Dramaturgy of Film Form", *Selected Works, Volume 1: Writings, 1922-34* içinde, haz. Richard Taylor, Londra: British Film Institute, s. 164.

Esasen Eisenstein daha sonraki yazılarında film biçiminin diğer birçok olanağını keşfeder ve filmin "organik" bütünlüğü kavramını geliştirir. Eisenstein bu yeni döneminde, montajı çok daha esnek bir kavram olarak ele alır; artık tek bir çekim kapsamında (bir fragman, bir renk, bir ses kapsamında ve hatta film sekansları ve film sahneleri arasında) bile montaj olabilir.[31] Montaj ile yaratılan "imaj", filmin nihai fikri veya temasıdır. Dolayısıyla, Eisenstein, şoktan ziyade esrik bir rezonans süreci aracılığıyla tarihaşırı bir "imaj" yaratan filmler üreterek, mekanik retorikten organik sürece geçmiştir. Böylece film bir organik-makine haline gelir; organik/mekanik, sanat/retorik, konuşma/iç konuşma gibi kutuplar arasında bir köprü oluşturan ve organik olarak açımlanan yaratıcı bir sürece dönüşür. Eisenstein'ın kuramlarının en üst noktası olan "organik montaj", yapıtta bir *pathos* üretir, dolayısıyla seyircide coşkulu bir reaksiyona yol açar.[32]

Organik montaj "her insanda ortak olan ve her insana hayat veren doğuştan özellikleri" esas alır, "çünkü bu özellikler insana ve hayata özgü her sanat biçiminde de ortaktır".[33] Bir gerçek-hayat deneyimini alıp, bu deneyimi (bu imajı) özel ve benzersiz yapan şeyi analiz edip, film biçimine tercüme edersiniz — Eisenstein'a göre işte bu tercüme *organiktir* ve doğumu andırır: İstenilen imaj veya tema, seyircinin zihninde doğar, böylece seyircinin filmin "temasını" tamamlamayı güçlü bir şekilde deneyimlemesi sağlanır. Her film, canlı bir organiz-

30. Sergei M. Eisenstein (1988b [1929a]), "The Fourth Dimension in Cinema", *Selected Works, Volume 1: Writings, 1922-34* içinde, haz. Richard Taylor, Londra: British Film Institute; vurgular bana ait.

31. Jacques Aumont'a göre, montajın devrimci şokundan sonraki bu "ikinci dönem"de, hayali bir bütünlük ve senteze dayalı bir sanat peşinde koşan biraz idealist bir Eisenstein'la karşılaşırız. Eisenstein Marx'ın Hegel yorumuna inanıyordu: Tez - Antitez = Sentez. Bkz. Jacques Aumont (1987), *Montage Eisenstein*, çev. Lee Hildreth, Constance Penley ve Andrew Ross, Londra: British Film Institute, s. 67. Keza Deleuze de Hegel'le bu bağlantıya dikkat çeker – ona göre Eisenstein "sinematografik Hegel"dir; *Cinema 2*, s. 210.

32. David Bordwell'e göre Eisenstein'ın organiği öne çıkardığı bu dönemi belirli bir zihin kuramı belirler: Önceki diyalektik epistemoloji dönemine tezat oluşturacak şekilde davranışçı veya çağrışımcı bir epistemoloji benimser. Bordwell bunu iddia eder, ama Eisenstein'ın önceki döneminde "diyalektik" olduğunu söylemek ne ölçüde doğrudur bilinmez. Bkz. David Bordwell (1993), *The Cinema of Eisenstein*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

madır; imajları ve sesleriyle büyür, gelişir. Her seyirci farklı bir film görür, çünkü filmin hayatı kendisini bilfiil değiştirmeksizin farklı algılamalara uyarlayabilir. Her film hem (atıflarıyla ve gönderdiği selamlarla) başka filmlerden, hem de sinemada geçirilen birkaç saat boyunca ve bazen de sonrasında filmi seyredenlerin hayatını değiştirerek, etkileyerek ve bozarak bizzat seyirciden beslenerek ürer. Dolayısıyla, her canlı-film-organizma bağımsız bir sanat yapıtı olarak (bir makinenin tersine) "kendisi için" var olur.

Eisenstein bir anlamda şöyle bir önermede bulunur: Sinemacı doğada bir fikir veya bir "tema" bulur; onu kavrar ve daha sonra sinema biçimine tercüme eder (tasvirler ve çatışan parçalar, niteliklerine göre atlamalar ve sıçramalar yoluyla düzenlenir), böylece seyirci, sinemacının ilk başta kavradığına benzeyen bir düşünce "imajına" ulaşabilecektir. Tema, tasvirler, çatışmalar, sıçramalar, imaj; tekilden çokluya, oradan da tekrar tekile. Dolayısıyla, Eisenstein'a göre en iyi filmler, bütünlüklü bir temayı (bir ruhu, bir kavramı, bir fikri veya bir duyguyu) hedefler; yani uygun bir biçim alacak şekilde tercihlerini ve yönelimlerini belirleyen bir temadır, hatta kendi şeklini bile önceden belirler. Her montaj örneği, her "hücre", çok-sesli bir montaj sürecinde bu temaya hizmet eder ve bunun sonucunda sadece tek bir çokluğun ortaya çıkmasını amaçlar — ve filmi gerçekleştirme edimi, tam da sinemacıların temayı[34] bulduğu yerde vuku bulur. Sinemacı gerçek dünya olayına temel teşkil eden asıl biçimi kavramalı ve daha sonra bu temayı "iki veya üç *kısmi tasvire*" indirgemelidir, "işte bu tasvirler, yan yana ve farklı kombinasyonlarla, kendilerini algılayanların zihninde ve duygularında tam da başlangıçtaki o genellenmiş imajı canlandıracaktır."[35]

Bir filmin teması, bütün tasvirlere nüfuz eder, hepsinin kaynağıdır ve hepsini birleştirir. Dolayısıyla, tasvir ile tema arasında diyalektik bir ilişki vardır.[36] Tasvirler ve tema, aynı organik hareketin iki tipidir.

33. Sergei M. Eisenstein (1994b [1939]), "Montage 1938", *Selected Works, Volume 2: Towards a Theory of Montage*, haz. Richard Taylor ve Michael Glenny, Londra: British Film Institute s. 326.

34. Ya da Susanne Langer'ın verdiği adla "matrisi, yönetici biçimi"; bkz. *Feeling and Form*, s. 414.

35. Eisenstein, "Montage 1938", s. 308.

Küme (kapalı) ve Bütün (açık) birbirini açıklar — küme, örneğin bir çekimler (hücreler) sekansı, diğer kümelerle ilişkilidir ve Bütün'ün anlamını açıklayıp değiştirir; gelgelelim *bu şekilde algılandığında* "bütünlerin" büyümesi de, küme ilişkilerini daha fazla anlamamızı sağlar.[37] Dolayısıyla, filmin tüm parçaları, karşılıklı olarak bağlantılıdır ama bir yandan da kendine yeterlidir, seyirci onları soyutlar ve filmin imajıyla birleştirir. Bu temaya hizmet eden organik montaj, seyircinin zihninde filmin öyküsündeki tasvirlerden doğan bir imaj yaratmaya çalışır.

Eisenstein'a göre, hayatın temel temaları *çatışmaya* indirgenebilir. Çatışmadaki karşıtlıklar, bir üst düzeyde senteze yol açar ve film ilerlerken karşıtlıklar da ebat olarak büyür ve sonunda yapıtın kendisine (imaja, bütüne) dönüşür.[38] İki çekimde, bir kez daha, örneğin ikinci çekim birincisi aracılığıyla etkili olur ve böylelikle, niteliksel bir sıçrama gerçekleşir ve bu haliyle tam da diyalektik bir sıçramadır bu. Eisenstein, sinemacıların doğadaki olayların diyalektik biçimini keşfetmesini, anlamasını istiyordu; böylece bu biçimi sinemaya aktarabileceklerdi. Film içindeki organik, üretken büyümenin arkasındaki ilke veya iç yasa, Altın Bölüm'dür:* Parçaların bütüne oranı kabaca 2:3'tür ve bu oran da eşit olmayan ama yine de uyumlu parçalara sahip bir yapıt üretir. Eisenstein'ın beş kısımdan oluşan trajedisi *Potemkin Zırhlısı*, işte bu organik "altın bölüme" göre yapılandırılmıştır; üçüncü kısmın sonu ve dördüncü kısmın başı (filmin tamamının %62'si, daha doğrusu 2:3 noktası veya 8:13 noktası), dramatik dönüm noktasını veya filmin ana "sıçramasını" gösterir. Bu, savaş gemisinin direğine kızıl bayrağın çekildiği ve devrim kardeşliği temasının birleştiği

* a/b = b/(a+b) bağıntısını sağlayan *a* ve *b* uzunlukları veya kenarları bunlarla orantılı olan şekil (a/b = 0.618). – *ç.n.*

36. Deleuze'e göre, Eisenstein "diyalektiğe tam anlamıyla sinematografik bir anlam kazandırır" ve "temelde diyalektik bir organizma anlayışına" ulaşır. Bkz. *Cinema 1*, s. 37.

37. Bkz. *A.g.y.*: "Öğeler, parçalar kümede birbirleri tarafından üretilir, küme ise parçalarda yeniden üretilir; bu karşılıklı nedensellik de, içsel bir amaçlılığa uygun biçimde, bütünü kümenin ve parçalarının nedeni olarak gösterir."

38. Bu, zıtların organik bütünlüğü olduğu anlamına değil, Deleuze'ün dikkat çektiği gibi, "zıddın patetik şekilde kendi karşıtına dönüştüğü anlamına gelir." Bkz. *Cinema 1*, s. 35.

yerdir. Sıçrama ise filmin imajının veya temasının en belirleyici unsuru olan "devrim patlaması"nın dahil olmasıdır.[39] Eisenstein, bu zirve uğraklarını buzun eriyip suya dönüşme veya suyun buharlaşma ânı ile karşılaştırır: bir halden diğerine, bir nitelikten diğerine esrik ilerleme, geçiş.

Filmin yapısı, "büyüme" formülü kullanılarak geliştirilen bu temaya göre birleştirilir. Filmin ilk üç kısmı, aynen matematikte olduğu gibi katlanarak büyür: Birinci kısımdan ikinci kısma, ikinciden dördüncüye, sonra da dördüncü kısımdan sekizinci kısma ve beşinci kısımdan on altıncıya sıçrar (ve bu böyle devam eder). Seyircinin temaya bağlanımı ve temaya ilişkin bilgisi, bu sıçrama ve atlamaları temel alarak, Eisensteinci "imaja" ilişkin bir tür logaritmik sarmal veya spiral biçiminde organik olarak büyür. Birden on altıya kadar olan diziler, katlanarak büyüyen, hızı ve kapsamı artan bu tür bir sarmal olarak görülebilir. Bu sebepledir ki, organik montaj, çatışmadan kaynaklanan önemli bir "doğma, büyüme ve gelişme" olayıdır — ve drama da kısımlar arasındaki bu sıçramalar veya atlamalar ile büyür, gelişir:

> *Bir diğer* ruh haline, *bir diğer* ritme, *bir diğer* olaya beklenmedik, ani bir sıçrama değil, her seferinde *başka bir karşıta* geçiş. Çelişkili olan veya tezat gösterene değil, karşıt olana geçiş, çünkü her seferinde aynı temanın imajını karşıt bakış açısından verir, ama yine de kaçınılmaz olarak ondan kaynaklanır.[40]

Dolayısıyla bunlar, bir nitelikten diğerine üstel sıçramalardır ve *duyusal geçiş-düşünmeler* aracılığıyla genişleyen bir bütün yaratırlar. Doğal gibi görünürler, zira doğa diyalektiktir ("tarafsız" değildir). Bu nedenle, organik montaj, patetik biçimde bir takım ifade özellikleri —duygulara (*pathos*) bulanmış fikirler— üretir.[41] Film hücrelerinin (anlar, bölümler, sahneler) çatışması, devrimci patlamalarla söz

39. Sergei M. Eisenstein (1987 [1964]), *Nonindifferent Nature: Film and the Structure of Things*, çev. Herbert Marshall, Cambridge: Cambridge University Press, s. 35.

40. *A.g.y.*, s. 14.

41. Bu da bana Virginia Woolf'un 1926'da yazdığı şu satırları hatırlatıyor: "Düşüncemiz ve duygumuz büyük ölçüde görmeyle bağlantılıysa da ressamın veya şairin işine yaramayan bir görsel duygu kalıntısı vardır ve bu kalıntı sinemayı bekliyor olabilir." Bkz. "On Cinema", s. 35-36.

konusu "*pathos*"u üretir. *Potemkin Zırhlısı*'nın temasındaki *pathos* filmin biçiminin *pathos*'unda cisimleşir: Merdivenlerden aşağı koşarak inen insanların telaş hareketiyle film edilmesi, seyircinin, filmin üslubunun düşünmesinde bulunan *pathos* temasını anlamasına yardımcı olur, böylelikle seyircinin *pathos*'u hissetmesini sağlar. *Pathos*'la kurulmuş bir film, seyirciyi "*doruğa ulaşma anlarını* ve diyalektik süreçlerin *kurallarının oluş anlarını deneyimlemeye*"[42] zorlar.

Ayrıca seyirci filmin temasının imajını alımlayabilmek için normal idrak hallerini terk edip kendinden geçme haline erişmelidir.[43] Film bu kendinden geçmeyi *pathos* —kendinden geçercesine bir coşku hissi, filmin alıp götürdüğü duygusu, bir empati— aracılığıyla üretir; böylece filmin düşünme sürecine katılırız. *Pathos* (bu örnekte *Korkunç İvan/Ivan Groznıy* filminin renkli sekansları)

> seyirciyi koltuğundan sıçratan şeydir. Onu kaçmaya, el çırpmaya, çığlık atmaya zorlayan şeydir. Seyircinin vecd gözyaşlarından önce gözlerini vecdle parlatan şeydir... Kısacası, seyirciyi "kendinden geçiren" her şeydir.[44]

Filmin güçlü organik-diyalektik bütünlüğü, seyircinin zihniyle doğrudan bir bağ kurar.[45] Seyirci *metaforik* tasvirlerle ve tasvirlerin organik düzenlenişiyle bu hale taşınır. Eisenstein'a göre, "yapıtı algılayanlar da organik doğanın parçası olduğundan onları yöneten yasa ile filmin yapılanma yasası aynıdır" ve bu sebeple seyirci zaten bu tür bir film-düşünmeyle uyumludur; tıpkı kendisini kuşatan organik çevreyle ve doğayla bir bütün olduğunu, kaynaşmış olduğunu hissetmesi gibi, bu tip yapıtlarla da bir bütün olduğunu, bütünleştiğini ve onlara "organik olarak bağlı" olduğunu hisseder.[46]

42. Eisenstein, *Nonindifferent Nature*, s. 35.

43. Hatırlayacak olursanız, Eisenstein'a göre "kendinden geçme (vecd) tam anlamıyla 'kişinin kendisini kaybetmesi' veya 'normal bir halin dışına çıkması' anlamına gelir." Bkz. *Nonindifferent Nature*, s. 27.

44. *A.g.y.*

45. Dudley Andrew'a göre seyirciler "birincil anlayış tarzımızı yeniden deneyimlemek üzere mantığın dışına itilir"; *Major Film Theories*, s. 74; oysa Jacques Aumont, kendinden geçmenin insan düşüncesinin prensipleriyle montajın yapısının, "simgeleştirme süreciyle" montajda barınan içkin etkinin organik bütünleşmesinin sonucu olduğunu ortaya koyar: *Montage Eisenstein*, s. 196; bununla birlikte kişinin kendinden geçerek sürekli kendisini kaybetmesinin amacını sorgular: bkz. *A.g.y.*, s. 65.

Dolayısıyla, sinemacının teması, seyircinin filmin temasından bir imaj üretebilmesi için takip edeceği/yorumlayacağı bir tema oluşturur; seyirci tasvirleri sentezleyerek bu temaya dair bir imaj üretir. Açık, metaforik bir niteliğe sahip olması koşuluyla her tasvir, haddizatında olası bir imaj —hissedilen ama tasvire bağlı olgulara indirgenemeyecek bir anlam— barındırır. Bir örnek verecek olursak, öncelikle kadrajın grafik tasarımı vardır (kadrajda ne vardır ve nasıl görünür: örneğin sokaktaki bir barikat), ancak bundan sonra, bir imajdan söz edebiliriz (içeriklerin metaforu: örneğin, devrim fikri). Böylece bir sekans, bir imaja sahip olur: Sahnenin merkezindeki fikri, yani içeriğinin hakikatini ifade eden bir genellemedir bu. Organik montaj, seyircinin "*tek bir imajda birleştirdiği... bağımsız tasvirler* üretir" — bu, duyguya dayalı bir imajdır, bir histir; "belirli bir ayrıntılar ve tasvirler kütlesi sayesinde, bir imajın algılanabilir oluşumunu saptarız".[47] Ama seyirci olarak temayı "yeniden üretmeyiz" — bu noktada Eisenstein seyircinin belli ölçüde düşünmesine ve filme ilişkin anlam deneyimi üzerinde bir nebze kontrol sahibi olmasına izin verir.[48] Seyircinin zihni, temelde temaya ilişkin belirli imajları alımlayarak, karşısındaki atraksiyonları güçlendirir. Her seyircinin temaya ilişkin kendi benzersiz deneyimi söz konusudur, dolayısıyla temanın imajını her biri benzersiz ve aktif bir şekilde yaratacaktır. Seyircinin imajı, yani arzu edilen imaj, "*hazır mamul* bir şey değildir, bilakis *başka bir şeyden doğmalı veya kaynaklanmalıdır*"[49] — bir başka deyişle, sanal bir imajdır.

Tasvirler, karşıtlıklar ve sıçramalar, çok-sesli ve dikey montajın melodik biçimleriyle düzenlenir, baskın ve örtük unsurlar iç içe geçerek birlikte dokunur ve böylece uyumlu, *sentetik, birleşik bir bütüne* ulaşılmaya çalışılır. Karşıtlıklar ve karşıtların birleşimi, yine de sentezve ve bütünlüğe ulaşmak zorundadır — karşıtlıklar, karşıtlar ve çatış-

46. Eisenstein, *Nonindifferent Nature*, s. 12.

47. Eisenstein, "Montage 1938", s. 304 ve 305.

48. Langer'in de ortaya koyduğu gibi, seyirci "imgelemini kullanmaya ve kendi öykü deneyimini yaratmaya çağrılır.". Bkz. *Feeling and Form*, s. 414.

49. Eisenstein, "Montage 1938", s. 309. Bu son imaja, Deleuze olsa "düşünce imajı" adım verirdi – yani, bir imajda birleşen veya bir arayagelen bir fikirler çarpışması olarak tanımlardı.

malar amaçları bakımından hem bir uyum, bütünlük içindedir, hem de birbirleriyle mücadele halindedir. Seyircinin film imajı organik montajın bu sentezini veya bütünlüğünü yansıtır — yani, doğanın ve bilincin bütünlüğünü. Seyirci bütünlüklü bir imaj, "düşünsel-duygusal bir imaj" alımlar.[50] Dolayısıyla, iyi bir filmde biçimlerin düşünüşü, bütünlüklü bir izlenim yaratabilmek için birlikte gerçekleşir — (hoş bir örnek verecek olursak) sahiden mutlu bir filmde örneğin geçişler de, renkler ve hareketler de mutluluk saçar. Ya da Eisenstein'ın ifade ettiği gibi, "Kahraman kederlenirken, doğa, ışık ve bazen de kadrajın kompozisyonu, nadiren montajın temposu ve en çok da ona iliştirilmiş olan müzik, kahramana eşlik eder, onunla birlikte kederlenir."[51]

Film-düşünme, bir *kişilik* haline gelir; renklerin ve kadrajın bir kişiliği vardır; kuşatıp birleştirdikleri nesnelere ve öznelere dair bir düşünme biçimine sahiptirler. Temsil ve kompozisyon düşüncede birleşir — filmin kendi nesneleriyle duygusal bir ilişkisi vardır. Film-düşünmenin yönelim üslubu, Öteki'nin nesnelere bakış açısı gibi olmalıdır; nesne hakkında, nesnenin kendisinden edinilemeyen bir şeyi bize anlatmalıdır. Eisenstein Maupassant'ın "Matmazel Fifi" öyküsündeki Alman subay ile fahişe örneğini vererek bu (tersine çevrilmiş) diyalektiğe bir açıklama getirir:

> "Asil subay" *imajının yapısı*, bir fahişeye atfedilir.
>
> Fahişe *imajının yapısı* da, en itici çözünürlükle, Alman subayın işlenişinin iskeletini oluşturur.
>
> ...
>
> Fransız kadını imajının yapısı, subayın burjuvaziye özgü sunumuyla bağlantılı olarak asalet karakteristikleriyle örülür.
>
> Aynı yöntemle Alman subayın *özünün — onun fahişeye benzeyen doğasının*— açığa vurulması da son derece anlamlıdır.[52]

Film, subayı bir fahişe olarak *düşünür* — onu fahişe kılığında görür (filmin imajı belli belirsiz şehvetle iç içe geçecek şekilde kırmızı olabilirdi belki). Dolayısıyla, filmin organik bütünlüğü, "yapıtın kuruluş yasası, *doğanın organik fenomenlerinin yapısının* yasalarıyla

50. Sergei M. Eisenstein (1994a [1937]), "Unity in the Image", *Selected Works, Volume 2: Towards a Theory of Montage* içinde, haz. Richard Taylor ve Michael Glenny, Londra: British Film Institute, s. 268.

51. Eisenstein, *Nonindifferent Nature*, s. 4. 52. *A.g.y.*, s. 8-9.

örtüştüğünde" ortaya çıkar.[53] Doğanın parçası olan seyirci de, temayı hissedebilmek için filmle duygusal bir bağ kurmak zorundadır.

Seyircinin tasviri imaja genellemesi, bir tür *duyusal* düşünme gerektirir ve filmin tasvirleri de, duyusal (duygusal ve organik) bir film-düşünme tarzı haline gelerek bunu yankılar. Saf çizginin ve biçimin duyusal bir düşünce türüne iyiden iyiye yaklaştığı naif, sezgisel, yabanıl sanattan bir zihinsel imaj modeli geliştirmeye çalışan Eisenstein, iç monologda algıladığı idealizmi alt etmeye çalışmıştır. Eisenstein,"duyusal düşünceye" dayalı bir sinema kavramı oluşturmak için antropolog Lucien Levy-Brühl'ün çalışmalarını temel almıştır. Duygular, hisler, düşünceler, kavramlar ve eylem, imajlı düşünmeyle aynı düzeydeyer alır. Dolayısıyla, film-düşünme (imaj yapılandırma) hem mantıksal (anlatı ve diyalog) hem de mantık-öncesi (renkler ve hareketler) bir şey olarak görülebilir.

Gerçek dünyada hayal gücümüz, duyularımızın ilettiği muhtelif perspektifleri ve imajları birleştirmemize yardımcı olur. Eisenstein, sinemanın tam kalbinde bu birincil, silimsiz düşünce sürecinin bulunduğunu öne sürmüştü. Dolayısıyla, montajın işitsel-görsel kontrpuanı, bilincin oluşunu yansıtır: Zihnimiz dünyayı analiz eder, önce onu parçalara böler ve daha sonra bu parçalardan bütünlüklü bir resim oluşturur. İnsan, sinemayı bu süreç aracılığıyla yaratır ve böylece sinema da, bu süreçten kaynaklanan bir gösteri haline gelir. Seyirci tam da bu anlamda, bir tasviri genelleyerek kavram yaratır — film-düşünme silimsiz düşünce sürecinin bir yansımasıdır, bu sürecin (belki de "daha saf, daha katışıksız") imajlı, öznelliği aşan bir uyarlamasıdır. Organik film-düşünme, film biçiminin eylem-düşünceleri aracılığıyla vahşi (imajlı, dolaysız) akıl yürütmeyi ifade eder.[54] Bu film-düşün-

53. *A.g.y.*, s. 11.

54. Eisenstein'ın Karl Marx'ın *Das Kapital*'inin filmini yapma planını değerlendiren Yvette Biró'ya göre Eisenstein "duyusal idrak, beklenmedik maruz bırakma araçlarının ileteceği şeyi tedricen geliştirmektense, bir bütün olarak açığa vuracak olan bir tasvir tarzı arayışındadır." Yalın imajlardan ve basit olaylardan bir soyutlama üretmek ister. Ama her resim-olayın ikili bir doğası vardır. Bir taraftan son derece "ilkeldir", anlamı tek bir eyleme hapsetmiştir: bir taraftan da bu resim-olaylar bize belli bir anlamı –neredeyse vahşi bir güçle– büyük ve parçalanmamış bir bütün olarak ifade etmek üzere düzenlenmiştir. Bkz. *Profane Mythology*, s. 25; vurgular bana ait.

me, bir fikri biçim ile birleştirir veya kaynaştırır; Eisenstein'a göre, bir filmin iki biçimi vardır: içsel biçim (yani, fikir) ve dışsal biçim (yani, renk ve şekil). *Eski ile Yeni*'deki havai fişek ve su akıntısı çekimlerinin takip ettiği kaymak ayırma bölmesindeki metaforik süt köpüğü imajları, köylülerin makinelerin çalışmasından aldığı hazzı ifade eder — Eisenstein'a göre bu dramatikten ziyade plastik bir temsildir.[55] Dolayısıyla, dışavurumsal bir organik film, seyircisini dışsal biçim yerine daha derindeki metaforik anlamı kavramaya teşvik edecektir.[56] Eisenstein kendi "metafor" kullanımını sorgular ve sadece "hiç kullanılmamış" metaforların (yeni doğmuş, aniden ortaya çıkmış metaforların) kullanılmasını önerir. Geoffrey Nowell-Smith'in dikkat çektiği gibi, Eisenstein'a göre imaj, metafor ve montaj hemen hemen aynı şeydir: Montaj seyircinin zihninde düşüncenin imajlarını üreten metaforlar üretir — dolayısıyla, montajın amacı, "nesne ile fikrin imaj aracılığıyla birleştirilmesidir."[57] Montaj, insan düşüncesinin doğrudan bir *yansıması* olması anlamında bir düşünce figürüdür; seyircinin kendinden geçmesi de montajın etkili düşünmesi ile insan düşüncesi arasındaki doğal yakınlığın sonucudur.

Dolayısıyla, okunabilir geçiş-düşünmelerine sahip olan klasik Eisensteinci montaj, imajdan düşünceye klasik bir hareket gerçekleştirir.[58] Klasik montaj, bir kavramı veya bir fikri seyircinin zihnine sokar. Eisenstein, daha sonraki döneminde, duyusal film-düşünmenin, seyircinin duyusal düşünmesine yol açtığını savunur — bunun dışında sadece ilkel mitlerde ve mantık-öncesi düşüncede (iç konuşmada) rastlarız buna. Organik montaj ve onun mecazlar sentaksı (metafor,

55. Deleuze şunu ekler: "Psikanaliz, ünlü kaymak makinesi imajlarını ve diğerlerini öyle boş bir yaklaşımla ele alır ki imajların sadeliğinin güzelliğini keşfedemez." Bkz. *Cinema 1*, s. 181.

56. Bordwell'in "hissedilen kavramlar" adını verdiği şeydir. Bkz. *The Cinema of Eisenstein*, s. 178.

57. Geoffrey Nowell-Smith (1994) Geoffrey, "Eisenstein on Montage", Eisenstein, *Selected Works, Volume 2: Towards A Theory of Montage* içinde, haz. Richard Taylor ve Michael Glenny, Londra: British Film Institute, s. xvi. Ayrıca Aumont'un dikkat çektiği gibi: "Eisenstein metafor ve metonimiyle sadece düşünce figürü olarak ilgileniyordu – yani, bizzat düşünce süreçlerinin temel figürleri/mecazları." *Montage Eisenstein*, s. 195.

58. Deleuze'ün deyişiyle "algıdan kavrama". Bkz. *Cinema 2*, s. 157.

metonimi, kapsamlayış) eşanlı olarak bir figür-imaj üretir ve bu figür-imaj da seyircinin zihninde başka bir şoka neden olur. Bu çifteşok, seyircinin filmin imajlarına dönmesine yol açar. Böylece organik montaj, ikinci bir hareket daha yaratır: düşünceden imaja geçiş. Film-düşünme, seyirciyi filmin temasının imajını düşünmeye yöneltir.

Gilles Deleuze

Gilles Deleuze, imaj ile düşünce arasında birisinin diğerindeki kimliği şeklinde üçüncü bir bağlantı saptayarak Eisenstein'ın kuramlarının bir çeşitlemesini ve uzantısını önerir. Eisenstein'ın kuramlarından faydalanarak "düşünen imaj"[59] anlayışını geliştiren Deleuze'ün 1985'te tamamladığı iki ciltlik *Cinema* kitabı, film zihinleriyle ilgili tarihimizin zirvesini oluşturur. İmajların gelişimine, doğal tarihine dair bu çalışma, sinema göstergelerinin bir sınıflandırmasını sunar ve bu haliyle saf bir göstergebilim örneğidir. *İmajın*, bir enformasyon fihristi olarak neredeyse okunabilir olduğunu savunan Deleuze, imaj tiplerini (göstergebilimde olduğu gibi "anlamları"na göre değil) içeriklerine göre tanımlamayı tercih eder. Sinemada imaj, temsil ettiği şeyden farklıdır; sinema temsilin sınırlarının ötesindedir ve seyirciye sunulan asıl "şey" imajdır.

Deleuze *Cinema*'nın birinci cildinde anlatıya dayalı klasik sinemacılığı yeniden sınıflandırır, hareket-imajlara dayalı bir sinema olarak kabul eder — genellikle kameranın tutumunu hissetmediğimiz (örneğin film normalde karakterin hareketlerini takip eder ve onlara tepki verir), doğal şekilde yapılanmış öykülere dayalı ve kurgu değişikliklerinin sadece dolaylı (gerçekçi) bir zaman imajı kullandığı, yani zamanı ampirik haliyle sunmaya çalıştığı bir sinemadır bu.[60] Gelgelelim birinci cildin sonunda Deleuze, hareket-imajın hâkim biçimiyle (yani, mantıksal olarak gelişen bir anlatı kapsamında durumların olaylara bağlı olarak yeni durumlara dönüştüğü eylem-imajla) ilgili bir kriz yaşandığına dikkat çeker. Deleuze bu krizin İtalya'da

59. *A.g.y.*, s. 23.

60. D. N. Rodowick'e göre hareket-imaj "organik bir hakikat istemiyle veya bütün temsil edilebilirliğine duyulan temel bir felsefi inançla tanımlanır." (1997) *Gilles Deleuze's Time-Machine*, Durham, NC: Duke University Press, s. 185.

1940'ların sonuna doğru, Fransa'da 1950'lerin sonunda ve ardından da Batı Almanya'da 1960'ların sonlarında patlak verdiğini ve buna bağlı olarak filmde zamanın yapısıyla ilgili bir değişim yaşandığını söyler. Bu değişimle birlikte, birbirinden kopuk uzun yolculuklar, görünüşte rastlantısal olan uzamlar ve imajlar ağırlık kazanır. Hareket-imaj, kronolojik montajdan kaynaklanan dolaylı bir zaman temsiline olanak tanırken, zaman-imaj ise, bu yumuşak geçişi bozar ve zamanın "dolaysız" bir imajını sunar, böylelikle duyusal-motor şemayı tahrip eder. Zaman-imaj bir "temsil edilebilirlik" krizidir — yani, "temsil edilebilirliğin" parçalanması veya yapıbozumudur. Bir anlamda, hareket-imaj ve zaman-imaj iki farklı düşünme biçimini veya yapısını temsil eder (basit bir ifadeyle, çizgisel ve çizgisel-olmayan düşünme biçimleri de diyebiliriz).

Sinema ile düşünce arasındaki ilişkiler, hareket-imaj ve zaman-imaj açısından farklı şekillerde kuramlaştırılır. Deleuze hareket-imaj için üç ilişki saptar. İlki, sinema ile daha yüksek bir Bütün arasındaki ilişkidir (film bütününün birleşerek ve büyüyerek gelişen anlamını bu şekilde düşünürüz). İkincisi, imajların birbiri ardına ortaya çıkışı kapsamında gelişen sinema-düşünce ilişkisidir (imajlarla düşünürüz). Üçüncüsü de, dünya/doğa ve insan/düşünce bağlantısının sinemayla olan ilişkisidir (imajın, seyircinin düşüncesine sızmasını buna örnek gösterebiliriz). Öte yandan, zaman-imaja dayalı modern sinema ile düşünce arasında üç *yeni ilişki* gelişir:

> Bir imajlar bütününün veya toplamının, sırf aralarına eklenen bir *dışarısı* uğruna bozulması; bir serbest dolaylı söylem ve bakış uğruna filmin bütünü olan iç monoloğun silinip atılması; artık bize bu dünyaya inanmaktan başka seçenek bırakmayan bir kopuş uğruna insan ile dünyanın bütünlüğünün yok edilmesi.[61]

Başka bir deyişle, akışın bozulması, hareketteki boşlukların ve çatlakların örneklerle ispatlanması, öznellikle nesnelliğin birbirinden ayrılması, böylece geleneksel anlam yapılarının aşınması ve aşkın inanca bir sıçrama gerçekleştirilmesi. Deleuze'ün "zihinsel imaj"ı zaman-imaja dayalı sinemada üç farklı hareket gerçekleştirir (veya üç biçime bürünür): *imajdan kavrama hareket, kavramdan imaja hare-*

61. Deleuze, *Cinema 2*, s. 187-88.

ket ve kavram olarak imaj.

Deleuze ilk hareket, yani imajdan düşünceye veya kavrama geçiş fikrini büyük ölçüde Eisenstein'a ve Artaud'ya borçludur (Deleuze'ün "düşünce-sinema" anlayışı için de aynısını söyleyebiliriz). Deleuze onların düşünce "şoku" veya düşünce "titreşimi" yaklaşımlarını geliştirmiştir. Gördüğümüz üzere, Eisensteincı montaj, beyni şoklayarak düşünceyi harekete geçirir. Sinemanın bu benzersiz boyutunu, yani bilinci şoklayarak düşünce (nöro-fizyolojik titreşimler) yarattığını Artaud da görmüştü — o bunu filmin *dönüştürme* şeklinden çıkartmıştı: "Sinema, değerlerin bütünüyle tersine çevrilmesini, ışık bilgisini, perspektifin ve mantığın tamamen kesintiye uğratılmasını gerektirir."[62] Film, seyircide daima bir etki üretir, ama Deleuzecü terimlerle ifade edecek olursak, (gerçek) düşünceyle dolaysız bir ilişkisi olan zaman-imaj, seyirciyi *düşünmeye* sevk etme şeklinde bir etki üretir.

Deleuze'ün "ilişki-imaj" kavramı, bu ilk hareketin parçasıdır ve "tıpkı algının nesnelerinin algının dışında var olması gibi düşüncenin dışında var olan nesneleri düşüncenin nesnesi olarak kabul eden" bir zihin imajı yaratır. "*İlişkileri*, simgesel edimleri, düşünsel duyguları *nesnesi olarak kabul eden bir imajdır bu.*"[63] Burada söz konusu olan "simgesel edimler" ve "düşünsel duygular", zekâya dayalı dramanın öykü "düşünmesi"nde karşılaştıklarımıza (örneğin fikirleri tartışan karakterlere, simgesel anlamlar taşıyan öykülere) benzer. Burada "ilişkiler" bu aşamada yeni zihinlere yaklaşır. Daha basit bir ifadeyle, Deleuze belli sinema türlerinin, nesneleriyle "ilişki" kuran imajlar — yani, ne denli biçimlenmiş olursa olsun, bağlaç işlevi gören imajlar — içerdiğini öne sürer.[64] Deleuze burada filmin sadece karakterlerle hareket etmekten sıkılıp kendi hareketine kalkıştığı ve dolayısıyla "uzam tasvirlerini düşüncenin işleyişine tabi kıldığı" ânı işaret edi-

62. Artaud, *Collected Works: Volume Three*, s. 59.

63. Deleuze, *Cinema 1*, s. 198.

64. Richard Dienst'in 1994'te dikkat çektiği gibi, Deleuze için önemli olan geleneksel temsil edilme veya belirtisellik fikirleri değil, "herhangi bir verili imaj kümesinde açığa çıkabilecek olan enerjilerin ve eylemlerin haritalanmasıdır." (1994) *Still Life in Real Time: Theory After Television*, Durham, NC: Duke University Press, s. 147; vurgular bana ait.

yordur.[65] Bu hareketler ve yeni kadraja almalar, düşünme işlevini üstlenir. Öznel ile nesnelin, gerçek ile hayalin iç içe geçerek bulanıklaşmasıdır bu tam da:

> Aradaki sınırların ortadan kalkmasıyla gerçekleşen bu belirsizleşme, kamerayı birçok işlevle donatarak zenginleştirecektir; yeni bir kadraj ve kadraja alma anlayışı doğuracaktır... Bundan böyle söz konusu olan, takip edebildiği veya gerçekleştirebildiği hareketlerle değil, sadece dahil olabildiği zihinsel bağlantılarla tanımlayabileceğimiz bir kamera-bilinçtir. Bu kamera-bilinç, ("veya", "bu sebeple", "şayet", "çünkü", "aslında", "her ne kadar..." şeklinde) sonu gelmeyen, açık uçlu bir mantıksal bağlaçlar silsilesine uygun olarak bir sorgulama, karşılık verme, itiraz etme, kışkırtma, teoremleştirme, hipotezleştirme, deney yapmaya dönüşür.[66]

Film, ilişki felsefelerimizin "ve"/"ile" bağlacını sunabilir ve metaforik bir felsefe dili aracılığıyla güçlendirmeye, konumlandırmaya çabaladığımız bu bağlaç da, filmde imajların akışına dönüşebilir.[67]

Cinema kitabının birinci cildinin Fransızca basımının ardından, 1983 yılında yapılan bir söyleşide Deleuze bu yorumlayan ve hipotezleştiren kameranın, aynen "eylemin bir ilişkiler ağı bütününde... sadece zihinsel varoluşa sahip simgesel edimler olarak kadraja alındığı... kadrajın ve kamera hareketinin zihinsel ilişkiler sergilediği" Hitchcock'ta olduğu gibi, "bir tür üçüncü göz, bir zihin gözü" olduğunu belirtir.[68] Deleuze'ün zihin-imaj adını verdiği—ve imajlar tarihinde önceki imaj tiplerinin tamamlanması veya doyma noktası olarak kabul ettiği— şeyi sinemaya katan da bizzat Hitchcock'tur. Ama burada önemli nokta, Deleuze'ün imajı "kamera"dan ayırmasıdır — filmin imajı "düşüncenin mekanizmalarını yakalayabilir, oysa kamera kelimenin tam anlamıyla önermesel işlevlere çok benzer işlevler üstlenir."[69] Bu, Deleuze'ün daha kapsamlı "düşünceye dayalı sinema"

65. Deleuze, *Cinema 2*, s. 23.

66. *A.g.y.* İkinci üç nokta Deleuze'e ait.

67. Örneğin Godard'ın filmleri "sınırları görmeye çalışır – yani, algılanamaz olanı göstermeye"; Gilles Deleuze (1995a [1976]), "Three Questions on *Six Times Two*", çev. Martin Joughin, *Negotiations: 1972-1990* içinde, New York: Columbia University Press, s. 45.

68. Gilles Deleuze (1995b [1983]), "On The Movement-Image", çev. Martin Joughin, *Negotiations: 1972-1990* içinde, New York: Columbia University Press, s. 54.

kavramının sadece tek bir parçası olarak özellikle harekete dayanan bir "kamera-bilinç"i kuramlaştırmasını olanaklı kılar. Hitchcock'ta ilişki-imaja kısa çekimlerde de rastlarız; her kısa çekim, eylemle farklı bir ilişkiyi veya eyleme dair farklı bir yorumu açıklar — kısa çekimde "ilişki", imajın nesnesi haline gelir. Bu tür imajlarda eylem, kendi anlamını değiştiren ilişkilerle sunulur. Örneğin, Giriş bölümünde de kısaca değindiğim gibi, *Arka Pencere* filminde Jeffries'in bacağının niçin kırık olduğunu açıklayan diyalog değil, kameradır. Deleuze, Hitchcock'un 1950 yılı yapımı *Sahne Korkusu/Stage Fright* filminin kesintisiz yorumundan söz eder; filmin, seyircinin bilgisini her bakımdan aktif bir şekilde yönlendirdiğine ve 1948 yılı yapımı *Ölüm Kararı/Rope* filminin "tek" çekiminin bile bir akıl yürütme süreci barındırdığına dikkat çeker.

Gelgelelim Artaud ve Eisenstein gibi Deleuze'ün de, sinemanın düşünce olasılığını bulduğu ikinci bir hareket vardır: Düşünceden imaja dönüş. Deleuze'ün yankıladığı Artaud'ya göre imaj "düşüncenin işleyişini" kendi nesnesi haline getirir ve "esasen bizi tekrar imajlara döndüren şey de düşüncenin işleyişidir".[70] Dolayısıyla, (bilinçli *düşüncemiz* aracılığıyla) imajdan kavrama ve kavramdan imaja hareket şeklinde *iki* şok söz konusudur. Deleuze bunu şöyle ifade eder: "Figürlerle düşünme bizi imajlara döndürür ve bize yeniden duygusal bir şok verir."[71] Temel metaforik bir sekans, seyircinin düşünmesine yol açarak, son derece farklı bir fikir alımlamasına neden olacaktır. Biraz daha irrasyonel bir sekans ise, seyircinin (daha karmaşık) bir fikri düşünmesine ve alımlamasına yol açacak; bu "yeni" fikrin şoku da, seyircinin tekrar imaja dönmesini, imajları yeniden deneyimlemesini, imajlarda barınan ve söz konusu fikre neden olmuş olan inancı veya yorumu kavramasını gerektirecektir. Başka bir deyişle, sahte hareketin ve irrasyonel kesmelerin (yani, zaman-imaj biçimlerinin) yarattığı şok etkisi, seyircide "yeni bir düşünceye" yol açacak; bu yeni düşünce de seyircinin hem imaja hem de bizatihi imajda *barınan* yoruma veya inanca dönmesine neden olacaktır. Deleuze, imajın nasıl düşündüğünü çözmeye çalışırken aslında önemli bir adım atmıştır; ben de, Deleuze'ün imajda *barınan* düşünceyi —sinemada *barınan*

69. *A.g.y.*, s. 52. 70. Deleuze, *Cinema 2*, s. 165. 71. *A.g.y.*, s. 161.

yorumu veya inancı— nasıl tanımladığını çözmek istiyorum.

Deleuze'e göre, zihin-imaj, hareket-imajları dönüştürmenin yanı sıra, "düşünme" sürecini yansıtmaz veya harekete geçirmez, bizzat kendisi bir "düşünme" icra eder — bu anlamda, bir fail olmaktan ziyade, seyredenin sinemasıdır. Film zihinleri ve film-varlıklarla ilgili tarihimizdeki en önemli gelişmelerden biridir bu. Dolayısıyla bu yeni-zihin-imaj, sinemanın bu yeni dönüşümü, "bir ilişkiler ağı örmekle yetinmektense, yeni bir töz oluşturmak zorundaydı. Sahici bir düşünceye dönüşmeli, ne denli 'güç' olursa olsun kendisi düşünme olmalıydı."[72] Sinema, zihinseli kendi imajının *nesnesi* haline getirebilmek için kendine ait düşünce figürleri yaratmak ve kullanıma sokmak zorundadır, böylece anlatıya dayalı sinemaya nüfuz ederek —doğasını yeniden irdeleyerek— onu dönüştürecektir; tam da bu sebeple Deleuze zihin imajın —kusursuz imajlarla— sinemayı tamamladığına inanır. Zihinsel imaj bu anlamda "basit, ilkel bir dil veya düşüncedir, hatta belki de bir iç monologdur, bir sarhoşun monoloğudur adeta; işleyişi simgelerle (figürlerle), metaforlarla, kapsamlayışlarla, metonimilerle, tersine çevirmelerle, atraksiyonlarla bezelidir..."[73] Anlam bakımından muğlaktır, hareketleri sarsak ve içeriği de söz-öncesine ait olduğundan bir sarhoşun monoloğunu andırır. Deleuze'e göre kendisinin zihinsel imaj kavramı, imajın biri karakterlere ve olaylara, diğeri de filmin tamamına çevrili olan iki "yüzünü" de cisimleştirir. Bir taraftan, olan bitene dair bizi sürekli bilgilendirerek bilgimizi artıran bir düşünme biçimi söz konusudur, bir taraftan da, filmin tüm yönelimlerinin ve ilgilerinin tamamen kontrol altında tutulması. Deleuze bunu şöyle ifade eder: "Her ne kadar düşünce, sinemanın o âna dek beslenmiş olduğu eylemler, algılar ve duygular sisteminin geçersiz kılınmasıyla işe başlıyorsa da, sinemanın ruhu, düşüncenin serpilip büyümesini ister."[74]

Ama Deleuze'ün dikkat çektiği yeni durumların (yani, imaj veya sekansların) asıl önemi, tam da "nesnenin yerini değiştirme, nesneyi

72. Deleuze, *Cinema 1*, s. 215.

73. Deleuze, *Cinema 2*, s. 159; üç nokta Deleuze'e ait.

74. Deleuze, *Cinema 1*, s. 206. Başka bir deyişle, zihin-imaj Deleuze'ün *Sinema* kitabının birinci cildindeki önceki sınıflandırmalardan (eylem-imaj, algı-imaj vs.) bir kopuş meydana getirir.

yok etme ve yeniden yaratma", "yeni bir görme işlevi doğurma" güçlerinden kaynaklanır — saf imaj ve ses tam da böyle bir güce sahiptir.[75] Sinemasal biçimin temsil ediyor göründüğü nesneleri tamamen yeniden yorumlama kapasitesine sahip olduğunun kabul edilmesi önemli bir noktadır. Deleuze açıklamasına şöyle devam eder (alıntı Jean-Louis Schefer'in *L'Homme ordinaire du cinéma*'sından):

> Sinemanın amacı, bedenlerin mevcudiyetini algıda ve eylemde yeniden tesis etmek değil, bilakis bedenleri "henüz bir şekil veya bir eylem haline gelmemiş olan görünürün başlangıcı" olacak şekilde siyah-beyaz veya gri (hatta renkli) olarak ilk kez yaratmaktır.[76]

Burada kastedilen, yeni bir biçimde düşünebilen, bedenlere dair yeni bir görme biçimi yaratabilen ve böylece benzersiz bir sinemasal "mevcudiyet" üretebilen bir sinemadır.

Deleuze'e göre gerek film gerek seyirci, psikolojik veya ruhsal bir otomat olarak kavranabilir; her ikisi de (Heidegger'in hesaplayan ve düşünen düşünmeleri ile mukayese edebileceğimiz) düşünce tarzlarını temsil eder. Yasalara bağımlı (düşünmeyen) normal bir düşünceye sahip bir film ya da seyirci, psikolojik otomattır. Bu, hareket-imajdır; "özerk olduğu için, ama yanı sıra kendi düşüncesi olmadığı için artık dışa bağımlı olmayan ve sadece hayallerde veya basit eylemlerde gelişen bir iç izlenime sahip"[77] bir otomattır — örneğin Dr. Caligari* gibi bir uyurgezer veya veya Dr. Mabuse** gibi bir hiptonizmacıdır. Deleuze'ün *ruhsal otomatı*, bu normal düşünmeye yabancı ve onun dışında kalan bir düşünce tarzına gönderme yapar. Sinemanın, otomatik bir yazıya benzediğine, *eşanlı olarak* hem bilinçli hem de bilinçdışı olduğuna, bir ruhsal otomatı andırdığına Artaud da dikkat çekmişti.

* Etkileyici sinematografik anlatımıyla hem korku sinemasının hem de *film noir* akımının öncüsü olarak kabul edilen *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* filminin başkarakteri. – *ç.n.*

** 1922 tarihli *Doctor Mabuse. der Spieler* filminde insanları hiptonize ederek suç işleyen cani karakter. – *ç.n.*

75. Deleuze, *Cinema 2*, s. 12 ve 19.

76. *A.g.y.*, s. 201. John Marks'ın yazdığı gibi: "Bir düşünce biçimi olarak sinema bize 'şeylerin iç(sel) oluşlarını', değişmez, sabit bir modülasyon dünyasını keşfetme olanağını sunar." (1996) *Gilles Deleuze: Vitalism and Multiplicity*, Londra: Pluto Press, s. 144.

77. *A.g.y.*, s. 263.

Deleuze'e göre zaman-imaj bir ruhsal otomat gibi işler, "düşüncenin en yüksek işleyişidir, düşüncenin hem düşünme hem de fantastik bir özerklik çabasında bizzat kendisini düşünme şeklidir."[78] Ruhsal sanat haline gelmiş bu otomat, sahiden kendi kendini belirleyebilen (nihayetinde sadece sinemaya özgü bir düşünce yaratabilen) bir sinemayı müjdeler. Deleuze'e göre bu sinema, dile benzemez, bilakis "dil öncesi imajlardan" ve "gösterge öncesi göstergelerden" oluşur:

> "Ruhsal bir makine"dir, ruhsal bir otomattır, kendi mantığına sahip bir dil sisteminde söylenebilir olandır. Dil sistemi, dilin sözcelerini, gösteren birimlerini ve işlemlerini dilden alır, ama söylenebilir'in —imaj ve göstergelerinin— doğası tamamen farklıdır.[79]

İmajlar şu ya da bu şekilde daima dil ile bağlantılı olduğu için çıkış noktası daima dil ile bu türden bir karşıtlığa dayanmak zorundadır. Deleuze *imajların dilsel olmayan, kendilerine özgü bir iletişim mantıkları olduğunu* söyler. Zaman-imaja dayalı film-varlığın kendisi tam da bir ruhsal otomattır, kendine ait mantığı olan bir ruhsal makinedir; (öznelliği ve özneyi aşan) serbest dolaylı bir film-düşünme gerçekleştirir. Dolayısıyla imaj "söylenebilir'in ta kendisidir" — tamamen otomatik veya ruhsal-mekanik bir sözcedir artık (kendisinden, yani olmayan-bir-yerden yayılır). Önemli olan da, özerk bir düşünen makine olmasıdır. Deleuze'ün aktardığı kadarıyla Jean-Louis Schefer'e göre sinema "kafalarımızın arkasındaki devdir, Kartezyen bir dalgıçtır, bir kukla veya bir makinedir, dünyayı zan altında bırakan, şüpheli hale getiren, doğmamış bir makine insandır."[80]

Deleuze film-varlığı ruhsal otomatın "beyni" olarak kavrar: Film-dünya bir beyin-dünyadır. Aşk, ölüm, bellek, gelecek, gerçeklik: Deleuze'ün söz ettiği beynin sineması (örneğin Kubrick'in ve Resnais'nin öyküleri) ve bedenin sineması (Godard'da ve Cassavetes'te gördüğümüz bedenlerin etkileşimi) filmin düşünmesidir. (Antonioni'de her ikisini de buluruz — dünyanın tükenmişliği ve barındırdığı yaratıcı olanaklar.) Kubrick'in filmlerinde beyin, Deleuze'e göre, mizansenin bir parçası olarak bulunur; Kubrick'in filmlerinin ölçeği ve dekoru, bizzat dünyanın kendisini bir beyin olarak görmemize neden olur. Ama her ne kadar Deleuze asıl ilgisinin filmin nasıl bir beyin gi-

78. *A.g.y.* 79. *A.g.y.*, s. 262. 80. *A.g.y.*, s. 263.

bi çalışabildiğini anlamak olduğunu belirtse de, ne *kişinin* düşüncesinin imajını ne de saf bir düşünürün (düşünen kişinin) saf düşüncesini dert eder; "beyin" terimini çok daha metaforik bir anlamda kullanıyordur (kurgusal geçişler, sinemasal sinir bağlanımları gibi işliyor olabilir, farklı devreleri birbirine bağlıyor veya birbirinden ayırıyordur). Deleuze, Ozu'nun 180 derecelik kesintisiz çekimlerinden ve *Merkezi Bölge/La Région centrale*[81] filminin çoklu yönelimlerinden söz ettiğinde, imajın şimdiye dek öne sürülenlerden çok daha akışkan bir kavrayış gerektirdiğine gönderme yapıyordur. İmaj, bir enformasyon panosu, bir mesaj ağı haline gelmiştir ve film bundan böyle göz için oluşturulmuş olanlara benzer imajlar değil, "hiç durmadan enformasyon emen aşırı yüklü bir beyin" içerir: Göz-Doğa'nın yerini artık beyin-bilgi ve/veya beyin-şehir çifti almıştır.[82]

Filmin zihin-ötesi

Filmin zihinleri ve film-varlıklarla ilgili tarihimizin son aşamasını, düşünce-ötesi film oluşturuyor. Filmin bizden *daha fazla* düşünebilmeye başladığını kavrayarak bizim düşüncemizden çok daha fazlasına muktedir bir sinemasal düşüncenin varlığını işaret eden Deleuze'ün bir saptaması bu esasen. Film sahiden de insanın düşünmesinden çok farklı bir şey, ondan çok daha fazlası (belki de azı) — duyusal bir düşünce, duygusal bir zekâ: kendisi *dışındaki* bir düşüncenin araştırılması.

Ama biliyoruz ki Artaud olmadan Deleuze bu kadar ileri gidemezdi. Artaud *Deniz Kabuğu ve Din Adamı*'nın senaryosunu yazarken bunun, " nasıl ki düşünce bir başka düşünceden —*bu düşüncenin akla yakın olgularının oluşturduğu bir dizi yeniden üretimden/kopyadan*— türetiliyorsa, aynı şekilde birbirinden türetilmiş bir dizi ruh hali geliştiren"[83] bir film olabileceğini görür. Yani, akıl yürütmeden fikir sahibi olacak bir film olacaktı. Artaud bu filmde bir sinema unsurunu

81. Deleuze, *Merkezi Bölge* filminden söz ederken Marie-Christine Questerbert'i alıntılar: "Bu, gözün görmeme noktasına ulaştığı, kavramsal bir film (kavram olarak film)." Bkz. *Cinema 2*, s. 331, dipnot 11.

82. Deleuze, *Cinema 2*, s. 267.

83. Artaud, *Collected Works: Volume Three*, s. 61; vurgular bana ait.

yalıtarak ele almayı tasarlıyordu: "İmajlara ilişmiş olan her türlü temsilden farklı olan bu unsur, tam da düşüncenin sonsuz bilinçdışı kaynağına, yani titreşim özelliğine sahip."[84] 1933 yılında kaleme aldığı bir denemede sinemanın niçin böyle *olduğunu* açıklamaya çalışan Artaud, kameranın "nesnelerin içine kadar nüfuz edebilen" merceğinin "*kendi dünyasını yarattığını*" kavrar.[85] Bunun zihnin işleyiş biçimleriyle örtüştüğünü kabul etmekle birlikte, sinemayla ilgili bir olasılığı daha araştırmaya devam eder:

> Deneyi daha ileri bir noktaya taşıyan sinema, hayatın alışıldık ritimlerini gözün veya kulağın algıladığı şekilde sunmakla yetinmeyip, şeylerin altında gizlenenlerle, zihnin en derinlerinde kıvıl kıvıl kaynayan şeylerin —parçalanmış, ezilmiş, laçkalaşmış veya yoğun— imajlarıyla yaşanan şu karanlık, yavaş devinimli karşılaşmaları bize aktarabilir mi?[86]

Bunlar *bizim düşünemeyeceğimiz, deneyimimizin ötesinde kalan* imajlardır. Artaud sinemayı "düşüncenin yasalarından ve yapılarından *kurtulmuş* mekanik görüntülerin birbirini izlemesi"[87] olarak tanımlar — Artaud'ya göre sinema imajları insan düşüncesinin ötesine geçmiş, zihnin güçlerini *özgürlüğe kavuşturmuştur*.

Sinema ilk hareket olan "imajdan kavrama" geçişte "düşünce şokuyla" çalışmış, ardından ikinci hareket olan "kavramdan imaja" dönüşte retorik biçimleri sahiplenmiştir; üçüncü hareket olarak da Deleuze *imajla kavramın özdeşliğini* önermektedir: "Kavram kendi başına imajda barınır ve imaj da kendisi için kavramda barınır... İmaj artık organik ve patetik değildir; dramatiktir, pragmatiktir, praksistir veya bir eylem-düşünce olmuştur."[88] Örneğin şiddet, temsil edilenin kilerden ziyade imajdan gelen titreşimlerle iletilebilir; "ihtişam" gibi bir kavram da temsil edilmeye çalışılmamalı, kompozisyonla ortaya konulmalıdır. Bu açıdan sinema kendi kendisinin düşüncesi olmaya

84. *A.g.y.*, s. 63.

85. Antonin Artaud (1988 [1933]), "The Premature Old Age of the Cinema", *French Film Theory and Criticism: A History / Anthology, 1907-1939, Volume 2: 1929-1939* içinde, Princeton, NJ: Princeton University Press, s. 122; vurgular bana ait.

86. *A.g.y.*, s. 123.

87. Artaud, *Collected Works: Volume Three*, s. 78; vurgular bana ait.

88. Deleuze, *Cinema 2*, s. 161.

çalışır — Deleuze'e göre, sinema özünde düşüncenin işlevlerini üstlenir. *Düşünülmeyen*'in alanı, yani filmin bizim düşünemediğimiz veya henüz düşünmeye muktedir olmadığımız şeyi düşünme şekli, bu son anlayışta sık sık karşımıza çıkar. Bu aşamada taslağını çizmemiz yeterli olacak: Biçimsel açıdan, imajların biçiminde kimi boşluklar ve uyumsuzluklar vardır, bunlara imajın alımlanışında da rastlanır ve bu da düşüncemizin bu yeni düşünme biçimi karşısındaki güçsüzlüğünü gösterir. Deleuze'e göre "problematik imajlar" ve "irrasyonel kesmeler", düşünülmeyen'in zihin-ötesini oluşturur. Düşünülmeyen'e geçiş hareketi, filmin özerkliğinin kabul edilmesini gerektirir: Film kendi imajlarını kontrol eder ve yepyeni bir şekilde düşünür. Bu düşünme, kendi kendisini sürdürür, dolayısıyla aktarılması, tercüme edilmesi mümkün değildir.[89] Bu noktada film asıl yaratıcı "seçime" yönelir — Deleuze'e göre, yorumlayıcı ilişki-imajın ötesine geçmeyi başaran Pasolini, Dreyer ve Bresson gibi yönetmenler, filmin "bu daha yüksek düşünce, seçim belirlenimini, dünyayla olan her türlü bağlantıdan daha derin olan bu noktayı bize fark ettirmeye muktedir olduğunu" gösterir.[90]

Deleuze izini sürdüğü imajın düşünmesinin mekaniğini açtıkça, bizi zor bir okumayla baş başa bırakıyor. Sözgelimi Renoir'daki ve Welles'teki "görüş/alan derinliğinin" sadece metaforik bir tasvirin sonucu olmadığını, daha talepkâr olduğunu, hatta neredeyse bir teorem niteliği taşıdığını, teorem gibi işleyen bir imajlar zincirine dayandığını, düşünceyi her imaja içkin hale getirdiğini ileri sürüyor. Artık film-düşünme ilişkisel olmaktan çıkmıştır (örneğin tasvirî metaforlar ve bağlantılardan uzaklaşmıştır), filme içkin —neredeyse otomatik— hale gelmiştir. Seyirci filmin niyetini, yönelimini hisseder: Bir soruna mı değiniyor yoksa bir teorem mi sahneliyor, bunu sezer. Böylece düşünce yine —içselliğin veya bilginin *dışında*— "inanç" olarak sunu-

89. "Düşüncenin işlemesi için tek bir neden vardır: Kendi doğumunu gerçekleştirmek, kendi gizli ve derin doğumunu sürekli olarak yinelemek." *A.g.y.*, s. 165. Belki de film bu bakımdan dilsel bilinçtenönceki düşüncenin bir belirtisidir – Deleuze, Bazin'in Orson Welles'in *Macbeth* filmine ilişkin söylediklerini aktarır: "Yeryüzünün ve denizlerin, gökyüzünün ve toprağın, iyinin ve kötünün belirsiz sınırları 'bilincin tarihöncesini' oluşturur." *A.g.y.*, s. 169.

90. *A.g.y.*, s. 178.

lur.[91] Deleuze sinemanın düşünmesini kaçınılmaz olan *inanmayla* — yani, dünyaya yönelen bir düşünmeyle— birleştirir. Örneğin insanın dünyayla bütünlüğünü bozup bizi bu dünyada inançla baş başa bırakan Godard'ın romansı, serbest, dolaylı sinemasında bunu saptar. Deleuze sinemanın "dünyayı değil, bu dünyaya olan inancı film etmesi gerektiği"[92] görüşünü ileri sürdüğünde, dünyaya *yönelen* bir sinemasal düşünüşü, dünyayı yorumlayan ve (bir film-dünya yaratarak) onu değiştiren bir düşünüşü savunuyordur. Dünyayı hisseden ve onunla sezgisel bir ilişki kuran film, dünyayla zayıflamış etkileşimimizi baypas eder. Deleuze felsefede bilgi modelinin yerine inancın geçirilmesiyle kıyaslar bunu. Gelgelelim Deleuze için önemli olan, bunun dönüşmüş bir başka dünyaya değil, bizzat *bu* dünyaya dair bir inanç olması zorunluluğudur.

Zihin imajıyla irrasyonel kesmelere ve fasılalara dayalı zaman-imaj arasında çözülmez bir bağ vardır — birbirinden ayrılmaları mümkün değildir, zira sinema dolaysız bir zaman temsili sunmaya kalkışmadan önce düşünmeye başlamak zorundadır. Zaman-imaj, hem hareket-imajın doğasının ve statüsünün yeniden incelenmesidir hem de hareket-imaj krizinin ta kendisidir. İmajın otomatik zaman-sallaşmasının habercisidir; daha açık bir ifadeyle, açık olay örgülerine, çoklu geriye dönüşlere ve ileriye atlayışlara bir yönelişin habercisidir. Zaman-imajın zaman-göstergeleri, D. N. Rodowick'in belirttiği gibi, "çizgisel ve kronolojik olmayan bir *kuvvet* biçiminde bir zaman görüntüsü" sunar.[93] Zamanı, açıklığı ve bütünü film aracılığıyla kavrarız. Deleuze Schefer'in de zamanı aynı şekilde dikkate aldığını saptar (bu bakımdan Schefer Deleuze'ün düşüncesi üzerinde Artaud ve Eisenstein'ınki kadar önemli bir etkiye sahip olmuştur). Her ne kadar Schefer bellek etkileri üretebilen sinemanın sadece düşünmeyi taklit edebileceğini (ve bu anlamda belleksiz bir göz olduğunu) sezinlese

91. Tıpkı Nietzsche gibi, kesin, titiz düşünceye geri vermek için inancı her türlü imandan koparmaktır burada söz konusu olan. Bkz. *A.g.y.*, s. 176.

92. *A.g.y.*, s. 172.

93. Rodowick, *Gilles Deleuze's Time Machine*, s. 185. Deleuze'e göre kendisinin sinemasal düşünce kuramının temel taşı, yaratıcı-yazardır; yazarlık çoğu okura filmi düşünenin yönetmen olduğu izlenimini verir. Ama zaman-imaj fikrinin arkasındaki temel saik, filmin kendi başına ve kendisi için düşündüğüdür; film sadece eylemleri peş peşe gösterme derdinde değildir, amacı zaman olmaktır.

de, yeni bir düşünme biçimi yarattığını —filmin bize yeni bir dolaysız zaman deneyimi sunduğunu, dolaysız bir zaman hissine sahip bir zihin olduğunu— kavrar.

Hareket-imaj ampirik bir zamandır (yani, zamanın dolaylı temsilidir), oysa zaman-imaj aşkındır — zamanı saf haliyle sunar. Zaman-imajın temelini sadece ışığa ve sese dayalı durumlar (ışık-göstergeler ve ses-göstergeler) oluşturur. Bunlar eyleme değil, anı-imajlara ve rüya-imajlara dönüşür. Zaman-imaj, Antonioni'nin ifadesiyle, "zamanı tükenmişliği ve duraklamalarıyla gösterir"; zaman "kendisi için belirir."[94] Sahte hareket ve sahte süreklilik —yani, *irrasyonel kesmeler*— "temsil edilen nesnede görülemeyen zaman ilişkilerini" görünür kılar ve bu, "sadece imajın yaratımında ortaya çıkabilen... ayrı sürelerin birlikte var olmasını" olanaklı kılar.[95] Bunu eylem-imajın parçalanması (yani, eylemin takip ettiği durumun yeni bir durum yaratması) olarak da görebiliriz.[96] Zaman katmanlarının değiştirildiği Tarantino imzalı *Ucuz Roman/Pulp Fiction* ve Resnais imzalı *Geçen Yıl Marienbad'da/L'annee derniere à Marienbad* gibi filmler bunun somut bir örneğidir. Ama Angelopoulos'un *Ulysses'in Bakışı* veya Straub ve Huillet'nin ortak çalışması *Çok Erken, Çok Geç/Trop tôt, trop tard* gibi zamanda geçen, hatta tamamen ışığa dayalı oldukları için zamanı neredeyse geride bırakan filmler de vardır. Bu tür örneklerde, söz konusu olan, filmin imajları keserek gerçeklikten (yani, dışarısı olan bütünden) çekip çıkarması değildir; daha ziyade, imajların (Godard'da çok sık rastladığımız) potansiyel olarak üretken imajlara geçişler aracılığıyla yaratılan fasılalarla ayrıştırılması ve "boşluktan çekilip çıkarılması"[97] söz konusudur. Bu, bir imajlar zinciri veya birliği değildir, "ARADAKALAN bir yöntem"dir.[98] Zamanın dolaysız sunumunun montajı (yani, irrasyonel geçişler) bir düşünülmeyen, yani düşünceye uygun bir irrasyonellik üretir.

94. Deleuze, *Cinema 2*, s. xi. 95. *A.g.y.*, s. xii.

96. Örneğin yeni-gerçekçiliğin buluşu sayesinde "artık durumlara etki edebilmenin veya tepki verebilmenin mümkün olduğuna duyduğumuz inancı büyük ölçüde yitirdik, ama bu bizi pasifleştirmiyor, bilakis gündelik hayatımızdaki en sıradan şeylerdeki tahammül edilemez, katlanılamaz, kabul edilemez olan bir şeyi bile fark etmemizi veya açığa vurmamızı olanaklı kılıyor." Deleuze, "On The Movement-Image", s. 51.

97. Deleuze, *Cinema 2*, s. 179. 98. *A.g.y.*, s. 180.

Zaman-imaj işte bu "düşünülmeyene" geçiş hareketinin bir parçasıdır. Deleuze'e göre sinemayı düşünülmeyenin düşünmesi haline getiren Artaud'dur — boşluklar, çatlaklar, hiçlikler: "Ne montaj aracılığıyla düşünebilen bir bütün ne de imaj aracılığıyla ifade edilebilen bir iç monolog vardır artık."[99] Godard'ın son çalışmaları arasındaki video projeleri bunun en güzel örneğidir. *Sinemanın Tarih(ler)i/Histoire(s) du cinéma* ve *Eski Yer/The Old Place* gibi video çalışmalarındaki ikonografik montajları, Eisenstein'ın melankolik sekanslardaki düşünsel montajının genişletilmiş uyarlamalarından oluşan düşünce egzersizleri olarak görebiliriz. Ayrıca farklı fasıla yoğunlukları içerirler: Üst üste bindirmeler seyirciye düşünme fırsatı verir; keskin geçişler ve kesilen sesler düşünce şoklarıyla bizi sarsar. Ama imajlar aynı zamanda diğer imajların (irisi andıran) merkezinden de türer, belki de bu anlamda film burada bir düşüncenin başka bir düşünceden doğması hissini düşünüyordur. Dolayısıyla bu noktada, irrasyonel kesmelerle imajlar özgün bir şekilde yeniden birbirine bağlanır:

> Düşüncenin, her zaman var olmayan bir güç olarak, her türlü dışsal dünyadan daha uzak bir dışarıdan doğmasının ve henüz var olmayan bir güç olarak da, her türlü içsel dünyadan daha derin bir içeriyle, bir düşünülemezle veya düşünülmeyenle karşılaşmasının nedeni budur... Artık hiçbir içselleştirme ve / veya dışsallaştırma, bütünleşme ve / veya ayrışma hareketi söz konusu olamaz; sadece mesafeden muaf bir dışarıyla içerinin karşılaşması, kendisi dışındaki bu düşünceyle düşüncenin içindeki bu düşünülmeyenin karşılaşması söz konusudur.[100]

Deleuze'e göre düşünce, gerçeklikten çok daha fazlasına (yani, doğru ve yanlışsız bilginin "dışarısı"na) ilişkin bir deneyimden kaynaklanır ve sinemada hareketli ses-imajların muazzam duygusal düşüncesiyle karşılaşır. Düşünülmeyen, düşüncenin "dışındaki" bir düşüncedir. Deleuze'ün önerdiği yeni *beyinsel* imajlar kendilerini bu içeri-dışarı ilişkisiyle tanımlar — bu, açıklanamayan, tarif edilemeyen, ifade edilemeyen, ölçülemeyen bir dışarıdır.

Schefer'in 1981 tarihli *L'Homme ordinaire du cinéma* (Sinemanın Sıradan İnsanı) adlı kitabındaki görüşlerini benimseyen Deleuze şöyle der:

99. *A.g.y.*, s. 167. 100. *A.g.y.*, s. 278.

Schefer'e göre sinematografik imaj, hareketten sapınca, *dünyayı askıya alır* veya görünür-olanı *bozar* ... hem düşüncedeki düşünce olmasına izin vermeyen şeye hem de görünür-olanda görünür olmasına izin vermeyen şeye yönelir.[101]

"Hareketten sapan" zaman-imaj, algı veya düşüncemizi konu almaz, bizimkine koşut veya bizimkinin ilerisinde bir düşünmedir. Dünyanın askıya alınmasıyla birlikte, mutat dünya görüşümüzün (düşüncemizin) yerine farklı bir bakış geçirilerek, düşünce görünür kılınır. Deleuze'e göre, Schefer sinemanın "henüz temel karakteri oluşmamış bir düşünce" olduğunu savunuyordur; "bu sebeple, düşüncenin görünür olup olmaması önemli değildir, düşüncenin başlangıç aşamasındaki bu tutarsızlığı —henüz gelişmemiş olan bu niteliği— görünür-olanı telafisi olmayan bir şekilde etkiler ve bozar."[102] "Sinemanın sıradan insanı" bu tutarsızlıktır işte — ruhsal otomattır, deney kuklasıdır. Sinemasal imaj bizim düşünemediğimiz şeyi düşünür; bizim ilkel, henüz oluşmamış "tutarsız" (dilsel olarak formülleştirilmemiş) düşüncelerimizi yansıtır — güçlü ama adlandırılamayan, denetlenemeyen düşüncelerdir bunlar.

Deleuze, film-düşünmenin dünyaya dair bilgimize olan inancımızı yerle bir etmesinin ardından filmin, insanla dünyanın ilişkisinin düşünülmeyenini yaratarak insanla dünya arasındaki bağı yeniden kurabileceğini öne sürer. Film dünyayla ilişkili olarak ne denli zayıf düşündüğümüzü gösterir. Deleuze, Artaud'yu yorumlayarak sinemanın düşünce ötesi olduğunu, insanın düşüncesinin güçsüzlüğünü bize gösterdiğini kavramıştır. Artaud'ya göre sinema bu güçsüzlüğü açığa vurmaya son derece uygundur. Film, "*düşüncenin bilinçdışı mekanizmalarını* bilinç düzeyine taşıyarak",[103] bu güçsüzlüğü aydınlatır. Seyirci ve film: kendi imkânsızlığıyla karşı karşıya bırakılan düşünce: düşüncelerimizin kendi düşüncelerini düşünememesi: düşüncemizin film-düşünce karşısındaki güçsüzlüğü. Kısacası, film bizi düşünmenin sınırlarıyla yüzleştirerek düşünülemez olanı gösterir bize. Tüm bunlar, Heideggerci bir gerçeği, henüz *düşünmüyor* olduğumuz gerçeğini, "gelecek bir düşüncenin olduğu"[104] gerçeğini işaret ediyor.

101. *A.g.y.*, s. 168. 102. *A.g.y.*, s. 168 ve 169.
103. *A.g.y.*, s. 160.

Deleuze (Schefer'in izinden giderek) tiyatronun bize bir mevcudiyeti, sinemanınsa farklı bir nesnelliği sunduğunu ileri sürüyor:

"Deneysel bir gece" yaşatıyor bize ya da boş bir uzam açıyor önümüze; "dans edercesine kıpır kıpır tanecikler" ve "karanlıkta parlayan bir ışık huzmesiyle" çalışıyor. Görünür olanı temel bir karışıklıkla bozuyor, dünyayı askıya alıyor ve bu tüm doğal algılarla çelişiyor, böyle bir etki üretiyor işte. Bu şekilde ürettiği şey de, tıpkı düşüncedeki düşünülmeyen gibi beynimizin arkasındaki "bilinmeyen bir beden", hâlâ bakışlardan gizlenen bir görünürün doğuşu adeta.[105]

İmajda bir doğum söz konusudur ve seyircide de bir *yeniden doğum* şoku — bu düşünülmeyen, düşüncenin hemen arkasında gizleniyordur. Filmin dans eden tanecikleri, temel biçimleri, burada bu "öteki" düşüncenin doğum alanı olarak kabul edilir. İkinci Kısmın ilk bölümünde bu dans eden taneciklerin kökenini, yani film-zihni kavramsallaştırmaya çalışacağım. Bu öteki düşünceye, bu yeni film-düşünmeye ilişkin pratik, tatbik edilebilir bir kuram tasarlamamıza yardımcı olacağını umduğum bir kavram, film-zihin.

104. *A.g.y.*, s. 167; "Günümüzde insan düşünmekten kaçmaktadır. Bu düşünmekten-kaçış düşüncesizliğin temelidir." (1966) *Discourse on Thinking*, çev. John M. Anderson ve E. Hans Freund, New York: Harper and Row, s. 45.

105. *A.g.y.*, s. 201.

İkinci Kısım

Beş | **Film-zihin**

> Bu bilinç düzeyini bedenlerimizin üstüne, dünyadaki şeylere kadar nasıl yükseltebileceğimize kafa yoruyorum... İstiyorum ki kameram hava gibi olsun, hatta havanın kendisi olsun. Zaman ve zihnin tözü olsun.
>
> Bill Viola (1995)[1]

Filmozofi kısmen film-varlığa dair bir felsefe ve "film-zihin" de film-varlığın belirli bir kavramsallaştırmasıdır. Film-zihin kavramının sunduğu çerçeve, radikal olduğu kadar pratiktir de, zira hareketli ses-imajların yaratımını ve niyetini/yönelimini anlamamıza yardımcı olur — bunun, temelde "bedenlerin ilk yaratımının" arkasındaki ilke olduğu da söylenebilir (Deleuze).[2] Film-zihin, filmin ampirik bir betimlenişi değildir; daha ziyade, filmin eylemlerinin ve olaylarının kökeninin *kavramsal olarak* kavranışıdır. Ampirik bir açıklama değil, kavramsal bir inşa olması bakımından, filme dair bir kök-kavram (*ur-concept*) veya —estetikten ve değerlendirmeden önce gelen— bir kök-kuram gibidir. Sözgelimi (mümkün olan her türlü "anlatının arkasındaki veya önündeki") nihai denetleme kuvveti olarak film-zihin, özerk bir dünya yaratıp inşa edebilir (örneğin *Son Fantazi/Final Fantasy*); kurmaca bir dünyayı allayıp pullayabilir (örneğin *Amélie Poulain'in Masalsı Kaderi/Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*) veya açıkça gerçekçi olaylar gösterebilir (örneğin *Rosetta*). Film-zihin kavramı hem *Rosetta*'yı hem de *Amélie*'yi, yani *hem* inceliği *hem de* aşırılığı, anlamamıza yardımcı olur. Ama filmozofi film-düşünmenin

1. Bill Viola (1995), *Reasons for Knocking at an Empty House. Writings 1973-1994*, haz. Robert Violette, Londra: Thames and Hudson, s. 148.

2. Deleuze: "Sinemanın amacı, algıda ve eylemde bedenlerin mevcudiyetini yeniden tesis etmek değil, bedenlerin ilk oluşumunu gerçekleştirmektir." Bkz. *Cinema 2*, s. 201.

kökenini bizzat filmin "içine" yerleştirmek ister ki "film-varlık" açısından önemli ve anlamlı olan budur. Bir "dış" güç yoktur; gizemli bir varlık veya görünmez bir öteki yoktur. Kendi söylemini, kendi akışını yönlendiren bizzat filmdir.[3]

Bir insan zihni olmadığı için de basitçe "film-zihin" olarak adlandırılmıştır. Başka türden, kendine has, farklı bir zihindir. Filmin eylemlerini açıklayan bir metafor olarak kullanılan "zihin"den başka, bir sonraki adımı tanımlayan bir kavramdır: Onunla birlikte filmin eylemlerini artık *kendi* zihinlerinin ürünü olarak görebiliriz. Filmin kendisinin bir zihin olduğunu söylediğimde, "zihnin" anlamı film aracılığıyla ifade edilişine göre değişiklik göstermektedir. "Film-zihin" teriminin türetilmesi bu sürecin bir uzantısıdır, böylece hem anlamını daha anlaşılır kılabiliyoruz hem de film hakkında konuşurken fikrin retorik ilerlemesini sağlayabiliriz. Bu terim, filmin dramatik anlamının dış bir güçten değil, bizzat filmin "içinden" kaynaklandığını da ifade ediyor. Örneğin George Wilson'ın *Narration in Light*'ta (Işıklı Anlatı) peşine düştüğü "şuurlu varlığı" temsil etmez; bilakis içinden filmin seslerinin ve imajlarının çıktığı soyut bir kovanın kısaltması söz konusudur. Temelde film-zihin filmin ta kendisidir; öyleyse bu iki terimi değişimli olarak da kullanabiliriz; dolayısıyla ille de "film-zihin" terimini kullanmak zorunda değiliz ("film-zihin bunu düşünür" yerine "film bunu yapar" diyebiliriz). Zaten terimi çok sık tekrarlamak da gerekmiyor, sadece herhangi bir filme dair bir yorum yaparken gerçekten çok gerektiğinde kullanıyorum — ama ilerleyen kısımlarda yapacağımız felsefi tartışmanın merkezinde olduğunu da unutmamalıyız. Film-zihin "filmin kendisidir" — "film" şuna inanır, bunu sorgular, vb. dediğimizde film-zihnin işleyişini de yeterince ifade etmiş oluruz.

Deleuze film-varlığı ruhsal bir otomatın beyni olarak tanımlamıştır. "Beyin" insanbiçimci bir terim olduğundan kısıtlayıcı görünebilir (filmi bir aktivite aynası olarak görmemize neden olur) belki, ama sinema hem bir bakıştan daha fazlası olduğu ve dünyaya dair bir algı olarak görülebileceği için, hem de beyin kavramı filmin bir içeriğe,

3. Gregory Currie'nin tam da *Image and Mind*'ın son satırında kavradığı gibi: "Film güvenilir olmayan ama anlatıcısız olan anlatılar kategorisine duyulan ihtiyacı gösterir." Bkz. *Image and Mind*, s. 282.

bir yapıya ve işleyen bir doğaya sahip olmasını çok iyi ifade ettiği için, Deleuze "beyin" sözcüğünü kullanmayı seçmiştir. Ama bir "benliği" yoktur. Kendi üstüne düşünen sinema (postmodern göndermeler, Brechtçi "Gözünü aç, uyuma!" çağrıları, şakacı selamlar ve benzeri) film-varlık ve film-düşünme olayına dikkat çeker, muhtemelen de seyirciyi daha fazla bilgi bulması için filmin dışına bakmaya zorlar. Dolayısıyla, film-zihin Deleuze'ün ruhsal otomatının retorik uzantısıdır; öznelliği de aşkın, serbest, dolaylı bir film-düşünme icra eden, kendi mantığı olan bir "ruhsal makine"dir, maddi ile ruhsal'ın bir birleşimidir. Film-zihin anonim veya nötr olabilir; öyküyü sessiz sedasız, hiçbir şeye müdahale etmeden gösterebilir: Örneğin film-dünyanın karakterlerin hareketlerine ve eylemlerine karşılık vermesine izin vererek, hiçbir şeye müdahale etmeden —bu tür bir film-düşünme karakterlere riayet eder— işe çok dahil olmadan, seyircinin karakterlerin gelişimini izlemesine olanak tanır. Ama buna mukabil ifadeyi denetleyici de olabilir, karakterlerden bağımsız hareket eder veya film-dünyayı esnek bir şekilde yeniden yaratır. Her iki bakımdan da kendisini dramatik olarak kendi film-düşünüşü aracılığıyla ifade eder: *Pi*'de hesaplayıcıdır, *Kanlı Toprak/Badlands*'de tefekküre dalmıştır, *Oğul/Le Fils*'de ise etiktir.

Tekbencilik gibi bir suçlama söz konusu olabilir elbette. Öyleyse, sadece kendisinin ve kendi düşünüşlerinin bilincindeki film-zihin Kartezyen, Hobbescu veya Lockeçu bir zihin midir? Film-zihin bir beyinse, kapalı bir kutu olduğu söylenebilir mi? Film-zihin kendi düşünmesiyle kapalıysa, diğer filmlere nasıl uyum sağlayabilir, edimsel yaratıcılar veya aktörler hakkında nasıl içeriden (kendi içinde) şakalar yapabilir veya gerçek dünya olaylarını böyle yorumlayabilir? Samuel Beckett 1938 yılına ait romanı *Murphy*'nin neredeyse tam ortasında birdenbire başkarakterinin zihninden söz etmeye başlar:

> Murphy'nin zihni kendisini büyük, içi boş bir küre olarak hayal ediyordu, evrene sımsıkı kapalıydı. İçermediği bir şeyi dışlayamayacağından bunu bir zayıflık gibi görmemek gerekirama. Onun dışındaki evrende hiçbir şey olmamıştı, olmadı ve olmayacaktı da; kendi içindeki evrendeyse hem fiilen hem de sanal olarak mevcuttu, fiili olana yükselen sanal veya sanala inen fiiliydi.[4]

4. Samuel Beckett (1993), *Murphy*, Londra: Calder, s. 63.

Beckett'in bu söyledikleri, filmin tek yönelimini de tanımlar — kavramsal olarak kendisinden başka hiçbir kökeni yokmuş gibi görünen bir yönelimdir. İnsan fenomenolojisinde bizler gerçeklik ile zihnin bir bileşimiyizdir —Merleau-Ponty bunu şöyle ifade eder: "Algılama ediminde dünyayı düşünmem: O —yani, dünya— kendisini benim önümde düzenler."[5] Filmozofiye göre film-zihin ile film-dünya bir bütündür: Film-dünya kendisini film-zihinden bağımsız düzenlemez. Yine de, tekbenci bir zihin felsefesi, önceden tasarlanmış ama kapalı bir film-zihin düşüncesinden çok farklıdır. Film-düşünme kapalı olabilir, ama film-zihin, gerçek arzulara ve dürtülere sahip gerçek insanlar tarafından tasarlandığı için dışsal olayların bilincindedir. Sanatçılar, kameralar, teknisyenler, yazarlar, mikrofonlar, aktörler, doğa, asistanlar... —hepsinin bir rolü vardır.

Film-düşünme daima sinemacılar tarafından "yaratılır". Sözgelimi David Lynch, filmlerini kesişen ya da birbirine koşut anlatı düzlemlerinde düzenler. Martin Scorsese koyu renklerle tasarladığı imajlarını öyküdeki karakterlere dair kesin bir yargı bildiren betimleyici hareketlerle birleştirir. Béla Tarr karakterler arasındaki deneyim uçurumunu veya akışkan bağlantıyı gösteren uzun düşünce-imajlardan oluşan film-dünyalar yaratır. Bu sinemacılar farklı film-düşünme stratejileriyle fikirleri sinema biçimine aktarırlar, ama "film-düşünme" her zaman oradadır, asla bertaraf edilemez ve onun sayesinde seyirci filmi, yönetmenin yaratıcılığının ve sinema sanatı mekanizmasının asla tamamen kontrol edemeyeceği veya sınırlayamayacağı şekillerde deneyimler. Yönetmen bir anlamda filmin yaratıcısıdır, ama bir anlamda da, film-düşünme için basit bir mecradır ve film-düşünmeyi doğru kavramak istiyorsak, öncelikle yaratıcı kavramını bir kenara bırakmamız gerekir. Filmozofinin filmi bu şekilde kavramsallaştırmasındaki amacı, sinemanın yaratıcılarını etkisiz kılmak değil, film deneyimine yeni boyutlar katmaktır sadece.

Dolayısıyla filmozofinin derdi, mekanizmalar veya yaratıcılık değil, daha ziyade felsefi bir mesele olan, seyircinin hissettiği anlamları filmin nasıl yarattığıdır. Bunun için de, filmi öncelikle saf bir ses-imaj deneyimi olarak kabul etmekle başlar. Sinemanın saf şiirini, bağlam-

5. Merleau-Ponty, "The Film and the New Psychology", s. 51.

sal bilgiyle filmlere zarar vermeden, keşfetmemizi sağlayacak bir yaklaşımdır bu. Bilgiyle daha kapsamlı yorumlama stratejilerini destekleyebilirsiniz elbette, bilginin kişinin bir filme dair sahip olduğu bilgilerin süzgecinden geçtiği de açıktır, ama filmozofinin yapmak istediği şey, filmin *tek başına* ne düşündüğünü çözmek ve özel bir film deneyiminin ne denli şiirsel olabileceğini ortaya çıkarmaktır. Filmleri —özellikle de yeni yönetmenlerin "yeni" filmlerini— ilkin yeni film-dünyalarolarak deneyimleriz ve yaşadığımız naif deneyim, film-düşünmenin yeni kavramlarını keşfetme potansiyeline sahiptir — işte filmozofinin asıl ilgilendiği şey de bu.

Çağdaş film, tam da filmi düşünme olarak kabul eden böyle yeni bir kavramsallaştırmaya fena halde muhtaç. Mevcut imaj biçimleri artık kolayca değiştirilebiliyor ve sanal olarak her şeyin gösterilmesi mümkün; güvenilmez anlatıcı ve öznel olmayan "bakış açısı" çekimleri giderek daha görünür hale geliyor. Bu, film kuramını ve eleştirisini de etkileyerek film biçimine ilişkin (teknik olmaktan ziyade) daha şiirsel bir betimleyici dil ve kavrayış ihtiyacını ön plana çıkarıyor. Hareketli ses-imajın akışkanlığı ve kapsamı, her türlü filmin düşündüğü şeklinde bir kavramsallaştırmayı hak ediyor (ve hatta zorunlu kılıyor). Çağdaş film istediği yere gider, istediği şeyi gösterir — dolayısıyla, yeni bir kavramsallaştırma *gerektirir*. Film başladığında, bize ulaştığında, film-zihin oradadır ve düşünme başlamıştır. Öyleyse film baştan sona belli bir yönelim/niyet taşır, dolayısıyla tüm biçimsel hamleleri önemli veya anlamlıdır; filmi canlı kılan, yönelimidir. Film-zihin, seyircinin filmin biçimsel kıvrılmalarını ve sapmalarını *anlamasına* yardımcı olur; böylelikle seyircinin film *deneyimine* katkıda bulunur. Dolayısıyla, film-zihnin ne yaptığı, bizim sinemaya dair bilgimiz açısından film-zihin kavramının kendisinden daha önemlidir (felsefe tamamen başka bir meseledir). Dolayısıyla okuduğunuz bölümde amacım bu yönelmiş film-zihnin kavramsal tasvirini yapmak ve işleyişini tanımlamak olacak.

Film-dünyanın yaratımı

Film-zihnin iki boyutu olduğunu söyleyebiliriz: Bir yanda, gördüğümüz insanları ve nesneleri içeren temel film-dünyayı yaratan film-varlık; diğer yanda da, bu film-dünyayı tasarlayan ve yeniden şekillendiren film-varlık vardır. Bu iki boyutu sırasıyla film-dünyanın yaratımı ve film-düşünme olarak adlandıracağım. Film-zihin, tam da film-dünyanın yaratımı ve film-düşünme faaliyetleriyle kendisini *var eder*. André Gaudreault, Robert Burgoyne ve George Wilson bu eşanlı sunma ve yeniden şekillendirmeyi kavramsallaştırma ihtiyacını hissetmişti. Filmozofi ise film-dünyanın yaratımının arkasında bir film-zihni kavramsallaştırarak filmi görmeye çalışması bakımından bir ilki gerçekleştiriyor. Filmozofiye göre film düzdür, her şeyi gösterebilir, bize hareket eden ses-imajlar verir (bir yönetmen veya bir kamera görmeyiz); özenli bir inşadır ve seyircinin deneyiminde fiziksel olarak tam da ışık ve ses biçiminde belirir.

Şimdi, göründüğü kadarıyla belirgin bir kavramsal sorun teşkil etmeyen film-dünyanın yaratımı meselesini ele alalım. Belirgin olmayışının sebebi, bir filmde bir arabanın veya bir sandalyenin olduğu gibi görünmesi için kavramsal bir gerekçeye ihtiyaç duyulmamasından kaynaklanır. Arabanın araba gibi ve sandalyenin sandalye gibi görünmesinin nedeni, selüloidin veya dijital bandın gösterme özelliğidir. Filmozofi temel film-dünyayı kuramsal olarak izah etse de, bu izahın film-dünyanın anlamı üzerinde bir etkisi yoktur. Arabanın araba gibi görünmesinin kavramsal olarak açıklanması, seyirci açısından söz konusu arabaya daha anlamlı bir nitelik kazandırmaz. Dolayısıyla, film-zihnin (arabalar, insanlar ve binalar içeren) film-dünyayı yaratmasının, seyircinin çoğu filme ilişkin deneyimi açısından nispeten hiçbir şey ifade etmediğini söyleyebiliriz. Ama öte yandan, tutarlı ve kapsamlı bir film-varlık kavramının hem film nesnelerini hem de film üslubunu açıklayabilmesi gerekir. Filmozofi film-dünyanın yaratımını tam da bu anlamda kuramsal olarak açıklamak *ister*, yani, bir film-varlık felsefesi peşindedir. Ama yanı sıra, seyircinin akışkan film-düşünmeyi kavramasını sağlayabilmesi için film-dünyanın yaratımını kuramsal olarak açıklama *ihtiyacını hisseder*. Neticede fikir seyirci-

nin beyninin arkasındadır ve belirli bir film, bu temel film-dünyayı (özel efektler veya bilgisayar ürünü imajlar aracılığıyla) yeniden yaratacak olan "film-düşünme" faaliyetine başlayana kadar da orada bekler.

Yani, bu kuramsal açıklamaya göre, bir filmde gördüğümüz ve duyduğumuz her şeyi —insanları, binaları, dekorları— adeta sihirle birdenbire meydana getirerek yaratan, film-zihindir. Film-zihin film-dünyayı yaratır, düzenler, ayrıca orada ikamet edip onu kontrol eder. Sözgelimi *Jurassic Park*'taki insanları ve dinozorları yaratan film-zihindir. Film-dünyanın yaratımı hiç incelenmemiş olan "yönelim/niyet"tir, yani film-zihnin yönelimi/niyeti (film-dünyayı yeniden yaratan film-düşünme ise hep incelenmiş olan "irade"ye benzer; ama ikisi arasında bulanık bir şiirsel düşünme alanı vardır ve son derece önemlidir). Film-zihin bu yönüyle —yani, "önceden-düşünme" özelliğiyle— filmin tutarlı temel dünyasını yaratır. Dolayısıyla, film-dünyaya temel bir inanç besler; bir *Kök-Doxa*'dır* veya bir *dünya inancı*'dır. İncelenmemiş doğal yönelim/niyet, film-dünyanın normal doğa yasalarına (yani ışık, gölge, boyut) itaat etmesini gerektirir. Böylece bu doğal tutum sayesinde nesneleri mümkün olduğunca yansız görürüz. Yerçekimi ve gölge, insanlar ve binalar biçimindeki bu temel yaratım bildiğimiz gerçek dünyanın bir benzeridir. Merleau-Ponty fenomenolojinin "dünyada, akıldan daha eski bir mevcudiyeti... yeniden keşfetmesi gerektiğini"[6] söyler; işte film-zihin de kendi dünyasına ilişkin böyle bir mevcudiyeti —bu doğal sezgisel dolaysızlığı— hisseder.

Film-zihin ile gerçeklik arasındaki bu ilişki önemlidir. Temel film-dünya gerçekliğin bir kopyası değildir. Film-yapma olayı genellikle gerçek dünyanın kaydedilmesiyle başlasa ve bu bakımdan benzersiz olsa da (ve bunu imajların kusuru olarak adlandırabilsek de), kamera teknik açıdan bile basitçe gerçekliği yeniden üreten öz-ereksel bir alet, başlı başına bir amaç değildir asla. Filmin dünya imajı, Bazin'in dediği gibi, "insanın yaratıcı müdahalesi olmaksızın kendiliğinden biçimlenemez";[7] üstelik sinemanın başlangıcından beri bu

* Platon'da nesneleri İdealar olan epistemeyle, yani bilgiyle kıyaslandığında daha düşük bir biliş türüne denk gelen sanı ya da kanaate verilen ad. – *ç.n.*

6. *A.g.y.*, s. 52.

7. Bazin, *What is Cinema?*, c. 1, s. 13.

böyledir. Dolayısıyla, film-zihin (film-yapma mekanizması aracılığıyla) benzersiz bir film-dünyada kendi film-nesnelerini yaratır. Ama bu, *Rosetta* gibi bir filmi nihayetinde gerçek dünyamızla, politikasıyla ve insanlığıyla ilişkilendirmediğimiz anlamına gelmez, bilakis film bize ne "türden" bir imaj-gerçeklik sunmaya karar verirse versin, onu kabul etmeye (kavramsal olarak) *hazır* olduğumuz anlamına gelir tam da. Filmozofinin derdi, "gerçekliğin" yavaşlatılmış devinim, uzam geçişleri ve dijital biçimlendirme aracılığıyla yoğun bir şekilde farklı bir kisveye büründürülüp allanıp pullandığı *tüm* filmleri "kavramsallaştırmak"tır. Film artık ileri bir noktadadır ve kavramlarımızın ona uyum göstermesi gerekmektedir. Çağdaş film artık gerçek dünyanın fiziksel yasalarını ve özelliklerini aştığından, bizim de filmi sürekli bu yasalara ve özelliklere "havale etme" arzumuza direnmemiz gerekiyor.

Öyleyse bu kuramsal açıklamaya göre, gördüğümüz "nesneleri" (karakterleri, sesleri, binaları) yaratan veya görsel olarak üreten, bizzat film-zihindir. Bir anlamda, film-zihin kendi özel, benzersiz film-dünyasında "nesnelerin" kendisi *olur*. Ayrıca insan bilincinin tersine bu nesneler tamamen film-zihnin "içersinde"dir. Dolayısıyla, film-zihin kuramı tekbenci olsaydı, nesnelerin var olmadığını, sadece görünüşler (iki-boyutlu bir film olayı) olduğunu ileri sürerdi. Film-zihnin bu olası idealizmi —bazılarını üçüncü bölümde ele aldığımız— birçok soru doğurur. Film-zihin kendi nesneleri "haline geliyorsa", seyircinin gördüğü nesnelerle ilişkisi için ne diyebiliriz? Filmin şeyleri deneyimlemesiyle, bizim şeyleri deneyimlememiz aynı mıdır? Film-varlığın filmin içeriği ile olan ilişkisine "deneyim" adını mı vermek gerekir? Var olan hiçbir nesne yoksa, nesnelerin "deneyimlenmesinden" nasıl söz edebiliriz? Vivian Sobchack bir film-öznenin bir "dünyayı" öznel bir bakış açısından "deneyimlediğini" söyler.[8] Filmin "deneyimlemesine" ilişkin fenomenoloji kuramları, filmin nesnelere dair bir bakışı olduğunu öne sürer — yoksa bu kuramlar, "filmleme" nin mekanik algısını, "filmin" hareket eden ses-imaj olayıyla mı ka-

8. Yine de Sobchack, filmin görsel "bedeni"nin "kendi mevcudiyetini ve nesne hareketinin kısmi kuruluşunu bize temsil ettiğine" dikkat çeker; bu da Sobchack'in filmin bedeninin hem filmin kendisi hem de (kısmen de olsa) nesneleri "olduğuna" inandığını gösterir. *TheActiveEye*; s. 31.

rıştırıyorlar? "Filmin deneyimlemesinden" ve "filmin bakışından" söz ettiğimizde, işin içine film ile film-dünya arasındaki bir boşluğu, insanbiçimci bir dikkati katıyoruz kesinlikle. Film *kendi şeyleriyse* nasıl olur da "ayrı şeyleri" deneyimleyebilir?

Bu paradoksun yanıtını, seyircinin film deneyiminde buluruz. Seyircinin birtakım nesneler, tanınabilir nesneler gördüğüne şüphe yok, ama bunlar bir film-dünya içindeki nesnelerdir. "Filmin bir sandalyeye doğru ilerlediğini" söyleriz, ama o zaman filmin hareketi ve sandalyeyi bir bütün olarak, değişen tek bir imaj (giderek büyüyen sandalye) olarak düşündüğünü söylemek tuhaf bir şekilde daha doğru olur. Gelgelelim seyirci odadaki sandalyeyi "film-dünyanın yaratımının" bir parçası olarak görmez; sadece odadaki bir sandalye olarak görür ve kendisinin sandalyeye yaklaşmakta olduğunu hisseder. Film-zihin ve film-dünya tam manasıyla tek ve aynı şey olabilir, ama *film-düşünme* çoğunlukla *kavranabilir nesnelere* (karakterlere, gün batımlarına, silahlara, vb.) *doğru bir yönelim/niyet* olarak tasavvur edilir doğru bir şekilde. Çoğu film kendi film-düşünmesini sanki nesnelere ilişkin bir "deneyimmiş" gibi sunar — filmin bir insan olmadığı, öznel olmadığı şeklindeki argüman, "deneyim" teriminin kullanılmaması için geçerli bir sebeptir.

O zaman, böyle katı bir film-zihin düzlemi kuramlaştırmaya ne gerek var? Film-dünyayı yaratan bir film-zihin olduğunu söylemeye ne gerek var? Film yaratmış olduğu film-dünyayı yeniden düşünme becerisini sergilemeye başlayınca, henüz tam anlamıyla keşfedilmemiş olan bu olgu (yani, film-zihnin film-dünyayı yaratması) daha da ilginç hale geliyor. Örneğin çok farklı iki filmi ele alalım. *Rosetta*'da gördüğümüz —insanlar, karavanlar, yağmur, yollar ve küçük motosikletlerden müteşekkil— film-dünya hareket, geçişler, kadraj, ses düzeyi, imaj dokusu, renk tonu gibi klasik film üsluplaştırmalarıyla yeniden düşünülür, bir niyete büründürülür. *Amélie*'de gördüğümüz (insanlar, kafeler, güneş ışığı, kanallar ve motosikletlerden müteşekkil) film-dünya ise hem klasik film-düşünmeye *hem de* film-dünyanın akışkan yeniden düşünmesine bağlı olarak yeniden düşünülür. *Amélie*'nin akışkan film-düşünmesi, ya kadın kahramanımızı suya çevirmeye ya da fotoğraf otomatında çekilen resimleri canlandırmaya karar verir. *Amélie* gibi bir film, "biçim ve içerik" anlayışlarımızı zor-

lar, kendisinden başka hiçbir "nesne"si kalmayıncaya dek biçim ve içeriği harmanlayıp birleştirir. Seyirci, film-zihnin Amélie'nin "kişiliğini" kuramsal olarak açıklamak için renklendirilmiş kalbini elbisesinin ve derisinin altında atıyormuş gibi göstermesini organik anlamda anlayabilir.

Basitçe ifade edecek olursak, film-düşünme genellikle renklendirmeler, hareketler, imaj geçişleri ve ses tasarımından müteşekkildir — ama film-zihnin var olduğunu ve film-dünyayı yarattığını kabul ettiğimizde, ayrıca akışkan film-düşünme olarak adlandırabileceğimiz "biçimsel" bir film-düşünme tarzı daha olduğunu kabul etmemiz gerekir. (Şimdilik "akışkan" terimi yeterli olsa da, filmin gelişimine adapte olacak şekilde güncellenerek değiştirilebilir ve değiştirilmelidir de.) Film-zihin kavramı kısmen filmin geleceğine verilen bir karşılıktır. Film-zihin, nesnelerin zamanının ve uzamının bizim algıladığımız biçimini değiştirebilir. Edimsel şeyleri "temsil etmez", sadece kendi film-şeylerini düşünür: Filmin nesnelerini "yaratılmış" olarak görmek, bu nesnelerin sağduyuyla kavranabilirliklerini azaltmaz, bilakis nesnenin filmde kullanılabilmesini mümkün kılar. Deleuze'ün söylediği gibi, film-zihin "taneciklerden bedenler yaratır."[9]

Film-dünyanın yaratımını bu şekilde kavramsallaştırmak, film-düşünmeye esneklik kazandırır ve filmin kendi yarattığı şeyi akışkan film-düşünmeyle yeniden düşünmesini mümkün kılar. Daha *Rosetta*'nın en başında bu kavrama ihtiyaç duymayacağımızı biliriz; *Amélie*'ninse hemen başında bu ihtiyacı hissederiz. Filmozofi filmi *bütünlüklü bir varlık* olarak düşünür. Film-zihin de hem gerçek olmayan dünyalar yaratmaya muktedirdir hem de gerçek gibi görünen dünyaları baştan yaratabilir — öyleyse bütün filmleri kapsayacak bir film-varlık felsefesinin gerçekçi filminden geleceğin akışkan filmine kadar her türlü sinemayı ele alabilmesi gerekir. Biz insanlar kendi dünya versiyonumuzu tasarlarız ve kendimizi o dünyanın içinde tahayyül ederiz; film-zihinse hem kendi dünyasını hem de kendisini ("benliğini") —kendi yarattığı nesnelere olan inancını— tahayyül eder. Başka

9. Gilles Deleuze (1998 [1989]), "The Brain is the Screen: Interview with Gilles Deleuze on *The Time-Image*", çev. Melissa McMahon, haz. Reda Bensmaïa ve Jalal Toufic, *Gilles Deleuze: A Reason to Believe in this World* içinde, *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*'ın özel sayısı, c. 20, no. 3, s. 49.

bir deyişle, film-zihin, nesnelerinin ve karakterlerinin kendisidir, ama bunu bilmemize izin vermez: Film-zihin karakterleri çoğunlukla *Amélie*'de gördüğümüz tarzda "değiştirmez". Gelgelelim manipülasyon ihtimaline karşı tartışmamıza *Amélie*'yle başlamamız gerekiyor; neticede her şeye hazırlıklı olmalıyız.

Film-düşünme anlayışına göre, kurmaca filmler de en az deneysel ve avangard sinema örnekleri kadar soyuttur. İyi bir film kuramı, *Üç Renk: Mavi/Trois couleurs: Bleu* filminin bulanıklaştırmasını veya *Katil Doğanlar/Natural Born Killers* filminin biçimbozumlarını hiç dikkate almaksızın, film biçiminin sınırlarıyla başa çıkabilmeli, ama yine de "aşırıya" kaçmamalıdır. Neticede, filmin bu şekilde kavramsallaştırılmasını benimseyen seyirci, sinemanın olanaklarına da hazırlıklı olacak, hatta neredeyse bu olanakları bekleyecektir. Böylece örneğin *Katil Doğanlar*'da karakterlerin yüzlerinin akışkan bir şekilde değişmesi, artık "bunu yapan" kim veya nedir türünden bir karışıklığa yol açmayacak ve seyirci de film-zihnin düşünme biçimini kavrayarak filmi seyredecek ve yorumlayacaktır. Film-zihin kavramı sayesinde seyirci, film-dünyanın yeniden düşünülmekte olduğunu fark eder — başka bir deyişle, filmin bu temel yaratısının (yani, film-dünyanın) bozulmak, geçersiz kılınmak veya tadil edilmek üzere film-düşünme yoluyla incelendiğini fark eder. Bir filmi seyrederken seyircinin kendi zihninde film-dünyayı yaratan film-zihin kavramı varsa, çağdaş film nasıl bir manipülasyon sağanağına tutarsa tutsun seyirci buna hazırlıklı olacaktır. Film-zihin kavramı filmin —her yerde her şey *olabilen*— yeni geleceği etrafında tasarlanmıştır. Film yapımının bu yeni fiziği, yeni bir film-varlık kavramına da ihtiyaç duymamıza yol açıyor.

Film-dünyanın yeniden yaratımı

Ama film-düşünmeyi —yani, film-zihnin daha önemli (ve daha belirgin) işleyişini— ele alabilmek için film-dünyanın yaratımı meselesini şimdilik bir kenara bırakmamız gerekiyor. Neticede, film-zihnin bu yönü, çoğu sinema açısından asıl kavramsal yönüne —yani, filmin imajlarını ve seslerini aydınlatma, açıklama işlevine— kıyasla pek de önemli değildir, daha doğrusu pek işe yaramaz. Film-zihnin birtakım

insanlar ve yerler yaratması, seyircinin sinema deneyimi açısından çok da önem taşımaz. Seyirci gördüğü karakterlerin aslında iki boyutlu film kaydı olmasına rağmen böylesine gerçek görünmesinin ne denli inanılmaz olduğunu düşünmez. "Film-dünyanın yaratımı" kavramı, arka planda bekleyen bir fikir olarak var olur, akışkan ve filmce düşünen filmler duyularımıza ulaştığında uyanır. Öyleyse her şeyi yaratan bir film-varlık olan film-zihin, aynı zamanda insan ve nesnelerden oluşan bir film-dünya tasarlar kendine ve bunu da ya temel görüntü tonu ve ses düzeyi aracılığıyla ya da hareket veya dijital biçimlendirme gibi daha belirgin biçim dönüşümleri aracılığıyla yapar. Bunlar temel, biçimsel ve akışkan film-düşünme olarak adlandırdığımız alanlardır ve yaratılmış olan kavranabilir insanları ve yerleri yeniden şekillendirirler. Demek ki, film-zihin bizim nasıl gördüğümüzü, nasıl işittiğimizi düşünüyor ki bu da son derece önemli, enteresan ve hatta zekice. "Diğer her şeyi" de yaratıyor elbette, ama karakterleri, dağları, sokakları "düşünüyor" olması, şimdilik (şiirsel ve yorumsal açıdan) o kadar önemli değil. *Film-düşünmelerden önemli olanı, filmdeki tanınabilir insan ve nesneleri "kuşatan" düşünmedir.*

Nitekim film-düşünme sürecinde tutarlı film-dünya bir yönelim/niyet tabakasıyla kaplanır. Film-dünyanın (film-zihnin düşünmesiyle) önceden düşünülerek yaratımı üzerine (film-zihnin Düşünmesiyle) düşünülür. Bunu insanın düşünme süreciyle karşılaştırarak açıklayalım. İnsanın öznel düşünmesi (veya dikkati) bilincin nesnelerini sorgular ve nesneleri açıklayarak anlamlandırır. Merleau-Ponty'nin ifadesiyle "genel ve biçimsel bir etkinlik olarak dikkat",[10] nesneler olmadan mümkün değildir; dikkat nesneleri figürlere, yani yeni nesnelere dönüştürür. Bu fenomenolojik tutum, kendi üstüne düşünebilen, felsefi ve analitik olabilen, mercek altına alınan "irademiz"dir. Ama film-zihnin kendi üstüne düşünebilen iradesi, *insanınkinden farklı olarak*, kendi doğal yönelimini düşünür ve tarafsız yaratım olanağını araştırır. Odak değişikliği, bir sahnenin renklendirilmesi, bir nesneye geçiş, bir diğer karaktere doğru ilerleme, vb... — bunların hepsi film-zihnin dikkatinin bir örneğidir. Öyleyse, film-zihin film-dünyayı aynı anda hem yaratır hem de yeniden şekillendirir. Bir karakterden diğeri-

10. Merleau-Ponty, *The Phenomenology of Perception*, s. 29.

ne ne zaman geçileceğine, bir sokakta ne zaman ilerleneceğine, ne zaman arkaplana odaklanılacağına, bir karakterin gördüğü şeyin ne zaman gösterileceğine, siyah-beyaza ne zaman geçileceğine, bir kişinin yüzünün ne zaman kadraja alınacağına, filmin ne zaman yavaşlatılacağına "karar veren", film-zihindir. Film-zihin *Tutku/Ossessione* filminin (yönetmen: Luchino Visconti, 1943) başında Gino'nun yüzünü göstermemeyi, yani Giovanna görene kadar göstermemeyi seçer — birbirlerinin yüzlerini ilişkileri sayesinde göstereceklerini film-zihin bilir. Film-zihnin hareketli ve yönelimli eylemi, film-düşünmedir. Film-zihin her zaman kendi düşünmesinde yer alır — yani, kendi düşünme ediminde var olur. En temel film-düşünme, en temel değerlerle başlar: siyah-beyaz veya renkli, tanecikli veya net, yatay veya dik imajlarla. En temel film-düşünme kendi üstüne önceden düşünmez, ama temel film-dünyanın tasarımı büyük ölçüde film-zihnin verdiği bir "karar"dır — yani, insanların insan gibi görünmesi, film-zihnin önceden düşünmeye dayalı kısmıdır, gelgelelim bir kişinin gri tonlarıyla mı yoksa renkli mi gösterileceğiyse film-zihnin kendi üstüne düşünmeye dayalı kısmına bağlıdır.

Film-zihin sayesinde film-düşünme birçok ustanın emrine amadedir. Film-zihin kendine, filmin öyküsüne, karakterlerine, anlatıcısına ve hatta (örneğin kendi üstüne düşünen sinemada olduğu gibi) kendisi dışında başka bir dış yaratıcı güce hizmet eder. Mevcut öyküye müdahale edebilmek ve kendi namına veya öbür karakterler namına düşünebilmek önemli bir beceridir. Film-zihnin karakterlerin namına (ya da bazen bir karaktermiş gibi) düşünme becerisini daha sonra ayrıntılı bir şekilde ele alacağım. Ama bizim namımıza düşündüğünü belirteyim burada. Örneğin bize karakterin ne yapması gerektiği konusundaki düşüncesine dair bir fikir verir: Kavga esnasında bıçağın çekilmesiyle bize "Bıçağı alıp onu gebertsene aptal," diyor ya da o sırada başka bir karakterin bıçağı almayı düşündüğünü gösteriyor olabilir. Bedensiz bakış açılarına ve görünüşte yansız görüntülemelere eşlik eden karışıklığı hesaba kattığımızda bu, film-zihnin en önemli özelliği haline gelir. Filmin düşündüğünü kabul edersek, eylemlerinin temelinde de bir yönelimin/niyetin bulunduğunu varsayma şansımız olur ve bu da, filmin her ânını farklı bir "düşünülmüşlük" kategorisi kapsamında anlamamızı sağlar. Bir manzara çekimi, manzaranın

güzelliğini ve içkin doğasını görüntüleyebilir, ama bir film-zihnin var olduğu düşüncesi, -—önceki sahneyle "mukayese etme" veya "denkleştirme", sükût ve huzuru, ontoloji (doğanın ontolojisi) gibi— olası bir başka boyutu hesaba katmamızı sağlar. Ama ille de böyle bir boyut olması gerekmez elbette. Filmin tamamen bir niyete/yönelime dayandığı fikri, her sanat nesnesinde barınan estetik belirsizlikleri yok etmez. Burada ilginç olan, film-zihnin film-dünyayı yeniden düşünme *şekli*'dir — yani "niyetlilik/yönelmişlik"in nasıl "biçime" dönüştüğü, "düşünme"nin kendisini nasıl açığa vurduğu. Film-zihin bir temsil sunar (burada temsil edilen "imajlar ve sesler"dir ve sunma edimi de film-düşünmedir). Böylece film-zihnin (ve dolayısıyla her filmin) yavaş-hızlıyı, gevşek-sıkıyı, küçük-büyüğü, gürültülü-sessizi, yüksek-alçağı, uysal-ceberutu, mitsel-gerçeği düşünebileceğini kabul etme noktasına ulaşmış bulunuyoruz.

Vivian Sobchack kavramsallaştırdığı film-bedene belirli bir *öznel* yönelim atfetse de ulaştığı sonuçlar önemlidir. Sobchack'e göre film-beden "cisimleşmiş bir yönelmişlik"[11] barındıran bir bilince sahiptir: İnsan düşüncesi imajlarda ete kemiğe bürünür ve fiziksel hale gelir. Burada düşünme en uç biçimleriyle sunulur. Sobchack'in film-bedene atfettiği "görme gücü" —film-bedenin kendi dünyasına yönelik olumsal yönelimleri— kendi varoluşunun içe veya dışa yansımasıdır, yani görme gücü bizzat varoluşudur. Daha önce de belirttiğimiz gibi, "görme gücü" terimine başvurması, Sobchack'i film-imajlarla nesne-imajlar arasında tuhaf bir ayrıma yöneltir. "Filmin görme gücü bakımından filmin imajlarının görünürlüğü"[12] açıklamasında bu ayrımı açıkça görürüz. Üstelik "deneyim" de söz konusu ayrımdan nasibini alır. Sobchack film-bedenin şeyleri *öznel şekilde deneyimlediğini*, kendi ürettiği nesnelere "baktığını" söyler. Yani film hızla ilerlerken Sobchack'in film-bedeni bir yandan (önceden kaydedilmiş) gerçek-dünya nesnelerini "deneyimlerken", bir yandan da nesneleri film-dünyanın benzersiz imaj-şeyleri olarak yaratır. Öyleyse Sobchack'in burada kastettiği açıkça filmin kendi nesnelerini belirli bir şekilde deneyimlediği, filmin bir karakteri severken diğerini sevmediği gibi bir durumdur. Kadraj açıları, hareket, renk gibi şeylerin açığa vurduğu,

11. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 247. 12. *A.g.y.*, s. 132.

bizzat bu "deneyim"dir. Filmin bir kişiyi belli bir şekilde kadraja alması, Sobchack'e göre film-bedenin o kişiyi öznel olarak deneyimlemesinin bir göstergesidir.

Gelgelelim film-zihin bir yolunu bulup insanca bir yönelim değil, sadece kendine özgü bir düşünme sergiler. Biçim —yani renk, hareket, kadraj— film-zihnin yönelimidir; dolayısıyla film-zihnin kendi nesnelerini kendi "görme gücüyle" "deneyimlediğini" söylemek belki de yanıltmaktan başka işe yaramaz — zira her ikisi de zorunlu bir ayrıma ve pasif bir seyircilik hissine yol açar. Oysa filmozofi, film-zihnin bir dünya yarattığını, daha sonra bu dünyayı yeniden düşündüğünü (bazen akışkan şekilde yeniden yarattığını), yaratılan bu film-dünyanın seyirci için görünür olan nesneler içerdiğini ve film-zihnin bu nesnelere yönelimiyle bir film-düşünme gerçekleştirdiğini söyler. Ne var ki, "deneyim" ve "görme gücü" belki de kullanılabilecek en iyi terimler değildir.

Temel film-düşünme

Artık film-düşünmenin nelerden oluştuğunu, işleyişini, filmlerde nasıl göründüğünü genel hatlarıyla açıklayabiliriz. Film-düşünmenin birbiriyle bağlantılı üç ana tipi olduğunu ve bunları temel film-düşünme, biçimsel film-düşünme ve akışkan film-düşünme olarak adlandırdığımızı zaten belirtmiştik. Bunları şöyle de sıralayabiliriz: (a) film-dünyanın temel tasarımı (filmin siyah-beyaz mı yoksa renkli mi olacağı, kadraj oranının ne olacağı); (b) geleneksel biçimsel unsurların (kadraj, hareket, geçişler) filme eklenmesi; (c) film-dünyanın (özel efektler, imaj biçimlendirme, görüntüyü işleme, vb. uygulamalarla) yeniden yaratılması. Film-dünyanın benzersiz yapısının ve görünüşünün temelini oluşturan tasarıma temel film-düşünme diyoruz. Bu, film-dünyanın *en tepesinde* kendi üstüne düşünmeye dayalı dikkattir — başka bir ifadeyle, film-zihnin kendi dünyasına ve karakterlerine yönelik önceden tanımlanmış *tutumudur*. Temel niteliğindeki film-dünyanın tutarlı bir şekilde tasarlanmasına temel film-düşünme adını veriyoruz. Örneğin imajın rengi düşüncedir; filmin geniş görüntülü olmasıysa film-zihnin verdiği bir karardır, onun yönelimini yansıtır. Öyleyse seyirci filmin dramatik yapısına ilişkin bu nedeni film

deneyimine ve yorumuna katabilir. Film-zihnin genel nitelikteki bu yönelimi kendisi (ve tabii seyirci) içindir ve temel film-dünyadan — yani, bir karakterin veya bir sahnenin gösterilmesinden— doğar.

Bu türden bir film-düşünme —örneğin Cavell'in "dünya resimlerinin" "canlandırılması"— öyle görünmediği zamanlarda bile daima açık seçik bir tasvirdir. Yönelim açısından, bu tarz bir film-düşünme hem bir gösterme hem de gösterilen şeyin bir tahlili veya yorumudur — sonuçta her imaj düşünülmüştür. Filmdeki tanınabilir şeylere — insanlara, olaylara— yönelik bir "tutum"dur daima. Ama filmin içinden kaynaklanan bir yönelimdir. Anlatı-dışı değildir, birdenbire var olmuş, hayaletimsi bir yönelim değildir. Virginia Woolf, 1926 tarihli denemesi "Sinemaya Dair"de filmin düzenleyici varlığını şöyle kavrar:

> Kontrollü ve bilinçli sanatla hareket eden soyut bir şey bu; kendisini anlaşılır kılmak için sözcüklerden veya müzikten çok az yardım alan ama yine de aldıklarını son derece verimli kullanan bir şey — bir gün gelecek, sadece hareketler ve soyutlamalarla yapılmış filmler göreceğiz.[13]

Film-zihin işte böyle, her filme kendi üslubunu kazandıran *kontrollü ve bilinçli bir sanatçılık* modelidir. Film-zihin kavramının kendisi ve çizdiği çerçeve her filme temel bir nitelik ve kimlik kazandırır; temel film-düşünme kendisini en çok, imajların ve seslerin oluşturulması, düzenlenmesi ve "seçilmesi" işlemiyle açığa vurur. Nispeten göze çarpmayan bir temel film-düşünme ise, filmin yapısını neredeyse yansız kararlarla yaratır. Dolayısıyla, filmin karar verme mekanizması işlevini gören film-zihin, bulabileceğimiz tek "eylemlilik" veya yönelimdir, yegâne yönlendirici "tutum"dur. Bazen bir sahneye sanki hiçbir şey yapmamış gibi görünse de, aslında sahneyi tam da o anda o görüş açısından o seslerle ve bir sonraki sahneden hemen önce gösteriyor olması, düşündüğünün somut kanıtıdır. Sadece göstermeye karar verdiği şeyi göstermesi bakımından seçicidir, yalıtarak gösterir: *Seçer, eler ve düzenler*. Temel film-düşünme, temel seçime dayalı bir yapı-düşünmedir (örneğin önce bir imajın, sonra diğer bir imajın gelmesi, vb.); filmin zaman ve uzam ilişkilerini belirler, sınırlarını çizer. Mutat bir film-dünya aşina olduğumuz bir dünya gibi görünse de, as-

13. Woolf, "On Cinema", s. 36.

lında film-zihnin, ses-imajları (yani film-düşünceleri) seçerek, bozarak, keserek ve yeniden düzenleyerek yarattığı, gerçek dünyaya hiç benzemeyen, bütünlüklü bir uzam-zamana dayalı bir film-dünyadır.

Öyleyse kendine ait bir film-dünyaya hükmeden film-zihniyle her film benzersizdir. Benzersiz film-zihin aynı zamanda *özerktir*, istediği her şeyi yaratma ve düşünme özgürlüğüne sahiptir. William Rothman doğru bir saptamayla filmin kendi dilinin, imajlarının ve yönelimlerinin efendisi olduğunu söyler. Sobchack de film-düşünmenin özerkliğini doğru kavrar: "Film seçimlerinde özgürdür. Görsel olarak nasıl bir dünyaya uyacağına kendi karar verir: Fiziksel olarak ikamet ettiği dünyaya mı, yoksa düşlediği dünyaya mı? Bu tamamen kendisine bağlıdır. Nasıl ilerleyecektir? Sendeleyerek mi, yoksa muntazam mı? Kulaklarını dünyanın seslerine açacak mı, yoksa tıkayacak mı? Kendi duygularının sesine kulak verecek mi? Tüm bunlar kendi bileceği şeylerdir."[14] Seyirci de film-varlık kavramını benimserse, filmin bu özgürlüğünü ve sahip olduğu düşünce olanaklarını sezebilir.

Stanley Cavell gibi bir film felsefecisi bile filmin bize birçok şey gösterebildiğini doğru kavrasa da, bu "gösterme" işini bir türlü kavramsallaştıramaz. Örneğin Truffaut'nun *Unutulmayan Sevgili/Jules et Jim* filminin bir sahnesinde Jeanne Moreau'nun oynadığı karakterin resminin birdenbire görünmesi için "İki adam için özel olan bir imaj sanki ikisinin arzusunda maddileşmiş gibi görünüyor"[15] açıklamasını yaparken film-zihin gibi bir kavram çok işine yarayabilirdi. Filmin "düşündüğünü" kabul ettiğimizde bizim için artık bir bilmece, bir muamma yoktur; bu zaten filmin yapabildiği (belki de yapması gereken) şeydir. Filmin ne kadar çok düşündüğünü kavrayın yeter; işte o zaman ilginç bir yorumun kapısını aralamış olursunuz. Film-zihin (muhtemelen anlamlı olan) ses-imajlarla düşünmeye asla son vermez, bu onun varoluş biçimidir. Film kendi iç nesne-imajlarıyla sürekli aktif bir ilişki halindedir. Dolayısıyla film *olarak* daima oradadır; bu nedenle —bazen sessizce bazen de kendini belli ederek— sürekli düşünür; filmin imajı saydam ve maksatsız veya yönelimsiz göründüğünde bile hâlâ düşünmektedir. Gösterilen şeyin, kesintisiz

14. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 256.
15. Cavell, *The World Viewed*, s. 138.

kavranışıdır film. Düşünmeyi asla kesmez, hep kıpır kıpırdır (tıpkı insan zihni gibi sürekli iş başındadır). Kımıldamadan duruyormuş gibi göründüğünde bile aslında bir yönelimi vardır (neticede biçim olmadan film var olamaz). Film-zihin bazen sessiz bazen gürültücü, bazen gerçekçi bazen dışavurumcudur, ama değişmeyen tek şey, sürekli düşündüğüdür, daima bir yöneliminin olduğudur. Film-zihnin yönelim/dikkatedimi, yani bir diğerinin yerine belirli bir imajı, belirli bir kadrajı seçmesi, "o" imaja, "o" kadraja verdiği önemi gösterir. Peki, neden önemlidir, ne işe yarar? Öncelikle *her filmin her ânının maksatlı bir an olduğunu anlatır bize— en basit kadraj, en ufak değişiklik bile maksatlıdır.* Kısacası, film-zihin her kadrajı belli bir maksatla tasarlar, her imaj değişikliğini tek tek düşünür.

Film-zihin gücünü *bütüne dair bilgisinden,* yani aşkınlığından alır. Baştan sona bir filmin tamamına hâkimdir, her şey bilgisi dahilindedir ve ona—hem geleceğe doğru hem de gelecek içinde—yayılarak düşünme becerisini veren şey de budur. Filmozofik film-düşünme, tanımı gereği, organiktir. Film "zihninde" başını ve sonunu birlikte düşünebilir: Örneğin sonuna dair bir ipucunu bize daha en başta gösterebilir veya bir kişiyi başına gelecek şeylerle birlikte kadraja alabilir. Deleuze'ün diliyle söylersek, her imaj keza bütüne dair bir düşünme de barındırır. Bu nedenle, bir sahneyi herhangi bir şekilde düşünebilmesinin veya filmdeki karakterlerden herhangi birini "ayrıcalıklı kılabilmesinin" yanı sıra film-zihin, isterse filmde olacak şeyleri bize önceden haber verebilir de (örneğin birisinin henüz geçmediği, ama geçmek üzere olduğu bir kapıyı bize önceden gösterebilir). Dostumuz Münsterberg de kavramıştı bunu: "Öykülü film bize her yerde hazır ve nazır olma şansını verir."[16]

Öznelliği Aşma

İyi de, film-zihnin düşünürken bulunduğu yer neresidir? Nerede düşünür? Filmde düşünmeye veya algılamaya benzer bazı imajlar saptayabiliriz belki, ama film-düşünmeyi kavramanın en iyi yolu bu değildir: Düşünme işini kimi karakterlere veya kişilere atfetmek meseleyi

16. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 104.

çözmez. Bir filmi sadece karakter-öznel olduğunda düşünen bir mecra olarak görmek indirgeyici ve kısıtlayıcıdır. Ama filmi öznel bir varlık olarak görmek de aynı şekilde kısıtlayıcıdır. Bazı kişiler, filmi neden öznel bir bakış olarak görür? Örneğin bilişselciler bu konuda şöyle diyebilir: "Bakış" kavramı asılsız, aşkın bir kendiliktir, ona dair hiçbir ampirik kanıt yoktur. (Seyirci bu bakışı hissediyor mu?) Ama yine de, önemli olan, "bakış" kavramının film olayına getirdiği açıklamadır, yoksa "ampirik" doğası değil. Daha az öznel bir anlayışa ihtiyaç duyuyoruz gerçektende; aksi halde film tamamen kişisel bir şey haline gelecek — hafiften acayip imajların "öznel" diye sunulması da bunu kanıtlar nitelikte. Ama örneğin Slavoj Žižek gibi bir kuramcı, bakışı öznel bir varlığın eylemi olarak görmememiz gerektiğini, filmin nesnelerinin seyirciyi izlemesine gönderme yaptığını söylerdi: Bize bakan filmdir ve özneyle nesne yer değiştirmiştir.[17] Film "öznel" olmasa bile, bize "öznelliği" gösterebilir, öznel bir hayatı filmsel bir aynada görmemizi sağlayabilir. Žižek'e göre, "Öznel bir deneyimi sadece kurmaca biçiminde Gerçek kılabiliriz."[18] Film-zihin kavramının filmin eylemlerini kavramamızı nasıl kolaylaştırdığını, karakterler ve "görüş noktası" imajlarıyla da anlayabiliriz. Ama önce şu noktayı iyice idrak etmeliyiz: Film-zihin her zaman *kendi* düşünceleriyle düşünür — bir karakterin düşündüğü kanısına kapıldığımız anlarda bile bu böyledir. Bu basit husus, filmin karakterin görüş noktasını gösterirken bile çeşitli oyunlar oynamasını mümkün kılar. Film oyununu açıkça oynayabileceği gibi, efektler kullanarak hilelere de başvurabilir. İronik veya güvenilmez olan görüş noktası içindeki sahici olanı tam da film-zihin kavramı sayesinde kavrayabiliriz.

Çoğu yazar filmin özerk olduğunu anlamaz. Anlamaya en çok yaklaşan George Wilson bile filmin *kendi başına* düşünebilme olasılığını görmez, bunun yerine karakterler aracılığıyla veya karakter olarak düşünebileceğine inanır. *Auteur* kuramı film biçiminin eylemlerini kişiselleştirerek ve öznelleştirerek bir anlamda film sanatını *zayıflatmıştır*. Karakterler asla bir anlatıyı *tam tamına* yaratamaz, film-zihin de hep karakterin anlattığı şeyin bir versiyonunu verir bize. Kişi-

17. Bkz. Slavoj Žižek (2001), *The Fright of Real Tears: Krzysztof Kieslowski Between Theory and post-Theory*, Londra: British Film Institute, s. 33-34.

18. *A.g.y.*, s. 71-72.

sel anlatıları sarıp sarmalayan daha büyük bir film-zihin olduğunu vurgulayan bu iki-yazarlılık yaklaşımı, bize karakterin anlattığı şeyden kuşkulanma olanağını verir, karaktere inanmama olanağını sunar (böylece gizli bir yazardan medet ummak zorunda kalmayız).[19] Film-zihin yarattığı karakterlerin zihinlerinin "içerikleriyle" düşünebilir (bunları tahayyül edebilir ve şekillendirebilir). Örneğin iki ayrı karakter aynı sahneyi farklı ruh halleriyle gördüğünde, film-zihin kavramı seyirciye buna dair bir açıklama sunar. Film-zihin bunları görsel ve işitsel olarak farklı şekillerde de düşünebilir, böylece seyirci, hangisinin kimin uyarlaması olduğunu çözmek zorunda kalmadan, nasıl ve neden iki farklı sahne gördüğünü anlar. *Düşünen sadece filmdir.*

Peki, film bir karakterin gözünden görüldüğünde, film-zihnin bize karakterin gördüklerinin bir versiyonunu sunduğunu söylememize ne gerek var? Bunların yalnızca karakterin gördüğü şeyler olduğu söylesek yetmez mi? Öncelikle, bu görüş noktasını göstermeyi önemli bulanın ve fiilen gösterenin filmin kendisi olduğunu iyice anlamamız gerekir. Ama daha önemlisi, görüş açısını bu şekilde anlamak, görünüşteki bu otoritenin bizi kandırdığı durumları (sözgelimi kurbanı nasıl *bulduğunu* anlatan klasik katil örneğinde olduğu gibi) hesaba katar. Üstelik hem daha karmaşık görüş açısı yorumlarını olanaklı kılar hem de belli bir görüş açısı çekiminin —örneğin— neden "yetki vermediğini" açıklamamızı sağlar. Film-zihinle karakter arasındaki ilişkiye yakından baktığımızda farklı yüzeylerle karşılaşırız: filmin karaktere dair veya karaktere yönelik düşünmesi, filmin karakter namına düşünmesi ve filmin karakterolarak düşünmesi (görüş noktası). Film-zihin her şeyi bütün içersinde kavrarken, her karaktere yönelik olarak ayrı ayrı düşünebilir. Bu sadece filmin karakterlerine ilişkin biçimsel anlayışını yansıtır (örneğin kötü adamlar için bozulmuş imaj, aşkı tarif etmek için yumuşak imaj, vb.). Film-zihin bir karakteri anlayabilme kabiliyetine sahiptir, dolayısıyla "filmi" karakterlerle ilişkisi içinde "düşünebilir"; örneğin karakterleri çok büyük göstererek, sarı renklendirerek veya gözlerine odaklanarak dikkatimizi onlara çekebilir. Hatta film seyircinin ne düşüneceğini tahmin etmeye bile kalkı-

19. Robert Burgoyne'un söylediği gibi, "karakter-anlatıcı kanıtlanmış otoritesini kazanmak zorundadır." "The Cinematic Narrator", s. 11.

şabilir ve seyircinin öyküyü anlayabilmek için ihtiyaç duyacağını varsaydığı bilgiyi seyirciye verebilir. Ama bu esnada film-zihin tek başına düşünüyordur.

Belki de film bir karakter "namına" düşünürken kendisini görüş noktası üslubuyla sınırlamadan da karakterin zihinsel durumunu aktarabilir. Karakterin ne hissettiğini izlerken aslında karaktere bakıyor olabiliriz. Filmin karakter "olarak" düşünmesiyse daha yakından bir düşünmedir—örneğin karakterin ne gördüğü, ne düşündüğü, nasıl tanımladığı veya açıkladığı, ne düşlediği, nasıl hayaller gördüğü, ne hissettiği, vb.— ve, daha önce de söylediğim gibi, bu tamamen film-zihnin işidir. Karakter bizi kandırıyor olabileceği için bazen aralarında kesin bir ayrım yapamadığımız şeyleri —örneğin fantaziler, hayaller, rüyalar, anılar, yalanlar, aynı gerçekliğin farklı açılardan görülmesi— film-zihin sayesinde kavrarız. Hep düşündüğü kendi düşünceleri olduğu için, film-zihin karakterin ne düşündüğünü hissettirmeye karar verdiğinde de aslında karakterin anlama biçiminin bir *halini* sunar. Belki de bize, karakter böyle düşünüyor, bu sahneyi böyle görüyor diyordur. (İnsanın düşüncesini "göstermez" veya görünür kılmaz.) Öyleyse karakterin baş yüksekliğinden gösterilen bir film imajı (yani bir film-düşünce), film-zihnin karakterin ne düşündüğü konusundaki hissiyatına dair bir *yorumdur*. Bu, deneyimi doğrudan doğruya gösterdiği varsayılan filmler için de böyledir. İkisi de 1947 yılında çekilmiş olan, Robert Montgomery'nin *Göldeki Kadın* ve Delmer Daves'in *Karanlık Geçit/Dark Passage* filmlerini örnek verebiliriz.[20]

Film-zihnin bu yeni "düşünüyorluk" (*thinkingness*) özelliğinin vazgeçilmez bir parçası da, öznelliği aşan doğasıdır. Her ne kadar *bizim* düşünüyor olmamızda genellikle bir özne fikri varsayılsa da, film-zihnin belirli-*olmayan* düşünceleri (tanımsal-olmayan imajları) vardır, bunlar kesinlikle öznel değildir. Filmozofi, film-zihni öznelliği aşan bir şey olarak kavramsallaştırmak için iki neden olduğunu kabul eder. Film-zihin tek bir görüş noktasından değil, olmayan bir yerden, bir perspektif alanından yönelir nesnesine. Bu birinci nedendir.

20. Film-zihnin karakterlerini tam anlamıyla düşünme olanağını içerdiğini de belirtmek gerekir (örneğin *Yıldız Savaşları: Bölüm I – Gizli Tehlike*'deki Jar Jar Binks karakteri); geleceğin filmi tamamen animasyona dayalı bir film-gerçeklik yaratabilir.

Film-zihin filmin dışında değildir, filmin ta kendisidir. Yani, filmin perspektifi filmin tamamıdır. Merkezden veya kadrajdan çıkarılan imajlarda, gerçek olmayan açılarda ve alimi mutlak konumlardan yapılan çekimlerde bunu biraz olsun hissederiz. Akışkan film-düşünme bunu yerine oturtur: Örneğin *Dövüş Kulübü*'nde çöp tenekesiyle veya *Hızlı ve Öfkeli/The Fast and the Furious*'ta araba motoruyla yapılan yolculuğu hatırlayın. Béla Balázs'ın da fark ettiği gibi, filmin kendi "perspektifi" vardır ve kendi öznelliklerini nesnelere kazandırabilir. İkinci nedense şudur: Film-düşünmeye bağlı olarak aynı sahne önce öznel, hemen ardından da nesnel görünebilir — ama ikisinin de, film-zihnin düşüncesi olduğunu unutmamamız gerekir. Deleuze bunu iç monolog kavramından serbest, dolaysız görüş kavramına hareket olarak kuramlaştırmıştı. Film-zihin bizi basitçe öznel ve nesnelin içinde ve dışında hareket ettirerek —yani karşılaştırma ve karşıtlaştırına suretiyle— saf bir yönelmişliğe dönüşür (artık *yönelimsel bir nesne* yoktur gerçekten de). Filmin "öznel" ve "nesnel" çekimleri film-zihnin düşünmesinin ürünü olduğu için, film-zihin de öznel veya nesnel değil ikisi birden olduğu ve dolayısıyla öznelliği aşan bir varlık olduğu için, filmozofiye göre film-varlık öznelliği aşan bir varlıktır. İnsanın düşünmesi gibi öznel de görünebilir nesnel de, ama öznelliği aşması değişmeden kalan tek yönüdür. Özneli nesnelleştirmeye çalışmıyorum kesinlikle, sadece öznellik-ötesi (yani gerçek ve hayalin, bir ve çok'un, ben ve sen'in aynı imajda bir arada bulunması) gibi bir kavram öne sürüyorum. "Ben" "Öteki"ne dönüşür — böylece özneyle nesne birleşir, *iç içe geçer*.

Paul Messaris *Visual "Literacy"* (Görsel "Okur-Yazarlık") başlıklı kitabında, sadece bir harekette önce bizim namımıza, sonra karakterin namına, ardından tekrar bizim namımıza düşünen karışık ama mükemmel bir öznel/nesnel çekim örneği veriyor.[21] Messaris'e göre bunu geleneğin yıkılması olarak adlandırabilirsek de, film kuramı neyin gelenek dahilinde olduğu neyin olmadığı etrafındaki tartışmalara bel bağlayamaz. Seyircinin filmi diğer filmlerle bağlantılı olarak anlamaya çalışması, filmin ifade olanaklarını zayıflatır. Messaris kitabı-

21. Bkz. Paul Messaris (1994), *Visual "Literacy": Image, Mind and Reality*, Boulder, CO: Westview Press, s. 29-31.

nın ilerleyen bölümlerinde bir kompozisyon biçiminin geleneksel, eski bir uyarlamasını anlıyor olmamızın, yeni bir uyarlamasını anlayabileceğimiz anlamına gelmediğini söyleyerek bu noktayı vurgular.

Esnek, oyunbaz ve öznelliği aşan bir zihin olarak kendisini açığa vuran film-zihin, evvelden başvurduğumuz "öznel", "nesnel" film üslupları gibi göndermelerden kurtulmamızı sağlar. Film-zihin yine öznelliği aşan, benzersiz bir olmayan-yerden işlem yapar ve hem kendisi hem bir "anlatıcı" hem bir karakter veya başka bir şey namına düşünür. Film-zihnin karakterin gördüklerini *ve* karakterin görüş noktasını birlikte düşünebildiği açıklaması olmasaydı, karakterin düşünmesine dair bütünlüklü ve tutarlı bir anlayışa ulaşamazdık. Gelgelelim film-zihnin karakteri bizzat karakterin görüş noktasından gösterebilmesi, hem kendisi hem de karakter olabilmesi (örneğin sarhoş bir karakteri, sarhoşun görüş açısı olabilecek, sarhoş gibi sallanan bozuk odaklı bir bakışla gördüğümüzde olduğu gibi), hem öznel hem de nesnel olabilmesi daha da önemlidir. Sadece böyle bir durumda değil, her türlü "görüş noktası" çekimi için bunu bize gösterme kararı doğrudan doğruya film-zihne aittir, üstelik bu görüş noktasını kendi yöneliminin süzgecinden geçiren de yine film-zihindir. Robert Burgoyne'un Shlomith Rimmon-Kenan'ın kapsamlı edebi anlatı kuramına ilişkin alıntısını film-zihnin bu özelliğine uygulayabiliriz:

> Bir anlatı metni sadece diyaloglardan, bir şişede bulunmuş elyazısından, unutulmuş mektuplardan veya günlüklerden oluştuğunda bile, söylemin seslendiren veya yazanın "üzerinde", diyaloğu "aktaran" veya yazılı sözcükleri "kâğıda döken" anlatısal bir "üst" otorite vardır.[22]

Film-zihin kavramı, başka şeylerin yanı sıra, karakterin görüş noktasını mümkün olmayan bir konumdan aktarıyor gibi görünen film bulmacasını da çözer — "anlatan kim?" bataklığına saplanmadan filmin öznel-nesnel oyunlar oynamasına katkıda bulunur. Filmin düşündüğü, bir karakterin "düşüncelerinin" yorumudur daima (açıkça son derece doğru da olsa, bir yorumdur). Bazı yazarlar filme zorla öznellik atfetmeye çalışarak kendilerine lüzumsuz "ifade" sorunları

22. Shlomith Rimmon-Kenan (1983), *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. New York: Taylor and Francis, s. 88; aktaran Burgoyne, "The Cinematic Narrator", s. 11.

yaratır (dil fikri onları *büyüler* ve dilin olması gerektiğine inandırdığı şeylerin peşine düşerler).

Böylece "öznel" teriminin karakterin konumundan kaynaklanan sahnelerin çoğunu kısıtladığı argümanına ulaşmış oluyoruz. Şiirsel bir yaklaşıma sahip filmozofiyse öznellik/nesnellik (yani, karakter/film) ayrımını ortadan kaldırarak görüş açısı imajlarını güçlendiriyor. Film karakterin görüşüyle mukayese edebileceğimiz bir şey sunar, filmozofi de filmin verdiği bir karar olduğu için karakterin o görüşünün eğilip bükülebileceğini, yorumlanabileceğini, bir koşul olarak öne sürülebileceğini kabul eder. Filmozofiye göre hiçbir görüş açısı saf, katışıksız değildir, daima film-zihnin düşünmesinin ürünüdür. Seyircinin deneyimi açısından da böyle tutarlı bir yoruma ihtiyaç vardır: *Olağan Şüpheliler* gibi bazı film anlatılarının aykırılığı ve düpedüz kandırma yolunu tutması, film imajlarının kökeni konusunda seyirciyi afallatabilir — ama film-zihin kavramı sayesinde bu müşkül durumdan çıkabilir. Sobchack gibi fenomenoloji kökenli film felsefecilerinin kuramlarıyla önemli ölçüde tezat teşkil eden film-zihin öznelliği aşan bir kavramdır ve bu sayede seyirci film-zihnin yönelimininin ürünü olan eylemleri tek bir öznel kaynağa atfederek takip etmek zorunda kalmaz. Düşünen film-zihindir — neticede perdenin arkasında elindeki iplerle sahneyi hareket ettirip oynatan *özel* bir büyücü yoktur, sahneleri oynatan filmin kendisidir.

Biçimsel ve akışkan film-düşünme

Film-dünyayı inşa eden ve düzenleyen film-zihin, daha sonra biçimsel ve akışkan film-düşünme aracılığıyla film-dünyayı yeniden tasarlar. Başka bir deyişle, temel film-düşünmenin basit "yönelimi" dışında, bir de mevcut sahnelere aktif bir "müdahale" söz konusudur. İlk önce, akışkan film-düşünme, temel film-dünyayı içeriden değiştirir, onu adeta tersyüz eder; öyleyse akışkan film-düşünmenin film-dünyayı yeniden yarattığını söyleyebiliriz. Film-dünyanın içini açar, parçalarına ayırıp delik deşik eder, içeriden biçimlendirir. Bu durumda, karşımızda her şeyi tahayyül edebilen, tanınabilir bir dünyayı her istediğinde baştan yaratabilen bir film-varlık var. Film-dünya Méliès'den beri özel efektler aracılığıyla baştan yaratılıyor. Roger Gilbert-

Lecomte'un "Himalayaları bir yüzük taşı gibi göstermek mümkün"[23] açıklamasını bir kez daha hatırlayalım. Çağdaş —dijitalleşmiş— akışkan film-düşünme, Sobchack'i film-bedenin bedenliğini yeniden düşünmeye zorlar. Zira kendisinin de belirttiği gibi "elektronik uzam bedensizleştirir".[24] *Katil Doğanlar* filminde akışkan film-düşünmenin mükemmel bir örneğini bulabiliriz: Mickey'nin şeytani ruhunu fiziksel bir imaj olarak düşünen film-zihin, filmin bir sahnesinde bunu vurgulamak için Mickey'nin yüzünü eğip büker. (Bir kez daha vurgulayacak olursak, eylemin sahnesi temel film-düşünmedir, yüzün biçiminin bozulmasıysa akışkan film-düşünmedir.) Akışkan film-düşünme şimdiye kadar hep fantazinin ve korkunun emrine verildi, oysa şirselliğe ve aşkınlığa da hizmet edebilirdi. Yalın dünyayı akışkan film-düşünme kapsamında ele alarak ilginç sonuçlara ulaşabiliriz muhtemelen. Film-zihninin kendine ait bir film-dünyayı yaratıp, daha sonra yeniden yarattığını söyleyerek bu tür iç kopmaları genel bir üslup tasnifine havale edebiliriz.

Daha önce sözünü ettiğimiz bir paradoks akışkan film-düşünme konusunda yeniden karşımıza çıkar: Film sahip olduğu şeylerse, bu şeylere dair bir tutuma nasıl sahip olabilir? Kapıyı açacak bir anahtarımız olduğunu unutmayalım: film-zihin. *Film-zihin kavramı seyircinin sinemadan mümkün olduğunca çok şey almasını sağlamak için tasarlanmıştır.* Öyleyse paradoksu aşmak için şunu söylememiz yeter: Seyirci film-zihnin sonradan değiştirdiği nesneleri görürken, film-zihin de kendi film-dünyasının şeylerine yönelir. Nesneler ve karakterler, her türlü film-düşünmeyle seyirciye muhtelif şekillerde görünecek hale gelir. Her türlü film-düşünme, film-dünyaya ve karakterlere yönelik bir tutum veya yönelim içerir. *Fark ettiğimiz nesnelerin film tarafından akışkan bir şekilde nasıl ve neden yeniden düşünüldüğünü ancak film-zihin kavramıyla açıklayabiliriz.* Film-zihnin bir yandan nesneleri izlerken bir yandan da film-dünyada ikamet etmesini kavramamızı sağlayacak olan kavram yine akışkan film-düşünmedir. Tam da film-zihin film-dünyada yaşadığı için akışkan film-düşünme mümkündür. Film-varlığın bütünlüklü bir doğası olduğunu

23. Gilbert-Lecomte, "The Alchemy of the Eye", s. 22.
24. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 302.

ve filmin nesnelerinin "yaratılmış" olduğu gerçeğini, ancak nesneleri "dönüştürebilen" bu tarz bir yönelimle kavrayabiliriz. Öyleyse filmin, "gördüğü" nesneleri *deneyimlediğini* söyleyen Sobchack yanılmıyordu, ama filmin yönelimini tam anlamıyla kavramaya giden yolun da yarısındadır. (Neticede, "düşünme" kavramı, hareket eden sesimaj için görme ve algılama retoriğine kıyasla çok daha gelişkin bir retoriği olanaklı kılar.)Akışkan film-düşünme kavramı, filmin nesnelerinde *yaşadığı*, nesneleri bizim gördüğümüz şekilde yarattığı açıklamasıyla sinemanın gücüne güç katar. Akışkan film-düşünme kavramı sayesinde, filmin bir şeyi (bir karakteri veya bir dekoru) "deneyimlemesi" gerekmez, çünkü *o şeylerin ta kendisidir* zaten. Filmozofi sayesinde filmin şeylere dair *bir* deneyime sahip olması gerekmez, çünkü kendi film-deneyimine sahiptir, hatta film-düşüncelere sahiptir. Film-zihnin nesnelere ve karakterlere dair bir "film-deneyim"e sahip olduğunu —ve gösterdiği imajlardan ve nesnelerden asla ayrılamayacağını— söyleyebiliriz. Film-zihin yönelimini ve "nesnelerini" bir bütün olarak içeren bir imajla düşünür.

Biz dünyaya cevaben düşünürüz ve dünya karşımızda değişirken ona doğru hareket ederiz (düşünce ile düşünülmeyenin —yani, doğanın— bir karışımıdır bu, fenomenolojik bir dünyanın oluşudur). Film-zihin filmde yaşarken, filmin kendisi olurken, adeta *içeriden dışarıya* doğru çalışır. Eskiden nesneler ve kameralar varken, şimdi sadece film-düşünme vardır. Öyleyse film-zihnin ikiz bir doğası vardır: Hem film-dünyaya bir yönelimdir hem de film-dünyanın "kendisidir". Yarattığı şeylerin hepsinin ipleri onun elindedir, ama yine de kendi kendisine yönelik farklı tutumlara sahiptir. Film-zihin film-dünyanın kendisidir (ama aynı zamanda onun parçasıdır), yine de yönelimsel olarak ona sahiptir. Yaratır, düzenler, yönetir. Zamanı ve deneyimi *elinde bulundurup yönetir*. Film-zihnin nesnelerine yönelik tutumu ve onlar üzerindeki etkisi, kelimenin tam anlamıyla, *eşzamanlıdır* — film nesneyi hem yaratır hem de onu ister istemez belli bir şekilde düşünür.

Gelgelelim çoğu film-düşünme, film-dünyayı akışkan filmleme kadar radikal bir şekilde biçimlendiremez. Bu anlamda, çoğu film-düşünme normal görünen, kolay tanınan karakterlerle ve sahnelerle kaplıdır biçimsel olarak. (Gelgelelim seyirci katmanları görmez, film-düşünme kavramı seyircinin bir kişiyi "seviliyor" olarak, bir

sahneyi "inanılır" olarak, bir silahı "isteniyor" olarak görmesini sağlar.) Bazılarının pasif düşünme olarak adlandırabileceği bu biçimsel film-düşünme, genellikle düz ve gerçekçi olsa da, tanıyabildiğimiz insanları ve nesneleri "sarıp sarmalar". Burada söz konusu olan film-düşünme, müdahale ve tasarım olanaklarını değerlendiren film-zihnin mevcut dramayla kurduğu bağdır. Film-düşünme dediğimiz film-zihnin film-dünyayı yeniden düşünme *biçimidir* — bu anlamda filmin gösterdiği şeyi gösterme *biçimidir*. Parker Tyler'a göre film "görme biçimlerini cisimleştirir"[25] — filmde tüm nesneler belirli bir biçimde gösterilir. Dolayısıyla, biçimsel film-düşünme örneğin zumlara, yakın-plan çekimlerine, hızlı kurguya, bulanıklaştırmaya, imaj taneciklenmesine, vinç çekimine, tersine devinime, renk filtrelerine, vb. bağlı olmak zorundadır. İşte filmozofi de temelde bu teknik boyutları film-zihnin şiirsel düşünmeye dayalı dramatik işleyişlerine tercüme eder.

Biçimsel film-düşünme kavramını "mizansen eleştirisi" geleneğinin *yerine geçirmeye* çalışmıyorum, ama söz konusu kavramın geleneğin içeriğinin bir uzantısı olduğunu da belirtmeliyim. Mizansen eleştirisi geleneksel olarak film-dünyanın —aydınlatma, kostüm, rol canlandırma, sahne düzenlemesi, donatım, dekor, uzam gibi— pek çok unsurunu konu eder. Ayrıca bu unsurların içeriğinin veya anlamının kamera açısıyla, hareketle, renkle, kadrajla, vb. nasıl değiştirilebileceğiyle alakalıdır — filmozofinin organikleştirmeye ve genişletmeye çalıştığı da mizansen geleneğinin işte bu yönüdür: Yani, filmin hep karakterlerini ve nesnelerini düşündüğü, bu düşünmenin de bizzat filmin dramatik ve düşünceye bağlı yönelimi olduğu fikri.

Kazablanka/Casablanca örneğiyle açıklayalım bunu. Rick'in bize ilk gösterilişinde film-zihnin yöneliminin mükemmel bir göstergesini buluruz. Burada film-zihin önce bir fatura imzalamakta olan Rick'in eline kilitlenerek bizi huzursuz eder; daha sonra tam yüzünü göstermeye başladığı sırada, neredeyse biraz irkilerek geri çekilir ve karşılaşmayı beklediğimiz adamı sırtından gösterir, belki de ilk başta meraklı bir müşteri gibi onunla karşılaşır ve birden Rick gibi birisine bu kadar yakından gözlerini dikemeyeceğini fark ederek geri çekilir.

25. Tyler, *The Shadow of an Air plane Climbs the Empire State Building*, s. 49.

Özetle film-zihin bu farkına varışı veya tepkiyi düşünüyordur. (Film-zihin anlamları değil, seyircinin anlamı hissetmesine yol açan biçimsel olayları düşünür.) *Ölüm Korkusu*'nda otel odasında dönüşümünü tamamlamış Judy'yi banyodan çıkarken gördüğümüzde imajı yeşilimsi bir ışıltıyla kaplanınca, film-zihnin doğrudan doğruya bir bütün olarak (yani kadrajı, arka plandaki müziği, hareket ve rengiyle) bu anı düşündüğünü anlamamız gerekir. Film-zihin düşüncelerini ve inançlarını söylem aracılığıyla —yani kadraj, renklendirme, kameranın kaydırılması, odaklama, yakınlaşma, uzaklaşma, vb. aracılığıyla— açığa vurur. Öyleyse film-düşünme film-zihnin üslup araçlarıyla düşünmesidir — yani, "Film Jack'in etrafında dönerken onun sıkıntısını hisseder" örneğinde olduğu gibi film-zihnin filmi (filmin düşüncelerini) düşünme şeklidir. Yedinci bölümde biçimsel film-düşünmeyi daha ayrıntılı ele alacağız, şimdi film-zihnin ve film-düşünmenin doğası meselesine dönelim.

Fenomenoloji sonrası

Fenomenoloji film-zihnin kendi dünyasındaki mevcudiyetini (yönelimlerini ve varlık'lığını) aydınlatması bakımından faydalıdır kesinlikle, ama filmin kendisi tanımı gereği fenomenolojik değildir ve fenomenolojiyi yabancı bir organ gibi naklederek sinemaya uyarlamaya çalışmak belli ölçüde kısıtlayıcı olacaktır. Sobchack insanın fenomenolojisine dair bir şeyler anlatıyor olması bakımından filmin fenomenoloji-üstü bir şey olduğunu söyler. Örneğin biz insanlar, kısmen gördüğümüz nesnelerin eksik kısımlarını zihnimizde canlandırırız (küpün görmediğimiz diğer yüzlerinde olduğu gibi) —film-zihinse belirli şekilde (açı, renk, uzaklık) düşünerek sadece mevcudiyetleri canlandırır. Sinemanın bu felsefi boyutu iyidir hoştur ama seyirciye pek bir fayda sağlamaz. Filmi fenomenolojik olarak doğru bir insan deneyimi haline getirmeye çalışmanın da keza kısıtlayıcı olduğu sonucu çıkıyor bundan. Film-zihin istediği şey olabilir, istediği yere gidebilir; Sobchack'in ifadesiyle "kendi cisimleşmiş varoluşunun *aşkın*

26. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 245. Bu filmin bedenliğe bağlılığını *The Son*'ın metafizik eylem-olma tarzıyla karşılaştırın – bkz. yedinci bölümün sonu.

yönlerini"[26] bile kavrayamayan *Göldeki Kadın* gibi bir filmde açıkça yadsınan akışkan bir varoluştur film-zihin. Film-zihnin kendine has bir film fenomenolojisi, kendi dünyasını kendine has bir izleme şekli vardır (örneğin sevilen bir kadını yumuşak odakla düşünebilir, oysa biz bunu yapamayız). Demek ki film başka bir fenomenoloji önerir. Film-zihin başka bir şeydir ve "algıladığı", "işittiği" şeyleri kendine has bir şekilde düşünür.

Yine de Noël Carroll'un iddia ettiği gibi, herhangi bir şekilde filmle "ilişkilendirmeden" önce insan zihni hakkında çok daha fazlasını bilmemiz gerekmiyor mu? Gelgelelim analojiyi benimseyen Carroll da düşünceyi sadece bakışla biçimsel olarak ikame etmeye odaklanır. Dolayısıyla "sinemasal süreçleri, zihinsel süreçleri model alarak"[27] kavrayan film kuramlarını eleştiren Carroll'la fikir ayrılığına düşmek hiç de zor değil. Münsterberg'in, Carroll'un eleştirdiği türde zihin-film kuramının aksine filmozofi, örneğin yakın-plan çekim "psikolojik dikkat sürecinin muadilidir"[28] gibi bir iddiada bulunmaz. Carroll zihnin kendisinin nasıl çalıştığını yeterince bilmediğimiz için filmi kuramlaştırırken zihni hiç kullanmamamız gerektiğini iddia eder üstelik. Kesinlikle katılıyorum — şeyleri hissetmemizi sağlayan film-zihindir ve süreci açıklamak da bize zor gelir. Filmi tanımlamak için zihin benzeri terimlerle kurulmuş bir retorik ararken belki de sadece film biçimlerini somutlaştırmaya çalışmıyor, kendi zihnimizi de açıklamaya çalışıyoruz. (Daha *elverişli* bir zihin kuramı bulmaya çalışırken film bize neden *yardımcı* olmasın ki?) Gelgelelim filmle bağlantılı kullanmak için ille de zihni "bilmemiz" gerekmiyor. Böyle bir bilgimiz olmadan da ondan söz edebiliyoruz normalde. İlginç olan şey, zihni açıklamak için kullandığımız dilin bir şekilde film imajlarını tanımlamak için kullandığımız dile benziyor olması.

Film-zihin hem bizden daha iyi düşünür hem de bizim ötemizde düşünebilir: Örneğin hücreler, böceğin gözünden görüş gibi önceden bizim için tamamen bilinmez olan gerçek şeyleri bize göstermekle kalmaz, gerçek olmayan olayları ve biçimleri de gösterebilir. Kendi başımıza asla yakalayamayacağımız imajları bize gösteren (ama çelişkili bir şekilde genellikle fenomenolojik olarak yorumlanan) ya-

27. Carroll, "Film/Mind Analogies", s. 489. 28. *A.g.y.*, s. 491.

vaşlatılmış devinim bunun mükemmel bir örneğidir. Epstein filmin "*gözden kurtulmuş bir göz*"[29] olduğunu, göz olmadan gördüğünü, algısı olmadan gözlemlediğini, imajları tahayyül etmeden yarattığını ve bilinci olmadan düşündüğünü söyler. Film-zihnin yapabildikleri bizimkinden daha az ya da daha fazladır, ama kesinlikle bizimkinden farklıdır. Kısacası, film-düşünme bizim düşünmemizden farklıdır. Filmozofiye göre film insana özgü deneyimden önemli ölçüde farklıdır: Benzer yapılara sahip oldukları doğrudur, ama her şeyin biraz çarpık ve farklı olduğu paralel bir evrendir daha ziyade: Temel bir film imajının derinliğini, oranını, renklerini, hiç seğirmeyişini bir düşünün. Film-zihin kavramının merkezindeki şey film-düşünmenin yeniliğidir — düşünce ötesidir, hatta düşünce-üstüdür. Film-düşünme bizim düşünmemizin ötesindedir (ve kendi düşünmemizi anlamamıza yardımcı olabilir). Fiziksel olmadığı gibi metafizik de değildir, ama düşünce-olması bakımından metafizik-sonrasıdır. Tüm bunları son bölümde ayrıntısıyla ele alacağım.

Film-düşünme nedir?

Madem film-zihin bizim zihnimize hiç benzemiyor ve film-düşünme bizim düşünmemizden farklı, o zaman sinemada vuku bulan nasıl bir düşünme? Film-düşünmenin ne "olduğunu" örneklerle gösterebiliriz ancak — yedinci bölümün tamamını buna ayırdım; film-düşünmenin "nasıl" bir düşünme olduğunu açıklamaksa bambaşka bir konu. Buraya kadarki açıklamalar ışığında, film-düşünmeyi sinema biçimlerine ve tiplerine göre sınıflandırmaya son vermek, yapmamız gereken ilk şey gibi görünüyor. Film-düşünme karakterlere veya örtük yazarlara hamledilemez. Sadece "kamerayla" da açıklanamaz. Felsefi öykülere ve jestlere bir gönderme değildir. Yönetmenin yaratıcılığına bağlı değildir. Rüyayla veya bilinçaltıyla özdeş değildir. Sadece soyut veya kendi üstüne düşünen sinema için söz konusu değildir. İnsanın düşünmesi ve algılamasıyla aynı şey değildir. Önce bu en önemli mukayeseyi —insan düşünmesiyle benzerliği meselesini— ele alalım. Film-düşünme insanın düşünmesiyle aynı değildir. Öyleyse film-zihin in-

29. Epstein, "Bonjour Cinema and Other Writings", s. 19.

san düşüncesini "göstermez"; insan zihninin aynası değildir; düşünceyi görünür hale getirmez; bir karakterin film tarafından gösterilen kurmaca düşünceleri değildir; "içsel hallerin" ifade edilmesine ilişkin bir durum değildir; zihinsel hal için bir metafor değildir; nesneleştirilmiş bir bilinç değildir (çünkü bu da insan bilinciyle bağlantılı olarak var olur).

Bu durumda önce "İnsan düşünmesi nedir?" sorusunu sormamız gerekiyor. Planlama, tefekkür, problem çözme, hatırlama, hayal kurma, akıl yürütme, mecazlarla, metaforlarla, figürlerle ifade etme, muhakeme, tahayyül etme ve daha fazlasıdır. İnsan düşünmesi zihinde fikirlerle veya imajlarla gerçekleşir. Filmin kurmaca hülyaları ve hayalleri gösterebildiği doğrudur, ama ya akıl yürütmeyi ve muhakemeyi de gösterebilir mi? Bence hem gösterebilir hem de gösteremez. İnsan zihninin akıl yürütmeyi fiziksel olarak "göstermeden" gerçekleştirmesi anlamında gösteremez. Verilen kararın veya fikrin bir sonucu vardır, ama "akıl yürütmenin" bir görünüşü yoktur. Öte yandan, her şeyi belli bir şekilde göstererek filmin bir kişinin yargısını gösterebilmesi anlamında "gösterebilir" — kendi muhakeme sürecimizi gösteremeyiz, yapabildiğimiz tek şey bir başkasına nihai yargımızı söylemektir. Dolayısıyla film bir anlamda bizden daha az düşünür, ama bir anlamda da daha fazla düşünür. İşte bu yüzden "analoji" meselesi bu kadar çok dile dolanır. Oysa filmi "değerlendirme"yi, "çarpma" işlemini gösteremiyor diye eleştirmektense, önce film-düşünmeyle insan düşünmesinin birbirinden farklı olduğunu kabul etmeliyiz, filmin ne tür bir düşünme sergilediğiniyse ancak bundan sonra sorabiliriz.

Film-düşünme (*tanımı gereği*) metaforik de değildir. Eisenstein'a göre filmin *metaforikliği* seyirciyi kendinden geçirir. Özellikle de simge içeren belirli tasvirler daha geniş bir anlama gönderme yapar, ama filmin temasına gönderme yapabilmeleri veya temanın kendisi olabilmeleri için açık olmaları gerekir. Montajla seyircinin zihninde düşünce imajlarına dönüşen metaforlar üretilir. Film düşünmemize ve onu başka fikirlerle ilişkilendirmemize neden olur, ama bu, filmi düşünen bir şey olarak tanımlamamıza yetmez. Filmdeki herhangi bir hareket tanımı gereği metaforik değildir, doğrudan doğruya duygularla alakalıdır ve seyirciyi filmin dışındaki fikirleri düşünmeye sevk etmeden bizzat hareketin özneleri hakkında bilgilendirir. Film-dü-

şünme *orada, filmdedir* — seyirci filmozofinin kavramlarını benimserse görebilir onu. Filmin ampirik değil kavramsal olarak tanımlanışı olsa da film-zihin aşkın değildir; açıkça edimsel ve aktiftir — *filmozofinin bize önerdiği kavramsallaştırmayı kabul edersek "filmin düşündüğünü görebiliriz" gerçekten de.*

"Madem bizim gibi düşünmüyor, o zaman niçin filmin düşündüğünü söylüyoruz?" sorusunu sorabilirsiniz elbette. Gelgelim insan zihniyle film-zihin arasında fenomenolojik olmaktan ziyade işlevsel bir benzerlik —veya koşutluk— söz konusudur. Andrew Wicclair Münsterberg'e ilişkin 1978 tarihli tartışmasında[30] bunu kavramıştı; Bruce Kawin de seyircinin zihninin filmde "kendisininkine benzer bir süreç"[31] gördüğünü söyler. Diğer bir deyişle, film insan düşünmesini kendisine uyarlar. Örneğin bir yakın-plan çekimin insanın dikkatiyle aynı işlevi gördüğünü değil, tamamen farklı bir film-dikkati temsil ettiğini söylüyorum. Filmozofiye göre film sürekli düşünür (sorgular ve muhakeme eder), yani filmozofi filmi böyle kavramsallaştırır. Film-zihin yönelim, yaratım ve bilgi anlamında "düşünür". Kendi zihninin veya kendi düşünme alanının kendine özgü düşünme şeklidir —kendisi için yeni düşünceler tasarlar. İstediği her şeyi özgürce düşünebilir (üstelik bizim zihnimizin görece dağınıklığının tersine film kesinlik taşıyan, açık seçik imajlarla düşünebilir). Bilincin (erişilmez) olanakları düşüncesinden esinlenerek, buna "filmin" düşünmesi adını veriyoruz. Yeni bir terminolojiye ihtiyaç duymamızın nedeni de bu: Film bir "film-zihin"den kaynaklanan "film-düşünme" açığa vurur. Hatırlayacak olursanız Artaud'ya göre de insan düşüncesinin filmde herhangi bir şekilde görünür kılınabilmesi için düşünce bir "öğütme işleminden geçirilmeli",[32] sinema aracılığıyla tekrar hayat bulmadan önce temeldeki özüne ulaşana dek unufak edilmeliydi.

Genel olarak filmin seyirciyi düşünmeye sevk etmesi ve filmin kendisinin düşünmesi anlamında, şok ve eylem/içkinlik savları olarak adlandırdığımız iki klasik düşünme biçimi olduğunu söyleyebili-

30. Bkz. Wicclair, "Film Theory and Hugo Münsterberg's *The Film*", s. 43: "Filmsel araçlar ve zihinsel süreçler arasındaki analoji, fenomenolojik olmaktan çok işlevsel olarak görülmelidir."

31. Kawin, *Mindscreen*, s. 192; vurgular bana ait.

32. Artaud, *Collected Works: Volume Three*, s. 59.

riz. Filmozofiye göre bu iki sav genellikle birbirini kapsar. Yani filmin kendisi "düşünmüyorsa" seyircide yeni bir düşünme tetikleyemez.

Klasik şok savına göre, seyircinin zihninde kavram genellikle kurgu değişiklikleriyle yaratılır — örneğin iki çekimin birleştirilmesiyle üçüncü bir imaj, yani seyircinin zihninde yeni bir fikir yaratılır. İki çekim seyircide bir fikir şoku yaratır. Film-zihnin tasarladığı fikir — film-zihnin niyeti— beyninde bir şok yaratarak seyirciye ulaşır. Şoku alımlamak ve düşünceyi hissetmekten başka bir şey gelmez seyircinin elinden. Film-düşünmenin "düşünce şoku" versiyonunda seyirci, düşünmeyen ve yasalara tabi bir ruhsal otomat olarak görülür, yapabileceği tek şey şoka tepki vermek, yani düşünmeye başlamaktır. Bu çerçevede hem Eisenstein hem de Deleuze ikinci bir hareket —imajlara dönüş— kuramlaştırır. Seyircinin başladığı yeni düşünme onu filme döndürür, böylece kesintisiz sinema deneyimi bir şoklar ve düşünmeler döngüsü biçimini alır: ilk şok, düşünce, imajlara dönüş, ikinci şok, düşünce, imajlara dönüş, üçüncü şok... Şok yeni bir düşünme biçimi üretir— duygusal kavramların imaj-düşünmesi (ileride daha ayrıntılı ele alacağım bu düşünme şekli yeni bir seyirci düşünmesidir).

Düşünce şoku tezinin bir uzantısı olan Deleuze'ün ilişki-imaj kavramı, belli imajların seyirciyi söz konusu imajı başka imajlarla veya düşüncelerle ilişkilendirmeye zorlaması anlamında filme "düşünme" kabiliyeti atfeder. Deleuze'e göre ilişki-imaj, algı, eylem ve duygulanım imajlarını dönüştürür, yani onlara zihinsel bir boyut kazandırır — örneğin hareket bağıntısal hale gelir, yakın-plan çekim bağıntısal hale gelir... Bu ilişkiler doğal olmaktan çok soyuttur. Film-zihin bizim kendi başımıza varsayamayacağımız şeyleri bize anlatmaya çalışıyordur. Kurgu değişikliklerinin —bu şununla ilişkilidir gibi— klasik bir "ilişkisel" düşünme tarzı gerektirdiğini söyleyen Gilbert-Lecomte gibi birisi için de durum aynıdır. Deleuze ilişki-imajın en iyi örneğini Hitchcock'un filmlerinde bulabileceğimizi ileri sürer. Hitchcock'un filmlerinde film-zihin karakterin önüne geçip film-dünyanın dramasına ilişkin kendi "sorgulamasını", kendi "araştırmasını" başlatır, seyirciyi film-düşünmenin işaret ettiği ilişkileri yorumlamaya yönelten film-düşünmeler (hareketler, nesnelere geçişler, vb.) gerçekleştirir.[33] *Arka Pencere* bize Jeffries'in bacağını nasıl kırdığını anlattı-

ğında gösterilen imaj ve sergilenen düşünme kavranabilir bir ilişkiye dönüşür. Film-zihin insanlarla nesneler arasındaki (kırık bacak, araba yarışı fotoğrafı ve kırılmış fotoğraf makinesi arasındaki) ilişkileri açığa vurur. Film-zihnin imajının bir nesnesi vardır: ilişki (araba yarışı fotoğrafı ve kırılmış fotoğraf makinesinin Jeffries'in kırık bacağıyla ilişkisi).

Film-düşünme son tahlilde hep böyle *işler*. Bir imaj sayesinde bir kavramı duyumsuyoruz ve bu kavramı o imajla ilişkilendiriyoruz (filmi seyrederken zihnimizin bir köşesinde filmin düşündüğünü düşünüyoruz veya film-düşünme kavramına sahip olduğumuz için bunu biliyoruz). İmajla seyirci arasında gidip gelen kavramdır — yani, gösterge veya muğlak fikirdir. İmajla seyircinin imajın düşünüşü olarak duyumsadığı şey arasında ilişki kurulur ve —C. S. Peirce'ün izinden giden— Deleuze'e göre "zihinsel olan", bir "üçüncülük" durumu yaratan işte bu ilişkilendirmedir . Öyleyse film-düşünme Peirce'cü anlamda bir üçüncülük üretir: İmaj, "olayı" ve düşünce olarak anlamı arasında bir ilişki kurulur. Dolayısıyla seyirci için ilişki-imaj zihinsel bir imajdır, bir düşünce figürüdür. Bu durumda, filmin o fikri düşündüğünü —imajlardaki değişikliğin seyircinin zihninde o fikri yarattığını— söyleyebiliriz. Seyircinin düşünce figürü veya imajı, filmin düşüncesidir. İmaj yorumlar, zira imaj seyirciyi yorum yapmaya zorlar. Yani şok savına göre imaj seyirciyi düşünmeye zorladığı için film düşünüyordur.

Nihayetinde her tür film-düşünme kavramı, seyircinin film aracılığıyla düşünmeye, yeni düşünceler üretmeye sevk edildiği savının yörüngesindedir. Gelgelelim film-düşünme kavramının kendisini seyircinin düşünmeye sevk edilmesiyle açıklayamazsınız, şok-ilişki savının film-düşünmenin sadece bir boyutu olmasının nedeni de budur. Nitekim Deleuze de taslak aşamasındaki bu şok/ilişki yaklaşımından seyirciyi düşünmeye sevk etmeye geçerek, fikirleri şoklayarak seyircinin zihnine vermek yerine seyircinin zihninde yeni fikirler yeşerten yeni bir düşünce olarak film kavramına yönelmiştir. Deleuze'e göre

33. İlişki-imaj alanında Deleuze'ün zihinsel bir imaj saptamak için Groucho' nun absürd akıl yürütmesi gibi şeyleri (örneğin "ya bu adam ölü ya da saatim durdu" gibi) ve farklı ilişkiler barındıran simgeleri (örneğin Hitchcock'taki anahtar gibi) dikkate aldığını vurgulamak yine de önemlidir.

imajla kavramın özdeşliği, sinemanın özünde "düşünce ve işleyişi"nin[34] olduğu anlamına gelir. Filmin kendi düşünce figürleri vardır, bunlar filmin nesnelerini yeniden yaratır ve anlatı sinemasını yeniden sorgular. Film-düşünmede imajlar, kadrajlar, hareketler öznelliği aşar ve istenildiği gibi yorumlanabilir. Film-düşünmenin kendi zamansallığı da vardır — film zamanda ve zamanın etrafında istediği gibi ilerler, isterse çizgisel ve kronolojik olmayabilir. Film-zihin öyküyü yanlamasına ilerletmeye karar verebilir, "anlatı"nın ötesine geçip öykünün anlatımını saf imaja ve sese havale edebilir. Klasik normal film-düşünme ardışıktır ve duyusal düşünme figürleri kullanır, ama Deleuze'ün potansiyel farklılık adını verdiği şeyi yaratmak için film-düşünme kendisini kurgu değişikliklerinin zaman aralığında —"arasında", "ve/ile"— açığa vurabilir. Film düşündürmekten ziyade düşünür. Film-düşünme filme içkindir. Film-zihin film-dünyada var olan karakterlere ve nesnelere dair düşünür. Film-zihnin bu düşünmesi zıt yönelimler barındırır — hesaplayıcı olabilir, tefekküre meyilli olabilir, iddia edici veya sorgulayıcı olabilir, iki kutup arasında gidip gelebilir.

Film bize davranışlarda psikolojik yanın görünürlüğünü hatırlatabilir. Öyleyse film-düşünme sinemasal davranış biçimidir —film biçimsel eylemlerden, hareket veya zaman değişikliğine bağlı olaylardan oluşur. Bu fiziksel film olayları film-zihnin *eylemini* açığa vurur. Deleuze'ün söz ettiği üçüncü hareket —düşünceyle imajın bütünleşmesi— bir "eylem-düşünce"dir (birinci hareketin şoku "eleştirel" düşünceler üretir; ikinci hareket olan düşünceden imaja geçiş "hipnotize edici" düşünce olarak adlandırılır). Örneğin film-zihin bir grup insan arasındaki bir ilişkiyi düşünmek için insanların üzerine doğru bir akış hareketi kullanabilir (bkz. 7. bölümün sonundaki *Karanlık Armoniler/Werkmeister Harmonies* örneği). Gerard Fort Buckle tekniğin —yani film biçiminin— filmin karakterlerine ve nesnelerine dair belirli bir anlayış ürettiğine dikkat çekiyordu. Öyleyse film-düşünmenin önemli bir parçası harekettir, bu açıdan Henri Bergson'un "Hareketsizlik tarafsız haldir, oysa hareket hayatın kendisidir"[35] açıklaması filmozofiye çok aykırı görünüyor. Statik olarak kadraja alınmış

34. Deleuze, *Cinema 2*, s. 168.

35. Bergson, aktaran Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism* içinde, c. 1, s. 22.

imaj da film-düşünmenin uğrağıdır, ama film-düşünme hareket sayesinde ilişkisel, sorgulayıcı, tarihselleştirici, vb. olarak birçok şekilde eyleme geçer.

Her şeye rağmen, filmin tam anlamıyla insan düşünmesinin yaptığı gibi "akıl yürütemediğini", "argüman geliştiremediğini" düşünüyorsak, bu filmsel eylemi *film-hissetme* olarak adlandırmamız gerekmez mi? İnsanın hisleri içgüdüsel veya sezgiseldir, ama yine de duygulara—yani, güçlü hislere—dönüşebilir. Muğlak veya henüz olgunlaşmamış bir inancı veya kanaati temsil eder (bir şeye dair bir şeyler hissederiz). Sanat çoğunlukla hislerin veya duyguların dışavurumudur. Béla Balázs filmin bize "görünmez duyguları"[36] gösterebildiğini söyler — çoğu film biçiminin "düşünmesinin" duygusal bir yönü olduğu doğrudur: Örneğin renkler ruh halini bildirir, hareketler tesirleri bakımından dakik değildir, kadrajlar duyusal olabilir — tüm bunlar düşünmeden çok insanın hislerini andıran biçimlerdir. Öyleyse neden *film-hissetme* demiyoruz? Öncelikle film-düşünme "filmin" düşünmesidir ve filmin biçimleri ve üslupları da etkileri bakımından katı değildir; bu sebeple film-düşünme zaten "duygusal-düşünme"ye gönderme yapar. Ama daha da önemlisi, film-düşünme geniş kapsamlı bir terimdir ve film-hissetmeyi de içerir. Düşünür ve hissederiz; film-zihin de düşünür ve hisseder; ikisini de düşünme olarak adlandırmak mümkündür. Çoğu film-düşünme duygusal veya duyumsal olabilir, ama terimin kendisi filmde var olan her türlü yönelimi ifade eder: Film karakterlerine ve nesnelerine duygusal veya daha yapısal ve katı şekilde yönelebilir (Godard'ın denemeyi andıran filmlerini veya Hitchcock'un ve Scorsese'nin daha kesin dışavurumculuğunu, Eisenstein'ı düşünün). Film-düşünme bunların hepsini göz önünde tutar.

Film-düşünmenin önemli bileşenleri olan "seçim", "inanç" ve "yargı" filmozofinin yaratıcılığının bir göstergesidir, ayrıca film için neden düşünme kavramının kullanıldığını da açıklarlar. Örneğin bir manzaraya dair bir yargı, bir karaktere dair bir inanç veya bir açı seçimi vardır — yani film-zihin sahneyi veya karakteri renkle, kadrajla, vb. belli bir şekilde düşünür. Seyirci kendisininkine benzeyen ama farklı şekilde düşünülmüş bir dünya görür. Retorik bir hamleyle film-

36. Balázs, *Theory of the Film*, s. 145.

düşünmeyi bu şekillerde tasarlanmış olarak görmek, filmin düşüncelerine (kadrajlar, hareketler) fazladan güç katar. Öyleyse mekanizma film-zihinken, öykü hakkında fikir yürütmek için filmin nesnelerini kullanan film-düşünme önerme işlevi görür. Filmdeki anlamıyla akıl yürütmeyi mümkün kılan seçim veya tercih olanağıdır — sözgelimi film-zihin bunu ya da şunu göstermeye karar verir, aynı imajları değil de başkalarını kullanmaya karar verir, bir karakteri üstten değil alttan göstermeyi seçer... İmaj, film-düşünmenin eylemi haline gelir: Örneğin film-zihin seyircinin bildiğini zannettiği şeyi sorgulamasını sağlamak için yakın-plan çekimi kullanmaya karar verebilir. Görünüşte pragmatik olan film-zihin aslında tümdengelimci ve yargılayıcı olabilir, yani tamamen tarafsız ve pasif görünürken aslında seyircinin deneyimini yönlendiriyor, yönetiyor olabilir.

İnanç bir seçimde bulunmadır (film-zihinse sonsuz bir seçim şansına sahiptir). Bu konudaki en kesin ve açık fikirler, "sinemanın dünyayı değil dünyaya dair inancı filmlediğini"[37] iddia eden Deleuze'e aittir. Film-zihnin yarattığı hareketli ses-imajda doğrudan doğruya yaşayan bir inançtır — film-zihnin bir karaktere dair inancını "görürüz", ama *karakteri ve inancı bir bütün olarak görürüz.* Nihayetinde film-zihin neredeyse inançla eşanlamlı hale gelir — yani, biri diğerini içerir. Filmozofi "inancı" açığa çıkartarak seyirci ile film (ve dolayısıyla insan ile gerçeklik) arasındaki bağlantıya yeni bir ışık tutmayı amaçlar. Bu nedenle film-zihin bir nesneyi bize neredeyse tarafsız bir şekilde verebilir veya nesneyi bize nesneye dair dışavurumsal bir yargıyla (onun beraberinde, içinde, aracılığıyla) da verebilir. Böylece seyircinin gördüğü nesne o yargıyı, o inancı barındırır.

Eisenstein filmin tamamında iş başında olan, her imajı eğip büken ve böylece filmin tamamına bütünlüklü bir tema kazandıran bir film-düşünmenin olabileceğini kavramamızı sağlar. İmajlarını bu tarz bir film-düşünmeye tabi kılarak temaya hizmet eden filmler en iyi filmlerdir (*Manolya/Magnolia*'nın sorgulayıcı doğası, *İnce Kırmızı Hat/ The Thin Red Line*'ın uzlaştırıcı doğası, *Rosetta*'nın empatik doğası bunun mükemmel birer örneğidir). Neticede, filmin her parçası birbiriyle bağlantılıdır ve hepsi birlikte seyirciye filmin bütün halinde dü-

37. Bkz. Deleuze, *Cinema 2*, s. 172.

şündüğü hissini verir. Yani film-zihin için kanaat kipleri söz konusudur: Sunduğu karakterlere ve nesnelere yönelik farklı yönelimleri — sevgi, kuşku, reddetme, vb.— vardır. Film-düşünme, Parker Tyler'ın film eleştirilerinde sıkça rastladığımız türden "katışıksız" polis müfettişi gibi sorgulayıcı bir görünüme bürünebilir, karakterlerle ilişkilendirmek için sürekli bir şeyler araştırabilir gerçekten de. Farklı film-düşünme tarzlarını 7. bölümde ele alacağım, ama zor veya sıkı düşünme kategorileri olmadığını belirteyim. Film-zihin —genellikle kurgulama aracılığıyla— "nedensellik içinde" düşünüyor gibi görülebilir, ama "nedeni" anlatan tek bir sekans yoktur.

Bütün filmlerin (bir düşünme biçimi olarak) ille de bir fikre veya kavrama dayanması gerekmez —ama sıkıcı bir film de düşünür, sadece çok ilginç şekilde düşünmez, hepsi bu— gelgelelim film bir tür kavramsal veya fikri düşünme yapısı üretmek için düşünüşünü yapılandırabilir. Sözgelimi Cavell, Resnais'nin *Hiroşima Sevgilim/Hiroshima mon amour* ve Antonioni'nin *Macera/L'avventura* gibi filmlerini "düşünce ortamını oluşturan şeyle ilgili... anlayışları değiştirmeye çalışan sinema yapıtları"[38] olarak görür. Balázs'ın mutlak filmi de "tek bir yasa" tanır: "fikir çağrışımı".[39] Yine de film-zihni aşırı "düşünsel" görmemek gerekir — şakacı olabilir, oyuncu olabilir, alaycı olabilir, aynı şekilde "felsefi" de olabilir.

Nesneler ve karakterler alanını rasyonel bir şekilde ifade etmeye başladığında film-düşünme biraz daha düşünsel veya "kategorik" hale gelir. Örneğin film, nesnenin bir parçasını vurgulamak için önce yakın planda parçayı, sonra geniş planda nesnenin bütününü verebilir; böylece seyirci o parçayı somut bir şekilde nesnenin bütünüyle ilişkisi içinde kavrayabilir. Genellikle film-düşünmenin yargıları düşünsel değil duygusaldır — ama neticede film-yargılardır bunlar ve ürettikleri veya dönüştükleri de kavramsal veya düşünseldir. Örneğin organik montajda film-düşünme dolaysız, ham ve imajlara dayalı bir akıl yürütme sunar. Film-zihin fikirleri bize birtakım fikirleri hissetti-

38. Stanley Cavell (1995), "Time after Time", *London Review of Books*, c. 17, no. 1, s. 8. Yine de Cavell öncelikle (filmin seçmiş olduğu uğraklar olmalarına rağmen) olay örgüsüne, karaktere ve jeste dair felsefi okumalarda filmin dramatik yapısına bağlı olarak şekillenen kavramlara gönderme yapar.

39. Balázs, *Theory of the Film*, s. 179.

rir, kulağımıza *felsefi imalar* fısıldar. Film-düşünme (belki de "belirli") fikirleri muğlak imalarla, ipuçlarıyla bize hissettirmeye, telkin etmeye çalışır. Öyleyse film-zihnin ürettiği —üretken olsun diye yapısal olarak muğlak bırakılmış, bile isteye bulanık olan— duygusal fikirlerdir, düşüncelerin hisleridir, kavramların parçalarıdır. Açık seçik ve mantıklı fikirlerin kötü versiyonları olduklarını söyleyemeyiz, sadece farklı olduklarını söyleyebiliriz, zira bunlar "film-fikirdir" ve imaj halinde, bir akışkanlık ve akış halinde var olurlar. Film-zihin düşünce ötesidir ve film-düşünme de bizim düşüncemizin "dışında"dır —öznelliği aşan saf bir yönelimin ötesidir.

Seyirci

"Metafizik sonrası", "fenomenoloji sonrası", "öznelliği aşan" gibi muhteşem sıfatlarla nitelediğimiz film-zihnin nihayetinde ulaştığı nokta, seyircinin düşünmesidir. Dolayısıyla bu bölümü film-zihinle seyirci arasındaki ilişkiyi ele alarak noktalamak istiyorum —neticede filmin nasıl düşündüğü sorusunu tam anlamıyla yanıtlayabilmek için seyirciye bakılması gerekir. Seyirci filmin düşündüğünü nasıl görür? Filmozofinin kavramları seyirciye nasıl yardımcı olur? Film-düşünme seyircide ne tür bir düşünmeye neden olur? Bu sorulara burada kısaca değineceğim, daha sonra 8. bölümde daha kapsamlı ele alacağım.

Öncelikle şunu belirtmekte fayda var: Film-düşünme "okunmaz", hissedilir. Eisenstein insan düşüncesinin ilkeleriyle film-düşünmenin yapısı arasında organik bir kaynaşma olduğunu kavramıştı. Filmin düşünce-imajları seyircinin zihninde düşünce-imajlar yaratmaya çok uygundur. Filmozofi film-zihin (ve bunun içerdiği film-düşünme) kavramıyla bu "uygunluğu" daha da zenginleştirmeyi hedefler. Her yeni kavram gibi film-zihnin doğal yaşam alanı, *bizim düşünmemizin arkasındadır*. Bu anlamda, film-düşünme filmozofinin oyuncağıdır, öğrendikten sonra unutulacak ama hep belleğimizde kalacak olan abecesidir. Film-zihin çıktıktan bir kenara bırakacağımız kavramsal merdivendir. Filmin teknik açıdan film-zihne ihtiyacı yoktur, ama filmozofi ampirik bir sorgulama peşinde değildir; dolayısıyla bir filmi deneyimlerken film-zihin kavramını kullanıp kullanmamak tamamen seyircinin bileceği iştir. Neticede film, ışık ve ses toplamıdır. Seyirci-

nin filmi *tam anlamıyla bir ifade* mecrası olarak deneyimleyebilmesi için bence film-zihin kavramını kullanması *gerekir*. Ama film-düşünmeyi yaratanın, kavram olduğunu söylemeye çalışmıyorum kesinlikle. Seyirci son tahlilde, düzenleyen ve düşünce üreten bir failin mevcudiyetini hisseder; filmozofinin kavramları da bu hissi öne çıkartıp zenginleştirir, seyircinin film biçimlerinin çalışmasını daha derinlemesine anlamasına yardımcı olur. Bir filme film-zihin kavramıyla bakan her seyirci, film-zihni işbaşında görecektir. Film-zihin filme içkindir, film-düşünme de imajlara, kurgu değişikliklerine ve seslere içkindir. Filme film-zihin ve film-düşünme kavramlarıyla bakan seyirci, film biçimlerini —yani renkler, hareket, kurgu değişiklikleri, kadraj, odaklama— düşünce yüklü yönelimler olarak "görecektir". Öyleyse filmin biçimini, "filmin" kendi karakterlerine ve olaylarına dair düşünüşü olarak da kavrayabiliriz.

Başka bir deyişle, film-zihin "filmin" ta kendisidir — film de (bir dili veya bir dil sistemini temsil etmemekle birlikte) söylenebilir olanın ta kendisidir. Öyleyse seyirci açısından kendisini yaratıp karakterlerle nesneleri tasarlayan ve onlara yönelen bizzat filmdir. Ayrıca filmde anlatı faillerinin inşa edilmesi tek bir yönelimi yansıtır: Bize sahne-dekorlarını, karakter düşüncelerini, nesnel bakış açılarını, karakterlerin deneyimlerini vermek. Filmozofinin amacı, seyirciyi filmin dışındaki görünmez bir kuklacıya yöneltmek değil, yaratıcı yönelimi tekrar filme atfetmektir. Dolayısıyla seyirci, film-düşünmeyi tamamen filmin yaptığı şeyin parçası olarak görmelidir.

Filmozofi seyirciyi filmden "koparmamak" için şiirsel bir retorik geliştirmeye çalışır. Film-zihin ve film-düşünme kavramları, seyircinin filmi deneyimlemesi için duygusal ve akışkan bir dil yaratır. Eisenstein seyircinin film konusunda "duyusal" düşünmesi gerektiğine, ancak bu şekilde "duyusal" film-düşünmeyi alımlayabileceğine ve filmden olabildiğince fazlasını alacağına dikkat çeker. Filmozofi çoğu film kuramının teknik retoriğine tam da bu anlamda tepki verir. Sinema teknolojiyle başlayabilir, ama seyirci bu mekanizmayı görmez; vinçler, kaydırmalı çekimler, kamera, vb. seyircinin deneyimi bakımından tek başına önemli değildir. Meseleyi doğru kavrayan Sobchack kaydırmayı veya kaydırma arabasını görmediğimize göre, film hakkındaki yazıların filmden "su ısıtıcısı gibi nesnel bir mekanizmay-

mışçasına" söz etmesine ne gerek olduğunu sorar.[40] Filmin bu teknik araçlar sayesinde dünyamızda var olduğu doğrudur, ama *filmi deneyimlerken* seyircinin bunu "bilmesine" gerek yoktur. Film-zihin kendi dünyasında *yaşar*, hatta o dünyanın *kendisidir*, "kamera" retoriğinin bizi inandırmaya çalıştığı gibi "bakmaz" o dünyaya. Filmin yeni bir dijital özgürlüğe ulaştığı —hatta artık kameradan bile bağımsızlaştığı— günümüzde bu daha uygulanabilir bir şey. Filmde görmemiz gereken yegâne "teknik yöntem", filmin görsel hal ve hareketidir.

Örneğin David Bordwell ve Kristin Thompson'ın birlikte yazdığı *Film Art* (Film Sanatı) gibi ders kitaplarında, tekniği öne çıkaran bir retoriğin sinemanın poetikasını nasıl etkilediğini görürsünüz. *Film Art* filmde *organik bir akıl yürütme* olduğunu kabul etmez; sadece şekil, hız, uzunluk gibi *kategoriler*, biçimsel kesitler görür. Yazarlar, örneğin bir yığın kadraja dikkat çekse de, okurun *tek başına* "kadrajı" anlamasına olanak tanımaz. Bu iki yazar, kitapta çok sayıda kadraj üslubu örneği sıralar ve sözgelimi çekim yüksekliği ile açısı arasında titiz bir ayrım yaparak bu örnekleri özenle tasnif eder. Bordwell ve Thompson, benimsedikleri teknik retorik yüzünden, hem tartışmanın anlam olanaklarını genişletemez hem de biçimle anlam arasında yeterince yakın "ilişkiler" kurmaz. Teknik terminoloji, duyguların ifade edilmesine veya alımlanmasına olanak tanımaktan çok uzaktır, yazarlar da böyle bir terminoloji kullanarak aslında kendi "yorumlarını" kısıtlar. Benimsedikleri pragmatist bakış açısına göre belirli bir kadraj tipinin tek bir anlamı olamayabilir elbette ve bu da iyi bir şeydir, ama yazarların "yönetmenin maksadı" veya filmin anlamı konusunda vardıkları fikirler —çoğu film kuramında ve mizansen eleştirisinde olduğu gibi— biçimle anlam arasında kurulan *eğreti* (veya biçimle deneyim arasında kurulan biraz daha hallice) *ilişkilere* bağlıdır. "Alçak görüş noktasına dikkat edin, bu şöyle hissetmenizi sağlar, yani filanca anlama gelebilir" tarzında açıklamalara dayalı bir tip kuramından başka bir şey değildir bu. Klasik film analizi hiçbir zaman biçimle anlamı sezgisel olarak *bağlamanın* yolunu bulamadığı gibi sinema hakkında da isabetli şeyler söyleyemez. *Filmozofiyse biçimle anlamın ilişkisini organik bir ilişki haline getirmeyi hedefler.*

40. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 171.

Öyleyse filmozofinin ileri sürdüğü en önemli savlardan biri, filmdüşünme kavramının filmin eylemlerinin biçimini değiştirdiğidir. Bunu asla unutmamamız gerek, Nüfuz edilmesi en zor fikirlerden biri şudur: Filmin düşündüğünü kabul etmek, film seyretme deneyimimizi ve film estetiğine ilişkin anlayışımızı nasıl açıklar? Bir örnekle buna açıklık getirelim. *Sıkı Dostlar*'da Ray Liotta ve Robert De Niro'nun canlandırdığı karakterler geç saatte akşam yemeği yerken film (artık klasikleşmiş olan) bir tekniğe başvurur: Kamera optik olarak yaklaşırken (zum yaparken) fiziksel olarak geriye kaydırılır (*Jaws*'ta Roy Schneider sahilde otururken köpekbalığı saldırdığında da kameranın optik olarak uzaklaşırken fiziksel olarak yaklaştığını görebiliriz). Teknik veya biçimci bir yaklaşım benimserseniz kameranın bu hareketlerini saptayıp nasıl yapıldığını açıklamaya çalışmaktan keyif alırsınız. *Oysa filmin teknik olarak ne yaptığının açıklanmasına ihtiyaç duymayız, filmin ne yaptığını kendimiz görebiliriz.* Normalde film incelemelerinin yaptığı betimlemeler, örneğin yönetmenin karakterlerin değişen "dünyasını" biçimsel bir metaforla gösterdiğini söyler (ama burada vurgulamak istediğim nokta, yorumun kendisi veya belirli bir film kuramının yaklaşımı değil, bilakis çoğu film incelemesinin kullandığı betimleyici dil, neticede yorumlarını yönlendiren de zaten bu dil). Film incelemeleri nicedir genellemeye dayalı bu tanımlama biçimini gönül rahatlığıyla kullanmaktadır. Yazar filme dair yorumunu bu temel tanımlamaya dayandırarak geliştirir. Oysa filmozofi yukarıda verdiğimiz örnek sahneyi şöyle tanımlar: Film-zihin iki karakterin ilişkisindeki değişikliği kavrar ve dünyalarındaki dönüşümü düşünür — hisseder. Film —sadece bu iki karakteri kadraja alarak— onların kapalı dünyasını gösterir; insanlar arasındaki ilişkiyi ve insanların dış dünyayla olan ilişkisini (imaj biçiminde) *düşünerek* bu dünyanın nasıl paramparça bir dünya olduğunu gösterir. Normal betimleme ile filmozofik betimleme benzer anlamlar etrafında döner elbette, ama biçimle maksadı bir bütün olarak kavrayan filmozofik betimleme başka olası yorumların kapısını aralar. *Film-düşünme kavramı aracılığıyla biçimle içeriğin birleştirilmesi seyirci açısından bütünlüklü bir bütün yaratır.*

Sinema alttan görüş, boy çekimi ve üstten görüş gibi kamera açılarına indirgenemez—daima bir ortası vardır—öyleyse kendisini belir-

li bir filme uyarlayabilen bir film-varlık kavramı inşa etmek daha verimli olabilir. Film-zihin kavramı —düşünceye dayalı— bir neden ve —dolayısıyla hem düşünceye dayalı hem de şiirsel— bir sonuç önerir. Film-düşünme kavramıysa hem uyarlanabilir bir çerçeve önerir hem de anlamla biçimi birleştirir. Böylece filmle seyircinin organik bir şekilde birleştirilmesi, anlamın deneyimlenmesini mümkün hale getirir. Film-zihin anlamları değil, anlamları alımladığımız ve yarattığımız film-düşünmenin eylemlerini belirler. Merleau-Ponty "Bir jestin anlamının doğrudan doğruya jestin kendisinden okunabilmesi gibi filmin anlamı da ritmiyle bir bütündür: film kendisinden başka bir şeyi kastetmez,"[41] der. Anlam dolaysız hale gelir, filmin düşünceye dayalı biçimlerinin ritmine, devinimine ve ruh haline içkin olur.

Örneğin anlatıbilimciler öncelikle anlatısal varlıkların doğruluğuyla ilgilenir —anlatısal geçerlilik bakımından en hatasız çalışan hangisi, güvenilmez anlatıcı sorununu çözen hangisi... Gelgelelim doğru imaj yapıcıyı bulma dürtüsü tamamen seyircinin film deneyiminden kaynaklanır — seyirci filmle en iyi nasıl karşılaşabilir? Doğrudan doğruya, organik olarak, derim ben, ve anlatıcılarla karakterler arasında kalmadan, sahici ve sahici olmayan şekillerde. Seyirci film-zihin kavramı sayesinde bütünlüklü bir yönelim kaynağı bulur; bu da, bir karakterin bakış açısının film tarafından nasıl verildiğini veya bir hareketin sadece kamera veya kaydırma mekanizması meselesinden ibaret olmayıp bir duygu veya his meselesi olduğunu anlamasını sağlar. Öyleyse nasıl ki fenomenolog dünyayı duygu yüklü görürse filmozof da filmi benzer şekilde yönelim yüklü görür ve her biçimsel hamleye olası bir anlam atfeder.

Filmin tamamını (film-varlığı) seyirci açısından en eksiksiz, en şiirsel deneyimi olanaklı kılacak şekilde kavramsallaştırmak, filmi benzersiz bir film-zihin olarak yeniden tasarlamayı gerektirir. Film-zihin kavramının yaptığı şey, tek bir filmin sahip olduğu tüm imaj biçimlerine yönelimsel ve dramatik bir neden ve buna bağlı olarak da olası bir şiirsel sonuç önermektir. Film-zihin kavramı neticede filmin bize bir şey gösterdiğini söyleyen şiirsel bir neden ileri sürer — şiirseldir, çünkü "normal" insan ve mekân çekimlerini, tamamen bir yö-

41. Merleau-Ponty, "The Film and the New Psychology", s. 57.

nelim ürünü olarak kabul eden bir anlayış bizzat çekimleri dönüştürür. Bu tarz bir film-düşünme seyircinin zihninde filmin anlamlarına dair filmozofik ipuçları olan sanal imajlar, zihinsel imajlar üretir. Film-zihin film-düşünce imajlarıyla düşünürken, seyirciler de kendi düşünce imajlarını —yani imajlarda iç içe geçen fikir karşılaşmalarını— yaratır. Eisenstein seyircinin alımladığı imajı "düşünsel-duygusal bir imaj"[42] olarak kavramıştı. Bizim gerçeğe uygun otomatik düşünmemiz, imajlarla düşünme bakımından belirsizdir. Film-düşünme de seyirciyi kendi mantıksal düşünmesinin sınırlarını, zayıflığını, kudretsizliğini kavramaya zorlar. Film-düşünme ayrıca düşünceyi de belirsiz, muğlak, dağınık olanı ve dışarıyı düşünmeye zorlar. Deleuze filmin seyircinin düşünmesinde önemli bir nitelik değişimine neden olduğuna inanır, ortaya çıkan bu yeni düşünmenin kendisi de, seyircinin normal düşünme şekillerine yabancı olan ve düşüncenin içindeki düşünce-olmayanı açığa vuran bir tür *ruhsal otomat*'tır. Sobchack'in üst-fenomenolojisiyle söz konusu olduğu gibi, film de seyircinin seyirciye "dair" düşünmesini açığa vurur.

Film-zihin ve film-düşünme kavramlarını tam olarak kavrayabilmemiz için bakmamız gereken dört alan daha var. 7. bölümde film-düşünmeyi örnekleriyle açıklayacağız; 8. bölümde film-zihin ve film-düşünme kavramlarının seyircinin deneyimini nasıl dönüştürdüğünü somut örneklerle göstereceğiz; 9. bölümde yazılı yorumların güzergâhlarını saptayacağız; 10. bölümde filmi bu şekilde kavramanın felsefi içerimlerini değerlendireceğiz. Ama önce film-zihnin faaliyetini klasik anlatı kuramlarıyla karşılaştırıp karşıtlaştıracağız.

42. Eisenstein, "Unity in the Image", s. 268.

Altı | **Film-anlatı**

> İmajın hareket ve zamanının olanaklı kıldığı şeyi anlatır sinema daima.
>
> Gilles Deleuze (1985)[1]

Film-düşünmeyi somut örneklerle ele almadan önce, kısaca geleneksel anlatı kuramlarının filmozofiyle nasıl bir ilişkisi olduğuna bakacağım. David Bordwell'in anlatı üslupları ve idrak üzerinde yoğunlaşan film kuramıyla başlayalım. Bordwell anlatıyı, filmin seyirciye ipuçları verme süreci olarak tanımlar; böylelikle seyirci filmin açıklayıcı şemalarından yararlanarak dramatik öyküyü inşa eder. Öyleyse anlamı (alımlamak için değil bilakis) tutarlı hale getirmek için aktif olarak inşa etmek zorunda olan seyirciyi asıl etkileyen şey anlatıdır. Olayların tasvir edildiği, ayrıntılarıyla anlatıldığı, seçilip düzenlendiği ve öykülendiği edimsel biçime, *olay örgüsü* (*syujet*) denir — bu da seyircinin alıp işleyeceği nedensel ve zamansal ilişkilere dair bilgidir. Öykü, filmin zaten sahip olduğu ama seyircinin hayal gücüyle yeniden inşa etmesi gereken ideal hikâyedir (örneğin *Ucuz Roman* filminde olayların esasen birbirlerinden önce meydana geldiğini ve başka olayları izlediğini yavaş yavaş fark ederiz).

Bordwell'in idrak ve anlatı yapısına dair rasyonel biliş kuramı böyledir. "Öykü şemaları" da denen kurallar ve uzlaşımlar manzumesinden oluşan temel bir öykü yapısı seyirciyi yönlendirir; bu sinemasal uzlaşımlar "çoğunlukla sıradan hayatın mutat davranışlarından inşa edilir".[2] Anlatının idrak edilmesine ilişkin bu kurama göre seyirci filmi basitçe tüketmez, zira veri tek başına tam değildir — verileri se-

1. Deleuze, "On The Time-Image", s. 58.

2. David Bordwell (2003), "Who Blinked First?", Lennard Højbjerg ve Peter Schepelern (haz.), *Film Style and Story: A Tribute to Torben Grodal* içinde, Kopenhag: Museum Tusculanum Press, s. 54.

yircinin düzenleyip tamamlaması gerekir. Yani seyirci filmin verdiği "ipuçlarını" kullanarak filmde meydana gelen şeye dair çıkarımlarda bulunur. Örneğin eksiltili (*elliptical*) geçişler bir ipucu olabilir ve seyirci aradaki boşluğu tamamlar: trendeki adam, kurgusal bir geçişle şehirdeki adama dönüşür, yani trendeki adam şehre gelmiş olur. Uzam, zaman, nedensellik... — Bordwell'e göre bunlar seyircinin çıkarsayacağı şeylerdir.

Ama filmin anlam çıkaracağımız bir plana veya haritaya göre tasarlandığı hissi daha en baştan belirgindir. Bordwell'in sürekli "mizansen ipuçlarına" gönderme yapması, sinemanın daima özgül bir iletişim girişimi olduğuna inandığını gösterir. Demek ki Bordwell'e göre sinema aslında başka bir şeyi, neredeyse imajın ötesindeki bir şeyi anlamamız için bize ipucu verir. *İşaret ettiği anlama ulaşınca ipucunu (imajı) unutur ve geride bırakırız.* Bordwell'e (ve onun yapısalcılığına) göre imajlar bize bir şey söylemek için oradadır sadece; zaten başka ne için olabilir ki?

Bordwell'in vurguladığı üçüncü öğe, üsluptur — daha basit bir ifadeyle anlatı, olay örgüsünden ve üsluptan oluşur. Seyirci filmin öyküsünü zihinsel olarak inşa etmek için olay örgüsünden ve üsluptan yararlanır. Bordwell gerçekten de filmleri üsluplarına bakarak anlama arzusundadır. Ağırlıklı olarak ele aldığı üsluba dayalı iki anlatı türü, sanat sineması anlatısı ve parametrik anlatıdır. Bordwell sanat sineması anlatısında iç içe geçmiş üç şema saptar: nesnel gerçekçilik, öznel gerçekçilik ve anlatıya dayalı yorumlama. Bu sinema türünde bir olay örgüsü sadece nesnel gerçekçilik aracılığıyla gösterilmez, görüş noktası çekimlerine* ve belirgin anlatı araçlarına başvurularak karakterlerin öznellikleri de devreye sokulur. Karakterin "gerçekliğinin" sorgulanması ve uzun çekimler, tuhaf açılar, eksiltiler gibi yeni biçimlerin kullanılmasının açıkça gösterdiği üzere sanat sinemasının modernist bir anlatısı vardır. Şans ve rastgelelik ön plana çıkartılır, hatta üst düzey bir nedensellik atfedilir. Yani sanat sineması, barındırdığı dikkat değişiklikleriyle daha açık uçlu ve olay örgüsünden ziyade karaktere odaklanan bir anlatıya sahiptir. Bordwell'e göre sanat si-

* Filmdeki bir kimsenin bir şeye, bir yerden baktığını gösteren çekimden sonra, onun gördüğü şeyi, yeri aktaran çekim. – *ç.n.*

neması karakterlerin düşüncelerini imaj ve ses aracılığıyla göstermeye çalışır.

"Parametrik" anlatıysa en özbilinçli anlatıdır — bazen bir öykü işlevi bile görmez: Üslup merkezli, permütasyona dayalı ve şiirseldir. Parametrik sinema başlı başına bir tür, belki de sanat sinemasının bir alt türüdür ve tüm türler gibi tanımlanması kolay değildir — zira tanımına uyan filmler olacağı gibi, uymayanlar da olacaktır. Bu türe dahil edebileceğimiz filmlerin imajları bir anlamda yüzlerce değişik parametre olasılığından seçilmiş olduğu ve filmlerin üsluplarının parametreleri de bir sonraki film tekniğini oluşturduğu için Bordwell bu türe "parametrik" adını verir. Parametrik anlatı, her seferinde tek bir üslup geliştirmek yerine, bağlı olduğu temel bir üslup kuralı kapsamında belli biçimleri yineleyerek daha etkili olmaya çalışır. Bordwell'in verdiği *Geçen Yıl Marienbad'da* örneğinde filmin zamansal ilişkileri nedensel değil soyuttur; belli anlarda baskın bir üslubu vardır; imaj ekseriyetle ses kuşağından kopuktur; bakış uyumu* kullanılmaz; kamera hareketi eylemden bağımsızlaşır; kamera dışı uzam anlaşılmaz kılınır. Bu tür filmler neredeyse yorumlanmaya karşı koyan birden çok gösterge katmanı içeren zengin, açık metinlerdir — Bordwell'e göre parametrik anlatı kavramı bu filmlerin zengin doğasını tanımamızı ve kavramamızı sağlar. Başka bir deyişle, Bordwell parametrik anlatı türünü *kavrayarak* bu tür filmlerin değerini daha iyi anlayacağımıza inanır — ama yine de tipik sanat sineması anlatılarını veya parametrik anlatıları çözümlerken, sanki onları *rasyonelleştirmek* ister. Bordwell radikal sinemayı, sanat sinemasını klasik sinemanın *rasyonellik* katmanına yerleştirmeye çalışan *ilke ve sistemlere* indirger. Yani yine kuraldan sapmaya göre yapar sınıflandırmasını. Parametrik aynı zamanda "metrik olmayan", "klasik anlamda basit olmayan", "*basitin ötesinde olan*" anlamlarına da gelmektedir. Bakalım ne kadar etkisiz olabileceksiniz, veya... sıkıcı. (Hele de muhteşem filmlere rağmen. Örneğin *Europa* basit bir parametrik anlatı olabilir mi?) Bordwell gerçekten de analitik bir film kuramı geliştirir — Bordwell'in kuramının ne denli "işe yaradığı" meselesine sonra döneceğim.

* Bir görüntüdeki kimsenin bakış yönüyle baktığı nesnenin iki çekim arasında aynı doğru üzerinde bulunması durumu. – *ç.n.*

Gelgelelim Bordwell'in eksiksiz bir film üslubu anlayışı geliştirmeye çalışan nadir film kuramcılarından olduğunu da belirtmeliyim. Seyircinin "yeni bir üslup olayını öncekilerle karşılaştırarak onlara 'beyan' statüsünü kazandırdığı"[3] muhtemel bir "tarama" stratejisine sahip olduğunu söyler şaşırtıcı bir şekilde. Seyirci filmin beliren üsluplarından edindiği bilgileri film boyunca uyarlar. Yani belli bir biçimi veya üslubu filmdeki önceki görünüşünün ve (tarihsel olarak) başka filmlerdeki görünüşlerinin ışığında kavrar. Bordwell süreklilik arz eden ve değişiklik gösteren üslup örüntülerinin nasıl açıklanabileceğini sorar. Film kuramcısı "özbilinçli bir tarihsel sinema poetikasına"[4] ulaşabilmek için film üslubu tarihçisi olmalı ve şemaların zaman içinde nasıl ortaya çıktığını ve değiştiğini analiz etmelidir. Yani Bordwell'in modeli, "şemalar, kurallar ve bunların zaman içindeki açık uçlu dinamiği konusundaki görev-odaklı karar verme örüntülerinden"[5] meydana gelir. Bordwell'e göre, her yeni üslup klasik normlardan sapma olarak görüldüğü ölçüde üslup tarihseldir. Klasik sinema dışındaki her türlü yenilik bir *ihlaldir* ve bu, tüm yenilikçi sinema tekniklerinin bir şekilde klasik bir üsluba dayandığı anlamına gelir. Öyleyse üslup sadece tarihsel gelişimi kapsamında anlamlı olabilir: Her yeni üslup bir önceki üslubun çeşitlemesinden ibarettir.

Peki, yeni bir üslup nasıl anlam kazanır? Yeni dijital biçimleriyle bilgisayar teknolojisi, sinema tarihinde şimdiye dek görülmemiş üsluplar yaratabiliyor. Üstelik *Julien Donkey-Boy* gibi deneysel anlatı filmlerinin biçimlerinin tarihte bir benzeri yok gibidir, bu durumda biçimi tarihle ilişkilendirmek de filme ilişkin yorumumuzu sınırlamaktan başka işe yaramaz. Seyircinin film üslubunun tarihine dair fazla bir bilgisi olmadan da yenilikçi filmleri takip edebilmesi ve duygusal olarak onlardan etkilenebilmesi, anlamın tarih aracılığıyla hâsıl olmadığını gösterir. Noël Burch gibi bazı yapısalcılar, film üslubunun diyalektik bir yapı süreciyle gerçekleşen kendine özgü bir sistem olabileceğini iddia eder. Burch'a göre sinemacılar film üslubunun yapı-

3. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, s. 287.

4. David Bordwell (1989), *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinnema*, Cambridge, MA: Harvard University Press, s. 266.

5. David Bordwell (1997), *On the History of Film Style*, Cambridge, MA: Harvard University Press, s. 157.

sal olanaklarını araştırarak açık müzikal anlatı biçimleri geliştirmelidir. Bordwell ise sanat sineması ve parametrik anlatı bağlamında film üslubunun estetik oyunlar, sanatsal süslemeler ve "uygunsuz" hareketler olmasının ötesinde bir şekillendirme gücüne dönüşüp dönüşemeyeceğini merak eder.

Bordwell üslubun da en az öykü kadar önemli olduğunu kabul eder ve normalde öykünün gösterilmesine yardımcı olmak, olay örgüsü örüntülerini açığa vurmak için var olduğunu söyler. Bodwell'e göre üslubun olay örgüsüyle birlikte ortak yaşam sürdürdüğü bir film, iyi bir filmdir. Olay örgüsü bazen üsluba tabi olabilir: Üslup biçimsel olarak belirgin ve dikkat çekici, seyirci için de ana anlam ve yorum kaynağı olabilir: "Parametrik anlatıda üslup filmde baştan sona farklı ilkelere göre düzenlenir."[6] Hatta Bordwell seyircinin üsluba bağlı anlamları fark edemeyeceği endişesini dile getirerek, filmlerine fikirlerle, kavramlarla, motiflerle üslup kazandıran sinemacıların, seyircinin bunu bir şekilde fark etmesini ümit etmekten başka bir şey yapamayacağını belirtir. Örneğin Godard gibi bir yönetmenin olaylara uygun üsluplarla karşılık vermek için birçok farklı üslup kullandığına dikkat çeker. Bunu, olaylara genellikle üslupla tepki veren belgesel sinemacılıkla birlikte değerlendirmek gerekir. Öte yandan Bordwell, Bresson'un üslup çeşitliliğinden uzak çileci üslubunu da ele alır. Olayların, dekorun biçimsel süzgecinden geçirildiği bir üsluptur bu. Aslında üslubun seyreltilerek kullanılmasıyla, daha incelikli ve etkileyici sonuçlar üretilebilir: *Sırlar ve Yalanlar/Secrets and Lies* filminde çok az "üslup uğrağı" vardır, ama sayıları az olmasına rağmen incelikli ve çok güçlüdürler. İncelikli bir yönetmenlik sayesinde, üslup neredeyse "görünmez" bir yapıya sahip olur. Bordwell örneğin Japon yönetmen Yasujirô Ozu'daki gibi anlık, hatta neredeyse hiç fark edilmeyen üslup değişikliklerine veya olaylarına dikkat çeker, ama sonunda parametrik anlatının seyirci için çoğu durumda epey belirgin olduğunu kabul eder.

Bordwell'in hipotetik seyircisi gibi film üslubuna dair analizi de bir şekilde mesafeli ve hesapçıdır. Bordwell'e göre seyirci üslubun anlamını hissedemez ama farklı araçları fark edebilir ve bunları hesabına ekleyip çıkarabilir. Üslup bilinçli olarak algılanır ve seyirci bu

6. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, s. 281.

uğrakların olay örgüsüyle nasıl ilişkili olduğuna dair hipotezler geliştirir. Bordwell, ne denli dikkat ederse etsin, sonunda üslupla olay örgüsünü birbirinden ayırır, hatta seyircinin üslubu öyküden bağımsız görüp görmeyeceğini bile sorgular. Gelgelelim filmozofiye göre filmlerin dolaysız bir duygusallığı olabilir, seyirci üslubu algılayamasa da, bir karakterin film tarafından düşünülmüş olduğunu algılayabilir veya bir manzarayı filmin düşündüğü şekilde kavrayabilir. (Filmozofinin amacı yaygın dikkat tarzının ne olduğunu *ampirik* olarak çözmeye çalışmak yerine, tam da böyle bir dikkat *geliştirmektir*.) "Kameranın hareket ettiğini fark edebiliriz" elbette, ama bu, neticede benimsediğimiz sinema kavramına bağlıdır. Filmozofi filmin bir karakteri belli bir şekilde düşündüğünü seyircinin görmesini ister, sadece düşünmeyi, yani üslubu görmesi önemli değildir. Film-düşünme kavramı sayesinde, seyirci hipotezleri hesaplamak zorunda kalmadan filmin anlamını daha iyi hissedebilir — bir nesneyi aktif olarak "fark etmek" zorunda kalmadan, film-düşünce aracılığıyla hisseder. Seyircinin üsluba dayalı fikirleri kavrayabilmesi için bir biçimsel anlamlar dizinine ihtiyacı yoktur; asıl ihtiyaç duyduğu, elverişli ve uyarlanabilir bir kavramsallaştırmadır.

Bordwell'in modernist anlatıların formatını anlamamıza yardımcı olduğuna şüphe yok, ama çok *teknik* bir dil kullanarak (sınır durumlar, şemalar vb.), biz daha filmi seyretme deneyiminde faydalanamadan anlayışımızı darmadağın eder. Bordwell'i okuduktan sonra filmler artık bizim için "çözmek" zorunda olduğumuz anlatı üsluplarından oluşan bulmacalar haline gelir — oysa filmozofi seyircinin sinema deneyimini teknikten uzaklaştırıp organikleştirmeye çalışır. Bordwell'in analizleri tutarlı, büsbütün anlaşılırdır da olabilir, ama ne yazık ki etkiden yoksundur: "amaçsız bir başkahraman, bir olay zinciri formatı, merkezi bir sınır durum ve uzamsal-zamansal 'ifade' etkileri."[7] Ayrıca film deneyimimizi aydınlatmayan birçok gereksiz "tasvir" de vardır. Sonuçta üslubun gerçekten kendine ait bir yapıya sahip olduğu ama yapıtın merkezinde durmadığı *Hayatını Yaşamak/Vivre sa vie* gibi bir filmi seyrederken, teknik yapıların düşüncelerimize musallat olduğunu fark ederiz.

7. *A.g.y.*, s. 209.

Bu tür kaygılar bizi bilimin estetikle ilişkisini sorgulamaya yöneltir. Bilişselcilerin söylediklerinde eksik olan duygular, esasen estetik duygulardır (örneğin güzel, yüce) — merak ve hayranlığın bilişsel etkileri nelerdir? Bordwell herhangi bir estetik kuramı kabul etmeden önce makul bir sebebe ihtiyaç duyar, ama analizleri bana filmlerin duygusal etkilerini yakalıyormuş gibi gelmiyor, bilakis seyirciyi sanki kontrol edilebilen bir makine gibi kavrıyor. Film üzerine çalışan, fikirler veya kuramsal görüşlerden çok olgularla ilgileniyor görünen pek çok bilişselciyi, rahatlıkla sanatı feda eden laf kalabalığına dayalı bilimselcilikle suçlayabilirsiniz. Hareketli resmi izlemenin içerdiği psikofiziksel problemler, felsefe veya beşeri bilimlerdense bilimsel bir alana daha uygun görünür. Bilim sanatımızı sınıflandırmalı mıdır? Sinemayı ampirik testlerden geçirmek gerekir mi? Bilim, film deneyimimizi zenginleştirir mi? Richard Allen'a göre sanata bilimsel yaklaşım "sadece beşeri bilimcilerin temel ilgileriyle ilişkili olarak sınırlı bir yere sahip olabilir"[8] — suyun H_2O olduğunu bilmek suyla olan deneyimimizi değiştirmez. İndirgenemez, tarif edilemez güzellik karşısındaki bu *akılcılığın* eleştirilmesi gerek. Doğa bilimlerinin görme biçiminin insana ve film-dünyaya dair en önemli yaklaşımı sunduğu düşüncesi, filmozofiye taban tabana zıt bir görüştür. Film seyretme duygusal ve estetik benliğimizle sürdürülen bilim öncesi bir faaliyeti andırır. Ama filmozofinin bilişselcilikten öğrendiği bir şey varsa o da şudur: İnsanı bilimsel olarak kuramlaştıramayacağınız gibi film seyircisini de bilimsel olarak kuramlaştıramazsınız.

Yorum

Anlatının idrak edilmesine ilişkin bilişselci kuramların bir diğer iddiası da, filmin her türlü semptomatik yorumdan önce rasyonel olarak açıklanması gerektiğidir. ABD kökenli film kuramını "kaçamaklı konuşmakla" suçlayan bilişselciler sadece rasyonel ve "sağduyulu" bir film anlayışının yeniden tesis edilmesiyle de yetinmez ve —Robert

8. Richard Allen (2001), "Cognitive Film Theory", Richard Allen ve Malcolm Turvey (haz.) *Wittgenstein, Theory and the Arts* içinde, Londra ve New York: Routledge, s. 208.

Stam'e göre— "kapalı, abartılı ve totolojik" buldukları ABD'li film okumalarını yerden yere vururlar.[9] Gregory Currie gelinen son noktada film kuramının filmin "gizli" veya "derin yapısal" özelliklerini, yani film "okumasına" temel teşkil eden "varsayımsal şifreleri" gereğinden fazla dert ettiğini ileri sürer.[10] Bilişselciler muğlak ve ikircikli oldukları, filmleri daha çok duygusal, irrasyonel boyutlarıyla (cinsellik, fantazi, gerçeküstücülük) ele aldıkları gerekçesiyle psikanalitik okumaları hedef alır özellikle. Bilişselcilere göre bir sahne bilişsel olarak *açıklanabiliyorsa* psikanalitik *okumaya* gerek yoktur. Hatta Currie yorumun, yapıtın arkasındaki niyete dair bir hipotez geliştirme meselesi olduğunu bile öne sürer.

Film seyretmenin bilişsel bir işlemden geçirme sürecinden ibaret olduğu ve seyircinin öncelikle bir filmin en rasyonel yorumunun peşine düşmesi gerektiği açıklaması nedeniyle Bordwell'in analitik kuramlaştırmasını aşırı rasyonel bir indirgemecilikle suçlayabiliriz. Seyircinin inandırıcılık peşinde olduğunu ve seyrettiği filmin en rasyonel yorumuna ulaşmak için uzlaşımlardan ve ilkelerden yararlandığını iddia eden Bordwell rasyonelliği ve problem çözme meselesini öne çıkaran bir seyirci kuramına bağlı kalır. Bordwell'e göre insanın doğal bir anlam arzusu vardır: Bize sunulan uyaranlardan bir anlam çıkarmaya çalışırız, üstelik her seyirci özgül görsel stratejilere az çok benzer tepkiler verir. Bodwell gibi bilişselci kuramcılar da bu yüzden, seyircinin filmi nasıl kavradığını açıklamalarını sağlayacak bir kurallar, ilkeler ve uzlaşımlar modeli inşa etmeye çalışır. Thomas Elsaesser ve Warren Buckland'a göre bu yaklaşım, belli bir filmin inandırıcı olup olmadığı meselesine ilaveten, "filmin seyircinin rutin ve rasyonel —yani 'sağduyulu'— idrak biçiminin ötesine geçtiği uğraklara odaklanıp rasyonel olmayan bir enerjinin filmin yapısını ve anlamını nasıl etkilediğini saptamaya başlayabilir".[11] Elsaesser ve Buckland bilişselcilerin üslubu daima temel bir normallikle bağlantılı olarak görme eğiliminde olduğuna dikkat çeker (oysa filmozofiye göre asıl

9. Robert Stam (2000), *Film Theory: An Introduction*, Oxford: Blackwell, s. 236.

10. Currie, *Image and Mind*, s. 2.

11. Thomas Elsaesser ve Warren Buckland (2002), *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*, Londra: Arnold, s. 169.

önemli olan tam da bu normalliğin "ötesi"dir). Üslup kendi başına bir düşünme olarak görülmez pek, bilakis *ihlalin türevi* olarak görülür. Yeni üslupları sırf "türev" olarak görmek, seyircinin bu yeni biçimi deneyimlerken bir şeyler hissettiğini gözden kaçırmak demektir. Örneğin seyirci parametrik bir üslubu olduğunu bilince *Julien Donkey-Boy*'u daha mı iyi anlayacaktır? Filmin "normal" olmadığını, yani üslup bakımından "klasik" olmadığını zaten hemen fark eder. Öyleyse Bordwell'in "sınıflandırması" seyircinin film deneyimini zenginleştirir mi? Bordwell'in izinden giderek ulaşabileceğimiz nokta, üslup açısından yenilikçi filmlerin basitçe *biçimsiz* veya *anormal* olarak analiz edilmesidir. Halbuki filmozofi filmi kurallara ve kuralsızlıklara indirgemek yerine, karmaşıklığını göstermek ister.

Bilişselcilere göre seyirci problem çözmekten temel bir haz alır, filmi çözmek nedense "ilgisini" çeker. Seyirci tam da "ilgisini çektiği" için anlatıya dayalı filme duygusal olarak bağlanır; filmin uyaranlarıyla "harekete geçmeye hazır" bir haldeyizdir zaten. Yine de Bordwell'in Resnais imzalı *Savaş Bitti/La Guerre est finie* filmini gerçeğe indirgemeye çalışarak anlamlandırmaya kalkıştığını görmek beni çok yadırgatıyor; sanki filmi kasıtlı yadırgatıcılığından kurtulmak için çözmeye çalışıyordur. (Kim bilir belki de filmi çözünce ödül falan alacaktır!) Örneğin Yasujirô Ozu'nun *Bir Sonbahar Akşamı/An Autumn Afternoon* filmini "parametrik anlatı" kavramıyla değerlendirirsek, eklenmiş ve çıkartılmış, tahmin edilebilir çekimlerle, "sürekli kendi kendini düzelten çekim kombinasyonlarına"[12] dayalı normal kurgulamasıyla filmi bir tür mekanik didikleme olarak görmeye başlarız. Bordwell'in *Narration in the Fiction Film*'de (Kurmaca Filmde Anlatı) yoruma karşı çıkması, kuramlaştırmasını daha açık sürdürebilmek için kendini dizginlemeye çalışmasının sonucu değildir, bilakis kurduğu sistemdeki bir eksiğe delalet eder. Parametrik anlatı diye bir tür ortaya atmak, film deneyimimize ve yorumumuza pek de bir şey katmaz. Belli filmleri daha iyi "anlamamıza" yardımcı olabilir belki — yani, o türden filmlerin yapısını ve tarzını anlamamıza. Ama bu, bir taraftan da, sınırlı ve sınırlayıcı bir "anlama" tarzıdır. Bordwell tutkuları billurlaştırırken filmleri matlaştırır. Filmleri tamamlanacak

12. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, s. 287.

yapbozlara, kendisinin kılavuzluğunda içinden çıkacağımız labirentlere, çözülmeyi bekleyen problemlere dönüştürür.

Öyleyse şunu sormalıyız: Bir kez "anladık mı" filmler artık gereksiz hale mi gelir? Aynı filmi neden bir daha seyretmek isteriz? Film sahiden de çözülecek bir bulmaca mıdır? Stam de aynı noktayı şöyle gözlemler: "Filmi neden seyrederiz? Hipotezleri sınayıp çıkarımda bulunmak için mi?"[13] Filmi her zaman anlam çıkarmak için seyretmeyiz. Ya da filmde olup bitenleri "çözmek" için gitmeyiz sinemaya. Filmi seyrederkenki algımız estetikolduğu kadar pratik olmayan bir algıdır aynı zamanda. İstersek imajları seçebilir ve deneyimi yapıbozuma uğratabiliriz (örneğin sadece geri plandaki belli bir karakteri seyrederek veya ses kuşağı yerine imaj kuşağına odaklanarak bunu yapabiliriz). Seyirci cinselliği, hatta sapkınlığı izlemek isteyebilir, bu sebeple filmdeki anormallikle ilişki kurar.[14] Örneğin seyirci *Mullholand Çıkmazı / Mullholand Drive* filminin imajlarıyla sersemleyebilir, filmin seslerinden ve kopukluğundan rahatsız olabilir ve yeni bir gerçeklik hissi geliştirebilir — yani, filmi "anlamlandıramayabilir". Kimi seyirciler "anlamlandıramadığı" için filmden hoşlanmayabilir, ama filmozofik bir yaklaşımdan asıl yararlanacak olanlar da bu tip seyircidir.

Filmozofik seyirci filmin çözülmesini değil, sadece filme ışık tutulmasını ister. *Binanın ve bina iskelesinin görüntüsünü değil, canlı bir sanat yapıtına kendini kaptırmasına olanak tanıyan bir retorik ister.* Bütün film kuramları ve yazıları seyircinin filmin biçimlerini, eylemlerini, üsluplarını ve anlamlarını *doğrudandoğruya* hissetmesine yardımcı olmalıdır. Nihayetinde yapısalcı yazıların filmlerin iskeletini açığa vurduğunu düşünmediğimden, hatta böyle bir iskeleti görmediğimizden veya deneyimlemediğimizden, "bütün" diyorum. Filmozofi seyircinin sadece "düşünmeyi" kavramasını değil, ayrıca biçimle içeriği bir bütün olarak görmesini, olayı film-düşünmeyle, kişiyi renklendirmeyle bağlantılı görmesini istiyor. Filme de aynı şekilde karşılık vermeye çalışmak, yani düşünmesini irdeleyerek, biçim eylemlerini dikkate alarak, düşünüşlerini şiirsel bir üsluba tercüme ede-

13. Stam, *Film Theory*, s. 241.

14. Yeni atraksiyon sinemasında (örneğin *Charlie'nin Melekleri* ve *The Matrix Reloaded* -ve onlara ilaveten ben *Tenenbaum Ailesi*'ni de sayacağım) sürekli olarak değişen görüntü, rasyonel anlatının ilerlemesinden daha önemli gibidir.

rek filmi başkalarına açıklamaya çalışmak ilginç olacaktır. *Savaş Bitti*'yi filmozofinin perspektifinden seyrederek bir karakterden uzaktaki veya tesadüfî bir nesneye geçişi Bordwell'in önerdiği olasılıklardan daha fazlası (örneğin öznel bir ileriye atlama veya yeni bir nesnel sahne) olarak da kavrayabiliriz. Film karakterle nesne arasındaki ilişkiyi hissediyor olabilir, "rasyonel anlatı şemalarının" ötesindeki çağrışımları düşünüyor olabilir.

Bordwell hâlâ parametrik sanat sinemasında filmin kendi üstüne düşündüğünü ve kendi süreçlerine dikkat çektiğini söyleme noktasındadır— oysa yapmamız gereken şey, seyirciyi tam da filmin nasıl düşündüğünü kavramaya teşvik etmek ve kavramasını sağlamaktır, neticede filmin yapım süreci (yani, kendi düşünmesi) hakkındaki düşünmesini görmesinin seyirciye bir faydası yoktur. 2. bölümde de dikkat çektiğim gibi, yazarlar üsluba dayalı bir hareketi dramatik olarak anlamlandıramadıklarında genellikle "kendi üstüne düşünebilirlik" denen çöp kutusuna tıkmaya çalışırlar. Gelgelelim kendi üstüne düşünebilirliğe kısmen karşı olan filmozofiyse önemsiz görünen biçimsel hamleleri aydınlatma niyetindedir, "saçma" görünen boyutların hakkını vermek, hatta belki de "temel nitelikte" olduklarını göstermek ister. Bordwell'e göre *Hayatını Yaşamak* daha en baştan "farklı kamera/figür yönelimlerinin 'temasını'"[15] açıkça ortaya koyar. Bu ilk hamle Bordwell'in problemini ortaya koyar: Zor bir Godard filminde birçok "kamera/figür yönelimi" olabilir, ama bu teknik boyutları kendi üstüne düşünmeyle ilgili "temalar" olarak görmek işi aşırı basite indirgemek olacaktır. Oysa bizi gerçek "temalar"ı, yani karakterleri ve yerleri anlamaya yönelten şey tam da filmin düşünmesidir. Zor bir filmin kendi üstüne düşündüğünü söyleyip geçmek bana tembellik gibi geliyor. Bordwell "Nana'nın etrafıyla olan uzamsal ilişkileri üslup farklılıkları için malzeme işlevi görür, bir anlamda 'doğru' bir tasvirdir ama birçok bakımdan da anlamsızdır," der. En sonunda da sorulması gereken sorunun "bunların ne işe yaradığı" olduğunu kabul eder ve muhtemelen "insanlar arasındaki mesafeyi" simgeleştirdiklerini söyler.[16]

15. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, s. 281.
16. *A.g.y.*, s. 282.

Bordwell'in anlatı analizi iki bakımdan daha problemlidir. Filmlerin "deneyimi" neredadir? Anlatı karakterlerle nasıl ilişkilidir? Öncelikle filmlerin deneyiminden neredeyse hiç söz edilmez. Aynı şekilde, seyircinin "parametrik anlatı" türüne dair bilgisini kullanan bir filmin bahsi de geçmez. Bordwell filmde gördüklerimizi —örneğin Bresson'un ve Ozu'nun (belirgin olanı) ifade eden eksilti ve yinelemelerini— sözcüklerle tekrarlayıp durmaktan hoşnut gibidir: "Üslupsal örüntü oluşturmanın kısıtlamaları, olay örgüsüne, öykünün düzenlenme şekline kendi iradesini dayatır ya da en azından anlatı, üslubu en faydalı şekilde gösteren olayları sunmayla sınırlandırır kendisini."[17] Böylece filmlerin nasıl yapılandığı ve filmi nasıl anlamlandıracağımız söylenir bize, ama bu, bize film sanatına dair, filmin estetiğine duygusal bağlanımımıza dair bir şey anlatır mı? Bordwell'in analizleri filmi nasıl idrak ettiğimizi anlamamıza yardımcı olur, ama filmi nasıl daha iyi idrak edeceğimize katkıda bulunmaz. Bilişsel açıklamalar, seyircinin filmi seyrederken yaptığı şeyin ne olduğunu kavramasını sağlar ve seyircinin filmi daha hassas analiz etmesine yardım eder, ama film seyretme *deneyimini* çok az (hatta olumsuz şekilde) etkiler; dolayısıyla bilişselcilerin kuralları öyle ya da böyle ihlal edilecektir. Bordwell üslupla ilgili biçimlerin olası yapılarını (modernist, parametrik) tanımlar, ama *biçimleri nasıl anlamamız gerektiğine* dair bize bir ipucu vermez. Dolayısıyla, Bordwell'in kavramlarının "faydasızlığı" girişiminin en önemli eksiği gibidir.

Film modernist bir tarzda düşünebilir, ama bu durumda, bu anlatı üslubunun karakterlerle nasıl bir ilişkisi olduğunun sorulması gerekir. Eksiltiler modernist olabilir, peki ama tüm bunlar, Steven Soderbergh imzalı *Denizci/The Limey* gibi bir filmdeki mevcudiyetleri hakkında bize ne söyler? Modernist olduğunun söylenmesi iyi hoş, ama filmozofinin asıl derdi, bu üslubun karakterlerle olan ilişkiyi nasıl düşündüğüdür: Düşünen bir film-zihin olarak "film" ana karakterin dünyasını "hisseder" ve filmi de bu his aracılığıyla düşünür. *Denizci*'deki baba karakteri bütünün bilgisi peşindedir, ama sadece bir an görünüp kaybolan şeyler ve boşluklar bulur, film bunu bilir ve bunu bize kendi biçimsel düşünmesi aracılığıyla "anlatır". Dreyer'in

17. *A.g.y.*, s. 288.

Söz/Ordet'inin üslubunu incelemek bize söz konusu üslubun niçin kullanıldığına dair hiçbir şey söylemez. "Yavaş eğik kamera ve figür hareketleri"[18] temsil edilen figürler hakkında bize ne söyler? Bu soruyu yanıtlamak (yanıtlamaya çalışmak veya kalkışmak) son derece ilginç olabilir. Gelgelelim Bordwell bunları biçimin önceden gerekçelendirilmiş eylemleri olarak görür; oysa asıl yapılması gereken bunların seyirci için dramatik yapıya yerleştirilmesidir. Filmozofinin amacı, *seyircinin bunları "üsluba dayalı uğraklar" olarak görmesine izin vermemektir.*

Bordwell'e göre nasıl ki üslubun tarihe bağlanması gerekiyorsa, üsluba dayalı uğrakların da tutarlı olabilmeleri için "gerekçelendirilmeleri" gerekir. Bordwell "gereksiz" ve "gerekçelendirilmemiş" hareketler ve renk değişikliklerinden söz eder ve bu uğrakları "nedensiz unsurlar"[19] olarak adlandırır; Bordwell'e göre bunlar söz konusu unsurların üsluba dayalı fazlalıklar olduğunu gösterir sadece. Öyleyse unsurlar gerekçelendirilmeli, bir işlev vb. atfedilmelidir, aksi halde (kendi üstüne düşünebilirlikle birlikte) yine nedensiz bir ihlale dönüşürler. Her şey gerekçelendirilmeli ve rasyonelleştirilmelidir. Örneğin öznellik ve Bergson'un "psikolojik zaman" kavramı, yavaşlatılmış devinimi "gerekçelendirebilir".[20] Bordwell'e göre sekansa anlamlı bir üslup kazandıranın karakter mi film mi olduğu (yani, sekansın öznel mi yoksa nesnel mi olduğu) meselesi, sanat sinemasının temel belirsizliğini oluşturur. Yine de Bordwell genelde anlatısal muğlaklığı ve özbilinci gereğinden fazla vurgular — oysa sanat sineması yoruma açık olmaktan veya kendi üstüne düşünen üslupçuluktan ibaret değildir.

Filmozofi, film-düşünme kavramıyla nesnel/öznel muğlaklığını yok etmek değil, sadece yeni bir ışıkla aydınlatmak ister. Filmozofi kaynakları kısıtlamaz veya bu uğrakların hepsine "anlam" atfetmez, bilakis onları belli bir sanatçılığın ürünü olmaktan çıkarıp, karaktere veya duruma dair bir "düşünüş" olmalarını mümkün kılar. (Filmozofi için filmin hiçbir uğrağı sebepsiz değildir.) Bordwell'in çizdiği seyirci şeması hangi imajın hangi karakterle ilişkili olduğunu anlamamıza yardımcı olamaz ("zihinsel imajları" veya bakış açısını veya nesnel

18. *A.g.y.*, s. 285. 19. *A.g.y.*, s. 281 ve 210. 20. *A.g.y.*, s. 209.

bakış açılarını hangi çekimlerin temsil ettiğini "şema" tahmin edemez); tam da bu noktada film-düşünme kavramı seyircinin imdadına yetişir. Örneğin Bordwell Bertolucci'nin *Örümceğin Stratejisi/The Spiders's Stratagem* filmindeki geriye dönüşlerin veya Antonioni'nin *Kızıl Çöl/Red Desert* filmindeki renklendirmelerin karakterlere mi yoksa anlatıya mı "atfedilmesi" gerektiğini—yani, "birbirini dışlayan bu şemaların muğlaklığı yaratıp yaratmadığını"[21]— çözemez. Ama sahiden karşılıklı olarak birbirlerini dışlarlar mı? Bir anlamda her ikisi de bunu yapar: Önceden de ileri sürdüğüm gibi (öznelliği aşan) film-zihin her karakterin (öznel) bakış açısını yaratır. Öyleyse filmozofinin soracağı soru örneğin şudur: Bir karakterin "öznel anlatısı" niçin "anlatının" açımlamasını içeremez? Filmin özgür ve akışkan düşündüğünü varsaymamız gerekir — bazen öznel bir çekim basitçe öznel bir çekimdir, başka bir şey değil, ama sinema kavramımız öznel (nesnel veya "anlatısal") bir çekim olmayabileceği olasılığını da içermelidir.

Film-zihin ve öyküleme

İkinci bölümde geleneksel anlatıcı kavramını ele aldım ve bazı yazarların nasıl alt-film-varlıklar olarak alimi mutlak anlatıcılar kullandığını göstermeye çalıştım. Peki ya "anlatının" öznesi için ne söylenebilir? Film-zihnin anlatı kavramıyla nasıl bir ilişkisi vardır? Film-düşünmeyle anlatı kuramları arasında nasıl bir bağlantı vardır? Bütün öykülü filmlerin bir anlatısı olsa da, filmozofi anlatı kavramının film olayını büsbütün açıklayamadığını ileri sürer. Anlatı kavramı bütün öykülü filmlerin yapımını anlamaya yönelik bir çerçeve olarak kullanıldığında aslında arkaik ve kısıtlayıcı olur. Anlatı, öykülü filmlerin olgusudur, birçok uzun filmi yapılandıran bir süreçtir. Peki bütün filmin "olayını" tanımlamak için niçin "anlatı" kavramı kullanılmaz? Bunun en belirgin nedeni, anlatıya dayalı filmlerin sadece belli bir film türü olmasıdır. Öyleyse anlatıya dayalı olmayan her türlü filmi —belgeseller, tanıtım filmleri, sanatsal video filmleri, deneysel filmler, vb.— ele alabilen bir film-varlık kavramına ihtiyacımız var. Öy-

21. *A.g.y.*, s. 212.

küleme sadece olay örgüsünün olaylarıyla ve yapısıyla ilgilidir, gelgelelim bütün filmlerin amacı öykü anlatmak veya *öykü göstermek* değildir. Öyküleme bir *süreçtir* ve bu süreç kavramını filmin her öğesini (imajlar, karakterler, kurgu değişiklikleri) kapsayacak şekilde esneterek "varlık" kavramına dönüştürmek, asıl özgün anlamıyla tüm bağlantıyı koparacak ve dolayısıyla her türlü özgün faydaya zarar verecektir.

Kavramın bu şekilde edebi anlamıyla kullanımı, en ilginç sinema örneğinde karşılaştığımız türden akıcı bir öyküyle saf özerk ses-imaj-sanat karışımı yerine "öykü inşasına", öyküye bağlı bir "varlığa" atıfta bulunduğu için kısıtlayıcıdır. Öyküleme, film-dünyanın yaratılması değil, öykünün —olaylar dizisinin— belirlenmesi ve yönetilmesidir; dolayısıyla film-anlatı kuramları ilgileri ve yönelimleri bakımından son derece "dramatik" ve "edebi"dir. Her ne kadar işlevi kısmen bir filmin anlatısına nezaret etmek olsa da, film-zihin kavramı anlatı kuramının bir ürünü değildir — film-zihin öykülerin anlatılmasıyla ilgilenmez, böyle bir derdi yoktur. Ama belli bir filmi anlatı kavramıyla değerlendiren seyirci bir imajlar, sesler ve olaylar bütününden ziyade bir eylemler ve olaylar sekansı görür. Böyle bir edebi çerçeve şiirsel ve duygusal imajları gerçekten kavramasına engel olur. Anlatı kavramı, sinemanın daha imajlı, daha şiirsel, daha yüce uğraklarına "uygun" düşmez. Bu uğraklarla başa çıkmaya çabalar. Bordwell ve Burgoyne kavramı esnetip film biçimine uygun hale getirmeye ne kadar çalışırsa çalışsın anlatı kuramları film imajlarının açıklanmasına uygun değildir.

Üstelik Bordwell için iddia ettiğim gibi anlatı kavramı, anlatılan şeyin *niçin* anlatıldığı konusunda seyirciye hiçbir şey söylemez, ses ve görüntüye dair bir bakış açısı veya öyküye sinemasal bir yaklaşım önermez, sadece bir olay örgüsü ve üslup katmanı sunar. Anlatı bize bir filmin düzenlendiğini söyler, ama seyirciye bu düzenlemeye dair bir bakış açısı vermez veya bu düzenlemenin filmdeki karakterlerle ve olaylarla ilişkisini *kavramsallaştırmak* için organik bir yol önermez. Oysa seyirci filmin düşündüğünü kavrayarak bütün üslup unsurlarının bir sebebe dayandığını ve filmin bütün uğrakları kendi imaj-içeriği aracılığıyla düşündüğünü görür. Anlatı kavramı belli bir üslup uğrağının olay örgüsünü desteklediğini söylerken, film-zihin

kavramı söz konusu üslup uğrağının öykünün dramatik imajlaştırılması olduğunu söyler.

Film-zihin "anlatıcı" kavramının bir ikamesi değildir, ama filme bir anlatıcı eklemeye karar verebilir; örneğin görünür bir karakter-anlatıcı veya görünmez üst-ses şeklinde bir anlatıcı ekleyebilir. Ama tanımı gereği filmin ille de bir anlatıcısı olmak zorunda değildir. Bazı filmlerde anlatıcı vardır, bazılarında yoktur. Anlatı kavramının anlatıcılarla problemler yaşayabilmesi ironiktir: Karakter anlatıcı olduğunda veya anlatıcı bizzat bir karakter olduğunda seyircinin kafası karışır ve karakter-anlatıcının dışında başka bir "anlatıcı" varsayma ihtiyacı hisseder. (George Wilson'a göre sorun, hem özbilinçli hem de öznel anlatı kavramlarının öznel olarak tökezlemesinden kaynaklanır.) Ama film-zihin kavramı seyircinin belli çekimleri farklı kaynaklara atfetmesini mümkün kılar. Böylece bizi bir karakter hakkında bilgilendirenin bazen film olduğunu, bazen bir anlatıcı olduğunu, bazen de filmdeki bir başka karakter olduğunu söyleyebiliriz. Filmin tamamını düşünen bir film-zihnin olduğunu kabul etmek, hem seyirciye bir seçim şansı sunar hem de film yapımı dediğimiz süreçteki sanatçılığın hakkını verir.

Film-zihin, filmin anlatısı değil film-varlıkla ilgili bir kuramdır. Bu sebeple geleneksel "anlatı" güçlerinin veya sinemasal anlatıcı kavramının *ötesinde* bir inşadır. Film-zihnin sürdürdüğü temel film-düşünme bir yapıdır, anlatısal olmayabileceği (örneğin deneyimsel olabileceği) gibi olay örgüsüne dayalı olarak tamamen anlatısal da olabilir — ya da ikisi arasında gidip gelebilir. Dolayısıyla anlatı, film-düşünmenin sonuçlarından sadece biridir; bir öykü anlatmak için olay örgülerini ve karakterleri düzenleyen belli bir düşünme biçimidir. Öykülü filmlerde film-zihin bir film-dünya yaratır, temel film-düşünme de bir anlatı yapılandırır —yani olaylarla bağlantılı bir olay örgüsü yaratır— ve biçimsel film-düşünme de söz konusu anlatı için bir üslup yaratır. Anlatı, film-düşünmenin çoğu öykülü filmde büründüğü biçimdir sadece — bu bir trajedi de olabilir, bir komedi, bir fabl veya sürükleyici bir macera filmi de. Film-zihin bir film-dünya yaratır, seçtiği imajları bir araya getirerek sahnelerle sekansları oluşturur ve böylece sınırları belli, tutarlı, bütünlüklü bir yapı ortaya çıkarır. Film-zihin aktif ve etiktir, kendi sınırlarını belirler — her filmin kendine ait

bir dünyası vardır ve bu, örneğin *Indiana Jones ve Kutsal Hazine Avcıları/Raiders of the Lost Ark*'ta olduğu gibi tabancayla vurulan bir insanın komik göründüğü veya *Schindler'in Listesi/Schindler's List*'te olduğu gibi hiç mi hiç komik görünmediği bir dünya olabilir. Dolayısıyla film-zihin, anlatının ikamesi olarak tasarlanmış bir kavram değildir, bilakis "anlatı" kuramlarının eksikliğine ve "anlatıcı" fikrinin sınırlarına dikkat çekmek için tasarlanmıştır.

Geleneksel olarak sadece karakter-anlatıcılara atfedilemeyen şeyi veya kurallara uymayan şeyi ele aldığı için anlatı kavramının sınırlı olduğunu vurgulamıştık; örneğin gerekçesiz renkler, hareketler veya kurgu değişiklikleri bir ihlal olarak görülür. Oysa filmozofi bu bakımdan da filmin karmaşıklığını açığa vurmak ister, filmi kurallara veya kuralsızlıklara indirgemek gibi bir derdi yoktur. "Anlatı" ayrı bir şey gibi ve film-dünyaya sadece yapıyla üslup ekliyormuş gibi görünse de, film-zihin film-dünyanın bütün mahiyetini değiştirebilir. Anlatı kuramları temelde biçimle içeriği birbirinden ayırır ve seyircinin önce öyküye, sonra filme tepki verdiğini ileri sürer. Ama filmozofiye göre filme de öyküye de aynı anda bir bütün olarak tepki veririz (nitekim böyle de olması gerek): *Filmin "içindeki" şeyi görebilmemiz için önce filmin onu nasıl düşündüğünü anlamamız gerekir.*

Ayrıca anlatıya dayalı filmler tek film türü olmadığı gibi, filmler de sadece anlatılarına indirgenemez ve anlatı kuramlarının sınırlarını açığa vurduğu yer de tam burasıdır. Örneğin *Mulholland Çıkmazı*'nın anlatısı, kendi olayının, bir film olarak sürdüğü hayatın sadece bir boyutunu oluşturur. Bordwell'in anlatı kuramı filmin iskeletini analitik olarak tanımlar ve anlatıyı desteklemek veya karşı çıkmak için bir parça üslupbilgisinden medet umar, oysa film bu tür rasyonelleştirmelere karşı koyar. Anlatı kuramları arkalarında daima bir fazlalık bırakır.

Filmozofi biçim ve içeriği film-düşünme kavramıyla birleştirme peşindedir — bir filmdeki her şey düşünülmüştür, bir niyetin ürünüdür ve muhtemelen bu sebeple, şiirseldir, anlamlıdır ve etkileyicidir, duygulara hitap eder. Film-zihnin niyeti film biçimi alanında fiiliyata geçer. Öyleyse film biçim *ve* içerik değildir, gördüğümüz her şeyi film-zihin düzenler ve bazen "biçim ve içerik"i incelikli bir şekilde harmanlar ve bütünleştirir. Tatbik edilebilir bir film-varlık kavramına

ulaşabilmek için filmin her şeyi gösterebildiği, filmin öncelikle imaj ve ses olduğu görüşünden yola çıkarak geriye doğru çalışmamız gerekir. Anlatıbilimcilere göre film bazen öykülemeden uzaklaşan bir öyküdür, felsefecilere göreyse istediğinde öykü anlatabilen imaj ve sestir. Dolayısıyla öznelliği aşkın bir kavram olan film-zihin —örneğin *Olağan Şüpheliler* gibi— bazı film anlatılarının aleni kurnazlığını ve kuraldışılığını *hiç şüphesiz öngörür*. Seyirci film-dünyanın zaman ve uzamının kontrolünü elinde tutan "film-zihni" anlarsa filmin tüm kuruluş yapısını kavrar. Anlatının ve her türlü anlatıcının kontrolü film-zihindedir, ama film-dünyanın imajlarını ve seslerini tasarlaması daha da önemlidir. Film-zihin sayesinde seyirci filmi kavrarken öykünün *imajlaşması* mefhumunu es geçmez.

Bazı yazarlar filmin bir tür zihin olduğu fikriyle karşılaşır karşılaşmaz, düşünmenin sınırları, "saf" veya "imajla" düşünme olanakları hakkında kuram geliştirmeye koyulur. Ama bu kuramcıların düştüğü hata, filme harfiyen başlangıçtaki fikirle yaklaşmaları değildir. Film-düşüncenin olanaklarını tam olarak anlayabilmek için öncelikle üzerinde çalışılabileceğimiz bir anlayışa sahip olmalı ve daha sonra bu anlayışın özellikle de çağdaş sinemaya uygulanabilirliğini araştırmalıyız. Muhtelif sinema biçimlerine göre düşünme "tipleri" arasında —örneğin rengi düşünme, odağı düşünme, hareketi düşünme gibi— gevşek bir ayrım yapabilirsiniz elbette. Bu nedenle, bir sonraki bölümde film-düşünmeyi bu tür örnekler ve biçimsel kategoriler üzerinden ele alacağım.

Yedi | **Film-düşünme**

> Geçtiğimiz günlerden birinde, yan yana duran bir aktörle bir atın dizlerinden aşağısının kesildiği bir film izledim; adam atın üstüne bindiğinde, birdenbire başı üstten kesilmiş halde buluyor kendisini. Bir anda bacaksız halden başsız hale geçiş, gerçekten işi birazkarıştırıyor.
>
> Yhcam (1912)[1]

Bu bölümde film düzenlemesinin çok genel tanımlanmış temel alanlarına —imaj, renk, ses, kadraj, hareket ve kurgu değişikliklerine— bakacağım ve muhtelif filmlerden örnekler vererek filmozofinin bu alanlara yönelik ilgisini açıklayacağım. Asıl üzerinde durduğum noktaysa, film biçiminin yapabileceklerinden ziyade, genel film biçiminin nasıl düşündüğüdür. Gösterilecek olan şey, deneyimleyeceğimiz şeyi bize nasıl vereceğine ilişkin kendi düşüncelerini oluşturan filmin hayatıdır. Eisenstein'ın "Sinema ideolojik tartışmalarımızın saf diyalektik özünü ekrana aktarabilir —öyleyse bunu yapmalıdır da. Olay örgüsü, öykü ve canlı insan gibi aracılara başvurmadan üstelik!"[2] açıklamasında ortaya koyduğu gibi, ben de diyalog ve sahneye koyma meselesinden ziyade, filmsel alanda düşünmenin *olanaklılığını* göstermek istiyorum burada. Bölümün sonunda —illaki kuraldışı veya çarpıcı üslubuyla olmasa da, herhangi bir sebeple farklılık gösteren film biçimi eylemleriyle— film düşünmeye ışık tutan filmlerden örnekler vereceğim. Film biçiminin *bütün* düşünme tiplerini eksiksiz şekilde belgelemek gibi bir amacım yok, ama film-düşünmenin nasıl gerçekleştiğine dair somut örnekler sunarak filmin düşündüğünü kabul etmenin, anlam olanaklarını nasıl genişlettiğini göstermek istiyo-

1. Yhcam, "Cinematography", s. 72.
2. Sergey M. Eisenstein (1988c [1929b]), "Perspectives", *Selected Works, Volume I: Writings, 1922-34*, haz. Richard Taylor, Londra: British Film Institute, s. 159.

rum. Gelgelelim bütün film biçimlerini bir bütün olarak ele alıp, ayrı alanlar olarak tanımlamıyor olmamın temel bir sorun teşkil ettiğini de kabul ediyorum. Ama değindiğim filmleri kapsamlı bir şekilde yorumlamak gibi bir niyetim yok, zaten filmlerin benim tek taraflı analizlerimden daha güçlü oldukları açık, ben sadece film-düşünmeye dair anlayışımızı daha ileri bir noktaya taşımak istiyorum. Hem tek bir genel film-düşünme olduğunu hem de farklı film-düşünmeler arasında sürekli bir etkileşim olduğunu söyleyebiliriz şüphesiz. Ama anlamamız gereken şey, kadraj veya hareketin "katkısı" değil, hareketli-değişen-ses-imaj bütününün düşüncesidir.[3]

İmaj

Filmin —yani, film-zihnin— temel imajı —yani, düşüncesi— o kadar da basit değildir. İmajın her zerresi filmin tasarladığı imajı biçimlendirmek üzere oluşturulur.[4] Örneğin çekecekleri film hakkında bazı ilk kararları vermek üzere bir araya gelen yönetmeni ve görüntü yönetmenini düşünün: Akademi ölçütlerini mi temel alacaklarına, kadraj oranına, filmi siyah-beyaz mı renkli mi çekeceklerine, boş film tipine —tanecikli mi net mi olacağına— karar verirler ve ayrıca filtreler, özel efektler veya dijital işleme konusunda fikir yürütürler. Aslında filmi alımlamamızı etkileyecek kararlar almaktadırlar; neticede bunlar, *filmin düşünmesi olarak kabul edebileceğimiz kararlardır.*

Normalde bildik bir Hollywood filminin, temsil ettiği dünyaya bizim için bir pencere açtığını varsayarız, oysa en ufak imaj değişikliği bile karakterleri ve olayları alımlayışımızı belirler. Farklı imaj tiplerini muhtemelen her seyirci *fark eder*, ama filmozofinin mahareti bu

3. Germaine Dulac belki de ilk gerçek film biçimcisiydi; açıları, omuz çekimlerini, bindirmeleri, kararmaları, açılma-kararmaları, yumuşak odakları, biçimbozumlarını; yani, "sinemaya tam bir görsellik felsefesi kazandıran" etkileri düşünmüştü – çünkü çekim "eşzamanlı olarak mekânı/yeri, eylemi ve düşünceyi tanımlamaktadır." *The Expressive Techniques of the Camera*, s. 312 ve 309.

4. İmaj terimini her türlü tasviri kapsayacak şekilde kullanıyorum, dolayısıyla temsil için söz konusu olduğu gibi her zaman bir şeye "dair" olmayı (bir şeyin imajı olmayı) kastetmiyorum – sözgelimi, filmin yakaladığı gri bir pusluluk anlamında bir gri pus/sis imajından söz etmeyeceğim. Bu ayrım mevcut teknoloji kapsamında daha da önemlidir, zira film imajı artık herhangi bir şey olabilir.

imaj biçimlerinin filmin dramatik yapısıyla *bölünmez* bir bütünlük sergilediğine —hatta dramatik yapının kendisi olarak işlerlik gösterdiğine— dair bütüncül bir anlayış üretmesidir. Basit temel film-düşünmeyle istediğiniz türde bir ruh hali tasarlayabilirsiniz —örneğin tanecikli görüntüye dayalı bir gerçekçilik, yumuşak tarihsellik, acımasız modern hayat, vb.— ve bunu bir filmin tamamına yayabilirsiniz. İmaja atfettiğimiz bu olası nitelikler, anlamı dramatik yapının sağladığı görüşüne ters düşer. Zaten dikkat çektiğimiz üzere film kuramındaki yenilik, bu biçimsel niteliklerin filmin tamamında bütünlüklü bir dramatik niyete/yönelime sahip olduklarının gösterilmiş olmasıdır.

Bütün filmler belli bir şekilde görünecek biçimde yeniden tasarlanabilir. Örneğin Korine'in *Julien Donkey-Boy*'unun aktif taneciklileğini, Tarr'ın *Lanet/Karhozat*'ının puslu griliğini, Dardenne kardeşlerin *Rosetta*'sının acımasız ve sert anlatımını, Sokurov'un *Anne ve Oğul/Mother and Son* filminin bulanık göz kamaştırıcılığını düşünün. Bilgisayar ürünü modern imajlar, sinema imajını kapsamlı olarak yeniden düşünmemizi gerektirir, ama söz konusu imajlar ancak nasıl kullandığınıza bağlı olarak düşünce yüklüdürler.[5] Film-zihin, akışkan film-düşünme sayesinde her şeye anında karar verebilir, hatta film-dünyayı bir anda baştan sona değiştirebilir. Seyirci film-dünyanın statüsündeki değişiklikleri görür ve bu incelikli yeniden biçimlendirmeler, kendi dünyamızla ilişkimizi yeniden düşünmemize neden olur ve yeni imaj için en kapsamlı gerekçeyi sunar. Artık fantazi mümkündür, her türlü imaj biçimi kadar ulaşılır ve gerçekleştirilebilir hale gelmiştir, neticede imajın ilginçliğini ne denli sürükleyici göründüğüne bakarak ölçemezsiniz. Akışkan film-düşünme, Roy Huss'ın ortaya koyduğu gibi, muhtemelen yeni bir düşünce bilgisi gerektirir: "Hiç şüphesiz film, zihnin haritasını çıkarabilmek için doğalcılıktan açıkça ayrılan pek çok özel efekt kullanmaya devam edecektir."[6] Sadece düşünme "fikriyle" değil, yaratıcı ve şiirsel bir niyet/yönelim şablonu olarak bakarsak, film bizim öngörebildiğimiz (belki de bilinçaltında hep hoşlandığımız) şeylerden çok daha fazlasını açığa vurabilir.

5. Deleuze'ün dediği gibi: "Yeni ruhsal otomat(izm) veya yeni psikolojik otomatlar, teknolojiden önce bir estetik gerektirir." Bkz. *Cinema 2*, s. 267.

6. Roy Huss (1986), *The Mindscapes of Art: Dimensions of the Psyche in Fiction, Drama, and Film*, Rutherford, NJ: Fairleigh Dickinson University Press, s. 185.

Renk

İmaja daima renk ve rengi koyulaştırma eşlik eder ve filmin ruh halleri en çok renk aracılığıyla düşünülür. Daha basit bir ifadeyle, film-zihin dramatik yapının belli bir rengi *olduğunu* hisseder (ya da bir renkten diğerine geçişi hisseder), böylece seyirci filmin renginin öyküsünden *kaynaklandığını* veya öyküsüyle *oluştuğunu* anlar. İstediği renge bürünme bakımından film-zihnin düşünme özgürlüğü vardır —yani, kendi renk kullanma *iradesine* sahiptir— öyleyse bir sahneye istediği rengi verebilir. Film iki karakter arasındaki aşkı kırmızı tatlı pırıltılar olarak hissedebilir (gösterebilir), nefret dolu bir filmi kırmızı ve mor tonlardan oluşan bir çürük gibi sunabilir. Renklerin anlamını pek dert etmeyen filmozofiyse daha ziyade filmin bir rengi *olmasıyla* ve rengi nasıl *kullandığıyla* ilgilenir ve film hakkında konuşurken renk kullanımına nasıl *yaklaşmamız* gerektiği üzerinde durur. Yazarlar "Yönetmen burada, bu insanlar hakkında bunu söylemek veya şunu kastetmek için bu rengi kullanmıştır" tarzında bir retorik kullanmalıdır, böylece filmin anlamını hiç değilse belli ölçüde yakalayabilirler. Gelgelelim bu tür bir analiz ifade akıcılığından yoksundur, dolayısıyla ilginç ve önemli bir iletişim kurma yeteneğinden de yoksundur — oysa filmler kendi renk anlamlarını ve göndermelerini yaratabilir.

Hugo Münsterberg'e göre renk seyircinin "gerçekdışıyla ilgili bilincini"[7] etkiliyordu. Oysa Gerard Fort Buckle bu yeni fotoğrafın "hiç tartışmamız ekranın sahip olabileceği en büyük güç olduğunu" görmüştür: "Tatlı mehtaplı bir gecede işlenen bir cinayet sahnesi doğaya uygun mu renklendirilmeli, yoksa tüyleri ürpertecek soğuk bir atmosferle renklendirilerek izleyenin zihnine yardım mı edilmelidir?"[8] V. F. Perkins sadece gerçekçi rengin anlamlı bir gücü olduğunu söylerken (film-dünyanın *içinden* kaynaklanması anlamında gerçekçi elbette),

7. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 209.

8. Buckle, *The Mind and the Film*, s. 88-89 ve 82. Yönetmen Ingmar Bergman *Çığlıklar ve Fısıltılar* filmi hakkında yazarken renk ve kimlik arasında dolaysız bir bağ gördüğünü belirtir: "Çocukluğumdan beri ruhun içini kırmızının tonlarında ıslak bir zar olarak resmetmişimdir." (1995) *Images: My Life in Film*. Londra: Faber and Faber, s. 55.

analitik biçimci Edward Branigan renk biçimlerini karşılaştırarak rengi sadece "sistemler" veya stratejiler olarak anlamamızı ister.[9] Gelgelelim renklerin dramatik bir faktör olarak görülmesi ve kullanılması gerektiğini anlayan Eisenstein rengin bir durumu neredeyse tek başına kuşatabildiğini ve açıklayabildiğini öne sürecekti.

Modern film çalışmaları renkli film yapmama kararında sadece "kültürel" bir anlam bulur, ama siyah-beyazın farklı tonlarının kullanımında da bir renkçilik bulabilirsiniz. Perkins'e göre Godard'ın *Jandarmalar/Les Carabiniers* filminde ortokromatik siyah-beyaz*, reddettiği şeyden —modern renkli imaj— ötürü anlamlıdır. Ama her türlü olası kültürel yorum bakımından bu imajların bir duygusu (bir düşünüşü) vardır. Siyah-beyaz düşünme, yani siyah-beyazın koyulaştırılması da tıpkı renkli filmde karakterlerdeki, olaylardaki ve onların etrafındaki anlamın *dolaysızlığını* sağlamak için koyulaştırmanın aktif olarak kullanılmasına benzer şekilde kullanılabilir. Deleuze siyah-beyaz Dışavurumculuğu "sinemada gerçek renkçiliğin habercisi" olarak kabul eder; gri fotoğrafın hatlarının ve tonal "seslerinin" kullanımının nasıl bir güç sağladığını Eisenstein da biliyordu.[10] Örneğin film insanlar arasındaki ilişkileri gölge ve ışık aracılığıyla düşünebilir: Film bir karakterin içindeki karanlığı, bir ölüm ve ızdırap sahnesini çevreleyen karanlığı hissedebilir; aşkın ya da hakikatin hafifliğini, verdiği rahatlamayı, mutluluğu veya güveni hissedebilir. Başka bir deyişle, film-zihin olayları ışık aracılığıyla dramatik olarak düşünebilir.

Sözgelimi bazı *film noir* (kara film) örneklerinde karanlık, ketenpereye getirilmiş yılların dedektifinin bilgi eksikliğinin veya tuzağa düşürülmüşlük hissinin düşünülmesine veya gizemli, korkutucu bilinmeyene ait alanın düşünülmesine karşılık geliyor olabilir. Film — nasıl ki karanlığı hayatımızda bilip hissediyorsak— seyircinin de aynı şekilde neredeyse doğrudan doğruya kavradığı bu siyahlığı düşü-

* Renk tayfı yalnızca maviyle yeşil ışınımlara duyarlılık gösteren siyah-beyaz duyarkat. – *ç.n.*

9. Edward Branigan (1976), "The Articulation of Color in a Filmic System: *Deux ou trois choses que je sais d'elle*", *Wide Angle*, c. 1, no. 3, s. 20 ve 21.

10. Deleuze, *Cinema 1*, s. 52; Sergei M. Eisenstein (1970 [1948]), "Color Film", *Notes of a Film Director* içinde, New York: Dover, s. 128.

nür. Karanlık kendi düşünce yığınını sunar; film-zihin örneğin bazen geçmişteki bir ânı hatırlayan karakterin etrafını kuşatan karanlığı düşünerek karakterin zihnindeki yoğunlaşmayı veya yadsımayı hisseder. Bazen —imaj aracılığıyla karakterin içinden geçirdiklerini düşünerek— neredeyse bir karakterin bulanık ve karanlık zihni haline gelir. Film-zihin bazen de "kendi" hissini, duygusunu bir sahneye verir ve bizi sahneyi belli bir şekilde anlamaya zorlar, belki de karanlığı kullanarak bir karaktere odaklanıp yaklaştırıyordur.

Tıpkı müzik gibi film de belli renkleri kullanarak tehlikenin veya kötülüğün mevcudiyetini düşünebilir. Bir sahneyi veya bir manzarayı saygıyla ve boyun eğerek anlayabilir. Film-zihin farklı karakterleri farklı renklerle hissedebilir— film karakterlerin kişiliklerini anlamamıza bu şekilde yardım ediyor, karakterlerin ruh halini veya düşüncelerini kendisi bu şekilde hissediyor (böyle yorumluyor) olabilir. *Ölüm Korkusu*'nda Scottie Madeleine'e dönüşümünü tamamlayıp neon ışıklarının yeşile boyadığı Judy'yi izlerken film birçok şey düşünüyor olabilir: Belki Scottie'nin aşkını, duygusal bakışını hissediyor veya bize Scottie'nin kendini kandırmasını gösteriyor, Judy'nin öldükten sonra bir hayalet gibi dönüşünü düşünüyordur — belki de bunların hepsini birden düşünüyordur, kim bilir.

Daha önce de belirttiğim gibi, imajın temel bir renk düzeyi olabilir —deneyimlediğimiz dünyayı belli bir renk tonuyla kavrayan ve muhafaza eden bir düşünme tarzıdır bu. Bu tonal düşünme sadece belli renklere izin verebilir, kendi renk tercihinde bulunabilir veya tüm renkleri matlaştırarak onlara bir derinlik katabilir — belki önemli renk uğrakları öne çıksın diye düşük bir renk düzeyi düşünmüş olabilir. *Temel İçgüdü/Basic Instinct* buz gibi gri tonlarıyla neredeyse iyice şeffaflaşmış, can çekişen, bitmiş tükenmiş ahlakdışı bir dünya tasavvuru sunar bize. *Matrix*'in düşündüğüyse, kırılgan, kroma benzer, neredeyse soluk yeşil bir sahte dünyadır — belki de bu dünyayı yaratan Yapay Zekâ'nın soğuk, mesafeli ve manipülatif düşünüşünü hissediyordur; film, "gerçek" dünyayı da benzer şekilde soğuk ve mesafeli bir tonla—buz mavisiyle— hisseder. Bu filmlerin ikisi de neredeyse renksiz —hatta cam gibi saydam— bir gelecek öngörür, ama bunu birbirinden çok farklı şekillerde yaparlar. Tek başına her filmin kendi düşünmesini icra ettiği bir renk-imaj düzeyi vardır — örneğin

Yıldız Gemisi Askerleri/Starship Troopers "normal" görünür, ama keskin, kesin ve görkemli imajları belki de karakterlerin iyimserliğini, aşırı naifliğini ve karakterlerin kendilerini adadığı parlak som ideolojiyi *düşünür*.

Bir film renklerini tarihsel olarak da düşünebilir —Sally Potter'ın *Orlando*'sunda film, farklı çağları uygun bir sinemasal üslupla düşünür; örneğin romantik dönemi yumuşak imajlarla ifade ederken modern dönemleri anlatmak için keskin imajlara geçer. *Sıkı Dostlar* Henry Hill ile çetenin *karşılaşmasını* düşünür, hatta *buluşmanın* kendisi haline gelir— kendi başlangıcını aşk olarak kavrayan filmin renklerini yumuşak turuncu-kahverengimsi tonlardadır, ama sonunu kokainin verdiği enerjiyi çağrıştıran keskin ve süratli imajlarla düşünür. Kieslowski'nin *Öldürme Hakkında Kısa Bir Film/A Short Film About Killing*'i yaşadığı dünyadan rahatsız olan ve kendisine kurban arayan genç katilin neredeyse kapkaranlık zihnine dönüşür. Kieslowski'nin bir diğer filmi *Kör Talih/Blind Chance* bize hastanede yatan bir gencin anılarını ve geçmişe dair algısını tıpkı Hitchcock'un *Ölüm Korkusu*'ndaki gibi yeşil bir tonda düşünerek verir. Yine Kieslowski'nin yapıtı olan *Véronique'in İkili Yaşamı/La double vie de Véronique*'te film Véronique'in yaşadığı iç acıları koyu renkli imajlarla sunar, oysa *Üç Renk: Mavi/Trois couleurs: Bleu*'de filmin renk aracılığıyla hissettiği, Julie'nin anılarının gücüdür, geçmiş sular gibi yükselip şimdi'yi kaplarken Julie de maviye bulanır.

Filmde imajın değişimli olarak renkli ve siyah-beyaz kullanılması verimli olabileceği gibi son derece klişe bir sonuca da yol açabilir. Genellikle anıların veya geçmişin siyah-beyaz düşünüldüğü ya da bir olayın veya sahnenin önemini vurgulamak için siyah-beyaz gösterildiği filmlerde ortaya çıkan sonuç klişedir. *Katil Doğanlar* gibi bir film, dramatik yapıyı arkasındaki mantığa bakmaksızın her iki şekilde de —yani, renkli ve siyah-beyaz— kavrar. Lars von Trier'in *Avrupa/Europa* filmi de karakterlerin duygularını ve dikkatlerini renk *aracılığıyla* hisseder; örneğin aşk ve ölümü siyah-beyazla renkliyi iç içe geçirerek karmaşık bir şekilde düşünür. Siyah-beyazın ötesinde tonlarla hissediyor gibi görünen Tarkovski'nin *İz Sürücü/Stalker*'ı gibi filmler arada bir yerdedir. Üstelik dijital teknoloji artık imajın haritasını çıkartmıştır, imaj tamamen değiştirebilir haldedir, öyle ki film-

ler artık imajın herhangi bir *parçasını* geri kalanından farklı bir renkte veya tonda düşünebilir. Sonuçta gelecek, ulaşabilenler için birçok düşünme olanağı barındırmaktadır.[11]

Ses

Film-zihin odaklama, renk veya diğer herhangi bir unsur gibi filmin sesini de belirler ve yönetir. Filmin sesine ilişkin genel bir analiz, sesin kullanımı ve belli seslerin eylemle veya karakterlerle "ilişkisi" konusunda açıklayıcı bilgiler sunacaktır. Ama bu tür bir analiz, filmin tamamını *bütünlüklü* kavramayacağı için eksik olacaktır. Sesi çoğunlukla bir ilave olarak ele alacak, sadece işitilir ve "aktif" olduğu anları değerlendirmeye alacaktır. Genel bir analiz bazı sesleri bir karakterin içinde bulunduğu tehlikenin metaforu olarak kabul edecektir örneğin, oysa filmozofi söz konusu tehlikenin —film veya film-zihin tarafından— ses aracılığıyla düşünüldüğü veya hissedildiği sonucuna ulaşacaktır: Film karakterin duygularını da düşünebilir, kendi bilgisini de — yani, karakter kendisinin tehlikede olduğunu bilmese de film bunu bilir.

Ses, montajla veya efektler eklenmiş bir imajla aynı şekilde düşünebilir, ama daha bilinçsiz bir tepki de üretebilir. Film-zihin imajlara eklenmiş bir düzeyi kolayca hisseder ve seslerin seyircinin zihnindeki ilave "resimler" kadar güçlü bir etkisi vardır. André Bazin imajın önceliğinin tamamen tarihin teknik bir tesadüfü olduğunu iddia etmiş olsa da, filmin düşünmesinde imaj-ses bütününün imaj tarafı daha ağır basar.[12] Film-zihin kavramıyla ses —*düşünce ürünü* kabul edilerek— tekrar filmin hayatına yerleşir ve diğer film biçimleriyle *bütünleşir*. Filmin ses-düşünmesi süreklilik arz eder: Film-zihin normal bir konuşmayı keskin, tiz ve rahatsız edici, diğer karakterlerin sesini yu-

11. Renk hakkında daha fazla ayrıntı için bkz. Daniel Frampton (1996), "Filmosophy: Colour", Colin MacCabe ve Duncan Petrie (haz.), *New Scholarship from BFI Research* içinde, Londra: British Film Institute.

12. Roger Gilbert-Lecomte bunu 1933'te anlamıştı: "İmajların birbirini izlemesine tabi olan sesin rolü araştırıldığında sinemanın akustik olanakları da belirginleşecektir: Güçlü tiz bir çığlık, havuza akan suyun değişimleri..." "The Alchemy of the Eye", s. 22.

muşak ve sıcak yapabilir. Sesin düşünceye dayalı kullanımı büyük ölçüde bir karakterin öznelliğinin seçilerek algıya dayalı olarak düşünülmesine bağlıdır. Hitchcock'un *Şantaj/Blackmail* filmi, komşunun söylediklerinde kızın sadece "bıçak" sözcüğünü işiterek ona yoğunlaştığını hisseder. Louis Malle'in *Damage/Hasar* adlı filmiyse adamın genç kadına romantik yoğunlaşmasını hissetmek için diğerlerinin söylediklerini müzikle bastırır. Sesin bastırması, işitselin odaklanmasıdır —Stanley Cavell buna kulağın yönelimi adını verir— ve filmin düşündüğünün basit bir göstergesidir.

Filmler gürültü efektleriyle olduğu kadar müzik aracılığıyla da düşünür ve her seçim imajları etkili bir biçimde yeniden şekillendirir — bunu kültürel bir tartışma konusu yapmak istiyorsanız, işte size birkaç örnek: Béla Bartók'un *Yaylı Çalgılar, Vurmalı Çalgılar ve Çelesta için Müzik* adlı eseri, neredeyse *Cinnet/The Shining*'in (Stanley Cubrick) kurgu değişikliklerini belirler; Arvo Pärt'ın *Frères* ve *Tabula Rasa* adlı eserleri, *Little Odessa*'ya ağır bir hava katar; Leos Janácek'in ilk iki *Yaylı Sazlar Kuartet*'i, *Var Olmanın Dayanılmaz Hafifliği*'ndeki aşkı hissettirir. Film aynı zamanda müziği kullanarak imaja karşı da düşünebilir. Film-zihin sunulan imajları açıkça kesmeye veya etkisiz hale getirmeye karar verdiğinde böyle bir düşünme gerçekleşir ve bu, eşzamanlı olmayan bir düşünmedir: Filmin sesi başka bir biçimsel düşünce olarak kavranarak filme bağlanır. *8 mm*'de kahramanımız tecavüz ve öldürme filmlerinin yeraltı dünyasına iner ve film başka bir dünyaya yolculuğu başka bir yerin müziğiyle —Kuzey Afrika tamtamları ve şarkılarıyla— duyumsar; müzik sadece bir metafor değildir, ama bunun da nedeni, seyircinin normalde ilk önce müziği *duyumsaması* değildir. Bir bütün olarak film —sıcak imajlar ve "yabancı" seslerden oluşur ve— kahramanın sıradışı repliklerini düşünür. Film birisinin konuşmasını yumuşak, tatlı bir müzikle sarmalayabilir veya vurmalı enstrümanların gür, tok sesleriyle kışkırtıcasına takip edebilir: *Bilinmeyen Kod/Code inconnu*'nün sonu, kapı şifresini kimse bilmediği için kapıda kalan birinin yaşadığı basit karışıklığı yoğunlaştırıp büyütür, burada imaj işitme engelli çocukların çaldığı uzun davul performansıyla gürültüye boğulur. Ses-düşünme bize daha büyük bir anlamı işaret eder, hatta neredeyse *hissettirir*.

Sessizlik, sesin karanlığıdır. Film-zihin sesi geri plana çekmeye ve her türlü sesi düşünüşünden tamamen çıkartmaya karar verdiğinde, sessizlik güçlü bir duygu haline gelir. Filmin bu seçimi, müziğin sakladığı şeyi görmemizi sağlamak, kendimizi duyumsatmak, kalp atışlarımızı dinletmek, kendi algılarımıza yoğunlaşmamızı sağlamak, vb. birçok amaca yönelik olabilir. Belki de sadece derindeki gürültüyü öne çıkartmak veya bizi patlamalara hazırlamak için düşünülmüştür. *Kayıp Otoban/Lost Highway* kendi seslerini tersyüz ederek duyumsar, hatta bazen işittiğimiz sesler fiziksel olarak kafamızın içindedir. Film bir boşluk, yüksek sesle hissettiğimiz bir yokluk —bir namevcudiyet— yaratır. Film aynen doğal olmayan bir şekilde uzayıp giden rahatsız edici bir sessizlik gibi nefes alıp vermeyle ve ayak sesleriyle başlar; gitgide erkek kahramanın yönelimine dönüşür. Kahraman bir partide başka bir adamla tanıştığında, parti ikisinin sohbetinde bir sessizliğe dönüşür ve film bu sessizliği —normalde bir insanın deneyimleyemeceği kadar yoğun bir şekilde— açığa vurur. *Kayıp Otoban*'da ses karanlıktan *doğar*.

V. F. Perkins'e göre sesler filmin öyküsü kapsamında kalmalıdır — başka bir deyişle, tamamen film-dünyadaki kaynaklara ait olmalıdır: kaset-cd çalarlar, radyolar, vb: "Sözde sanatsal gerekçelerle 'sesin daha sinemasal kullanımı' talebi, esasen gürültünün kaynağından koparılarak anlatının unsurlarını düzenlemek yerine sadece bir süsleme olarak anlatıya eklenmesinden başka bir şey değildir."[13] Deleuze'e göreyse bunu artık "alan-dışı" —dış— ses olarak göremeyiz, (şeker ve su örneğinde olduğu gibi) yeni bir imaj olmak için imaja eklenen şeydir. *Film-zihin sadece bir imaj ve ses bütünü düşünür*. Günümüzün dijital ses sistemleri perdenin dışında kalan gürültüleri bile bize iletiyor; öyleyse filmler sesle düşünebilir pekâlâ. Örneğin *Yedi/Seven* filmi bazen karakterleri düşük ama yıpratıcı seslerle kuşatıp dehşeti duyumsayarak imajlarla olduğu kadar seslerle —bu örnekte gürültüyle— de düşünür.

13. Perkins, *Film as Film*, s. 94-95.

Odak

Normal odaklı, net görüntülü bir filmde sanki düşünme çok fazla değilmiş gibi gelebilir, ama sonuçta imajı mümkün olduğunca odaklama yine de film-zihnin kapsamayı ve doğallığı düşünerek verdiği bir karardır — fakat netlik sadece (dramatik anlam ekseninde yoğunlaşan) tek bir anlam olasılığı sunar. Odaklama karakterlerinden herhangi birinin dikkatindeki değişikliği düşünen filmlerde fenomenolojik bir nitelik taşıyabilir. İmajın sadece küçük bir kesiti odağa alındığında neyin gösterilip neyin dışlanacağına filmin karar verdiğini Cavell de kabul eder. Buckle bilinçdışı ve bilinçli odak gibi terimler kullanır: Birincisi, imajın büyük bölümünün net olduğu doğal ve sonsuz odaktır, ikincisiyse bir şeye kasten yönelen dikkattir. Eisenstein'ın tonal montaj kavramından ve belirli çekimlerin duygusal "titreşimi"nden kastı büyük ölçüde buydu. Yhcam daha 1912'de odaklama farklarının farklı düşünme tiplerine işaret edebileceğini kabul etmişti.

Normal bir filmde netliğe ihtiyaç duyulur, ama ille de kasıtlı olması gerekmez, gelgelelim *odaklanmamışa* açıkça tezat teşkil ettiği durumlarda daha fazla düşünce yüklü bir şeydir (bir konuşmanın arkasında devam eden sahneler örneğinde olduğu gibi filmin dikkati odaklanmış olana yöneldiğinde, imajın bir kısmı odaklanmamış hale gelir, filmin dikkati bulanık olana veya önceden odakta olan şeye yöneldiğindeyse imaj *bulanıklaştırılmış* olur; bir kez daha vurgulamak gerekir ki bu teknik terimlerin yerini düşünmeyi öne çıkaran bir şiirsellik almalıdır nihayetinde). *Kırmızı Fenerler/Raise the Red Lantern* ve *Ressamın Sözleşmesi/The Draughtsman's Contract* filmlerinin ikisi de kesinliği belirsizle bağlantılı düşünür ve dramatik yapının düşünüldüğünü açıkça hissettirirler: Filmler, imajlarıyla, bir Çin ailesinin kesin çizgilerini ve ressamın rasyonelliğini düşünür. *Vigil*'de film, bulanık/keskin, yakın/uzak arasındaki ilişkilerin güzelliğini düşünür — film-düşünme başkarakter gencin yaratıcı, naif dikkati haline gelir.

Filmin bizden daha fazla düşünebilmesi —uzakla yakını dikkatimiz için netleştirebilmesi— bu tarz film-düşünme açısından önemlidir. Bu durum, bazı filmlerin derinlikli bir imajı veya farklı eylem se-

viyeleri içeren aktif bir imajı niçin genellikle hareketsiz bir kadrajla düşündüğü sorusunu doğurur. (Üç boyutlu filmlerin, seçebileceğimiz bir alan derinliğini zorunlu kılmasıysa nadiren rastlanan bir durumdur.) Film bizim görsel dikkatimize ters düşer; uzaktaki bir nesneye yakındaki bir nesneyle birlikte aynı anda odaklandığında, yakındaki nesne bulanıklaşmakla kalmaz, ayrıca "çift olur". Buna bir örnek verelim: *PatchAdams* filminin bir sahnesinde hasta dört parmağını gösterir, kahramanımızın bakışı parmakların arkasında duran hastanın yüzüne odaklanır ve parmaklar çift görünür, böylece dört yerine bulanık görüntülü sekiz parmak görürüz. Bu filmde kahramanı canlandıran Robin Williams, *Yaramaz Harry/Deconstructing Harry* filminde de odak dışında kalarak bulanıklaşan ve bu sebeple film çekemeyen bir aktörü canlandırır.

Fotoğraflanan imajın ilk bakışta farkına varılmayan güzelliği bulanıklıktan kaynaklanıyordu.[14] Normal filmlerdeki öznelerle nesnelerin düşünülmüş önceliğini, odaklanmamış olan sayesinde fark ederiz — bulanıklık, doğru olduğunu varsaydığımız netliği iyice belirginleştirir; bulanıklaştırma, yani istemli tasarlanmış bulanıklık, kendi başımıza üretemeyeceğimiz türde imajlar yaratan filmin yeni düşünme tarzının kusursuz bir örneğidir. Marcel L'Herbier'nin 1921 tarihli *El Dorado*'sunu izleyen Jean Epstein filmdeki bir *fandango* sahnesi hakkında şunu yazmıştı: "Giderek yoğunlaşan yumuşak odakla dansçıların farklılığı kayboluyor, birey olarak seçilemez hale geliyorlar, ortak bir görsel unsurda birleşiyorlar: Dansçı."[15] *Sığırlar/Vacas* filmi birçok büyülü olayın gerçekleştiği ormanı, rengini düşünerek gösterir bize. Film birçok yeşil ve kahverengi tonunu tek bir renkte birleştirir — sanki ormanın kendisi büyülü bir düşünceden doğar. *Üç Renk: Mavi* filmi ile *Yeşil Papayanın Kokusu/The Scent of Green Papaya*, tanımlanamayan bir imajı düşünerek hissetmenin keşfidir. Bu tür imajları —genellikle bir resim estetiğini taklit ederek— araştıran deneysel filmlerin tersine, bu iki film o tarz bir "deneyselliği" öykünün içersine yerleştirerek çok daha zor bir işi başarır, üstelik daha verimli

14. Gerhardt Richter gibi bir ressam bunu anlar ve –sanatçıyla özne/konu arasındaki uzamı resmetmek için– bulanık yağlı boya imajlar yaratır.

15. Epstein (1975), *Ecrits sur le cinema*, Paris: Seghers, c. 1, s. 67; aktaran Deleuze, *Cinema 1*, s. 223, dipnot 12.

olurlar. *Üç Renk: Mavi*, kadın sonunda ölü kocasına ağıt yakmaya başladığında odayı bulanıklaştırarak hem dulun yaşadığı duygusal gerilimi hem de müziğin farkındalığı bozma gücünü hisseder (düşünür). Burada müzik, her türlü işlevsel rolden arındırılarak, en güçlü duygu ateşleyici olarak düşünülür. *Yeşil Papayanın Kokusu*'nun son sahnesinde film kadınla adamı nefis yeşil ağaç yapraklarıyla tamamen kuşatıp bulanıklaştırarak adeta iki âşığın bütünleşen ruhlarını hisseder.

Hız

Zamanın düşünce yüklenerek yoğunlaştırılması sinemada genellikle fenomenolojik ya da şiirsel etki için başvurulan yaygın bir uygulamadır. Oysa filmozofiye göre film-zihnin tam da merkezinden kaynaklanır bu durum; temelde bizim düşünmemizden tamamen farklı olan film-düşünme, bizim kendi başımıza asla üretemeyeceğimiz algıları olanaklı kılar.[16] Gelgelelim yavaşlıktan önce bir de sıfır hız —yani hareketsizlik— vardır; film belli bir aşamada bir uğrağa gereksiz yere öyle bir kilitlenir ki sinema son bulur ve imaj aşkı yeniden keşfedilir. *Platform/La Jetée* gibi düşünen bir "film" sonunda her gün deneyimlesek de unuttuğumuz bir şeye —harekete— gözümüzü açmamızı sağlar. *Sonsuz Ölüm/Butch Cassidy and the Sundance Kid* ve *Okulu Kırmak/Les Quatre cents coups* ise bunun tam tersi bir şeye —hareketsizliğe— dairdir: Birisinde düşünülen, dolaysız bir ölümsüzlük edimine içkin mağrur bir cesaret anısıdır, diğerindeyse gelecekte yankılanan bir özgürlük uğrağı. Öyleyse hızlandırılmış imaj diye bir şey vardır, ama buna sinemada kayakla kayan fareden daha nadir rastlanır. (Bu satırları *Küçük Kardeşim 4/Stuart Little 4*'un tanıtım filmlerinden önce yazmıştım.) Hızlandırılmış imaj belli bir ivediliğin veya belki de bir çılgınlık anının düşünülmesidir. *Nice Hakkında/A Propos de Nice* filminde izlediğimiz kasvetli cenaze töreni, Cavell'in de vurguladığı gibi, hızıyla bizi sarsar: "Burada kameranın açısı -—daha açık ifade edecek olursam, izlediğim filmin kameraman Boris Kauf-

16. Buckle bunu 1926 gibi erken bir tarihte farketmiştir: "Kameranın dönmesi, istendiğinde devreye sokulabilecek ileriye ve geriye bakışı mümkün kılan büyük bir buluş." *The Mind and the Film*, s. 56.

man tarafından görüntülenmesindeki bakış açısı— sosyetik sayfiyelerde ölümü bir an önce gözden uzaklaştırma arzusuna dair bir vurgudur."[17] *Dengesiz Hayat/Koyaanisqatsi* filmindeki hızlandırılmış zaman, insanlığı büyük bir makine olarak düşünürken, *Kanı Bozuk/Mauvais Sang* ve *Suç Unsuru/The Element of Crime* gibi filmlerin düşündüğü, varoluşsal bir kaçıştır (*Kanı Bozuk*'un son sahnesinde Anna küçük bir havaalanında kaçmak üzeredir, *Suç Unsuru*'ndaysa Fisher bir Volkswagen arabayla kaçmaktadır).

Gelgelelim sinemanın gösteriş ve şiire şizofrenik takıntısıyla çelişircesine, yavaşlatılmış olaylar ve eylemler daha baskındır ve bu yavaşlatmanın bir film-zihin tarafından zamanın ağırlaştırılıp geciktirilmesi olarak düşünülüp dramatik yapıya eklendiğini kabul edersek, daha akışkan yorumlara olanak tanıyabiliriz. Belki de yavaşlatmanın birincil sebebi daha uzun yaşama, kalıcı kılma isteğimizdir— film bir sahnenin inanılmazlığını hissedebilir ve ona daha fazla zaman ayırabilir, böylece seyircisine kavrayışının ötesinde uğraklar sunar.[18] Gerard Fort Buckle seyircinin bu deneyimine ilişkin ilginç bir görüş ileri sürmüştü: "Yavaşlatılmış devinimli bir film seyrederken zihin — düşünce— tamamen farklıdır. Normalden yavaş çalışır... Neredeyse nesnel hale gelir... çünkü düşüncenin yerini bakış almıştır."[19] Belki de film bazen böyle düşünüyordur: Film olaylara ilişkin bilgiyle sahneleri öyle yavaş değiştirir ki biz imajı anladıktan, bilgiyi edindikten sonra ancak salt imajla baş başa kalırız. Film-düşünmenin farklı biçimlerinden sadece biri olsa da, yavaşlatılmış imaj neredeyse sınırsız bir güç sunar. Yavaşlatılmış imajın edinilen "bilgi" miktarını artırdığı duygusu bu yorumdan tamamen farklıdır; yavaşlatılmış devinim son derece önemli bir düşünme biçimidir ve filmin önemli bir uğrağı ken-

17. Cavell, *The World Viewed*, s. 243, dipnot 55. Canudo'yagöre filmin bitkinin büyümesini hızlandırılmış devinimle izleyebilmesi, "varlıkların ve şeylerin hareketlerini anbean sabitleyerek, hayatın kendisinin temsilini yenileyebilmesinin" bir olumlamasıdır. "Reflections on the Seventh Art", s. 296; vurgular bana ait.

18. Gilbert-Lecomte filmin zamandaki hareketliliğinin "hayatın hareketliliğiyle ilişkili zihnin hareketliliğini taklit edebildiğini ve şimdiye dek duyuların tanımadığı bu hız farklılaşmalarının bilincin yeni ritimler (örneğin rüyaların hareketini, uçan bir adamı, meleklerin uçuşunu, hayaletlerin devinimini, vb.) keşfetmesini mümkün kıldığını" görmüştü. "The Alchemy of the Eye", s. 22.

19. Buckle, *The Mind and the Film*, s. 27-28.

disini uzatma, geciktirme gücüne sahip olduğunda —yani, film-zihinle "gösterilen olay" kavramsal olarak aynı şey olduğunda— ortaya çıkar. Yavaşlatılmış sahneler bir karakter için önemli veya güzel olan bir şeyin düşünülmesi olabilir — örneğin Hitchcock'un *Trendeki Yabancılar/Strangers on a Train* filminde kahramanımız öldüreceği kadının evine gittiğinde evdeki köpek kahramanın elini yalar. Film bu uğrağın kahraman açısından taşıdığı önemi —yani, taşıması gereken önemi— hisseder ve bu somut uğrağın kahramanı gerçekliğe dönmeye zorladığını kavrayarak uğrağı iyice uzatır. Yavaşlık filmin zamanının istemli yeniden düzenlemesi haline gelir; aynı zamanda film-düşünmenin en dolaysız ve en anlaşılır örneğidir.

Kadraj

Kadraj bir düşünme konumudur. Sırf konuşan iki insanın bulunduğu bir sahne bile, çok farklı şekillerde düşünülüp kadraja alınabilir. Örneğin her ikisi aynı anda veya sırayla gösterilebilir, onları çevreleyen uzam veya arka plandaki nesneler kadraja alınabilir; böylece geri plandaki nesnelere karşılık verilir veya —kadraja girip çıkmalarına izin verilerek— bu nesneler tamamen gözardı edilir. Film hakkında yazanlar bazen birçok farklı kadraj tipine dikkat çekse de, aslında kadrajın filmin bütüne dair bilgisine dayandığını ve filmin dramatik yapıyı kadrajla düşündüğünü kabul etmemiz, kadrajı baştan tanımlamamız gerekir. Kadrajdaki en küçük değişikliğin bile anlam yaratma olanağına sahip olduğunu bu şekilde anlayabiliriz.

Film daha hiçbir şey göstermeden, sadece kadrajın kendisine bakarak bile düşünmeye başlayabilir: karemsi, ince, geniş veya ikisi arasında. Cavell'in "şekil tıpkı yerçekimi, enerji veya hava gibi *her yeri ve her şeyi kaplar*"[20] açıklamasını yankılayarak, sinemanın kadrajmın biz daha onu fark etmeden düşünmemizi yönetmeye başladığını söyleyebiliriz. Geniş kadrajlı bir imaj, bir filme çok farklı duygular katabilir — en belirgin kullanımı, açık mekânı yakalamaya yöneliktir, ama günümüzde daha karmaşık kullanımları da mevcuttur. Karakterler arasına bir mesafe koyarak, karakterleri "köşelere" yerleşti-

20. Cavell, *The World Viewed*, s. 232, dipnot 13.

rerek, film-zihne karakterler arasındaki ilişkiyi düşünme imkânı verir — metaforik değil, duygusal olarak anlayacağımız düşünmelerdir bunlar. Geniş kadraj, azametin düşünülmesi —nitekim 1920'lerde "azamet perdesi" deniyordu— olabileceği gibi, eşit önem taşımanın veya birden çok olay arasındaki ilişkinin düşünülmesi de olabilir. Çok-kadrajlı filmlerin düşünmesi —örneğin Brian De Palma'nın *Yılan Gözler/Snake Eyes*, Norman Jewison'ın *Kibar Soyguncu/The Thomas Crown Affair* veya Vincent Gallo'nun *Buffalo 66* filmleri— fazla bilgi vermeye ya da—kurgu geçişleri gibi—uğrakları eşitlemeye veya kıyaslamaya yöneliktir. Karemsi çerçeve bu şekilde düşünülmüş imajı dışlamaz (Kubrick sadece bir geniş ekran filmi yapmıştır, *Bir Uzay Destanı/2001: A Space Odyssey*; Kieslowski de Kubrick'in temel kadrajında bir fikir hazinesi bulacaktı). Film daha en baştan yarım kare kadrajı "seçerek" olaylarına önemsiz de olsa zaten bir duygu, bir anlam katar (Normal* imajlı *Benim Adım Joe/My Name is Joe* filmini, benzer bir dekora sahip ama geniş imajla düşünen 70 mm'lik *Savaş Alanı/The War Zone* filmiyle karşılaştırın). Normal algıda gözlerimiz doğal olarak yüksek görüş alanına kıyasla daha geniş görür, yine de karemsi imajı daha gerçekçi buluruz — daha doğrusu, geniş imaj çoğunlukla estetik bir amaçla kullanılır ve televizüel kadrajla daha gerçek alımlarız.

Film tek bir odadaki herhangi bir görüş noktasını** düşünebilir ve filmin kadraja alma isteği, iki insanın konuşmasını alabildiğine değiştirebilir, eğip bükebilir. Bir sahneye bakan on kişi olduğunu düşünün — hepsi aynı sahneyi farklı şekilde görecek, üstelik farklı şekilde kadraja alacaktır. İki insanın konuşmasını dinlerken, arkalarındaki bir şey daha fazla ilgimi çekebilir, dolayısıyla onları buna göre "kadraja alırım"; film belli bir niyeti de düşünebilir, daha fazlasını da. Bu analojiler farklı kadraj tiplerinin mevcudiyetini gerekçeleriyle açıklar, ama kadrajı düşünmenin ta kendisi olarak yorumlarsak çok daha fazla şeyi açıklayabileceğimizi de gösterir. Örneğin *Hafif Uyku/Light Sleeper*'da film, kahramanla sevgilisini bir masada oturmuş konuşur-

* Tecimsel sinemada en sık kullanılan 35 mm'lik film. – *ç.n.*

** Filmdeki bir kimsenin bir şeye, bir yere baktığını gösteren çekimden sonra onun gördüğü şeyi aktarmak üzere kameranın yerleştirildiği nokta. – *ç.n.*

ken aralarına beton bir duvar çeker — film-zihin ayrılığı açığa vurur (bize bunu içgüdüsel olarak hissettirtir). *Ölüm Korkusu* da benzer şekilde düşünür — karakterler aralarındaki yakınlığı veya uzaklığı gösterecek şekilde nesnelerle, nesnelerin yanında, vb. kadraja alınır. *Gizli Teşkilat/North by Northwest*'te film Thornhill'le sonunda tanışıp kur yapmaya başladığı Eve Kendall arasındaki giderek güçlenen yakınlığı, onları önce bir tren istasyonunda uzaktan, daha sonra yakın plandan kadraja alarak düşünür. Film-düşünme, anlamla biçimi birleştirerek belki de bir film yorumunda karşılaşabileceğimiz (örneğin "Alttan görüş şu anlama geliyor olabilir" şeklindeki) boşluğu doldurur. *Gizli Teşkilat*'ta bir diğer kadraja bakalım: Bu örnekte kahramanımız BM'de gerçekleşen cinayet teşebbüsünden kurtulduğunda çok yüksekten kadrajlanır; film, büyük bir yaratıcılıkla, kahramanımızın savunmasız konumunu çarpıcı şekilde hisseder — belki de içinde bulunduğu durumu anlamaya çalışıyordur. Kadrajın düşüncelerinin boyutu kapsamlı ve değişkendir. Sözgelimi gerçek bir tehlike düşüncesiyle tüm dramatik unsurlara (örneğin adamla aslana, Keaton'la bombaya) tek bir kadrajda yer verilebilir veya gerçek bir bağlantı düşünülüyor olabilir (Nanook, delik ve fok). Kadrajın aslında geniş gerçekliği gizlediğini savunanlar da vardır; film-zihin burada muhtemelen bir gizlenme duygusunu düşünüyordur, perdenin dışında kalan bir şeyle bizi huzursuz ediyordur — ama filmin (film-düşüncenin) "kıyısı" görülmeyen fazlalığı işaret eden bir düşünce olabileceği gibi sınırı belirten bir düşünce de olabilir pekâlâ: Tek bir tanım barındırmaz.

Beşinci bölümde gördüğümüz gibi, seyirciyi filmin dramatik yapısıyla yönlendirmenin en yaygın şekli, bir karakterin bakışını —görüş noktasını— kadraja almaktır. George Wilson'a göre görüş noktası:

> Karakterin yakın çevresini nasıl algıladığını tasvir etmek, simgeleştirmek veya tüm boyutlarıyla yansıtmak için... perdedeki kurmaca dünyayı bize karakterin deneyimlediği bütün niteliklerle göstermek için, bir filmin eylemlerini kullanmanızdır.[21]

Wilson imajın içerebileceği simgelere ve niteliklere tanımında yer verebilmek için kapsamını genişletir ve terimin daha filmsel olayları kapsamasını mümkün kılar. Ama daha önce de belirttiğim gibi, *film*

21. Wilson, *Narration in Light*, s. 87.

yine de bir karakterin öznel görüş noktasına dair kendi yorumuyla düşünür. Wilson'ın önerdiği gibi filme daha da fazla "öznellik" atfetmek, film retoriğini daraltarak sadece karışıklık yaratır — retoriği ya öznel görüş noktasına ya da nesnel taraf sız sahnelere indirgersiniz ki bu, Wilson'ı bir *"büyük imajcı"* aramaya iter. Film karakter gibi düşünmeye karar verir ve film-zihin bir karakter "gibi" düşünerek, karakterin dürtüsüne veya hislerine dair bir fikir vermek için filmi istediği şekilde değiştirir. Asıl önemli olansa, görüş noktasını bu şekilde kavrayarak filmin bu tür uğraklarını daha rahat anlayabilecek olmamızdır.[22] Gelgelelim bazen ham bir "görüş noktası çekimiyle" karşılaşarak tamamen yanlış bir kanıya kapılırız — sonuçta filmin bir karakterle birlikte, onun yerine veya onun etrafında düşünebilmesinin olası birçok farklı yolu vardır. Örneğin bir sahneyi karakterin durduğu noktadan görebiliriz, ama bu esnada film farklı bir karakterin yerine düşünüyor olabilir (sözgelimi ilk karakter şöyle diyebilir: "Sen görüyorsun ama ben göremiyorum", oysa film-zihin, o sırada karakterin göremediğini söylediği görüş noktasını bize gösterebilir).

Cavell tam da bu öznellik ötesine işaret eder: "Kameranın bir karakter *bir şeye bakarken* ne görüyorsa, bizim de onu göreceğimiz şekilde yerleştirilmiş olduğunu düşünecek olursak, bize gösterilen şeyin sadece bakılan, görülen bir şey değil, görülen şeydeki özel bir *ruh hali* olduğunu da anlarız."[23] Film bir karakterin yerine, onunla birlikte ve onun etrafında düşünebilir; karakterin gördüğü şeyi nasıl algıladığını, nasıl hissettiğini kavramamızı sağlayabilir. Bir film bir şeyi bize karakterin görüş noktasından göstermeye karar verdiğinde, bu *kararın* etkisi ve anlamı, gördüğümüz şeyin kendisi kadar önemlidir. Film, belirli bir uğrağın karakter için taşıdığı önemi genellikle böyle düşünür — film-zihin, söz konusu uğrağın seyircinin filmin dramatik yapısını daha iyi anlamasını sağlayacağını ya da karakterin bu duruma çok fazla bağlandığını hissettiğinde karakterin görüş noktasını bize hissettirir.

22. Yönetmen Paul Schrader'in örneğin *Light Sleeper* filminde kamerasının "psikolojisi" olduğundan söz ettiğini anımsıyorum, kahraman bir bara girdiğinde film kahramanın görüş noktasından ayrılıp yükselir, kahramana dönmeden önce büyük duvar resmi üzerinde gezinir.

23. Cavell, *The World Viewed*, s. 129.

Ama kadrajın asıl güzelliği yakın-plan çekiminde ortaya çıkar. Bunu en iyi Jean Epstein ifade etmiştir: "Yakın-plan çekim sinemanın ruhudur."[24] Çok dikkatli özel bir düşüncedir, hisleri büyütür ve böylece sinemayı önemli bir şeye dönüştürür. Münsterberg'e göreyse yakın-plan çekim insanın "dikkatinin" filmsel muadilinden başka bir şey değildir; bize sunduğu şey de aslında dikkatimizi çekmesi gereken şeydir: "Booth başkana suikast düzenlemeye çalışırken aniden görüş alanımızdan kaybolur, sadece silahı eline aldığını görürüz ve titreyen parmakları birden tüm görüş alanımızı kaplar."[25] Ama büyük planlı film-düşünce daha karmaşıktır, üstelik sadece fenomenolojik de değildir. Büyük plana geçme *kararının* düşünülmesi, yakın-plan çekim düşüncesini tetikler. Germaine Dulac kapsamlı yakın-plan çekime psikolojik çekim adını verir: "Tam da karakterin düşüncesinin ekrana yansıtılmasıdır. Kahramanın ruhunun, arzusunun, iç hayatının... imajlarla algılanır hale getirilmesidir."[26]

Yakın-plan çekimi bir film-zihnin niyetinin ya da düşüncesinin ürünü olarak görmek, kullanım ve anlamlarını çok daha rahat kavramamızı sağlar. Şefkatli, taciz edici, sorgulayıcı, müşfik, yasaklayıcı, dikizci, vb. olabilir. Nesnelere anlam ve önem kazandırabilir (örneğin gerilim filmlerindeki kapı kollarını düşünün). Aslında sinema tarihinde yakın-plan çekim daha baskındır, büyük nesnelere ve karakterlere çok daha uygun küçük bir ekranı olan video cihazları da bunu desteklemektedir. Film yüzü yakınlaştırmaya karar verdiğinde, bu kararın altında yatan düşünce yakın-plan çekimi tetikler (örneğin bir şiddet ediminin veya bir aşk itirafının hemen arkasından). Film-zihin hemen öncesindeki uğrağın karakter için ne kadar önemli olduğunu anlamamızı veya başka bir karakter için ne anlama geldiğini kendimize sormamızı ister. Ayrıca bir filmin düşünme bağlamında (örneğin geçişler kapsamında) büyük planlı bir imaj, düşünmenin tetiklenmesine olduğu kadar bir hassasiyetin, yumuşaklığın, vb. hissedilmesine de uy-

24. Jean Epstein (1977), "Magnification and Other Writings", çev. Stuart Liebman. *October*, 3, Bahar, s. 236. Bela Balázs şöyle yazar: "Yakın-plan çekim uzamdaki nesneleri yalıtmakla kalmaz, ayrıca onları uzamdan tamamen kaldırıp adeta farklı yasaların geçerli olduğu kavramsal bir uzama aktarır." *Theory of the Film*, s. 147.

25. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 37.

26. Dulac, "The Expressive Techniques of the Camera", s. 310.

gundur.[27] Kadraja zaman boyutunun da eklenmesiyle büyük planın düşüncesi güçlenir — örneğin *Philadelphia*'da kahraman yine eli boş döndüğü bir avukatın bürosundan çıkarken olduğu gibi: Film kalabalık sokağın ortasında usul usul kahramanın yüzüne yaklaşır ve onun o anki çaresizliğini anlayarak hisseder. Demek ki, yüzde oyalanma, yüzü terk etmeme, kendi iç gerilimini geliştirir.

Kadrajın hissettirdiği düşünce olanakları bununla da kalmaz. Odağı kaydırmaktan söz ettiğimiz gibi kadrajı kaydırmaktan söz etmek de çok cazip olmakla birlikte, önce "normal" kadraja almanın tanımlanması gerekir; ancak ondan sonra bir şeye ne zaman odaklanıldığını, ne zaman odaklanılmadığını *anlayabiliriz*; film-zihnin amacı, her türden biçimi tek bir organik film-düşünme resminde bir araya getirmektir. Ama bu tür kadraja almaları (ve kadraj kaydırmaları) bir ihlal olarak görmemek gerekir, bilakis diğer (daha normal) kadrajlar tamamlayıcı ve anlaşılırdır. Bir yandan üslubun hakkını verebilmek, bir yandan da sadece aşırı üslupçu sinemacılığın dikkate alınmasını telafi edebilmek için bu biçimleri film-düşünme ve film-zihin kavramlarıyla gerekçelendirebiliriz. *Kaybedenler/U Turn* gibi bir filmi inceleyip bazı kadraj biçimlerini düşünmeyle ilişkilendirerek gerekçelendirmek, filmi aşın üslupçulukla veya bir tür estetik kararsızlıkla eleştiremeyeceğimiz anlamına gelmese de, eleştirinin dozunu yumuşatabilir. *Kaybedenler* devinimsel olarak heyecanlandırıcı, ahlaksal olarak rahatsız edici düşüncelere dayalıdır; kahramanın karışıklığını veya görüş noktasını hisseden kadrajlarla kahramanın geldiği kasabanın ahlaki "bozukluğunu" hisseden kadrajlar görürüz. *Cinnet/Frenzy* filminde şiddet doğrudan doğruya kadrajla düşünülür: Kadraj dengesiz ve rahatsız edicidir (örneğin ufuk fırtınaya yakalanmış, dalgalar üzerinde beşik gibi sallanan bir gemiden izlenir). *Yeryüzü/Tierra* filminde kadraj varoluşsal bir kuvvet gibi düşünür: Örneğin kahraman bir sahada kilitli kalır — o düşerken film de onunla birlikte sağa doğru düşer, kafasını yanlardan gösterir (başı sağdadır, gökyüzü soldadır, vb.); kahraman bilincini yitirirken, film de bunu hisseder (belki dü-

27. Bazin'in *Germany Year Zero* filmine dair söylediği gibi: "Bir çocuğun yüzünü ele alırken Rossellini'nin yaklaşımı. Mojuhin'i büyük plan çeken Kuleşov'unkine taban tabana zıttır." *What is Cinema?*, c. 1, s. 37.

şünme daha da yoğundur) ve bu sefer kahramanın başını fonda yeryüzüyle gösteren bir kadraja alır (baş soldadır, sağ tarafın yarısı toprakla kaplıdır).

Hareket

Alman sinemacı Friedrich Wilhelm Murnau'nun hayali biyografisi ve günlüğünde,[28] Jim Shepard Murnau'nun kamerayı özgürce hareket ettirebilmek için başvurduğu yaratıcı yöntemleri sevgiyle anar: Murnau kamerayı bisiklete yerleştirir, seyyar kablolar kullanır, hatta *Son Adam/Der letzte Mann* filminde kameramana bağlar. Shepard'a göre Murnau'nun I. Dünya Savaşı boyunca savaş pilotluğu yapması, filmin hareket esnekliği gerektirdiğini fark etmesine yol açmıştır. Shepard'ın bu küçük kitabını —boyutuna rağmen— sinemada gerçek hareketin ve akışkanlığın doğmasını sağlayan ilham kaynağının bir arkeolojisi olarak kabul edebiliriz:

> Murnau'nun uykusuz gecelerde başını yastığına koyup hayalini kurduğu şey, her an her yere her hızda gidebilen bir kameraydı. Mevcut film tekniğini aşan ve sinemanın temel sanatsal amacını tamamlayan bir kamera düşlüyordu. Sinemayla fotoğraf arasındaki temel fark, sinemada bakış açısının —görüş noktasının— gezici olmasından, kameranın hareket eden nesnelerin hızını yakalamasından kaynaklanır. Murnau, yüzeylerin karşılaşmasının uzam değişikliğiyle birlikte izlenmesini ister; uyaran —harekete geçirme— ve zıtlı olan hareketsizliği birlikte izleyebilmek ister. Uzanın ritmi ve bedenlerin armonisinden kurulmuş bir senfonidir bu; saf, aktif ve çok sayıda hareketin oyunudur. İmaj makinesinin sanatıyla örtüşen yeni ifade tarzları talep eder ve bıkmadan onları arar. Kameranın hem katılımcı hem gözlemci olmasını ister, tıpkı rüyada edimde bulunanla onu seyredenin aynı kişi —yani rüyayı gören kişi— olması gibi. Tek boyutlu yüzeyin geometrisinden derinlikli geometriye geçmek ister.[29]

Film, uzam içinde gerçekleşen bir düşünmedir; içindeki nesneleri ve insanları tanımlayabilen, anlayabilen ve değiştirebilen uzamsal bir düşünmedir — örneğin *Korkunç Aile/Les Parents terribles* gibi bir filmde "kameranın şaşırtıcı hareketliliğine"[30] Bazin bile hayran kala-

28. Murnau'nun varisleri yayımını engellemeden önce gerçek bir biyografiydi.
29. Jim Shepard (1999), *Nosferatu in Love*, Londra: Faber and Faber, s. 73.
30. Bazin, *What is Cinema?*, c. 1, s. 69.

biliyor. Birçok kuramcı gibi Yvette Biró da ilk başta sinemasal harekette sadece öznellik görür, ama daha sonra bunun yeterli olmadığını fark eder. Biró şöyle der: "Kameranın hareketlerinin ritminde, dönüşünde, eğilişinde, kavis çizişinde, çapraz veya kuşatıcı hareketlerinde, daha hızlı veya daha yavaş devinimlerinde gizli bir şiirsel ideal vardır: *Filmin öyküsünden bağımsız kavrayıcı bir düşünce*."[31] Bu bağımsız düşünce, aynen film-zihin gibi, daha kapsamlı yorumlara olanak tanır ve biçimi dramatikleştirerek ya öyküyü zenginleştirir ya da öyküyle tezat oluşturur — Biró hemen akabinde düşünceyle ilişkilendirdiği hareketin dışavurumcu ve yorumlayıcı olduğunu söyler. *Geçen Yıl Marienbad'da* filmine bakar ve gücünü açıklamaya çalışır:

> Kamera farklı, bağımsız bir evrene hayat verir... Uzamın gerçekliğini eritip yok eder... Orada her şeyin göreli olduğunu hissederiz; her nesne, her olay bir diğeriyle yer değiştirebilir, herbiri bir diğeri kadar değişken ve belirsizdir... Fiziksel ve simgesel uzam gerçekliklerinin nasıl iç içe geçtiğini gösterir bize.[32]

Bu bize kadrajın hareket etmesinin aynı zamanda (yeni bir) düşüncenin hareket etmesi olduğunu fark ettirir. Hareketin bu şekilde kavranmasıyla, örneğin Seymour Chatman, *Yolcu/The Passenger* filminin sonunda—film otel odasından ayrılıp sokakta gezinerek ortalığı araştırırken— "kendi sorgulamasını sürdürüyor gibi görünen" bir kamera bulunduğunu saptar.[33]

Teknik retoriği yenilemek gerektiğini bir kez daha vurgulayalım — örneğin "kaydırmalı çekimlerle" mekânın her yerini görebildiğimiz söylendiğinde elimize ne geçecek?[34] Film bir karakteri (kaydır-

31. Biró, *Profane Mythology*, s. 53; vurgular bana ait.

32. *A.g.y.*, s. 53.

33. Seymour Chatman (1990), *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Ithaca, NY: Cornell University Press, s. 52.

34. Herşey bir yana, *steadicam*'ler [kamera yönetmeninin gövdesine bağlanmış bir el kamerasını en elverişsiz koşullarda bile kullanarak sallanmayan görüntüler saptamasını sağlayan aygıtlar – *ç.n.*] ve film yapımının dayandığı yeni dijital hareketlilik, "kaydırmaların" her zaman gerekli olmadığını gösterir. Sobchack teknik bir dil kullanmanın içerdiği tehlikelerin farkındadır: "Filmin kendi bedensel hareketine 'kamera hareketi' denir; kamera hareketi filmin varoluşunu, kendi bakışının öznesi olarak yukarıdan izler; kameranın bu bakışı kendi bilincinin perdesinde görünür olan tüm hareketleri ifade eder." Bkz. "The Active Eye", s. 30.

malı çekimle) "takip edebilir" pekâlâ, ama bu, sinemadaki söz konusu hareketi tanımlamanın yollarından biridir sadece. Demek ki bu kadar basit: Her durum için farklı bir terim kullanalım olsun bitsin — "düşünme" alanı da birçok terim öneriyor. Bu hareketlere Giovanni Pastrone'nin 1914 yılına ait filmi *Cabiria*'nın ardından Hollywood'un ilk yıllarında "*Cabiria* Hareketleri"[35] deniyordu. Günümüzdeyse Jean-Luc Godard gibi bir yönetmen "kaydırmalı çekim"den ahlaki bir yargı gibi söz eder; Jane ve Louise Wilson gibi sanatçılar uzamı tanımlayan, uzamı hareketlerle takip ederek işgal ettiği uzanın kendisi haline gelen ve sonunda bir kurulma durumunu ifşa edecek unsurları hisseden filmler yapar. Hareket-düşünmenin bir diğer biçimi de, *NYPD Blue* gibi televizyon dizilerinde rastladığımız (veya Woody Allen'ın yakın tarihli filmlerinde gördüğümüz), belli türde bir katılımı, belli türde kıpır kıpır bir dikkati hisseden "titrek" imajdır. Bu imajda hareketli bir şehirde asla sakin duramayan ve ayrıntılara kafayı takmış polislerle, kadınların zihninin düşünüldüğünü görürüz. Bu gözlemin kendisi bir tür incelikli harekettir — Parker Tyler, robot gibi davranan Andy Warhol filmlerinin anti-sinema olduğuna dikkat çeker. Ama küçük hareket değişiklikleri de, büyük dönüşümler ve değişimler gibi düşünce ürünüdür. Cavell *Harp Esirleri/La Grande illusion* filminde[36] Renoir'ın kamerasının "suskunluğu"ndan söz eder; Ken Loach gibi bir yönetmene baktığımızda yine böyle incelikli bir film-düşünme görebiliriz.

Özne ve sahnelerine doğru ilerlemeye, sokulmaya, bakmaya karar verince, filmin betimleyici ve sorgulayıcı düşündüğünü görmüştük. *Kadrajdaki her hareket, filmin o uğraktaki harekete geçme kararı olması anlamında, zaten düşünülmüş bir şeydir.* Film sadece karakterleri takip ediyor olabilir, ama bu da verdiği diğer kararlar gibi bir karardır (gelip giden karakterleri takip edip izleme kararıdır). Örneğin *Terminator 2* gibi bir filmde neredeyse sadece sabit hareketler görü-

35. David A. Cook, *Cabiria*'nın hareketli çekimleri "kameranın büyük setlerde özgürce gezinmesine, yakın-plan çekimlerle karakterleri yalıtmak için ilerlemesine ve geçiş eylemini yeniden kadraja almak için tekrar hareket etmesine" olanak verir. (1990) *A History of Narrative Film*, ikinci basım. New York ve Londra: W. W. Norton, s. 59.

36. Bkz. Cavell, *The World Viewed*, s. 144.

rüz, belki de film kapsamında "hareketin" anlamı tersine çevrilmiştir ve bir filmin ille de aktif hareketler içermesi gerekmediğini düşünüyordur. Ama bazı hareketlerin düşüncesi çok çarpıcı olabilir: Özellikle de film bilgisini gösterip bir karakterin yüzüne yaklaşarak karakterin karşılaşmak üzere olduğu "farkına varışı" vurgulayıp yansıttığında. Sınırları aşarak karakterlere ve olaylara dahil olma düşüncesi, sıradan ama önemli bir harekettir. Örneğin *Duman/Smoke* belki de dinleyicinin dikkatinin yoğunlaşacağını düşünür ve hikâyelerini anlatan karakterlerin yüzüne yakın çekim yapar. Yukarı doğru yükselme de benzer bir düşünmedir; belki de aşağıda bırakılan olayların daha büyük, daha kapsamlı bir resimle olan ilişkisinin düşünülmesidir. *Uzak Sesler, Durgun Hayatlar/Distant Voices, Still Lives*'da film bayırdaki sıra sıra evleri tarayıp anlatısal olarak geçmişi irdelerken "geriye doğru" çekilir (bizim ileriye gitmeyi seven Batılı duyarlılığımıza ters düşen bir harekettir bu). Film çocuğun hayatını oluşturan unsurları düşünerek birbirine bağlar; örneğin kiliseyle sinema arasındaki bağı hisseder — belki de çocuğun ikisini de, tepeden aşağı bir akış olarak (maneviyat/projeksiyon) birbirine benzer şekilde deneyimlediğini hissediyordur. Filmozofinin hareketi, film biçimini soyut bir şekilde anlamla bağlantılı görmekten uzaklaşarak, filmin dramatik yapısı olarak görmeye yakınlaşır: Film karışıklık barındırmaz veya ifade etmez, karışıklığın kendisi olabilir; film, seyretme deneyiminde alımladığımız duygularda, duygulanımlarda ve kavramlarda yaşar. Öyleyse hareketler olası duygular ve kavuşmalardır — muhteşem bir süzülme, akıcı tasvir, açıklayıcı uçuş. Sinemanın hareketli kadrajı, hareketin düşünülmesi hem kinetik hem de kavramsal olabilir; hem filme hayat verir hem de filmde hayat izlerini takip eder.

Geçişler

Film-zihin (yani film) kendi kendini yaratır, renklendirir ve düzenler; imaj geçişlerini veya değişimlerini de bu anlayış kapsamında, devam eden bir olayı farklı bir açıdan göstermeye yönelik farklı bir hareket veya başka bir yere gitme kararı olarak kabul etmemiz gerek. Film-zihin bize başka bir ülkeyi, başka bir uğrağı göstermeye karar verebilir. Dolayısıyla düşünceye bağlı his ve niyet olarak kabul edebileceğimiz

geçiş gerekçeleri yeniden düşünülebilir. Kısacası geçişleri film-zihnin edimleri olarak görmek, anlam olasılıklarını da artıracaktır: Basit bir geçiş -—örneğin bir kişiden diğerine geçiş— üzerinde düşünülmüş, belli bir nedeni olan, dramatik bir "seçim"dir. Filmin tüm geçişlerini bu şekilde görmek, film seyretme seviyesini yükseltir: Tüm imaj geçişleri düşünülmüştür, her türlü geçiş yorumlanabilir. Geçişlerin neden tam da o anlarda gerçekleştiğini veya ne tür bir düşünmenin ürünü olduğunu sormaya başlarız.

Filmin geçişleri büyük ölçüde karakterlerin etrafında döner — sözgelimi film-zihin bize konuşan iki insanı farklı açılardan verir veya önce bir yüz gösterir ve sonra yüzün baktığı şeyi verir. Film belli bir kişinin tepkisinin bir başkasınınkinden daha önemli olduğunu düşünebilir veya konuşan kişinin başka bir durumla veya olayla ilişkisini anlamamızı isteyebilir (örneğin konuşan kişiden köşede uyuyan birisine bir geçiş gerçekleşir). Film-zihin geçişler aracılığıyla kavramlara "yerleşmeye" başlayabilir —onları tutkuyla kendine çekebilir veya "itebilir". Film-zihnin organikliği kesmeleri, kurguları —yani imajlardaki geçişleri— tüm filmin aktif düşüncesi olarak açığa vurur. İlgi ve önem atfedilerek gerçekleştirilen bu geçişler, film-zihnin imajla akıl yürütmesinin denetimindedir. Amaç şunu görmek, bunu göstermek, onu bununla ilişkilendirmek, şunları karşılaştırmak, bunu ilerletmek, vb.'dir. Öyleyse geçiş, bir düşünceden diğerine geçiş düşüncesidir: Film-zihin başka bir imajı, başka bir yeri düşünmeye karar verir. Film-zihin, imajları değiştirerek, o diğer sahneye ihtiyaç olduğuna karar vererek, aslında kendi eylemiyle ilgili dramatik bir analize girişir. Bu imajlar coğrafyası film-zihnin düşünmeye dayalı karar verme güçlerini belirgin bir şekilde açığa vurur. Geçişin kendisi zaten düşünmedir. Dolayısıyla geçişi tam da bu sebeple film-zihnin duygusu olarak görürüz. Aksiyon filmleri bile geçişleri düşünerek kullanmanın yolunu bulabilir — örneğin özel efektler veya büyük patlamalar sırasında "pahalı çekimlerden" kaçınmak için karakterleri geri planda bırakmak yerine göstermeye devam edebilir.

Retorik açıdan baktığımızda bu uğraklar film yazılarında kayma, değişim veya "geçiş" olarak yorumlanır. Kurgu gibi terimler aşırı tekniktir; montajsa tek bir geçiş çeşididir; dolayısıyla "kesme" deyip bırakmak geçişlerin potansiyel *akışkanlığını* karşılamayabilir. Bir son-

raki bölümde de göreceğimiz üzere, bu tür tanımların retoriğini yeniden oluşturarak anlam olanaklarını artırabiliriz. Kurguyu "geçiş" olarak düşünüp farklı bir estetik tahayyül edebiliriz —örneğin karakterin çok öne çıkarılmadan yeniden kadraja alındığı ufak tefek geçişler teknik olarak kurgu olsa da daha incelikli bir tanım gerektirir. Diğer teknik terimleri de yeniden ele almamız gerek: Örneğin bir filmdeki atlamaları tanımlamak yeterli değildir. Filmin olası gücünü eksiksiz şekilde kavrayabilmek için bu tür uğrakları düşünce ürünü olarak görmeliyiz: Örneğin *Serseri Âşıklar/À Bout de souffle*, karakterlerinin gençliğe özgü dikkatini (ve/veya dikkatsizliğini) hissediyor veya sinemanın aşkın düşünmesini düşünüyor olabilir— bu, eylemleri dışarıdan idrak etme becerisidir. Böyle bir "kurgu" yaklaşımı, filmdeki geçişlerin görünümünü organikleştirerek —yani, geçişleri filmin tamamına yedirerek— seyircinin filmi anlamasına önemli bir katkıda bulunur. Kurgu genel de yapmacık olaylar olarak kuramlaştırılır ve estetik gelişimi de diyalektik doğrultusuyla birlikte düşünülür (*JFK*, *Ekim*). Filmin geçişlerini bir yönelimin düşüncesi olarak kavramsallaştırmak, çok "aktif" olmayan bir sinemacılıkta daha fazla şeyi görmemizi sağlar. Örneğin *Ölümcül Oyunlar/Funny Games* korku ve şiddet hissini kesinlikle fenomenolojik anlamda duyumsar, hatta anne-babanın kendinden geçmişe benzeyen halini hissediyor olabilir. Film şiddeti geçişleriyle ve —değişmeyen imaja pek alışık olmayan— seyircinin gerilimi aracılığıyla düşünür, film şiddetin kendisi *haline gelir*.

Farklı geçiş tipleri vardır —Buckle açılma-kararmayı (*fade*) "insanın gözünü kırpmasına"[37] benzetir, ama aslında benzerlikten daha fazlası söz konusudur, ayrılmak üzere olduğumuz imaj üstüne tekrar düşünmemizi dileyen bir vedalaşma düşünülüyordur neredeyse; belki de filmin o âna kadarki çalışmasını zihnimizde yeniden oynatmaya bir davettir. Açılma-kararmanın yakın akrabası bindirme* —düşüncenin ikiye katlanması— yoğun ve güzel bir düşünme alanı olabilir. Gilbert-Lecomte'a göre yumuşak odak, açılma-kararma ve bindirme "barındırdıkları tedirgin edici gizli dehşeti aniden keşfettiğinde zihnin

* *Superimposition*: Özel bir etki sağlamak amacıyla aynı duyarkatın iki ayrı çekimde kullanılması ya da iki ayrı çekimin birbiri üstüne konarak aynı film üzerine basılması. – *ç.n.*

37. Buckle, *The Mind and the Film*, s. 33.

nesnelere atfettiği paranoyakça başkalaşmayı yeniden üretebilir".[38] Filmozofiye göre bindirme, filmin olaylar arasındaki anlık bir ilişkiyi düşünmesi olarak tanımlanırsa, yeni anlam olanakları doğar. Tyler, Fellini'nin *Satyricon*'undaki bir karşılaştırma düşüncesine dikkat çeker: Film hâlâ genç olan Encolpius'u "silinmekte olan bir duvar resmiyle iç içe geçirir... Bu sebeple sinemayı mitsel bir büyü olarak kavrarız."[39] İki farklı düşünmenin üst üste binmesiyle iki ayrı imaj bir arada ortaya çıkar ve bu durum bize bağlantıları hissetme fırsatı verir. *Yedi*'de Somerset kütüphanede ölümcül suçları araştırır ve film onun yüzü ile göz gezdirdiği kitaplardaki ölüm ve sapkınlık imajlarını iç içe geçirir. Richard Dyer'ın dikkat çektiği gibi, film günahların, suçların baştan çıkarıcılığını ve kaçılamayacak kadar güçlü olduklarını duyumsayarak Somerset'i *suç içinde eritir* (bu aynen filmin çirkin olduğu halde güzel olmasına benzer).

Ama çoğu filmde geçişler sadece bir öyküyü başlatmaya, bir duruma ilişkin birçok farklı mantıksal görüşü aktarmaya ve bizi bir durumdan diğerine taşımaya yöneliktir. Film-zihin dikkatimizi bazı olaylara çekerek, bazı olayları geride bırakarak sürekli düzenler ve denetler. Konuşan iki insan arasındaki geçişler veya bir insan kapıdan çıkıp yürümeye başladığında evin içinden dışarıya geçiş, öykünün kolayca anlaşılmasını ve sürekliliğini sağlamaya yönelik temel bir düşünmedir. Bunlardan başka bir de karakterlerle sahnelerin ilişkilerine dair düşünmeler vardır. Bir film iki karakter arasındaki ilişkiyi hissettiğinde, bunu imaj geçişleriyle göstermeye "karar verebilir". Örneğin *Bilinmeyen Balayı/Touch of Evil* Menzies'i ve Susan Vargas'ı bize imajın zıt kutuplarında, iki farklı yerde gösterdiğinde aralarındaki mesafeyi hissediyordur; yani hissettiği belki Susan'ın her türlü kurtuluştan uzaklığı, belki de durumlarının benzerliğidir. Film (yani film-zihin) her iki durumda da Susan'ın konumuna dair sahip olduğu anlayışı açığa vurur. V. F. Perkins'e göre kurgu "öncelikle *mümkün kıldığı* şey bakımından önemlidir: Filme zihinsel bir sürecin yabanıl özgürlüğünü —düşüncenin, hayal ve rüyanın özgürlüğünü— kazandırır".[40]

38. Gilbert-Lecomte, "The Alchemy of the Eye", s. 22.
39. Tyler, *The Shadow of an Airplane Climbs the Empire State Building*, s. 63.
40. Perkins, *Film as Film*, s. 98.

Vsevolod Pudovkin gibi önemli bir kuramcı, kurguyu ideal seyircinin değişken dikkatinin muadili olarak görüyordu: Seyirci ne görmek ister? Bir sahneyi ne kadar hızlı terk eder? Bu çizgide ilerleyen Karel Reisz da kurgunun görünmezliğini savunur —değişimler sanki kanatlanarak en açıklayıcı görüş noktalarına ulaşan ilgili bir seyirciyi andırır.[41] Seyirci bütün geçişleri "hisseder" — ("yoruma yönelik" her türlü düşünmeden önce) geçişin anlamını hisseder; ama irili ufaklı bütün geçişleri eşit ölçüde hisseder. Daha önce de sözünü ettiğimiz gibi, *Sıkı Dostlar* sona doğru Henry Hill'in kokainle "uçan" zihnini duyumsar ve hem sahneler arasında hem de tek bir sahnede giderek hızlanan geçişlerle bunu gösterir. Bu, film-zihnin kararıdır — *gözlemlenip yargılanabildiği yerlerde empati kurmak, ona dönüşmek.* Hızlı geçişlere dayalı bir film, belli bir sabırsızlığın düşünülmesi de olabilir, farklı çağrışımların düşünülmesi de.

Ayrıca film-zihin için imajın geçişe önceliği olabilir; bölünmemiş, bütünlüklü imajların birden çok geçiş üzerindeki göreli etkisi, geçtiğimiz yüzyılın film tartışmasına damga vurmuştur. André Bazin'e göre —F. W. Murnau, Erich von Stroheim ve Robert Flaherty'de rastladığımız türden— uzun çekimler imaja eklenmiş yoruma dayalı bir belirsizlik içerir, seyircinin daha fazla düşünmesine yol açar ve seyirciye seçme, anlam yaratma olanağı verir; duygusal olarak tatmin edicidir ve "insanlar ve şeyler için doğal olan bütünlüğü bozmadan onlardaki gizli anlamı açığa çıkarır".[42] Bazin *Akbabalar Uçmayınca/ Where No Vultures Fly* filminin tek bir uzun çekimindeki dişi, erkek, çocuk aslan *ve* endişeli ana-baba örneğini verir. (Bu filmde daha uygun olsa da uzun çekimin her zaman geçişe göre öncelikli olduğu, ondan daha çok kullanıldığı anlamına gelmez.) Bazin'e göre "uzun çekim" dramatik bir sahnenin süresine ve iç düzenlemesine duyulan saygıyı yansıtır ve kesinlikle sanatsal bir çok-anlamlılık yaratır (neticede seyircinin anlam seçme özgürlüğü vardır). Montaj soyut bir anlam yaratsa da, imaja dayalı temel sinemacılığa kıyasla daha katıdır.

41. Bkz. Karel Reisz ve Gavin Millar (1968), *The Technique of Film Editing*, Londra: Focal Press, s. 215.

42. Bazin, *What is Cinema?*, c. 1, s. 38. Perkins de aynı fikirdedir ve şunu ileri sürer: "Bir film hızlı imaj geçişinden ne kadar faydalanırsa, imaj içindeki geçişe bağlı ifade olanaklarını da aynı oranda daha az kullanır." *Film as Film*, s. 115.

Bu anlamda montajın imajı yadsıdığı ve imajı kurgunun "kullanımındaki" bir unsura dönüştürüp etkisini azalttığı varsayılabilir.

Montaj tekniklerinin etkisi altında kalan ilk sinemacıların salt imajdan uzaklaşarak montajı giderek daha abartılı şekillerde kullanmaya başladığı doğru olsa da, montaj kesinlikle saf bir film-düşünme biçimidir ve —düşüncesiyle olan ilişkimiz, yarattığı kavramları aşındırsa da— çok-anlamlılık yaratma konusunda gayet beceriklidir. Sonuçta seyirciye her zaman imajlarla ders veremezsiniz. Hayatımız teknik açıdan tek bir uzun çekim olabilir, ama bazen de hayat kesilir, bölümlere ayrılır ve olaylardan oluşur. Kısa ve uzun çekimler modern sinemada daha uyumlu görünüyor: Bazı düşünceler uzundur, bazı düşünceler de daha fazla geçiş gerektirir. Bazın uzun betimleyici çekimi tercih etse de, Orson Welles'in *Othello*'su gibi çok sayıda geçiş içeren bir filmi de takdir eder neticede. Gelgelelim Deleuze'e göre sinemada düşünmeyi gerçekleştiren öncelikle montajdır (çarpışma, şok, "düşünsel sürecin kendisi"[43]). Montaj teknikleri dünden bugüne büyük ölçüde değişse de —Godard artık montajın açılma-kararmalarla, birleştirmelerle ve bindirmelerle iç içe geçtiğini söyler— çoğu kişiye, örneğin filozof Giorgio Agamben'e göre, sinemaya "özgül niteliğini" veren şey hâlâ montajdır.[44]

Eisenstein düşüncenin imajını seyircinin hem beynini hem de bedenini etkileyen diyalektik bir imajın oluşturulmasında bulur. Düşünmeyi imajların çatışmasında arayan Eisenstein düşünmesiyle öne çıkan filmler yapar ve montajla kavramlar yaratmaktan söz eder. Ama montajın düşünmesini, aynen Eisenstein gibi, geçişlerde, yani geçişin içinde (ara-kesitte) buluruz. Colin MacCabe gibi bir kuramcı montajı çatışan söylemler olarak kavrayacaktır;[45] neticede film-zihnin montaj sekanslarındaki gönderme alanı son derece geniştir. Özellikle mekânlar bakımından metaforik olan bu düşünmenin asıl ilgisini çeken şey, düşüncenin üretilmesidir: Film önceki bölümlerinden, diğer filmlerden veya sanatlardan aldığı imaj-fikirlerden müteşekkil bir dünya ha-

43. Deleuze, *Cinema 2*, s. 158.

44. Giorgio Agamben (1996), "Repetition and Stoppage", çev. Brian Holmes, *Documenta X: Documents 2* içinde, Kassel: Cantz Verlag, s. 69.

45. Bkz. Colin MacCabe (1985), *Theoretical Essays: Film, Linguistics, Literature*, Manchester: Manchester University Press, s. 44.

line gelir — Godard bunu ikonografik imaj-fikirler dünyası olarak tanımlar. Film sürekli olarak bağlantılar ve bağlar hisseder, bunları gösterirken bir karışıklık yaşamaz. Kuleşov deneyi* gibi klasik kullanımları —örneğin önce yüz, daha sonra ekmek eşittir açlık, daha sonra aynı yüz ve ardından kefen eşittir yas— bu bakımdan aktif bir anlam isteği olarak görebiliriz; film-zihin bağlam ihtiyacını temel alarak seyircinin düşüncelerini manipüle etmeye ve kestirmeye çalışır.

Böylece film analojinin, mukayesenin, karşıtlığın, nedenselliğin, genellemenin düşünülmesi haline gelir; montajda bunu açıkça görürüz. Film alenen kesin önermeler ileri süremez, ama bir önerme şeklinde düşünebilir; Eisenstein'ın önerme niteliğindeki geçişlerinin yerini artık son derece incelikli düşünen filmin bütünü almaktadır. *Ekim*'in entelektüel montajlarının özellikle dinsel sahnelerdeki "mantıkdışı" dinamikliği —aynen Fritz Lang'in *Öfke* filmindeki kadınlar/gıdaklama sahnesi gibi— son derece "etkilidir", ama bir film-düşünme olarak son derece basit bir düşünmedir. *Kıyamet/Apocalypse Now* filminin sonundaki —Kurtz ve boğanın— öldürülme sahneleri, Eisenstein'ın (işçilerin ineği kesmesi, ineğin kesilmesi gibi sahnelerdeki) duygusal dinamizminin mükemmel bir örneğidir. (*Ulysses* filmini Eisenstein çekmiş olsaydı, *özgürleşmiş* bir zihni çağrıştıran geçişler görebilirdik.) Alan Spiegel 1976'da yayımlanan *Fiction and the Camera Eye*'da (Kurmaca ve Kameranın Gözü) montajın düşündüğünü kabul eder:

> Montaj, hızlı çalışan zihnin çağrışıma dayalı yapısını anımsatır... Bir filmdeki her resim fiziksel bir gerçekliği göstermekle kalmaz, bunun yanı sıra zihinsel bir gerçekliği, bir görüş noktasını —ya karaktere aittir ya da yönetmene— gösterir üstelik bir görüş noktasından diğerine anlık geçişleri de gösterir... İnsanın düşüncesinin ve duygusunun hızına, esnekliğine ve dönüştürücü gücüne sahiptir neredeyse.[46]

* Sovyet yönetmen ve kuramcı Lev Kuleşov'un kurgunun temel işlemlerini ve kurgu kuramını dayandırdığı ilkeleri ortaya koyan deneyleri. Bunlar özellikle çekimler arasındaki ilişkiyi ortaya koyan, çekimlerin şu ya da bu yolda sıralanışına göre ortaya çıkardıkları bütünün başka anlamlar kazanabileceğini gösteren, başka başka yerlerde ve zamanlardaki çekimlerle filmsel bir uzam ve zaman yaratılabileceğini ortaya koyan deneylerdir. – *ç.n.*

46. Alan Spiegel (1976), *Fiction and the Camera Eye: Visual Consciousness in Film and the Modern Novel*, Charlottesville, VI: University Press of Virginia, s. 166.

Geçişleri düşünce ürünü olarak görürsek, montaj tekniklerini daha kolay anlayabiliriz, hatta bu "aktif" biçimleri daha incelikli Geçişlerle bir tutabiliriz. Filmozofi belirgin veya aktif olmayan diğer kurgu biçimlerinin olası gücünü vurgulayarak bir bakıma montajın gücünü azaltır. Montaja en uygun yuva film-düşünmedir, bu nedenle geçiş biçimlerinden biri olarak görülebilir. Bir "montaj sekansını" beklenmedik bir şekilde bize veren bir film çoğunlukla kafa karıştırıcı ve üslupları harmanlayan bir film olarak görülür — ama film-zihnin kavramı sayesinde bu sekansları anlamlandırmak bizim için kolay olacaktır; söz konusu sekanslar da, filmin diğer geçişleri de birer düşünmedir.

Geçişler seyircinin uzam hissini genişletebilir veya daraltabilir. Ricciotto Canudo (1879-1923) sinemanın "hızından", filmin bizi bir yerden diğerine, bir sahneden başka bir sahneye nasıl "ışık hızında" taşıdığından ve modern hayatın hızlı hareket sevdasının en üst noktası olduğundan söz ederken adeta Paul Virilio'yu müjdeliyordur. Film-zihnin bir "yerden" diğerine geçmesine görünürde hiçbir engel yoktur. Münsterberg filmin değişimlerinin gücünü fark etmişti: "Film bizi saniyenin on altıda biri kadar kısa bir sürede dünyanın bir ucundan diğerine, neşeli bir ortamdan bir yas sahnesine taşıyabilir."[47] Film-zihnin aynı anda her yerde bulunabildiğini iyice idrak etmeliyiz — bunu yapabilmesinin önünde hiçbir düşünce sınırı yok. "Sizi anında başka bir yere taşımak" onun için hiç zor değildir, (gazetedeki karikatür bantlarında olduğu gibi) sadece başka bir uzamı düşünmesi yeter. Bir film boyunca gerçekleşen önemli yer ve zaman değişimleri aslında sayıca çok değildir, seyirci de buna alışkındır. Dolayısıyla bunu altüst eden *Kayıp Otoban* gibi bir filmin çok farklı düşündüğünü kabul etmek gerekir, yerler kadar karakterler arasındaki bağlantıları da duyumsar ve uzamsal olduğu kadar zamansal değişimler de içerir.

Film zamanı solur. Daha 1916'da filmin aşkınlığını hisseden Münsterberg şöyle der: "Öykülü film, gelecekle geçmiş arasındaki zamanı aşabildiği gibi içinde bulunduğumuz anla bir sonraki an arasındaki za-

47. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 120. Tyler bu özgürlüğün başka bir şekilde anlaşılabileceğine de dikkat çekmişti: "Bu... eylemin içeriği olarak taşıdığı imajlar ne olursa olsun kendisini film makarasının her milimetresinde tutarlı ve değişmez olarak gösteren kozmik bir uzamdır." *The Shadow of an Airplane Climbs the Empire State Building*, s. 230.

manıda yirmi yıl kaydırabilir."[48] Deleuze bunu dahada ileri götürür ve modern sinemanın bazı örneklerinde dolaysız bir filmsel zaman temsili saptar. Film-zihin bize imajları ve durumları filmin tamamına dair bilgisiyle birlikte verir, dolayısıyla karakterlerin, eylemlerin ve olayların hepsiyle bağlantılı bir "zaman" düşünebilir. "Şimdi" diye bir şey yoktur, istediği yerde var olan bir film-zaman vardır sadece. "Şimdi" olarak gösterilen bir eylem, "çok eski geçmişe ait bir şey" de olup çıkabilir, "gelecekte olacak bir şey" de. Ancak filmin sonunda farklı bölümleri film-geçmiş, film-şimdi veya film-gelecek olarak tanımlayabileceğimizi hissederiz (örneğin *Ucuz Roman*'da). Hızlı değişen imajlarla bir ânı uzatarak vurgulayan yavaşlatılmış imajlar benzer şekilde düşünebilir (örneğin *Ekim*'deki parıldayan köprüler, Benjamin Braddock'un çıplak Bayan Robinson'u ilk görüşü veya Jackie Chan'ın herhangi bir tehlikeli hüner gösterisi). Yani, film bir ânın önemini zaman değişimleriyle hisseder. Demek ki film bize olayları eşzamanlı verdiğinde, bu sadece "alimi mutlaklığının" basit bir örneği değil, ayrıca önem taşıyan iki veya daha fazla şeyin aynı anda düşünülmesidir.

Geçişler anıya, fantaziye, rüyaya veya halüsinasyona geçişin göstergesi de olabilir — film-zihin bunları genellikle geçişi işaret eden bulanık, eğik, çarpık veya dalgalı imajlarla verir. Resnais ve Godard gibi sinemacılar yönetmen oldukları kadar kurgucudur da. Cavell'e göre, Resnais'nin *Savaş Bitti*'si "sanki şimdi anıların ekseninin değişiminden ibaretmişçesine geçmişin hem ağır hem de hafif olduğu fikrini"[49] sunar. Film-zihnin filmin tamamına hâkim olduğunu kavrarsak, "geriye dönüşleri ve ileriye atlayışları" daha kolay anlarız — Münsterberg ileriye atlayışları "beklentinin" veya "hayalin" yankılanması olarak görür.[50] Film bir karakterin anısını geriye dönüşlerle düşünür —ama genellikle kendi yorumunu öne çıkarır— ve ilk öznel-anı düşüncesi ile geçmişteki duruma ilişkin genel bir düşünceyi birleştirir. *Olağan Şüpheliler*'in "geriye dönüşlerine" baktığımızda, diğer karakter merkezli imajlarla görüş noktasını niçin kendi niyetini barındıran benzersiz bir film-zihin kavramından hareketle baştan tanımlamamız

48. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 96-97.
49. Cavell, *The World Viewed*, s. 137.
50. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 95 ve 96.

gerektiğini anlarız. Bütün filmler karakterin algısını (azami veya asgari ölçüde değişikliğe uğramış) kendi versiyonuyla düşünür; her seferinde geriye dönüşlerden, vb. kuşkulanmak zorunda değiliz, ama filmin her şeyi kavrayabilen yaratıcı bir kuvvet olduğunu anlamalıyız. *Olağan Şüpheliler* karakolda hatırlanıp anlatılan bir öykü yaratır ve bizi daha büyük bir öykünün eski sahnelerinin gösterildiğine inandırır — ama aslında "Keyser Söze"nin anlattığı öyküyü "yaratan" film-zihindir. (Tuhaf görünse de, film bir karakterin normal anılarını çevreleyen durumları yarattığında olan şey budur.) *Olağan Şüpheliler*'deki gibi "sahte" geriye dönüşlerde "gerçek" film-öyküyle bağlantı öyle bir incelir ki neredeyse anılarla veya zamanla tüm bağlantı kopar — geriye sadece film-zaman ve film-düşünce kalır. Film-zihin kavramı eleştirel bir dikkat yaratarak temelde filmin her imajının *belli bir perspektiften* tasarlandığını anlamamızı ister. *Olağan Şüpheliler*'deki geriye dönüşleri aslında anlatıcının/karakterin uydurduğunu fark ettiğimizde, bu imajları ve olayları başlangıçta nasıl "gördüğümüzü" daha iyi anlarız. Anlatılmakta olan masalın imajları hayalidir ve "tamamen" filmseldir. Böylelikle film-zihin bize "sahici olmayan" karakterler ve olaylar gösterip, neredeyse kendi öyküsünü "gösteren" usta suçluyla "birlikte bir oyun oynayarak" her zaman mevcut olduğunu gösterir ve kapasitesine dair bir örnek verir.

Bize olayları çizgisel veya düz olmayan bir düzende gösteren *Ucuz Roman* film-zihnin geçiş olanaklarına ışık tutması bakımından daha da ilginçtir. Filmin tamamına dair sahip olduğu bilgiyle *Ucuz Roman*, olaylarını nasıl düzenleyeceğine karar verir — yaptığı şey, olayların önem ve sonuçlarını hissederek neden ve sonucu yeniden düşünmektir. *Ucuz Roman* olanaklarla defalarca oynar ve kendi zaman ilişkilerini yaratır. Zaman sıçramalarından çok daha fazlası söz konusudur — örneğin birçok karakterin olduğu bir akşam sahnesinden (daha sonra fark edeceğimiz üzere) başka karakterlerin bulunduğu daha önceki bir öğleden sonra sahnesine geçer. Bu belki de aşkınlıkla, filmin zamanı manipüle edebilme gücünü hissetme hazzıyla alakalıdır. Bütün film karakterler arasındaki ilişkiyi anlar ve neden-sonuç ilişkilerini öne çıkarmaya karar verir. Örneğin bir çöl ekler — seyirci nedensel ilişkileri analiz etmeye çok fazla zaman harcar, normal çizgisel bir şekilde sunulmuş olsalar böyle olmazdı. Oysa *Yalnız*

Yıldız/Lone Star geçmişle şimdi arasında belli bir süreklilik hissederek daha farklı bir yol izler; sürekliliği bizi önceki olaylara geri döndüren kesintisiz imajla düşünür — film barda gezinerek masaları, tabureleri hareketin başlangıcındaki insanların baba ve gençlik hallerine ilişkin imajlarla doldurur.

Deleuze'ün zaman-imaj kavramı, zamanı çizgisel olmayan muhtelif ilişkilerle açığa vuran bir film-düşünme biçimine işaret eder. Deleuze'e göre zamanı anlamanın anahtarı kurgudur ve modern sinema —özellikle de Antonioni—(bence kesinlikle Angelopoulos'u da buna eklememiz gerekir) "zamanı yıpranmışlığı ve duraklamaları aracılığıyla gösterir".[51] Zaman-imajın bu özelliği sayesinde, zamanı filmin muhtemel zamanıyla ilişkimiz kapsamında kavrarız — zaman yükselen uğraklarla uzar, ötelenir, sarmalanır ve neredeyse görünmez hale gelir. Deleuze zaman-imajın bir diğer boyutu olan irrasyonel kesmelerden söz ettiğinde bizi klasik inşa tarzından kopartan geçişlerle birlikte saf ilişkisellik düşüncesine dayanan geçişlere de gönderme yapar (ama saf ilişkisellik her zaman istenen bir şey olmayabilir veya estetik açıdan cazip görünmeyebilir). Çarpma anından—yani, hareketin hareketsizlikle kesildiği, zamanın birkaç saniyelik bir sıçramadan ibaret olduğu uğraktan— başka bir şeye dayanmadığı için saftır ve "sadece imajın yaratımında görebildiğimiz... farklı sürelerin birlikte varoluşunu" görünür kılar.[52]

Bu tür sinemada zaman kendisi olarak görünür — Richard Dienst'in de belirttiği gibi, "zaman-imaj, zamanı kendisini işgal eden hareketlerden kurtarmak ve daha karmaşık resimsel 'düşünceler' oluşturmasını olanaklı kılmak için filmin boyutlarını ve katmanlarını artırır."[53] Ama Münsterberg Deleuze'ü hepimizden daha iyi yorumlar: "Çağrışımın hareketliliğiyle, geçmişin resimleri şimdinin sahnelerinden hızla akıp gider. Zaman geçer... Zihnin özgürlüğü dış dünyanın değişmez yasasını yener."[54] Kuramcılar montajı temel aldıkları için filmdeki geçişleri çoğunlukla "ilişki" düşüncesiyle —bunun şununla ilişkisi, vb.— açıklamaya yönelir, halbuki geçişleri film-zihin kapsa-

51. Deleuze, *Cinema 2*, s. xi. 52. *A.g.y.*, s. xii.
53. Dienst, *Still Life in Real Time*, s. 155.
54. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 181.

mında —örneğin kat kat duygular veya sorgulayan uzamlar olarak— kavramak çok daha değişik yorumların önünü açabilir. Film-zihin *bütün* çağrışımları kavrar, *her türlü* çarpışmayı deneyimler, *her türlü* düşünce değişikliğini hisseder. Film-zihin kavramı sayesinde düşünmeyi sadece modern sinemaya ve irrasyonel kesmelere değil, daha basit tüm geçiş biçimlerine de atfedebiliriz. Örneğin bir yüzden diğerine geçiş pek çok duygunun veya fikrin hissedilmesi olabilir — hız, açılıp-kararma veya zamanlama aracılığıyla böyle bir geçiş belki duygularla fikirler arasındaki ilişkiyi, belki de filmin karakterlerine yönelik hissettiği ilişkiyi hissediyordur.

Film örnekleri

Bu bölümü bazı film örneklerine filmozofinin kavramlarıyla daha ayrıntılı bakarak bitirmek istiyorum. Macar yönetmen Béla Tarr'ın birkaç filmini, Avusturyalı yönetmen Michael Haneke'nin beş filmini ve Belçikalı sinemacı kardeşler Jean-Pierre ve Luc Dardenne'in dört filmini ele alacağım.

İnsanların çakılıp kalmış göründüğü, sürekli yağmur yağan küçük bir Macar kasabasında geçen Tarr'ın *Lanet*'i bir aşk üçgenine dayanır. Film madenlerden dönen at arabalarının ağır ağır tepeye tırmanışını defalarca arkadan takip ederek karakterlerinin monoton dünyalarını daha en baştan hisseder. Film bir pencereye geriden yaklaşır ve at arabası sahnesini seyreden Karrer'i —merkezdeki karakteri— gösterir, film böylece at arabalarına yoğunlaşmasını gerekçelendirir ve genelde de dikkatini yönlendirmiş olur. Filmin imaj-düşünmesini, Karrer'in deneyimi belirliyor gibidir. Öykünün geçtiği sanayi kasabası mat gri tonlarda gösterilir. Bazı filmler renkli düşünür, bazılarıysa karakterlerinin renksiz bir hayat yaşadığını hisseder ve —siyah-beyaz değil— açık veya koyu gri tonlarla düşünür. Sis kasabanın hüznüdür, her yeri kaplar, cinsellik bile kasvetli görünür (evin mahremiyeti de monotonluktan nasibini alır). Film, sanki bir film büklümü* gibi sürekli uzamları gösterir, ortamın tonlarına bürünür (yiyecek arayan kö-

* *Film-loop*: Herhangi bir film parçasının iki ucu birbirine yapıştırılarak halka biçimine getirilmesi ve kesintisiz olarak defalarca gösterilmesi durumu. – *ç.n.*

peklerin her yeri koklaması). Bir yandan da çok güzeldir: Film daha sonraki bir uğrakta geriye kaydırmayla maden arabalarından uzaklaşır ve pencereden kayarak Karrer'i arar. Bu kez, Karrer'in takip ettiği kadını gözetlemek yerine onunla sevişiğini görürüz.

İngiliz Film Enstitüsü'nde Jonathan Romney'e verdiği bir röportajda Béla Tarr yerlerin "kendi yüzüne" sahip olduğu —"belli bir uzamın" kendi "mantığı" olduğunu— göstermek için "öyküden" uzaklaşmaya çalıştığını söylemişti. Bu, Tarr'ın filmin ("film türünden bu denli uzak" alegoriler veya semboller aracılığıyla anlamlara gönderme yapmak yerine) "mevcudiyeti" açığa vurması gerektiği inancına da uygundu. Tarr'agöre film basit, somut, ilkel, sınırlı ve kesin bir dildir (bu "kesinlik" veya "belirlilik", Godard'ın "muğlak fikirlerin yerine kesin, açık seçik imajlar koymalıyız" açıklamasını anımsatıyor) ve Tarr'ın sinemaya "farklı bir kişilik" katacağını umduğu seyirci de filmin "daha olgun partneridir."

Tarr'ın yönettiği bir diğer film *Karanlık Armoniler/Werckmeister Harmonies*'in de imajları hareket ettirerek, kaydırarak, birleştirerek "politik imaja" giriştiği (imajlarla politik düşündüğü) söylenebilir. Film fiilen kayarak akan uzun düşüncelerden oluşur (geleneksel teknik film dilinde bunlara "uzun çekim" veya "sekans-çekim" denir); sokaklar boyunca sürer veya doğaüstü bir yaratıkmışçasına içimize nüfuz eder (kurgu geçişlerini biz bile tahayyül edebiliriz: aslında olmayan ama sırf alışkanlıktan kesinlikle bir tür geçiş kesmesi olduğunu hissettiğimiz bir sahneyi hatırlarız örneğin). Zaman, yani dolaysız zaman imajı, bize tekrar tekrar verilir.

Bu uzun düşünceler öncelikle bir fenomenoloji veya daha sahici bir hümanizm açığa vurmak ve düşünmek ister gibidir. Artık "uzun çekim" olarak kabul edilemezler, bilakis insanın deneyim "eksikliğine" dair düşünmelerdir — gerçek hayatta deneyimi kurgulamayız, film de tam olarak bunu göstermek ister. Başkarakter Janos'u balinayı incelerken takip eder veya Bay Eszter ve Janos yan yana yürürken onlara adeta sonsuza dek ayak uydurur, yüzleri önümüzde uzanan göreli bir sonsuzluğa bakıyordur — bir türlü bu sahnenin sonu gelmez. Ama en ilginci, bu tür düşünüşler karakterler arasındaki ilişkileri fiziksel leştirir — film bu fizikselliği hissetmemizi ister. Bunun *Karanlık Armoniler*'deki en güzel örneği, kasabaya gelen sirkin bir ateş ya-

kıp içi doldurulmuş dev balinayı sergilediği meydanda geçen sahnedir. Kasabalılar —göründüğü kadarıyla da kasabanın *bütün* erkekleri— dağınık gruplar halinde etrafta toplanırlar, belki iş istiyorlardır, belki de sadece ısınmak için ateşe yakın durmak. Bu noktada film adamların yüzlerinde gezmeye başlar; inatla, neredeyse küstahça bir tavırla, çatık kaşların birinden diğerine kaymaktadır: Bu sahnede film sanki adamlara bir şey soruyor ve onlardan bir yanıt talepediyor gibidir, belki de onları bir şeyin farkına varmaya zorluyordur. Film ne zaman ki bir başka yüze odaklanır, bu duraklama filmin düşünüşü için adeta "sorgulayıcı" bir doğayı açığa vurur. Dolayısıyla film insanları birbirine bağlamakla kalmaz, aralarındaki bağı da politikleştirir — film insanları birleştirip onlardan bir şey ister: uyanmalarını, başkaldırmalarını, harekete geçmelerini. Böylece film, daha sonra, öfkelerini kusmak için —belki de cansız balinanın katalizör rolü oynayarak körüklediği bir öfkedir bu— hastaneye yürüyen yüzlerce kasabalının sessiz ve güçlü görüntüsünü önden süzülerek izler. Bu masum insanlar çılgına döner ("Hiçbir şeyin önemi yok, hiçbir şeyin anlamı yok" sözlerini duyarız), konuşmazlar (eylemlerini imajlara bırakmışlardır), hastane odalarının altını üstüne getirirler, her şeyi döküp saçarlar, ama sonunda çaresizliği melankolik bir şekilde kabullenirler.

Buna karşılık *Lanet*'i hareketsizliğin ve hareketin (veya büyümenin) düşünülmesi olarak görebiliriz; neticede film, imajlara bağlı "fikirlerle" düşünür. Düşündüğü şey, kasabanın (özellikle de erkeklerin) politik hareketsizliği ve filmin kasabaya getirdiği hareket olabilir. Kaşlarını çatıp dik dik bakan bir baş da olabilir; soruşturan film de. Vestiyerdeki kadının danstan bahsettiği ve "hareketlerin bir şeyler anlattığı" sahnede yerinden kalkmayan Karrer'le Sebestyen veya dans eden kasaba halkı da. Melankolinin hareketsizliği tetikleyen can sıkıntısını tetiklemesi, filmin hareket-düşünmesiyle edimselleşir. Karakterler oturup içerken, film de neredeyse kımıldamadan durarak hareketsiz hale gelir. Küçük açı değişiklikleri bile seyirciyi bir karakteri aktif olarak görüş alanında tutmaya zorlar. Film durgunluğun tam da bu hareketten ötürü var olduğunu sade ve incelikli bir şekilde gösterir bize. Durağanlık "bizim" kendi zorlama hareketimizle açığa vurulur. (Film de bazen hareketsiz kalır, özellikle aşk üçgeninin merkezindeki kadına baktığında —kadının sevgilileri gibi— gözünü bile kırpmaz.)

Filmin kasabayla karakterler arasında saf bir ilişki düşünmesi önemlidir. Karrer'in sahneleri neredeyse hep Karrer'siz başlar: Film onu "bulup göstermek" için sanayi dekorundan kayarak yaklaşır, avludan binaya gelir, vb. Bağlantı resimsel değil *duygusal olarak* kurulur ve bu, hem filmin hem belleğimizin hareketiyle gerçekleşir (örneğin onu bir sahnede gördükten sonra, şimdi onu izlerken o sahneyi "hatırlarız" — sahne ve karakter iç içe geçer). Aslında film kasabanın binalarına sımsıkı yapışır, yapıların kaba betonunu çoğunlukla okşarcasına, zorlama bir aşk ilişkisini andırırcasına kucaklar — film adeta kasabanın *içinde* güzelliği bulmaya çalışıyordur. Filmin kapanışındaki binanın duvarını yıkayan yağmur imajı, bu endüstriyel güzelliğin kendisi "olmaya" yaklaşır. Nihayetinde her şey somut lanet metaforlarıyla özetlenebilir, ama filmin sorularını, fikirlerini bunlara indirgeyemezsiniz. Monoton ve şaşkınlık uyandıran dönüşleriyle, sürükleyici anlatısıyla *Lanet* bazılarına ürkütücü gelebilir —kendinizi ya onun "zamanına" kaptırırsınız ya da huzursuzca kıpırdanır durursunuz— ama sonuçta düşünce ürünüdür.

Ölümcül Oyunlar, Bilinmeyen Kod, Piyanist/La Pianiste, Kurdun Günü/Le Temps du loup, Saklı/Caché. Michael Haneke'nin yönettiği bu filmler birer düşünce şokudur ve bize —insana— dair sordukları sorularla dünyalar ve fikirler arasında yeni bağlantıları ortaya çıkarmaları bakımından da tam olarak filmozofik sinemanın örneğidirler.

Haneke'nin sineması estetik açıdan son derece güçlüdür — temadan önce ve daha çok imajlardan ve seslerden etkileniriz. Bu sinemanın kendisi de çarpıcı ve güzel olduğu için, filmozofik fikirler etkilidir ve hatırlanabilir: Örneğin *Ölümcül Oyunlar*'ın göz kırpan katili, *Bilinmeyen Kod*'da tozda kaybolan Marie, *Piyanist*'te Erika'nın son sahnedeki jesti, *Kurdun Günü*'nde sabah siste yürüyüş sahnesi, *Saklı*'da beklenmedik ölüm gibi. Bu yapıtlarda barınan film-düşünmenin bazı alanlarını ve tiplerini özetlemeye çalışacağım.

Ölümcül Oyunlar "gerçek dünyayı" istila eden kurmaca bir evren sunar — tipik bir burjuva ailesini görürüz (film bize golf kulüpleri, terlikler, dolu bir buzdolabı gösterir). Ama film ilk karşılaşmamızda katillerin sesini yumuşatır ve onları sıradan bir şekilde kadraja alır — başlangıçta aile onları nasıl görüyorsa biz de öyle görürüz: Hiç de korkutucu bir halleri yoktur. Sonra film Paul'ü bize daha yakından

gösterdiğinde, karanlıkta iyice karartır — Paul'ün bir golf sopasını alırken hissettiği karanlığı hissettirir bize. (Daha sonra Paul'ü tekrar yarı karanlıkta düşünür — karanlık bir kafa ve açık bir ağız; karanlık düşünceler, ama bir spor spikerinin gevezeliğiyle.)

Gelgelelim filmin düşünüşüne belli bir yumuşaklık hâkimdir — bizi sakinleştirip kandırır ve bu dekadan hayatı hissettirir (daha sonra filmin müziği anlamsız çığlıklarla kesilir). Paul oğlanı öldürürken sandviç yapan Peter'in sakinliği de yine filmin sakinliğidir. Film sonra odayı gösterir ve korkunun imaja sızmasını sağlar — film şoka uğramış anne-babanın hareketsizliğini hissediyordur. Film karakterlerine sımsıkı tutunur ve bize şiddetin yankılarını hissettirir; şiddet, normal izleme deneyimine uygun ölçüdedir — perspektifimizi değiştiremeyecek şekilde olaylara bağlanırız. Bu imaj-şiddet, bir düşünce şoku, bir farkına varış şoku, yeni bir inanç şokudur.

Katiller kadiri mutlak tanrılar gibi hareketeder, aileyi soğukkanlılıkla kontrol altında tutarlar. Gerginlik yaratmaz veya usandırmazlar, ama engellenemez bir saçmalıkla senaryoyu oynarlar. Peter neredeyse Paul'ün yarattığı bir varlık gibidir — Paul ona yoksullukla, tacizlerle dolu kötü bir geçmişi olduğunu söyleyince ağlar, güzel bir geçmişi olduğunu söylediğindeyse şükrederek gülümser. Ama filmin kendisine bakınca, katillerin neredeyse film-zihnin parçası olduğunu görürüz: Film katillerle gizli bir anlaşma içinde gibidir ve katiller, bir seyircileri olduğunu bilir ve ona göz kırparlar, bir anlamda filmi katiller kontrol eder. Film Paul'ün zihnidir. Paul çocuğu alıkoyduğunda, film doğrudan doğruya babayı kadraja alır, öyle ki Paul'den (yani filmden — bu bakımdan Paul "filmin kendisi gibidir") "çocuğu bırakmasını" ister: Bu, çocuğun kaçma girişimini soğukkanlı bir şekilde seyreden bir zihindir (Paul/film-zihin) — Paul/film-zihin çocuğun akıbetini bilir. Hem film hem de katiller filmin sonunu ve başını — hatta optimum uzunluğunu— bilir.

Aslında *Ölümcül Oyunlar* suçtan arınmış hayali şiddetin tüketicisi olarak gördüğü seyirciyle yüzleşir. Tipik kurmaca korku, biz eğlenelim diye sahnelenen bir oyundur ve belki de bu kurmacalar, insanların ölümüne dair bu yalanlar, seyirci olarak bizi küçük düşürüyordur. *Ölümcül Oyunlar* bu oyunumsu kurmacayı bize çok görür — aslında tipik şekilde inşa edilmiş bir kurmacaya sahip olma arzumuzla

alay eder. Paul/film bize korku bulaştırarak "Siz, inandırıcı bir olay örgüsü gelişimine sahip gerçek bir son istiyorsunuz, değil mi?" diye sorar — daha sonra Peter "Ama eğlenceli de olsun," der. Gelgelelim aile hiçbir sebep yokken sinek öldürür gibi katledilir: Gerçeklik tipik kurmaca temsillerden daha anlamsızdır.

Bilinmeyen Kod ise "şiddet" düşünmeden önce "şiddetin" etrafında ve içinde düşünür (temsil edilen, sahnelenen veya "gerçek" şiddet); kurmaca şiddet oyunlarını *karşısına alarak* düşünür. Toplumsal ve etnik şiddet burada temsil edilemeyecek kadar büyüktür —gerçeklik kaotiktir, karışıktır, kafa karıştırıcıdır, tesadüfidir, bozulmamıştır, bütünlüklüdür, süreklidir ve bu filmler bize çok daha az dolayımlanmış bir gerçeklik/temsil gösterir. *Bilinmeyen Kod*'da zaman mümkün olan her yerde bütünlüklüdür, bölünmemiştir, gerçeklik kesitleri, asıl gerçekliği filmde göstermenin olanaksızlığını işaret edercesine kısa verilir. Oysa bu filmler sahnelenmiş "gerçekliğin" altında gizlenen vahşi insanlığı açığa vurup öne çıkarır.

Saklı belli bir noktada Ortadoğu'daki şiddet imajlarını gösteren televizyona kilitlenir, bu sırada Georges ve Anne, duygudan yoksun evlerinde, Pierrot'nun nerede olduğu konusunda telaşlanıyordur. İmajlar artık olduğu gibi kabul edilir, yeni bir bilgi sunmaz. Savaşın temsil edilmesine, asla göstermediği gerçekliği karıştırıp çarpıtan televizyon röportajının savaşın etkilerini kontrol altında tutmasına alışkınızdır. Keza *Ölümcül Oyunlar* da "hakikatin" peşindedir: Kurmacanın altındaki, burjuva dış görünümünün altındaki duygusal hakikatin (korkunun ve acının mı acaba?). *Bilinmeyen Kod*'da Anne klişe bir korku filminde olduğu gibi korkuyu seslerle "yaratır". Ama daha sonra, *Ölümcül Oyunlar*'daki katillerde olduğu gibi, ses onun gerçek yüzünü görmek ister — şiddetin temsilinden ziyade hakikatini.

Bu filmlerin hepsi, karakterlerine ve olaylarına tutunan, onları inceleyerek anlamaya çalışan bir zaman imajıyla düşünür. *Bilinmeyen Kod*'un film-zihni zamanı farklı geçişler veya değişimlerle inşa etmektense zamanın kendi kıvrımlarını açmasına olanak tanır — bu muhtemelen karakterle sonsuz bir yakınlığı hissetmemizi sağlar. Bu sinemada zaman değiştirilmeden verilir: gelişip açılacak ve ardından yok olacak bir süpermarket tartışmasının zamanı; anlatılacak bütün öykülerin zamanı; metroda başlayıp son bulacak bir tacizin zamanı

(bu tacizin niçin başlayıp nasıl son bulabileceğini toplumsal anlamda incelememizin zamanı); bir annenin başka birisinin tepkilerine yansıtılmadan dolaysız şekilde sunulan acısının zamanı; bir kadının komşusunun şiddetini işitme ve daha sonra unutma zamanı. Bunları neredeyse gerçek dünyada seyrettiğimiz gibi seyrederiz — Anne ve Jean yürürken, konuşurken onlara eşlik ederiz; ileride yaşayacakları dramın gerçekliğini ve hayatlarının birbirine bağlı olduğunu hissederiz. Bu zaman-imaj olayları bağlar, karakterleri birleştirir. Film karakterleri birtakım geçişlerle "başka bir yerden" getirmez — karakterler birbirleriyle aynı uzamda görünür. Seyirci fenomenolojik şekilde onları aynı mekâna ait hisseder. Film gösterdiği şeye *inancını* vurgulamak için zamanı dolaysız şekilde verir: Seyirci bu zamanı *hisseder*; bir kadının dilenmeye başlayacak bir yer aradığı sırada geçen zamanı hissederiz. Film bizi bu olaylara "kilitler" — tepkimizi ve anlayışımızı sorgular.

Ama *Bilinmeyen Kod* da birdenbire siyah ara resimlerle düşünür ve bizi düşünce şokuna uğratan bölük pörçük sahneler yaratır — fragmanların ilişkilerini, duygularını düşünmeye başlarız. Bu siyah-geçişler ekseriyetle anlatılan kısa hikâyelere bölünür: Film fragmanlar halinde düşünür, bir bütünün (yani, gerçekliğin) asla temsil edilemeyen ve bu sebeple asla temsil edilmeye çalışılmaması gereken parçalarıyla düşünür. Bu parçalar, bu fragmanlar bize insanlar, gruplar, halklar, ülkeler, etnik kökenler arasındaki ayrılığı hissettirir — bu dünyaların birbirinden kopukluğunu hissetmemizi sağlar.

Diğer iki filmi de kadraj ve imaj düşünmeyle açıklayabiliriz. *Piyanist* Erika'nın içeri kapanmışlığını, düzenli hayatını bilir ve belli bir kesinliği, düzeni, monotonluğu ve gerginliği düşünerek o hayatın iç yüzünü ortaya çıkarır (tuşlarıyla imajı ikiye bölen piyano imajını kullanır). Film çoğunlukla Erika'yı gözlemlemekle yetinir, ona önden yaklaşır, seyreder, adeta yüzünü dinler. Walter'in ortaya çıkışıyla birlikte film daha yakın çekimlere geçer ve yüz ifadesinden anlaşılmayan durumlarda bile Erika'nın duygularını açığa vurur. Film bize Erika'nın yalnızlığını ve dünyadan kopuk olduğunu hissettirtmek için bir tür kopuk kadraj düşünür: Film örneğin öğrencisinin montunun cebine kırık bardağı koymak üzereyken olduğu gibi onu çoğunlukla arkadan kadraja alır. Sürekli donuk beyaz imajlarla düşünerek, bize ana

karakterinin soğukluğunu, donukluğunu hissettirir: Sınıfındaki pencere; sonunda Walter'le seviştikleri banyo; sendelediği buz pateni pisti; duygusuz, soğuk yatak odası. Filmin sonunda Erika arzusunu kabullenmeye başlarken, onu ilk kez siyah fonda görürüz — bir tür iç ölümün hissedilmesidir bu.

Kurdun Günü'nde dünya insanı yakıtsız ve susuz bırakarak reddeder, herkesi kendi başının çaresine bakmaya zorlar. Film karanlık imajıyla bu yeni dengeyi açığa vurur, bize insanın bu yeni halini hissettirir. Film koyu gri bir imajla bir ayırt-edilemezlik düşünür; bu, anneyi ve çocuklarını dünyayla birleştiren bir imajdır. İnsanı yutan bir karanlıkta bu grilik aracılığıyla ve bu grilik içinde görürüz onları. Böylece istasyondaki farklı gruplar birbirinden ayırt edilemez hale, tamamı kafalar ve bedenlerden oluşan gri bir yığın haline gelir. *Kurdun Günü* (*Pierre veya Sfenksle Kavga*/*Pola X* filmindekini hatırlatan) sahici bir karanlık düşünür, insanlık öncesi bir karanlıktır bu, hem karakterler için hem de seyirci için huzursuz edici bir karanlıktır sahiden de. Burada imajın kendisi teknoloji-öncesidir. Kafa karıştırıcıdır; tam tanımlanmamıştır ve bizi imaj bir tanım, bir mantık (yeni yaşama kuralları) aramaya yöneltir. İmaj için aradığımız tanımı sadece ateşte (gündüz güneşte ya da gece yakılan ateşlerde) bulabiliriz ve sonunda ateş çocuğu da tanımlar — ve insanları önce öldürüp soruları sonra soran varlıklara dönüştürerek insanlığı çırılçıplak görmemizi sağlar.

Saklı'nın kaydedilmiş ve içkin film-dünyaları arasında ve bu dünyalar aracılığıyla hareket etme şeklini belki de filmozofinin kavramlarıyla anlayabiliriz. *Ölümcül Oyunlar* bize şunu anımsatır: Film-zihin filme yerleşir ve bunu yaparken nesnel, öznel veya öznelliği aşan bakış açıları yaratabilir. *Saklı* adeta nesnel bir imajla —bir sokak görüntüsüyle— başlar ama daha sonra, bunun öznel olduğunu anlarız (sokağı videoya kaydeden gerçek bir gözlemcinin bakış açısıdır). Seyirciye çok basit ve dolaysız bir düşünce şoku verilir — geri sarılan video sokağa dair algımızı derhal değiştirir. Yere ve zamana dair görece anlamsız bir imajdan anlamlı ve maksatlı bir imaja (ötekinin bakışına) dönüşür. Böylece *Saklı* bize yaşattığı düşünce şokuyla belki de bütün imajların düşünüldüğünü, maksatlı olduğunu ve yönetildiğini fark etmemizi ister. Filmin fazladan bir maksadı daha vardır. Anne

ve Georges'u salondan mutfağa takip eden film birdenbire bir dikizciye dönüşerek öznel bir bakışa bürünür.

Film Georges'un ağzı kanamış çocuğun resmini gördükten sonraki anısını da açığa vurur— seyirciye ağzındaki kanı silen genç Mecid'in imajını sunar. Film-zihin tam o noktada neredeyse Georges'un zihnini, belleğini kesip anısının içini açar. Bize Mecid'i sadece bir saniyeliğine gösteren film bu anının ne denli saklı olduğunu, nasıl bastırılıp kilit altında tutulduğunu hissetmemizi ister. Bir diğer uğrakta, Georges'un edebiyat programlarından birinin sonunda film, öznel televizyon imajından öznelliği aşan bir film imajına geçer — öznelliği aşar zira nesnel gibi görünen imaj (Georges'u telefonla bir yeri ararken görürüz) öznellik yüklüdür (hem televizyon imajıyla olan bağlantı hem de Georges'un gözetlenmekte olduğu fikri bize bu öznelliği hissettirir). *Saklı* bizi inişli çıkışlı olmayan bir dikkatle, tarihin dikkatiyle, şimdinin olaylarına dair bizzat zamanın dikkatiyle buluşturan bir film-düşünmeye sahiptir. Georges'u suçlayan şimdiye gelen bir geçmiş olarak filmin kendisidir — imajı neredeyse maksatlı olarak hızlanır. *Kurdun Günü*'nde olduğu gibi, sorumluluğu üstlenmesi — ailelerinin hatasını düzeltmesi— gereken çocuklardır.

Burjuva toplumu korkularını, anılarını, insanlığını saklar. Bu beş film burjuva toplumunu filmsel olarak parçalar ve saklı olan şeyi açığa çıkarmaya çalışır. Bu filmler medya temsillerinin de maksatlı olduğunu açığa vurur — temsiller dünyaya dair bir tercih, bir inanç, bir yargıdır. *Saklı* alimi mutlaklıktan öznelliğe geçmesi bakımından özellikle imajların nasıl yaratıldığını anlamamızı sağlar — medya imajları hakikati açığa vurdukları kadar gizlerler de. Gerçeklik değildirler, ama —Haneke'nin röportajlarında söylediği gibi— bir tür gerçeklik "modelidirler". Temsiller bizi tüketir, gerçeklik kadar iyi olduklarını düşünürüz, ama bu filmler, etkileyici —özellikle de "gerçekliğin" ne olduğu ve nasıl incelikli bir şekilde temsil edilebileceği konusunda kafamızı karıştırarak— imajların düzenlendiğini ve tasarlandığını gösterir bize.

Son örneğimiz Belçikalı sinemacı kardeşler Jean-Pierre ve Luc Dardenne kardeşlere ait. Dardenne kardeşler çektikleri filmlerle belgeselcilikten edindikleri temeli şaşırtıcı şekilde saf bir kurmaca üslubuna dönüştürür. Filmleri bizi bildik bir dünyanın içine çeker, ama sı-

radan şeyleri bize yeni bir şekilde göstererek düşündüğümüzü, anladığımızı sandığımız şeyleri tekrar sorgulamaya yöneltir bizi. Dardenne kardeşlerin dört filmi —*Vaat/La Promesse, Rosetta, Oğul/Le Fils* ve *Çocuk/L'enfant*— empatik ve yakın bir film-düşünme biçimine ulaşmak için öykülü filmin bazı kilit uzlaşımlarını (çekim/karşı-açıdan çekim, görüş noktası çekimi, giriş çekimi,* vb.) neredeyse tamamen reddeder. Bu filmler karakterleri hakkında (ve karakterleri namına) düşünmek için imajları kullanır — yani, seyircinin duygularını harekete geçiren düşünüşler kullanır. Bu dört filmde var olan bazı film-düşünme alanlarını —eylem/uzam, eksilti, empati, sorgulama, öznelliğin aşılması— burada özetleyeceğim.

Filmler sözcüklerden çok eylemleri —diyalogdan çok imajları— anlamamızı ister. Bu filmlerin ortak paydası fiziksellikitir: Neredeyse hepsi iş ve emek etrafında temellenmiştir ve hepsi de ana karakterler arasında zorunlu bir temas, bir tür kavga ve mücadele içerir (örneğin Bruno çocuğu satıp geri aldıktan sonra evde Sonia'ylayken olduğu gibi). Gelgelelim filmlerin her biri, fiziksel bir varlığın anlamıyla ilgilidir. *Vaat*'te baba oğluyla iş arkadaşı olur (baba olmak istemeyen bir babadır, sadece "Roger"dir, bir dost, bir iş arkadaşı); *Çocuk*'ta genç adam kasabada bir şeyler satarak dolanıp durur; *Rosetta*'da kız çalışma bağımlısıdır (bu onun için annesinin miskinliğinden bir kaçış, annenin uyuşukluğuna bir tepkidir) ve *Oğul*'da da adam ve oğlan iş aracılığıyla yakınlaşmayı dener — aslında oğlan adama öykünür, eylemlerini taklit eder, adamın elbiselerini giyer, onun yemeğinin aynısından ister. Ama imajlardaki eylem, imajların eylemiyle zenginleşir. *Vaat*'te film bize defalarca Igor'un imajlarını verir, bulanık bir arka planın önünde sanayi kasabasının tozlu sokaklarında mobiletiyle dolaşan Igor'u görürüz — böylece çok hızlı büyüyen bir çocuk imajının hızlandırılmasıyla seyirci hayatın hızlı geçtiği hissine kapılır. (Daha sonra Igor verdiği sözün sorumluluğuyla sakinleşip daha durgun bir ruh haline bürünür, film bize onun otobüste sessizce dikilirken daha durgun bir hareketini verir). Seyircinin duygusal olarak, doğrudan

* *Establishing shot*: Sonradan daha yakın çekimler yardımıyla ayrıntıları gösterilecek olan yerin çeşitli bölümleriyle bağıntıyı kurmak üzere bir sahnenin başında kullanılan toplu çekim. – *ç.n.*

doğruya *hissettiği* fizikselliği düşünen, tam da filmin biçimleridir: Kaba geçiş kesmeleri, daima aktif hareket, tanecikli gri imaj. *Oğul* mesafeye ve fiziksel/duygusal uzama dair düşünüyorsa, aslında bu, sözkonusu mesafenin *yakınlaşmasına* dairdir: Uzakken varsaymaya, yakınken anlamaya, temas halindeyken bilmeye, tanımaya dair. Öyküleriyle belli bir ilişki düşünen filmler, bu öyküleri zenginleştirerek seyircinin olayları *yorumlayabilmesi* kadar dramların —dramatik yapının— anlamını *alımlamasını* da sağlar.

Neredeyse gerçek zamanda sahnelenmiş bu dört film, görünüşte düz bir anlatıya sahip olsa da, genellikle her sahneden sonra, devam etmekte olan bir eylemin tam ortasına ileri doğru sıçramalarla gerçekleşen önemli geçiş-eksiltiler barındırır. *Vaat*'te beklenmedik bir şekilde babanın Igor'u dövme sahnesine atlamada veya *Oğul*'da durağan bir imajın, merdivenlerden koşarak inen baba imajına geçişinde bunu görürüz. Aslında *Oğul* aynı merdivenlerin yarısını çoktan çıkmış olan Sonia'yla başlar ve *Rosetta* da bizi doğrudan doğruya Sonia'nın işi bırakmayı şiddetle reddedişine götürür. Bu geçiş-eksiltiler —seyirciye durumları, olayları değerlendirecek veya karakterlerin eylemleri üzerine çok fazla düşünecek zaman bırakmayıp— seyirciyi içine çekip sürükleyen canlı bir tempo tutturulmasını sağlar. Bu, filmlerin düşünmesi açısından son derece önemlidir: Filmler bizi ele geçirir ama filmde yaşamamızı istemez. Olmak, yapmaktır — eylemektir; (film bitene dek) karakterleri eylemlerine bakarak anlamamız, anlamları doğrudan doğruya hissetmemiz, gereksiz düşüncelere kapılmamamız gerekir.

Her film, kendi yakın imajlarıyla ve hareketleri takip ederek bize karakterleri anlayan, onları gizlice seyreden metafizik bir film-varlığın, bir film-zihnin var olduğunu hissettirir. İmajların çoğu gösterilen şeylerin gizlice gözetlendiği, hatta neredeyse bir meleğin gözetiminde oldukları hissini uyandırır; kadrajların çoğu binalarla, duvarlarla yarı bulanık, yarı karanlıkta kalır. Elbette herhangi bir filmin "karakterlerini izlediğini" söyleyebiliriz, ama bu filmlerin karakterlerine gösterdiği ilgi, onlarla kurduğu *empati* yeni türde bir film-düşünme barındırır. Bu "düşünme" tarzı karşılık vericidir, tepkiseldir, sorgulayıcıdır, ama yine de bilmeye dayalıdır. Film-zihin öykünün tamamının bilgisine sahiptir, karakterlerarasındaki ilişkileri bilir. *Oğul*'da ba-

banın sırtı dönükken adamla oğlan arasındaki ilk bağlantıyı —ilişkilendirici bir hareketle— film kurar. Böylece film-zihin duruma dair kendi bilgisini açığa vurur — babanın aradığının hangi oğlan olduğunu bilir.

Ama babanın düşünmesini, filmin imajlarının düşünmesiyle alımlamayız. Sadece düşündüğüne dair bir *his* alımlarız. Film bizi babanın düşünceleriyle buluşturur, ama bunu imajları tasarlayarak düşünceleri daha dolaysız ifade etmeye kalkışmadan yapar. Film babayı anlamamızı sağlayacak şekilde gösterir, ama "gerçek" düşüncelerini açığa vurmaya çalışmaz, böyle bir derdi yoktur. *Vaat* (yani, onun film-zihni) genç başkarakterini anlamamızı ister. Film cüzdanı çaldıktan sonra Igor'u takip ederken, seyirci bu mevcudiyeti en baştan itibaren hisseder: Film çocuğa bakar (onu göstermekle kalmaz, ayrıca düşünür de), onunla hesaplaşma derdinde değildir, daha ziyade onu anlamaya çalışır, niçin böyle kararlar verdiğini çözmek ister. *Çocuk* (belki de Dardenne kardeşlerin bugüne kadarki en basit filmidir) benzer şekilde Bruno hakkında düşünür, sürekli onunla hesaplaşır, onu anlamaya, çözmeye çalışır. *Çocuk* Bruno'yu anlamaya çalışan bir filmdir, yaptığı şeyi neden yaptığını, kararlarını nasıl verdiğini anlamaya çalışır.

Belki de bu dört filmle ilgili en önemli şey, özellikle de görüş noktası imajları ve geleneksel çekim/karşı açı çekimi bakımından "klasik" sinemacılık biçiminden uzaklaşmalarıdır. *Oğul*'da baba kendisi için önemli meselelerin tartışıldığı ofisin içini görmeye çalışır — film babayla bütünleşir, onun gördüğü şeylere bakar (bir sıranın yarısına, bir ele, bir kaleme, vb.), ama babanın asıl görüş noktasını, "edimsel" düşünmesini gösteren bir görüş noktası çekimine başvurmadan yapar bunu. Elimizdeki şey, babanın yarım yamalak bilgisinin bulanık, bölük pörçük bilgi imajıyla ulaştığımız bir düşünmedir. Demek ki, bu dört film karakterlerin öykülerini bölerek onların yerini almaya çalışmaz; bir "görüş noktasıyla" karakterlerin yerini alarak onları filmden uzaklaştırmaya çalışmaz. Filmlerin karakterleri olmaya çalışmadığını söyleyebilmemiz önemlidir.

Oğul'un daha en başında film —yani, hareketli ses-imaj— babanın arkasında *belirir* (karanlıktan çıkarak babanın önce sırtını, daha sonra boynunu ve kafasını gösterir). Filmin kendisini adeta babadan türettiği hissine kapılırız; sanki onunla yaşıyordur ve onunla yaşaya-

caktır. Film (kadraja alma ve hareket aracılığıyla) bu yakın ilişkiyi, empatiye dayalı bu duyguyu düşünür. Film babaya sıkıca tutunur, onu çok yakından takip eder, yüzünden veya bulunduğu yeri önden izlemektense ensesinden, sırtından ve profilden izler. Neredeyse uzanın olmadığı hissine kapılırız, seyirci/film ve baba arasında ölçülebilir bir mesafe yoktur adeta. Film yoğun bir bağ düşünür ve karakterle seyirci arasında *katışıksız bir ilişki* yaratır. Karakterin hissettiği şeyi hissetmeye başlarız: Gerilim, eksik bilgi, beklenti. Filmin düşünüşü bir özdeşleşmeye yol açmaz pek, daha ziyade bir ittifak, birleşme, bağlılık, bir birlikte-varoluş yaratır. Film bu yakınlık sayesinde sorgulayıcı bir şekilde düşünür. Igor, Rosetta, Olivier ve Bruno'nun düşünmesini, karar vermesini seyreder, hatta neredeyse verdikleri kararı işitir. Bu filmlerin dördü de bir noktada her karaktere "sımsıkı tutunur", yüzlerini inceler, onları sorgular, "Ne yapacaksınız?" diye sorar. Hem *Vaat*'teki hem de *Oğul*'daki sorumluluk ve vicdan; *Rosetta*'da çocuğun ihanetinin ardından yaşadığı pişmanlık; *Oğul*'da adam ve oğlu arasındaki mesafenin azalması — bunların tümü karakter için beklenmediktir. Neticede kendilerini engelleyecek olan insanlığa hazırlıksızdırlar.

Jean-Pierre ve Luc Dardenne'in sinemasında karakterlere başka bir bilinç eşlik eder; bu, onları takip eden ve seyreden yeni bir bilinçtir — film-zihindir. Fizikseli metafiziksel aracılığıyla içine çekip metafiziğe çeviren filmlerde hem öznel hem nesnel olan bir düşünme biçimidir bu — başka bir karakter gibi hareket eder, ama aynı anda birden çok uzamda bulunur ve bir zamandan diğerine geçer. Bu filmlerin "filmozofik" düşünme tarzları karakterlerine "dönüşmeyi" reddetmeleriyle ayırt edilir. Dardenne kardeşler kurmacaya dayalı klasik sinemacılığın uzlaşımlarına direnirler ve üstelik bunu alçakgönüllü ve saygılı filmlerle yaparlar. Kişinin eylemleri hiçbir zaman tamamen anlaşılır olmaz; başkalarını anlamak için onlar olamayız asla, ancak yaptığı şeylere bakarak bir şeyler anlamaya çalışabiliriz. Etik, bir eylem meselesidir: Ne yaparız? Bu filmlerin dördü de, asla sahip olmayacağımız bir bakış açısından kişi hakkında bunu soran bir film-zihin sunar bize: Alimi mutlak, görünmez, özgür bir düşünme tarzıdır bu.

Sekiz | **Seyirci**

> Delikli selüloidin karanlıkta pır pır ettiği bir sinemaya gidelim haydi. Salona adım atar atmaz, parlak bir ışın bakışımızı yakalayıp iki saat boyunca bir perdeye kilitleyecektir. Dışarıda sokakta akan hayat artık son bulmuştur. Tüm dertlerimizi unuturuz. Her şey buharlaşıp yok olmuştur. Bedenimiz bir süreliğine uykuya dalar, varlığından sıyrılır. Artık on metrekarelik bir perdeye sabitlenmiş iki gözden başka bir şey değilizdir.
>
> Jean Goudal (1925)[1]

> Film seyretmek hayal kurmaya benzer. Zihnin sadece rüyaların veya dramların ulaşabildiği bölümlerinde işlerlik gösterir; orada bilincin veya vicdanın ağırlığından kurtulur, özgürce keşfedersiniz.
>
> Stanley Kubrick (1975)[2]

> Bu yapay yalnızlıkta bir kısmımız dille anlamlandırmadığımızda bile anlamın etkilerine karşı savunmasız kalırız.
>
> Jean-Louis Schefer (1981)[3]

Bu bölümde film-zihin ve film-düşünme kavramlarının filmle seyircinin buluşmasına[4] dair anlayışımızı nasıl şekillendirebileceğini ele alacak, kavramların dilinin ve retoriğinin seyircinin deneyimini nasıl belirlediğine bakacağım. Bu bölümü tamamen filmle seyircinin buluşmasına ilişkin felsefi bir incelemeye ayırdım; bunun başlıca faydası daha "yorumlayıcı" "seyirci" kuramlarından *önce* gelmesinde yatı-

1. Goudal, "Surrealism and Cinema", s. 22.
2. Kubrick, *Interviews*, s. 106.
3. Jean-Louis Schefer (1995), *The Enigmatic Body: Essays on the Arts*, haz. ve çev. Paul Smith, Cambridge: Cambridge University Press, s. 112.
4. Filmi deneyimleyen kişi veya kişiler için kullanılan isim, bu kişilere ilişkin soruları da bir anlamda belirlemektedir. Anlam üreterek filmi kavrayan kişiyi nasıl

yor. Bu kuramlar çoğunlukla filmdeki karakterlerle —duygusal, hayali— bağlantımıza yoğunlaşıp "daha saf" olan biçimsel imajın gücünü pek önemsemezler. Oysa dikizcilik, özdeşleşme, arzu, haz —ve film seyretmenin diğer tüm yadsınamaz yönleri— hakkında kesin bir dille konuşmaya başlamadan önce bu temel buluşmayı anlamamız gerekir. Bazen bu tür konulara dair kimi bulgularımı aktaracak olsam da, asıl derdim, seyircinin konumunu kuramlaştırmaya çalışanlara *yardımcı olmak*. Dolayısıyla, olası her türden seyirciyi (dikkatsiz, umarsız, dikkatli, önemseyen, önemsemeyen, akademik, açık, kapalı, kör, zeki; bağımlı, pasif, romantik, şehvetli, vb.) kapsayan bir anlayışa ulaşmaya çalışmak, asla kalkışmayacağım bir iş. Öyleyse farazi bir seyirciyi —yani bu anlamda "zayıf" bir seyirciyi— ele almayacağım gibi, filmden çıkınca seyrettiği şeyin aktörlerle dekorlardan oluştuğunu fark eden bir seyirciyi de tartışmayacağım. Bir filmi deneyimleyen kişi, tanıdığımız diğer insanlardan neden farklı olsun ki? Onlar kadar karmaşık, aktif, tutkulu, aynı zamanda melankolik, romantiktir, tıpkı onlar gibi seslerde, imajlarda kaybolur. Film seyretme deneyiminin temel, kişisel ve bilişsel özelliklerini genel hatlarıyla özetledikten sonra, filmi düşünme olarak gören filmozofik anlayışın, filmle seyirci arasındaki girift ilişkiyi ortaya çıkarması üzerinde duracağım. Benimsediğim seyirci felsefesi, bizi fenomenolojik bir düşünce "karışımı"na ulaştırıyor: Filmle seyirci düşünceye birlikte katılır ve bu buluşma süreci de dolaysız bir anlam ve bilgi üretir.

Filmozofi yeni bir filmi anlayışı, yeni bir film deneyimi önerir; 9. bölümde öne süreceğim üzere, film-düşünme kavramı daha iyi bir tanımlama dili önererek filmle seyirci arasındaki buluşmayı çok daha sağlam bir zemine oturtur. Bu dili bilen seyirci filmi daha organik bir dilsel dayanakla deneyimleyecek ve böylece daha doğru bir *dikkat tarzı* geliştirecektir, bu anlamda filmin *daha fazlasını deneyimleyecek* ve filmi *daha zengin bir anlam çeşitliliğiyle* yorumlayacaktır. Filmzihin kavramı sayesinde "üslup" insana ve düşünceye özgü "niyet/

---

adlandırmamız gerekir? Seyirci pek karşılamıyor gibi (aptal aptal koltuğunda oturuyor, korku içinde); okur mesafeli bir şekilde yapıbozum gerçekleştiriyor; izleyici alenen sağır; deneyimleyen de uyuşturucu almış adam misali. "Film seyircisi" daha nötr, belki biraz da arkaik, ama kesinlikle sinema-merkezcil bir terim. "Filmozofun" nasıl olması gerektiğini ise daha sonra özetleyeceğim.

yönelim" terimleriyle, yani doğal terimlerle "anlam"a bağlanır, böylece film deneyimi de bir bakıma "organik" hale gelir. Filmozofik seyirci de bu yapıdadır.

Seyircinin filmi nasıl deneyimlediğini anlamak için önce normal deneyimi belirleyen şeyin ne olduğuna bakmamız gerekir. Görme ve işitmeye dayalı deneyim bir düşünce tarzıdır; dilin, kişiliğin, bağlamın (hatta daha fazlasının) süzgecinden geçer. Üstelik aynı şeyi hepimiz farklı deneyimleriz — bulutlar mı ayın önünden kayarak geçer, yoksa ay mı bulutların arkasından süzülür? Kısmi görüntülerden (bakışlardan) tutarlı bir dünya temsiline ulaşırız, kontrol altında olduğumuz için ve kendimizi doğal bir şekilde sürekli olarak daha uzun toplu görüntülere —yani "genel çekimlere"— teslim ettiğimiz için bununla baş edebiliriz. Ama izlerken yaptığımız (doğal veya aktif) seçimler önemlidir. Basit deneyim daima düşünmeye dayalı bir eylemdir — imajları seçme, gürültüden anlamlı sesler çıkarmaya çalışma, birisini dinlerken başka birini izleme, vs. Böylece filmin karşısına "deneyimlememizi" koyarız. V. F. Perkins buna bir tür "kamusal mahremiyet"[5] diyordu; (genellikle) komünal deneyim boyunca hissettiğimiz anonimlikti. Bulunulan konum deneyim bakımından kesinlikle önemlidir — örneğin *Öldürme Üzerine Kısa Bir Film*'i ilk kez Londra Film Festivali'nde sinema salonunun sağında ön köşedeki bir koltuktan seyrettim. Perde çarpık görünüyordu ve derinlik, özellikle rengin deneyimlenmesini etkileyecek şekilde düzleşmişti. Seyirci sinema salonunda, en önde oturmayı tercih edebilir, o zaman görüş alanı sadece perdeyle sınırlı olur ve olayları görebilmek için başını perdenin bir köşesinden diğerine çevirmek zorunda kalır. Tam tersine arka sıralarda oturabilir, o zaman da hem diğer seyircilerin tamamını hem de filmin tüm çerçevesini görüş alanına alır. Şahsen ben, en önün birkaç sıra gerisinde oturmayı severim, böylece duyularımın filmde kaybolmasından zevk alırım. Daha estetik, daha doğru bir yoruma ulaşabilmek için filmin anlamlarını filme tamamen gömülerek alımlamak gerektiğine inanıyorum — eleştirel yetilerinizi en üst seviyeye çıkarmak için arka koltuklarda oturmak, hatalı ve mesafeli bir yoruma yol açabilir. *Filmi deneyimle, hissettiğin anlamları sonra yorumla.*

5. Perkins, *Film as Film*, s. 134.

Bilişselcilik

Filmler, zihinsel süreçleri harekete geçirdiğinden ötürü, bilişselci film kuramcıları, sinema deneyimini açıklayabilmek için normal insan bilişi ve duygusal tepki kuramlarına başvurmaktadır. Filmi nasıl deneyimleriz? Filmin yanıltıcı bir etkisi var mıdır? Filmdeki eylemleri, karakterleri ve duyguları nasıl kavrarız? Ne *tür* duygular (korku, empati, vb.) deneyimleriz? Bu duygular, normal deneyimlerimizle benzerlik taşır mı, yoksa onlardan tamamen farklı mıdır? Bu tarz bir yaklaşım benimseyen bilişselciler, kısmen Kıta Avrupası'nın bilişselcilik kuramında baskın olan seyirci okumasına tepki veriyordur: yani, filmin gündelik hayatla benzerliğinin seyirciyi şaşkına çevirdiği (sinemanın bir gerçeklik yanılsaması yarattığı, dolayısıyla seyircinin de gördüğü ve işittiği şeye aldandığı, pasifçe filmin yönetimine girdiği) ve böylece seyircinin irrasyonel bir dikkat faaliyetine başladığı izahına. Böylece bilişselciler, Kıta Avrupası kuramcılarının öne sürdüğü bilinçdışı irrasyonel faaliyet yaklaşımının karşısına bilinçli rasyonel seyirci faaliyetini çıkarır.[6] Bilişselcilere göre, film bir dil değildir (oysa Lacancı film kuramcıları, bilinçdışının bir dil gibi yapılandığını söyler), dolayısıyla filmleri, büyük bir kurama veya bilinçdışı işlemlere dayandırarak açıklamaya çalışmak yerine, halkın psikolojisine ve sağduyusuna dayandırarak kavramak gerekir. Bilişselcilikte sinema seyircisiyle ilgili üç ana tez vardır: doğal anlama tezi; rasyonel problem çözme tezi ve sağduyuya dayalı yorumlama tezi. Başka bir deyişle, sinema seyircisi filmi anlamak için gerçek dünyaya özgü düşünce süreçlerini kullanır; seyirci filmi anlamlandırmak için oradadır; seyircinin yorumu (örneğin psikanalitik okumaların tersine) dra-

6. Bu terimleri açıklığa kavuşturalım: Bilincimiz herhangi bir anda farkında olduğumuz her şeydir; *bilinçaltı*, zihnimizin tamamen farkında olmadığımız, ama eylemlerimizi ve hislerimizi etkileyen bölümüdür; her ikisinin de insanın "düşünmesinin" bir parçası olduğunu kabul ediyorum. Psikanalistler, bastırılmış ve/veya hatırlanabilen/bastırılamayan anılar ve duygulara (yani, bastırılmamış düşünceler arasından hatırlayabildiklerimize) daha güçlü gönderme yapan *bilinçdışı* ve *bilinç-öncesi* terimlerini tercih eder. Bazı tanımlarda "bilinçdışı" tamamen bilinçli zihnin erişimi dışındadır, ama yine de davranışı ve duyguları etkiler. Bu terim, bir şey yaptığımızın farkında olmadığımızı ya da daha karmaşık bir ifadeyle, kendimizden geçtiğimizdeki (bayıldığımızdaki) durumu ifade etmek için de kullanılır.

matik yapıya veya olaylar dizisine dair sağduyulu sonuçlara dayanmalıdır. Altıncı bölümde, anlatının idrak edilmesinin ve yorumlanmasının sağduyuya dayalı rasyonel doğasına değinmiştik; öyleyse şimdi birinci teze bakalım.

Doğal anlama tezine göre, seyirci rasyonel bir faildir, filmin olaylar zincirini —dramatik yapısını— ve biçimlerini anlamak için doğal zihinsel temsil süreçlerinden yararlanır. Fizyolojik ve bilişsel sistemler içimizdeki "donanımlardır" — evrenseldirler, kültürel ve kişisel kimlikten önce gelir, dünyayı (üç boyutlu dünyamızı, ışığın nesnelerin üzerine nasıl düştüğünü, vb.) anlamamızı sağlarlar. Mesela Paul Messaris *Visual "Literacy"* adlı kitabında neredeyse öğretilebilecek bir film dili kurmaya, "iletişimi" oturtmaya çalışır. Messaris bir kişinin normal deneyiminin filmi oluşturan biçimleri anlaması için yeterli olduğunu kabul eder. (Belki de oluşumu normal deneyimle bağlantılı olanın mı, yoksa tamamen filmsel ve yadırgatıcı olanın mı daha iyi bir film olduğu sorusu çok daha önemlidir.) Messaris'e göre filmsel her aracın "bir açıdan gerçek dünya deneyimine yaklaşarak anlam kazandığı söylenebilir".[7]

Bir taraftan filmi anlama kapasitemizin doğrudan doğruya sahip olduğumuz algısal alışkanlıklarla bağlantılı olduğunu söyleyebiliriz — ama neticede bu, filmi de gerçekliği deneyimlediğimiz beynimizle deneyimlediğimizi söylemekle aynı kapıya çıkar. Öyleyse asıl önemli sorular bunların ötesindedir. İnsan düşünmesiyle film düşünmesi arasında katı bir analojikuramamamız, temelde filmi gerçekliği anladığımız gibi anladığımızı kabul edemeyişimizle aynı nedene dayanır: İnsan düşünmesine özgü terimleri kullanarak film-düşünmenin haritasını çıkaramayız. George Wilson'ın da vurguladığı gibi, "kaydırmalı çekimi veya *pan*'ı insanların görüş alanındaki sürekli yeniden yönelimin muadili olarak göremeyiz... veya tek bir sahnedeki kesmeyi bile, algılayanın görsel dikkatindeki değişiklikle ilgili bir fenomenolojinin temsili olarak göremeyiz."[8] Öyleyse filmi sürekli gerçek hayat

7. Messaris, *Visual "Literacy"*, s. 91. Gregory Currie film imajlarının "gerçek şeylere benzedikleri için doğal olarak üretken olduklarını" öne sürer; "uzlaşımsallık dil için ne ifade ediyorsa, benzerlik de sinemadaki imajlar için onu ifade eder." (1993), "The Long Goodbye: The Imaginary Language of Film", *British Journal of Aesthetics*, c. 33, no. 3, s. 215.

deneyimiyle bir tutmaya veya eşitlemeye çalışmak yanlıştır — film deneyimiyle gerçek dünyanın işitsel-görsel deneyimi arasında katı bir analoji kurmak doğru değildir, filmler bizim gerçek hayat deneyimlerimizin üzerinde ve ötesinde yeni düşünme ve "algılama" biçimleri yaratır. Filmi gerçek hayata "benzerliğiyle" değil, yeni bir düşünme biçimine uyarlayarak eksiksizce anlayabiliriz.

Bilişselciler film deneyimini sanki normal deneyimin bir uzantısı gibi, tamamen anlaşılabilir bir şey olarak sunar ve hepimizin anladığı bir iletişim biçimi olarak görür — yine de film, (Stuart Liebman'ın verdiği adla) bir tür "görsel Esperanto"[9] değildir. V. F. Perkins sinemayı gerçek dünyaya dair bilgiyle ilişkilendirerek anlamlı kıldığımızı ileri sürer. Perkins'in savı mantıklı görünmekle birlikte bu nasıl bir ilişkilendirmedir? Film ekseriyetle kendi benzersiz dünyasını yaratıyorsa, bir ilişkilendirmeden ne ölçüde söz edilebilir? Gerçek hayata bu denli benzediği için filmi bu kadar kolay anladığımızı söylemek iyidir hoştur ama iş, filmi nasıl anlamamız *gerektiği*, filme dair anlayışımızı nasıl *geliştireceğimiz* gibi daha kapsamlı sorulara gelince, mesele karmaşıklaşır. Film deneyimi bizim normal deneyimimizden farklıdır, ama aynı zamanda ona dayanır — sinemada belki de sunulan görüntüyü *boydan boya* tararız, ama gerçek hayatta boydan boya olduğu kadar *derinlemesine* de tararız. Şayet filmin düşündüğünden söz ediyorsak, bu durumda bu düşünmeye *uyum gösteririz*, kendimizi ona uydururuz. Düğüm noktasıysa şudur: Filmdeki imajları neredeyse gerçekliğin tıpatıp aynısı oldukları için fark edebilmemiz, filmi tam da gerçek olayları anladığımız gibi anlamamızı, gerçek olaylarla ilişki kurduğumuz gibi ilişki kurmamızı gerektirmez. Rahatlıkla "orada" olduğumuzu hissedebiliriz, *ama "orası" dünyamızın bir kopyası değildir*. Çoğu filmi kolayca anlıyor olmamız, filmin anlam ve bilgi yaratma gücüyle ilişkilidir. Göründüğü kadarıyla film *etkisini* ötelemez, anlaşılırlık meselesini sonraya bırakmaz. Yorumun belli bir "öteleme" sonrasında şekillendiği doğrudur, ama filme dalıp anlamı dolaysız şekilde hissederiz.

8. Wilson, *Narration in Light*, s. 86-87.

9. Liebman, aktaran Melinda Barlow (1990) "The Peculiar Light of Thought: Jean Epstein and the Sublime", *University of Hartford Studies in Literature*, cilt 22, sayı 2-3, s. 10.

Noël Carroll *The Philosophy of Horror* (Korku Felsefesi) adlı kitabında film deneyimine ilişkin üç kuram tanımlar: Yanılsama, "...gibi görünme" ve "düşünce" kuramları. Bu kuramların her biri, "kurmacaya duygusal tepki verme paradoksuna" —yani, tasvir edilen karakterlerin ve olayların gerçek olmadığını bildiğimiz halde (bkz. yanılsama kuramı) kurmaca karakterlere ve olaylara neden ve nasıl tepki verdiğimiz problemine— dayanır. Peki, bir şeyin "var olduğuna" inanmak, duygusal tepkinin zorunlu koşulu mudur?

Jean-Louis Baudry gibi kuramcılar, avangard ve Brechtçi sinemayı tanımlarken filmin varsayımsal yanıltıcılığına başvurur. Seyirci nesneleri dolaysız olarak gördüğü düşüncesine kanıyorsa, gerçekçi filmlerin hiçbir sanatsal gücü olmayabilir! Yani bu görüşün izinden gidersek, tıpkı dünyaya aldandığımız gibi filmlere de aldandığımız sonucuna ulaşırız. Kendi başına şeyler yoktur — sadece görünüşler ve gerçeklik kuramları vardır. Hugo Münsterberg şöyle der: "Resimler iyi çekilmişse, projeksiyon netse ve resimle aramızda yeterli mesafe varsa, sanki gerçek uzama düz camdan bakıyormuşuz gibi bir *izlenime* kapılırız."[10] Yanılsama kuramcılarına göre film imajı bir nesnenin veya sahnenin göstergesi değildir, tam tersine nesnenin veya sahnenin benzeri veya kopyasıdır — film dünyanın dolaysız bir algısını şeffaf bir şekilde verir bize. Seyirci bilgi bakımından doğru yanılsamalardan zevk alır, seyircinin kendisi temelde pasiftir, daha doğrusu uyarana tepki veren bir makinedir. Dolayısıyla yanılsama kuramına göre film gerçekliği yeniden üretir ve nesnelerin kendisini görürüz. Belki filmi de gerçekliği seyrettiğimiz gibi seyrederiz — yani deneyim ikisi için de aynıdır. Belki de film, seyirciye gerçekten mevcut insanları ve olayları gördüğünü *düşündürür*. Ama öte yandan, filmin temelde yanıltıcı *olmadığını*, temsillerin temsil ettikleri şeyin gerçek olduğuna inanmamıza neden olmadığını iddia eden bilişselcilerin sayısı daha fazladır.

"...Gibi görünme" tezine göre insanlar sinemanın canavarlarından *tam* korkmaz — sadece korkmuş "gibi görünür", yani bir "sahte davranış" durumu söz konusudur. Bu tür durumlarda aslında dene-

10. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 51-52, vurgu bana ait. Böylece Münsterberg filmin dünyaya açılan bir pencere ve zihinsel bir imaj tipi olduğunu savunur; (çoğu zaman) bir penceredir, ama daima farklı bir bilişsel hale sahiptir.

yimlediğimiz şey, sadece "duygumsular", yani "ikinci dereceden" inançların yarattığı duygulardır.[11] Öyleyse seyirci bir filmde korkup korkmayacağına karar verebilir mi? "Sahte" duygularımızı açma kapama düğmesi mi vardır? Duygularımız bazen çok güçlü olmayıp, "sahte" olabilir mi? Ama bir "rol yapma" oyunu oynadığımızın farkında olmadığımız için bu, bilinçaltı bir rol yapma halinde olamayacağımız anlamına mı gelir? Carroll'un yorumu şöyledir: "Rol yapma oyunu kesinlikle '...gibi görünme' niyetini gerektirir. Ama görünüşte, korkunun tüketicilerinin böyle bir niyeti yoktur."[12] Madem gerçek değil, sadece bir numaradan ibaret, öyleyse dramatik bir sahnenin sonunda neden terlerim? Olaylara duyduğumuz inanç ve bazı şeylerin olmasını veya olmamasını istememiz, sahte (farazi) inançlar veya istekler gibi görünmez — *yeni* bir ilişkinin parçasıdır sadece.

"...Gibi görünme" tezinin bir de benzeri vardır: "Mütekabiliyet" kuramı. Televizyonda gündüz gösterilen bir filmin sonunda ağlarız, çünkü ekranda gösterilen dramatik duygular çoğunlukla bizim yaşadıklarımıza benzer veya gününde birinde kendimizi içinde bulabileceğimiz senaryolara (sevilen birinin ölümü, duygusal bir yeniden kavuşma, vb.) dayanır. Duygularımız gerçektir (gerçek gözyaşları dökeriz) — çünkü bize gerçek dünyanın duygusal olaylarını düşündürür. Kurmacaolayların duygularımızı harekete geçiren bir *inandırıcılığı* vardır. Bir canavarın gerçek olduğuna ve var olabileceğine inanmayabiliriz, amagelecektebir gün var olacağı ihtimaline inanırız (var olmayan, sadece "var olma ihtimali olan" bir nesneye "inandığımızı" söyleyebilir miyiz acaba?).

Kurmacaya duygusal tepki vermeye ilişkin üçüncü kuram olan "düşünce" kuramı bağlamında Murray Smith ve Noël Carroll seyircinin doğruluğuna inanmasa da eğlendirici hayal ürünü düşüncelerden duygusal olarak etkilendiğini öne sürer. Carroll ve Smith düşünce ve inanç arasında bir ayrım yapar — Carroll'a göre "bir önermeyi savunmaktan zevk almak" ona inandığımızı gösterir, ama sinemada düşüncelerin bizi harekete geçirmesi için ille de düşüncelere inanmamız ge-

11. Örneğin bkz. Kendal Walton (1978), "Fearing Fictions", *Journal of Philosophy*, c. 75, no. 1, s. 5-27.

12. Noel Carroll (1990), *The Philosophy of Horror; or, Paradoxes of the Heart*, New York: Routledge, s. 74-75.

rekmez ve bu da "inanmasak da hoşumuza giden düşüncelerin içeriklerinin bizi duygusal olarak harekete geçirebileceği"[13] anlamına gelir. Analitik film felsefecisi Gregory Currie seyircinin aradaki boşlukları doldurmak, görülmeyeni görmek, bir karakterin eylemlerini düşünmek için zaman zaman hayal gücünü kullandığını söyler. Hayal etmek zihnin evrimsel uyarlanma işlevinin bir parçasıdır — seyirci inançları tahayyül eder, korkuyu simule eder, vb. Currie filmdeki olayların "gerçekliğine" dair sahici bir inanç saptamaz — yine de seyirci olayların gerçek olduğuna fiilen inanmasa da, kötü adamın iyi adama çok yaklaştığına inanır ve iyi adamın oradan hemen kaçmasını ister. (Currie'ye göre film deneyimimiz aynı zamanda büyük ölçüde gayri şahsidir — seyirci filmin "içindeymiş gibi" hissetmez, "kamerayla" veya filmin bakış açısıyla özdeşleşmez.) Vampirlerin var olduğuna inanmayız, ama sinemadayken var olduklarını düşünmeye meyleder iz (ve korkar, dehşete kapılırız). Sinemada koltuğumuza kurulur kurulmaz, bu kurmaca etkileri alımlayıcı bir düşünme tarzına geçeriz. Bu sav şu soruyu cevaplamaktan kaçınır: Var olduğuna inanmadığımız halde bir canavar nasıl olur da bizi korkutur? Sadece (kurmaca) düşüncelerden mi korkarız? Zihnimizin ürünü olan hayallerden, imajlardan korkar mıyız? Bu bizi başladığımız yere döndürmüyor mu? Niçin imajdan korktuğumuzu söylemiyoruz? Karen Bardsley yakın bir tarihte bazı bilişselcilerin hayal gücü kavramına gereğinden fazla bel bağladığını ileri sürmüştü. Peki, hayal güçlerinde inançlarını simüle etme becerisini yeni yeni geliştirmeye başlayan çocuklar filmlerden niçin bu kadar hoşlanır? Bardsley'ye göre seyircinin film kurmacasını anlamak için sürekli hayal gücünü kullandığını söyleyerek bu kavramı bir hayli esnetiriz.[14]

Anlatıyı takip ederken seyircinin hayal gücünü *ille de* aktif ve bilinçli kullanması gerekmez, görsel-işitsel algı yetilerinin uyanık olması yeter. Seyircinin deneyimi hayali olmaktan ziyade öncelikle algısaldır. *Kırmızı Değirmen/Moulin Rouge* gibi bir film, tahayyül et-

13. *A.g.y.*, s. 80 ve 81.

14. Bkz. Karen Bardsley (2002), "Is It All in Our Imagination? Questioning the Use of the Concept of the Imagination in Cognitive Film Theory", Kevin L. Stoehr (haz.), *Film and Knowledge: Essays on the Integration of Images and Ideas* içinde, Jefferson, NC/Londra: McFarland.

mesi için hemen hemen hiç fırsat vermeyerek seyirciyi neredeyse tamamen ezer. Richard Allen filmlerin bizim doğal görsel becerilerimizi kullanma ve sınırlama şeklinden söz eder. Algı maddi bir süreç değil bir beceri, bir yetidir ve Allen'a göre psikolog, zihinsel süreçlerin sorgulanmasıyla bu "beceriyi" karıştırır. Bir şeyi önce görüp sonra fark etmeyiz, zira —Allen'ın da belirttiği gibi— "görsel algı, bilişselcilerin tanımladığı şekilde zihinsel şemalarca çerçeveleniyor olsaydı, kişi duyuların dizilimiyle sunulan verileri birleştirebilmek için bu şemaların dışına asla çıkamazdı."[15] Bir kuşu fark etmek için elimizde bir şema olması gerekmez, kuşu görürüz, o kadar. Peki, hiç kuş görmediysek, kuş kategorisini zihnimizde nasıl tasarlayabiliriz? Önce bir kuş görmemiz gerekir, sonra belki kuşun imajını bir kategori olarak oluşturabiliriz. Aynı şekilde, film seyircinin zihninin "içindedir" — öyleyse önce bir imaj ve buna bağlı olarak da imaja dair temsilimiz söz konusu değildir. İmajda bir duygu, bir de buna bağlı olarak seyircinin zihninde bir duygu yoktur — ikisi aynı şeydir. "İki düşüncenin" birleşiminden oluşan tek bir karışım vardır. Bir "ara" düşünce veya hayal yoktur. Filmi anlayabilmek için onu hayal gücümüzden ayırmamız gerekmez.

Yaptığımız şey, film seyretme deneyiminin en başında yaptığımız hayali sıçrama ile bunun ardından gerçekleştirdiğimiz filme hayali olmayan bağlanımı karşıtlaştırmaktır. Seyirci sinemaya adım atar atmaz, konumunu çok hızlı belirler — gösterilen duyguların kurmaca olduğunu anlar, ama filme o düzeyde *bağlanmayı* seçer. Normalde seyirci karakterleri ve olayları o kurmaca düzeyde değerlendirir. Örneğin bir duyguyu ifade eden bir aktör görürüz, ama anladığımız, bir kişinin ağladığıdır. Film olduğunu bilsek bile yine de onu bir dünya olarak deneyimleriz (ya da böyle deneyimlemek isteriz).[16] Filmozof filme inanmak, kendini filme kaptırmak ister, filmin öyküsüne mümkün olduğunca eksiksiz bir şekilde katılmak ister. Korkunun bizi dehşete düşünmesini, komedinin güldürmesini, dramın ağlatmasını isteriz. (Bu bakımdan filmozof film kuramcısından ziyade sıradan seyirciye

15. Allen, "Cognitive Film Theory", s. 194.

16. Karş. Allen'ın "yansıtan yanılsama" savı; (1995) *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, New York: Cambridge Univ. Press.

yakındır.) Seyircinin bir filme hayal gücüyle dahil olduğunu söyleyebilmemin tek yolu bu bence — ama bilinçli hayal gücüne geçiş en başta gerçekleşir, o andan itibaren de duyguları dolaysız olarak hissetmeye başlarız.

Bu tarz bilişselci sorgulamaların sorunlu taraflarından biri de, bilişselcilerin filmin gerçekçiliğini anlama isteğinden kaynaklanır. Filmin gerçek gibi görünen insanlar ve nesneler gösterdiğine inanmaları, yanılsama, "...gibi-görünme" ve hayal gücü tezlerini sekteye uğratır, ama biliyoruz ki sinema sürekli böyle yapmaz. Bilişselciler hep gerçekçiliği bazaldıkları için filmin *yepyeni bir dünya*, yeni bir "gerçekçilik" yaratma ihtimalini pek göremezler. Sinemanın, özellikle de modern sinemanın "gerçeklikten" giderek uzaklaşması önemlidir. Dijital ve gerçeğimsi olayları akışkan, değiştirilebilir bir şekilde harmanlayan filmler, dramatik yapıya dair anlayışımızı esnetir. Fiilen kaydedilmiş olan şeye dair sorular açıkça anlamsız olur — *Matrix*'in yarısı kameradan uzakta hazırlanmıştır; Bazin'in yazdığı gibi: "Fotoğrafik imaj kendisini yöneten zaman ve uzam koşullarından özgürleşmiş bir nesnedir."[17]

Filme dair en önemli nokta, filmin bize yeni bir gerçeklik göstermesi, dolayısıyla yeni bir düşünme biçimi, yeni deneyimler, yeni duygular kazandırmasıdır. Filme gerçek dünyaya ait düşünce sistemlerimizle bağlandığımız doğru olsa da, filmle karşılaşır karşılaşmaz tamamen farklı bir şekilde düşünmeye başlarız, düşüncelerimizi değiştirir ve adeta filmle onun tarzında ilişki kurarız. Duyguları hâlâ gerçek hayattaki gibi "deneyimleriz", ama deneyim aynı yerde gerçekleşmez — birisiyle yüz yüze olmak, bir karakterin yüzüne odaklanan bir filminkinden *farklı* bir deneyimdir. Bütün yorumları aynı "analojiye" dayandırmaya çalışmak yanlış ve kısıtlayıcıdır. Filmler bize yeni duygular, yeni düşünceler verir ve *kendi tepki biçimlerini yaratır*. Seyirci filmi seyrederken yeni tepkilerin yaratılmasına yardımcı olur — yeni şeyler görmek, yeni şeyler hakkında bir şeyler öğrenmek ve yeni deneyimler yaşamak için sinemaya gideriz. Heidegger'e göre sanat izleyicinin "alışıldık faaliyet ve değerlendirmelerini,

17. Bazin, *What is Cinema?*, c. 1, s. 14. Daha sonra, Roland Barthes da *Camera Lucida*'da daha az bilimsel ama daha şiirsel bir yaklaşımla bu yönelimi benimsemiştir.

bilgi ve bakışını" askıya alır[18] — filmler *normal* inançlarımızı ve arzularımızı askıya alır, film seyretme açıklığa yapılan esrik bir yolculuktur— dünya görüşümüzü değiştirebilen bir yolculuk. Sinema adeta yeni bir inanç yaratır — sinemanın gerçekliğini adeta kendi gerçekliğimiz kabul ederiz, ama her zaman bizimki gibi olmadığını biliriz, sinemadan bunu beklemeyiz, böyle bir beklentimiz yoktur (aslında bizimkinden biraz farklı olması da hoşumuza gider).

Tüm bunlar, (sadece "filmi" değil) anlatıları nasıl kavradığımız meselesine ve o esnada zihnimizin bilinçli kısmını mı bilinçaltını mı kullandığımız meselesine yöneltir bizi. David Bordwell'e göre seyircinin film deneyimi aktif ve inşacıdır; dolayısıyla anlatının kavranması bilinçli düşünmeyi, çıkarım yapmayı, problem çözmeyi gerektirir. Allen'a göre Bordwell filmin dramatik yapısının inşasında seyircinin *aktif* bir rol oynadığını öne sürerken bu aktifliği bilinçli değil *bilinçaltı* bir psikolojiye dayandırdığı için kuramı kusurludur.[19] Allen seyircinin bilinçaltı süreçlerin ne zaman bilincinde olacağını sorar ve anlatının kavranmasında herhangi bir bilinçaltı çıkarım sürecinin söz konusu olmadığını ileri sürer — üstelik filmi anlamak için "çıkarım yapmak" *zorunda* olmadığımızı da iddia eder. Allen'a göre, filmin kavranması, seyircinin çabalamadan sürdürdüğü *bilinçli* bir anlama sürecidir; "düşünmemiz" gerekmez, dramatik yapıyı dolaysız ve dolayımsız olarak algılar, kavrarız. Öyleyse "uzlaşımlara" tutunan seyirci değil filmdir diyebilir miyiz? Peki, seyirci ne yapar? Öykünün ne kadarını inşa *ederiz*? Filmi bilinçli olarak kavrıyorsak, film deneyimi sırasında bilinçaltımız *neyle* meşguldür?

Filmi her zaman bilinçli şekilde anladığımızı söylemek, filmin içerdiği bilginin zenginliğini gözardı etmemize yol açar — bu bilginin bir kısmını da bilinçaltımız alımlamaz mı? İnşasının bilinçli olarak farkında değiliz diye filmin dramatik yapısının "aktif" olmadığını söyleyemeyiz. Dolayısıyla aktiflik ve bilinçaltı arasındaki bu ayrım zorlama gibidir. Niçin seyircinin zihninin bazen filmi çözmeye çalışırken aktif olduğunu, bazen de filmi bilinçaltıyla alımladığını söyleyemeyelim ki? Seyirci filme karşı ve filmle birlikte düşünürken aktif-

18. Martin Heidegger (1971), "The Origin of the Work of Art", *Poetry, Language, Thought* içinde, çev. Albert Hofstadter, New York: Harper and Row, s. 66.

19. Bkz. Alien, "Cognitive Film Theory", s. 179-80.

tir, ama aynı zamanda filme açıktır, yani filmin incelikli düşünüşlerini (kavramsal olarak) bilinçaltıyla alımlar. Algısı ve bilişi bakımından seyirci imajı, uzlaşımları ve hipotezleri bir bütün olarak düşünür. Dolayısıyla, seyircinin diyaloğu, olayları, eylemi ve jestleri aktif olarak bilinciyle ve hareketi, renkleri, kurgu geçişlerini de bilinçaltıyla alımladığını söyleyebiliriz. Ama düşünmeyi basitçe ikiye bölmeye çalışmıyorum: "İçerik" sadece bilinçle kavranmadığı gibi, "biçim" de sadece bilinçaltıyla alımlanmaz. Jestler ve eylemler dramatik yapıyı kavrayan bilinçaltımızı alttan alta etkileyebilir, öte yandan renk ve hareket de bakışımıza takılabilir ve onları bilinçli bir şekilde olay örgüsüyle ilişkilendirebiliriz.

Filmozofi bunlardan sadece biriyle; örneğin film-düşünmenin "bilinçaltı" duygularıyla veya bilinçaltımızı etkileyen film-düşünmeyle ilgilenmez; bu tür bir ilgi, son derece ilginç olan bir film-düşünmeyi bütünlüklü olarak kavrayamaz. İyi bir film-düşünme belirgin olabileceği gibi incelikli ve gizli de olabilir, yüksek veya sessiz olabilir, bilinçli zihnimize veya bilinçaltı zihnimize hitap edebilir. En ilginç film-düşünme hem bilincimizi hem de bilinçaltımızı etkileyendir. Bu akışkan bölünmeyi bertaraf edebilmek için, sadece seyircinin filmin düşünmesini "hissettiğini" söyleyebiliriz belki — bu hissetme bilinçli de olabilir bilinçaltında; seyirciye (belki seyircinin zihninde ne tür kavramlar olduğuna) bağlı olarak değişiklik gösterir. Belirli bir film-düşünme (bir hareket veya kadraj) her seyircide zihnin aynı bölümüne ulaşmaz — örneğin herkes bilinçli olarak aynı şeyleri görmez.

Fenomenoloji

Gördüğümüz üzere bilişselcilik, seyirciye dair inşacı, epistemolojik açıdan idealist bir tanım geliştirmeye çalışır. Buna göre, sadece imaj ve seslerle karşılaşan seyirci, hayal gücünü kullanarak kurmaca varlıklar "inşa eder" ve çıkarımlarda bulunarak anlatıları idrak eder. Ama filmin idrak edilmesiyle ilgili "çıkarım" kuramlarının tersine fenomenoloji, filmi *içkin* anlamları, temsilleri ve estetik özellikleri olan bir nesne olarak kabul eder. Örneğin Allan Casebier 1991 tarihli, *Film and Phenomenology* (*Film ve Fenomenoloji*) adlı kitabında epistemolojik olarak gerçekçi bir sinemasal temsil kuramını savunur (ama

söz konusu olan üslupta gerçekçilik değil fenomenolojik gerçekçiliktir) ve seyircinin doğrudan doğruya bağımsız kurmaca varlıklar gördüğünü ileri sürer. Film, bizim zihinsel işlemlerimizden bağımsız var olan, kavranabilir insanlar ve nesneler barındırır. Filmin kurmaca olaylarının da bağımsız bir varoluşu vardır— dolayısıyla, bir "masal" (veya öykü) veya "kurmaca bir dünya" (kurmaca olaylar) yoktur, sadece derlenip toplanmış, bütünlüklü bir film vardır. Bu nedenle, anlatının idrak edilmesinin, algısal olarak sezgiye dayalı olduğu kabul edilmelidir.

Seyirciye ilişkin fenomenolojik incelemenin iki alanı olabilir: sinema deneyiminin fenomenolojisi ve film deneyiminin fenomenolojisi. Kitabın giriş bölümünde ve bu bölümün başında da değindiğim gibi, birinci alanda film seyretme deneyiminin tamamı araştırmaya ve yoruma açıktır: seyircinin ekrandan uzaklığı, projeksiyon tipi, sinemadaki diğer insanların sayısı, çıkış tabelalarının parlaklığı, vb. Örneğin Münsterberg şöyle der:

> Seyircinin gözü perdenin hemen altındaki piyano çalan kadına takılıyorsa, yanılsama sekteye uğrar. Perdede elleri piyanistin yarısı büyüklüğünde devler görür, oyundan zevk almanın kaynağı olan normal tepkiler bastırılır.[20]

Ama burada daha çok ikinci inceleme alanı üzerinde durmalıyım — yani, fenomenoloji sayesinde filmle seyirci arasında karşılıklı ve organik bir ilişki olduğunu fark etmemiz üzerinde. Fenomenolojide özneyle nesne bölünemez; anlam da daima *deneyimlenir*. Ama bu, film deneyimine dair *şeffaf* bir kuram doğurmaz, dolayımlı bir sinemasal gerçekçiliğe yol açar — seyirci, insanları ve nesneleri filmin düşünüşü *aracılığıyla* görür. Film perdedeki insanları nasıl görmesini istiyorsa, seyirci onları öyle görür (örneğin iyi veya kötü, yakın veya uzak, vb.) — *seyirci, film-kişinin deneyimlerine ilişkin filmin düşünmesini hissediyordur*. Dolayısıyla, düşünme ve anlam dolayımsızdır. Merleau-Ponty bu konuda şöyle der: "Tıpkı bir jestin anlamının doğrudan doğruya o jestin kendisinden (dolayımsız olarak) okunabilmesi gibi, bir filmin anlamı da filmin ritmiyle bütünleşmiştir: Yani, film kendisinden başka hiçbir şeyi kastetmez... Film düşünülmez, algılanır."[21]

20. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 211.
21. Merleau-Ponty, "The Film and the New Psychology", s. 57 ve 58.

Düşünme tarzlarımızla yakından bağlantılı olduğu için film bir aynadan çok, düşünmemize eşlikeden bir refakatçi, bir akraba, bir *arkadaştır*. Artaud'ya göre "sinema muazzam bir uyarandır. Doğrudan doğruya beynin gri maddesi üzerinde etkir."[22] Artaud'ya göre, filmle seyirci arasındaki mesafe ortadan kalkar ve film bir cihaz gibi doğrudan doğruya seyirciye bağlanır. Deleuze sinemanın "zihinsel imaj"nın düşünceyle kaçınılmaz olarak dolaysız bir ilişkisi olduğuna dikkat çektiğinde, sadece imajla içsel bir "ilişkiyi" kastetmez, aynı zamanda seyirciyle aktif bir ilişkiyi de vurgular. Ama genelde, görsel olana verdiğimiz tepki, tüm zihinsel tepkilerimiz arasında en doğal olanıdır. Dolayısıyla, görsel olandan edindiğimiz anlamları, biçimlendirici, iz bırakan çocukluk veya gençlik deneyimlerimiz daha kolay yönlendirir. Dar açılı film-düşüncenin anlamı, özellikle de hayatımızın (Messaris'in de yüksek müsaadesiyle) "bizden daha uzun boylu insanlardan bir şeyler öğrendiğimiz" evresinde oynadığı rol, genellikle insan düşüncesine benzerliği üzerinden kavranır. Ama film-düşünce de, insan düşüncesi gibi birçok ilişkiye sahiptir: Böyle bir analojinin yanlış bir tarafı yok, ama görsel okur-yazarlığımızın sınırlılığına da işaret ediyor olabilir — filmi insan deneyimiyle sınırlamakla kalmamalı, görsel'in sunduğu yeni olanakları öğrenmeliyiz.

Messaris'e dönersek, ona göre film anlaşılır, çünkü normal algısal beceriler kullanılarak inşa edilmiştir. Bir kez daha vurgulayacak olursak bu, filmle seyirci arasında özel bir "dolaysız bağ" olanağını yaratır. Messaris'e göre, film kendi uzlaşımlarıyla bir şey anlatmaya çalışmaz, bilakis biz, filmi kendi normal deneyimlerimizle anlarız. Messaris "film ve televizyon uzlaşımlarının göründüğü kadarıyla fiziksel ve toplumsal çevremizi algılamaya yönelik önceden var olan biliş ilkeleri temelinde inşa edildiği"[23] sonucuna ulaşır. Buradaki kilit ifade "temelinde inşa edilme"dir — peki ama bu hareket, bu inşa nasıl gerçekleşir? Messaris, gördüğümüz her şeyi "okumadığımızı" ileri sürer:

22. Artaud, *Collected Works: Volume III* s. 60. Artaud'nun hekimi Dr. René Allendy de film hakkında yazıyordu; filmde öznel ile nesnelin benzersiz bir bileşimini buluyordu, bu bileşim de bilinçdışı bir simgecilik biçimine bürünüyor ve "anlamına dair hiçbir entelektüel anlayış geliştirmemize gerek olmadan, bizde yoğun duygular uyandırabiliyordu." Aktaran Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism*, c. 1, s. 337.

23. Messaris, *Visual "Literacy"*, s. 17.

"İmajlar farklı bir keyfi anlamlandırma biçiminden ibaret değildir. İmajları anlamayı öğrenmek, uzun süren dil öğrenme sürecine benzemez; ayrıca imajlar için kültürel sınırlar, dil için olduğundan çok daha geçirgendir."[24] Filmi kolay kavrarız, zira temel algı becerilerimiz, film yaratımının büyüsüne gerçekçi bir görünüm kazandırmamıza izin verir. Filmi dolaysız olarak hissedebiliriz, ama normal deneyimden hemencecik filme dair *eksiksiz* bir anlayış çıkmaz. Filmin eylemlerine dair, belli tipte bir dilsel yönlendirme (bir retorik) doğuran, belli türde bir bilgiye (kavramlara) sahipsek filmi daha iyi anlayabiliriz.

Merleau-Ponty'nin filmin "düşünülmediğini, algılandığını" söylerken kastettiği, imajları dolaysız (ve dolayımsız) olarak algıladığımızdır. Seyirci olarak filmi "yeniden düşünmemiz" gerekmez, ama hemen algılamamız ve anlamamız gerekir. Dolayısıyla, seyirciye dair bir değerlendirmenin ilk aşaması, bu dolaysız bağı anlamaya dayanır. *Film kendisini zihnimize bağlar ve orayı terk etmeye yanaşmaz.* Seyirci ile film arasındaki doğal bağ bir anlaşmaya dönüşür, bir "zihinler" yumağına dönüşür. Film-düşünmeyi en baştan anlayabiliriz, çünkü gerçek hayat durumlarına çok yakındır, ama bu, filmin bize yeni şeyler düşündürmediği anlamına gelmez. Film-zihnin kararlarını aracısız deneyimlediğimiz için ona daha sıkı bağlanırız. Film-zihin seyirciye doğrudan *seslenir*, seyircinin zihniyle konuşmaya *çalışır*. "Seslenir" ve "çalışır" sözcüklerini özellikle kullandım, çünkü söz konusu bağ, seyircinin deneyimlerken farkına vardığı bir bağ değildir (sinemadan çıktığınızda yaşadığınız o duyguyu hatırlayın, nasıl olduğunu anlamadan "bir şey" hissedersiniz). Film-zihnin renkleri, hareketleri, odaklanmaları, doğal (bilinçaltı) düşünce *düzeyinde* işlerlik gösterir ama bu, tüm seyircilerin onlara karşılık verdiği, onlarla bağlantı kurduğu veya onlarla *karşılaştığı* anlamına gelmez elbette.

Béla Balázs'a göre "film sanatı, genel anlamda halk üzerinde diğer tüm sanatlardan daha büyük bir etkiye sahiptir"[25] — bu her ne kadar sosyolojik bir açıklama gibi görünse de, yazdıkları daha psikolojik bir yoruma sevkeder bizi. Eisenstein seyircileri neredeyse belli düşüncelere yönelmeye zorlayan filmler yarattı ve bu "etki", özellikle de etki-

24. *A.g.y.*, s. 39-40.
25. Balázs, *Theory of the Film*, s. 17.

nin boyutu, film çalışmalarının takıntısı haline gelmiştir. Gerard Fort Buckle, filmin "düşüncemizin hareketi" üzerindeki etkisiyle ilgileniyordu ve nihayetinde sinemanın "düşünce dalgalarını sürekli uyanık tutma ve saptırma" gibi bir etkiye sahip olduğu ve seyircinin "geriye dönük düşünmesine pek izin vermediği" sonucuna ulaşacaktı.[26] Daha muğlak bir sonuca ulaşan Cavell ise "*dikkatimizin* mutlak kontrolünün" filmde olduğunu söyler ve diğer sanatlarla olan ilişkilerimizden örnekler verir:

> Müzik de dikkatimizin mutlak kontrolünü elinde tutar; sürekli ödüllendirerek de bunu haklı çıkarır. Resim dikkate mutlak özgürlük tanır; gözümüzün önünde hiçbir şey meydana gelmez. Roman ise ne mutlak kontrole sahip olabilir ne de mutlak özgürlük tanıyabilir; ikisi arasında gider gelir, insan hayatı gibi tam da. Asla vazgeçemediği sorumluluğuysa bizimle konuşma edimidir.[27]

Sinemada gerçek dünyadan tamamen kopar mıyız? Film bir rahatlama sağlamakla ve eğlence sunmakla kalmayıp, aynı zamanda olağan dünyanın aşılması değil midir? Dolayısıyla, sorulması gereken asıl soru, filmin düşünmemizin *yerini* ne denli *aldığıdır*. Kötü bir film bize "geriye bakıp düşünme" fırsatı tanımaz veya bizde bir düşünce kıvılcımı uyandırmaz mı ve iyi bir film de bizi şoka uğratarak düşünmeye mi zorlar? Ya da tam tersi söz konusu olabilir mi? Yani, kötü bir film zihnimizi kurcalayıp, belki de eleştirel olarak tekrar filme dönmemize yol açabilir mi? En uçtaysa, filmin düşüncemizi çok fazla etkilediği görüşü vardır — Georges Duhamel 1930'da bunu çok güzel dile getirmişti: "Artık istediğim şeyi düşünemez haldeyim, hareketli imajlar düşüncelerimin yerini aldı."[28] Film-zihnin duyularımızı düşüncemize yer bırakmayacak kadar kapladığını —yani, düşünmeye ihtiyacımız kalmadığı, bunu bizim adımıza film-zihnin yaptığını, bizi gözetip, düşüncenin yükünden kurtardığını— söylemek de aynı kapı-

26. Buckle, *The Mind and the Film*, s. 47, 17 ve 14; geçmişi anımsama "şeyleri farklı bir bakış açısından değerlendirme edimidir"; s. 14.

27. Cavell, *The World Viewed*, s. 157 ve devamı, vurgular bana ait ve s. 244, dipnot 60.

28. Aktaran Deleuze, *Cinema 2*, s. 166; alıntının aslı Georges Duhamel (1930), *Scenes de la vie future*, Paris: Mercure de France, s. 52. Richard Abel'e göre *Scenes de la vie future*'de Duhamel "sinema sektöründe çalışacak kadar enayi olan herkesle dalga geçiyordu." *French Film Theory and Criticism*, c. 2, s. 63, dipnot 1.

ya çıkar. Artaud'ya göre sinema her şeyden önce "zararsız ama çabuk etkileyen bir zehirdir, deri altına zerk edilen morfine benzer aynı"[29] ve bu pasif, aşırıya kaçan seyirci tasviri (özellikle de neredeyse hastalıklı diyebileceğimiz metaforların da eklenmesiyle) çoğu kuramcının filmi zavallı, cahil ve âciz seyirciyi kendi düşünüşü içine sürükleyen karanlık bir güç olarak kuramlaştırmasına yol açmaktadır.

Vivian Sobchack film seyretme olayını iki bedenin —seyircinin bedeninin ve kendi dünya algısına sahip filmin bedeninin— faaliyeti olarak açıklar. Merleau-Ponty diğer bedenlerin "belli bir geliştirme sürecinin... belirli bir dünya görüşünün tiyatrosu"[30] haline geldiğini söylerken, Sobchack bunu şöyle yorumlar: "Filmin görünür görsel davranışının doğasına görsel olarak bağlanma deneyimi daha iyi nasıl açıklanır!"[31] Gelgelelim bizim başka insanlara dair algımızın tersine filmin "bedeni" bizim için neredeyse kendi bedenimiz kadar görünmezdir (zihnimizle film-zihnin bu kadar kolay bütünleşebilmesinin nedeni budur). Sobchack'in ortaya koyduğu gibi, "filmin hayali, bir yönelime dayalı, bilgi nesnesiyle özdeşleşerek ve görsel olarak da olsa 'benim hayalim' olarak yaşanır... filmin görsel davranışı, filmi seyrederken benim kendi görsel davranışımın türdeşi olarak bana verilir."[32] Sobchack'e göre, seyirci filmi kendi canlı bedeni içinde algılar. Filmin varoluşu seyircinin bedeni olarak yaşantılanır. Filmozofi de bunu kabul edecek, ama beden duygusunu daha fazla vurgulayacaktır. Neticede filmozofi baktığı yerde bedenlerden ziyade *zihinlerin* bütünleşmesini görür — bedenlerimiz unutulup, bir fazlalık haline gelse de bizimledir. Biz film oluruz, yani filmle seyircinin bütünleşmiş aktif zihinleriyizdir. Askıya aldığımız şey, düşünmek değil "varlığımız", bedenimizdir. Saatimize bakana dek veya tuvalete gitmemiz gerekene dek film bedenimizi perdelemeyi başarır — kendimize, benliğimize hiç dikkat etmeyiz. (Dikizcilik kuramlarının film çalışmalarını bu denli etkilemesinin sebebi budur belki de.) Seyircinin bedeni bir anlamda ölür ve sadece zihin devreyegirer. Ama böyle söyleyince, bir taraftan da düşünmeyi unuttuğumuzu ve bu bakımdan fil-

29. Artaud, *Collected Works: Volume III*, c. 3, s. 60.
30. Merleau-Ponty, *The Phenomenology of Perception*, s. 353.
31. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 140.
32. *A.g.y.*, s. 138.

min bizden talep ettiği düşünmenin özgül olarak "farklı" olduğunu söylemiş olmuyor muyuz? J. M. G. Le Clézio tam da buna uygun bir başlık —"The Extra-terrestrial" (Dünya-dışı)— taşıyan 1971 tarihli bir yazısında sinemayı "bizi kendi mantığımızı ve görme alışkanlıklarımızı terk etmeye zorlayan bir görsel izlenimler bilimi" olarak kabul eder.[33] Le Clézio, düşünce-ötesi yolculuğunda filme eşlik edebilmemiz için filmin bizden yeni düşünme biçimleri inşa etmemizi talep etmesine mükemmel bir şekilde dikkat çeker. Kendi varlığımızı, kendi düşünme alışkanlıklarımızı tam da bu anlamda unuturuz ve yeni bir varlığın (yeni, üçüncü bir düşüncenin, filmle seyirci arasındaki karşılaşmanın) yaratılma sürecine katılırız.

Filmozofik seyirci

Filmozofik kavramlar olan film-zihin ve film-düşünme, aynı zamanda filme yönelik aktif ve yaratıcı bir tutum yaratma işlevini de görür. Bu tutum, bizim gündelik durumlarımızdan daima belirgin bir şekilde farklı olan, farklı beklentilere ve ihtiyaçlara sahip temel film deneyiminden doğar. Sinemada koltuğumuza yerleştiğimizde artık bir beklenti içine girer ve dikkat kesiliriz — sinemayla birlikte ve ona karşı düşünürüz, ama bu ona yönelik bir düşünmedir ve pasif değilizdir (gerçek hayatta ise genellikle deneyimlerimizi *temel* alarak düşünürüz). Sinemaya gitmemizin tek sebebi zevkli bir deneyim —bir haz deneyimi— yaşamaksa, "hazza dayalı düşüncelerimiz" iş başındadır ve sadece mümkün olmayan bir hayat hissi uyandıran, böyle bir hayatın hazlarını yaratan film-düşünceler elekten geçer.[34] En önemlisi de, filmle seyirci arasındaki ilişkinin ne denli aktif olduğudur. Çok basit bir anlamda, seyircinin filme yönelik olarak aktif olduğunu söyleyebiliriz. Seyircinin dikkati imajın etrafında değişirken ve seyirci imajın farklı bölümlerini (yüzler, dekorlar, ipuçları, izler, silahlar, vb.)

33. J. M. G. Le Clézio (1971), "The Extra-terrestrial", *L'Arc*, sayı 45, s. 28; aktaran Deleuze, *Cinema 2*, s. 18-19.

34. Jung'a göre sinema, "olağan bir hayat düzenlemesinde bastırılması gereken tüm heyecanları, tutkuları, arzuları, hazları tehlikesiz şekilde deneyimlemeyi mümkün kılar." Aktaran Roger Manvel (1950), *Film*, Harmondsworth, Middlesex: Penguin, s. 8.

"öne" çıkarırken, düz imaj baştacı edilir. Değişiklik gösteren bu tepe noktaları, filmle seyirci arasındaki karmaşık ilişkinin bir parçasıdır. Münsterberg'e göre film "zihnimizi özgün bir karmaşık hal veya durumla buluşturan benzersiz bir iç deneyim" yaratır.[35] Filmin düşünmemizi kendisine —içine— çektiğini söylemek, seyircinin düşünmesinin oynadığı rolün yanlış anlaşılıp hafifsenmesine yol açar (bir kez daha vurgulayalım, hipotetik "güçsüz" ve dikkatsiz bir seyirciyi kastetmiyoruz burada).[36] Bazı kültür kuramcıları bir bütün olarak seyirciye katılmaya çalışır — seyirci de onların patlamış mısırını veya kendilerine eşlik ettiklerini fark eder. Ama bizim açımızdan bu, filmle zihnin buluşmasında olası olan şeyi anlamaya çalışmak kadar önemli bir şey değil. Diğer uçtaysa, Münsterberg insan zihninin, filmin sahip olabileceği her türlü gücü kontrol altında tuttuğunu ileri sürer — yani, dilimiz, olmazsa olmaz kuramlarımız, duygularımız ve ideolojilerimiz filmi öngördüğümüz, tahmin ettiğimiz veya yarattığımız anlama yönlendirir: "Seyircinin zihnini dolduran her his, her duygu, filmde sahneleri öylesine şekillendirir ki sonunda bu sahneler duygumuzun cisimleşmesi gibi görünür."[37]

Filmozofide olduğu gibi Sobchack'in cisimleşmiş fenomenolojisinde de seyircinin bakışı kurucu bir *faaliyettir*; seyirci yansıtmaya ve öngörmeye dayalı *bir oluş edimiyle* bağlanır filme.[38] Öyleyse tek taraflı bir tabi olma veya pasif bir özdeşleşme değil, film-dünyanın paylaşımı söz konusudur. Merleau-Ponty'nin diyalog edimine dair söylediklerini hatırlatan Sobchack diyalogda iki zihnin ortak bir zeminde veya tek bir dokuda birlikte dokunduğuna, bunun "tek bir yaratıcısı olmayan ortak bir işlem olduğuna ve burada ikili bir varlık olduğumuza"[39] dikkat çeker. Seyirci filmle sanal bir diyaloğa girişir — her biri belli bir şekilde düşünür ve bu karşılaşma benzersiz bir düşünme

35. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 56-57.

36. Zihnimizin hangi bölümü filmin dışında kalır veya filme dahil olmaz? Perkins'in "tarafsızlık kalıntısı" adını verdiği şey mi? (*Film as Film*, s. 140) Sinema salonundaki çıkış işaretini fark etme bilinci mi, yoksa daha incelikli bir şekilde, zihnimizin perdedeki düşüncelerle sürdürdüğü sona ermeyen göndermeler mi?

37. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 173.

38. Bkz. Sobchack, "The Active Eye", s. 21. *The Address of the Eye*, s. 141'de dikkat çektiği gibi görünür dünyanın elbirliğiyle yapılan görsel bir keşfi.

39. Merleau-Ponty, *The Phenomenology of Perception*, s. 354; aktaran *a.g.y.*

karışımıyla sonuçlanır. Sobchack'in bu karışım hakkında yazdıkları aydınlatıcıdır:

> Görünür olanla bir diyaloğa girebilirim ve bu, gördüğüm şeyle ben onu görürken başkası tarafından görülen şey arasındaki belirgin benzerliklerden ve vurgulanan farklılıklardan kaynaklanır... İşte bu algı yakınlaşması veya uzaklaşmasından seyircinin deneyiminde sinema teknolojisiyle yorumbilgisel bir ilişki doğar.[40]

Seyirci ve film birbirine benzeyen veya benzemeyen düşünme çizgilerine sahip olabilir: Bir aksiyon filminin düşünme biçimiyle yakınlık kurabiliriz (örneğin patlamayı görmek isteriz, film de bize bunu verir) veya heyecanlı bir gerilim filminin düşünme biçiminden uzaklaşabiliriz (katilin kim olduğunu bilmek isteriz, ama film bize izin vermez).

Seyirci filmin düşünüşüne yaklaşsa da ondan uzaklaşsa da onu *doğrudan doğruya* ve *duygusal olarak* hisseder — film-düşünme *aracılığıyla* filmin nesnelerini görür ve anlar. Sobchack seyircinin sadece filmin görmesini istediği şeyi görebildiğini, filmin yönelimlerini görebildiğini veya filmin aktif olarak bizden kendisinin gördüğü şeyi görmemizi istediğini görebildiğini ileri sürer. Ama bu sanki film-düşünmeyle film-nesne arasında bir ayrım yaratıyor. Film-düşünmenin yardımıyla veya aracılığıyla görmüyorsak bir karakteri nasıl görebiliriz ki? Bu sadece nesneyle üslup arasında ayrım yaratan teknik bir retoriktir — kameraların, kaydırma arabalarının diline hâkim bir seyirci filmin mekaniğine son derece bilinçli bir şekilde yoğunlaşabilir. Seyircinin teknolojiyi (kamerayı, zumu, vb.) deneyimlemesi (veya buna maruz kalması) değil, dramatik anlamda maksatlı film-dünyaya odaklanması gerekir. Bir "kamera" (bir kaydırma, bir kadraj) "gören" kişiler, bunu sadece filmin retoriği ve teknik kavramsallaştırması aracılığıyla görebilir. Ama filmozofinin ilgilendiği şey, film-nesneyle film-düşünmeyi *organikleştirmek* ve aralarındaki ayrımı ortadan kaldırmaktır. Filmozofi seyircinin "film-düşünme" kavramına sahip olması durumunda hem filmin yöneliminin/maksadının nesnesini — yani, kahramanı— hem de bizzat maksadı —yani, kadrajı, hareketi— fark edeceğini söyler. Filmozofik seyirci, karakteri hem kendi düşün-

40. *A.g.y.*, s. 194.

mesiyle hem de film-düşünme aracılığıyla ânında hisseder.

Filmle seyirci arasındaki karşılaşmayı bir düşünmeler karışımı olarak kavrayan bir anlayış geliştirmeye çalışıyorum burada. Filmin ve seyircinin düşünmesi çok özel bir şekilde birleşir — ve filmi düşünme olarak kuramlaştırmak, ikisi arasındaki güçlü ve özel ilişkiyi anlamamıza yardımcı olur. Seyirci filmle (veya filmin karakterleriyle) pek o kadarda "özdeşleşmez", daha ziyade üçüncü bir düşünmenin yaratımına "katılır". Basitçe ifade edecek olursak, *film de düşündüğü için* filmle seyirci arasındaki karşılaşma böylesine eğlenceli, zevkli, rahat ve güçlüdür. Cavell, Merleau-Ponty'nin yukarıdaki açıklamalarını yankılayarak, roman okurken veya hayatı deneyimlerken "dikkatimizin ikisi arasında gidip geldiğini"[41] söyler. Seyirci olarak düşüncelerimizi deneyimlediğimiz filmlere eklememiz son derece doğaldır. Farklı şeyler görmekle kalmayız sadece, öncesinden taşıdığımız anlayış ve dil dolayısıyla bazı şeyleri diğerlerinden daha baskın görürüz. Münsterberg şöyle der: "Dikkatimizin odaklandığı şey ne olursa olsun, böylelikle vurgulanır ve olayların akışına bir anlam katar."[42] Tek taraflı bakış diye bir şey yoktur: baktığım her şey bana bakıyordur.

Bilişsel işlemden geçirme düzeyinde her birimiz benzersiz bir bilinçaltı ve bilinçli stratejiye sahibizdir. Hepimiz de filmlerde belli şeyleri ararız, filmin farklı yönlerine bakar ve karşılık veririz. Bu çokluğu kuramlaştırmak neredeyse imkânsızdır, sadece değişikliklerin, çeşitliliğin mevcudiyetine işaret edebiliriz, o kadar. Film seyretme deneyimi sınırlı özgürlüğe dayalı bir deneyimdir — düşünmelerin sonsuz bir çekme-itme karışımıdır. Her seyirci filmin dramatik yapısına kendi belirli (ideolojik, narsistik, duygusal) tarzıyla yatırım yapar. Düşünme biçimleri imajın önemli bulduğu belirli noktalarına yönelir, anlatının belirli unsurlarına dikkat kesilir. Ama seyircinin bu yadsınamaz özelliğini *kuramlaştıramayız*. Dolayısıyla üzerinde durulması gereken nokta, seyircinin filmle nasıl *daha verimli* etkileşimde bulunabileceğidir — yani filmin düşünme kapasitesini kabul ede-

41. Cavell, *The World Viewed*, s. 157. Samuel Guttenplan'in açıklayıcı bir şekilde ortaya koyduğu gibi: "nesnelerin bizde ürettiği duyumlar, bu nesneleri düşünme ve anlam biçimlerimizle iç içe geçer." (1994) *A Companion to the Philosophy of Mind*, Oxford: Basil Blackwell, s. 463.

42. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 74.

rek bu bağlanımı yeniden düşünmemiz ve aynı zamanda filmle yeni bir karşılaşma şekli (sadece keşfetmeye çalışmakla kalmayıp) *önermemiz* gerekir.

Hepimizin dikkati önemli ölçüde farklılık gösterdiği ve her film birçok olası estetik, kinetik ve kavramsal uğrak düşündüğü için filmle seyircinin karşılaşması *benzersiz* bir üçüncü düşünce, benzersiz bir karışım üretir. Film zihnimiz için mükemmel inşa edilmiştir — film-düşünmeyle birlikte film-seyretme-düşünmemize başlarız, dolayısıyla filmi düşüncelerimize katarız. Film *zihnimizdedir*. (Tam da bu sebeple, seyircinin düşünmesinin film seyretme deneyiminin yerine geçirilmesi yanlıştır — bir filme göreli şekilde dahil oluşumuz, deneyimimizde seçici ve aktif olmadığımız anlamına gelmez.) Bazen filmi kendimiz (kendi başımıza) düşünüyormuşuz gibi gelebilir. Film deneyimi, bizim filmi "düşünmemiz" (film boyunca baştan sona yaptığımız şey, seyir) bir "karışım"dır, üçüncü düşüncedir ve filme dair bizim kişisel "versiyonumuzdur". Münsterberg şöyle yazar: "Nesnel dünya, zihnin ilgilerince şekillenir."[43] Film-dünyayı hem seyirci hem de film şekillendirir. Özellikle seyircinin doğal *sakkadik* göz hareketi süreklilik arz eden bir taramaya yol açar. Film ve seyircinin bütünleşmesi her zaman özgün bir yolculuktur — seyirci film-zihnin film-düşünmesini kendisininkine ekler ve bu süreçte onu doğal veya bilinçaltı bir şekilde yeniden yapılandırır. "Kendimizi" filmde "kaybettiğimizde" bile hâlâ filmle ve filme karşı düşünüyoruzdur. Dolayısıyla filmozofiye göre filmle seyirci arasındaki ilişki bir enerjidir, yaşamsal bir düşünmeler karışımıdır. Seyirci ve film birbirini etkiler, birbiriyle bağlantılıdır. Bakışımız bedenimizden, varlığımızdan ayrı değildir: Filmi kavramlarımız aracılığıyla yeniden yaratırız, film de bizim bakışımızı yeniden yaratır. Dolayısıyla sinemada özellikle filme özgü tarzda bir dikkate sahip oluruz — "filmsel" görmeye başlarız.

Bir kez daha vurgulayacak olursak önemli olan, seyircinin ne denli aktif olabileceğinin kavranması ve bu aktifliğin temelindeki şeyin ne olduğunun anlaşılmasıdır.[44] Her zaman seçer, tercih eder, ayıklarız

43. Sobchack, *The Address of the Eye*, s. 106.

44. 1937 tarihli kitabı *Art and Prudence*'da yazar Mortimer Adler, filmin seyircide rasyonelliği ve aktifliği ortadan kaldırmadığını, aksine seyircinin kendisine verilen bilgiye dair akıllıca kararlar verebildiğini öne sürer.

— yoğunlaşacağımız imajın kısımları için de anlatının bölümleri için de bu böyledir. Herhangi bir sebeple seçtiğimiz film-düşünceleri de ayrıca ayıklarız. Film bize görünür, onunla ilgili bir şekilde konum alırız, zihnimiz filme bir katılma yolu seçer, bu seçimi varlığımızın arka planı belirler ve biz de filmin dikkat edeceğimiz, izleyeceğimiz kısımlarını (bilinçli bir şekilde veya bilinçaltında) seçeriz.[45] Seyirci düşünmeyi asla elden bırakmaz — daima bir içerik vardır. Düşünce kuramı, aynı zamanda düşüncenin içeriğine dair bir kuramdır. Düşünmenin bir faaliyet olduğu kabul edilir: Düşünmek daima bir şeye "dairdir". Dolayısıyla bunu sinemada da sürdürürüz, ama farklı bir şekilde. Zihnimiz film-zihinle karşılaştığında bu karşılaşma üçüncü bir düşünce üretir (bizim filme dair düşüncemiz). Ama birinci ve ikinci düşünce olmaksızın orada var olan bir düşüncedir bu üçüncü. Filmin ve seyircinin düşüncelerini ayrı ayrı saptayamayız veya bunları birbirinden ayıramayız, seyirci olarak sadece üçüncü düşünceyi deneyimleyebiliriz. (Bir filmin somut bir düşünme alanı yoktur — dolayısıyla, seyircinin filmin "asıl" veya eksiksiz düşünceler kümesinin sadece belli bir "bölümünü" deneyimlediğini söyleyemeyiz.)

Film artı seyircinin deneyim ortamı, kültürel eğilimleri, tarihsel konumu ve genel ihtiyaçlarıyla arzuları (zaman ve arka plan/geçmiş)... birleşip deneyimlenen anlamı yaratır. Yine de bir filmin kendi başına anlamı olmadığını söylemenin de pek bir kıymeti yoktur (Roger Odin'in de belirttiği gibi "yapabildiği tek şey, birtakım olası anlam yatırımlarını *engellemektir*"[46]). Dolayısıyla, çoğunlukla benzersiz film-düşünce alanlarını içgüdüsel olarak seçen, filme aktif olarak katılan bir seyirci anlayışını benimsiyorum. Filmin dışında var olan ama yine de filmin düşünmesi açısından temel ve vazgeçilmez olan hayaletimsi bir katılımcı olan seyircinin filme derinden derine dahil olma-

45. Bergson *Madde ve Bellek*'te karşımızdaki maddenin kapsamından ilgimizi çeken şeyleri seçtiğimizi ve böylece belleğimizin maddenin bu seçilmiş bölümünü anlamamızı sağlayacak bilgiyi derleyerek sadece bu seçilmiş bölüm üzerinde etki sahibi olduğunu ileri sürmüştür; düşüncelerimiz, algılama esnasında, edimsizden (bellek) edimsele (eylem) doğru hareket eder.

46. Roger Odin (1995), "For a Semio-Pragmatics of Film", Warren Buckland (haz.), *The Film Spectator: From Sign to Mind* içinde, Amsterdam: Amsterdam University Press, s. 214.

sı ve film için pragmatik olarak bir anlam yapısı üretmesi mümkündür (bu anlam yapısının seyircinin beraberinde sinemaya taşıdığı kavramlara dayandığını birazdan göreceğiz). Örneğin filmde bir karakter gördüğümüzde, adeta o kişiyi "gördüğümüzü" hissederiz, ama başka türde bir zihinle görürüz. Sözgelimi film-zihnin onu görmemizi istediği şekilde —ve film-zihnin yardımıyla— görürüz (yumuşak, yakın, belli belirsiz, vb.). Film-zihin aracılığıyla görürüz, ama yine de film-zihnin bakış açısını ne ölçüde kabul edeceğimiz tamamen bize bağlıdır. Kesişen düşünmemiz ve film-düşünme üçüncü düşünmeyi tasarlar. Bu bir buluşmadır, bir katılma, diyalojik bir bağlantıdır, bir temastır. Bu sebeple şimdi film/seyirci karşılaşmasının ne tür bir deneyim veya deneyimler ve bilgi ürettiği konusunu ele alacağım.

Duygusal film-düşünme

Filmle seyirci arasındaki dolaysız ve benzersiz bağlantıya dikkat çekerken izlediğimiz yolu takip ederek şunu sorabiliriz: Peki, ne tür bir düşünme gerçekleşir? Filmlere dair ne tür bir duyguya sahip oluruz? Biçimsel film-düşünme düzeyinde (yani diyalogdan ve nesnelere göndermelerden önce) söz konusu olan filmin temel (biçimsel) sesimaj-düşünmesi, göründüğü kadarıyla, doğrudan doğruya zihnimizin dilsel-olmayan (belki de bilinçaltı) kısmıyla iletişim kuran bir "duygusal düşünmedir". Stanley Kubrick bunu şöyle ifade eder:

> Filmler karmaşık kavramları ve soyutlamaları geleneksel sözcük bağımlılığı olmaksızın ifade etme, aktarma olanağına sahiptir... Bilincimizi deneyimin son derece kısıtlı alanlarıyla sınırlayan katı yüzeysel kültürel engellere kısa devre yaptırmada bir hayli başarılı olan ve duygusal idrak alanlarına kestirmeden ulaşan *2001* bu bakımdan müziğe çok benzer.[47]

Duygulanımlara, düşüncelerin veya kavramların parçası olan veya onlara iliştirilen duygular veya hisler de diyebiliriz. *Filmi deneyimlerken anlamı anlar ve alımlarız.* Film, seyircinin duygularını ve dolayısıyla duygusal bilgiyi harekete geçirir. Düşüncelerimizin filmin düşünceleriyle iç içe geçmesi, *filmin duygusal anlamlarını doğru kavrayabilmemiz açısından* bizi biraz rahatlatır. V. F. Perkins de bunu

47. Kubrick, *Interviews*, s. 90; vurgular bana ait.

vurgular: "İmajı 'okuduğumuzun' farkında olmayız. Sanki hiçbir yorumlama edimi, hiçbir tahayyül etme veya idrak etme çabası yok gibidir."[48] Seyirci filmin biçimsel düşünmesini dolaysız bir etki olarak "hisseder". Jean-Louis Schefer'e göre film belleksiz bir bakıştır — sinema sadece bellek etkileri üretebilir. Aslında Schefer'in söylediği şudur: Sinema, gerçek düşünceden yoksun bir düşünme taklidi üretebilir sadece ve film doğrudan doğruya zihnimizin dilsel-olmayan yanıyla iletişim kurar:

> Sinemaya özgü yanılsama, bu deneyim ve anının kişiye özel, gizli, mahrem ve bireysel olduğu yanılsamasıdır, çünkü (öykü, resimler, duygusal renkler) bizim ifadesiz yaşayan kısmımızla bir anlaşma yapar; sessizliğe ve göreli dilyitimine terk edilmiş bir kısımdır bu, adeta hayatımızın temel gizemidir — belki de temel özneliğimizden başka bir şey değildir. Bu yapay yalnızlıkta *bir parçamız, daha dille anlamlandıramadan anlamın etkilerine maruz kalır*[49]

Filmden fikirler boşanır. Karmaşık film-düşünmenin şiddeti veya yıkıcılığı, fikirlerin açığa çıkabileceği bir uzam yaratır. Dolayısıyla, seyircinin bu yolla edindiği bilgi kavramsal olabilir. Bu tür bir bilgiye farklı tipte hareketli ses-imajlarla —farklı film-düşünme bütünleri ve hareketleriyle— ulaşılır; bu bir imajdan diğerine geçiş olabileceği gibi, filmin bir uzamı tasvir edişi de olabilir. Bu film-kavramlar hem yeni hem de dolaysızdır; Godard'ın (*Çinli Kız/La Chinoise*'da) söylediği gibi "muğlak düşüncelerin yerine açık seçik imajlar geçirmemiz gerekir". *Yeşil Papayanın Kokusu* filminin sonu, iki sevgilinin ilişkisine dair bir düşünüş haline gelir; onların durumunu kuşatır, hisseder ve bir anlamda imaj, onların halinin kavramı olup çıkar, böylece muhtemelen bir karşılıklı aşk fikri haline gelir (öyle hissedilebilir). Filmin bir bakıma —diyelim ki— bir tablodan çok daha insanca "olduğu" gerçeği, kavramların ortaya çıkmasını kolaylaştırır. Gerçek hayatta bir sahneyi doğal olarak ona dair hissimize uygun şekilde çerçeveleriz — örneğin biriyle konuşurken başka birini görüş alanımızda tutarız. Aynı eylemi —iki kişinin konuşması— bir filmde gördüğümüzdeyse, tabloda olduğu gibi renk veya biçimi değil eylemin anlamını deneyimleriz daha çok. (Bu anlamda film düşünülmüş bir hayattır —

48. Perkins, *Film as Film*, s. 138.
49. Schefer, *Enigmatic Body*, s. 112; vurgular bana ait.

ama farklı türde, yapay bir hayattır ve bu anlamda yeni bir düşüncedir.) Artaud'ya göre film "organik olmayan bir dildir, sözcüklerle hiçbir aktarımda bulunmadan zihni geçişim yoluyla harekete geçirir".[50] Filmin (seyirciyle birlikte) icra ettiği düşünme, tam da bu dilsel olmayan yeniliği barındırır: Bir filmi deneyimlerken yeni, farklı, özgül olarak yaratılmış haz, bilgi, eğlence değerlerine karşılık veririz. Filmle meşgul olurken bu alımlama alanlarını yaratırız. (Üstelik imajların bilgimiz dahilinde olduğunu fark etmek de önemlidir; kitabın son bölümünde göreceğimiz üzere, düşünme kuramı estetik dikkatimizin süreklilik arz ettiğini hesaba katmalıdır.)

Seyircinin düşünmesinin filmin düşünmesi karşısındaki nispi "güçsüzlüğünü", filmle seyirci arasındaki ilişki sayesinde değil (zira film seyircinin zihnini tamamen yutmaz), film-düşünmenin hareketli ses-imajla yeni fikirler ve kavramlar yaratma ve gösterme gücü sayesinde fark edebiliriz. Seyirci olarak bizim güçsüzlüğümüz, film kadar kesin ve net bir şekilde imajlarla düşünememizden kaynaklanır. Deleuze bizim bu beceri eksikliğimize "düşüncedeki düşünülmeyen" adını verir. Cavell de aynı şekilde seyircinin yetersiz olduğu sonucuna ulaşmıştı: Seyircinin düşünmesi gözle görülmez, yine de filme eşlik eder (sesizdir ama yine de aktiftir: filmden bir şeyler seçip çıkarır). Cavell'e göre bu görünmezlik hissi, "modern mahremiyetin veya anonimliğin bir ifadesidir... sanki dünyanın projeksiyonu bizim bilinmezlik biçimlerimizi ve bilme konusundaki yetersizliğimizin biçimlerini açıklar".[51] Deleuze bunu daha da ileri götürür ve belli bir sinema türünün bir "düşünce şoku" üreterek seyircinin düşünüşündeki bu boşluğu doldurmaya çalıştığını ileri sürer. Deleuze'ün düşünce temasında örtüşen iki alan bulunduğuna daha önce de dikkat çekmiştik: Film seyircinin düşünmesine yol açar ve filmin kendisi bir düşünme biçimidir. (Deleuze hisseden kişide düşünce üreten imajlar açıklamasıyla bu düşünce-sinema anlayışına ulaşır.) Dolayısıyla, imajdan bilinçli düşünceye ve imaj-düşünmemizden de film imajlarına geçiş şeklinde *iki* şok vardır. Aynı şekilde Walter Benjamin'e göre de film "zihnin mevcudiyetini artırarak", zihni imajların etkisini yumuşatma-

50. Artaud, *Collected Works: Volume Three*, s. 21.
51. Cavell, *The World Viewed*, s. 40-41.
52. Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", s. 232.

ya sevk edebilir ve bu şekilde bir "şok etkisi" üretebilir.[52] Deleuze filmin otomatik hareketiyle "imajın sanatsal özünün gerçekleştirildiğini" yazar: *"düşünceyi şoka uğratarak, düşünceyi şoklayarak, titreşimleri kortekse ileterek, sinir ve beyin sistemine doğrudan temas ederek yapar bunu."*[53] (Bu hareket, seyircide bir tür ruhsal otomat üretir.) Deleuze'e göre imajın özü, düşünce-sinemadır; Deleuze hareket otomatik hale geldiğinde, zaman ve hareket sadece kendileri için var olmaya başladığında bu sinemanın var olduğunu ve seyirciyi bu yeni zaman ve hareket inşası aracılığıyla (ona karşı ve onunla) düşünmeye zorladığını ileri sürer. Bu noktada film [Heidegger'in deyişiyle] bir "*noo*-şok" üretir, film beyne inen bir şoktur: Sadece düşünmeye zorlamakla kalmaz, yeni bir düşünmeye zorlar. *Noo*-gösterge bir *noo*-şok üretir ve yeni bir düşünüş üretir ve bu düşünme şoku otomatiktir.

Deleuze düşünmenin olanaklılığı ile icraatı arasındaki ayrıma dikkat çekerken Heidegger'i olumlar: Sinema şoku ileterek bizi düşündürür (hem düşünmemize yol açar hem de bize düşünmeyi gösterir). Deleuze düşünmenin filmin kaçınılmaz sonucu —korteks üzerindeki bir etki— olduğu görüşünü vurgulamak için Artaudcu/Eisensteincı "şok", "duyum" terimlerini kullanarak bu ilişkiyi dolaysız ve fizyolojik bir ilişki olarak tanımlar. Filmi görmek veya işitmekten ziyade *hissederiz/duyumsarız.* Bu duyumsal düşüncedir; duygusal zekâdır. Deleuze Eisenstein'ın sinemada "şok"u ayrıştırmasını "tam da imajlardaki hareketin... imajdan düşünceye, algıdan kavrama hareketin iletişim biçimi"[54] olarak görür. Montaj, imajların beyin korteksindeki etkisi aracılığıyla bütüne dair bir düşünme yaratır veya ona yol açar; imajları "hissederiz", tamamen fizyolojik bir duyum söz konusudur. Burada Deleuze kural koymaya başlar ve imajın (daha doğrusu "düşünme"nin) bizi düşünmeye zorlaması gerektiğini ileri sürer. Buna karşın Deleuze sinemayı yine de ilkel bir "iç monolog" olarak görür, bir sarhoşun monoloğunu andırır, mecazlar, metonimiler, kapsamlayışlar, metaforlar içerir. Tersine çevirmelerle, atraksiyonlarla çalışır...";[55] dilsel somutluk veya ifade kesinliğine dayalı bir sinema değil, bir rezonans sineması söz konusudur.

Eisenstein'a göre film fizyolojik duyumlar üretir — sesle ilgili

53. Deleuze, *Cinema 2*, s. 156. 54. *A.g.y.*, s. 157.
55. *A.g.y.*, s. 169; üç nokta Deleuze'e ait.

olarak şöyle der: "'İşitiyorum' sözcüğü artık tam anlamıyla doğru değildir. Görsel için de 'görüyorum' sözcüğünün bir manası yoktur. İkisi için de yeni bir formülüm var: 'Hissediyorum'."[56] Deleuze bu formülü kullanır ve "*kendisini içimize yerleştiren* hareketli bir sekansta titreşimler üreten bir hareket-imaj"[57] görür. Film ve onun düşünce titreşimleri seyirciyle bütünleşip "duyum-üstü ilişkiler" üretir, "... bu, şok dalgası veya sinir titreşimidir, artık 'görüyorum', 'işitiyorum' diyemeyeceğimiz, sadece 'HİSSEDİYORUM' diyebileceğimiz anlamına gelir."[58] *Bunu "izleyecek" olansa DÜŞÜNÜYORUM'dur*: "Sinematografik imajın düşünce üzerinde bir şok etkisine sahip olması gerekir ve düşünceyi, hem bütünü hem de kendisini düşünmeye zorlar. Yücenin tanımı da tam olarak budur."[59] Deleuze'e göre filmler düşünmeye başladığında, bir düşünce kopuşu (filmi seyretme deneyimimizin kopuşunu) *hissederiz* ve bu da otomatik olarak yeni bir düşünme sürecini başlatır.

Öyleyse Deleuze'ün izinden giderek seyircinin düşüncenin yaratımında rol oynadığını söyleyebiliriz — sıkıcı filmler söz konusu olduğunda bu rol pek de ilginç olmayacaktır gerçi, ama iyi filmlerle güçlü ve devamı gelen bir rol olacaktır. Bu, sezgiye dayalı bir ilişkidir (daha sonra yorum yapmaya ve yazmaya karar versek dahi). *Bunlar metaforik olarak değil sezgisel olarak anladığımız düşünüşlerdir.* Currie "temsil ettikleri kurmaca olayları karşımızda bilfiil gördüğümüzü hayal ederek perdedeki görsel imajları yorumladığımızı"[60] söyler. Gelgelelim "hayal ederek" "yorumlama"ya gerek yoktur; doğrudan doğruya ve dolayımsız olarak görmek ve anlamak mümkündür. Örneğin sinemadaki iki insanı düşünün. Her ikisinin de filmin nasıl düşünüldüğüne dair bir anlayışı vardır. Biri (belki de arka sırada oturan ve perdenin çerçevesiyle birlikte diğer seyircileri de gören) biçimsel bir

56. Eisenstein, "The Fourth Dimension in Cinema", s. 186.

57. Deleuze, *Cinema 2*, s. 157; vurgular bana ait.

58. *A.g.y.*, s. 158. Eisenstein'ın ileri sürdüğü şeyleri doğal algı için imkânsız hale getiren sinemasal sürenin dördüncü boyutu ile karşılaştırın: "Sinema farklı sinemasal hareket ölçüleri ile titreşim arasında çatışmanın başladığı yerde başlar." "The Fourth Dimension in Cinema", s. 192.

59. Deleuze, *Cinema 2*, s. 158.

60. Gregory Currie (1992), "McTaggart at the Movies", *Philosophy*, c. 67, no. 3, s. 347.

eylemi görüp, filmin düşünmesini buna göre değerlendirerek bir yorum geliştirirken, öbürü (örneğin ön sıralarda oturan) filme tamamen gömülür ve görünen uğraklara dair bir anlam *duyumsar* — ve ancak sonradan bu duyguyu anımsayıp yorumlayarak söz konusu uğrakları ilişkilendirmeye çalışır.

Dolayısıyla, anlamın (öncelikle de deneyimde) bir başlangıcı vardır, ayrıca (film boyunca ve sonrasında düşünme ve yorumun gerçekleştiği) bir ortası vardır, ama göründüğü kadarıyla bir sonu yoktur. Filmin hareketli ses-imaj düşünmesi, bir anlam potansiyeli barındırır — sahip olduğumuz tek kapasite bir filme anlam atfetmektir ve bunu da onu deneyimleyerek yaparız.[61] Film-zihin kavramı da bir "mesaj" varsaymaz: Her şey kasıtlıdır, bir maksada dayanır ama kaçırılan, yanlış anlaşılan veya eksiksiz ve derinlemesine kavranan hiçbir mesaj yoktur (böyle bir şey söz konusu bile değildir).[62] Filmde (diğer filmler dolayısıyla) "uzlaşımlar" vardır kesinlikle, ama bunlar asla dilde olduğu gibi anlam atomları değildir — anlamı belirlemekten ziyade etkileyen uzlaşımlardır. Film-düşüncelerin duygusal anlamları kullanım aracılığıyla, pragmatik olarak; seyircinin verdiği değişken, uyarlanabilir, bağlamsal tepkiyle kazanılan anlamlardır.

Biçimsel film-düşünce öncelikle bizi uyarır, duygusal bir anlama yöneltir; anlam deneyimde saklıdır. Ama bu, yorum aracılığıyla ulaştığımız türden bir "anlam" değildir veya filmin "içindeki" saptanabilir (anlamlı) jestler, hareketler, eylemler ve nesnelerden çıkarsayabileceğimiz türden bir anlam da değildir. Bilakis (biçimsel-düşünmeye dayalı) bu anlam, bir şeyi seyrederken *hissettiğimiz* şeydir ve bu dolaysız his de, bizim filme dair faydalı (ve ilginç olmasını umduğum) hakikatimizdir. Başka yazarlar "anlamın" film-düşünmenin sadece sonuçlarından biri olduğuna dikkat çektiğinde, argümanlarını benzer bir çizgide geliştirir (ama bunu farklı semantiklerle yaparlar: duyum/

61. Merleau-Ponty'ye göre "bir filmin anlamı filmin ritmiyle bütünleşmiştir; bu tıpkı bir jestin anlamının jestin kendisinden doğrudan doğruya okunabilmesine benzer: Film kendisinden başka bir şeyi kastetmez." "The Film and the New Psychology", s. 57.

62. Bordwell'in yazdığı gibi, "filmler belli anlamları olan etkiler üretir", (1996) "Convention, Construction, and Cinematic Vision", David Bordwell ve Noel Carroll (haz.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* içinde, Madison: University of Wisconsin Press, s. 93.

duyu/anlam, vb.) — yani, daha dolaysız bir duygusal düzlemde muazzam ve çarpıcı bir etki söz konusudur (üstelik bütün filmlerin de anlama bağlanması gerekmez; anlamın ötesinde veya öncesinde bir deneyim olmaları da mümkündür pekâlâ).

Filmin düşünce yüklü biçimsel eylemleri, bu dolayımsız anlamı üretir — örneğin kahramanını kuşatan bir filmi düşünün: Kahramanın durumuna dair bir duyuma, bir hisse dolaysız olarak ulaşırız. Ama belki de film-düşünme tarzında bir düşünmeye ilişkin en önemli şey, belirsiz, seçilemez ve neredeyse muğlak olmasıdır. İmaja ilişkin bir edim (örneğin odaklama), filmin ürettiği bilgiyi "ham, kaba" bilgi haline getiren özet niteliğinde bir anlama indirgenemez. Filmin *duygulanımları* dolaysız saf bir anlam —akışkan, değişken ve kesin olarak tanımlanamayan bir anlam— üretir. Hissedebildiğimiz bu anlamlar belirsizdir, bağırsağa benzer ve onun gibi bulundukları konumda sürekli kıpırdanırlar — seyirci bir anlamı nereden "alımladığını" tam olarak bilemeyebilir. Tam da bu sebeple filmozofik (duygusal) "anlam" doğrudan doğruya filmin deneyimlenmesinden türeyen bir anlamdır — anlam bize verilmiştir. Filmin düşünüşü (biçime ilişkin eylemleri) bu bulanık anlamların ve belirgin duyguların ana kaynağıdır. Bunlar eylemlerden ve diyaloglardan çıkardığımız anlamlarla görünmez ve bölünmez bir şekilde birleşen, iç içe geçen temel anlamlardır ve belli bir uğrağın düşünce bütününü oluştururlar. Bu anlamları alımlamaya (dilsel olarak) ne denli hazır olduğumuz ve filmden sonra yazarken bu anlamlarla ne yapacağımız konusunu bir sonraki bölümde ele alacağım.

Dokuz | **Film yazısı**

> Göreceksiniz, bu çalışırken tıkırdayan, döner kollu küçük mekanizma hayatımızda —yazarların hayatında—bir devrim yaratacak. Edebiyat sanatının eski yöntemlerine doğrudan bir meydan okuma bu. Kendimizi loş perdeye ve soğuk makineye adapte etmeliyiz. Yeni bir yazma biçimi zorunlu olacak.
>
> Lev Tolstoy (1908)[1]

Film incelemeleri bir biçim eyleminin bir duyguyu veya bir anlamı *nasıl* aktardığını sözle ifade etmeye çalışır. Filmleri örneğin "kaydırmalı çekimlerinden" veya yaratıcı kadrajlarından ötürü överiz, ama övdüğümüz bu biçimleri nadiren yeterince inceleriz. Film kuramlarının büyük çoğunluğu artık film biçiminin eylemlerine ve hareketlerine hiç de uygun olmayan, kullanımdan düşmüş bir dil (betimleyici bir terminoloji) kullanarak film deneyimimizi açıkça kısırlaştırmaktadır — *"zumları" veya "kaydırmalı çekimleri" anlamak için ders almamız gerekmez, asıl duygu ve düşünme yoğunluklarını ve hareketlerini anlamaya yönlendirilmemiz gerekir.* Üstelik üsluba bir anlam veya "maksat" atfedilse bile, bu genellikle metaforik veya semptomatiktir: Kaydırmalı çekim iki uzam arasındaki bağlantıyı "simgeleştirir", yadırgatıcı bir kadraj karakterin psikolojik halini "yansıtır". Bu tür analizlerde (her ne kadar yazar birleştirdiğini düşünse de) biçim ve içerik ısrarla birbirinden ayrılır[2] — biçim içeriği etkiler veya ona denk düşer, *tıpkı demiryolunda iki rayın birbirini kesmesi gibi* sık sık kesişirler. Biçim hâlâ ayrı olarak görülüyor ve biçim eylemleri genellikle filmin öyküsünün bir yorumunu onaylıyorsa gündeme getiriliyor. Bu son nokta önemli, çünkü yoruma uzanan hat daima filmin tamamın-

1. Aktaran Spiegel, *Fiction and the Camera Eye*, s. 162.
2. "Biçim" ve "içerik" terimlerinin kullanılmasının, bu ikisinin bölünmezliği savını olumsuzlamaya veya sorunlu kılmaya yetmeyeceğini belirtmek gerekir.

dan geçmelidir ve biçime veya içeriğe öncelik tanımamalıdır. Karakter filmin hareketinden *bağımsızdır* elbette, ama belli bir uğrakta filmin düşünmesi ikisini de kapsar. Film-düşünme kavramına başvurulunca karakter, oda, kadraj ve hareketler tek bir bütün (yani, film-zihnin düşüncesi) haline gelir.

Dolayısıyla bu bölümde, film-zihin ve film-düşünme kavramlarının dil ve retoriğinin seyircinin yorum hattını nasıl şekillendirdiği üzerinde duracağım. Filmin biçimsel oluşumunu tanımlamaya ve anlamaya çalışan filmozofi, meselenin özüne temas eder. Bu bölümün ilk kısımlarına konu olan önemli soruları şöyle sıralayabiliriz: Düşünce ve dil arasındaki ilişki, film çalışmalarının yaygın dili ve retoriği, biçimle anlamın film-düşünme kavramıyla nasıl birbirine bağlandığı, film-düşünmeyi açığa vurmak için kullanılan dil, bu yeni dilin film deneyimimizi nasıl değiştireceği, daha açık ve daha kişisel bir yorumlama üslubunun teşvik edilmesi ve filme dair yazıların başkalarının film deneyimini pozitif şekilde nasıl etkilemesi gerektiği.

Dil

İlk aşamadaki önermem şöyle: Nasıl düşündüğümüz, nasıl algıladığımız (bir noktaya kadar) görme ve işitme olayına kattığımız bilgi ve deneyime bağlıdır; bu bilgi ve deneyim de büyük ölçüde dilde depolanmaktadır. Yvette Biró'nun dediği gibi, "Gördüğümüzü bilmeyiz, daha ziyade tersi geçerlidir: Bildiğimizi görürüz."[3] Biz insanlar imajlar *ve* dille düşünürüz. Zihinsel imajlarımız daima değişir, genellikle kaba ve muğlaktır bu imajlar. Belli bir yaşta bazı imajların isimlerini (dilsel karşılığını) öğreniriz ve düşünce kısmen dilselleşir. Böylece sahip olduğumuz belirli sözcükler ve kavramlar kümesiyle şeyleri "yorumlamaya" başlarız. Birçok farklı bilişsel süreci kullanarak düşünürüz ve bu süreçlerin bazılarını yakalamak için —amacımız ya başkalarıyla iletişim kurmak ya da bir düşünceyi kendimize açıklamak olur— yine dile başvururuz.[4]

3. Biró, *Profane Mythology*, s. 40.

4. Bu sebeple düşüncenin dilden önce geldiğini söyleyecek olursak, bu bölümün kapsamı dışında kalan sonraki sorular şunlar olacaktır: Düşünce dil olmadan var olabilir mi, olamaz mı? Zihinsel imajlarımız hep dile mi bağlıdır?

Hepimiz dil aracılığıyla düşünürüz: Deneyimi ve bilgiyi kavramak ve şekillendirmek için sözcükleri bilinçdışı bir şekilde kullanırız. Dil düşünceyi tercüme etmeye, aktarmaya çalışır — *öğrenilen ve içselleştirilen kavramlar düşünmemizi yönlendirmeye başlar.* Nasıl gördüğümüz, gördüğümüz şeyi nasıl anladığımıza bağlıdır ve bu anlayış da dil kapasitemizle kazanılır. Gelgelelim bu, tamamen *dil içinde* düşündüğümüz anlamına değil, dilimizin deneyimlediğimiz şeye bağlanımımızın ve ona ilişkin anlayışımızın önemli bir belirtisi olduğu anlamına gelir. Örneğin Eskimolar karda bizden daha fazla şey "görür", çünkü karı adlandırmak için birçok farklı sözcükleri vardır (bizimse sadece sulu, vıcık vıcık, kütür kütür, kirli ve buna benzer birkaç sözcüğümüz vardır). Düşünce dilimiz kendisini bir şey algılarken, görsel ve işitsel alanlarımızı düzenlerken *açığa vurur*. Bunun için Eskimolar karı çok değişik şekillerde yorumlamanın yanı sıra, karda gerçekten bizden daha fazla şey "görürler" (bunu yapabilmek için de kara yoğunlaşıp bakmaları yetmez, baktıklarında bizden daha fazlasını algılıyor olmaları gerekir).

Bu durumun sonuçlarından biri de şudur: Bir imajdan sadece dilimizin ağına "takılanı" yakalayabiliriz; imajlara sözcüklerle bakarız (ve önemli olduğunu hissettiğimiz imajları birtakım yorumlara tercüme ederiz) ama bu, tüm imajları otomatik olarak dile aktardığımız, imajların dil tarafından oluşturulduğu, dile indirgenebildiği veya olası tüm anlamlarını tamamen dile borçlu oldukları anlamına gelmez. *Hissettiğimiz anlamı* sözle ifade edemediğimiz de olur — çünkü belki de dilimiz (onu düzenleyen kuramsal yön ne olursa olsun) bizi başka bir yoruma zorluyordur. Bu nedenle de benim temel savım şu: Hareketli ses-imajın biçim eylemlerini ifade etmek için daha uygun şiirsel sözcükler kullanmak, seyircinin film deneyimini zenginleştirebilir; bu tür sözcükler bulmanın yolu da, filmi yeni bir düşünce tarzı olarak kavramaktan geçer. Film kahramanı kuşatıyorsa, dilimiz de teknik ve metaforik terimlerden oluşuyorsa, bu durumda o sahneye dair sahip olduğumuz anlayış bu dilin yönetiminde olacaktır. Sözgelimi farklı film müziklerinin imajların anlamını belirlemesiyle bir analoji kurabiliriz: *Hareketli ses-imajlarla ilgili olarak kullandığımız betimleme dili, işitsel-görsel deneyimimizin müzikal karşılığıdır.*

Sözcük ve kategorilere sahip olması film deneyimimizi etkiler.

Seyirci neredeyse kavramlarını filmle birleştirir: Film seyreden bir aktör, beceri ve performans kavramlarına sahiptir ve filmde bunlara tekabül eden uğraklara bakar; bir demiryolu işçisinin sahip olduğu kavramlar, *Europa* filmiyle ilgili farklı bir deneyime zemin hazırlar; bir mimarın sahip olduğu kavramlar *Bıçak Sırtı/Blade Runner* filminden belli duyguları öne çıkarır, vb. Ama henüz yorumdan söz etmiyor, sadece dikkati, bilgiyi ve algıyı harekete geçiren kavramlara değiniyoruz. Michael Baxandall'ın bu bağlamda İtalyan resminin tarihi ile ilgili olarak yazdıkları mükemmel: "On beşinci yüzyıl tıbbı, teşhis koyabilmesi için hekimlere insan bedeninin organları arasındaki ilişkileri gözlemlemeyi öğretirdi, dolayısıyla hekimler resimdeki oranlar konusunda da dikkatli ve donanımlı olurdu."[5] İdrak, bir ön deneyim veya ön eğitim *gerektirmeyebilir*, ama daha uygun bir dilin ve retoriğin (hem sözcüklerin hem de sözcüklerin düzenlenişinin) onu zenginleştireceği açıktır. Filmle seyircinin karşılaşması birden çok anlam üretir, ama bizim duygusal film-düşünmeleri alımlama kapasitemiz bir yandan da dilsel olarak "hazır" olup olmamamıza bağlıdır. Zihnimiz kendi dilinin mantığına, anlamına ve kapasitesine uydurmak için imajları düzenliyorsa, *filmin biçimlerini düşünceye dayalı bir poetikayla (yani düşüncelerin duygularıyla) yeniden yapılandırmak—yeniden adlandırmak—da film deneyimini seyirci açısından değiştirir.* Umudumuz, bunun bütünün yeniden düzenlenmesine varması — ve seyirci açısından yeni bir dikkat tarzının şekillenmesi.

Peki ya film çalışmalarının şu anki dili nasıl?[6] Bu dil, film üslubunu nasıl ele alır? Bazı film yazarlarının yorumlarına biçim ve üslup katma girişimlerinin (artık demode olmuş) metaforik doğasına kısaca bir bakalım. Bu yazıların çoğu aslında teknik yazılardır — film yapımı diline dayanır (ve onun yönetimindedir). Adeta kitapları yorumlarken öykü dünyalarının duygusal gücü yerine matbaaların teknik dilini, mürekkep çözünürlüklerini ve yayına hazırlama simgelerini

5. Michael Baxandall (2000), "Painting and Experience in Fifteenth Century Italy", Keith Whitlock (haz.), *The Renaissance in Europe: A Reader* içinde, New Haven ve Londra: Yale University Press, s. 131.

6. Çoğu film yazısının yorum stratejisinden söz etmeyeceğim bile – özellikle de "filmle değil de filmin kitabıyla ilgili" denecek kadar imaj düzeyinde olup bitenleri görmezden gelen analizlerinkinden.

kullanmak gibi bir durum. Film yapımı konusunda beğenisi olan bazı film kuramcıları, bilgilerini sergilemek (ve neredeyse kendilerinin de film yapabileceğini ima etmek) için, bu dili kullanmaya bayılır — merceklerden ve teknik çekimlerden söz eder dururlar. Film eleştirmenlerinin karakterlerin isimleri yerine aktörlerin ismini kullanmasıyla bir analoji kurabiliriz: Örneğin Donald Skoller *Ölüm Korkusu*'ndaki karakterlerden Kim (Kim Novak) ve Jimmy (James Stewart) diye söz etmekte diretir. Kültür kuramı ve *popcorn* tarzı eleştiride böyle bir uygulama aydınlatıcı ve eğlenceli olabilir, ama çoğu film bundan daha fazlasına layıktır. Teknik terimler —örneğin *pan*, kaydırma, zumlama, yakın-plan çekim, alıcı dışı, çekim / baş aşağı çekim, uzun çekim, elde çevirim, boy çekimi, süzgeç, alan derinliği, eşlemesiz ses— birçok yazıda metinlere boca edilir. *Bu lümpen teknik terminoloji, olası şiirsel film deneyimini gölgede bırakır.* Film yapımı terimleriyle dolu kitaplardan söz eden Parker Tyler bu kitapları, "canlı bir insanın vücudunun genel anlamda nasıl "çalıştığını, bu ya da şu organının nasıl bir işlediğini kadavralar üzerinde açıklayan 'anatomi' dersleri"ne benzetir.[7]

Film yazıları başlangıçta, alıntılama gibi bir şey mümkün olmadığı, yazarlar hakkında konuştukları şeyi açıklamak istedikleri ve başka bir betimleme imkânı da bulunmadığı için teknikti. Peki yüzyıl sonra bunun ötesine geçemez miyiz?. Örneğin —pek etkili bir retorik olmasa da hepimiz kullanmayı sürdürüyoruz— filmlerde "kamera" tam olarak nerededir? "Kamera bunu yapar, şuna karşılık verir, bir karakterle birlikte hareket eder." Filmin bir odanın içinde hareket ettiğini, ipuçları aradığını görebilirim ama ortada bir kamera yoktur, onu görmem. Çoğu film kuramcısı kılı kırk yardığımı ve aşırı detaycı olduğumu düşünecek olsa da, sonuçta aleni bir şeyle başlamaktansa, kıyıda köşede kalmış bir konuyla başlamanın daha iyi olduğuna inandığım için bu örneği verdim. *Filmozofi filmi olası şiirsel düşünme olarak baştan sona yeniden anlamayı amaçlar* — tek derdi deneysel veya soyut bir filmdeki ilginç ve aktif "film-düşünmeyi" genel olarak açıklamak değildir, bilakis tüm filmleri duygusal anlamda düşünen filmler olarak konumlandırmak (ve diriltmek) ister. Bu nedenle, öncelikle

7. Tyler, *The Shadow of an Airplane Climbs the Empire State Building*, s. 88.

biçim eylemlerini felsefi olarak yeniden kavramsallaştırmamız gerekir — ama yapılıp bitmiş ve kullanılan bir şey olarak değil, tam da dünya sinemasında biçimlerin doğuşundan pragmatik olarak gelişen bir şey olarak kavramsallaştırmalıyız (örneğin *Sonatine*'in aksiyon ve silahlı çatışmanın zaman-uzanımını birçok duraklama ve sessizlikle yeniden düşünme tarzına bakın).

Yatay-hareketli çekim için hangi terimi kullanırız? "Kaydırmalı çekim!" Bu mudur yani? V. F. Perkins "karmaşa" veya "canlılık"[8] *ifade eden* hareketler saptadığında, değerlendirmeleri yanlış değildi kesinlikle, ama sadece bu değerlendirmeleri uygun şekilde dile getirmede biraz zorlanıyordu. Biçim eylemi anlam ifade etmez, düşünmeyi mesken tutar — eylem ile anlam arasında bir boşluk, bir uçurum yoktur. Film-zihin onu yeniden yapılandırabilir: Bir düşünce, bir duygu olarak ve izlediği karakterleri anlamanın dramatik bir yolu olarak veya ona eşlik eden ses olarak kurabilir. *Uzak Sesler, Durgun Hayatlar*'daki hareketleri düşünün — bunlara sadece "kaydırmalı çekim" dersek, filmin gücünü küçümsemiş oluruz: Bunlar "zamanın" hareketleridir ve hayatın bir kesitini düşünerek bizi karakterlerin zamanı içinden geçirirler. Başka yerlerdeyse bu hareketler, (örneğin film bir karakteri geçici bir dünyanın merkezine oturttuğunda) karakterin geçici dünyayla bağlantısının veya o dünyadaki merkeziliğinin düşünülmesine karşılık geliyor olabilir.

Hareketli ses-imaj biçimlerinin teknik terimlerle tanımlanması olası olanı bulanıklaştırır. Biçimlerin anlamını teknik oluşumlarına, görünümlerine dayandırır (bunlarla sınırlar) — teknik terim, söz konusu belirli biçimin anlamına dair belli bir anlayışı öne çıkarır. "Daralt" (*zoom in*) komutu —aynen böyle deniyor— kullanımının anlaşılmasına dönük sınırlı bir çerçeve sunar ve seyircinin belli bir tepki vermesini sağlar. Deleuze'ün 1985'teki bir söyleşisinde belirttiği gibi "teknik ancak varsaydığı ama açıklamadığı hedeflerle birlikte düşünüldüğünde anlamlıdır."[9] Söz konusu hedeflerse sinemanın kavramlarıdır — şiir ve biçim kavramlarıyla karşılaştırıldığında teknik terimlerin hiçbir manası yoktur. Rengi görsek de süzgeçleri görmeyiz

8. Perkins, *Film as Film*, s. 87.
9. Deleuze, "On The Time-Image", s. 58.

(buna gerek yoktur); yerden göğe doğru bir havada süzülme görürüz, ama vinç çekimini görmeyiz; kişinin belden yukarısını görürüz, ama bel çekimi olduğunu fark etmeyiz. Diyebiliriz ki film bu üç biçimle belli bir tonu, bir tür kaçışı ve bir miktar saygıyı hissediyordur belki de. Stanley Cavell öğrencilerden seyrettikleri filmleri betimlemesini istediği ilk film seminerlerinden birisini anlatır:

> Neredeyse her şey hakkında bir şeyler söylüyorlardı; dar açılı çekimlerden süzgeçlere, zamanlamalara, dekorların sayısına, alan derinliğine, hızlı kurguya, vb. dair bir sürü şeyden söz ediyorlardı. Ama bunların hepsi bir süre sonra anlamını yitirdi... Sonunda konuşmaya başladığımız teknik konular, sadece tartıştığımız belirli filmlerin —ki bunlar da gördüklerinizden ibaretti— *deneyimiyle* ilgiliydi. Bir çekimin ne zaman başlayıp ne zaman bittiğini görürsünüz, uzun mu orta uzunlukta mı yoksa kısa mı olduğunu bilirsiniz; kameranın ileri-geri mi yoksa yana sallanarak mı hareket ettirildiğini anlarsınız... Öyleyse deneyim hakkında bilmediğimiz bir şeyleri açıklayacak teknik bir şey olduğu düşüncesinin ardında yatan gerçeklik nedir?[10]

Yazarlar niçin bir "çekimin" tam olarak nasıl yapıldığını bize açıkladıklarında söz konusu uğrağı daha iyi anlayacağımızı veya deneyimleyeceğimizi düşünürler? Can alıcı noktaysa, kendileri yeterince teknik olmadığı halde çoğu yazarın en âlâsından teknik bir terminoloji kullanmasıdır — oysa "gördüğümüz" şeyleri aydınlatan şey, terminoloji değildir, terminoloji (işe yaramaz bir şekilde) bize birisinin gördüğümüz şeyleri nasıl yaptığını söyler o kadar. Bir şeyin nasıl yapıldığına dair teknik bilgi, "niçin/neden"i açıklamaz; olsa olsa, okura/seyirciye filmin *niçin/neden* şöyle ya da böyle yaptığı sorusunu unutturur. Ama filmin lojistiğini yaratıcılarına bırakmak gerek.

Bu ağır retorik, seyirciyi orada olmayan şeyleri bile görmeye yönlendirmek peşindedir: Oysa boy çekimi veya alan derinliğini görmeyiz (buna ihtiyacımız yoktur) — bir karakterin belli bir izlenimini görürüz sadece veya aralarında belli bir mesafe bulunduğu açık olan iki karakter görürüz. Bu lümpen teknolojik terminoloji olası şiirsel film deneyimini bir kez daha *karanlığa gömer*. Daniel Dayan, filmin gördüğümüz ve işittiğimiz şeyi kontrol ettiğini fark edebilmesi için seyircinin "kadrajı" keşfetmesi gerektiğini öne sürer, ama neticede bu da teknik bir düşüncedir. George Wilson gibi iyi bir yazar bile sıkıştı-

10. Cavell, *The World Viewed*, s. xxi-xxii.

ğında "kaydırma arabası" ve "kaydırmalık"[11] gibi terimlere sığınır, ama bunun nedeni belki de "betimleyici" başka temel terimler bulunmamasıdır. Gelgelelim Wilson bu tip terimler kullansa bile yine de muazzam bir yorum geliştirmeyi başarır, ama ne var ki bu terimler çekim sırasında mikrofon kolunun etrafta dolanarak bir görünüp bir kaybolması gibi metne girerler — bir anlığına da olsa, tılsımı bozarlar.

Filmozofinin dili

Filmozofik seyirci filme kendi kişiliğiyle bağlanır, ama biçimi düşünceye bağlayan kavramlardan da destek alır ve filmin tamamına, renge, diyaloğa, değişikliklere ve olay örgüsüne yanıt veren bir film yorumu inşa etmeye çalışır. Her ne kadar filmozofi kendisini "kompozisyon"la sınırlasa da bu durum, daha kapsamlı bir yorumu tetikler — yani filmozofik bir dikkatle yola çıkarsanız, film hakkındaki yorumunuz, yazınız da belli bir gelişim sergileyecektir. Filmozofi yorumlara renk, hareket ve kadrajın filmin anlamıyla nasıl iç içe olduğuna dair daha iyi bir anlayış katmayı amaçlar. Burada mesele, nihai veya kesin bir yoruma ulaşmak değildir, daha ziyade herhangi bir yorumun kendi çalışması için hangi temeli kullandığıdır — temel sav da şu: Çoğu yorum ses-imaj biçimlerini ya gözardı eder ya da ham eyleme veya olay örgüsüne dayalı yoruma uygun olduklarında bu ses-imaj biçimlerini örneklerde ancak teleolojik olarak kullanır. Daha önce de dikkat çektiğim gibi, film yazılarının çoğu teknik bir terminoloji kullanmakla kalmayıp, biçimle anlamı ilişkilendirmeye çalışırken kullandıkları kaba metaforlar arasında düşe kalka ilerlerler. Sapılan yanlış yollardan biri de, gerçeğe öncelik tanınmasıydı. Özellikle bugün film artık en az animasyon kadar işlenebilir durumda ve bu da onu artık tamamen farklı şekilde anlamamızı gerektiriyor— sahip olduğu olanakları kavramalı ve yarım yamalak bile olsa onunla karşılaşmamız için daha elverişli bir dil yaratmalıyız. Gerçekçilik sanatı hâlâ yerinde duruyor, ama filmin sahip olduğu olanakları *hesaba kattığımızda*, gerçekçiliğin düşünme biçimlerinden *sadece biri* olduğu açık.

Film-zihin ve film-düşünme kavramları doğal olarak insana özgü

11. Wilson, *Narration in Light*, s. 48 ve 49.

yönelim unsurları (inanç, empati, vs.) doğurur. Bu unsurlar daha sonra "organik yoldan" seyircinin film biçimlerini teknik değil dramatik olarak görmesini sağlar. Biçim içerikten daha çok içerik olur. *Film-düşünme biçimle içerik arasındaki bağı organikleştirir.* Filmozofi "üslubu" içerikle bütünleştirirken seyircinin deneyimini hem özgürleştirmeyi hem de zenginleştirmeyi umut eder. Filmin düşündüğünü fark edersek, artık uğrakları da daha retorik şekilde ele alabiliriz: Filmin (duygusal biçimleri sayesinde) karakterle empati kurarak ağladığını, karakterle birlikte acı çektiğini söyleyebiliriz. (Film-zihin kavramı işte bu tür yorumları teşvik etmelidir.) En normal, görünmez biçim bile düşünmedir — yeter ki niyetimiz bu olsun: dramayı açık seçik, rahat bir şekilde görmek. Normal filmlere sadece anlatı olarak tepki verirsek, sadece olaylara ve temalara dikkat ederiz; ama filmi aktif, niyet sahibi bir film-zihin olarak düşünürsek, şekil ve akışkanlık, ışık ve ses gibi unsurlara da dikkat ederiz; kısacası filmin tamamına dikkat ederiz. Film-düşünme kavramı (yanlış algılanan "biçimle içerik" arasında kabaca gidip gelen bir yazının tersine), sonsuz şekilde işlenip değiştirilebilir, düşünülmüş bir olayı (neredeyse "imajları") betimleyen geliştirilmeye açık bir yazının önünü açar.

Film-zihin kavramı, bir filmin biçimsel eylemlerinin filmin *kalbinden* doğduğunu anlamamızı sağlar, bizi filme yaklaştırarak deneyimimizin büyüyüp olgunlaşmasına katkıda bulunur— deneyimi genişletip onun içinde barınan yorum aracılığıyla yapar bunu. *Teknik yazılar filme bir arka kapı açarken, filmin düşünme olarak kavramsallaştırılması ön kapıyı açar.* Bir filmi düşünme olarak deneyimlemek, daha fazla düşünen, tefekkür halinde bir seyirci üretir — programlanmamış, konumlandırılmamış, hayal gücü yüksek, açık fikirli bir seyirci. Daha "insansı" bir *düşünme* kavramı, filmi tüm benliğimizle izlememizi sağlar — böylece lügat paralayarak filme karşı düşünmek yerine, filmle *birlikte* düşünebiliriz. Filmozofi bu düşünül-(mey)en, sezgisel, esnek, sahici deneyimi teşvik eder — Perkins'in "naif"[12], Cavell'in "doğal"[13] olarak tanımladığı türden bir deneyimin

12. Perkins, *Film as Film*, s. 157: "Film hayranının naif tepkisini içekmek, çoğu filmin akıllıca değerlendirilmesine yönelik ilk adımdır. İdeal seyirci çoğunlukla Sterne'in "niçinleri, nedenleri kendisine dert etmek istemeyen" ideal okuruna yakındır.

(belki o kadar kibirli olmayan) bir *uzantısını*. Film-düşünme film üslubu için oyun alanını düzeltir. Önceden bir filmin anlatısı karakterlerden daha önemli sayılırken, film komik bir şekilde "baskın üst-dil" olarak tanımlanırdı. Şimdiyse filmin "bağırıp çağırmadan" düşündüğünü söyleyen yaklaşımla, her türlü bozucu anlamı Brechtçi araçlar olarak tanımlamak zorunda kalmadan ele alabiliriz. Sinemayla ilgili bu tür yazılar, bu düşünce örnekleri, fenomenlerle terimler arasındaki boşluğu kapatmaya çalışarak insanları hareketli ses-imajda daha fazla şey görmeye/anlamaya teşvik eden çalışma pratikleridir. Seyirci teknikten ziyade düşünmeyi (düşünceye bağlı niyeti) görmeye teşvik edilir.

Şayet Jean Epstein'ın dikkat çektiği gibi "uygun sözcükler bir türlü bulunamıyorsa" ve sahip olduğumuz sözcükler "söylemeye çalıştığımız şeyin etrafından ıslak sabun gibi kayıp gidiyorsa"[14] yeni bir dil nasıl bir biçime bürünmelidir? Filmi nasıl "okuyacağımız" konusunda derse ihtiyacımız yok, sadece hareketli ses-imajlara dair daha iyi bir dile ihtiyacımız var — filmi anlamaya zaten son derece uygunuz. Filmozofi filmin göründüğü haliyle —hareketleri ve dikkatleriyle— ilgilenir. Dolayısıyla filmozofiye göre muhtelif biçimlerinin retoriği düşünme dillerinden (sorgulama, karşılaştırma, inanç, tutku, uslamlama, sevgi, empati, tahayyül etme) kesilip ayrılabilir. Betimleyici bir terimin filme zarar verilmemesi, filmin yüzeyini kesip filmin teknolojik işleyişini öne çıkarmaması gerekir; imajı açıp *bünyesindeki insanlara, nesnelere dair sahip olduğu düşünceyi, inancı* ortaya çıkartması beklenir. Bu tür terimler gizli yapıları veya yönetmenin mekaniğini açığa vurmaktan ziyade uzama ve nesnelere dair bizi bilgilendiren, bize onları anlatan bir film anlayışını temsil ederler. Filme doğal bir bağlanımımız vardır, dolayısıyla çoğu film yazısının doğal olmayan yönleri takıntı haline getirilmesi tuhaf görünür. Filmozofik terminolojinin, seyircinin düşünme biçimine kolayca yerleşen film-düşünme dilinin amacı (direksiyonu kapıp arabayı teknoloji duvarına çarpmak yerine) bu doğal bağlantıyı geliştirmek ve aydınlatmaktır. Bu yeni

13. Cavell, *The World Viewed*, s. 202: "Sanat felsefesinin parçası olarak eleştirinin amacı felsefe olmalıdır. Hedefi, karmaşık olmayan, uzmanlık gerektirmeyen, basit ve doğal görüştür."

14. Epstein, "Bonjour Cinema and Other Writings", s. 13 ve 26.

kavramlar seyircinin düşüncelerini kaplamalı ve geleceğin filmlerine yönelik bir dikkat tarzı sunmalıdır.

Bir film hakkında yazarken yeni bulunmuş veya yeni yeni kullanılmaya başlamış bir sözcük, o yazıyı okuyan kişi için filme dair doğrudan doğruya yeni bir anlayış, yeni bir izleme biçimi yaratır. Sözcükler filme yeni bir boyut katar ve filmi bu kavramlarla seyretmek filmi değiştirebilir. Film projektörün kapısından kendi kendini beslerken seyirci de diliyle filmi besler (dilinin görmesine izin verdiği şeyi görür); sonra bu deneyimi alır ve film-sonrası yazıda filmi dil-fikirlere aktararak tekrar parçalar. Böylece zaten dille dolayımlanmış olan o ilk deneyim tekrar bilinçli, iletilebilir dile indirgenir. Filmin düşünmesini kendi düşünmemize indirgeriz; kendi düşünmemizin ne kadar uygun olduğuysa bilgimize ve dilimize bağlıdır. Deleuze bunu şöyle açıklar:

> Sinema, evrensel veya ilkel bir dil sistemi (*langue*) değildir, bir nevi dilyetisi (*langage*) de değildir. Sadece kavranabilir bir içeriği gün yüzüne çıkarır — ki bu içerik de *dilin kendi "nesnelerini" (gösterge birimleri ve işlemler) inşa etmesini* sağlayan zorunlu bir bağlaşık, bir varsayım, bir koşul gibidir. Ama bu bağlaşık, bölünmez olsa da, özgüldür; hareketlerden ve düşünce süreçlerinden (dil öncesi imajlardan) ve bu hareket ve süreçlere dair bakış açılarından (yani gösterme-öncesi göstergelerden) oluşur. Tam bir "psikomekanik", bir "ruhsal otomat", bir dil sisteminin kendi mantığına sahip söylenebilir'ini oluşturur. Her dil sistemi, dilyetisinin sözcelerini gösterge birimleri ve işlemleriyle birlikte benimser, ama söylenebilir'in kendisi, imajları ve göstergelerinin doğası farklıdır.[15]

Film ontolojik olarak hiçbir dil içermez, ama seyirci hareketli sesimajdan (söylenebilir olandan) dilsel nesneler inşa eder. Dil, fenomenleri düzenleyip billurlaştırarak hayatımızı yaşamamızı kolaylaştırır ve bunu yaparken de kaçınılmaz olarak genellemeler yapar. Her şeyi dil aracılığıyla deneyimlerken imajları, dilselleştirmemizle uyumlu gördüğümüz şeyi parçalar ve (dilselleştirmemize uygun olarak) yapılandırırız. Görmek, neredeyse imajlarda ve imajlar aracılığıyla konuşmak haline gelir.

Film meydana gelir —zamanda bir olaydır— ve filmin anlamını bilinçdışı bir dil sistemi aracılığıyla deneyimleriz, ama bu dil sistemi

15. Deleuze, *Cinema 2*, s. 262; vurgular bana ait.

aslında hareketli imaja pek de uygun değildir: Filmin potansiyel anlamda düşünmeye dayalı olan poetikası için hazırlanmamıştır. Daha önce savunmuş olduğum gibi, düşünmemiz filmin düşünmesiyle iç içe geçer, dikkatimizin kapsamı ve derinliği dilsel kapasitemizle belirlenir — dilsel kapasitemiz, film deneyimini yazarken veya tartışırken kullandığımız dili yansıtır. Yeni sinema biçimleri —örneğin *Dövüş Kulübü* veya *İnce Kırmızı Hat*— düşünceye dayalı yeni retorikler için uzamlar yaratır, renkler, sessizlikler, öznel kaçışlar ve ilişkiler yaratır. (*İnce Kırmızı Hat*'ta karakter düşüncelerini sıralarken sözcükleri adeta içer gibi dinlediğimi hatırlıyorum — film-zihin filmin karakterlerinin kafasından metafizik bir kuş gibi geçiyordu.) Yeni filmler düşünmelerini anlayabilmemiz (ve iletebilmemiz) için yeni söz dağarcıkları ister; yeni sözcükler daha iyi, daha yaratıcı bilgi üretir. Bu söylenemez olanı söyleme gayreti belli bir üst-metaforluluk veya *catachresis* (bir sözcüğün kasıtlı yanlış kullanımı veya bir metaforun çarpıtılarak kullanılması — bunu Epstein'ın bilginin şarkısı, "lirozofi" yaklaşımıyla karşılaştırabiliriz) gerektirebilir. Ama önce sözcükleri bulmak gerekir — filmi dış kaynaklı bir kurama veya bir yönetmenin mekaniğine değil *duyguya, hayale, sevgiye veya adalete bağlayan sözcükleri*. Tek bir sözcük üzerinde yeni bir baskı ve rahatlama yaratmak (Roland Barthes'ın *Yazının Sıfır Derecesi* kitabı modernist şiir açısından bunu çok güzel ele alır). Fragmanlar öne çıkabilir — seçilmiş bir metin; yalnız sorular. Filmozofik film yazısının fiili retoriği, bu sözcüklerle şekillenmeye başlar.

Film-düşünmenin kavramları, film dediğimiz çoklu-biçime hizmet eder — Biró'nun dikkat çektiği gibi "düşünce, konuşmada peş peşe gerçekleşen şeyi eşanlı olarak içerir, peki o zaman, bu eşanlılığa dikkat etmemiz ve bu dinamik eşanlılığı kaydetmeye en uygun dili daha yakından incelememiz gerekmez mi?"[16] Tıpkı dilin düşüncemize yeterince hizmet etmemesi gibi, halihazırda çoğu film yazısının mevcut dili de biçimleri ya gereğinden fazla birbirinden ayırır ya da sıralayıp geçer ve ancak filmin öyküsünden çıkarılan bir anlamı doğruladıkları durumlarda kullanır. Burada konumuz deneyimi ifade etmek için gerekli sözcüklerdir, yoksa daha büyük yorumlar için gerek-

16. Biró, *Profane Mythology*, s. 24; vurgular bana ait.

li tam bir yapı değil. Bu yeni söz dağarcığına giden yol film biçimlerinin (ve seyircinin duygularının) düşünceye dayalı poetikaya tercüme edilmesinden geçer. Yani, filmin düşünceye dayalı dikkatlerinin duygusal ve etkileyici olduğunun fark edilmesinden geçer. Filmozofi filmi kuşatır ve üçüncü düşüncenin (yani filmle seyircinin düşünmelerinin birleşmesiyle şekillenen "düşünmenin") şiirsel bir tercümesini yapmaya çalışır. Bu yazının esasları farklı bağlamlarda kullanılan sıradan sözcükler (şiir); farklı bileşimlerde kullanılan sıradan sözcükler (bileşik sözcük); veya özgün sözcükler (yeni sözcük) olabilir. Heidegger gibi biri için dil ya bildiğimiz şeyin iletilmesinden ibaret kalır ya da "yansıtıcı bir söyleyiş"[17] olur — yani, şeylerin ve kavramların (iletişimi ilerletmemizi sağlayan) yenilikçi adlandırması. Ama eski bir jargondan kuşkulanma, filmi yeniden keşfetmeye giden yolda atılan ilk adımdır. *Matrix*'in hemen başında film-düşünmenin basit bir örneğini görürüz: Neo, Matrix'in ne olduğunu anlatan Morpheus'la tanışır ve film Neo'nun bilgisizliğiyle *empati kurar*, filmin (tam anlamıyla) yarısı karanlıkta kalır (bunun için örneğin Morpheus'un paltosu veya bir koltuk kullanılır). Film-zihin Neo'nun konumunu —yani, öykünün sadece yarısını bildiğini— *hisseder*; seyirci de özellikle Morpheus Neo'nun sorularını yanıtlamaya başladığında, bir eksiklik ve bir beklenti hisseder, o anda film-zihin bütün imajı tekrar göstererek *bu aydınlanmayı hisseder*.

Bu tarz bir deneyim için uygun sözcükler ancak filmle seyircinin karşılaşmasından doğabilir. Bu karşılaşma filmin seyirciye ve seyircinin de filme yaklaşma hareketidir; böylece seyirciyi (tamamen olmasa da belli bir ölçüde) filme adapte olmaya zorlar — seyirci her an tetikte olmalı ve hızlı düşünmelidir (başka türden birçok metin de bu "karşılaşmayı" üretir, ama asla bu şekilde değil). Film-sonrası yazılan yazı bu karşılaşmanın, bu buluşmanın, bu adaptasyonun, bu ittifakın bir kaydı, bir ifadesi, bir aktarımıdır. Deleuze'ün söylediği gibi: "Filozofun kaostan geri çıkardığı şey çeşitlemelerdir... bir kavramdaki ayrımsızlık mıntıkası sayesinde yeniden kurulan bağlantılardır."[18] Filmozof kaosa girip, filmin anlam ve imaj kalabalığına dalıp çeşitleme-

17. Heidegger, "The Origin of the Work of Art", s. 74.

18. Gilles Deleuze ve Felix Guattari (1984), *What is Philosophy?*, çev. Graham Burchell ve Hugh Tomlinson, Londra ve New York: Verso, s. 202.

leri geri getirir — ve en iyi çeşitlemeyi yakalayabilmek için en iyi kavramlara sahip olmalıdır. Filmozofi bir filmin dolaysız anlamlarını (düşünme biçimlerini) olası kapsamlı anlamların kaynağı olarak kabul eder. *İlk karşılaşmada hissettiğimiz şey, uygun yorum hattını oluşturur.* Sözcüklerle (ve umuyorum ki şiirle) filmin peşine düşer, kovalamaca oynarız.[19] Yazının büyük gücü *tam yaşanmış* bir ilk deneyimden ve filmin üzerimizdeki etkisinin kabul edilmesinden kaynaklanır — sonradan hissedilen o etkinin sorgulanmasından yani: sinemada sahip olduğumuz duygular ve bunun sonucunda bedenimizde ve düşüncelerimizde yaşanan (tabii söz konusuysa) değişim. Örneğin tam filmden çıkarkenki arzunuz nedir? Filme dair hakikatiniz o üçüncü (birleşik) düşüncenin duygusal anlamıyla başlar ve film bittikten sonra sizdeki değişikliğin kabul edilmesiyle son bulur.

Film-düşünme kavramı ve ona eşlik eden insancıl retorik filmle ilk karşılaşmayı (hemen verdiğimiz tepkiyi) açığa vurmayı ve bu karşılaşma hakkında yazmayı kolaylaştırır. Belki de filmozofi film eleştirmenlerinin övdüğü ama beğenmiş veya zevk almış gibi görünmedikleri "muhteşem ama zorlu filmlerin" yeniden değerlendirilmesine yardımcı olabilir — muhteşemliğini o anda mı hissettiniz, yoksa sonradan mı çözdünüz? Bazı filmler ilginç ve etkileyici görünseler de zihnimizi kurcalamayabilirler — düşüncemiz filme yönelmeyebilir. Bir Godard filmini milyonlarca kişi seyretmez, ama Godard'ın kendisinin de söylediği gibi, "seyredecek olsa, % 80 oranında kendilerini filme verebilirler. Oysa gidip *Titanik*'i seyrederseniz, kişiliğinizin ancak % 10'unu verirsiniz. İyi filmlerin daha az seyircisi vardır, ama izleyenden daha çok şey alırlar."[20] Bir filmi hissetmek, o konularını (düşünerek) hissederken onunla birlikte hissetmek, neredeyse onun düşünmesine imrenmektir; Lyotard'ın dediği gibi: "Duygunun yaşanması, bize verilen şeyin ânında kucaklanmasıdır."[21] Seyirci filmin duygusal anlamını sezgisel olarak kucaklar.[22]

19. Cavell buna "kişinin sinemasal olaylara ilişkin eleştirel tanımlama kapasitesi üzerindeki anlık muazzam yük" adını verir; *The World Viewed*, s. x.

20. Aktaran Jonathan Romney (2000), "An Audience with Uncle Jean-Luc", *Guardian Friday Review*, 11 Şubat, s. 2.

21. Jean-François Lyotard (1991), "Something Like: 'Communication ... without Communication'", *The Inhuman: Reflections on Time* içinde, Oxford: Polity Press, s. 111.

Filmozofik yorum

Filmozofi, film-düşünme kavramıyla biçimi filmin niyetine bağladıktan sonra, kendi kanaatleriyle, kişisel bir film yorumu yapılmasını teşvik eder. Bu filmozofiler film boyunca hissedilen duyguları ifade etmeye çalışır; filme insanca ama pek de naif olmayan bir karşılık bulmaya çalışırlar — amaçları, manevi olmaktan ziyade kişiler arası olan, duygusalı teknolojik olana tercih eden (ama yine de seyircinin kişisel tarihinde ve toplumsal bağlamında olumsal olan[23] ve diğer seyircinin tepkileriyle iç içe geçen), düşünce ürünü hümanist bir poetikaya ulaşmaktır. Yorumlamak, *hissettiğimiz* anlamları geliştirmek demektir, yeni ve daha çok mülahaza edilmiş anlamlara ulaşmak demektir. Ama bu anlamların ille de "derin" veya "sığ" olması gerekmez, herhangi bir özneyle veya alt metinle bağlantılı olması da gerekmez. Yorum sadece o deneyimle *beslenmelidir*. Eğlenceli, hareketli macera filmleri bu tür bir kişisel anlatıma uygundur, olay örgüsünün aşırı derecede yönlendirici olduğu yorumlarla genellikle uyuşmazlar. Ciddi konularla ilgili kötü filmlere gelince, bunlar sadece bilgi sunup, duygusal bir bağlanıma yol açmazlarsa, kişisel anlatım bu boşluğu açığa çıkarır. Filmozofi (biçimciliğin yaptığı gibi) anlamı ötelemez, biçimin ve anlamın (anlam olasılıklarının) bütünlüklü olmasını sağlar — yazar, hissedilen duygusal anlamı aktarırken, filmin anlamına dair bir "kanaat" belirtmelidir. Bir film hakkında yazmak, aynı zamanda arzularımız ve ilgilerimiz hakkında yazmak anlamına gelir ve her seyirci düşüncenin (filmin düşüncesinin) kendisi için ne anlama geldiği konusunda duygularını ifade eder. Ama bu demek değildir ki film da-

22. Çok kişisel bir film deneyimi için bkz. Nick Cave'in Sokurov'un *Anne ve Oğul* filmi için söyledikleri: "Ağladım, Hiç Durmadan, Başından Sonuna Kadar."

23. Gördüğümüz ilk "filmin" hayatımızın filmi olduğunu söyleyebiliriz. Öyleyse ikincisi de televizyondur. Ancak ondan sonra, üçüncü filmimizi görürüz, sinema filmini yani. Sinema filmindeki düşünme başlangıçta kısmen anlaşılır ve ancak diğer sinema filmleriyle çatışma içinde rafine edilir ve serpilip gelişir. Dolayısıyla, bir filmin düşünmesini, ancak diğer filmlerle ve o filmlerin düşünme biçimiyle ilişkikurarak (yani, işitsel-görsel bir deneyimle) anlayabiliriz – Cavell'in "filmler diğer filmlerden doğar" açıklamasını böyle düşününce daha iyi anlarız. Bkz. *The World Viewed*, s. 7.

ima "bunu" düşünür — bilakis "bunu" *benimle* düşünür. Filmozofik yorumumuz, film-zihnin düşüncelerinin belirli bir konuda ne anlama geldiğine dair kanaatimizdir sadece. Seyirci (nesnelliği yok sayarak) filme ilişkin kendi hakikatini üretir ve "fikrimiz" filme dair *doğal* ve dolaysız yorumumuz haline gelir.

Filmozofik yazıda sözcüklerin *düzenlenişi* son derece önemlidir. Metin, anlatılamaz, tarif edilemez olanın izini sürmek için hareket etmek, ilerlemek, gerilip uzanmak zorundadır. Edimsel araçlar, yazarın deneyiminin açığa çıkmasına yardımcı olur; sözgelimi Lawrence Sterne'in *Tristram Shandy Beyefendi'nin Hayatı ve Görüşleri*'ndeki boş sayfayı düşünün — ya da Samuel Richardson'un *Clarissa*'sında metin boyunca bir zihin durumunu açığa vurmaya çalışan çarpık tipografiyi. *Raygun* gibi dergilerin tipografi stratejilerine bir bakın. Gaston Bachelard'ın serbest yazı tarzını gözünüzün önüne getirin: Söylemleri birlikte dokuyan bir akış, ama yine de titiz, kesin ve anlamlı. Mark Danielewski'nin *House of Leaves* romanını okuyun, başkahraman takip etmekte zorlandığı gizemli bir serüvene atılırken giderek metni takip etmek de zorlaşır (adeta sayfa kendi üzerine katlanır). Filmozofinin edimsel film-düşünme tercümesi şiirsel, akıcı ve teatral olmalı, görünüşlerin gerçekliğini dönüştüren metaforlar kullanmalıdır. Tüm bunlar kanaatle süslenebilir, ama felsefi bir açıklıkla dile getirilmiş kanaatler olmalıdır. Heidegger'in şiirsel dili, Kierkegaard'un metinsel sesleri, Nietzsche'nin üslup perspektifçiliği, Wittgenstein'ın olağan dili ve Derrida'nın felsefi yazı kavramı... — bunların hepsi, film yazısının filmozofik olabilmek için kendi retoriğini bulmaya mecbur olduğunu ve hareketli imajın deneyimine olabildiğince yaklaşabilmek için de edimsel bir doğaya sahip olması gerektiğini kavramaya yöneltir bizi.[24] Filmozofi "biçim ve içeriği" organik olarak seyircinin düşüncesinde birleştirmeye çalışır ve film yazısıyla ilgili argüman da buna koşuttur: Yazınızın biçimi aynı zamanda onun içeriğidir. Sözcüklerin sesine ve görünüşüne ilişkin bir algıyla yazmak, cümlelerin ve paragrafların düz-anlamdan fazlasını barındırma-

24. Görünüşte nekadar analitik ve yavan olursa olsun felsefe bünyesi itibariyle daima edebi bir nitelik taşır: Nietzsche ve Derrida gibi yazarlar, felsefi fikirlerin arkeolojisini yapabilmek için felsefenin bu edebi doğayı nasıl kullanabileceğini göstermişlerdir – bir sonraki bölümde bu konu üzerinde daha ayrıntılı duracağız.

sını olanaklı kılar ve fikrin daha güçlü açığa çıkmasını sağlar. Bir kafiyeleme kuralı, zihinde üslupsuzca ve çoğul şekilde gelişir. Modern yayıncılığın "metni" durgunluk dönemine girmiştir ve bir tür yapay canlandırmaya ihtiyaç duymaktadır — Danielewski'nin kitabındaki gibi bir metinsel tasarıma çok nadiren rastlanır.

Sözcüklerin okurda serpilip gelişebilmesi için anlam bakımından gevşek, ama bağlama bağlı ve pragmatik olmaları gerekir (her filmin düşüncesi farklılık gösterir). Film-düşünme insancıl sözcükleri teşvik eder; dolaylı edimsel söylem aracılığıyla da filme yeni bir ışık tutulması ve filmin keşfi mümkün olur. Ama temelde her şey enformasyon ve bilgiyi daha anlaşılır, deneyimi daha iletilebilir kılmaya yöneliktir. Her film bu tür birçok düşünme barındırır ve bu düşünmelerin deneyimini yaygınlaştırmak için çok daha pratik yollar talep eder; filmozoflar kendilerini yönlendiren filme sahici, doğru bir tepki veya karşılık verebilmek için sözcüklerini güçlendirmelidir. Filmozofinin kavramları ve dikkati eksiksiz yorumlar sunma peşinde değildir, ama yine de daha kapsamlı yorumlara ulaşmamızı sağlayacak ilk adımlar olarak kullanılabilirler. Filmozofik yorumlar sadece film deneyimini daha eksiksiz kılmaya yönelik çalışmalardır. "Zor" filmlerin farklı bir şekilde görülmesini sağlamak, bazı filmlerin niçin bizi harekete geçirdiğini ve belli şekillerde hissetmemize yol açtığını ayrıntılı bir şekilde açıklamak için, betimlemenin, açıklamanın içeriği filmi kapatmamalı, *açmalıdır*. Bu yorumlar okuru filmin eylemlerine döndürmelidir, yazı filmin eylemlerine saygı göstermeli ve okurda filmi tekrar izleme isteği uyandırmalıdır.[25] Bu yazılar, anlatılamaz olanı dile getirmeye çalışırken daima filmin gücüne boyun eğmelidir. Dolayısıyla bir film hakkında yazarken tüm sesinin işitilebilmesine izin vermek için filme ses vermek gerekir[26] — pragmatik olarak daima filme saygı göstermek ve okurun karşılaşmasının *kendi düşünme karışımlarını yaratacağını* vurgulamak gerekir. Filmozofik yazının kişisel doğası bir yandan kişisel bir deneyimin anlatılmasını mümkün kılar-

25. Perkins bunu anlayacak ve "yaratım üzerindeki vurguyu algıya kaydırarak göründüğü biçimiyle filme odaklanan" verimli bir film kuramı geliştirecekti; *Film as Film*, s. 27.

26. Cavell bu tür "insanca eleştiride... eşliğin gücünün eksik olduğunu" görür; *The World Viewed*, s. 13.

ken bir yandan da bu deneyimi sadece deneyimlerden biri olarak gösterir.

Bir filmde her şey yorumlanabilir, ama her biçimsel uğrak bir anlam taşımaz ve keyfilik her zaman olasılık dahilindedir. Ama değişmeyen tek şey, filmin daima düşündüğüdür, çünkü filmi yapanın niyetlerinin ne denli keyfi olduğunun hiçbir önemi yoktur, seyirci her halükârda filmin bizi yönlendiren (örneğin: *böyle* bir karakter gördüğümü hissettim) bir özneyle, bir sunma üslubuyla bağlantısını algılar. Belirli filmlerin anlamını kuramlaştırmak daima imkânsız olacaktır, ama filmozofi filmin biçim aracılığıyla anlamı nasıl yarattığıyla ilgilenir (yoksa bu anlamların kesin olarak ne olduğuyla değil). Bu, bir filmi boğmayan, gelişmesini engellemeyen, ama filme nefes alacak alan bırakan, birtakım boşluklar ve sürprizler yaratan bir yazıyla sonuçlanır. Anlam konumlandırma (ve yaratma) biçimine bürünen yorum, filmle karşılaşmamızdaki olası izleklerden biridir sadece — "anlam" muazzam değildir, her buluşma anlamla sonuçlanmaz, dolayısıyla anlamı, muhtemel bir yan-ürün olarak kabul etmemiz gerekir. Filmozofik yazı, filmin düşünmelerinden zevk alır ve başkalarına "açık hale getirerek" filmi (bir anlamda) "devam ettirir". Anlamı (sizin yapabileceğiniz gibi) sabitlemeye yönelmez asla, bunun yerine anlamı hissedebilmenizi sağlayan *bileşenleri açığa vurmaya* çalışır (örneğin filmi belli bir şekilde anlamanızı mümkün kılan renklendirmeleri ve sesleri açığa vurmaya çalışır). Bunlar bir filmi yapıbozuma uğratmak veya boydan boya kesip içini açmak zorunda kalmayan yazılardır; filmin gücünü, tutkusunu ve duygusunu yansıtmaya çalışırlar — bir filmin düşünüşünü dinler ve sahip olduğu gücü vurgularlar. Yapmaya çalıştıkları şey, filmi sözcüklerde devam ettirmektir, film deneyimini yazının yankılayıcı serüveniyle okura yeniden yaşatmaktır. Dolayısıyla bu tarz bir yazının retoriği son derece önemlidir — deneyimi yakınlaştırmadan sadece duyguyu iletebilmelidir: Okur yazının gönderme yaptığı filmin seyircisi olduğunda, söz ettiği filmle tekrar temasa geçerken büyüyüp güçlenen yazı okurunun kafasında yankılanmalı ve filme ışık tutmalıdır.

Filmozofik yorum —açık yazıdaki fikir— filmin duygusal düşünmesine yoğunlaşır. Örneğin rasgele bir el imajı düşünelim. Açıkçası filmozofi bu durumda elin jestiyle veya simgesel anlamıyla pek ilgi-

lenmez, daha ziyade elin nasıl gösterildiğine bakar: hangi açıdan, hangi imajlarla birlikte, ne kadar süre, loş mu, net mi, renkli mi siyah-beyaz mı, vb? Dolayısıyla, söz konusu düşünme hakkındaki kanaat, bu düşünüşün duruma uyup uymadığı veya ne denli yaratıcı olduğu, ne kadar incelikli veya göze batıcı, rahatsız edici olduğu gibi meseleler etrafında döner. Bir filme değer biçme veya filmi değerlendirme bir bütünlük meselesi olabilir: Örneğin biçimler kapsamında söz konusu düşünüş ne denli uygundu, ne denli duygusal bir düşünüştü, vs? Yumuşak mı yoksa kaba mı, tefekküre dayalı mı yoksa hesaplayıcı mıydı? Filmden mi çıktı, yoksa ironik ilkel bir düşünce yaratmak için filmin önünü mü kesti? Örneğin Aleksandr Sokurov imzalı *İkinci Çember/The Second Circle*'da filmin düşünmesi ön plandaki öznesiyle hissettirir kendisini; film, imaj aracılığıyla ölümü ve mutsuzluğu duyumsar: Genç bir adam babasının cesedini cenazetöreni için hazırlar ve muhtelif noktalarda film büyük planların ötesine odaklanamaz, adamın oğlunun yasını ve yorgunluğunu hisseder, bunu açığa vurur. Aynı yönetmenin Hitler ve Eva Braun hakkındaki filmi *Molokh* da mat bir grilik ve soluk bir soğukluk aracılığıyla hisseder öznelerini.

Eleştirel filmozofi tedrici ve söyleşiye dayalı bir süreç olacaktır. Filmozofi film-düşüncenin olanaklarını bildirir ve filmozoflar da müşterek bir karşılaştırmayla en ilginç ve en tutarlı yorumu geliştirir. Filmozofiler bir yazarın filme dahil etmek istediği yorumlama stratejileriyle de desteklenebilir. Film yazarı filmozofik kavramları kullanarak anlam yaratır, psikanalitik bir okuma ortaya koyar veya filmi içeriğiyle ve çevresiyle ilişkilendirir, filmin ideolojik eleştirilere uzam yaratmasını açıklar (eylem, olay örgüsü, dekorlar, dürtüler, vb. analizleriyle bunu tamamlar). Bir kez daha asıl mesele, bazı filmlerin ilginç, iyi, güzel, zekice olup olmadığı etrafında döner... İyi ve kötü, kabul edilebilir ve kabul edilemez yorumlar seyirci topluluğunca değerlendirilir, o kadar. Bir filmin (kapsamlı) hakikati ise bu topluluğun en ilginç veya en gerçekçi bulduğudur tam da.

Ama filmozofik yazıları yönlendirilen, okur üzerinde belirleyici bir sonuç yaratma düşüncesidir. Film-zihin kavramı, duyguları ve düşünceleriyle, bize daha güçlü şiirsel bakışlar kazandıran bir retorik açığa çıkarmak için vardır. Yazılar okurun (muhtemel film seyircisinin) filmi bir teknik değil, düşünme olarak görmesine yardımcı olmak

için vardır. Öyleyse filmozofilerin ve edimsel yazının bakış açısı, okuru *etkilemektir*; filmin yazar üzerinde bıraktığı etkiyi okura hissettirmektir. Her filmozofi okurun dikkat tarzına katkıda bulunur, onlara gelecekte filmleri deneyimlemek için ihtiyaç duyacakları sözcükleri verir. Bir film hakkında yazarken, filmin düşünmelerine dair yaptığımız betimlemeler okura faydalı olmalıdır — hissettiğimiz etkiyi iletebilmelidir, filme dair deneyimimizi başkalarına aktarabilmemizi kolaylaştırmalıdır. Deneyimin başkalarına aktarılmasını yenilemeli, okurun filmi gözünde canlandırmasını mümkün kılmalıdır. Filmi filmozofi aracılığıyla yorumlamak, okur açısından filmle seyirci arasında yeni bir ilişki yaratır.[27] Böylece okur filmi seyircinin yazısı aracılığıyla görecektir ve şayet filmin yazarı değiştirdiğini *hissederse*, bu durumda filmi o yazının tonuna uygun şekilde izleyecektir. Filmozofun yazısı yeni bir dikkat tarzı yaratan kavramlarla iletişim kurar ve bir olay haline gelir, filmle karşılaşmanın ta kendisi olur — okuru değiştiren, dolayısıyla da filmi değiştiren bir şeydir.

27. Bu Richard Rorty'nin betimlemeler "amaca yönelik araçlar olarak verimliliklerine göre değerlendirilir" fikriyle örtüşür. (1992) "The Pragmatist's Progress", Stefan Collini (haz.), *Interpretation and Overinterpretation* içinde, Cambridge: Cambridge University Press, s. 92.

On | **Filmozofi**

> Filmleri hayatımıza katarız. Yaşadıklarıma eklenen fragmanlara, belleğimin destesine eklenen ve geleceğe dair bir şey söylemeyen iskambil kâğıtlarına dönüşürler. Tıpkı değerini ancak benim bileceğim, içerikleri benim için taşıdıkları tarif edilemez önemle karşılaştırılamayacak çocukluk anıları gibi.
>
> Stanley Cavell (1979)[1]

İçinde bulunduğumuz yüzyılda felsefenin filmsel, filmin de felsefi hale geldiği söylenebilir pekâlâ — bu bölümde imajla yazının işte bu buluşmasını ele almak istiyorum. Filmozofi filmi düşünme olarak inceler, dolayısıyla bir film-zihin ve film-düşünme felsefesi olduğu kadar felsefi film-düşünmenin incelemesidir de. Öyleyse kitabın savlarından biri budur: Filmin düşüncesini felsefileştirmek için önce filmin düşünmesini uygulamalı örneklerle kapsamlı bir şekilde ele almak gerekir — yani, filmin fiilen nasıl "düşündüğünü" ayrıntılarıyla açıklamalıyız. Filmin tam olarak *nasıl* düşündüğünü gerçekten göstermeden veya açıklamadan "film-düşünmeyi" sırf bir önerme olarak kullanmak kolaydır. Filmin felsefi olanaklarına dair savlar öne sürme noktasına geldiğimizdeyse, filmozofi olayını uygulamalı film-düşünce örnekleriyle çok daha açık seçik bir şekilde anlayabiliriz. Film biçimlerinde film-düşünmenin izini sürerek, bu biçimlerde ve eylemlerde film-felsefesinin örneklerini (yani, filmozofik filmleri) saptayabilir ve açıklayabiliriz. Bu imaj felsefesine adım attığımızda, yazmaya dayalı bir girişim olarak felsefenin giderek kendi lafzi sınırlarından bir kaçma girişimi haline geldiğini ve sorunlarını "imajlaştırmaya" yöneldiğini görebiliriz. Bu bölümün temel savı, Nietzsche ve Derrida gibi filozofların düşünen şiirsel yazılarından başlayıp, He-

1. Cavell, *The World Viewed*, s. 154.

idegger'in tefekküre dayalı düşünmesinden geçerek, Deleuze ve diğerlerinin düşünce imajına yönelen ve en nihayetinde filmin post-metafizik düşünmesine ulaşan hattın izini sürebileceğimizdir. Başka bir deyişle, felsefenin bir "ucunda" film bulunmaktadır.

Aslında filmin felsefe için *başka bir gelecek* sunduğunu söylemeye çalışıyorum. Filmozofi felsefeden daha iyi olmasa da farklı bir felsefedir — sezgiye ve duyguya dayalı bir felsefi olaydır. Filmozofi, felsefenin sonunda, kapasitesinin ötesinde (daha doğrusu, *dışında*) yönelebileceği müstakil bir yoldur. Deleuze'ün düşünce sineması kuramının felsefeye etkisine dair birçok yeni çalışma mevcut, dolayısıyla ben de kitabımın öncelikle film-düşünmenin film incelemeleri ve seyirciler üzerindeki etkisini açıklamaya yönelik bir girişim olduğunu bir kez daha vurgulamalıyım. Göründüğü kadarıyla Deleuze'ün *Cinema* kitabına dayalı yorumların çoğu, sinema deneyimini yeterince zenginleştirmiyor veya açıklamıyor. Bazısı Deleuze'ün filme dair yapıtlarını film seyretme deneyimini geliştirmek yerine Deleuze incelemelerini kavramsal ve felsefi açıdan geliştirmek için kullanıyor. Kitabın bu son bölümünde, öykümüzün daha felsefi yanıyla ilgilenebilirdim, ama bunun yerine söz ettiğim felsefi sorgulamanın sonuçlarını *film seyretmeyle* ilişkilendirmeyi tercih ediyorum. Örneğin birtakım fikirleri ve sorunları işleyen filmler yapmak için filmin bu felsefi yönünü kullanmanın pratik yolları nelerdir? Felsefi imajların bu şekilde kuramlaştırılması çağdaş sinemayı anlamamıza nasıl yardımcı olur?

Düşünce ve metafor

Önce farklı düşünme biçimlerimize kısaca bakalım: Deneyime-dayalı-düşünce, dile-dayalı-düşünce ve kavramsal-düşünce. Bu düşünce biçimleri hiyerarşik bir düzende değildir; sadece birbirinden farklı düşünce tipleridir; zihinlerimiz de özgür ve baskı uygulayan düşünce güçlerinin bileşimidir. Öncelikle naif çocuk düşüncemiz giderek kategorikleşip dilselleşir ve olgun, soyut kavramsal-düşünceye dönüşür. "Kavramsal-düşünce" kuramsal ve kavrayıcıdır, kaostan bir düzen yaratır. Felsefe genelde insanın kavramsal-düşüncesinin tatbikiyle geliştirilir. En faydalı ve en çok kullanılan düşünce biçimiyse "dile-

dayalı-düşünce"dir. Dil, düşünme için gerekli söz dağarcığını sağlayarak kavramsal-düşünceyi hem olanaklı kılar hem de yönlendirir. Dil, algılarımızı düzenleyip denetleyerek şeyleri keşfetmemizi sağlar. "Sezgisel-deneyime-dayalı-düşünce" insanın tüm düşünce biçimlerinin temelidir, ama kavramsal düşüncenin "önünde" —öncesinde— gelen bir zamanla sınırlı değildir; temelde ketlenmiş bir rol oynamasına rağmen, her zaman iş başındadır. Algı sırf bir duyum değil, aynı zamanda bir yargıdır ve temel nitelikteki bu ham düşünme, kavramsal ve dilsel düşüncede ve bunların etrafında mevcudiyetini sürdürür (tıpkı Deleuze'ün hareket-imajlarının zaman-imajlarda ve etraflarında meydana gelmesi gibi). Sezgisel düşünmenin imaja dayanmasıysa, tartışmamız açısından özel bir önem taşır.

Aristoteles, Descartes ve Locke'a göre zihinsel imajlar dünyadaki —dünyaya ait— nesneleri temsil etme şekilleri bakımından resme benzer. Normalde gördüğümüz şeyin bir kopyasını veya benzerini oluştururlar. Ama zihin felsefecileri zihinsel imajların oluşumunu araştırmışlardır. Onları "görmüyorsak" nasıl oluyor da resimsel olabiliyorlar? Çoğunlukla da (bazılarının hep söylediği gibi) bu kadar belirsizseler nasıl resimsel olabilirler ki? Belki de resimsel değildirler, ama onları görmeye benzer şekilde deneyimliyoruzdur. Zihinsel imajların bizim göz-kameramızın video kaydedicisi olduğunu ve neredeyse yeniden oynatılabildiklerini söyleyebiliriz belki de — başınıza dün gelen bir şeyi basitçe gözünüzde canlandırmaya çalışın: Bu zihinsel film ne kadar belirgindir? Ama zihinsel imajlarımızda şeylere dair yerleşik bir bilgi bulunması daha da önemli. Bir tür rezonans, yankı veya yansımadır bu — bilgiyi es geçen, etrafından dolanan imajın iletişimidir. İmajlar aynı zamanda hayal gücünü harekete geçirir (hayali [*imaginary*] sözcüğünün kökü *imaginaire*, yani "varolmayış"tır) ve deneysel sinemacı ve kuramcı Marcel L'Herbier'nin 1919'da yazdığına göre imaj "hayal gücü için bir görünüş ânından başka bir şey" değildir.[2] Bazen her türlü bilginin kaynağı olarak görülen ve hakikatin sezgisel üretiminin olmazsa olmaz koşulu kabul edilen hayal gücü her şeyden önce dünyayla şiirsel bir yeniden temas kurmadır (hatta beyin

2. L'Herbier, 1919'da, aktaran Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism* içinde, c. 1, s. 108.

taramaları, görme ve hayal etme sırasında beynin büyük ölçüde aynı bölümlerinin çalıştığını göstermektedir).[3] Hayal gücünün serbest çalışması —ve *neredeyse* her şeyi hayal etme becerisi— belli bir kavramsal gelişme sağlar ve fikirlerin imajlarla sınanmasını olanaklı kılar. Hayal gücünden şiire ve şiirden bilgiye giden yol asla dolambaçsız değildir, ama genellikle sağlam bir yoldur. Dolayısıyla imajların bilgimizin bir *parçası* olduğunu anlayabiliyoruz. Hepimiz aynı şekilde görsek de farklı hayallere kapılırız, farklı görüntülerle düşünürüz — algı bir imajdan anlam çıkarmaktır. Estetik varlıklarız (ama sadece sanatla haşır neşirken değil) ve estetik deneyim de, *geçerli bir bilgi tarzıdır*. Dolayısıyla her türlü düşünme kuramı kesintisiz bir estetik dikkate sahip olduğumuzu hesaba katmalıdır.

Dolayısıyla felsefenin *yazı biçimini* tartışmaya başlayınca imajların ne denli önemli bir rol oynadığını görebiliriz. Felsefi retoriğin fikirleri içerecek denli esnetilmesinde ve "düşünmek" uğruna felsefenin reddedilmesinde böyle bir farkına varışın izlerini görebiliriz. Martin Heidegger'e göre "düşünmek", muhakeme veya uslamlamadan çok şiir ve tefekkürle ilintiliyken, Wittgenstein "felsefenin sonu" problemini ortaya atmış ve bir olayın mı felsefeyi sonlandırdığını, yoksa felsefenin içindeki bir olayın felsefeyi sürdürmeye mi çalıştığını sorgulamıştır (filmozofiyse bu iki olasılık arasındaki boşluğu doldurmaya çalışıyor). Felsefe "sonuna" yaklaşırken, düşüncenin gidilebilecek farklı yönleri işaret eden tabelaları pragmatik olarak düzenleyen de bu gevşek düşünme ve metaforik retoriktir tam da.

Arthur Schopenhauer'ın izinden giderek, gerçeklik ve temsili "*istenç*"e hapseden Friedrich Nietzsche kavramlarla gerçeklik arasındaki ilişkiyi (genellikle "hakikati" açığa çıkaran kombinasyonu) inceler: Örneğin kuramsal şablonla, kavramla, "yaprakla" örtüşen bir "yaprak" olup olmadığına bakar. Kavramlar tıpkı metaforlar gibi işler ve dünyaya dair deneyimimizi değiştirirler. Felsefi yazı, metaforları hem ikna etmek hem de kavram yaratmak için kullanır; analitik felse-

3. Gerçekten de hayal etmek ile görmek arasındaki sınır çok belirgin değildir – zira görürken de hayal gücümüzü kullanırız, bir görüntüyü bir anıyla desteklemek veya öylesine gözümüze takılan bir nesneyi tamamlamak için hayal gücüne başvururuz. İzleyiciler olarak öngörmek, bellek ve hayal gücüyle harmanlamak bakımından kesinlikle çok aktifizdir.

fecilerse Kıta Avrupası felsefesinin süslü püslü bir metaforculukla dolu, dolayısıyla da malul olduğunu ileri sürer ve kendi retorik sıçramalarını gizleyerek dolaylılık yerine dolaysızlığı tercih ettiklerini söylerler. Metaforik dil açıkça —örneğin özbilinçli ve ironik bir şekilde— veya gizliden gizliye, bilinçdışı ama incelikli bir şekilde kullanılabilir. Metaforun yapısı, sadece metaforun felsefi kullanımını anlamamıza yardımcı olması bakımından buradaki tartışmamızla ilgilidir. İki veya daha fazla unsur arasında bir uyum eksikliği olduğunda metafora başvurulur: "John kaplandır, kaplan" cümlesini örnek verebiliriz. Metaforların tek bir anlamı olamaz, çünkü olursa metaforun tanımına ters düşer. Öyleyse metaforik bir ifadenin tam ve kesin bir gönderileni olduğunu söyleyemeyiz, sadece gönderme yaptığı bir alanın varlığından söz edebiliriz — sözgelimi verdiğimiz örnekte insanın hayvansal niteliklerine gönderme yapılmaktadır. Bir metafor şu veya bu anlama gelebilir, ama bir anlama geldiği *kesindir*. Aslında metaforlar anlamları ortaya çıkarmaya hizmet eder; anlamı okurun *tamamlaması gerekir*. George Lakoff ve Mark Johnson *Metaphors We Live By* (Birlikte Yaşadığımız Metaforlar) isimli çalışmalarında kavramsal düşünmenin çoğunlukla metaforik olarak yapılandığını, kavramların birbirlerinden metaforik olarak türediğini iddia ederler. Bu iki yazara göre, metaforik kavramsal sistemler neticede metaforik olmayan düz-anlamlı dile dayansa da, metaforları dünyayı ve fikirleri anlamak için kullandığımızdan, anlayışa dayalı olan hakikat/doğruluk, tam da bu sebeple metafora bağlıdır — yani, metaforlar hem anlamlı hem de doğru olabilir.

Peki ama felsefe kalplerimize ve duygularımıza hitap etmeli, bir savı bize hissettirmeli midir? Yazar şiirsel sözcelerin anlamını kontrol edemiyorsa, şiirsel dil kişinin zihninde olanları açıklamaya uygun mudur? Felsefenin, rahatsız edecek kadar belirsiz, muğlak olmaktansa, iletmek istediği fikirleri engellemeyen açık ve şeffaf bir dile ulaşmaya çalışması gerekmez mi? *Sonuçlarımızda niçin dolaylı, dolambaçlı, muğlak ve dolayısıyla kesinlikten uzak olmayı amaç edinmemiz gereksin ki?* Felsefi yazıda mecazi betimlemelerin neden sorunlu olduğunu sorarak işe başlayabiliriz. Bu betimlemelerin belirsizliği kavrayış akışını durdurarak "verimliliğin" kaybedilmesine yol açar mı? Lakoff ve Johnson'ın yazmış olduğu gibi, metafor açıkça bir felsefi

nesnelcilik mitini ele verir; ama bu, "deneyimlerimizi, düşüncelerimizi ve dilimizi anlama şeklimizi izah etmede başarısız olan" bir nesnelciliktir.[4] Metaforların soyut konuları *billurlaştırmak* için kullanıldığını ve böylece belirli bir argümanı görselleştirmemize yardımcı olduklarını görebiliriz; sonuçta anlayışımız da dolaylı olarak değişir. Metaforlar bir şeyin daha iyi anlaşılmasını sağlar, düşüncenin önündeki engeller olmaktan ziyade birer büyüteçtirler. *Karmaşık kavramlar ve kuramlar genellikle ancak metaforların özetleyiciliği sayesinde özgürlüklerine kavuşur.*

Rasyonellikle metafor kullanımının bağdaşıp bağdaşmadığını sorabiliriz artık. Mecazlar duyulara cazip gelebilir, ama ilettikleri bilginin doğruluğuna güvenebilir miyiz? Felsefi yazıda metaforların işleyiş biçimine olumlu bakabiliriz. Metaforlar (felsefi) bir çalışmaya renk katabilir, canlı ve resimsel hale getirebilir. Sözgelimi Pandora'nın kutusu, bizi yazarın açıklayıcı olduğunu hissettiği başka bir yerdeki benzer bir duruma yönelten zihin açıcı yorumlarla dolu iyi bir metafordur. Bazı analojilerin tekrar kullanılabilmesi son derece faydalıdır (örneğin Locke'un zihin için kullandığı üzerine bir şey yazılmamış "boş tahta" metaforu gibi). Richard Rorty "mantıksal uzamın dışından bir ses" gibi görünseler de aslında "kişinin dilini ve hayatını değiştirme çağrısı" oldukları için metaforların "üçüncü bir inanç kaynağı" olarak görülmesi gerektiğini öne sürer.[5] Öyleyse gerilim yaratarak *yeni* bir düşüncenin önünü açmak için birbirini elemeye çalışan felsefe ile metafor arasındaki ilişkiyi neredeyse diyalektik bir ilişki olarak görebiliriz. Üstelik felsefe iletilecek inanç ve kanaatlere dairse, bu durumda metaforlar da söz konusu iletişim edimini güçlendirerek hayata geçirmeleri bakımından felsefi yazı için elzemdir.[6] Bu durumda, etkili olabilmek için felsefi yazının, olduğu yerde durup "Gelin beni alın, hayata geçirin," diye fısıldamak yerine, layıkıyla ikna edici olması gerektiği sonucunu çıkarabiliriz. Göründüğü üzere,

4. Lakoff ve Johnson, *Metaphors We Live By*, s. 210.

5. Richard Rorty (1991), *Essays on Heidegger and Others: Philosophical Papers*, Cambridge: Cambridge University Press, c. 2, s. 12-13.

6. Cavell'in öne sürdüğü gibi, Wittgenstein'ın yazısı "içsel bir değişimin eşlik etmediği anlayışı önlemek ister." (1962) "The Availability of Wittgenstein's Later Philosophy", *Philosophical Review*, c. 71, no. 1, s. 93.

imajlar ve analojiler gibi metaforlar da okurla dolaysız bir bağ kurar, felsefi yazı kapsamında da okuru değerlendirme yapmaya davet etmek gibi bir işlevleri vardır, bizi aktif olarak kavrayacağımız ve inşa edeceğimiz farklı sorgulama kanallarına yöneltirler.

Nietzsche ve Derrida

1870'lerde "Retoriğin Dil ile İlişkisi" başlıklı bir dersinde Nietzsche, retoriği *doğal kabul etmeyen* anlayışı düzeltmek için bazı retorik tanımları geliştirir. Nietzsche retoriğin "sırf kandırmak için öncelikle kulağa hitap ettiğini" kabul etmekle birlikte şu noktaya dikkat çeker: "Dilin retorikten uzak 'doğallığı' diye bir şey yoktur; dilin kendisi tam anlamıyla söz sanatlarının ürünüdür; retorik hakikate, şeylerin özüne ne kadar dayanıyorsa dil de en fazla o kadar dayanır."[7] Nietzsche bütün sözcüklerin mecaz, tüm dillerin mecazlı olduğunu ve sözcükle nesne arasındaki ilişkinin de dolaylı ve metaforik olduğunu ileri sürer. Bu nedenle Nietzsche'ye göre hakikat sadece bir "yanılsama", yani "metaforlar, metonimiler, insanbiçimciliklerden müteşekkil değişken bir birleşimdir; şiirsel ve retorik olarak yüceltilmiş, aktarılmış ve süslenmiş insan ilişkilerinin toplamıdır ve uzun bir kullanım sonrasında değişmez, kanonik ve bir ulusa ait gibi görünür."[8] Nietzsche felsefenin içinde kalan bir filozoftur. Diğer filozofları, "belirsiz bir şeyin üstüne yatıp uzanmak yerine, güvenli bir hiçliğin üstüne yatıp ölmeyi" yeğleyen filozofları "bir avuç dolusu 'kesinliği' bir araba dolusu güzel olasılığa" tercih etmekle ithameder.[9] Nietzcshe'nin felsefi sorgulamadan ne anladığını, felsefenin geleneksel savlarına ilişkin yorumundan ve —bu savların *tamamen retorik temeller* üzerinde inşa edildiğini göstererek giriştiği— yapıbozumdan da çıkarabiliriz. Nietzsche arada dil engeli olduğu için eksiksiz ve temel bir dünya bilgisine sahip olamayacağımızı, bu sebeple "gerçekliğin" uygun bir ifadesi olamayacağını ileri sürer; hatta uygun bir müşterek ifade tarzı talep etmek

7. Friedrich Nietzsche (1989), *On Rhetoric and Language*, haz. ve çev. Sander L. Gilman, Carrole Blair ve David J. Parent. Oxford: Oxford University Press, s. 21.

8. *A.g.y.*, s. 250. Bununla birlikte metaforik dilin kesişen açık ve kapalı kullanımlarının sonuçları meselesi Nietzsche'nin ilgilenmediği bir şeydir.

bile anlamsızdır. Metafizik dilin bu şekilde parçalanması, Nietzsche'nin değerleri yeniden değerlendirmesinde bir sonraki adımı oluşturur.

Nietzsche 1873'te yazdığı "Ahlak Dışı bir Anlamda Hakikat ve Yalana Dair" başlıklı denemesinde sözcükle nesne (dolayısıyla da felsefeyle kavramları) arasındaki ilişkiyi dolaylı ve metaforik olarak kabul etmeyi sürdürür: "Bilme ve duyumsamayla birleşen kibir, insanın bakışını ve duyularını bir sis perdesiyle kaplar; bilme yetisine ilişkin en kendini beğenmiş görüşü ona yavaş yavaş aşılayarak onu varoluşun değeri hakkında kandırır."[10] *Keşfedilmeyi* bekleyen bir "hakikat" yoktur, hakikat diye "yaratılması gereken bir şey vardır", hakikat "bir *processus in infinitum* (sonsuz gelişim), bir aktif belirlemedir — kendi başına kesin ve belirli olan bir şeyin bilincine varmak gibi bir şey değil."[11] Nietzsche'nin amacı dilin dışına çıkmanın bir yolunu göstermek değildir; sadece bilincin gelişimine paralel bir *dönüşümünün* olması gerektiğini söylemek ister. Her ne kadar kişide rasyonelin (buna saygınlık maskesi adını verir) ve sezgiselin bir arada bulunmasına ihtimal vermese de, Nietzsche'nin yapıtlarına *ağır ağır* nüfuz edebilmenin tek yolu dilsel titizlik ile yorumsal çoğulculuğu bir şekilde birleştirmektir.

Nietzsche'nin gözünde dilin amacı soyut hakikatleri değil, bireyin duygularını ve yargılarını iletmektir. Nietzsche bildiğimizi düşündüğümüz şeyi aslında bilmediğimize dikkat çeker, çünkü (Nietzsche'ye göre bir kısaltma, özetleme edimi olan) dil "araya girmektedir". Richard Rorty bu düşünce çizgisinin, felsefi dilin salt akıl yürütme olmadığı, bir düşünürler tarihinin ürünü olduğu görüşüyle bağdaştığı sonucuna ulaşır. Rorty bu türden yazarlar hakkında şöyle der:

> Metaforlar daha sözel hakikatlere dönüşmeden, sözcüklerin bu kullanımı bildik anlamlara dönüşmeden, bizi metaforlarının gücüne ikna ederler, bu gücü hissettirirler, ... ama inancımızı yeniden şekillendirmek için değil, bize sadece [felsefenin] tarihsel olumsallığını anımsatmak için bunu yaparlar.[12]

9. Friedrich Nietzsche (1972), *Beyond Good and Evil*, çev. R. J. Hollingdale. Harmondsworth, Middlesex: Penguin, s 10.

10. Nietzsche, *On Rhetoric and Language*, s. 246.

11. Friedrich Nietzsche (1968), *The Will to Power*, çev. Walter Kaufman ve R. J. Hollingdale, haz. Walter Kaufman. New York: VintageBooks, s. 552 ve devamı.

12. Rorty, *Essays on Heidegger and Others*, s. 16.

Peki, bu şemaları retoriğe bulanmış kavrayışlarından "kurtarabilir" miyiz? Latince *fortis* —güçlü— kökünden gelen *force* (kuvvet) veya Latince *materia* —malzeme, kereste— kökünden gelen *matter* (madde) gibi soyut sözcüklerin etimolojisinde "saf düşünce" diye bir şeyin olmadığını anlamamızı sağlayan metaforik mitolojiden izler buluruz. (Belki de metafiziği mümkün kılan bizzat dilin metaforik doğasıdır.) Öyle görünüyor ki felsefi sorgulamanın metaforik kökenlerini yazıda, hatta düşüncede bile alt edemeyiz; bilgimizin sınırlarına tosladığımız noktada, felsefeye ait fikirler bir *metafor tarihi* olarak görülebilir.

Örneğin Wittgenstein'ın *Felsefi Soruşturmaları*'nda ironik, mizahi, sert, vb. birçok ses vardır ama hepsi bir aradadır ve öne çıkıp dikkatimizi çekmeye çalışırlar. *Kültür ve Değer*'de kendisinin de söylemiş olduğu üzere, Wittgenstein olduğu gibi benimsenecek bir "yöntem" öğretmediğini iyice belirgin kılmak için mümkün olduğunca şiirsel bir üslupla yazar.[13] Metaforik olmayan, düz-anlamlı, mantıksal dil Wittgenstein'ın amaçları bakımından yeterince esnek değildir, Wittgenstein bizi daha kapsamlı ve farklı bir şekilde düşünmeye yönlendirmek ister. Wittgenstein felsefe ile okur kitlesinin inançları arasında doğrudan bir bağ olamayacağını fark eder ve bu fark ediş, Wittgenstein'ın "hakikati" ifade etmektense *işaret etme* çabasında kendisini açığa vurur. Felsefi yazı metaforik ifadeyi *yeni bir şekilde* kullanabilir, sorunları "imajlaştırabilir" ve böylece anlamların kapsamını daha da genişletip *düşünmemizi* daha ileri götürmemizi isteyebilir. Yazı, dar anlamda, çizgisel işaretlerin kâğıt üzerinde kayda geçirilmesi, kâğıda nakşedilmesidir, ama Jacques Derrida'nın post-yapıbozumcu anlayışına göre yazı toplumsal yapının *uzlaşımlarında* zaten mevcuttur, kayda geçirmenin ortaya çıkışından önce mevcuttur, yani konuşma yazıyı zaten "içerir". Derrida'ya göre dil yazıya *dönüşmektedir* ki yazı "dilde" olmayan bir tamamlanmışlık içerir; çünkü "sadece düz-anlamlı resimsel veya düşüncesel kayda geçirme işleminin fiziksel jestlerini değil, aynı zamanda onu olanaklı kılan şeyin bütünselliğini" de ifade eder.[14] Dolayısıyla yazı bir tür "kayda geçirme,

13. Bkz. Ludwig Wittgenstein (1980), *Culture and Value*, çev. Peter Winch, haz. G. H. von Wright ve H. Nyman, Chicago: University of Chicago Press, s. 249.

nakşetme" olarak görülmelidir; hiçbir şekilde "temsil" değil, bir kökendir.[15] "Hakikat" değerlerinden kuşku duyan Derrida, Nietzsche'nin açtığı yolda ilerlememiz, retorik ve filolojik sorunları felsefe tarihine bağlamamız gerektiğini ileri sürer. Aslında metafiziğin tarihi, felsefi sorgulamayı imkânsız hale getirmiştir: "yine de filozofun tek büyük konusu olan anlamın mevcudiyetiyle, hakikatiyle ilgili bir şeyler yazıda *kaybolur*" ve bu sebeple söz-merkezci metafiziğin sınırları içersinde kalmak için "filozof yazıya karşı yazar, yazıda kaybolanı telafi etmek için yazar ve tam da bu jestle... —yazının kötülüğünün konuşurken de nüve halinde zaten var olduğunu unutmak ve aklından silip atmak için— kendi eliyle *meydana getirdiği* şeyi unutup yadsır..."[16] Derrida burada bir kez daha yazının retoriğinin basit ve kaçınılmaz şekilde "meydana geldiğini" ileri sürer. Rorty çoğu bakımdan Derrida'yla aynı görüşte olsa da esasen felsefenin terimlerinin yerine kendi terimlerini geçirdiğine inanır ve Derrida'nın "iz sürmek" gibi terimler kullanmasının inşacı bir dil felsefesine, bir onto-teolojiye yakın olduğu sonucuna ulaşır; çünkü onto-teoloji "gösterilebilir ama söylenemez, inanılabilir ama bilinemez, varsayılabilir ama zikredilemez."[17] Derrida'ya göre bütün felsefe ve edebiyat biçimleri *yazının* ürünüyken, Rorty'ye göre bunlar birer *anlatı* türüdür. Bu anlayış, Rorty'nin felsefe tarihini tek bir bütün olarak kavramasını, onunla aynı terimlerle *konuşmasını* ve "benzersiz, bütüncül, kapalı söz dağarcıkları yaratmaya" çalışan felsefenin sorunlarını "tema konumundan uzaklaştırmasını" mümkün kılar.[18]

Dolayısıyla felsefenin retoriği, sorun ve düşünceleri sözcükler aracılığıyla "imajlaştırma" girişimine yaklaşır.[19] Richard Dienst'e gö-

14. Jacques Derrida (1976), *Of Grammatology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, s. 9.

15. Muhtemelen Derrida bir sinema dili olmadığını, sadece bir sinema yazısından, sinematografinin yazısından söz edilebileceğini söylerdi (bu tam da Agnes Varda'nın sine-yazısını anımsatıyor).

16. Jacques Derrida (1982), *Margins of Philosophy*, çev. Alan Bass. Brighton: Harvester Press, s. 291; vurgular bana ait.

17. Richard Rorty (1982), *Consequences of Pragmatism*. Brighton: Harvester Press, s. 102.

18. Richard Rorty (1984), "Deconstruction and Circumvention", *Critical Inquiry*, no. 11, Eylül, s.19.

re kuram "kavramların icat edilmesi ya da, daha doğrusu, *kuramsal imajların icadı*" olarak anlaşılan "son derece değişken bir kültürel pratiktir."[20] Yazı, imajı taklit etmeye çalışırken daha fazla hareket ettiği için imajı keşfetmeye ihtiyaç duymuştur. Dilin imaja nasıl daha çok benzeyebileceği sorusunu ortaya atmak bile yepyeni olanaklar açacaktır önümüzde. Sigrid Weigel'e göre imaj yazının kendisi haline gelir "ve bunu da düşüncenin kökenini ve üretiminde olup bitenleri açığa vuracak şekilde yapar."[21] Walter Benjamin imajlarla-düşünmekten (*Bilddenken*)—düşünmek için imajları kullanmaktan— söz eder: Örneğin geçmiş sadece bir imaj olarak kavranabilir. Düşüncenin içindeki bu imajlar, yazıdaki bu düşünce-imajlar (*Denkbilder*) sayesinde fikirleri daha önce hiç olmadığı kadar dolaysız biçimde açığa vurmak mümkün olur.

Heidegger

Heidegger'e göre "felsefe" metafizik, yani Batı rasyonalitesidir. Oysa düşünmek, tanımlarla veya argümanlarla ilgili bir şey değildir öncelikle. Şayet felsefe öğretmekse, bu durumda düşünmek de öğrenmektir — varlık yapılarını izah eden bir öğrenmedir. Heidegger pek çok noktada farklılık gösteren temel düşünme "tanımları" geliştirir: kalp ve bellek, kendini vakfetme ve anma, şükretme ve dikkat etme, kulak asma, aklından geçirme ve sezme. Akıl yürütmek veya kategorikleştirmekten ziyade şiire ve kendi üstüne düşünen duyguya yakın bir düşünmedir bu. Ama düşünmek özünde şeyleri aydınlatır, çehrelerini değiştirir. Felsefe düşünmeyi şeylere dikkat kesilme olarak tanımlayabilir, ama Heidegger'e göre filozoflar da bizzat düşüncenin uzamına dikkat kesilmelidir. Öyleyse düşünmenin görevi, "önceki düşünmeyi düşünme konusunun belirlenmesine teslim etmektir";[22] başka

19. Filmin "akışkan ve etkileyici bir dil. .. ve kavramsal bir yazı biçimi" olduğunu söyleyen Emile Vuillermoz'nun 1920'de yazdıklarını anımsayalım. Bkz. "Before the Screen", *Aesthetic*, s. 227.

20. Dienst, *Still Life in Real Time*, s. x.

21. Sigrid Weigel (1996), *Body- and Image-Space: Re-Reading Walter Benjamin*, Londra: Routledge, s. 52.

22. Martin Heidegger (1993), "The End of Philosophy and the Task of Thinking", çev. Joan Stambaugh, *Basic Writings* içinde, Londra: Routledge, s. 449.

bir deyişle, yaygın rasyonel düşünme biçimlerinin farkına varılması ve yeni düşünme tarzlarının geliştirilmesidir.

İnsanlık düşünme yetisine sahiptir, ama nadiren düşünür. Heidegger'e göre, yaygın düşünme *düşünce'sizdir* — çok çok az düşünürüz, bunun nedeni de öncelikle bizi içine çeken bilgi ve teknolojinin düşünmeye mahal bırakmamasıdır (ben de teknik film terimlerine yine bu nedenle karşı çıkıyorum). Düşünce'sizlik "tekinsiz bir ziyaretçidir": "günümüzde her şeyi en hızlı ve en ucuz, en basit şekilde alıp kavrıyoruz, üstelik çabucak, hatta ânında unutmakistiyoruz... İnsan günümüzde *düşünmekten kaçıyor*. Düşünce'sizliğin temelinde de işte bu düşünceden kaçış var."[23] Düşünce'sizlik aynı zamanda hatırlamaktan âciz olmaktır — bellek, düşüncenin kafada toparlanması, tartılması, tefekkür edilmesidir. Günümüzde çoğu popüler filmin düşünmekten benzer bir kaçış halinde olduğu söylenebilir pekâlâ; keza sorgulamalarının birçok olasılığa gebe olduğunu öne sürerek düşünce'sizolduklarını da yadsırlar; ama aslında düşünme bakımından zayıftırlar. Düşünce'siz film-düşünme (bunu, düşünce içersinde düşünülmeyeni ortaya çıkaranfilm-düşünmeyle karıştırmayalım) belki de filmin dramatik yapısına tutsak olmuştur ve "aziz" anlatının buyruklarına göre hareket edip bağlantılar kurar.

Heidegger "hesaplayıcı" düşünmeyle "tefekküre dayalı" düşünme arasında bir ayrım yapar. Hesaplayıcı düşünme iktisadi olarak sadece olasılıkları hesaplayan bir düşünme tarzıdır; "asla durmayan, asla toparlanamayan"[24] bir düşünme tarzıdır, hemen kavrar ve hemen unutur. Bu, normal, rasyonel, bir ölçüde bilimsel bir düşünme tarzıdır ve planlamaya, araştırmaya, düzenlemeye, sorgulamaya çalışır. Filmozofik terimlerle ifade edecek olursak, ham diyalektik biçimler veya tek kanallı bir mesaj ileten filmler hesaplayıcı film-düşünmeye karşılık gelir. Film yapımı, taşı gediğine oturtarak seyirciyi afallatır ve sıkı bir dışavurumculukla yerine mıhlar; film-düşünme de yorumların sayısını belirler. Tanımı gereği negatif bir film-düşünme değildir bu — dikkatimizi belli imajlara ve fikirlere yönlendirdiği için daha dolaysız olabilir; imajlarla ve hareketlerle düşünmeye ve argüman geliştirmeye çalışır. Oliver Stone'un ve Paul Thomas Anderson'ın filmlerini bu-

23. Heidegger, *Discourse on Thinking*, s. 45. 24. *A.g.y.*, s. 46.

na örnek gösterebiliriz: Sözgelimi *JFK*'in stratejik imaj renklendirmelerini veya *Manolya*'nın telaşlı, hızlı hareketlerini ve giderek hızlanan sahne, imaj, vb. değişimlerini düşünün.

Heidegger'e göre hesaplayıcı düşünme tarzlarının ortaya çıkmasının sebebi kısmen teknolojidir. Teknoloji gerçeklikten, güzellikten, doğadan veya hayattan daha *yakındır* ve artık ekseriyetle teknolojiyi gerçeklikten önce deneyimleriz (veya gerçekliği teknoloji aracılığıyla deneyimleriz). Bu teknoloji, bu tekinsizlik, insanın kök salmışlığını tehdit eder. Heidegger insanın tüm varoluş tarzlarında teknolojinin güçlerince kuşatılıp boğulduğu bir gelecek tahayyül eder. Giderek daha az düşünüyoruz, çünkü bilgi ve teknolojinin bizi içine çekip yutması düşünmeye fırsat bırakmıyor. Artık bu, sadece seyircinin film ve medyanın teknolojisini deneyimlemesiyle de ilişkili değildir, teknolojik imajların (özel efektlerin) sinemadaki kullanımında da bunu görürüz. Filmler ekseriyetle özel efektlerin istilasına uğrar ve böylelikle düşünmeye fırsat kalmaz — tatmine giden hızlı ve kolay bir yoldur bu.

Öyleyse bize yakın olan, bize bağlanan şeyi — yani, teknolojiyi — düşünebilmek için tefekküre ihtiyaç duyarız. Dolayısıyla Heidegger'in teknolojinin etkisine ilişkin çözüm önerisi, onu sakince kavrayıp bırakabilen; teknolojiden yararlanıp sonra ondan vazgeçebilen bir düşünme tarzıdır. Tefekküre dayalı düşünme, dışarıda bırakabildiği kadar dahil olur teknolojiye; Heidegger buna "[kendini] *şeylere bırakma*"[25] adını verir; teknolojinin doldurması karşısındaki sakinlik veya soğukkanlılık olarak tanımlar içeriğini. Teknoloji, anlamını bizden gizlediği için insan bir de "*gizeme açıklık*"[26] ihtiyacındadır. Bu iki tutum insana yeni bir köklülük vizyonu verir. Akışkan film-düşünmeyi bu tarz bir kullanım olarak görebiliriz, teknolojiyle hayatı akışkan bir şekilde birleştirir, karşıtlaştırmaktan ziyade birbirine ekler (örneğin David Fincher'ın, Wachowski kardeşlerin, hatta David Lynch'in ve David Cronenberg'in filmlerini düşünün). Ama tefekküre dayalı düşünmenin sadece teknoloji karşısında rolü yoktur, bunun yanı sıra "olan her şeyde hüküm süren anlamı tasavvur eden" bir düşünmedir ve "tek bir fikre takılıp kalmamamızı ister".[27] Dolayısıyla tefekküre dayalı düşünme, düşünce ile tartışmanın etkileşimine dayalı, bizi ye-

25. *A.g.y.*, s. 54. 26. *A.g.y.*, s. 55. 27. *A.g.y.*, s. 46 ve 53.

niden köklendiren yavaş ve derin bir dikkat tarzına bağlı iddiasız bir sezgisel düşünmedir. Heidegger'in insan için söylediği şeyi biz de film için söyleyebiliriz: Filmin temel doğası tefekküre dayalıdır — filmi öyküye, dile, teknolojiye indirgemeye çalışan ham film yapımının hesaplayıcı bir tarafı vardır sadece. Film-zihin kavramı, tefekküre dayalı bu film-düşünmeyi sinemanın tam kalbine yerleştirmemizi mümkün kılar ve film-düşünmenin muhtemelen her uğrağında hüküm süren anlamı tasavvur etmemizi sağlar.

Heidegger'in tefekküre dayalı düşünme kavramı, kendi üstüne düşünmeye dair önceki açıklamalarını çağrıştırır: "Kendi üstüne düşünme kendi varsayımlarımızın hakikatini ve amaçlarımızın alanını, sorgulanmayı en fazla hak eden şeylere dönüştürme cesaretidir."[28] Bu şekilde etrafı araştırmak, kolaçan etmek, etrafa dikkat kesilmek veya duraklamak, ara vermek, varlığın yorumlayıcı bakışında rastladığımız bir şeydir (dolayısıyla film-zihnin yorumlayıcı film-düşünmesinde de rastlarız aynı şeye). Tefekküre dayalı düşünme, düşüncenin şiirselleştirilmesi, düşünmeyi dilin ötesine, bir "ilk şiire" taşıma girişimi haline gelir — tüm *şiirselleştirmeler* düşünmeyle başlar. Heidegger'e göre tefekküre dayalı şiirsel düşünme, düşüncedeki düşünülmeyeni açığa vurmaya yönelir: Deleuze'ü ele aldığım dördüncü bölümde daha önce dikkat çektiğim üzere, düşünülmeyen henüz düşünce olmamış düşüncedir, "dışarının" kaosunu rasyonel düşünceye katan düşüncenin geleceğidir. Bu kendi üstüne düşünmeye dayalı düşünme, bir uzam veya alan varsayar, düşüncelerin hayatlarını sürdürebildiği ve bakılıp korunduğu bir alan, bir fikir yürütme uzamı, düşünmenin büyüyüp serpilmesine olanak tanıyan bir uzam. Diyalektik düşünme, sezgi, ispat... — bütün bunlar bu tür bir düşünce alanının, bu tür bir düşünce uzamının, şeylerin (hakiki) mevcutlaştırmasının boy gösterebileceği bir uzamın olanaklılığına bağlıdır. Öyleyse düşünmenin (kavramanın ve idraketmenin) görevi, Varlığın (mevcudiyetin) alanına dikkat kesilmektir; "açığa çıkartma" (yani, hakikat) da "Varlık ile düşünmenin ve bunların birbirlerine aidiyetlerinin var olduğu unsur-

28. Martin Heidegger (1977), "The Time of the World-Picture", *The Question Concerning Technology and Other Essays* içinde, çev. William Lovitt. New York: Harper and Row, s. 116.

dur."[29] Tefekkür düşünürlerin hakikati kavramasını, hakikati açığa çıkartmasını ve böylece "açığa çıkartma cesaretini deneyimlemesini sağlar."[30] Heidegger'in bizi yönelttiği noktada, biçimsel film-düşünmenin hakikatle kategoriler ve dil olmaksızın karşılaştığını (aslında bunların tam da bu karşılaşmadan türediğini) kavrayabiliriz. Seyircinin filmi teknik retorik aracılığıyla deneyimlemesinde bu ilişkinin birebir yansımasını görebilirsiniz — kategoriler ve dil, filmi indirgeyerek kafa karıştırıcı aşırılıklarla kaplı muğlak bir yapıya dönüştürür. Söz konusu karşılaşmayı gereğinden fazla analitik bir şekilde incelemeye başladığımız anda, onu temelden dönüştürmüş, teknik ve dilsel bir alana taşımış oluruz.

Heidegger hakikati —yani, Varlıkla karşılaşmanın hakikatini— bir tür sanat olarak görürdü. Bu anlamda film sadece güzellik ve hazla alakalı değildir, sadece değer *atfedebileceğimiz* bir şey değildir — film bize "şeylerin" ne olduğunu gösterebilir, bize şeylerin bir imajını verebilir. Van Gogh'un köylünün ayakkabıları resmi ve resmin bize ayakkabıların işlevselliği hissini vermesi üstüne yazarken Heidegger şöyle der: "Teçhizatın teçhizatlığı, ilk sahici görünümüne yapıt aracılığıyla ulaşır."[31] Resim bir teçhizat imajı sunar (yani, maddesini aşan ayakkabıyı) — yapıt şeylerin doğasını açığa vurur. Heidegger'e göre sanat icat etmek, yaratmak ve yansıtmaktır; sıradan olanı *aydınlatan* bir yansıtmadır, varlıkları açığa çıkartır. Işık, aydınlatma, açığa çıkartma. Öyleyse Heideggerci terimlerle ifade edecek olursak, filmlere bir hakikat yeteneği bahşedilmiştir — yapıtın muhafızlarına, yani seyirciye hitap eden bir yetenek. Filmle seyircinin karışımı (bir ölçüde Eisensteinci) bir ileri sıçrama haline gelir. Dolayısıyla film, tefekküre dayalı halinde, bir hakikat olayı haline gelir. Sinemaya Heideggerci bir tarzda tutkuyla yaklaşınca, film-düşünme hakikatin ileri sıçramasına izin verir ve hakikat bir tür film-düşünme haline gelir.

Gelgelelim düşünme, filmin özetlenmesi değil, kurucu aracıdır. Düşünme olmadan film de olmaz (ne olursa olsun film düşünme barındırır); düşünmeden uzak olamaz. Filmin kendisi düşünmedir. *Dü-*

29. Heidegger,"The End of Philosophy and the Task of Thinking", s. 445-6.
30. *A.g.y.*, s. 444.
31. Heidegger, "The Origin of the Work of Art", s. 36.

şünme film dünyasının temelidir, dolayısıyla filmozofinin varoluşu da düşünmeye dayanır. Öyleyse film-zihin hesaplayıcı veya tefekküre dayalı şekilde düşünen bir varlık da olabilir, ikisi arasında bir varlık da. Heidegger'e göre sanat özneyi "hayal gücünün bilinmeyen, ama çoğunlukla da sadece alışıldık olan alanlarına taşır ve dünya olmayan bir dünya yanılsaması yaratır."[32] Film pekâlâ hayal gücünün bu alışıldık olmayan veya düşünülmeyen alanı olabilir ve bizim dünyamıza benzeyen, ama ondan önemli ölçüde de farklı olan bir dünya yaratır. Düşüncedeki bu düşünülmeyeni açığa vurabilecek olan da, tefekküre dayalı duygusal film-düşünmedir — yani, sakin, açık, kendi üstüne düşünen film-düşünme. Tefekküre dayalı film-düşünme, uğraklarda, eylemlerde, sahnelerde veya film-dünyanın diğer boyutlarında barınan bir içgüdünün akışkanlığına sahiptir. Film-zihin ve film-düşünme, bir film-dünyayı yeniden düşünüp tasarlayarak gerçek dünyayı ifşa edebilir; bu nedenle, filmin varlığı ve düşünmesi, birliktelikleri içinde var olurlar. Heidegger'e göre tefekküre dayalı insan düşüncesi, uzağı yakın eder, bildik olanı da yadırgatıcı kılar; film de tefekküre en fazla dayalı olduğu düşünme biçimlerinde "duygusal olarak" aynısını yapar. Film-zihnin basitliği yüzünden dikkatten kaçan *farklılıktan* yola çıkarak düşünmeye başlar ve bir yandan da bu farklılığa ulaşmak için düşünür— yani, film şeylerin karmaşıklığını basit imajlarla gösterebilir. Mantığın ötesine geçen, tefekküre dayalı insan düşüncesi, sadece dünyaya değil, aynı zamanda belleğe/anıya ve gelecek olasılıkların ön-duyumsanmasına da duyarlıdır. Tefekküre dayalı film-düşünme ayrıca aktif ve açıktır, birçok uzamı özgürce değiştirerek herhangi bir uğrağı geçmiş veya gelecekteki bir uğrağa bağlayabilir. Michael Haneke, Béla Tarr ve Dardenne kardeşlerin tefekküre dayalı film-düşünmelerini ele aldık, ama Abbas Kiarostami ve Terrence Malick'in filmleri de bu tür film-düşünmeden örnekler içerir.

32. Heidegger, *Discourse on Thinking*, s. 48.

Düşünce-imajlar

Düşünme "görmeyle" de bağlantılıdır: Perspektif, yorum, temsil (Nietzsche'ye göre "güç istenci"). Film "temsil"in iki anlamını birleştirir: Bir şeyi (örneğin gerçek dünyayı) yeniden temsil eder gibidir adeta, ama yanı sıra daha önce olmayan bir şeyi (yani, film-dünyayı) yarattığını da söyleyebiliriz. "Görmenin" içindeyizdir ve imajlar "görme"nin sunumudur, bir perspektiftir veya kişinin içinde bulunabileceği bir genellemedir. Dolayısıyla tefekküre dayalı şiirsel düşünme düşüncenin imajlarını üretir. Üstelik insanın birçok düşünce-imajı vardır: Duyularımızın beynimize ilettiği mevcut imajımız; anı ve geleceğe dair (beklenen, tahmin edilen) imajlar; hayaller gibi (hayal gücüne bağlı) zihinsel imajlar; dilsel düşünmeyi dengeleyen fikre dayalı (harita ve benzeri, resimsel) imajlar. Bunlar bizim görsel düşünmemizi, görsel bilgimizi oluşturur. Düşünce-imajların önemi, fikirleri kaynaştırma, kavramları harmanlama, çokluğu birleştirme becerilerinden kaynaklanır. Çokluğun (düşünmenin uzanımında sağlanan) birliği düşünmeyle, yani düşüncenin bir imajıyla sunulur—yani çeşitliliği tekil bir "çoklukta" birleştiren imajlarla.

Deleuze'e göre daima iki tür bilgi vardır: görme ve konuşma, ışık ve dil, duyusal ve kavranır. Deleuze'ün felsefesinde kavramların kaynağı, geleneksel bilgi olduğu kadar, imajlara eşlik eden *duygular* ve algılardır aynı zamanda. Sanat ve sinema üzerine çalıştığı üçüncü dönemi de en az öncesi kadar "felsefe"ye dahildir — 1988 tarihli bir söyleşide şöyle der: "Algılar algılamadan farklıdır, deneyimleyenden bağımsız var olan duyumlar ve ilişkilerdir. Duygulanımlar da duygu değildir, onları yaşayan kişinin dışına taşan oluşlardır."[33] Bu üç güç —duygu, algı ve kavram— bölünmez bir bütündür ve sanattan felsefeye ve felsefeden gene sanata geçer. Deleuze'e göre bu yeni bir inceleme alanı oluşturur: "Nooloji", düşünce imajlarının incelemesi (felsefeye giriş); "Düşüncenin imajı, felsefenin adeta en baştan varsaydığı şeydir; felsefeyi önceler, ama felsefi olmayan bir anlayış değil, fel-

33. Gilles Deleuze (1995e [1988]), "On Philosophy", çev. Martin Joughin, *Negotiations: 1972-1990* içinde, New York: Columbia University Press, s. 137.

sefe-öncesi bir anlayıştır."[34] Sonsuz bir hareket kapasitesine (ve sonsuz bir kavramlar derlemesine) sahip olan düşünce imajı, kavramların yaratımına kılavuzluk eder: "Açılır, dallanıp budaklanır ve değişip dönüşürken yeni kavramlar yaratma ihtiyacı uyandırır, ama herhangi bir dışsal belirlenimcilikle değil, sorunları da kendisiyle birlikte taşıyan bir oluş aracılığıyla yapar bunu."[35] Descartes belirli bir düşünce imajıyla "akıl-beden ikiciliğini" yaratmıştır; Wittgenstein belirli bir düşünce imajıyla "özel dil" kavramını yaratmıştır. Düşünce imajı, fikirlerdeki özgün değişimdir, bir imajla birleşen veya kaynaşan bir düşünce yaratımıdır, yeni bir düşünme boyutudur. "Düşünce imajı" adeta fiili rasyonel kanıtlamadan önce gelir.

Peki, imajla-düşünmenin dille nasıl bir ilişkisi vardır? 1923'te yazan Ricciotto Canudo'ya göre sinema bizi "büyük, sahici, ilk, sentetik dile, görsel dile, sesin sınırlayıcı düz-anlamlılığının bile öncesindeki görsel dile geri" götürür. "Hareketli imaj, sözcüklerin yerini almaz, ama kendine has yeni ve güçlü bir varlık haline gelir."[36] Filmozofi, tıpkı seyircinin bir şey gördükten sonraki duygusunu tarif edemeyip arkadaşlarını ne kastettiğini anlamaya zorlamasında olduğu gibi, dilin hem dışında hem de içinde olan bir düşünmeyi inceler. Eisenstein her ne kadar görünüşte filmi insan bilişiyle ve dille ilişkilendirse de filmin kendisine ait güçlü bir duygusal mantığı olduğunu kabul etmekte tereddüt etmez: "Film çekimi asla bir harfe dönüşmez, hep muğlak bir hiyeroglif olarak kalır."[37] Eisenstein dilin *ötesindeki* düşünceyi göstermeye çalışıyordu.[38] Paul Willemen *Looks and Frictions*'da (Bakışlar ve Sürtüşmeler) sözel olandan kaçış olmadığını, filmin iletişim niteliğinin zorunlu olarak dilden kaynaklandığını, imajların sözel gösterenler içerdiğini ve bu gösterenler tarafından yapılandırıldığını ileri sürer. Ama önceki bölümde de öne sürdüğüm gibi, imajları kısmen dile otomatik olarak tercüme etsek de (yani, imaj-

34. *A.g.y.*, s. 148. 35. *A.g.y.*, s. 149.

36. Canudo, "Reflections on the Seventh Art", s. 296.

37. Eisenstein, "The Fourth Dimension in Cinema", s. 182. Hiyeroglif konusunda ayrıca bkz. Vaschel Lindsay'in Münsterberg'in *The Photoplay*'iyle aynı yıl (1916) yayımlanan kitabı *The Art of the Moving Picture*.

38. Dilin film yapımıyla bir diğer olası ilişkisi ortaya çıkar: Fransızcanın gramerinde *Yeni Dalga*'yı bu şekilde deneye yönelten bir şey var mıdır – yoksa tasarımlarına yol açan Fransızların düşünme üslubundaki bir şey miydi?

lara sözcüklerle baksak da) ve, daha da önemlisi, imajlardan hissettiklerimizi yorumlara aktarsak da, bu durum, imajları dilin oluşturduğu, imajların dile indirgenebileceği veya olası tüm anlamlarını tamamen dile borçlu oldukları anlamına gelmez. İmajlar dilden kurtulamayabilir ve filmlerde, görsel olanda genellikle bir tür sözel mevcudiyet vardır, ama anlamı sadece dile atfetmek işi kolaylaştırmaz (bilakis karmaşıklaştırır), zira ortada bir duygusal anlam çokluğu vardır. Öyleyse dil, anlam *hatlarından sadece* biri olarak görülmelidir.

Rasyonel bir dile dayalı olan analitik felsefe, imajlarla kavramsal gelişme olasılığını büyük ölçüde yadsır. Örneğin Ian Jarvie filmin "söylemsel bir düşünce" aracı olabileceği fikrini eleştirir ve bu fikrin, filmi dil olarak kabul eden bir kuram gerektirdiğini ileri sürer. Jarvie filmin bu türden bir düşünce aracı olabilmesi için "koşul kipinin veya dilek kipinin bir muadiline" olduğu kadar "bir olumsuzluk muadiline" de ihtiyaç olduğunu ileri sürer, "bunlar olmadan sırf tartışmanın hatırı için söz konusu görüşler savunulamaz", ayrıca bu gereklerin "yerine getirilebileceği de şüphelidir."[39] Her şey bir yana, filmin düşünmesinin dilsel düşünmeye veya söyleme benzer kabul edilerek tartışılamayacağını göstermiş olduğumu umuyorum. Dil, sık sık düşüncenin yerine geçer ve film (yani, film-zihnin düşünmesi) düşüncedeki bu düşünülmeyeni açığa çıkartır. Daha önce gördüğümüz üzere, Heidegger tefekküre dayalı şiirsel düşünmenin, düşüncedeki düşünülmeyeni açığa çıkartmaya yöneldiğini söyler, ama film bizim bu tür saf, görsel şekillerde düşünme beceriksizliğimizi derhal ortaya çıkarır ve düşünmemizin güçsüzlüğünü ifşa eder. Dördüncü bölümün sonunda dikkat çektiğim gibi film, düşüncenin bizzat kendi imkânsızlığıyla yüzleştiği bir olaydır --- düşüncemizin güçsüzlüğü film-düşünceyle tezat oluşturur— ama film aynı zamanda düşüncenin (sahip olduğumuz) güçlerine dair bilgi de verir. Örneğin Spinoza gibi bir filozof için felsefenin görevi tam da şudur: şeylere dair bilgi vermektense, *bizim* düşünce güçlerimize dair bilgi vermek.

39. Jarvie, *Philosophy of the Film*, s. 356, dipnot 8.

Filmozofik kavramlar

Film-düşünme ne tür kavramlar üretir? Felsefe bu kavramları, bu düşünmeyi nasıl adlandıracaktır? Peki ya *filmozofik* düşünme nedir? Film-düşünme içgüdüsel bir harekettir, daha filmozofik filmlerde hiç çaba harcamadan (daha aktif bir) sezgiye dönüşebilir, ama dilsel fikirler tarihini kullandığını varsayan bir entelektüel düşünme değildir. Bu film-içgüdünün, bu eylem-düşüncenin bir yaratma kuvveti olmasıysa daha da önemlidir. *Film-düşüncenin yeri seyircinin zihnidir — ruh haliyle, dikkatiyle ve hareketiyle tepeden tırnağa kaplar onu.* Şimdi *Kazablanka*'da filmin, yüzünü göstermeden önce bir adım geri çekilip neredeyse Rick'in eline dokunduğu o ânı düşünelim bir kez daha — ilk başta yaltaklanarak veya kışkırtarak, daha sonra şaşkınlık içinde, hatta belki de biraz saygı duyarak düşünür. *Manolya*'nın güçlü "ileriye atlama" düşünüşlerini gözünüzün önüne getirin bir de (filmin hiç durmadan karakterlerine ve uzamlarına uyguladığı baskıyı, araya girip yaptığı müdahaleleri), film farklı karakterlerin hem meraklılığını hem de hayatlarındaki ilerleme açlığını düşünür (bunu bize hissettirir) — film neredeyse onların daha iyi bir gelecek arayışı "olmaya" çalışır.

Bir çocuğun düşüncesi gibi ilkeldir, dağınık ve neredeyse arkaiktir, bu duygusal zekâ genel, ilkel ve gevşektir, gösterge niteliğindedir, duyusal olanın, ampirik olanın alanında var olmaktadır. Rasyonel olmayan (Balász), algıdan yoksun olan (Perkins) ve duyguları resmedebilen (Münsterberg) bu bakış çağrıştırıcıdır, bulanıktır, sezgiseldir ve duygulara dayalıdır. Örneğin hareket, aynen müzik gibi edimde bulunabilir, bu bakımdan hareket, bizim kendi hayatımızda yapabildiğimiz herhangi bir şeyle ilişkili olmayabilir, ama hareketin kendi içindeki öznelere veya nesnelere dair bir duygu yaratır.[40] Filmde duygulara dayalı anlamın *gösterilmesi* yine bir "dokundurma" niteliğiyle ilintilidir — Yvette Biró "dokundurmanın asıl özgünlüğünün, sadece

40. Münsterberg'in yazdığı gibi: "Gerçek hayatta hiçbir eylemimiz, müzik çalgılarının tınısıyla bağlantılı değildir, ama yine de, bir senfoninin tınıları, içimizde en derin duyguların uyanmasına yol açabilir... İtkilerimizi harekete geçirebilir veya bizi gerebilir, gevşetebilir." *The Photoplay*, s. 166.

anıları canlandırmasına değil, aynı zamanda duygu ve irade güçlerinden ayrılamamasına bağlı olduğu" sonucuna ulaşır.[41] Film-düşünmenin gücü, bellekte ve imgelemde bulduğumuz duyuları ve deneyimleri *düzenleyebilme* yetisinden gelir. Biró ayrıca filmi "eylem"le de ilişkilendirir — her ikisi de bir tür düşünce-öncesidir: "Görünmez mesajların, niyetlerin, duyguların ve yargıların cisimleşmesidir."[42]

Film-düşünme ne üretir? Film ne tür bir felsefi düşünme tarzıdır? Filmin akılla, kavramla, *logos*'la, felsefeyle nasıl bir ilişkisi vardır? Emile Vuillermoz 1918'de sinemanın "imajları uzlaştırarak fikirleri cüretkârca birleştirebildiğini" ve "bir yaradılış gibi görünse de" dünyayı yeniden yarattığını yazar.[43] 1926'da yazdığı "Estetik, Engeller ve Bütünlüklü Sinegrafi" başlıklı çalışmasında Germaine Dulac filmleştirilmiş dramdan "görsel fikre" ve "çağrışım sinemasına" kadar hareketin izini sürer.[44] Genel anlamda, film-düşünme rasyonel ve iletişimsel olmayan şekle dayalı bir iletişim sürdürür (Lyotard'ın ortaya koyduğu gibi "iletişimden yoksun bir iletişimdir"), söylemek değil işaret etmektir. Film biçimi dil yoluyla sağlam bir şekilde iletişimde bulunmadan aktarır mesajını. V. F. Perkins meselenin özünü şöyle kavrar:

> Filmler fikirleri irdeleme ve ifade etme aracı olarak konuşma veya yazmanın yerine geçemez. Ahlaki, siyasal, felsefi ve diğer türde kavramlar, sözcüklerde (en azından görünüşte) öyle bir açık seçiklik ve kesinliğe kavuşur ki başka hiçbir araç onlarla bu konuda aşık atamaz. Filmin önemi, gerilimleri, karmaşıklıkları ve muğlaklıkları cisimleştirmesinden kaynaklanır. Programdansa bakışı ve deneyimi iletmek gibi yapısal bir eğilimi vardır.[45]

Film-düşünmeyi yeni bir düşünce biçimi olarak belirleyen ve belli felsefi alanlara ilişkin daha iyi bir anlayış olasılığının da imajları

41. Biró, *Profane Mythology*, s. 14. Biró fikirlerini mit kavramı etrafında yapılandırır, ona göre mit, tıpkı film gibi büyük ölçüde duyguya dayalı anlamlardan oluşur; bkz. s. 74-75.

42. *A.g.y.*, s. 27. Yönetmen yazar Raul Ruiz imaj-fikre "fikir-edim" der; (1995) *Poetics of Cinema 1: Miscellanies*, çev. Brian Holmes. Paris: Dis Voir, s. 71.

43. Vuillermoz, "Before the Screen: Hermes and Silence", s. 158.

44. Germaine Dulac (1988b [1926]), "Aesthetics, Obstacles, Integral Cinegraphie", çev. Stuart Liebman, Richard Abel (haz.), *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume I: 1907-1929* içinde, Princeton, NJ: Princeton University Press, s. 393.

45. Perkins, *Film as Film*, s. 155.

"iletişim kurmamak" için kullanmak olacağını işaret eden de tam anlamıyla bu "gerilimler, karmaşıklıklar ve muğlaklıklardır" (Heidegger'i ve Derrida'nın iddia-et / inkâr-et üslubunu anımsayacak olursak, film iletişimin habercisidir, dolayısıyla belki de fikrin, kavramın ve felsefenin de habercisidir). Gerçekliğin yüzeyine dair bu düşünüş, temel hareketler ve sürelere dair bir çağrışımın temelini atar.[46]

1923'te yazdığı "Yedinci Sanata Dair Düşünceler"de Canudo "filmlerin fikirleri ve görsel duyguları kusursuz bir açıklıkla bize ulaştıracağı bir geleceği" tahayyül eder; bu gelecekte sinema "tüm sanatların bir sentezidir, tüm sanatların temelindeki itici güçtür... İçsel hayatımızı açık seçik ve muazzam bir şekilde ifade eder."[47] Antonin Artaud'ya göre de film-düşünce rasyonel değil, oyunbazdır; film "aklın her türlü kontrolünden uzak bir şekilde... *düşüncenin çıkar gütmeyen işleyişini*" açığa vurmaya çalışır.[48] Gelgelelim Artaud'nun her türlü olası, fiili, dil öncesi insan düşüncesiyle kurduğu bağlantı ikinci sırada kalmalıdır — her sinemada karşımızda bir film-düşünme oynarken kök-düşünme var olmaz. Film-düşünmenin gerçekleştirdiği şeyi sorgulamak, ampirik doğrulamadan daha önemlidir ve "oyunbazlık" da filmin düşündüğü "fikirleri" ve dolayısıyla bu fikirlerin çatışmasını ve etkileşimini tanımlamak için yeterince iyi bir tanımdır. Film-fikirler belki de analitik kavramlardan bile daha faydalıdır — filmin duygusal kavramları (örneğin öznellik, bellek, anı, vb. ile ilgili olanlar) hayatımıza ve varlığımıza daha uygun gibidir. Film bize estetik fikirler vererek, zihnimizde farklı bir düşünme yaratır, daha az kısıtlayıcı, daha esnek bir düşünce tarzına yöneltir bizi.

Wilhelm S. Wurzer *Filming and Judgment* (Film ve Yargı) kitabında film-yapımından hem bir sinemasal düşünme hem de insan düşünmesinin post-rasyonel tarzı olarak söz eder (dünyayı filmleriz, dünyayı kendi düşünme katmanımızla kaplarız). Filmleme (hem si-

46. D. N. Rodowick'in şu sorusu gibi: "İmajların akışı bir iç monolog olarak dil öncesi düşüncenin hareketine eşdeğer midir?" *Gilles Deleuze's Time Machine*, s. 189.

47. Canudo, "Reflections on the Seventh Art", s. 293.

48. Aktaran Phil Powrie (1991), "Film-Form-Mind: The Hegelian Follies of Roger Gilbert-Lecomte", *Quarterly Review of Film and Video*, c. 12, no. 4, s. 27; vurgular bana ait.

nemasal hem insanca) post-rasyonel bir algılamadır/düşünmedir — hayal gücü ve estetiğin serbest işleyişiyle aynı eksendedir. Bir şeyi serbest ve açık şekilde kavrama, idrak etmenin yollarından biridir; özsel olmayan varlığın (*phainestai*) kendini göstermesidir; bir salıvermedir; basit temsilin ötesinde bir düşünmedir; ayıran, bölen bir yargıdır (*gelassenheit*). Ama nihayetinde Wurzer'in sadece öyküyü yorumlamakla yetindiği filmlere dair değerlendirmeleri, filmlerin yapıyor olabileceği şeyi (yani, yargıları sahnelemeyi) yeniden düşünme çabası kadar ilginç değildir.

Béla Balázs'a göre film "fikir çağrışımlarını sözel sanatlardan daha eksiksiz aktarabilir, bunun nedeni, sözcüklerin çok fazla kavramsal unsurla dolu olmasıdır, oysa resim dediğiniz rasyonel olmayan imajdır tam anlamıyla."[49] "Herhangi bir" resmin "rasyonel olmayışı" iyi gibi görünür, ama film-düşünme bu alanı büyük ölçüde genişleterek bizzat rasyonelliğe dair bir mesele ortaya koyar: *Rasyonelliğin kanıtlayabildiği şey, filmin dolaysız bir inancı gösteremediği midir?* Bunu kavrayan Biró duyusal düşünmenin, rasyonel düşünmenin seyrelmiş biçiminden ibaret olmadığını ileri sürer; ama öte yandan aklın da kendi gizli imajları, kendi metaforları vardır elbette: Aklın mecazla ilişkisi (Nietzsche) — daha önce de söz etmiştik. Ama film-düşünme, sahiden akışkan bir içeriği açığa çıkartır ve bu haliyle diyalektiği bozar, hakikatin ötesine geçerek açık yargıya yerleşir ve kendine özgü filmsel bir hakikat yaratır. Bu noktada, Dziga Vertov'un *Cine-Pravda* (Sine-Hakikat) adım verdiği ve Fransız *cinéma vérité* (hakikat sineması) yönetmenlerine ilham veren haber filmi belgesellerini hatırlayın.

Sigrid Weigel gibi bir yazara göre, imaj "kesintiye uğramış diyalektiktir"[50] — konumlar arasındaki boşlukta yaşar ve diyalektiğin ötesine geçecek bir anlayışa *zorlar*. Alan Spiegel film tekniğinin "zamana, uzama, varlığa ve ilişkiye dair bir düşünme ve hissetme biçimiyle ilişkili olduğunu — kısacası, dünyaya dair bir fikirler kütlesiyle, kültürümüzde koca bir dönemin zihinsel hayatının parçası olan bir fikirler kütlesiyle ilişkili olduğunu" söyler.[51] Öyleyse film, mecaza

49. Balázs, *Theory of the Film*, s. 180.
50. Weigel, *Body-and Image-Space*, s. 52.

dayalı felsefi yazının girişimlerinin ötesindeki bir yeri, yasaklanmamış bir yaratım alanını kollar. Bu düşünmenin yarattığı şey... özgül yorumun ötesindedir, söylenemeyen, söze dökülemeyen bir şeydir. Ama çekinerek de olsa *arketipler* gibi bir şeye gönderme yapabiliriz; Biró şöyle yazar: "Bu düşünme biçimi sırf insan bilincinin temel yanıtlarını ve tepkilerini içeren 'arketip örüntüler', tam da bu düşünmenin imajlarında ve çağrışım tarzlarında uykuda beklediği için canlılığını korur."[52] Film-düşünme bir kez daha ilkel zihinsel imajları birleştirerek *aktif bir şekilde* doğuştan getirmiş olabileceğimiz (veya olmayabileceğimiz) şeyin izini sürer. Rasyonel olmayan düşünmenin bu hareketi bizi Jean-Luc Godard'ın "Filmler doğru, sahici ya da isabetli fikirler üzerine gevşek fikirler üretir" açıklamasına yöneltir. Deleuze Godard'ın sinema kuramlarını değerlendirirken şöyle der:

> Doğru fikirler kabul edilmiş anlamlar veya yerleşik kurallarla uyumlu fikirlerdir daima, bir şeyi doğrulayan veya teyit eden fikirlerdir... "İsabetli fikirler" ise bir şimdi-oluştur, fikirlerin kekelemesidir ve en iyi ifade edildikleri yer, her türlü yanıtı bozma eğilimindeki sorulardır.[53]

Film-düşünme imajlarının inancı önünde saygıyla eğilir — imajlaştırdığı şeyin huzurunda kekeler. Bu duyusal düşünme, duygusal bir anlam yaratırken (bir bakıma "büyülü bir şekilde") mantığı es geçer ve saf *imaj-fikirler* (ve çağrışımsal fikir geçişleri) oluşturur. Münsterberg de benzer bir sonuca ulaşır (ama yine daha insanbiçimcidir): Film "fikirlerimizin hareketliliğine sahiptir", fikirlerimizi de "dış olayların fiziksel zorunluluğu değil., fikir çağrışımıyla ilgili psikolojik yasalar yönetir."[54]

Peki, film-düşünmenin fikirlerin (ve fikir-olmayanların) ötesine geçip "kavramlara" yakın bir şey yarattığı söylenebilir mi? Kavram, (farklı) bir kendiliğe veya onun temel özelliklerine tekabül eden soyut bir fikir olarak görülür — film de bu tanıma uygun görünmektedir, hatta belki de ona dilsel kavramlardan bile daha uygundur. İyi de, bu nasıl olabilir? 1929 tarihli "Perspektifler" başlıklı denemesinde

51. Spiegel, *Fiction and the Camera Eye*, s. xii.
52. Biró, *Profane Mythology*, s. 15.
53. Deleuze, "Three Questions on Six Times Two", s. 38-39.
54. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 97.

Eisenstein, Berkeley aracılığıyla sözcük-kavramın bilgiyi zedelemesini değerlendirerek "saf fikir" olasılığını araştırır. "Biçim"e bakar ve Rusçaya geçmiş yabancı sözcükler lügatinde biçimin karşılığının *obraz*, yani "imaj" olduğunu görür; imajın kendisi de "kesme" ve "açığa vurma" kavramlarının bir bileşimidir. Bir imajın içeriği kendisini çevresine hem bağlar hem de ondan ayırır: İçerik bir düzenleme ilkesidir, bu sebeple bir yapıtın içeriği de düşünceye dayalı düzenlemedir. Böylece Eisenstein "bilişi" soyut ve pasif tefekkür olarak değil, dolaysız etkilere sahip bir edim olarak konumlandırır. Düşünmek üretken bir inşadır ve yeni film sanatı, "bilime duyusallığını yeniden kazandırmalıdır. Düşünsel süreçlere heyecanını ve tutkusunu geri vermelidir. Soyut düşünce sürecini pratik faaliyet kazanına daldırmalıdır."[55] Gördüğümüz üzere, Eisenstein'ın yanıtı, mantıkla imajı uç bir biliş ve duyusallıkta birleştiren ve "etkileyici bir görsel, işitsel ve biyomekanik uyaranlar stokuna hükmeden entelektüel sinema"dır.[56] Kavramlar geleneksel olarak akla ve dile aittir, ama yine de kavram (*concept*) terimi (*hayal gücüyle*) "kavranan şey" anlamındaki Latince *conceptum* sözcüğünden türemiştir. Spiegel, D. W. Griffith'le Joseph Conrad'dan ve onların "imaj-kavram, görsel olgu-değer" birliğine ulaşma çabasından söz eder.[57] Geleneksel kavramlarda daima gizli olan şey, gerçeğin değeri, fikrin eğilimi, kavramın dürtüsüdür. Film, hareketle fikri birleştirir ve daha saf bir kavram, bir eylem-kavram yaratır.

Deleuze'ün zihinsel imajının son hareketi, filmin düşüncesinin kavramsal'ı içine alacak biçimde genişletilmesidir. Deleuze, Godard'ın yönettiği film ve programlara hayrandır, çünkü bunlar gevşek imajlara dayanır: Temsilden çok imajdırlar. Yukarıda da değindiğimiz gibi bu, filmlerin doğru, sahici ya da isabetli fikirler üzerine *gevşek fikirler* üretmesiyle ilişkilidir. Godard'ın filmleri dille imajı birleştirir, birbiriyle karşı karşıya getirir ve birinin (genellikle montaja dayalı) mevcudiyetiyle diğerini aşındırır. Bir fikrin imaj, sözcük veya model ile ifade edilebilmesi, Deleuze'e göre bir çeşit "ayırt edilemezlik" ya da eşdeğerliliktir. Deleuze'ün imaj ve kavram arasındaki ilişkiye dair

55. Eisenstein, "Perspectives", s. 158. 56. *A.g.y.*, s. 158.
57. Spiegel, *Fiction and the Camera Eye*, s. xii.

düşünceleri fazlasıyla kayda değerdir. 1986'da *Hors-cadre*'a verdiği bir röportajda imaj ve kavramın iç içe geçtiğinden söz eder:

Sinema ve felsefe arasındaki ilişki, imajla kavram arasındaki ilişkidir. Ama hem kavramın kendisinin içinde imajla bir ilişki durumu söz konusudur hem de imajın içinde kavramla bir ilişki durumu: Örneğin sinema her zaman düşüncenin bir imajını inşa etmeye çalışır, bir düşünce mekanizması imajı yani. İşte bu onu soyut yapmaz, tam tersi yapar.[58]

Deleuze daha sonra *Cinema*'nın son sayfasında şöyle yazar:

Sinema kuramı, sinemaya değil, bilakis sinemanın doğurduğu kavramlara "dair"dir ve bu kavramlar da başka pratiklere tekabül eden başka kavramlarla ilişkilidir... Varlıklar, imajlar, kavramlar, her türden olaylar dahil olmak üzere şeyler tam da birçok pratiğin müdahale düzleminde meydana gelir. Sinema kuramı, sinemayla değil, sinemanın kavramlarıyla ilgilidir, bu kavramlar da en az sinemanın kendisi kadar pratik ve etkilidir, en az onun kadar somut bir varoluşu haizdir.[59]

Cinema'nın son cümleleri kısa ve özlü bir şekilde filmin kavram yaratmaya yönelik benzersiz bir doğası olduğunu öne sürer:

Sinemanın kavramları sinemada sunulmaz. Yine de, sinemaya dair kuramlar değil, sinemaya ait kavramlardır. Bu sebeple, hep bir an gelir, kendimize "Sinema nedir?" diye değil, "Felsefe nedir?" diye sormamız gerekir. Sinemanın kendisi yeni bir imaj ve gösterge pratiğidir, kuramını da kavramsal bir pratik olarak felsefe üretmelidir. Sinemanın kendi kavramlarını oluşturmaya —ister (psikanaliz veya dilbilim gibi) uygulamalı ister düşünsel olsun— hiçbir teknik belirleme yeterli değildir zira.[60]

Deleuze'ün felsefesi, filmin gölgesinde gelişen inşacı bir pragmatizmi kucaklar: "Felsefe bizzat sinemanın yarattığı kavramlarla çalışır."[61] Felsefenin oyun hamuru, yani şekillendirdiği fikirler ve kavramlar, sinemada canlandırılmış bir vaziyette bulunur — ve Deleuze felsefeyi geliştirirken sinemanın kavramlarını kullanmamızı ister bizden. Film-düşünme, içinde bulunduğumuz çağda kavram olmayanın kullanımıyla bilginin daha iyi ateşlendiğini kavramamızı; dilsel kavramların muhtemelen düşüncenin şeklini bozacağını ve filmin bu çıkmaz için bir çıkış yolu sunabileceğini fark etmemizi ister. Film dü-

58. Deleuze, "Doubts About the Imaginary", s. 64-65.
59. Deleuze, *Cinema 2*, s. 280. 60. *A.g.y.* 61. *A.g.y.*, s. xv.

şüncesi ve enerjisiyle sezgiye dayalı imaj-kavramlar yaratır (zamana, arzuya, adalete dair imaj-kavramlar) — zihnimizle doğrudan doğruya karşılaşan kavramsal-olmayan duygular, parçalanmış dağınık perspektifler yaratır.

Deleuze'ün ileri sürdüğü gibi felsefe-öncesi değil, felsefe-olmayan (*nonphilosophy*) olarak film, felsefenin "*logos*'unun Eros"udur. Film aklın ve yargının ilkelerini yıkar; kendi iradesine sahip bir *hakikat* haline gelir. Seyirci film-düşünmenin ürettiği genellemeleri hisseder, film-düşüncenin hakikatini ve hareketindeki/eylemindeki hakikati hisseder. Dolayısıyla film yeni metafiziktir, bir post-metafiziktir ve bu bakımdan varlık, bilme, töz, neden, kimlik, zaman, uzam gibi soyut kavramlara dair dolaysız bir düşünme biçimi üretebilir. Gerçekliği, fiziği veya doğayı aşan şeylere dair neredeyse otomatik değerlendirmesinde film yardımcı olamasa da metafizik hale gelir. Örneğin *İnsanlık*'ta / *L'Humanité*'de film-düşünce duygusuzluk uzamını, manzaranın güzelliğini ve insanın yeryüzüyle ilişkisini değerlendirir — film, nesnelerini ve kişilerini anlar, onlarla film-irade aracılığıyla ilişki kurar. Böylece *İnsanlık* saflık ve bağışlayıcılığa dair film-kavramlar üreterek imajlarla ve seslerle *inanır*.

Film bizim düşünmemizin ötesinde kendine özgü bir düşünme hızına, hareketine ve dikkatine sahiptir. Dilin daha geleneksel güzergâhlarının işe yarayacağı beklentisine karşın sinemada bilgimiz imajlarla yolundan sapar — peki, buna imajlarla iş gören beynin dili baypas etmesi diyemez miyiz? Film bilgimizi asla ummadığımız şekillerde özgürleştirebilir ve güçlendirerek harekete geçirebilir. Film-kavram (yani, felsefe-olmayandaki kavram-olmayan — yani, filmozofi) belli felsefi alanlara dair daha iyi bir anlayış kazandırabilir. Peki, artık kavramlar yerine filmle felsefe yapmaya başlayabilir miyiz? Derrida'ya göre filmde "felsefi söylemi aşan ve felsefeyi sorgulayan" bir düşünce vardır, ama bu ille de bir yönetmenin "felsefeyi sorgulama aracına sahip olduğu" anlamına değil, "felsefenin vâkıf olamayacağı bir şey yarattığı, bu şeyin hamili" olduğu anlamına gelir.[62] Derrida film-düşünmenin düşünce şoku tezine daha yakındır ve şöyle der:

62. Jacques Derrida (1993), "The Spatial Arts: An Interview", Peter Brunette ve David Wills (haz.), *Deconstruction and the Spatial Arts: Art, Media, Architecture*. Cambridge: Cambridge University Press, s. 24.

"Buradaki fikir, düşünmenin yapıtın deneyiminde devam ettiğini polemik bir şekilde göstermektir, başka bir deyişle düşünce onunla bütünleşmiştir — yapıtın tarafında düşünmeye yönelik bir kışkırtma vardır ve bu kışkırtma ortadan kaldırılamaz."[63] Sinema, post-metafizik uygunluğuna eşlik eden geniş kültür çeşitliliğine dair bir anlayış duygusu da kışkırtır neticede. Gerard Fort Buckle bunu daha 1926'da kavramıştı: "Her dilden insana seslenmek, kendisini yaratanların düşüncelerini olduğu gibi veya tercümeden kaynaklı bir kayıp olmadan eksiksiz şekilde başka bir dile aktarmak filmin sahip olduğu en muazzam beceridir."[64]

Filmozofik varlık

Öyleyse film-zihin ne tür bir varlık veya zihindir? Film biçiminin dramatik niyetini anlamamızı kolaylaştırır, tamam ama, felsefi sonuçları nelerdir? Münsterberg gerçekliği terk eden bir zihin görür: "Fiziksel dünyayla arasındaki bu büyük mesafe, onu zihinsel dünyaya yaklaştırır."[65] Bazıları analojiye sığınarak filmi sıkıca zihinsel olana iliştirir — örneğin Parker Tyler'agöre film, zihnin çalışma şeklini cisimleştirir: "Dünyanın *çıplak mevcudiyetine* en fazla yaklaşmamızı sağlayabilecek mecradır (film)..."[66] Ama film-zihin hem gerçeklikten hem de beyinden uzaktır, ne ontolojiktir ne de insanbiçimci: Bize ne şeylerin "gerçekte" nasıl olduklarını gösterir, ne de "gerçekte" nasıl düşündüğümüzü: O kendi zihnidir, dil-öncesi duygusal dünya-zihindir ve istediği her şeyi düşünmeye hazırdır. Ama en önemlisi de, her şeyi bir anda, göz açıp kapayıncaya kadar kısa bir sürede kavrama becerisi, filmin bizim düşünce ve zihin kapasitelerimizin ötesinde olduğu anlamına gelir.[67] Filmin insan düşüncesinin oluşum aşamasındaki ilk haline benzediğini savunan fikirler de pek işe yaramaz; ama bir "ultra-bi-

63. *A.g.y.*, s. 25. 64. Buckle, *The Mind and the Film*, s. 102.

65. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 175.

66. Tyler, *The Shadow of an Airplane Climbs the Empire State Building*, s. 72-73, vurgular bana ait. Daha önce de alıntılamıştım.

67. Münsterberg bunun farkındadır: "Öykülü film, herhangi bir hayal gücünün yapabileceğinden çok daha zengin bir şekilde yapar tüm bunları." *The Photoplay*, s. 172.

linç" veya kusursuz bir bilinç olarak da görmemeliyiz — sonuçta filmin düşüncesi için yeni terimler bulmalıyız ("film-zihni" böyle bir gerekçeyle bulduğumu söyleyebilirim). Sinemayı konu eden ilk yazarlar sinemanın sanat olup olmadığını soruyordu ve bunu —sinemanın bir sanat olduğunu— zamanla kavrayacaktık. Bence Perkins'in tezi için de aynısı olacak; filmi film olarak ve film-zihni de kendi oyun alanında kendi (farklı) düşünme biçimine ilişkin kendine ait yeni kurallarla incelememiz gerektiğini zamanla anlayacağız. Walter Benjamin kameranın "bizi bilinçdışı görmeyle tanıştırdığını"[68] anlamıştı; film-düşünmeyi açıklamak için kullanılan metaforlar faydalı, bazen de güçlüdür— bilincin hem dedesi hem de torunudur film-zihin.

Bu filmozofik varlığın post-metafizik doğasını da, söz konusu varlığa ilişkin tanımımızın bir parçası olarak görmemiz gerekir. Stanley Cavell'e göre film bize metafizik olanı, yani normalde erişimimizin ötesinde olan şeyi sunar; çünkü "dünyayı görünmez bir şey olarak görmemizi mümkün kılarak, dünyanın büyülü şekilde yeniden üretilmesi arzusunu tatmin eder. Bu şekilde görmek istediğimiz şey, tam da *dünyanın kendisidir* — başka bir deyişle, her şeydir."[69] Ama film dünyamızı dolayımsız olarak sunmaz, esasen sunduğu kendi dünyasıdır (özellikle de dijitalleşmeyle birlikte film artık otomatik olarak tanınabilir bir dünyayı yeniden üretmez). Daha da önemlisi, film görmenin, işitmenin ve düşünmenin bir uzantısı, dolayısıyla da bilginin bir uzantısıdır ve *şeylerin yüzeyinde varolur*. Renkleri değiştiren, yüzlere yakın çekim yapan, mısır tarlaları üzerinde kayan, yanan bir kibritten kavurucu Arabistan güneşine geçen film-zihin, şeylerin yüzeyinde iş görür. Dolayısıyla film, belleği, bağlamı veya tarihi olmayan bir olaydır. Film dünyamızı yerinden alır ve onun yerine bize yeni (başka) bir dünya gösterir, George Wilson'ın ileri sürdüğü gibi filmin "bakışı" "dünyanın metafizik açıdan daha doğru bir hareketli 'resmi'" dir.[70] Ama film, fiziğin bu şekilde aşılmasını mümkün kılarken, yeni,

68. Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", s. 230. "Optik alanın... bir bilinçdışı olabilir mi?" diye sorar Rosalind E. Krauss, (1993) *The Optical Unconscious*. Cambridge, MA: MIT Press, s. 179.

69. Cavell, *The World Viewed*, s. 101-02; vurgular bana ait.

70. Wilson, *Narration in Light*, s. 98. Heidegger'e göre teknoloji metafizik geleneğinden doğar ve metafiziğin sonunu işaret eder. Teknoloji bir açığa vurma tarzı-

"başka" bir post-metafizik haline gelir— tabii *yeni* temel, *telos* (erek) ve öz ilkeleriyle birlikte. Lars von Trier'in *Europa*'sında bizim normal insan algımızın kapasitesinin ötesinde olan bir imaj deneyimine mazur kalırız: Geniş olanı yakın olanla, donmuş olanı aktif olanla, renkliyi tek-renkli olanla aynı anda deneyimleriz.

Metafizik, varlığı (insan düşüncesini) gizler; bunu dikkate alarak, tıpkı birincil-zihinli film olmadığı gibi, esasen bir "birinci tekil" veya "üçüncü tekil" şahıs filmi diye bir şey olmadığını da anlayabiliriz. Film nesnel ve öznel düşünce kategorilerinin ötesinde iş görür ve aslında öznel düşünceyle nesnel düşünceyi birlikte ("film-zihnin" içine) kaydırır.[71] *Fiction and the Camera Eye*'da Spiegel şöyle yazar:

> Hareketli-resim kamerasıyla üretilen imajlar *nesneyi farklı perspektiflerden deneyimlememizi olanaklı kılacaktır*; imajın ontolojisiyse nesneyi bir bütün olarak kavramamıza izin vermeyecektir. Bu anlamda insan deneyimine dair tanrısal ve kadiri mutlak bir bakış sunma konusunda hiçbir sanat sinema kadar donanımlı değildir ve bu nedenle, başka hiçbir sanat biçimi, modernist ve göreci bir metafiziğin cisimleşmesini sinematografik biçim kadar iyi temsil edemez.[72]

Film-zihin bizim naif fizik bilgimize başvurur: yani, çocukken tatbik ettiğimiz uzamsal düşünmeye. Dolayısıyla film sanki bizim hiç bilişsel, dilsel düşüncemiz olmamış gibi çalışır. Film-zihin bize düşüncemizin *başlangıcını* anımsatırken, uzamsal akıl yürütmemiz — yani rasyonel-öncesi bir varlığın ilk düşüncesi— yardıma çağrılır.

Öyleyse felsefe bu filmozofik varlığı, yani film-zihni nasıl adlandırınalıdır? Zihne ve bilince dair bilgimiz film-zihni anlamamıza ya da, tam tersine, film-zihne dair bilgimiz, zihni ve bilinci anlamamıza nasıl yardımcı olur? Her zaman bilinçli olurken (yani, filmlerken) hiçbir "bilinçaltına" sahip değildir, daha ziyade önceden-düşünen bir bilinçle —yani, *Befindlichkeit*'la, bir zihin haliyle— ilişkilidir. Film ayrıca içsel bir bilinci de açığa vurmaz, açığa vurduğu şey belki de

---

dır, dolayısıyla metafiziğin bir uzantısıdır – teknolojiyi körü körüne kullanmamız da bizi olanca ağırlığıyla ezmektedir.

71. Aynı şekilde Karl Popper da düşüncenin nesnel içeriğinin üçüncü dünyasından söz eder – şeylerin birinci dünyasının ve özel düşüncenin ikinci dünyasının dışıdır burası.

72. Spiegel, *Fiction and the Camera Eye*, s. 32; vurgular bana ait.

kendisinin içinde yuvalanmış kendi bilinç-olmayanıdır. Kolektif bilince benzer daha çok, ama Hegel'in idealist bilincin kusursuzlaştırması kavramıyla pek ilgisi yoktur. Filmle insan bilinci arasındaki mesafeyi bu notlar her şeyden daha iyi açığa vuruyor — çünkü film bizim yaygın göndermelerimiz arasında ve içinde bulunuyor. Merleau-Ponty "felsefe sinemayla uyumluysa, düşünce ve teknik çaba da aynı yönde ilerliyorsa, bunun sebebi filozofla sinemacının *belli bir varlık tarzını*, bir kuşağın *dünya görüşünü* paylaşıyor olmasıdır," diye yazacaktı.[73] Temel düzeyde film, aslında kendi gerçekliklerimizi nasıl ürettiğimizi gösterir bize. Felsefe filmden sezgisel düşünme konusunda ders alabilir; ayrıca savaş sonrası Avrupa felsefesinin artık sorgulamalarında daha filmsel olmaya çalıştığını söyleyebiliriz pekâlâ — pragmatizmin ve şiirsel yazının akışkanlığı bunu işaret ediyor.

Film diyalektiğin ötesinde bir kesinlik bile üretmeden niyetin özgürleşmesini ve açık bir yargı işlemini olanaklı kılar — örneğin film zamanın verili olmadığını, bilakis yaratıldığını fark etmemizi sağlar. Gerçekliğin ve düşüncenin (bakışın, hayalin, anının, rüyanın) tam olarak yeniden-sunumu/temsili mümkün değildir. Gelgelelim film-zihin onları dolayımlar ve körükler (dolayısıyla belki de zihin ve gerçekliğin tek bir bütün olduğunun kabulüdür). Ama bu, filmin kendisini "post-metafizik bir düşünce" olarak, yani *metafiziğin dili olmaksızın akıl yürütmeyi gerçekleştiren bir düşünme* olarak açığa vuran imajları ve sesleriyle düzenleme ve düşünme şeklidir. Sinemasal filmleme felsefi olmayan yeni bir sorgulama modelidir: post-metafizik bir post-fenomenoloji. Ama film-düşünme akıl yürütme ve sorgulama kadar hareketli ve oyunbaz olabilir; bu türden bir incelemenin geleceği, farklı film-düşünmelerin ve dolayısıyla farklı imajla inanma düzeylerinin tanınmasına ve ifade edilmesine bağlıdır.

73. Merleau-Ponty, "The Film and the New Psychology", s. 59; vurgular bana ait.

Sonuç

> Gözümüzü olduğundan daha iyi yapamayız, ama kamerayı sonsuza dek mükemmelleştirebiliriz.
>
> Dziga Vertov (1923)[1]

> Kör ve karşı konulmaz bir temel gücün merhametine kalır gibi, çağımızın belki de en muazzam entelektüel ve manevi etkisinin merhametine kalmak istemiyorsak, filmleri daha iyi anlamamız gerek.
>
> Bela Balázs (1945)[2]

Sinemanın icadıyla birlikte, insan gerçekliği kontrol altına alıp fethetmenin kestirme bir yolunu buldu (Maksim Gorki'nin ifadesiyle, onu ilk önce gri ve sessiz yaptı). Bilgisayar ürünü imajların icadıyla da (Jodie Foster'ın fark ettiği üzere) büsbütün yeni bir gerçeklik yarattı. Artık özgün dünyalar yaratmak, tanınabilen gerçekliklerin kayıtlarını değiştirmek hiç dert değil — bir bebeğin yüz ifadesini bile değiştirebilirsiniz.[3] Bu sonuç bölümünde, sinemanın yeni olanakları ile film-düşünme kavramı arasındaki ilişkiyi kısaca ele alacağım. Filmozofinin çağdaş film pratiğiyle nasıl kesiştiği sorusunu yanıtlamaya çalışırken, hareketli imajların film-seyircisi üzerindeki etkisini tartışarak filmin gündelik hayata dair algımızı nasıl değiştirebileceği üzerinde durmak istiyorum.

Eski sanatları sinemayı engellemekle suçlayan Germaine Dulac, "sinemanın bize sunduklarını hassas varlığımızı *keşfedilmemiş bir bi-*

1. Dziga Vertov (1967), "Kinoks-Revolution", Harry M. Geduld (haz.), *Film Makers on Film Making* içinde, Harmondsworth, Middlesex: Penguin, s. 93.

2. Balázs, *Theory of the Film*, s. 17.

3. *Mesaj* filmi bir diğer ilginç örneği aklıma getiriyor: İngiliz süpermarket zinciri Tesco için yapılmış bir TV reklamında annesinin taşıdığı bir bebeğin yüzü dijital olarak biçimlendirilerek bir yetişkinin ifadelerine bürünüyordu: Bebek şaşkın ve sorgulayıcı bir yüz ifadesi takınmış oluyordu. Sonuç bir hayli rahatsız ediciydi.

çimde genişletmek" için kullanmamız gerektiğini öne sürmüştür.[4] Sinemanın yeni olanaklarını şu kılıklarda görmek mümkün: dijital animasyon (örneğin *Final Fantasy*); dijital imajlarla kaydedilen imajları harmanlayan yeni akışkan imaj (örneğin *Dövüş Kulübü*); yeni yeni gelişmekte olan, geleneksel film biçimine dayalı deneysel sinema (örneğin *Julien Donkey-Boy*); yeni galeri sanatı sineması (örneğin *Denizde Kayboluş / Disappearance at Sea*, 1996, yönetmen: Tacita Deans); şiirsel gerçekçiliğe dayalı incelikli düşünme (örneğin *Sırlar ve Yalanlar*, 1996). Tekniği öne çıkartan bu hat bazı yeni biçimleri değerlendirmeye bir vesile olabilir sadece — ama bu kitapta da pek çok kez vurguladığım gibi, teknik bir yönteme bağlı olmak da, bir filmin kaydedilmiş imajlarla dijital imajları harmanlaması da tek başına bir işe yaramaz, *ama bu biçimlerin ne tür bir film-düşünmeye kapı araladığı son derece önemlidir*. Öyleyse bu filmleri tanımlarken, efektleri ve dijital uğrakları açıklama çabasına takılıp kalmaktan kaçınmalıyız — yazı düşünmeye (yani, biçimlerin duygularına, sorunlarına ve dürtülerine) gönderme yapmalıdır. Filmozofik bir incelemenin yazarı örneğin *Matrix*'in tek bir film-gerçeklik düzleminde olduğunu söyleyecektir: Bir yanda "kaydedilmiş", bir yanda da "dijital olarak canlandırılmış" parçalar yoktur, tek bir film-dünya düzlemi vardır.

Dijital animasyon "sineması" muhtemelen (kavranır olanı değiştiren) akışkan film-düşünme kadar ilginç değildir, çünkü "yeni dünyası" bizimkinden çok farklıdır — seyirci her türlü doğal bağlantının üzerinde estetik bir bağlantıya sahiptir. Geleneksel animasyon, *Oyuncak Hikâyesi/Toy Story* ile birlikte dijital hale geldi ve *Final Fantasy: The Spirits Within*'le bir sonraki aşamaya geçti. Artık "aktörler" ve dekorları mümkün olduğunca gerçeğe benzetmeyi amaçlayan bir dijital animasyon anlayışı var. *Final Fantasy* 200 dijital sanatçının dört yıllık çalışmasıyla tamamlandı; bir filmde başrol oynayan ilk foto-gerçekçi "sanal oyuncu"* olan filmin kadın başkahramanı Dr. Aki Ross'un 60.000 saç telinin kusursuz hale getirilmesi tam bir yıl sürdü. Tamamen canlandırılmış olmak demek, bu filmlerin her şeyi yapabildiği, her yerde olabildiği anlamına gelir: örneğin havuzda ayakta duran

* *Synnthespian*: Bilgisayar üretimi aktör/aktris imajı. – *ç.n.*

4. Dulac, "The Essence of Cinema", *The Visual Idea*; s. 39; vurgular bana ait.

Aki'yi alttan gösteren açı. Gerçekçiliği desteklemek için bazen imaj titrek olur, tepki verir ve böylece seyirciyi kandırarak bir "kamera" ve dolayısıyla "kaydedilmiş" bir dünya olduğunu düşünmeye yöneltir. Foto-gerçek grafiklere ulaşma çabası bir sonraki aşamanın habercisidir: Sahiden kaydedilmiş olaylardan tamamen farksız görünen animasyon filmleri. Böylece sinema gerçekten de —istediği her şeyi gösterebildiği, istediği her şey olabildiği, istediği yere gidebildiği, istediği şeyi düşünebildiği— kendi yeni dünyası olacak ve animasyonları yapanlar da bu dünyanın yeni tanrıları olacak.

Gelgelelim geleneksel kaydedilmiş sinemayla dijital efektlerin harmanlanması da yeni bir akışkan film-düşünme biçimini haber veriyor. 5. bölümde de tartıştığımız gibi, bu yeni, işlenebilir, canlandırılabilir, akışkan imaj sinemacıların kurmacaların kaydedilmiş gerçekliği değiştirmesini, hatta araya tamamen animasyon olan "gerçek" sahneler eklemelerini olanaklı kılıyor. Artık imajın bilgisayar sayesinde baştan sona planlanabilmesiyle birlikte, kaydedilmiş bir imajın herhangi bir parçasını değiştirmek veya yok etmek mümkün. Yeni dijital imajda her şey manipüle edilebilir, her şey yeniden düşünülebilir. "Normal" sinemanın imajlarını dijital olarak üretilmiş efektlerle değiştirme kapasitesi aslında bir süredir mevcuttu. İlk kullanımlardan biri, sekans sahnelerinin belli etmeden eklenmesiydi — film sahiden özgür bir film-imgelemle kolayca sokaklarda gezebilir, pencerelerden geçip evlerin içine girebilirdi.[5] Dijital efektlerin filmin estetiğini ve anlatısını desteklemek için bu incelikli kullanımı, yeni akışkan sinemanın en ilginç yönlerinden biridir. Burada söz konusu olan "tam anlamıyla" yeni dünyalar yaratma değil, daha ziyade gerçek dünya imajımızı (gerçek dünyayı görme biçimimizi) yenileme meselesidir.[6] Fotoğrafla dijital hayal gücünün bu karışımı, bağlantı kuramadığımız

5. Münsterberg'in söylediklerini hatırlayın: "Büyük dış dünya ağırlığını kaybetmiş; uzam, zaman ve nedensellikten kurtulmuş, bizim bilinç biçimlerimizin kisvesine bürünmüştür. Zihin maddeye galip gelmiş ve resimler, müzik notaları gibi akarak dönmeye başlamıştır." *The Photoplay*, s. 220; daha önce de alıntılamıştım.

6. *The Matrix*'te (yapay zekâya atıfta bulunan) Neo'nun son sözleri, bir anlamda yeni düşünen sinemanın olanaklarına dair bir açıklamadır: "Bu insanlara, görmelerini istemediğin şeyi göstereceğim. Onlara senin olmadığın bir dünya göstereceğim. Kuralların ve denetimlerin olmadığı, sınırların ve sınırlamaların olmadığı bir dünya. Her şeyin mümkün olduğu bir dünya."

ama yine de bize şeylere dair yeni görme biçimleri, olaylara ve anlara dair yeni düşünme biçimleri sunan yeni ve daha ilginç bir dünyadır. *Mesaj*, tıpkı *Dövüş Kulübü*'nün, *Yapay Zekâ/A. I. Artificial Intelligence*'ın ve *Matrix*'in yaptığı gibi bu yeni akışkan imajla oynar. Ama filmozofi teknolojiyle ya da bir filmdeki "animasyon" miktarıyla ilgilenmez. Onun ilgisini çeken daha çok bu imaj devriminin yarattığı yeni film-düşünmenin farkına varılmasıdır. Sinema artık sahiden her şeyi düşünebilir. Peki, bundan sonra ne düşünecektir? Ne düşünmelidir? Bu yeni imajların (fotoğraf ve bilgisayar ürünü imajların birleşiminin) ortaya çıkmasıyla birlikte çağdaş sinema bir değişim geçiriyor ve etkisi bakımından neredeyse sinemanın icadı kadar büyük bir değişim bu. *Çağdaş teknoloji bize animasyon haline getirilebilen film-dünyalar verdi*. Vertov bugünü görmüştü. Sinemanın gelişiminin sonsuz olduğunu, sinemanın bize yeni şeyler gösterebileceğini, bir yandan gözümüzün ilerisine geçip bir yandan da (normalde) gözümüzün göremediği şeyi bize gösterebileceğini —böylece algının/düşüncenin güçsüzlüğünü bize göstereceğini— biliyordu. *Kameralı Adam/Man with a Movie Camera* filminin (trenlerden veya uçaklardan kaydedilmiş) hızlanan imajlar, röntgen ışınları, hızlandırılmış fotoğraflar, vb. içermesinin nedeni budur.

Dövüş Kulübü bu yeni akışkan sinemanın, bu saf düşüncenin bir örneğidir.[7] Yeni akışkan sinema, sinemasal imajı büyük ölçüde yeniden düşünmemizi ister bizden. *Bu yeni sinema sinemanın öznelliği aşan doğasını genişletir, esnetir ve temelde onaylar*. Akışkan film-düşünme ilk olarak filmin her yerde olmasını sağlayarak sinemada mümkün olan olası görüş noktalarının artırılmasına yardımcı olur: *Dövüş Kulübü*'nde olduğu gibi bir çöp tenekesinin içinde; *Matrix*'te olduğu gibi bir kurşunun arkasında veya *Hızlı ve Öfkeli*'de olduğu gibi bir arabanın motoruyla yolculuk edebilir. Ama bu yeni film perspektifi, sadece dijital olarak değiştirilen sinemadan ibaret değildir: (örneğin) *Karanlıkta Dans/Dancer in the Dark* Selma'yı birçok farklı açıdan ve yinelenen birçok değişimle gösterir.[8] Film, Selma'yı gör-

7. *Dövüş Kulübü* de kendine üstüne düşünen yeni sinemanın bir örneğidir, avangard sinemayla pek çok benzerliği vardır – projeksiyon sinyalleri belirgindir, bir noktada makaranın sesi duyulur, film imaj aracılığıyla kahraman(lar)ın şiddete dayalı güçlü niyetini düşünüyordur.

menin/anlamanın yollarını araştırır, Selma'ya dair bir hakikatin peşindedir ve bunu da farklı film-düşünme açılarıyla yapar. Bu neredeyse Selma'yı sonsuz bir *üç boyut içinde görme ve gösterme* çabasıdır. Film birçok farklı tasvir, birçok farklı kadrajla Selma'nın dünyasında ikamet etmeye çalışır, ama filmin anlamaya çalıştığı bir kişi, bir karakter olarak Selma, filmin sorgulamasına ve betimleyici düşünmelerine meydan okuyor gibidir.

Deleuze sinemanın daha yüksek manevi bir hayata benzediği sonucuna ulaşmıştı: "Bir kati karar, bir mutlak azim (*entêtement*) ve bir varoluş tercihi alanı."[9] Filmin düşünmesi, sinema salonunda koltuğumuza oturduğumuz an başlar ve yerinden oynatılamaz, dolayısıyla, dokunulamaz, değiştirilemez — sarsılmaz bir niyettir. Ama en son teknolojinin gösterdiği, film-düşünme kavramının yakalayıp sunmaya çalıştığı şey, sinemanın her şeyi düşünebilme kapasitesidir — Münsterberg bunu şöyle açıklıyordu: "Savaş heyulasının yerle bir ettiği, sonra barış meleğinin kutsadığı insanlığın muazzam hayalleri, bütün manevi anlamlarıyla gözümüzün önünde belirebilir."[10] Kendisini her türlü açığa vurabilen bu güçlü film-zihin, artık karakterlerini ve uzamlarını yeniden düşünebilme, kavranır gerçekliğini saf bir niyetle şekillendirme kapasitesine sahiptir.

Gelgelelim, akışkan imaj kendiliğinden *ilginç* bir düşünme getirmez beraberinde. Sinema, özgün düşünme olanaklarını araştırmaktadır hâlâ. Epstein 1921'de geleceğin film şiirlerini şöyle tahayyül etmişti: "İpe dizilmiş boncuklar gibi 150 metrede 100 imaj, düşünme sürecine yaklaşıyor adeta."[11] Biróda 1982'de "filmin vaat ettiği düşünsel potansiyel henüz tamamlanmadı"[12] açıklamasını yapmıştı. 1990'lardan itibaren yeni bir akım ortaya çıktı: "galeri filmi". Büyük ölçüde "performans sanatlarının" kaydedilmesine dayanan bu akım, imajlarla deneysel oyunlara girişmiyor ve avangard, deneysel, yapısalcı, ma-

8. Raoul Ruiz'in *Üç Hayat ve Bir Ölüm / Trois vies et une seule mort* filminin kahramanı baştan aşağı tarayan, araştıran ve her bakımdan düşünen (adeta "ona bir açı getirmeye" çalışan) ilk sahnesini anımsatır bu düşünme biçimi.

9. Deleuze, "The Brain is the Screen", s. 48.

10. Münsterberg, *The Photoplay*, s. 102.

11. Aktaran Abel, *French Film Theory and Criticism*, 1. Cilt, s. 213.

12. Biró, *Profane Mythology*, s. 11.

teryalist sinemacılık tarihinden (Stan Brakhage, Bruce Nauman, vb.) bihaber gibi. Ama bazıları sinemayı yeniden düşünüyor. Galerinin (entelektüel ve incelikli) bağlamı, seyirciyi filmi tamamlamaya, aradaki boşlukları doldurmak için belleğini kullanıp düşünmeye sevk ediyor.[13] Galeri filminin bazen eksiltili, fragmanlardan oluşan bir doğaya sahip olması da bunu vurguluyor — galeri filmi, geleneksel sinemanın *punctum*'larını*, yani filmlerdeki o daima hatırladığımız anları kullanır: karşılaşmaları, ayrılıkları, kaçışları, doğumları, ölümleri, dansları, yıkılan binaları...

Heykeltıraş ve yönetmen Jane ve Louise Wilson mekânı fiziksel olarak tanımlayan filmler yapar; mekânı görüntülemedeki hareketlerle izlerler; sergi salonunun farklı köşelerini kaydırmalı çekimlerle görüntüleyerek bir kaleydoskop etkisi yaratırlar. Filmleri (kullanılmayan boş fabrikaları veya yıkık dökük mekânları ele aldıkları filmler) sundukları mekânın kendisi "olur" ve bir kurumu ifşa eden unsurları hisseder (Parlamento Binası'na ilişkin 1999'da yaptıkları keşif bunun bir örneğidir). Douglas Gordon'ın *24 Saat Sapık/24 Hour Psycho*'su Hitchcock'un filmini yavaşlatarak bir günün tamamını gösterir, amaçsa filmin dışavurumculuğunu açığa çıkartmak, o üslubun, o düşünme biçiminin işleyişini göstermektir. Tacita Dean filmde ışık ve zamanı araştırır — *Ses Aynaları/Sound Mirrors* zamanı kullanarak bir ortamı keşfeder; zihnimizi içine çekmek için imajın (deniz, dalgakıran, ufuk) zamanını kullanır, sahip olduğu her şeyi vermek için imajın zamanını kullanır. Dean'in bir diğer filmi *Fernsehturm* bir döner restoranın ince uzun imajını sunar (tarihsel olarak "sinemasal" bir imajdır). Restoran dönerek, önce güneşe doğru gider ve uzaklaştıkça uzaklaşır, böylece siluetler ve renkler sürekli değişir ve bir görünür bir kaybolur (filmin renkleri *Solaris*'i, hareketiyse daha çok *Bir Uzay Destanı*'nı hatırlatır). *Denizde Kayboluş* bir deniz fenerinin —hipno-

13. Tarr'ın *Lanet*'i gibi bir film bir galeride sergilense nasıl olur? Yeni bağlamı ve dolayısıyla yeni tepkileri düşünün (ama film gösterilirken galeriyi gezen, filme bakan, tartışan insanları da gözünüzün önüne getirin). Sokurov'un resimsel *Anne ve Oğul* filmi galeri bağlamına kesinlikle uygundur.

* Latince "ısırık, küçük kesik, benek, küçük delik" anlamına geliyor. Barthes bir fotoğraftaki *punctum*'u fotoğrafa bakanı delip geçen (ve aynı zamanda ona acı veren), onu derinden etkileyen şey olarak tanımlar. – *ç.n.*

tize edici ve mekanik— lambası "olur". Film kayaları aydınlatan bir ışık demeti aracılığıyla deniz fenerinin filmsel bir anatomisini sunar: Hem film hem de ışık karanlığa "gözlerini diker", ama sadece denizi görür. Fiziksel olanın (günbatımı) güzelliğini seyrederken metafiziğe bir dokundurma vardır (ışık demeti filme temas ettikten sonra, ışığın karanlığa bakışıyla baş başa kalırız).

Çağdaş sinema da yeni bir düşünme biçimi yaratır. Örneğin *Gangster No. 1, imajın kendisini bozarak* filmin merkezindeki başkarakterin şizofrenisini hisseder (kullanılan klasik metafor, genellikle kırık bir aynadır). *Manolya* bir şeyin devamı gibi başlar: Mütecessis bir düşünüşle, karakterlerini sıkıştırır, kızıştırır, bir bütünün parçaları olarak sunar. *Yaşamın Kıyısında/Bringing Out the Dead* ambulans ekibinin iç sıkıntısını duyumsar, ekip için zaman başka hiçbir şey olmadan geçip gitmektedir... Zamanın geçişi, imajlar sokaklar boyunca hızlanan hareket imajlarıyla açığa vurulur. *Denizci* bellek kaybını gösteren geçişlerle gelişir, bir anlığına hatırlanıp unutulan şeyleri duyumsar, geçmişle şimdinin ötesindeki aşkın bir konumu düşünür (kızının başına gelenleri öğrenmek için babanın araştırdığı bir aşkın konumdur bu). *Akıl Defteri/Memento* filminde de belleğin benzer şekilde radikal, ama yine de farklı bir şekilde yeniden düşünülmesi veya yeniden konumlanması söz konusudur.

Julien Donkey-Boy rahatsız edici imajları ve gelişigüzel anlatısıyla radikal ve şiirsel bir filmdir. Filmin öyküler için yeni "imajlaştırma" yolları araştırarak kendi dünyasını (yani, Julien'in dünyasını) düşünmekte olduğu söylenebilir. Film Julien'in şizofrenisini hissederken vurgulu renkler, titrek hareketler, bulanık odak kaydırmalar ve katmerli ışık kırılmalarına dayalı bir imajla düşünür. Filmi yavaşlatan (buzda kayan bir patencinin, gece karanlığında bir yolun) aksatma tekniği imajlar *arasındaki* imajları (bulanıklıklar, çatlaklar, renkler) açığa vurur — bunlar harekette kaybolan imajlardır ve ancak duraklamalarda (ve video duraklatmalarında) bulunabilir. Bir kesinti veya süreksizlik (atlamalar) alımlarız ve böylece Julien'in paramparça dünya görüşünü hissetmeye başlarız. Kilisenin neşeli sürekliliği bile (görsel olarak) bozulmuş paramparça ev hayatına sızamaz. Sesler, özellikle de şiirsel opera sesleri tam işitilmeye başlandıkları anda kesilir, bozulur, engellenir (sevgiye yer yoktur, sevgi daima engellenir, yadsınır).

Film, *öyküyü göstermenin* yeni yollarını ararken yeni imajlar yaratır. Başlangıçta bir yüzü aydınlatır, sonra bir çalılığı, sonra arka planı ve sonra tekrar yüzü aydınlatır, adeta bir otomatik-dikkat söz konusudur, dikkat atlamalarla odaklanır, film bir şeye göz diker, sonra birkaç saniyeliğine başka bir şeye bakar. Hassaslaşmış, istikrarsızlaşmış bu imaj Julien'in ruh haline dair bir düşünmedir ve Julien'in bir çocuğu öldürmesinden önce verilir. Ondan sonra film Julien'e kilitlenir, onun sarsılan bir dünyanın merkezinde oluşunu duyumsar. Film ayrıca babanın gücünü ve konumunu da etkileyici bir şekilde açığa vurur ve düşünür: Julien babasının ayakkabılarının bağcığını bağlarken babanın başı perdeyi kaplar. Baba Julien'in kardeşi Chris'i hortumla ıslatırken filmin yoğunlaşan dikkati, hortumdan fışkıran suyun adeta her damlasını yakalar ve daha sonra günah çıkarmanın yakınlığı *imajla* düşünülür, film neredeyse günah çıkarma hücresiyle birleşir. Filmin eksiltili geçişleri Julien'in kardeşinin merdivendeki egzersizlerinin zorlama ve uzun tekrarlarını açığa vurur. Ulaştığı nihai dramatik sonuçla film Julien'i çarşafların beyazlığı önünde göstererek kapanır. *Julien Donkey-Boy* imajların şiirsel öyküsüdür; Julien'in dünyasının —yüzeylerin, biçimlerin, kopuşların— imajlaştırılmasıdır (film Julien'in dünyasına dair bir inanç taşır). Film ilginçlik imajını, güzellik imajını, gelecek imajını (canlı yüzeyi, dalgalı piksel taneleri veya televizüelliği) dener, ama daha da önemlisi, *karakterler ve durumlarla ilişki kuran veya onlar hakkında düşünen* bir imaj-poetikasıdır.

İnsancıl ve empati kuran bir film-düşünme biçimi yaratmaya çalışan yeni bir sinema da vardır (7. bölümde gördüğümüz Dardenne kardeşler bunun bir örneğiydi). Kavranır hayatı temelde basit ama düşünerek yakalayan film hayatımızın aynası haline gelir. Filmle kolay ilişki kurmamız önemlidir: Film düşünmemize uygundur, dolayısıyla da gayet çabuk kavrarız onu. Farklı olsa da bildik görünür. Richard Abel'in aktardığı üzere, Louis Delluc gibi bir yazara göre sinema "yadırgatma ve benimsemeye dönük *fotojenik* veya *ifşa edici* bir mecradır"[14] — film bize sıradan, olağan şeyleri yeni bir şekilde gösterebilir, anladığımızı sandığımız şeye tekrar bakmamızı sağlayabilir, sıradan şeyleri yepyeni bir gözle görmemizi sağlayabilir. Film-düşünme kav-

14. Abel, *French Film Theory and Criticism*, c.1, s. 115.

ranır olanı (az çok) dönüştürür, filmin bu dolaysız biçim-değiştirme gücü, bizde düşüncemizin dünyayı değiştirebileceği fikrini uyandırır. Walter Benjamin'e göre fotografik imaj, özellikle de yavaşlatılmış imaj "sahici olanın çıplak gözle görülemeyen yönlerinin görülmesini sağlar... doğal görüşten kaçan imajları yakarlar."[15] Sadece insansı olmayan açılar veya omuz çekimleri değil, (daha da ilginci) normal olanın incelikli bir şekilde değiştirilmesi, sıradan gündelik olanın ifşa edilmesidir söz konusu olan burada. Benjamin filmin resim gibi bir şeyle kıyaslandığında "gerçekliğin her türlü donanımdan arınmış bir boyutunu sunarak dolayımsız bir anlam yarattığını" görmüştü.[16] Dolayısıyla sinemanın teknik yanıyla ilgili çok az emare sunan (hiç özel efekt yoktur) *Sırlar ve Yalanlar* gibi bir filmin örneğin daha yakından, daha uygun şekilde "anlam ifade ettiğini" söyleyebiliriz. Vertov'un sine-gözü de gerçekliği kendi sine-gözümüzle görmeye başlayabileceğimizi ima eder neredeyse. *İnsanlık* insan eylemine derin ve uzun "bakışlarıyla" (gözlerini diken bir filmdir) deneyimlerimize dair tefekküre dayalı bir düşünmeye yol açabilir, kendi sorgulayıcı bakışlarımızı besleyebilir.[17] Seyirci çevresini sinemasal olarak anlamaya başlamakla kalmaz, ayrıca dünyada farklı bir "bilgi" arayışına girebilir.

Filmsel betimleme retoriğinin (geçişler, kaçışlar ve sorgulamalarla) yinelenmesinin ardında yatan neden büyük ölçüde, bu biçim-değiştirici sonuca yardımcı olmaktır. Böylelikle filmi daha verimli ve daha uygun bir şekilde ele alabiliriz ve daha iyi, daha yakından anlayabiliriz. Algı becerilerimiz en azından teknik olmayan bir dili hak ediyor. Bu filmozofik terimler *ayrıca* algımız üstünde çalışıp dünyayla karşılaşmamızı yeniden aydınlatabilir. Felsefi açıdan film hayatımızı algılama şeklimizi değiştirdiği için hayatı anlama şeklimizi de değiştirir. Yvette Biró'ya göre film gündelik şeylerin mucizesidir — film "bizi çevreleyen her şeyi yakalamaya çalışır: Çıplak ve basit olanın, asla fark edilmeyen fazlalıkların, geçici olanın ve gözlenmeye değmeye-

15. Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", s. 324.
16. *A.g.y.*, s. 332.
17. Bu da bana bir düşünceyi hatırlattı: Daima farkında olmak istediğim ama o kadar farkında olduğum için kaçamadığım şey, beğenilen bir imaja bakışın izidir — o imajı zaman içinde tüketen bir bakıştır. Bakış öylesine tüketir ki o imajı yutar, içimizde eritiriz, sonunda imajda ona dair anımızdan başka bir şey görmeyiz (tıpkı ölmekte olan bir yakınımız gibi).

nin... Gündelik şeylerin büyüleyiciliğini öğretir bize."[18] Görsel deneyimden sırf deneyim olarak zevk almamız gerekir, ama filmi beğenmek gündelik anlayışı özgürleştirmek demektir — filmden *ne* anladığımız, hayattan ve varlıktan ne anladığımıza bağlıdır.

Gündelik hayatın düşünülmüş imaj ve sesle yeniden düşünülmesi sinemada sık rastladığımız bir durumdur. *Geçen Eylül/The Last September* filmi karakterleri kaplayan muğlak, gölgeli bir imajla düşünür, karakterlerin hayatına gölge gibi süzülen (kaçınılmaz) siyasal şiddeti duyumsar. *Sıçan Avcısı/Ratcatcher* annesi tarafından sert bir müdahaleyle gerçekliğe döndürülmeden önce dantel bir perdeye sarınan bir çocuğun yavaşlatılmış imajıyla başlar — film şiirselliği gerçekçilikle bıçak gibi keser. Ama daha sonra çocuk ölünce film perdenin dolanmaması üzerinde durur, şiirseli yeniden öne çıkarır (bu seferki daha güçlü bir şiirselliktir, gerçekçiliğin sahiden etkili olmasını gerektirir). *Gözü Tamamen Kapalı/Eyes Wide Shut*'ta Alice hayali aldatma öyküsünü anlattığında, film Bill'i (diklemesine çekimle) sorgular, sadece Alice'i yandan verir. Film itirafın önemini ve sonuçlarının Bill'i yakından ilgilendirdiğini hissettirir. Öykünün Bill için taşıdığı önemi *hisseder. Yaz Ateşi/At the Height of Summer* tutkuyu dolaylı olarak (belki de daha doğru bir şekilde) düşünür — bize soluk bir gece mavisinin önünde zeytin yeşili sıcak bir ten rengi verir veya bir yatağın üstündeki pas rengi duvara dayanmış ateş gibi kıpkırmızı ayakların soluk izini verir. *Ahlaksız/The Low Down* bedenler ve dokunuşları, kenarlar ve bakışları araştırır, insan hareketine tepkiseldir — film iki sevgiliye dair bilgi arayışındadır. Diğer film uğrakları da dikkat çekicidir: *Araf/Limbo*'nun zaman-uzamları, *Köstebek*'in gri karar uzanıları, *Keyif Evi/The House of Mirth*'ün insanı içine çeken ve giderek karanlıklaşan düşünmesi.

Sırlar ve Yalanlar ile *Son Çare/Last Resort* güzel görünümlü "gerçeğe" olan doğal ilgimizi kullanan ve yeniden düşünen iki filmdir. *Sırlar ve Yalanlar* basit, yumuşak, saygılı bir düşünme sergiler. Örneğin karakterler otururken film de oturur; değişimler karakterleri organik olarak birbirine bağlar, birbirleri hakkında söylediklerini imajlarıyla ilişkilendirir ve film, karakterlerin sessiz sakin düşünmesine izin verir.

18. Biró, *Profane Mythology*, s. 57.

Karakterleri doğrudan doğruya algılayarak basitçe imaj aracılığıyla gördüğümüzü düşünürüz, ama film daima *bizim algımızla düşünüyordur*. Cynthia yeni kızından mektup aldığında, film geri çekilir ve onu tepeden tırnağa gösterir, onun uzamını bize sunar, ama aynı zamanda üzerindeki etkiyi kavrar (düşünür). Cynthia ve Hortense sonunda kafede konuşurken film durumlarına dair bir anlayış gösterir — imajı geçişlerle bölmeden kesintisiz şekilde gösterir ve imajın bizi içine çekmesine izin verir. *Son Çare* İngiltere'ye gitmiş, küçük bir sahil kasabasında iltica başvurularının sonuçlanmasını "gözaltında" bekleyen Rus bir kadın ve oğlunu konu eder. Filmde kullanılan tanecikli imaj, zor bir hayatları olduğunu düşünmemize yol açar. Film ayrıca ne zaman üzülüp endişeleneceğini de bilir — kadın kahramanımız huzursuzken film de huzursuzlaşır. Film karakterlerinin duygularına fiziksel olarak ve düşünerek tepki verir (bu bakımdan *Rosetta*'nın yakın, empatik düşünüşünü hatırlatır) ve sadece kadın başkahraman hareket ettiğinde o da hareket eder gibidir. Film yüzlere ve olayın geçtiği yere odaklanır; sadece birkaç önemli noktada ölçeğini değiştirir: Kadın arabayla havaalanından "gözaltında tutulduğu" sahil kasabasına giderken, bir de kadın oğluyla ve yeni arkadaşıyla birlikte "kaçarken". Her defasında da film görkemli bir manzara gösterir ve bu manzarayı karakterlerin etkisini azaltmak için kullanır. Bir ses açıklığı da hisseder, tıpkı imaj gibi insan seslerinin ve duraklamaların boşlukları doldurmasına izin verir. Film imajı bazen de gözlere yakın durarak araştırır, sanki karakterlerdeki bir "içi" yakalamaya çalışıyor gibidir — bu bakımdan insancıl ve tefekküre dayalı bir film-düşünme üretir.

En güzel düşünme biçimi, duyguyu veya karakteri bulanıklaştırmayan, bölünmüş, hareketli, doğal imajlarla ortaya çıkar: Camdan yansıyarak kırılıp ikiye bölünen yüzler, alevle veya denizle çerçevelenen gözler, kumar makinelerinin veya parlak ışıkların kapattığı bedenler. Bu, imajı "bilgiyle" doldurur ve dikkatimizi toplamamızı sağlar (ve filmi bir daha izleme isteği uyandırır). Filmin sonu, selüloit üzerinde duran bir Turner tablosuna benzer: deniz, bulanıklık, bedenler, melankolik bir soluk maviye dönüşen tanecikli imaj. *Son Çare*'nin en başında ve en sonunda başkarakterler yüzleri bize dönük olarak geri geri hareket eder; film açık düşünür, yumuşak hisseder, insansı siyasal imaj-düşünce hâkimdir. Yüzeyler de derinlikler kadar önemli-

dir ve (kadın çok soğuk bir havada sokak lambasının altında bir bankta otururken) göçmenlerin hikâyeleri belki de tek bir güzel düşünce-imaj olarak verilir: soluk mavi bir çerçevenin köşesinde parlayan sıcacık ve küçücük bir yüz.

Filmozofi tüm bu biçimleri (dijital animasyon, akışkan film-düşünme, deneysel biçimler, sanatsal filmler ve empatiye dayalı gerçekçilik) dünyaya dair algımızı değiştirmeye son derece uygun film-düşünmeler olarak görür. Film kurmacaları ve televizyon haberleri, dünyayla etkileşimimizi besleyip şekillendirecek olan bir dünya inşası verir bize; nitekim kitle iletişim araçlarıyla başa çıkabilmek için biçimlerine dair bilgi sahibi olmamız gerekir. Film-düşünme kavramı, biçim ve içeriği organik ve anlamlı bir şekilde birbirine bağlar. Dolayısıyla bir filmi izlerken, bunları düşünme "bütünleri" olarak görebiliriz: karakterlerle kadrajı, sahneyle hareketi örneğin. Amaç yeni bir eleştirel *dikkat tarzı* geliştirmektir; filmin düşündüğünü kabul etmek, filme güç ve yaratıcı bir niyet atfetmek demektir. Filmozofi hareket eden bütün imajlarla —bu ister sinema ister televizyon, hatta isterse video oyunu imajı olsun— ilgili olarak bu dikkati yükseltme amacının güdümündedir.[19] Üstelik filmozofi film ilerlerken gelişebilen, filmin yarına yaptığı yatırım her ne ise onunla uyumlu olabilen bir asli yöntem sunmaya çalışır. Film-zihni bir kez anlayınca, onun yeni hamleleri bizi afallatmayacak, hatta bir sonraki hamlesini öngörebileceğiz.

Geçtiğimiz yirmi otuz yıllık dönemde yaşanan imaj kültürü patlaması, tedavi gerektiren bir hastalık değil, bir evrimdir sadece. Kültürümüz önceden olduğu gibi yüzünü yazılı sözcüğe çevirmiş değil. Yeni bir çağa, görme çağma girdik. Bu yeni imaj-dünyaları, bu yeni temsil dünyalarını araştırmamız gerekiyor. Sıra buna geliyor: Kişisel kameraların gelişimiyle, el boyutuna inmeleriyle birlikte, insan belleğinin yerine fotoğrafik medyayı geçiriyoruz sessiz sedasız. Ayrıca optik cihazlardaki yeni gelişmeler de insan algısına inancımızı aşındırmaya başladı. Artık şöyle sorular soruyoruz: Bu kadar çok imaj olması bizi nasıl etkiliyor? Kendi bakışımızı yitirdik mi? Filmi "başka bir zihin"

19. Oyunlar nasıl "düşünür"? Oyuna katıldığımızda öznellik hissimize ne olur? *Silent Hill* gibi bir oyun, tüyler ürpertici olmasıyla ünlüdür, sizi klasik bir korku filminin (hatta kendisinin filminin bile) yapabildiğinden daha fazla içine çeker.

olarak görmek bize aynı zamanda, sinemanın ve televizyonun niçin toplum üzerinde bu tür bir etkiye sahip olduğuna dair ipuçları verir; devletlerin sinemanın ve televizyonun güçlerini neden denetim altında tutmaya ihtiyaç duyduğunu da açıklar. Çocuklar imajları deneyimlerken "kullanacakları", dikkat tarzlarını yükseltecek uygun bir dile ihtiyaç duyar. Gündüz kuşağında yayınlanan pembe dizilerin sonsuz imaj yakınlaştırmaları bir tür sahte bağlanım olarak anlaşılabilir; *talk-show*'lar ve yarışma programlarının canlı, parlak renkli, şatafatlı, dolaysız bir şen şakraklık, neşeli bir ruh hali duygusu yaratmaya çalışarak gözlerimizi açmaya zorlar bizi. Deleuze'e göre televizyon "her şeyi mevcutlaştırır",[20] belki de bize geçmişi ve geleceği olmayan, zamanı yadsıdığı için de hiçbir şeyi hatırlamamızı gerektirmeyen bir mecra olduğunu hissettirir — televizyon düğmesini açar açmaz bizden sadece kendisini takip etmemizi ister, dolayısıyla da kapatır kapatmaz unuturuz onu. Ama buna rağmen televizyon daha uzun vadeli bir etkiye sahiptir ve filmozofik terimler bu etkiyi anlamamıza ve kontrol altına almamıza yardımcı olur.

George Wilson sinema dışındaki (ve sonrasındaki) hayata dair bir dipnot düşer: "tanık olduğumuz fenomenler, bize çoğunlukla şaşırtıcı, esrarlı, belirsiz, muğlak, karışık ve açıklayıcı bir yapıdan muaf gibi gelir", dolayısıyla, felsefenin bu alanındaki fikirlerden biri de, "algısal güçlerimizi bazı kısıtlamalardan kurtaracak şekilde genişletmemiz ve gizledikleri perspektifleri ortaya çıkarmamız gerektiğidir."[21] Wilson bunu şöyle kavrar:

> Filmin yapabileceği bir diğer şey de, izleyicilerini dünyanın işleyişinde neyi önemli bulacaklarına dair bazı otomatik varsayımlarını askıya alıp bunları yeniden değerlendirmeye teşvik etmektir... Görsel zekânın gözlerimizin önündeki görüntülere hiç tereddütsüz giydirdiği kategorilerin dayanıksızlığını kanıtlamaktır.[22]

Film (özellikle de empatiye dayalı film-düşünme) bu kategorileri yeniden tesis edebilir, yeni kategoriler yaratabilir — ve filmi niyet sahibi bir film-düşünme olarak kavramak, bu kategorilerin önünü açabilir.

20. Deleuze, "The Brain is the Screen", s. 54.
21. Wilson, *Narration in Light*, s. 90. 22. *A.g.y.*, s. 95.

Epstein ve Delluc gibi ilk sinema yazarlarına göre sinema bir *ifşa etme* aracıydı, oysa Canudo'ya göre bu "ışık gravürleri ... insanın varoluşunu uzanın, zamanın ve ölümün sınırlarının ötesine taşıyabilir."[23] Ama film felsefenin "tercümesi" olmamaya özen göstermelidir; bir fikirolarak başlayan film genellikle tam da o hale gelir, aydınlatılmış bir fikir olur (hiçbir estetik gelişme göstermez, hiçbir anlam dalgalanması yaratmaz). Film kendi doğal felsefiliğini görmeli, bunun peşine düşmelidir — yani, yeni bir düşünmeyi, dünyaya dair yeni bir düşünme biçimini, yeni bir bakış açısını açığa çıkartmanın, yaratmanın peşine düşmelidir. Wilson'a göre, bu "yeniden inşa edilen dünyaya tanık olma biçimlerini" anlayabilmek için söz konusu filmsel "bakış açısını" sorgulamamız gerekir.[24] Bu kitapta sinemanın icadına tanık olan ve açıklamaları bugün sinema biçimlerinin mevcut yenidenicadıyla birlikte yankılanan bazı yazarların söylediklerini vurguladım. Filmozofi içinde bulunduğumuz şekillendirilebilir plastik sinema çağının bir ürünüdür. Aynı zamanda sinema uzlaşımlarına dair bilgi çağının ürünüdür: Bir öğrenmemedir, daha "uygun", daha sinemasal bir yeniden-kavramsallaştırmadır. Filmi "düşünme" olarak görmek içeriği, biçimi ve seyirciyi birleştirir; böylelikle seyirci, öykü ve üslup katmanları yerine kendi karakterleri ve olayları hakkında dramatik biçimler vasıtasıyla düşünen organik bir film (düşünme) bütünü algılar. Bu nedenle filmozofi bir pratik, bir "bir şey *yapma*" becerisi önerir: film konusunda felsefi olma ve filmdeki felsefeyi görme stratejisi. Filmozof, (bugünün değil) yarının insanıdır ve hatta yarından da sonrasının. Filmozof (filmin bize yeni şeyler "söylediği" noktalarda) geleceği ve gelecek için düşünmeye çalışır. Filmozofide film, düşüncemizin başlangıcı *ve geleceğidir*. Dünyaya dair inançlarımızı hesaplamamız gerektiğini düşündük, ama felsefenin sonu, o inanca dair barındırdığı metaforik resimlerle, dünyayı da benzer bir tarzda anlayabileceğimizi kavramamızı sağlayabilir — yani bizi inançlarımızın "filmini yapmaya" yöneltebilir.

23. Canudo, "Reflections on the Seventh Art", s. 302.
24. Wilson, *Narration in Light*, s. 207.

Kaynakça

Abel, Richard (haz.) (1988a) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 1: 1907-1929*, Princeton, NJ: Princeton University Press.

— (haz.) (1988b) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 2: 1929-1939*, Princeton, NJ: Princeton University Press.

Adler, Mortimer J. (1937) *Art and Prudence*, New York: Longmans.

Agamben Giorgio (1996) "Repetition and Stoppage", çev. Brian Holmes, *Documenta X: Documents 2* içinde, Kassel: Cantz Verlag.

Allen, Richard (2001) "Cognitive Film Theory", Richard Allen ve Malcolm Turvey (haz.), *Wittgenstein, Theory and the Arts* içinde, Londra ve New York: Routledge.

— (1995) *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, New York: Cambridge University Press.

Allen, Richard ve Murray Smith (haz.) (1997) *Film Theory and Philosophy*, Oxford: Clarendon Press.

Andrew, Dudley (1976) *The Major Film Theories: An Introduction*, Oxford: Oxford University Press; Türkçesi: *Büyük Sinema Kuramları*, çev. Zahit Atam, İstanbul: Doruk, 2010.

Arnheim, Rudolf (1974) *Art and Visual Perception*, Berkeley, CA: University of California.

Artaud, Antonin (1972) *Collected Works: Volume Three*, çev. Alastair Hamilton, Londra: Calder and Boyars.

— (1976) *Selected Writings*, haz. Susan Sontag, çev. Helen Weaver, New York: Farrar, Strauss and Giroux.

— (1988 [1933]) "The Premature Old Age of the Cinema", *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 2: 1929-1939* içinde, Princeton, NJ: Princeton University Press.

Astruc, Alexandre (1968 [1948]) "The Birth of the New Avant-Garde: La Camera-stylo", Peter Graham (haz.) *The New Wave* içinde, Garden City, NY: Doubleday.

Aumont, Jacques (1987) *Montage Eisenstein*, çev. Lee Hildreth, Constance Penley ve Andrew Ross, Londra: British Film Institute.

— (1989) "The Point of View", çev. A. Denner, *Quarterly Review of Film and Video*, c. 11, no. 2.

Balázs, Béla (1952) *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, çev. Edith Bone, Londra: Dennis Dobson.

Bardsley, Karen (2002) "Is It All in Our Imagination? Questioning the Use of the Concept of the Imagination in Cognitive Film Theory", Kevin L. Stoehr (haz.),

Filmand Knowledge: Essays on the Integration of Images and Ideas içinde, Jefferson, NC/Londra: McFarland.

Barlow, Melinda (1990) "The Peculiar Light of Thought: Jean Epstein and the Sublime", *University of Hartford Studies in Literature*, c. 22, no. 2-3.

Barthes, Roland (1967) *Writing Degree Zero*, çev. Annette Lavers ve Colin Smith, Londra: Jonathan Cape; Türkçesi: *Yazının Sıfır Derecesi*, çev. Tahsin Yücel, İstanbul: Metis, 2006.

— *Camera Lucida* (1980), çev. Richard Howard. Londra: Flamingo; Türkçesi: *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler*, çev. Reha Akçakaya, İstanbul: Altıkırkbeş, 2011.

Baxandall, Michael (2000) "Painting and Experience in Fifteenth Century Italy", Keith Whitlock (haz.) *The Renaissance in Europe: A Reader* içinde, New Haven, CT ve Londra: Yale University Press.

Bazin, Andre (1971) *What is Cinema?*, c. 1, haz. ve çeviren Hugh Gray, önsöz Jean Renoir, Berkeley: University of California Press; Türkçesi: *Sinema Nedir?*, çev. İbrahim Şener, İstanbul: İzdüşüm, 2000.

Beckett, Samuel (1993) *Murphy*, Londra: Calder; Türkçesi: *Murphy*, çev. Uğur Ün, İstanbul: Ayrıntı, 1994.

Benjamin, Walter (1999) "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Illuminations* içinde, çev. Harry Zohn, Londra: Pimlico; Türkçesi: "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı", *Pasajlar* içinde, çev. Ahmet Cemal, İstanbul: YKY, 1993.

Benveniste, Emile (1971) *Problems in General Linguistics*. Miami: University of Miami Press; Türkçesi: *Genel Dilbilim Sorunları*, çev. Erdim Öztokat, İstanbul: YKY, 1995.

Bergman, Ingmar (1995) *Images: My Life in Film*, Londra: Faber and Faber.

Bergson, Henri ve Michel Georges-Michel (1914) "Henri Bergson nous parle du cinema", *Le Journal*, 20 Şubat.

Biró, Yvette (1982) *Profane Mythology: The Savage Mind of the Cinema*, çev. Imre Goldstein. Bloomington: Indiana University Press.

Bischoff, Michael, "The End of Philosophy and the Rise of Films", http://www.freenet.msp.mn.us/people/bischoff/thesis.html; erişim tarihi 20 Eylül 1999.

Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press.

— (1989) *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

— (1993) *The Cinema of Eisenstein*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

— (1996) "Convention, Construction, and Cinematic Vision", David Bordwell ve Noel Carroll (haz.) *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* içinde, Madison: University of Wisconsin Press.

— (1997) *On the History of Film Style*, Cambridge: Harvard University Press.

— (2003) "Who Blinked First?", Lennard Hejbjerq ve Peter Schepelern (haz.) *Film Style and Story: A Tribute to Torben Grodal* içinde, Kopenhag: Museum Tusculanum Press.

Branigan, Edward (1976) "The Articulation of Color in a Filmic System: Deux ou

trois choses que je sais d'elle", *Wide Angle*, c. 1, no. 3.
— (1992) *Narrative Comprehension and Film*, New York: Routledge.
Buckle, Gerard Fort (1926) *The Mind and the Film: A Treatise on the Psychological Factors in the Film*, Londra: George Routledge and Sons.
Burgoyne, Robert (1990) "The Cinematic Narrator: The Logic and Pragmatics of Impersonal Narration", *Journal of Film and Video*, c. 42, no. 1.
Canudo, Ricciotto (1988a [1911]) "The Birth of a Sixth Art", çev. Ben Gibson, Don Ranvaud, Sergio Sokota ve Deborah Young, Richard Abel (haz.) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 1: 1907-1929* içinde, Princeton, NJ: Princeton University Press.
— "Reflections on the Seventh Art" (1988b [1923]), Richard Abel (haz.) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 1: 1907-1929* içinde, Princeton, NJ: Princeton University Press.
Carroll, Noel (1988) "Film/Mind Analogies: The Case of Hugo Münsterberg", *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, c. 46, no. 4.
— (1990) *The Philosophy of Horror; or, Paradoxes of the Heart*, New York: Routledge.
Casebier, Allan, *Film and Phenomenology: Toward a Realist Theory of Cinematic Representation*, Cambridge: Cambridge University Press, 1991.
Cave, Nick, "I Cried and Cried, from Start to Finish", http://www.iae.nl/users/maes/cave/disc/sunday.html; erişim tarihi 23 Haziran 2000.
Cavell, Stanley (1962) "The Availability of Wittgenstein's Later Philosophy", *Philosophical Review*, cilt 71, no. 1.
— (1979) *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, genişletilmiş basım, Cambridge, MA: Harvard University Press.
— (1995a) "Time after Time", *London Review of Books*, c. 17, no. 1.
— (1995b [1983]) "The Thought of Movies", Cynthia A. Freeland ve Thomas E. Wartenberg (haz.) *Philosophy and Film* içinde, New York: Routledge.
— (1997) *Contesting Tears: The Hollywood Melodrama of the Unknown Woman*, Chicago: University of Chicago Press.
Chatman, Seymour (1978) *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca, NY: Cornell University Press; Türkçesi: *Öykü ve Söylem: Filmde Kurmaca ve Anlatı Yapısı*, çev. Özgür Yaren, İstanbul: De ki, 2009.
— (1990) *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*, Ithaca, NY: Cornell University Press.
Christie, Ian (1994) *The Last Machine*, Londra: British Film Institute.
Cook, David A. (1990) *A History of Narrative Film*, ikinci basım, New York ve Londra: W. W. Norton.
Cormier, Harvey, "2001: Modern Art, and Modern Philosophy", Cynthia A. Freeland ve Thomas E. Wartenberg (haz.) (1995) *Philosophy and Film* içinde, New York: Routledge.
Currie, Gregory (1992) "McTaggart at the Movies", *Philosophy*, c. 67, no. 3.
— (1993) "The Long Goodbye: The Imaginary Language of Film", *British Journal of Aesthetics*, c. 33, no. 3.
— (1995) *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*, Cambridge:

Cambridge University Press.
Danielewski, Mark (2000) *House of Leaves*, New York: Doubleday.
Danto, Arthur C. (1992) *Beyond the Brillo Box: The Visual Arts in a Post-Historical Perspective*, New York: Noonday Press.
— (1993) "A Future for Aesthetics", *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, c. 51, No. 2.
Davidson, Donald (1984) *Inquiries into Truth and Interpretation*, Oxford: Clarendon Press.
Dayan, Daniel (1974) "The Tutor-Code in Classical Cinema", *Film Quarterly*, c. 28, no. 1.
Deleuze, Gilles (1985 [1983]) *Cinema 1: The Movement Image*, çev. Hugh Tomlinson ve Barbara Habberjam, Minneapolis: University of Minnesota Press.
— (1989 [1985]) *Cinema 2: The Time-Image*, çev. Hugh Tomlinson ve Robert Galeta, Londra: Athlone Press.
— (1995a [1976]) "Three Questions on Six Times Two", çev. Martin Joughin, *Negotiations: 1972-1990* içinde, New York: Columbia University Press; Türkçesi: *Müzakereler*, çev. İnci Uysal, İstanbul: Norgunk, 2006.
— (1995b [1983]) "On The Movement-Image", çev. Martin Joughin, *Negotiations: 1972-1990* içinde, New York: Columbia University Press.
— (1995c [1985]) "On The Time-Image", çev. Martin Joughin, *Negotiations: 1972-1990* içinde, New York: Columbia University Press.
— (1995d [1986]) "Doubts About the Imaginary", çev. Martin Joughin, *Negotiations: 1972-1990* içinde, New York: Columbia University Press.
— (1995e [1988]) "On Philosophy", çev. Martin Joughin, *Negotiations: 1972-1990* içinde, New York: Columbia University Press.
— (1998 [1989]) "The Brain is the Screen: Interview with Gilles Deleuze on The Time-Image", çev. Melissa McMahon, Reda Bensmaïa ve Jalal Toufic (haz.), *Gilles Deleuze: A Reason to Believe in this World, Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*, özel sayı, c. 20, no. 3.
Deleuze, Gilles ve Felix Guattari (1984) *What is Philosophy?*, çev. Graham Burchell ve Hugh Tomlinson, Londra ve New York: Verso; Türkçesi: *Felsefe Nedir?*, çev. Turhan Ilgaz, İstanbul: YKY, 1993.
Derrida, Jacques (1976) *Of Grammatology*, Baltimore: Johns Hopkins University Press; Türkçesi: *Gramatoloji*, çev. İsmet Birkan, Ankara: BilgeSu, 2011.
— (1982) *Margins of Philosophy*, çev. Alan Bass. Brighton: Harvester Press.
— (1993) "The Spatial Arts: An Interview", Peter Brunette ve David Wills (haz.) *Deconstruction and the Spatial Arts: Art, Media, Architecture* içinde, Cambridge: Cambridge University Press.
Dienst, Richard (1994) *Still Life in Real Time: Theory After Television*, Durham, NC: Duke University Press.
Douglass, Paul (1992) "Deleuze's Bergson: Bergson Redux", Frederick Burwick ve Paul Douglass (haz.) *The Crisis in Modernism* içinde, Cambridge: Cambridge University Press.
Duhamel, Georges (1930) *Scenes de la vie future*, Paris: Mercure de France.
Dulac, Germaine (1978 [1925]) "The Essence of Cinema: The Visual Idea", çev. Ro-

bert Lamberton, P. Adams Sitney (haz.) *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism* içinde, New York University Press.

— (1988a [1924]) "The Expressive Techniques of the Cinema", çev. Stuart Liebman, Richard Abel (haz.) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 1: 1907-1929*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

— (1988b [1926]) "Aesthetics, Obstacles, Integral Cineqraphie", çev. Stuart Liebman, Richard Abel (haz.) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 1: 1907-1929*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Eisenstein, Sergei M. (1970 [1948]) "Color Film", *Notes of a Film Director* içinde, New York: Dover.

— (1987 [1964]) *Nonindifferent Nature: Film and the Structure of Things*, çev. Herbert Marshall. Cambridge: Cambridge University Press.

— (1988a [1929]) "The Dramaturgy of Film Form", *Selected Works, Volume 1: Writings, 1922-34* içinde, haz. Richard Taylor, Londra: British Film Institute.

— (1988b [1929a]) "The Fourth Dimension in Cinema", *Selected Works, Volume 1: Writings, 1922-34* içinde, haz. Richard Taylor, Londra: British Film Institute.

— (1988c [1929b] "Perspectives", *Selected Works, Volume 1: Writings, 1922-34* içinde, haz. Richard Taylor, Londra: British Film Institute.

— (1988d [1932]) "Help Yourself", *Selected Works, Volume 1: Writings, 1922-34* içinde, haz. Richard Taylor, Londra: British Film Institute.

— (1988d [1933]) "Pantagruel Will Be Born", *Selected Works, Volume 1: Writings, 1922-34* içinde, haz. Richard Taylor, Londra: British Film Institute.

— (1994a [1937]) "Unity in the Image", *Selected Works, Volume 2: Towards a Theory of Montage*, haz. Richard Taylor ve Michael Glenny, Londra: British Film Institute.

— (1994b [1939]) "Montage 1938", *Selected Works, Volume 2: Towards a Theory of Montage*, haz. Richard Taylor ve Michael Glenny, Londra: British Film Institute.

Elsaesser, Thomas ve Warren Buckland (2002) *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*, Londra: Arnold.

Epstein, Jean (1974) *Ecrits sur le cinema*, c. 1. Paris: Seghers.

— (1975) *Ecrits sur le cinema*, c. 2. Paris: Seghers.

— (1977) "Magnification and Other Writings", çev. Stuart Liebman, *October*, no. 3, Bahar.

— (1981) "Bonjour cinema and Other Writings", çev. Tom Milne, *Afterimage*, no. 10, Güz.

— (1978) "For a New Avant Garde", çev. Stuart Liebman, P. Adams Sitney (haz.) *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism* içinde, New York: New York University Press.

Fleishman, Avrom (1992) *Narrated Films: Storytelling Situations in Cinema History*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Fotiade, Ramona (1995) "The Untamed Eye: Surrealism and Film Theory", *Screen*, c. 36, no. 4.

Frampton, Daniel (1996) "Filmosophy: Colour", Colin MacCabe ve Duncan Petrie (haz.) *New Scholarship from BFI Research* içinde, Londra: British Film Institute.

Freeland, Cynthia A. ve Thomas E. Wartenberg (haz.) (1995) *Philosophy and Film*, New York: Routledge.

Gaudreault, Andre (1987) "Narration and Monstration in the Cinema", *Journal of Film and Video*, c. 39, no. 1.

Gilbert-Lecomte, Roger (1991) "The Alchemy of the Eye: Cinema as a Form of Mind", çev. Phil Powrie, *Quarterly Review of Film and Video*, c. 12, no. 4.

Gorky, Maxim (1996) "Nizhegorodski Listok", C. Harding ve S. Popple (haz.) *In the Kingdom of Shadows: A Companion to Early Cinema* içinde, Londra: Cygnus Arts Press.

Goudal, Jean (1988 [1925]) "Surrealism and Cinema", Richard Abel (haz.) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume I: 1907-1929*, Princeton, NJ: Princeton University Press.

Grafton, Donald (1990) *Emile Cohl, Caricature, and Film*, Princeton, NJ: Princeton University Press.

Grodal, Torhen (1997) *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*, Oxford: Clarendon Press.

Guttenplan, Samuel (haz.) (1994) *A Companion to the Philosophy of Mind*, Oxford: Basil Blackwell.

Heidegger, Martin (1966) *Discourse on Thinking*, çev. John M. Anderson ve E. Hans Freund, New York: Harper and Row.

— (1971) "The Origin of the Work of Art", *Poetry, Language, Thought* içinde, çev. Albert Hofstadter, New York: Harper and Row.

— (1977) "The Time of the World-Picture", *The Question Concerning Technology and Other Essays* içinde, çev. William Lovitt, New York: Harper and Row.

— (1993) "The End of Philosophy and the Task of Thinking", çev. Joan Stambaugh, *Basic Writings* içinde, Londra: Routledge.

Herwitz, Daniel (1995) "Screening The 'I' of the Camera", *Film and Philosophy*, c. 2.

Roy Huss (1986) *The Mindscapes of Art: Dimensions of the Psyche in Fiction, Drama, and Film*, Rutherford, NJ: Fairleigh Dickinson University Press.

Inness, Julie (1995) "Passing in Europa, Europa", Cynthia A. Freeland ve Thomas E. Wartenberg (haz.) *Philosophy and Film* içinde, New York: Routledge.

Jarvie, Ian (1987) *Philosophy of the Film*, New York: Routledge.

Jones, R. E. (1941) *The Dramatic Imagination: Reflections and Speculations on the Art of the Theatre*, New York: Duell, Sloan and Pearce.

Kant, Immanuel (1987) *Critique of Judgment*, çev. W. S. Pluhar, Indianapolis: Hackett; Türkçesi: *Yargı Yetisinin Eleştirisi*, çev. Aziz Yardımlı, İstanbul: İdea, 2011.

Kawin, Bruce (1978) *Mindscreen: Bergman, Godard, and the First-Person Film*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Kayser, William (1977) "Qui raconte le roman?", *Poétique du récit* içinde, Paris: Seuil.

Krauss, Rosalind E. (1993) *The Optical Unconscious*, Cambridge, MA: MIT Press.
Kubrick, Stanley (2001) *Interviews*, haz. Gene D. Phillips, Jackson, MI: University of Mississippi Press.
Lakoff, George ve Mark Johnson (1980) *Metaphors We Live By*, Chicago: University of Chicago Press.
— (1999) *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*, New York: Basic Books.
Langer, Susanne K. (1953) *Feeling and Form: A Theory of Art Developed from Philosophy in a New Key*, Londra: Routledge.
Le Clezio, J. M. G. (1971) "The Extra-terrestrial", *L'Arc*, 45.
Levinson, Jerrold (1996) "Film Music and Narrative Agency", David Bordwell and Noel Carroll (haz.) *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* içinde, Madison: University of Wisconsin Press.
L'Herbier, Marcel (1988a [1918]) "Hennes and Silence", Abel. Richard (haz.) (1988a) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 1: 1907-1929* içinde, Princeton, NJ: Princeton University Press.
Linden, George W. (1970) *Reflections on the Screen*, Belmont, CA: Wadsworth.
Lindsay, Vaschel (1970) *The Art of the Moving Picture*, New York: Liveright.
Lyotard, Jean-François (1991) "Something Like: 'Communication ... without Communication'", *The Inhuman Reflections on Time* içinde, Oxford: Polity Press.
MacCabe, Colin (1985) *Theoretical Essays: Film, Linguistics, Literature*, Manchester: Manchester University Press.
Manveli, Roger (1950) *Film*, Harmondsworth, Middlesex: Penguin.
Marks, John (1996) *Gilles Deleuze: Vitalism and Multiplicity*, Londra: Pluto Press.
Merleau-Ponty, Maurice (1964a) "The Film and the New Psychology", *Sense and Non-Sense* içinde, çev. Hubert L. Dreyfus ve Patricia Alien Dreyfus. Evanston, IL: Northwestern University Press.
— (1964b) "Eye and Mind", çev. Carleton Dallery, *The Primacy of Perception* içinde, haz. James Edie, Evanston, IL: Northwestern University Press; Türkçesi: *Göz ve Tin*, çev. Ahmet Soysal, İstanbul: Metis, 2012.
— (1968) *The Visible and the Invisible*, çev. Alphonso Lingus, Evanston, IL: Northwestern University Press.
— (1981) *The Phenomenology of Perception*, çev. Colin Smith. Londra: Routledge and Kegan Paul.
Messaris, Paul (1994) *Visual 'Literacy': Image, Mind and Reality*, Boulder, CO: Westview Press.
Metz, Christian (1973) "Current Problems of Film Theory", *Screen*, c. 14, no 1-2.
— (1974) *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, çev. Michael Taylor, New York: Oxford University Press.
Münsterberg, Hugo (1916) *The Photoplay: A Psychological Study*, New York: D. Appleton.
Nietzsche, Friedrich (1968) *The Will to Power*, çev. Walter Kaufman ve R. J. Hollingdale, haz. Walter Kaufman, New York: Vintage Books; Türkçesi: *Güç İstenci*, çev. Nilüfer Epçeli, İstanbul: Say, 2010.
— (1972) *Beyond Good and Evil*, çev. R. J. Hollingdale. Harmondsworth, Middle-

sex: Penguin; Türkçesi: *İyinin ve Kötünün Ötesinde*, çev. Ahmet İnam, İstanbul: Say, 2011.

— (1989) *On Rhetoric and Language*, haz. ve çev. Sander L. Gilman, Carole Blair ve David J. Parent, Oxford: Oxford University Press.

Nowell-Smith (1994) Geoffrey, "Eisenstein on Montage", Eisenstein, *Selected Works, Volume 2: Towards a Theory of Montage* içinde, haz. Richard Taylor ve Michael Glenny, Londra: British Film Institute.

Odin, Roger (1995) "For a Semio-Pragmatics of Film", Warren Buckland (haz.) *The Film Spectator: From Sign to Mind* içinde, Amsterdam: Amsterdam University Press.

Perkins, V. F. (1972) *Film as Film*, Harmondsworth, Middlesex: Penguin.

Plantinga (1993) "Film Theory and Aesthetics: Notes on a Schism", *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, c. 51, no. 3.

Powrie, Phil (1991) "Film-Form-Mind: The Hegelian Follies of Roger Gilbert-Lecomte", *Quarterly Review of Film and Video*, c. 12, no. 4.

Prince, Stephen (1993) "Contemporary Directions in Film Theory: An Introduction", *Post Script: Essays in Film and the Humanities*, c. 13, no. 1.

Pudovkin, Vsevolod I. (1960) *Film Technique and Film Acting*, New York: Grove.

Ramain, Paul (1988 [1925]) "The Influence of Dream on the Cinema", Abel, Richard (haz.) (1988a) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume I: 1907-1929*, Princeton, NJ: Princeton University Press.

Reisz, Karel ve Gavin Millar (1968) *The Technique of Film Editing*, Londra: Focal Press.

Rimmon-Kenan. Shlomith (1983) *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, New York: Taylor and Francis.

Robbe-Grillet, Alain (1965) *Snapshots, or Towards a New Novel*, çev. Barbara Wright, Londra: Calder and Boyars.

Rodowick, D. N. (1997) *Gilles Deleuze's Time-Machine*, Durham, NC: Duke University Press.

Romney, Jonathan (2000) "An Audience with Uncle Jean-Luc", *Guardian Friday Review*, 11 Şubat.

Rorty. Richard (1982) *Consequences of Pragmatism*, Brighton: Harvester Press.

— (1984) "Deconstruction and Circumvention", *Critical Inquiry*, 11 Eylül.

— (1991) *Essays on Heidegger and Others: Philosophical Papers*, c. 2. Cambridge: Cambridge University Press.

— (1992) "The Pragmatist's Progress", Stefan Collini (haz.) *Interpretation and Overinterpretation* içinde, Cambridge: Cambridge University Press.

Rothman, William (1988) *The 'I' of the Camera*, Cambridge: Cambridge University Press.

Ruiz, Raul (1995) *Poetics of Cinema I: Miscellanies*, çev. Brian Holmes, Paris: Dis Voir.

Schefer, Jean-Louis (1981) *L'Homme ordinaire du cinema*, Paris: Gallimard.

— (1995) *The Enigmatic Body: Essays on the Arts*, haz. ve çev. Paul Smith, Cambridge: Cambridge University Press.

Seton, Marie (1978) *Sergei M. Eisenstein: A Biography*, Londra: Dennis Dobson.

Sharits, Paul (1978) "Cinema as Cognition", *Afterimage*, c. 7, no. 7.
Shepard, Jim (1999) *Nosferatu in Love*, Londra: Faber and Faber.
Silverman, Kaja (1983) *The Subject of Semiotics*, Oxford: Oxford University Press.
Skoller, Donald (1972) "Aspects of Cinematic Consciousness", *Film Comment*, c. 8, no. 3, Eylül-Ekim.
Small, Edward S. (1980) "Cinevideo and Mental Images", *Journal of the University Film Association*, c. 32, no. 1-2.
Sobchack, Vivian (1990) "The Active Eye: A Phenomenology of Cinematic Vision", *Quarterly Review of Film and Video*, c. 12, no. 3.
— (1992) *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, NJ: Princeton University Press.
Sontag, Susan (1970) *Styles of Radical Will*, New York: Delta Books.
Spiegel, Alan (1976) *Fiction and the Camera Eye: Visual Consciousness in Film and the Modern Novel*, Charlottesville, VI: University Press of Virginia.
Stam, Robert (2000) *Film Theory: An Introduction*, Oxford: Blackwell.
Stam, Robert, Robert Burgoyne ve Sandy Flitterman-Lewis (1992), *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism. Post-Structuralism — and Beyond*, New York: Routledge.
Stuber, Dorian (2001) "Art Objects", *Film-Philosophy*, c. 5, no. 28, Eylül 2001 http://www.film-philosophy.com/vol5-2001/n28stuber.
Tan, Ed S. (1996) *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
Turvey, Malcolm (1997) "Seeing Theory: On Perception and Emotional Response in Current Film Theory", Richard Allen ve Murray Smith (haz.) *Film Theory and Philosophy* içinde, Oxford: Clarendon Press.
Tyler, Parker (1972) *The Shadow of an Airplane Climbs the Empire State Building: A World Theory of Film*, Garden City, NY: Doubleday.
Vertov, Dziga (1967) "Kinoks-Revolution". Harry M. Geduld (haz.) *Film Makers on Film Making* içinde, Harmondsworth, Middlesex: Penguin.
Viola, Bill (1995) *Reasons for Knocking at an Empty House. Writings 1973-1994*, haz. Robert Violette, Londra: Thames and Hudson.
Vuillermoz, Emile (1988a [1917]) "Before the Screen: *Les Freres corses*", Abel, Richard (haz.) (1988a) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 1: 1907-1929*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
— (1988b [1918a]) "Before the Screen: *La Dixieme Symphonie*", Abel, Richard (haz.) (1988a) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 1: 1907-1929*, Princeton, NJ: Princeton University Press.
— (1988c [1918b]) "Before the Screen: Hermes and Silence", Abel, Richard (haz.) (1988a) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 1: 1907-1929*, Princeton, NJ: Princeton University Press.
— (1988d [1920]) "Before the Screen: Aesthetic", Abel, Richard (haz.) (1988a) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume 1: 1907-1929*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
Walton, Kendal (1978) "Fearing Fictions", *Journal of Philosophy*, c. 75, no. 1.

Weigel, Sigrid (1996) *Body- and Image-Space: Re-Reading Walter Benjamin*, Londra: Routledge.

Wicclair, Mark R. (1978) "Film Theory and Hugo Münsterberg's *The Film*: A Psychological Study", *Journal of Aesthetic Education*, c. 12, no. 3.

Willemen, Paul (1994) *Looks and Frictions: Essays in Cultural Studies and Film Theory*, Londra: British Film Institute.

Wilson, George M. (1986) *Narration in Light: Studies in Cinematic Point of View*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

— (1997) "*Le Grand Imagier* Steps Out: The Primitive Basis of Film Narration", *Philosophical Topics*, c. 25, no. 1.

Wittgenstein, Ludwig (1980) *Culture and Value*, çev. Peter Winch, haz. G. H. von Wright ve H. Nyman, Chicago: University of Chicago Press; Türkçesi: *Kesinlik Üstüne + Kültür ve Değer*, çev. Doğan Şahiner, İstanbul: Metis, 2009.

Woolf, Virginia (1996 [1926]), "On Cinema", Michael O'Pray (haz.), *The British Avant-Garde Film, 1926-1995: An Anthology of Writings* içinde, Luton: University of Luton Press/John Libbey Media.

Wurzer, Wilhelm S. (1990), *Filming and Judgment: Between Heidegger and Adorno*, Atlantic Highlands, NJ: Humanities Press International.

Yhcam, "Cinematography" (1988 [1912]), Abel, Richard (haz.) (1988a) *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907-1939, Volume I: 1907-1929*, Princeton, NJ: Princeton University Press.

Žižek, Slavoj (2001) *The Fright of Real Tears: Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory*, Londra: British Film Institute.

Dizin

2001 : Bir Uzay Destanı (Stanley Kubrick, 1968), 198, 254
24 Saat Sapık (Doublas Gordon, 1993), 318
8 mm (Joel Schumacher, 1999), 191

Abel, Richard, 44, 88-89, 320
Agamben, Giorgio, 211
Ahlaksız (Jamie Thraves, 1999), 322
Akbabalar Uçmayınca (Harry Watt, 1951), 210
Akıl Defteri (Christopher Nolan, 2000), 319
Allen, Richard, 44, 171, 239, 241
Allen, Woody, 205
Altman, Robert, 79
Amelie (Jean-Pierre Jeunet, 2001), 121, 129, 130
Ana (Vsevolod Pudovkin, 1926), 41
Anderson, Paul Thomas, 79
Anne ve Oğul (Aleksandr Sokurov, 1997), 185, 275, 318
Antonioni, Michelangelo, 61, 110, 115, 158, 178, 216
Araf (John Sayles, 1999), 322
Arka Pencere (Alfred Hitchcock, 1954), 21, 107
Artaud, Antonin, 27, 33-34, 39, 45, 84, 87-91, 105, 107, 109, 111-4, 116-7, 152, 244, 247, 256, 302

Bachelard, Gaston, 38, 276
Balázs, Bela, 33, 47-48, 86, 142, 156, 158, 201, 245, 303, 313
Barthes, Roland, 240, 272, 318
Bartok, Béla, 191
Baudry, Jean-Louis, 236
Baxandall, Michael, 264
Bazin, Louis, 18, 32, 127, 190, 203, 210-1
Beckett, Samuel, 59, 123-4
Benim Adım Joe (Ken Loach, 1998), 198
Benveniste, Emile, 60
Bergman, Ingmar, 58
Bergson, Henri, 33, 36-37, 155, 177, 253
Berkeley, George, 305
Bıçak Sırtı (Ridley Scott, 1982), 264
Bilinmeyen Balayı (Orson Welles, 1958), 209
Bilinmeyen Kod (Michael Haneke, 2000), 191, 220, 222-3
bilişselcilik, 139, 171, 172, 176, 233, 235-6, 238, 240, 242
Bir Sonbahar Akşamı (Jasujirô Ozu, 1962), 173
Biró, Yvette, 49, 204, 262, 272, 300-1, 303-4, 317, 321
Bresson, Robert, 113, 169, 176
Buffalo 66 (Vincent Gallo, 1998), 198
Büyük Ümitler (Mike Leigh, 1988), 90

Cabiria (Giovanni Pastrone, 1914), 205
Canudo, Ricciotto, 27, 37, 38, 196, 213, 298, 302, 326
Cavell, Stanley, 15-17, 38, 51, 61, 136-7, 158, 191, 193, 195-7, 200, 205, 214, 246, 251, 256, 267, 269-70, 274-5, 277, 281, 286, 309
Cinnet / Frenzy (Alfred Hitchcock, 1972), 202
Cinnet / The Shining (Stanley Cubrick, 1980), 191

Conrad, Joseph, 305

Çinli Kız (Jean-Luc Godard, 1967), 255
Çocuk (Jean-Pierre ve Luc Dardenne, 2006), 226, 228
Çok Erken, Çok Geç (Jean-Marie Straub ve Daniele Huilet), 115

De Niro, Robert, 162
De Palma, Brian, 198
Dean, Tacita, 318
Deleuze, Gilles 19, 21, 25-27, 31-32, 37-38, 40, 54, 84-85, 92, 94, 96, 99, 102-18, 121-3, 130, 138, 142, 153-5, 157, 164-5, 185, 187, 192, 211, 214, 216, 244, 246, 248, 256-8, 266, 271, 273, 282-3, 294, 297, 302, 304-7, 317, 325
Dengesiz Hayat (Godfrey Reggio, 1982), 196
Deniz Kabuğu ve Din Adamı (Germaine Dulac, 1928), 39, 91
Denizci (Steven Soderbergh, 1999), 176, 319
Denizde Kayboluş (Tacita Dean, 1996), 314, 318
Desnos, Robert, 45
diegesis, 62
dijital efekt, 11, 315
Dövüş Kulübü (David Ficher, 1999), 25, 142, 314, 316
Dreyer, Carl Theodor, 89, 113, 176
Dudley, Andrew, 44
Dulac, Germaine, 33, 36, 39, 84, 184, 201, 301, 313-4
Duman (Wayne Gang, 1995), 206

Eisenstein, Sergey, 27, 33-34, 84-85, 91-103, 105, 107, 114, 116, 151-3, 156-7, 159, 164, 183, 187, 193, 211-2, 245, 257-8, 298, 305
Ekim, 93, 208, 212, 214
El Dorado (Marcel L'Herbier, 1921), 194
Enflasyon (Hans Richter, 1928), 48
Epstein, Jean, 27, 84, 87-9, 150, 194, 201, 235, 270, 272, 317, 326

Eski ile Yeni (Sergey Eisenstein, 1929), 102
Eski Yer (Jean-Luc Godard, 1988), 116
Europa (Lars von Trier, 1991), 167, 189, 264, 310

Fellini, Federico, 209
Fernsehturm (Tacita Dean, 2001), 318
Final Fantasy (Hironobu Sakaguchi, 2001), 314
Foster, Jodie, 11, 313

Gangster No. 1 (Paul McGuigan, 2000), 319
Geçen Eylül (Deborah Warner, 2000), 322
Geçen Yıl Marienbad'da (Alain Resnais, 1961), 115, 167
Gizli Teşkilat (Alfred Hitchcock, 1959), 199
Godard, Jean-Luc 40, 54, 58, 106, 110, 114-6, 156, 169, 175, 187, 205, 211-2, 214, 218, 255, 274, 304-5
Goethe, Johann Wolfgang von, 77
Gorki, Maksim, 11, 313
Gökten Taş Yağıyor (Ken Loach, 1993), 90
Göldeki Kadın (Robert Montgomery, 1947), 40, 51, 141, 149
Gözü Tamamen Kapalı (Stanley Kubrick, 1999), 322
Grev (Sergey Eisenstein, 1924), 92

Halloween (John Carpenter, 1978), 40
Haneke, Michael, 217, 220, 225, 296
Harp Esirleri (Jean Renoir, 1937), 205
Hasar (Louis Malle, 1992), 191
Hayatını Yaşamak (Jean-Luc Godard, 1962), 170, 175
Hegel, G. W. F., 94, 311
Heidegger, Martin, 109, 241, 257, 273, 276, 284, 286, 288, 291-6, 299, 310
Hiroşima Sevgilim (Alain Resnais, 1959), 158
Histoire(s) du cinema (Jean-Luc Godard, 1989), 116

Hitchcock, Alfred, 51, 54, 106-7, 153-4, 189, 191, 197, 318
Husserl, Edmund, 70

Indiana Jones ve Kutsal Hazine Avcıları (Steven Spielberg, 1981), 181

İkinci Çember (Aleksandr Sokurov, 1990), 279
İnce Kırmızı Hat (Terrence Malick, 1998), 157
insanbiçimcilik, 44, 56, 64, 73, 80, 122, 129, 287, 304, 308
İnsanlık, 307, 321
İz Sürücü / Stalker (Andrey Tarkovski, 1979), 189

Jaws (Steven Spielberg, 1975), 162
JFK (Oliver Stone, 1991), 208, 293
Joyce, James, 91
Julien Donkey-Boy (Harmony Korine, 200), 168, 185, 314, 319-20
Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993), 127

Kameralı Adam (Dziga Vertov, 1929), 316
Kanı Bozuk (Leos Carax, 1986), 196
Kanlı Toprak (Terrence Malick, 1973), 123
Kant, Immanuel, 12, 42
Karanlık Armoniler (Béla Tarr, 2000), 155, 218
Karanlık Geçit (Delmer Daves, 1947), 141
Karanlıkta Dans (Lars von Trier, 2000), 316
Katil Doğanlar (Oliver Stone, 1994), 131, 145, 189
Kawin, Bruce, 33, 40-1, 54-55, 57-9, 152
Kaybedenler (Oliver Stone, 1997), 202
Kayıp Otoban (David Lynch, 1996), 192, 213
Kazablanka (Michael Curtiz, 1942), 147, 300
Keyif Evi (Terence Davies, 2000), 322
Kırmızı Fenerler (Zhang Yimou, 1991), 193
Kıyamet (Francis Coppola, 1979), 212
Kızıl Çöl (Michelangelo Antonioni, 1964), 178
Kibar Soyguncu (Norman Jewison, 1968), 198
Kierkegaard, Søren, 276
Kieslowski, Krzysztof, 189, 198
Korine, Harmony, 185
Korku Burnu (Martin Scorsese, 1991), 87
Korkunç Aile (Jean Cocteau, 1948), 203
Korkunç İvan (Sergey Eisenstein, 1946), 98
Kör Talih (Krzysztof Kieslowski, 1990), 189
Kubrick, Stanley, 49, 110, 198, 230, 254
Kurdun Günü (Michael Haneke, 2003), 220, 224-5

Lacan, Jacques, 233
La Jetee (Chris Marker, 1962), 195
Lakoff, George, 74, 285
Lanet (Béla Tarr, 1987), 185
Lang, Fritz, 212
Leibniz, Gottfried, 85
Les Carabiniers (Jean-Luc Godard, 1963), 187
Les Quatre cents coups (François Truffaut, 1959), 195
Lévy-Brühl, Lucien, 101
Light Sleeper (Paul Schrader, 1991), 200
lirozofi, 27
Little Odessa (James Gray, 1994), 191
Locke, John, 123
Lynch, David, 63, 124, 293
Lyotard, Jean-François, 274

Macera (Michelangelo Antonioni, 1960), 158
Manet, Edouard, 53
Manolya (Paul Thomas Anderson, 1999), 157, 293, 300, 319

Masumiyet Çağı (Martin Scorsese, 1993), 40
Matrix, 188, 240, 273, 314, 316
Maupassant, Guy de, 100
Merkezi Bölge (Michael Snow, 1971), 111
Merleau-Ponty, Maurice, 27, 69-71, 76-77, 124, 127, 132, 163, 243, 245, 247, 249, 251, 259
Mesaj (Robert Zemekis, 1997), 11, 316
Molokh (Aleksandr Sokurov, 1999), 279
Moreau, Jeanne, 137
Mulholland Çıkmazı (David Lynch, 2002), 181
Münsterberg, Hugo, 18-19, 33, 42-44, 87, 138, 149, 152, 186, 201, 213-4, 216, 236, 243, 249, 251-2, 298, 300, 304, 308, 315, 317

Nice Hakkında (Jean Vigo, 1930), 195
Nietzsche, Friedrich, 114, 276, 281, 284, 287-8, 290, 297, 303
NYPD Blue, 205

Oğul (Jean-Pierre ve Luc Dardenne, 2002), 123, 226-9
Olağan Şüpheliler (Bryan Singer, 1995), 17, 144, 182, 215
Orlando (Sally Potter, 1992), 189
Othello (Orson Welles, 1951), 211
Oyuncak Hikâyesi (John Lasseter, 1995), 314
Oyunun Kuralı (Jean Renoir, 1939), 52
Ozu, Yasujirô, 111, 169, 173, 176

Öfke (Fritz Lang, 1936), 212
Öldürme Hakkında Kısa Bir Film (Krzysztof Kieslowski, 1988), 189
Ölüm Kararı / Rope (Alfred Hitchcock, 1948), 107
Ölüm Korkusu (Alfred Hitchcock, 1958), 51, 79, 148, 189, 265
Ölümcül Oyunlar (Michael Haneke, 1977), 208, 220, 221-2, 224

Part, Arvo, 191
Pasolini, Pier Paolo, 113
Patch Adams (Tom Shadyac, 1998), 194
Peirce, Charles Sanders, 154
Perkins, V. F., 16, 35, 45, 186-7, 192, 209-10, 232, 235, 255, 266, 269, 277, 300-1, 309
Philadelphia (Jonathan Demme, 1993), 202
Pierre ve ya Sfenksle Kavga / PolaX, 224
Piyanist (Michael Haneke, 2001), 220
Potemkin Zırhlısı (Sergey Eisenstein, 1925), 98
Proust, Marcel, 36
Providence (Alain Resnais, 1977), 58

Ratcatcher (Lynne Ramsey, 1999), 322
Renoir, Jean, 52, 113, 205
Resnais, Alain, 58, 61, 115, 158, 173
Ressamın Sözleşmesi (Peter Greenaway, 1982), 193
Rosetta (Jean-Pierre ve Luc Dardenne, 1999), 121, 128-9, 185, 226-7, 229, 323
rüya olarak film, 38

Sahne Korkusu (Alfred Hitchcock, 1950), 107
Saklı (Michael Haneke, 2005), 220, 222, 224-5
Sapık (Alfred Hitchcock, 1960), 51
Satyricon (Federico Fellini, 1969), 209
Savaş Alanı (Tim Roth, 1998), 198
Savaş Bitti (Alain Resnais, 1966), 61, 173, 214
Schefer, Jean-Louis, 27, 84, 109-10, 114, 117-8, 230, 255
Schindler'in Listesi (Steven Spielberg, 1993), 181
Scorsese, Martin, 56, 87, 124, 156
Serseri Âşıklar (Jean-Luc Godard, 1960), 208
Ses Aynaları (Tacita Dean, 1999), 318
Sıkı Dostlar (Martin Scorsese, 1990), 82, 162, 189, 210

Sırlar ve Yalanlar (Mike Leigh, 1994), 169, 321-2
siyah-beyaz, 11, 81, 109, 133, 135, 184, 187, 189, 217
Sobchack, Vivian, 27, 70-83, 128, 134-5, 137, 144-6, 148, 161, 164, 204, 247, 249-50, 252
Soderbergh, Steven, 176
Sokak (Karl Grune, 1923), 47
Sokurov, Aleksandr, 185, 275, 279, 318
Solaris (Andrey Tarkovski, 1972), 318
Son Çare (Pawel Pawlikowski, 2000), 322-3
Sonatine (Takeshi Kitano, 1993), 266
Sonsuz Ölüm (George Roy Hill, 1969), 195
Söz / Ordet (Carl Theodor Dreyer, 1957), 177
Spinoza, Benedict de, 299
Stella Dallas (King Vidor, 1937), 52
Sterne, Laurence, 276
Stone, Oliver, 292
Suç Unsuru (Lars von Trier, 1984), 196

Şantaj (Alfred Hitchcock, 1929), 191
şok savı, 153, 154

Tarr, Béla, 78, 124, 185, 217-8, 296
televizyon, 12
Temel İçgüdü (Paul Verhoeven, 1991), 188
Terminator 2 (James Cameron, 1991), 205
Titanik (James Cameron, 1997), 274
Tolstoy, Lev, 261
Truffaut, François, 137

Ucuz Roman (Quentin Tarantino, 1994), 115, 165, 214, 215
Ulysses'in Bakışı (TheoAngelopoulos, 1988), 25, 115
Unutulmayan Sevgili (François Truffaut, 1962), 137
Uzak Sesler, Durgun Hayatlar (Terence Davies, 1988), 206, 266

Üç Renk: Mavi (Krzysztof Kieslowski, 1993), 131, 189, 194-95

Vaat (Jean-Pierre ve Luc Dardenne, 1996), 226-7, 229
Vacas (Julio Medem, 1992), 194
Van Gogh, Vincent, 295
Var Olmanın Dayanılmaz Hafifliği (Philip Kaufman, 1987), 191
Veronique'in İkili Yaşamı (Krzysztof Kieslowski, 1991), 189
Vigil (Vincent Ward, 1984), 193
Virilio, Paul, 213
von Trier, Lars, 189, 310

Wachowski Kardeşler, 293
Warhol, Andy, 205
Welles, Orson, 113, 211

yakın-plan çekim, 43, 88, 147, 149, 153, 201, 205, 265
Yalnız Yıldız (John Sayles, 1996), 216
Yaramaz Harry (Woody Allen, 1997), 194
yaratıcı-yazarlık, 22, 27, 51, 53-54
Yaşamın Kıyısında (Martin Scorsese, 1999), 319
Yaz Ateşi (Tran Anh Hung, 2001), 322
Yedi (David Fincher, 1995), 192
Yeryüzü (Julio Medem, 1995), 202
Yeşil Papayanın Kokusu (TrenAnh Hung, 1993), 25, 194-5, 255
Yılan Gözler (Brian De Palma, 1998), 198
Yıldız Gemisi Askerleri (Paul Verhoeven, 1997), 189
Yıldız Savaşları (George Lucas, 1999), 18, 141
Yolcu (Michelangelo Antonioni, 1975), 204

Žižek, Slavoj, 139

Daniel Frampton

Filmozofi

Sinemayı başlı başına felsefi bir alan, bir düşünme çabası olarak gören yazar ve sinemacı Daniel Frampton, getirdiği yeni yönteme "filmozofi" adını veriyor ve şimdiden derslere, tartışmalara konu olan bu yöntemi şöyle tanımlıyor:

"Filmozofi, filmi bir tür düşünme olarak ele alır, film-varlığa ve film biçimine dair bir teori geliştirir. Filmozofinin film-varlıkla ilgili temel kavramı, deneyimlediğimiz görüntü ve seslerin kuramsal yaratıcısı olan 'film-zihin'dir. Filmozofinin önerdiği film biçimi kuramı da 'film-düşünme'dir ve bir biçimin eyleminin film-zihnin dramatik düşünmesi olarak görülmesini mümkün kılar. Dolayısıyla filmozofi, bir anlamda, hem anlatının berisinde kalanlarla ilgili 'gösterim' kuramlarının hem de sahneleme estetiği kuramlarının bir uzantısı ve tamamlayıcısı olarak da görülebilir. Filmozofi, film biçimini düşünülmüş bir şey olarak, filmin dramatik kararı olarak görmemizin, filmin anlatabilme ve etkileyebilme yollarını anlamamıza yardımcı olacağını ileri sürer."

- 27.00

Metis Sanatlar ve İnsan | Sinema
ISBN-13: 978-975-342-852-1

9 789753 428521

Metis Yayınları
www.metiskitap.com