

SİNEMA FELSEFESİ BAĞLAMINDA KAHRAMANLIK VE OYUN

Selim Çepni

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ BÖLÜMÜ

FELSEFE GRUBU EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

HAZİRAN, 2023

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 6(altı) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Selim

Soyadı : Çepni

Bölümü : Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi

İmza :

Teslim Tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı: Sinema Felsefesi Bağlamında Kahramanlık ve Oyun

İngilizce Adı: Heroism and Play in The Context of Film Philosophy

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Selim Çepni.

İmza: .

JÜRİ ONAY SAYFASI

Selim Çepni tarafından hazırlanan “Sinema Felsefesi Bağlamında Kahramanlık ve Oyun” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Gazi Üniversitesi Türkçe Ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Mehmet Ali Dombaycı
(Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

Başkan: Doç. Dr. Ekrem Ziya Duman
(Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

Üye: Prof. Dr. Abdullah Durakoğlu
(Genel Sosyoloji ve Metodoloji Anabilim Dalı, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi)

Tez Savunma Tarihi:07.06.2023

Bu tezin Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Şaban Çetin

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü



Babama

SİNEMA FELSEFESİ BAĞLAMINDA KAHRAMANLIK VE OYUN

(Yüksek Lisans Tezi)

Selim Çepni
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
HAZİRAN, 2023

ÖZ

Sinema dijitalleşmenin artan ivmesiyle arkasına bir rüzgâr almış, teknik ve ekonomik imkanların gelişmesiyle oldukça popüler olmuştur. Bu popülerlik onun insanlar üzerindeki etkilerini arttırmış olup bu sayede düşünce dünyası da bu fenomene uzak duramamıştır. Felsefe Bergson’la beraber kapılarını sinemaya açmış, ilkin eleştirilse de Deleuze ve Frampton gibi düşünürlerce de düşünce alanında üretim için bir araç olarak görülmüştür. İnsan hayatının oldukça merkezinde kendine yer edinen bu fenomen, insan hayatındaki başat kavramlarla bir ilişki ağıyla çevrenmiştir. Bu kavramlar oyun ve kahramanlıktır. Kahramanlık kavramı her çağda dönüşüm yaşamakla beraber belirli formlarla kendini var ederek önemini sürdürmüştür. Kahramanlığın değişen yüzünün arkasında yatan şemayı araştırmaya koyulan Campbell, monomit kuramıyla kahramanlığın ana formunun döngüsel bir yapı sergilediğini ortaya koymuştur. Kahramanlığın arkasındaki bu form sinema filmlerinin üretiminde sıkça görülmüştür. Oyun ise Herakleitos felsefesinde kozmolojik bir anlayışla ele alınırken, Nietzsche’de istencin döngüsel oyunu olarak görülmüştür.

Heidegger’de oyunu Dasein’in varoluş olanağı olarak görmüş, Gadamer ise hem hermeneutik hem de estetik bir deneyim olarak felsefesinde oyuna önemli bir yer vermiştir. Kültür araştırmacısı olan Huizinga tarafından oyunun kültürdeki yeri sorgulanarak, insanın temel yapıp etmelerinden biri olarak değerlendirilmiştir. Oyun, insan hayatının her alanına nüfuz ederek, onun kültürünün ürünü olan sinemayı da etkilemiştir. Dolayısıyla oyun ve kahramanlık, film-dünya yaratımında ve sinema seyrinin doğasında başat rol oynamakta ve bu çerçevede ilerleyen filmozofik yaklaşıma göre, film-zihin sinemanın temel öğelerini kullanarak, film-dünyanın oyun alanını kurmaktadır.



Anahtar Kelimeler :Sinema Felsefesi, Kahramanlık, Oyun, Filmozofi

Sayfa Adedi :xiii +171

Danışman : Prof. Dr. Mehmet Ali DOMBAYCI

HEROISM AND PLAY IN THE CONTEXT OF FILM PHILOSOPHY
(M.S. Thesis)

Selim epni

GAZI UNIVERSTY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

JUNE, 2023

ABSTRACT

Cinema has gained momentum with the increasing pace of digitalization and has become quite popular with the development of technical and economic possibilities. This popularity has increased its impact on people, and as a result, the realm of thought could not stay away from this phenomenon. Philosophy, along with Bergson, opened its doors to cinema, initially being criticized but later seen as a tool for production in the realm of thought by thinkers such as Deleuze and Frampton. This phenomenon, which has found a place at the center of human life, is surrounded by a network of relationships with the main concepts in human life, namely play and heroism. The concept of heroism undergoes transformation in every age, but it has maintained its significance by manifesting itself in specific forms. Campbell, who embarked on exploring the underlying pattern behind the changing face of heroism, revealed through the theory of monomyth that heroism exhibits a cyclical structure as its main form. This underlying form of heroism is frequently observed in the production of cinema films. On the other hand, play has been approached as a cosmological understanding

in the philosophy of Heraclitus, seen as the cyclical play of will in Nietzsche, viewed as the possibility of existence for Dasein in Heidegger, and given significant importance as both a hermeneutic and aesthetic experience in Gadamer's philosophy. Huizinga, a cultural researcher, questioned the place of play in culture and considered it one of the fundamental actions of humans. Play pervades every aspect of human life, influencing cinema, which is a product of its culture. Therefore, play and heroism play a dominant role in the creation of film-world and the nature of cinematic experience, and according to the film-philosophical approach that follows this framework, filmind constructs the playfield of the film-world by utilizing the fundamental elements of cinema.



Key words : Film Philosophy, Heroism, Play, Filmosophy

Page Number : xiii +171

Supervisor : Prof. Dr. Mehmet Ali DOMBAYCI

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
ŞEKİL LİSTESİ	xiii
BÖLÜM I	14
GİRİŞ.....	14
Problem Durumu	26
Araştırmanın Amacı	27
Araştırmanın Önemi.....	27
İlgili Araştırmalar	29
BÖLÜM II.....	30
YÖNTEM.....	30
Araştırmanın Yöntemi.....	30
Veri Toplama Teknikleri.....	31
Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması.....	31
BÖLÜM III	32
KAHRAMANLIK	32

Sözlü Kültür Anlatıları ve Mit.....	32
Mitoloji ve Kahramanlık.....	36
Kahramanlık Kavramı	38
Anti Kahraman	42
Süper Kahraman.....	45
Kahramanın Döngüsel Yolculuğu	48
OYUN	59
Oyun’a Ontolojik Bakış.....	59
Antik Yunanda Oyun.....	60
<i>Herakleitos ve Platon</i>	60
Nietzsche ve Oyunun Döngüsel Kurgulanışı	64
Heidegger, Gadamer ve Derrida.....	68
Heidegger	68
Dasein’in varoluşunda oyun, oyun alanı ve ayna oyunu	68
Gadamer	73
<i>Oyunun Yapıya Dönüşümü</i>	75
Derrida	77
Oyun Kavramı ve Ciddi Bir Eylem Olarak Oyun	82
Oyun Kavramı.....	82
Huizinga	86
Oyun Kavramı ve Kültürde Kavranılışı	86

SİNEMA FELSEFESİ	92
Bergson.....	93
Yeni Metafizik	97
Zekâ ve Sezgi	100
Zaman ve Süre.....	102
Madde ve Bellek	106
Deleuze	109
Hareket İmge	111
<i>Algılanım İmge.....</i>	<i>113</i>
<i>Eylem İmge.....</i>	<i>114</i>
<i>Duygulanım İmge.....</i>	<i>116</i>
Zaman İmge.....	117
<i>Saf Optik ve Sessel Durumlar</i>	<i>119</i>
<i>Herhangi Mekan</i>	<i>121</i>
<i>Hatırlama İmge</i>	<i>122</i>
<i>Rüya İmge.....</i>	<i>124</i>
<i>Kristal İmge</i>	<i>125</i>
Daniel Frampton ve Filmozofi	130
Film-dünya.....	132
Film-zihin	135
Film-düşünme.....	139

BÖLÜM IV	144
SİNEMA FELSEFESİ BAĞLAMINDA KAHRAMANLIK VE OYUN İLİŞKİSİ.....	144
Kahramanlık ve Oyunun “Döngüsel” Yanının Sinemayla İlintisi	144
Kahramanlığın Döngüsel Yanı ve Sinema	144
Oyunun Döngüsel Yanı ve Sinema	151
Oyun ve Sinemada “Ciddiyet” İle Film-Dünyanın Kurulması	158
BÖLÜM V	167
SONUÇ	167
KAYNAKLAR.....	172

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1. Macera Döngüsü	58
Şekil 2. Kahramanlık Döngüsü	147

BÖLÜM I

GİRİŞ

Lumiere Kardeşler yaptıkları aletle insanlığı yeni bir gerçekliğin içine sürükleyerek dünyayı onların bile düşünemeyeceği kadar değiştirmişlerdir. Dünyayı yeni bir gerçekliğe sürükleyen bu aletin ürünü olan sinema, hayatın içindeki diğer önemli fenomenler olan kahramanlık ve oyun ile ilişki içerisinde bambaşka kapılar açtı. En az sinema kadar yaygın olan bu fenomenler, birbirleriyle ilişkisi içinde var olmaya devam etmektedirler. Bu ilişkinin çözümlenebilmesi için ilk olarak, hepsi tek tek ele alınarak kökenleri incelenmiştir. Kökenlerinde yatan olgular çerçevesince aralarındaki ilişkilerde kendini açık etmiştir.

İncelemeye ilkin kahramanlıktan başlanmıştır. Kahramanlık olgusu irdelenmeye başlandığı vakit yol mitolojiye çıkmaktadır. İnsan mitleri, tarihin her döneminde ve dünya genelinde yaşanmış her yerde ortaya çıkmıştır. Bu mitler, insan bedeninin ve zihinsel faaliyetlerinin tüm yönlerinden esinlenilerek oluşturulmuştur ve insanın varoluşu ile doğrudan ilgilidir (Campbell, 2010, s.13). Kahramanlık hikayeleri ile sıkı bir bağı olan mitoloji, aslında bu hikayelerin can damarıdır ve mitolojinin ruhunu oluşturur. İnançlar ve düşünceler, kahramanlık hikayelerinin karakterlerinde sembolize edilerek onların sonsuzluğunu sağlar. Bu yakın ilişki, bir toplumun mitolojik değerlerini tam olarak anlamadan o toplumun yapısında, tarihinde ve halkı üzerindeki etkilerini anlamak zordur. Kahramanlık

hikayelerinin derin izleri, mitolojinin önemini vurgular ve bu bağlantıyı koparmak mümkün değildir.

Mitosun kökeni, belirli temel eğilimlerden kaynaklanan insan doğasından doğru bir şekilde açıklanabilir ve mitosun ilk başlangıcında yer alan psikolojik prensipler gösterilirse, mitos anlaşılabilir hale gelir. Mitosun, zihinsel kültürün temel formlarının mitik bilince dayalı olarak oluştuğu göz önünde bulundurulursa, mitosun bütün içinde ve bütün için aynı derecede anlamlı olduğu sonucu elde edilir (Cassirer, 2005, s. 7-9). Mitolojinin kökeninde yatan psikolojik etmenleri Jung araştırma konusu etmiş ve irdemiştir. O, mitlerin evrensel, estetik ve kolektif bir niteliğe sahip olduklarına ve rüya ve efsanelerde ortaya çıktıklarına dikkat çekmiştir. Jung'a göre dinamik mitler, kolektif bilinçaltının arketipleridir ve insan kaynaklı olsalar da insanın korku ve arzuları arasında gidip gelen çift yönlü duygular yaratırlar (Bilgin, 2003, s.91). Jung, insanın insan olma evresine ulaşmasından önceki dönemlerden kalma gizli bellek kalıntılarından oluşan kolektif bilinçaltının, kişisel bilinçaltının derinlerinde saklandığını belirtmektedir. Kişilerin bilinçaltılarının toplamı olan kolektif bilinçaltı, evrensel bir düşünme biçimini ve insanın dünya ile olan ilişkisinin bir ürünü olan arketipleri içermektedir. Psikolojik anlamda, arketipler insanın kişisel deneyimini ve davranışını şekillendiren duygusal ve bilişsel yapıları temsil etmektedirler (Maloney, 1999, s.103).

Dolayısıyla insan psikolojisinin derin dehlizlerinde yatan mitos, etkisini sadece arkaik dönemde gösterip yok olmamış günümüz de farklı formlarla hala yaşamaktadır. Mircea Eliade'ye göre (1993), günümüzde mitler ve destanlar kitle iletişim araçları aracılığıyla yeniden üretilmektedir ve bu ürünler aracılığıyla kitlelere imgeler ve davranışlar benimsetilmektedir. Örneğin, Amerikan çizgi romanlarındaki karakterler, mitolojik veya folklorik kahramanların farklı versiyonlarını sunarlar. Bu konuda, öncelikle Hollywood ve diğer ulusal popüler sinemaların, daha sonra da televizyon dramalarının liderlik yaptığı söylenebilir. Hatta, mitosu tamamen kültüründen çıkarmaya çalışan batı uygarlığı onun

açtığı boşluktan dolayı çeşitli anomaliler yaşamaktadır. Karen Armstrong'a göre, Batı uygarlığı mitolojisinden yoksun kalmış ve bu nedenle ölüm ve sonrası, evren ve hiçlik gibi mistik konular için cevaplar bulmakta çaresiz kalmıştır. Bu duyguları hafifletmek için, sanat, rock müzik, uyuşturucu veya daha iyi bir sinema filmi gibi şeylere başvurularak geniş bir perspektife girilmeye çalışılmıştır. Ayrıca, kahraman arayışlarının gerçek kişilerin mitolojik varlıklara, dinsel kültlere dönüştürülerek karşılandığını belirtmektedir. Ancak Armstrong aynı zamanda, yeni çağdaki bu mitsel kahramanların bir problemi de getirdiğine dikkat çekmektedir. Kahraman miti, insanların kahramanlık damarını kabartmak üzere tasarlanmışken ve kahraman adaylarını etkin hale getirirken, bugün hayran olunacak ikonlar sağlamayı amaçlamaktadır ve edilgen bir düşünme biçimi yaratmaktadır (Armstrong, 2005, s. 92-93). Dolayısıyla kahramanlık mitolojiyle sıkı ilişkisiyle beraber, arkaik çağlardan günümüzü insan hayatında önemli yer tutmuş ve kendini var etmiştir.

Kahramanlık sadece mitolojiyle ilişki içerisinde var olan bir fenomen değil toplumun birçok kurum ve olgusuyla ilişki içerisinde. Bunu daha iyi algılayabilmek için kahramanın tanımı araştırılmaya konulsa da üstünde uzlaşmış tek bir kahramanlık tanımı bulunmamaktadır. Bu ilk bakışta basit anlaşılabilir olduğu düşünülen kahramanlık olgusunun aslında ne kadar girift bir yapıya sahip olduğunun kanıtıdır. Bu çalışma kapsamında ele alınan kahramanlık bölümünde kahramanlığın tanımı üstüne bir araştırma ortaya konulmuştur.

Kahramanlığın tanımı üstünde uzlaşamamasının bir nedeni de gün geçtikçe, toplum ihtiyaçları ve dinamiklerindeki değişimin bu kavramı genişletmesidir. Örneğin klasik anlatı formunun genel kuralları yüzyıllar boyunca aynı kalmış olsa da Sanayi Devrimi ve Aydınlanma Çağı gibi Batı tarihinde önemli gelişmeler yaşandıktan sonra anlatının ana unsuru olan "kahraman" kişisi, "modern" çağda arkaikleşmiş kahraman ve "anti" kahraman olarak ikiye ayrılmıştır. Gelişmiş sanayi çağı artık kahramanca direnişin ya da soylu aşkınlığın çağı olarak idealleştirilemez. Modernist kahraman, genellikle maddi dünyada ayrıcalıklara sahip olsa da ruhunun derinliklerinde yoksul bırakılmış, sorunlarla kuşatılmış

bir savaşıdır. Bu çağ, bölük pörçük, belirsiz, acı dolu, zaman zaman biçimsiz ve üstelik de antiromantiktir. Tanrı'dan ve doğadan kopuk yaşamı, ahlaki yapıları bozulurken bile sürdürmek zorunda kalır (Orr, 1997, s.28).

Bunun yanında yine toplum ihtiyaçlarına binaen, 1930'lu yıllarda Amerikan çizgi romanları süper kahramanlar ortaya çıkmıştır. Bu dönemde dünya ekonomik krizle mücadele etmekteydi ve halkın umutsuzluğu artmaktaydı. İnsanlar kendilerine özgürlük, adalet ve güvenlik hissi veren kahramanlara ihtiyaç duyuyorlardı. Bu süreçte, Superman, Batman, Spider-Man ve Wonder Woman gibi kahramanlar yaratıldı. Bu kahramanlar, toplumsal değerleri temsil etme ve okuyuculara güç, cesaret ve umut verme amacıyla tasarlanmıştı. Günümüzde, süper kahramanlar popüler kültürün ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir ve dünya genelinde büyük bir hayran kitlesi bulunmaktadır.

Kahramanlığı tanımı gereği değişen bir fenomen olarak ele alsak dahi, Campbell, Jung'un teorisinden hareketle ortaya koyduğu "monomit" kuramıyla farklı bir bakış açısı ortaya koymuştur. Ona göre kahramanın yolculuğu, eski Yunanlılardan Yahudilere, kibar olanlarından barbar olanlara kadar farklılık gösterse de temelde çok az değişir (Campbell, 2010, s.50). Monomit kuramının temelinde, kahramanın yolculuğunun geçiş ayinlerinde uygulanan formülü yatar: ayrılma-erginlenme ve dönüş. Kahramanın yolculuğu bu temel üzerine kurulur (Campbell, 2010, s.42). Monomit'in bu çalışma açısından en önemli tarafı genel bir şemayı ulaşması değil bu şemanın döngüsel yapıda olmasıdır. Campbell'ın monomit teorisi döngüsel bir çekirdek üzerine inşa edilmiştir. Bu döngüsel taraf, oyunun yapısıyla doğrudan ilintilidir. Bu ilinti çalışmanın dördüncü bölümünde açıkça ortaya konulacaktır. Sonuç olarak kahramanlık gerek mitolojiyle ilişkisinde gerek zamanla değişen toplum ihtiyaçlarına karşılık vermesiyle gerek döngüsel yapıda olmasıyla ve geçirdiği evrimlerden doğan varyantlarıyla, insana dair en önemli fenomenlerden biridir.

Sinemayla ve kahramanlıkla ilişkisi bağlamında ikinci olarak ele alınan fenomen ise oyundur. Oyun, hayat içerisinde kapladığı yer itibariyle tanıdık olsa dahi oldukça geniş ve kompleks bir yapıya sahiptir. Herkes zaman zaman oynar ve oynamanın nasıl bir şey olduğunu bilir. Ancak oyunun ne olduğuna dair teorik açıklamalar yaparken, anlaşmazlıklara ve belirsizliklere düşülmektedir (Sutton-Smith, 2001, s.1). Bu çalışma kapsamında oyunu daha anlaşılır kılmak için, öncelikle onun ontolojisi irdelenecektir. Oyunun ontolojisi dendiği vakit, felsefe tabanlı bir bakış daha doğru olacağından ilk olarak bu konuda fikirler ortaya atmış filozoflar araştırılmalıdır. Literatür incelendiğinde oyuna düşüncesinde yer vermiş ilk filozof olarak Herakleitos olarak görülmektedir. Herakleitos, 52. Fragmanında oyuna yer vererek, “yaşam daima oynayan çocuk ve krallık onundur” diyerek gündemine almıştır. Bu fragman oyunun ontolojisi açısından önem arz etmektedir. Bunun nedeni, hem Nietzsche ve Heidegger filozoflarla yorumlanıp dikkate alınması hem de oyunun dünyanın kozmik yapısına yönelik bir form olarak ele alınmasıdır (MacLean, Russell, & Ryall, 2016, s.97-99). Bu form sıkça vurgulanacağı üzere döngüseldir.

Oyunu kendine konu edinen diğer bir filozof olan Platon ise oyunların insanları başka bir dünyaya taşıyabileceğine inanır. Oyunlar, insanların gerçek hayattan kaçıp başka bir dünyaya girmelerine izin verir. Böylece, oyunlar insanlara farklı bir bakış açısı sunabilir ve onların hayal güçlerini geliştirebilir (MacLean, Russell, & Ryall, 2016, s.125). Platon'un ünlü sözüne göre, insanlar hayatlarını adeta bir oyuna dönüştürerek oynar gibi yaşamalıdır. Oyunlar, şarkılar ve danslar gibi eğlenceli etkinlikler, insanların Tanrıların gönlünü kazanmasına yardımcı olabilir. Bu tür etkinlikler, insanların ruh halini yükseltir ve onları mutlu eder. Ayrıca, bu etkinlikler sayesinde insanlar kendilerini düşmanlarına karşı savunabilirler ve yarışmalar kazanabilirler (And, 2012, s.30). Metafizik felsefenin Platon ile başlayan büyük yükselişi, oyun kavramıyla heyecan verici bir şekilde ilgilidir. Platoncu felsefenin kendisi, oyun elementiyle birlikte salınır ve o yüksek bir düşünce oyunudur (Fink, 2015, s.101).

Buradan 25 yüzyıl sonra, Avrupa düşüncesinin ortasında Nietzsche, Herakleitos'un fragmanını şu şekilde tekrar yorumlamıştır: "Herakleitos'a göre evren, Zeus'un bir oyunudur veya daha uygun bir ifadeyle, ateşin kendisiyle oynadığı bir oyundur; yani, evren tek ve aynı zamanda çok olan bir şeydir" (Nietzsche, 1963, s.32-33). Ona göre bu dünyada, oluş ve yok oluş, yapma ve yıkma hep aynı suçsuzluk içinde ve ahlaki bir sorumluluk duygusu olmadan yalnızca sanatçılar ve çocukların oyunlarında bulunur. Çocuklar ve sanatçılar oynadıkları gibi, ölümsüz ve canlı bir ateşte oynayarak, suçsuz bir şekilde yaratırlar, yıkarlar ve bozarlar. Bu oyun, ateşin kendisiyle oynanır (Nietzsche, 1963, s.35). Burada onun oyunu, kozmolojik bir bağlamda ele aldığı görülmektedir. Bu kozmolojik form, Herakleitos'ta görüldüğü gibi döngüsel yapıdadır. Nietzsche ve oyunun döngüsel kurgulanışı adlı bölümde, bu ilişki Apollo ve Dionysos üstünden tekrar ele alınarak daha açık bir şekilde ortaya konulmuştur.

Oyun sadece Nietzsche'nin değil Heidegger'in felsefesinde de önemli yer işgal etmektedir. Ona göre, insanın varoluşu, "dünyada-olma" durumunu içerir. Dünya, insanın yaşadığı ve deneyimlediği her şeyi içeren bir alan olarak düşünülür. Oyun ise, bu dünya içindeki bir etkinliktir. İnsanın oyun oynaması, dünyada-olma durumuna dahil olan bir etkinliktir. Oyun, insanın dünyada varoluşuyla yakından ilgilidir ve hatta bu varoluşun özel bir tarzıdır (Fink, 2015, s.70). Daha açık bir şekilde söylenecek olursa, Dasein, varoluşu boyunca kendisini keşfetmek için olanaklarına doğru yönelir. Oynanmakta olan bir oyunun içinde kendisini bulan Dasein, varlık-potansiyelini gerçekleştirmesi açısından her zaman etkinleşmeyen bir şeyler olduğunu fark eder. Bu durumda, Dasein'in aktif yanı, yani varoluşudur. Dasein, kendi varlık-potansiyelini elde etmek için sürekli olarak hareket etmeli ve bu hareketiyle kendi varlığını yansıtmalıdır. Bu sayede, Dasein tümlük olarak yaşamının gerçekliğini, sonucunu ve anlamını keşfeder ve kendisini tam olarak gerçekleştirebilir (Guignon, 1983, s.89). Ayrıca Heidegger'e göre oyun, oyun alanında geçmektedir. Heidegger'e göre, oyun alanı her zaman bir aydınlık olmalıdır, çünkü var-olan yalnızca aydınlığın aydınlığı içinde var olabilir (Heidegger, 2007, s.47). Heidegger'a göre, oyun öncelikle bir hiçlik ya da olasılıkların

yaratıcı dürtüleri için bir boşluktur. İnsan varoluşunun "aşkınlık oyunu" ise, kendi varlığını amaçsız bir dünya oyun alanına göre ölçer. Oyunun bir nedeni ya da amacı yoktur, dünya kendisi için hiçbir nedeni olmayan bir dünyadır ve oyun, sadece oyun olduğu için oynanır (Nielsen, 2010, s.266).

Heidegger'in ardından Gadamer ve Derrida'da felsefelerinde oyuna yer vermişlerdir. Gadamer, ontolojik anlamının anahtarını oyun kavramında bulur. Oyun, sanat eserinin kendi oluş modudur (Gadamer, 2008, s.141). Oyunun kendine özgü varoluş biçimi, onu anlamak için kullanılabilir bir araçtır. Gadamer'a göre, oyunu anlamak, varoluşun daha geniş bir anlayışını elde etmemize yardımcı olabilir.

Gadamer'e göre, oyun oyuncunun bilincinde ya da tutumunda var olmaz; tam tersine, oyun oyuncuyu kendi alanına çeker ve ona kendi ruhunu verir. Bu şekilde, oyuncu oyunu kendisini aşan bir gerçeklik olarak deneyimler (Gadamer, 2008, s.143). Oyunun anlaşılması gereken bir anlamı vardır ve bu nedenle oyuncunun davranışından ayrı bir varlığı vardır. Bu anlamda, oyunun kendi dinamikleri ve oyuncuların bilinçlerinden bağımsız hedefleri vardır. Oyun, bir özne karşısında duran bir nesne değildir; aksine, bizim içine girdiğimiz bir varlığın kendisini tanımlayan hareketidir (Palmer, 2002, s.226-227). Oyun kavramının anlamı üzerine düşünüldüğünde, bu kavramın metaforik anlamları da önem kazanır. Örneğin, ıstık dalgalarının oyunu, makine parçalarının bilye yatağındaki oyunu, organların karşılıklı oyunu, güçlerin oyunu, böceklerin oyunu ve hatta kelimelerin oyunu gibi farklı durumlardan bahsedebiliriz. Her durumda, amaçlanan şey, herhangi bir sonuca bağlı olmayan bir ileri-geri harekettir. Bu durumda, oyun kavramı çeşitli alanlarda farklı şekillerde kullanılabilir ve farklı anlamlar kazanabilir. Ancak ortak nokta, oyunun bir sonuca bağlı olmaksızın bir hareket veya etkileşim sergilemesidir (Gadamer, 2008, s.144). Her oynama, bir kez oynanmış olmaktadır. Oyunun cazibesi, oyuncunun oyun tarafından egemen olmasıdır. Oyuncunun kendi belirlediği görevleri yerine getirdiği oyunlarda bile, oyunun cazibesi "yapabilir miyim acaba", "üstesinden gelebilir miyim acaba" veya "tekrar üstesinden

gelebilir miyim acaba" gibi riskleri doğurur ve oyunun cazibesi burada yatar. Böyle bir şeyi deneyen kişi aslında kendisini dener. Oyunun gerçek öznesi, tek bir oyuncunun olduğu deneyimlerde kesin olarak bellidir ve bu da oyuncu değil, oyunun kendisidir. Oyuncuyu büyüüne hapseden, onu orada tutan oyunun kendisidir (Gadamer, 2008, s.149). Ona göre, oyun sanatın kendisi olmakla gerçek mükemmelliğine ulaşır ve bu dönüşüm süreci “yapıya dönüşüm” olarak adlandırılır (Gadamer, 2008, s.155). Yalnızca bu dönüşüm yoluyla oyun, gerçek anlamda bir oyun olarak düşünülebilir ve ideal durumuna ulaşabilir.

Derrida'ya göre ise dilin ve gerçekliğin doğası, oyun benzeri bir şekilde çalışır. Dil, sürekli olarak anlamların oyunu ile oynanır ve gerçeklik de birçok farklı perspektiften ele alınabilir. Derrida, farkların oyunu olarak gördüğü "differance" kavramına oyun ya da oyunun olanaklılığı anlamını yüklemektedir. Bu kavram, kendine göndermeli olarak tanımlanmamakta ve durağan bir varlığı bulunmamaktadır. Yalnızca bir kavramın adını ifade etmekten öte bir anlam taşımaktadır. Differance, bir nevi oyun gibi, her zaman değişken ve hareketlidir. Bu yüzden, Derrida'nın felsefesinde, farklılıkların ve çelişkilerin varlığı oyunun kendisine özgü olan bir dinamizmle hareket ettiği şeklinde anlaşılabilir (Dursun, 2014, s.96). Yapıdaki merkezin, yapısallığı ve öğeleri belirleyen ve onlara bütünlük sağlayan bir yapı oluşturduğunu belirtir. Bu nedenle, "merkez" kavramı, yapıyı yapı haline getirirken aynı zamanda oyunu da ortaya çıkarır. Ancak merkez aynı zamanda oyunu kapatma eğilimindedir. Merkez, kendisini içeren içeriklerin, öğelerin ve terimlerin artık değiştirilemez olduğu bir yapı oluşturur (Derrida, 2002, s.352). Dolayısıyla, merkez yapıdaki yeriyse, anlam oyunu için önem taşımaktadır.

Oyunun ontolojisini, bu üç filozof bağlamında ele aldıktan sonra bu çalışmanın amaçları çerçevesince oyun, bir olgu ve kavram olarak ele alınmalıdır. Oyun kavramı ve olgusuna bakış, onun daha iyi anlaşılması için elzemdir. Öncelikle oyun kavramına baktığımız vakit, tüm toplumlarda görünen bir fenomen olmasından kaynaklanan anlam genişliği ve çeşitliliği bulunmaktadır. Oyun hakkında çalışmalar yapan araştırmacılar, bir tanım üstünde

uzlaşmaktansa, onun bu geniş kullanımına cevap verecek belirli özellikler üstünden bir belirleme yapma yoluna gitmişlerdir. Örneğin, Caillois (1958), özgürlük, belirsizlik, ayrıcalıklı durum ve hedef üzerinden oyunun karakterini tanımlamaya çalışmıştır. Suit (1978) ise ciddiyet, istekli olma ve amaç gibi kavramlar üzerinden oyunun karakterini tanımlamaya çalışmıştır.

Oyun kavramı ve kültürdeki yeri hakkındaki en önemli çalışma ise Huizinga (2016)'ya aittir. Huizinga, oyunun kültür, gündelik yaşam ve medeniyetle olan ilişkisini göz önünde bulundurarak toplumsal bir kurum olarak ele alınması gerektiğini savunur. Oyun, kültürün içinde hareket eden bir araç olmanın yanı sıra temel olarak kültürün yapılandırıcı bir özelliğidir. Huizinga'ya göre, oyunların varlığı ve gelişimi kültürün oluşumu ve değişimiyle sıkı bir şekilde ilişkilidir. Ancak, oyun, eylem halindeki formu ile gündelik yaşam faaliyetlerinden ayrılan bir kavramdır (Huizinga, 2006, s.20). Ona göre oyun her şeyden önce özgür olmalı yani isteğe bağlı bir eylemdir. Emirlerle uygun olarak yapılan faaliyetler oyun olarak adlandırılmaz. En fazla zorunlu bir temsil olarak oyun niteliği kazanabilir. Oyun, sadece bu özgür karakteriyle bile doğal evrim sürecini aşar (Huizinga, 2006, s.24). Oyunun özgür olmasının yanında önemli bir diğer özelliği de düzen kurucu olmasıdır. Oyun düzen yaratır ve düzenin kendisidir. Geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratarak, dünyanın kusurluluğu ve hayatın karmaşıklığından kaçır. Oyun, mutlak bir düzen gerektirir. Bu düzenin en küçük bir ihlali, oyunu bozar ve oyunun niteliğini ve değerini ortadan kaldırır (Huizinga, 2006, s.28). Ayrıca, her oyunun kendine özgü kuralları vardır. Bu kurallar, oyunun yarattığı geçici dünyanın sınırları içinde neyin geçerli olacağını belirler. Oyun kuralları, mutlak bir şekilde zorunlu ve tartışılmaz niteliktedir (Huizinga, 2006, s.29). Oyunun bu özelliklerine ek olarak, onun sürekli ciddiyetsiz olanla ilişkilendirilmesine karşın aslında o içinde ciddiyeti barındırır. Örneğin bir satranç maçını ele alacak olursak, asla komik ve gayri ciddi değildir. Dolayısıyla oyun ve ciddiyet birbirini dışlamayan, birbirini tamamlayan kavramlardır. Bu çalışma açısından, Huizinga'nın oyunun karakterine ve

kültürdeki kavranılışına dair yaptığı saptamalar, sinemayla olan ilişkisi için önem arz etmektedir.

Sinema ve felsefe konusunu incelediğimizde, sinema felsefesinin diğer felsefe alt disiplinlerine kıyasla daha kısa bir tarihi olduğunu görüyoruz. Elbette felsefe tarihinde her kavramın kökeni Antik Yunan'a kadar uzanabilir ve sinema felsefesi de köklerini araştırıldığında bir ilişki kurulabilir. Ancak bu çalışmada, sinema felsefesi Lumiere Kardeşler'in icat ettiği sinema makinesiyle ilişkisi üzerinden Bergson'dan itibaren ele alınacaktır. Bazı yönetmenlerin görüşlerinin de sinema felsefesine dahil edildiği literatürde bulunsa da bu çalışma kapsamında bu yaklaşımlar ele alınmamıştır.

Bergson'un sinema felsefesi açısından önemi aslında onu çok önemseyip matah bir şey olarak görmesinden değil, onu eleştirerek ilk defa felsefesinin gündemine getirmesinden kaynaklanmaktadır. Ardından Deleuze, Frampton gibi düşünürlerin de onun temelini attığı görüşler üzerine bir sistem geliştirmeleri de sinema felsefesi açısından önemini arttırmıştır. Bergson ve sinema arasındaki bağlantı, imge ile hareket arasındaki ilişkiden kaynaklanmaktadır. Antik felsefede ruh-beden ayrımı, Descartes felsefesinde ise bilinç-madde ayrımı gibi krizler yaşanmıştır. Bergson'un felsefe sistemine ise imge temel taşı olarak konulmuştur. Madde ve Bellek adlı eserinde, zihinsel ve maddi tözlerin reddedilerek, yalnızca imgelerin var olduğu ileri sürülmüştür. Bergson'a göre, hareketin belirleyici özelliği yer kaplamasıdır, ancak imge bilinçle ilişkilendirilerek veya daha genel olarak düşünsel olarak belirlenir. Bergson'un görüşüyle sinema, felsefenin aşamadığı ikilikleri hareketli imge kavramıyla aşmaya çalışmaktadır (Özcan, 2011, s.127).

Bergson, sinemanın aslında en eski illüzyonu temsil ettiğini düşünmektedir. Bu düşüncesiyle, sinema ile Zenon'un paradoksları arasında bir bağ kurar ve sinematografik illüzyonu açığa çıkarır. Bergson'a göre, Yunan felsefesi, zekanın sistemli bir biçimde anlık görüntülere dayandığı düşünce tarzını benimsemiştir. Bu nedenle, zekaya dayalı düşünme

tarzının egemen olduđu sürece, düşüncenin yanıltıcı eğilimlerinden kurtulmak mümkün değildir. Bergson'a göre, idealizm veya materyalizm gibi felsefi düşünce tarzları da aynı eğilimden kaynaklanmakta ve aynı sonuçlara götürebilmektedir. Bu nedenle, Bergson, sinemanın ve Zenon paradokslarının bize gösterdiği gibi, düşüncede zamanı ve hareketi göz ardı etmememiz gerektiğini savunmaktadır (Bergson, 1984, s.391,404).

Bergson'un hareket ve imge üzerine düşüncelerinden etkilenen Deleuze'a göre sinema, düşünsel bir üretim şeklidir. Filozofların kavramlar kullanarak düşünce oluşturduğu gibi, yönetmenler de hareket ve zaman görüntüleri kullanarak düşüncelerini ifade ederler. Dolayısıyla Deleuze, sinemanın, felsefeden yaratıcı eylem açısından farklı olmayan bir şekilde, karakteristik özellikleri olan görüntülerini kullanarak duygu ve düşünceleri uyandırabileceğine inanmaktadır. Bu nedenle, sinema görüntüleriyle düşünebilme yeteneği sunan bir yapıya sahiptir. Bir film yönetmeni, kendi deneyimlerini kullanarak anlam üretimine girişen bir filozof gibi hareket eder. Bu, sinemanın düşüncenin merkezine taşıyan, harekete geçiren bir düşünsel etkinlik olarak yeniden konumlandırılması anlamına gelir.

Yönetmenler, filmlerini oluştururken, zihinlerindeki anlamları görsel imgeler halinde tasarlarlar. Ancak sinemanın yaratımı bu noktada sonlanmaz, film zihinlerde yaratmaya devam ettiği düşünceler aracılığıyla sürekli bir üretim süreci içindedir. Bu nedenle yönetmenin yaratımı, sürekli bir akış halinde bulunan üretim sürecinin başlangıcını oluşturur. Sinema, sıradan bir hikâye anlatma aracı veya bir bilgi kaynağı olmanın ötesinde, düşüncenin olanaklarından beslenerek düşünceleri sunan bir araçtır. Dahası, sinema sadece düşünceleri sunmakla kalmaz, mevcut düşünme biçimlerini de dönüştürücü bir etki yaratabilir. Deleuze'ye göre, sinema modern hayatın en önemli faaliyetlerinden biridir ve dünyayı insan gözünün sınırlarının ötesinde açıklar. O, felsefenin hayatı bu şekilde keşfettiğine inanır ve sinemanın da hayatı keşfetmek için benzer bir yolculuğa çıktığını düşünür (Deleuze, 2013, s.44-45).

Deleuze'un sinema teorisinde öne çıkan hareket-imge ve zaman-imge kavramları, sinemanın felsefeyi dönüştürme potansiyelini göstermektedir. Hareket-imge, tekil bakış açıları ve kamera hareketleri yoluyla hareketin doğrudan ifade edilmesini mümkün kılar. Zaman-imge ise zamanın kendisini sunarak dolaysız bir imgeleştirmeyi sağlar. Bu kavramlar, yapısal kavramları yeniden düşünmeye ve yeni bir düşünme perspektifi açmaya izin verir. Deleuze'a göre, sinemanın düşünceyi dönüştürme şekli bir örnektir ve zaman-imge bizi hayatın dinamizmine katılım konusunda yüzleştirir. Sinema, felsefeyi harekete geçiren ve insanların hayatı anlamlandırmasına yardımcı olan bir araçtır.

Deleuze'un düşünceleri kendinden sonra gelen çoğu film teorisyenlerini derinden etkilemiş, üzerlerinde iz bırakmıştır. Bu film teorisyenlerinden biri Daniel Frampton'dur. O, sinemanın felsefi bir düşünme alanı olarak ele alınması gerektiğini savunarak "filmozofi" terimini kullanmıştır. Ona göre, sinema kendine özgü bir dünya yaratmıştır ve her bireyin kendi film-dünyasına sahip olması mümkündür. Ona göre, sinema sadece gerçekliği yeniden üretmekle kalmaz, aynı zamanda kendine has bir evren yaratır ve bu evrende izleyicileri düşünsel bir serüvene çıkarır. Böylece, sinemanın kendine özgü bir dünya yaratması, sadece teknik bir yeniden üretim olmaktan öte bir anlama sahiptir (Frampton, 2013, s.12).

Filmozofi, film-zihin ve film-düşünme felsefesi olarak anlaşılmakta ve temel amacı film varlığı ve biçimiyle ilgili kuramların geliştirilmesidir. Film, gerçekliğin kopyalanması yerine yeni bir gerçeklik üreten bir araç olarak kullanılmakta ve sıradan dünyanın gerçeklerine benzeyebildiği gibi fantastik ve bilimkurgu türleriyle de farklı bir dünya yaratabilmektedir. Film-zihin, film içinde doğrudan yer alan bir kuvvettir ve filmin söylemini güçlendirerek, akışını yönlendirerek kendini gösterir. Filmozofi, film biçimi için film-düşünme kuramından yararlanmakta ve film-zihninin film-dünyayı yarattığını ve düzenlediğini, ardından film-düşünme ile film-dünyayı yeniden biçimlendirdiğini ifade etmektedir. Algılanan nesnelerin film tarafından akışkan bir şekilde nasıl ve neden yeniden düşünüldüğü de film-zihin yapısıyla açıklanabilir. Bu nedenle, film-zihin, gayesini gerçekleştiren bir film biçimi aracı

olarak tanımlanabilir ve filmin bir düşünsel eylem olarak kabul edilmesi, filozofların film varlığı ve biçimiyle ilgili kuramlar geliştirmelerine olanak sağlamaktadır.

Filmozofi, bir uygulama ya da yapma becerisi değil, felsefî bir yaklaşım ve filmin yapısında var olan felsefeyi görebilme yeteneğini önermektedir. Bu yaklaşım, film-zihninin her zaman film içinde var olduğunu varsaymaktadır ve filmin gelecekte de önemli bir rol oynayacağını öngörmektedir. Filmozofi, yeni biçimlere ve düşüncelere açık olduğu için, film yeni bir şeyler ifade ettiğinde gelecek için düşünme deneyiminde bulunacaktır. Bu nedenle, Filmozofi'nin önerisi doğrultusunda film, düşüncenin başlangıcı ve geleceği olarak var olmaktadır ve gelecekte de felsefî bir bakış açısıyla ele alınmaya devam edecektir (Frampton, 2013, s.326).

Buradan hareketle, Frampton'un yaklaşımının sinemayla felsefeyi birbirine yaklaştıran bir düşünce olduğu söylenebilir. Bu çalışma açısından onun yaklaşımındaki bu nüans sinema diliyle, felsefî kavramları yakınlaştırarak bir film-dünya kurmayı olanaklı kılar. Bütün filmler bu film-dünyayı içerir. Film-dünyanın bu çalışma açısından en önemli tarafı, kahramanlık ve oyunu birbiriyle ilişkisinde barındırabilmesidir. Çalışmanın dördüncü bölümünde, oyun ve kahramanlığın çeşitli yönleriyle nasıl bir ilişki de olduğu ve film-dünyayı kurduğu irdelenmiş ve açıklanmıştır.

Problem Durumu

Kahramanlık, oyun ve sinema felsefesinin bu çalışma kapsamında ele alınacağı çerçeve giriş kısmında genel olarak ortaya konulmuştur. Bu çerçeve bağlamında çalışmanın ana problemi “Kahramanlık ve oyunun sinema felsefesi bağlamında ilişkisi nedir?” olarak ortaya konmuştur.

Araştırmanın Amacı

Dijitalleşmenin son hızla arttığı günümüzde, sinema kendini çeşitli formlarla çoğaltmış ve hayatın her alanına sokmuştur. Artık insanlar dijital platformlar vasıtasıyla evde, işte, arabada veyahut sporda film izleyebilir hale gelmiştir. Bu dijitalleşme sinema seyircisinin yaş ortalamasını da oldukça düşürmüştür. Dolayısıyla sinema artık hayatın her alanına sirayet eder bir konuma gelmiştir. Bu popülerlik onu geniş kitlelere ulaştırmış ve onlar üstünde derin izler bırakabilecek bir kudret elde vermiştir. Eğitimden, sanata her alanda sinema kendine yer bulabilmektedir. Bu yükseliş onun felsefe açısından göz ardı edilemeyecek bir pozisyon elde etmesine neden olmuştur. Bergson'la beraber felsefe gündemine giren sinema, felsefe içinde de her geçen gün artan bir ilgiyle üzerine çalışmalar yapılmaktadır. Elbette yine de felsefenin yeni bir alt disiplini sayılan sinema felsefesi üzerine yabancı ve yerli literatürde az sayıda çalışma bulunmaktadır. Özellikle Türkçe literatürde yapılan çalışmalar daha çok filmler üzerinden yapılmakta ve dar bir çerçevede kalmaktadır. Bu çalışmayla beraber, hayatın içerisinde binlerce yıldır önem arz eden iki fenomen olan oyun ve kahramanlığın felsefenin yeni alt disiplini olan sinema felsefi bağlamında ilişkisi irdelenecektir. Bu irdelene hem insan kültürü ve varlığı için önemli olan oyun ve kahramanlığı bir arada ele alarak onların neliğini daha net bir şekilde ortaya çıkaracak hem de yeni bir disiplin olan sinema felsefesinin film-dünyayı yaratım sürecini aydınlatacaktır.

Araştırmanın Önemi

Sinema felsefesi, felsefe tarihi içerisinde her ne kadar Bergson'un "Yaratıcı Tekâmül" adlı eseriyle beraber gündeme gelmiş olsa da izlerini ilk çağ felsefesinde görürüz. Platon'un mağara alegorisi bir çeşit kelimelerle sinema yapmaktır. Sinemanın icadından sonra geniş kitlelere yayılması, onun hem düşünürler tarafından ilgi çekici kılınmış, hem de düşüncenin beyaz perdeye taşınması olarak sinemanın artık göz ardı edilemeyeceğini göstermiştir.

Özellikle günümüzde sinema en geniş kitleleri etkileyen bir uğraş olarak, insan hayatında önemli yer tutmaktadır. Bunun yanı sıra kahramanlık ve oyun insan hayatının, başlangıcından sonuna kadar ona eşlik eden önemli unsurlardan ikisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kahramanlık, insanın kültür inşa etmeye başladığı ilk günden, çağımıza kadar önemini korumuş, insanın ürettiği yazılı, sözlü ürünlerin hemen hemen hepsinde boy göstermiştir. Mitolojiyle sıkı ilişkiyle kahramanlık, toplumsal düşüncelerin oluşumu, değişimi ve aktarılmasında yegâne araç olmuştur. Oyuna baktığımız vakit düşünce tarihinde ilk olarak Herakleitos'un fragmanlarında önemli bir unsur olarak karşımıza çıksa da uzun süre düşünce arenasında gözükmemiştir. Ardından Gadamer, Heidegger ve Derrida gibi düşünürler tarafından tekrar gündeme alınarak, neliği sorgulanmıştır. Bu sorgulamalar sonucunda oyun ontolojisi açısından insan hayatında son derece önem arz ettiği görülmüştür.

Bu çalışmada insanın düşünce ve anlam dünyasında çokça yer kaplayan, kahramanlık ve oyunun hem birbiriyle hem de sinema felsefesi ile ilişkisi araştırılmıştır. Literatürde kahramanlık üzerine görece daha çok çalışma olsa da oyunun düşünsel ve ontolojik çerçevesi üzerine yapılmış çalışma neredeyse bulunmamaktadır. Sinema üzerine yapılan çalışmalar ise genellikle ya bir düşünürün sinema üzerine bakışı veyahut filmler üzerinden yönetmenlerin bakışı üzerinedir. Bu çalışma sinema felsefesinin farklı kavramlarla ilişkisi bağlamında ele alınması bakımından orijinallik göstermektedir. Ayrıca bu çalışmada ele alınan kahramanlık ve oyun kavramının sinemayla ilişkisi bu araştırmayla kurulmuş ve literatürde bulunmamaktadır. Bu anlamda çalışma sinema felsefesi alanında önemli bir yer tutacağı düşünülmektedir.

İlgili Araştırmalar

Sinema felsefesi bağlamında kahramanlık ve oyunu irdeleyen bu araştırmada, oyun, kahramanlık ve sinema mevhumlarına aşağıdaki kaynaklar temel oluşturmuştur.

Yücel Dursun (2014)'un “Oyunun Ontolojisi” adlı kitabı, oyunun ontolojisi hakkında derin bir araştırma ortaya koymuş ve literatürde bu konudaki en yetkin kaynak olarak özellikle oyun ontolojisindeki dairesel olma yönüne dair kapsamlı bir çalışmadır.

Johan Huizinga(2006) tarafından kaleme alınan “ Homo Ludens” adlı eser oyunu, kültürdeki kavranışı ve ciddiyet kavramıyla beraber ele alışı itibariyle bu çalışma için kaynaklık etmiş, sinema-oyun ilişkisinin kurulmasında bakış açısı kazandırmıştır.

Ömer Tecimer (2005)'in “Sinema: Modern Mitoloji” adlı eseri bu çalışma için önem arz eden mitos ve kahramanlık ilişkisinin sinema çerçevesinde ele alınması konusunda yol gösterici olmuştur.

Joseph Campbell (2000) tarafından kaleme alınan “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” kahramanlığın döngüsel yanı ve kahramanlık mevhumuna yaklaşımı açısından dünya literatüründeki en önemli eserlerden biri olmakla beraber bu çalışma içinde temel kaynaklardan olmuştur.

Henri Bergson (1984)'un “Yaratıcı Tekâmül” adlı eseri hem felsefe tarihinde sinemanın gündeme alınması konusunda mihenk taşı olmuş hem de bu çalışmanın sinema felsefesi bölümü için ana referans olmuştur.

Daniel Frampton (2013)'un “Filmozofi” adlı eseri film-zihin, film-düşünce ve film-dünya gibi kavramları ortaya atarak, bu çalışma açısından kahramanlık ve oyun ilişkisinin sinema felsefesiyle film-dünya üzerinden bir ilişki kurulmasına imkân tanımıştır.

Emily Ryall, Wendy Russell ve Malcolm MacLean (2013)'ın editörlüğünü yaptığı “The Philosophy of Play” adlı eser, oyun ve sinemanın kesişim noktası konusunda ışık tutmuştur.

BÖLÜM II

YÖNTEM

Araştırmanın Yöntemi

Nitel araştırma, insanın kendi sırlarını keşfetmek ve kendi emeğiyle şekillendirdiği toplumsal sistemlerin derinliklerini fark etmek üzere geliştirdiği bilgi üretme yollarından birisi olarak karşımıza çıkmaktadır (Özdemir, 2010, s.326). Nitel araştırmalarda determinist bakış açısı geri planda tutularak sayısal verilere ve istatistiklere daha az yer verilirken, sözlü ve nitel analizler üstünde yoğunlaşmaktadır. Nitel çalışmalarda olayların ve bağlamların dili tercih edilerek, olaylar bağlamı içerisinde incelenmektedir. Problemler, içerisinde oluşup geliştiği değerler sisteminden ayrıştırılarak analiz edilmez, problemlere egemen olan ilişkiler ağını kendi doğal sahasında yorumlamaya veya bunların anlamlarını ortaya çıkarmaya çalışır (Neuman, 2012, s.224). Nitel araştırmalar aynı zamanda bir hususu daha açık ve seçik hale getirme kabiliyetiyle beraber daha sonra yapılacak nicel araştırmalara da kuramsal altyapı oluşturmaktadır. Bu çalışma da nitel araştırma yöntemlerinden olan doküman incelemesi yöntemiyle gerçekleştirilmiştir.

Doküman incelemesi mevcut konuyla ilgili daha önce ortaya konulmuş çalışmalardan oluşan belge ve kaynakları araştırarak veri toplamaya imkân tanımaktadır (Yıldırım & Şimşek,

2011, s.217). Bu çalışmada da toplanan verilerle saptanan problemler arasında bağlantı kurulmuş, bilgiler sınıflandırılarak açıklanmış, yorumlanmış, betimlenmiş ve tartışılmıştır.

Veri Toplama Teknikleri

Çalışmanın veri toplama teknikleri literatür taraması ve bu tarama sonucunda elde edilen dokümanları analiz etmeye dayanmaktadır. Literatür tarama esnasında çalışmanın ana ve alt problemlerine ilişkin birinci ve ikinci dereceden ilintili yazılı kaynaklar tercih edilmiştir. Doküman analizi araştırmanın ulaşmayı misyon edindiği yargılar ve durumlar ile ilgili bilgiye sahip yazılı materyallerin analizine dayanmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2011, s.187). Dolayısıyla veri toplama tekniği olarak doküman analizi kullanılan bu çalışmada birincil ve ikincil dokümanlara ulaşıp, dokümanlar sınırlandırılmış, ulaşılan dokümanların orijinalliğini denetlenmiş, seçilen dokümanların detaylı okunmuş ve içerik analizi yapılarak dokümanlardan elde edilen bilgiler bu çalışmada kullanılmıştır.

Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması

Doküman analizi yapılan çalışmalarda kaynakların çözümlemesi eleştirel bir bakış açısıyla gerçekleştirilmekte ve dokümanların içeriği kapsamlı bir şekilde incelenmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2011, s.197). Dolayısıyla bu çalışmada dokümanlar kapsamlı bir şekilde incelenerek, eleştirel bir bakış açısıyla çözümlenmiştir. Çalışmada ele alınan konulara ilişkin anlam çıkarmak ve anlayış geliştirmek için, veriler arasında neden sonuç ilişkileri kurulmuştur. Kaynakların irdelenerek yorumlanması araştırmanın ana problemi ve bu probleme bağlı alt problemler göz önüne alınarak gerçekleştirilmiştir.

BÖLÜM III

KAHRAMANLIK

İnsanın yaratım yetisinin bir ürünü olan kahraman, yine insan zihninin derin dehlizlerinde yer alan birçok unsurdan etkilenmektedir. İster günümüz insanı olsun ister mağarada yaşayan insan zihninin derinlerinde yatan bu unsurlardan etkilenmeden ortaya bir şey koyamayacaktır. Mağara duvarına çizilen resimden, günümüz sinemasına uzanan geniş yelpazede bu unsurların baskın etkisini görmekteyiz. İnsan zihnini binlerce yıldır sarıp sarmalayan bu unsurlar elbette sözlü kültür anlatıları ve mitolojidir. Dolayısıyla kahraman olgusunu daha doğru anlayabilmek için, bu olgunun içine nüfuz eden sözlü kültür anlatıları ve mitolojiyi paranteze alıp irdelemek gerekmektedir.

Sözlü Kültür Anlatıları ve Mit

Mitoslar, kurgusal ve doğaüstü varlıkları ele alan ve bunlarla ilgili olayları içeren geleneksel öykülerdir. Mecazi veyahut temsili anlam çağrıştıran konularıyla beraber alegorik ve simgesel anlatılar içermektedirler (Tecimer, 2005, s.11). Mitos kendine özgü bir mantık taşımakta ve kendi özel tutarlılığı bulunmaktadır. En eski felsefe arayışlarının da mitolojiyle ilişkisi olduğu görülmektedir (Eliade, 1963, s.32). Mitoslar, soyut kavramları ve evrensel

gerçekleri daha anlaşılabilir kılmak için ortaya çıkmışlardır (Tecimer, 2005, s.24). Mitoloji, insan olmanın ve toplumsal yaşamın doğal bir sonucu olarak görülmektedir. İnsana rastlanan her zaman ve yerde mitoslar görüldüğüne göre, insan mitos üreten bir varlık olarak nitelendirilebilir (Durand, 1988, s.14). Mitos karşımıza bir tür gerçeğe varma yolu ve aynı zamanda gerçeği aşarak toplum bir arada tutan anlamlar, değerler ve kurallar evrenine ulaşma girişimi olarak çıkmaktadır (Durand, 1988, s.19). Bütün düşünürlerin onaylayacağı ve aynı zamanda uzman olmayanlara da tanıdık gelecek bir mit tanımı bulmak güç olacaktır (Eliade, 1993, s.15). Fakat yine de ona göre bir mitoloji, başlangıç zamanına ait eski masalların tarzında, tamamlanmış bir olayı anlatarak kutsal bir öykü sunar. Mit, doğaüstü varlıkların başarıları sayesinde gerçekliğin tamamı ya da sadece bir parçası (bir ada, bir bitki türü, bir insan davranışı ya da bir kurum gibi) nasıl meydana geldiğini açıklar. Başka bir deyişle, mit, bir gerçekliğin hayata geçirilmesinin sürecini ifade eder(Eliade, 1993, s.16).

Mitlerin tarihi, insanlık tarihinin başlangıcına kadar takip edilebilir. Zira insanlık içinde bulunduğu dünyadaki karmaşık konumuna basit cevaplar bulabilmek için mitleri daima kullanmıştır. Ancak bunlardan sadece günümüze kadar ulaşabilenleri bilmekteyiz. Mitler, sözlü kültürün bir parçası olarak aktarıldıkları süre boyunca, bulundukları toplumun değerleri, sosyal hayatı, dikkate değer sorunları ve bunların çözümünü içererek, toplumun ortak belleğine ait eserler haline gelmişlerdir. Bu nedenle mitler, insanlık tarihindeki kültürel mirası ve toplum kimliğini günümüze getiren vasıtalarlardır (Lang & Trimble, 1988, s.157). Dolayısıyla mitler tarih boyunca üretilen kimliklerin ve kültürlerin hazine kutularıdır diyebilmekteyiz. Bunu Campbell ve Moyers, insanlığın elde ettiği bilgelik düzeyinin korunduğu en değerli anlatılar, çağlar boyunca yaşayan, “insan hayatının dayanağı olan temalarla ilgi, medeniyetler kuran ve milenyumlar boyunca dinlere kaynak olan, antik çağlardan gelen” mitlerdir, diyerek ifade etmektedir (Campbel & Moyers, 2013, s. 22) .

İnsanın yeryüzünde belirmesinden günümüze kadar olan varoluşunda, doğadaki yeri ve doğayla mücadelesi anlatı türlerinin doğmasında etkili olmuştur. İnsanoğlunun bu

mücadelesi dönemin koşullarına göre mit, efsane, masal, roman gibi metin türlerine yansımıştır. Malinowski, mit'in tarih ya da ilkel insan sayıklamaları olmadığını düşünmektedir. Ona göre mit dini ayin, ahlaki etkiler ve sosyolojik ilkelerle bir arada bulunan, toplumun oluşmasındaki en önemli etmenlerden biridir. Mit inancı ifade edip düzenleyerek, ahlakı koruyup güçlendirerek insanlığa rehberlik edebilecek pratik kuralları oluşturur. Bu nedenlerden dolayı mit basit bir hikâye değil insan hayatının bir parçasıdır (Strenski, 1992, s.82). İnsan hayatının bir parçası olarak mit, insanın her türlü yapıp etmesinde ona eşlik etmektedir.

Joseph Campbell ise mitlerin antik çağlardan gelen insan hayatının dayanağı olan temalara ve medeniyetler inşa eden ve milenyumlar boyunca dinlere bilgi kaynağı olan bir mevhum olduğunu düşünmektedir (Campbell & Moyers, 2013, s.22). Bill Moyers ile birlikte yazdığı "Mitolojinin Gücü" adlı eserde, Campbell, mitin uyumlu gücünden bahseder. Mit, bireylerin kendilerini bir parçası olarak hissedebilecekleri bir şeydir. Eylemler, maceralar ve sözcüklerden oluşsa da mit aşkın bir şeyi hatırlatan, ilham veren bir şiire benzetilir (Campbell & Moyers, 2013, s.81). Campbell mitin her zaman, tüm düşüncelerin, buna gerçeklik kavramı da dahil, hepsinin ötesinde olan aşkın gerçeğe götürdüğünü ve kendimiz olan bu gizemle ilişki kuracağımız bir hat verdiğini söylemektedir (Campbell ve Moyers, 2013, s.84). Dolayısıyla mit hayatın tam ortasında durmaktadır.

Campbell birbirinden oldukça farklı iki mitolojik düzen olduğunu söylemektedir. Bunlardan birincisi, içinde ve bir kısmını oluşturduğumuz doğa ve doğal dünyayla ilişkimizi kuran mitolojik düzen. İkincisi ise belli bir toplumla ilişkimizi oluşturan ve oldukça sert bir biçimde sosyolojik olan mitolojik düzendir. Modernizmin ardından, günümüz dünyasında ağırlıklı olarak ikinci türün, katı bir sosyolojik düzen üzerine oturtulmuş olan dinsel mitolojiler olarak varlığını devam ettirdiğini fakat bunların çizdiği çerçevenin dar kaldığı için günümüz insanının ihtiyaçlarını artık bütünüyle karşılamadığını belirtmektedir. (Campbell & Moyers, 2013, s. 44). Diğer taraftan doğayla uyum içerisinde olan ilk türden

mitler, 19. Yüzyılda, Aydınlanmayla beraber ilkel insanın basit düşünceleri olarak değerlendirilmiş, değersizleştirilmiş hatta 20. Yüzyılda eğitim programlarından bile çıkarılmıştır. Bu durum, günümüz insanını, hayatında karşılaştığı sorunlara çözüm yolları ararken dayanaksız ve yalnız bırakmıştır (Campbell & Moyers, 2013, s. 22).

Jung, mitleri toplumları oluşturan temel unsurlardan biri olarak görmektedir. Ona göre mitlerine teması yitiren toplumlar, ruhunu kaybetmiş bir varlığa dönüşürler. Mitler toplumların arkaik geçmişine ışık tutan yapıtlar olarak değerlendirilmelidir. Bunlar öyküleştirilmiş temel varoluş örnekleridir, evrensel geçerliğe sahip bu yaşam kalıpları her insan için önemli mesajlar taşımaktadır. Kişiler, mitlerden kopuk bir şekilde yaşadıklarında, geçmişleriyle, atalarının kültürüyle ya da günümüz insanlığıyla gerçek bir bağ kuramazlar. Köklerinden uzak kalan bu bireyler, içsel bir boşlukla karşı karşıya kalabilirler (Saydam, 1997, s.47). Mitler, bir topluma ait değer yargılarının içinde yer aldığı ve toplumsal düzeni doğrulamaya yarayan araçlardır. Bu yapılar kuşaktan kuşağa aktararak değişim ve gelişim göstermektedirler. Mitler, sembolik zenginlikleri ve anlamsal derinlikleriyle tek bir kişinin hikayesi yerine, toplumun ortak eserleri olarak kabul edilmektedirler. Her kuşak, mitin sahip olduğu öğeleri değiştirerek ya da yeni şeyler ekleyerek bu sürece katkıda bulunmaktadır. Ayrıca, mitler yaratıcısı olan halkın hikayesini anlatarak toplumun ortak belleğini oluştururlar (Zimmer, 2004, s.335).

Eliade, *Mythes, Rêves et Mystères* adlı kitabında, modern mitoslar denilen hiçbir dinsel geleneği temel almayan, modern insanın ürettiği mitosları ele almaktadır. Ona göre modern dünyanın mitsel tutumu tümüyle ortadan kaldırdığını söylemek olanaksızdır. Sadece eylem alanını tersine çevirmiştir. Mitos artık hayatın ana arklarına egemen olmak yerine ya psikenin karanlık yönlerine ya da toplumun ikincil etkinliklerine teshir etmeye başlamıştır. Fakat kesinlikle yok olmamış, kolektif ölçüde kendini kimi zaman büyük bir güçle kendini duyumsatmaktadır (Eliade, 1957, s.43). Buradan hareketle mitolojinin günümüzde sinemadan, edebiyata, felsefeden insanların gündelik anlatılarına kadar geniş bir yelpazede

yerini korumaktadır. Bu nedenle mit, insan davranışı için bir model oluşturma ve böylece yaşama anlam ve değer kazandırma yönleriyle birlikte, hala toplumlarda varlığını sürdürmektedir (Eliade, 1993, s.12).

Mitoloji ve Kahramanlık

İnsanoğlunun vermiş olduğu mücadeleden çıkan mitoloji, kahramanlıkla bezenmiş durumdadır. Kahramanlık anlatıları mitolojinin özünü oluşturmakta onun ruhu ve canı sayılmaktır. Mitoloji, kahramanlık anlatılarının bedenlerinde can olarak onu bir bakıma sonsuzlaştırmıştır (Yıldırım, 2011, s.49). Mitoslarla kahramanlık destanları arasındaki keskin ayrımı yapmak zordur, çünkü milli kahramanlar mitolojik öykülerle ilişkilendirilirken, kahramanlık hikayelerinde tanrıların emirleri ve müdahaleleri öne çıkar. Bu tür bağlantılar, insanın kendisi ve dünyasının kaderi konusunda seçme özgürlüğüne sahip olamadığını, olayların akışında tanrıların olağanüstü etkisi olduğunu gösterir. Pek çok ulusun mitolojik kahramanları gerçekte toplumlarının efsaneleşmiş liderleri ve komutanlarıdır. Zaman içinde, bu kişiler ve yaşadıkları olaylar hikayelerinde değişiklikler oluşmuş, yeni rivayetler eklenmiş ve bu kişilikler mitolojik tanrılar dünyasına yükselterek efsanevî bir nitelik kazanmıştır. Diğer yandan, bazı eski tanrılar da tanrılıklarını bir kenara bırakıp ulusal kahramanların yenilmez komutanları olarak mitoloji dünyasından çıkmıştır. Bu nedenle mitoloji ve kahramanlık anlatıları, ulusların sosyo-kültürel tarihlerinde en önemli kaynakları oluşturur ve incelemelerde dikkatle incelenir (Segal, 1996, s.69).

Kahraman miti insan düşlerinde ortaya çıkmakta, Yunan ve Romalıların klasik mitolojilerinde, orta çağda, Uzakdoğu da ve bugün ki ilkel halklarda bile bulunan dünya üzerindeki en yaygın mittir (Jung, 2009, s.110). Kahramanlık miti sadece mitoloji de değil dinler içerisinde de önemli yer tutmaktadır. Hristiyanlık öncesinde oldukça yaygın bir tema olan kendini öldüren canavarı öldürerek tekrar ortaya çıkan kahraman ve kurtarıcı miti

Hristiyanlıkla beraber yaygınlığını arttırmıştır. Bu temanın ne zaman ve ne şekilde ortaya çıktığı bilinmemektedir. Buradan hareketle kahraman figürünün düşünce öncesi çağlardan beri var olduğunu görmekteyiz (Jung, 2009, s.73). Mitler üzerinde yapılan araştırmalarda, kahramanlık olgusu oldukça önemlidir ve mitlerin hikayelerinin merkezinde kendine yer bulmaktadır. Bu sebeple, kahramanın özelliklerinin incelenmesi ve tanımlanması gerekmektedir.

Kahramanlık fenomeninin, mitoloji ve sözlü edebiyatta kendine çokça yer bulduğunun en önemli göstergelerinden biri de erken dönem Yunan edebiyatıdır. Burada kahramanlık teması sıkça tekrarlanır ve iki kahramanın karşılaşması oldukça popülerdir. Glaukos ile Diomedes, Hektor ile Aias, Aeneas ile Akhilleus arasında yaşanan karşılaşmalar erken dönem Yunan Edebiyatında en önemli temalardandır (Şirvan, 2019, s.16). Epik şiirde de kahramanlık teması sıkça rastlanır, özellikle tanrısal bir aile bağı olan kahramanların, tanrılar ve ölümlüler arasında mücadeleye neden olduğu görülmektedir (Gonzalez, 2010, s.417). Bilinen ilk Yunan ozan sayılan Hesiodos, “Tanrıların Doğuşu” isimli destanında, Tanrılarla ölümlü kadınların ilişkisinden üreyen soyu, kahraman soyu olarak adlandırmaktadır. Hesiodos bir diğer eseri olan “İşler ve Günler” adlı destanında “Beş çağ” isimli bir efsaneyi anlatmaktadır. Bu efsaneye bakıldığında dördüncü çağın ismi Kahramanlar Çağı olarak karşımıza çıkmaktadır (Şirvan, 2019, s.3-4). Arkaik Yunan şiiri ise neredeyse bütün türlerinde geleneksel Bronz Çağ tanrı ve kahramanlarını işlemiştir (Şirvan, 2019, s.18). Kahramanlar belirli özellikler açısından benzerlik gösterse dahi, ozanların onları algılayış biçimi değişmektedir. Örneğin Hesiodos’un kahramanlık anlayışı ile Homeros kahramanlık anlayışı farklılık göstermektedir. Hesiodos’un kahramanlarının en temel özelliği ölümlü olmalarına rağmen aynı zamanda yarı tanrı olmalarıdır. (Şirvan, 2019, s.34). Homeros ise kahraman ifadesini yaşayan insanlar için kullanılmıştır ve ona göre kahramanlar ölümlüdürler. Hesiodos kahramanlar için sıkça “yarı tanrı” ifadesini kullansa da Homeros’ta buna sadece bir kez rastlanmaktadır (Şirvan, 2019, s.52). Ozanlar kahramanlara her ne kadar

farklı açılardan yaklaşımlar dahi bu yaklaşımlardaki ortak nokta mitoloji olarak karşımıza çıkmaktadır.

Araştırmacılar, mitlerle kahramanlar arasında bulunan bağlantıyı kavramak için ilk olarak Lord Raglan tarafından yapılan çalışmaya odaklanmışlardır. 1934 yılında "The Hero" adıyla yayımlanan bu çalışmada Raglan, Yunan mitleri başta olmak üzere farklı kültürlere ait mitleri benzerlikleri açısından incelemiş ve mitlerin yirmi iki özelliğini bir şema halinde sunmuştur. Bu çalışma sonucunda mitler, kahramanın doğuşu, tahta çıkışı ve ölümü olacak şekilde üç ana başlıkta toplanmıştır (Raglan, 1934, s.221). Lord Raglan, mitlerin incelenmesi sonucunda ortaya çıkan şemayı yirmi bir farklı kahraman örneği üzerinde uygulayarak bir kıyaslama yapmıştır. Bu inceleme sonucunda kahramanlar arasında belirli benzerliklerin olduğunu keşfetmiştir (Raglan, 1934, s.221). Lord Raglan'a göre, bir kahraman kutsal kahraman arketipine ne kadar yakınsa, benzerlikleri oluşturan kümedeki özelliklerden o kadar fazlasını kendinde barındırmaktadır (Tecimer, 2005, s.115).

Kahraman ifadesi hem Fransa'da hem de İngiltere'de Rönesans sırasında kullanılmaya başlanmıştır. İlk kullanımlarına bakıldığında Yunanlılar ve Romalılar tarafından bilindiği ya da bilindiği düşünülen anlamda kullanıldığı görülmektedir. 1555 yılında basılan The New English Dictionary, kahramanlığı Antik Çağdaki gibi yarı insan-tanrı modelinde tanımlamaktadır (Kern, 1958, s.325). Dolayısıyla mitoloji ve kahramanlık günümüze kadar hep birlikte anılmak zorunda kalınmıştır. Bu birliktelik yapay bir dayatma olmaktan ziyade, yüzyıllar boyunca birbirinden beslenmiş iki olgunun izdüşümünü göstermektedir.

Kahramanlık Kavramı

İnsanoğlu tarih boyunca birçok gelişimde ve değişimde bulunmuştur. Bu değişimin temeli birlikte iş yapma ve örgütlenme yeteneğidir. Ancak bu birliktelik beraberinde rekabeti de getirmiştir. İş birliği ve rekabet her ne kadar birbirleriyle çelişen unsurlar olsa da birbirlerini

bütünleyen iki kavramdır. Bu ögeler her zaman kahramanlık kavramını ortaya çıkarmıştır. İnsanların bir arada yaşaması, büyük işler başarması, devletlerin kurulup yıkılması, özgürlük mücadeleleri ve iktidar mücadeleleri gibi doğal sonuçlar, kahramanlar ve kahramanca eylemlere yol açmıştır. Kahramanlık tarihi kitaplarda sıkça karşımıza çıktığı gibi, masallarda, filmlerde, romanlarda ve haberlerde de yaygın olarak kullanılan bir kavramdır. Geçmişinde kahramanları olmayan bir toplum veya kültür bulmak mümkün değildir ve günümüzde de kahraman arayışları devam etmektedir (Mert, 2021, s.117-120). Kahramanlık konusunda yapılan çalışmalara göz atıldığında, günümüzde ve yakın zamandaki çalışmalarda, özellikle sosyal bilimlerde kullanılan araştırma yöntemleri ön plandayken, geçmişteki çalışmaların genellikle araştırmacıların kişisel gözlemlerinden ve tecrübelerinden yola çıkarak ortaya konulan kitap vb. çalışmalar ağırlıklı olduğu gözlemlenmektedir. Kahramanlık olgusunun anlaşılabilmesi için, insan doğası ile ilgili birçok farklı disiplinin bir arada çalışması gerekmektedir ve insanı konu edinen disiplinlerin bu çalışmalara katkı sağlaması önemlidir (Mert,2021, s.120).

Kahraman kavramına bakıldığı vakitte ise birçok tanım veyahut tanımlama çabasının olduğu görülmektedir. Her toplum kendi dinamiklerine ve mitolojisine uygun kahramanlar çıkardığı için kahramanlık tanımları da bu çerçevede değişmiştir. Dolayısıyla kahramanlık kavramını tek bir tanım altında toplamak imkânsız hale gelmiştir. Fakat buna rağmen kahramanlar farklı toplumlarda ortaya çıksa da belirli oranda benzer özellikler taşımaktadırlar. Bunlardan hareketle çeşitli düşünür ve yazarlar kahramanlık kavramını tanımlamaya çalışmışlardır. Aynı zamanda kahramanlık toplum içinde serpilip büyüdüğü için bu kelimenin toplumlardaki karşılığı da önem taşımaktadır. Antik Yunandaki karşılığına baktığımız vaki, kahraman sözcüğünün “korumak ve hizmet etmek” anlamında bir kökten geldiğini görmekteyiz. Bu çerçevede kahraman, diğerleri için kendi ihtiyaçlarından ödün veren kişi olarak karşımıza çıkmaktadır (Vogler, 2012, s.71).

Kahraman kelimesinin güncel Türkçe sözlüğünde üç anlamı bulunmaktadır(sozluk.gov). Bunlar:

1. *“Savaşta veya tehlikeli bir durumda yararlık gösteren (kimse), alp, yiğit.”*
2. *“Bir olayda önemli yeri olan kimse.”*
3. *“Roman, hikâye, tiyatro vb. edebiyat türlerinde en önemli kişi.”*

Kahraman kelimesinin kökenine bakıldığında ise Arapça sözlüklerde “Kahr” sözcüğüne bağlansa da eski bir İrani isimden uyarlandığı görülmektedir. Bu ad, İran mitolojisinde Şah Tahmuras'ın oğlunun tahtından uzaklaştırılması için Kahtarasp tarafından kullanılan isimdir (nisanyansozluk).

Kahraman sözcüğünün İngilizcedeki karşılığı olan “hero” sözcüğü için Cambridge sözlüğüne baktığımızda Türkçedeki anlamının benzeri olan iki anlam karşımıza çıkmaktadır,

1. İnsanların saygı duyduğu ya da hayran olduğu cesur ya da iyi bir şey yapan kişi.
2. Genellikle iyi olan bir kitap veya filmdeki ana erkek karakter.

İngilizce'de, "hero" kelimesinin yanı sıra kadın kahramanı belirtmek için "heroine" kelimesi kullanılır. Ancak Türkçe'de, kadın kahramanları belirtmek için özel bir kelime bulunmamaktadır. "Heroine" kelimesinin kullanımı, "hero" kelimesi kadar eskiye dayanmamaktadır. Kelimenin kadın kahramanları tanımlamak için kullanılmaya başlanması 17. yüzyılın ikinci yarısından itibaren gerçekleşmiştir (Akgün, ..., 20). Webster's sözlükleri 19. yüzyılda "Heroine" kelimesi için kadın kahraman anlamını kullanmıştır. "Hero" kelimesi için ise "brave warrior", "brave man", "nobleman" gibi tanımlamalar yapılmıştır. 1951 yılında yayınlanan Webster's İngilizce sözlüğünde ise "Heroine" için "a woman with heroic abilities" ve "a woman with heroic spirit" ifadeleri kullanılmıştır (Hume, 2001, s.9).

Sidney Hook'un görüşüne göre, "kahraman" kavramı iki tipe ayrılabilir. İlk olarak, olayların birden fazla seçeneği olan durumlarda, olayların kişinin kendisi olmadan aynı şekilde

gelişemeyeceği kişiyi "olay yaratan kahraman" olarak tanımlar. İkinci olarak, tesadüfen bulunduğu konum nedeniyle kararlarını seçme imkânı sunulan "maceralı kahraman" olarak tanımlanır (Hook, 1978, s.11). İletişim bilgini Lance Strate'e göre kahramanlar insan kültürünün evrensel bir bileşenidir. Bu sebeple kahramanlar, kültürler değişse de var olacakları ve var olmaya devam edecekleri varsayılmaktadır (Strate, 2008, s.15). Strate; kahramanın hayat hikayesini, bir kültürün değerlerinin, inançlarının ve önceden belirlenmiş davranışlarının kodlanması (Strate, 1985, s.47) olarak ifade etse de daha sonraki çalışmasında kahramanın insan uydurmasından başka bir şey olmadığını, sosyal olarak inşa edildiğini belirtmiştir (Strate, 2008, s.22). Strate'i takiben, eleştirel iletişim uzmanları Susan J. Drucker ve Gary Gumpert, iletişimin kahraman yaratmanın ve sürdürmenin temeli olduğunu ifade etmiştir. Psikoloji literatüründe ise kahramanlığın tanımı tartışmalıdır. Bazıları kesin bir tanımın mümkün olmadığını öne sürmektedir (Martens, 2017, s.431). Kinsella ise kahramanlığın tek bir birleştirici özellik göstermekten ziyade birbirine ailesel benzerlik teşkil eden farklı unsurları barındıran, özünden dolayı bulanık ve karmaşık bir fenomen olduğunu söylemektedir (Kinsella, 2015, s.115). Becker da kahramanın kültürle ilişkisinden hareketle kültürü, kahramanlığa araç olarak hizmet eden bir kurallar, gelenekler ve fikirler yapısı olarak tanımlamaktadır (Becker, 1971, s.78)

Kahramanlık, yüzeyde anlaşılması kolay bir olgu olarak görünse de detaylara inildiğinde belirsizleşen bir kavramdır. Kahramanlığın neyi ifade ettiği konusunda tam bir fikir birliği ve kabul yoktur. Ancak son zamanlarda, kahramanlıkla ilgili çalışmalar artmış ve farklı disiplinler arasındaki iş birliği ile kahramanlık kavramı farklı yöntemlerle ele alınmaktadır (Mert, 2021, s.120). Örneğin Danimarkalı sosyolog Frisk “What Makes a Hero? Theorising the Social Structuring of Heroism” isimli çalışmasında kahramanlık çalışmalarını 4 başlık altında sınıflandırmıştır (Frisk, 2019, s.89). Bunlar;

1. Büyük Adamlar; Tarihin önde gelen figürlerinin hayatı ve nitelikleri, Kahramanların ilahlaştırılması teorisinin teslimiyet/itaatkâr boyutu; kahraman karizmasının,

devrimci fakat devamsız gücü; büyük insanların gelişimi için sosyal öncülleri konusundaki araştırmalar son zamanlarda artmıştır ve farklı disiplinler arası yaklaşımlarla ele alınmaktadır; kahramanı tanrılaştırmanın simgesel ve birleştirici boyutları.

2. Kahramanlık Eylemleri; Tarihte önemli kişilerin hayatı ve nitelikleri, Kahramanlarının tanrılaştırılması teorisinin boyun eğen/itaatkar boyutu; kahraman karizmasının, devrimci ancak geçici gücü; büyük insanların gelişimi için sosyal öncül koşullar konusunda yapılan çalışmalar son zamanlarda artmıştır ve farklı disiplinler arasında çeşitli yaklaşımlarla ele alınmaktadır.
3. Kahramanlık Hikayeleri; Mitolojik rivayetler, edebi eserlerdeki hikâye anlatımları ve kültürler arasındaki ortak kahraman figürleri; tarihsel olayların anlatımlarıyla kahramanlık hikayelerindeki gelişmelerin ilişkisi.
4. Kahramanlık Kurumları; Kahramanlık fonksiyonları ve kahramanın sosyal yapımı/oluşumu, Kahraman türlerinin ahlaki kuralları; Kültürlerarası kahramanlık sistemlerinin temel rolü, kahramanlık unvanının evrimi; kahramanlık kavramının, toplumsal kimlik ve güç ile etkileşimi.

Frisk'in çalışmasından hareketle kahramanlıkla ilgili çalışmaların literatürde birçok başlık altında ele alındığını görmekteyiz. Kahramanlığın tanımı bir yana dursun onunla ilgili çalışmalar bile oldukça geniş bir perspektif çizmektedir.

Anti Kahraman

Geçmişte toplumun ideal figürü olan kahramanlar artık hatalar yapan, korkuları olan normal insanlar olarak tasvir edilmektedir. Bu tür kahramanlar artık kusursuzluk temalarından uzaklaşarak "anti-kahraman" olarak adlandırılmaktadır. Zamanla, toplumların

kahramanlardan beklentileri ve değerleri değiştiğinde, anti-kahraman olgusu da değişti. Bu değişim, Antik Yunan'daki Aşil'den günümüz çizgi roman ve sinema filmlerinde yer alan Örümcek Adam ve Hulk gibi kahramanlara kadar uzanan bir süreçtir. Genellikle kötü adam figürleriyle karıştırılan anti-kahramanlar, aslında kötü adam olarak sınıflandırılmayacak kadar farklı bir konumda yer almaktadır (Mackey, Kallis, 2001, s.91). Anti-kahramanlar, mitolojik kahramanların sahip olduğu cesaret, onur ve kutsal değerlere saygı gibi özellikleri taşımazlar. Bunun yerine, zalimlik, acımasızlık, alaycılık, bencillik, dar görüşlülük, kötümserlik ve toplumun değerlerini reddetme gibi kötü özelliklere sahip olabilirler. Onlar, kötü adamdan farklı olarak klasik mit kahramanının içgüdüleri ve macerası gibi olumlu özellikleri taşımaz (Elmacı, 2012, s.171).

“The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms” sözlüğünde anti kahraman, “geleneksel kahramanlardan beklenen asalet ve yücelik gibi niteliklerden yoksun olan dramatik ve aktarım çalışmalarındaki merkezi karakter” olarak ifade edilmektedir (Baldick, 2001, s.13). Öte yandan “A Glossary of Literary Terms” de ise, “karakteri ciddi bir edebi eserin geleneksel başkişisi veya kahramanı ile özdeşleştirdiğimizden büyük ölçüde farklı olan modern roman veya oyundaki esas kişidir. Yücelik, itibar, güç ya da kahramanlık ortaya koymak yerine anti-kahraman önemsiz, aşağılık, pasif, faydasız veya dürüst olmayandır.” şeklinde açıklanmaktadır (Meyer, 1999, s.11). Ira Konisberg, anti-kahramanları, “insani zaafllara yatkın, ancak aynı zamanda özel bir ahlaki kod geliştiren ve kimi zaman kendilerini toplumla çatışmaya zorlayan bireysel bir dürüstlük sergileyen yabancılaşmış ve dışlanmış karakterler” olarak tanımlamaktadır. J. A. Cuddon ise anti-kahramanı, ideal olan kahramanın anti tezi biçiminde görmektedir. Cuddon’a göre kahraman ne kadar başarılı ise anti-kahraman o kadar başarısızdır (Cuddon, 2013, s.41). M. Handerson'a göre, anti kahraman gerçek bir kahraman olamayan ve kimliğini bütünleştiremeyen başkarakterdir. Zayıflıkları ve problemleriyle mücadele etmek zorundadır ve sadece kendisine hizmet eder. Anti kahramanın kahramanlığının eksik olduğu belirtilir (Yücel,2014, s.20). Kahramanlarla ilgili

yapılan arařtırmalar, kusursuz, hatasız ve toplumun takdir ettięi ahlaki deęerlere uygun olan figürler olarak tanımlanmıřtır. Ancak zamanla, toplumların beklentileri ve deęerleri deęiřtięi için, anti kahraman kavramı ortaya çıkmıř ve kahraman tanımı da farklılařmıřtır (Mackey, Kallis, 2001, s.138).

Anti kahraman kavramını tanımlamak belirli niteliksel özelliklerle sınırlamak oldukça zordur. Anti kahraman, sert, acımasız, vahři ve kötü davranıřlar sergileyebilir; ancak bazen de iyi niyetli ve sevecen olabilir. İnsanlık yönü kahramana göre daha baskın olduęundan, duygularına göre hareket ederek geleneksel davranıř kalıplarından uzaklařabilir (Geoffrion-Vinci, 2009, s.93). Anti kahramanın toplumsal standartlara göre kabul edilemeyen davranıřları, onu suç işlemiř bir kötü karakter gibi gösterebilir. Ancak, maceranın merkezinde yer aldıęı için seyirci tarafından özdeřleştirilir. Anti kahraman, isyankar ruh halini temsil ederek insanların içindeki farklılıkları yansıtır (Vogler, 2012, s.78). Anti kahraman, genellikle isteksiz bir kurtarıcı olarak karřımıza çıkabilir. Mükemmel kahramanların aksine, insanların insani özelliklerini yansıtan hatalarıyla birlikte figürlerdir. Anti kahraman genellikle sonucu başkalarının mutluluęuna baęlı olan durumlardan hoşnut deęildir. Belirsizlik ve zorlukları kabul ederek, rahatlıęı ve kesinlięi tercih etmez.

Anti kahraman karakterinin izleri Homeros'un İlyada'sına kadar uzanmaktadır. Thersites, Truva Savařı'nda Yunan ordusunda yer alan bir askerdir ve tipik bir anti-kahraman örneęi olarak kabul edilir. Akhilles de kahraman özellikleri taşımasına raęmen aynı řekilde anti kahraman tipolojisine de uygun bir karakterdir (Özpay, 2015, s.4). Anti kahramanlık kavramının örneklerinden biri, İspanyol yazar Miguel de Cervantes Saavedra tarafından on yıl arayla iki cilt halinde yayımlanan Don Quixote (Don Kiřot) (1605, 1615) romanıdır (O'Faolain, 1956, s.203). Genel olarak Don Kiřot'un bir anti-kahraman olduęu kabul edilir, ancak ilk anti-kahraman örneęi olduęu konusu tartıřmalıdır. Bu durum, anti-kahramanların, kahramanları yaratan bireyler tarafından yaratılmıř olması nedeniyle deęiřkenlik gösterir. İnsanlar kahramanları nasıl biçimlendirip anlatımlarında kullandı ise anti kahramanlar da

aynı süreçten geçip biçimlendirilmiştir. Bu anlam, basılı bir eserden çok daha önceki zamanlardan anti kahraman olgusunun izlerinin bulunabilir olması gerektiği bazıları tarafından ifade edilip savunulan bir görüştür.

Süper Kahraman

İnsana ait kültür öğeleri ilk olarak mitler, masallar, destanlarda ortaya konulmuştur. İlk zamanlardan itibaren var olagelen bu anlatıların biçimleri başkalaşım geçirip içerikleri yenilenmiştir; ancak insana dair bu fenomenlerin özü hep olduğu gibi kalmıştır. İlk zamanlarda destanlarla anlatılanlar ise ilerleyen zamanlarda romanlarla anlatılmaya başlanmıştır (Çelik, 2019, s.61). Günümüzde; eski mitler, masallar ve efsaneler modern dünyada sinema ve çizgi roman gibi anlatım araçlarına uyarlanmaktadır. Araştırmacı Alex Scobie, bu fikri destekleyerek şöyle demektedir: Geçmişin masalları ve mitleri günümüzdeki teknolojik ve ticari dünyada hangi türün yerini almıştır? Bu sorunun yanıtı çizgi roman ve sinema filmlerinde bulunabilir. Halk araştırmacıları ve akademisyenler bu türler üzerinde çalışarak çağın gerisinde kalmamalıdır (Scobie, 1980, s.70). Süper kahramanlar, mitolojilerde tanrılar olarak tasvir edilen, daha sonra mit, destan ve masallarda kahraman olarak karşımıza çıkan karakter tiplerinin çizgi roman ve sinemadaki devamı ve mirasçısıdır (Sarapık, 2001, s.39-40). Süper kahraman karakteri, ilk olarak yazılı anlatım aracı olan çizgi romanlarla tanıtılmıştır. Çizgi romanlar, sözlü anlatım geleneğine bağlı kalarak resim ve yazının birleşiminden oluşur ve eğlence amaçlı yayınlanırlar. İçerik olarak, çizgi romanlar genellikle geleneksel kahramanlık anlatılarına benzer konular içerirler (Seçmen, 2014, s.34). Superhero", "Süper kahraman"ın İngilizce karşılığıdır ve bu kelimenin telif hakkı, Amerika'nın en büyük iki çizgi roman şirketi olan Marvel ve DC Comics tarafından ortaklaşa alınmıştır. "Süper Kahraman" kelimesi, çizgi romanlarla birlikte hayatımıza girmiştir. Bu nedenle, diğer Amerikan çizgi romanlarındaki kahramanlar "Superhero" olarak

adlandırılmaz; bunun yerine "Ultra", "Meta-İnsan" gibi farklı unvanlar kullanılır (Seçmen, 2014, s.34). Marvel Comics'in editörü Stan Lee, süper kahramanı “kahramanca işler yapan ve bunları normal bir insanın yapamayacağı şekilde yapma yeteneğine sahip kişi” olarak tanımlamaktadır. Lee, “böylece bir süper kahraman olmak için normal bir insanın sahip olabileceği herhangi bir güçten daha istisnai bir güce ihtiyacınız var ve bu gücü iyi işler yapmak için kullanmanız gerekiyor.” şeklinde düşüncelerini ifade etmektedir (Lee, 2013, s.115). Peter Coogan, Comic Studies Institute (Çizgi Roman Çalışmaları Enstitüsü) müdürü olarak, süper kahramanı "toplumun yararına çalışan, bencillikten uzak bir karakter" olarak tanımlar. Süper kahramanın kendisinden önce yaratılan fantastik, dedektif veya bilim kurgu karakterlerinden farklılığı, bir kod adı ve ikonik bir kostüm ile somutlaşan kimliği ile belirlenir. Süper kahramanlar, olağanüstü yeteneklere sahip olmanın yanı sıra, gelişmiş fiziksel, zihinsel veya mistik yeteneklere sahip olurlar ve ileri teknolojik özelliklere de sahip olabilirler (Coogan, 2007, s.21).

Süper kahramanlar 1929-1940 yılları arasında Amerika’da yaşanan Büyük Buhran ile ortaya çıktılar. Büyük depresyon olarak da ifade edilen bu dönemde Amerikan ekonomisi çökmüş, milyonlarca insan işsizlik ve yoksulluk yaşamıştı. İşte bu dönemde insanların bir umuda ihtiyacı vardı (Seçmen, 2014, s.62). Büyük Buhran yıllarında ayakta kalmaya çalışan Hollywood, ucuz iş gücüne sahip ve bol kazanç getiren süper kahraman filmlerini keşfetti. Stüdyolarda ucuz ve hızlı üretilebilen çizgi kahramanlar B tipi filmler kategorisi altında sinemada yer aldı (Schatz, 2003, s.259). Süper kahramanların ilk zamanlarına damgasını vuran genç beyaz erkekler, 20’li ve 30’lu yaşlardan oluşmaktaydı. 1940’lı yıllarda ise beyaz kadınlar da süper kahramanların arasına katılmaya başladı. 1960’lı yıllarda ise farklı ırklardan süper kahramanlar da piyasaya çıkmaya başladı. 90’lı yıllardaki çizgi roman patlamasıyla birlikte, eşcinsel, özürlü, farklı dinlere mensup veya sokaklarda yaşayan süper kahramanlar gibi çeşitli karakterler de popüler oldu. Günümüzde, genç beyaz erkekler hala süper kahraman popülasyonunun çoğunluğunu oluşturuyor (Seçmen, 2014, s.22).

Süper kahraman, olağanüstü yeteneklere ve güçlere sahip evrensel bir karakterdir. İleri teknolojiye ve çok gelişmiş zihinsel becerilere sahiptir. Tipik olarak bir kod adı ve ikonik bir kostümü bulunur. Çoğunlukla süper kahramanların iki kimlikleri vardır ve sıradan olan kimlikleri daima gizlenir (Coogan 2013, s.3). En çok tanınan ve artık bir kalıp, bir ikon olan süper kahraman ise 1938 yılında ortaya çıkan Superman'dir. 1938 yılında Superman karakteri yayımlanmış olduğu ilk sayıda *“Superman! Ezilenlerin şampiyonu, varlığını yardıma muhtaç olanlara adamaya yemin etmiş fiziksel mucize”* olarak tanıtılmıştır (Siegel, 1938, s.1). Superman, Jerry Siegel tarafından yazılıp Joe Shuster tarafından çizilmiştir. Siegel ve Shuster, çizgi romanların etkisi altında kalarak, popüler kültürün en önemli karakterlerinden birini yaratmıştır. Bu karakter, Amerikan rüyası inancının bir yansımasıdır (Kumbasar, 2018, s.63). Superman'den sonra en büyük süper kahraman olarak kabul edilen Batman ise Bob Kane ve Bill Finger tarafından yaratılmıştır. Superman'in büyük başarısı ilham alınarak üretilen Batman ilk olarak Detective Comics dergisinde 1939 yılında görünmüştür. Kısa sürede popüler olan Batman, kendi çizgi roman serisine kavuşmuştur ve günümüze kadar çeşitli yorumlamalar ile gelmiştir. Batman'in gizliliği için kullandığı kimlik Bruce Wayne'dir ve zengin bir Amerikan çapkınıdır. Wayne küçük yaşta babası ve annesinin öldürülmesine tanık olup suçlulara karşı intikam yemini etmiş ve bu intikamı adalet duygusuna sadakatle beslemiştir. Bruce Wayne kendisini fiziksel ve zihinsel olarak geliştirip yarasadan ilham alarak yarattığı bir karakter olan Batman kimliği ile kendini suçla savaşmaya adanmıştır (Çelik, 2019, s.74).

1940'larda ortaya çıkan süper kahramanların büyük çoğunluğu erkeklerden oluşuyordu ve Superman'den üç yıl sonra "Wonder Woman" adlı kadın süper kahraman karakteri Psikolog William Moulton Marston tarafından yaratıldı. Önceden, çizgi romanlarda kadın kahramanlar yer almış olsa da, Wonder Woman, diğer süper kahramanlarla benzer özelliklere sahip ve kendi çizgi roman serisine sahip olan ilk kadın süper kahramandır. Yaratılış amacı, kızlara güçlü ve olumlu bir rol model sunmaktı ve Marston bu amacını

başarıyla yerine getirdiği düşünülmektedir (Duncan & Smith, 2009, s.240). Superman, Wonder Woman ve Batman DC Comics firması karakterlerindendir. Bu üçlü , DC Comics evreninde "Büyük Üçlü" olarak tanınırlar (Seçmen, 2014, s.22). Superman'ın kısa sürede ünlenip devamında Batman, Wonder Woman gibi karakterlerin yaratılması, doğrudan kendinden bir parça yakalayan toplumun bu mecrada tatmin olduğunu göstermektedir (Coogan, 2007, s.23).

Nihayetinde, kahramanlık kavramı her toplumda kendine yer bulması ve oldukça geniş bir tarih diliminde sahnede olmasından kaynaklanan geniş bir yayılıma sahiptir. Her kültürde kahramanlık kavramının izine rastlanmakta, her toplum kendini kahramanını yaratmaktadır. Buraya kadar yapılan araştırma da görüldüğü üzere, toplum ihtiyaçları çerçevesince kahramanlık kendini yenilemekte ve farklı formlarla gün yüzüne çıkmaktadır. Süper kahraman ve anti kahraman modern çağda değişen insan ihtiyaçları ve psikolojisinin ürünü olarak çıkan yeni formlarıdır. Dolayısıyla, kahramanlık kavramı herhangi bir özellik üzerinden sınırlandırılmayacak kadar geniş ve yeni formlara gebedir.

Kahramanın Döngüsel Yolculuğu

Joseph Campbell'ın dünya mitleriyle ilgili yaptığı kapsamlı çalışmada, birçok kültürün ritüelleri, hikayeleri, efsaneleri ve sembolleri incelenmiştir. Onun çalışmasını özel kılan en önemli özellik ise sembol ve simgelerin karşılaştırılmasıdır. Sembollerin açılımları detaylı bir şekilde incelenerek kökenleri kültürel kodlardan, din, sanat, sosyal yaşam ve sözlü yazılı kültürlerden araştırılmıştır. Bu çalışmalar sonucunda, insanlık tarihi boyunca kültürlerin ortak bir bilinçle birleştikleri ortaya çıkmıştır. Tüm bu araştırmaları "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu(2010)" adlı kitabında aktarmıştır. Ona göre bu kitabın amacı, anlamların kendini ortaya çıkarmasına izin vererek, dini ve mitolojik figürler altında yatan bazı gerçekleri açıklığa kavuşturmak için basit örnekleri bir araya getirmektir. Dünyanın her yerinden bir

dizi mit ve halk hikayesini birleřtirmek ve sembollerin kendi kendine konuřmasına izin vermek amalanmıřtır. Benzerlikler hemen fark edilecektir ve binlerce yıl boyunca insanın gezegendeki varoluřuna dair deęiřmeyen temel gerekleri ortaya koyacaktır (Campbell, 2010, s.10). Bu temel gerekler tıpkı bir hisse benzer. Ya Kongo'daki gzleri kan anaęına dnmüş bir büyücü-hekimin saçmalamalarını mesafeli bir keyifle dinlemekten ya da mistik Lao-Tse'nin řiirlerinin düz evirilerini cořkuyla okumaktan hořlanılsın, ya da Aquinas'ın argümanlarının kabuęunu kırmaktan, ya da garip bir Eskimo masalının büyüleyici anlamını aniden kavramaktan zevk alınsın bulunan řey her zaman řekil deęiřtiren, ancak aynı řekilde olaęanüstü olan bir hikayedir ve her zaman, bilinen ya da anlatılanın ötesinde daha fazlası olduęuna dair kışkırtıcı derecede ısrarlı bir his vardır (Campbell, 2010, s.13). O, kahraman arketipi her defasında aynı yol ve yordamı takip ettięini iddia ederek, on yedi ařamadan oluřan bir kahraman arketip yolculuęu tasarlamıř ve bunların hepsini monomit teorisi altında bir araya getirmiřtir.

Jung'a göre, arketipler nedeniyle bu hikayelerdeki benzerlikler ortak bilinaltından gelen gemiřten kaynaklanmaktadır. Jung, bilinaltını kiřisel ve ortak olmak üzere ikiye ayırırken, kiřisel bilinaltını kiřinin düřünce ve duygularının bazen bastırılması ve arka planda kalması olarak tanımlar. Ancak ortak bilinaltını, bireyin yařamı boyunca edindięi kiřisel deneyimlerden ibaret olmayan, doęuřtan var olan içgüdülerin bir ürünü olarak tanımlar (Jung, 2006, s.232). Jung'un ortak bilindışı ve arketip düřünce, Campbell'ın "monomit kuramı"na temel oluřturmaktadır. Campbell, aędař toplumun insanların hayatını anlamsız bulması nedeniyle bir kargařa içinde olduęunu iddia etmektedir. Bu kargařa, mitlerden yoksun kalınması ile oluřmaktadır. Ancak, mitlerin anlamının sembolik olduęu ve sembolik anlamının da Jung ve psikoloji aısından okunabileceęi takdirde, mitlerin bilimle uyumlu olduęu ve aędař insanlar tarafından kabul edilebilir olduęu anlařılmalıdır. Bu řekilde, mitler hayata anlam kazandırarak toplum huzurunu yeniden saęlayabilirler. Ona göre, ortak bilindışındaki hikayelerin benzerlięi arketiplerden kaynaklanmaktadır. Kiřisel ve ortak

bilinçdışını ayırdığı zaman, kişisel bilinçdışı insanın kimi zaman bastırdığı kişisel düşünceleri ve duygularını ifade ederken, ortak bilinçdışı sadece kişisel tecrübelerden değil, yaratılışın bir sonucu olarak var olan içgüdülerden kaynaklanır. İnsanların davranış şekilleri, yerel kültür kodlarından kaynaklanan kişisel farklılıklar kadar, ortak bilinçdışının kalıplaşmış şekillerinde de ortaya çıkabilmektedir. Carl Jung, mitleri insan ruhunun ve ihtiyaçlarının ifadesi olarak görerek dünya çapındaki efsanelerdeki benzerlikleri araştırmaya odaklanmıştır. Ona göre, bu benzerlikler insanlığın kolektif bilinçaltı denilen, insanlık tarihi boyunca oluşmuş hatıraların bir yansımasıdır (Grocott, 2012, s.35).

Joseph Campbell'ın oluşturduğu teoriye göre, farklı mitleri inceleyerek tespit edilen ortak bir yapı vardır. Buna göre, kahramanlık hikayelerindeki karakterler, sıradan insanların hayatta karşılaştığı aşamalardan geçerek yolculuklarını tamamlarlar. O, bu benzer aşamaların ve eylemlerin bir şema halinde ortaya çıkarılmasıyla, anlatılan her hikâyenin aslında aynı yapıya sahip tek bir hikâye olduğunu savunmuştur (Özpay, 2020, s.1110). O, bu iddialardan hareketle kahramanın yolculuğunu üç aşamada açıklar: ayrılış, erginleşme ve dönüş. Bu aşamalar, monomit adı verilen çekirdek birimdir. Kahraman, sıradan dünyadan ayrılarak, fantastik ve gizemli bir dünyaya doğru ilerler. Erginleşme aşamasında, kahraman bu olağanüstü dünyada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer kazanır. Dönüş aşamasında ise kahraman, değişerek ve yeni bir güçle donanarak, diğer insanlar arasında öne çıkar. Onun ortaya koyduğu bu "yolculuk" arketipi, kahramanın macerasının yanı sıra "arayış, geçiş, ölüm ve yeniden doğum" gibi arketipsel durumlar, "tanrı, anne, yaşlı bilge adam" gibi arketipsel karakterler ve birçok farklı arketipsel sembol içerir (Yetim, 2019, s.16). Bu süreçte, Campbell kahramanın ilk görevini, maddi ve dünyevi konulardan ziyade manevi ve iç dünyasına yönelerek, ruhunda yer etmiş yaraları iyileştirmesi ve kötülüklerinden arınması olarak tanımlar. Bu amaçla, yerel kültürün yardımcı şeytanlarıyla mücadele etmek, bozulmamış ve doğrudan deneyimlere ulaşmak ve Jung'un arketipsel

imgelerini özümsemek gibi yöntemlerin izlenmesi gerektiğini vurgular (Campbell, 2010, s.28).

Monomit teorisine göre, farklı kültürlerden gelen ancak kurgusal içeriği olan tüm hikayeler, romanlar, masallar, filmler, animasyonlar ve bilgisayar oyunları, benzer kahramanlık yolculuğu aşamalarını içermektedir. Ömer Tecimer, sinemayı tarihsel bir dramın devamı ve modern mitoloji olarak görürken, bu teoriye dayanan filmleri başarılı bulmaktadır. Bu model, bir yandan izleyicilerin bilinçaltındaki beklentilerine uygun bir öykü anlatımı sunacağı için, diğer yandan öykünün yaratıcısına zengin yapısal öğeler ve simgesel anlatım olanakları sağlayacağından sinema için uygundur (Tecimer, 2005, s.122).

Sonuç olarak ona göre, kahramanlık döngüsü, birçok mitolojik ve edebi eserde ortak olarak bulunan bir yapıdır. Bu döngü, bir kahramanın keşif, macera ve başarılarını anlatır ve genellikle aşağıdaki aşamalardan oluşur. Bu döngü, birçok farklı kültürde ve eserde benzer şekilde görülür ve birçok insanın hayatındaki zorlu maceraları ve mücadeleleri anlatan etkileyici bir anlatı yapısıdır. Bu anlatı yapısının çalışmamız açısından en önemli kısmı, döngüsel bir yapıda gerçekleşmesidir. Şimdi bu döngüsel yapının aşamaları, incelenecektir.

Döngünün İlk Halkası Ayrılma: Maceraya Çağrı, Çağrının Reddedilmesi, Doğüstü Yardım, İlk Eşiğin Aşılması, Balinanın Karnı

Ayrılış yalnızca bir başlangıç noktası olarak görülemez, çünkü kahraman için birtakım değişimlerin yaşanacağı sürecin başlangıcını temsil eder. Aslında bu aşama insanın yaşam evresindeki ilk aşamasına denk gelir; doğum. Burada kahraman, yeni bir doğumun başlangıcındadır. Başka bir dünyaya geçiş yapmak, ilk ayrılık ve yola çıkmak anlamına gelir. Bu yolculuk, kahramanı yeni bir kimlik için çağırır. Kahramanın gerçeklik algısı, bildiği ve sıradan dünyasını belirleyen unsurlar, onu sınırlayan faktörlerdir. Bu dünyada genellikle sıkışmış, sıradan, olası, zorluk, sıkıntı içinde yaşayan biri olarak karşımıza çıkabilir.

Kahraman, bu yolculuk için kendisinin seçilmiş olduğunu fark edecektir. Yola çıkışı, arketipsel olarak bireyin bireyselleşerek özben bilincinin gelişimi için ilk adımdır. Yola çıkış, yani ayrılma evresinde belli aşamalar vardır, ancak bunların tümü zorunlu olmayabilir.

Beklenmedik bir hata, bireyin karşılaşacağı anlaşılması zor güçlerle ilişki kurmasına neden olacak yeni bir dünyanın ortaya çıkmasına yol açar. Bu güçlerin ilk dışa vurumu olarak ortaya çıkan kurbağaya "haberci" denir; krizi temsil eden bu ortaya çıkış "maceraya çağrı"dır. Bu aşama oldukça önemlidir. Ona göre dramatik akışın sağlanması ve maceranın başlaması için bu çağrının alınması gereklidir. Kahramana çağrı bazen bir nesne, bazen bir insan, bazen de zorlu koşullarla gelebilir. Tek bir çağrı gelmek zorunda değildir. Kahraman genellikle pek çok çağrı ile karşılaşabilir ve hepsi farklı yollarla gelebilir. Kahraman çağrılar arasında seçim yapmakta zorlanabilir, inisiyatif kullanmamış biri olarak görünebilir, zorlu şartlar altında silik bir karakter olarak karşımıza çıkabilir. Tüm bunlar çağrıları görme, anlama ve seçim yapmayı geciktirebilir (Campbell, 2010, s.63-66).

Kahramanlar genellikle sıradan hayatları sırasında gelen çağrıları anlamaz, görmezden gelir veya fark etmezler. Bazı durumlarda ise bilinçli veya bilinçsiz çağrıları görmezler ve reddederler (Campbell, 2010, s.73). Reddetme, çağrıyı görmezden gelme durumları da yaşanabilir. Bu durumlarda kahraman, sıradan hayatından kopamayabilir ve şartlar çağrıyı kabul etmesini engelleyebilir (Campbell, 2010, s.74). Ya da çağrı için daha zorlu bir durumla karşılaşması gerekebilir. Tüm kültürlerin masalları ve efsaneleri, bu reddetmenin temelinde kişinin kendi çıkarlarına bağlı kalmayı reddetmesi olduğunu gösterir. Çağrıyı kabul eden kahraman, artık günlük hayatının konforundan vazgeçmek zorunda kalır. Zorlukların üstesinden gelmek için mücadele eder ve her şey maceraya çıkmak için bir fırsat haline gelir. Savunma mekanizmaları çöker, terk edilir, ölümle karşı karşıya kalır, kayıp içinde kalır, baskı artar, sıkıntı içinde hayatına devam edemez. Kendini bulduğu bu zor şartlar altında kahraman çağrıyı kabul etmek zorunda kalır. Ancak bu çağrı ve yolculuk hiçbir zaman konforlu olmaz. Çağrıyı kabul ettiği anda dengesi bozulur ve bildiği hayatının altına düşer.

Kendini büyük bir gizem içinde, çözülmeyi bekleyen sorunlarla, ölüm-kalım meseleleriyle ya da cinayet içinde bulur. Bu, kahramanın çağrışı kabul etme nedenini fark ettiğı anın başlangıcını oluşturur. Yanlış bir şey olduğunda yola çıkılır. Bilinen sıradan dünyasından ayrılarak bilinmez bir dünyaya doğru yola çıkan kahramanın karşısındaki ilk engel budur. Kendisi ve çevreyle ilk çatışması burada yaşanır. Kahraman kendini büyük bir görev içinde hisseder, yetersiz hisseder ve bilinmezlik içinde korkuya kapılabilir. Güvensizlik içinde çağrışı reddedebilir ve kendi sıradan dünyasına geri dönmek isteyebilir. Reddetme aşaması, kahramanın maceraya hazır hissetmediğini gösterir ve kaçış içindedir. Bu kaçışın ve yetersiz hissetmesinin ana sebebi, kahramanın bilinen dünyasındaki kısıtlı şeyleri kaybetmek istememesi veya henüz bilinmezliğe cesaret edememesiyle ilgili kaygılardır.

Kahramanlar genellikle sahip oldukları hayatları ile yeni maceralar arasında bir seçim yapmak zorunda kalırlar. Ancak, kahramanın gerçek bir yolculuğa çıkabilmesi için, belirsizlik ve tehlikeye rağmen çağrışı kabul etmesi gerekir. Bu, kahraman için yeni bir maceranın başlangıcını ve merakını artıran cesur bir adımdır. Bu adımda, kahraman her şeyini geride bırakır ve geri dönemeyeceğı bir yola girer. Yine de kahraman, bu cesaretini, doğaüstü bir yardımla elde eder ve yolculuğu boyunca görevinde ona yardım edecek bir koruyucuyla karşılaşır (Campbell, 2010, s.83-84).

Kahraman, yolculuğunda ilerlemesi için bir akıl hocasının yardımıyla geldiğı dünyanın kapısına gelmiştir. Bu kapı artık onun bildiğı dünyayı geride bıraktığı aşamadır ve özel bir dünyaya geçmek için bu eşiğı aşması gerekmektedir. Ancak, bu eşik genellikle bilinmeyen, karanlık ve güçlü bir engel tarafından korunur. Kahraman, eşik muhafızı ile karşılaşır, çünkü muhafız bilinmeyen, özel ve karanlık dünyaya açılan kapının önünde durmaktadır (Campbell, 2010, s.94).

Kahraman, eşiğı aştıktan sonra kendini bilinmeyen bir dünyada bulur ve bu dünya, onun kendi özel dünyası olarak da kabul edilebilir. Jung'un bakış açısına göre, bu yer bilinçaltı

diyarıdır. Kahramanı çetin sınavlara hazırlayan bir aşamadır ve Yunus Peygamber'in bir balık tarafından yutulması, Yusuf'un kuyuya atılması gibi örnekler bu aşamanın önemli kaynakları arasındadır. Bu aşama genellikle yeraltı dünyası olarak da adlandırılır ve kahramanın ölümler diyarına gidip gelmesi, Hades ile karşılaşması, mağarada kalması gibi olaylarla anlatılır. Campbell, tüm dünya mitlerini karşılaştırdığında, bu aşamanın rahim sembolizminin en önemli örneklerinden biri olduğunu belirtir. Balina, fil, kurt gibi varlıkların karnına girip yok olmak, ölüp yeniden doğmak sembolizmiyle anlatılır. Kahraman, eskiyi bırakarak karanlık bir tünelde, kuyuda, mağarada ya da balina karnında kendini gerçekleştirmelidir. Bu nedenle, kahraman bu aşamayı aştığında yenilenir ve yeniden doğar. Genellikle yeraltı dünyası olarak adlandırılır ve kahramanın bu dünyaya gidip gelmesi, Hades ile karşılaşması, mağarada kalması gibi olaylar, kahramanın yolculuğunun anlatımında sıkça kullanılır (Campbell, 2010, s.107-108).

Döngünün İkinci Halkası Erginlenme: Sınavlar Yolu, Tanrıçaya Karşılaşma, Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın, Babanın Gönlünü Alma, Tanrılaştırma, Nihai Ödül

Sınavlar, bir bölümün en önemli unsurlarıdır. Kahraman, bu sınavları geçmek için çaba sarf eder ve olgunlaşırken kahramanlık özellikleri güçlenir. Bu süreçte, kahramanın destek alabileceği çeşitli sihirli nesneler ve tılsımlar bulunur. Sınavlar yolu olarak adlandırılan bu bölümde kahraman hem zekasını hem de gücünü test eder. Kahraman, birkaç farklı sınavla karşılaşabileceği gibi, yalnızca bir sınava da tabi tutulabilir. Sınavlar yolunda, kahraman yeni arkadaşlar edinirken yeni düşmanlarla da karşılaşır ve kendisini sınar (Campbell, 2010, s.113).Yardımcıların öğütleriyle kendi yeteneklerini anlamaya başlar ve geliştirir. Bu aşamada ustalaşırken, deneyimler elde eder ve hem dostları hem de düşmanları tanır. Bu aşama, kendini bulması için önemlidir. Fiziksel ve ruhsal olarak güçlenir ve yeni zorluklarla karşılaşırken direnci artar. Bu süreç, kişiliğinin ve zihinsel kapasitesinin geliştiği bir dönemdir. Kahraman, mücadele ederek ve maceradan maceraya atlayarak kendisini geliştirir. Bu süreçte birçok şey kaybedebilir, ancak yardımcıları sayesinde güçlenir.

Yardımanın ana sebebi, kahramanın iyi ve mutlak yarar için mücadele etmesidir. Campbell, bu aşamanın insanın kendi hayat yolculuğunda da önemli bir evre olduğunu söylemiştir. İnsan, duymak ve anlamak için arınmaya ve vazgeçmeye başvurabilir. Kahramanın geçtiği sınav yoluyla, hiçbir ödülün kolay elde edilemeyeceği ve hiçbir mutluluğun emeksiz olamayacağı hatırlatılır.

Kahraman, görevini tamamlamak için tüm sınavları başarıyla geçtikten sonra, tanrısal bir varlıkla karşılaşır. Bu karşılaşma farklı mitlerde olumlu veya olumsuz olabilir ve tanrısal varlığın özellikleri, hem olumlu hem de olumsuz yönleriyle tasvir edilir. Bu aşamada, Carl Jung'un anima arketipi gibi evrensel semboller görülebilir ve kahramanın kendisi için tamamlanma fırsatı olabilir. Bazı mitlerde kahraman, eşini bulup birleşerek tamamlanır. Cinsiyet, tanrı ya da tanrıça fark etmeksizin, kahramanın kendini tamamlama süreci önemlidir (Campbell, 2010, s.125).

Baştan çıkarıcı figür aşamasında, kahramanın karşısına çıkan bir varlık onu büyük kazanımlara yönlendirebilir. Bu sembol genellikle kötü güçler tarafından gönderilir ve kahramanı yolundan çıkarmak, durdurmak için kullanılır. Campbell, mitolojik kahramanın yolculuğunda, baştan çıkarıcı figürün etkisi genellikle cinsel boyutta ele alınır. Kahraman, figürün etkisi altında kalarak yolunu kaybedebilir. Ancak bu aşamada kahraman, içindeki arzularla yüzleşerek ve bilinçli kararlılıkla ilerleyerek sınanır. Kahramanın yaşadığı büyük tereddüt, dönüşüm öncesindeki önemli bir eşiğin işaretidir. Kahraman görevi ve amacı için ilerlemeye devam eder, bu alıkonulmaya karşı koyar (Campbell, 2010, s.138-139).

Kahramanın yolu boyunca ilerlerken, baba figürü tanrısal bir nitelik taşıyan varlıkla karşılaşmasıyla eşdeğerdir. Bu figür, genç kahramanın büyük dünyaya geçişine yardımcı olur ve hem iyi hem de kötü yönleri temsil eder. Bireyselleşme sürecinde, bireyin kendi egemenliği ve özgürlüğü için mücadele etmesi gerekir. Bu mücadele, baba-oğul arasındaki ilişki ile sembolize edilir ve kahraman kendi olgunluğunu kanıtlamak için savaşır. Baba

figürüyle ilişkide, kahramanın babasına yakınlık göstermesi gereklidir ve bu sayede bütünleşme gerçekleşir (Campbell, 2010, s.167).

Kahramanın tanrılaştırma aşamasında artık yolculuğunun amacını tamamen kavramıştır. Korkularından özgürleşen kahraman, içindeki tanrısal gücü açığa çıkarmıştır. Bu aşamada kahraman, bilinçaltından bilinç düzeyine ulaşarak, kendine ait bir egemenlik alanı oluşturur ve bilinmeyen dünyayı keşfetmeye başlar. Bu süreç, bir arınma ve aydınlanma deneyimi olarak görülebilir (Campbell, 2010, s.195-196).

Kişisel sınırların aşılması, ruhsal büyüme sürecindeki acıdır. Sanat, edebiyat, mitoloji, tapınma, felsefe ve kendini feda etme gibi disiplinler, bireyin sınırlarını genişleterek sonsuz gerçekleşme alanına geçmesine yardımcı olur. Ejderhaların öldürülmesiyle birlikte kahraman eşikleri aşarak, en yüksek arzusuna ulaşarak tanrısallığa doğru büyür ve kozmosu doldurur. Sonunda zihin, tüm biçim deneyimlerini, simgeleri ve tanrısallıkları aşarak, kozmosun sınırına ulaşır ve hiçliği gerçekleştirir. 'Nihai ödül', kahramanın yolculuğu boyunca elde edeceği ödüldür ve gelecekteki hayatında ona fayda sağlayacaktır. Bu ödül, somut ya da soyut bir şey olabileceği gibi, bir yetenek de olabilir.

Döngünün Son Halkası Dönüş: Dönüşün Reddedilişi, Büyülü Kaçış, Dönüş Eşiğinin Aşılması, Dışarıdan Gelen Kurtuluş, İki Dünya Ustası, Yaşama Özgürlüğü

Kahramanın macerası ya kaynağı fethetme ya da birtakım erkek ya da kadın, insan ya da hayvan kişileşmelerin yardımıyla tamamlandığında, maceracı yaşamını değiştiren yolculuğundan geri dönmelidir. Kahraman, bilinmeyen dünyada olduğu gibi, bilinen dünyada da dönüşü reddedebilir. Bazı mitler incelendiğinde, kahramanın dönüşü reddetme nedenleri farklı olabilir. Bu durum, filmlerde olduğu gibi, çağrıyı reddetme ve bilinmeyen dünyaya gitmeme durumu gibi, nadiren görülebilir. Ancak, kahraman bu aşamada tüm reddetmelerine rağmen, geri dönmek zorunda kalacaktır ve bu gerçekle yüzleşmek zorundadır (Campbell, 2010, s.222).

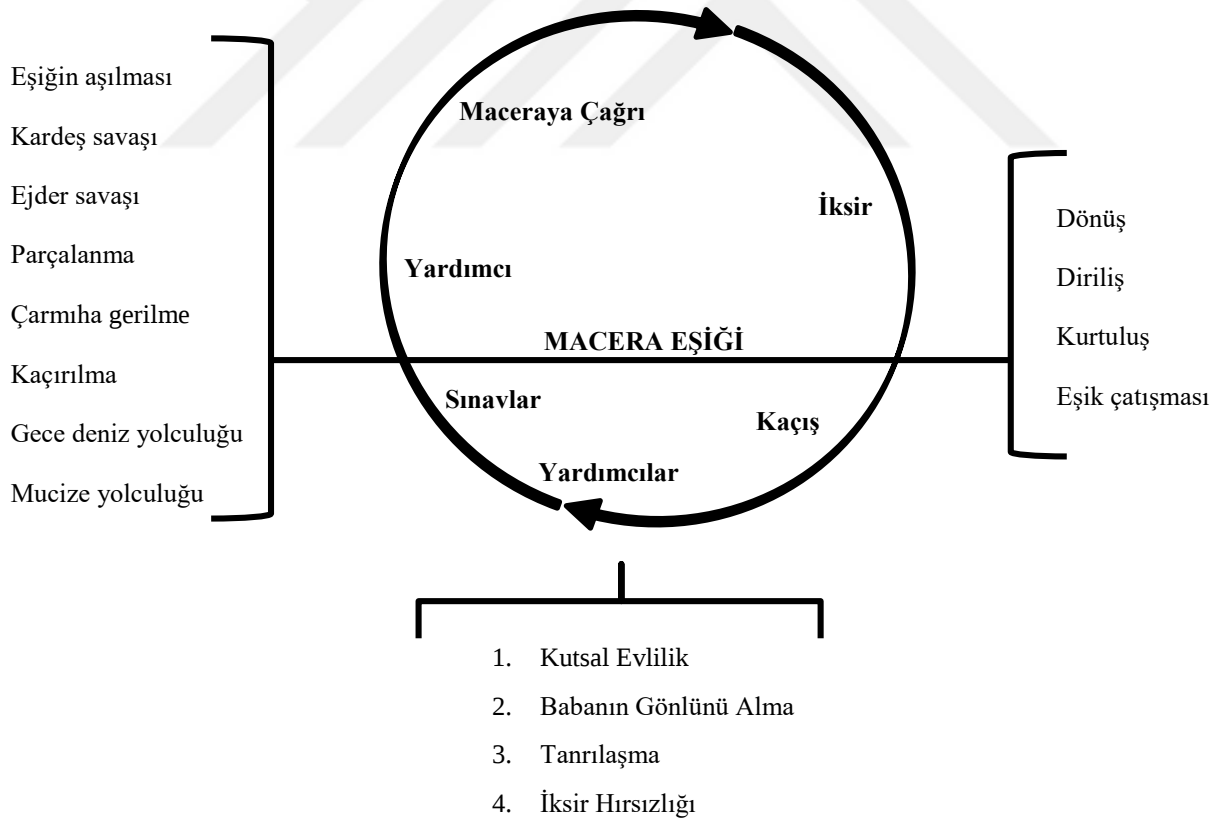
Fantastik kaçış, kahramanın bu fantastik dünyadan kaçmak için gerçekleştirdiği adımdır. Bazı durumlarda kahraman, ödülü bedelsiz bir şekilde elde etmiş olabilir, ancak bu aşamada dengeyi sağlamak için karşılık vermesi gerekir. Dönüş yolunda kahraman, düşmanı ile mücadele etmek zorunda kalır. Bu heyecan verici ve gerilim dolu aşamada kahraman, tüm potansiyelini ortaya koyar, dostları ve olağanüstü güçler tarafından desteklenebilir. Düşmanını yenen kahraman, bu büyülü kaçış sırasında tüm görevini tamamladığı için ödülün gerçek ve tek sahibi olur. Bu aşama, maceranın heyecanlı ve merakla dolu bir sona eriştiği ve adalet ve denge sağlamak için önemli bir adım olduğu anlamına gelir (Campbell, 2010, s.225).

Kahramanın maceraya başlamadan önceki ilk adımını atması gibi, geri dönerken de bir eşik aşması gereklidir. Bu eşik, yaşamın ölümden hayata, bilinenden bilinmeyene, aydınlıktan karanlığa ve sıradan hayattan özel hayata doğru zıtlıkların bir araya geldiği yerde tamamlanır. Bu aşama, kahramanın döngüsünü tamamlaması ve yenilenerek, dönüşmüş bir şekilde kendi bireyselliğinde bütünleşmesi için gereklidir. Hayatın döngüsü, başlangıçta ve sonunda benzer engellerle karşılaşır. Ancak, burada kahraman artık aynı değildir, dönüşmüş ve yenilenmiş, kendine özgü bir kahraman olarak bütünleşir. Bu eşiği geçerken, bir kez daha muhafızlar ortaya çıkabilir ve kahraman daha deneyimli bir mücadele yaşayabilir (Campbell, 2010, s.257-258).

Kahraman için dönüş eşiğini geçmekten sonra önemli olan bir şey, günlük hayata uyum sağlamaktır. Yolculuğu boyunca, sınırlarını aşarak bireyselleşme yolunda ilerleyen ve aranan kahraman, yeniden doğmuştur. Ancak, dünya hayatına karşı olan tutkusu ve zevklerine dair beklentileri artık kalmamıştır. Bu nedenle, kahramanın bu aşamada iki dünya arasında yaşadığı deneyimleri birleştirmesi gereklidir. Aydınlık ve karanlık, bilinen ve bilinmeyen arasında kendini gerçekleştirme sürecini deneyimleyen kahraman, tüm bunları birleştirerek, sıradan dünyada bu bilgileri nasıl uygulaması gerektiğini de bilmektedir. Tek yapması gereken, bu bilgi ve tecrübeleri eyleme dönüştürmektir. Kahraman, yolculuğun bütünlüğü

ve iki dünya arasında dengeyi bulduktan sonra, kendi yaşam bütünlüğünü ve bireyselliğini tamamlar ve artık iki dünya ustasıdır (Campbell, 2010, s.266).

Kahraman, kendi bireyselliğinde farkındalığını keşfettiğinde ve iki dünya arasında ustalık kazandığında, yaşamın özgürlük aşamasına geçer. Bu aşamada, iki dünyayı tecrübe eden kahraman, yeniden doğmuş ve dengeyi bulmuş yeni benliği sayesinde ölüm korkusundan kurtulur ve bunu yaşamsal bir özgürlük haline dönüştürür. Kahraman, artık dünyadaki tüm canlı varlıkların hayat ve ölüm kavramlarının geçerliliğini ve bunların zıtlık ve karşıtlıklarıyla birbirini tamamlayan bir bütün olduğunu fark etmiştir (Campbell, 2010, s.267). Ayrılma, erginlenme ve dönüşten oluşan kahramanın yolculuğunun döngüsü, dünya da birçok mit ve hikâye de tekrarlanmıştır. Aşağıda bulunan Şekil-1, bu döngünün en net resmedilişidir.



Not. Bu şekil Campbell'ın çalışmasının Anahtarlar bölümünden alınmıştır. Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*(2. Baskı, Sayfa 273), çeviren: Sabri Gürses. İstanbul: Kabalıcı.

Dolayısıyla bu döngüye göre, kahraman bir arayışa çıkar ve bu yolculuk boyunca birçok zorluğu aşar. Daha sonra kahraman, arayışını tamamlar ve aldığı dersler ve kazandığı deneyimlerle daha bilge, daha olgun ve daha yetenekli biri haline gelir. Yolculuk her nasıl olursa olsun, daima bir yere dönme hareketiyle beraber döngüsel bir yapıdadır. Bu döngüsel yapı tıpkı bir oyun gibidir. Kahraman, adeta kendini bulma oyununun içine atılır. Oyun bölümünde ortaya konulacağı üzere, oyunlarda döngüsel bir ontolojiye sahiptirler, kahramanın kendini bulma süreci de bu oyunun taşlarıdır. Kahraman, bu döngüsel yolculuğu tamamla da yolculuğun ona kattıkları sonsuza dek onunla kalacaktır, tıpkı oyunlar gibi. Yani Huizinga'nın deyişiyle oyun, kazanmak için verilen mücadele veya bir temsil olabilir, ancak oyunun sona ermesi bile oyuncular arasındaki birlik ve beraberliği bozmaz. Bu nedenle, oyun, adeta bir tılsım gibi etkisini sürdürür (Huizinga, 2006, s.32).

OYUN

Oyun'a Ontolojik Bakış

Oyun insan hayatında, çocukluktan erişkinliğe büyük yer kaplamaktadır. Bu yönüyle oyun, sadece kültürel ve sosyolojik bir olgu olarak ele alınmamış, felsefe tarihinde ontolojik açıdan da irdelenmiştir. Türkçe literatürde Yücel Dursun (2014), "Oyun'un Ontolojisi" adlı eseriyle, oyun kavramının ontolojisini birçok düşünürün temel eser ve kavramlarıyla beraber tarihsel sırasıyla ele almıştır. Bu çalışmada "döngüsellik" kavramı, oyun ontolojisi açısından

en öne çıkan kavramdır. Bunu Nietzsche'ye dayanarak “oyunun kendisi döngüsel bir yapıdadır ve oyunlardaki çeşitliliği bu döngüsellik sağlamaktadır” diye ifade etmektedir (Dursun, 2014, 50).

Oyunun ontolojisinde bulunan “döngüsellik”, bu çalışmanın kahramanlık ve sinema felsefesine açılan kapısı olacaktır ve aralarındaki ilişki son bölümde açık bir şekilde ortaya konulacaktır. Şimdi, felsefe tarihinde oyunun ontolojisi ve “döngüsel” yanı irdelenecektir.

Antik Yunanda Oyun

Herakleitos ve Platon

Herakleitos'un oyun ile ilgili görüşlerini araştırıldığı vakit, 52. Fragman öne çıkmaktadır. Onun oyun ile ilgili 52. Fragmanı olan “αἰὼν παῖς ἐστὶ παῖζων, πεσσεύων· παιδὸς ἤ βασιλῆος [aiōn pais esti paizōn, pesseuōn; paidos hē basilēiē.]”tır. Fragmandaki kelimelerin anlamlarına bakıldığında Türkçe ve diğer dillerde karşılığı üzerinde tam uzlaşısı bulunmamaktadır. Bu kavramın girift bir yapı taşıdığını sezdirmektedir.

Aion, Türkçe’de sıkça “zaman” olarak kullanılsa dahi, Yıldız’a göre yaşama, diriliğini sürdürme, yaşama veya yaşama süresi, bir şeyin müddeti anlamına gelen “ömür” anlamıyla karşılanmalıdır (Yıldız, 2007, s.49). Fragmanda yer alan ve ikinci önemli kelime olan Pais, çocuk, oğul, oğlan, gibi anlamları taşıyarak, Türkçe’de günlük kullanımda afacan, haylaz, yaramaz çocuklar içi sıkça kullanılan velet olarak karşımıza çıkmaktadır (Yıldız, 2007,50). Fragmanda son olarak ele alacağımız sözcük ise Basil’dir. Fragmanda yer alan bu sözcük krallık, egemenlik, hakimiyet, saltanat anlamlarını taşımaktadır (Yıldız, 2007, s.53).

Fragmanı orijinal dilinden çeviren Çakmak’a göre fragmanda anılan aion kelimesi “yaşam”, “zaman” ve “ömür” gibi manalara gelmektedir. Yaşam, sonsuz ateşin yaşamı olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı zamanda bu oyunun kuralları bulunmaktadır. Oyunun, taşlarını oradan oraya alarak oynanan, dama veya santranca benzeyen oyundur. Çocuksa bebekliğini geçmiş yetişkin sayılacak çocuktur. Ateş, oyunla tıpkı bir çocuğun edasına

benzer bir edayla özgürce ve asla insani ihtiyaçlara cevap vermeyecek şekilde oynamaktadır (Kabalcı, 2005, s.135).

52. Fragmanının yaygın olarak kullanılan çevirisi, Krell tarafından “Aion, daima oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur.” Şeklinde yapılmıştır (Krell, 1972, s.64). Buna ek olarak filozoflar, bu fragmana kendi yorumunu katarak yeniden yorumlamayı tercih etmişlerdir. Örneğin, Heidegger’in yorumunu katarak yaptığı çeviri şöyledir; "Olmanın kaderi, oyun-taşlarıyla oynayan, oynayan bir çocuktur. Bu çocuğa ait krallık, var-olanların varlığını, esas zemini yöneten, arkhedir. Var-olanın alinyazısı: oynayan çocuktur." Şeklinde çevirerek, çocuğun oyunu salt oynamak için oynadığını, onun oyuna gömüldüğünü söylemektedir (Heidegger, 1997, s.169-170). Buradan açıkça oyunun “nedensiz” diğer bir deyişle kendisi için olduğu görülmektedir. Ona bu nedensizliği takdim eden, gömülü oluşudur.

52. Fragmanın önemli yorumlarından biri de Nietzsche'ye aittir. O “Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe” adlı eserinde Herakleitos’un evreni Zeus’un bir oyunu olarak gördüğünü belirtir. Ateşin kendisiyle oynadığı oyun olarak hem bir hem de çoktur (Nietzsche, 1963, s.32-33).

Herakleitos 70. Fragmanında yine oyunu ele almaktadır. Fragmanın orijinali "παίδων ἀθύρματα νενόμικεν εἶναι τὰ ἀνθρώπινα δοξάσματα" iken Latincesi ise “posôî dê oun beltion Hêrakteitos paidôn athyrmata nenomiken einai ta anthrôpina doksasmata” olarak karşımıza çıkmaktadır. Herakleitos’un Fragmanlar’ını Türkçe’ye çeviren Erdal Yıldız ve Güvenç Şar (2016), 70. Fragmanı “Bu nasıl da daha iyi olabilir, Herakleitos insanların sanılarını çocukların oyuncakları saymıştır.” Olarak tercüme etmişlerdir. Krell ise 70. Fragmanı, “Bir Oyun Ontolojisine Doğru: Eugen Fink’in Oyun Kavramı” adlı makalesinde "Çocuk oyunları insanların düşünceleri" şeklinde ele almıştır (Krell, 1972, s.66). Herakleitos insan düşüncelerinin de bir oyun olduğunu belirterek, oyunun sınırlarını oldukça

geniřletmiřtir. Ayrıca bu fragmanda Herakleitos hakikatin insanlar tarafında ilkece bilinemeyeceğini söylemez. Onun işaret ettięi řey insanların çoęunluęunun hakikati bilemeyeceęidir (Herakleitos, 2005, 173).

Herakleitos bu iki fragmanla beraber, oyunu çocuk, zaman ve düşünceyle bir araya getirerek, fragmanları anlamaya çalışan insanlara bir oyun oynamıştır. Dolayısıyla, Herakleitos’un deęişimin yasası logosla her řeyin ateřten oluřtuęu ve ateřte çözöldüęünü söyleyerek kurduęu oyunda, döngösel bir yapı sezilenmektedir.

Tıpkı Herakleitos gibi Platon da oyun kullanan bir düşünürdür. Metinlerindeki tarzı, diyaloglarındaki Sokrates karakterinin tartışma esnasında karşıındakini yenme biçimi veya oyuna benzer şekilde yaptıęı savunmaları, oyunu seven bir yazar olduęunun göstergeleridir. Platon sadece metinlerindeki üslubuyla deęil, kendi felsefe sisteminde de oyuna yer açmıştır (Dursun, 2014, s.30).

Platon’un oyunla arasında var olan ilişki de iki kavram öne çıkmaktadır. Bunlardan ilki “taklit” ikincisi ise “kukla” kavramıdır. Tanrılar arasında veya tanrı ve insan ilişkisinde oyun oynanmaktadır. “Mimesis” burada insan ile ilişkili olan iken “thauma” ise oyunun tanrılar ile ilgili olan kısmıdır. İnsanın iradesi olsa dahi, tanrı ile oynadıęı oyunda “kukla” vazifesindedir. Platon Yasalar(2007) adlı kitabında, kukla ya da oyuncaęın etkin olabilme durumuna deęinmektedir. Ona göre canlılar tanrı tarafından meydana getirilmiř kuklalardır. Bu kuklalar birer oyuncak gibi tasarlanmıř ve duyguları onları tıpkı içlerinde bir ip varmıř gibi zıt eylemlere çeķiřtirmektedir. Erdem ve kötölük işte burada ortaya çıkar. Akıl burada kuklalara erdeme getirecek olan kutsal ve altından güdüdür. Aynı zamanda akıl kentin ortak yasasıdır (Platon, 2007, s.76-77).Buradan hareketle, kuklanın akılı kullanabilme becerisine sahip olduęu görölmektedir. Kukla aklını kullanarak erdem ile kötölük arasında seçim yapabilir, kendi tercihini seçecek iradeye sahiptir. Bu iradeyle beraber Tanrıların oyununda

boy göstererek, onlarla oynayabilmektedir. Aklını kullanarak, kendi seçimleriyle kendi oyununun faili olabilir (Dursun, 2014, s.31).

Platon'un düşüncesini irdelediğimiz vakit mimesis kavramı da ön plana çıkmaktadır. Platon oyunu, iyi mimesis'in bir türü olarak nitelendirmiştir (Spariosu, 1982, s.18). Platon yine Yasalar adlı eserinde, bir Atinalı'nın ağzından insanın, tanrının bir oyuncacı olarak tasarlandığını söyleyerek, bunun insanın en üstün yanı olduğunu dile getirir. Böylelikle her kadın ve erkeğin güzel oyunlar oynayarak yaşaması gerektiğini belirtir (Platon, 2007, s.280). Bu onu özgürleştiren ve etkin kılandır ve mimemis ile gerçekleşir.

Platon, devlet düzeninin en güzel yaşamın taklidi olduğunu ileri sürerek, bunu bir oyuna benzetir. Doğru bir yasayla oynanan, bu devlet yönetme oyunu, insanları ideal devlete götürecektir (Platon, 2007, s.298). Elbette Platon için, bu ideal devleti oluştururken, insanların kendi amacına göre eğitilmesi ve o doğrultuda oyunlar oynaması gerekmektedir. Dolayısıyla eğitim içinde oyun olmazsa olmazdır. Ona göre başarılı olmak isteyen bir kişi, kendi içsel dürtüsüne göre oyun oynamalıdır. Örneğin inşaat işleriyle uğraşacak kimseler, küçüklükten itibaren duvarlar yapmalı bu duvarlarla oynamalıdır. Ya da savaşçıları ele alırsak, onlarda küçüklükten itibaren ata binmeli ve savaş oyunları oynamalıdır. Dolayısıyla, çocukların hazları ve tutkuları oyunlarla giderilerek eğitimleri bu şekilde verilmelidir. Eğitimin ana kaidesi, çocuğun ruhunu yetiştirirken oyun erdemine uygun bir şekilde oyunlarla yetiştirilmesidir (Platon, 2007, s.74). Platon, bunlara ek olarak çocukların ruh yapısının oyuna gereksinim duyduğunu düşünmektedir. Küçük çocuklarda oyunun kendiliğinden ortaya çıktığını söyleyerek, çocukların oyun oynayarak kendilerini bulduğunu düşünmektedir (Platon, 2007, s.266). Onun, oyuna bakışı Herakleitos'un bakışından tamamıyla farklı değildir. Oyun vardır ve öznesi Herakleitos'ta Aion, Platon'da Theion'dur (Dursun, 2014, s.34).

Nietzsche ve Oyunun Döngüsel Kurgulanışı

Nietzsche, deve, aslan ve çocuk metaforuyla üst insana giden felsefesini, bir oyuncunun serüveni gibi kurgulamıştır. Güç istenci de insanın muktedir olduğu bu oyunu, tam anlamıyla ifade eden kavram olarak ortaya çıkar (Hinman,1974: s.107). Nietzsche'nin oyuna ilişkin ortaya koyduğu betimlemeler ve incelemeler ardıllarının da oyunun ontolojisine bakışını, oyunun karakteristik yanını çözümleyişlerini etkilemiş ve bütünlüklü bir oyun kavramının hazırlayıcılarından olmuştur (Dursun, 2014, s.41).

Nietzsche oyun kavramının temellerini Antik Yunan'ın Tragedyasında arar, Dionysosçu ve Apolloncu kuvveti bunun merkezine yerleştirir (Hinman, 1974, s.108). Bu iki kuvvet hem birbirine ihtiyaç duymakta hem de birbirine karşı savaşmaktadır. Sonsuza dek birbiriyle mücadele etmeye mahkumdurlar. OnunAntik Yunan çözümlemesinde oyunun nihai anlamı burada ortaya çıkmaktadır. Trajik olan, varoluşun kendisiyle oynadığı bu iki farklı türdeki oyunun sonu gelmez etkileşimidir. Dionysosçu ve Apolloncu dünyalar kendi açılarından haklı çıkarken, birbirleriyle bağdaşmazlar (Hinman, 1974, s.110-111).

Nietzsche, “Müziğin Ruhundan Tragedya'nın Doğuşu” adlı eserin Apollon'un özelliklerden bahsetmektedir. Apollon, bilgeliğin ve güzel sanatların, ışığın, aydınlığın ve bütün tasarımların köküdür. Gündelik hayatın boş ve basit zırvalarına karşın o daha yüksek gerçeklikler olan sanat gibi değerli uğraşların ışığıdır (Nietzsche, 2011, s.19). Ona göre, Dionysos ise subjektif olanların, noksansız bir şekilde kendinden geçmede var olan esrimenin, bütün uyumuyla gerçekleşen bir kavrama deneyimidir (Cevizci, 2013, s.248).

Yunan sanatlarının zirvesinde Apollon bulunur, o ışık saçan bir bilgelikle güzelliği temsil etmekte ve dışarının barbar kavimlerine karşılık, uyumun bir simgesi olarak belirmektedir. Buna rağmen Nietzsche, Dionysos'u ön plana çıkarmıştır. Çünkü Apollon sabit bir güzellik görüntüsü içerisinde giderken, Dionysos ise insan ruhunun derin dehlizlerinde yatan

korkularına bile hâkim, istencin insan ruhundaki kuvvetli tesiri altında, gerçek olgusal âlemin üstünde trajik bir müziksel esrimeydi (Turanlı, 2009, s.20).

Nietzsche, kendini bilmeyi talep eden Tanrının, kendini bilmek ve varoluşun keskinliğine karşı koymak için tek başına dünyayı kuramadığını ileri sürmektedir. İşte burada Dionysos Apollon'un imdadına yetişmektedir çünkü Apollon Dionysos olmadan Dionysos da Apollon olmadan bu dünyada eksik kalacaktır. İki zıt güç dünyayı tekrar yaratarak kendi varlıklarını da garantilemektedirler. Birbirlerine sonsuza dek muhtaç ve ayrı ayrı var olamamaktadırlar. İşte Apollon ve Dionysos birbirlerine muhtaç oldukları oyunu kurmaktadır. Ona göre bu oyun yalnızca zorunlu veya olumsal değildir, iki etmende önemlidir. O, talihin zorunlulukla zar attırdığını ve bu zar oyunun sonsuz kez oynandığını söyler. İnsan eylemleri, arzu ve amaçları da bu zarlardan başka bir şey değildir. İnsan evrenin bu zorunlu oyununu görmemek için oldukça kibirlidir, bu kibri bir kenara koyabildiğinde evrenin zorunluluk ekseninde dönen zar oyununu oynadığını görebilecektir (Nietzsche 1997, s.113).

Hiçbir şey, zar atılmadan öncesi gibi belli ve zorunlu değildir ve öylesine bir zar atışında olduğu gibi bütünüyle olumsal da değildir. Burada zorunlu ve olumsal olan beraber yol almaktadır (Dursun, 2014, s.44). O zaman Apollon ve Dionysos'u temel alan kuvvetler, olumsallığın ve zorunluluğun beraberliğinden doğan, "belirlenimli belirsizlik" oyununa ait ana figürlerdir. Nietzsche "isteme"nin bu oyununu Tragedya söylencesine bağlayarak, tiksiniç ve ahenksiz suni bir oyun olduğuna bize ikna ettiği manada, "istenç" beğenisinin sınırsız bereketinde oynamaktadır (Nietzsche, 2005, s.155). Onun bu göndermesinin içeriğinde Herakleitos'un 52. fragmanı etkisi açıkça görülmektedir. Onun deyişi, Herakleitos'un fragmanı ile benzerlik göstermektedir. Buradan hareketle "istemenin oyununun" onun için önem taşıdığı söylenebilir. "Güç İstenci(2010)" adlı yapıtında değinmiştir. Ona göre varoluş oynadığı zar oyununda, birtakım hesaplamalar gerekir. Sonsuz tarih içinde gerekli tüm kombinasyonlar, herhangi bir vakitte sonsuz kez gerçekleşecektir. Bu kombinasyonlar zaman içerisinde tekrar ederek "dairesel" bir hareket sergileyecektir.

Dünya, kendini sayısızca tekrar eden, dairesellikte oynamaktadır. Dünya da ki bu dairesel oyun, güç istencine bağlıdır. İstemenin dairesel oyunu olan bu dünya güç istencinden başka bir şey değildir (Nietzsche, 2010, s.651). Buradan hareketle isteme ve onunla bağlantılı olarak oyun, sadece kendi parantezinde değerlendirilmeyip dünya ve insan denkleminde taşınmıştır.

Ona göre insan her zaman, bu güç istenci oyununda, oyun olmayı ister. Ona göre nerede canlı bir şey varsa, orada güç istemi vardır. Bu oyunda sadece efendilerin içinde güç istenci yoktur, uşağın içinde de güç istenci vardır. Efendilerde, uşaklarda güç istencinin hakim olduğu bu oyunda, tüm tehlikeleri göze alarak zar atarlar, yani oyunu oynarlar (Nietzsche, 1984, s.111). O, hayatı güzel yaşamak için hayat oyunun, iyi oynanması gerektiğini düşünür. Bunu da ancak en iyi oyuncular yapabilir. En iyi oyuncular, oyunu oynarken, başkaları onları izlesin diye can atarlar, tüm ruhları bu istekle dolar ve onlar kendilerini oynarlar (Nietzsche, 1984, s.137). Bunlara ek olarak onu yorumlayan Hinman üst insanın, bu iyi oyuncuların bir örneği olduğunu düşünmektedir. Hinman, Nietzsche düşüncesinde üst insana, en iyi oyuncu olarak bakıldığında, öneminin daha açık bir şekilde ortaya çıkacağını söylemektedir (Hinman, 1974, s.118).

Nietzsche dünyanın, Dionysos'cu yanının ağır bastığını düşünmektedir. Dionysos'cu kuvvet, oyun dünyasını yaratır ve yıkar. Aynı zamanda Dionysos'cu bu dünya, iyinin ve kötünün ötesinde yer alan, amaçsız bir dünyadır. Bu amaçsız dünya bir halka formundadır, her şey eşit oranda ebedi ve gereklidir (Nietzsche, 2010, s.209). O, halka metaforunu birçok yerde yinelemektedir. Ve Goethe'ye şu şiiri atfeder:

“Yıkılmaz olan

olsa olsa senin buluşun

Tehlikeli tanrı da

ozan kurnazlığı.

*Dönerken dünya çarkı,
amaçtan amaca seker
Yazgı der ona somurtkan biri,
alıklar buna oyun der
Dünya oyunu, yönetici güç
karıştırır varlıkla görüntüyü
oldum olası alıklaştıran güç*

bizi de karar ona.” (Nietzsche, 2003, s.267).

Goethe'ye atfettiği bu şiirde de açıkça görülmektedir ki, o dünya oyunu bir çarka yani halkaya benzetmektedir. O yine “Böyle Buyurdu Zerdüşt” adlı eserinde de çocuk unutkan ve suçsuzdur, o bir başlama, oyun ve kendi kendine dönüp duran bir dairedir (Nietzsche 1984, s.32) diyerek oyuna ait dairesel, döngüsel veyahut çember şeklindeki ontolojiye dikkat çeker. Dolayısıyla, ona göre çeşitli kombinasyonlarca yinelenen, kocaman bir oyun halkasıdır dünya. Oyun kendi içerisinde kurduğu döngüsellikle beraber sayısız kez oynanır. Bu döngüsellik oyuna, seçenekleri getirir. Dünyadaki sayısız oyunun var olması bu döngüsel ontolojinin bir ürünüdür.

Onun düşüncesindeki dünya oyunu, döngüsel ontolojik biçimiyle onun ebedi dönüş kavramına bir yapı hazırlamaktadır. Ebedi dönüş fikri bu anlamda kozmolojik bir anlamda taşımaktadır. Böyle Buyurdu Zerdüşt'te hayvanlar, Zerdüşt ile karşılaşır ve ona her şeyin kendiliğinden dans ettiğini ve bu dansın tekrar tekrar sürdüğünü söyler. Her şeyin gittiğini, her şeyin tekrar geldiğini ve varlık çarkının dönüşünün bengi olduğunu söylerler. Ardından varlığın kendi evini sonsuzluğa kurduğunu ve varlık halkasının kendisine sadakatinin de bengi olduğunu söylerler (Nietzsche 1984, s.208). Burada hareketle bengi dönüş diğer adıyla ebedi dönüş fikrinin, onun hayat oyunu dediği, döngüsel ontolojik tasarımıyla

örtüşmektedir. Ve o, ebedi dönüş fikrini neden Antik Yunan düşüncesinden alır. Dolayısıyla oluş ebediyse ve kendisini asla varlığa veya hiçliğe çözemezse, o zaman güçlerin aralıksız bir oyunu olarak dünya kendini sonsuza kadar tekrar edecek ve her şeyi üretecektir. Muazzam bir sayı oyununda olduğu gibi, sonsuz bir zaman aralığında sonsuz kombinasyonlar (Spariosu, 1989, s.90).

Heidegger, Gadamer ve Derrida

Heidegger

Dasein'in varoluşunda oyun, oyun alanı ve ayna oyunu

Heidegger'in felsefesinde oyun kavramı, onun düşünce sistemi içinde önemli bir yer tutar. Heidegger, "Sein und Zeit" (Varlık ve Zaman) adlı eserinde, insanın varoluşsal durumunu "oyun" metaforu ile açıklar. Ona göre, insan, varoluşunu ve dünyayı anlamlandırmak için bir "oyun" içinde hareket eder. Heidegger'in felsefesinde oyun konusu, genellikle varlık ve gerçeklik gibi temel konularla bağlantılı olarak ele alınmaktadır. Heidegger, insanın varoluşunu anlamak için onun doğasına ve dünyayla ilişkisine odaklanmaktadır. Bu bağlamda, Heidegger'in oyun hakkındaki düşünceleri de insanın varoluşuyla doğrudan bağlantılıdır.

Heidegger'e göre, "oyun" kavramı, sadece bir eğlence veya zaman geçirme aktivitesi olarak algılanmamalıdır. Oyun, aynı zamanda insanın varoluşunu anlamlandırmak için kullandığı bir araçtır. Bu nedenle, insanın varoluşsal durumunu anlamak için, "oyun" metaforu kullanılabilir. Heidegger'e göre, "oyun", insanın dünyayı keşfetme ve anlamlandırma biçimidir. Heidegger'in oyun hakkındaki düşünceleri, onun felsefesinin daha geniş bir bağlamında ele alındığında daha anlamlı hale gelmektedir. Ona göre, insanın gerçekliği, dünyayla ilişkisiyle doğrudan bağlantılıdır ve insan, varlığının anlamını keşfetmek için

dünya ile etkileşim halinde olmalıdır. Oyun da bu etkileşimlerden biridir ve insanların gerçekliğini keşfetmelerine yardımcı olur.

Oyun, Heidegger düşüncesinde “Spiel” kavramıyla kullanılır. Heidegger, Spiel kavramıyla birlikte, kavramın türevi niteliğinde olan Spiel ve Zeit-Spiel-Raum gibi kavramlar da kullanır. “Der Satz vom Grund (1997)” isimli kitabında yeter sebebe değinir ve bu ilkeyi oyuna bağlar. O, diğer eserlerinde de, oyun kavramını çeşitli kavramlar bağintısı içerisinde inceler ve bu kavramlarla arasında köprüler oluşturur. Bu köprüler onun temel kavramlarını birbirine bağlayarak, oyunla ilişkili bir yapı oluşturur (Dursun, 2014, s.53-54).

"Welt" (dünya) onun için, insanın yaşadığı ve deneyimlediği her şeyi kapsayan bir dünya görüşünü ifade eder. Bu, insanların sosyal, kültürel ve tarihsel bağlamı da dahil olmak üzere yaşadıkları her şeyi içerir. Heidegger, insanların kendilerini bu dünya içinde var ettiğine inanır. "Erde" (yeryüzü) ise, doğal çevreyi ifade eder. Heidegger, insanın doğal dünya ile olan ilişkisine odaklanır ve insanın doğal dünyayı sadece kullanma veya sömürme amacıyla değil, aynı zamanda saygı ve hayranlıkla da algılaması gerektiğini savunur. Heidegger için, "Welt" ve "Erde" kavramları birbirleriyle yakından ilişkilidir. İnsanın yaşadığı dünya, doğal çevreyle birlikte düşünülmelidir. Aynı zamanda, insanın dünya görüşü, doğal çevrenin nasıl algılandığına da bağlıdır.

O, insanların kendi barınağını kurduğu yere “yeryüzü” der. Yeryüzü özel anlamıyla beraber tüm doğmakta olanların doğumunu kendileri olarak örten şeydir. Yeryüzü örten olarak doğmakta olanlarda mevcuttur (Heidegger, 2007, s.37). Ona göre dünya ise halihazırda bulunan sayılabilen ve sayılamayan, bilinen ve bilinmeyen nesnelerin gelişigüzel toplamı değil, öylesine doldurulmak için uydurulmuş bir çerçeve de değildir. Dünya dünyada bulunmaktadır, o dokunulabilen ve işitilebilen olarak var-olandır (Heidegger, 2007, s.39).

Heidegger, sanat eserinin kendini ortaya koymasına, bu koyma eylemi esnasında ortaya çıkıp, var olmasına yeryüzü adını vermektedir. Ortaya çıkan sanat eseri, ilkin kapalı olandır.

Yeryüzü hiçbir şeye zorlanılmamış, yorulmasız ve emeksiz bir muhteva taşır. Bundan dolayı eser dünya teşkil eder ve dünyayı üretir. Üretim geniş anlamıyla beraber yeryüzünü bir dünyanın anlamına taşır ve sanat eseri yeryüzünü “yeryüzü” yapar (Heidegger, 2007, s.41).

Heidegger’e yeryüzü kendini kapatanken dünya ise kendini açan olduğu için hiçbir kapalılığa mahal vermez. Bu aydınlanmayla ile gizlenme ikilisi arasındaki çekişme olarak hakikat, dünya ve yeryüzünün durgunluğunda kendini var eder. Hakikat, yeryüzü ve dünyanın mücadelesidir (Heidegger, 2007, s.60). İşte Heidegger mücadelenin gerçekleştiği alana, “oyun alanı” adını vermektedir.

Oyun alanı, aydınlık olan olduğundan, var-olan yalnızca aydınlığın aydınlığında kalırsa varolan olabilecektir (Heidegger, 2007, s.47). Oyun alanı, sadece var-olanı gösteren değildir aynı zamanda var-olan orda gizlenebilir, saklanabilir. Buradan hareketle var-olanlar için oyun alanı tıpkı bir sahne gibidir, burada bir oyun oynanır ve bu oyun aydınlık ve gizleme temasını barındırır. Heidegger bunu şu şekilde ifade etmektedir: *“Hakikat, kendini açan, kavgada ve oyun alanında, kendi kendini yönlendirerek gerçekleşir. Hakikat, gizleme ve aydınlanmanın hareketsizliği olduğu için burada kendini yönlendirme dediğimiz şey de ona aittir. Fakat hakikat var-olanda yerleşmek için yıldızlarda bir yerde önceden hazır beklemez”*. (Heidegger, 2007, s.58-59).

Sonuç olarak, Heidegger'e göre, oyun, aydınlatma ve gizleme süreçleriyle ilişkilidir ve insanların dünyayı anlamlandırma biçimlerini belirlerken, aynı zamanda yeni keşifler ve anlamlar yaratma sürecinde de bir araç olarak kullanılabilir.

Onun felsefesinde oyun, Dasein'in özgürleşme ve açıklama yolu olarak ele alınır. O, Dasein'in gerçek varoluşunun anlamını kavramak için insanın doğasına ve onun dünyayı nasıl algıladığına odaklanır. Oyun da bu algılamaya dahildir çünkü insanlar oynayarak dünyayı keşfederler ve anlamlandırırılar. Varolanların kendine has biçimde yükseldiği oyun alanında, varoluşla donatılmış olarak Dasein da bulunmaktadır. Dünya içinde varoluş,

Dasein'ın özünün yapısı olarak algılandığında ancak onun mekânsal varoluşunu idrak edilebilir. Bu onu, evvelinden çizilip atılma tehlikesinden korur ve insanın tinsel bir varlık olarak “mekân içine yerleştirilmiş” olmasına dayanır (Heidegger, 2008, s.58).

Dasein'ın bu varoluş tarzı, kendi şuradalılığına “fırlatılmışlık”tır. Böylelikle Dasein, dünya-içinde-varolma olanağı, şurada var olmak olarak ortaya çıkmaktadır (Heidegger, 2008, s.142). Bundan dolayı, Dasein oyun alanına yerleştiğinde, oyun alanında bulunan "yerine" kavuşmuştur. Buysa kendine rezerve edilen o "yer" de onun düzenlenmesini, düzenlemenin nihayetinde onun o yeri "işgal etmesini", o yeri "örtmesini, kapamasını" gerektirir (Heidegger, 2008, s.390-391). Onun oyun alanına bu tarz bir yerleşimi birlikteliğinde çevre ve bölge kavramını getirir.

Dasein oyun alanına kendini iki farklı şekilde yerleştirir. Bunlar uzaklaştırma ve düzenlemedir. Dasein, uzaklaştırma ve yakılaşdırma ile kendini oyun alanına yerleştirir ve varoluşunu olanaklı kılar. Dolayısıyla Dasein, kendi özü itibarıyla mesafe kaldırııcıdır (Heidegger, 2008, s.109). Ve Heidegger, varolanların kendini deşifre etmesine onların hakikati demiştir. Hakikat mücadelesi olan bu temada, aydınlık ve karanlık karşılıklı bir oyunu içerisindedir, dolayısıyla oyun, bu hakikat mücadelesi alanındaki varolanların en genel özelliğidir (Dursun, 2014, s.67).

Heidegger, oyunun Dasein'in varoluşsal durumunu yansıttığını ve bu durumun, insanın dünyaya açık olduğu ve dünyayı açıklama yoluyla anlamlandırıdığı anlamına geldiğini belirtir. Oyun, Dasein'in dünyaya açıklama ve anlam yaratma faaliyetinin bir parçasıdır. Oyun, Dasein'in gerçek varoluşsal potansiyelinin bir ifadesidir ve bu potansiyel, Dasein'in kendini keşfetmesi ve kendine ait bir dünya yaratması yoluyla gerçekleştirilir. Heidegger'e göre, oyunun varoluşsal anlamı, Dasein'in gerçek varoluşunu keşfetme ve açıklama yolu olarak dünyaya açık olduğunu vurgular. Oyun, Dasein'in dünyayı keşfetmesi ve anlamlandırması için bir yoldur. Ayrıca, oyun Dasein'in kendisini keşfetmesi ve kendi

varlığını anlaması için de bir fırsattır. Oynanan bir oyunun içine düşen Dasein için, oyun sonlanmamıştır. O bulunduğu sürece, kendi-varlık-potansiyeline erişmesi bakımından her daim henüz olmayan, etkinleşmeyen yanı Dasein'ın varoluşudur(Önal, 2014, s.26).

Heidegger düşüncesinde "Spiegel-Spiel" (Almanca'da "ayna oyunu") kavramı, oyunla ilgili düşüncelerinde önem arz etmektedir. Heidegger, insan varlığını anlamaya çalışırken, insanın kendi kendisiyle ve dünyayla olan ilişkisini ele alır. "Spiegel-Spiel" kavramı da, insanın kendisiyle olan ilişkisini açıklamak için kullanılır. Heidegger'e göre, insan, kendisiyle karşılaşarak ve kendini aynada gördüğünde, kendisiyle bir oyun oynar. Bu oyun sırasında, insan kendisi hakkında farklı bir perspektif elde eder ve kendisini farklı bir şekilde anlamaya başlar. Diğer bir deyişle oyun, varlıkta gizi açan olarak, varlığın oyunu vayahut varolonların belirişinin oyunu olarak ortaya çıkar. Heidegger'in "Spiegel-Spiel" kavramı, insanın kendi kendisiyle ve dünyayla olan ilişkisini daha derinlemesine anlamamıza yardımcı olur. İnsanın kendisiyle olan ilişkisi, varoluşsal bir ilişkidir ve bu ilişki, insanın kendini anlaması ve dünyayı anlaması için çok önemlidir. Heidegger, insanın kendisiyle olan ilişkisini anlamak için "Spiegel-Spiel" kavramını kullanırken, insanın kendini ve dünyayı anlama sürecindeki zorlukları da ortaya koymaktadır.

Heidegger düşüncesinde, yeryüzü veya dünya oyununda bulunan her şey, bir oyunla varlığa ve aydınlığa çıkar. Ayna oyununa, "oyunun içindeki oyun" denilmektedir. Aynada gözüken ile görülen arasında hem fark vardır hem de aynıdır. Görülen ile görünen, aynılığı ve farklılığından çokluk oluşur. Diğer bir deyişle, asimetric iki vuku bulur. Bu yüzden, "oyunun içindeki oyun" hem simetri oluşturan bir yansı hem de asimetric bir yansıdır. Ortaya çıkan bu yansımalar oyunu var eder. Oyunsu, olanakları çerçevesinde çeşitlenir. Heidegger'e oyunun özü, derinliğindedir. Çeşitleri artan oyun derinleşir, derinleştikçe de çeşitlenir (Dursun, 2014, s.92).

Gadamer

Hans-Georg Gadamer, 20. yüzyılın en önemli filozoflarından biridir ve felsefi çalışmalarının birçok alanında büyük etki yapmıştır. Bunlardan biri de oyun felsefesidir. Gadamer, oyunu insan faaliyetlerinin temel bir ögesi olarak ele almıştır. Gadamer, her türlü oyunun insan hayatının önemli bir parçası olduğunu öne sürer. Ona göre, oyun, insanlar arasındaki etkileşimlerin bir yansımasıdır ve insanların dünya ile olan ilişkilerini açıklayabilir. Oyunlar, kişiler arasında bir ortaklık kurarlar ve insanlar arasındaki farklılıkları, benzersizlikleri ve kişisel özellikleri kutlarlar. Gadamer'e göre, oyun insan hayatının vazgeçilmez bir parçasıdır ve felsefi düşünce için önemli bir araçtır.

Oyunu o, hem estetik hem de hermeneutik tecrübesini anlamada kullanmaktadır. O oyunun, estetikte çok önemli bir rol oynadığını vurgulamaktadır (Gadamer, 2008, s.141). Diğer taraftan, kişi kendi ön-kavramlarını, okuyucuyla konuşur hale getirmesine, oyuna sokmak diyerek oyunun hermeneutik deneyimine değinir (Gadamer, 2009, s.189). O, iki çeşit oyun olduğunu söylemektedir. İlki yönelimsellik barındıran "bir şeyi" oynama iken diğeri ise çocuk ve hayvan oyunlarında olduğu haliyle her zaman var olan oyundur. "Bir şeyi" oynayan kişi oyunu nasıl oynayacağını, araştırır bulur ve oynar. Dolayısıyla o, kural ve şartları bilir. Kişi, dilediği oyuna katılır veyahut ayrılabilir. İnsani oyunlar, bu türden oyunculuk barındırır (Dursun, 2014, 116). Ona göre oyun demek, ciddiyet demektir. Ciddiyet oyunun dışına çıkmanın aksine oyunu oyun yapandır. Eğer bir kişi oyunu ciddiye almıyorsa, o oyunbozandır. Dolayısıyla oyuncu oyunun ne yapmakta olduğunu bilir ve öyle katılır. "Sadece bir oyun" olduğunun farkındadır (Gadamer, 2008, s.142).

Gadamer'e göre teknik, sanat ürününden farklıdır. Teknik, belirli kurallar çerçevesince, planlamalar yaparak bir şey üretir ve ürün kendine özgü kullanıma sahip olur. Ancak sanat eseri, belirli bir kullanıma sahip değildir. Çünkü sanat eseri, tıpkı oyunda olduğu gibi "mış gibi(Als-ob)" içeren bir karaktere sahiptir. Yani, oyunun temel karakteri, "mış gibi"

yapmaktır. Bu sanat eseri ve oyunun daima bir şeyin yerine geçen sembolik bir doğaya sahip olduğu anlamına gelir. Sembol olmak kendinin değil başkasının yerine olmaktır. Ürün ise bunun aksine sembol değil kendi yerinedir (Gadamer,1986 s.126). Gadamer'e göre bu Als-ob yaklaşımının önemli bir sonucu, yorumun her zaman açık uçlu ve değişken olmasıdır. Yani, bir anlamın anlaşılması her zaman kişisel ve öznel bir deneyimdir ve bir anlamın anlaşılması için tam ve kesin bir formül yoktur. Gadamer'in Als-ob yaklaşımı, anlamının öznel ve kişisel bir deneyim olduğunu öne sürer. Ve bu nedenle yorum her zaman açık uçlu ve değişkendir. Dolayısıyla, her türlü anlamın anlaşılması bir tür oyun olarak ele alınır.

Gadamer sanat eseriyle, sanat eserinin alımlayan kişi arasındaki bağı, oyun ve oynayan ikilisinde görmektedir. Ona göre, sanat eseri, onu alımlayan öznenin karşısında duran bir nesne olmaktan uzaktır (Gadamer, 2008, s.143). Sanat eseri alımlandığında, alımlayanı değiştirmektedir. Bu oyun içinde geçerlidir. Oyun, oynayanın bilincine hapsolmaz, onu aşmaktadır. Dolayısıyla gerek sanatta gerek oyunda var olan tek özne, alımlayan veya oynayan kişi değil, sanat eseri ya da oyunun kendisidir. Ona göre, oyun olması ve oynanması için, oynar gibi yapan bir süjeye ihtiyaç yoktur. Oyunun gerçek anlamı ortaktır. Herhangi bir zaman ve yerde bir şey oynanıyor, devam ediyor ve vuku buluyordur (Gadamer, 2008, s.145). Gadamer'e göre bütün temsiller potansiyel olarak bir başkası için temsillerdir. Oyunun herkes için temsil olması, oyun olarak sanatın temel özelliklerindendir. Aynı zamanda oyun kapalı dünyaya sahip olsa da bu durumda sanki duvarlarından bazılarının yıkılmasına imkân tanıyor gibidir. Bu nedenle, herkes oyuna dahil olarak katılımcı olur ve oyun, oyuncular ve seyirciden oluşan bir bütün haline gelir (Gadamer, 2008, s.152-154). O, oyun hareketinin, oyunları birbirlerinden ayırsa da hepsine oyun dememizin nedeni olduğunu düşünmektedir. Her oyuna ait bir alan vardır, buna oyun alanı denir ve insanların oynadığı bu alan açık değil, oyun hareketlerinin düzenlendiği ve sınırlandırıldığı bir alandır. Ona göre oyunun amacı, oyunun kendi hareketini düzenleme ve biçimlemedir. (Gadamer, 2008, s.150).

Gadamer "her oyun, oynayan kişiye bir görev sunar" der (Gadamer, 2008, s.151). Ve dolayısıyla birey kendine ait amaç içeren davranışlarının ereğini yalnızca oyununun görevlerine dönüştürmeden kendisini oyunun içinde özgür hissedemez. Bu nedenle oyuncunun gerçekleştirdiği her seçim, düzenli oyun hareketlerinin var olan bir bileşkesidir. Birey oyundaki amacı ile oyuna katılır, onun düzenini benimser ve orada bulunma fiilini gerçekleştirir. Hareketin kendiliğinden gerçekleştiği ve oyunun belirli bir amacı ya da sonu olmadığı söylenebilir. Bu hareket, bir aşırılığın işleyişi veya bir canlının kendi içgüdüsel arzuları gibi doğal bir şekilde ortaya çıkar. Amacı ve hedefi olmamakla beraber kendiliğinden gerçekleşir. Bu kendiliğindenlik, hareketin kendiliği, oyunun kastettiği şeydir denilebilir. İnsan oyunlarında bulunan amaçsız rasyonellik, özdeşliğin kendiliği olarak tekrarın içinde vardır ve oyun bunu kasteder (Gadamer, 2005, s.33).

Bundan dolayı, oyunun sonuçlanması kesinlikle amaçsız bir etkinlik olarak görülmelidir. Oyun, hareketin kendisini hedef alır. Bu nedenle, oyundaki tekrar eden olgusu da "benzerlik ve özgünlük" kavramlarına işaret eder çünkü oyun her zaman kendi hareketini hedef alır.

Oyunun Yapıya Dönüşümü

Hans-Georg Gadamer, "Hakikat ve Yöntem(2008)" adlı eserinde oyun ve yapı arasındaki ilişkiyi ele almıştır. Gadamer, oyunu bir yapı olarak görür ve yapının oyunlar aracılığıyla açığa çıktığını savunur. Ona göre, oyun ve yapı arasındaki ilişki, bir yapıyı anlamak için o yapı içindeki oyunların anlaşılmasıyla ilgilidir. Yapılar, oyunlar tarafından açığa çıkarılır ve anlam kazanır. Oyunlar, yapıyı ortaya çıkarırken, yapı da oyunlar aracılığıyla anlam kazanır. Örneğin, bir dilin gramer yapısı, o dildeki oyunların sonucu olarak ortaya çıkar. Bir dildeki oyunlar, dilbilgisi kurallarının ne olduğunu belirleyerek, dilin yapısını açığa çıkarır. Benzer şekilde, bir edebi eserin yapısı da okuyucunun o eseri okuyup anlamaya çalışırken yaptığı oyunlar aracılığıyla ortaya çıkar.

Ona göre oyun, oynayanların bilincine bağımlı değil kendine ait bir özle vardır (Gadamer, 2008, s.143). Burada artık oyun yapıya dönüşmüştür. Dolayısıyla, oyuncuların niyetlerinin ve yönelimlerinin dışında, oynadıkları şeyin saf görünüşünün ortaya çıktığını belirtir. Bu durumda, oyunun kendi içindeki amacı ön plandadır ve oyuncuların kimlikleri veya niyetleri ikinci plandadır (Gadamer, 2008, s.152). Oyun böylelikle mutlak bir özerklik kazanmış olur (Gadamer, 2008, s.153). Saf görünüş olarak ortaya çıkan şey, oyuncunun kimliğinin artık bir önemi olmadığı ve herkesin kastedilene odaklandığı bir durumda gerçekleşir (Gadamer 1989, s.112). Bu durumda, gösterilen şeye yönelme tamdır ve herhangi bir oyuncu veya oyun yaratıcısı öne çıkmaz, oyunun kendisi ön plana çıkar. Başka bir deyişle, bu durumda temsil edilen şey, gösterim yoluyla kendini özgürleştirir (Gadamer, 2008, s.154).

Oyun, yapısı gereği kendi içinde bir amaç taşıyan, kendini gerçekleştirme, işlevsel bir enerjiye sahip olan bir yapıdır, Aristoteles'in "öz hareketi" kavramıyla benzerlik gösterir (Gadamer, 2005, 32). Diğer taraftan o, oyun yapı ilişkisinin çift yönlü bir ilişki olduğunu, oyunun yapı, yapının da oyun olduğunu düşünmektedir (Gadamer, 2008, s.164). Yapı olan ne varsa, oyun için söylenen her şey onun için de geçerlidir. Ona göre oyunun yapısı, Hegel'in anladığı gibi sonlu bir açılımın amacına yönelik değildir ve bu nedenle yapı-oyunun tekrarı da amaç güden bir tekrar değildir. Bunun yerine, amaç tekrar hareketinin kendisinde yatmaktadır. Nietzsche'den beri tartışılan amaçsız oyun döngüsü, Gadamer tarafından oyun-yapı kavramı altında farklı bir şekilde ele alınmıştır (Dursun, 2014, s.134).

O, her insani oyunun bir oyun alanı gerektirdiğini ve bu oyun alanının sınırının, kapalı bir dünya olarak varolduğunu söyler (Gadamer, 2008, s.150). Oyun, kendi içinde var olan bir şeydir. Bu nedenle, oyunun varlık şeklinin doğanın hareket şekline benzer olması, önemli bir yöntemsel sorun ortaya çıkarır. Hayvanların da oyun oynadığı söylenemez. Aynı şekilde, su ve ışık gibi şeylerin de oynadığı metaforik bir ifade doğru değildir. Ancak, insanlar oynar ve bu oyunları oynamaları da doğal bir süreçtir. İnsanın oyununun anlamı, doğanın bir parçası olduğundan, saf bir kendilik sunumudur (Gadamer, 2008, s.143-144). Böylelikle

oyunun çerçevesi genişlemiştir. Onun anlayışına göre, oyunun ontolojik modu geniş bir çerçevede ele alındığında, herhangi bir oyunda olduğu gibi hareketin kendi içinde gerçekleştirildiği bir temsil biçimidir. Dolayısıyla, tüm doğa da bir şekilde oynamaktadır ve doğanın oyunu, hareketin kendiliğinden sunumu aracılığıyla anlaşılabilir (Dursun, 2014, s.135).

Aynı oyun, kendi içinde gerçekleşen bir yapıya sahip olduğu için özerk bir anlam çemberidir. Bu yapı tekrarlıdır ve hareketi ve amacı kendi içinde barındırır. Çember yapısı sayesinde her tekrarda farklılık yaratan bu yapı, kendine özgü bir ontolojik formdur. Tüm katılımcıların içinde yer aldığı bu çembersel oyun yapısında, hareketin kendiliğinin sunulduğu ve bütün oyuncuların buna dahil olduğu bilinmektedir. Bu nedenle, kendine yeterli bir oyunsal hareket formu ortaya çıkar. Bu hareket formu, oyuncuların ve seyircilerin hareketlerinin oyundan kaynaklandığı için herkesi oynar.

Derrida

Jacques Derrida, Fransız post-yapısalcı felsefe geleneğinde dilin doğası, epistemoloji, ontoloji, politika ve kültür konuları üzerine yaptığı çalışmalarla tanınır ve "deconstruction" (yapısöküm) olarak bilinen bir felsefi yaklaşımın öncüsüdür. Derrida'nın oyunla ilgili düşünceleri, onun felsefesinin temel prensiplerine dayanır. Derrida'ya göre, oyun, çoğulculuk, belirsizlik ve yapısökümün temsilcisidir. Oyun, birçok farklı yoruma açık olan kurallara ve yapıya sahiptir ve her oyuncunun bu yapının içinde kendi yorumunu ve anlamını yaratabilmesine izin verir. Bu nedenle, Derrida oyunu, farklı yorumların ve anlamların oluşturulduğu bir alan olarak görür.

Derrida'nın oyun anlayışını incelemeye ilk olarak onun felsefesinde önemli yer tutan "Différance" kavramından başlanacaktır. "Différance", Fransız filozof Jacques Derrida tarafından geliştirilen bir kavramdır. Bu kavram, "fark" ve "erteleme" kelimelerinin

birleşmesiyle oluşmuştur. "Différance" kelimesi, "farklı" anlamındaki "différence" kelimesi ile "ertelemek" anlamındaki "différer" kelimesinin birleştirilmesiyle oluşmuştur (Derrida, 2014, s.38).

Derrida'ya göre temelde her kavram, farkların (differences) sistemli oyunuyla (jeu) beraber diğerine yani diğer kavramlara işaret eden bir sistematikte beraber yazılır. Bu oyunla beraber difference, basit bir kavram olarak kalmayıp, bir süreç ve sistemi var eder. Bundan dolayı difference, durgun bir yapıda olmayıp, sabitlik taşımaz ve ona "köken" denemez (Derrida, 1982, s.11). Dolayısıyla Derrida, différance'ı farkların oyunu olarak görerek, onu oyunun imkânı olarak tanır ve différance basit bir kelime olmanın aksine değişken bir sistematiktir.

Derrida'ya göre difference'ın tüm nitelikleri Herakleitos'tan bugüne kadar adı geçen oyunun niteliklerini yansıtır. Dolayısıyla difference oyunu, oyunun kapsamıyla doğrudan ilişkilidir (Dursun, 2014, s.102).

Derrida, dünyadaki tüm oyun biçimlerini anlamaya çalışmadan, ilkin irdelenmesi gereken "dünya oyunu"dur demektedir (Derrida, 1982b, s.50). Buradan hareketle oyun, "dünyada oyun" halinde sıradan oyunun merkezine almak, yine oyunu düşünmemektir. Oyunları tek tek ele almak yerine oyunun kendisine ulaşmak istenirse, "dünyada oyun" kavramı bir yana bırakılarak aşılmalıdır. Buradan hareketle, oyun radikal şekilde düşünmek isteniyorsa ilk olarak ontolojik ve transendental sorunlar ciddi bir şekilde aşılmalıdır (Derrida, 1982b, s.50). Yalnızca bu şekilde "dünya oyunu" aşılarak, oyun en geniş çerçevesinde anlaşılacaktır.

Derrida'ya göre "difference oyunu" ve "dünya oyunu" en geniş çerçeveye sahiptir. Ayrıca o "dünya oyunu"nu da difference ile yaklaşır. Bunun nedeni az önce ortaya koyulduğu üzere, bu kavramlar için "transendental" olanın tüketilmesi gereklidir ve bu kavramlar öncelikle "sınırsızca" genişletilmiş bir oyun ifade eder. Ayrıca Derrida, oyunu Herakleitos'un anlayışına benzer biçimde, dipsiz bir sataçta varlık oyununa konmuştur (Derrida, 1982a, s.22).

Dolayısıyla Derrida'da tıpkı Herakleitos ve Heidegger gibi oyunu sonsuz bir anlayışta ele almıştır. Derrida açısından oyunun dipsiz olması sadece transendental gösterilenin olmamasıyla değil, "merkezsizlik", "yapısal olmayış", "genel ekonomi" gibi kavramlarla ilişkilendirilir.

Derrida'ya göre, merkez kavramı, belirli bir dil veya kültürün temelini oluşturan bir kavramdır. Örneğin, Batı kültüründe Tanrı, insanlık tarihinin merkezi bir kavramıdır. Ancak Derrida, bu tür bir merkezi kavramın, daima etrafında dönen bir dizi karşıt kavramın ve bu kavramlar arasındaki etkileşimlerin meydana geldiği bir "oyun" içinde olduğunu savunur. Bu oyun, her zaman dil, düşünce ve kültürdeki diğer kavramlarla etkileşim halindedir ve hiçbir zaman tamamen sabit değildir. Bu nedenle, merkezi kavramların ve kavramların anlamları, zamanla değişir ve farklı yönleriyle keşfedilir.

Merkez ya da orijin, yapıdaki yapısallığı, ve onun öğelerini oyunla sınırlandırır. Ayrıca ona bütünlüklü formla beraber olanaklı kılar. Bundan dolayı Derrida, "merkez" kavramıyla beraber hem yapıyı yapı yapar hem de oyunu ortaya çıkaran bütünlük formunu ona verir. Elbette, merkez oyunu açıp, mümkün kıldığı gibi onu kapatır da. Merkez, merkez olmasından dolayı içerikler, öğeler ve terimler artık ikame edilemez (Derrida, 2002, s.352). Dolayısıyla merkezleşmiş yapı, kendini oyunun tesir alanının ötesinde kalan güven veren netlikten, oluşturucu sabitlikten itibaren oturtulmuş, kurulmuş bir oyun kavramıdır" (Derrida, 2002, s.353).

Sonuç olarak, merkez kavramı, oyunu yani farklılıkların ve etkilerin hareketini ifade eden difference kavramıyla birlikte geniş anlamda hareketi açıklar. Aynı anda merkez, kendi dışındaki bütün öğeleri kendi etrafında toparlayarak, bütünleştirir.

Ona göre, rastgele seçilen kavram, ilke veyahut ismin esas olarak belirlenmesi, merkezîleştirilmesi ve bu vesile ile bir merkez çevresinde düzenlenmiş ifadelerin ve yapıların olması ancak bahsi geçen merkezi konunun aslında olmayışıyla mümkün

olmaktadır (Derrida, 2002, s.353-354). Derrida'ya göre, bir merkez etrafında çeşitli öğelerin organize olması, merkezin gerçekten var olmayan bir boşlukta yer alması nedeniyle mümkündür. Bu boşluk hiçbir öge tarafından işgal edilemez çünkü merkez aslında var olmayan bir konumda bulunur. Ancak, merkezin yokluğu, herhangi bir ögenin merkez gibi davranabileceği anlamına gelir. Bu durumda, çeşitli kavramlar, ilke ve isimler merkezileşir ve etrafında söylem ve yapılar oyun olarak belirir. Başka bir ifadeyle merkezileşme ve onun etkileri ile söylem ve oyun ortaya çıkarlar. Öte yandan merkez konumu aslında merkez-olmayan bir konum olduğundan dolayı asıl anlamda bir merkez yani aşkın ya da ayrıcalıklı bir konum yoktur. Aşkın merkez olmayışı ile asıl anlamda bütünleştirme de olmayıp oyun sınırsızca genişler. Merkezin bu ikili yapısından, bütün ifadeler ve anlam oyunu bir çemberin içinde sınırlanır (Derrida, 2002, s.354-355).

Derrida oyunun sınırları hakkında, aynı zaman da “ekonomi” kavramı üstünden de bir okuma yapar. Derrida oyun kavramının, ekonomi gibi daha somut ve maddi alanlara da uygulanabileceğini düşünmüştür. Ona göre, ekonomi de bir oyun gibi işler ve bu oyun, para, değer, alım-satım ve değiş-tokuş kavramları gibi bir dizi karşıt kavramın etrafında döner. Derrida, ekonomi ve para kavramlarının, birbirleriyle bağlantılı oldukları ve karşılıklı olarak birbirlerinin anlamını belirledikleri düşüncesini savunmuştur. Bu nedenle, ekonomik işlemler sadece bir mal veya hizmetin değişimi olarak değil, aynı zamanda kavramsal bir değişim olarak da gerçekleşir. Derrida, para ve değer kavramlarına da benzer bir şekilde yaklaşmıştır. Ona göre, para değerli bir nesne değil, bir semboldür ve bu sembolün değeri, her zaman etrafındaki diğer sembollerle karşılaştırılarak belirlenir. Bu nedenle, para kavramı da ekonomik bir oyun olarak algılanabilir. O “Gramatoloji(2014)” adlı eserinde Hjelmslev’den alıntılama yaparak, ekonomik değer, tanım dolayısıyla iki yüzlü olduğunu söyler. Ona göre ekonomi, somut para birimlerinin karşısında sabit öge rolü oynamaz, kendine ölçek vazifesi olarak edinimlerin karşısında değişken bir rolde oynar (Dursun, 2014, s.88).

Sonuç olarak, öncelikle Derrida oyunu, difference olarak anlamaktadır. Difference'ı açıklayan niteliklerse, oyunun olanağını mümkün kılan niteliklerdir. Bu yüzden, ona göre difference, "fark hareketi ve etkisi" ile olanaklıdır. Bahse konu fark hareketinin, "gözden kaybolmalı" halinde ortaya çıkan difference, zıtlıkların seçiminde kararsız ve muğlak yapıya sahiptir. Buradan hareketle, difference "fark ve etkilerini" oluşturarak, onları oyun halinde açığa çıkarır. Evrende var olan her şey, "farklar ve etkilerinin" oyun alanına dahildir. "Farklar ve etkilerinin" oyunu sonsuz büyüklükte, geniş bir oyun inşa etse de bu oyun aslında temelsizdir. Temelsiz olmasının nedeni etkileriyle beraber gözükme olasılığı olsa dahi difference'ın kendisi de varolan değildir. Ayrıca yukarda ortaya konulduğu üzere Derrida, difference ile "dünya oyunu"nu "çember" kavramı üzerinden tekrar yorumlamıştır. Dolayısıyla tıpkı Nietzsche gibi Derrida'da da "çember" kavramını önemsemiş ve bütün "anlamlandırma oyunu" çember içerisinde gerçekleşmektedir. Ona göre, bir çember, başlangıç ve son arasında dönen bir dizi hareketten oluşur ve bu hareket, sürekli bir değişim ve hareket içinde olan bir ilişkiyi yansıtır. Derrida'ya göre, herhangi bir fikir veya kavramın anlamı, sürekli bir dönüşüm ve hareketin içinde olduğu için, tamamen belirsizdir ve her zaman açık bir şekilde ifade edilemez. Bu nedenle, herhangi bir fikir veya kavram, etrafındaki diğer fikirlerle ve kavramlarla ilişkilendirildiğinde anlam kazanır. Çember kavramı, Derrida'nın "oyun" anlayışıyla benzer bir şekilde işler ve her zaman hareket ve değişim içinde olur. Derrida, herhangi bir fikrin, kavramın veya felsefi teorisinin, bir çemberin içinde bulunabileceğini ve bu çemberin döngüsü içinde farklı yönlerden ve bakış açılarından anlaşılabilir olduğunu savunur.

Oyun Kavramı ve Ciddi Bir Eylem Olarak Oyun

Oyun Kavramı

Bir önceki bölümde Oyunun ontolojisini irdelenmiştir şimdi ise oyunun kültür ve toplum içerisindeki yerini diğer bir deyişle oyun kavramı irdelenecektir. Oyunun kültürdeki yerini gösterme açısından toplumlarca algılanışına odaklanmak yardımcı olacaktır.

Öncelikle oyun insanı insanlığa yaklaştırması açısından tüm kültür ve toplumlarda kendine kolayca yer bulmaktadır. En gelişmiş toplumlardan en geri kalmış ilkel kabileler dahil olmak üzere oyun olgusu her yerde kendini göstermektedir. Schiller bunu “insan, bütünüyle ancak insan olduğunda oynar ve yalnızca oynadığında tamamıyla bir insan olur” şeklinde dile getirmektedir (Schiller, 1999, s.61).

Elbette yaşam içerisinde bu kadar önemli paya sahip bir olgunun toplumdan topluma sergilenişinde veyahut alımlanmasında çeşitlilik görülmektedir.

Caillois'e göre, oyun insan doğasının önemli bir parçasıdır ve insanlar, hayatta kalma mücadelesinin yanı sıra, oyun aracılığıyla da keyif alır ve kendilerini geliştirirler. O, “Man, Play and Games(1958)” adlı eseriyle oyun kavramının belirginleşmesine katkı sağlamıştır. Caillois, aynı eserinde oyunu dört temel özelliğiyle tanımlamaktadır:

1. “Özgürlük”: Oyunun katılımcıları, kendi iradeleriyle oyuna katılır ve oyunun kurallarına uygun olarak hareket etmek veya etmemek konusunda özgürdürler.
2. “Belirsizlik”: Oyun, sonucu önceden belirlenmemiş ve belirsiz bir faaliyettir. Oyuncular, sonucu etkileyebilecek faktörlerin farkında olmalarına rağmen, sonucun kesin bir şekilde ne olacağı konusunda bilgi sahibi değildirler.
3. “Ayrıcalıklı Durum”: Oyun, oyuncuların normal yaşam koşullarından ayrıcalıklı bir durumda olduğu bir faaliyettir. Oyunun kuralları, normal yaşam kurallarından farklı

olabilir ve oyuncuların normal yaşamlarında yapamayacakları şeyleri yapmalarına izin verir.

4. "Hedef": Oyun, bir hedefe ulaşma amacını taşır. Bu hedef, oyuncuların kendilerine belirlediği bir hedef olabileceği gibi, oyundaki kuralların belirlediği bir hedef de olabilir (Caillois, 1958: s.5,10).

Bernard Suit, "The Grasshopper: Games, Life, and Utopia (1978)" adlı kitabında, oyun kavramını şu şekilde tanımlamıştır: Oyun, en azından bazı açılardan, isteyerek yapılan ciddi bir faaliyettir; oyun içindeki tüm faaliyetler, oyunun kendi kendine belirlediği amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilir. Bu amaçlar, oyuncuların oyunu taklit ederek benzer amaçlar peşinde koştuğu gerçek dünyadaki faaliyetlerle çakışabilir, ancak oyunun amaçları oynanan oyunun kendisine özgüdür (Suit, 1978, s.147).

Bu tanımdan anlaşılacağı gibi, oyun isteyerek yapılan bir faaliyettir ve oyuncuların katılımıyla gerçekleştirilir. Oyunda amaçlar vardır ve bu amaçlar oyuncuların eylemlerinin doğrultusunda gerçekleştirilir. Oyun, gerçek dünyadaki faaliyetlerle benzerlik gösterebilir, ancak oyunun kendine özgü amaçları vardır.

Merriam-Webster sözlüğüne göre ise "oyun", eğlence veya rekabet amacıyla bireyler veya gruplar arasında yapılan bir aktivite veya yarışmadır. Oyunlar, genellikle belirli kurallara göre oynanır ve kazanmak veya kaybetmek gibi sonuçlarla sonuçlanır. Oyunlar, çocuklar, gençler ve yetişkinler tarafından oynanabilir ve genellikle fiziksel, zihinsel veya stratejik beceriler gerektirir (Merriam-Webster, 2023).

Brian Sutton-Smith, oyun üzerine çalışan bir oyun teorisyeni ve araştırmacısıdır. Ona göre, oyun birçok farklı şekilde tanımlanabilir, ancak en genel anlamıyla oyun, özgürce seçilen amaçlar doğrultusunda yapılan gönüllü bir aktivitedir.

Sutton-Smith oyunun tam ve kesin tanımını yapmaktan kaçınsa da ona göre, oyunun bazı temel özellikleri şunlardır:

- Oyunun tanımı bütün konuları içerecek kadar geniş yapılmalıdır.
- Oyun sadece çocukları değil, yetişkinleri hatta hayvanları da içine alan bir düzlemde gerçekleşmektedir.
- Oyun sadece modern batı görüşün dikte ettiği şekilde rasyonel, gönüllü ve eğlenceli olarak sınırlandırılmamalıdır. Tarihin geniş spektrumu ve antropolojik kanıtlar göz önüne alındığın da böyle bir sınırın olmadığı görülmektedir.
- Oyun, sadece bir tavır ve deneyim değil, kendine özgü performansları ve stilizasyonlarıyla karakterize edilmelidir.
- Oyun mekân ve zamanla sınırlandırılmamalıdır. Çünkü bir festival gibi yıllarca sürebileceği gibi anlık bir olayda olabilmektedir.

Oyun aynı zamanda, iyi ya da kötü olarak nitelendirilemeyecek bir iletişim sistemidir (Sutton-Smith, 1997, s.218). Sutton-Smith'e göre, oyunların bu özellikleri, insanların oyunları neden oynadığı ve oyunların insanlar üzerindeki etkileri hakkında önemli ipuçları verir .

Metin And, “Oyun ve Büğü(2012)” adlı eserinde Frazer, Huizinga, Caillois ve Malinowski gibi düşünürlerin izini takip ederek oyunun çeşitli kültür ve dillerdeki anlamını araştırmıştır. Oyun kavramının daha açık bir şekilde ortaya konulabilmesi için çeşitli dil ve kültürdeki anlamı önem arz etmektedir. Yunanca'da oyun kelimesinin karşılıklarına baktığımızda, öncelikle çocuk oyunları için "-ında" ekinin kullanıldığını görüyoruz. Örneğin, Sphairinda "topla oynama", helkustinda "halat çekme oyunu" gibi. Ayrıca, eski Yunanca'da oyunla ilgili üç kelime daha var: paidia, adio ve agon. Paidia en sık kullanılanıdır ve "çocuğu" anlamında kullanılır. Ancak, bu sözcükler oynamak ve oyuncak anlamlarını kapsayan geniş bir kullanıma sahip olmakla birlikte, oyunun yarışma, karşılaşma, çatışma ve maç formlarını karşılamada yetersiz kalırlar. Antik Yunan yaşantısında önemli bir yer tutan bu formlar, agon kavramı ile ifade edilirken, oyun anlamında kullanılan ikinci sözcük adio, adirma daha çok

önemsiz, boş ve yararsız anlamına gelmektedir. Agon kavramı, toplantı ve pazar yeri anlamıyla ilişkilendirilir. Oyunun önemli özelliklerinden biri olan kazanmak, yenmek ve üstün gelmek için bir rakip veya hasım gereklidir. Kazanmak, oyunun sonunda birinin diğerinden daha üstün olduğunu gösterir (And, 2012, s.31).

Sanskrit dilinde oyunun karşılığı için dört farklı fiil kökü mevcuttur. Kridati, hayvanların, çocukların ve yetişkinlerin oyunlarını tanımlamak için sıklıkla kullanılır. Ayrıca rüzgârın ve dalgaların hareketi, zıplama, sıçrama, dans etme anlamlarını da içerir. Divyati, genellikle kumar ve zar oyunları, şaka yapmak anlamında kullanılır; ayrıca parlamak, belirip kaybolmak, ani bir gürültü gibi anlamlara da gelir. Las eki ise parlamak, oynamak ve aniden belirmek anlamlarına gelir. Lila ve lilayati fiilleri ise oyunun hafif, uçuk, önemsiz ve kolay yönlerini ifade eder (And, 2012, s.33).

Çince, çocuk oyunları anlamına gelen wan kelimesi yanı sıra alay etmek, bir işle uğraşmak, tadını çıkarmak gibi anlamlara da sahiptir. Yarışma anlamına gelen çeng, Yunanca agon ile aynı anlama gelirken, sat bir ödül için düzenlenmiş yarışmaları ifade eder. Japoncada ise oyunun tüm çeşitleri tek bir kelimeyle ifade edilir. İsim olarak "asobi", fiil olarak ise "asobu" şeklinde kullanılan bu kelime, genel olarak oyun, eğlence, boş zamanı değerlendirme, gezi, seyahat, boş gezmek, işsizlik gibi anlamlara gelir. Ayrıca taklit etmek, benzetmek, bir öğretmenle ya da üniversitede öğrenim görmek, sahte bir kavga etmek gibi durumlar için de kullanılır. Arapça ve Osmanlıca'da yaygın olarak kullanılan la'b kökü, oyun, kahkaha atma ve alay etme anlamlarında kullanılır. Osmanlıca'da mel'ab, oyun ve eğlence yerini ifade ederken, mel'abe, oyun, eğlence, yararsız iş anlamlarına gelir. Lu'b, oyun ve eğlence anlamında kullanılırken, lu'bet, oynanan şey veya oyuncak anlamlarını karşılar. Lu'bî, oyuncu anlamında kullanılırken, lu'biyyât daha çok gösteri, gösterişli oyunlar anlamına gelir. La'iba ise Avrupa dillerinde olduğu gibi müzik aleti çalmak anlamında kullanılır (And, 2012, s.33).

Latince'de oyun kavramı için tek bir kelime olan ludus kullanılmaktadır. Klasik Latince'de jocus, jocari şaka etme anlamına gelirken tam anlamıyla oyun anlamına gelmemektedir. Ludus, çocuk oyunlarını, eğlenceyi, yarışları, tapınaklarda yapılan ritüel oyunları ve tiyatro gösterilerini kapsamaktadır. Ludi ise Romalıların önemli genel şenlik ve gösterilerine verilen ad olup aynı zamanda okul öğrenimini ifade etmektedir. İlk durumda yarışma anlamına gelirken diğerinde ise uygulama anlamı taşımaktadır. Örneğin, Fransızca'da jeu ve jouer; İtalyanca'da gioco ve giocare; İspanyolca'da juego ve jugar; Portekizce'de jogo ve jogar; Rumence'de joc ve juca. German coğrafyasında spil ve spel kökleri sıkça kullanılırken Türkçe'deki gibi hem isim hem fiil olarak kullanılmazlar. İngilizce'de ise play ve game kavramları bulunmakta olup, play fiil, game ise isim olarak kullanılmaktadır (And, 2012, s.33).

Huizinga

Oyun Kavramı ve Kültürde Kavranılışı

Johan Huizinga, "Homo Ludens(2006)" adlı kitabında oyunun insan toplumlarındaki önemini ve doğasını ele almıştır. Huizinga, oyunu sadece bir eğlence veya zaman geçirme etkinliği olarak değil, insan kültürünün temel bir parçası olarak görür. Oyun; özgür bir şekilde razı olunan ancak tam anlamıyla emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırlarında gerçekleştirilen, bizzatihi bir amacı olan, gerilim ve sevinç duygusuyla alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem ya da faaliyettir (Huizinga, 2006, s.50). Özellikle İngilizcede play ve to play semantik açıdan dikkat çekicidir. Esas olarak oyun, oynamak ve ikincil olarak ise hızlı hareket, jest, el sıkışması, bir müzik aleti çalmak gibi bütün somut hareketleri ifade eder ve Angolasaksonca bir kelime olan plega ve plegandan türetilmiştir (Huizinga, 2006, s.62).

İnsan medeniyeti, yaygın olarak tanınan oyun kavramına herhangi bir ana özellik eklememiştir ve buna karşın oyunun bütün temel çizgileri hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiştir (Huizinga, 2006, s.16).Oyun, en basit şekillerde ve hayvan hayatının içinde de fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden fazlasıdır. Anlam açısından oyun, oldukça bol içeriğe sahiptir. Oyun içerisinde yaşamın ana ihtiyaçlarını aşmakta olan bir muhteva ve harekete anlam atfeden özerk bir eleman oynamaktadır. Bundan dolayı tüm oyunların bir anlamı vardır ve oyunun özünün içinde bulunan maddi olamayan bir unsurun varlığını açık etmektedir (Huizinga, 2006, s.17). Oyunun doğasını, neden bu tür bir eylemin gerçekleştirildiğini içeren tüm kuramlar aynı noktadan hareket ederler: oyunun oyun olarak kabul edilemeyecek farklı bir şeye karşıt biçimde ortaya çıktığı ve çeşitli biyoloji tabanlı isteklere cevap verdiği varsayımı. Oyunun amacını ve onun doğasını açıklamaya çalışan ifadelerin hiçbirisi birbirini dışlamaz. Bundan ötürüdür ki hepsi oyun kavramının bir kısmına atıfta bulunmaktadır. Öte yandan oyun kuramını tam anlamıyla açıklayan bir biyolojik kuram yoktur (Huizinga, 2006, s.18). Tüm çözümlemeleri ve mantıksal yorumlamaları reddetmesi oyunun zevkli yanıdır. Oyunun zevkli yanı, Huizinga'nın teorisinde merkezi bir konudur. Huizinga, oyunun insanların gerçek hayatlarının stres ve zorluklarından kaçmalarına izin verdiğini ve böylece zevkli bir deneyim yarattığını savunur. Oyunun kuralcı yapısı, oyunculara hedeflerine ulaşmak için stratejik düşünme, yaratıcılık ve takım çalışması gibi becerileri kullanma fırsatı verir. Bu, oyuncuların kendilerini geliştirmelerini ve yeni deneyimler yaşamalarını sağlar, bu da zevkli bir deneyim sunar.

Dolayısıyla oyun, zevkli yanı ve diğer içerikleriyle beraber bir bütün oluşturur. Oyun, onun bütünselliğinde kavranıp değerlendirmelidir. Çünkü oyun hem insanlar hem de hayvanlar âleminde var olduğu için onu rasyonellikle sınırlandırılmaz (Huizinga, 2006, s.19). İnsanlar oyun oynamakta ve oyun oynadığının bilincindedir, bu demektir ki insanı yalnızca akıllı bir varlıklar olarak ele almak eksiktir; çünkü oyun irrasyoneldir. İnsan toplumunun ilk

gerçekleştirdiği büyük faaliyetleri oyun ile iç içe olmuştur. İnsanın tüm değerleri üzerine inşa ettiği dilini düşünürsek, dili var eden zihin, sürekli oyun oynayarak madde ile düşünülmekte olan şey ikilisinde gidip gelir (Huizinga, 2006, s.21). Oyun kavramı ve gülme beraber anılsa da bu tarz bir belirleme yanlış olacaktır. Örneğin bir futbol maçını izleyenlere bakacak olursak hiçbirinin gülmeden gayet ciddi bir şekilde izlediğini görebiliriz (Huizinga, 2006, s.22). Gülme ve komik aynı karaktere sahiptir. Bizatihi oyun hem oyuncular hem de seyirciler için komik değildir.

Huizinga, şiiri bir oyun olarak değerlendirirken, bu oyun alanının mekansal sınırlarının maddi olmadığını savunmaktadır. Bu sınırlar, özellikle kanlı dövüşlerin yapıldığı stadyumlar veya oyun masalarındaki doğal sınırlar gibi belirlenmiş mekanlar olabileceği gibi, oyuncuların kasten belirlediği veya doğadaki ışık oyunlarında olduğu gibi "verili" de olabilir. Ancak ne olursa olsun, oyunla ilgili belli kuralların geçerli olduğu özerk bir alan ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle o, oyunu özerk bir "oyun sahası" ile oyun olmayandan ayırmaktadır. Oyun ile oyun olmayan ayrımının sonucunda, oyunun zaman ve mekanla ilişkili olduğu bir durum ortaya çıkmaktadır. Oyun, belirli bir zaman ve mekân içinde gerçekleşir ve tüm oyunlar, maddi veya maddi olmayan bir şekilde, önceden belirlenmiş bir oyun alanının içinde varlıklarını sürdürürler. Bu şekilde o, diğer filozoflar gibi oyunu, bir oyun alanı içinde ele alır (Huizinga, 2006, s.27).

Oyun için en önemli niteliklerden biri ise gerilimdir. Gerilim, belirsizlik ve şans içerir. Bu da bir gevşeme için bir istek uyandırır ve belirli bir gayret pahasına, başarı kazanılması gerekmektedir (Huizinga, 2006, s.28). Her oyunun kendine ait kuralları vardır. Bu kuralları, oyunun çizdiği kalıcı olmaya dünya sınırları içerisinde neyin yasaların kuvvetine muktedir olacağını belirler. Ayrıca oyunun kuralları kesin bir biçimde buyurucu ve tartışılmaya kapalıdır. Kurallardan şüphe duymak asla mümkün değildir. Kurallar ihlal edildiği an oyun çöker (Huizinga, 2006, s.29). Oyun, bir şey için mücadele veya bir şeyin temsilidir. Bu iki

işlev, oyunun bir şey için olan mücadeleyi temsil etmesi ya da bir şeyi en iyi temsil eden bir mücadele olması anlamında iç içe geçebilir (Huizinga, 2006, s.32).

Ona göre oyun, tanınan, sıradan veya gerçek yaşamın sınırları dışındadır (Huizinga, 2006, s.31). Bunun nedeni ise oyunun bütün maddi çıkarlardan ve yararlarından sıyrılmış bir eylem olmasıdır (Huizinga, 2006, s.27). O, günlük yaşamın özerk unsuru olan bu eylemi, gereksinim ve isteklerin dolaylı tatmin mekanizmalarının dışında tutar. Ona göre, uygarlığı oluşturan bir öge olan oyun, uygarlığın başlangıcından bu zamana kadar geçen süreçte çeşitli değişimler yaşamıştır. Örneğin uygarlığın ilk dönemlerine kıyasla, on sekizinci yüzyıldan sonra çağdaş dünyada oyunun çöküşü söz konusudur. O, çağdaş toplumu, maddi çıkarların, sinizmin ve her türlü normun olumsuz etkilerinin yer aldığı bir ortam olarak değerlendirmektedir. "Yunanca'da oyun kelimesinin üç farklı karşılığı vardır. Bunların en önemlileri paidia ve agon terimleridir. Paidia, oyunu en iyi şekilde yansıtan kelime olarak kabul edilir ve hem çocuk oyunlarını hem de tüm yetişkin oyun türlerini kapsar. Agon ise daha çok belli kuralları olan oyunları içerir, örneğin müsabakalar, olimpiyat oyunları ve yarışmalar gibi. Agon terimi, oyunun ciddiyetini vurgulamaktan ziyade kurallara uygunluğu ifade eder. Bununla birlikte, ona göre her iki terim de oyunu ifade eder. (Huizinga, 2006, s.50-53). Onu böyle düşünmeye iten başlıca faktör, onun oyunu bir aşırılık, bir lüks olarak görmesinden kaynaklanmaktadır. Çünkü ona göre, günlük yaşamın basitliğine karşı bir zevk kaynağı olan oyun, pratik kullanım ya da mal/hizmet değiş-tokuşu gibi bir yarar ya da fayda gözetmez. Dolayısıyla oyun, çıkarlarla ilgisi olmayan bir faaliyet alanı olarak nitelendirilebilir.

Oyun ve Ciddiyet

Huizinga'ya göre insanın uygarlık tarihi, oyun şeklinde ve oyununun içerisinde ortaya çıkmıştır (Huizinga, 2006, s.14). O, oyunun kültüre öncü olduğunu ve onun üzerinde veya

hiç yoksa özerk olduğunu belirtmiştir (Huizinga, 2006, s.16). Başka bir ifade ile ona göre oyun, kültürleri öne çıkaran ve kültür ya da kültürlerin oyunun bir belirtisi olarak görüldüğü bir şeydir. Oyun, insan ve hayvan alemini kapsayan bütünlük içinde köklü bir fenomen olup, kültür ve uygarlığın başlangıcından beri var olan bir şeydir ve gelişimlerinin tamamında varlığını sürdürmektedir. (Huizinga, 2006, s.19). O, oyun için "bağımsızlık"/ "ayrı olma" sıfatı kullanmıştır. Örneğin oyun, yaşadığımız uygarlıkla birlikte yayılmış olabilir veya onun temel yapıtaşlarından biri olabilir, ancak yine de oyun, tümüyle kültür veya uygarlık değildir. Bu nüans nedeniyle, oyun ile oyun olmayan veya günlük yaşam arasında bir ayrım yapmak zorunda kalınmaktadır.

Ona göre oyun, kendisinde amacı bulunan, belirli bir zamana ve mekâna sınırlı olan, insanı gerilim ve sevinç duygularıyla harekete geçiren, sıradan yaşamdan farklı bir bilinç durumuyla birlikte gönüllü olarak gerçekleştirilen bir aktivitedir. (Huizinga, 2006, s.50). Burada oyunda yaşanan gerilim-sevinç ikiliği ve oyun yaşamı-sıradan yaşam ikililiği kavramları dikkat çekmektedir.

Gerilim-sevinç ikiliğinde, oyunun gerilimli yönünü, "ciddiyet" fikri ile ilişkilendirebiliriz; buna karşılık sevinç veya haz ile ilgili yönünü, "ciddi olmayan" ile bağdaştırabiliriz. Oyun belli bir gerilimle oynanır ve kendiliğinde "ciddi" bir iştir. Bunu Huizinga'nın, Homo Ludens(2006) adlı eserini Türkçe 'ye çeviren Mehmet Ali Kılıçbay sunuş kısmında ele almıştır. Kılıçbay'a göre Huizinga, oyun ile ciddiyet arasındaki zıtlığı son derece ikna edici bir biçimde reddeder çünkü oyun gayet ciddi bir iştir.

Diğer yandan, oynayanın sevinç ve keyif duyguları, oyunun "mizahi" yönünü ortaya çıkarmaktadır. Bu açıdan bakıldığında oyun, mizahi ya da ciddi olmayanı içermektedir. Her oyun, keyifli bir oyundur. Keyifli olanın kendisi ve işleyişi ciddidir ama verdiği tat içerikçe gayri ciddidir. Ona göre ilk bakışta oyun fikri ciddiyet ile karşı karşıya durmaktadır. Fakat bu ilk temas ne sahici ne de tamamen yalandır. Oyunu ciddi olmayan ile nitelemek, onun

pozitif yönlerine dair hiçbir şey söylemez ve istikrar arz etmez. Oyunu, ciddi olmayandır olarak ele alırsak bu hemen çürütülebilir. Dolayısıyla oyun ciddi olandır. Gülme eylemi ele alınacak olursa, satranç veyahut futbol bir oyundur ve izleyicisinde asla gülme ile eşlik etmez, büyük bir ciddiyetle oynanırlar (Huizinga, 2006, s.22). Bu ifadeleri, Huizinga'nın oyunu nasıl ciddi bir şey olarak algıladığını gösterir. Evrende en yaygın oynanan oyunlardan biri olarak ibadet ele alındığın da gayet ciddi bir şekilde sergilendiği görülmektedir. Huizinga, ibadetin, ciddiyet denince akla gelen en yüksek ve en kutsal biçim olarak görmektedir. Dolayısıyla ister çocuk ister yetişkin oyunu olsun, bütün oyunlar pür ciddiyet içinde oynanabilmektedir (Huizinga, 2006, s.37). Buna rağmen o, "doğa bize oyunu heyecan/gerilim, neşe ve matraklıkla birlikte vermiştir" (Huizinga, 2006, s.22) de demiştir. Bu nedenle, oyun hem ciddi hem de eğlenceli, neşeli ve matrak öğeler içeren bir aktivitedir. O, oyunun hem ciddiyeti hem de ciddi olmayanı içerdiğini belirtirken, bu durum oyunun kendine özgü doğasından kaynaklanmaktadır. Oyunun ciddi olmayan yönü ise, oyunda bulunan neşe, eğlence, sevinç ve zevk gibi duyguların ortaya çıkardığı hislerdir. Oyunun asıl özelliği, ciddi/eğlenceli ayrımı değil, ciddi/ciddi olmayan zıtlığıdır.

Sonuç olarak, ona göre, oyun ve ciddiyet birbirini tamamlayan kavramlardır. Oyun, insanların hayal güçlerini kullanmalarına ve kendilerini keşfetmelerine yardımcı olurken, ciddiyet insanların gerçek dünyada karşılaştıkları sorunları çözmelerine ve hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olur. Oyunun ciddiyet ile ilişkisi bu çalışma için önem arz etmektedir. Sinema seyri doğası gereği bir oyundur ve bu oyun ciddiyet ile yapılmalıdır. Aksi takdirde bir filmin dünyasına girmek mümkün olmayacaktır. O, bir tür sinema sayılabilecek tragedyanın oyun ile ilişkisini şu sözlerle ifade eder:

“Dramın ve özellikle de komedinin içeriği agonal karakterdedir. Burada bir kavga verilmekte veya bir kişiye yahut bir görüşe saldırıda bulunmaktadır. Aristophanes, güzel söz söyleme yeteneğini Sokrates ve Euripides'e karşı kullanmaktadır. Dramın havası; Dionysos bayramlarındaki coşkunun, törensel sarhoşluğun, Dionysos'a

adanan şarkılardaki tutkunun havasıdır; maskesi nedeniyle seyircilerin gözünde sıradan dünyanın dışına yerleşen oyuncu, artık temsil etmeyip, gerçekleştirdiği ve bedenine büründüğü yabancı bir ben'e taşınmış olmaktadır. Bu duygusunu seyircilere de aktarmaktadır. Aiskhylos'un yaralayıcı dilinin şiddeti, ifade ve hayal gücünün çizgi dışı olması, oyunun kutsal karakterine tamamen uygundur ve bu karakterden türemiştir.” (Huizinga, 2006, s.187).

Buradan hareketle, bir çeşit drama olan tragedyanın oyun olduğu aşıkardır. Bu tarz eylemlerin bir perdeye yansıtılmasından doğan sinema da doğası gereği oyundur. Son bölümde, bir çeşit oyun olan sinemanın, ciddiyet ve oyunla ilişkisi çalışmanın diğer bağlamlarıyla beraber incelenecektir.

SİNEMA FELSEFESİ

Sinema ile felsefe arasındaki ilişkiyi ele alan sinema felsefesi, felsefenin yeni disiplinlerinden biridir. Son zamanlarda sıklıkla bahsedilse de sinemanın ortaya çıkışından beri onu anlama çabası devam etmektedir. İnsanlığın değişimiyle birlikte, farklı dönemlerde sinemayı anlama çabası da değişmiştir. Şu anda, sinema ile felsefe yapmanın mümkün olup olmadığı ve bunun koşulları gibi konular tartışılmaktadır (Nuyan, 2011, s.110). McClelland, sinema ve felsefe arasındaki ilişkiye odaklanarak, sinema filmleri ve felsefenin iki noktada kesiştiğini vurgulamıştır. İlk olarak, sinema felsefesi veya film felsefesi olarak adlandırabileceğimiz bir alt disiplin, filmlerin doğası hakkında felsefi sorular soran bir alandır. İkincisi, filmlerin felsefi boyutlarını tartışarak, filmlerin felsefi problemleri ele alabileceğini ve felsefi tartışmalara katkıda bulunabileceğini savunan bir yaklaşımdır (McClelland, 2011, s.11). Bu çalışmada, sinema felsefesine diğer deyişle filmlerin doğasını, onların özüne odaklanılacaktır. Bundan dolayı ilk olarak, sinemayı felsefenin gündemine

sokan ve bu konuda öncü olan Bergson'a değinilecektir. Bergson zaman, süre, hareket, imge, madde, bellek gibi kavramların felsefe tarihindeki köklerinden hareketle sinemanın özünü anlamaya çalışmıştır. Bergson'un ardından Deleuze, ondan aldığı mirasla hareket ve zaman imge kavramlarını geliştirerek, sinemayı bir düşünce üretme aracı olarak görmüştür. Bu başlık kapsamında ele alınacak son düşünür ise Daniel Frampton'dır. O, Deleuze'un etkisi altında film olarak felsefe fikri doğrultusunda araştırmalar yapmış ve film-zihin, film-dünya gibi kavramlarla, sinemanın doğasını irdelemeye çalışmıştır. Dolayısıyla bu çalışma kapsamında bu düşünürlerin seçilmesinin nedeni, felsefenin yeni disiplinlerinden biri olan sinema felsefesinin doğasını anlamaya çalışmada bir puzzle gibi birbirlerini tamamlamaları ve bu disiplinin öncüleri olmasıdır.

Bergson

Bergson, sinema sanatını düşünce dünyasına ilk kez getiren ve zaman bilincini geliştiren kişidir. Sinema üzerine felsefi bir tartışma başlatan ilk kişi olarak, 1907'de yayınlanan Yaratıcı Evrim adlı kitabının son bölümünde "Sinematografik illüzyon" başlığı altında sinemanın felsefi boyutlarını ele almıştır (Özcan, 2011, s.126). Bergson'un zihin eleştirisi genel olarak "sinematografik illüzyon" başlıklı bölümde doruk noktasına ulaşır. Bu başlık, Bergson'un sinema sanatına bakışındaki ana fikri açık bir şekilde ifade etmektedir. Bu bölümde ele aldığı sorunlar, sinemanın ne olduğunu ortaya çıkarmaktan çok uzaktır. Bergson için, sinema modern çağda zekanın bilgi edinme eğilimini mekanik bir illüzyon olarak açıklamak için kullanılan bir araçtır. Bu nedenle, o sinemayı, düşüncenin içine girdiği bunalımı çözecek bir girişim olarak görmemektedir. Ona göre, sinema gerçeği doğrudan sunma yeteneğinden yoksun olduğu gibi, günlük algımız da gerçeği doğrudan sunma yeteneğinden yoksundur. Bergson, sinemanın gerçekliğin doğrudan bilgisini sağlayan yeni bir düşünce aracı haline gelmesinin mantıksız olduğunu savunmaktadır.

Ona göre, sinema imgeye hareket ve zaman kazandırır da aslında en eski illüzyonu temsil etmektedir. Bergson, Zenon'un paradokslarına modern bir ad vererek, sinematografik illüzyonu açığa çıkarır (Bergson, 1984, s.391). Kitapta ele alınan konular, sinemayla ilgili olmasına rağmen onun asıl amacı farklı bir alana hizmet etmektedir. Felsefi bir yaklaşımla sinemaya yönelmesi, Platon'un idealar dünyasından yola çıkarak gerçek dünyayı açıklama yolunu seçmesine benzer. Bu nedenle, "sinematografik illüzyon" terimi, aslında diğer filozofların metinlerinden ve görüşlerinden yararlanarak ortaya çıkan bir analizdir. Onun felsefesinde ikinci dereceden bir role sahip olan bu analiz, felsefedeki problemler üzerinden şekillenmiştir (Totaro, 2001, s.1).

Bergson ve diğer filozoflar, sinema sanatına başlangıçta kuşkuyla yaklaşmıştır. Bunun nedeni, sinemanın henüz teknik açıdan yeni olması ve tanımlanmasının zorluğudur. Tanımlanmasının temelinde yatan zorluk, sinema hem bir sanata dair bütün özellikleri içinde barındırırken kendine has bir düşünme biçimine de barındırmasıdır. O, Platon'un temellerini attığı, zekanın merkezde olduğu düşünme şeklinin, hayatın özünü yakalamaktan çok uzak olduğunu ifade etmektedir. O, Platon'un sonsuz olan imge hareketlerinden sadece birkaç tanesini bir ereğe bağlayarak ve soyutlamalar yaparak "sinematografik imge"nin temelini attığını söylemektedir (Bergson, 1984, s.403). Platonik düalizm, soyutlamalarla beraber bu dünyayı sonsuz hareketli bir resim olarak tasarlamış ve sinematografik felsefeyi mükemmel bir biçimde oluşturmuştur (Flaxman, 2000, s.90). Gerçekliği ideallere uygun olarak tasarlamak, oluşu zekânın kontrolü altında parçalara ayırmak anlamına gelir. Bu parçalar, oluşun parçalanamayan ve ayrıştırılamayan sonsuzluğundan elde edilmiş bazı niteliklerin zaman dışı bir şekilde korunmasıdır. Diğer bir deyişle, gerçekliği sinematografik mekanizmalarla açıklamaya çalışmak, idealar felsefesi ile karşılaştırılabilir (Bergson, 1984, 403). Değişim ve oluşla açıklanan gerçekliğin ana unsuru "idealar" olarak seçilirse, ister istemez ardından tüm fizik, bilim ve hatta düşünce dünyası bile takip edecektir. Bu

perspektiften bakıldığı vakit sinematografik düşünme biçiminin, tüm düşünce dünyasında etkili olmasındaki en büyük rol Yunan felsefesindedir.

Yunan felsefesinin düşünce tarzı, evrensel oluşun sürekli akışından kesip aldığı anlık görüntülere dayanan zekanın sistemli bir biçimde kullanımını içermektedir. Bergson'a göre, bugün bile Yunan düşünürlerini tanımaya gerek kalmadan, düşüncenin sinematografik içgüdüüne güvendiğimiz zaman, Yunan tarzında felsefe yaparak aynı sonuçlara ulaşacağımızı söylemektedir (Bergson, 1984, s.404). Ona göre, zekaya dayalı düşünme tarzının egemen olduğu sürece, düşüncenin yanıltıcı eğilimlerinden kurtulmak mümkün değildir. İdealizm veya materyalizm gibi felsefi düşünce tarzları da aynı eğilimden kaynaklanmaktadır ve aynı sonuçlara götürebilir.

Bergson ile sinemayı bir araya getiren şey, imge ile hareket arasındaki sorundan kaynaklanmaktadır. Antik felsefe de gördüğümüz ruh-beden krizi, kartezyen felsefe de bilinç-madde olarak baş göstermiş, Bergson ile bu hareket-imgeye dönüşmüştür. Madde ve Bellek adlı yapıtında Bergson, zekadan hareketle oluşturulmuş felsefe sistemlerinin krizde olduğunu söyleyerek, kendi sistemine temel taşı olarak imgeyi koymuştur. Aynı kitapta imgeler dışında bir şeyin var olmadığını ileri sürerek, zihinsel ve maddi tözü reddetmiştir. Bergson'a göre hareketin belirleyici özelliği, yer kaplamasıdır, ancak imgenin belirleyici özelliği bilinçle ilişkilendirilmesidir veya daha genel olarak düşünseldir. Bergson, savıyla sinematografik imgenin habercisi oldu. Bu sayede, felsefenin aşamadığı ikilikleri, hareketli imge kavramıyla yıkmaya çalışılıyor (Özcan, 2011, s.127).

O, zekâdan kaynaklanan iki ana illüzyon olduğunu düşünmektedir. İlk olarak, istikrarsızın istikrarlı aracılığıyla, hareket edenin hareketsiz aracılığıyla düşünülebileceği varsayımından kaynaklanan yanılsama, ikincisi ise aynı şekilde şeyler üzerindeki eylemlerimizi tasarlarken zihnimizin edindiği alışkanlıklardan kaynaklanır. Yani hareket etmek için hareketsizden geçilmesi gerektiği gibi, doluyu düşünmek için de boşluğa başvurulmaktadır (Bergson,

1984, s.350-351). Bergson felsefenin, ortaya çıktığı ilk andan itibaren gerçekliği bu illüzyonlarla çözümlemeye çalıştığını düşünmektedir. Yunan felsefesinde Elalı Zenon'un öne sürdüğü düşünceler sonraki düşünürler tarafından da benimsendi. Ancak Bergson, gerçekliğin hareket olduğunu ve onu bölmeye çalışmanın hatalı olduğunu savunuyor. Bu nedenle hareketin gerçekliği yansıttığını düşünmektedir (Bergson, 1986, s.193). Gerçekliği algılamaya başladığımızda, homojen yapısına dönüp niteliklerine yoğunlaşmamız illüzyonudur. Çünkü hareketin kendisinden çok, hareketin görüldüğü anlardaki nitelikler bizim için önemlidir. Bergson, sinematografik imgenin zihnin gerçeklikten anlık fotoğraflar kesmesi ile aynı işleyiş yöntemine sahip olduğunu söyler. Bu kesinti etkinliği, zihnin her şeyi uzamsal olarak algılaması nedeniyle ortaya çıkar. Zihin, uzayda kendini daha rahat hisseder ve böylece uzayın egemenliği altına girerek gerçekliği kaçıır. Böylece gerçek hareketi statik terimlerle dile getirir ve doğasından ayırır.

O, bilginin tamamen pratik bir karaktere sahip olduğunu düşünmektedir çünkü bütün bilgilerimiz gerçeklikle kurduğumuz bağlantıya dayanmaktadır. Bu bağlantıların her biri sonucunda, sinema perdesine yansıyan imgeler gibi zihnimizde imgeler ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla, sinema pratik bilginizin mekanizmasıyla çalışan bir aygıttır. Sinematografik yöntem, gerçeklikle bağlantı kurduğumuz tek yöntemdir ve bu yöntemle bilgi akışını ve eylemlerin akışını birbirine bağlayarak pratik hayatı algılarız. Felsefi ya da bilimsel bütün bilgiler, işte bu mekanizmanın ürünüdür. O, bunu şu şekilde ifade etmektedir:

“Oluşu, ister düşünelim ister ifade edelim ya da ister algılamış olalım, hepsinde içimizden geçen bir çeşit sinematografik işlemde başka bir şey yapılmıyor. Bundan dolayı kısaca diyeceğiz ki pratik bilginizin mekanizması sinematografik bir mekanizmadır.” (Bergson, 1984, s.392).

Onun en büyük ideali, gerçeklik ya da oluşu, kendi doğasının döngüsüyle beraber dolaysız bir etkinlikle kavranmasıydı. Bu ideale yalnızca doğal algı veya sinematografik düşünme yöntemiyle aşılabılır.

Yeni Metafizik

Bergson, gerçekliği zıtlık ve ikilikler üzerinden okuyan felsefi sistemleri eleştirerek, ürettiği kavramlarla başka bir düşünceye, başka bir metafiziğe götüren “dinamik bir felsefe” ortaya koymuştur (Sütçü, 2011, s.46). O felsefenin yeni bir görev üstlenerek, sanatla benzer bir nihai hedef ortaya koyması gerektiğini düşünmektedir. Bu misyon, benzerlik ve özdeşliklerin reddedilmesi ve ayırım, değişim, oluş, hareket, zaman ve düşüncenin akışına odaklanmasıyla, akıl temelli doğruların sorgulanarak yeni düşünce ve yaşam biçimlerinin ortaya çıkarılmasıdır (Deleuze, 1974, s.22). O felsefenin ve sanatın konusunun, hakikatin, gerçekliğin ve yaşamın dolaysız kavranması olduğunu düşünmektedir. Kesin bilgiye erişmek için, yaşamı direkt olarak anlamak gereklidir. Var olan kavramlarla yaşamı tekrar sunmak, felsefenin arzu ettiği sonucu veremez. Bu tekrara düşmemek için yeni bir düşünce biçimine, yani yaşamı ve gerçekliği direkt olarak kavrayacak bir metafiziğe ihtiyaç vardır. Var olan kavramlarla yapılan işlemler geçmişin tekrarıdır. Bu nedenle, yaşamı ve gerçekliği daha doğrudan kavramak için yeni bir metafizik oluşturulmalıdır.

Yaşam, sürekli akış ve hareket halinde olduğundan, sabit kavramlarla kavranması imkânsız geniş bir yapıya sahiptir. Ancak düşünme süreciyle aydınlanan varlık alanı, genellikle yaşamın dondurulması sonucu elde edilen sabitliklerle ilişkilidir. Oysa yaşamın özü devinim ve atılımdan oluşur; yaratıcı bir evrimin kendisidir. Yaratıcı evrimi, eski kavramlarla tanımlamak mümkün değildir ve önceden belirlenemez (Bergson, 1984, s.13). Bu nedenle, metafizik, yaşamla farklı bir bağlantı kurmalıdır. Ancak bu şekilde düşünce etkinlikleriyle elde edilemeyen başka bir bilgi ve ilişkiyi tam olarak ortaya çıkarabiliriz. Bu yalnızca

bilimden daha geniş bir kavrayışla ve daha gelişmiş bir yöntemle mümkündür. Sadece bu amacı güden bir etkinlik, yaşamın kendisinde ve içsel yapısında yer alan oluş ve hareketi gözden kaçıran sistemli felsefelerden farklı olarak bu gerçeği kavrayabilir. Felsefenin sistemleri bu gerçeği kavrayamamış, sadece zekâ ve kavramlarla yetinmişlerdir (Deleuze, 1974, s.22). Öncelikle, gerçekliği değiştirmeden kesin bir bilgi elde etme arayışında olan bir metafiziğin kavramlarına odaklanmak gerekmektedir. Bu yeni metafizik Bergson'un kavramları üzerine inşa edilmiştir.

Bilime göre, uzay ve zaman metafiziğin konusudur. Bergson'a göre ise bilim uzaya bağlı algıyı, metafizikse süreyi ele alır. Bergson'un bu ayrımı, iki dünya arasındaki farklılığı ortaya koyar. Uzay-zaman ayrımı geometrik düzenle zamanı zekaya, hayati düzenle zamanı yani süreyi ise sezgiye karşılık gelir (Lorand, 1999, s.402). Bu iki dünya arasındaki fark, ilk olarak geometrik düzenin maddi, otomatik, uzamsal, zihinsel ve organize olmamış cansız varlıkları içerdiği alandır. İkinci olarak ise hayati düzen, sezgisel, saf, pozitif, iradeli, yaratıcı, bireysel ve organize olan canlı varlıkların bulunduğu alandır. Bilim, ilk alanı yani maddi dünyayı inceleyerek uzayda hareketin yüzünü kavrayabilirken, ikinci alan yani süre dünyası ise duyusal olarak sezgiyle dolaysız olarak ortaya konabilecek olan hareketin kendisinin kavranabileceği dünyadır. Başka bir deyişle, birincisi sadece uzaydaki yüzünü kavrayabileceğimiz hareketin yalnızca bir yüzünü içeren dünyayken, ikincisi hareketin kendisinin kavranabileceği dünyadır (Deleuze, 1974, s.24). Ona göre, önceki felsefe sistemleri, hayatın dinamizmini ele almalarına rağmen neredeyse her zaman bilimin tarzına uygun bir şekilde yapılmıştır. Felsefe, hayatı ve gerçekliği sadece zekâ ve algılamanın yasalarına uygun olarak ele almış ve sınırlamıştır. Bu nedenle, felsefe, bilim yöntemi ve prensibi olan zekânın ve algılamanın ötesine geçememiştir (Bergson, 1984, s.404).

Bergson, gerçekliğin bilgisine ulaşmak için metafiziğin bilim ve felsefeyle birleştirilmesi gerektiğini düşünür. Çünkü gerçeklik, bir yandan zekanın egemen olduğu maddi dünya, diğer yandan ise süreyle ilgili duyusal dünyadan oluşur. Bu nedenle, metafizik, sadece bilimi

ve kendi alanını içine alan bir etkinlik olduğunda gerçekliğin bilgisine ulaşılabilir. Bu, gerçekliği doğrudan ve bütüncül şekilde kavramak olduğu için, metafizik, bu kavrayışı başardığında sanatsal deneyimi gerçekleştirmiş olacaktır. Çünkü sanatsal deneyimi saptayan şey, gerçekliğin dolaysız şekilde kavranmasıdır. Gerçekliği dolaysız kavrayabilen bu metafizik, aslından sanatın kendisidir. Bergson bunu şu şekilde açıkça ifade eder:

“Sanatın amacı doğada, zihinde, içimizde ve dışımızda, duyularımıza ve bilincimize açıktan açığa çarpmayan şeyleri bize göstermek değilse acaba nedir?” (Bergson, 1986, s.181).

Eğer sanatın amacı gerçekliği doğrudan kavramaktan başka bir şeye yönelirse tümüyle anlamını kaybedecektir. Zira sanat, gerçekliğin direkt olarak bilincimize yansımayan yönlerini açığa çıkaran bir aktivitedir.

Sanatçı ise, içsel yaşantıyı şeylerin akımıyla bağlayan, gerçekliğin kapısını aralayabilen ve onların içsel akışını dolaysız ifade eden kişidir. Fakat sanatçı gerçekliği yaratmaz, gerçekliği keşfeder. Çünkü sanatçı, eserinde bu gerçekliği ortaya koyduğunda izleyici de bu gerçekliği fark edebilir (Hulme, 1977, s.149). Böylece sanatçı doğadaki şeylere ilişkin ortaya farklı bir çerçeve koymaktadır. Sanatçı, fark edilmeyeni fark ettiğinde ve eserinde ifade ettiğinde, insanlık için onu görmek daha kolay hale gelir. Sanatçının bakış açısı, geleneksel bakışın gözden kaçırdığı gerçekliği ortaya çıkarabilir, içinde var olan bir ögeyi ifade edebilir. Eğer sanatçı bunu söylemeseydi, insanlar onu anlamazdı (Hulme, 1977, s.151). Dolayısıyla sanat yaratmaz, açığa çıkarır. Sanatsal etkinlik bu yönüyle diğer etkinliklerden ayrılarak bizi dolaysız kavrayışa götürdüğünden metafizik ile örtüşür. Eğer bilim veya felsefe gerçekliğin aracısız bilgisine ulaşabilecekleri etkinlikler olsalardı, sanatın varoluşu gereksiz olurdu.

Yeni metafizik, önceden hazırlanmış tüm bilgilerin bir kenara bırakılmasını gerektirir. Felsefe ve bilim, sistemlerini oluştururken bilmeyi anlamak yerine bilgiyi karmaşıktırmıştır. Bundan dolayı gerçekliği sorgulamadan önce, ona dair elde edilen

bilginin sorgulanması gerekmektedir. O, yeni metafizik olarak adlandırdığı felsefi akımıyla, sadece belirli bir alana özgü olmayan, tüm alanları kapsayan değişmeyen bir bilgiye varmayı amaçlamaktadır. Bu nedenle, doğrudan anlayışa yol açacak bir yöntem arayışındadır. Metafizik, doğrudan anlayışı mümkün kılarak gerçeklik ve özne arasındaki ayrımı azaltmayı amaçlar. Öznenin zekadan kaynaklanan yönü, yanlış anlaşılmış analizlerle hem kendisinden hem de doğadan uzaklaşmıştır. Dolayısıyla felsefe, insanın evreni, bütünsel ve dolaysız kavrayışına sekte vuran zekadan ayrılıp, dolaysızlığın yöntemi olan sezgiye başvurulmalıdır.

Zekâ ve Sezgi

Felsefe tarihinde, zekâyâ dayanan düşüncenin etkisini vurgulayan filozofların yanı sıra, zekânın sınırlarını aşan bir kavrayıştan bahseden filozoflar da bulunmaktadır. Ancak, bu düşünürler, zekânın zamanın içinde çalıştığına inandıklarından, zekânın ötesine geçmenin, zamanın dışına çıkmakla mümkün olabileceğini düşünmüşlerdir (Bergson, 1986, 32). O, bu filozofların zekânın, sürenin kendisi üstünde değil, hayaleti üstünde yaptığını fark edemediklerini ileri sürmektedir. Bunun sonucunda, zekânın ötesindeki bir kavrayışa inanan filozoflar da felsefe tarihinde mevcuttur. Zekânın zamanla sınırlı olduğuna inandıklarından, kesin bilgiye ulaşmak için zamanın ötesine çıkmaları gerektiğini düşünmüşlerdir. Ancak, kesin bilgiye ulaşmak için zamanın ötesine çıkmak zorunlu değildir, izafi bilgidен kesin bilgiye ulaşmak mümkündür. Zamanı aşmaya çalışıp mutlak bilgiye ulaşmaya çalışan bir anlayış yine zekâyâ dayanmaktadır.

Yaşamın kendisi ise bir evrimdir. Ve değişim, sınırlı fikirlerimizi aşacak kadar düşünülebilir olduğunda, bedenimizin sürekli olarak değiştiğini anlamaktayız. Aslında beden, hayatın her anında sürekli olarak şekil değiştirmektedir. Dolayısıyla "biçim" diye bir şey aslında yoktur, "biçim" hareketsizliği ifade ederken, gerçeklik ise hareket etmek demektir (Bergson, 1984, 387). O, gerçekliğin değişim olduğuna inanarak, değişimin biçimle değil, bir durumdan bir

başka duruma geçmekle belirginleştiğini düşünmektedir. Biçim denilen şey sadece bu geçişten alınan anlık bir görüntüdür ve algımız gerçeğin akıcı sürekliliğini katılaştırarak süreksiz kavramlara hapsederek sınırlar. Halbuki değişim yaratıcı bir özellik taşır ve tüm yaşamı kapsayan sürekli bir ilerlemedir. Yaşam, bir olaydan bir başka olaya geçmekle kalmaz, aynı zamanda yeni bir şey yaratmak için yaratıcı bir atılımında bulunur.

Zekâ ise değişimi, bilimin uzayda ölçülebildiği ve böylece tanımlanabileceği bir olgu olarak ele alır. Fakat eğer filozofun görevi, hareket ve değişimin doğrudan doğruya anlaşılmasını sağlamaksa ve bunun için zekâ yetersiz kalıyorsa, zekâdan etkili bir tekniğe ihtiyaç vardır. Bu nedenle Bergson, hareketin ve değişimin dolaysız kavranması önündeki en büyük engelin, zekâdan kaynaklanan alışkanlıklar olduğunu düşünmektedir. İnsanın dışsal gözlemleri, içsel gözlemlerini şekillendiren alışkanlıkların kaynağıdır. Yüzeysel ve biçimsel zekâ, dünya ile etkileşime geçebilme becerisine sahip olmak için pratik yaşamın gerektirdiği araçları üretir ve düşünme faaliyetleri, tamamen pratik yaşamın üzerine odaklanır. Pratik yaşama göre şekillenen zekâ, odaklandığı her konuyu dış dünyanın yasalarına uygun hale getirme veya dönüştürme eğilimindedir. Bu nedenle kendini maddi evrene uyum sağlayacak şekilde konumlandırır. İçsel psikolojik süreçleri de dışsal değişime dahil ederek, sayısal olarak ifade edilebilen bir dizi oluşturur. Böylece, tüm içsel ve dışsal değişimi parçalara ayırır ve sayısal bir araç olarak kavramlar doğurur. Başka bir deyişle, zekânın asıl görevi analiz yöntemiyle kavramlar üretmektir. Daha sonra ürettiği bu kavramlara süreklilik, süreksizlik ve genellik gibi özellikler yükler. Bu kavramlara özellikler yüklemesinin nedeni, uzayda düşünme ve algılama yeteneğidir. Sezginin Latince karşılığı olan Intuition sözcüğü "Intueri" sözcüğünden gelir. Etimolojik kökeni, Intueri'nin "içini görmek" anlamına gelmesidir. İçini görme burada nesnenin içini görme yeteneği değil, öznenin ve nesnenin birbirleriyle iç içe geçmesidir. Tabii ki, bu iç içe geçme hali uzay yerine bilincin derinliklerinde vuku bulan bir örtüşmedir. O, bilincin derinlerinde gerçekleşen örtüşmeden doğan bu kavrama dolaysızlık anlamını yüklemektedir.

Ona göre, gerçeği doğrudan sunacak bir yöntem bulunmalı veya yaratılmalıdır, aksi takdirde sabit durumların ötesine geçmek mümkün olmayacaktır. O, gerçeği dolaysız olarak anlayabilecek bir yöntem arayışında, yaşamın tüm yönlerini kucaklayacak bir yöntem olarak sezgiyi görüyor. Bergson'a göre, felsefi bilgi, bilimsel bilgiden daha geniştir ve benzer şekilde, zekadan daha geniş bir yöntem olarak sezgi yöntemi önemlidir. Onun için, gerçeği doğrudan elde etmek önemlidir, bu nedenle sezgi yöntemi, öncelikle zamanla ilgilidir.

Zekâ temelli anlama şekli uzayda, sezgi temelli anlama şekli ise zamanda gerçekleşir. Zekâ temelli anlama şeklinde, gerçekliğin parçalanması dikkat çeken bir noktadır. Sezgi içinse, değişen zamanın öznel algılaması önemlidir. Sezgi, gerçeği ayrı ayrı algıları birleştirmek yerine çokluk olarak algılar. Bu nedenle, gerçekliği birleştirmek yerine zaten birlik olarak algılar. Bu, gerçeği analiz etmek veya açıklamak zorunda olmadan doğrudan kavrama yeteneği olarak ortaya çıkar. Sezgi, öznenin analitik yöntemle kavrayamadığı şeyleri doğrudan kavrar. Felsefi açıdan bakıldığında, sezgi doğrudan keşfedilen, aracısız bir kavrayış şekli olarak ortaya çıkar. Bergson felsefesinde, gerçeği doğrudan kavrama yeteneği olarak özel bir yere sahiptir. Ancak, algılar ve zihnin bir bileşimi olarak, gerçeği aracısız olarak ortaya çıkardığı için somut olarak ifade etmek zordur (Deleuze, 1974, s.23).

Zaman ve Süre

Dolaysız bilgiye ulaşmanın yolunun ayrım ve tekili kavramaktan geçer. Doğrudan ayrımı ve tekili kavrayabilmek için deneyim düzeyinde kalmak gerekmektedir. Felsefe sistemleri, genellikle deneyimi (yani olanı) ve onu aşanı (olması gerekeni) açıklarken ayrım ve tekili vurgularlar. Ancak Bergson'a göre, dolaysız kavrayış sadece deneyimden çıkarılabilen veya anlaşılabilen bir şeydir. Bu nedenle, Bergson gerçek deneyim koşullarını temel alarak a priori kategorilere dayalı evrensel bir özne yerine, kişinin yaşam süresini deneyimlerin şartı olarak görür. Dolaysız bilgi, sadece deneyimden kaynaklanan içgörülerden elde edilebilir.

Bu yüzden, Bergson'un düşüncesinde, deneyimi imkânsız hale getiren kategoriler (örneğin birlik, tümelik, zorunluluk gibi) yerine, süre kavramı önemlidir. Çünkü süre, var olanın içinde zaten var olan bir şeydir (Goodchild, 2005, s.49).

O, "Şuurun Doğrudan Doğruya Verileri" adlı eserinde, süreyi bir psikolojik deneyim olarak tanımlamaktadır. Bilgiye erişmek için çaba harcayan insan, nerede olursa olsun ve nereye giderse gitsin, dış dünyanın sınırlarını aşamaz. Hangi bilgiyi elde edersek edelim kaynağını sorguladığımız vakit, kendi içsel dünyamız karşımızda belirir. Dolayısıyla insanın bilme süreçlerini irdelerken, psikolojik süreçleri daima hesaba katmalıyız. Varlığına mutlak kanaat getirebildiğimiz ve en iyi bildiğimiz şey şüphesiz psikolojik süreçlerimizdir. Öyleyse, her türlü bilme etkinliğinin ilk durağı, psikolojik süreçler ve düşüncelerdir. Herkesin dışarıdan, basit bir analizle değil, sezgiyle içeriden anladığı bir gerçeklik vardır. Bu gerçeklik, sürekli akış halindeki benliğin, varoluş boyunca giden yoludur. İnsan ruh yoluyla başka hiçbir şeye akılcı bir şekilde sempati duymaz, ancak kesin olan bir şey var ki, kendiyle sempati kurabilmektedir (Bergson, 1986, s.220).

İçe dönük olduğumuzda, farklı konular arasında sırayla anlam kazanan noktalardan oluşan bir yapı yerine, içsel dünyamızda gerçekleşen değişimin sürekli bir akış olduğunu fark ederiz. Bu akışta, odak noktamız ara sıra parçalı bir geçiş yaşasa da, değişimin tamamında bu parçaların anlam kazandığı ortaya çıkar (Bergson, 1990, s.80). Bunu Bergson "Yaratıcı Tekâmül" adlı eserinde şu şekilde ifade etmektedir:

"Önce, bir durumdan ötekine geçtiğimi fark ediyorum. Isınıyorum ya da üşüyorum, neşeliyim ya da kederliyim, çalışıyorum ya da hiçbir şey yapmıyorum, etrafımdaki şeylere bakıyorum ya da başka bir şey düşünüyorum. Duyumlar, duygular, istekler, fikirler; işte bölünen varoluşumun içindeki değişimler ve ara sıra boyandığı renkler. O halde hiç durmadan değişiyorum. Ama bunu söylemek de yetmez. Değişim, ilk bakışta sanıldığından çok daha köklüdür." (Bergson, 1984, s.12).

Eğer Süre'ye içsel bir bakış atarsak, onun bölünmez bir nitelik taşıdığına dair yanılgımızın farkına varırız. Süre, kesintisiz bir şekilde bölünür ve bu nedenle birden fazla oluşum içerir. Bununla birlikte, niteliksel olarak değişmez, ancak bölünme sırasında niteliksel olarak değişir. Dolayısıyla sayısal bir çokluk içermez. Bölünmenin her aşamasında, bölünemeyen şeylerden bahsedilir (Deleuze, 2005, s.76).

O, içsel yaşantılarımızda dolaysızca sergilendiği halde genellikle dışsal zaman tarafından örtülen bilinç zamanını, süre olarak tanımlar. Ona göre, içsel bakış açımızı dışarıdan içimize yönlendirdiğimizde, donuklaşmış yüzey perdesi ortadan kalkar ve madde dünyasından gelen algıların ötesine geçeriz. Kendimizi süreye bıraktığımızda, benliğimizin derinliklerinde tekil yerine çoklu, kesintili yerine sürekli ve kararsız yerine istikrarlı olan ile karşılaşırız. Uzayın kusursuzca bölümlere ayrılmış yüzeysel görüntüleri arasında hiçbir şeyin kıyaslanamayacağı bir süre akışı vardır. Akış, aslen ne başlar ne de biter, sadece sürekli uzayıp gider. Bu nedenle yaşam, akıp kaybolmaktan başka bir şey değildir. Akış, geçmişin yolu üzerindeki şimdiki zamanı içine alan kesintisiz ve sürekli bir ip sarılığı gibi hareket eder (Bergson, 1986, s.221). Bu sürenin bizatihi kendisidir.

Gerçek zaman doğa bilimlerinin nazariyelerinde belirtilen ve küçük t harfiyle gösterilen ölçüme dayalı zaman anlayışına aykırıdır. Bilimin ele aldığı şekilde zaman saat gibi ölçüm aletleriyle ölçülebilmektedir. Bundan dolayı saatler saniyeler gibi norm birimlerle uzamsal ve homojen olarak temsil edilirler. Bu türden bir zaman anlayışı zamanın akışkanlığını göz önüne almaz, zamanı eylemsizlik, durağanlık olarak betimler. Bu şekilde bir zaman anlayışı bir yüzey üzerine çekilen bir çizgiden ibarettir. Halbuki, Bergson'un süre kavramı süreyi tamamen değişim, oluşum ve devingen olarak tarif eder (Bayraktar & Taşdelen, 2004 305).

Bergson, felsefe tarihince filozofların, süreyle gereğince ilgilenmedikleri ve süreyi mekânla bir tutarak sıradanlaştırdıkları için onları eleştirmektedir. Ona göre eski felsefe sistemleri zaman ve mekân aynı cinsmiş gibi ele alıp mekânın irdelenmesinden elde edilen sonuçları

zamana uygulanmışlardır. Bundan dolayı zaman teorisi genellikle mekân teorisine bağlı olarak ele alınmıştır. Halbuki asıl araştırılması gereken şey süredir.

Bergson zamanı ele alıp onun iki çeşit olduğunu söyler. Bunlardan ilki dış dünyaya ait olan homojen zamandır. Homojen zaman eşit parçalara bölünüp ölçülebilir, sayılabilir ve bu yüzden o mekânlaştırılmıştır. Homojen zamanı düz bir çizginin üstündeki noktaların toplamı olarak ifade edebiliriz. İkincisi olan heterojen zaman ise insanın içsel yaşantısında, bilince has zaman, yani süredir. Homojen zaman kendisini sürede var eder. Bergson süreye sezgi yordamıyla ulaşır ve süre; gerçek olan, sayıyla ölçülemeyen, uzayın terimleriyle ifade edilemeyendir (Öztürk, 2007, s.43). Gerçek zaman olan süreyi biz doğrudan deneyimlerimizle elde ederiz. Doğrudan deneyimlediğimiz zaman, parçalanamaz bir süreç oluşturmak için birbirlerinin içinde birleşen bilinç hallerinin geri döndürülemez ardışıklığıdır. Bunu Bergson şu şekilde ifade etmektedir:

“Süre, önceki durumlardan şimdiki durumu ayırmaksızın “ben”imizin (ego) kendisini serbestçe yaşamaya bıraktığı zaman, bilinç durumlarımızın varsayımsal olarak aldığı ardışıklık şeklidir.” (Bergson, 1990, s.95).

Maddi dünya uzaysal boyutlarıyla var olurken, süre zaman boyutuyla karşımıza çıkar. Maddi dünya, hareketlerin matematiksel analiziyle ortaya çıkan zamansallık özelliklerine sahiptir. Ancak alışkanlıklarımızın zekanın etkisiyle oluşması nedeniyle, bilincin zaman algısı uzayın etkisinde kalır. Sürenin öznel niteliği, uzayın niteliklerinden ayrı olarak ele alınmalıdır. Süre kavramının doğru anlaşılması, bilincin zamansal özelliklerinin incelenmesine imkan sağlar. Bergson, somut hayat durumlarından yola çıkarak süre kavramıyla insan doğasının niteliklerini ve evren karşısındaki konumunu açıklamaya çalışır. Süre kavramı, özne ve nesnenin birlikte ele alındığı bütüncül bir yaklaşım sunarak öznenin sınırlarını aşar. Bundan dolayı süre, zekâdan meydana gelen, nesne ve özne ayrımının aşılmasını sağlar (Sütçü, 2011, s.83).

Madde ve Bellek

Sürenin deneyimlenmesiyle beraber, yaşamsal deneyim ön plana çıkar ve bilincin yaşadığı parçalanma ve ayrımlar devre dışı kalır. Böylelikle süre, geçmiş, şimdi ve gelecek şeklindeki çizgisel bölünmeyi kenara iterek evrenin sürekliliğini kavrayarak anlam kazanır. Dolayısıyla süre artık bellek konumuna oturur. Süre, aslında bellek, bilinçlilik ve özgürlük kavramlarını içerir. Bellek, sürenin temel özelliğidir ve bu sayede bilinçlilik ve özgürlük ortaya çıkar. Bergson, süre ve bellek arasındaki bu özdeşliği genellikle iki farklı şekilde açıklar: geçmişin şimdiye kadar korunması ve muhafaza edilmesi (Deleuze, 2005, s.83).

Süre; önceki an, sonraki anda tıklır ve kendini biriktirir. Bu toplama, şimdinin bıraktığı iz ve henüz var olmayan oluşumdur. Bir anın sona erdiği zaman, diğeri henüz kaybolmamıştır. Bu nedenle, belleğin ayrılmaz iki yönü vardır: anı bellek ve sıkışma belleği (Deleuze, 2005, 83). Artık burada Bergson'un süreden hareketle yükselen bellek kuramı görülmektedir.

Bergson “Şuurun Doğrudan Doğruya Verileri” adlı eserinde yalnızca psikolojik bir varoluşa denk düşen süreyi, “Madde ve Bellek” adlı yapıtında madde ve ruh bağlantısı açısından temellendirme yoluna gider. Şuurun Doğrudan Doğruya Verileri’nde yer alan uzay ve süre arasındaki bağıntı, Madde ve Bellek kitabında madde ile süre ya da madde ile bellek ilişkisine tekabül eder. Her şeyin, beynin bile imgeden başka bir şey olmadığını ifade ederek, süre ve madde ilişkisini ontolojik düzleme taşır. Anıların belirli bir yerde saklanması gerektiği gibi bir yanılsamaya kapılıyoruz, sanki beyin bunları depolayacakmış gibi. Ancak beyin tamamen nesnellik prensiplerine uyar: Maddenin ve beynin diğer unsurları arasında hiçbir türden ayrım yapılamaz. Beyindeki her şey, saf algıda olduğu gibi hareket halindedir (burada "hareket" kelimesi, zamansal bir hareket anlamında değil, anlık bir kesit olarak anlaşılmalıdır). Bununla birlikte, anılar öznellik prensiplerinin bir parçasıdır. Beynin anılar

için bir temel ya da depo olarak görülmesi, iki farklı prensibi birbirine karıştırmaktır ve mantıksızdır (Deleuze, 2005, s.85).

Ona göre, maddi dünya imgelerin birleşmesinden oluştuğundan, algı da bu imgelerin etkileşiminden kaynaklanan bir sonuçtur. Başka bir deyişle, algı, bizim imgelere yönelik eylemimizin bir sonucudur. O, maddeyi doğrudan algılayabilen algının, maddeyle aynı doğaya sahip olduğunu ifade eder. Bu nedenle, algı tamamen kurgusal bir öneme sahiptir ve saf bir bilgidir (Bergson, 2007, s.22). Algı süreciyle ilgili olarak sürenin ihmal edilmesi mümkün değildir. Çünkü süre aslında bellek olduğundan, algı sürecinde önemli bir rol oynar. O, bellek kuramıyla birlikte madde ve bellek, saf algı ve saf anı, şimdi ve geçmiş arasındaki ikiliği aşmaya çalışır. O, şimdiyi temsil eden algı ile geçmişini temsil eden anı arasında bir ayrım olduğunu kabul etmekle birlikte, bunun doğanın bir ayrımı değil, sadece derece farklılığı olduğunu düşünür. Anı, diğer deyişle geçmiş, düşünülenin aksine geride kalan değil, kendinde varlığını sürdürür. Geçmişin geride kalmış olarak düşünülmesinin sebebi, artık canlanmayacak, var olmayan bir an olarak tasavvur edilmesidir. Ancak gerçekte geçmiş, varlığını şimdinin saf halindeki oluşunda sürdürür. Algı, yani eylemde mevcut olan oluş, şimdiyi temsil eder. Şimdinin temel ögesi, eylemde mevcut olma ya da yararlı olma niteliğidir. Geçmiş ise eylemden ve yararlılıktan uzaktır, ancak tam anlamıyla var olmaya devam eder.

Geçmiş, şimdiyle iç içe geçerek var olur ve hatta şimdinin yerini bile alabilir. Şimdinin katıksız oluşu, geçmişin imgeleriyle birleşerek gerçekleşir. Deneyim büyüdükçe, geçmiş diğer deneyimleri de kapsayarak onları ele geçirir. Geçmişin geride kalmış olarak tasavvur edilmesi bir yanılgıdır, çünkü o zaten şimdinin içinde yer alır. Sonuç olarak, her şimdi zaten var olmuştur, geçmiş ise hala var olmaktadır. Geçmiş ve şimdi arasındaki ayrım, bu sebepten kaynaklanmaktadır (Deleuze, 2005, s.86).

Bergson'a göre, geçmiş veya anıyı aramak sadece şimdiden gerçekleştirilen atlayışla mümkündür. Ancak bu atlayış, parçalanmış bir zaman boyutunda değil, sürenin akışı içinde gerçekleşir. Şeylerin bulundukları yerde algılanması gibi, geçmiş de sadece sürenin içinde anlaşılabilir. Bunu Bergson, Madde ve Bellek'te şu sözlerle ifade etmektedir:

“Bir anımızı hatırlamayı denediğimizde, tarihimizin bazı evrelerini çağırdığımızda, kendimize geri dönmek için şimdiden kendimizi ayırıp önce genel olarak geçmişe ardından geçmişin belli bir bölgesine yerleştiğimiz kendine özgü (sui generis) bir edimin bilincindeyizdir: kameranın odaklanması gibi ayarlama uğraşısı. Fakat anımız hala gücül haldedir; biz basitçe kendimizi, uygun bir tutum edinerek anıyı hatırlamaya hazırlarız. Anı, yoğunlaşmakta olan bir bulut katmanı gibi yavaş yavaş belirir gücülenden edimsele geçer.” (Bergson, 2007, s.101).

Sonuç olarak, gerçekte sadece şimdinin var olduğu, geçmiş ve geleceğin ise şimdinin içindeki iki boyut olarak var olduğu söylenebilir. Geçmiş ve gelecek, kesin bir şimdinin var olduğu süre boyunca ilişkilendirilir. Bu nedenle, sürenin kendisine ait olan geçmiş ve gelecek, her zaman geniş bir şimdinin içinde yer alır. Bu daha geniş şimdi, her zaman geçmiş ve geleceği kapsayan sonsuz bir zaman boyutudur (Deleuze, 1990, s.162).

Geçmiş sürekli olarak şimdi içinde büyür ve büyüdükçe onu değiştirir. Bellek, gerçekte geçmişin şimdide hala var olmasını sağlar. Bellek, anıları bir çekmecede saklayan ya da bir deftere yazan bir yetenek değildir, aslında süreçle ilgilidir, sadece geçmişin şimdide var olmasıdır. Yani, geçmişin kendini otomatik olarak şimdiye yansıtmasıdır. Bu nedenle, bilincin işleyişi geçmiş bilincin dışına atmaz, ancak sadece şimdiyi aydınlatmaya odaklanır. Bilincin işleyişi, şimdinin farkındalığına odaklanarak geçmiş yeniden canlandırmak yerine, onu sürekli olarak yeniden düzenler (Bergson, 1984, s.17).

Deleuze

Sinemanın ortaya çıkışından bugüne kadar üzerine yoğun bir şekilde düşünölen, tartışılan ve farklı teoriler geliştirilen bir faaliyet olduđu aşıkârdır. Gilles Deleuze'a göre sinema, bir düşünce üretim tarzıdır. Filozofların kavramlar kullanarak düşünce ürettiğı gibi, yönetmenler de hareket görüntüleri ve zaman görüntüleri kullanarak düşünce üretirler. Bu nedenle Deleuze, sinemanın, felsefeden yaratıcı eylem yönüyle farklı olmayan bir şekilde, kendi karakteristik özelliklerini, yani görüntülerini kullanarak duygu ve düşünce üretebildiğine inanmaktadır. Buradan hareketle sinemanın, görüntülerle düşünebilmeyi olanaklı kılan bir yapıya sahip olduđu görölmektedir. Film üreten yönetmen, tıpkı bir filozof gibi kendi deneyim dağarcığını kullanarak anlam üretimine koyulur. O, sinemayı, düşüncenin olduđu yerden alarak yukarıya taşıyan, harekete geçiren bir düşünsel etkinlik olarak yeniden konumlandırır. Sinema, Onun açıkladığı gibi, görsel bir evren yaratır ve imgeler yoluyla düşünce üretir. O, Bergson'un hareket imgesi ve zaman imgesi kavramlarını sinemaya uygulayarak, görüntüler üzerinden çalışan yeni bir imge ve gösterge sınıflandırması ortaya koyar. Bu sınıflandırmayla beraber sinemayı baştan sona yeni bir imgeler ve göstergeler rejimi olarak açıklar. Sinema hayatın bütün alanlarında varlığını hissettiren felsefeyle ilişkili düşünüş süreçlerinden kopuk bir şekilde ele alınamaz. Çünkü ona göre sinema, düşüncenin imgelerle ortaya çıktığı bir yaratım alanıdır. Bu nedenle onun sinema hakkında düşünmediğini, aksine sinemayla birlikte düşündüğünü söylemek daha doğru olacaktır.

Onun perspektifinden bakıldığında, sinemanın ürettiğı imgeler, saf düşüncenin kendileridir. Bu imgeler, onun tarafından geliştirilen fikirler ve kavramlarla birleştirilerek, yeni düşünsel oluşumların ve yeni üretimlerin zemini hazırlanır. Bu sayede felsefeden ayrılıp sinematografik imgelerle birleşen yeni düşüncelerin ortaya çıkması sağlanır. O, sinemayı sürekli bir pencere olarak okur. Ona göre sinema, her zaman düşüncelerin, oluşumların ve karşılaşmaların bir sürecidir. İmgelerin kanalları aracılığıyla hesapta olmayan alanlara

dokunan sinema, kendi gerçekliğine sahip bir tefekkür şeklidir ve atılımlar için bir fırsat sunar. Ona göre sinema, hareket ve zamanın imge içinde korunmuş bir biçimde olduğu bir oluş biçimidir ve düşüncelerin üretildiği bir yaratım tarzıdır.

Yönetmenler, filmlerini meydana getirirken, zihinlerindeki anlamları imgelere dönüştürerek tasarlarlar. Ancak sinemanın yaratımı burada son bulmaz, filmin üretim üstüne çok geçse dahi bağlandığı zihinler aracılığıyla düşünce üretmeyi etmeyi devam ettirir. Bundan dolayı yönetmenin yaratımı, sürekli akış halinde bulunan üretim sürecinin başlangıcını oluşturur. Ona göre sinema, sıradan bir hikâye anlatma biçimi veya bir bilgi aracı değildir. Ortaya koyduğumuz gibi sinema düşüncenin olanaklarından beslenen ve düşünce takdim eden bir aygıttır. Buna ek olarak sinema, salt düşünceyi sunmakla yetinmediği gibi var olan düşünüş biçimleri üzerinde dönüştürücü bir etki de yaratmaktadır.

O, felsefenin hayata bu şekilde yolculuk ettiğine inanır ve sinemanın modern hayatın en önemli faaliyetlerinden biri olduğunu ve dünyayı insan gözünün sınırlılığından öte bir şekilde açıkladığını düşünür. (Deleze, 2013, s.44-45). O, sinemanın özgünlüğünün herhangi bir taklit girişiminden kaçındığında ortaya çıktığını ve edebi bir tür olan romana benzerlik arayışından uzak durduğunda kazanıldığını belirtir. Sinemanın saf hali, kendi işleyişini kurduğunda ve kendisine özgü bir tarz oluşturduğunda ortaya çıkar. Deleuze, sinemanın sözle anlatılamayan şeyleri içerdiğini ve bu nedenle özgün olduğunu vurgular.

O, sinemanın gücünü hareket-imgeden zaman-imgeye geçiş sırasındaki izlerinde bulur. Hareket ve zaman imge kavramlarını, sinemada düşüncenin farklı işleniş biçimleri açısından incelemiştir. Hareket-imgeyi, ırmağın akışının ırankan ayrılamamasına benzeterek, hareketten ayrı düşünölemeyecek bir imge türü olarak tanımlamıştır (İlic, 2017, s.8). Sinemanın özgünlüğünü taklitlerden kaçınarak kazandığını ve edebi türlerle karşılaştırılmaması gerektiğini savunur. Saf sinema, kendi kendine yettiği ve özgün işleyişini oluşturduğu zaman ortaya çıkar. Hareket-imge, duyuları harekete geçiren şemalar

aracılığıyla özneyi belirli bir düşünceye yönlendiren fonksiyona sahiptir. Zaman-imge ise zamanı düz bir çizgide sunmaz, Bergson'un Süre kavramında ifade ettiği bütünlük ve oluş halindeki haliyle sunar. Ona göre sinematografik kavramlar, sinemadan türeyen ve yalnızca sinema aracılığıyla değerlendirilebilen imge biçimleri ve işaretlerdir (Deleuze, 2009, s.280). Onun sinema imgeleriyle ilgili düşünce sistemi, Hareket-İmge ve Zaman-İmge adını verdiği iki temel kavramı ortaya çıkarmıştır. Hareket-imge ve zaman-imge kavramlarına üzerine inşa ettiği düşünceleriyle, sinemayı düşünceye dayalı bir etkinlik alanı olarak görmektedir. O, "L'image-mouvement" (1983) ve "L'imagetemps" (1985) adlı eserleriyle hareket-imagesi ve zaman-imagesi kavramlarını açıklar. Hareket-imagesi ile öncesi II. Dünya Savaşı dönemi sinemasını, zaman-imagesi ile ise savaş sonrası İtalyan Yeni Gerçekçiliği ile şekillenen sinemayı inceler.

Hareket İmge

Hareketin sağlamak için kullanılan bir diğer yöntem ise montaj olarak karşımıza çıkmaktadır. Montaj, hareket-imgelerin bir araya getirilerek, dolaylı bir zaman imgesi oluşturacak şekilde düzenlenmesi ve kompozisyonudur (Deleuze, 2014b, s.48). Hareket-imgeler, hem parçaların oluşturduğu bütünün anlamında hem de bu parçaların bütünüyle oluşturduğu anlamda zamanın dolaylı imgelerini sunarlar. Bir çekim yapıldığında, her bir plan zamanın belli bir kesitini sunar. Bu planlar, hareket-imgelerin bir araya gelerek oluşturdukları bütünle birlikte, zamanı dolaylı yoldan aktarır. Filmsel zaman, belirli zaman kesitlerini bir araya getirerek, eksiltili bir anlatımla işler ve bütüne ulaşır. Bu sayede, hareket-imgelerin zamanın dolaylı imgelerini sunduğu anlaşılır. Zamansal atlama, bir hareketin sinematografik olarak sunulmasına neden olur. Ölü zamanlar ise kesilerek çıkarılır. Bir hareketi aktarmak için tamamını göstermek gerekli değildir. Başlangıç ve sonuç

kısımları ya da kimliği belirleyen bazı bölümleri göstermek, hareketin devamlılık algısını oluşturur ve göstermeye yetecektir.

Uyuşumlar, kesmeler ve uyuşumsuzluklar, bütünü belirlenmesi olarak montajı karşımıza çıkarmaktadır. Montaj, hareket-imgeleri temel alarak bütünü, yani zamanın imgesini açığa çıkarmak için yapılan bir eylemdir. Bu tür bir imge, hareket-imgelerin ve aralarındaki bağların birleşimiyle oluştuğundan dolaylıdır. Sinema da günlük algılama şekline benzer bir şekilde çeşitli imgelerin akışını düzenlenmiş bütünlerle ilişkilendirir. Ayrıca sinema, edimsel nesneleri ve bütünleri de imgelerden ayırır. Örneğin, sinema imgeleri anlamlı dizilerle bağlamak veya sentezlemek yerine imgeleri saf görsel biçimlerinde de kullanabilir (Deleuze, 1989, s.51). O, Ayzenştayn'ın montajın filmin bütünü hatta idea olduğu fikrine katılmaktadır. Bir filmin süresi ya da zamanı boyunca bir şeyler değişir ya da değişmiştir. Ancak, bu değişim dolaylı bir şekilde hareket-imgelerle bağlantılı olarak anlaşılabilir. Buna ek olarak montaj sonradan gelmemekle beraber üstelik bütün, bir anlamda önden gelmelidir, baştan varsayılmalıdır. Montaj, içinde veya başka bir şeyde olsun, zamanın dolaylı bir imgesini yaratır. Ancak bu, Bergson'un eleştirdiği gibi homojen bir zaman veya mekansallaştırılmış bir süre değildir; Bergson'un önceki metinlerinde belirttiği gibi, hareket-imgelerin ardışık birleşiminden kaynaklanan gerçek bir süre ve zamanın imgesidir (Deleuze, 2014b: 48).

Parçaların farklı şekillerde sıralanması, boyutların değişimi ve yaklaşan eylemlerin bir araya getirilmesi, montajın ya da ritmik bir sıralamanın üç farklı biçimini oluşturur. Bu, güçlü bir organik temsilin bir araya getirdiği bir grup ve parça olarak görülebilir. Hollywood, en güçlü biçimini buradan çıkaracaktır. Bu biçim, bir düelloyla beraber, eylemlerin bir yaklaşması vasıtasıyla, genel durumdan yeniden kurulmuş veya dönüştürülmüş bir duruma geçişle karakterizedir. Bu nedenle, Amerikan montajı organik ve aktif bir şekilde ortaya çıkar. Amerikan sinemasını anlatıya bağlı olmakla suçlamak yanlış olur; tam tersine, anlatısal öğeler bu montaj anlayışından doğar (Deleuze, 2014b, s.50).

Dört farklı montaj ön plana çıkar. Sinemanın yapı taşlarından olan hareket-imgeler her seferinde çok farklı kompozisyonlara nesne olurlar ve bu montaj türlerini oluştururlar. Amerikan sineması, ampirik ya da ampirist montajıyla organik ve aktif bir biçimde kullanırken; Sovyet sineması, maddi diyalektik montajıyla organik bir yaklaşım benimsemiştir. Fransız ekolü, organik olmayan bir yaklaşım benimsemiş olsa da niceliksel ve psişik montajla bütünlük sağlar. Alman dışavurumculuğu ise yeğinsel ve tinsel montajla psikolojik olmayan bir yaşamı psikolojik hale getirir (Deleuze, 2014b, s.80).

Burada amaçlanan, hareket-imgelerin yapısına ilişkin anlayışın organik, diyalektik, uzamsal ya da yeğinsel olmasına uygun olarak, farklı montaj türlerinin pratik ve teorik farklılıklarını açıklamaktır. Bu teori ve pratikler arasında hiçbirinin diğerinden daha üstün olduğunu iddia edemeyiz. Bu farklılıklar, sinemanın tekniği kadar düşüncesi veya felsefesiyle de ilgilidir (Deleuze, 2014b, s.80). Montajın sinematografik imgeyi bütünleştirdiği ve açıkça anlaşılabilen zamanla ilişkili olduğu tek genellemeyi yapabiliriz. Böylece, hem tek tek hareket-imgelerde hem de filmin bütününde zamanın dolaylı bir imgesini yansıtır. Sinema I: Hareket-İmge, değişken bir "şimdi" dir ve aynı zamanda geleceğin ve geçmişin sonsuzluğudur. Bu nedenle, farklı montaj biçimlerinin bu iki yöne farklı şekillerde odaklandığını görürüz. Hareket-imge, biri kümeler ve kümelerin parçalarıyla ilgiliyken, diğeri ise bütün ve bütünün değişimleriyle ilgilidir (Deleuze, 2014b, s.81).

Algılanım İmge

Deleuze, algıyı öznenin seçici bir şekilde imgeler evreninden bazı imgeleri ayıklaması olarak tanımlar. Özne, kendisiyle ilgili olmayanları ayıklar ve dünyayı eksik bir şekilde algılar. Bu nedenle, özne tarafından seçilen imgeye algı imgesi denir ve sadece imge evreninin bir parçasını yansıtır, bu da eksik bir algıya neden olur. Deleuze, eksik algıladığımızı ve gereksinimlerimizin bir fonksiyonu olarak bizi ilgilendirmeyen şeyleri algılamadığımızı

belirtir (Deleuze, 1986, s.63). Algı imgesi, özne ile diğer hareket imgelerinin karşılaşmasından doğan ilk imge türüdür.

Sinemanın öznel doğal algılamayla ilerlememesinin sebebi, merkezlerinin hareketliliği ve çerçevelerinin değişkenliğinin onu sürekli olarak merkezsiz ve çerçevesiz alanlara sürüklemesidir. Bu nedenle sinema, hareket-imgenin ilk rejimine, evrensel değişkenliğe ve bütünsel nesnel ve yayılmış algılamaya dahil olma eğilimindedir. Aslında, sinema her iki yöne doğru hareket eder. Öznel algılama, hareket-imge evreninin evrensel merkezlerinden biriyle birleştiğinde evrenin onu saracak şekilde kıvrılmasına ve düzenlenmesine neden olur. Dünya artık bir kavis kazanmış, çeper haline gelmiş ve ufuk çizgisi oluşturmuştur. Algılama-imge ve eylem-imge tam burada birbirine karışır. Algılama, eylemin belirsizlik merkezinin gecikmiş tepkisinden başka bir şey değildir. Eylem diye adlandırılan şey ise tam olarak belirsizlik merkezinin gecikmiş tepkisidir (Deleuze, 2014b, s.92).

Algı, kadrajlama işlemiyle ortaya çıkar. Kadrajın içine yerleştirilen nesnelerin seçimi ve düzenlenmesi, algının oluşumunu sağlar. Algı ve eylem arasında bulunan boşluk, mesafe ve aralıktır. Eylem, algının sonucunda elde edilen etkilerin gecikmiş tepkileridir. Dolayısıyla, hareketli görüntülerin ikinci aşaması eylem görüntüsüdür. Algıdan eyleme geçiş fark edilemeyecek kadar hızlı gerçekleşir (Deleuze, 2014b, s.93).

Eylem İmge

Bir önceki bölümde de dile getirildiği gibi hareket-imgenin ikinci büyük dönüşümü eylem-imge olarak karşımıza çıkmaktadır. Üzerinde geldiğimiz nokta artık ayırma, seçme veya kadraj değil, evrenin kıvrılmasıdır. Bu vesileyle şeylerin bizim üstümüzdeki yapay eylemiyle birlikte bizim şeyler üzerindeki mümkün eylemimiz ortaya çıkmaktadır (Deleuze, 2014b, s.93).

Eylem-imge'deki nitelikler ve güçler artık rastgele yerlerde oluşmaz, köken dünyalarını doldurmaz. Bunun yerine, belirli coğrafi, tarihsel ve toplumsal zaman ve mekanlarda doğrudan belirgin hale gelirler (Deleuze, 2014b, s.187). Dolayısıyla, çevreler ve davranışlar, hareketin oluşumunda ve nitelik ve güç üretiminde önemli bir rol oynar. Eylem-imge'nin iki tür uygulama biçimi vardır: büyük biçim ve küçük biçim. Büyük biçim, eylem yoluyla durumdan duruma geçişi ifade eder. İki durum arasında bir çatışma vardır. Durumun karakterinin derinlemesine işlenmesiyle bir tarafta ve diğer tarafta süresiz boşluklarla patlayan karakterde işlenen bu şekilde bir çatışma vardır (Deleuze, 2014b, s.204). Diğer yandan, bir eylem, bir davranış veya bir habitus gibi kısmen açıklığa kavuşmuş bir konuya yönelen eylem-imgeyi küçük biçim olarak adlandırırız (Deleuze, 2014b, s.210). Bu olay, duyuşal hareket ettirici şemanın tersine çevrilmiş bir halini gösterir. Örneğin, suç filmleri genellikle eylem-imge'nin büyük biçimini kullanırken, polisiye tarzı filmler daha çok eylem-imge'nin küçük biçimini kullanır ve gizemi korur.

Bir diğer eylem-imge çeşidi olan bürlesk, durumdan eyleme geçiş şeklinde açıklanır. Charlie Chaplin'in Şarlo karakterinin arkasını döndüğü, eşi tarafından terk edildiği sahnede Şarlo'nun ağlama eylemi hıçkırıklarla sarsılırken, yüzünü bize döndüğünde aslında elinde bulunan karıştırma kabını sallayarak kendisine bir kokteyl hazırladığını öğreniyoruz (Deleuze, 2014b, s.221). Bu sahnede Şarlo'nun ağlama eyleminden, aslında kokteyl hazırladığını öğrendiğimiz bir duruma geçiş bulunmaktadır. Eylem-imge, ticari ve ana akım sinemanın benimsediği bir yaklaşım, tüm çeşitleriyle vardır. Hareket-imge sineması da bu kavramları benimseyecek ve kendi yeniden üretimini sağlayarak özgün ifade biçimine sahip sınırlı özgürlük alanı oluşturacaktır.

Duygulanım İmge

Duygulanım-imge, farklı imgelerin birleşmesinden oluşan bir imge türüdür ve aynı zamanda duyusal bir hareket düzenidir (Deleuze, 2014b, s.120). Bergson, duyguyu duyarlı bir sinir üzerindeki bir tür motor eğilim olarak görür (Deleuze, 2014b, s.94). Duygulanım-imge, duyu-motoru kullanarak öznel algıdan etkin bir eyleme doğru hareket ederken nitelik ve güç üreten duyusal hareket düzenleri aracılığıyla gerçekleşir. Duygulanım-imge, nitelik ve yoğunluk serisi olarak adlandırılan iki kutup içerir. Yakın plan, yüzleştirilen bir nesne veya yüzleşen bir nesne gibi, her iki kutbu içerir ve ilk durumdan ikinci duruma geçişte ifade yaratır. İlk ifadeyi yansıtan yüz daha sonra niteliksel bir değişim geçirerek ilk ifadenin sunduğu bir güç üretir. Deleuze, yakın planı Griffith'in öznel bakış açısından ele alırken, Eisenstein'ın yakın planını nesnel olarak ele alır ve yeni bir nitelik ürettiği diyalektiği vurgular. Sinemanın insan yüzüne yaklaşabilme özelliğini önde gelen bir özelliği olarak gören Ingmar Bergman, yakın plan üzerinde en çok çalışan sinemacıdır (Yılmazok, 2018:126). Yakın plan, imgeyi zamansal ve mekansal koordinatlardan kurtararak saf duygunun ortaya çıkmasını sağlar. Mekân artık belirli bir mekân değil, Pascal Augé'nin ifadesiyle "herhangi mekân" haline gelir (Deleuze, 2014b, s.148).

Birinci boyut, eylem-imgeyi oluştururken, ikinci boyut ise duygulanım-imgeyi, yani yakın planı oluşturur. Duygu, belirli bir zaman veya mekândan bağımsızdır, ancak bir zamanın, bir mekânın, bir ortamın ifadesi olarak ortaya çıkar. Dolayısıyla duygulanım-imge, bir yüz veya yüzleştirilmiş bir nesne tarafından temsil edilen nitelik-güç ve herhangi bir mekânda sergilenen nitelik-güç olmak üzere iki tür göstergeyle karşı karşıya kalır.

O, bu üç unsurun bir sahnede nasıl kullanılabileceğini örnekler. Filmdeki bir karakter, eylem-imgeyi gerçekleştirir. Ardından karakter, kendini ve bulunduğu mekânı algılar, yani algı-imge oluşur. En son olarak, karakterin acılı ve çaresiz ifadesinin yakın planı, duygulanım-imgeyi temsil eder. Bu üç unsur, öznenin değil, özneliğin sinematografik

düşüncedeki yerini vurgular. Bu, yeni bir öznellik türü yaratır ve bilinci yıkmak yerine normalleştirme sınırlarının ötesindeki diğer bilinç tarzlarını ortaya çıkarır ve bu algı ile farklı bir eylem gerçekleştirir.

Montaj, görüntü düzenlemesiyle oluşan bir hareket-imge düzenidir. Algılanım-imgeler, duygulanım-imgeler ve eylem-imgeler arasındaki düzenlemelerle oluşur (Deleuze, 2014b, s.100). Hiçbir sinema filmi tek bir görüntü türüyle yapılamaz. Tüm filmler, farklı görüntü türlerini içerirler ancak baskın bir görüntü türü öne çıkabilir. Bu nedenle, Griffith'in yaklaşımını benimseyen Amerikan ekolü, genellikle eylem-imeye odaklanan ticari ve ana akım sinema anlayışına sahiptir. Üç tür plan, hareket-imgelerinin üç farklı türüne mekansal olarak karşılık gelir. Uzak plan genellikle bir algılanım-imge oluştururken, orta plan bir eylem-imde kullanılır ve yakın plan daha çok duygulanım-imgelerde yer alır (Deleuze, 2014b, s.101). Kesintisiz bir görüntü evrenini tamamen doğal algımızla kavramak mümkün değildir. O, sinemanın görüntüleri doğal algıdan daha iyi sunabileceğini savunmaktadır. Bu, canlı görüntünün doğal algıda tek bir merkezden yönlendiği, ancak kameranın birden fazla merkezden yönlendirilebildiği sinematik imgeler evrenine işaret eder.

Zaman İmge

Sinema, bazı imgeleri birleştirerek sekanslar oluşturur. Bu sekanslar, kameranın bakış açısından kesilip birleştirilerek çatışan bakış açıları yaratılabilir. Bizler genellikle günlük hayatta, önyargılı bakış açılarımızla dünyayı algılarız. Ancak sinema, özgür imgeler ve algılar sunarak günlük yaşamın şemalarından kurtulur. Sinematik bakış, tekil gözlemcilerden bağımsız bir yapıya sahiptir. Bu sayede farklı düşünce tarzlarından bağımsız olarak hayatın tamamına meydan okuyabilir. Sinema teknikleri, hayatı dönüştürme gücünü içinde barındırır. Deleuze, sinema tekniğinin hayatın algılanışını nasıl değiştirdiğini açıklar. Ona göre, ufak farklılıklar bile hayatın bütününe değiştirebilir (Colebrook, 2009, s.49).

O, filmlere felsefeyi uygulamak yerine filmlerin yaratımında felsefeyi dönüştürmeye izin verdiğini söyler. Bu dönüşüm, hareket ve zaman imgesi üzerinde gerçekleştirilir. Zaman ve hareketin yeniden değerlendirilmesiyle karşılaşırız. O, sinemanın gücünü hareket imgesinden zaman imgesine geçiş sürecinde arar. Önceki bölümde tartışıldığı gibi, hareket imgesiyle birlikte, bir bakış açısı süresince hareket eden kamera açılarıyla hareketin doğrudan anlatımı hala mümkündür. Bu nedenle düşünce, hayatın hareketliliğini anlayabilir. Zaman imgesinde, zaman dolaylı olarak sunulmaz; çünkü zaman-imge ile sunulan zamanın kendisi zamanı temsil eder. Zaman, bir hareketi diğerine bağlayan şey olarak sunulmaz (Deleuze, 1989, s.15).

O, iki sinema eseriyle sinemanın olanaklarını kullanarak zaman, imge ve algı gibi önemli kavramları keşfeder. Zaman-imge kavramı, sinemadan yola çıkarak yapısal kavramları yeniden düşünmemize izin verir ve yeni bir düşünme perspektifi açar. Deleuze, sinemanın düşünceyi dönüştürme şeklinin bir örneği olarak sinemadan faydalanırken, zaman-imge bizi zamanın kendisinin bir sunumuyla yüzleştirir ve hayatın oluşu ve dinamizmine katılırız. Sinema, yaşamın insani, kabul edilebilir ve zaten verili olan biçimlerinin ötesine geçmemizi sağlar ve bunu zamanın imgeleştirilmesiyle yapar. Bu başarı sinemanın doğası gereği bir zaman imgesi sunmasıyla gerçekleşir.

Onun sinema teorisinde önemli bir yere sahip olan hareket-imge ve zaman-imge kavramları, sinemanın olanaklarından yararlanarak felsefeyi dönüştürmektedir. Hareket-imge, tekil bakış açılarından oluşan zaman çizgisi üzerinde hareketin dolaysız anlatımını mümkün hale getirirken, zaman-imge zamanın kendisini sunarak dolaysız imgeleştirme sağlar. Hareket-imge, kamera hareketleri ve perspektif değişimleri yoluyla imgenin oluşumunu sağlarken zaman-imge, düşüncenin ifade edilmesinde göstergeyi aşan bir anlam taşır. Sinema, hayatın kabul edilmiş biçimlerinin ötesindeki oluşu imgeleştirerek bizlere sunar ve onun sinema teorisi de bu imgesel dilin felsefi anlamda kullanımına işaret eder. Bunu, Zaman-İmge'de şöyle ifade etmektedir;

“Geç Gelen Baharda vazo, kızın yarım gülümsemesi ile gözlerinin yaşla dolması arasına yerleşir. Burada bir oluş, değişim, geçiş vardır. Fakat değişenin biçimi değişmez, geçmez. Bu zamandır; zamanın ta kendisidir, "saf haldeki biraz zaman": değişen şeye değişimin meydana geldiği değişmez biçimi veren, dolaysız bir zaman-imge.” (Deleuze, 2021, s.28).

Sonuç olarak, sinema homojen ve düzenli bir evrenin bakış açısından çıkar. Artık zamanı hareketin üstünde meydana gelen bir çizgi olarak düşünmeyiz. Günlük algımızda, zamanı homojenleştiririz; tek bir zaman akışı olduğunu varsayarak, bunun da kendi zaman akışımız olduğunu düşünerek dünyayı kendi süremizden yana düzenlemekteyiz. Ancak, sinema bize şahsi olmayan, tek biçimli, soyut ya da algılanamaz olan, düzeneğin içindeki bir zamanı sunar. Sinematografik montajla beraber, herhangi bir bakış açısını veya zamanın akışını diğerinin yanına açıkça yerleştirerek, zamanın ayrımlaşmasını veya zaman bütünü oluşturarak çeşitli ritimleri gösterir.

Saf Optik ve Sessel Durumlar

Zaman-imge, kendisini parçalayan, devamlılığı olmayan ve bilinen zaman kavramını yıkan bir durumdur. Aşkınlık durumunda olan zaman, saf bir durumda ortaya çıkar ve zaman-imge şu anda, saf optik ve ses durumudur (Deleuze, 2021, s.331). Saf optik ve ses durumu, duyumotor bağlarını çözen, ilişkileri sınırlarından aşan ve hareket terimleri yerine doğrudan zamana açılan bir imgedir (Deleuze, 2021, s.12). Bu saf optik ve ses durumu, filmlerde karakterin tepki verememe durumunu, harabe yerlerini deneyimleyen ve ardından neredeyse aynı mekanlara giden ve ne yapacağına karar veremeyen durumlarla ifade edilir. Bunu Deleuze, De Sica' nın Umberto D'de oluşturduğu meşhur sekansında anlatır. Sabah erkenden mutfığa giren genç hizmetçi kız, monoton hareketlerle önce etrafı biraz temizler, musluktan

karıncaları uzaklaştırır ve kahve değirmenini alırken kapıyı ayağıyla hafifçe kapatır. Gözleri, karnında taşıdığı bebeğine odaklanır ve sanki tüm dünyanın yıkımına tanıklık etmiş gibi bir hava verir. Ancak bu sıradan ve günlük durumda, önemsiz görünen ama basit duyu-motor şemalara uygun hareketler sırasında aniden ortaya çıkan şey, küçük hizmetçi kızın veremediği yanıt veya tepkiyi çağrıştıran saf bir optik durumdur. Gözler, karın, işte burada karşılaşmanın gerçekleştiği yerdir... (Deleuze, 2021, s.10). Bu durumda karakter, etki-tepki esnasında kaybettiği şeyi görebildiği bir durumda sıkışmıştır. Hareket-imge seyirciye -bir sonraki imgede ne göreceğiz?- sorusunu sordururken, zaman-imge -bu imgede görülecek ne var?- diye düşündürmektedir. Ayrıca zaman-imgede, hareket-imgeden farklı olarak, durum sadece duygular aracılığıyla eyleme geçmez veya eylemsizliği üretmez. Tüm uzantılar kesilmiş, tüm aktif uzantılar artık kendisi olmuştur. Bu, bir duyu-motor durumu olmanın aksine, tamamen saf optik ve ses durumudur (Deleuze, 2021, s.12).

Zaman-imge nedensellik bağlantısından bağımsız olarak ortaya çıkar. Nedensellik açıklanamadığı için, zihindeki görüntünün tam olarak ne olduğu anlaşılamaz. Bu süreçte, zihindeki görüntüyü anlamlandırmak için önceden var olan -anılardaki görüntüler- hatırlanmaya başlanır. Görüntüler zihinde bir spiral şeklinde devre oluşturarak çağrışımlar oluşturur ve bir düşünce serüveni başlar (Deleuze, 2021, s.62-63). Burada hayali bir bağlantı var; bu çağrışım zihinde hatıra ve düşünce şeklinde algılanır. Deleuze'a göre, saf optik ve ses durumu (tanım) şimdiki bir görüntüdür, ancak harekete doğrudan uzanmak yerine, bir sanal görüntüye zincirlenir ve onunla bir devre oluşturur. Sorun, hangi sanal görüntünün rolünü oynayabileceğimizi daha net bir şekilde anlamaktır.

Optik görüntü, neden-sonuç ilişkisi ve eylemsellikten dolayı tasvir edilemediğinden, izleyiciyi zihnini kullanmaya zorlar. Tam olarak neyle karşı karşıya olduğumuzu anlayamadığımızda, zihin optik görüntüyü anlamlandırmak için hafızadaki diğer sanal görüntüleri aramaya başlar. Deleuze, "dikkat doluluğu farkındalık" adı verilen bir durumdan bahseder. Bu durum algılayanın, görüntüyü gördüğü ve zihnin harekete geçtiği, sanal

görüntüleri hatırlama arasında gidip geldiği bir durumdur. Zaman-imesi, özel ve sabit bir içeriğe sahip olmadan ortaya çıkar; bunun yerine, günlük hayatta karşılaşılan sıradan ayrıntılardan, olağanüstü hatta sınır durumlarına kadar uzanır. Ancak, zaman-ime en çok öznel imgelerde, çocukluk anılarında, düşlerde ve fantezilerde somutlaşır (Suner, 2015, s.122-123). Başka bir deyişle, zaman-ime, hareket-imde olduğu gibi açık bir şeye karşı eylem üretmez ve duygusal bir tepki oluşturmaz; bu nedenle işlevsel değildir. Artık bağımsız bir gerçeklik haline gelmiştir.

Günlük yaşamdan alınan görüntülerin harekete dönüşmesi, duyu-motor sistemini bozarak doğaüstü düşünce biçimlerinin, fantezilerin, rüyaların ve fantastik düşünme tarzlarının oluşmasına sebep olmuştur. Bu görüntüler bazen klişeleşmiş bir hal alır çünkü duysal-motor bağlantılar devreye sokulur ve bu bağlantılar düzenlenir. Diğer yandan, klişeden kurtulmak için bazen klişeden farklı bir şekilde sunulurlar. Saf optik ve ses imgeleri hareketin ardını betimler ve ima eder, ancak karakterler ve kamera açıları gibi unsurlarla ifade edilmezler. Hareketin duysal-motor görüntüde algılanamaması, farklı bir görüntü türünde anlaşılması gerektiği anlamına gelir. Hareket-ingenin kanunları hala geçerlidir ancak başka bir görüntü türünün ortaya çıkması için ilk adımı oluşturur. Bu nedenle, eylem-ingenin krizine karşı gereken geçiş saf optik ve ses imgesine doğrudur (Deleuze, 1989, s.21).

Herhangi Mekan

Optik ve ses temelli durumlar, konvansiyonel gerçekçiliğin güçlü duyu-motor durumlarına karşı yeni bir gerçekçilik anlayışı olan Yeni Gerçekçilik'te yer almaktadır. Duyu-motor durum, mekânda belirgin bir şekilde tanımlanabilen bir onayı varsayarak, buna uyum sağlayan, değiştiren ya da tepki veren bir eylemi gerektirir. Ancak saf optik veya ses durumları, herhangi bir mekânda kurulabilir.

İkinci Dünya Savaşı sonrası Avrupa'da, insanların tepki verirken kararsız kaldığı mekanlar, Deleuze tarafından "herhangi bir mekân" olarak tanımlanmaktadır (Deleuze, 2021, s.14). Bunun yanı sıra Deleuze'a göre, Batan Güneş'ten sonra, boş veya terk edilmiş mekanlar artık "herhangi bir mekan"dan farklı bir biçim kazanmıştır. Çünkü karakterlerin içi nesnel olarak boşalmış ve kendileri yokluğunun farkına varmış durumdadırlar. Herhangi bir mekânda hareketin devamlılığı için hesaplı bir yapı yoktur, bunun yerine kopuk, parçalanmış ve dağınık mekanlar vardır. Başka bir deyişle, imgedeki hareket birliği sağlanamadığı için, duyu-motor şema parçalanmış ve düşüncede saf zaman arasında bir çatlak meydana gelmiştir. Hareket-imge etki-tepki bağlantısıyla oluşturulduğunda, duyu-motor şema bölündü ve hareketin mantığı geçersiz hale geldi.

Sinemanın amacı, seyirciyi bütünlük içinde düşünmeye zorlamak değildir. Tam aksine, seyirciyi ayrıştırıcı bir etki ile düşüncenin merkezine yönlendirmektedir. Özne, kendini geliştirmek için kendinden daha büyük ve aşkın olanı keşfetmek, aşmak ve öznelleşme süreçlerinde işlemek zorundadır. Bu, zaman ve imgeyi ortaya çıkarır (Yetişkin, 2011, s.134). Bu sayede, her imge diğerlerinden farklılaşarak kendi sonsuzluğuna açılır. Bağlantıyı sağlayan şey, bağlantının yokluğudur. Bu nedenle, bir imge yalnızca gördüğümüz şeylerin ruh tarafından yaratılan bir kopyası değildir (Ranciere, 2016, s.119). Eylemsizliğin hâkim olduğu bu çatlakta, durumların artık eylem yaratamadığı zaman-imge bir sinema üretim biçimi ortaya çıkar ve sadece gören ve duyan olarak var olur (Deleuze, 2021, s.12).

Hatırlama İmge

Geri dönüş sahneleri olan flashbackler, hatırlama ve imgeleme arasındaki ilişkiyi göstererek gerçek görüntüyü ortaya koyar. Bu kapalı bir devredir ve izleyiciyi günümüze getirir. Carne'nin Daybreak filminde olduğu gibi, her flashback şimdiki durumun daha da derinleşmesine yol açar ve geçmişin sembolü olan hatırlama-imgeyi ortaya çıkarır (Deleuze,

2021, s.64). Daybreak'teki kader, geçmişe doğru bir yolculuk yaparak karakterleri hatıralar bölgesine götürür. Bu flashback sahneleri, determinizm ve nedensellikten öte bir kader anlayışı sunar. Mankiewicz'in flashback sahneleriyle karşılaştırıldığında, hatırlama-imge iki farklı kutba ayrılır. Mankiewicz'in anlatımında kaderin ötesinde bir açıklama, nedensellik ya da doğrusallık problemi yoktur. Zaman, her olasılığın kucaklaştığı, kesildiği veya kabul edilmediği bir ağıdır (Deleuze, 2021, s.65). Her bir çatal, gerçeğin yeniden ortaya çıktığı, doğrunun belirlenmediği sapmaları temsil eder.

Flashback genellikle geleneksel ve dışsal bir yöntem olarak tanımlanır. Çoğu zaman zincirleme açılma-kararmalarla belirginleşir ve gösterdiği imgeler genellikle üst üste bindirilmiş veya birbiriyle iç içe geçmiştir. Flashback, bize "dikkat hatıra!" gibi bir uyarı levhası sunarak kendini gösterir. Bu nedenle, psikolojik olarak geleneksel olmasına rağmen, duyu-motor belirlenimciliğin analogudur ve devrelerine rağmen doğrusal anlatının ilerleyişini kontrol altında tutmaktan başka bir işlevi yoktur. Flashback, hatıra-imgelerin geçmişin içsel işaretlerinden başka bir yerden kaynaklanan bir zorunluluğu olmalıdır. Ayrıca, hikaye şimdiki zamanda anlatılamayan bir şekilde olmalıdır. Bu nedenle, flashback başka bir şey tarafından gerekçelendirilmeli ya da dayatılmalı, hatıra-imgeyi başka bir şey işaretlemeli ve tasdik etmelidir (Deleuze, 2021, s.65).

Hatıra-imge, gerçek olmayan bir şey değildir, ancak kendi içinde bir sanal gerçekliği (Bergson'un "saf hatıra" olarak adlandırdığı şey) gerçekleştirir. Hatıra-imgenin bize geçmişini vermemesinin nedeni, sadece geçmişin -olmuş olduğu- eski şimdikiyi temsil etmesidir. Hatıra-imge gerçekleşmiş veya gerçekleşmekte olan, ancak gerçek ve şimdiki zamandaki imgeden ayırt edilemeyen bir imgedir. (Deleuze, 2021, s.71).

İkinci bir tanıma şekli olan dikkatli tanıma, hatıra-imgelerin yardımıyla oluşur. Örneğin; “o kişi geçen hafta şurada görüştüğüm kişi” şeklinde işler. Ancak, duyu-motor akışı kesintiye uğramış ve tekrar başlamış olan bu başarı, daha önce başarısız olduğumuz zamanlardan daha

bilgilendirici olabilir. Hatırlayamadığımızda, duyu-motor uzantısı askıda kalır ve mevcut imge, şimdiki optik algılamayla zincirlenmez, bir motor imge veya hatıra-imge ile teması tekrar kurulamaz. Sonuç olarak, hatıra-imge veya dikkatli tanımanın aksine, belleğin aksamaları ve tanıma başarısızlıkları bize optik-sesli imgenin gerçek eşleniğini verir (Deleuze, 2021, s.72).

Rüya İmge

Alman Ekspresyonizmi, psikolojik ve manevi konulara karşı ilgisi, Fransız ekolüyle yakın ilişkisi, Amerikan kısıtlamalarının kaldırılmasının ve zamanın gizeminin, imgelerin, düşüncelerin ve kameraların sadece öznel birleşimlerinin alternatifi olarak ortaya çıkmıştır. Avrupa sineması, bu özelliği nedeniyle Amerikan sinemasından ayrı bir yol izleyecektir. Dolayısıyla, Avrupa sineması doğaüstü düşünce yapılarını, sinematografik anlatımlarının bir ögesi olarak rüya durumlarını kullanır. Rüya, devrenin en geniş ve en yüzeyindeki katmanını ifade eder. Bu tanımda, eylem-imgenin duyu-motor bağı değil, algıyı hatırlamak için kullanılan çeşitli algılama devreleri de değildir. Optik veya işitsel hislerle sağlanan panoramik bir görüş yerine, herhangi bir duysal imgelerle rüya imgeleri arasında zayıf ve belirsiz bir bağlantı tercih edilir (Deleuze, 2021, s.73). Rüya ve bellek imgeleri, motor hareketleri ile tamamen kesintiye uğramış olsa bile, hatırlama imgesi ya da rüya imgesi ile bağlantı kurarak bu kaybı telafi eder. Rüyanın bu formu, tanımlandığında, optik ve ses imgesinin dünya hareketleriyle uzandığı söylenebilir. Ancak burada karakterin tepki verdiği optik-ses durumu değil, karakterin aşağılayıcı hareketini tamamlayan bir dünya hareketidir (Deleuze, 2021, s.76). Korku içinde tehlike ile yüzleşen çocuk kaçamaz, fakat dünya onun için kaçmaya başlar. Bu durumda dünya, artık gerçekleştiremeyeceği eylemler için sorumluluk üstlenmektedir. Bu sanal bir harekettir, ancak mekanın bütünlüğü, zamanın uzaması ve genişlemesiyle gerçekleşir (Deleuze, 2021, s.76). Bu nedenle en büyük devrenin

bir sınırdır. Rüya ve bellek imgeleri, teknik üretimleri bakımından birbirinden ayrılabilir iki kutbu vardır. Birincisi, doğrudan soyutlama yönünde, aşırı yüklü araçlarla soyuta doğru ilerler. Açılma-kararma, bindirme efektleri, bozuk kadrajlar, karmaşık kamera hareketleri, özel efektler ve laboratuvar manipülasyonlarını içerir. Diğeri ise tam tersidir, açık kesmelerle ya da montaj-kesmelerle işler ve sadece rüya edasıyla sürekli bir ayrılmayla ilerler, ancak bunu somut nesneler arasında yapar (Deleuze, 2021, s.75).

Müzikal komediler, rüya-imgelerin net bir şekilde görülebildiği bir film türüdür. Olaylar duyu-motor ilişkisini kuracak şekilde gelişse bile, karakterler dans etmeye başladığında optik ve ses durumlarından kaynaklanan rüya-imgeler ortaya çıkar. Dans, rüya durumuna geçişi simgeler. Dansla birlikte, filmin zaman devreleri askıya alınır ve zamanın saf durumları ortaya çıkar. Dans, derinlik ve canlılık katan güçlü bir ifade aracı olarak bu imgelere güçlü bir anlam yükler. Rüya-imgelerinde, dünya hareketi optik ve ses imgesiyle eşdeğerdir. Minelli ile, dans yalnızca dünya hareketi olmaktan çıkarak, farklı dünyalara geçişi sağlayan bir araç haline gelir. Dans, rüyanın hareketi olmanın ötesinde, bir dünyayı daha derin bir şekilde ifade eden bir şey haline gelir. Farklı bir dünyaya, hatta başka birinin rüyasına ya da geçmişine girmenin aracına dönüştüğünde daha da güçlenir (Deleuze, 2021, s.80).

Kristal İmge

Sinema, sadece imgeleri ele almaz, aynı zamanda onları bir evrenin içine yerleştirir. Bu sebeple, gerçek bir imgeyi hatırlama imgesi, rüya imgesi ve kristal imge ile birleştiren daha büyük devreler aranır. Gerçek bir imge, kendisiyle bir çift oluşturacak şekilde veya sanal bir imgeyle yansıtılarak daha geniş bir imge devresine dahil edilir. Bu gerçek ve sanal imge ilişkisi, iki tarafın imgesinin aynı anda gerçek ve sanal olarak oluşturulduğu açıktır. Gerçek imge ile bağıntılı olan optik ve akustik imgeleri "opsgin" ve "sonsign" olarak adlandırdık ve

daha sonra büyük devreler oluşturduk, hatırlama imgesi, rüya imgesi ve dünya imgesi gibi görünen şeylerle bağlantı kurduk. Ancak, gerçek optik imgenin kendisiyle küçük içsel devreler oluşturarak kendi sanal imgesini kristalleştirdiği noktada, opsign'ın gerçek genetik elementini bulduğumuzu görüyoruz. Bu bize opsign'ların ve onların bileşimlerinin anahtarını veya kalbini veren bir kristal imge sunar (Deleuze, 2021, s.87).

Kristal imgenin ayrılmaz iki yönü vardır, bunlar birbirinden ayırt edilemez. Gerçek ve sanal arasındaki karışıklık, onların ayrılmazlığını etkilemez. Gerçek ve sanalın, şimdinin ve geçmişin, etkin ve sanal olanın ayrılmazlığı zihinde yaratılmaz; bunlar, doğada ikili olarak var olan bazı imgelerin nesnel nitelikleridir (Deleuze, 2021, s.88). Kristal imgeler, genellikle ayna benzetmesi kullanılarak tasvir edilir. Ayna imgesi, gerçek karakteri sanal olarak yansıtırken, aynadaki yansıma gerçekliği elinde bulundurur ve karakteri dışarıda bırakır (Deleuze, 2021, s.89). Gerçek imge ve sanal imge, küçük iç devrelerden yola çıkarak sonunda bir tepe noktası oluştururlar.

Sanal imge gerçekleştiğinde, ayna gibi açıkça görülebilir ve net bir şekilde varlığını gösterir. Ancak gerçek imge, opak ve gölgeli olarak adlandırılan başka bir yerde sanallaşır ve görünmez hale gelir. Bu nedenle gerçek-sanal çifti, opak-saydam çiftinin değişimini yansıtan bir içeriğe sahiptir. Gerçek görüntü, opak veya gölgeli bir alanda sanala dönüşürken, sanal görüntü kendini saydam ve açık bir ortamda ortaya çıkararak gerçeğe dönüşür. Bir aktörün sanal imgesi gerçekleştiğinde berrak ve gerçek hale gelirken, gerçek imgesi gölgeli ve opaklaşarak uzaklaşır (Deleuze, 2021, s.91). Kristal-imgeler, opaklık aracılığıyla iki bilimsel paradigmayı ortaya koyar: birincisi nesnel ve nicel paradigma, ikincisi ise nitel paradigmadır. Kristal-imge, uzay terimleriyle ifade edilebilen niceliksel bir nesnellik ve birbirleriyle bir sayı ilişkisi içermeyen, ayrık bir öznel olarak niteliksel bir yapı taşır. Bu iki paradigma arasındaki ayrılmazlık noktası, birbirlerinin yerine geçmelerine ve dönüşümlerine olanak sağlar. Değişim ve kayıtsızlık, kristal devresinde üç şekilde meydana gelir: gerçek ve sanal, saydam ve opak, tohum ve çevre (Deleuze, 2021, s.94). Gerçek ve

sanal imgeler aynı ayrılmazlık noktasına doğru dönüşürler. Gerçek olan, sanal olanın içinde opak ve gölgeli bir alanda sanallaşırken, sanal olan gerçeğin saydamlığı ve açıklığında gerçekleşir. Bu dönüşümün garantisi, ayrılmazlık noktasının varlığıdır.

O, "Kristal, ifadedir" der ve ifade, aynadan tohuma doğru ilerler. Üç figürün içinde aynı devre hep tekrarlanır: gerçek ve sanal, opak ve saydam, tohum ve çevre. Her devre, tohum ve çevrenin oluşturduğu derlemenin genişleme potansiyeline bağlı olarak gerçekleşir: küçük kristalize tohum ve geniş kristalize edilebilir çevre. Anılar, rüyalar, hatta dünyalar, sadece bu bütünün, varyasyonlarına dayanan izafi devrelerdir (Deleuze, 2021, s.102).

Kristalik imge, farklı öğeleri içerebilir ancak temel özelliği gerçek ve sanal imgenin bölünmez bütünlüğüdür. Bu özellik, Bergson'un zaman yapısında aradığı bir açıklamaya sahiptir. Şimdiki zaman hem geçmişe uzanırken hem de şu anın yaşanması açısından şimdiye uzanır. Bu nedenle, bir imgenin gerçek ve sanal olarak hem aynı anda hem de farklı zamanlarda var olması gerekmektedir. Gerçek imge şimdiki zamanda mevcuttur ve eşzamanlı olarak sanal imge, yani aynadaki yansıması vardır (Deleuze, 2021, s.104). Bergson, sanal imgeyi hatırlama olarak adlandırır ve bunu zihinsel imgelerden ayırmak gerekir. Zihinsel imgeler kesinlikle sanal imgelerdir ancak bilinç düzeyinde ya da psikolojik durumlarda gerçekleşirler. Tam tersine, saf halde sanal imge geçmişe ilişkin olarak var değildir ve gerçek var oluşuna göre tanımlanır. Kristalik imge organik bir formda değildir (Deleuze, 2021, s.101). Kristal-imajın oluşumu, zamanın temel işlemidir: Geçmişin farklı bir zamanda değil, şu anki zamanda olduğu, ancak zamanın şu an ve şu andaki geçmiş olarak iki parçaya ayrılması gerektiği anlamına gelir. Zaman, bir yandan geçmişe doğru ilerlerken, diğer yandan geleceğin yaşanmasını mümkün kılan iki farklı parçaya bölünür. Bu bölünme zamanı oluşturur ve kristalde gördüğümüz zamanın kendisidir. Kristal-imaj zaman değildir, ancak zamanın varlığını gösterir. Kristal, gerçek zamanın imajıyla korunan geçmişin sanal imajı arasında sürekli olarak değişim yaratır. Bu farklılık içeren değişim, ayrılmaz bir noktayı gerektirir. Sonuç olarak, kristal-imaj, gerçek ve sanal imajların ayrıldığı noktada

durur ve kristalde görülen zamanın kendisidir, saf zaman olarak adlandırılır (Deleuze, 2021, s.104).

O, sinemadaki imge sunumunu hareket ve zamana dayalı olarak organik rejim ve kristal rejim olarak iki ayrı sistemle açıklamıştır. Hareket-imesi, mevcut gerçekliđi nitelendirmeye yönelik bir düşünce tarzını yansıtır. Organik rejim, klasik anlatı tarzı olan hareket-imesi ile ilişkilendirilir ve dışsal bir gerçeklikle birlikte varoluş kazanır. Organik rejimde, önceden var olduđu kabul edilen bir gerçeklik sunulur ve bu gerçeklik montajda birleştirilen betimlemelerle birlikte kronolojik olarak devamlılığı olan bir bütün olarak algılanır. Başka bir ifadeyle, organik rejim, imgelerin betimleme şekli ve bu imgeler arasındaki ilişki sonucu nitelik kazanır ve aktüel ve mantıksal bağlantılarla devamlılığı olan bir gerçekliđi yansıtır. (Sütçü, 2015, s.147-148). Organik rejimde, peşinen kabul edilen bir gerçeklik sunulur ve betimlemeler, montajda birleştirilerek kronolojik süreyle devam eden bir bütün olarak algılanır. Başka bir ifadeyle, organik rejim, imgenin betimlenme şekli ve imge arasındaki ilişki tarafından nitelik kazanır ve aktüel bağlantılar ve mantıksal bağlantılarla birlikte devamlılığı olan bir gerçekliğe karşılık gelir (Sütçü, 2015, s.149). Kristal rejim ise, imgeyi gerçeklikten ayırarak, onu saf sinemanın otonom nesnesi haline getirir. Bu rejimde, duyumotor uzantılardan kurtulan ve saf optik ve ses durumları belirten nesne yer alır (Deleuze, 2021, s.156-157). Yani, kristal rejim imgeyi, onun varlık biçimi ve diğeri imgelerle olan bağlantısı açısından gerçeklikten farklılaştırır ve tamamen saf sinemanın nesnesi haline getirir. Zaman, kronolojik bir çizgide geçmiş, şimdi ve gelecek olarak algılanmaz; bunun yerine, tek bir an içinde durur ve zaman kavramı düşünceyle bağlantılı hale gelir. Bu bağlantı, zamanın imgeleri aracılığıyla düşünceye yansıtılmasıyla gerçekleşir. Bu da sinematografik sanatın bize sunduđu bir düşünce alanı açar (Ranciere, 2016, s.123-124). Şu an gerçekleşen olaylar aktüeldir, geçmiş ise sanal bir düzlemde kalır. Anılar ise sanal olanın gerçekleştiđi anda hatırlanır ve somut hale gelir (Rushton, 2012, s.87-88). Başka bir deyişle, şimdiki zaman gerçek, anılar ise sanaldır. Onun zaman imgelerini ifade ediş biçimi, organik

rejimdeki aktüel bütünlük yerine kristal rejimde öykünün oluşlarla farklı bir boyut kazanması ve sanal ile gerçeklik arasındaki sınırın ortadan kalkmasıdır. Aktüel imge, diğer bir aktüel imgeyle art arda gelmek yerine kendi sanal imgesiyle bağlanarak kristal imgeleri yaratır. Bu sayede tüm imgeler kendi sonsuzluğuna açılır ve bağlantıyı sağlayan şey, bağlantısızlıktır (Ranciere, 2016, s.118).

Kristal rejimde, zaman imgesiyle birlikte tamamıyla gösterilenin dışına çıkılır ve aktüelin kendi bağlantılarının ayrışması nedeniyle gerçeğin de kendi bağlantıları kopar ve sanal daha baskın hale gelir. Gerçeklik ile sanal arasındaki sınırın kalkması, imgelerin mantığa aykırı bir şekilde bağlanarak birleşmesiyle gerçekleşir. Böylece, zaman-imge saf bir duruma gelir ve sinema, gerçek ile sanal arasında bir seçim yapmanın mümkün olmadığı bir ortam sağlar (Deleuze, 2021, s.58). Ek olarak belirtmek gerekiyor ki, bir filmde, hareket-imge ve zaman-imge gibi sinematografik imgeler birlikte yer alabilir. Bazı filmlerde, klasik kronolojik zaman anlayışı devam ederken, Bergsoncu zaman anlayışına dayalı geçmiş, şimdi ve geleceğin iç içe geçtiği bir zaman anlayışı da ortaya çıkabilir. Ancak, bazı filmlerde sadece bir tür imgeler baskın olabilir (Deleuze, 2014, s.100). Burada, onun "organik rejim" olarak tanımladığı klasik sinemanın betimleme ve kurgu anlayışı ile verili betimsel unsurların aşıldığı "klasik rejim" olarak tanımladığı iki farklı imgeden bahsettiği nokta ortaya çıkmaktadır. Organik rejimde, en önemli ayırıcı özellik, betimlenen gerçekliğin önceden var olan bir gerçekliğin yerini almasıdır.

Organik rejimde imge, dışsal gerçekliğin aracılığıyla açıklanırken, kristal rejimde imge, kendi gerçekliğini kendisi oluşturduğundan dolayı temsil niteliği taşımayan bir düşünme biçimiyle bağlantılı olarak ortaya çıkmaktadır. Böylece kristal betimleme ile zaman-imgeye dayalı sinema, organik betimlemede kabul edilen gerçekliği tamamen kesintiye uğratmaktadır. Dolayısıyla, var olanı tüketmek yerine üreten ve farklı bir gerçeklik oluşturan sinema söz konusu olmaktadır.

Daniel Frampton ve Filmozofi

21. yüzyılda film teorisyenleri, sinema ve felsefe arasındaki bağlantıyı inceleyen çalışmalar yürütmüşlerdir. Daniel Frampton gibi düşünürler, Deleuze'un "film olarak felsefe" yaklaşımını benimseyerek bu alanda çalışmalar yapmışlardır (Güğümcü, 2014, s.83). Felsefe olarak film veyahut diğer yaygın kullanımıyla film yapımı felsefe, filmlerin kendilerinin felsefe yaptığını savunan tezlerdir. Bu görüşe göre, medeniyet tarihi boyunca sözlü olarak başlayan ve daha sonra yazılı olarak devam eden felsefe disiplini, sinemanın ortaya çıkmasıyla birlikte sinematik imgeler aracılığıyla düşünmeye devam etmektedir (Öztürk, 2018, s.24).

Daniel Frampton, sinemanın yeni bir şekilde anlaşılması için "filmozofi" terimini kullanarak, aynı adlı manifestosunda bu kavramı detaylı bir şekilde açıklayarak filmi bir düşünme alanı olarak tanımlamıştır. Sinema hiçbir zaman sadece gerçekliğin dolaysız ve teknik bir yeniden üretimi olarak kendini göstermemiştir. Ona göre sinema doğuşundan itibaren diğer sanatlardan farklı gelişmeler kaydederek kendine özgü bir dünya yaratmıştır. O, filmin kendine has büyük bir evreni olduğunu vurguladıktan sonra film-dünya kavramına dikkat çekmektedir. Yirmi birinci yüzyılda her bireyin kendi film-dünyasına sahip olduğunu ifade ederek, bu fikri ortaya atmaktadır (Frampton, 2013, s.12). Elektronik cihazlarımızın sürekli yanımızda olması ve teknolojinin hızla ilerlemesiyle, hareketli görüntülerin hayatımızın büyük bir bölümüne egemen olduğu bir gerçektir. Bu nedenle, film-dünyanın gerçekten de tüm insanların hayatında önemli bir yer tuttuğunu söylemek mümkündür. Ona göre, sinema salonundan çıktıktan sonra bildiğimiz gerçekliğin, sinemanın yarattığı görsel ve estetik gerçeklikle birleştiği, düşüncelerimizin gerçeği dönüştürebileceğine inandığı bir gerçektir.

O, sinema felsefesi hakkındaki düşüncelerini ele aldığı "Filmozofi" adlı manifesto kitabının giriş bölümünde, sinemanın sadece bir felsefi sorunlar kitabı olmadığını ve filmin yalnızca öyküsü ve diyaloglarıyla düşünebileceğimizi söylemenin, sinemanın gerçek gücünü ve etkisini anlayamamaktan kaynaklandığını belirtir (Frampton, 2013, s.23). Onun ana tezi, filmin bir düşünme alanı olarak kavramsallaştırılması ve filmin şiirsel bir anlayışının fark edilmesidir. O, Filmozofi'de, sinemanın sadece bir felsefi sorunlar kitapçığı olmaktan daha fazlası olduğunu belirterek, öyküsü ve diyaloglarıyla düşünce sunmanın, sinemanın gücünü ve etkisini anlamamaktan kaynaklandığını dile getirir (Frampton, 2013, s.23). Onun temel fikri, filmin kendine has bir düşünce olarak ele alınmasıdır ve film kuramının nasıl ortaya konulduğu, filmin imaj betimleme dili ve bu dilin filmin yorumlanmasında nasıl bir rol oynadığı da önemlidir.

Filmozofi hem film-zihin ve film-düşünme felsefesi hem de felsefi film düşünmenin incelenmesi olarak algılanmaktadır (Frampton, 2013, s.281). O, film düşüncesinin insan düşüncesinden farklı olduğunu vurgulayarak, ikisinin birbiriyle karıştırılmaması gerektiğini düşünmektedir. Film, insanın deneyimlediği ruhsal durumları veya tutkuları değil; renk, ışık, hareket, hız, montaj, kadrajlama vb. şeylerin aracılığıyla düşünür (Schmerheim, 2008, s.110). Ona göre, bir film düşünürken, filmin mizanseni ve dramatik yapısı bütünlük arz etmelidir. Başka bir deyişle, film-düşünme, her ikisinin birlikte yol aldığı ve filmin organik bir düşünme yarattığı yeni bir retorik olarak "filmozofik" düşünmedir. Son otuz yılda yaşanan kültür ve imaj patlamasını bir hastalık olarak değil, evrimin bir sonucu olarak gören Frampton, kültürün yazılı sözcüklerden farklı bir yön aldığını ve yeni bir görme çağına geçtiğimizi düşünmektedir. Bu yeni imaj ve temsil dünyalarının incelenmesi gerektiğini savunan Frampton, bireysel kameraların gelişimi ve cep boyutuna inmelerinin, fotoğrafik medyanın insan belleği yerine geçmesine yol açtığını belirtmektedir (Frampton, 2013, s.324). Filmi, başka bir zihin olarak ele almanın, sinema ve televizyonun toplum üzerindeki etkilerinin nedenini açıklama ipuçları sağlayabileceğini ve sinema ve televizyonun gücünün

neden kontrol altında tutulması gerektiğinin anlaşılmasını sağlayabileceğini düşünürken, Filmozofi'nin, şekillendirilebilir plastik sinema döneminin bir ürünü olduğunu ifade etmektedir (Frampton, 2013, s.325).

Sonuç olarak o, filmin, özgün bir sinemasal ve felsefi değere sahip olduğuna vurgu yapar ve felsefeyi filme uygulamaktan ziyade filmi bütün olarak felsefi bir bakış açısıyla incelediğimizde filmin aslında felsefi olduğunu anlayacağımızı ileri sürer. Böylece film felsefesini daha iyi anlayabileceğimizi, filmin karakterlerini nasıl değiştirdiğini, düşünceleri nasıl aktardığını, belleği, rüyayı ve şiiri nasıl çağrıştırdığını, filmi zihin olarak ele almayı, düşüncelerle filmi nasıl ilişkilendirebileceğimizi ve genel anlamda Filmozofi olgusuyla nasıl anlayabileceğimizi açıklamaya çalışır.

Film-dünya

Frampton, filmin gerçekliğin kopyalanması yerine yeni bir gerçeklik ürettiğini, bu gerçekliğin bazen sıradan dünyanın gerçeklerine benzeyebildiği gibi fantastik ve bilimkurgu türleriyle de farklı bir dünya yaratabildiğini belirtmektedir (Frampton, 2013, s.18). Filmin şeffaf olmadığına, resmettiği şeylere dair inançlara tabi olduğuna dikkat çeken Frampton, filmin sürekli gerçekle karşılaştırılmasının, sinema incelemelerinin önünü kestiğini ve film varlığına yönelik radikal bir yeniden kavramsallaştırmayı olanaksız hale getirdiğini ifade etmektedir. Çağdaş sinemanın, her şeyi arzu edebileceği, her yere gidebileceği ve her şeyi düşünebileceği sonsuz bir canlandırma potansiyeline sahip olduğunu vurgulamaktadır. Hugo Münsterberg'in 1916'da farkına vardığı bu konuda, "Savaşın yerle bir ettiği, sonra barış meleşinin kutsadığı insanlığın muazzam hayalleri, bütün manevi anlamlarıyla gözlerimizin önünde belirebilir" (Münsterberg, 2014, s.12) ifadesiyle aktarır ve sinemanın kendine özgü doğasıyla bir film dünyası sunduğunu ifade etmektedir. Ardından Frampton film-dünyanın açığa çıkışını şu sözlerle ifade eder:

“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” (Frampton, 2013, s.18).

İngiliz film eleştirmeni Victor Francis Perkins'e göre, sinema zaman ve mekân arasındaki ilişkiyi değiştirerek gerçek dünyanın gerçekliğini sanatsal olarak değiştirir. Ancak film-dünya, gerçek dünyanın bir kopyası olmak yerine kendine ait bir dünyadır ve içindeki her şey artık sinemanın gerçekliğine dahildir (Perkins, 1993, s.70). Filmdeki karakterler, apartmanlar, nesneler ve manzaralar gerçek olamazlar çünkü hepsi sinemanın bir parçasıdır. Filmin gerçekliğine sıkı sıkıya bağlı kalmak, onun şiirsel yönünü azaltır ve filmin yeni bir dünya olduğunu kabul etmek gerekir. Sinema, gerçeğin düşüncelerinin yansıyan görüntüsü ve izleyicilerle paylaşılmasıdır. Film dünyası, insanların gerçekliği algılama ve kavrama şeklini değiştirebilir. Filmozofi savına göre, izleyicilerin sadece kameraların kaydettiği gerçekliği, filmin kendisi olarak görmesi izleyicilere ket vurabilir. Akışkan ve daima değişen film-dünyayı gerçeklikle karşılaştırmak anlamsızdır (Frampton, 2013, s.17).

Film, insanların dünya ile etkileşimlerini canlandırarak anlatır ve bu şekilde dünyayla ilişkilerimizi anlamamıza yardımcı olur. Bu canlandırma, bir tür düşünce veya amaç taşır. Film, özenle tasarlanmış ve düzenlenmiş bir dünyadır ve içindeki karakterler, birbirleriyle ilişkiler kurar, ayrılırlar, aşık olurlar, ölürlar ve kendilerini keşfederler. Bu olaylar yaklaşık iki saat boyunca gerçekleşir ve film-dünya, belirlenmiş ve sabit bir oluşumdur, değiştirilemez ve dokunulmaz bir niyet, karar, tercih veya inanç olarak adlandırılabilir. Film kadrajının akılsal olan ve olmayan çeşitli fikirleri içeren bir uzay yaratır. Bu uzay, belirlenmiş ve yönelinmiş bir uzaydır ve film, yeni bir dünya olarak tasarlanmış ve düzenlenmiştir. Seyirciler genellikle bu yapay zekâ labirentinde kaybolmaktan zevk alır (Frampton, 2013, s.19).

Ona göre, film-zihni iki boyutlu olarak ele alınabilir: bir yandan, insanları ve nesneleri içeren temel film-dünyasını yaratan film-varlık, diğer yandan ise bu film-dünyayı oluşturan ve yeniden şekillendiren film-varlık. Film-zihni, kendisini tam olarak film-dünyasının yaratımı ve film-düşünme işiyle var eder. Frampton, Andre Gaudreault, Robert Burgoyne ve George Wilson gibi düşünürlerin, eş zamanlı sunum ve yeniden şekillendirme kavramlarını açıklama gereksinimi duyduklarını belirtir. Filmozofi ise film-dünyanın yaratımının arkasındaki film-zihni kavramını anlayarak, filmi görmeye çalışarak bir ileri adım atmıştır. Filmozofi'ye göre, film bize her şeyi gösterebilir ve biz hareket eden ses-imajlarla karşılaşırız. Filmde bir yönetmen veya kamera görmeyiz, sadece özenle oluşturulmuş bir film görürüz (Frampton, 2013, s.126).

Film yapımı gerçek dünya kaydedilerek başlayabilir, ancak kameranın teknik perspektif yardımıyla bile gerçekliğin basitçe yeniden üretilir ve temel film-dünya gerçekliğin bir kopyası değildir. Filmin kendiliğinden biçimlenemeyeceğini savunan Bazin'in söylemine atıfta bulunan Frampton, film-zihnin film-yapma mekanizması aracılığıyla benzersiz bir film-dünyada kendi film-nesnelerini yarattığını ifade eder. Ona göre, film-dünyadaki nesnelerin hepsi film-zihin tarafından yaratılır ve film dünyanın içinde bulunan nesneler film zihnin de içerisinde. İzleyicinin bu paradoksa cevap verebileceğini belirten Film zihin insan bilincini zorlayıcı özellikler taşır. O, film zihnin yarattığı sandalyenin giderek büyüdüğünü iddia ederek, film dünyada bir sandalye haline gelir. Ancak izleyicinin, sandalyeyi film zihnin yarattığı bir nesne olarak görmek yerine, yalnızca kendisinin sandalyeye yaklaştığını hissettiğini belirtir.

O, izleyicinin kendi zihninde film-zihin kavramını kurarak bir filmi izlediğinde, çağdaş filmlerin bile seyirciyi manipüle etse bile, izleyicinin buna dikkatli yaklaşacağını ifade eder. Film yapımının yeni bir fiziği olduğunu ve her şeyin olabileceği yeni bir gelecek etrafında tasarlandığını belirterek, film-zihin kavramının filmin her yerinde var olduğunu söyler. O,

bu yeni fiziksel durumun yeni bir film-varlık kavramına ihtiyaç duyulmasına neden olduğunu vurgular (Frampton, 2013, s.132).

Film-zihin

Filmozofi'nin amacı, filmin bir düşünsel eylem olarak kabul edilmesi ve film varlığı ve biçimiyle ilgili kuramların geliştirilmesidir. Film-zihin, film-varlığıyla bağlantılı temel bir olgudur ve izleyicinin deneyimlediği görüntü ve seslerin kuramsal yaratıcısıdır. Filmozofi, film biçimi için film-düşünme kuramından yararlanmaktadır. Çağdaş filmlerin Filmozofi kuramına uygun olduğunu gösteren iki temel özellik vardır: İlk olarak, güvenilir olmayan anlatıcının ve subjektif olmayan bakış açısının kullanımı yaygındır. İkincisi, filmle ilgili her şey dijital teknolojiler aracılığıyla sanal olarak yaratılabilir hale gelmiştir. Bu nedenle, çağdaş filmleri eleştirenlerin, yeni bir kavram setine ve film-dünyasını betimlemek için yeni bir üsluba ve bakış açısına sahip olmaları gerekmektedir. Film-zihin, filmin deneysel bir tanımı değildir; tam tersine, filmin olaylarının ve hareketlerinin temellerinin kavramsal olarak anlaşılmasına olanak tanıyan bir düşünce tarzıdır. Anlatıcının filmin yaratımını açıklayamayacağına ve anlatının sınırlı olduğuna dikkat çeken Frampton, film-zihnin dışsal bir güç olmadığını ve ne mistik bir varlık ne de görünmez bir öteki olarak tanımlanamayacağını vurgulamaktadır. Film-zihin, filmin içinde mevcuttur ve filmin kendisinin söylemini, akışını yönlendiren ve saptayan bir faktördür. Başka bir deyişle, film-zihin, filmin kendisidir (Frampton, 2013, s.20).

Sinematografik bir bilincin varlığına işaret eden film-zihin, imajlar ve onların arasındaki ilişkilerin, uyumlu ya da kopuk durumlarının oluşturduğu yeni bir düşünme yolu olarak öne çıkmaktadır. Bu zihin türü, insan zihninden farklıdır ve bu nedenle "film-zihin" olarak adlandırılır. Film-zihin aracılığıyla, filmin hareketlerini ve olaylarını, film zihninin bir çıktısı

olarak görmek mümkündür. Dolayısıyla her film, farklı bir zihne sahip olarak nitelendirilebilir.

Film-zihin, filmin içinde doğrudan yer alan bir kuvvettir ve filmin söylemini güçlendirerek, akışını yönlendirerek kendini gösterir. Film, bir eylem olduğu için film-zihin, gayesini gerçekleştiren bir film biçimi aracı olarak tanımlanabilir (Frampton, 2013, s.21). Film-düşünme, filmi deneyimleyen seyircinin filmi yaşamış gibi hissetmesine olanak sağlar ve aynı zamanda filmin tüm biçimsel özelliklerinin belli bir değer taşıdığını, tüm filmin belli bir amaca hizmet ettiğini gösterir. Film-düşünme kavramı, film, dil, deneyim ve felsefe arasındaki güçlü bağlantılar nedeniyle, içeriği biçimle birleştirerek üslubu eylemin organik bir parçası haline getirir. Bu nedenle, biçim ve içerik arasındaki bağlantıyı güçlendirir ve film biçimini teknik bir işlevden daha fazlasına yükseltir. Başka bir deyişle, biçim kendisi içeriğin bir uzantısı değil, aynı zamanda kendisi içeriğin bir parçasıdır (Frampton, 2013, s.22). Örnek vermek gerekirse, filmin bir kahramanını ele alırsak, kameranın onu nasıl çektiği değil, filmin bu kahraman hakkındaki düşünceleri daha önemlidir. Seyirci, kahramanı filmin ona nasıl baktığı yoluyla anlar. Kamera açısı, kahramana dair bir algı yaratır. Bu şekilde, seyirci filmi daha iyi anlamak için duygularıyla bütünleşir. Bu nedenle, izleyiciler Filmozofi'nin önerdiği gibi filmi sezgisel bir şekilde deneyimleyerek teknoloji veya hikâye aracılığıyla değil, daha doğal bir yolla, film-düşünme ile tecrübe ederler.

O, Filmozofi'nin fikirlerinin film ve izleyici arasındaki birleşme noktasında geliştiğini ve film-düşünme kavramından elde edilen uygun bir retorik oluşturduğunu belirtir. Filmin ve tüm hareketli sesli görüntülerin imkanlarını popüler hale getirerek betimleme dilini yeniden oluşturma amacının, en önemli amaçlarından biri olduğunu açıklar. Frampton, imajların gücü ve etkileri hakkında çok az şey yazıldığını, filmlerle ilgili yazıların genellikle sadece olay örgüsü, karakterler ve kültürel göndermelerle ilgili olduğunu söyler. Kendi kuramının, filmin düşünme olarak ele alınmasının daha şiirsel bir anlayışı mümkün kılacağı ümidi üzerine dayandığını ifade eder (Frampton, 2013, s.23). Filmleri felsefi problemleri çözmek

için araç olarak kullanan yaklaşımların, film analizcilerini hareketli sesli görüntüyü görmezden gelerek karakterlere ve öyküye odaklanmaya cesaretlendirir. Bu durumda, bazı film öykülerinin bilindik felsefi problemleri kullanarak en iyi anlayabilecek olanların da yine felsefecilerdir. O, filmlerin sadece diyalog ve öykü ile sınırlı olmadığını, daha fazlasını içerdiğini düşünür (Frampton, 2013, s.24).

Film-zihin, bir filmin hikayesiyle birlikte kamera odaklanması, kamera hareketleri, montaj, renk, ses ve kadrajın düşüncelerini birleştirerek çalışır. Film, felsefeyle şiirsel bir yaklaşımla düşünülebilir ve filmin düşünceleri izleyici tarafından bütüncül bir şekilde anlaşılmalıdır (Frampton, 2013, s.25). Frampton, filmin tamamen yeni bir düşünce sistemi ve episteme içerdiğini söyleyerek, felsefenin paradigmalarına sinemada da ulaşabileceğini savunur (Frampton, 2013, s.26). Film-zihin, filmin eylemlerinin kökeninin kavramsal olarak betimlenmesidir ve Deleuze gibi bir filozofun bilim ve felsefe kadar çok kavram yaratma imkânı sunduğunu düşündürür. Film-zihin, bağımsız bir dünya kurabilir ve hareketli ses-imajların yaratılmasına ve niyetlerinin anlaşılmasına yardımcı olabilir (Frampton, 2013, s.121). Frampton, film-zihin görüşünün pratik olduğunu ve radikal bir çerçeve sunduğunu ifade etmektedir. Felsefenin sadece bir konu değil, aynı zamanda yaratıcı bir pratik olduğunu düşünen Ona göre, film-zihin görüşü, hareketli ses-imajların yaratılmasını ve niyetlerinin anlaşılmasını kolaylaştırır. Film-zihin, hikâyeyi mümkün olduğunca müdahale etmeden anlatır. Bu sayede izleyicinin, filmdeki karakterlerin değişimini takip etmesine olanak tanır. Ancak film, denetleyici bir tutum da benimseyerek karakterlerin dışında aksiyon olarak dünyayı yeniden yaratabilir. Her iki yaklaşımda da film düşüncesi aracılığıyla kendini ifade eder. Filmozofi'ye göre film-düşünme ve film-zihin, farklı parçalar olsa da bir bütün oluştururlar. Film-dünya ise kendisini film-zihinden kopmadan düzenlemez.

Frampton, film-düşüncenin kapalı olabileceğini, ancak film-zihnin gerçek insanlar tarafından yaratıldığı için dış dünyanın farkında olduğunu belirtir. Sanatçılar, kameralar, teknisyenler, yazarlar, mikrofonlar, oyuncular, doğa ve asistanlar gibi figürlerin hepsinin

rolü olduğunu ifade eder (Frampton, 2013, s.124). Filmozofi'nin hedefi, yönetmenlerin yaratıcılığı veya sinema mekanizmalarının açığa çıkarılması değil, izleyicilerin film tarafından nasıl kavramlar hissettiğini anlamaktır. Bu nedenle, filmin görüntü ve seslerinin ana sinema araçları olduğunu öne sürer. Böylece filmin kendi düşünceleri anlaşılır ve film tecrübesinin şiirsel yanı, film-zihin aracılığıyla keşfedilir.

O, filmin başlamasıyla birlikte film-zihninin devreye girdiğini ve film-düşünmenin yerini aldığını belirtir. Böylece filmin her bir parçasının amacının ve tüm biçimsel özelliklerinin bir anlamı olduğunu öne sürer (Frampton, 2013, s.125). Film-zihin kavramı, film için bir tür gelecek yanıtı niteliğindedir. Film-zihin, nesnelerin zamanını ve uzamını değiştirebilen, gerçekçi olmayan dünyalar yaratan ve gerçek dünyaları yeniden tasarlayabilen bir niteliğe sahiptir. Film-zihin, herhangi iki anı aynı anda düşünebilir. Örneğin, filmin sonuna ilişkin bir ipucu filmin başında verilebilir veya bir karakter ileride yaşayacağı şeylerle birlikte kadraja alınabilir. Deleuze'ün temel aldığı bir söyleyişle, her imaj filmin bütününe dair bir fikir içermektedir. Bu nedenle, film-zihin herhangi bir sahnede farklı biçimlerde düşünebilir, bir karakteri özel kılabilir veya filmin sonunu istediği zaman ortaya koyabilir (Frampton, 2013, s.138).

Film, objektif olmasına rağmen öznel bir bakış açısı sunabilir. Burada önemli olan nokta, film-zihninin her zaman kendi düşünceleriyle hareket etmesidir. Bir karakterin düşüncelerini gördüğümüzde bile, bu film-zihninin düşünceleridir. Film, karakterlerin bir hikayeyi anlatmadığını, film-zihninin düşüncelerini yansıttığını göstererek bağımsız bir varlık olduğunu ortaya koyar (Frampton, 2013, s.139). Film-zihin, seyirciyi nesnel ve öznel perspektifler arasında hareket ettirerek, karşılaştırmalar yaparak sade bir yönelime dönüşür. Bu nedenle, film-zihin, öznellik kavramını aşan bir doğaya sahip olup, film varlığı da öznellik kavramını aşan bir varlıktır (Frampton, 2013, s.141-142).

Film-düşünme

Film-zihin daha geniş ve açık işleyişini anlayabilmek için film-dünya yaratımı konusunu bir kenara bırakmak gerekir ve film-zihnin çeşitli insanlar ve yerler yaratmasının, izleyicinin sinema deneyimi açısından çok önemli değildir (Frampton, 2013, s.131). Film-zihninin her şeyi oluşturduğu film-varlığı içinde, insan ve nesnelerden oluşan bir film-dünya tasarladığını ve bunu temel görüntü tonu ve ses düzeyi yoluyla veya daha belirgin biçim dönüşümleriyle gerçekleştirdiğini ifade etmektedir. Frampton, bu alanların temel, biçimsel ve akışkan bir film-düşünme olarak isimlendirildiğini ve yaratılan kavranabilir insanları ve yerleri yeniden biçimlendirdiğini belirtmektedir. Bu düşüncelerden hareketle Frampton, film-zihninin insanın nasıl gördüğünü, nasıl işittiğini düşündüğü sonucunu çıkarır ve bunun son derece önemli, ilginç ve hatta zekice olduğunu vurgular. Frampton'a göre, filozofik film-düşünme, tanınabilir insan ve nesneleri saran düşünme ile organik olmak zorundadır (Frampton, 2013, s.138).

O, film-zihninin film-dünyayı yarattığını ve düzenlediğini, ardından film-düşünme ile film-dünyayı yeniden biçimlendirdiğini belirtir. Algıladığımız nesnelerin film tarafından akışkan bir şekilde nasıl ve neden yeniden düşünüldüğünü, film-zihin yapısıyla açıklayabileceğimizi ifade eder. Film-zihnin, nesneleri izlerken diğer yandan da film-dünyada ikamet etmesini anlamamızı mümkün kılacak olan kavramın yine akışkan film-düşünme olduğunu öne sürer. Frampton, akışkan film-düşünme kavramı yardımıyla, filmin, şeylerin kendisi olduğu için bir şeyi, bir karakteri veya bir dekoru deneyimlemesi gerekmediğini söyler (Frampton, 2013, s.144-146).

Film-düşünmenin insan düşünmesinden farkı nedir? sorusuna cevaben, Frampton ilk olarak Epstein'in filmin "gözden kurtulmuş bir göz" olduğunu ileri sürdüğü savına değinerek, Epstein'in filmin gözü olmasa dahi gördüğünü, algısı olmasa dahi gözlem yaptığını, bilinci olmasa dahi düşünebildiğini aktarır. Bu nedenle, film-düşünme insanın düşünmesinden

farklı bir muhteva içerir ve düşünceden öte bir alanı kapsar. Bu sebeple film-düşünme sinema tarzlarına ve türlerine göre tasnif edilmesi gerekir.

Ona göre, film-düşünmenin özellikleri şunlardır: Film-düşünme karakterlere veya örtük yazarlara atfedilemez, sadece kamera aygıtıyla açıklanamaz, felsefi öyküler veya jestlerle sınırlı değildir, yönetmenin yaratıcılığına tabi değildir, rüyalar ve bilinçaltı ile aynı değildir ve son olarak insan düşünmesinden ve algılamasından farklıdır (Frampton, 2013, s.150).

O, film-düşünmenin net bir şekilde anlaşılabilmesi için insan düşünmesinin de açıklanması gerektiğini söyler. Ona göre, insan düşüncesi, plan yapma, problem çözme, hatırlama, akıl yürütme, hayal kurma, muhakeme, metaforlar ve figürlerle anlatma ve sayısız diğer özelliklere sahiptir. İmaj ve fikirlerle zihinde şekillenir. Film, akıl yürütme veya muhakeme gösteremez, ancak belli bir tarzda şeyleri göstererek bir karakterin düşüncelerini yansıtabilir. İnsan düşüncesi, başkasına anlatıldığı zaman görünür hale gelir. Bu nedenle, film hem fazla hem de daha az düşünen bir araçtır. İnsan zihniyle film-zihin arasında fenomenolojik olarak farklılıklar olsa da işlevsel bir benzerlik vardır. Frampton, Münsterberg'in de vurguladığı gibi filmin insan düşüncesini kendisine uyarladığını savunur. Örneğin, bir yakın plan çekimi insanın dikkatiyle aynı olmadığını, farklı bir film dikkati temsil ettiğini belirtir. Film-zihin, ele alınan tüm konuları bağımsız olarak düşünebilir, insan zihninin aksine kesin ve net görüntülerle düşünür (Frampton, 2013, s.151-152).

Frampton, film izleyicilerini düşünmeye yönlendirmek için iki düşünme tarzı olduğunu belirtmektedir: "şok" ve "eylem" savları. Ona göre, Filmozofi'de bu iki kavram birbirini tamamlar. Yani, eğer film izleyiciyi düşündürmüyorsa, o zaman izleyici de düşünmeye yönlendirilemez. Şok savında, izleyicinin düşünmesi, kurgulanan imajlar aracılığıyla sağlanır. İki farklı çekim birleştirilerek üçüncü bir imaj yaratılır ve bu da izleyicide yeni bir düşünceyi tetikler. Bu iki çekim, izleyicide bir düşünce şoku yaratır ve film-zihnin doğurduğu düşünce, izleyicinin zihninde şok etkisi yaratır. Frampton, Deleuze ve

Eisenstein'in bu bağlamda "imajlara dönüş" kavramını ortaya attığını belirtir. İzleyicinin yaşadığı şok, meydana gelen düşüncelerle birlikte onu tekrar filme yöneltir ve sinema tecrübesi bir momentum kazanır. Deleuze ise, ilişki-imajın en yetkin temsillerinin Hitchcock filmlerinde bulunduğunu iddia eder. Hitchcock filmlerinde, film-zihin karakterin önüne geçer ve film, dünyadaki sorgulamasını kendi yapar. Böylece, izleyicileri film-düşünmenin işaret ettiği ilişkileri kavramaya yönlendirerek film-düşünmeler gerçekleştirir. Bu şekilde, film-düşünmenin işleyişi bazı yönlerden daha iyi anlaşılabilir (Frampton, 2013, s.153).

İzleyici, bir imaj gördüğünde, onunla ilişkili bir kavram düşünür ve bu bağlantı sayesinde yeni bir düşünce ortaya çıkar. Film-düşünmenin bu etkisi, seyircinin zihnindeki yeni düşüncelerin imajlarla ilişkilendirilmesi yoluyla gerçekleşir. Ancak film-düşünmenin sınırları bununla sınırlı değildir. Deleuze, imaj ve kavramın sinemanın temelinde düşünce ve işleyişinin özdeşleştiğini savunmaktadır (Deleuze, 2001b, s.168). Frampton ise, film-düşünmenin imajların, çerçevenin ve eylemlerin subjektif olmadığını ve filmin kendinde düşünce figürlerini yarattığını belirtir. Ayrıca film-düşünmenin zamansal boyutu, filmin kronolojik olmayabileceği gerçeğinden kaynaklanır. Film-düşünme, hikâyenin geride kalmasına rağmen sadece saf imaj ve ses kullanarak anlatıya odaklanabilir (Frampton, 2013, s.155). Film-düşünmenin başka bir boyutu ise film-hissetmedir. Film, Béla Balazs'ın ifade ettiği gibi "görünmeyen duyguları" seyirciye aktarır. Film-düşünmenin hissetme yönü, film renklerinin ruh halini yansıtması, kadrajların duyusal olması, eylemlerin etkilerinin sonradan görülmesi gibi tekniklerle gerçekleşir. Bu nedenle, film-düşünme, duygusal düşünmeyle bağlantılı bir genel terimi ifade eder (Frampton, 2013, s.156).

Film düşüncesinin temel bileşenleri, seçim, inanç ve yargıdır. Bu unsurlar, filmin yaratıcılığını ifade eder ve neden düşünme kavramının filmler için kullanıldığını ortaya koyar. Örneğin, bir manzaraya verilen değerlendirme, bir karakter hakkındaki varsayım veya kamera açısı seçimi, film düşüncesinin tarzını belirler. Seyirciler, kendi düşüncelerine benzer ancak farklı bir bakış açısıyla oluşturulmuş bir dünya izlerler. Film düşüncesi,

kadrajlar, renkler ve açılarla ifade edilir. Film zihni, seçimler yapma ve tercih etme becerisiyle düşünce süreçlerini ortaya koyar (Frampton, 2013, s.156-157).

Deleuze, sinemanın dünyayı taklit etmediğini, insanların dünyaya ilişkin inançlarını gösterdiğini iddia eder (Deleuze, 2001b, s.172). Frampton'a göre, film zihni de aynı şeyi yapar. O, film zihnini, yarattığı görüntü ve sesle bir inanç oluşturduğunu belirtir. Film zihni, karakterin inancını tutarlı bir şekilde ifade eder. Filmozofi, izleyiciyle film arasındaki iletişimi yeni ve farklı bir bakış açısıyla görmemizi sağlayarak dünyaya yönelik inancı gösterir. Ancak her film, bir felsefeye veya kavrama dayanmaz. Frampton, bazı filmlerin düşünsel bir yaklaşım sunmadığını ifade eder ve film zihnini her zaman aşırı düşünmediğini belirtir. Film zihni, düşünceleri seyircilere hissettirir ve aynı zamanda felsefi açıdan yön verir. Film düşüncesi, düşünceleri duygusal olarak hissettirmeye ve felsefi ipuçları vererek duygusal fikirleri sergilemeye çalışır (Frampton, 2013, s.157-159).

Frampton, Filmozofi'nin film-düşünme kavramıyla birleştirerek filmdeki tüm parçaların düşünülmüş olduğunu ve bir niyetin ürünü olduğunu vurgulamaktadır. Bu nedenle, film-zihnini niyetinin de bu yönde olduğunu belirtir ve filmin duygusal etki yaratan, şiirsel ve anlamlı olduğunu söyler. Seyirci, film-zihni kavramını anlayarak film-dünyanın zaman ve uzam kontrolünü ele geçirdiğinde, filmi tüm yapısal unsurlarıyla anlayabilir ve öykünün imajlarını kaçırmayacaktır (Frampton, 2013, s.181).

Geleneksel film biçiminden ayrı olarak, çağdaş sinema artık bu yeni tarzlarla her şeyi düşünebilir hale gelmiştir. Film-düşünme kavramı, biçim ve içeriği organik bir şekilde bir araya getirerek anlamlı bir bütün oluşturmayı hedeflemektedir. Amacı, farklı bir eleştirel bakış açısı yaratmaktır. Bu nedenle, filmin tüm unsurlarını bir arada düşünebiliriz; karakterlerle kadrajı, eylemlerle sahneleri, tüm düşünme bütünlerini bir arada ele alabiliriz.

Filmin düşünce kapasitesini kabul etmek, onun gücünü ve yaratıcılığını takdir etmemize olanak sağlar. Filmozofi, sinema, televizyon veya dijital oyunlar dahil tüm hareketli

görüntülere eleştirel bir bakış açısı sunmayı hedeflemektedir. Filmozofi'nin yöntemi, sinema ilerledikçe onunla ilerleyebilecek ve uyum sağlayabilecek bir yapı sunar (Frampton, 2013, s.324). Sonuç olarak, Filmozofi, bir uygulama veya yapma becerisi değil, felsefî olma ve filmin yapısında var olan felsefeyi görebilme yeteneğini önerir. Filmozofi, film-zihninin her zaman film içinde var olduğunu varsayar ve filmin yarınını da fark eder. Yeni biçimlere ve düşüncelere açık olan Filmozofi, film yeni bir şeyler ifade ettiğinde gelecek için düşünmeyi deneyecektir. Bu nedenle, Filmozofi'nin tezinde film, düşüncenin başlangıcı ve geleceği olarak var olmaktadır (Frampton, 2013, s.326).



BÖLÜM IV

SİNEMA FELSEFESİ BAĞLAMINDA KAHRAMANLIK VE OYUN İLİŞKİSİ

Kahramanlık ve Oyunun “Döngüsel” Yanının Sinemayla İlintisi

Çalışmanın ana ve alt problemleri ekseninde önceki bölümlerde, kahramanlık, oyun ve sinema irdelenmiştir. Bunun sonucunda, üç ana tema arasındaki ilişkiye dair bulgulara rastlanmıştır. Bunlardan ilki oyun ve kahramanlık arasında bulunan “döngüsellik” üzerinedir.

Kahramanlığın Döngüsel Yanı ve Sinema

Kahramanlık anlatıları, mitolojinin temel öğelerinden biridir ve genellikle mitolojik hikayelerin merkezinde yer alır. Mitoloji, insanların doğüstü güçleri, tanrıları, kahramanları ve diğer önemli figürleri anlatan bir hikâye anlatma geleneğidir. Kahramanlık anlatıları ise, insanların cesaret, fedakârlık ve diğer olumlu özellikleri sergileyerek zorlukların üstesinden gelmelerini anlatan hikayelerdir. Kahraman mitleri, insan düşlerinde ortaya çıkan en yaygın motiflerden biridir. Özellikle Yunan ve Romalıların klasik mitolojilerinde, orta çağda, Uzakdoğu'da ve günümüzdeki ilkel halkların mitolojilerinde bile sıklıkla görülür. Bu

nedenle, kahramanlık anlatıları, mitolojinin ruhunu ve canını oluşturur ve mitolojinin temel öğelerini somutlaştırarak sonsuzlaştırır. Kahramanlık mitleri, insanların hayatında ilham kaynağı olmuş ve onlara güç ve cesaret vermiştir. Bu hikayeler, insanların hayatındaki zorluklarla başa çıkma yolunda bir rehberlik sağlamış ve onlara yol göstermiştir. Bu nedenle, kahramanlık anlatıları ve mitoloji arasındaki ilişki, insanların hayatındaki anlam arayışında önemli bir yere sahiptir ve hala günümüzde de etkisini sürdürmektedir.

Kahramanlık, insanlık tarihi boyunca var olan ve kültürler arasında ortak bir özellik olarak yer alan bir kavramdır. İnsanlar, kahramanların hikayelerini dinleyerek ilham almış, onların fedakarlıkları ve cesaretleri sayesinde zorlukların üstesinden gelebileceklerine inanmışlardır. Bu nedenle, geçmişinde kahramanları olmayan bir toplum veya kültür bulmak neredeyse imkansızdır. Günümüzde de kahraman arayışları devam etmektedir. İnsanlar, hayatlarına ilham kaynağı olan kahramanları aramakta ve onların örnek alınacak fedakarlıkları ve cesaretleri sayesinde kendilerini geliştirmeye çalışmaktadırlar. Günümüzde, kahramanlar sadece gerçek hayatta bulunmamaktadır; aynı zamanda edebiyatta, sinemada, televizyonda ve diğer medya alanlarında da yer almaktadırlar. Kahramanlar, insanlara umut ve güç verir ve hayatlarına ilham kaynağı olurlar. Günümüzde de kahraman arayışları devam etmektedir ve insanlar, kahramanların hikayelerinden öğrenecekleri şeylerle kendilerini geliştirmeye çalışmaktadırlar.

Kahramanlık kavramı, sadece olumlu özelliklere sahip insanlardan ibaret değildir. Anti-kahramanlar da kahramanlık anlatılarında önemli bir yere sahiptir. Anti-kahramanlar, klasik kahramanların sahip olduğu onurlu ve kutsal değerlerin tam aksine, sert, acımasız, vahşi ve kötü davranışlar sergileyebilirler. Bu nedenle, onlar toplumun kabul ettiği değerleri reddeder ve kötü adamdan farklı olarak kahramanın olumlu özelliklerini taşımazlar. Ancak, anti-kahramanların insanlık yönü de kahramanlarla karşılaştırıldığında daha baskın olabilir. Bu nedenle, bazen iyi niyetli ve sevecen olabilirler ve geleneksel davranış kalıplarından uzaklaşabilirler. Anti-kahramanların hikayeleri, kahramanlık anlatılarında önemli bir yere

sahiptir çünkü onlar, insanların içinde bulundukları zorlu durumları ele alırken, klasik kahramanların gösterdiği doğruluğa ve dürüstlüğe karşı bir alternatif sunarlar.

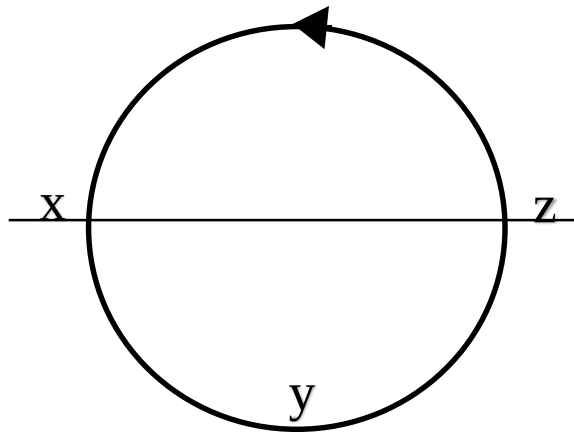
Süper kahramanlar, ilk olarak 1930'larda Amerika'da yayınlanan çizgi romanlarla ortaya çıkmıştır. Bu dönemde, Amerika ekonomisi Büyük Buhran dönemiyle karşı karşıyaydı ve insanlar umutsuzluk içindeydi. İşte bu dönemde insanların bir umuda ihtiyacı vardı ve bu umudu sağlayacak kahramanlar yaratılmaya başlandı. Çizgi romanlar, geleneksel kahramanlık anlatılarına benzer konular içeriyordu ve genellikle eğlence amaçlı yayınlanıyordu. Ancak süper kahramanlar, sıradan insanların yapamayacağı şeyleri başaran, güçlü ve üstün özelliklere sahip karakterlerdi. İlk süper kahraman karakteri, 1938 yılında Superman olarak ortaya çıktı ve hızla popülerlik kazandı. Daha sonra Batman, Captain America, Wonder Woman, Spider-Man ve X-Men gibi birçok süper kahraman karakteri yaratıldı. Süper kahramanların yaratılmasıyla ilgili bir diğer faktör de II. Dünya Savaşı'dır. Savaş yıllarında, Amerikan çizgi romanları askerlerin moralini yükseltmek için kullanıldı ve süper kahramanlar milliyetçilik duygularının yükselmesiyle daha da popüler hale geldi. Savaşın sona ermesinden sonra, süper kahramanlar korkularla, endişelerle ve toplumsal sorunlarla yüzleşmek için birer metafor haline geldi. Bugün süper kahramanlar, popüler kültürün önemli bir parçası haline gelmişlerdir ve birçok farklı medya platformunda yer almaktadırlar. Sinema filmleri, televizyon dizileri, video oyunları ve çizgi romanlar gibi birçok farklı alanda süper kahraman karakterleri görmek mümkündür.

Dolayısıyla kahramanlık, toplum için her zaman önemli bir fenomen olacaktır. İster mitolojik ister anti kahraman ister süper kahraman olsun toplum ihtiyacı doğrultusunda her zaman kendine bir kahraman fenomeni arayacaktır. Kahramanın bu kategorilerinin dışında bütün kahramanları içine alacak bir “kahramanlık döngüsü” mevcuttur. Joseph Campbell'ın ortaya attığı bu teori sembollerin kökenlerinin ve kültürel kodların incelenmesiyle insanlığın ortak bilincinin keşfine yönelik bir araştırma olarak kabul edilir. Bu araştırma, din, sanat, sosyal yaşam ve sözlü yazılı kültürlerin birleşmesiyle ortak bir bilinci oluşturduklarını

göstermektedir. Aynı zamanda sembollerin birbirleriyle nasıl ilişkili olduğunu ve dünya genelindeki mitlerin ve halk hikayelerinin benzerliklerini ortaya çıkarmaktadır. Bu ortaklık, kahraman döngüsü olarak kendini ortaya koyar.

Kahramanlık hikayelerindeki karakterlerin yolculuğu, genellikle bir çağrı ile başlar, ardından kahraman kendini maceralarla dolu bir dünyada bulur. Burada bir dizi zorluğun üstesinden gelerek kendini ve gücünü keşfeder. Bu aşamalar sonucunda kahraman, yeni bir bilgelik kazanır ve daha sonra kendi dünyasına geri döner. Campbell, bu yolculuk şemasını "kahramanın yolculuğu" olarak adlandırmış ve bu yapıyı birçok kültürün mitolojisinde tespit etmiştir. Ona göre, bu ortak yapı insanlığın bilinçaltında köklü bir şekilde yerleşmiştir ve bu nedenle birçok kültürde farklı şekillerde ortaya çıkmaktadır.

Kahramanın yolculuğu boyunca karşılaştığı zorluklar ve kazandığı deneyimlerin, bir döngüsel yapı içinde olduğu, Campbell'ın teorisinde açıkça ortadadır. Bunu detaylandırmak gerekirse ilkin onun monomit öğretisinin, üç aşamadan ileri geldiğini daha önceki bölümlerde ortaya koymuştuk, bunlar; ayrış, erginlenme ve dönüştür. Dönüşte, kahramanın yolculuğu boyunca öğrendikleriyle beraber başladığı noktaya döndüğü ifade edilir. Bu onun teorisinin döngüsel olduğunun en açık ifadesidir. Bunu o kendi kitabında aşağıda yer alan Şekil-2'de ortaya koymuştur.



Şekil 2. Kahramanlık Döngüsü

Not. Bu şekil Campbell'ın “ Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” adlı eserinden alınmıştır. Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*(2. Baskı, Sayfa 42), çeviren: Sabri Gürses. İstanbul: Kabalcı.

Aynı eserde, bu yolculuğun döngüsel yönüne birçok kez vurgu yapılmıştır. Örneğin, “*Rahmin mezarından mezarın rahmine tam bir daire çizeriz*” (Campbell, 2010, s.23) demiştir. Burada, hayatın döngüsel yönüne açıkça değinmiştir. Dolayısıyla, onun döngüsel kahramanlık anlayışı sadece bir takım üstün meziyetlere sahip insanlar için değil aksine tüm insanlık için ortaktır. Her insan kendi hayatının kahramanıdır ve hayatını döngüsel bir şekilde tamamlamaktadır. Yine aynı eserde, anlattığı bir hikâyede “dairesel” ifadesi üzerinden döngüsellliği vurgulamaktadır. Bu hikâyeye göre: “Kuzey Kansas ve güney Nebraska'da, Pawnee halkı Hako ayini sırasında, şamanın ayağıyla bir daire çizdiği bilinmektedir. Şamanın, "Daire bir yuvayı simgeler," dediği söylenir. Şahin yuvasını pençeleriyle yapar, insanlar da onu taklit ederler. Ancak, bu eylemin bir başka anlamı daha vardır: insanların yaşayabilmesi için dünyayı yaratan Tirawa'yı düşünürüz. Eğer yüksek bir tepeden çevremize bakarsak, göğün yere doğru yayıldığını görürüz ve insanların yaşadığı bu dairesele alana sahip oluruz. Bu nedenle, çizdiğimiz daireler sadece yuvaları temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda Tirawa-atius'un tüm insanların yaşam alanı olarak yarattığı daireyi de simgeler (Campbell, 2010, s.53). Aynı eserde dairenin mitolojide de sık rastlandığı vurgulanmaktadır. Ona göre, Bir mitolojik motif olarak kabul edilen, cennetteki bir yılın dünyadaki yüz yıla eşdeğer olduğu bilinir. Bu, tam bir yüz yıllık dönemi ifade eden bütünlüğü ifade eder. Benzer şekilde, dairenin üç yüz altmış derecesi de bütünlüğü ifade eder. Bu nedenle, Hindu Puranaları, tanrıların bir yılını insanların üç yüz altmış yılının yerine koymaktadır. Olimposlular, tam bir döngünün sonsuzluğunu temsil ederek, dünya tarihi boyunca uzun bir süre boyunca var olur. Bu nedenle insanlar değişim ve ölümü görürlerken, tanrılar değişmeyen sonsuz dünyayı görürler (Campbell, 2010, s.251).

Döngüsel yapılar, hayatın pek çok yönünde karşımıza çıkar. Bu yapılar, doğada mevsimlerin değişimiyle, insan hayatındaki dönüşümlerle, hatta bir oyunun ya da kahramanlık hikayesinin yapısında bile kendini gösterir. Kahraman, kendini bulma yolculuğunda bu döngüsel yapının içinde yer alır ve bu yolculuk, hayatındaki dönüşümün taşlarını oluşturur. Bu döngüsel yapı, oyunların yapısına da benzerlik gösterir. Oyunlar, kazanmak için verilen mücadelelerin yanı sıra, oyuncular arasında birliği ve beraberliği de temsil ederler. Oyunların sonu, oyuncular arasındaki bağı koparmaz, aksine daha da güçlendirir. Oyunlar, bir tılsım gibi etkilerini sürdürür ve insanların zihninde sonsuza dek yer eder. Kahramanlık hikayelerindeki yolculuk da bir oyun gibi, döngüsel bir yapıya sahiptir. Kahraman, kendini bulma sürecinde aldığı deneyimler ve yaşadığı değişimlerle döngünün tamamını tamamlar. Bu yolculuğun sonunda kazanılanlar, yolculuğun kendisi kadar kalıcıdır. Yolculuk sırasında öğrenilenler, kahramanın hayatının geri kalanında ona rehberlik eder ve onu daha da güçlendirir. Kısacası, döngüsel yapılar doğanın kendisiyle, hayatın dönüşümleriyle ve insan zihnindeki oyunlarla iç içe geçmiştir. Kahramanlık hikayelerindeki yolculuklar da bu döngüsel yapılardan etkilenir ve insanların hayatında sonsuza kadar kalıcı izler bırakır.

Sinema, kahramanlık hikayelerinin anlatıldığı önemli bir araçtır. Bu hikayeler, insanlığın ortak deneyimlerini yansıtır ve kahramanların içsel yolculukları, izleyicileri etkilemek için kullanılan güçlü bir araçtır. Sinema da kahramanlık hikayelerinde olduğu gibi döngüsel bir yapıya sahiptir. Kahramanlar, kendilerini keşfetme sürecinde birçok engelle karşılaşır ve bu engellerle yüzleşmek, karakterlerinin gelişiminde büyük bir rol oynar. Aynı şekilde, sinema da izleyicilerine, karakterlerin içsel yolculuklarına tanıklık etme fırsatı sunar. Bu yolculuklar, kahramanların belirli bir amaca doğru ilerlemelerini ve kendilerini keşfetmelerini sağlar. Sonunda, kahramanlar genellikle büyük bir zorlukla karşı karşıya kalırlar ve bu zorluklarla başa çıkmaları, karakterlerinin son evrimini tamamlamasına yardımcı olur. Bu nedenle, sinemanın döngüsel yapısı, kahramanlık hikayelerinde olduğu

gibi, karakterlerin içsel değişimine ve gelişimine odaklanır ve izleyicilerine de bu yolculuklara tanıklık etme fırsatı sunar.

Sinema filmlerinde “kahramanın yolculuğu” teması sıkça kullanılmakta, bu alan üzerine son dönemde yerli ve yabancı literatürde birçok çalışma yapılmıştır. Bunlardan bazıları şunlardır;

“Monomit kuramı bağlamında kahramanın yolculuğu: İlk Kan filmi ve John Rambo örneği (Özpay, 2020), Joseph Campbell’ın Monomiti Çerçevesinde Frodo’nun Arayışı Üzerine Bir İnceleme (Zorba, 2019), Post-apokaliptik filmlerde kahraman miti: Snowpiercer filmi örneği(Salman, 2021), Kadın Kahramanın Yolculuğu Modeli Bağlamında Kuzuların Sessizliği Filmi Üzerine Bir İnceleme (Manav, 2021), KahramanMiti, Olgusu ve Yolculuğu Üzerine Simgesel Birİnceleme: Netflix “Hakan Muhafız(Üçer, Dağlı ve Soyseven, 2020), Sinema mitoloji ilişkisi bağlamında arketipsel motiflerin kullanımı: Pan’ın Labirenti filmi örneği(Sunal, 2020), Kahraman olgusu ve kahramanın yolculuğunun Akira Kurosawa sinemasında yansıması: Yojimbo ve Sanjuro örnekleri (Ekiz, 2019), The religious hero's journey in selected cinema(Dale, 2019), A Hero’s Journey Through Cinema: The Mythical Structure of Film(Heimdal, dön), The Hero’s Journey in J.R.R. Tolkien’s The Hobbit, or, There and Back Again : Using Joseph Campbell’s Narrative Structure for an Analysis of Mythopoeic Fiction (Levin, 2016), Batman as Monomyth: Joseph Campbell, Robert Jewett, John Shelton Lawrence, Frank Miller, Grant Morrison, Scott Snyder, and the Hero’s Journey to Gotham(Thigpen, 2017).”

Bu çalışmalardan hareketle, sinema için kahramanın yolculuğu temasının ne kadar etkili görülmektedir. Ömer Tecimer, sinemayı modern bir mitoloji olarak kabul eder ve tarihsel bir dramın devamı olarak görür. Bu teoriye dayanan filmlerin başarılı olduğunu düşünmektedir. Bu model, öyküyü anlatan kişiye zengin yapısal öğeler ve simgesel anlatım

olanakları sunarken aynı zamanda izleyicilerin bilinçaltındaki beklentilerine uygun bir öykü sunar. Bu nedenle, sinema için uygun bir teoridir (Tecimer, 2005, s.122). Bunu destekleyen en önemli olgulardan biri de Hollywood yapımcı ve yönetmenleridir. George Lucas ve George Miller gibi yapımcılar, Campbell'ın etkisini kabul etmektedir ve kitabın etkileri, Steven Spielberg, John Boorman, Francis Coppola ve diğer yönetmenlerin filmlerinde de fark edilmektedir (Vogler, 2009, 38).

Oyunun Döngüsel Yanı ve Sinema

Çalışmanın, Oyun'a Ontolojik Bakış bölümünde ele alındığı üzere, oyunu irdeleyen filozofların birçoğu oyunun ontolojisinin döngüsel, dairesel bir yapı sergilediğini düşünmektedir. Bunlardan ilki olan Herakleitos, 52. ve 70. Fragmanlarında oyuna değinmiştir. 52. Fragman sonraları Nietzsche, Heidegger gibi düşünürler tarafından tekrar yorumlanmıştır. Bu fragmanda zamanın, daima oynayan bir çocuğa benzetilmesi ve krallığın onun olması kozmolojik bir oyun anlayışını gündeme getirmiştir. Ardından Platon, oyunu iyi bir mimesis olarak değerlendirerek, çocukların eğitiminde önemini vurgulamıştır.

Oyunun felsefesi perspektifi, Nietzsche'yle beraber oldukça genişlemiştir. Ona göre, Apollon ve Dionysos, oyun ile ilişkili olarak da düşünülebilir. Apollon, oyunu sınırlarla, kurallarla ve ritüellerle yönetirken, Dionysos, oyunu özgürlük, spontane ve coşkuyla yönetir. O, dünyanın varlığını sürdürmek için iki zıt güç arasında bir denge kurduğunu düşünmektedir. Apollon ve Dionysos, bu dengeyi sağlamak için birbirlerine muhtaçtırlar ve oyun ile birbirleriyle etkileşim kurarlar. O, bu oyunun zorunlu olmadığını ve insan eylemlerinin, arzularının ve amaçlarının da bu oyunun bir parçası olduğunu belirtir. Bu zar oyunu sonsuz kez oynanır ve talihin zorunluluğu ile yönlendirilir. İnsanlar, evrenin bu zorunlu oyununu görmezden gelmek için kibirli davranırlar ancak bu kibri bir kenara bıraktıklarında, evrenin zorunlu oyununu fark edebilirler (Nietzsche 1997, s.113). Bunun

yanında “Böyle Buyurdu Zerdüş” adlı eserinde çocuğu oyuna benzeterek, dönüp duran bir daire/çark olduğunu dile getirmiştir (Nietzsche 1984, s.32).

Nietzsche'ye göre, varoluş ve insan denklemi birbirinden ayrı düşünülemez. İnsanın varoluşu, dünya ve evrenin oynadığı oyunla iç içe geçmiştir. Oyun, sadece bir eğlence değil, aynı zamanda insanın varoluşunun da temel bir unsuru olarak kabul edilmelidir. İnsanın yaşamında var olan amaç ve hedefler, Nietzsche'nin bahsettiği zar oyununun farklı kombinasyonlarına denk gelir. Bu nedenle, insanın hayatındaki herhangi bir eylem, istek ya da amacın özünde, evrenin ve dünyanın oynadığı oyunun bir parçası olduğunu söylemek mümkündür. Bu perspektiften bakıldığında, insanın güç arayışı, sadece bireysel bir arzu değil, aynı zamanda evrenin ve dünyanın oynadığı oyunun bir yansımasıdır (Nietzsche, 2010, s.651). Güç istencine eklemlenen istemenin dairesel oyunu, dünyaya egemendir ve bu dünya güç istencinden başka bir şey değildir.

İstemenin dairesel oyununu, birçok filmi ve bunların içinde yer alan kahramanları tesiri altına almaktadır. Son dönemde bu konuda yapılan birkaç çalışma şunlardır: “*Nietzsche'nin güç istenci ve üstinsan kavramları kapsamında Black Mirror dizisinin söylem analizi (Kaprol, 2021), Kış Uykusu filminde güç istenci ve yalnızlık (Baki, 2021), Kriz ve fırsat arasındaki ince çizgi: Nietzsche'nin üstinsan düşüncesi bağlamında Tayfun Pirseliimoğlu'nun yol kenarı filmi (Işıklar, 2022), The Dark Knight filmindeki joker karakterinin Nietzsche'nin üstinsanı olarak incelenmesi (Bir, 2020)*”

Buradan hareketle, Nietzsche'nin oyun hakkındaki görüşlerinin, sinema dolaylı yoldan dahi olsa ilişkisi olduğu görülmektedir.

Heidegger'in felsefesinde, oyun kavramı temel olarak varlık ve gerçeklik gibi temel konularla ilişkilendirilir. Heidegger, insanın varoluşunu anlamak için onun doğasına ve dünyayla olan ilişkisine odaklanır. Bu nedenle, Heidegger'in düşünceleri oyun ile ilgili olarak da doğrudan insanın varoluşuyla ilgilidir. Heidegger'e göre, yeryüzü kendini

kapatırken dünya kendini açar ve bu nedenle dünya hiçbir zaman tamamen kapalı olmaz. Aydınlanma ve gizlenme arasındaki gerilim, hakikatin yeryüzü ve dünyanın durağanlığı içinde kendini açığa çıkardığı bir alandır. Bu gerilim, Heidegger tarafından "oyun alanı" olarak adlandırılır. Hakikat, yeryüzü ve dünyanın mücadelesi olarak ortaya çıkar. (Heidegger, 2007, s.60). O, var-olanda gizli olanın açık olduğunu ve oyunun bu açıklıkta oynandığını söyler. Ancak bu açıklık, tamamen keşfedilmiş ve ortaya çıkarılmış bir sahne değildir. Aksine, bu aydınlanma daha ziyade şüpheli bir gizlenme olarak ortaya çıkar. Gizlenme kendini gizler ve bozar ve var-olanın üzerindeki örtü, her zaman tam olarak kaldırılamaz (Heidegger, 2007, s.48). Ona göre sanatın tam olarak yeri de bu aydınlanma ve gizlenmenin olduğu alandır. O, sanat eserinin gizlenmeden aydınlığa çıkışına yeryüzü demektedir. Ve sanat ve doğa karşısındaki deneyimlerimizde, özgür bir oyun oynarız. Bu oyun, zihinsel güçlerimizin canlandığı bir bütünü ifade eder (Heidegger, 2007, s.88).

Onun sanata dair düşünceleri bu tez için önem arz etmektedir. Oyun ile sinema arasında kurduğumuz ilişkide, sinema bir sanat olması itibarıyla özgür oyunun içine dahildir. Dolayısıyla, film izlemek onun açısından bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Onun düşüncesinde önemli olan bir diğer faktörde oyunun Dasein'in özgürleşme ve kendini ifade etme yolu olmasıdır.

Heidegger, insanın doğasına ve dünya algısına odaklanarak gerçek varoluşun anlamını kavramaya çalışır. Oyun da bu algılamaya dahil edilir, çünkü insanlar oynayarak dünyayı keşfederler ve anlamlandırır. Ayrıca oyun Dasein'in dünyayı keşfetmesi ve anlamlandırması için bir araçtır. Ayrıca, oyun Dasein'in kendisini keşfetmesi ve kendi varlığını anlaması için de bir fırsat sunar. Oynanan bir oyunun içinde olan Dasein için oyun hiçbir zaman bitmez. Dasein, kendi varlık potansiyeline erişebilmek için her zaman henüz gerçekleşmemiş bir fırsat olarak kalır (Önal, 2014, s.26). Heidegger'in felsefesinde, dünya ve yeryüzünde bulunan her şey, bir oyun yoluyla varlık ve aydınlıkla ilişkilendirilir. Ayna oyunu da "oyunun içindeki oyun" olarak adlandırılır. Ayna yansıması, görünen ile görülen

arasındaki farkı ve aynılığı yansıtır, bu da çokluğu oluşturur. Başka bir deyişle, iki asimetric durum ortaya çıkar. "Oyunun içindeki oyun", hem simetric hem de asimetric bir yansıma sağlar ve bu yansımalar, oyunun var olmasını sağlar. Heidegger'e göre, oyunun özü, derinliğindedir ve oyun çeşitleri arttıkça derinleşir ve çeşitlilik gösterir (Dursun, 2014, s.92). Buradan hareketle, sinemanın bir oyun alanı olarak, Dasein'ın özgürleşmesinde ve varoluşun da önemli rol oynayacağı aşikardır. Ayrıca, filmlerdeki kahramanlara bu perspektiften bakılacak olursa, onların da filmde kurdukları dünyada, birtakım oyunlarla kendini özgürleştirdiği, keşfettiği görülmektedir.

Gadamer'a göre, oyunun estetik ve hermeneutik tecrübesi, insanın dünyayı anlamlandırma sürecinde önemli bir role sahiptir. Oyun, sadece bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda insanın kendi varoluşu ve dünyasını anlamlandırma yolunda bir araç olarak da kullanılabilir. Oyunun estetik boyutu, güzellik karşısında deneyimlediğimiz özgürce oynama hissiyatını ifade ederken, hermeneutik boyutu ise okuyucu ile konuşur hale gelerek kendi ön-kavramlarımızı oyunun içine sokma ve yorumlama sürecini ifade eder. Oyunun hem estetik hem de hermeneutik tecrübesi, insanın dünyayı anlamlandırma sürecinde kullanabileceği güçlü bir araçtır.

Gadamer'in oyunu hem estetik deneyim açısından hem de hermeneutik açısından anlaması, oyunun sinemayla ilişkisinde çeşitli perspektifler sunmaktadır. İlki olan estetik deneyim olarak ele alırsak, filmler birer sanat eseridir ve izleyiciler de bu sanat eserini alımlar. Gadamer, sanat eseri ile alıcısı arasındaki ilişkiyi bir oyun ve oyuncu ikilisi üzerinden tanımlar. Sanat eseri, onun alıcısının karşısında duran bir nesne olmaktan ziyade, oyun ve oyuncuların birlikteliğinde meydana gelir (Gadamer, 2008, s.143). Dolayısıyla seyirci, filmin karşısında bir nesne olarak durmaz, bir birliktelik halinde yeni bir anlam ufku açılırlar. Ona göre sanat eseri ve oyunun ortak özelliği alımlayanı değiştirmektir, filmlerin de genel hedefi budur.

Oyunun, sanatın temel özelliklerinden biri olarak herkes tarafından temsil edilebilir olması gerektiği düşünülmektedir. Ayrıca, oyun kapalı bir dünyaya sahip olsa da bu durum bazı duvarların yıkılmasına izin veriyor gibi görünür. Bu nedenle herkes oyuna dahil olarak katılımcı olur ve oyun, oyuncular ve seyircilerden oluşan bir bütün haline gelir (Gadamer, 2008, s.152-154). Sinema da oyunun bu hali açıkça görülmektedir, filmin sonunda seyirciler filmin içine dahil olur ve onun parçasıymış gibi hissederler.

Hermeneutik bakış açısından ise bir film dünyası, sanatsal ve sinematik gerçekliğin transöznel bir olayı olarak düşünülebilir. Bu olay karakteri, görüntüleyen öznenin (gerçek bir benlik olarak) ve objenin (tamamlanmış ve fiziksel olarak somutlanmış sinematik eser) pozisyonlarını uzlaştırmak için hizmet eder. Ayrıca, bir film dünyasının dönüştürücü yaratılışı ve genellikle yoğun bir şekilde etkileyici olan izleyici deneyimini aynı farkındalık alanında birleştirir. Bu hermeneutik yaklaşım, sinematik sanatın derinlemesine sembolik olduğunu ve deneyimsel olarak çok yönlü bir şekilde ifade edildiğini göz önünde bulundurarak, bilişsel-simgesel ve fenomenolojik yorumları birleştirerek daha yüksek bir diyalektik seviyede tamamlar ve uzlaştırır (Yacavone, 2014, s.231-232)

Aynı oyun, kendi içinde gerçekleşen bir yapıya sahip olduğu için özerk bir anlam çemberidir. Bu yapı tekrarlıdır ve hareketi ve amacı kendi içinde barındırır. Çember yapısı sayesinde her tekrarda farklılık yaratan bu yapı, kendine özgü bir ontolojik formdur. Tüm katılımcıların içinde yer aldığı bu çembersel oyun yapısında, hareketin kendiliğinin sunulduğu ve bütün oyuncuların buna dahil olduğu bilinmektedir. Bu nedenle, kendine yeterli bir oyunsal hareket formu ortaya çıkar. Bu hareket formu, oyuncuların ve seyircilerin hareketlerinin oyundan kaynaklandığı için herkesi oynar. Dolayısıyla, oyunun oluşturduğu çembersel yapı sinema sanatının temelinde yer almaktadır.

Derrida'ya göre, oyun çoğulculuğun, belirsizliğin ve yapı-sökümün sembolüdür. Oyun, birçok farklı yoruma açık olan kurallara ve yapıya sahiptir ve her oyuncunun bu yapı içinde

kendi yorumunu ve anlamını oluşturabilmesine izin verir. Bu nedenle, Derrida oyunu, farklı yorumlar ve anlamların oluşturulduğu bir alan olarak görür. Buradan hareketle, film seyirci tarafından yorumlanan bir etkinlik olması nedeniyle, bu türden bir oyundur. Bu oyunda seyirci, filmin dünyasına girerek ona dahil olur.

Ona göre tüm evren, içindeki farklılıklar ve etkilerin birbirleriyle etkileşim halinde olduğu sonsuz bir oyun alanının parçasıdır. Bu oyun alanı çok geniş olsa da temelsizdir çünkü *différance*, etkileriyle birlikte ortaya çıksa da kendi başına var olmayan bir şeydir. Dolayısıyla sinema, evrendeki farklılıklar ve etkilerinin izini taşıyan, sonsuz oyun alanının bir parçasıdır.

Derrida'nın ele alındığı bölümde ortaya konulduğu üzere *différance* ile "dünya oyunu"nu "çember" kavramı üzerinden tekrar yorumlamıştır. Bu nedenle, tıpkı Nietzsche gibi Derrida da "çember" kavramını önemsemekte ve bütün "anlamlandırma oyunu" çember içerisinde gerçekleşmektedir. Derrida'ya göre, bir çember, başlangıç ve son arasında dönen bir dizi hareketten oluşur ve bu hareket, sürekli bir değişim ve hareket içinde olan bir ilişkiyi yansıtır. Herhangi bir fikir veya kavramın anlamı, sürekli bir dönüşüm ve hareketin içinde olduğu için tamamen belirsizdir ve her zaman açık bir şekilde ifade edilemez. Bu nedenle, herhangi bir fikir veya kavram, etrafındaki diğer fikirlerle ve kavramlarla ilişkilendirildiğinde anlam kazanır. Çember kavramı, Derrida'nın "oyun" anlayışıyla benzer bir şekilde işler ve her zaman hareket ve değişim içinde olur. Derrida, herhangi bir fikrin, kavramın veya felsefi teorisinin bir çemberin içinde bulunabileceğini savunur ve bu çemberin döngüsü içinde farklı yönlerden ve bakış açılarından anlaşılabilir olduğunu belirtir.

Dolayısıyla, film her izleyici tarafından farklı anlaşılacak kadar geniş bir anlam çemberi yaratır, izleyiciyi bu çember içinde anlamlandırma oyununu oynama zorlar. Hatta, izleyici aynı filmi farklı zamanlarda seyretse dahi bu anlamlandırma oyunundan kendine yeni perspektifler çıkarmaktadır.

Onun teorisinin sinemayla bir diğer bağda yöntem üzerinden olmuştur. Jean-Luc Godard, ünlü bir yönetmen olarak, 2014 yapımı *Adieu au Langage* filminde, sanatın egemen olduğu söz-merkezli sistemi eleştirir ve filmini uzun bir metin olarak tasarlar. Bu şekilde, filmin merkezini ve önemini vurgulayarak, senaryoyu ve hatta metni ikinci plana atar.

Derridacı post-yapısalcılık dil tabanlı disiplinlerle (edebiyat ve felsefe) çok yakından bir bağı olmadığı için sinema teorisi içinde sessiz ama karşı konulamaz bir varlık göstermiştir. Derrida'nın sinema üzerindeki etkisi genellikle "iz", "dağılma", "sözmerkezcilik" gibi kavramlar üzerinden gerçekleşmiştir. Ayrıca Metz, *Language and Cinema* adlı eserindeki yorumlarında Derrida'nın post-yapısalcı düşüncelerinden etkilenmiştir. Metz bu çalışmasında tüm filmlerin birer metin olduğunu ve filmlerin metinsel bir sisteme sahip olduğunu ifade eder (Stam, 2014: 192). Peter Brunette ve David Wills, Hollywood sineması için Derrida'nın sözmerkezcilik kavramını kullanarak, Hollywood sinemasının görüntüyü yazıya üstün tutmasını eleştirirler. Onlara göre, Hollywood tipi anlatı sinemalarının kendilerini anlamlı bir bütünlük içinde sunmaları da Derrida'nın kavramlarıyla ele alınabilir. (Stam, 2014, s.194).

Eldeki kaynaklar, oyun ve sinema arasındaki yakın bağı göstermektedir. Dönmez'in "Philosophical Perspectives on Play" adlı kitabında belirtildiği gibi, tüm oyunlar bir sanat olmayabilir, ancak tüm sanatlar bir oyun olarak görülebilir. Bu, sanat ve oyunun ortak yönlerinden biri olarak öne çıkar (MacLean, Russell, & Ryall, 2016, s.167). Bu perspektiften bakıldığında, sinema da bir sanat ve oyun olarak değerlendirilebilir. Bateman, Akira Kurasawa'nın "Dreams (1990)" adlı filmindeki hayali oyunların, izleyicileri kurgusal dünyanın içine çekerek bir tür oyun deneyimi yaşattığını belirtir. Bu örnek, sinemanın da bir oyun ve sanat olduğunu gösterir (MacLean, Russell, & Ryall, 2016, s.73). Oyunun insan yaşamındaki önemine dair düşünceler de bu bağlamda ele alınabilir. Brown'a göre, oyunsuz bir yaşam sadece hayatta kalma gereksinimleri etrafında organize edilmiş, monoton bir varoluşa denk gelir. Oysa oyun hayatın tuzudur ve hayatın anlamını oluşturan şeydir. Tüm

medeniyetin temelinde yatan şey de oyun, sanat, kitaplar, spor, sinema, moda, eğlence ve merak gibi unsurlardır (Brown, 2009, s.11-12).

Oyun ve Sinemada “Ciddiyet” İle Film-Dünyanın Kurulması

Huizinga, oyunu toplumsal bir olgu olarak ele alır ve insanların oyun oynama isteklerinin ve becerilerinin toplumlarının kültürel gelişimlerinde önemli bir rol oynadığını savunur. Oyunun, sadece çocuklar için değil, yetişkinler için de önemli olduğunu ve toplumsal, politik ve ekonomik hayatta da bir rol oynadığını vurgular. Ona göre oyun, belirli zaman ve mekân sınırlarında, özgürce kabul edilen ancak sıkı kurallara uyularak gerçekleştirilen iradi bir eylemdir. Oyun, kendine özgü bir amaca sahip olup, gerilim ve sevinç duyguları ile alışılmış hayattan farklı olma bilincini taşır (Huizinga, 2006, s.50). Oyunda en önemli özelliklerden biri gerilimdir, çünkü belirsizlik ve şans içerir. Bu, gevşemek için bir arzu yaratırken, belirli bir çaba harcanarak başarı elde edilmesi gerektiği anlamına gelir (Huizinga, 2006, s.28). Her oyunun kendine özgü kuralları vardır. Bu kurallar, oyunun sınırları içinde kalıcı olacak dünyanın hangi yasalarının geçerli olduğunu belirler. Ayrıca oyun kuralları kesin bir şekilde belirleyici ve tartışılmazdır. Kurallara karşı şüphe duymak mümkün değildir ve kurallar ihlal edildiği takdirde oyunun yapısı bozulur (Huizinga, 2006, s.29).

Huizinga'ya göre oyun ve ciddiyet arasında bir zıtlık değil, bir ilişki vardır. Oyunun kendisi ciddi bir eylemdir ve ciddiyetle bağlantılıdır. Oyunun gerilimli yönü ciddiyetle ilişkilendirilebilirken, sevinç veya haz yönü ise ciddi olmayanla bağlantılıdır. Ancak oyunun ciddi yönü, onun kuralları ve oyun içindeki belirli amaçlar ve hedefler nedeniyle ortaya çıkar. Ciddiyet, oyunun yapısının korunması ve hedeflerin başarılması için gereklidir. Bu nedenle, Huizinga'ya göre, oyunun ciddi yönü, oyunun kendisinde var olan bir özelliktir ve oyun ve ciddiyet arasında bir karşıtlık değil, bir ilişki vardır. O, oyunun hem ciddiyeti hem de ciddi olmayı içerdiğini belirtirken, bu durum oyunun kendine özgü doğasından

kaynaklanmaktadır. Hegel'e göre oyun yüzeydeki kayıtsızlığı ve görünürdeki hafifmeşrepliğine rağmen, aslında en yüce ve tek gerçek ciddiyettir (Fink, 2010, s.23).

Oyun, varoluşun temel bir fenomenidir, aynı ölüm, sevgi, iş ve hükümdarlık gibi. Ancak diğer temel fenomenlerle ortak bir çabalayış üzerinden kaynaştırılmamıştır. Tam tersine, diğer fenomenlerin önünde durur ve onları temsil etmek için içinde barındırır. İşte bu yüzden, ciddiyeti oynarız, sahiciliği oynarız, gerçekliği oynarız, işi ve mücadeleyi oynarız, sevgiyi ve ölümü oynarız. Ve bunların hepsinin üzerine, bir de oyun oynarız (Fink, 2010, s.18). Huizinga'ya göre, oyun ve ciddiyet birbirini tamamlayan kavramlardır. Oyun, insanların hayal güçlerini kullanarak kendilerini keşfetmelerine yardımcı olurken, ciddiyet insanların gerçek dünya problemlerini çözmelerine ve hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olur. Oyunun ciddiyet ile ilişkisi önemlidir, çünkü sinema seyri doğası gereği bir oyundur ve bu oyun ciddiyetle yapılmalıdır. Aksi takdirde, bir filmin dünyasına girmek mümkün olmayabilir. O, bir çeşit gösteri sanatı olan tragedyanın, oyunun birçok özelliğini taşıdığını düşünmektedir.

Aristophanes, Sokrates ve Euripides'e karşı güzel söz söyleme yeteneğini kullanarak agonal karakterde bir kavga verdiği için dram ve özellikle komedi içeriği agonal karakterdedir. Dram, Dionysos bayramlarındaki coşkunun, törensel sarhoşluğun ve Dionysos'a adanan şarkılardaki tutkunun havasını taşır. Maskesi nedeniyle oyuncu, seyircilerin gözünde sıradan dünyanın dışına yerleşir ve temsil etmek yerine gerçekleştirdiği ve bedenine büründüğü yabancı bir ben'e taşınmış olur. Bu duygusunu seyircilere de aktarır. Aiskhylos'un yaralayıcı dilinin şiddeti, ifade ve hayal gücünün çizgi dışı olması, oyunun kutsal karakterine tamamen uygundur ve bu karakterden türemiştir. Oyun, insanların hayal güçlerini kullanmalarına ve kendilerini keşfetmelerine yardımcı olurken, ciddiyet insanların gerçek dünyada karşılaştıkları sorunları çözmelerine ve hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olur. Dramın havası ve agonal karakteri bu çalışma için önemlidir (Huizinga, 2006, s.187).

Huizinga'nın teorisinin film d nyanın yaratımında  nemli olduėu ařıkardır. Bu konuda  alıřmalar yapan Larsen'e g re, Huizinga'nın teorisi filmlere bir oyun d nyası sunmaktadır. Buna  rnek olarak G revimiz Tehlike film serisini g sterir. Bu seride benzer rut elistik desenlerle inřa edilmiř bir d nya olduėunu s ylemektedir. Ona g re bu filmin deseninde yer alan temel fenomenler g n ll  bir eylem olması, belirli bir zaman ve mek nda kurgulanması, g ndelik hayatın akıřının dıřında olması, Huizinga'nın oyun tanımına aittir ve filmin desenini oluřtururlar (Larsen, 2019, s.466-467).

O halde, Huizinga'ya g re ciddi bir eylem olan oyunun d rt  zelliėi film d nyanın kurulmasında  nem arz etmektedir. Bunlar amacının kendinde olması, zevkli yanının olması, g n ll k esasına dayanması ve kurallarının olmasıdır. B t n filmler kendine ait bir d nya kurar ve seyirciyi o d nyanın i ine almaya  alıřır, bu d nyanın da elbette kendine ait kuralları bulunur. Ardından filmler i in zevkli yanı olduėunu s ylemek yanlış olmayacaktır,  oėu filmin sonunda seyirciler hořnut olacaėı farklı duygular yařamaktadır. Film seyri incelendiėinde ise, g n ll l k esasına dayandıėını g r lmektedir. Seyirci, filmi bile isteye izler. Son olarak, film seyri amacını kendi i inde barındırır, bařka bir řeye hizmet etmez. B t n bunlar, sinemanın ciddi olan oyun iliřkisini ortaya koymaktadır.

İřte burada  alıřmanın son b l m  olan sinema felsefesi devreye girmektedir. Deleuze'dan Frampton'a uzanan, film d nyanın kuruluřunu daha a ık bir řekilde irdeleyelim.

Gilles Deleuze sadece filmin teknik  zellikleriyle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda sinemanın kendine  zg  bir d ř nme ve ifade bi imi olduėunu vurgulamaktadır. Sinema, sadece bir g rsel medya olarak deėil, aynı zamanda felsefi bir d ř nme bi imi olarak da ele alınmalıdır. Deleuze, sinemanın kendine  zg  bir dil kullandıėını ve bu dille d ř ncelerin ifade edilebileceėini belirtmektedir. Bu nedenle, sinema sadece bir eėlence aracı olarak deėil, aynı zamanda bir d ř nme ve ifade aracı olarak da kullanılabilir. Deleuze'un sinemaya yaklařımı,

sinemanın felsefe ile yakın bir ilişki içinde olduğunu ve bu ilişkinin, sinemanın felsefi bir düşünme aracı olarak kullanılmasına olanak sağladığını göstermektedir.

Yönetmenler, filmlerini oluştururken zihinlerindeki anlamları görsel imgeler haline getirerek tasarlarlar. Ancak sinemanın yaratımı sadece bu adımda sona ermez. Film, izleyicilerin zihinlerinde yeni düşüncelerin oluşmasına sebep olacak şekilde etkisini sürdürür. Bu nedenle yönetmenin yaratımı, sürekli bir üretim sürecinin başlangıcını oluşturur.

Yönetmenin sinema teorisinde öne çıkan hareket-imge ve zaman-imge kavramları, sinemanın olanakları sayesinde felsefeyi dönüştürür. Hareket-imge, tekil bakış açılarından oluşan zaman çizgisi üzerinde hareketin doğrudan ifadesini mümkün kılar. Zaman-imge ise zamanın kendisini sunarak dolaysız bir imgeleştirme sağlar. Hareket-imge, kamera hareketleri ve perspektif değişimleri ile imgenin oluşmasını sağlarken, zaman-imge düşüncenin ifadesinde göstergeyi aşan bir anlam taşır. Sinema, hayatın kabul edilmiş biçimlerinin ötesindeki varoluşu imgelerle sunarak bizlere sunar ve bu imgesel dilin felsefi anlamda kullanımına yönelik sinema teorisi önemli bir öğreti sunar. Deleuze, "Geç Gelen Bahar" filminde vazonun kızın yarı gülümsemesi ve gözlerindeki yaşlar arasında yer aldığına dikkat çeker. Bu sahne, bir oluşum, değişim ve geçişin ortaya çıktığı bir örnek olarak kullanılır. Ancak değişenin biçimi değişmez ve geçmez. Bu zamandır, zamanın kendisidir ve "saf haldeki biraz zaman" olarak tanımlanır. Zaman-imge, değişimin meydana geldiği değişmez biçimi ifade eder ve dolaysız bir ifade sağlar. Deleuze'un bu anlatımı, sinemanın zamansal ve duygusal boyutları aracılığıyla nasıl felsefi bir anlam taşıyabileceğine işaret eder (Deleuze, 2021, s.28).

Özetle, sinema homojen ve düzenli bir evrenin perspektifinden ortaya çıkar. Artık zamanı hareketin üzerinde oluşan bir çizgi olarak düşünmeyiz. Günlük yaşamda, zamanı homojenleştiririz; tek bir zaman akışı olduğunu varsayarak ve bu da kendi zaman akışımız

olduğunu düşünerek dünyayı kendi süremizden yana düzenleriz. Ancak, sinema bize kişisel olmayan, tek tip, soyut ya da algılanamaz olan, düzenin içindeki bir zamanı sunar. Sinematografik montajla birlikte, herhangi bir perspektifi veya zaman akışını diğerinin yanına açıkça yerleştirerek, zamanın ayrımlaşmasını veya zaman bütünü oluşturarak çeşitli ritimleri gösterir.

Kristal rejim, sinemanın gerçeklikten farklılaşmasını ve tamamen saf sinemanın nesnesi haline gelmesini sağlar. Zaman, kronolojik bir çizgide geçmiş, şimdi ve gelecek olarak algılanmaz; bunun yerine, tek bir an içinde durur ve zaman kavramı düşünceyle bağlantılı hale gelir. Bu da sinematografik sanatın bize sunduğu bir düşünce alanı açar. Anılar, gerçekleştiği anda sanal hale gelir ve hatırlanarak somut hale getirilir. Şimdiki zaman gerçektir, ancak anılar sanaldır ve kristal rejimde sanal ile gerçeklik arasındaki sınır ortadan kalkar. Aktüel imge, diğer bir aktüel imgeyle art arda gelmek yerine kendi sanal imgesiyle bağlanarak kristal imgeleri yaratır ve bağlantıyı sağlayan şey bağlantısızlıktır.

Kristal rejimde, zaman imgesiyle birlikte gösterilenin dışına çıkılır ve aktüelin kendi bağlantılarının ayrışması nedeniyle gerçeğin bağlantıları da kopar, böylece sanal daha baskın hale gelir. Gerçeklik ile sanal arasındaki sınırın kalkması, imgelerin mantığa aykırı bir şekilde bağlanmasıyla gerçekleşir. Bu sayede zaman-imge saf bir duruma gelir ve sinema, gerçek ile sanal arasında bir seçim yapmanın mümkün olmadığı bir ortam sunar (Deleuze, 2021, s.58).

Sinematografik imgeler, bir filmde hem hareket hem de zamanı ifade edebilir. Bazı filmlerde, klasik kronolojik zaman anlayışı kullanılırken bazıları Bergsoncu zaman anlayışına dayanarak geçmiş, şimdi ve geleceği iç içe geçirebilir. Ancak, bazı filmlerde belirli bir tür imge baskın olabilir. Deleuze, bu farklı imgeleri "organik rejim" ve "klasik rejim" olarak tanımlar. Organik rejimde, önemli olan betimlenen gerçekliğin önceden var olan bir gerçekliğin yerini almasıdır, kurgusal öğeler bu gerçeklik içinde yer alır. Ancak

klasik rejimde, verili betimsel unsurların ötesine geçilerek farklı imge türleri bir arada kullanılabilir. Organik rejimde imge, dış dünyanın gerçekliği aracılığıyla açıklanırken, kristal rejimde imge kendi gerçekliğini oluşturur ve temsil etme işlevi yerine bir düşünme biçimiyle ilişkilidir. Bu nedenle, kristal rejimdeki betimleme ve zaman-imgeye dayalı sinema, organik rejimde kabul edilen gerçekliği tamamen kesintiye uğratar. Bu şekilde, var olanı tüketmek yerine yaratıcı ve farklı bir gerçeklik oluşturan bir sinema ortaya çıkar.

Lester, “The Philosophy of Play(2013)” adlı kitapta yer alan “Playing in a Deleuzian playground” bölümünde, Deleuze’un oyun hakkındaki görüşlerini irdeleyerek toparlar(MacLean, Russell, & Ryall, 2013). Ona göre Deleuze’un oyun anlayışı, geleneksel olarak kabul edilen çocukların eğlencesi olarak görülen oyun kavramını sorgular ve daha geniş bir anlamda, yaşamın kendisinde yer alan yaratıcı bir süreç olarak ele alır. O, oyunu birçok farklı kavramsal araçla açıklar, özellikle "çokluk", "sanal" ve "asamblaj" kavramlarını kullanır. Ona göre oyun, farklı asamblajların bir araya gelmesiyle ortaya çıkan sanal bir alanı işgal eden bir çokluktur. Bu anlamda, oyun gerçekliğin parçasıdır ve gerçekliğin kendisinde yer alan bir süreçtir. Deleuze'un oyun anlayışı, molar yapıların yerine moleküler yapıların öne çıktığı bir perspektif sunar. Molar yapılar, önceden tanımlanmış roller ve normlar tarafından belirlenirken, moleküler yapılar daha özgür, yaratıcı ve açık uçlu bir perspektife sahiptir. Bu açıdan Deleuze, oyunu bir kurtuluş aracı olarak görür, çünkü oyun sayesinde insanlar, sıradan ve rutin olanın dışına çıkarak yeni olasılıklar ve virtualiteler keşfedebilirler. Sonuç olarak, Deleuze'un oyun anlayışı, sadece çocuklar için bir aktivite olarak değil, hayatın kendisinde yer alan yaratıcı bir süreç olarak ele alınması gerektiğini savunur. Bu perspektif, geleneksel anlayışların ötesinde bir özgürlük ve yaratıcılık potansiyeli sunar.

Daniel Frampton, Deleuze'un "film olarak felsefe" anlayışını özümsemiş ve bunun üzerine filmozofi adını verdiği kendi teorisini geliştirmiştir. O, Frampton, filmin gerçekliği taklit etmek yerine yeni bir gerçeklik yarattığını, bu gerçekliğin bazen günlük hayatta karşılaşılan gerçeklere benzediği gibi fantastik ve bilimkurgu türleriyle de farklı bir dünya

oluşturabileceğini ifade etmektedir (Frampton, 2013, s.18). Film, insanlar arasındaki ilişkileri anlatarak ve dünyaya dair perspektif sunarak bir düşünsel araç olarak işlev görür. Bu düşünsel araç, birçok farklı hikâyenin anlatıldığı ve karakterlerin hayatındaki dönüm noktalarını yansıttığı bir dünya yaratır. Bu dünya, yaratılmış ve tasarlanmıştır ve film içindeki olaylar belli bir niyet, amaç veya inanç tarafından belirlenir. Filmdeki uzay, anlamsal ve görsel açıdan çeşitli fikirleri kapsayan ve izleyicilerin hayal gücünü harekete geçiren bir alan oluşturur. Bu alan, yaratılmış ve yönlendirilmiş bir uzaydır ve film, izleyicilere farklı bir gerçeklik sunar. Seyirciler, bu yapay dünyada kaybolmaktan keyif alır ve film sayesinde, gerçek dünya ile ilgili yeni bir perspektif edinirler (Frampton, 2013, s.19).

Filmozofi'ye göre, film, izleyiciye özenle oluşturulmuş bir dünya sunar. Bu dünya, hareket eden ses-imajlarla karşımıza çıkar ve yönetmen veya kamera gibi unsurlar görünmez. İzleyici, film-zihin kavramını kurarak filmi kendi zihninde canlandırır. Çağdaş filmler bile seyirciyi manipüle etse de Filmozofi'ye göre izleyiciler buna dikkatli bir şekilde yaklaşabilir. Filmin yeni bir fiziksel durum yarattığını ve bu durumun yeni bir film-varlık kavramına ihtiyaç duyulmasına neden olduğunu belirten Filmozofi, film-zihin kavramının filmin her yerinde var olduğunu vurgular. Bu nedenle, filmin bize her şeyi gösterebildiği ve her şeyin olabileceği yeni bir gelecek etrafında tasarlandığı söylenebilir.

Filmozofi, hareketli görüntülerin tümünde eleştirel bir bakış açısı sunarak, film-zihni ve film-dünyasının birbirini nasıl şekillendirdiğini açıklamaktadır. Filmozofi'ye göre, film-zihni film-dünyayı yaratır ve düzenler ve ardından film-düşünme ile yeniden şekillendirir. Bu yapı, sinema, televizyon veya dijital oyunlar gibi hareketli görüntülerin tümünü kapsamaktadır. Filmozofi'nin yöntemi, filmin yapısında var olan felsefeyi görebilme yeteneğini önerir ve filmin yarınını da dikkate alır. Filmozofi, film-zihninin her zaman film içinde var olduğunu varsayar ve filmi, düşüncenin başlangıcı ve geleceği olarak kabul eder. Bu nedenle, Filmozofi, filmi yeni bir şeyler ifade ettiğinde gelecek için düşünmeye teşvik eder ve yeni biçimlere ve düşüncelere açık bir yapı sunar.

Onun filmozofik düşüncesi oyunla iç içe geçmiştir. Ona göre film, her zaman kendi bakış açısıyla düşünür ve karakterlerin düşüncelerine katılmamızı sağlar. Bazen karakterlerin bakış açısına bağlı kalırken bile, film bu bakış açısını çeşitli oyunlarla oynayabilir. Bazı filmler açıkça oyun oynarken, diğerleri efektler kullanarak hilelere başvurabilir. Ancak, film-zihin kavramı sayesinde, ironik veya güvenilmez bakış açılarından gerçek olanı anlayabiliriz (Frampton, 2013, s.133). Film-zihni, kendine özgü farklı bir düşünme biçimine sahip olduğu için, filmin kendisi gibi kendi oyun alanında kendi kurallarıyla incelenmelidir (Frampton, 2013, s.309). Film-zihin, kendini esnek, oyunbaz ve özneliği aşan bir şekilde açığa çıkarır. Bu "öznel" veya "nesnel" film üslupları gibi sınıflandırmalardan kurtarır (Frampton, 2013, s.143). Film-zihin, "gerçek olmayan" karakterler ve olaylar göstererek, neredeyse kendi öyküsünü "gösteren" usta bir oyuncu ile "birlikte bir oyun oynayarak" her zaman var olduğunu gösterir ve kapasitesine dair bir örnek sunar (Frampton, 2013, s.215).

Film-düşünme, filmozofinin oyuncağıdır. Bu, film dünyasındaki düşünme biçimini tanımlayan bir abeceyi öğrendikten sonra bile, her zaman bellekte kalacak olan bir konudur (Frampton, 2013, s.159). Bu film üslubu, bir oyun alanını düzelterek, filmi sadece bir eğlence kaynağı olmaktan öte, bir felsefi araç haline getirir (Frampton, 2013, s.270). Film-zihni, karakterlerin bakış açısından bağımsız olarak, izleyicilerin düşünme biçimlerini değiştirebilecek farklı düşünsel oyunlar oynayabilir. Böylece film-düşünme, felsefe ve sinema arasında özgün bir kesişim yaratır ve film izleme deneyimimizi zenginleştirir.

Film-düşünme, akıl yürütme ve sorgulamanın yanı sıra, hareketli ve oyunbaz bir şekilde de olabilir. Bu türden bir incelemenin geleceği, farklı film-düşünmelerin ve dolayısıyla farklı imajlarla inanma düzeylerinin tanınmasına ve ifade edilmesine bağlıdır. Her film, kendi özel film-düşünme biçimini ortaya koyar ve bu biçim, filmdeki karakterler, olaylar ve sahnelerin bir araya getirilme biçimine göre şekillenir. Dolayısıyla, film-düşünme, her film için benzersiz bir deneyim sunar ve film izleyicileri için farklı bir perspektif yaratır (Frampton, 2013, s.311).

Film-düşünme, Deleuze felsefinden izler taşımaktadır. Deleuze, inşacı bir pragmatizm içinde gelişen felsefesiyle filmin gölgesindeki kavramları benimser: "Felsefe, sinemanın yarattığı kavramlarla çalışır." Felsefenin oyun hamuru olarak şekillendirdiği fikirler ve kavramlar, sinemada canlandırılmış bir vaziyette bulunur - ve Deleuze felsefeyi geliştirirken sinemanın kavramlarını kullanmayı önerir. Film-düşünme, çağımızda kullanılmayan kavramların kullanımıyla bilginin daha iyi ateşlendiğini anlamamızı sağlar; dilsel kavramların düşüncenin şeklini bozabileceğini ve filmin bu çıkmaz için bir çıkış yolu sunabileceğini fark etmemizi ister (Frampton, 2013, s.306).

Nihayetinde, Deleuze'un sinemayı kendine has bir düşünce olarak ele alarak, kavram oyunları ile sinemayı önemli bir yere koyar. Frampton'da film-düşünme, film-zihin gibi yapıların içine nüfuz etmiş oyunla, film-dünyanın kurulduğunu iddia eder. İşte bu oyun, Huizinga'nın ciddi bir eylem olarak gördüğü, kuralları, kendine ait alanı, zevkli yanı ve özgürleştirici oyundur.

BÖLÜM V

SONUÇ

Kahramanlık ve oyun, mağara duvarına resim çizen insanların hayatından modern insanın hayatına geniş bir spektrumda varlığını sürdürmüştür. Kahramanlık bu çalışmada ortaya koyulduğu üzere, dönemin “geist”ına göre kendini yenilemekte ve farklı formlarla ortaya çıkmaktadır. Bu anlamda, kahramanlığın anlamı da değişmektedir. Örneğin, mağara duvarına çizilen resimdeki avcı ile tiktakta gençlerin takip ettiği popüler influencerlar en geniş anlamıyla kahramandır. Fakat bu çalışma kapsamında, kahramanın kim olduğundan ziyade nasıl bir şekilde bu olgu içinde var olduğu daha önemlidir. Burada Campbell’ın monomit teorisi öne çıkmakta, kahramanlığı “döngüsel” bir form olan ayrılma, erginlenme ve dönüş olarak ele almaktadır. Bu teori sadece, büyük öykülerdeki kahramanlar için değil gündelik insan hayatı içinde geçerlidir. Yüzeysel olarak doğum ve ölüm döngüsü insan için bir monomittir. Dolayısıyla insan hayatı bu monomit içerisindeki tecrübelerinden oluşur. Peki insan hayatındaki deneyim, tecrübe veyahut yaşantılarda oyunun rolü nedir?

Hayatın döngüsüne girmiş her insan, kendi kahramanı olmak zorundadır. Kendi kahramanı olabilmekte, insanın bir yolculuğa çıkması, o yolculukta bir şeyler yaşayarak erginleşmesi ve eninde sonunda dönmesiyle olur. Oyunda, bu döngü esnasında insanın daima yanı başındadır. Evrenin kozmolojik oyununu bir kenara bırakalım, insan hayatındaki tüm

edimlerini birer oyun oynayarak elde eder. Bazen bu oyunların farkına varır, bazense hiç sezdirmeden oynar. Oyunun ontolojisi kısmında ele alındığı üzere, Nietzsche isteme oyunu olarak bundan bahseder. Bengi dönüş içerisinde, insanlar oyuna mahkumdur. Nietzsche perspektifinden bakılacak olursa, üst insana giden yolda çocuğu daima oyunlarla beraber anmaktadır. Çünkü üst insan bir kahramandır ve onu çocuk aşamasından üst insana geçirecek olan oyunlardır. Ve kahramanlığa gidecek bu oyun, gücü istemenin oyunudur.

Sadece üst insan, değil Dasein’da bir kahraman olarak karşımıza çıkar. Otantik varoluşuyla Dasein, dünyayı açıklama yoluyla anlamlandırmak için oyuna mahkumdur. Bir kahraman olarak, hayatını keşfetmesi, anlamlandırması veyahut kurması oyun ile gerçekleşmektedir. Oynanan bir oyun olarak dünya, Dasein içine düşmesiyle ona, kendini anlamlandırmak için bir fırsat sunmaktadır böylece.

Oyunun ontolojisi sadece bireyler için bir gerçeklik değil aynı zamanda kozmolojik anlamda evrenin tamamıyla ilgili bir durumdur. Bu kozmolojik belirlemeyi, Herakleitos’un 52. Fragmanında görürüz. Aion yani yaşam/ömür daima oynayan bir çocuktur. Nietzsche’de bengi dönüş fikriyle, oyunun kozmolojik gerçekliğini kabul etmektedir.

Döngüsel oyun kozmolojik ve bireysel varoluş arayışının yanında, anlamla da ilgidir. Derrida bu yüzden, difference farkların oyunu olarak görmektedir. Dil sürekli oynayarak anlam doğurmaktadır. Gadamer’de benzer şekilde anlamın oyun-yapı ilişkisinin bir sonucu olarak var olduğunu düşünmektedir.

Oyun ontolojisi gereği döngüsel olduğu gibi, kültürel olaraktan ciddi bir eylemdir. Kahramanlar varoluşunu döngüsel oyunla kurarken elbette bu oyunun da bir karakteri olmak zorundadır. Oyun, Huizinga’nın ileri sürdüğü anlamda ciddi ve ciddi olmayanı içerse de hayat oyununun karakteri ciddi olmak zorundadır. İnsan hayatı şaka olarak yaşayamaz, dünyaya atılmışlığıyla hayat oyununu oynamaya mecbur bırakılmıştır. Dolayısıyla

kahraman döngüsel dünya oyununda varoluşun peşinde koşarken ciddi basamaklardan geçmektedir. Hayat doğası gereği ciddi bir uğraştır, kahramanda bu uğraşın içine atılmıştır.

Oyunun ve kahramanlığın döngüsel çerçevede hayatla sıkı ilişkisi, bu iki kavramı sinemaya bağlayan ortak nokta olarak ortaya çıkmaktadır. Frampton'ın Bergson ve Deleuze'un mirası üzerine inşa ettiği, filmozofi tezine göre film, film-zihin ve film-düşünme ile film-dünyayı kurmaktadır. Burada kahramanlık ve oyun film açısından iki çeşit ilişki içerisindedir. İlki film-dünyanın içinde yer alan kahraman, ikincisi film-dünyayı seyreden kahraman. Film, kahramanlık ve oyunla bu iki kategori üzerinden bir ilişki kurmaktadır.

İlk olarak, film-dünyayı seyreden kahraman belirlemesini irdeleyelim. Oyun kavramının genel belirlenişinin oyuna ait bir takım karakter özellikleri üzerinden gerçekleştiği ortaya konulmuştu. Bunlar, belirli bir alanda geçmesi, özgür bir eylem olması, ciddi olması ve keyifli yanının olmasıydı. Bunların tümü film seyrini oyun olarak ele aldığımız da bu eylemde bulunmaktadır. Hayatın döngüsel oyununa atılmış her insan, zaman zaman film seyretmektedir. Bu filmler açısından, Deleuze'un anlayışında zaman-imge üstüne inşa edilmiş filmler hayatın döngüsel oyununda varoluşunu inşa eden kahraman için birer basamak taşı görevi görmektedirler. Yani, kendi hayatının kahramanı olarak insan izlediği filmlerde bulunan film-dünyadan etkilenebilir kendi varoluşuna bunu yansıtabilir. Bunun en önemli nedenlerinden biri de bu film-dünyalar yapısı gereği döngüsel dünya oyununu içerirler. Dolayısıyla, onu seyreden kahraman, dünya oyunlarını filmde görerek bir etkilenim yaşar. Özellikle, Deleuze'un zaman-imge sineması altında ele aldığı filmler, insanların hayatını etkileyebilecek niteliktedirler. Dolayısıyla, hayatın döngüsel oyununda oyuncu olan seyirci, başka bir oyuna dışarıdan baktığı vakit kendi hayat çıkmazlarını görebilir, kendi hayat oyunu için cesaret bulabilmektedir. Ayrıca, Gadamer ve Derrida'ya göre oyunun anlamla ilişkisi ortaya konulmuştu. Bu çerçevede film bir eser olarak alımlayıcısı tarafından anlaşılacak ister. Oyun sinema ilişkisi burada bir kez daha zorunlu bir bağla bağlanır. Gadamer'in bakış açısıyla değerlendirilecek olursa her film, bir oyunla kendi anlam

çemberini oluşturur ve hareketi içinde barındırır. Filmin oyunla kurduğu bu çembersel oyun alanı, amacını kendi içerisinde barındırır. Bununla beraber seyirciler oyuna katılarak, bu oyunu oynarlar. Bu Gadamer'e göre oyunun kendine ait ontolojik formu iken Frampton için film-dünyadır.

İkinci olarak, film-dünya içerisinde yer alan kahramanları ele almak gerekmektedir. Film-dünyada yer alan kahraman irdelendiği vakit oyunun rolü yadsınamaz şekilde öne çıkmaktadır. Her film-dünya, yapısı gereği bir kahraman barındırır. Bu kahraman, her zaman insan olmak zorunda değildir, bazen hayvan bazen soyut bir varlık bazen de bir nesne olabilmektedir. Fakat kahraman her ne olursa olsun, film-dünya inşası için onun kahramanın döngüsel macerasına ihtiyacı vardır.

Film-zihin ve film-düşünme kahraman üstüne inşa edilmekte ve film-dünya yaratılmaktadır. İlk olarak Frampton'un da söylediği gibi sinema sadece bir felsefi sorunlar kitapçığı olmanın aksine öykü ve diyaloglarıyla yarattığı film dünyayla kendine has bir düşünce dünyasıdır. İnsan düşüncesi gibi olmayan film-düşünce renk, montaj, ışık gibi etmenlerin yanına bir öykü koyarak film-dünyayı kurar bu da kahramanın öyküsüdür. Film-zihin dışsal bir güç değil, filmde yer alan olayların ve hareketlerin kavramsal olarak anlaşılmasını sağlayan faktördür. İnsan zihninden farklı olan film-zihin her filmde başka bir biçimde kendini var eder. Film-zihinle seyirci filmi yaşamış gibi hisseder, bu yüzden film-zihin kahramanın duygularının ve anlayışının seyirciye geçebilmesi için önem arz etmektedir. Örneğin kamera açılarıyla kahramanın duygusunu ne hissettiğini daha iyi anlatabilir ve ona dair bir algı yaratabilmektedir. Dolayısıyla, film-zihinle, sinemanın diyalog ve öykünün ötesine geçerek, kahramana farklı bir dünya yaratma imkânı sağladığı görülmektedir. Deleuze'den hareketle filmin her imajının bütüne dair farklı bir fikri barındırabildiği söylenebilmektedir. Buradan hareketle film-zihinde bir kahramanın yolculukta yaşadıklarını özel kılabilir, onun hayatın döngüsel oyunundaki oyunlarından kendine dünya kurabilmesine imkân tanımaktadır.

Sonu olarak, sinema film-zihinle kendine hayatın dngsel oyununda oynayan kahramanlardan bir film-dnya kurar. Bu dnya gerekliėin bir kopyası deėil, yeni ve farklı bir gerekliktir. Bu gereklik elbette dnya oyununu ve yzyıllardır mitoloji gibi anlatılarla insanların zihnine kazınmıř kahramanlık fenomenini iermektedir. İnsanların film deneyiminden hořlanmasının en nemli nedenlerinden biri de hayatın iindeki bu yapıları onlara daha aık bir alanda gsteriyor olmasıdır. nk sinema seyretme oyunu, belirli alanda ve kurallarla gerekleřmektedir. Bireyler bu alanda dnyanın olaėan akıřından ıkar ve film-dnyanın kurduėu bu yeni gerekliėe kendini teslim eder.

Film-dnya, dngsel hayat oyununu ve kahramanlıėı insanlara bu anlamda daha aık bir řekilde sunmaktadır. Film-dnya on yıllarca yařanmıř olaylardan belirli kısımları keserek, belki iki saat ierisinde insanlara sunar. Byle bir sunuř, kahramanlıėın ve oyunun zamanın iindeki geniř yayılımını paranteze alarak insanlara gsterme aısından daha bařarılı olabilmektedir.

KAYNAKLAR

- Akgün, Ö. U. (2008). *Kahraman olgusunun çizgi romandan sinemaya uyarlamadaki görünümü: Tarkan ve Conan örnekleri*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- And, M. (2012). *Oyun ve bugün*. İstanbul: Yapı Kredi.
- Armstrong, K. (2005). *Mitlerin kısa tarihi* (D. Şendil, Çev.) İstanbul: Merkez.
- Baki, Z. (2021). Kış Uykusu filminde güç istenci ve yalnızlık. İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 10(1), 208-215.
- Baldick, C. (1996). *The concise Oxford dictionary of literary terms*. Oxford University.
- Bayraktar, L., Tasdelen, D. (2004). *Felsefe ansiklopedisi*. İnkilap.
- Becker, E. (1971). *The birth and death of meaning: an interdisciplinary perspective on the problems of man*. New York: The Free.
- Bergson, H. (1986). *Düşünce ve devingen* (M. Katırcıoğlu, Çev.). Millî Eğitim Bakanlığı.
- Bergson, H. (1984). *Yaratıcı tekâmül* (M. Ş. Tunç, Çev.). İstanbul: Millî Eğitim Bakanlığı.
- Bilgin, N. (2003). *Sosyal psikoloji sözlüğü: kavramlar*. İstanbul.
- Bir, Ç. (2020). The Dark Knight filmindeki Joker karakterinin Nietzsche'nin üstinsanı olarak incelenmesi. SineFilozofi.

- Brown, S., & Vaughn, C. (2009). *Play: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Penguin.
- Caillois, R. (1961). *Man, play and game* (M. Barash, Çev.). Urbana and Chicago: University of Illinois.
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın sonsuz yolculuğu* (S. Gürses, Çev.). İstanbul: Kabcı.
- Campbell, J., & Moyers, B. (2013). *Mitolojinin gücü* (Z. Yaman, Çev.). İstanbul: Media-Cat.
- Cassirer, E. (2005). *Mitik düşünme*. (M. Köktürk, Çev.). Ankara: Hece.
- Cevizci, A. (2013). *Felsefe sözlüğü*. Paradigma.
- Colebrook, C. (2013). *Gilles Deleuze* (C. Soydemir, Çev.). Ankara: Doğu Batı.
- Coogan, P. (2007). *Superhero: the secret origin of a genre*. Monkey Brain.
- Coogan, P. (2013). *The hero defines the genre, the genre defines the hero*. What is a Superhero.
- Cuddon, J. A. (2013). *Dictionary of literary terms and literary theory*. Blackwell.
- Çelik, K. (2019). *Evrenin muhafızları Olarak Hollywood'un süper kahramanları*. Doktora Tezi. İstanbul.
- Dale, S. H. (2019). *The religious hero's journey in selected cinema*. Yüksek Lisans Tezi. California State University Dominguez Hills.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema II: time-image*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Deleuze, G. (1990). *The logic of sense* (M. Lester, Çev.). London: The Athlone.
- Deleuze, G. (2001b). *Cinema II: the time-image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Çev.). Minneapolis: The University of Minnesota.

- Deleuze, G. (2004). *Çöl adaları ve diğer yazılar* (M. C. Kafadar, Çev.). Yapı Kredi.
- Deleuze, G. (2005). *Bergsonculuk*. (H. Yücefer, Çev.). İstanbul: Otonom.
- Deleuze, G. (2009). *İki delilik rejimi: metinler ve söyleşiler 1975-1995*. (D. Lapoujade, Ed. & M. E. Keskin, Çev.). İstanbul: Bağlam.
- Deleuze, G. (2014). *Sinema 1: hareket-imge* (B. Yalım, E. Nahum, & E. Koyuncu, Çev.). İstanbul: Norgunk.
- Derrida, J. (1982). *Margins of philosophy* (Alan Bass, Çev.). New York: Harvester.
- Derrida, J. (1999). İnsan bilimlerinin söyleminde yapı. (Özkan Gözel, Çev.). *Toplumbilim*. (10),165-173.
- Derrida, J. (2014). *Gramatoloji* (İ. Birkan, Çev.). BilgeSu.
- Donato, T. (2001). Time, Bergson, and the cinematographical mechanism, *Off-screen*. 1(5).
- Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). *The power of comics: history, form, & culture*. The Continuum.
- Durand, G. (1988). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris: Dunod.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı.
- Ekiz, C. (2019). *Kahraman olgusu ve kahramanın yolculuğunun Akira Kurosawa sinemasında yansıması: Yojimbo ve Sanjuro örnekleri*. İstanbul Aydın Üniversitesi Sanat ve Sosyal Bilimler Dergisi, 12(1), 31-48.
- Ekiz, C. (2019). *Kahraman olgusu ve kahramanın yolculuğunun Akira Kurosawa sinemasında yansıması; Yojimbo ve Sanjuro örnekleri*. Yüksek Lisans Tezi, Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Giresun.
- Eliade, M. (1957). *Mythes, rêves et mystères*. Paris: Gallimard.
- Eliade, M. (1963). *Aspects du mythe*. Paris: Gallimard.

- Eliade, M. (1993). *Mitlerin özellikleri* (S. Rifat, Çev.). İstanbul: Simavi.
- Elmacı, T. (2012). Gemide ve Bornova Bornova filmleri bağlamında yeni Türk sineması'nda anti-kahramanın yükselişi. *Selçuk İletişim*, 7(2), 168-181.
- Flaxman, G. (2000). *The brain is the screen: Deleuze and the philosophy of cinema*. University of Minnesota.
- Frampton, D. (2013). *Filmozofi* (Soydemir, C. Çev.). İstanbul: Metis.
- Frisk, K. (2019). What makes a hero? Theorizing the social structuring of heroism. *Sociology*, 53(1).
- Gadamer, H. G. (1986). The Play of Art. In R. Bernasconi (Ed.), *The Relevance of the Beautiful and Other Essays* (N. Walker, Çev.). Cambridge University.
- Gadamer, H. G. (2005). *Güzelliğin Güncelliği* (F. Tepebaşı, Çev.). Çizgi.
- Gadamer, H. G. (2008). *Hakikat ve yöntem* (H. Arslan & İ. Yavuzcan, Çev.). Paradigma.
- Gadamer, H. G. (2009). *Hakikat ve Yöntem* (H. Arslan & İ. Yavuzcan, Çev.). Paradigma.
- Geoffrion-Vinci, M. C. (2009). *The underground woman: male antiheroes and female agency in cristina fernandez cubas*. Neophilologus.
- González, J. M. (2010). The "catalogue of women" and the end of the heroic age. *Transactions of the American Philological Association*, 140(2), 375-422.
- Goodchild, P. (2005). *Deleuze & Guattari arzu politikasına* (R. Ögdül, Çev.). Ayrıntı.
- Grocott, K. (2012). *Theological critique of Joseph Campbell's monomyth as a source for meaning making in american film*. Avustralya: Charles Sturt University.
- Guignon, C. B. (1983). *Heidegger and the problem of knowledge*. Hackett Publishing Company.

- Güğümcü, S. (2014). *Sinematik imgenin ontolojik olanakları*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Gül Turanlı. (2009). *Nietzsche'nin Grekleri: Bir tragedya ve bir kaos ateşi oyunu*.
- Heidegger, M. (1997). *Der satz vom grund*. Vittorio Klostermann.
- Heidegger, M. (2007). *Sanat eserinin kökeni*. (F. Tepebaşı, Çev.). De Ki.
- Heidegger, M. (2008). Varlık ve Zaman [Being and Time]. (K. H. Ökten, Çev.). Agora.
- Heimdal, S. (2013). *A hero's journey through cinema: the mythical structure of film* [Master's thesis, Savannah College of Art and Design]. SCAD Digital Image Library.
- Herakleitos. (2005). *Fragmanlar*. İstanbul: Kabalcı.
- Hinman, L. M. (1974). "Nietzsche's philosophy of play". *Philosophy Today*, 18(2),106-124.
- Hook, S. (1978). *The hero in history: myth, power or moral ideal?*. Standford: Hoover Institution Stanford University.
- <https://sozluk.gov.tr/>
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.
- Hulme, T. E. (1977). *Speculations-essays on humanizm and the philosophy of art*. (H. Read, Ed.). Routledge & Keagan Poul.
- Hume, J. (2001). Changing Characteristics of Heroic Women in Midcentury Mainstream Media. *Journal of Popular Culture*, 34(1).
- Işıklar, U. (2022). Kriz ve Fırsat Arasındaki İnce Çizgi: Nietzsche'nin Üstinsan Düşüncesi Bağlamında Tayfun Pirselimoglu'nun Yol Kenarı Filmi . *SineFilozofi*, 7(13), 126-141.
- Jung, C. G. (2009). *İnsan ve sembolleri*. İstanbul: Okuyan Us.

- Kant, I. (2006). *Yargı gücünün eleştirisi*. (A. Yardımlı, Çev.). İdea.
- Kaprol, A. (2021). *Nietzsche'nin güç istenci ve üstinsan kavramları kapsamında black mirror dizisinin söylem analizi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kern, E. (1958). The modern hero: phoenix or ashes?. *Comparative Literature*, 10(4).
- Kinsella, E. L., Ritchie, T. D., ve Igou, E. R. (2015). Zeroing in on heroes: A prototype analysis of hero features. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Konisberg, Ira (1993). *The complete film dictionary*. London: Bloomsbury.
- Krell, D. F. (1972). Towards an ontology of play: Eugen Fink's notion of spiel. *Research in Phenomenology*, 2(1), 63-93.
- Kumbasar, G. (2018). *Amerikan çizgi romanlarında 'superhero' kavramı üzerinden, Türk çizgi romanlarında Türk kadın süper kahraman incelemesi*. Yüksek Lisans Tezi, Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Lang, J. & Trimble, P. (1988). Whatever happened to the man of tomorrow? An examination of the american monomyth and the comic book superhero. *Journal Of Popular Culture*.
- Larsen, L. J. (2019). Play and gameful movies: the ludification of modern cinema. *Ga-mes and Culture*, 14(5), 455–477.
- Lee, S. (2013). More than normal, but believable. *What is a Superhero*.
- Levin, C. (2016). *The hero's journey in J.R.R. Tolkien's The Hobbit, or, there and back again: using Joseph Campbell's narrative structure for an analysis of mythopoeic fiction*. Höskolan i Gävle.
- Lorand, R. (1999). Bergson's concept of art. *British Journal of Aesthetics*, 39(4), 394-405.

- Mackey-Kallis, S. (2001). *The hero and the perennial journey home in American Cinema*. University of Pennsylvania.
- MacLean, M., Russell, W., & Ryall, E. (Eds.). (2016). *Philosophical perspectives on play*. Routledge.
- Maloney, A. (1999). Preference ratings of images representing archetypal themes: an empirical study of the concept of archetypes. *Journal of Analytical Psychology*, 44(1), 101-116.
- Manav, A. H. (2021). Kadın kahramanın yolculuğu modeli bağlamında kuzuların sessizliği filmi üzerine bir inceleme. *İnsan ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 78-91.
- Martens, K. (2017). Reimagining heroism: a conceptual analysis through antigone and medea. *Journal of Humanistic Psychology*, 58(4), 431-443.
- McClelland, T. (2011). The philosophy of film and film as philosophy. *Cinema. Journal of Philosophy and the Moving Image*, 2, 11-35.
- Merriam-Webster. (2023, 27 Mart). Game. Erişim adresi: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>
- Mert, İ. S. (2021). Kahramanlığı anlamak: kahramanlık olgusu üzerine bir literatür araştırması. *SAVSAD Savunma ve Savaş Araştırmaları Dergisi*, 31(1), 117-144.
- Meyer, H. A. (1999). *A glossary of literary terms*. Harcourt Brace College.
- Münsterberg, H. (2014). *The photoplay: a psychological study*. CreateSpace Independent.
- Neuman, W. L. (2012). *Toplumsal araştırma yöntemleri: nicel ve nitel yaklaşımlar*. İstanbul: Yayın Odası.
- Nielsen, C. (2010). *Handbook of phenomenological aesthetics*. Springer Science & Business Media.

- Nietzsche, F. (1963). *Yunanlıların trajik çağında felsefe* (N. Hızır, Çev.). İstanbul: Elif
- Nietzsche, F. (1984). *Böyle buyurdu zerdüşt* (A. Turan Oflazoğlu, Çev.). Cem.
- Nietzsche, F. (1997). *Tan kızıllığı* (H. Salihoğlu. & Ü. Özdağ. Çev.). Ankara: İmge.
- Nietzsche, F. (2010). *Güç istenci* (N. Epçeli, Çev.). Say.
- Nuyan, E. (2011). Kısa bir sinema felsefesi tarihçesi: R. Arnheim, S. Eisenstein, A. Tarkovsky. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, (16), 133-141.
- O'Faolain, S. (1956). *The vanishing hero*. London: Eyre & Spottiswoode.
- Orr, J. (1997). *Sinema ve modernlik* (A. Bahçıvan, Çev.) İstanbul: Bilim ve Sanat.
- Önal, S. (2014). *Gündelik yaşam ve zamansallık bağlamında Dasein*.
- Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: sosyal bilimlerde yöntembilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323-343.
- Özpay, O. (2015). *John Carpenter sinemasında anti kahraman*. Yüksek Lisan Tezi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özpay, O. (2020). Monomit kuramı bağlamında kahramanın yolculuğu: İlk Kan filmi ve John Rambo örneği . *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* , 24 (3) , 1109-1119 .
- Öztürk, K. (2007). *Henri Bergson'da süre*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Öztürk, S. (2018). *Sinema felsefesine giriş/film-yapımı felsefe*. Ankara: Ütopya.
- Platon. (2007). *Yasalar* (C. Şentuna & S. Babür, Çev.). Kabalcı.
- Raglan, L. (1934). The hero of tradition. *Folklore*, 45(3).
- Ranciere, J. (2016). *Sinematografik masal* (T. Ertuğrul, Çev.). İstanbul: Küre.

- Palmer, R. E. (2002). *Hermenötik* (İ. Görener, Çev.) İstanbul: Anka.
- Rushton, R. (2012). *Cinema after Deleuze*. New York: Continuum.
- Ryall, E., Russell, W., & MacLean, M. (Eds.). (2013). *The philosophy of play*. Routledge.
- Salman, S. (2021, Nisan). *Post-apokaliptik filmlerde kahraman miti: Snowpiercer filmi örneği*. 5. Uluslararası Akademik Araştırmalar Kongresinde sunulmuş bildiri.
- Sarapik, V. (2001). Artist and myth. *Electronic Journal of Folklore*, 15(17), 39-59.
- Saydam, M. B. (1997). *Deli Dumrul'un bilinci: Türk-İslam ruhu üzerine bir kültür psikolojisi denemesi*. Metis.
- Schatz, T. (2003). *Hollywood: stüdyo sisteminin zaferi* (A. Fehmi, Çev.). İstanbul: Kabalcı.
- Schmerheim, P. (2008). Film, not sliced up into pieces, or: how film made me feel thinking: review of filmosophy. *Film-Philosophy*, 12(1), 109-123.
- Scobie, A. (1980). *Comics and folkliterature*.
- Seçmen, E. A. (2014). *Sinemada süper kahramanlık imgesi ve Indiana Jones filmleri örneği*. Doktora Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Segal, R. E. (1996). *Anthropology, folklore and myth*. New York & London: Garland.
- Siegel J. & Shuster J. (1938). *Superman*. Action Comics.
- Spariosu, M. (1989). *Dionysus reborn: play and the aesthetic dimension in modern philosophical and scientific discourse*. Cornell University.
- Spariosu, M. I. (1982). *Literature and play: history, principles, method*.
- Stam, R. (2014). *Sinema teorisine giriş* (S. Salman, & Ç. Asatekin, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.
- Strate, L. (1985). Heroes, fame and the media. *A Review of General Semantics*, 42(1).
- Strate, L. (2008). *Heroes and/as communication*. New Jersey: Hampton.

- Strenski, I. (1992). *Malinowski and the work of myth*. Princeton University.
- Suit, B. (1978). *The grasshopper: games, life, and utopia*. University of Toronto.
- Sunal, G. (2020). Sinema mitoloji ilişkisi bağlamında arketipsel motiflerin kullanımı: Pan'ın Labirenti filmi örneği. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 9(4), 236-246.
- Suner, A. (2015). *Hayalet ev: yeni Türk sinemasında aidiyet, kimlik ve bellek*. İstanbul: Metis.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University.
- Sütçü, Ö. Y. (2011). *Bergson ve sinemada düşünce hareketi/imge hareketi*. Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, İzmir.
- Şirvan, B. (2019). *Arkaik dönem eski Yunan dünyasında kahramanlık kültürü*. Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, İzmir.
- Tecimer, Ö. (2005). *Sinema modern mitoloji*. İstanbul: Plan B.
- Thigpen, A. (2017). *Batman as monomyth: Joseph Campbell, Robert Jewett, John Shelton Lawrence, Frank Miller, Grant Morrison, Scott Snyder, and the hero's journey to gotham*. Yüksek Lisans Tezi, Liberty University, Virginia.
- Üçer, N., Dağlı, N. & Soyseven, E. (2020). Kahraman miti, olgusu ve yolculuğu üzerine simgesel bir inceleme: Netflix "hakan muhafız". *Dördüncü Kuvvet*, 3(1). 56-76.
- Vogler, C. (2012). *Yazarın yolculuğu: senaryo ve öykü yazımının sırları*. (K. Şahin, Çev.). Okyanus.
- Yacavone, D. (2014). *Film worlds: a philosophical aesthetics of cinema*. Columbia University.

- Yetim, A. (2019). *Çağdaş dünya edebiyatında medea mitinin görünümlerine arketipsel bir yaklaşım*. Doktora Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Yetişkin, E. B. (2011). Sinematografik düşünebilmek: Deleuze'ün sinema yaklaşımına giriş. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (40), 123-141.
- Yıldırım, A. & Şimsek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Yıldırım, N. (2011). Kahramanlık anlatıları, efsane ve mitoloji. *Doğu Araştırmaları*, 7, 49-70.
- Yıldız, E. (2007). Aion'un oyunu. *Kutadgubilig Felsefe-Bilim Araştırmaları Dergisi*, 11, 45-63.
- Yücel, V. (2014). *Kahramanın yolculuğu: mitik erkeklik ve suç draması*. İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Zorba, M. G (2019). Joseph Campbell'ın monomiti çerçevesinde Frodo'nun arayışı üzerine bir inceleme. *Mediterranean Journal of Humanities*.



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..