

Elie Faure'un Sinema Felsefesi Çerçevesinde "Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok" Filmine Sineplastik Bir Bakış

Burak MEDİN

Doç. Dr.

Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi

Radyo TV Sinema Bölümü

burakmedin@erciyes.edu.tr

ORCID: 0000-0001-8012-035X

Ali KAYMAK

Öğr. Gör.

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi

Mucur Meslek Yüksekokulu

Görsel İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü

ali.kaymak@ahievran.edu.tr

ORCID: 0000-0003-2044-2837

Abstract

Cineplastic Approach to "Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok" within the Framework of Elie Faure's Cinema Philosophy

This study is mainly focused on the relationship between cinema and philosophy. Based on this focus, an analysis was carried out on cinematic images of the film directed by Onur Ünlü, "Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok", within the framework of Elie Faure's notion of "cineplastic". Firstly, to show the context of the philosophical analysis of the film, the emphasis was placed on the origins of film-philosophy, the various approaches to it, and the discussions on the subject. Then, the film was discussed within the framework of cineplastic. From the cineplastic perspective, it was observed that some of the motion-time blocks in the film are transformed into still images, using a slow-motion technique to bend and extend time. It has been seen that slow-motion also removed the film that invites intellectual participation from the organic narration. Additional to still images, the use of close-ups and the unusual preference for light emerge as other cineplastic elements in the film. Accordingly, it is possible to claim that, by these preferred cineplastic uses, the film itself comes close to the competence of philosophizing.

keywords: Cinema, cinema and philosophy, Elie Faure, cineplastic, "Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok."

DOI:10.16878/gsuilet.685601

Résumé

Approche Cinéplastique du film « Aşkın gören gözlere ihtiyacı yok » dans le Contexte de la Philosophie cinéma d'Élie Faure

Cette étude est focalisée principalement sur la relation entre le cinéma et la philosophie. A partir de ce focus, une analyse a été menée sur des images cinématographiques du film réalisé par Onur Ünlü, "Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok", dans le cadre du concept de cinéplastique d'Elie Faure. Afin de montrer le contexte d'analyse philosophique de film, il a été insisté sur les origines de la philosophie du cinéma, les diverses approches envers cela et les discussions menées sur le sujet. Sous un regard cinéplastique, il a été observé que certains des blocs de mouvement-temps dans le film sont transformés en images fixes avec la technique de ralenti, que de ce fait le temps s'étire et s'allonge, et que cette dernière éloigne le film, qui invite le spectateur à une participation réflexive, d'une narration organique. Outre les images fixes, l'utilisation du gros plan et la préférence inhabituelle de la lumière apparaissent comme d'autres éléments cinéplastiques du film. En conséquence, il est possible de prétendre que, par ces utilisations cinéplastiques préférées, le film lui-même se rapproche de la compétence de philosopher.

mots-clés : Cinéma, cinéma et philosophie, Elie Faure, cinéplastique, "Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok."

Öz

Bu çalışmada temel olarak sinema ve felsefe ilişkisine odaklanıldı ve bu odak noktasından hareketle özelden Elie Faure'un sineplastik kavramı bağlamında Onur Ünlü'nün "Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok" (2017) filmi hakkında sinematik imajlar üzerinden bir analiz gerçekleştirildi. Felsefik film çözümlemesine kuramsal aralan oluşturması amacıyla sinema felsefesinin kökenleri, sinema felsefesine yönelik çeşitli yaklaşımlar ve tartışmalar üzerinde duruldu. Sineplastik bir bakışla bakıldığında, filmdeki bazı hareket-zaman bloklarının ağır çekim tekniğiyle sabit imajlara dönüştürüldüğü, zamanın bu teknik ile esnetildiği ve uzatıldığı, bu tekniğin ayrıca düşünsel katılıma davet eden filmi organik öykülemekten uzaklaştırdığı görülmektedir. Sabit imajların yanı sıra duygulanım imajı olarak da ifade edilen yakın plan kullanımı ve ışığın olağandışı tercihi de filmdeki diğer sineplastik unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Sonuç olarak filmde tercih edilen bu sineplastik kullanımlar ile filmin bizatihi kendisinin felsefe yapma yetkinliğine yaklaştığını iddia etmek mümkündür.

anahtar kelimeler: Sinema, sinema ve felsefe, Elie Faure, sineplastik, "Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok."

Giriş

Sinemanın ilk dönemlerinden itibaren çeşitli düşünürler sinemaya farklı açılardan yaklaşmış ve sinema ile ilgili çok çeşitli kuramlar üretilmiştir. Sinemanın özüne, işleyişine, bireyle ve toplumla olan ilişkisine dair vb. farklı kavramlar üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır. İlk dönemlerinde bir sanat olarak görülmeyen sinema zaman içinde çeşitli düşünürlerin oluşturdukları argümanlar ve ortaya çıkan kuramlar ile güçlü bir sanat olduğunu kanıtlamıştır. Sinemanın izleyicide yeni düşünceler üretebilme ve var olan düşüncelere farklı perspektifler ekleyebilme özelliği zaman içinde sinema ile felsefe arasında yakınlık doğmasına yol açmıştır. Sinema, izleyicisine haz veren ve eğlenceli vakit geçirmesini sağlayan bir araç olmasının yanı sıra zihne seslenen yapısıyla felsefe ile yakın ilişki içerisinde olmuştur. Sinema dışında diğer sanat dalları da teorik olarak felsefe yapabileme potansiyeline sahiptir; fakat sinemanın kendine has zaman ve mekân yaratımı, imajlar oluşturabilmesi gibi özellikleri sinema ile felsefe arasında daha yakın bir ilişki doğurmuştur.

Bir filmin sinema felsefesi ekseninde tartışılması çok boyutlu ve kapsamlı bir meseledir.¹ Sinema ve felsefe ilişkisini anlama noktasında özellikle Gilles Deleuze'un ismi ön plana çıkar. Deleuze'un *movement-image* (hareket-imge) (2004) ve *time image* (zaman-imge) (2009b) kavramları birçok düşünürün dikkatini çeker ve çalışmalarına ilham verir. Sinema felsefe ilişkisi Deleuze tarafından ciddi bir şekilde ele alındıktan sonra çağdaş kuramcılar bu ilişkiye ciddi bir ilgi gösterirler. Farklı perspektiflerden geliştirilen düşünceler çerçevesinde bir filmin felsefe yapabileceği ve filmin felsefe yapma gücünü bünyesinde taşıdığı fikrini savunan kuramcılar ile bu fikre karşı çıkanlar arasında bir ayrım yaşanmıştır. Film felsefesi ve felsefe olarak film başlıkları altında ele alınan bu ayrımda iki tarafta farklı kuramcılar sinemanın yapısına dair bir tartışma içine girmişlerdir.

Film felsefesi yaklaşımını savunan ve sinemanın özerk bir alan olarak felsefe yapamayacağını, sadece pasif bir araç olarak ele alınabileceği konusunda düşüncelerini belirten Tom McClelland, Paisley Livingston ve Thomas E. Wartenberg ile filmlerin felsefe yapabileceğini savunan Daniel Frampton, Aaron Smuts ve Stephen Mulhall gibi isimlerin yaklaşımları konu bağlamında ele alınmıştır.

Fransız sanat tarihçisi Elie Faure'un sinemanın ilk dönemlerinde ele aldığı konulara sinema felsefe ilişkisi bağlamında günümüzden bakıldığında önemli saptamalarda bulunduğu görülmektedir. Faure'un sinema tartışmalarına kattığı önemli bir kavram olarak "sineplastik" tanımlaması (1920) ön plana çıkar. Sinemada plastik öğeler; yüzey, kompozisyon, grafik ve renk tonları gibi yapılandırıcı özellikleri içerir (Gönen, 2006, s. 18). Alanda yapılmış çalışmalar incelendiğin-

1 Sinema felsefesi alanında daha detaylı bilgilere ulaşmak için Frampton'un *Filmozofi – Sinemayı Yeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto* (2013) - *Filmosophy – A Manifesto for a Radically New Way of Understanding Cinema* (2006), Öztürk'ün *Sinefilozofi: Kurosawa'nın Düşler'inde Sinefilozofik Bir Yolculuk* (2016) ve Sinema Felsefesine Giriş, Film – Yapımı Felsefe (2018) ve Cox ve Levine'nin *Filmle Düşünmek: Felsefe Yapmak ve Film İzleme* (2018) adlı eseri incelenebilir.

de Faure'un sinema anlayışı ile ilgili yapılan çalışmaların azlığı dikkat çeker. Bu bağlamda bu çalışma Elie Faure tarafından ortaya atılan "sineplastik" kavramını merkeze almaktadır. Sineplastik kavramını tartışmak ve plastik unsurları ortaya koyabilmek için 90'lar sinemasından hareketle 2000 sonrası Türk Sineması'nda değişen anlayışla düşünce ekseninde filmler ürettiği düşünülen Onur Ünlü sinemasına odaklanıldı. Özelde ise yönetmenin 24. Uluslararası Adana Film Festivali'nde En İyi Film, En İyi Yönetmen dâhil 4 ödül aldığı "Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok" (Ünlü, 2017) filmi ele alındı. Çalışmada Onur Ünlü sinemasının ele alınmasındaki temel amaç, ele alınan ilgili filmin sinematik tercihler ve biçimsel unsurlar açısından sineplastik unsurları içermesi ve içerik bağlamında sinema felsefesi yaklaşımına örnek olabilme potansiyelidir. Bu çerçevede yaklaşım olarak felsefi film çözümlemesi ve bu çözümlemeden bağımsız olmadığı düşünülen sinematografik çözümleme, filmde örtük duran sineplastik unsurları açığa çıkartmak için tercih edildi.

Sinema ve felsefe ilişkisi çerçevesinde ve özelde sineplastik kavramı bağlamında çeşitli sorular üretildi ve çalışmanın çerçevesini ve izlencesini bu sorulara verilen cevaplar oluşturdu. 1-Bir filmin felsefe yapmasını sağlayan sinematik tercihler ve unsurlar nelerdir? 2-Sineplastik unsurların anlatı içindeki tercihi, filmi nasıl bir forma sokmaktadır? 3-Sineplastik öğeler filmin düşünce üretebilmesinde nasıl bir işleve ve öneme sahiptir?

Sinema ve Felsefe İlişkisine Dair

Sinema ve felsefe ilişkisinde hem sinemanın biçimsel özellikleri hem de içeriğin ele alınışı bu ilişkinin kurulmasında önemli unsurlar olarak yer alır. Biçimsel özellikler içinde teknik araçlarla görüntünün ne şekilde gösterileceği, içerik anlamında ise ele alınan kavrama bakış açısı sinema felsefe ilişkisinin göstergeleri olarak tanımlanabilir. Film yapımının doğal bir sonucu olarak kayıt altına alınan görüntüler gerçekliği otomatik olarak değiştirir ve gerçeklik sanatsal anlamda yeniden şekillenir. Sinemada yer alan karakterler, mimari yapılar, nesnelere artık gerçek değildir, kayıt altına alınmayla birlikte bu öğeler sinemaya ait kılınır. Bu anlayış ile artık filmin, dünyanın içinde yer alan bir şey olmadığı filmin kendine özel bir dünya yarattığı düşüncesi doğar. Bu bağlamda Frampton'un da vurguladığı üzere film (2013, s. 17) kendi kurallarına sahip kendine has bir dünyadır.

Sosyal bilimler alanında yer almaları ve farklı okumalara açık olan yapıları nedeniyle hem sinema hem de felsefe hakkında bir sınıflandırma yapmak zordur. Neyin felsefi olduğu veya neyin olmadığı sorularına açık bir cevap vermenin zorluğu nedeniyle sinema ve felsefe arasındaki ilişkiye farklı düşünürler ve sinemacılar kendi perspektiflerinden kuramlar geliştirmişlerdir. Tarihsel bağlamda bakıldığında Henri Bergson'un sinemayı felsefi düşünce için kavramsal bir model olarak benimseyen ilk filozof olduğu söylenebilir (Botz-Bornstein, 2013). Bergson tarafından geliştirilen fikirler daha sonra farklı düşünürlere ilham vermiş, özellikle Gilles Deleuze'un sinemaya olan yaklaşımında önemli yer bulmuştur. Sinema-fel-

sefe alanında yapılan çalışmalara bakıldığında (Colman, 2009) felsefe ile filmin ilk filozof yönetmenler ve sinema eleştirmenleri tarafından sıkı bir bağlılık biçiminde bir araya getirildiği görülür. Münsterberg, Arnheim, Balazs, Eisenstein, Bazin ve Kracauer gibi isimler felsefi düşünüşe bağlı kalmışlardır ve çalışmalarının içeriğini filmin ontolojisi, gerçekçilik, sinematik ifade gibi konular oluşturmuştur. Günümüzde sinema-felsefe ilişkisini konu alan birçok çalışma ortaya konulmaktadır. Bu çalışmaların genelinde sinema-felsefe ilişkisi Gilles Deleuze'ün kavramlarından yararlanarak açıklanır.

G. Deleuze'ün, yaptığı çalışmalar ve alana kattığı kavramlar sinemanın bir düşünce alanı olarak görülmesinde önemli yer tutar. Gilles Deleuze "Cinema 1: The Movement Image ve Cinema 2: The Time-Image" adlı çalışmalarıyla sinema-felsefe yaklaşımına temel kaynak niteliğinde eserler verir. Deleuze, çalışmalarında sistemli bir sinema kuramı sunmaktan ziyade sinema-felsefe yaklaşımını sağlayan kavramlar geliştirir. Deleuze'ün sinemaya bakışı felsefe perspektifinden olmuştur. Sinema çalışmalarında felsefeyi sinemaya uygulamadığını; fakat doğru- dan felsefeden sinemaya ve ters biçimde sinemadan felsefeye gidildiğini belirtir. Deleuze sinema konusunda kendisini en çok etkileyen konunun sinemanın ruhsal yaşamı gösterme konusundaki kabiliyeti olduğunu ifade eder (2009a, s. 294). Felsefenin kavram üreten yapısıyla sinemayı karşılaştıran Deleuze'e göre sinema hikâyesini "hareket-süre/zaman blokları" aracılığıyla anlatır:

Siz, sinema yapanlar, kavramlar icat etmiyorsunuz- sizin işiniz değil bu siz, hareket-süre blokları (blocs de mouvement/duree) yaratıyorsunuz. Başka bir deyişle, eğer hareket-süre blokları imal ediyorsanız sinema yaptığınızdan söz edilebilir ancak. Burada mesele hikâye anlatmak ya da anlatmamak değil. Her şeyin bir hikâyesi vardır. Felsefe de hikâyeler anlatır. Kavramlarla anlatır hikâyeleri. Sinema hareket-süre blokları kullanarak hikâyeler anlatır (Deleuze, 2003, s. 21).

Bu görüşe göre felsefe hikâyesini kavramlarla anlatırken, sinema hareket-süre blokları kullanır. Hareket-süre sinemaya özgü bir araç olarak var olur. Sinemanın kendine özgü yapısı sayesinde herhangi bir fikir sinematografik araçlar aracılığıyla ele alındığında bu fikir artık sinemaya aittir. Deleuze sinemayı ele alışında, baktığı perspektiften sadece sinemayı kendi yöntemiyle kuramlaştırmaz, aynı zamanda felsefeyi sinemalaştırır. Eisenstein'in sinema anlayışını Hegel'e veya modern sinema anlayışını Nietzsche'ye, Bergson'a bağlayan ortak noktalarla ilgilenir (Stam, 2014, s. 266).

Sahip olduğu düşünceler ve ortaya koymuş olduğu çalışmalar sonucu kendinden sonraki sinema ve felsefe çalışmalarını etkileyen önemli bir isim de Stanley Cavell'dir. 1971 yılında yayımlanan *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film* isimli çalışmada Cavell sinemayı temel olarak felsefi bir tartışma sunar. Descartes'ın felsefi dünyasına değinen Cavell, sinemayı şüpheliğin hareketli bir imgesi olarak görür (1971, s. 188). Cavell için sinema temel manada bireyin varoluşuna dair bir sorunsalı ele alır ve bunu kendine has araçlarla

sahneler. Film, felsefe için yapılmıştır; sinema felsefenin gerçeklik, şüphecilik, dogmatizm, varlık ve yokluk hakkında söylediği şeylere değişik bir bakış açısı getirir (Cavell, 1999, s. 25).

Deleuze ve Cavell çalışmalarıyla sinema felsefe ilişkisine dair bir temel oluşturmuştur, ayrıca sinema ve felsefe ilişkisinin anlaşılması noktasında bu iki düşünürün çalışmaları önem arz etmektedir:

Deleuze gibi Cavell'in eserleri de film çalışmaları değil felsefi çalışmalardır, her şeyden önce felsefe eserleridir. Bununla birlikte, sinemanın zihnin günlük yaşamına ve yirminci yüzyılda nasıl olduğuna dair derin farkındalıkları içinde bunları film kültürü çalışmaları olarak okumak da mantıklı olabilir. Çok farklı şekillerde de olsa hem Deleuze hem de Cavell sinemayı dünyada var olmanın ve dünyayla ilişki kurmanın yollarını ifade eden bir şey olarak algılar. Bu bakımdan sinema zaten bir felsefedir ve günlük hayatımıza yakından bağlıdır (Rodowick, 2007, s. 106).

Sinema felsefe ilişkisine dair 21. yüzyılda üretilen çalışmalara bakıldığında felsefe olarak film ve film felsefesi ayırımının olduğu ve çağdaş kuramcılarının bu ilişkiye dair farklı yaklaşımlar geliştirdikleri görülür. Felsefe olarak film yaklaşımı, sinemayı kendine has araçları aracılığıyla felsefi problemleri tartışabilme, felsefi düşünce üretebilme potansiyeline sahip bir alan olarak ele alır. Diğer taraftan film felsefesi görüşünü savunan yazarlar ise sinemanın başlı başına felsefi bir probleme eş değer nitelikte üretimde bulunmayacağını sadece aracı konumda bulunarak belli bir felsefesi olan filmlerin temsil edildiği bir temelde ele alınabileceğini düşünmüşlerdir.

Film Felsefesi Yaklaşımı

Bazı kuramcılar sinemanın özerk bir varlık olarak yeni kavramlar yaratabileceğine, var olan kavramları kendine has araçlar aracılığıyla genişletebileceği fikrine şüpheli bir yaklaşım sergilemişlerdir. Bu düşünürler sinemayı belli felsefi meseleleri izleyiciye ulaştırmada bir araç olarak görmüşler ve kuramlarında sinemaya bu şekilde yaklaşmışlardır. "Film felsefesi, filmin doğası hakkında felsefi sorular soran bir alt disiplindir: Film olmanın gerekli ve yeterli koşulları nelerdir? İzleyiciler filmlerle nasıl etkileşim kurar. Sinema filmlerinin izlenmesinin bilişsel veya duygusal değeri nedir?" (McClelland, 2011, s. 11).

Film felsefesi yaklaşımı, genel olarak klasik film kuramlarının bazı köklü sorularını yeniden ele alır. Bu yaklaşımın temelinde film imajları, filmlerin teknolojik boyutu, filmin estetik ve ontolojik yönleri, filmin sanat olarak kabul edilip edilmemesi gibi çeşitli konular yer alır (Öztürk, 2018, s. 35). Filmlerin felsefe yapabileceği fikrine karşı çıkan ve felsefe olarak film yaklaşımını benimseyen kuramcılara eleştiriler getiren McClelland (2011), savunmuş olduğu şüpheli bakış açısının, sinemayı felsefi fikirleri sunan popüler bir araç olarak gördüğünü belirtir.

Bu bağlamda film, filozofların önceden var olan felsefi kaygılarını iletmek için kullanabilecekleri pasif bir araçtır. Filmlerde, felsefi konular konuşulabilir, bu konular hakkında tartışmalar yapılabilir veya filmdeki karakterler felsefi alıntılar yapabilir; fakat bunlar filmin felsefe yaptığı anlamına gelmemektedir, burada “felsefe yapan” film değil, karakterdir.

Paisley Livingston (2006), “felsefe olarak sinema” tezini cesur bir yaklaşım olarak tanımlayarak bu tezi savunmanın zor olduğunu belirtir. Livingston, bu tez yerine, sinemanın felsefi içgörünün geliştirilmesinde oynadığı role odaklanılmasını savunur. Filmler aracılığıyla, bazı felsefi konuların, izleyicinin konuyla ilgili yeteri kadar bilgisi varsa, filmlerin belirli tezlerin ve argümanların araştırılmasına katkıda bulunabileceği yaklaşımını sergiler. Film felsefesi yaklaşımında genel kanı filmlerin iyi bilinen felsefi soru ve fikirleri ifade edebileceği veya bunlara yol açabileceğidir. Bu düşünce kapsamında sinema tarihine bakıldığında pek çok örnek film olduğu görülür. *A Clockwork Orange* (1971) filminde özgür irade kavramı, *The Seventh Seal* (1957)’de din felsefesi ve varoluşçuluk, *The Matrix* (1999) gerçeklik, *City of Joy* (1992)’de etik felsefesi ele alınmıştır. Var olan ve yüzyıllardır tartışılır durumda olan felsefi kavramlar bahsedilen örnek filmlerde ele alınmış ve bu filmlerde sinema aracı bir işlev görmüştür. Sinema aracılığıyla belli kavramlar izleyiciye ulaştırılmış ve bir anlamda fikirler somutlaştırılmıştır.

Felsefe olarak film görüşüne mesafeli bir duruş sergileyen Thomas E. Wartenberg, konuyla ilgili düşüncelerini Charlie Chaplin’in *Modern Times* (1936) filmi üzerinden örneklendirir. Wartenberg (2006, s. 27-30), filmin açılış sahnesinde koyun sürüsünün ardından ekrana gelen metro çıkışındaki insanların görüntüsünü kapitalizmin insanları katlettiği düşüncesi gibi ciddi bir düşünce olarak ele alır. Filmin açılış sekansıyla beraber filmde yer alan diğer sahneleri, Marx’ın düşüncesinin görselleştirilmesi olarak değerlendirir. Filmi felsefe yapmaktan ziyade Marx’ın kapitalizme atfettiği insanlığın makineleşmesinin belirli bir yorumu olarak görür. Wartenberg, bir filmin felsefe yaptığını söylemenin aslında filmin yaratıcılarının filmin içinde ve film aracılığıyla felsefe yaptıklarının kısaltılmış ifadesi olduğunu belirtir (Livingston, 2008, s. 4).

Felsefe Olarak Film Yaklaşımı

Felsefe olarak film yaklaşımını Deleuze ve Cavell’in geliştirdiği düşüncelerin radikal bir hali olarak tanımlamak mümkündür. Bu yaklaşım filmleri, fikirleri somutlaştıran imajlar olarak görmek yerine filozofların ciddi argümanlar ileri sürmesi gibi filmlerin de kendi tarzlarında düşünceler ürettiğini ve argümanlar ileri sürdüğünü savunur (Öztürk, 2018, s. 35). Daniel Frampton felsefi kavramları sinemaya uyarlamaktansa filmi bir bütün olarak felsefi şekilde ele almayı önerir. Film; kurgu, ses kullanımı, kadraj gibi teknik özellikleri ve içeriği ile “düşünür”. Felsefede fikirler üretilir, sinemada da bir düşünüş gerçekleştirilir ve filmler kendi başlarına felsefi bir noktaya ulaşırlar (Frampton, 2013, s. 25). Frampton’ın yaklaşımında filmler felsefi konulara ulaşmak için bir araç olarak görülmez, filmin kendisi

düşünebilme yetisine sahip olarak görülür. Daniel Frampton, filmin düşünmesini “filmozofi” olarak adlandırır ve filmozofinin “film-düşünme” kuramını önerdiğini belirtir (Frampton, 2013, s. 20).

Filmi başlı başına bir dünya olarak ele alan Frampton, “film-dünya” tanımlamasıyla felsefe olarak film düşüncesini apaçık şekilde belirtir:

“Film-dünya düşünülüp tasarlanmış ve düzenlenmiş bir dünyadır – karakterler kavuşur, ayrılık, âşık olur, ölür, kendilerini bulurlar ve bunların hepsi yaklaşık iki saate yayılır. (...) Bu film-dünyanın yaratımı belirlenmiş ve sabittir, dolayısıyla dokunulmazdır, değiştirilemez – tereddütsüz nihayet, karar, tercih, inançtır: filmsel diyebileceğimiz bir düşüncedir” (2013, s. 19).

“Film-dünya” tanımlaması sinema felsefe ilişkisine dair önemli bir tanımlama olarak alanla ilgili çalışmalarda öne çıkar. Frampton’ın bu tanımlaması film felsefesi yaklaşımını savunan düşünürlere açık bir karşı çıkış olarak değerlendirilebilir.

Frampton, “film-düşünme” başlığı altında filmi oluşturan görsel öğeleri tek tek inceleyerek bu öğelerin film-felsefe ilişkisindeki rollerine odaklanır (2013, s. 183-214). İmaj: Filmin çekim aşamasından önce imaj ile ilgili verilecek her karar izleyicinin filmi alımlamasını etkileyen kararlardır. Filmin siyah-beyaz mı olduğu ya da renkli mi çekileceği, kullanılacak filtreler ve özel efektler gibi konularda yapılacak en ufak değişiklik izleyicinin karakterleri ve olayları alımlayışını etkiler. Filmozofi, imaj biçimlerinin filmin dramatik yapısıyla bölünmez bir bütünlük sergilediğini savunur. Filmle ilgili daha en başından verilecek teknik kararlar filmin düşünmesi olarak kabul edilebileceği için önemli kararlar olarak dikkat çeker.

Frampton, filmin ruh halinin en çok renk aracılığıyla düşünüldüğünü belirtir. İzleyiciler filmin renginin öyküden kaynaklandığını veya öyküyle birlikte oluştuğunu anlar. Filmozofi her filmin bir rengi olması ve rengi filmde nasıl kullandığıyla ilgilenir. Temel İlgüdü (Basic Instinct) (1992) filminde hâkim olan buz gibi gri tonlar ahlakdışı bir dünyayı temsil ederken, Matrix’in (1999) yeşil tonları ise yapay zekânın yarattığı soğuk ve sahte bir dünya resmi sunar. Filmlere hâkim olan renk tonları, filmin hikâyesine göre değişkenlik gösterir. Renkler ile anlatılan hikâye arasında ilişki olduğu söylenebilir. Filmozofi, filmin sesiyle ilgili olarak belli seslerin belli eylemlerle veya karakterlerle ilişkisi olduğunu savunur ve ses aracılığıyla filmin düşünme eylemini gerçekleştirdiği sonucuna ulaşır. Frampton ses kullanımını örnek film üzerinden şu şekilde açıklar: “Louis Malle’in Damage/Hasar (1992) adlı filmiye adamın genç kadına romantik yoğunlaşmasını hissetmek için diğerlerinin söylediklerini müzikle bastırır. Sesin bastırması, işitselin odaklanmasıdır ve filmin düşündüğünün basit bir göstergesidir”. Filmde ses kullanımı gibi sessizlik de hikâyenin anlatımını desteklemesi açısından önemlidir.

Filmlerde odaklanma ile özneler arasında tercih edilen öncelik gösterilir. Alan derinliği ile elde edilen bulanıklaştırma sayesinde filmler yeni bir düşünme tarzı kazanır. Filmde yavaşlatılmış sahneler zamanın ağırlaştırılıp geciktirilmesi

olarak bakılabilir. Yavaşlatmanın ilk sebebi anı uzatarak, kalıcı kılma arzusudur. Yavaşlatılmış sahneler filmdeki karakterler için önemli bir şeyin düşünülmesi anlamına gelebilir. Yavaşlık, film-düşünmenin doğrudan ve anlaşılır halidir. Kadraj seçiminde en ufak bir değişiklik bile anlam yaratma olanağına sahiptir. Yönetmen seçeceği kadraj ile izleyicinin düşüncesini en başından yönlendirir. Geniş planlı kadraj farklı bir duygu iletirken dar açılı bir plan farklı bir duygu iletir. Filmde bir sahne öznel kamera ile oyuncunun gözünden, gösterildiğinde bu kadraj seçimi gösterilen sahne kadar önemlidir. Frampton, kadraj konusunda asıl önemli olanın yakın plan çekimler olduğunu belirtir. Yakın plan çekimler ile filmin düşüncesi çok rahat anlaşılabilir. Yakın çekimler ile nesnelere anlam yüklenebilir ve önem kazandırılır. Kadrajın hareket etmesi yeni bir düşüncenin hareket etmesi olarak görülür. Kadrajdaki her hareket düşünülmüş bir eylemdir. Filmdeki hareketli kadraj bir yandan filme hayat verir diğer yandan filmdeki hayat izlerini takip eden bir anlam yaratır. Filmde sahneler arası geçişler düşünülmüş, belli bir sebebi olan seçim olarak görülür. Her seçim yoruma açık bir şekilde var olur, uygulanan geçişlerin neden tam da o anda gerçekleştiği üzerine sorular üretilebilir. Genellikle filmlerde kullanılan geçişler aracılığıyla bir öykü başlatılır veya izleyici bir durumdan diğer duruma geçiş aracılığıyla taşınır. Geçişler film-zihin tarafından kontrol edilerek izleyicinin dikkatini düzenler. Geçişler bir rüyaya, eski bir anıya geçişi de gösterebilir. Bu durumlarda genellikle bulanık ve çarpık görüntüler kullanılarak geçiş yapılan görüntülerin içeriğine işaret edilir.

Frampton'ın renk, ses, odak, hız, kadraj, hareket ve geçiş üzerine olan sınıflaması felsefe olarak film yaklaşımını anlamak için önemlidir. Filmi kendi başına düşünen bir varlık olarak kabul eden Frampton, ayrıntılı analizinde film-felsefe yaklaşımının kuramlarla olan ilişkisine detaylı bir bakış atar. Frampton'ın ileri sürdüğü tezler bağlamında kuramına bakıldığında, düşünürün sinemayı özerk bir şekilde felsefe yapabilen bir şekilde ele aldığı görülür.

Filmlerin felsefe yapabileceğini savunan bir diğer düşünür Aaron Smuts, filmin felsefi içerikli bir konuşmayı kaydetmekten çok daha ileri bir şekilde sinematik araçları kullanma kabiliyeti sayesinde felsefe yapabileceğini belirtir. Smuts, bir filmin felsefe yapabileceğine dair düşüncesinin gereklilikleri olarak "sanatsal kriter" ve "epistemik kriter" kavramlarını tartışır (Smuts, 2009, s. 409). Smuts'a göre sinemaya özgü araçlar aracılığıyla sunulan katkı sanatsal kriter kapsamına girmektedir. Bu aşamada önemli olan, sinematik ortama has özelliklerin eserlere felsefi katkıda bulunmasıdır. Felsefe içerikli bir dersin kaydedilmesi, ortaya çıkan filme felsefik bir değer kazandırmaz. Filmler, genel anlamda sinematik araçları kullanarak felsefe yapabilme yeteneği kazanırlar. Epistemik kriterde vurgulanan; önceden var olan bir felsefi kavramı sadece örnekleyen filmler ile yeni bir fikri sunan filmler arasında ayırım yapmaktır. Epistemik kriter filmin felsefe yapmasının gerekliliği olarak, bağımsızlık ve yenilikçilik öğelerinin filmde bulunmasıdır. Film felsefi bir katkı sunuyorsa bu felsefi metinlere eklenenlerden daha fazla olmalıdır. Bağımsızlık koşulu ile filmler felsefi olarak kendi yollarını oluşturmaya zorlanır. Smuts, nihai olarak filmlerin yenilikçi ve bağımsız felsefi katkılarda bulunabile-

ceğini, filmlerin yaptığı felsefi katkıların felsefi literatürde yapılan tipik katkılarla neredeyse eş değer olduğunu söyler (Smuts, 2009, s. 418).

Sinema felsefe ilişkisine dair çalışmasında sinemayı felsefeye bağlayan bazı unsurlar olduğunu savunan Stephen Mulhall (2007, s. 280), sinema felsefe yakınlığında üç varsayım olduğunu belirtir. Ona göre üç varsayım şöyledir: felsefe olarak film, film felsefesi ve felsefe koşullarında film. Bu varsayımlardan ikincisi olan film felsefesi düşüncesine yakın olan Mulhall, film felsefesinin, tarih felsefesi veya bilim felsefesi gibi alanlarla akrabalık ilişkisi içinde bulunduğunu belirtir. Filmlerin, felsefeciler tarafından ortaya atılan ve tartışılan çeşitli fikirlerin hazır illüstrasyonlarından daha fazlası olduğunu ifade eden Mulhall, filmlerin felsefecilere benzer şekilde bu problemler üzerine düşünebildiklerini savunur (2002).

Felsefe olarak film yaklaşımını savunan düşünürlere göre sinema, başlı başına felsefe yapabilecek gücü içinde taşımaktadır. Belirli felsefi konular filmlerde yazılı metinlerden ele alındığından daha iyi şekilde işlenebilmektedir. Sinemanın kendine özgü yapısı felsefi perspektifleri derinleştirebilir. Filmlerin, bazı zamanlar nitelikli bir felsefi ortam oluşturabilmesi filmin felsefede rastlanmayan ve felsefenin biçimleri içinde yeniden üretilmesi güç olan türden bir perspektif sunmasında yatar (Cox & Levine, 2018, s. 27-28). Film, sinematik yoldan, kamera hareketleri, montaj, müzik, ses, renk gibi çok çeşitli unsurları kullanarak bir filozofik fikri özgün halinden ayrı bir şekilde, sinemaya ait tekniklerle işleyebilir. İzleyiciler bu işleme sonucunda ortaya çıkan imajlar ile karşılaştığında temelde yatan filozofik fikri bilse dahi, konuya dair yeni sorular sorabilir, yeni bir fikre ulaşabilir (Öztürk, 2018, s. 53).

Felsefe olarak film yaklaşımını savunan kuramcılar için sinema, felsefe için pasif bir araç olmanın çok ötesindedir. Sinematik evrenin oluşumunda sinemanın kendine has özellikleri filmin felsefe yapması ve Frampton'cu deyişle "film-dünya"nın yaratılması için büyük önem taşımaktadır. Sinemanın ilk dönemlerinde sinematografin kendine has dünyasının farkına varan ve sanat eleştirmeni olarak sinemayı sanat olarak kabul eden Elie Faure'un çalışmaları sinema ve felsefe ilişkisi bağlamında da önem taşımaktadır. Düşünürün, döneminin çok ötesinde olan yaklaşımına sinema felsefe çalışmaları perspektifinden bakıldığında sinemayı felsefe yapacak kadar güçlü bir araç olarak gördüğü söylenebilir.

Elie Faure ve SinePlastik Kavramı

1873 yılında Fransa'da doğan E. Faure, sanatın farklı alanlarında yaptığı çalışmalarla dönemine ve kendinden sonra gelen düşünürlere büyük katkılar sağlamıştır. Sanat tarihi ile ilgili yayınladığı eserler ile Fransa'da sanat eleştirmenliğinin kurucu ismi olarak kabul edilen Faure'un sinema çalışmaları yaşadığı dönemde pek ilgi görmemiştir. Sinemanın doğduğu ve henüz sanat olarak kabul edilmediği dönemlerde sinemayı bir sanat olarak savunan, sinemaya bu yönde bir bakış getiren Faure'un çalışmaları yıllar içinde Jean Epstein, Andre Bazin ve Gilles Deleuze gibi önemli sinema düşünürlerini etkiler. Faure bu önemli düşünürlerden başka Fransız Sine-

ması'nın büyük yönetmenlerinden Jean-Luc Godard'ı da etkileyerek yönetmenin filmlerini şekillendiren temel isimlerden biri olur. Faure, sinemayı plastik bir sanat olarak görmesiyle, sinema tarihinin önemli isimlerini etkiler (Gönen, 2006, s. 18).

Diğer sanatlara göre yeni bir sanat olan sinemanın, diğer sanatları içinde barındıran yapısıyla kapsayıcı bir sanat olduğu söylenebilir. Fotoğraftan sinemaya geçiş ile hareket ve zamanın görünür hale gelmesi sinemayı diğer sanatlardan ayıran en büyük özelliklerden biridir. Sinemanın diğer sanatlardan daha çok teknik araçlara bağlı olan yapısı yeni bir gösteri biçimi yaratır. Sinemanın icadının ardından yıllar içinde gelişen teknoloji ile birlikte, çekim olanaklarının değişmesi farklı bakış açılarının sinemada görünür olmasına yol açmıştır. Plastik sanat tanımlaması içerik itibarıyla bir kalıba sokulabilen, şekillenebilen görsel sanatları ifade eder. Resim ve heykel gibi sanatlar plastik sanat kategorisinde yer alan sanatlardır. Sinema, plastik sanatlardan farklı özelliklere sahip olsa da sinemanın bazı unsurları plastik sanatlar ile benzerlik gösterir. Sinemanın, resim sanatından aldığı kompozisyon öğeleri bu benzerliği taşıyan unsurlar olarak öne çıkar. Ritim, derinlik, çizgi ve şemalar gibi öğeler sinema ve resim kompozisyonlarında kullanılan öğelerdir. Resim ve sinema arasındaki temel farklılık derinlik hissinin sinemada daha gerçekçi biçimde sunulabilmesidir. Üç boyutlu dünyayı iki boyutlu bir yüzeye aktarma ve yüzey üzerinde üç boyut etkisi vermede kompozisyon öğelerinin büyük rolü vardır.

E. Faure'un yaklaşımına göre sinema plastik bir sanattır. 1900'lü yıllardan itibaren görsellik ile ilgili sanatlar, plastik sanatlar olarak nitelenir. Sinemadaki özel kullanımda plastik; imajların kompozisyon, grafik, renk ve kontrast gibi öğeleri yapılandırıcı özelliklerini ifade eder. Plastik sanatlarda üretim süreci dışarıdan gelen bir biçimlendirmeye meydana gelir. Sinemadaki biçimlendirmede ise edilgin malzemeler aktif bir şekilde var olarak duyulur fikirlere dönüşür ve sinema sanatına özgü içkin biçim yaratma meydana gelir. Faure sinemanın kendine has bu yaratım sürecini "cineplastique" sineplastik olarak kavramlaştırır (Faure, 2006; Gönen, 2006, s. 19). Plastik kelimesine etimolojik olarak bakıldığında kelimenin kökeninin Eski Yunancada "plastikos" olduğu görülür. Plastikos sıfatı yoğrulmuş, biçim verilen anlamına gelmektedir. Bu ilk anlamıyla plastik, bir poetik eylem, bir üretim faaliyetidir. Bu eylem sonucunda sanatçı, elindeki malzemeyi yalnızca şekillendirmez aynı zamanda bir ruh verir. Sinema yapısı itibarıyla bünyesine kattığı malzemeleri içeriden bir yaratımla görselleştirir. Bu aşamada yer alan öğeler içkin olarak varlıklarını sürdürürler. Diğer sanatlar yaratım sürecinde malzemesini kullanarak yok ederken, sinemanın ham maddesi kaybolmaz. Sinemadaki özel kullanımında plastik, imajların figüratif elemanlarından farklı olarak yüzey, kompozisyon, renk tonları ve kontrastları ifade eder (Gönen, 2008, s. 65-66).

Faure'un çalışmalarını yaptığı yıllar, sinemanın tiyatro ile karşılaştırıldığı ve sinemaya, tiyatronun bir taklidi olarak bakıldığı yıllardır. Bu yıllarda Faure, sinema ve tiyatro arasında sadece görüntüsel bir ortaklık olduğunu belirtir. Tiyatroda dram sessizlik içinde izleyiciye aktarılır. Rüzgârın uğultusu, doğanın gürültüsü gibi işitsel unsurlar yer almaz. Pantomim ile sinema karşılaştırıldığında yine iki sanat

arasında farklar bulunur. Pandomimde kompozisyon ve biçimlenme sürekli değişebilir; fakat sinemada, bir filmin kompozisyonu bir defa belirlenir ve değişmez. Sinemanın plastik yönünü Faure şu şekilde açıklar: "Sinema, plastiktir (biçimsel) öncelikle: O, yükselen ve alçalan çevreyle, manzarayla sürekli uyum içinde olan, özgür bir dinamik dengeyle ortamı izleyen, hareket halinde bir mimardır. Duygular ve tutkular, sadece eyleme biraz tutarlılık, biraz gerçeğe uygunluk verme bahanesidir" (Faure É. , 2006, s. 37).

Faure'a göre, eğer bir filmin imajları izleyicinin gözüne çarpıyor, imajla karşılaşanların belleğine kazınıyorsa; bu, anlatının psikolojik, zaman-mekân yaratma boyutuyla ilgili olarak değil, sinemanın düşünen plastik biçimler yaratma gücü sayesinde. Epstein'in izleyiciyi farklı bir dünyaya taşıyan yavaş çekimleri, Pasolini'nin insan vücudunu yücelten şiirsel planları, Wong Kar-Wai'nin dar mekânlarda yarattığı hareket akışı gibi çeşitli örnekler senaryonun gelişiminden bağımsız olarak seyircinin belleğinde yer etmektedir (Gönen, 2008, s. 67). Örnek filmlerde vurgulandığı gibi imajların, seyirciyi etkileyen yönü sinemanın biçimlendirme gücünden gelmektedir. Bir fikir sinematik evrene dâhil olduğunda artık senaryodan bağımsızlaşır ve "film-dünya" (Frampton, 2013) bu yolla kurulmuş olur.

Faure için film izleme deneyimi, izleyicide uyandırdığı duygular bakımından dinsel ayinle eşdeğerdir. Düşünür, sinema sanatının bu şekilde varoluşunun gücünü anlamak için Şarlo'yu seyretmenin yeterli olduğunu düşünür. "Şarlo, ağzını bir kez bile açmadan, sinema-fikirlerle tüm insanlığa konuşmaktadır. Charlie Chaplin, her zaman, duyguların, heyecanların, fikirlerin çalkalandığı ortak uçurumlardan doğan dış yansımaların uçsuz bucaksız çeşitliliğini sessizlikle (sessiz filmle), tinin metafizik ve lirik etkinlikleriyle bütünleştirmiştir" (Faure É. , 2006, s. 22).

Deleuze, Faure'un yapmış olduğu çalışmalar ile sinemada niteliksel, niceliksel, ilişki ve yeni düşünce imajları yarattığını söyler. Niteliksel açıdan, sinema başka sanatlarda karşılığı olmayan bir düşünce yaratır, niceliksel açıdan sinema bir sanat olarak kitleyle özneleşir, ilişkisellik açısından sinema evrensel bir dildir ve sinema düşünceyi basit olabilirliklerden çıkmaya zorlar (Gönen, 2006, s. 99).

Faure'un çalışmaları yıllar sonra Godard'ın sinemasını şekillendiren temel düşüncelerden biri olarak öne çıkar:

"Filmleri izlendiğinde somut olarak görülen odur ki, Godard'ın sinemasında özel bir yeri olan Elie Faure'dur. Elbette ki, Godard'ın filmlerinde Faure'a verdiği rol, salt senaryo düzeyinde dramatik bir işlev değildir: Godard'ın senaryosuz film yaptığını herkes bilmektedir. Godard'ın, Elie Faure'a verdiği önem, dramatik olmaktan öte ontolojik bir nitelik taşıyor" (Gönen, 2008, s. 76).

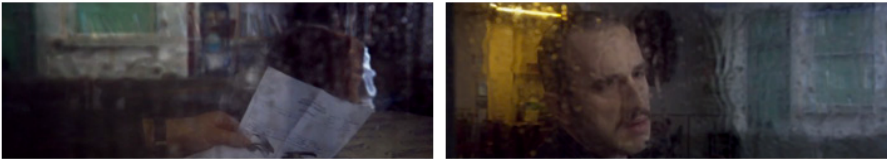
Sinemayı başlı başına bir mucize olarak gören Faure, sinemanın keşiflerinin izleyiciyi eğittiğini belirtir. Bu bağlamda ağır çekim örneği veren Faure, ağır çekimin izleyicinin evreni anlamasını sağladığını ifade eder (Faure É. , 2006, s. 83).

Sinemanın plastik yönünü patlayan bir yanardağdan akan lavlara benzeten Faure, lavın farklı madde durumlarını birleştirmesi gibi, sinematik imgenin de gönderene benzerliğini bozmadan benzerlik ürettiğini düşünür. Sinema, ideografilere benzer şekilde, özerk bir görsel dil oluşturma gücüne sahiptir (Bulot, 2012, s. 246)

Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok Adlı Film-Dünyaya² Sineplastik Eksende Felsefik Bakış

“Film-dünya”, siyah ekran üzerine “İhtiyarın gözü gencin gözü gibi olsaydı, o da genç gibi görürdü” sözleri ile başlar. Bu sözün altında Aristoteles yazar. Onur Ünlü’nün alaysılamaya dayalı olan postmodern dili devrededir. Ekran açılır. Aydınlatma düşüktür. Yarı karanlık bir mekânda bir koltuk üzerinde bir adam kanlar içinde yatmaktadır. Film tekinsiz başlar. Bu tekinsizliğe uzaktan öten kargalar eşlik eder. Kamera ağır çekimdedir, hareket-imaj sinemasının aksine kameranın acelesi yoktur. Zamanı esneten, sahne üzerine tefekkür edici bakışı çağırın sineplastik dil ağır çekim kullanımı ile daha ilk sahnede kullanımdadır. İkinci kesitte ekran yakın planda açılır. Anlatının kahramanı konumundaki Salim Başoğlu’nun gözleri ekranı kaplamıştır. Kesit değişir. İzleyici kahramanla bu kesit itibarıyla tanışır; fakat kahraman net olmayan ıslak bir camın arkasındadır. Bu nedenle izleyicinin de bakışı net değil, bulanık ve dağınıktır. Bu sahneyi, izleyicinin anlatı boyunca bakışının net olmayacağına hatta anlatının kahramanı konumundaki polis memurunun idealize edilmeyeceğine (ideal ego) dair sembolik bir anlatım olarak düşünmek mümkündür.

İmaj 1-2: Seyirci, hakikati algılayabileceği ya da hissedebileceği ideal bir kahramanın net gören gözlerinden noksan bir şekilde seyrini anlatı boyunca sürdürür. İzleyicinin karşısında idealize edilmeyen, dürtüsel davranışlara ve kontrolsüz şiddete anlatı boyunca zaman zaman başvuran, anlatının kadın karakterleri tarafından “hayvan” olarak adlandırılan ve anlatı ilerledikçe mantığını ve kontrolünü de yitirmeye başlayan tekin olmayan bir anti-kahraman vardır.



Kesit ilk sahnedeki tekinsizliği devam ettirir. Sesçil evreni gök gürültüsü doldurmaktadır ve kahramanın elinde göz muayenesine dair bir rapor vardır. Sahnenin tekinsizliğinden ve esenliksiz dilinden anlaşıldığı üzere rapor olumsuzdur. İkonografide yine karga tercih edilir; fakat bu sefer bu sahnede karganın kendisi

2 Sineplastik bir çerçevede yapılan felsefik film çözümlemesinde, Frampton’ın Film-dünya kavram-sallaştırması tercih edildi ve yönetmenin inşa ettiği dünya, film-dünya olarak ele alındı ve yorumlandı.

de görülür. Sesin kaynağı ve ses böylece eşitlenir. Kesit değişir. Salim bu sefer bozkırın ortasındadır ve Salim'in ne yaptığı tam olarak anlaşılammaktadır. Sazlıkların arasındadır; fakat izleyiciye sunulan bu kahraman yine net değildir. Telefon çalar, kahramanın ne yaptığına dair bilgiler bu konuşma sayesinde anlaşılmaya başlanır. Sazlıkların ortasında cinayete kurban gitmiş bir kadın boylu boyunca yatmaktadır. Kadının hemen yanı başında yer alan kahraman, kadının ayaklarına uzun uzun bakar. Fetiş imaj, kahramana dair birtakım özellikleri daha net hale getirir. Fanteziye dayalı bu fetiş imaj, ilerleyen sahnelerde zaman zaman ekrana yansır. Salim'e dair filmik evrende olumsuzlayıcı bir diğer bilgi annesinin genelevde çalışan görme engelli bir hayat kadını olduğudur.

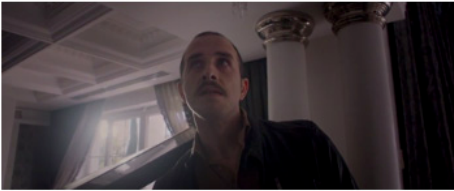
Behzat Ç. film anlatısında başkahraman konumundaki Başkomiser Behzat'ın hemen yanı başında yer alan Harun Sinanoğlu, sanki bu film evreninde kahraman (anti) konumundadır. Behzat Ç. dizi ve film metninin karanlık evreni, kara filme (film-noir) yaklaşan sinemasal dili ve dokusu, ikonografik yapısı ve yapıbozucu yaklaşımı bu film-dünyada da (sürreal, absürt ve kara mizah polisiye) söz konusudur. Karanlık bir mekân tasarımıyla izleyicinin karşısına çıkan Salim Başoğlu, körleşme evresinde olan bir polis memurudur. Mesleğini ideal bir minvalde edimselleştirebileceği gözlerindeki netliği gün geçtikçe kaybetmektedir. Anlatı ilerledikçe gerçeklik ve/veya hakikat, gözleri aracılığı ile aşikar edilemez hale gelir, ampirik dünyaya dair imajlar netliğini gün geçtikçe kaybetmeye başlar. Film-dünyanın daha ilk sahnelerinden itibaren anlatının kahramanı hakkında çeşitli olumsuzlayıcı bu bilgiler sunulur. Bu bilgiler sonucunda izleyici cinayet masasında çalışan polis memuru Salim Başoğlu'nun ideal bir özne ya da kahraman olmadığını, marazlara ve yaralara sahip olduğunu, hastalıklı bir benlik olduğunu açıkça anlar. Bu marazlar yönetmen tarafından sembolik ya da psikanalitik bir dil ile gizlenerek verilmez, açıkça aşikâr kılınır. İzleyicinin karşısında hem fiziken hem de ruhen paramparça obsessif bir karakter vardır. Özel hayatı ve aile ilişkileri ile ideal bir ego ya da özdeşlik nesnesi yoktur, konvansiyonel sinemadaki kahramanın üstün özellikleri Salim'de görülmez; aksine Deleuzeyen bir tabirle yönetmen film-dünyasında inşa etmiş olduğu kristal imaj ile organik imajda görülen özdeşlik zincirini kırar ve parçalar.

Kesit değişir. İlk kesitteki cinayet sahnesine geri dönülür. İç içe geçen hikâyelerden oluşan film-dünyada öncelikle bir katil arama sürecine tanık olunur. Polis Memuru Salim Başoğlu tarafından yürütülen soruşturmada ünlü iş adamı Murat Soylu evinde bıçaklanarak öldürülmüş olarak bulunur. Salim, olay yeri delilleri incelerken evde dolaşmaya başlar; ama Ünlü'nün inşa ettiği absürt ve kara mizahi bu film-dünyada cesede koktuğu için yaklaşamaz. Bu esnada salonda duran piyano dikkatini çeker. Salim piyanonun tuşlarına basınca hareket-zaman blokları ağır akmaya başlar. Piyanodan çıkan ses, sahnedeki tüm geri plan sesleri bastırır ve egemen ses olur. İzleyici normal bir sinemasal evreninin içinde olmadığına artık emindir. Yavaş akan imajlar ve uzatılan ses tefekküre yabancı olan izleyiciyi uyarır. Salim tuşlara basmaya devam eder. Maktulün karısı Handan Soylu piyano tuşunun uzayan sesi ile merdivenlerden ağır çekimde iner. Hareket-zaman blokları

son derece ağırdır, akmaz. Neredeyse hareketsiz/sabit imajdır. Piyano sesi uzatılır, görüntü uzadıkça uzar, esner, yavaş çekim tüm sahneye hâkim olur. Handanın sesi bu ağır çekimin üzerine biner, Handan merdivenlerden inmeye devam eder.

İmaj 3-4: Gerçek hayatta çok kısa sürecek olan bir nota sesi ile merdivenden inme görüntüsü Salim'in gözünden verilir ve sinematik unsurlarla esnetilir. Bu sahnede sineplastik edimin kullanımı görülür.

Bir heykeltraş malzemesini nasıl şekillendirip, istediği biçimi veriyorsa bu sahnede de yönetmen zamanı ağır çekim kullanımı ile neredeyse dondurup sahnenin etkileyiciliğini arttırır.

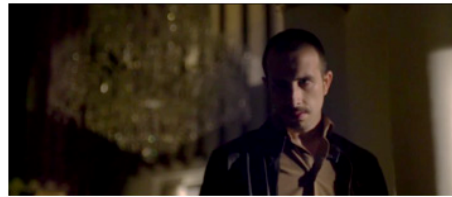
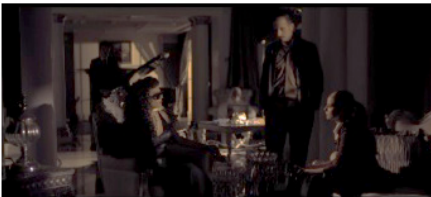


Bu sahne bağlamında üretilen filmozofi/film-düşünme/sineplastik, Rudolf Arnheim ve Frampton ekseninde açıklanabilir. Arnheim'in Film as Art adlı eserinde belirttiği üzere (1957), izleyicinin dikkati biçime yönlendirilmelidir. Bu noktada ilave yapan düşünür biçimselliğin bir amaç değil bir araç olması gerektiğini vurgular. Sinemacı biçimsellik ana öyküye bir katkıda bulunmalı, içeriği desteklemelidir. Bu bağlamda ele alınan film-dünya özelinde içerik ve biçim arasında yönetmenin sinematik dilinin son derece dengeli olduğunu söylemek mümkündür. Anlatıdaki anti-kahraman özelinde düşünecek olursak, Salim Başoğlu'nun içinde bulunduğu ruhsal durum, diğer karakterlerle kurmuş olduğu ilişkiler, annesinin içinde bulunduğu durum vs. kameranın biçimselliğine doğrudan yansır. Kamera dili (ağır ve yakın çekim) tekinsizliğin sınırlarında dolaşır. Kamera hareketleri ve açıları, kahramanın benliği ile hemhaldir. Frampton, film-düşünme başlığı altında birkaç maddeden bahseder. Kuramsal bölümde bu başlıklar detaylı bir şekilde ele alındı. Bu sahne özelinde düşünecek olursak bu maddelerden ses ve hız, film-düşünmeyi etkin kılan unsurlar olarak karşımıza çıkar. Frampton filmin sesiyle ilgili olarak belli seslerin belli eylemlerle veya karakterlerle ilişkisi olduğunu savunur ve ses aracılığıyla filmin düşünme eylemini gerçekleştirdiği sonucuna ulaşır. Daha evvel aktarıldığı üzere Frampton ses kullanımını Damage/Hasar adlı film üzerinden örnekler. Bu film-dünyada adamın genç kadına romantik yoğunlaşmasını hissetmek için diğerlerinin söylediklerini müzikle bastırıldığı görülür. Sesin bastırılması işitselin odaklanmasıdır ve filmin düşündüğünün basit bir göstergesidir. Frampton'a göre bir başka film-düşünme enstrümanı hızdır. Ona göre filmde yavaşlatılmış sahneler zamanın ağırlaştırılıp geciktirilmesi olarak bakılabilir. Yavaşlatmanın ilk sebebi anı uzatarak, kalıcı kılma arzusudur. Yavaşlatılmış sahneler filmdeki karakterler için önemli bir şeyin düşünülmesi anlamına gelebilir. Yavaşlık, film-düşünmenin doğrudan ve anlaşılır halidir.

Bu sahnede kullanılan yöntem ile Salim'in bakışından/bakış açısından Handan Soylu'nun görsel ve işitsel olarak nasıl algılandığı, Salim'in Handan'a olan duyguları ve hissiyatı ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu asenkronize/eşzamansız ses kullanımı ağır çekim ile desteklenir. Salim'in evrenine izleyici davet edilir. Bu filmin bizatihi kendisinin sinemasal araçlar aracılığıyla düşünmesine ve düşündürmesine karşılık gelir. İzleyici hareket imaj sinemasının uyuşumlarının çok aksi istikamette giden bu sinemasal dili deneyimlediği andan itibaren tefekkür etmeye başlar. Bu film-dünya, izleyicinin edilgin konumunu da kırar ve sahne üzerine düşünmeyi yani etkin olmayı zorunlu kılar. Bu teknikle izleyicinin bakışı biçim aracılığı ile yönlendirilir. Zaman bastırılır, an uzatılır. Kalıcı olması istenen Handan'ın bizatihi kendisidir. Bu bağlamda Salim'in içinde bulunduğu saplantılı hal ve duygulanım sineplastik öğeler olan ağır çekimle, sesin esnetilmesi ve uzatılması ile verilir. Plastik hale gelen zaman ile film-düşünme ve filmozofi gerçekleşir.

Kesit değişir. Bir sonraki sahnede de aynı çekim ve dil vardır. Ekranda Handan Soylu'nun merdivenden inen görüntüsü devam ederken, konuşma seslerine geçilir. Yönetmen, ses ve görüntü arasında eşzamansız bir durum yaratır. Görüntü üzerine binen sesin ardından, konuşma sahnesine geçilir. Handan Soylu konuşmaya başlar, hareket-zaman blokları normal akışına döner. Handan Soylu tüm zarafetiyle kendini anlatmaya başlar. Hareket-zaman blokları tekrar ağır akmaya başlar. Kamera Salim'i yakın çeker. Tüm sahneyi esneten ve zamanı kıran Salim'in bakışlarıdır. Karakterler konuşurken görülür; fakat dudakları hareket etmez. Asenkronize durum, hareketin askıya alınması ve zamanın esnetilmesi bu sahnede de devam eder. Hareketsiz görüntülerin üzerinde kurguyu ilerleten, hikâyenin devamlılığını sağlayan öge olarak sesler kullanılır. Bu anlarda izleyiciler, görüntüyü takip etmekten ziyade konuşmayı takip eden dinleyici konumundadır; fakat bu dinleyicilik edilgen bir pratikten ziyade uyuşumların kırılmasından kaynaklı aktif bir seyir deneyimini gerektirir. Hareket-imaj sinemasının uyuşumlarını kıran zaman ve ses kullanımı Deleuzeyen bir ifadeyle izleyicinin duyuşal-motor şemasını/meکانizmasını tahrip eder. Bu tahrip izleyiciyi kanaatten düşünce düzeyine geçmeye zorlar. Film-düşünme, filmozofi (Frampton) ya da sinefilozofi (Öztürk), tam da bu an da başlar.

İmaj 5-6: Evde maktulün karısı Handan ile yapılan sorgu sahnesinin başlarında ses ile görüntü arasında yaşanan uyumsuzluk durumunun ardından kamera evde gezinmeye başlar. Yine ağır çekimlerin ve sesin hâkim olduğu bu sahnelerde yönetmen zamanla oynar.



Yönetmen, daha filmin ilk sahnelerinden itibaren zaman algısı ile oynamaya başlar. Zamanı sinematografik araçlar aracılığıyla dondurur, yavaşça ele alır. Hareket zaman blokları ile neredeyse sabit imajlar arasında gider gelir. Yaşanan zaman ile filmsel zaman arasındaki ayrımı bu sahnelerde ortaya koyar. Faure, sinemada zaman kavramına şu şekilde yaklaşır:

“Bildiğiniz en güzel filmi herhangi bir anda hatırlayınız. Onun size vereceği heyecandan hiçbir hatıra kalmayacaktır. Bize zaman gerekli. Günden güne dinamikleşen fikrin parçası oluyor ve kendimizi onun nesnesi haline getiriyoruz. Onunla eğleniyoruz. Onu hızlandırabilir ve yavaşlatabiliriz. Onu ortadan da ayırabiliriz. Onu kendimden bir parça gibi görüyorum. Sanki beynimin çeperleri arasına hapsedilmiş gibi” (Faure É. , 2006, s. 43).

İlerleyen kesitlerde Salim’in sorgu esnasındaki sesleri kaydettiği ve sonradan dinlediği görülür. Salim’in zaman geçtikçe görme yetisini kaybetmesinin karşılığı olarak sesler ön plana çıkar. Gittikçe kaybolan bir duyunun yerini başka bir duyu almaya başlar. Ses ve görüntü arasında yaşanan zamansal kaymalar, piyano tınısının sahnede hâkim ses olması gibi unsurlar ile sesin görüntüye egemen olduğu görülür. Yönetmen sesi anlatının başlıca öğelerinden biri olarak kullanarak izleyicinin algılarını yönlendirir. Genel olarak sinemada ses kanalı üç ana öğeden oluşur. Bunlar: ses efektleri, konuşmalar ve müziktir (Cemalcılar, 1993, s. 74) Film anlatısında yer alan sesler, kaynakları bakımından diegetic ve non-diegetic olmak üzere ikiye ayrılırlar:

Diegetic ses, Yunancadan türetilen “diegesis” kavramı anlatılan olayların yer aldığı dünya anlamına gelir. Diegetic ses kullanımına bu bağlamda bakıldığında; kaynağı öykü evreni içinde yer alan sesler diegetic ses olarak tanımlanır. Diegetic sesi işaret eden kullanımda bu sesler hem izleyiciler hem de öyküde yer alan karakterler tarafından duyulur. Non-Diegetic ses, öykü evreni içinde yer almayıp, film sonradan eklenen tüm sesler non-diegetic ses olarak tanımlanır. Karakterler tarafından duyulmayan non-diegetic sesler; genel olarak tematik, dramatik, ritmik ve yapısal devamlılığı destekleyen işlevler ile kullanılır (Sözen, 2015, s. 47-48)

Filmde müzik kullanımına bakıldığında genel olarak diegetic ses kullanımına yer verildiği görülür. Salim, kulaklığı takıp sorguyu dinlemeye başladığı anda sadece Salim’in dinlediği sesler duyulur, ortam sesi kesilir. Ses kullanımında dikkat çeken bir diğer nokta ise, normal hayatta çok kısık seste duyulacak eylemlerin filmde yüksek sesle verilmesidir. Handan’ın mutfakta sebze doğrarken görüldüğü sahnede ses abartılı bir şekilde kullanılır.

Sinemada ışığın genel olarak kullanımına bakıldığında fiziksel ve dramatik olarak iki temel özelliği öne çıkar. Fiziksel özellik, temel olarak sahnenin aydınlatılması şeklinde ifade edilebilir. Bu kullanım anlatının içeriğinden bağımsız şekilde,

sadece kameranın gördüğü alanın aydınlatılmasıdır. Dramatik kullanımda ise; yönetmen ışık kullanımı ile anlatımını farklılaştırabilir. Işık filmin atmosferini taşır, ışık ile izleyicide zaman, mekân ve belli bir ruh haline dair algı yaratılır (Barnwell, 2011, s. 138). Film-dünyada film-düşünme sadece ağır çekimle ya da ses ile edimselleşmez. Işık kullanımı da anlamın inşası noktasında önem taşır. Yönetmen kristal imajını dramatik anlamda ışığı da devreye sokarak inşa eder. Ünlü, filmde ışığın dramatik özelliğinden sıkça yararlanarak ışığı anlatının bir ögesi olarak kullanır. Sahnelerde ışık kullanımı salt sahne aydınlatması amacı ile değil bunun ötesinde bir anlam oluşturacak şekilde tercih edilir. Ağırlıklı olarak görme duyusunu kaybeden veya kaybetmek üzere olan karakterlerin olduğu filmde güçlü ışık kullanımı ile karakterlerin durumu arasında bir karşıtlık yaratılır. Filmde ışık kullanımına bakıldığında bazı sahnelerde şiddetli ışık kullanımı dikkat çeker. Kapı ve pencerelerden sızan güçlü ışık dalgaları sahnenin tümünün çok parlak bir şekilde görünmesini sağlar. Bu anlarda ışık "gözleri kör edecek" kadar şiddetlidir. Anlatı ilerledikçe Salim görme yetisini kaybeder. Bu eksende gözleri kör edecek kadar parlak ışık kullanımı ile görme yetisinin gittikçe kaybedilmesi arasında bir ilişki vardır. Ayrıca kahramanın gündüz düşlerini, sanrılarını ya da fantezilerini izleyiciye aktarma noktasında da ışık, bir atraksiyon olarak tercih edilmiştir.

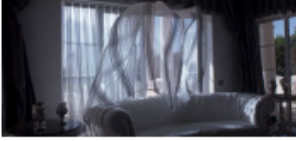
İmaj 7-8: Güçlü ışık kullanımı ile iletişim mekânları, gerçeküstü bir halde görünür. Bu anlarda ışık zaman-mekân bağına kırarak gerçek dünya ile hayal dünyası arasında bir geçiş unsuru olarak dikkat çeker. Salim'in içinde bulunduğu ruhsal, saplantılı ve psikolojik hal ağır çekim ya da sesin uzatılmasının yanı sıra ayrıca ışık kullanımı ile de plastik hale getirilerek izleyiciye aktarılır.



İlerleyen kesitlerde Salim, Handan'ı görmek için elinde çiçekle Handan'ın evine gider, kapı açılmaz bunun üzerine Salim eve gizlice girer. Salim piyanonun tuşlarına basar, evin açılan penceresinin önündeki perde havalanır. Ağır çekim yine devrededir. Ses uzar ve esner, hareket yavaşlar, sonra Handan'ın şoförü Salim'e saldırır. Öztürk (2016, s. 22-26) Disconnect (2012) filmindeki kavga sahnesi ile Faure'un sineplastik kavramı arasında bir ilişki kurar. Disconnect filmindeki kavga sahnelerinde karakterlerin öfkesi, kavganın şiddeti gibi unsurlar ağır çekimlerle hissedilir hale gelir. Gerçek hayatta çok kısa sürecek bir zaman dilimi ağır çekim aracılığıyla esnetilir ve artık zaman bu anlarda plastik hale gelir. Sineplastik kavga sahnesinin benzeri Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok filmi için de geçerlidir. Kavga sahneleri ağır çekim görüntüler eşliğinde gösterilir. Ağır çekim ile görülen

kavgada atılan bir yumruk ağır çekimin etkisi ile güçlü şekilde hissedilir. Yönetmen filmsel zamanı ağır çekim ile uzatarak sineplastığın dramatik etkisinden yararlanır.

İmaj 9-10: Film-düşünme, ancak var olan uylaşımın ve kodların kırılmasıyla mümkün olabilir. Bu bağlamda yönetmen, film-dünya boyunca izleyiciye standart bir görme biçimi yerine daha deneysel ve yeni bir görme biçimi önerir. Bu yeni görme biçimi alışlagelen sinematik araçların standart kullanımının dışına çıkmak ile olabilir. Bu ekseninde sineplastik sinema dili Salim'in saplantılı, hastalıklı ve fantezi üreten benliği aracılığıyla çeşitli kamera teknikleri ile verilir.



Ele alınan araştırma nesnesi ya da film-dünya, melez bir tür olmakla birlikte en temelde polisiye türüne dair çeşitli uylaşımın söz konusudur. Konvansiyonel uylaşımlara göre anlatının merkezinde yer alan polis memuru Salim Başoğlu'nun cinayeti çözmesi ve suçluları cezalandırması beklenir. Salim cinayeti çözer; fakat klasik anlatıdaki özdeşlik nesnesi bir ideal ego gibi katharsis ve mutlu son ideolojisi ekseninde davayı sonuçlandırmaz. Kahraman görme yetisini kaybettiğçe cinayet çözülür ve aydınlanır; ama anlatının kahramanı görme yetisini tamamen kaybeder. Film-dünyanın başında net olmayan bakış, anlatının sonunda da bulanık ve sallantılıdır. İzleyici olan biteni anlamakta zorlanır. Salim'in yakın çekimi, sallantılı kamera, gri gökyüzü, Salim'in çaresiz haykırışları, rüzgâr uğultusu gibi atraksiyonlar anı tekinsiz ve eseniksiz kılar ve film-dünyayı çatışmaların çözümlenmediği çağdaş anlatı sinema evrenine yaklaştırır.

Ele alınan film-dünyada, film-düşünmeyi üreten sinematik araçlardan biri de yakın plan kullanımıdır. Yakın plan üzerine Bela Balazs'ın ve Frampton'ın düşünceleri önem taşır. Balazs sinemaya tiyatrodan daha aşkın bir konum belirler. Ona göre sinema sahip olduğu teknik araçlarla izleyici ve sahne arasında uzaklık değiştirebilir, görüntü farklı açılardan verilebilir. Tam da bu noktada yakın çekime ayrı bir önem veren Balazs'a göre yakın çekim izleyicinin bakışını yönlendirebilir, canlı ya da cansız varlık bütünlüklü bir biçimde değil bir parça şeklinde ekrana getirilir. Parça bütün bağlamında düşünülecek olursa parçanın bizatihi kendisi o sahne için oldukça önem taşır ve parça, bütünden daha farklı bir anlam taşıyabilir. Yakın çekimde önemli bir başka unsur ise, duygulanımdır. Yakın çekim ile duygulanım imaj inşa edilir, anlatının kahramanına dair tüm detaylar bu plan türü ile ekrana yansır. Duygulanım imajı özdeşleşmenin üretilmesine indirgemek oldukça yanlış olacaktır, aksine yakın plan dolayımıyla tasarlanan duygulanım imaj ile insanın ampirik olarak deneyimleyemediği ve göremeyeceği uzaklık yakın kılı-

nır. Duygulanım imaj, film-düşünmenin bir parçasıdır. Frampton ise film-düşünme başlığı altında imaj, kadraj ve hareket gibi unsurlardan bahseder. Ona göre imaj, kadraj ve harekete dair verilecek olan her türlü karar filmin alımlanmasına doğrudan etki eder. Filmin en başından verilen bu sinematik teknik kararlar filmin bizatihi kendisinin düşünmesi olarak yorumlanır. Kadraj seçimi ile yönetmen izleyicinin düşüncesini yönlendirir. Geniş plan farklı bir duygu iletirken dar açılı bir plan farklı duygulanımlara hizmet eder. Frampton da tüm sinematik teknikler için de yakın çekime ayrıca bir önem verir. Ona göre yakın plan çekimler ile filmin düşüncesi rahat bir şekilde anlaşılabilir ve canlı ya da cansız varlıklara çeşitli anlamlar yüklenabilir. Ünlü inşa ettiği film-dünyada Salim Başoğlu'nun hezeyanlarını, sanırlarını, fantezilerini ve ruhsal durumunu aşikâr kılabilmek amacıyla yakın çekimden sıklıkla yararlanır. Yakın plan çekim, sallantılı ve öznel kamera, imajların hareketli, düzensiz ve çarpık oluşu gibi kullanımlar izleyiciye farklı görme biçimleri sunar. Bu sinematik tercihler izleyicinin duyuşal-motor mekanizmasını tahrip eder ve izleyicinin edilgen konumunu sorunsallaştırır. Filmin bizatihi kendisi bu tercihler ile düşünür, düşündürür ve aktif katılıma davet eder.

Sonuç

Ele alınan film-dünya, sinema felsefesinde ortaya konulan dört yaklaşımdan sonuncusu olan "felsefe olarak film" ekseninde değerlendirilmelidir. Felsefe olarak filmde filmin bizatihi kendisi birtakım sinematik enstrümanlarla düşünür ve bu çerçevede belirli düşünceler ileri sürer. Bu bağlamda filmin kendisi felsefe yapma gücüne sahiptir. Film-dünya kurgu, ses ve ışık kullanımı, çerçeveleme, ağır ya da hızlı çekim, zoom gibi teknik özellikleri ve içeriği ile düşünür ve düşünce üretilebilir. Frampton'ın yaklaşımında filmler felsefi konulara ulaşmak için bir araç olarak görülmez, filmin kendisi düşünebilme yetisine sahip olarak görülür. Frampton, filmin düşünmesini "filmozofi" olarak adlandırır ve filmozofinin "film-düşünme" kuramını önerdiğini belirtir. Frampton'un deyişiyile Onur Ünlü'nün üretmiş olduğu bu film-dünyayı, filmozofi ya da Serdar Öztürk'ün deyişiyile Sinefilozofi olarak yorumlamak mümkündür.

İzleyicinin duyuşal motor şemasını/mekanizmasını tahrip eden ve ele alınan film-dünyayı ilk etapta film-düşünmeye, filmozofiyeye ya da sinefilozofiyeye yaklaşıtıran, hareket-zaman bloklarını neredeyse sabit imajlara dönüştüren ağır çekim kullanımıdır. Ele alınan film-anlatısında kamera sıkça ağır çekimde kalır. Zaman bu çekim tekniğı ile esner ve uzar. Yönetmen, izleyiciden bu yolla tefekkür edici bakışı talep eder. Sineplastik bu dil kullanımı, film-dünyayı hareket-imaj ya da organik öyküleme sinemasının uylaşımından ayırır. Onur Ünlü'nün kamerasının biçimsel diline anlatının kahramanı konumundaki Salim Başoğlu'nun içinde bulunduğu ruhsal durum, diğer karakterlerle kurmuş olduğu saplantılı ilişkiler, annesinin içinde bulunduğu durum vs. doğrudan yansır. Film-dünya boyunca Salim'in bakışları merkezdedir. Bu marazlı ve görme yetisini gittikçe kaybeden merkezilik, eşzamansız ses kullanımı ve ağır çekimlerle verilmeye çalışılır. Sesin uzatılması, zamanın bastırılması ve esnetilmesi hareket-imaj sinemasında genellikle kanaat

düzeyinde kalan ve düşünce üretmeyen izleyicinin edilgin konumunu sorgular. Handan'ın Salim tarafından algılanışı ve kahramanın olaylara bakışı, zamanın plastik hale getirilmesi ile mümkün kılınır. Film-dünyada sıklıkla tercih edilen ağır çekim kullanımı, kavga sekansında da karşımıza çıkar. Kavganın bizatihi kendisi plastik hale getirilir, böylece sineplastik sahnenin dramatik etkisi oldukça arttırır.

Film-dünyada plastik hale getirilen bir başka sinematik araç, ışıktır. İzleyiciyi kör edecek kadar parlak ışık kullanımı, gerçek dünya ile hayal dünya arasında bir geçişe aracılık eder. Anlatıda güçlü ışık kullanımı ile Salim'in fantezileri, gündüz düşleri ve görmesine yönelik birtakım gelgitler, gerçeküstücü bir bağlamda ekrana yansır. Ele alınan film-dünyada film-düşünmeyi üreten sinematik araçlardan biri de yakın plan kullanımıdır. Duygulanım imaj olarak görülen yakın plan kullanımı ile ampirik olarak deneyimleyemediğimiz kimi anlar yakın ve aşık kılınabilir.

Sonuç olarak Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok filmi inşa edilişi bağlamında sineplastik öğelerin kullanıldığı bir film-dünya olarak dikkat çeker. Yönetmen, sinematografik araçlar aracılığıyla sineplastik unsurları anlatısına dâhil eder ve yönetmen, film-dünya boyunca izleyiciye standart bir görme biçimi yerine daha deneysel ve yeni bir görme biçimi önerir. Bu yeni görme biçimi alışlagelen sinematik araçların standart kullanımlarının dışına çıkmak ile var olan uyuşmaların ve kodların kırılmasıyla mümkün olur. Yönetmen, sinematik araçları sineplastik bir minvalde kullanımı ile inşa ettiği film-dünyayı felsefe yapma yetkinliğine yaklaştırır.

Kaynakça

- Arnheim, R. (1957). *Film as Art*. California: University of California Press Berkeley and Los Angeles.
- Barnwell, J. (2011). *Film Yapımının Temelleri*. (G. Altıntaş, Çev.) İstanbul: Literatür.
- Bergman, I. (1957). *The Seventh Seal* [Sinema Filmi].
- Botz-Bornstein, T. (2013). *Philosophy of Film: Continental Perspectives*. Aralık 5, 2020 tarihinde <https://iep.utm.edu/filmcont/#SH2a> adresinden alındı
- Bullot, E. (2012). *Thoughts on Photogénie Plastique*. S. Keller, & J. N. Paul (Dü) içinde, *Jean Epstein: Critical Essays and New Translations*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Cavell, S. (1971). *The World Viewed - Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge: Harvard University.
- Cavell, S. (1999). *An Interview with Stanley Cavell*. *Harvard Journal of Philosophy*, 7(25).
- Cemalçılar, A. (1993). *Filmde Müziğin İşlevi ve Kullanımı*. *Kurgu - Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi*(12), 73-79.

- Chaplin, C. (1936). *Modern Times* [Sinema Filmi].
- Colman, F. (2009). *Film, Theory and Philosophy*. Durham: Acumen Press.
- Cox, D., & Levine, M. (2018). *Filmle Düşünmek - Felsefe Yapmak ve Film İzlemek*. (O. Orhangazi, Çev.) Ankara: Ütopya.
- Deleuze, G. (2003). *İki Konferans*. (U. Baker, Çev.) İstanbul: Norgunk.
- Deleuze, G. (2004). *Cinema 1: The Movement-Image*. (H. Tomlinson, & R. Galeta, Çev.) London: Continuum (Original Book Published in 1985).
- Deleuze, G. (2009a). *İki Delilik Rejimi: Metinler ve Söyleşiler 1975 - 1995*. (M. E. Keskin, Çev.) İstanbul: Bağlam.
- Deleuze, G. (2009b). *Cinema 2: The Time-Image*. (H. Tomlinson, & R. Galeta, Çev.) London: Continuum (Original Book Published in 1983).
- Faure, E. (1920, 11). *De La Cinêplastique*. *La Grande Revue*(11), s. 57-72.
- Faure, É. (2006). *Sinema Sanatı*. (M. Gönen, Çev.) İstanbul: Es.
- Frampton, D. (2013). *Filmozofi - Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto*. (C. Soydemir, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gönen, M. (2006). *Elie Faure - Sinema Sanatı*. (M. Gönen, Çev.) İstanbul: Es.
- Gönen, M. (2008). *Paradoksal Sanat Sinema*. İstanbul: Versus.
- Joffe, R. (1992). *City of Joy* [Sinema Filmi].
- Kubrick, S. (1971). *A Clockwork Orange* [Sinema Filmi].
- Livingston, P. (2006). *Theses on Cinema as Philosophy*. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(1), 11-18.
- Livingston, P. (2008). *Recent Work on Cinema as Philosophy*. *Philosophy Compass*, 3, 1-12.
- Malle, L. (Yöneten). (1992). *Damage* [Sinema Filmi].
- McClelland, T. (2011). *The Philosophy of Film and Film as Philosophy*. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image* 2, 11-35.
- Mulhall, S. (2002). *On Film*. London: Routledge.
- Mulhall, S. (2007). *Film as Philosophy: The Very Idea*. *Proceedings of the Aristotelian Society*, 107, 279-294.
- Öztürk, S. (2016). *Sinefilozofi: Kurosawa'nın Düşler'inde Sinefilozofik Bir Yolculuk*. Ankara: Heretik.
- Öztürk, S. (2018). *Sinema Felsefesine Giriş, Film-Yapımı Felsefe*. Ankara: Ütopya.
- Rodowick, D. N. (2007). *An Elegy for Theory*. *The MIT Press*, 122, 91-109.
- Rubin, H. A. (2012). *Disconnect* [Sinema Filmi].

Smuts, A. (2009). Film as Philosophy: In Defense of a Bold Thesis. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 67(4), 409-420.

Sözen, M. (2015). Anlatımsal Bir Öğe Olarak Sinemada Müzik Kullanımı Yapılanmalar, İşlevler, Analizler. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(18), 34-65.

Stam, R. (2014). Sinema Teorisine Giriş. (S. Salman, & Ç. Asatekin, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Ünlü, O. (2017). Aşkın Gören Gözlere İhtiyacı Yok [Sinema Filmi].

Verhoeven, P. (1992). Basic Instinct [Sinema Filmi].

Wachowski, L., & Wachowski, L. (1999). The Matrix [Sinema Filmi].

Wartenberg, T. E. (2006). Beyond Mere Illustration: How Films Can Be Philosophy. *The Journal Aesthetic and Art Criticism*, 64(1), 19-32.