

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>



KAAN DEMİRDÖVEN

Sinemanın Simyası

Senaristin Yolu
Aforizmalar
§ 1-§ 232

İmgeden Simgeye,
Simgeden Gösterime
Epistemolojik-Ontolojik Bir
Kavram Arayışı



Kaan Demirdöven, 1975, Almanya doğumlu. İlk, orta, lise eğitimini İstanbul'da tamamladı. Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nde kamu yönetimi okudu. Askerlik hizmetinden sonra çeşitli sektörel dergilerde editörlük, metin yazarlığı ve yazı işleri müdürlüğü yaptı. 1998'de sinemayla felsefi yönden ilgilenmeye başladı ve kendi kültürel dinamiklerinden beslenen yedi senaryo kaleme aldı. Yazın anlamında kültürel değerlerimizi evrensel değerlere taşıma projelerine ağırlık verdi. Çeşitli bilimsel ve popüler dergilerde Anadolu Aydınlanması ve Tasavvuf felsefesine yönelik makaleleri yayımlandı. Sinemanın bir aydınlanma etkinliği olduğunu düşünen Kaan Demirdöven, dekomünikasyon adını verdiği bir yöntemle örnek-izleyici ideasını açığa çıkaracak yazın çalışmalarını (aforizmalar) sürdürüyor. Halen 2008'de kurduğu reklam şirketinde kreatif direktörlük yapıyor.

es YAYINLARI: 67

Sinema Filozofi:2

Temmuz 2010

ISBN:975- 605-5664-07-7

Bu kitabın her türlü yayın hakkı saklıdır. Yayıncının yazılı izni olmaksızın bu yayının herhangi bir biçimde basılıp çoğaltılması, bilgisayar, internet ortamında kullanılması, kaset veya CD ye kaydedilmesi dahil yasaktır. Kitabın metnini yukarıda anılan herhangi bir biçimde kullanmak isteyenler, yayıncı kuruluşu başvurmak zorundadır.

© Bu kitabın Yayın Hakları
esYayınlarına aittir

Birinci Baskı: Gusto Yayıncılık 2008

Baskı: Dijital Baskı Tekniğiyle Es Yayınlarında Üretilmiştir
Kapak Tasarımı: Kaan Demirdöven
Kapak Baskısı: Teknik Basım
Cilt: Ap Ofset

Osmanağa Mah. Osmancık Sok. No:7/4 Kadıköy / İstanbul
www.esyayinlari.com Tel: 0216 414 59 12 / 13

Kaan Demirdöven

SİNEMANIN SİMYASI
SENARİSTİN YOLU
AFORİZMALAR

§ 1-§ 232

İmgeden Simgeye, Simgeden Gösterime
Epistemolojik-Ontolojik Bir Kavram Arayışı

Genişletilmiş 2. baskı



Gönlümüzün ortak Tinine teşekkür ederim

SONSÖZ

Bu kitabı herkese yazdığımı söyleyemem. Sadece bazıları-
nız için yazıyorum. Ve tarih boyunca mitsel söylemden dine,
sanata ve felsefeye sürekli dışlanan Adem in ilk oğlu Kain için
yazıyorum O olmasaydı sinemanın ve simyanın tözünü
oluşturan imge edimsellik kazanamazdı diye düşünüyorum.
Çünkü sinemanın da simyanın da tüm gayesi, tıpkı tin bilim-
leri (sanat, din ve felsefe) gibi bilincin o ilk mitsel masum
imgeye dönmesine tanıklık etmektir. Öyle ki onun yoluyla ilk
edimsel suç aynı zamanda pişmanlığın farkındalığı ile temiz-
lensin. Belki böylece insanlararası barış tesis edilebilir, çoğu
kez barış için ve onun edimsel evrenselliğini kalıcı kılmak için
savaş zorunlu olsa bile

Sinema öyle bir keşiftir ki bir gün gelecek barutun, elektriğin ve kıtaların keşfinden çok, dünya medeniyetinin veçhesini değiştireceği görülecektir.

Sinema dünyanın en uzak köşelerinde oturan insanların birbirlerini sevmelerini, tanımalarını temin edecektir.

Sinema insanlar arasındaki görüş, düşünüş farklarını silecek, insanlık idealinin tahakkukuna en büyük yardımı yapacaktır.

Sinemaya layık olduğu ehemmiyeti vermeliyiz.

Mustafa Kemal Atatürk

Yazarın ikinci baskıya önsözü

İlk baskıdan bu yana, hazırlık içine girdiğim yönetmenin yolu ve oyuncunun yolu çalışmalarım sırasında edindiğim en önemli verilerden biri de Sartre ın Varlık ve Hiçlik adlı çalışmasında Birlikte-Varlık ve Biz başlığı altında ele aldığı Tiyatro ve İzleyici ilişkisine bakışında getirdiği ontolojik yaklaşımdır. Ona göre Biz bilinci, ben in özgürleştiği bir varlık kipidir ve bu kip, kendini tiyatro karşısındaki izleyicide çok net gösterir. Kitabındaki ilgili bölümde der ki izleyicinin bilinci imgesel gösteriyi kavramak, önceleyici şemalar aracılığı ile olayları öngörmek, imgesel varlıkları kahraman, hain, tutsak vb. olarak ortaya koymak için çabalar ve bununla birlikte gösterinin bilinci haline geldiği belirişin içinde konuşlandırıcı-olmayan tarzda gösterinin birlikte seyircisi olmanın bilinci gibi kendini oluşturur. Öyleyse tiyatro izleyicisi kendini oyunda oyunla birlikte inşa eder. Buradan hareketle tiyatro ve sinema ayırımına göz atmak gerekir. İmge nin dışlaşması ve gösterime kavuşması bağlamında tiyatroda ana ilkenin abartı olduğu bilinir. Ana ilkeden kastım izleyiciye ulaşması arzu edilen mesajların hareket ve kalıp prensibinde abartılı etkinin kullanılmasıdır. Bunu dizi filmlerde de görüyoruz. Sinemada ise

abartı hiçbir sınırlama gelmeksizin gerçekleştirilir veya abartı abartı olarak vardır ve abartılı sahneler dediğimizde de filmin temasına dışsal aksiyonları kast ederiz, eğer film absürt değilse. Çok doğaldır ki absürt filmlerde de normallik abartılı sayılır. Bu noktadan hareketle ikinci baskıda giriştiğim genişletme işlemi abarttıklarımı sadeleştirmek, sade bıraktıklarımı da abartmak üzerinedir.

İyi seyirler

*Kaan Demirdöven,
2010, Cihangir*

Önsöz

İmgesiz bir senaryo, yönetmenini aynı zamanda senarist yapan bir senaryodur. Yıllar içinde bunu anladım. Bir yönetmen olarak işim gereği sayısız senaryo okudum ve onlarca senaryo yazdım. Her birinde hissettiğim birçok eksikliği pratikte kazandığım tecrübe ve bilgilerle kapatmayı tercih ettim. Nedir o eksiklik dersenez, aslında Kaan Demirdöven in ifade ettiğı şeydi o: Bir filmin simyası, ya da içinde gerçek bir imgenin hikayesinin yine aynı imgeden taşarak şekillendiğı bir senaryo. Benim en önem verdiğim hususlardan biridir bu. Öten yandan sembolik dil, repliksiz alanlarda oluşan sessiz imgeler, arketipleri uyandıran klişeler, hepsi sinemanın simyası denen kavramın içine giriyor. Bu yüzden yazarın kitabını

felsefi dilinden dolayı zorlandığımı itiraf etmeliyim - 21. yüzyılda yaptığımız bu işin, sanatın ya da emeğın ne dersek diyelim, çok önemli bir etkinlik olduğunu bir kez daha ama bu kez felsefenin, simyanın ve Anadolu sufilerinin önermeleriyle hatırlatmış oldu. Evet, sinema disiplinlerarası bir olgu ve senaryo bu olgunun olmazsa olmaz ilkelerinden biri Şu anda Kaan Demirdöven gibi yazdığımı inanamasam da şuna

inanıyorum ki felsefenin bulaştığı her yerde yeşillenme ve bereket olur. Sonrası da emek ve hasattır. Devam et Kaan, yolun açık olsun. Bu yüzden le philosophe du Bosphore Kaan Demirdöven den yönetmenliğe de benzer bir bakış açısı getirmesini dilerim.

Talip Karamahmutoğlu,

Yönetmen

24.4.2010

Beyoğlu

GİRİŞ

Modern senariste imge-kurduran post-modern öneriler

Film gibi bir dünyada yaşadığımız bir gerçek. Vizyon savaşlarının yaşandığı bir dünyada soluk alıp veriyoruz; vizyon başarıları, vizyon başarıları ve vizyon aşklarını izliyoruz her gün ve her gece. Ve her şey *görselliğe* dayanıyor bu zaman diliminde. Bu görselliği oluşturmak kadar onu belirlemek, okumak, deşifre etmek, yorumlamak, anlamlandırmak ve yadsımak da artık önemli bir dal haline geldi. Giderek olası vizyonların simyasından en saf ve katıksız olanı oluşturabilmek adına modern kahinlik (editörlük) statüsü hatırı sayılır bir meslek olarak bile görünmeye başladı.

Şimdi, sinemanın bütün bu kavramsallıkla ne alakası olabilir diye sorabilirsiniz? O halde hemen söylemeliyim: Zamanın Tinini anlamak açısından böyle bir alaka her zaman mümkündür çünkü tin bilimlerinin başka bilimlerle (disiplinler arası) ilişkilendirilmesi ve Tinin bu zeminde irdelenmesi son 10 yılda bize şunu gösterdi: Olgusal olan her şey tinsel, tinsel olan her şey de olgusaldır. Bunu Hegel, tüzebiliminde edimsel olanın ussallığı, ussal olan edimselliği ile kurgulamıştı. Öyleyse bize bu noktada şu soruyu sormak düşüyor: (Mümkünse) Anadolu bilgelğinde somut insan deneyimlerinden üretilmiş, yaşamı ve gerçeği derinlemesine sorgulayan, insan tinini özündeki gerçekliğe taşıyacak ve insanın kökensel doğasından kopuşunu yeniden kurabilecek,

evrensel deęerlerle baę kurmasını kolaylařtırabilecek ve iç-selleřtirme kabiliyeti için ivme kazandırabilecek yüksek film-ler yaratılabilir mi? Tabii bir filmin edimsel olabilmesi için onun sektör ve sanayi olarak da verili edimsellięi gerekli ol-masına karřın yine de ancak her řeyden önce bir oyun yazımı kùltürü sinema için daha bir ötsel önem taşıyorsa, bugün, bunu kendi sinemamızda başarabilmemiz mümkün mü? Kendi kùltür belleęimizden beslenen geręek senaryolar yaza-bilir miyiz? Bu kanaldan öznelięi ařmıř nesnel kavramlarla beslenen bir deneyim üretebilir miyiz?

Yařam, derinlemesine incelendięinde her gün yazılan bir senaryo ve bu verili-belirli Dünya da bu senaryonun oynan-dıęı geręek ve bengi bir oyun sahnesi ise, bütùn bu baęlamlar tek ve geręek bir ereęe ya da bir kurtuluř ùlküsüne hizmet edebilir mi?

Ne tür bir kurtuluř ùlküsü? řimdilik bilmiyoruz. Ama bil-memek, Tin için bir çıkmaz deęildir, öte yandan entelektüel bir sancı nitelięi de taşımaz çünkü bilmemek, bilmenin olum-suzluęu olarak kendini bilmeye iten dolaysız ve olumsuz bir sınır ya da güç olarak tinin kendi özünün devimidir. Öyleyse arařtırmaya ve izlemeye devam etmeliyiz.

Yönetmen ve oyuncular hazır. Roller daęıtılmıř. Replikler, mimikler, her biri önceden belirlenmiř diyaloglar, mekan, zaman ve sahneler Her řey yerli yerinde Kostüm, dekor, ıřık ve kamera Evet, her řey hazır Bekliyoruz sadece. Ha-yata anlam veren biricik ıřık kaynaęını, örnek izleyiciyi! Ya-řamın simyasında dönüřen ve kendini bilen İnsanı!

Böylece bu sahnede bu belirli-insan, kendine olan sadakatini sınavacak!

Bugün Tin in kendini açımlandırdığı hale kısaca göz attığımızda onu, kötü bir sonsuzluğa uzanan ve kaba özdeğin hapsinden kurtulmanın özlemiyle yanıp tutuşan bir halde buluyoruz. O bu sıkışmışlıktan kurtulmanın mücadelesi içinde, bir özlem ki gerecini dışlamadan kendindeki imgeyi özgürleştirmeyi ve bu arı bağıntıda kendinin en saf halini biçimsiz bir biçimde deneyimlemek istiyor. Ben bu deneyime o şeyin simyası adını veriyorum.

Sinemanın simyası ile Tin kendini kendi özsel aşkıyla dolu olarak beyazperdenin ışıklı aynasında türlü-lüğünü görmeyi istiyor. Bir istek ki sinema ve onun ürünlerinde olduğu gibi - sanat ideası - saltık imgesine uzanmak için türlü-lüğü tek bir noktada toplamanın çabasını bir içsel itkiye dönüştürüyor. Ölümlü tanrılarla (yıldızlar) ölümsüz insanlar (izleyiciler) arasında cereyan eden bu cenk, İsis in peçesi kalkıncaya dek sürecek. Ama perde şimdilik hala yerinde ve açıldığında gerçek oyun başlayacak, uykunun gecesine gömülen tin, uyanışın aydınlığında kendini bulacak.

Peki, şöyle bir soru sorabilir miyiz? Bugün Tin, hangi filmin özlemi içindedir? Ya da tin böyle bir seyrin özlemi içinde olabilir mi?

Bu soruya yanıt ararken uzun zaman önce O nun dünya-daki izini sürmeye başlayarak ilerlediğimi belirtmek isterim. Belirîşlerini Hermetik gelenekten Semitik dinlere, gnostik ilimlerden tasavvufa, Batı felsefesine ve modern bilimlere

yazılı metinlerde araştırdığımda onu ilkin dünyayı dolaşan bir gezgin ruh olarak tanıdım. Sanki insanlığın kolektif bilinci misali, bilmeyi ve sevmeyi aynı potada buluşturan ortak evrensel bir özbinç öznesiydi. Her kavram onun ürünü ve tüm ürünler o aynı özün farklı açılımıydı. Eş deyişle, kültürel her şey (buna doğanın bilgisi de dahil) ondandı ve kültürel her gelişime o eşlik ediyordu. Tarihsel sahnede ortaya çıkan her olgu ve nesne onun içsel mührünü ve ereğini taşıyordu ve bu dirimli öz, görünüşe bölünmüş olarak çıkıyor ve kendini kendi-başkalarındaki yansımalarında arıyordu. Bu içsel bölünme zamansal dirimlilikte (ereksel düzlemde) zamanın ruhu olarak karşımıza çıkıyor, her tikel görünüşün altında belirli bir ereğe doğru gelişen onun zorunlu kavramsal devimi yatıyordu. Sonunda onu kendi yazgısında oynarken buldum: Bir yazgı ki, kendini özgürce izlediği bir Gönül dünyasına salıvermişti, koşulsuz ve beklentisiz bir biçimde. Görgül dünyada dışlaştığı biçimiyle Sinema, görüngü dünyasında senaryo olarak tinin yazıda varlaşma kıpısına denk düşüyordu. Kutuplar kutbu olarak kabul edilen bilge İbn ül Arabi nin varlığın kendini açıklama kıpılarında yazıda varlaşma en yüksek ve kapsayıcı kavram olarak duruyordu. Yazıda varlaşmak yazıda içselleşen imgenin gösterime çıkmasıydı. Çünkü senaryo duysal pekinlik gerçekliğinin ötesinde salt yazılan bir oyun metni denemesi değil ama ayrıca ve özsel anlamda tinin imgesinin keşfiydi. Senaryo yazımında diğer yazım türlerinden farklı olarak belirli bir imgenin bilinçten bağımsız nesnelliği özsel önem taşıyordu ve diğer yazım türlerindeki tüm

biçimsel ayırımsama değerini yitiriyordu. Başka bir deyişle Tin, senaryoda kendini ele veriyordu.

Gerçekliğin bu tekil tözü bu kez modern dünyada sinema olarak dışlaşmış olabilir miydi? Başka bir deyişle Tin, özbilinç olarak insanlıkla sinema yoluyla iletişim kurmak istemiş olabilir miydi? Çünkü sinema öyle bir alan olarak doğmuştu ki edimsel gerçeklikte ne varsa orada da olup bitmekte, orada olup biten ne varsa edimsellikte karşılığını bulmaktaydı. İzleyici, beyazperdede onun evrensel şeklinin kazandığı biçimleri, onda kendini yitirmeden izlemekteydi. Bunun adı Oyun du. Bu evrensel katıksız şekil onun aynı zamanda ereği de. Çünkü olup bitmiş olan verili edimselliğin tekrarı salt bir görünüş olmaktan çıkıyor ama kökensel doğamızın arketiplerini devindiriyordu. İzleyicideki özbilinçli tin, sergilenen bu kurulu oyunda ereğini kendi pekinliği içinde izlerken, kendini en arı ve edimsel biçimiyle bir öznelerarası atmosferde soluk alırken buluyor ve bu kendinden kendine devimde tekil yüreği arı ışıkla doluyordu. Bölünme onun için içseldi, o bu yolla kendini başkasında ortadan kaldırarak kendi-başkasında Birliği deneyimliyordu.

Onu anlamak adına sürdürdüğüm felsefe çalışmalarım beni Anadolu irfan geleneği olan tasavvufun başka bir özelliği ile tanıştırdı. Kültürümün diline sinmiş olan evrensel ve evrensel olduğu kadar da zengin bir imge ve simge dünyasıydı tasavvuf. Tasavvufa göre dünya bir seyir alanıydı ve kişinin Hak yolunda bir izleyici olması salık veriliyordu.

İçinde felsefenin ve mistik öğelerin belirli bir dizgede bu-

luştuğu tasavvuf, zeminini içsel deneyimden alarak, Tin'in kendini bilmesi bağlamında sanat, din ve felsefe ile besleniyor ve öznesini tinsel anlamda olgunlaştırmayı amaç ediniyordu. Özne olgunlaştıkça erek bir imge olarak ortaya çıkıyor, somut ilişkilerle bu imge görüngüde kendini belirli bir simge aracılığıyla belirttik kılıyordu. Bir belirme ki süreç olarak belirli bir dizgede anlam kazanıyor, bildiği şey de onunla bir dönüşüm geçiriyordu. Yaşam, ereğinde gerçeği oynarken dönüşen Sufinin ta kendisiydi ve sufi bir simyacıydı ya da tekil şuur.

Sufi, kültür denen olguyu bir kriz olarak karşısına alıyor, onun koşullayıcı kalıplarından özgürleşmeyi, onu dışlamadan ama çözümleyerek ondan yeni bir anlam dünyası oluşturuyor ve tüm insanları ayırimsız olarak bir üst-anlam-dünyasında (uygarlık) birleştirmeyi öngörüyordu

Sufiliğe (sufi edebiyatına) merak sardığım yıllarda, Anadolu da yaşamış Adanalı bir sufinin (İsmail Emre, 1900-1976) sinema ile ilgili şaşırtıcı bir yorumuna rastlamıştım. Ona göre sinema, evrensel mesajların tecelli bulacağı bir varlık (ontolojik) alanıydı. Bu sözün Atatürk ün sinema tanımıyla paralelliği beni derinden etkilemiş, sinemaya farklı bir gözle bakmama neden olmuştu. Kendini bilen Tinin, filmler yoluyla insanlıkla konuştuğuna ilişkin zevkli bir fantezi üretmişti beynim. Ama usumu kavramın eğitiminden geçirip, Anadolu Tasavvuf Felsefesi üzerine çalışmalarımın kavramsal boyutu arttıkça bu fantezi yerini bilimsel ve eleştirel bir tutuma bıraktı. Artık sinemayı kolektif bir aydınlanma etkinliği olarak sorgulamaya başlamıştım. Sinema benim için hem epistemik hem de bir

varlık sorunuydu bu noktadan sonra. Senaryo yazımı ise sinemanın mantıkbilimine denk düşüyordu.

Öyleyse kendime şu görevi verdim: Tinin dünyasında bir görüngü olarak sinemayı anlamlandırmak ve senaryo yazımında Tini içselleştirebilmek. İşte önümde bulduğum erek buydu. Ondan sevgi bağı bu kez koparmadan bilime alternatif olarak saltık bilginin inşasına giden yolda imgeyi dilde görünür kılabilir miydim? Çünkü algı dildi ve dil, düşüncenin mabedi idi. Sinema bu anlamda Tin in mabedi idi.

Çalışmalarım mitolojik zemine kaydıkça sinemayı kavramsal bir sağaltım aracı olarak görmeye başladım. Böylece imge ve simgeleri, tasarım ve kavramları metinler arası bağlar kurarak birbiriyle yeniden ilişkilendiriyor, Tin in görüngüsel bağlamını görgül dünyada araştırıyordum. Tarih, analiz edilmeyi bekleyen Tinin bir düşlemiydi adeta. Aslında aradığım şey vizyona çıkan kavramdı; bir fikrin cisimleşmesi ya da daha tam anlamıyla imgenin tam da kurgul bir yapıda dirilmesi idi, yapı olarak. Kurgul yapının görgül dünyada karşılığı senaryo idi.

Sonuçta araştırmalarım beni sinemanın simya mutfağına götürdü: Senaryoya. Çünkü aslında her şey bu iki boyutlu gri odada olup bitiyordu. Sinema, özsel olarak senaryoydu. Senaryo ya da oyun metninin kurgulandığı bu arı varlık zemini tam anlamıyla bir metinlerarası görüngü alanıydı. Bu görünüşte mitsel imgeler, dinin tözü ile buluşuyor, sanat diliyle şekilleniyor ve bir felsefi dizge sergiliyordu. Erek felsefede olduğu gibi örtüklükten açıklığa bir açılımdı.

Bir oyun metni de kendinde bu devimi sergilediği oranda kurgul bir yapıya kavuşuyordu. Bütün mesele bu yapıya bir dışvarlık biçimi bulmaktı. Sonraki aşama onu devindirmek, konuşturmak ve ona bir gerçek masal anlattırabilmektir, tıpkı bir meddah gibi.

Böylece kendime şunları sordum: Yazacağım senaryonun temeline hangi imgeyi almalıydım? Anadolu aydınlanma geleneğimiz bana bu imgeyi sunmaya yetenekli miydi? Türk tinine özgü söylence dünyasından dünyaya; sosyo-ekonomik, politik, sanatsal, kültürel, dinsel, mitsel, dilsel ve düşünsel bağlamda evrensel göstergeler, farklı modellemeler ve yeni bir tinsel sahne sunabilir miydim?

Çünkü sinema yalnızca eğlence sektörüne hizmet etmiyordu ama aynı zamanda bireyleri sorgulamaya da itiyordu. Bu güç, özbilinç üretebildiği gibi boşınanç da üretebiliyordu. Ama sinema artık çölde vaazların verildiği bir çadır ya da mumun titrek ışığında dans eden gölgelerin mekanı değildi, bizzat yaşamın simyasını (mitos) araştıran, onu devindirmeye gücü ve iddiası olan bir ideolojyidi. İdeoloji diyorum çünkü ideoloji belli bir ya da gösterir; bugün sinema da insana evrensel sorunlarını ve çözümlerini somut yaşam deneyimleriyle sunan bir biçimler dizgesi sunuyor. Sunmakla kalmıyor, Aristoteles in figür kavram bağlamında ete kemiğe bürünmüş tin olarak bir umut dünyası yaratıyor, somut insan eylemlerini örgütleyebiliyor; kolektif ve dogmatik yapıları sarsıp insana Tin olduğunu duyumsatabiliyor. Bunun içinse izleyicisinden fazlaca bir beklentisi yok gibi.

Öte yandan bir film bize her zaman kapalı bir iç gözlem olanağı sunuyor; tarihi bir olayı, bir portreyi, bir ruh durumunu vs. olduğu gibi, böylece onda merakımıza dair bir doyum da buluyoruz.

İnsan başlangıcından beri başta kendi ve ötekiyle ilgili mahremiyeti merak eden bir varlıktır. Fal ve röntgenciliğin temelinde de bu ontolojik, sosyal ve ruhbilimsel olgu yatar. Sinema, bir anlamda bu mahremiyet alanına kolektif bir hakla sızan ancak bunu izleyicinin ruh durumuna ve istencine bırakan hırsız bir tanrı (Hermes) gibi durur. Tin in perdesi aralanır ve böylece bize Tin in iç dünyasını seyir olanağı tanınır. Biz de onun vasıtasıyla kendi içimize döneriz. Tin de eşit ölçüde bu seyirde bizde kendi kendisiyle buluşur. Bu karşılıklı etkileme süreci şimdi bizi öyle bir noktaya taşıdı ki sinemanın hedef kitlesi artık kendi yarattığı kahramanlar haline geldi. Bu açıdan bakıldığında post-modern çağda Tinin Aden bahçesi haline dönüştüğü sinema bizden yalnızca bir anlama ve anlamlandırma çabası beklemiyor ama onu edimsel kılmamızı da talep ediyor. Hayatı yeniden anlamlandırmak için birçok nedenimiz var, şimdi ve burada, kendimizden başlayarak bunu sinema aracılığı ile başarabilir miyiz? Ve senaryo bu itki ve cesaretle yürekte bu ateşi yakabilir mi?

Bu bir sanı değilse, senaristlere büyük işler düşüyor. Bugünün senaryo yazar; olay, olgu ve metinlerin taşıyıcı imgesini öğrenebilmeli. Deneyimleri ve birikimleri öyle bir töz üretebilmeli ki insan onun yoluyla kendini tür varlığı olarak duyumsamalı. Başka bir deyişle filmin imgesi, izleyici ile öz-

gürleştirici bir bağ kurabilmeli. Öyle bir yolla ki Tin, bilme ve sevgi edimini **kültürlerarası bir diyaloga** taşıyabilsin. Çünkü kültürler arası diyalog, bir üst-anlam arayışıdır.

Diğer bir bağlam da Tinin, bu simgesel coğrafyada kendini evrenselde *nasıl* bulduğuna ilişkin süreçle ilintilidir. Böyle bir dizge ve bir yol var mıdır? Varsa bir tür evrensel sembolik dil modeli kurulabilir mi? Bunu felsefenin kendine has arı kavramsal üslubuyla yerel unsurlardan hareket ederek dil ve gösterge bağlamında bir evrensel insan modeli ortaya koyarak yapmak olası mıdır? İşte önümde bulduğum ikincil amaç budur. Bir model-insan belki de kültürlerarası diyalogun çözümü olacaktır kanaatindeyim. Çünkü ancak böyle bir insan ve onun edimlerinde ilişki özgürleştirici bir edimsellik kazanacaktır ya da ancak bu tür bir edimsellikle özgürlük ilişkisinin katıksız kendini ortaya koyuş biçimi olacaktır. Bunun çözümü sinema olarak sinemada olabilir mi? Tinin acılarını, hüznelerini ve tepkilerini; savaşa, aşka, günaha, yaşamın gayesine, ölüme, ölümsüzlüğe ve mutluluğa getirdiği moral, etik ve manevi çözümler, izleyicinin içsel dünyasıyla bu yolla buluşturulabilir mi?

Bunu soruyorum çünkü izleyiciyi araştırmaya iten, onda kendilik ve kendi-başkası farkındalığı yaratan ya da metinler arası bağlamlar, disiplinlerarası zenginleştirmeler ve modern insan sorunlarına bağlar kurabilecek yeni yapılar, iletişimin yarattığı duvarları kırıp yeniden ve daha şeffaf bir biçimi örgütleyebilir. Sinema bu örgütleniş için yeni bir vizyon ve metot üretilebilir mi? Her şeyden daha da önemlisi sinemanın

böyle bir misyonu varsa, bugün Türk sineması hangi aşamadadır? Şimdi, bizim elimizde ne var? Sufi bilgeliği Bu bilgelik evrensel arketipler içeren sözel bir gelenek. Bunları şekilci bir anlayış içinde boyutsuz ve tek taraflı olarak mı ele alacağız, bugüne kadar yapıldığı gibi, yoksa özündeki imgeyi güçleştirip modern insanın anlam arayışında dirimsel kılablecek miyiz? Bu yüzden sinemayı bir aydınlanma ve arınma sorunu olarak görüyorum. Hatta ondaki Aşk olgusunu bile merak etmiyor değilim. Çünkü sinema da tıpkı aşk gibi kökensel doğasında ışığın kendisi kadar gerçektir, tüm yanılısamanın nedeni olsa bile

Bu yüzden çalışmamın merkezine senaryoyu alıyorum. Çünkü senaryo, diğer yazım türlerinden farklı olarak dirimli bir tin yapısı kurabilme özelliğine de sahiptir. Bu yapı, bir romanda kendiyle tamamlanıp kendiyle son bulurken, senaryoda bir sonraki edimsellik kıpsı bir sonraki için tekil bir başlangıç yapar ve çekim aşamasında bu kıpsı ortadan kaldırılır. Bir tohum gibi Ereğinde meyvesi vardır, bir meyve ki onda Tin, kendi-başkasına tanık olur ve kendini onda saklayarak kendini gösterir. Bir sinema filmi de ontolojik bağlamda başlangıç ve sonun birliğini temsil eder. Senaryo bu birliğin kurgul yazgı dünyasıdır. Yazıda birlik yoksa edimsellik yaşamın saltık sonsuzluğuna gömülür, oysa yaşam, kavramı gereği sonludur, ölümü içerir, ölümsüz olansa Tindir çünkü o ölümü yaşamda olumsuzlayabilmiştir. Bu yüzden Tin, yaşamı kapsar. Tıpkı sinemanın bir yeniden canlandırma alanı olmasıyla onda yaşamın fenomen ve numen karşıtlığını gözler önüne sererek verili-canlandırılmışlığı meta düzeyde aşması gibi.

Her oyun bir açılışla başlar. Açılış başlangıç değildir ama başlangıcı temsil eder. Bu yüzden oyun dünyasının sunduğu yegane Sahne, bilinmezden bir başka bilinmeze uzanan bilinebilir bir bilinemez yolculuktur, ne bilmediğini bilerek ama tüm bildiklerinin boşluğunda Sinemanın simyası adını verdiğim senaryonun dirimli tözü işte bu boşluğun sahnesinde bitimsiz bir seyirle başlangıcını yapar. Bir sahne ki başlangıçta vardı, bugün de var ve yarın yine var olacaktır. Çünkü yaşam sonlu dahi olsa kesintisiz bir akış olarak sürmektedir.

Yaşam, canlıların var oluş düzeylerine göre çeşitli katmanların birbirleriyle çelişik bir uyum içinde çalıştığı dirimli bir sistemdir. Bu sistem kendi içinde bir dil ve ilişkiler ağına sahiptir. Varoluşun çeşitliliği bu ilişkiler ağının bütününde kendini gösteren bir vizyon olarak karşımıza dikilir; kendinden kendine, kendini karmaşık bir biliş düzeyine taşıyarak. Bu bilişsel sistem, kendi içinde, kendini kapsayacak şekilde derinlikli ve geri-bildirimli bir organizasyon olan beyin denen bir iç-sistemde kapsanır. Mevlana'nın içindeki içinde (fihi Ma Fih) imgesi gibi algılayan özne olarak insan, içinde kapsandığı şeyi barındırdığı bir sistemi kendinde daha şimdiden içerir, dışındayken içinde olduğu şeyin içinde bir dışındalık olarak. Buna başka bir açıdan Varlık Birliği diyebiliriz. Varlık birlik olduğu için kendiyle dolaylı olarak kendi üzerine yansıyan bir bağıntıyı da anlatır. Bu bağıntıda her yansıma bir sahne, her sahne bir geçiş, her geçiş bir bağlam, her bağlam bir anlam, her anlam bir ilerleyiş, her ilerleyiş bir açılım ve her açılım yine yeni bir yansıma olarak Varlığın

kendini ortadan kaldırdığı, Öz olarak ortaya koyduğu ve özün görünüşte Kavram olarak kendini kurmasıyla bütünlenen bir tinselliktir. Bu bütünleşme nihai noktada güzelliştir. Güzellik, Tine olan hayranlığın sergilendiği bengi sahnedir!

Kavram olarak sinema da bu yansımadan ilham alır. Çalışmamda bu sistemin iç katmanlarına yolculuk yapmayı deneyeceğim. Sinemada edimsellik kazanan filmin hayat ağacına uzanacağım; sahnelerin hayat bulduğu Aden bahçesine, günahın ve ereğin şekillendiği masumiyet anına ve böylece imgelerin yazı ile buluştuğu senaryoya giriş yapacağım. En azından deneyeceğim.

Senaryo en genel anlamda bir yazarın aklındaki hikayeleri ve görüntüleri, filmin çekilebilmesi için yazıya döktüğü, ama bunu özel bir yazım tekniğiyle oluşturduğu bir yazı metni olarak bilinir. Felsefi açıdan ele alırsak bir senaryo metni; Tin in imgeden simgeye, tasarıma ve oradan da kavrama uzanan yolculuğunda, bireysel ve tarihsel gelişimini mit-algi [kendinde varlık], sanat-duygu [bilinçte varlık], inan-din [dilde varlık] ve felsefe-us [yazıda varlık] ilişkilerinden geçerek kendini en somut zeminde yansıtabildiği bir şablon alanıdır. Şablon burada biçim olarak kendinde ilişki olarak kavramın örtük özüdür ve öz görünüşe metin olarak çıkar. Böylece şablon, varlığın yazı dolayısıyla iletişim boyutuna bir geçiştir, Belirli bir metin olarak görüngüdür. Bu yüzden senaryo yazımı öncelikle bir şablon çalışmasıdır diyorum.

Zaman ve mekan değişimleri sahnelere göre olumsal gibi görünse de aslında tüm bu değişimlerin altında yatan bir tek

ana ilke vardır: Devinim (Sinema, Grekçe cinema hareket demek). Konudan bağımsız olarak imgenin kendinde gelişim evrelerine göre kendi içine yansıdığı, kendinden dışlaştığı, kendine döndüğü, belirli bir dış-varlık kazandığı, kendi içine gömüldüğü, kendini açtığı, kendine zemin olduğu, kendini kapsadığı, kendini sınırladığı, kendini yok ettiği ve kendini yeniden kurduğu ontolojik haller senaryoda sahneler olarak bölümlenir. İmge; gece ve günde zaman, iç ve dışta mekan belirlenimleri olarak yansır. Yine imge, öznelde kendi-başkasını tamamlar. İmgenin kendine gömüldüğü, kendini yalnızlaştırdığı ve kendini birleştirdiği her kıpıda dışsal belirlenimlere sahne oluşturmak yalnızca yazı yazmak ya da genel anlamda senaryo yazmak değildir. Çünkü senaryo yazımında, yazma edimine daha şimdiden onun görünüşlerdeki biçimi eşlik eder, henüz film olarak ortaya çıkmadığında bile yazarın o filmi seyretmiş olması gibi.

Senaryo yazımını şimdi ve buradaki edimlerimize eşlik eden Ben in kendi üzerine düşünmesi olarak anlıyorum. Bu yüzden replik ve diğer etkiler senaryoda bu Ben in kendi kendisiyle olan ilişkilerini anlatır. Bu yüzden ilk imgeye Ben olarak Ben diyorum. *Senaristin yolu, bu benin soyut evrenselliğinden hareketle onu belirli bir somut ve tekli bir ilişki biçiminde figürize etmektir. Onun teması, konusu, akış planı bu imgenin ereksel projesine göre şekillenir ya da farklılaşır.*

Gerek öznel gerekse nesnel olsun her sahnenin olumsuz gibi görünse de bir zorunluluk zinciri üzerine kurulu olduğunu sezeriz. Bir seri katil, zorunlu bir takım koşulların so-

nucu olarak cinayetlerini işlemektedir, řu veya bu deęil ama belirli bir bu nedenler yüzünden travma geirmiştir ve cinayetlerini sembolik bir ifade ile işlemektedir. Onun metaforik açılımında bireyin (izleyici) nefsi de bir seri katildir aslında gündelik yaşamında ve seyrettięi filmdeki zorunluluklar da birer kendilikler olarak içsel yaşamında aynı zorunluluęu izler. Yaşam deneyimleri ve bilgide derinleşme bize bu bilgiyi olgusal yaşamda da tanıtılar. Doęanın iç zorunlulukları, toplumsal belirlenimler, tarihsel yasalar ve psişik olgular bize şunun pekinlięini verir: Birbirinden kopuk gibi duran pek çok olay ve olgu, tıpkı kavramlar gibi, birbirleri dolayısıyla oradadır ve daha şimdiden kendi dışlarında belirli bir amaca hizmet ederler. Dinsel bakış açısı buna yazgı der. Sinema bu bakış açısıyla uyuşur gibi görünür. Çünkü bir sinema filmi de önceden yazılanların edimselleşmesinden başka bir şey değildir. İster yazılmış olsun isterse deneyimlenmiş, her filmde bir yaprak tanesinin bile yere düşüşü Levhi Mahvuz da (muhafaza eden levhada) yazıldığı gibidir ve eęer o yaprağın düşüşü temanın işlenişine bir katkısı varsa yönetmen ona odaklanacaktır, oyuncunun ruh hali de onun dinginlięini belirleyerek.

Nasıl ki kültürün kütlesi Tindir, kitlesi de tindir. Tinin devindięi sahne yine kendisidir. Kültür nesneleri de belirli bir ölçü ve yasa altında varlık kazanırlar. Sinemanın imgesi, bu varlık alanında, kavram olarak var olan Tin de toplanır. Hikaye, bu şimdinin tinindeki haller olarak dışlaşır ve insan bu haller yoluyla kendini izler ve böylece kendini bilmek onun yazgısına dönüşür. Çünkü yazılan oynanmaktadır ve izleyen

bu oyunun içindedir. Tanrı'nın en büyük oyuncu olduğu söylenir. *Hayatın değişik mizansenlerinde gezinen usta bir yazar, yönetmen ve oyuncu birliği olarak Tanrı, Tin olarak kendini beyazperdede düşler.*

Sinema, bir kültür nesnesi olarak ele aldığımızda insanın kendini bilme edimlerinden biridir ama yalnızca biri ve tüm diğer biçimlerin tepesine kurularak kendine bir özgünlük atfeder. Çünkü ondaki özdeksellik salt bir yanılsamadır, bir düşlem ya da kurgulanmış özdür ki hile yoluyla görünüş olumsuzlanır. Bu yüzden özdekselliğin hiçlendiği bir alandır senaryo. Tin için bir umut dünyası hazırlar. Sinema, izleyicisini çekim hileleriyle hayal bile edemeyeceği sahnelerle yüzleştirir ve bunu sezdirmeden yapar. Sinemanın umut dünyasında Tin'in tüm beklentileri, korkuları, özlemleri, pişmanlıkları eksiksiz bir dizgede bir çözüm yolu olarak dile getirilir. Böylece Tin bilimleri sinemada edimsellik kazanır. Kimse reel yaşamda denizin üzerinde yürüyen bir mucizeye tanık olmamıştır ama sinema için bu doğaüstü olgu, basit bir mucizedir. Maksat izleyiciyi kandırmak değil, ama kandırılmış bilinci, yalanın gerçekliği ile yüzleştirerek ondaki tinin özgürlüğünü duyumsatmaktır. Aslında bu bağlamda konuşursak, dinsel söylemin ileri sürdüğü Şeytan ilkesi sinemanın işidir. Çünkü o dünyayı süslü gösterir. Senarist için şeytan tıpkı Hallaç'ın düşün dünyasında yer aldığı gibi yalnızca olumsuz bir ilkedir; bireyi olgunlaştıran ve bunun için gerekli olan engellerin davet edicisi olarak.

Bizler -izleyici olarak- ondaki mucizeye dahil olabildiğimiz

sürece gösterimdeki edimsel oyundan lezzet alırız, giderek imgeyle temas edersek kendimizde bir dönüşme gücü de buluruz. Çünkü bizdeki tinselliktir onu algılayan. Biz görgül anlamda oyunun çekim sonrası kurgulanmış gösterimini izlerken, Tin bizimle oyundaki imgesiyle (maşuk) buluşur, çekim anından önceki yaradılış anına döner. Çünkü algıladığı kendi-başkasıdır, başlangıçta yitirdiği özüdür. Amacı peşinden gittiği aşkıyla vuslata ermektir. Bu yüzden sinema sanat noktasında durur. Bir sanatın eserinin bize estetik ideayı hatırlatması gibi sinema da izleyicisine gündelik yaşamda unuttuğu estetize edilmiş değerleri hatırlatır. Sinema - sistem olarak - bir keşif üniversitesidir.

İmgenin keşfi bir içdeneyimdir. İmge algılandığında mit olur. Onu duyguda hatırlamak sanat, o duyguya sarılarak yaşamak dindir. Anlama isteği ise bilimin devindirici ilkesidir. Öyleyse anlatmak istediğimde felsefeye adım atarım, çünkü felsefe her şeyden önce Tini kendinde anlamaktır, ama o imgenin kendisine dönüşmek simyanın alanıdır. Bu yüzden senaryo yazımını simyacının prima materia sı olarak görüyorum.

Her filmde bu ilk madde nin dönüşümüne tanık oluruz. Ama bu dönüşüm belirli bir varlık kisvesi altında görünür, Tin her zaman bu örtünün hizmetçisidir, özünü onun yoluyla kötülükten korur, İdeal Gösteri gerçekleşip de başlangıcın pişmanlığı silindiğinde, nefis perdesi açılır, batıl olan gider, Hakikat ayan olur.

Buna Tin in sinematografik marifeti diyorum.

Sürç-ü lisan edersem af ola!

*(Tanrısal Tin) Dünyanın vizyonlarını kesintisiz gelişimi içinde
düzenleyip, belirlemiştir.*

Dünyanın gül bahçesini, insan gülünün kokusuyla süslemiştir.

*Bütün dünyayı insan için, insanı da kendisinin bilinmesi için
var edip; eşyanın hakikatiyle manaların inceliklerini hep
insanda toplayıp, ortaya çıkarmıştır.*

*İnsan tinine Cami kavramıyla biçim vermiş, onu emanetlerin
yüklenicisi ve sırların zemini kılmıştır.*

*(Bu alıntı, Erzurumlu İbrahim Hakkı Efendi nin
Marifetnamesi nden yapılmıştır.)*

Sinemanın Simyası: Senaristin Yolu

AFORİZMALAR

§ 1 - § 232

Simya, Sufizm ve Kurgul Felsefe Bağlamında Sinemanın Tini Üzerine Derin Düşünme

§ 1

Sinemanın simyasına senaristin yolu ya da senaryo adını veriyorum. Çünkü sinemanın dönüştürücü gücünün ideasını senaryo yazımında buluyorum.

§ 2

Bir senaryo metni en temelde belirli bir imgenin dönüşümünü, açıklanışını ve kendini serilmeyerek anlatmasını anlatır. Senaryo metnini sürükleyici kılan onda kendini sürdüren özün baskın karakteridir. Bu karakter aynı zamanda oyunun türünü de belirleyen tema dediğimiz kavramdır. Bilindiği üzere konulu her oyunda olmazsa olmaz karakterlere yer verilir. Bunlar aslında prototiplerdir, belirli bir eylemin özneli olarak zorunlu kişilik yapılarıdır ve devindirici ilke olarak imgenin belirli bir ilişkisini anlatırlar. Her eylem kendi özne-

sini yarattığından, bir senaryoda belirleyici olan karakterden çok eylemin kendisidir. Önemli olan özsel öznenin keşfidir yani eylemin belirlenmesidir. Eylem özneyi yarattığından, imge nin ilkin ortaya çıkış tasarımı imge olarak tezahür eder.

§ 3

Her sahne kuvve den file çıkan bir imgenin görünüşüdür, belirli bir İstek tir ki aynı zamanda yazarın yokluk alanıdır. Bu yokluk alanı, yaratıcı eylemin tözünü oluşturur. Bu töz olmaksızın ortaya çıkan konu, eklektik bir yapı sunmaktan öteye gidemeyecektir. Her karakter, tek bir karakterin farklı sıfatlarıdır. Kendini dil dünyasında var eden imge, sıfatlarla kendine döner, her birinde kendi gerçekliğinin bir bölümünü bulur, bütününde kendini tamamlar. Bu bütünlük karakterlerin buluştuğu sahnelerde kendini belli eder, kimi zaman rep-likle, kimi zaman bir hareketle ya da kimi zaman bir simge ya da mekanda Tin in kendine bu dönüşünde, dil düşünceye simge olarak taşınır. Öyleyse metnin kurgusu ne olursa olsun, oyunun türünü içerdiği simgesel anlatım dili belirleyecektir. Çünkü simge, imge ile bilinç arasına giren üçüncü bir orta terimdir. Senarist bu orta terim yoluyla üçüncü türde bir insan prototipi kurgular. Bu prótotip söylenece metinlerinde ve özellikle Sufi hikayelerinde olduğu gibi yine simgeseldir ve ana karakter aslında bu üçüncü tiptir. Bilincin içinde devindiği olgusallıkla örtüşen biricik karakter ana karakter değil, kurgu içinde gözlemci, izleyici ya da çözülen öznedir.

§ 4

Sahneler ilerledikçe, her sahnede imge kendini açar, her sahnede bir simgeye dönüşür ve böylece öteki sahneye geçişin zemini hazırlanır. Sahneden bir diğerine geçerken imge, kendini öteki sahneye öz olarak taşır. Bu saklama edimi sahneler arası bir bir-lik durumu sağlar; çünkü öz sahnelerin taşıyıcı tözselliğidir. Dönüşüm bu tözselliğin yeniden başka bir ilişki biçimi altında kurulmasıdır, tıpkı Tanrı'nın kendi yarattığı düzene içinde kendini başka bir surette o düzeneğe bağımlı bir biçimde yeniden yaratması gibi. Bu dinsel başlangıç imgesi her senaryo metninin ana ilkesini oluşturur; her sahne kendinde yeni bir başlangıç ve son yapar. Öz -her sahnede farklı ilişki biçimi sergilese de- bütününde Tin'in gelişim sürecini ve kendini bilmesini anlatır. Sahne önceki denli soyut değildir artık. Tin ilerleyen sahnede daha dolmuş olarak ortaya çıkar ve böylece çözülmeye doğru ilerler. Ama çözülme- dir. İzleyicideki duygusu hafifliktir. Bu çözülme, aynı zamanda anlamlı bir yapının kurulması da olacaktır. Olgunun olgu olarak algısında hiçbir ağırlığın duyumsanmaması gibi...

§ 5

Yaşamdan pay almak için ona katılmak gerektiği söylenir. Sevgide acı ve hüznün yoksa somut ve yaratıcı bir özellik taşımadığı kabul edilir. Öyleyse imge çelişkisi yoluyla senaryoya katılır. Tin'in yaşama katılışı gibi çünkü kavrama anlam veren yine kendidir. Tin aranan imgedir ve öyle bir imgedir ki dünyayı yaşanması ya da katlanılmaz kılar. Felsefenin, bilimlerin,

sanatın, dinin ve mitlerin temelinde de aynı imge vardır. Bilge, bilim insanı, sanatçı, düşünür ya da elçi, o imge olmak-sızın bir adım bile atamaz; çünkü onlar özlerini yaşamın biricik Gaia sına bağlamışlardır. Sevginin tecelli bulduğu yerde öze kavuşma isteği de beraberinde açığa çıkar, bunun için Tin sevdiğinde yok olmayı göze alır. Sevgili bir dış biçimle karşısına çıkar, bu yüzden sevginin olduğu yerde bir kırılma da yaşanır. Sonuçta sevgi çıktığı kaynağa dönecektir. Bunun içinse zamanı tersine çevirecek ve terk edişe sürüklenecektir. Zamanı tersine çevirmekse her türlü acıya katlanması anlamına gelir. Tüm acıların ve aynı zamanda tüm sevinçlerin sıfırlandığı noktada yeniden doğacak ve kendi doğumunun tanıklığına yükselecektir, Anka Kuşu imgesi gibi. Tin kendini, kendi babasının annesi olarak görmek ister. Bu noktada baba da anne de oğul da birdir.

§ 6

Senarist, bir imge yoluyla, kaleme aldığı oyunda kendinde ve kendi için seyreden Tin in duygu, inanç, düşün ve gönül kiplerini içinde barındıran bir kavram yolculuğuna çıkar. Bu imge başlangıçta kendinde örtük bir ilişkiler ağıdır, bir kuş dilidir adeta ve bu dil senaryoda bir yapı bütünlüğü kazanır. Yapı eğer imge-simgesezgi bütünlüğü kurabiliyorsa, temellendiği senaryo metni de kavramına (oyun-anlatım birliği) ulaşmış demektir. Senaryo, kurgulanan oyunu var eden bir anlatım dilinin de (göstergeler arası iletişim) deşifresidir. Bu yüzden çekilmiş başarılı filmlerin senaryoları yalnızca sine-

macılık eğitiminde değil ama tin bilimlerine girişte de incelenmelidir. Kodlarla inşa edilen bu metinsel yapılarda sembol görüldüğünden ve bilindiğinden farklı anlamlara gelir. Tıpkı herhangi bir rüyanın, ruhsel analizinde olduğu gibi, bilinçdışı semboller özne bağlamında çözümlenir ve yorumlanır. Yılan her zaman libidoya gönderme yapmaz, bazen de bilginin mahremiyetine işaret eder (İbrani, Mısır, Babil, Kelt ve Yunan mitlerinde olduğu gibi). Gösterileni değiştiği sürece, göstergesi de başka anlamlara gelir. Senaryoda gösterilen imgedir.

§ 7

Kuran da Hızır (Feta: Genç, yiğit) ve Hz. Musa'nın yolculuğunda* Hızır'ın eylemleri ilkin Musa'ya usdışı gibi görünse de yolculuğun sonunda her eylemin hikmeti (ussal ve ereksel bağlamı) anlatıldığında ortada hiçbir us dışı eylemin olmadığı anlaşılır. Bir oyunun en temel belirleyici yönü de budur: Olay örgüsü sonunda anlamlandırılır. Oyunun sonuna kadar izleyici sabretmek ve hiçbir soru sormamakla sorumludur. Çünkü anlamlandırma ussal ve ereksel bağlam kurularak yapılır. Bu yüzden kurgusu ile sembolleri uyumlu bir oyun metnine kendi kendine uyumlu senaryo diyorum.

* Musa-Hızır Kıssası (Kuran-ı Kerim, Kehf Suresi 60-82)

Bir vakit Musa genç bir adama demişti ki: "Durup dinlenmeyeceğim; tâ iki denizin birleştiği yere kadar varacağım yahut senelerce yürüyeceğim." Her ikisi, iki denizin birleştiği yere varınca balıkların unuttular. Balık, denizde bir yol tutup gitmişti. (Buluşma yerlerini) geçip gittiklerinde Musa genç adama: Kuşluk yemeğimizi getir bize. İlahikaten şu yolculuğumuz yüzünden başımıza-

Kendi kendine uyumlu senaryo içerdği semboller deşifre edildiğinde başka bir kurguda, türde ve yapıda kendini yeniden var edebilen senaryodur. Sinemanın simyası dediğim olgunun özünü bu olumsuzluk oluşturur. Çünkü bir senaryo, sembolleri bir konu çevresinde yalnızca bir araya getirmekle kalmaz, bunları ritus (göstergeyi sembolik hareketler eşliğinde bozup başka bir göstergenin açığa çıkmasına aracılık eden düzenli hareket) bağlamında idealize edilmiş karakterlerde vücut bulacak şekilde soyutlar ve böylece ortaya meta-göstergesel bir şablon çıkarır. Yönetmen bu şablonla filmini çeker, oyuncu bu şablonla oynar. Müzik kompozitörü bu şablonla film müziğini oluşturur. İzleyici bu şablondan zevk alır. Şablonu göremeyiz, onu sezinleriz.

sıkıntı geldi, dedi. (Genç adam): Gördün mü? Kayaya sığındığımız sırada balığı unuttum. Onu hatırlamamı bana şeytandan başkası unutturmadi. O, şaşılacak bir şekilde denizde yolunu tutup gitmişti, dedi. Musa: İşte aradığımız o idi, dedi. Hemen izlerinin üzerine geri döndüler. Derken, kullarımızdan bir kul buldular ki, ona katımızdan bir rahmet vermiş, yine ona tarafımızdan bir ilim öğretmişti. Musa ona: Sana öğretilenden, bana, doğruyu bulmama yardım edecek bir bilgi öğretmen için sana tâbi olayım mı? diye sordu. Dedi ki: Doğrusu sen benimle beraberliğe sabredemezsin. (İç yüzünü) kavrayamadığın bir bilgiye nasıl sabredersin? Musa: Allah ın izniyle, dedi, sen beni sabreder bulacaksın. Senin emrine de karşı gelmem. (O kul:) Eğer bana tâbi olursan, sana o konuda bilgi verinceye kadar hiçbir şey hakkında bana soru sorma? dedi. Bunun üzerine yürüdüler. Nihayet gemiye bindikleri zaman o gemiyi deldi. Musa: Halkını boğmak için mi onu deldin? Gerçekten sen büyük bir iş yaptın! dedi. (Hızır:) Ben sana, benimle beraberliğe sabredemezsin, demedim mi? dedi. Musa: Unuttuğum şeyden dolayı beni muaheze etme; işimde bana güçlük çıkarma, dedi. Yine yürüdüler. Nihayet bir erkek çocuğa rastladıklarında (Hızır) hemen onu öldürdü. Musa dedi ki: Tertemiz bir canı, bir can karşılığı olmaksızın (kimseyi öldürmediği halde) katlettin ha! Gerçekten

§ 9

Metnin sağlamlığı bir senaryonun sahip olduğu ana imgenin tüm ilişkilerini tüketmiş olmasıyla ilintilidir. Sağlam metin, izleyicinin sarılacağı bir iptir. O ipe tutunarak seyir boyunca imgenin devimini deneyimler. İmgenin devimi arınış ve uyanıştır. Kendinde imgenin izleyicide dokunduğu duygu, aşktır. Ancak aşık bir insan, maşukunun cemaline kesintisiz ve solumsuz bakabilir. Tıpkı izleyicinin beyazperdede düştüğü durum gibi

§ 10

Bir oyunun tutarlı bir metne sahip olup olmadığını oyunun baştan sona tek bir önerme ile anlatım bulup bulmadığıyla anlayabiliriz. Bu açıdan metin, burnunun dikine giden bir insan

sen fena bir şey yaptın! (Hızır:) Ben sana, benimle beraber (olacaklara) sabredemecsin, demedim mi? dedi. Musa: Eğer, dedi, bundan sonra sana bir şey sorarsam artık bana arkadaşlık etme. Hakikaten benim tarafımdan (ilci sürebilecek) mazeretin sonuna ulaştın. Yine yürüdüler. Nihayet bir köy halkına varıp onlardan yiyecek istediler. Ancak köy halkı onları misafir etmekten kaçındılar. Derken orada yıkılmak üzere bulunan bir duvarla karşılaştılar. (Hızır) hemen onu doğrulttu. Musa: Dileseydin, elbet buna karşı bir ücret alırdın, dedi. (Hızır) şöyle dedi: "İşte bu, benimle senin aramızın ayrılmasıdır. Şimdi sana, sabredemediğin şeylerin içyüzünü haber vereceğim." "Gemi var ya, o, denizde çalışan yoksul kimselerindi. Onu kusurlu kılmak istedim. (Çünkü) onların arkasında, her (sağlam) gemiyi gasp etmekte olan bir kral vardı." "Erkek çocuğa gelince, onun ana-babası, mümin kimselerdi. Bunun için (çocuğun) onları azgınlık ve nankörlüğe boğmasından korktuk." (Devam etti:) "Böylece istedik ki, Rableri onun yerine kendilerine, ondan daha temiz ve daha merhametlisini versin." "Duvara gelince, şhirde iki yetim çocuğun idi; altında da onlara ait bir hazine vardı; babaları ise iyi bir kimse idi. Rabbin istedi ki, o iki çocuk güçlü çağlarına erişsinler ve Rabbinden bir rahmet olarak hazinelerini çıkarsınlar. Ben bunu da kendiliğimden yapmadım. İşte, hakkında sabredemediğin şeylerin iç yüzü budur."

gibi iddiasında directmeli, akan sahneler boyunca tutarlılığını korumalı, kendini ürününde tür olarak sınırlayabilmelidir. Bir film birden fazla önermeye sahip olabilir, öyleyse önermeler arası bağlam yine tek bir önerme olacaktır.

§ 11

İdeal bir senaryo metni örneğin düşünüyorum diyorsa, izleyici önermeyi tamamlamalıdır: öyleyse varım. Bu tamamlama izleyiciyle deneyimsel bağ kuran metin türü sınıfına girer. Bu, benim kübik metin ya da dekominkasyon dediğim kavramdır. Kübik metin ya da dekominkasyon, imgenin kusesursuz formunu yazıda temellendirir ve yaşamda anlamlandırır.

§ 12

Metin Bobaroğlu nun Mitos, Ritus ile Ozmos laşır önermesi bana göre her oyunun en temel formülüdür. Filmler bu temel formül üzerine bina edilebilir. Böylece her oyun metni bu anlamda bir diğeriyle bağıntı haline geçer.

1. Mithos: Açılış. Konu, mekan ve zaman (İmge) birliği.
2. Ritus: Gelişme. Eylem, özne ve replik (Simge) birliği.
3. Ozmos: Sonuç. Anlatı, nesne ve işlev (Gösterge) birliği.

§ 13

Mitos; varoluşta bulunan nesne, olay, olgu, tin ya da bir kavramın işlevine yönelik, varoluşa çıkış nedenini anlatan, görünürde olmayıp yalnızca zihinde canlandırma yapabilecek söylencelerle aktarılan bir surettir. Mitos kendinde evrensel

şekildir, imgedir. Genellikle aşkı ihtirastan ve tutkudan ayırmak güçtür. Bu ayırımı bir imgenin özünü yansıtan ritus koyar. Ritus bu olumsuz evrensel şekle mührünü veren Öz olarak davranır (taklit, öykünme, maske ya da sembol); ayırımı koyar. Çünkü Öz ilişkidir. Bu durumda ozmos imgenin öz ile buluşması ve bu birliğin (ilişkinin) bilinçte yeniden kurgulanmasıdır ki, -sufi için- bir bilinçli içselleştirmedir. Öyleyse ayırım ya da ritus tinseldir.

§ 14

Temelinde bir imge (mitos) taşımayan öykü, anlamsız bir devinimden başka bir şey olmayacaktır; tıpkı yaşamın gerçeklerine perdeli bilincin bakışı gibi derinliksiz, analitik, duyarsız, kopuk ve edilgindir. Olgusaldır, olumsaldır ama edimsel değildir. Bu taş, yerdeki her hangi bir taştır ama Davud un Golyat ı yendiği taş değildir.

§ 15

Edimsel anlamda birini öldürmek suçtur, ancak sinemada binlercesi öldürülür ve edimsel anlamda hiçbir yönetmen, senarist ve oyuncu suçlu sayılmaz; ne de metnin kendisi çünkü gerçekte suç kavramı olarak sadece temsilen gösterime çıkmıştır. Temsilen gösterim, edimsellik değildir ancak izleyicinin bu temsilden çıkardığı katarsis durumu bir edimselliktir ya da bu temsilden çıkarılan etik ya da moral kaygı edimsel olduğu kadar temsildir çünkü senarist, karakterine yaşattığı pişmanlık sürecini belirli bir eylem zinciri bağlamında sunar

ve izleyici bu öyküden kendine pay çıkarır, çıkardığı payın yaşamındaki duruşu ile örtüşme anı temsildir.

§ 16

Trajedi; olayları, olguları ve nesneleri sembol olarak görmektir. Öyleyse senaryodan önce kurgulanacak öykünün evrensel şekli bulunmuş olmalıdır ki sahnelerde, kişi, mekan ve zamanda onun mührü duyumsanabilsin. Bu mühür aynı zamanda oyunun da tinidir. Renk, ses, mimik, duruş, hareket, jest, nesne, müzik vs. tüm kurgul efektlere tonunu verecek olan bu tindir. Başlangıçta soyuttur ve sona doğru somutlaşan bir giyinme ritüelidir.

§ 17

Senarist tek bir imge ile başlar hikayesini kurgulamaya ve o daha başlarken imge kendinde başlangıcı ve sonu içerir. Bu yüzden senaryo yazılmadan önce film düşünülmüş de olsa evrensel şekille bağ kuran senarist henüz imgesine teslim değildir.

§ 18

İmge, kendinde bir evrensel şekil olduğu ölçüde kendi karşısını kendi içinde taşır. İmgenin karşıtı simgedir, kendine yansıdığı biçimiyle tekil bir suret olarak yine bir kendi ama bu kez kendi ile dolaylı olarak bir kendi. Bu dolaylı suret bağıntısı, senaryonun ilerleme, düğümlenme ve çözülme dinamiği olacaktır. Çünkü İmge nin soyut özdeşliğinden ayrılaşması ve ayrılaştığında yeniden kendi üzerine dönmesi izleyici ile arasında bir iletişim zemini oluşturur.

§ 19

İmge kendinde varlık biçiminde iken bir tek insanda kendi için usa, dile ve yazıya dönüşme potansiyeli taşır. İmgenin tam manasına kavuştuğu dönüşüm kıpısı ise yazıdır. Yazıda varlaşan imge, oyun metninde kendini simgeler biçiminde gösterir. Her kıpıda kendini bilince sunar. Bu kıpılar metinde; görsellik, işitsellik ve duygusallık olarak üç deneyime denk düşer.

§ 20

İmge, dil ile metinde bir bilince kavuşur. Senaristin gözü, kulağı ve duygusu kesilir. İstenç bir taraftan direndikçe imge sürekli kendini o ilişkide gizler. Senaryo yazımının en sancılı dönemi de bu noktada başlar. Senarist, onu belirlemeye çalıştıkça, o kendini geri çeker. Bu geri çekiş imgeyi daha da saydamlaştırır ve açar. Kendini açan imge, senariste yokluk alanı sunar. Yokluk bilinci, senaristin Dionisos udur. Evrensellik bu yoklukta kendi üzerine çöker. Bu çöküş gerisinde bıraktığı her şeyi kendiyle birlikte biçimsizliğe iter ki öz kendi kavramıyla buluşsun. Böylece metnin teması bir temaşa olarak belirginleşir. Kendi yokluğuna çekilen Tin yaşam görüngüsünden göç etmiştir artık. Gözlerini açtığı dünya yiğitçe direndiği yazı alanıdır ve yalnızlığını kendi sadakatine teslim eder. Böylece yazıda Tin ikili bir ilerleme kaydeder. Birincisi ilk kez Saltık ın bilgisi ile kuşatıldığı iç evreni, ki ışık mağarasıdır, ruh orada evrenselin imgelemine ulaşır ve ikincisi Saltık ın kendisine sığındığı koyu karanlıktır. Bu karanlıkta tikel tinsellik ete

bürünür, nefis olarak görünür. İlki arı aydınlık, ikincisi arı karanlıktır ve ikisi de arı dolaysızlıklarında birdir. Bu birlik Tin in arı ruhsal dolaysızlığında yiter ve ışık bedenine yükselir. Artık Tin bu arı yoklukta kendine içkin belirlenimi pekinlik olarak duyumsar. Bu içkin belirlenim Tin in geride bıraktıklarına dışsaldır ve şimdi Tin kaynakta bulunduğu evrensel tözün ahlakı ile ahlaklanır ya da başka bir deyişle kendi evinde erinci bulur. Tikel tinselliğin kutlu kentidir ki baştan sona Tin in kendi erdemleriyle inşa edilmiştir. Tin doğduğu yerden göç etmiş, kendini yeni şekline doğru salıvermiştir. Kendini bulunduğu bu yeni şekli hayal dünyasının da yeni erdemini ve bu yüzden yeni özlemini oluşturur, bundan böyle kendini tamamlayacağı imge, içsel özlem duygusunu açığa çıkarmaktır ki böylece vuslattaki İdeal Öykü ye öykünebilsin.

§ 21

İdeal Öykü kıpısında Tin, varlaştığı metindedir artık. İmge dünyasının kalbinde, ilk örnekler mabedinde.

§ 22

Çünkü Tin kendinde evrensel bir imgedir. Kendi için kendiyile olmak ister (özgürlük). Bu yüzden bir film senaryosunda var olan her şey eksik bir özgürlükten eksiksiz ideasını doğurmaya doğru devinir. Kötü bir karakter eksiksizce kavramını yerine getirir ve bu yolla karşıtı olan İyi karakter yoluyla ortadan kaldırılır, ya da tam tersi, ama bu bir yok oluş değil, bir saklamadır. Çünkü Tin doyumsuzdur ve bir tek kendi ile doyar ve bu saklanışta Tin in iyiye ve kötüye ayna olduğunu

görürüz. Bir tek kaynak, kendisinden çıkan karşıtlığa ayna olabilir. Karşıtlar birbirlerine ayna olamaz. Çünkü bir diğeri-
nin olumsuzudur oysa kaynakta karşıtlıklar olumsuz birlikle-
rinin sırlandığı bir arı bağıntı içinde birbirleridirler.

§ 23

Sinemanın beyazperdesi de kaynak gibi tüm dünyayı ve ken-
dimizi izlediğimiz bir aynadır. Bu aynada Tinin yüzüsüzlüğü ile
karşı karşıya geliriz. Burada birimiz hepimiz ve hepimiz bir-
im iz oluruz. Burası Tin in Maskeli Balo sudur artık.

§ 24

Bu yüzden senarist kendi dramından vazgeçen ve Tin in trajik
yazgısına boyun eğen aşık bir gezgindir. Sevgili Cengiz
Erengil İmge avcısı diyor bu gezgine.

§ 25

Simyacının odunu altına çevirmek için ortaya koyduğu özenli
çalışmasında kendi egosunu uzakta tutmaya çabalarken ego-
sunu saflaştırdığı gibi senarist de imgeyi işlerken egosunu
imgenin evrensel şekline dönüştürür.

§ 26

İmge senaryonun her sahnesiyle özsel bağı olan ana devindi-
rici ilkedir. İmge bir kavramdır ve öykünün örgüsü bu kavra-
mın tanımıdır.

§ 27

Metni anlamlandıran şeyse, imgenin daha önceden
deneyimlenmiş vizyonu olacaktır, bu durumda senaryonun

ikinci kez tasarlandığı kıpıya geliyoruz: Yorumlamaya. Filmi izledikten sonra izleyicinin filmle ilgili yorumları senaryoyu yeniden inşa eden bir yapı-bozumcu etkinliktir.

§ 28

Her sahne, her söz, her nesne, her oyuncu bir simgedir. Simgeler deneyimler yoluyla yorumlanır. Deneyimlerle yorumlanan aslında İmgedir ve simgesel belirişi ile yorumlanan imge kendi içine yansıyor çoğalır; bir karakter eğer alkolikse, onu alkol bağımlısı yapan neden de o imgenin kendisinde açığa çıkar. Eğer özgürlükse imge, zorunluluk bu imgeye içseldir. Bu iç bağ karakterin kılık kıyafetinden, duruşuna, mimiklerine kadar yansır. Efendi karakteri, köleliğini sahip olduklarına karşı geliştirdiği takıntılı bağımlılıkla ortaya koyar. Senaryoda her özne tek bir öznenin farklı halleridir. Bu hallerin her birinde Özne-imge, kendi kendine yüklem olur.

§ 29

Her senaryo metni bir imge üzerine kurulur dedik. Çünkü her imge kendinde bir Evrensel Şekil taşır ve bu şekil iç çelişkisini tikel figürlerle dışlaştırarak başka tikel bilinçlere kolektif ve tekil bir Bilinç Ağı (izleyici kitlesi) oluşturur. İzleyici kitlesi kendinde bir kütle olarak sürekli kendiyile iletişim halindedir. Bu yüzden öncelikle senaryonun yapısı bu kütlenin beklentisine yanıt verebilmelidir. Bunun önemi büyük. Çünkü soru sormayan senaryolar yanıt veremedikleri gibi yanıt da almazlar.

§ 30

Senaryo çalışmalarım da edindiğim ilk imge Ben dir. Ben ki onu işaret edemem ama etmeye çalışsam da edilmek istenen ve bunu başarmaya çalışan da kendisidir. Kavram kendinde bir imgedir ve bu imge yoluyla senarist şablon oluşturma sürecine dahil olur. Arı kavram, bir düşünce olarak başlangıçta kendinde boş ve yalın bir biçimsizlik olarak tüm biçimlere dönüşecek olan Töz dür. Tüm süreç ona içkindir, bu içkinlik onun imgeselliğine aittir. Öykü bu imgeselliğin anlatımıdır. Öyküyü açımlayan temel ilkeler vardır: Karşıtlık, savaşım, uzlaşım Oyun kurgulanırken en temel karşıtlık olan olgu-kavram karşıtlığı temele alınır ve sonuçta bu karşıtlığın aşılması amaçlanır.

§ 31

Senaryo öyküsel mantıkta geniş zamana uyarlanarak ilerler. Biçim olarak tözseldir, içerik olarak ilinekseldir. Her öykü kendinde tözdür, ama ilinekleri değişebilir. İsimler, mekanlar, zaman, nesneler değişebilir ama sorular aynı kalır: Ben kimim ve niye yaşıyorum? Ölünce ne olacak? Hangi tür olursa olsun, hangi ilineklerle ilerliyor olursa olsun, kahramanın yazgısı içine düştüğü kaostan kozmosa çıkmaktır. Bir kozmos ki öncesinde katıldığı yaşam bilincine dışsaldı ama şimdi bu kozmos, ozmostur. Kahraman ben kimim sorusuna; başına gelen olaylarsa niye yaşıyorum sorusuna karşılık düşerken filmin imgesi, ölüme verilen bir yanıttır.

§ 32

Dışvarlık alanında varlık biçimi bulan her şeyin bir öyküsü vardır. Belirli bir yasa altında kendini gerçekleştiren zorunlu süreç, kendinde bir imge ve dile taşındığında belirli bir öyküdür.

§ 33

Burada öyküsellik ile giriş, gelişme ve sonuç un tersine, sonucun nedenleri belirlediği sibernetik mantık ile şekillenen bir imgelemeyi anlıyorum.

§ 34

Bu açıdan bir film senaryosu hazırlamak sezgiyi devindirir.

§ 35

Bitmiş bir senaryo metni yoktur. Bitmiş bir öykü olabilir ama imge başka bir öyküye bağlanabilir.

§ 36

İyi bir oyuncu ustasını en iyi taklit edendir. Oyuncunun ustası ise senaryoda yaratılan karakterdir. Rol, ilk örnektir. Bu yüzden oyunculuk doğrudan tininin tanıklığıdır.

Hissedebilmek ve bunu seyirciye hissettirebilmektir. Canlandırdığınız karakterin ruhuna inanmanız gerekir.

Kenan Işık, Oyuncu

§ 37

Senarist yarattığı karakterlerin her birine kendi halinin eksiksiz imgesini taşır; giyiminde, davranışlarında, ruh halinde vs.

§ 38

Her yapı imgenin kusurlu bir tezahürüdür.

§ 39

Senaryo metninde senarist sahneyi görür, bir küp gibi tasarlar onu, iç veya dış mekan fark etmez, hayalinde canlandırdığı biçimiyle sahnede olup bitenler küpün merkezinde vuku bulur.

§ 40

Kütle olmaksızın devinim olamaz. Çünkü imgenin de belirli bir kütlesi vardır. O kütle yaşantısallıktır. Anlamdır.

§ 41

Anlam, devinir ve devinim, öğretir. Bir imgenin en eksiksiz biçimine kavuştuğu sahne kendini oyun boyunca sürdürecektir olan sırdır. Bir senaryoda anlam sahnenin bütünlüğünde kendini gösterir. Sır ifşa olmadan anlam bütünlüğüne kavuşmaz. Nedensellik ilişkisi, ereksel bağlantı, zaman ve mekanın birbiriyle uyumu, replik ve hareketlerin özneye uyumu ve sonuçta Tinin belirişi Bu çözülmedir.

§ 42

Mananın eksiksiz edimselliğini anlamak için Semitik toplumların niyete bağlı örgütlenen metafizik dil yapısını incelemekte yarar var. Bu konuda bize bir ipucu verebilir. Hayal Arapça bir sözcüktür ve HYL kökünden gelir, hayal olarak ünlendirildiği gibi heyula olarak da ünlendirilebilir. Hayal imge anlamına gelirken, heyula ise biçimsiz madde demektir. Bunun gibi senaryo da ünsüzlerden oluşmuş bir yapıya benzer ve bu yapıya hayat verecek olan ruh, İmgedir.

§ 43

Senaryodaki anlam bütünlüğü okurda ya da film olarak edimselleştiğinde izleyicinin keşif yollarını açmalıdır. İyi bir filmin arkasında yatan faktörlerden biri de senaryo metninin kuşkusuz orijinal bir kurguya sahip olmasıdır ancak asıl kalite, izleyici (ya da henüz okuru) bir yapıbozumcu yapma başarısıdır. Bir metni parçalara ayırarak o parçaları ve parçalar arasındaki ilişkileri farklı okumalara ve farklı metinlere tabi tutan bir yöntem olarak tanımlanır yapıbozumculuk. Bana göre senaryo yazılırken onun arkatasarında yapıbozumcu bir bilinç olmalıdır.

§ 44

Senaryo sanat tininin kendini maddeden arı imgeye taşıdığı şiir biçiminden bir adım ötede durur ve manayı izleyicide uyandıracak görüntüyü elde etmek için belirli yanılsamalar kullanır. Yanılsama diyorum, çünkü Tin in görüngüleri zaman-üstü biçimlerdir ve bu biçimleri reel zamanda olup biten birer kendilikler olarak buluruz. Oysa hiçbir şey görüldüğü gibi değildir. Çoğu kez görünüşler yanıltır denir; öze göre hüküm vermenin doğru olduğu söylenir ancak Öz,-tersine-üzerinde tek yanlı hüküm verilemeyecek denli diyalektik bir surettir, algı dışıdır, arı bir tam algı ile ayırt edilir. Çünkü özde karşıtlar birdir. Anlığın algısı doğası gereği karşıtların birliğini tanımlayamaz. Ancak betimleyebilir ve betimlerken sembollerin metafizik kurgu gücü ile imgelemin büyümlü zeminini kullanır. Özde her şey birbirine bağlıdır ve birbirinin nedenidir de. Bu birlik ıyunda imgenin sezgisini verecek sahnelerle kurulur. Kısaca Oyun da yanılsama gerçeğin ta kendisidir ve gerçeğin kendisi de en büyük yanılsamadır.

Kitle iletişim araçları sıcak ve soğuktur. Sıcak araçlar izleyici katılımının zayıf olduğu araçlardır çünkü bu araçlar enformasyonu daha eksiksiz iletirler. Öte yandan soğuk araçlar söz konusu olduğunda izleyici katılımı daha güçlüdür çünkü izleyici enformasyonun iletimindeki eksik unsurları kendi zihninde tamamlamak zorundadır.

Marshall McLuhan, Medya teorisyeni

§ 45

Sinema işte bu yanılsama bilgisinden yola çıkar ve bu bilgiyi kullanarak bize edimsel imgeyi sahnelere nüfuz etmiş bir biçimde sunar. Bunu yaparken görünüşleri birer maske gibi kullanır. Sinemanın hilesi artık devrededir. Karakter belirli bir mekan ve zamanda rolünü gerçekleştirir, repliğini söyler. Yönetmen bu sahneyi olduğundan farklı gösterebilir, çünkü oyuncu da hilenin bir parçasıdır. Bu yüzden sahnenin özünü yönetmen açığa çıkarır; bunu ışık, açı, çekim tekniği, efekt, müzik, koreografi vb. gibi dışsal ve ilgisiz araçlarla yapar. Oyuncudan o sahnenin imgesini korumasını ister. Bu yüzden yönetmen nasıl ki bir senarist bilincine sahipse aynı zamanda oyuncunun da bilincine sahiptir.

§ 46

Bir senaryo metninde her sahne bir atmosferdir. Bu atmosfer dirimli Tinin bir anısıdır.

§ 47

Tinsel anı ile, gündelik anıyı aşan zaman üstü ritüellik bağı olan mitsel anlatımı anlıyorum.

§ 48

Her sahne bir bellektir ve onu diri tutan imgedir.

§ 49

Senaryo salt bir yazma işi değildir. Biçimsel olarak bir yazı türüdür, ancak içerik açısından imgelemen işidir ve gösterge-bilimsel açıdan yorumlandığında senaryo, toplum duyuncunun kolektif perdesini aralar. Bu yüzden orijinalitenin kaynağı öykünün kurgulandığı toplumun kültür köklerinde aranmalıdır. İşte o zaman sinemanın tini dile gelir. Tıpkı bir zamanlar Karagöz-Hacivat Gölge Oyunu'nda olduğu gibi, bu perdeye kendi tinimizin korkuları, umutları, sevgileri, mizahı, mizacı ve yargıları yansımıştı. (-Yar bana bir eğlence medet!)

§ 50

Senaryo tarihseldir, çünkü biçimsel olarak kurgulanmış her konu içeriği bakımından akışkan bir bellek özelliği taşır. Bu akışkan bellek durumu kavram ve olguların tarihselliği ile ilintilidir. Bununla şunu anlıyorum: Tarihsel her olgu kendinde bir sosyal süreci içerir. Bu süreci örneğin zaman kavramı üzerine derin düşündüğümüzde algılarız. Evrik olarak zaman yalnızca süre olarak alınır. Oysa toplumlar, tarih bilinçlerini yazılı tarihten çok bu süreçlerle özsel bağ kurabildikleri ölçüde öğrenebilirler -süresel tarih bize yalnızca soyut resimler sunar- sürece bağ kurmak ise onu içselleştirmemize yardımcı olur ve böylece o soyut resim bütünsel bir anlam, bir pekinlik ve bir boyut kazanır. Çünkü kişinin tarih bilinci ile olay ve olgulara bakması, nesnesinin dramını algılaması ile

ilgilidir. Nesnenin dramı onun varlık sürecidir. Tarih bilinci ile bakılmayan nesnede, özne kendi soyut ve sanılarla yüklü (gerçek olmayan) dramını izler.

§ 51

Her süreç bağlı olduğu kültürel dinamiklerin dirimli (hayyum) ve aktarımlı (kayyum) unsurlarıyla ve genellikle de yapı bozumuna uğrayarak günümüze gelir, töreden farklı olarak gelenek ve göreneklerde olduğu gibi. Gelenek töreye rağmen vardır. Bu yüzden tarih bilinci tarih kitaplarından değil, moderniteye sinmiş, ona direnen anti-kolektif yapının gözlemi ve dirimli tinle iletişim sayesinde kurulur. Bu yüzden bir senaryo, konusu ve kategorisi ne olursa olsun tarihsel olduğu kadar tarihselci ve bir o kadar da (yapı-bozumcu karakteri nedeniyle) post-tarihselcidir. Bu sonuncusu onun gelecekbilimsel niteliğini ortaya koyar. Çünkü geniş zamanda umutları yaşanmışlık olarak sergiler. Ama ne olursa olsun genel şemsiye olarak baktığımızda, kendinde mit yıkan/kuran bir eskatolojidir (post-apokaliptik öyküler gibi), ya da bir imgenin belgeseliyse bile yine o imgenin açılımıyla sınırlıdır.

§ 52

Her öykünün bir sonu vardır (1001 Gece Masalları olsa bile) ama asıl son izleyicinin zihnindedir. Sinema tını bu deneyimin kolektif birikimi ile bir izleyici profiline dönüşür.

§ 53

Bir filmin sonu perde indikten sonra başlar. Başlar diyorum çünkü bilinç, izlediği filmin üzerine perdeden sonra düşünür.

İzlerken harekete geçen bilinçaltı dinamikleri şimdi bu bilinçli durumda yüzeye çıkar. Böylece filmin üzerine yapılan film sonrası yorum, filmin tamamlayıcısıdır ve bu yolla senaryonun deşifresidir. Bu yüzden filmin sonunda bağ kurulan şey senaryonun özüdür. Kendi kendine uyumlu senaryo (kafiye) artık kendi kendine yeterli senaryo (vafiye) olur (in screenplay).

§ 54

Senarist yazdığı oyunda kendine bir türü erek edinse de seçtiği tür kendinde salt dram olacaktır. Çünkü her edim, söyleminde korku, aşk ya da komedi öğelerini barındırabilir ama imge türünü belirleyen maskesiyle çıkar. İmge kalıptır, içerik o kalıpla şekillenir, içerik imgeye katıldıkça, her biri imgenin özü olduğundan, böylece imgenin kendisi içerik olur, böylece kendi kendinin kalıbını belirler. Örneğin, senaristin bilincinde patlayan imge aşksa ve eğer senarist aşk temelli bir korku filmi yazmak istiyorsa, öyküye katacağı her içerik imgeye bir simge olarak katılır ve böylece imge, kendine içerik olur ve türünü belirler.

§ 55

Her oyunun ereği bilinçte var olmaktır, çünkü oradan çıkmıştır. Ama erekte belirecek olan tipoloji tinseldir ve her filmde Tinsel Hayvanlar Ülkesi'ne adım atarız. Bu konuyla ilgili derinleşmek isteyenlere ünlü dinbilimci Mircea Eliade ve dünya mitolojileri uzmanı Joseph Campbell'in eserlerini, usta düşünür Hegel'in Tinin Görüngübilimi ile birlikte çalışmala-

rını öneririm. Mitoloji ve felsefe birlikte çalışıldığında kavram kendini bilince daha somut sunar. Burada yanlış anlaşılmaya müsait bir noktaya açıklık getirelim. Bir mit kavrama denk değildir, ama tarihsel us kavram olarak kavram a ulaşırken onu ilkin mitlerde sezmiştir.

§ 56

Senaryo metninde özneler tek bir özneye çekilir, Tin her birinde tür varlığı olarak kendini duyumsar. Bunun içindir ki bir sinema filmi metnin estetik formudur.

§ 57

İnsan beyazperdede salt bir eğlenceye tanık olmaz, onda kendinin bütünsel sezgisine de ulaşır. Senaryo sinemanın simyası olma başarısını bu disiplinler arası uzama olanak sağlayacak potayı oluşturmasına borçludur. Ben bu potaya şablon diyorum.

§ 58

Bazı Hollywood filmlerinin gişe başarısının altında şablonları işletebilmesi yatmaktadır. Bu şablon ve bu şablonun ait olduğu pazarlama stratejisiyle ilintilidir. İmge Tin den pay alıyorsa, ya da onun tarihsel ve bireysel gelişim süreciyle örtüşüyorsa o imge evrenseldir. Evrensel olan algılanması en yalın olandır.

§ 59

Senarist senaryosuyla birlikte devinir; değişir ve dönüşür. Aslında bizleri farkında olmadan- büyüleyen her sahnenin arkasında yatan bu dönüşümlerdir. Tanık olduğumuz, gerçekte senaristin simya çalışmasıdır. Çünkü o dönüşüm anlarıdır ki yazı simyacısı o anları ustaca kurgularken gündelik deneyimi aşan bir hal deneyimlemiştir. Bir film izlerken bizi dolaysızca etkileyen, bu kendi-başkasından bize akıp gelen öz deneyimin iletileridir. Her hangi bir sahnesinde bir oyuncunun mimiği, repliği, sahnenin bütünü veya kurgusu öykünün genelini bize sezdirir.

§ 60

Senarist oyunu yazarken (sahneleri kurgularken) kullandığı her öğeyi birbirine bağlamalıdır. En çok fark edilir derecede kendini belli eden hileden sıkıntı duyarız.

§ 61

Sinema disiplinler arasındır. Hegel de saltık dizgeye ulaşan tinselci bakış açısına göre Tin in kendini bilmesi, Sanat ile başlar. Sanat öncesi tin, özdeksel kabalığın düşlemselliğine batmıştır, anlam orada muğlaktır. Sinema kavram olarak o sisli dünyadan beslenir ama oradan kurtulmak için sezgi kapılarımızı aralar. Sinemada senaristin dehasıyla paylaştığımız şey gerçekte kendi dehamızdır. İşte sisli dünya: onlarca görme engelli insan birbirine tutunsa yine göremezler ama içlerinden biri, gören birine yapışsa, hepsi görürcesine emniyette olurlar.

§ 62

Senaryo metni, Tin in kendi üzerine dönüşüdür. Bu dönüş aynı zamanda kendinde bir yansımadır. Öyle bir yansıma ki kültürün bütününe yayılır (Zamanın Tini) ve tinde içselleşmiş kavramları özdekmişçesine kendi önüne koyar. özdekmişçesine diyorum, çünkü senaryo yazımında etkin olan edim imgelemdir. Bu yüzden bu yansımaya Tin in riyazatı da denmelidir. Çünkü tüm edimler kusursuzluğu içinde sinemada gerçeklik bulur ve insan eğer özbilince yükselmek istiyorsa bilincini sinemadan geçirmelidir. Tin bu gösterimdeki her şeyi asıllarına öykünerek yaratır. Asılları belirli bir yokluktur. Ortada acı yokken, acıyı; sevgi yokken sevgiyi duyumsar. Böylece kendini eğitir.

§ 63

Bir senaryo yazarının felsefe taşı olay ve olgularla devinen kavramın özüdür. Bu öz derinlemesine incelendiğinde ilişkidir, şablondur.

§ 64

Şarap, zevk ve buluş tanrısı Dionysos ölüp yeniden doğar, haz ve acı arasında iki uçta gider gelir. Kararsızdır. (Bu yüzden psikiyatride manik-depresif duygu durumunu temsil eder.) Sinemaya dönecek olursak, sinema dionistik bir keşiftir, senaryo (oyun metni) ise bu keşif sürecinin başlangıç kıpısını oluşturur. Sinema, Tin in özgür kurgu dünyasıdır. Bu açıdan bakıldığında senaryo yazımını ben arı mantık çalışmasına benzetiyorum. Başlangıcı yapan sahne (imge evi, eski ev)

kendinden sonra gelecek sahneleri (iki boyutlu küpleri) belirler ve her sahne arasında zorunlu bir ilişki vardır, öyle ki Tin kendini evinde duyumsasın.

§ 65

Senaryoda imge, öyküdeki tüm karakterin edimlerine bölünür. Sahneler zorunludur, sahnelerin dizimi olumsaldır. Senaryo tamamlandığında, öz kendi üzerine kapanır, mitos yerini ritus a bırakır. İmgenin tek bir amacı vardır artık; izleyici ile buluşmak, onda dirilmek ve tin olarak uyanmak. Diriliş oyuncuda gerçekleşir. Oyuncu hareket eden özne olur. Oyuncu izleyicinin kendi-başkası olarak öznedir, dolaysız dış varlık olarak Tin dir. Bu yüzden bütün bir sinema sürecini, imgenin seyahati ve ereği ile vuslatı olarak değerlendirebiliriz. Buna tasavvuf bilgeliğimizde 'seyr-i süluk' adı verilmiştir. 12.yüzyılda tasavvuf felsefesini kavramsal bir dizgeye taşıyan İbn Arabi, ontolojik anlamda varlığın açılımının son halkasına epistemolojik açılımın Yazıda Varlaşma kavramını gerçekleştirir. Ona göre varlık saltık açılımını insanda kazandığı epistemolojik anlam biçimi olan yazıda bulur. Bir insan yazıda varlığın derinliğine nüfuz edebilirse bilincini varlığın özüyle buluşturabilir. Hegel de ifadesini bulan arı mantık çalışması buna en somut örnektir.

§ 66

Öyleyse sinema genel anlamda yazı ile başlar diyebiliriz. Bu keşfe giden yolun başında ise imge dünyası gelir. İmge ve yazının birleştikleri yerde oyunun ilk tohumu atılır, mistikle-

rin içsel yolculuklarını betimledikleri eserler bu tohumlara örnek gösterilebilir. Çünkü ilk kutsal, okült ya da mistik metinlerde insanın Hakikat arayışında geçirdiği kolektif kalıplar dile getirilir. Mistik, hiç kuşku yok ki içsel yolculuğuna çıkarırken edebiyat yapmayı ummuyor ve edimlerine estetik kaygı eşlik etmiyordu. Yolculuğunun amacı gizemli, inisiyasyona dayalı ezoterik bir nitelik taşıyor, gönül dünyayı aşan, üst bir amaca hizmet ediyordu. Edindiği tinsel tansıkları, neticede söze ve yazıya aktardığında ötekiler (mistik olmayanlar) için ilk verili vizyonlar oluşmuş oldu. Sanatı devindiren de asıl bu verili vizyonlardır.

§ 67

Sanatın olduğu gibi bugünkü edebiyatın da temelinde aynı vizyonlar vardır. Bu tür bir anlam arayışı, çeşitli ussal kalıplarla dogmalara bağlandığında kurumsal din haline gelir ve asıl amacından saparak dünyevi yaşamın bir parçası haline gelir. Kuşkusuz inanmak da bu bağlamda süreci dondurmaktan başka bir anlama gelmez. İnanç, Hegel in belirttiği gibi, bir düşünceye duygu ile bağlanmaktır.

§ 68

Bir film izlemek, Tinin eşliğinde bir yolculuğa çıkmak gibidir. Gibidir diyorum çünkü Tinin gözetimindeki bir yolculuk kişiyi farkındalığa taşırken, izleyici bunun farkına varmaz. Senarist de bir imgenin görünümüne doğum hazırlığı yaparken bir simya ustasından farksızdır. Usta bir imge kurucu olan Goethe tinsel bağ eksikliğini şöyle dile getirir: Parçaları

bir arada tutan tinsel bağıdır. Bunu senaryoya uyarladığımızda sahneleri ki sahne demek mekan, zaman, kişi ve konu öğelerinin birbirleriyle ilişkiler ağı demektir- bir arada tutan yine bu bir aynı bağıdır. Buna 'im diyorum. İm, bilinçten bağımsız olarak var olan dirimlilik, devinimdir, arı tam algıdaki ilk dolaysız veridir. Sahne en arı halinde bile bir im vermelidir. İm, belirli bir varlık durumunda, orada-olan-tinin kendi halidir,İmgedir.

§ 69

Senaryo bu açıdan en basit bir yazım türü olmakla birlikte içlerinde en derinidir. Çünkü salt duyusal pekinlik üzerine kuruludur. Bu yüzden denir ki senaryo yazarken iç düşünceleri belirtmekten uzak durun. Doğrudur. Salt duyumsal algıda iç düşüncelere yer yoktur. Gördüğümüz şey, bir sahnede olup bitenler, konuşulanlar, mimikler, nesneler, mekan ve zaman; bir im, bir bu, bir şimdi, bir bu tekil kişidir Zaman ikincil belirlenimde durur gibi görünür. Çünkü A kişisi belirli bir mekandadır, uzayda olsa bile, hangi zamanda olduğunu kestiremeyiz, ama yine de zaman özsel, çünkü geniş zamanda yazılsa da bize şimdiki zamanda görünür. Yine A kişisi ile B kişisi iletişimdeyken (konuşma), B nin salt tepkisini algılayarak, onun iç düşünce süreçlerini bilemeyiz. İçsel süreçleri dış ses olarak duyarız, -bu ikinci belirlenimde- yine aynı kişinin konuşması olarak, oysa iç düşünme dış sese özdeş değildir, ancak onun bir benzetmesidir. Bu durum varlığın bize kendini sunuşuyla paralellik gösterir. Nerede olursam

olayım öncelikle bir şimdide ve buradayımdır. Başlangıçta duyularım bana bundan daha pekin bir bilgi vermez. Bu yüzden sahnede ilkin şimdi ve burdanın dolayımı gelir.

§ 70

Bir oyun metninde (senaryo) -bu sınırlı yapısında- gözden kaçmaması gereken bir özellik daha vardır, o da oyunu var edecek sembolik yapının yazma edimi boyunca yapıyla birlikte devinmesidir. Böylece oyunda özgürlük kısıpı aralanır ve özgün yapı açığa çıkar, imge devinimin kendisine dönüşür ve yapı yönetir.

Sembolizm teatral mizansen bağlamında sembolist mizansen, renk, ses ve hareketle üretilmiş sentetik bir ortamdan oluşur. Durağanlık, sembolik temsil ve nesnel ifade buna dahil edilir. Böylece izleyici ile ortam arasında mistik bir diyalog oluşurken bu diyalogu, ritm üzerine kurulu hakim yapı yönetir. Eksik olan, o halde, anlatımcı oyunculuk tarzı ile birlikte dekorda, jestlerde, sahne perspektifinde natüralist bir yaklaşımdır. Sembolist mizansende dekor-oyuncu-metin arasında oluşacak duygusal ve sembolik ilişkiler için yeterli alan açılmıştır. Sahne, izleyicinin duyularını sentetik ortam tarafından dönüştürülmesi için yerleştirebileceği bir nokta haline gelmiştir.

(Bu bölüm; ı Horst Koegler, The Concise Oxford Dictionary of Ballet / Oxford Kısaltılmış Bale Sözlüğü (Londra: Oxford Univ. Press, 1977). Sf.153 ten alıntı yapılmıştır.)

§ 71

Bugün karşımızda devasa bir edebiyat deryası duruyor. Dikkat ederseniz, başyapıt olmuş filmler bu deryada var olan ve daha sonra senaryoya uyarlanan vizyonlardan başka bir şey değil. Aslında imge hep aynı, nasıl ki koca bir okyanusun her zerresi farklı dalgalanır ama nihayetinde hepsi birdir (sudur), edebiyat da özünde tek bir imgeden oluşur. Bu imgenin ortaya koyuluş biçimlerinden biri olarak gördüğüm senaryo (simgesel gösterim alanı), bu çalışmanın kavramsal gayesini oluşturur.

§ 72

Bu çalışma nasıl bir senaryo yazılacağından çok kendi kültür gerçecimizin dinamiklerini bir arada tutan ortak imgeyi her hangi bir oyunda nasıl devindirebileceğimizi sorguluyor. Bir imge avcılığı ki senaryomuzun eksiksiz şeklini ancak onu ararken üretebiliriz. Yeşilçam la başlayan sinema serüvenimiz devam ediyor ama artık emekleme ve büyüklerini taklit etme devri bitti bana göre. Yeni bir sayfa açılıyor. özgünlüğümüzü kültürümüzdeki tin köklerinde keşfedeceğiz, bu keşif aynı zamanda özgürleşmenin de yolu. Bunu da kültürümüzdeki bilgelik ve onun edebi ürünleriyle tanışıklık kurarak başatabiliriz.

§ 73

Eski bilimler arasında hiç kuşkusuz en ilginç simyadır. Simya antik medeniyetlerden günümüze gizemini koruyabilmiş kültür hazineleri arasında yerini alır. Çünkü kaynağını ve

nesnesini daima perde arkasında bırakmayı ustalıkla becermiş ve modern dünyaya gizemlerle dolu bir semboller zenginliği kalıt bırakmıştır. Bugün simyanın muğlak dünyasından beslenen ve onun kadim kaynaklarından ilham alan pek çok sanat ve akım hala varlığını sürdürmektedir.

§ 74

Simya en genel anlamıyla içinde yaşadığımız doğanın yasalarını doğanın örtüsünü aralayarak araştıran, onu sıra dışı bir yolla gözlemleyen, onunla içsel bir iletişim kurarak özneyi doğanın saf çocuklarına, masum kuşlarına dönüştüren ve bu yolla hayatın içinde tinde yansıyanları -hayalin derinliklerini- izleyerek Varlık'ın gizemini çözmeye çalışan, tinsel yükselişi ve özsel değişimi bilinçli bir yolla deneyimleyen mistiklerin hayranlık ve hayret uyandıran yolu da ilgi alanıydı. Giderek yaşamın en latif sırlarında ustalaşan simyacılar (mistikler ve bilgeler) sayesinde bu dilsiz ilim zaman içinde mitsel şekillerle de beslenerek, kendi masalsı tarihini oluşturdu ve böylece kendine özgü bir dil formülleşmiş oldu. Simyanın ulaştığı genel geçer ilkeler, insanın farkında olmadan yaşadığı kolektif bilinçdışı alanının da bir anlamda deşifresiydi ve birileri bu alanın farkındaydı. Bu ilkelerin başında hiç kuşkusuz imgelerle simgelerin törebilimsel zeminde eşleştikleri renkli tinsel bir dünya sahnesi gelir. Bu sahne insanın varsıl iç dünyasıdır. Platonvari konuşursak ruhun olgunlaşma sürecinde deneyimledikleriyle doludur bu alem. Bu yönüyle idealar dünyası, günümüzde en çok sinemanın beslendiği bir alandır, hem konu hem de içerik açısından.

§ 75

Simyacı gerçekte yüzleşen bir yaşantıya sahiptir ya da başka bir deyişle onun her anı gerçeğin doğasında bir soğrulmadır. Öyle bir soğrulma ki, bir potada saflaşan altın gibi, kendi ruhunu da arındırır. Simya kendinde bir sisteme sahiptir ve kendi yöntemini kendi üzerinde uygulayabilir. Modern psikiyatri düşlerde ortaya çıkan ruhsal kurgunun hilesi üzerinden hareketle onun gerçek kalıntılarına inmeye çabalar. Geleneksel simyacı da, adeta bir düşbaz gibi uyanıkken düş olarak telakki ettiği yaşamın hilesi üzerinden farklı bir dil ve iletişim kodlarına sahip olarak yaşamın kaynağına iner. Onu deşifre eder ve yaşamın biricik anlamını kurar.

§ 76

Simyanın bizim topraklarımızda karşılık bulduğu kavram sufi yaşantısının dizgeleşmiş hali olan tasavvuftur. Örneğin Tasavvufta seyr-i süluk denen kavramam baktığımızda, seyr kavramının hem yolculuk hem de izlemek anlamlarına gelen bir kökten türediğini görürüz. Bu seyr, duysal bir izleme edimi değil duyuları aşan bir mistik tecrübe olarak kabul edilir. Felsefe nasıl ki nesneleri kavramlarla görme etkinliğidir, tasavvuf da nesneleri aklı aşan mistik bir derinleşme ile görme etkinliğidir.

§ 77

Bir bilim insanı için düş, ne kadar bastırılmış gerçeğin çarpıtılması ise bir mistik için de gerçek, salıverilmiş düşlerin kendi içine kapanmasından başka bir şey değildir. Düşte içe

kapanan bilinç, uyanırken de düş görme bilincine yükselir, tıpkı sinema salonunda bir film izlemek gibi. Dışarıdaki yolculuk içerideki yolculuğa benzer. Arada yalnızca bir eşik vardır. Kapıdan geçerseniz içerdesinizdir, aynı kapıdan çıktığınızda yine içeride! Kapı, çıktığınız yere açılır defasında.

§ 78

Bir iç yaşantıdan söz ediyorum. Bu iç yaşantıda beş duyumuzla birlikte imgelem yetimiz ve tüm diğer beyinsel süreçler faaliyete geçer ve çeşitli imgesel ve simgesel uyaranlarca uyarılırız. Zaman ve mekan olgusu yitip gittiği gibi nefis de bir süreliğine rafa kaldırılır, daha doğrusu gerçek boyut dediğimiz olgusal zaman ve mekan geri çekilir ve yerine sanal bir uzam ortaya çıkar. Nefsimiz sahneye öykünür, bu öykünme bilinçli değildir, bedenimiz hareketsizdir, ama beynimiz inanılmaz bir hızla devinir.

§ 79

Sanal bir alemde gerçeğin başka bir yüzüyle yüzleşiriz. İstençsiz kütleler şeklinde öte dünya varlıklarını izler gibiyizdir ve yaşamın özünde vuku bulan o ana canlı canlı, uyanırken tanık oluruz: Nedir o an? Biçimsiz kaynaktan Yaradılış a fişkıran ilk mitsel ışık oyunu.

§ 80

Bu oyun öteki olmanın seyirsel bir yoludur. Hem de eğlenceli. Ne demiş bir sufi, zevk ile bul, boşuna çekme azap. Bir filmin en zevkli yanı en korkulu sahnelerde bile keyif vermesidir.

§ 81

Özellikle Hollywood bu konuda derin ve değişmez arketipal şablonlara sahiptir. Oyun olgusunun içinde bir sağaltım işlevi gören sinema, araştırmacılara ölçülebilir bir gösterge de sunar: İzlediğimiz filmler istesek de istemesek de bizi etkiler, daha da önemlisi bizi dönüştürür, bizim bilinçli olarak uyandıramadığımız duyguları harekete geçirecek güce sahiptir.

§ 82

Katarsis Yunanca arınma anlamına gelir. Bu kavram aslında daha derin bir içeriğe sahiptir. Aristoteles ten ziyaden Platon a (bence) daha yakın duran Spinoza nın da ifade ettiği gibi İdea, anlık için dışsal bir etkidir. Belirli bir güç uygulanarak tinsel yetilerin tümünde bir armoni yaratan katarsiste önemli olan Sahne nin izleyicide sıfırdan kurulması, yeniden inşasıdır.

§ 83

Güç uygulanarak diyorum çünkü sinema ile beynimizin karanlık salonuna girip aklımızın perdesine yansıyan gölgeleri içimize alırız. Mevlana nın fih ma fih dediği kavram burada karşımıza çıkar: İçindeki içinde. İçimizde olan şeyin içindedir sinemada. İstesek de istemesek de. Aynı geleneği izleyen ve Aristoteles in içkinlik kavramına a priori değer yükleyen Kant ın ifade ettiği gibi algısız kavramlar boş, kavramsız algılar kördür. Bu açıdan ideal bir film bize içkin olanı dışsal bir etkiyle sunar. Algımız, gündelik algımızdan ayrılır çünkü gündelik algıda bilinç vardır ama bilinçlilik yoktur, oysa seyir sırasında bilinçlilik eşlik eder bize. İşte bu bilinçlilik halidir ki

katarsis e olanak tanır, çünkü sinemada ideaların figürleriyle rabıta haline gireriz. Aslında sinema bu bağlamda mistiklerin yoluna benzer. Eğer bir mistiğe bir film izlettirseydik ortada dönen dolabın farkına varırdı. Nedir bu dolap? Senaryonun ta kendisi! Başka bir deyişle o filmin kodları, şifreleri, ayan-ı sabiteleri Bu açıdan eğer sinema bir algıysa, senaryo o algının kavramına denk düşer. Ve kavramsız algılar tıpkı Kant ın söylediği gibi kör olacaktır. Sinemanın gizil zevk ilkesi bu körlükte yatar çünkü şunu hissederiz, kördük ve yeni bir dünyada gözlerimiz açıldı, görenlerden olduk . Bu simültane hakikat oyununda hepimiz eşit olsak da tıpkı ruhların yaradılışına ilişkin İslam mitologyasında sufilerce anlatılan kalu bela hikayesinde olduğu gibi kimimiz ön sırada, kimimiz arka sıradayızdır ve ön sırada olmak her zaman büyük sahneyi görmemize engeldir.

§ 84

Simya tam da bununla ilgilenen bir uğraştır, içimizde taşıyıp da kendimizi içinde bulduğumuz bir dış-iç ile uğraşır. Ama yine de yıldızların yazgısal hareketinden tutun da elementlerin kimyevi evliliğine, gözle görünmeyen varlıklarla ruhsal iletişim kurmaya ve sonuçta bugünkü bilim realitesine kadar pek çok biçimde bilince, e.d. sanata ve edebiyata konu olmasına karşın karanlık, maskeli ve bu yüzden anarşist ve ürkütücü imgesinden sıyrılamamamıştır. Varlık katmanlarını birbirinden koparmadan bütünsel bir dizgede insan usuna sembolik bir dilde sunsa da, nesnesi gibi düşüncenin önünde

eriyip başkalaşan görüşleri her devirde düşman toplamaya yetmiştir. Ortaçağda simyacıların karşısına kilise otoritesi dikilmiştir. Benzer bir biçimde, İslam dünyası da sözde pozitif bilimlerde ilerlerken, birer tin simyacısı olan sufilere cephe alınmıştır. Oysa simyacılar daha pozitivisttir ya da daha doğrusu onların pozitivizmi daha gerçekçidir. Ömer Hayyam, Hallaç-ı Mansur, Nesimi, Pir Sultan, Şemsi Tebrizi, Cüneydi Bağdadi, Sühreverdi, İbn Arabi bunlardan bazılarıdır. Aslına bakarsanız hemen her dönemde simya, ne kadar ilgi odağı olduysa da dünya tininin düşmanı olarak yaftalanmaktan kurtulamamış, bu yüzden anlayıştan mahrum her şeyin karşısına farklı bir elbise ile çıkmıştır. Bugün simyanın yeni örtüsü beyazperdedir.

§ 85

Yüzyıllar içerisinde sembolik anlamları deşifre edilemeyen ya da ussal zorlamalara tabi tutulan simya, zamanla batıl inançlar çöplüğüne atılmıştır. Bugün simya denince akla bir sürü mantıkdışı zırva gelmesinin biricik nedeni budur. Asıl neden geleneğin kapalılık ve inisiyasyona dayanmasıdır ki literatürde buna ezoterizm deniyor. Simya bu yüzden ezoterik geleneğe aittir ve geleneğin ustası tarafından kabul edilmedikçe hiçbir ölümlü ezoterizmin dünyası olan yeraltına adım atamaz.

§ 86

Bir sinema filmi belirli bir imge üzerine kurgulanır ve bu imge karşımıza bizim hayatlarımıza benze bir biçimde (bizimki gibi ama çözümleriyle birlikte) çıkar. Buna Kuran dan bir örnek vermek isterim: Hıristiyanlığın teolojik bir sorun olarak tartıştığı Hz. İsa nın çarmıha gerilmesi meselesine sinema başarılı birçok yapıtla yeni boyutlar katmıştır. Kuran da ise ilginç bir vurgu vardır. Hz. İsa nın çarmıha gerilmediğini, biz benzerinin gerildiğinden söz edilir. Buradaki benzeri (temsil) kavramı hayati önem taşır. Çünkü sinema tam da bu temsil kavramı üzerine oturur. Örneğin Hz. İsa nın hayatını beyaz perdede izlediğimizde Kuran ın bakış açısının her defasında doğrulandığını görürüz, çünkü İsa çarmıha gerilmemektedir ama temsilen gerilmektedir (yerine, bir benzeri). Böylece sinema bize Tinin edimselliğinden önce onun modelini sunar. Çünkü hangi türde olursa olsun, orada olup bitenler bizim için de geçerlidir. Tinin dininde olduğu gibi

§ 87

Bugün sinema bir sektör olmasının ötesinde kültürel bir etkinliklerdir de; eğlendiren, tanıtan, parmak basan, işaret eden, sosyal, sanatsal ve anarşist olarak karşımıza çıkan ama özünde hatırlatan, uyandıran ve yeniden inşa eden bir etkinlik.

§ 88

Simya çalışmasına sahip bir film sinemanın gerçek ürünüdür ve simyada özsel önem taşıyan sembolik birlik bu tarz bir filmde eksiksizce yerine getirilir. Simyevi imgeye sahip bir film ideal izleyicide kendine özgü bir Aden Bahçesi ni kurma yolunu aralar ki izleyici model olarak bu üst-gerçeklik dünyasında kendini yeniden yaratma olanağına kavuşsun, ritüeller yoluyla açığa çıkan imgenin kavramıyla bilincini buluştursun. İdeal izleyici ile James Joyce un terimiyle netleşen İdeal Okur u anlıyorum; doğrudan doğruya metnin stratejisinden kaynaklanan ideal bir uykusuzluğa çekilen okur, yapıtla birlikte kesinlikle sonsuz bir sorgulamaya sürüklenir. Metnin stratejisi denir buna. Ben metnin içermesi gereken mitos-ritus bağı diyorum bu stratejiye. Bununla birlikte izleyicinin, kendi kişisel itkilerini değil de, bir bağlılık ve özgürlük diyalektiği içinde, bu yapıtı sorgulaması gerektiği konusunda ısrar ediyorum. Böylece sinema edimsellik kazanır. Yazılan senaryonun ilk hedefi Yönetmeni fethetmek, onu ikna etmektir.

§ 89

Sinemanın edimselliği ne demektir? Bunu dinsel bir benzetme ile anlatmakta bir sakınca görmüyorum. Çünkü insan, dine inansın ya da inanmasın, tür varlığı olarak kendini evrenselde duyumsadığı ölçüde iç dünyasındadır ya da kavramı algılamaya daha yatkındır. Sinema, simya gibi, dinin dilini kullanır. Bilinir ki başlangıçta Adem e bir elma sunulmuştur

ve Adem elmayı yiyerek günah işlemiş ve günahından arınmak için dünyaya gönderilmiştir. Bu eylemi her hangi birimiz değil ama Adem yaptığı için bir anlam taşır. Ben de şu an bir elma ya da onun imlediği her ne ise onu yerine getirebilirim ve bana fiziksel yararları dışında hiçbir etki etmez. Ama kastedilen elmayı yediğimde (örneğin belirli bir bilgiye ulaştığımda {ezoterik bilgi})ben de belirli-bir-adem olurum ve bilinç olarak o ilk mitsel duruma dönmüş olurum. İşte sinemayı yalancı sinemadan ayıran bu ters-yüz noktasıdır. Sinemaya ruhunu veren budur: Oyuncu, ilksel oyuncu olan Ademe hayat verir. Öyleyse ideal oyuncu kavramına geçiş yapılır.

§ 90

Bugün oyunculuk dediğimizde taklit yeteneği anlıyoruz. İnsan bir insanı makyajlı ya da salt mimik ve ses benzerliği ile taklit edebilir ama duygular, duygulanımlar, tinsel duruş ve düşünce yapısı ampirik bir gözlemle taklit edilebilir mi? Antik lonya'nın heykeltıraşıltaki başarısı taşa şekil verirken Tin i de ona işlemelerinden kaynaklanır. Çünkü ustası Tin dir. Tin in pekinliği emek ister, sezgisi (hele bilgisi) azim ister. İmgenin içselleştirilmesi süreci Oyuncunun Yolu dur.

§ 91

Tin kendi zamanının ustasıdır. Onda kendi benliğini yokluğa taşımamış bir sanatçı, Atatürk ün söylediği gibi alnında ilk ışığı hissedenlerden olamaz. Alnındaki o ışık kuşkusuz aydınlanmadır. Bu yüzden sanatçı tini anımsatıcı ideasını kulla-

narak devrimci bir karaktere de bürünür. Tüm başkarakterlerin ortak paydası bu devrimci niteliktir. Karakter kendine, çevresine, düşmanına, yabancıya, zalime aynı erdemli davranışta bulunur, tüm repliklerin ortak söylemi aynıdır. Peki, yedinci sanatta aydınlanma adına varlaştıracığımız temel söylem nedir? Tinimiz başka kültürlerin istilasında iken hangi özgür açılımla kendi devrimini gerçekleştirebilir ve özgün repliğini dile getirebilir?

§ 92

Gerçek film, olguyu başlangıcına getirir dedik. Ya da şöyle diyelim: İzleyiciyi kendi içinde tinsel anlamda başlangıcına götürebilen film, sinemanın gerçek ürünüdür. Tıpkı eski şaman büyücülerinin, kabilesindeki hasta kişileri bir çeşit hipnoz ile hastalığının başlangıcına götürerek iyileştirmesi gibi. Hasta ne olduğunu bilmez ama iyileşir; çünkü hasta, şamanın uyguladığı inisiyatik ritüel eşliğinde hasta olmadığı an a döner ve hastalığının nedeniyle (orada) yüzleşerek o ansal saf durumunu şuurunda yeniden canlandırır ya da Şamanın bilgisi sayesinde hastalığını alt eder, böylece hasta, profan zamandan reel zamana uyandığında, başka bir deyişle kendine geldiğinde iyileştiğini duyumsar. Bu içsel tedavi bir tür öte-zamansal yolculuktur. Yine şamanlar, topluluğun belleğini diri tutabilmek için belirli günlerde (kutsal gün) topluluğu var eden tanrılarının (ilk örneklerin) hikayelerini anlatırlar, bunu kah yontma oyuncaklarla, kah maskeler kullanarak yaparlar. Çünkü insanın iç dünyasını dış dünyasına bağlayan bellek

adında bir bağ vardır. Bu bağı canlı tutabilmek için kaynağını sürekli dış dünyada kurmak ve bu yolla özneye hatırlatmak gerekir. Sinema şamanistik biçimini sürdürüyor. Her filmde bir hikaye izleriz ve böylece bazı şeyleri hatırlarız.

§ 93

Ünlü mutasavvıf İbn ül Arabi, zamanı afaki ve enfüsi olarak ikiye ayırır. Afaki zaman nesnel zamandır. Enfüsi zamansa öznel zamandır ama görelî zamandan söz etmiyorum, içsel yaşantıların tecrübe edildiği, içsel alemde vuku bulan bir zamandan söz ediyorum, bu tür bir zaman, bildiğimizin aksine tersine işleyen sibernatik bir zamandır. Ruhsel anlamda saplantılarımızın çoğunun geçmişten bugüne kalıt kaldığı ve onları çözümlemeden sağaltımın olumlu sonuçlar vermediği bilinen bir gerçektir. Bugün psikiyatri bu kavram üzerine odaklanmıştır. Psikanalizin kurucusu Sigmund Freud bile sinema ilk çıktığında onun sağaltım gücünü hemen kavramış ve konuyla ilgili makaleler ve çalışmalar hazırlamıştır:

§ 94

Sinema filmiyle rüya benzer bir sürece sahip olmasa da benzer bir işleve sahiptir. Çünkü bir sinema filminde karakterler yoktan kusursuzca var edilir. Her biri bir kimliktir. Geçmişleri vardır. Bellekleri vardır. Nasıl ki bugün her hangi birimiz bir psikanaliste başvurduğumuzda uzman kendi kimliğimizle ilgili bizim bile bilmediğimiz gerçeklere bugünde yaşattığımız bir takım simgelerden yola çıkarak ulaşırsa, senaryoda da karakterin kimliği belirli simge durumlarına kodlanmıştır.

Senarist bunu bilerek yapmıyorsa da hayalinde canlandırdığı her karakterde kendinden bir parçayı katarak yapıyordur. Ama bunu bilinçli olarak yapıyorsa, her karakter kendinden bağımsız ama kendinde dolaylı bir karakteri canlandırır. Bu da tekillik noktasında insan kavramına uygundur. Çünkü insan kavramının özü tindir ve tin tekil kişiliktir; kendinde dolaysız, kendi için dolayım zeminidir.

§ 95

Bugün modern psikiyatride öyküsel terapi metodolojisi önem kazanmaktadır. Bu öğretiyeye göre terapi seanslarında sağaltımın yolunda gitmesi için danışman danışanına mucizevi soruyu sorar: Şöyle bir durum olsaydı, sen ne yapardın? İşte senaryo da bu mucizevi soru tarzıyla ilerler.

§ 96

Şamanın hastasına gelirsek, kendine geldiğinde belki iyileşmemiştir, öyle sanmıştır veya hastalığı devam etmiş ama kendini iyi hissetmiş de olabilir. Fark etmez, burada önemli olan şifacı şamanın nasıl bir imge ile bu şekilde davrandığı ve hastanın hangi bilinçle bu şifacıdan medet umduğudur.

§ 97

Senaryo az önce yukarıda değindiğim şamanın hastasına uyguladığı vizyona dayalı yaşamsal bir tevilin şablonundan başka bir şey değildir aslında. Şöyle de denebilir: Şaman o uyguladığı ritüelin (senaryo) hem senaristi hem de yönetmenidir ve hastası ile hem oyuncusu hem de izleyicisidir. Tevil Sufi literatüründe şeyleri başlangıcına götürmek anlamına

gelen bir soyutlama yöntemidir. İbn Arabi tevilî etimolojik ve epistemolojik bağlamda görüngüye ve varlığa uygular. Böylece bilinci ansal durumdan varlığın birliğini sezinleyeceği anı algıya taşır.

§ 98

Bir senaryo metni tevil edilmiş gerçek-üstü bir şablondur, daha doğrusu içkin gerçeğin alt katmanlarında vuku bulması anlamında bir ilk şablondur. İçerdiği hikayeye ilkin aşkıdır, yazılırken yazarının niyeti, birikimi, eğilimi ve yetenekleriyle dirimsellik kazanır.

§ 99

Tevil yöntemi, bir oyunun metnini kurgularken imge bağlamında sonuçtan sebebe gitmek ve sebebi değiştirerek sonuca etkide bulunabilmenin bir metodu olarak kullanılabilir. Bu gidiş-geliş sürecinde zorunlu olarak üst-gerçeklik ve içsel zaman kavramları oluşur. Bir film senaryosunun konusu ne olursa olsun belirli bir dengede ilerlemelidir. Gösterilen her şeyin bir anlamı ve bir bağlamı olmalıdır. Başka bir deyişle gösterilen her şeyin hikayesi birbirine bağlanmalı ve sonunda hikayeyi devindiren şeye geri dönülmelidir ki böylece kahraman kurtuluş yolu bulabilsin. İnsanın yaratılış doğası gibi o da bir rahimden çıkmıştır ve ölünce doğa ananın rahmine (toprağa) dönecektir. Çünkü dendiği gibi ölçü tindir. Her şey çıktığı yere döner. Senaryolarda şu sıralar bu trend izleniyor ama kültürden kültüre bu ilk ve son imgesi farklılık sunabilir. Batıda her şey bir hata, günah ile başlar. Doğuda ise saflık

ve masumiyet vardır. Anadolu da her şey aşk ile başlar, öyleyse kendi açışlanışını ve bütünleşmesinin şuuru ile sonlanır.

§ 100

Gerçek hayatta fark etmesek de yıllar boyu bizde alışkanlık olan pek çok hareketimiz, bağımlısı olduğumuz birçok nesne, bir psikanalistin gözünde birbirine bağlı olgulardır ve geçmişin izleri bugüne kadar uzanır. Yaptığımız her şeyin örtük bir nedeni vardır. Bir senaryo yazımı görüldüğü gibi çok yönlü bir uğraştır. Bir senarist yarattığı her mekanda o havayı solur, her zamanda tini hisseder, her kişide kendini bulur, her konuda kendini sorgular. Bir senarist hem bir anlam dedektifi hem de bir imge avcısı olmasının yanı sıra bir kurgulama ustasıdır.

§ 101

Biz şimdilik senaristimizin bilincine dönelim, onun bilinci bir tevil (makinesi) gibi çalışmalıdır. Rüyaları yorumlayan falcının hayal gücüyle ama bir psikiyatrin bilimsel ve eleştirel tutumundan ayrılmadan Psikiyatr rüyaları belirli bir keyfiyete ya da külliyata göre değil rüyanın gerçekleştiği otonom sistemini çözerek/çözümleyerek yorumlar, bu da onu dış kapısı olmayan bir kutunun (bilinç) içine götürür. Bu dirimli odanın bir özelliği vardır. Odanın dışı sırf gözdür ve dışta gördüklerini içeri alır, içeri yansıtır. Bilinçaltı alan böyle oluşur. Bir de başlangıçta oda tasarlanırken odaya ait olan nesneler vardır ki dış gözler onları hiç görmemiştir. Bunlar da bilinçdışını oluşturur. Yani bilinçdışı denilenler aslında içte-

kilerdir. İeri alınanlar da aslında dıştan gelenlerdir. Senarist, dış gözleri odanın içine çevirebilir ve içerde bulunanlarla sonradan oluşanları ayırabilir.

§ 102

Rüyalara bilimsel ışığın eşliğinde baktığımızda, bugün üç tip rüyanın olduğunu buluyoruz: Üst beyin, şuur altı ve alt beyin rüyaları. Bugün sanatın gerçeküstü dediğı alan aslında insanda alt beyine tekabül eden genetik şifrelerimizin de kayıtlı olduğu alandır. Belki gerçeküstü tabiri yerine gerçek altı demeliyiz. Çünkü felsefi anlamda alt içkin temeli, üst aşkın ideayı anlatır. Bilindiğı üzere, üst beyin rüyaları gündelik yaşamdaki sorunları başka elbiselerle karşımıza çıkaran gündelik -korteks rüyalarıdır. Ben, çok affedersiniz, Avrupa sinemasını korteks düşlerine benzetiyorum. Örneğın, gün içinde canımız elma yemek istemiş ama yiyememişsek, o gece rüyamızda pek doğal olarak bize bir elma sepeti uzatan genç bir kız görebiliriz. Şuuraltı rüyaları, çoğunlukla cinsel takıntılarının ve şehvetin arapsaçına döndüğü alandır ve uzun zaman önce bizde var olan takıntıları gün yüzüne çıkarır. Örneğın elma sepeti sunan kız imgesinde olduğu gibi burada cinsel imge ağırlıktadır, arzu nesnesi elmada dururulmuştur ve açlık imgesi ile bastırılmıştır.

§ 103

Türk sinemasını, geçmişinden bugüne geçirdiği aşamaları göz önüne alırsam Yeşilçam ı sinema tarihimizde şuuraltı düşlere benzetiyorum. Tarihsel anlamda toplumun şuuraltında gizlenen takıntılar şuursuzca fetiş nesneler, psişik refleksler vs. olarak ortaya koyulur. Şuursuzca diyorum çünkü bugün Türk sinemasının bir alt/ilk ya da arketipal bir şablonu yok ya da daha doğrusu bu anlamda henüz bir kültür oluşmuş değil.

§ 104

Gelelim alt beyin düşlerine. Alt beyin düşleri, genetik şifrelerin depolandığı bir alandır. Mistiklerin en ilgi duyduğu ve deşifre etmeye çalıştığı bu alan bir semboller dünyasıdır (Hiyeroglifler gibi). Bu tip düşlerde örneğin bir kızın bize bir sepet elma vermesinde, sepet simge koddur. Bu mevzu uzun ve ciddi bir bilimsel tartışma alanı Bunu burada kesip konumuza devam edelim diyorum, çünkü uzatmak bize burada fazlaca bir şey katmayacak. Ama önce Hollywood un ilkesinin bu alt beyin kodlarına dayandığını da belirtmek isterim. Bu yüzden senaryo, Hollywood dünyası için, diğer sinema okullarından daha fazla ve daha farklı bir önem taşır. Çünkü öyle ya da böyle, olumlu ya da olumsuz, iyi ya da kötü, güzel veya çirkin, filmdeki dönüştürücü güç senaryoda kurulan yapıya bağlıdır.

§ 105

Bugün bu gücü kullanan karanlık kalemşörlerin olduğu gibi aydınlık tarafta da yer alanlar vardır, ama bütün mesele sepetten ziyade elmadır. Aydınlıkla karanlığı ayıran ölçütse, törel anlamda eylemlerin ereğinde gizlidir ve erek edimselleşmedikçe niyet anlaşılmaz. Bir sinema ürünü de kendinde bir eylemdir, her eylemin bir ereği vardır. Sinemanın ereği de insanlar arası aşkı tesis etmektir.

§ 106

Elma dedik, öyleyse prototip olarak benim elmayı nasıl yediğimle ilgili bir sorunum yoktur, ama neden yediğimi görmek veya bilmek isterim. İşte gerçek, sinemanın simyası burada yatıyor. Bu bağlamda karşımıza üç tip sinema çıkıyor: İlki elmayı yediğimi gösteren sinema, diğeri nasıl yediğimi anlatan sinema, sonuncusu neden yediğimi bildiren sinema. Ben asıl bu sonuncusuyla ilgileniyorum, o elmayı neden yediğimle

§ 107

Ben nedenle ilgilenen sinemaya kendini arayan insan a vizyon sunan sinema diyorum.

§ 108

Bir sentez dili olan sinemada, yalnızca sanat değil ama tüm diğer bilimsel buluşlar, teknoloji ve tin bilimleri ile birlikte tarihselci bakış açısı bir tek potada eritilir, bu potada bir imgeye ulaşılır. İşte senaryo, bu imgenin tennuresidir.

§ 109

Bir şey onu harekete geçiren öznesinden pay aldığı ölçüde gerçektir ama sinema, hareket ettirici olarak öznenin kendisidir ve izleyicisini yok etmedikçe gerçek olamaz. Başka bir deyişle, bir sinema filmi beni, bu tikel kimliği, yokluğa taşıdığı sürece gerçektir. Onun gerçekliği tümel bende edimselleşir ve Tekil Ben, o kurgunun ereği olurum. Bunu o kurgunun altında yatan senaryo yapar ve o filmin kavramına oyuncu ruh vererek izleyiciye gözlerinden, kulaklarından üfler.

§ 110

Oyuncu, oyunun görünmez bir parçasıdır. İster anlatıcı olsun, ister oyuncu olsun ya da hiç oyuncu olmasın, her filmin bir oyuncusu vardır, oyuncusuz çekilmiş birçok filmde aslında oyuncu görünmez adam ilkesiyle çekilir, çünkü imge başrol-dedir, asıl maskedir.

§ 111

Beni bana izlettirip bana bende ki güçleri ve zaafları hatırlatan her film, en doğru anlatımla insana iç dünyasını ayna gibi gösterebilen bir film dir. Görünüşler aldatır, ama öz aldatmaz dendiğini duymuşsunuzdur. Film bana bu öz ü vermelidir. Bu öz filmin iskeleti olarak kabul edilen senaryodaki kurgudur. Öz görünüşe çıkar, dediğimizde öz ortadan kalkmıştır, ortada yalnızca görünüş vardır. Görünüşe bakıp, onun aldatan özün ise aldatmayan bir şey olduğunu söylemek olguyu doğru olarak kavramamaktır. Çünkü öz görünüş tür. Görünüş aldatır-

yorsa öz aldattığı içindir. Ancak sinemada görünüş aldatmaz çünkü senaryonun özü neyse onu izleriz.

§ 112

Bilge Platon un mağara metaforundan, Hz. Musa nın çadırına, Şeyh Küşteri nin beyaz perdeli gölge oyununa (Hacivat ve Karagöz tarihin mitoslarına gidip, örneğin Leyla ile Mecnun u vuslata erdirirler) mantıksal silsile hep aynıdır: Nun ve l-kalem ile belirli-varlık kazanır imge.

§ 113

İmgenin hayat bulması aslında yitirilen bir şeyin yeniden hatırlanmasıdır ama hatırlatma simge ile olur. Burada ikili bir devinim vardır, biz imgeye çekiliriz, o da bizde kendi içine gömülür, bu deney-üstü yansımada zincirleme geçiş yaşanır, flashback lerle geçmiş deneyim canlanır ve anlam kazanır.

§ 114

Senaryo da tıpkı simya gibi nesnesi gerçeklik olan bir alandır ve sanallığı dışlamaz. Felsefede basit bir ilke vardır; Gerçek karşıtını da kapsar yoksa kendi olamaz. Bu bağlamda gerçeklik ve sanallık birbirlerinde kapsanırlar.

§ 115

Nesnesini insanın tinsel ve doğal dünyasının birleşmesinde bulan sinema, ne ilginçtir ki başlangıcını simyacının vizyonlarında temellendirir. Bir simyacının misyonu gibi senarist de özdek ve düşünce karşıtlığını, onları evlendirerek aşmayı amaçlar. Nasıl ki simyager gerçekle iletişim kurmanın yolla-

rını dizgesel olarak arayan kiřidir, senaryo yazarı da benzer bir ereęi önünde bulmadıęı sürece mesleęinin gerçeęine hizmet edemez. Simyacı işine başlarken formülleri kullanır. Sinemanın işi ise film üretmek olduęuna göre, senaryo yazılırken belli başlı formüller kullanılır. Bu formüller geliřigüzel belirlenmemiřtir. Zaman, mekan, iç-dış mekan, ses, iç-dış ses, açılıř-kapanıř, zincirleme geçiř vb. kavramlar hazırlık safhasında senaryonun zorunlu aşamalarıdır.

§ 116

Sinemanın simyası adını verdięim senaryo yazımı, karanlıęa da aydınlıęa da hizmet edebilir. Karanlık tarafın senaristleri ile aydınlık tarafın senaristleri, tıpkı Zerdüřt öğretisinde olduęu gibi Hürmüz ile Ehrimen savařında olduęu gibi bu dünyasal zeminde de saflarını alırlar. Bu meydan savařında kah biri galip çıkar kah dięeri, ama her zaman perde karanlık ile sonlanır ve sonunda, salon aydınlatıldıęında Iřık kazanır. Sinemanın bu görüngüsü bize yařamın ve ölümün gizemi hakkında da saęlam bir ipucu verir. Oyun karanlıkla başlar, karanlıkla biter. Ve sonunda salonun ıřıkları yanar. Gerçek hayata döneriz! Bir vakit bu hayal dünyasında geçirdięimiz anlar sırasında unuttuęumuz řeyler tekrar dirilir, aklımız başımıza gelir.

§ 117

Film izlerken bir sürelięine sırf bakıř (saf baş) olan bizler, film sonrası bir sürelięine bu başsız ya da saf bakıřtaki kahraman kipinde kalakalıřız. Seyir sırasında başka biriyken, seyir son-

rası asıl kimliğimize kavuşuruz. İşte bu başka biri , asıl gayedir. Çünkü bu başka biri-lik durumudur ki Tin bizi bu kendi-başkası ile sinemaya çeker (çünkü her zaman başkalarının hayatını merak ederiz). İter demiyorum, çeker diyorum özellikle, çünkü bu çekim dışsal İdea nın etkisidir ve tinimizi içimize çeker. Bir senarist taslağını hazırlarken soyutlamayı kullanarak bu başkalaşmayı deneyimler. Bizler de bir filmi izlerken kendi başkamızla karşılaşırız; örneğin daha cesur, daha romantik, daha komik, daha güçlü, daha esnek, daha duyarlı, daha zengin, daha daha... Her seferinde algıladığımız senaristin çekimidir.

§ 118

Sinema aynı zamanda toplumsal tinin belleğini oluşturur. Bu tarihsel tin senaryoda kişiliğini bulur çünkü senaryo bir projedir ve proje olmadan biçimler bir araya gelemmez. Bir de dedik ki tin doğasındaki karşıtlığı yenmelidir. Nedir bu karşıtlık? Basit bir ifadeyle, insanın özdeğe bağımlı tini ile özgür tininin çekişmesidir ve bu çekişme iki kıpının birleşmesiyle son bulur. Bu yüzden perde açılır ve sonunda perde kapanır: Son (The End).

§ 119

Senarist senaryoyu oluştururken örtük bir biçimde yönetmen ve oyuncudur. Yazdığı hikaye örgüsünü kafasının içinde inşa ederken basit bir izleyicidir de. Bu inşa edimi öznesini dönüştürür ve metnin içinde var eder. Bu yüzden iyi senaristlerin söyleyecek çok fazla şeyleri yoktur aslında.

§ 120

Yazı tıne içkindir. Doğamıza içkin yazının ideal şekillenışı Metin dir. Çünkü onda zorlama yoktur, hayatın durağan olmayan devimi içinde algımız vardır ve Metin o algıdaki birliktir. Ne şiir gibi salt imgelere gömölüdür, ne roman gibi salt betimlemelerle zamanı durdurur. Gündelik yaşamın her anı belirli bir sahnede saf bir bakışla vardır. Senaristin işi bu saf ve yüzeysel resmi varlık birliğı ilkesine göre tek bir imgede yakalamaktır.

§ 121

Senaryoda her şeyin bir nedeni vardır ve bu nedensellik zinciri ereğı göre kendini belirleyen sibernetik bir yol izler. Sonuçta belirlen sebebi de değıştir.

§ 122

Başlangıçta senarist kusursuz bir fikirle başlar yolculuğına. Çünkü fikir ilk kez içine doğduğunda ya da kafasının içinde bir şimşek çaktığında, her şey çok nettir, öyküsü kusursuz derecede güzel ve etkileyicidir. Sonra yazmaya başlar ve yazdıkça ilk ciddi sorunla karşılaşır: Başlangıçta kafasında parılayan o imge kusursuz iken, giderek çirkinleşen bir hale dönüşmüştür. Çünkü imge görünüslere bürünüp, hayalde canlanmalara sahne olunca yiter, o yittikçe senarist olay örgüsünde kopukluk yaşar. Bu yüzden senarist bu durumdan endişe etmemeli, olay örgüsünü kategorize etmeli ve bu kategorileri birbirleriyle ilişkilendirmelidir. Sonuçta öyküyü devindi-

ren ilinekler değil tözdür ve ilinekler tözle ilişkisinde bir anlam kazanır.

§ 123

Ben modern ve yeni Türk sineması için senaryo oluşturmada yeni bir yol deniyorum. Diyorum ki tasavvuf geleneği içinde sembolik bir dille anlatılan aydınlanma sürecinin kıpırlarını senaryo şablonlarına dönüştürülebilir mi? Bu geleneğin beslendiği imgeden hareketle orijinal fikirleri senaryolaştırabilir miyiz? (Örneğin Esfel-i Saflin den Ahsen-i Takvim e * yükselmek gibi) ve buradan hareketle bir Anadolu İnsan Modeli ni dünyaya sunabilir miyiz? Kültürümüzün evrensele kucak açan vizyonunu sinemada izlemek ve bununla onur duymak için yüreği ve tini sağlam senaristlere iş düşüyor. Bu çalışmanın satır arasındaki gayesi bu çağrıdır.

* Ahsen-i Takvim: Güzelliği kıvama gelmiş olan. Esfel-i Saflin: Kendi kaderini tayin edememe durumuna düşen. İnsanın yaradılış projesi üzerine Kuran da insan tininin kusursuz bir ideaya sahip olduğunu ancak, özdeksel varoluş biçimiyle bu suret, vücuda geldiğinde kusursuzluğunu yitirdiğini ve eksik bir edimselleşme kıpısına düştüğü anlatılır. Tıpkı bebek gibi Bir bebek de kendinde İnsan dır, hem de kusursuz sureti içeriyor olarak ama yetilerin edimselleşmesine kadar acziyet içindedir, soyut bir evrenselliştir ve bir bakıma aşağıların aşağısıdır. Ya da yine bir katil de insandır. Özünde kusursuz ideayı barındırır ama ediminde kavramıyla çelişir ve özünden uzak düşer, yine esfel-i saflin dir. Kuran der ki bu Kitap kendinden önce-

kiler, kapsayarak doğrular . Buradaki kapsamak bağıllık anlamındadır ve doğrulaması, onu işletmesi anlamına gelir. Kuran bize doğası gereği ilk kusursuz örnekleri benzeterek verirken aynı zamanda bize bir metodoloji de sunar. Bu yöntem fitrat yoludur, yaradılış şablonudur. Bir şeyi başlangıcına taşımak, onu orada anlamaya çalışmak (yarmak, kazmak anlamına gelen fitrat kelimesi fatr kökünden türemiştir ve ilk yaratılış manasına gelir) kavramı kendinde ne ise o olarak anlamının sezgisini verir. Yani, mutlak yokluğun yarınarak, içinden varlığın çıkmasıdır. Fitrat bu yarma sonucu ortaya çıkan ilk varlık halidir. İbn Manzur Lisanül-Arab adlı eserinde fitrat ı şöyle tanımlar; yaratılış, yapı, karakter, tabiat, mizaç, kalb-i selim demektir.

§ 124

Yeni Türk sineması, kendini yapılandırmaya önce senaryo yazımından başlamalıdır. Bir senaryo metni imgenin canlandırıldığı ilk örnektir ve ilk örnek olmadan hiçbir şey yaratılamaz.

§ 125

Yazma ediminde senaristin bilinci (özne) kendini yazdığından ayrı tutar ve yazarken imgeye kendini teslim eder. Bu teslim ediş, bir çeşit yazınsal (bilinçli) esrime halidir.

§ 126

Yukarıda değindiğim biçimiyle senaryonun görüngüsü, senaryonun kurgusal doğasından kaynaklanmaktadır. Bir senaryo, bu birlik ilkesiyle kurgulandığında sinema kavramıyla bulu-

şur. En iyi kurgu izleyicinin kurgulama yetisini hareket geçirir. Eğer algı, filmin kendisi ise, buluşma o filmin senaryosunu okumaktır. Başka bir deyişle onunla iletişim kurmanın da yoludur. Böylece filmde neyin hangi amaçla ve hangi bağlamda orada yer aldığı görülür. Bu anlama süreci, özneyi ister istemez etkiler. Çünkü senaryo bir başkasının bilincidir. Öyleyse diyorum ki, bir filmin senaryosunu okuyabilmek, filmin yorumudur ve yazma süreci gibi bunu yorumlamak da bir dönüşüm sürecidir. Bir eğitimidir ki bu yolla Tin, epistemolojik ve deneysel bir yolda, kendini izleyicide yeniden inşa edebilir.

§ 127

İdeal bir senarist ise -söylemeye gerek yok- bir düzenekçidir. Burada şöyle bir iddia ortaya koymak isterim: Senaryo yazarlığı bugün kendisine gösterilen kıymeti bir kenara koyalım, gerçekte her alanda ihtiyaç duyulan bir meslektir. Aslına bakarsanız devletleri yönetenlerin başdanışmanları da iyi birer senaristtir. Çünkü senarist bir eylem planlayıcısıdır. Yapısını kusursuz bir sistem olarak bina eden bir senaristi kastediyoruz elbette

§ 128

Çağımızda simya gözden düştüyse de onun devingen, yakalanamaz imgesi hep diri kalmıştır. Çünkü simya son çözümlemeye durağan olmayan bir kurgudur. Bir kurgu ki, Gerçeği yakaladığı ölçüde simyasaldır. Simya Gerçeği imgeyle takip edip, onu varoluşa sembolle bağlayan bir uğraştır. Burada

bilme onu üretme ile eşzamanlı bir keşif sürecidir. Ama ben burada simyayı, sinema bağlamında ele alıyorum. Bu yüzden simya ve onun düşünce tarihindeki evrimi üzerine uzun uzadıya yazacak değilim. Kuşkusuz bu konuda yetkin kişilerin titiz çalışmaları okunmalıdır. Ama sinemanın simyası derken bir anahtar kavrama gönderme yapmak istiyorum. Bu kavram, ısrarla vurgulamaya çalıştığım devinimdir. Simyayı da var eden en temel kavram bu devinim olmuştur, şeylerin perde arkasında bağlı oldukları devinim ilkesi: Karşıtların Birliği ilkesi çözülür.

§ 129

Bana göre Oscar liyakatinin ölçüsü: Bu karşıtların birliği imgesinde yatıyor. Bu şimdilik bir sezgi Şöyle ki karşıtlığın birliği tamlık ifadesidir. Öyleyse bir filmde aranan bu tamlık kriteridir ve tam olan özgün olandır. Özgünlükse nesnenin özgür açılımında varolur.

§ 130

Simyaya göre yaşam ciddiye alınması gereken bir oyundur. **Kibrit-i Ahmer*** adlı eseri kaleme alan İbn Arabi, aşkın simyasını deşifre eden Mevlana, imgelerin simyageri Goethe ve düşünce simyageri usta Hegel de de hep aynı vurgu vardır: Yaşam, Saltık ın kendinden kendine oynadığı bir oyundur. Bu, İslam dininin kitabı Kuran da saltık yazgı anlayışıyla örtüşür ve Allah da kendi yarattığı dünya için size bir oyun ve süslü bir eğlence yeri olarak gösterildi der. Kuşkusuz burada oyun derken yalın bir eğlence olayından söz etmiyorum ama belli

ilkelerle kurgulanmış olmasından ve özellikle Tin alanında bireyin törel rolleri apriori edinmesinden dolayı böyle söylüyorum.

* Kibrît-i Ahmer: İslam tasavvufunda bir iksîr ve mâdene verilen özel bir isimdir. Onunla hâlis altın yapılır. Kibrît-i ahmerden, işlenmiş altın mâdenine azıcık katıldığında, hâli üzere kalır. Aksi durumda, yani mâden işlenmemişse, değişime uğrar ve seneler sonra aslî hâlini kaybeder. Kibrît-i ahmerin İslam elçisi Muhammed tarafından zikredildiğini görüyoruz: Onlar, ümmetin içinde, kibrît-i ahmerden daha kıymetlidirler (Hilyetü l-Evliyâ, 1/5-17). Halife ve bilge Ali de demiştir ki: Yeryüzünde kibrît-i ahmerden daha kıymetli hiçbir şey yoktur; ancak, kulun ömründen elinde kalan kısmı hâriç... Zira, o daha kıymetlidir. Ömrünün kalan kısmını ise, sadece bir peygamber, yahut bir siddîk bilebilir. Sünnette hâlis (som) altından ise, sadece belâ ve imtihan hadisinde bahsedilerek şöyle anlatılmıştır: Sizden biriniz altın maddesinin sahil olup olmadığını ateşle tecrübe ettiği gibi, Allah Teâlâ da kulunu (samimiyet, itâat ve teslimiyet bakımından) ölçmek için, belâ ile imtihan eder. Onlardan bazıları (bu imtihandan) saf altın gibi, bazıları simsiyah yanmış olarak, bazıları da ikisi arasında bir vaziyette çıkar. (Zebîdî, İthâfû s-Sâde, 9/523)

§ 131

Bir kavram dilbilimsel tözünü kökünde taşır. Ondan türeyen her kavram birbiriyle ilişkidedir ve bütünsel olarak anlamın açığa çıkışına zemin olurlar. Buna İbranice ve Arapça örnek olarak gösterilebilir. İki dilde intentional (niyet bazlı) dillerdir ve sessiz harflerden oluşan üçlü harf sistemiyle kelime yapıları kurulur. Her kelime bir kavram olarak, özünde ilişkiyi temsil eder ve bu yüzden bu tür dillerde her kelimenin olguya dayanak kurarak birden fazla anlamı türemiştir. Senarist bilgiyi kurarken nesnesinde bu tür bir ilişki ağı oluşturmalıdır.

§ 132

Yaşam yalnızca görünüşlerden ve ardı ardına gelen olaylardan ibaret değildir. Onun akışında nesnel bir ussallık ve kurgu da vardır. Öznelerin özgür istençleriyle yapıp etmelerini hesaba katarsak yaşam, sonsuz tinselliğin kesiştiği sahnelere gebedir; sonsuz sahnelere bölünmüştür. Sonsuz özneler, sınırlı kalıplarla da olsa -bin yıllara dayanan burç sistemleri bunu anlatır- sabit idealarla belirli rolleri gerçekleştirirler. Başka öznelerin sahneleriyle kesişen yollarda yaşam bazen anlamını yitirebilir ya da bambaşka bir boyut kazanabilir.

§ 133

Her yaşam sahnesi bireyler için birer fırsattır aynı zamanda. Bir sufi oyunu olan Satranc-ı Urefa da olduğu gibi fırsatları değerlendirebilenler Evrensel Kurgu nun ereğine daha kolay yakınlaşırlar. Bir yakınlaşma ki aynı zamanda kaynağa doğru

bir çözülmüştür ve tam kurtuluşa yaklaşmışken son sahnede bile en başa dönülebilir. Yaşam sahnelerini birliğe getiren senarist için simyanın dönüşüm ilkesi böyle bir oyun hazzıyla başlar. Başlangıçta yok idik ve başlangıca dönmek istiyorsak, her şeyin yeniden başlamasını istiyorsak, öyleyse önce yok olmayı öğreneceğiz. Sıfırdan başlamak için. Çünkü olgusal-lıkta olduğu gibi bir zamanlar yoktuk ve belirli bir zaman diliminde yine olmayacağız. Öyleyse evrensel şekil diye koyduğum ilk imge aynı zamanda yokluğun imgesidir. Öyle bir kavram ki olumsuz bir varlık olarak saltık gerçekliktir.

§ 134

Sufinin ölmeden evvel ölünüz önermesini bu yokluk bilincinde buluyorum, bu benim yorumum. Senaryo yazımı bu açıdan imgesinde bir yokluğa taşınma okuludur.

§ 135

Sahnelerin birleşmesi yaşam simyasının harekete geçirilmesinden başka bir şey değildir. Bunun bilgisidir ki insanın, tümel kurgunun yazılımına attığı ilk adımdır. İlk adımdır diyorum, çünkü burada her şey yeni başlar (yeniden değil). Bu başlangıç bir tinselcilik değil ama tinsellik noktasından yaşamı yorumlamak anlamında, her bireyin kendinden kendine hem senarist, hem yönetmen, hem kurgucu hem izleyici hem de yorumcu olabileceği bir yaşamdır. Senaryoda bu vardır ve onu büyülü yapan da bu nitel belirlenimdir.

§ 136

Bunu ilk bakışta kavramak elbette güçtür, ama yaşam deneyimlerinden zaman zaman bu tür bir bilgiye tam bir pekinlikle ulaşırız. Deriz ki kaderimde olanı yaşıyorum , kendim ettim kendim buldum , ne ekersen onu biçersin veya herkes kendi dünyasını yaşar , bu bir rastlantı değil . Bunlarda anlatılmak istenen, yaşamın her birey için kendinde anlamlı ve belirli bir görüngü sunduğudur. Bu görüngü her özne için geçerlidir. Ama bir sorun hemen kapıda beklemektedir: Bu sonsuz bölünmede yaşamın kendinde anlamı nedir? Hepimiz için geçerli olan tek ve evrensel bir anlamı var mıdır? Kaynak-
imge bu sorunun yanıtında yatıyor gibi duruyor.

§ 137

Bu yüzden bir senarist farklı disiplinlerden beslenmelidir, onların kavramlarını kendi tözüne dönüştürmelidir. Bu açıdan senaryo yazmak, gözlemsel olduğu kadar deneyseldir de.

§ 138

Bir senarist lojik anlamda epistemolojik-ontolojik şablonlarla yürümeyi öğrenmelidir. Giderek, bu disiplinler üzerine derin düşünebilmeli ve üzerine özgürce yorum yapabilmelidir. Bunu salt entelektüel tatmin için değil, içindeki yazma tutkusunu yüksekteki ışığa taşımak için bir azimle yapmalıdır.

§ 139

İşte bu noktada tüm disiplinlerin çıkış noktası olan felsefe kendiliğinden yükselişe geçer. Çünkü felsefe düşünen ben in düşündüğüyle birlikte düşünülmesi dir ve senaristin yaptığı da aslında tam da böyle bir etkinliktir. Bir bakıma oynanan oyunun kaynağına gider senarist ve her öyküyü bu kaynağın eğretilmesinden çıkarır ve her sahneye bu dönüş hikayesi eşlik eder, tıpkı ben gibi. Dram, trajedi, korku, polisiye, bilimkurgu, gerilim, macera ya da hangi tür olursa olsun, her senaryo bir ve aynı kaynağın tevilidir. Tıpkı tüm felsefe tarihi gibi, düşünce kaynağının araştırılması ve ortaya çıkarılması sonuçta kavramların tarihidir.

§ 140

Tabii felsefeyi önceleyen iki kıpı daha vardır: Sanat ve din. Senarist hem bir sanatçı, hem bir filozoftur ama henüz din noktasında değildir. Çünkü din ara kıpı olarak yönetmenin alanına denk düşer. Bu yüzden bir senarist film çekemez ama onun çekim yasalarını belirler. Filmi çekense yönetmenlik makamıdır ki burada dinin ereği olan evrensel tür varlığı duygusu, yönetmenin büyük işidir.

§ 141

Sanattan felsefeye, oyunda kendini kaybeden öznenin kendini oyundan çekiş süreci gizlidir. Önemli olan (bu) geri çekilen öznenin kendini yeniden bulması ve özbilince gelmesidir. Kendini sıfırlayamayan insan kördür oysa sinema diğer sanat

dallarından farklı olarak gören gözler içindir. Aristoteles ten bugüne görmek bilimin ve bilmenin ilk kapısıdır.

§ 142

Platon dan beri bilinen bir şey vardır, şeyler ilk örneklerine öykündükleri ölçüde gerçeklikten pay alırlar. Aynı şey bir sinema filmi için de geçerlidir. Yaşam ve sinemanın ortak yönü, ikisinin de kavram olarak bize sunulmuş olmasıdır, tek farkla ki yaşam dolaysızca verili iken sinema dolaylı olarak verilir. Sinemada her şey önceden kurgulanmış bir şimdiye anime edilirken, tiyatrodada her şey önceden tasarlanmış bir şimdide anime edilir. Şimdide kayış ile şimdide oluş arasındaki fark, tiyatro ile sinemanın özsel ayırımını verir. Tiyatrodada gerçek olmayan gerçek bir yolla aktarılırken, sinemada gerçek olan, gerçek olmayan bir yolla aktarılır. Gerçek sinemada tasarlanmış bir nesne olarak vardır, tiyatrodada ise tasarımıyla nırken vardır. Olgusal gerçekliğimizle örtüşen sinemadır, tiyatro değil.

§ 143

Sinema kendinde kavram bütünlüğü kurulmuş bir yapıdır. O sanatın herhangi bir dalı değildir. Onları içinde kapsar ve nesnesi diğerlerinden biçimsel bir farklılık gösterir. Devingen yaşam çağrışımları ya da akışkan bellek imgelerinden sahneler, sahnelerden bağlantıları kurulmuş görüntülere ve nihayetinde Gerçek in kalıbına en uygun biçimiyle dirimli anlamlara doğru ilerler.

§ 144

Sinemanın derdi Tin e ait belirlenimleri en güzel biçimde ya da ona karşıt bir yolda dışlaştırmaktır. Bugün bu yüzden politik söylemin de aracıdır.

§ 145

Sanat dallarını ayırmaştıran en temel olgu, araç seçimidir. Örneğin mimari bir yapı, acıyı ve sevinci doğaya batmış tinin taşlaşmış doğası olarak anlatırken, müzik ruhun soyut özgürleşmesini dile getirir. Din bu soyut özgürlüğü bendeki başkası na taşıırken (vicdan) felsefe ile kendini bilme noktasına getirir. Tin kendini bildikten sonra kendi başkalarını da aynı noktaya yükseltmek için başlangıca yeniden döner. Bilimler deneye dayalı ve tin bilimleri gibi nesnel tinin gelişimine yeni açılımlar getirir, bir taraftan hayal gücü teknoloji ile özdek-sellik kazanırken, diğer taraftan da özdek sinema ile tinsellik kazanır; ikisinin birliğinde Tin in Zarafeti tecelli eder. İşte bu zarafettir ki izleyicide aşk ın kıvılcımını uyandırır.

§ 146

Sinema bu bağlamda, ikinci turunu tamamlayan Tin in sanatıdır. Bu sanat (yedinci), Tinin tüm belirlenimlerini önceki kıyıları kapsayacak biçimde bugüne -şimdi ve burada ya getirir. Sinemada -beyazperdede- teknolojiden folklor, dil-den sanata, sanayiden dine, bilimlerden doğaya her nesne bir ilişki ağı içinde yer alır. Beyazperdede bu bağlamda, hayatın birebir kopyası değil, ama içindeki imgelerle deşifre edilmiş,

açılmış ya da sınırlandırılmış ideal halidir. Çünkü sinema dünyası ile idealleştirilmiş tinler, Olympos tan yeryüzüne inerler. Her film bu açıdan ölümlü tanrıların oyun alanıdır, oyunlarını ölümsüz insanlara oynadıkları

§ 147

Beyazperde gerçek bir medyumdur, tarihsel kişiliklerin ruhları orada dirilir ve bize eksik kalmış mesajlarını iletirler. Elbette bu özgür dünyanın kapısı öcülere de açıktır. Bir propaganda veya bir karalama kampanyası aracı olarak kullanılan beyazperde aynı zamanda karşıtının da niyetlerine açıktır. Herkes dilediği filmi o perdeye yansıtmakta özgür olduğu gibi izleyici de izleme konusunda özgürdür. Sinemanın bu yönü demokrasiye en açık belirlenimdir.

§ 148

Hollywood filmlerine baktığımızda senaryolarına zemin olan dört kaynak keşfediyoruz. Bugün bunu irdeleyen, ortaya koyan kitaplar, kaynaklar ve çalışmalar var: Yunan, İnkı, Hint ve Yahudi mitologyası. Modern mitler olarak izlediğimiz tüm filmler, aslında eskilerin bir tekrarıdır.

§ 149

Hollywood filmlerinde, bir ritüel gibi sürekli tekrarlanan hareketler, sözler, klişeler az önce yukarıda değindiğim iki kaynaktan besleniyor. Bütün bunların tek bir anlamı var: O da sinemanın ciddi bir epistemolojik çalışma alanı olduğu. Daha ideal bir biçimde söyleyecek olursak sinema; estetik, etik ve

lojik ilkeler ışığında disiplinler arası bir tin bilimleri çalışması aslında ve bu çalışmanın ilk ve ana ayağını senaryo dünyası teşkil ediyor.

§ 150

Sinema, fenomenoloji dünyasında öznelere aşan kolektif tinlerin iletişim alanıdır. Halkı halkla terbiye eden Meddah'ın canlandırma yaparak anlattığı anlatıda olduğu gibi, edimsel olarak kendimizi var ettiğimiz bir izlettir. Sinema bize gerçeği değil ama ideal gerçeği uyanık bir düşünce yapısı içinde verir. Bunu da ideal karakterler eşliğinde sunar.

§ 151

Beyazperdede son dönem damgasını vuran DC ve Marvel Comics uyarlaması filmler, az önce sözünü ettiğim kaynak zeminin en somut kanıtlarından biridir. Her biri Yunan, Yahudi, İnka ve Hint mitlerinden esinlenerek diriltilmiş bu süper kahramanlar aslında birer sembolik kişiliklerdir.

§ 152

Sinema için yönetmenin dünyası denir. Yönetmen olmazsa sinema bir hiçtir, nasıl ki tiyatrodaki özsel olan oyunculuk ise, sinemada da belirleyici olan ister uzun ister kısa ister başka türlerde olsun özsel olan yönetmen ve onun bakış açısidir.

§ 153

Her senaryo bir kurgudur. Bu kurgu eğer kaynağını Tin in tarihselliğinden alıyorsa oyunda Tin in yazgısı olarak tecelli eder. İmge-Simge ilişkisine göre tecelli, kavramı açar ya da örter. Senaryo yazarken bilincin aşka düşüp Tin le bağ kurması ya da öznenin kendini geri çekmesiyle tecelli yerini zuhurata bırakır. Zuhurat beklenmedik, ansızın ortaya çıkan olgulardır ve imge başlangıçta zuhur eder ancak süreçte simge olarak tecelli bulur. Bu yüzden töze ait zuhuratlar, senaryo metninin sürprizleridir.

§ 154

Sinemada devindirici töz, her defasında kendini perdenin arkasında gizleyen senaryodur.

§ 155

Senaryo demek yalnızca replik ve hareketlerin yazılı olduğu metin demek değil; mekan, zaman, kişiler ve konunun zorunlu sahneler zincirinde bir anlam bütünlüğü, eksiksiz bir yapı sunmasıdır. Bu yüzden senaryo kendinde a priori bir değer taşır. A priori diyorum, çünkü yaşamın içinde çatallanan bahçede sonsuz senaryolar vardır, verili ve dolaysız. Senarist, bu verili alandan dilediği meyveyi koparıp yiyebilir, hayat ağacı hariç çünkü hiçbir senaryo henüz bitmiş değildir.

§ 156

Bir senaryo metni salt geniş zaman kipinde ortaya çıkar. Çünkü olmakta olan şimdinin olumsuz ırasına göre kurgulanır. Her bir an bir şimdinin tüketilişidir.

§ 157

Metinde hayat bulan imge ilişkileri, o imgenin dilde hayat bulduğu sözcüğün köklerinde aranırsa, iimge-simge (kavram-olgu) birliği kurulur.

§ 158

Senaryo metnini var eden üç temel unsur; devinen-konu (özne-nesne), devindiği zemin (zaman ve mekan) ve devinme-biçimi (hareket ve replik) dir. Bu unsurlar olay örgüsü içinde metnin yapısından pay alarak konuya katılırlar.

§ 159

Bir senaristin şeylere isim verirken, öz-biçim ilişkisini göz önünde bulundurması özsel önem taşır. Genelde filmlerdeki karakter ve isimlerin anlamları, onlara biçilen rollerle sıkı bir bağıntı içindedir. Bu yüzden senaryo yazarken oluşturduğumuz karakterler birer tindir. Senaryoda hiçbir şey rastlantısal değildir. Olamaz da çünkü onu bir özne bir erek bağlamında yazmaktadır ve o özne, yazma ediminde kendi kurgusuyla bir ilişki içindedir. Nasıl ki doğanın yasaları gibi tinsel, tarihsel ve iktisadi yasalar vardır, senaryo metninin de başka parametrelerle iletişim halinde kendine özgü bir oluşum yasası vardır. Bir imge, senaristin beyninde oluştu mu o imgenin zorunlu açılımı, senaryonun akışını ve senaristin bilinci belirler.

§ 160

Sinema tinsel ve disiplinlerarası bir sanattır. Mitoloji çalışmaları, sanat, dinsel örneklemeler, felsefe ve bilim disiplinle-

rini birlikte çalışmak, imgeyi açığa çıkarmada ve onu çözümlemede kolaylık sağlar.

§ 161

Buradan sinemanın simyası olarak tanımlamaya çalıştığım senaryoya bağ kurarsak eğer, senaryo yazımında da her şeyin belirli bir erek doğrultusunda kaleme alındığını görürüz. Yani senaryoda rastlantısallığa yer yoktur. Her şey belirli bir zorunluluk silsilesine göre var olur. Her ne kadar biçim olarak senaryo yalındır desek de içinde boşluğa yer verilmeyen tek yazı türüdür. Senaryo metni boşluksuz yaratılır. Çünkü devim devam etmelidir. Son ana dek, içinde barındırdığı soyut veya somut bütün öğeler arasında var olan her hangi bir boşluk, devime son verir ve bu kopukluk senaryoyu verimsizleştirir. Ama şeyler ancak boşluk olduğunda devinebilirler, öyleyse senaryoda şeyleri devindiren boşluk yazının eterik ıssızlığıdır ve bu engin ıssızlığın üzerinde senaristin tini hareket eder.

§ 162

Senaryo göstergebilimseldir. Tüm yapıyı bir üstdil aracılığıyla yeniden üreterek açıklamayı amaçlar. Replikler ve hareketlerin yanı sıra her sembol bir anlamlı bütünü oluşturur.

§ 163

Senaryo metninde yer alan isim ve tanımlar, konuyu açımlandıran İmge ile örtüşmelidir.

§ 164

Ne olursa olsun şeyler öz olarak belirli bir nedensellikle sahnedirler. Senaryo nedensellik zincirinin şablonudur.

§ 165

Bu açıdan senaryo, sinemanın olmazsa olmaz tözüdür.

§ 166

Senaryo bir yazınsal simyadır ki her şey orada asılları ile var olur. Orada ideal tipler eksik bir edimsellikle yer alırlar.

§ 167

Sinema filmi izleyicide bireysel dönüşümü içinde bir uyanışı amaçlar. Senaryo bu uyanışın dizgesini kurgulayan bir projedir.

§ 168

Sinema ikiyüzlüdür. Bir yüzüyle yaşama, diğer yüzüyle ölüme işaret eder. Ve insanoğlu ise seçimlerinde özgürdür. Dönüşüm özgürcedir.

§ 169

Dönüşüm yaratacak olan senaryo Logos tan pay alan imgedir.

§ 170

Ateş, kendi gerecini tüketir ve söner ve kendi küllerinden kendini yeniden yaratansa Doğu nun imgesinde hayat bulan Anka Kuşu gibi.

§ 171

Hegel e göre sanat, hakikatin maddenin içinden parlamasıdır. Bu görüşe göre Hegel sanatları sembolik, klasik ve romantik olarak sınıflandırmıştır. Birincisinde madde baskındır ve tin güçlkle görünür, örneğin: Mimari. İkincisinde tin maddeden

biraz daha özgürleşmiştir ve dengeye ulaşır, örneğin: Heykel-tıraşlık. Bir insanın ifadesi, acıları mermer aracılığıyla vücuda getirilir. Üçüncüsü de romantik denilen ve tinin kendisini maddeden tamamıyla özgürleştirdiği sanatlardır. Şiir bu kategoriye örnek oluşturur.

§ 172

Sinemanın ereği de Güzel Olan ı diriltmek ve onda kendini Tin olarak bilmektir. Kendini bilen Tin kalıcılık ilkesini sine-mayla olumsuzlar. Çünkü ölümsüzlük, sanıldığının tersine kalıcı olmayan bir kavramdır.

§ 173

Rol üretilir, hayata salınır. Rolde hayat bulan senaryonun özüdür ve bu öz hikayenin açılımıdır, bu yüzden tüm öykü-deki karakterler her zaman tek bir İnsan ın olgunlaşma sürecini anlatır. Tümü tek bir imgeye bağlıdır başka bir deyişle.

§ 174

Konu bir filmin hem yapısı hem de eşiğidir. Film izleyiciyi eşikte tutabilmeyi becerebiliyorsa bir başyapıttır. Başyapıtlarda tinsel varlıklar estetik bir şiirsellik kazanırlar. Çünkü bu tür filmlerde mitos dirilir. Bunun nedeni senaryonun rituslara göre kurgulanmış olmasıdır. Ritus nedir? Mitosların anahtarlarıdır. Zaman, Mekan, Kişi ve Konu bu anahtar kategorileridir. Zaman filmin nicel belirlenimidir. Sahnede ikiye ayrılır. İlki sahneye özsel olan dolaysız zamandır ve kendinde nesnel güneşi içerir. Güneş batmamışsa Gün dür ve batmışsa Gece dir. Bu özsel zaman filmin devindiği ilkedir, zemindir.

Gündüz olur, gece olur ve bir gün. İkinci zaman filme nesnelliğini kazandıran Tarihtir. Bununla filmin hangi dönemde geçtiğini anlarız ki bununla mekan belirir. Mekan da tıpkı zaman gibi iki kıpıda kendini ele verir. İlki sahneye özsel zamansallık ile dolaylı bağıntı içindedir. İç ve dış olarak, filmi devindiren ikinci ilkedir. Ancak mekan kendinde dolaylı belirlenimdir. Bu yüzden senaryoda olduğundan farklı olarak sahnede önce mekan belirir. Başlangıç karanlık olsa bile arı belirlenimsizlik ilkin belirli yokluk kipinde arı niteliktir. Onu belirli kılansa kendiyile dolaysız ilişkisidir ve eğer mekan, belirli bir mekan olmayıp, zamanı belirlemiyorsa İç, zamanı belirleyebiliyorsa Dış tır.

§ 175

Senarist aşkın bir zaman kipinde çalışır. Bu algılanan kyros akışı aslında imgenin kendi zamansallığıdır ve insanda rüya alanına düşer. Düşler zaman-dışıdır. Düşler genelde gece görülür ama düşümüzde zaman olarak geceye çok az tanık oluruz. Daha çok gece diye hissedilen karanlıktır ya da evrik anlamda düşte duyumsadığımız gündüz aslında aydınlıktır. Tıpkı ana rahmindeki bebeğin gece ve günü hep aynı ılık durumuyla algılaması gibi.

§ 176

Filmlere özgünlüğü veren senaryodaki biçimsel yaratıcılık değil, ona özsel olan kurgunun alt anlamıdır. Alt anlatım gerçekte tek bir sahne ve onun ereksel açılımlarıdır.

§ 177

İmgeyle dolup taşan tek bir sahne bütün bir filmi anlatabilir.

§ 178

Yazıda varlaşma sürecinin ilk ve öznel ayağını, evrensel kıpı olarak yazı oluşturur. Yazı, senaryonun özüdür. Yazının doğasını, edebiyat içinde şekillenen kültürel biçimlenişinden çıkarıp, onu varlıksal ve epistemolojik bağlama oturttuğumuzda karşımıza önemli bir düşünürün yazı ile ilgili ontolojik yaklaşımı çıkar. İbn Arabi'ye göre varlık yazıda (rakim) en somut gerçekliğine ulaşır. Yazı olarak yazı, doğası gereği, Tin'in düşüncesinden doğar, tinsellikte şekillenir ve yine Tine döner.

§ 179

Bu yüzden senaryoyu, diğer yazım türlerinden ayırarak Yazı'nın ontolojik ve epistemolojik birliğinin kurulduğu bir görüngü dünyası olarak görüyorum. Harflerden oluşmuş eterik bir dünyada kendi üzerinde devinen Tin, her sahnede kendini kendinde ve kendi için bilmekte ve kendi-başkasının tininde mitsel kişiliğe bürünmektedir.

§ 180

Artık Tin, kendi menkıbesinin kahramanıdır, tanrısallığı deneyimleyen değil, ama deneyimleten olarak İmge'nin kendisidir, kendini kurtaran değil, başkasını kurtuluşa erdirenidir. Öyle bir kendi ki onda her birimiz, kendi kişiliğimizden bir parça sezinleriz. Bu sezgi bizi onunla evrenselde devinmeye zorlar. Sinemada tin, özdekten özdek yoluyla kurtulur.

§ 181

Beyaz perdenin kahramanı aslında melek gibi cinsiyetsiz, ne kadın ne erkek ama her ikisi de olan bir proto-tiptir. Bu yüzden izleyici kadın ya da erkek, bu proto-hero da kendini bulur. Senaryoda bunu belirleyen en temel imge, kahramanın insanda var olan ortak mitselliği paylaşmasıdır. Çünkü onun kahraman olduğu işaret edilir, bunu bir tek biz ve karşıt ilke (düşman) bilir, ama o henüz bunun farkında değildir. O kendini bildikçe, biz kendi doğamızın farkına varırız. Kendimizi bildikçe de kahramanı daha iyi anlarız.

§ 182

Bir imge, Tin yoluyla görünüşe çıkar. Bu imge senaryodan gösterime, beyazperdeden de bilince nüfuz ederek özneyi belirli durumundan olumsuzlar. Bu olumsuzlama maddeyi Tine, Tini de maddeye dönüştürür, onu kendi arzusuna tabi kılar ve yönetmenle oluşturduğu topluluk aracılığıyla onu daha yüksek bir tinselliğin tamamlayıcı unsuru haline getirir. Ama insanlar çoğu zaman akılcı olmayan bir şekilde ve ihtirasların egemenliği altında hareket ederler. Tin amaçlarına ulaşmak için işte bu ihtirastan (örneğin onu somutlaştıran yönetmenler den, yapımcıdan ve oyuncudan) yararlanacaktır; buna hile denir.

§ 183

Hile en eski alışkanlıklarımızdan biridir ve insana özseldir. Doğada hiçbir varlık hile nedir bilmez, insan dışında Çünkü bir tek insan, kendi ile ve çevresiyle çelişen bir varlıktır.

Çünkü özünde düşünce vardır. Hilenin tarihi bu ilişki biçiminin mitsel bağı ile başlar.

§ 184

Her kültürün temelinde mitler vardır. Mitler, özdeğe içsel tinin, tin olarak tine yansımasıdır. Mitler dile ve algıya geldiklerinde sahip oldukları anlamdan farklı ve giderek karşıtı olarak belirirler. Bu açılım hileli bir anlatım biçimine bürünür. Burada dilin yapı bozumcu karakteri kendini gösterir. Bir imge dile geldiğinde kendi olmayan olarak betimlenir ama betimlenen şeyin ta kendisidir. Algı bu ayrımı olumsuzlar. Bu yüzden algıdaki ikilik dil için birliktir. Sinema bu yüzden dilin algısıdır. Senaryo ise bu algının zeminidir. Dil, düşünceye mabet olmakla algının da doğasını belirler. Algıda biçimler düşünce verileriyle alışılagelmiş bir halde bulunur. Filmin ya da her hangi bir sahnesinin algısı da o filmde ya da sahnede edimsellik kazanan dil belirler.

§ 185

Burada bir konuya dikkat çekmek isterim. Mit ve vahye dayalı kelimada ortak bir özellik vardır. O da belirli bir özneyi kendine muhatap almasıdır. Ancak mitos ile vahy arasında şöyle bir fark vardır. Vahyde mitosun arketipal özelliği olumsuzlanır, o şimdiye ve buradaya kaydırılır ve dirimsellik bulur. Yönetmen de sahneyi çekerken belirli bir özneye bürünür, onun gözünden izler ve senaryodaki mitosunu sanki vahyi aktarır gibi aktarır. Burada metin-çekim diyalektiği gerçekleşir. Çünkü metin, kendinde bir çekimdir ve kendini çekimle

olumsuzlar. Onun bu belirli yokluğu, çekilen nesnede içerilir. Çekilen nesne metnin dışbiçimidir artık. Bu dışbiçim, henüz soyuttur, ona somut nesnelliğini yönetmenin hilesi verecektir. Hile diyorum, çünkü yönetmen hile ile kavrama görsellik verir ve böylece kavram, yeniden bir imgeye dönüşür. Bu imge, bir kendi olmayan kavram olarak başka pek çok kavramla bağıntıyı gösterir. Bu yüzden her film, tıpkı başka pek çok metinler gibi yoruma açıktır.

§ 186

Diyalektik * yasa hileli bir yasadır. Çünkü bir şey kendi iken aynı zamanda başkasıdır ve başkası iken kendisinde kalandır. Senaryoda bu yapı determinist bir kalıpla şekillenir. Var olan yapı, tüm detaylarıyla dışvarlık biçimine indirgenmiş olan İmge de kendini özgürce sergiler, karşıtına devinerek.

* Hegel in Diyalektik üzerine sözleri bizi daha çok aydınlatabilir: Diyalektiği gerektiği gibi anlamaman ve tanımanın sınırsız önemi vardır. Genel olarak tüm devininin yaşamın ve varolan tüm etkinliğin ilkesi odur, çünkü diyalektik olumluyu salt olumlu olarak kabul etmez, ama onun kendinde hem kendisi hem de karşıtı, kendi olumsuzu olduğunu anlatır. (Hegel, Mantık Bilimi). Diyalektik kavramın zorunlu devimidir, karşıtını dışlayan soyut, analitik, yalıtılmış özdeğin değil. Ama özdeğin kendisi bir kavramdır ki, karşıtı olarak biçim ile birlik içinde alındığında kendini belirleyen, ayrışan, tüm somut evreni oluşturan tözdür. Dahası, diyalektik çıkarsama bize özdek kavramını uzay ve zamanı zorunlu olarak kapsayan itme ve çekmenin birliği

olarak gösterir. Bu karřıtlığı kapsaması onu bir soyutlamanın üzerine yükselten, onu somut kavram yapan yandır ve bu yolla ussaldır. İnsan kendinde us olarak Doğada ortaya çıkmadan önce de doğa yasaları işliyordu. Doğa bu yasalar ya da ussallıklar temelinde açnarak, gelişerek ve evrimleşerek kendisinin en eksiksiz biçimi ve en son ereğı olan insan bedenini ortaya çıkarmıştır. İnsan da, Doğa ile karřıtlık içinde Tin olarak gelişim süreci içindedir, çünkü kendindedir, bir gizilliktir ve en eksiksiz ve en tam anlatımına özgürlüğünde varacaktır. İnsan bedenseldir, fizikseldir, özdekseldir. Ama tüm bunlarda olmaktan çok düşüncesinde, duygusunda, duyusunda insandır. Çünkü insan olmak doğal olmak değıl ama tinsel olmaktır. Bunu yadsıyan her öğreti özgürsüzlük öğretisidir, çünkü insanı özdeğın zorunluluk dünyasına sınırlar.

§ 187

Sinema aslında kendinde ve kendi için senaryolararası (metinlerarası) bir disiplindir. Hile, senaryo yazımında sembolik anlatımın çok yorumlu bir karaktere bürünmesinden kaynaklanır. Bu da izleyicide keşif yapma yeteneğini uyandırır. Bu yüzden bir film senaryosu bir tek imgenin farklı yorumlarından yalnızca biridir.

§ 188

Senarist simyadaki tuz ruhu gibi karřıt uçları bağlayıcı orta terimi temsil eder. Bu yüzden senaryonun imgesi, senaristin bilincinde bir temsil olarak belirir.

§ 189

Gördüğüm bir rüyayı olduğu gibi arkadaşşıma anlatabilirim ya da bir kenara yazabilirim. Yazdıklarımı başkasına okutabilirim ama biri çıkıp ben de aynı rüyayı görmek istiyorum derse, bunun için yapabileceğim çok fazla bir şey yoktur. İşte senaristin işi bu olanaksızlıkla başlar. Yönetmen ise öznel bir rüyayı herkes için kılar. Yönetmen de bir ressam gibi aç, perspektif, ışık vb. etmenleri kullanır, bir mimar gibi sahne mabedinin her detayını ölçer, biçer ve oyuncu adeta bir heykeltıraş gibi karakterin duruşuna tinsellik katar.

§ 190

Sahnedeki simgeler gerçekte birer cümledir. Şeylerin kendi dilleri olduğu gibi kendine özgü bellek süreçleri de vardır. Özellikle ilk Sahne filmin ana önermesini veriyorsa, senaryo sağlam bir başlangıç yapmış olur. Öyleyse her sahne, bize bu önerme ile ilgili bir şey keşfettirmelidir. Çünkü imge keşfin kaynağıdır aynı zamanda.

§ 191

Yönetmen kendinde izleyicidir. Sıradan bir izleyici değil. Üzerine düşünen, kendi üzerine katlanan bir oyuncudur, kendini olumsuzlamış bir senaristtir. Böylece senaryodaki karakteri oynayacak ruh yönetmende şekillenir. Oyuncu bir golem gibidir. Yönetmen ona metnin ruhunu aktarır. İzleyici beyazperdede metinde dirilen Tini izler. Öte yandan kavram olarak oyuncu kendinde izleyici imgesini taşır.

§ 192

Senaryoyu felsefenin yanı sıra diğer disiplinlerle ilişkilendirmeme gelince, birçokları için bu, sanki senaryo yazımının felsefi ilkeleri üzerine derin düşünme gibi algılanabilir ama böyle bir hataya düşmekten sakınırım çünkü felsefenin kendisi yaşamın bir senaryosudur zaten. Yaşam kurguldur, her anlama ve biçime açık bir dizgedir. Bu yüzden senaryo yazımına felsefe özseidir. Bunun tüm yazın biçimleri için aynı olduğunu söylemek doğrudur ama senaryo dışındakilerde belirli bir güçlük çıkar, o da okurun anlaması amaç edinildiğinde (felsefi romanı kastetmiyorum ama romanda felsefe yapmaktan söz ediyorum) kavram, kavram olmaktan çıkar. Oysa senaryo bir okur için yazılmaz, görünümüne çıkmak için yazılır çünkü senaryo yazımında asıl olan ya da Türkçe konuşursak özsel olan, başka bir deyişle onun nitel belirlenimini belirleyen kavram ilişkidir. İlişkiler kavrama uygun kurgulandığında senaryo amacına ulaşır. Çünkü ilişki her şeye özsel olandır. Ve şeyleri bu ortak öz bir arada tutar.

§ 193

Senaryo yazımına imgelem yetisi eşlik eder, yazılacak olan önce imgelemde şekillenir. Roman, öykü, düz yazı, deneme, şiir vb. yazı türlerinde belirleyici ıra öznel veya nesnel tasarımların belirleyiciliğine dayanırken senaryoda, imgenin özgür ilerleyişine olanak tanınır. Senaryoda mekan-zaman , hareket-betimleme , kişi-diyalog üçlüsü felsefede Tanrı, Evren ve Tin üçlü dizgesine benzetilebilir. Varlık, mekan ve

zamana denk düşer. Başlangıçtan bu yana, her şeye özsel zemin teşkil eden bu tözsel oluş durumu, hareket ve belirlenimler olarak dışlaşır, öyleyse ikinci kıpıda evren olarak karşımıza çıkar. Eş deyişle mekan, harekete dönüşür. Mekan, harekettir. Bunu dediğimizde şunu demiş oluyoruz, sahne durdurulmuş zamandır ve mekan içinden geçer. Oyunda her hareket mekan ve zamanla özsel olan ve olmayan yanlar olarak bağıntı halindedir. Örneğin mekan bir çalışma odasıysa (başka bir hareket değil ama) imge kendini o mekanda hareket olarak ortaya koyar, bir çalışma atmosferi ki içinde diğer tüm hareketlere ilgisiz kalarak belirli bir dildir. Öyleyse oyuncu hareketi gerçekleştirirken mekanda beliren imgenin haline (ya da diline) bürünür. Öyleyse mekan hareket eder, bu hareket özneyi yaratır. Özne hareket eder demiyorum, hareket özneyi belirler. Öyleyse oyundaki özne, mekanı içselleştirdiğinde hareket kendiliğinden oluşur. Bu yüzden başka hiçbir yazım biçiminde gerçekleşmeyen bu olgu, senaryo yazımında kendini sahnelerin betimlemesinde gösterir. Oyuncu, senaryoda yazılı bir hareketi gerçekleştirirken mekana dil verir ve mekandaki imgeyi içselleştirdiği ölçüde hareket tinsel olarak ortaya çıkar. Hareketin tinselliğinden (sinema bağlamında diyorum) taklit yapmayı değil, o olmayı anlıyorum. Diyelim, oyuncu rol gereği bir kafeteryada çay içmektedir. Orası bir kafeteryadır, bir ev, bir restoran ya da bir lobi değil. Kafeteryadır, kendi atmosferi vardır, özsel ilişkileri vardır. Bu özsel ilişkilerden biri veya bir kaç da oyuncunun ya da oyuncuların orada bulunma nedenleri ve amaçla-

rıdır. Öyleyse hareketin şekli bellidir, ama oyuncu bu harekete henüz dışsal gibi durur. Öyleyse önce mekanı içselleştirmeli ve kendini hayali bir taklit duygusundan kurtarıp imgenin gerçek görüntüsüne getirmelidir. Burada oyuncunun ruh yeteneği devreye girer. Senariste düşen ana şablona uygun imgeyle ilgili hareketi betimlemesidir. Yönetmen imgenin atmosferini kurduktan sonra oyuncu imgeye hayat verecektir.

§ 194

Mekan kavram olarak özsel bir simgedir. Nasıl ki yaşam ana rahmindeki muğlak bir mekanda başlangıcını yapıyorsa, düşünce de başlangıcını arı belirlenimsizlikle, arı düşünsel uzamla yapar. Hepimiz için bu katıksız mekan, kendimizi o mekanla özdeş algıladığımız dolaysızlık durumudur. Katıksız diyorum, çünkü bundan kendi ile dolaylı olanı anlıyorum. Sonraki tüm yaşantımızda bu kavram, kılık değiştirerek karşımıza çıkar, çünkü kendisi saltık olarak devimdir. Öyleyse yönetmen her sahneye bu katıksızlığı yükleyerek ilerler.

§ 195

Bir taşa baktığımızda gördüğümüz salt bir cisimdir. Oysa o cisim olmaktan öte baştan sonra bir nedensellik zincirini anlatır. Elimden bıraktığımda düşer, bu düşme edimi, kavram olarak o taşa içseldir. Yoksa düşmezdi. Taş düşerken üç şeyi özsel olarak gerçekleştirir: Önce kendini olumsuzlar, duraganlıktan düşme edimine geçer; sonra edimde kendini olumsuzlar ama bu olumluma da başkanın olumsuzlamasıdır ki dü-

şerken başka birçok şeyi iter; sonuçta kendini ilk ve ikinci kıpıda ortadan kaldırır ve yeni bir şey olarak ortaya koyar. Başlangıçtaki taş ile düşmüş olan taş aynı taş değildir artık. Nedensellik burada yerini başka bir kavrama bırakır, erekselliğe. Taş kendinde devinen bir mekandır. Ama taş bilinç taşımadığı için tinsiz sanılsa da Hegel in doğa felsefesinde belirttiği gibi Taşlar bile Tin diye haykırır çünkü Tin doğaya içkindir. Senarist bir taşta baktığında ondaki tinselliği yazıya aktarır ve ondaki şablonu keşfeder. Bu taş, başka taşlardan ayrılır, tılsımlı bir nesne haline gelir onun elinde.

§ 196

Bugün Türkiye de senaryo yazımı felsefi gelenekten ve buna bağlı şablon çalışmalarından yoksundur. Çünkü senaryo yazımı eğitiminde senarist bilinci, arı düşüncenin kaynağında yoğrulmamıştır, imgelemi henüz özgür değildir. Kuşkusuz senaryo yazmanın olmazsa olmaz yazım teknik ve kurallarından bahsetmiyorum. Bu konu başka bir şey, bunun eğitimi başka bir şeydir. Bir metin yazılır ve onun çekim aşamasına gelinceye dek belli dışsal kurallara uyması beklenir. Senariste belirli sınırlarda ilerlemesi salık verilir. Senaryo böylece bir edimsellik sürecinin ilk kıpısıdır. Kişi eyleminde senaristtir ama projeye ve temaya uygun davrandığı sürece somut senaristtir. Genelde bir yazardır, daha doğrusu bir metin yazarıdır. O bir imgesel şablona hizmet etmekle ürünü tüm diğer ürünlerden kendini kolayca ayırır, böylece senaristin de tüm diğer mesleklerden ayrıldığı bir gerçektir. Ama senarist so-

nuçta ürünüy le bir emek ortaya koyar ve o emek artık bir metadır ve senaristten bağımsız bir nesnedir. Burada eski bir atasözünü anımsamakta yarar var: Ellerinizle ürettiklerinize tapmayın! Bir senaristin anlaması gereken, bir oyunu yazanın yazarın kendisinin değil, imgenin özgür isteğı olduğudur. Ancak böyle olduğunda senarist yalnızca bir araç olarak kavramına uygun davranır. Bu bilginin sezgisi toplumlarda senaryoları filmlerden daha değersiz kılmaya itmiştir.

§ 197

Bir senaryonun kalite seviyesi onun tinsel derinliğı ile ilintilidir. Senarist salt yazmayı bilen ya da film den anlayan biri değildir, onun uzmanlığı şablonlar, eş deyişle evrensel veriler, kavramlar, imgeler ve giderek bunların bir dizge içinde ilişkilendirilmesidir. Bu dizgeye senaryo dilinde tema diyorum. Aristoteles, Plotinos, Descartes, Spinoza, Bacon, Kant ve Hegel gibi en başta birer felsefeci edasıyla yola çıkar senarist. Wittgenstein, İbn Arabi, Jung, Derriada, Sartre vs. gibi psikanalist, yapı-bozumcu ve varoluşçu gibi davranır. Senaristin bilinci Platonik bir hayalhanedir bir yandan da; imgelem yetisi spekülatif çalışır. Duyguları ve replikleri ayırt eder ve sonunda katarsisi amaç edinir. Kuşkusuz, Sokratik doğurtma yöntemini kendinde uygulayabilen imgenin derinliklerine Diyonisus gibi dalabilen ve Pitagoras gibi iyi bir yapı kurucu olmalıdır, Freud gibi bilincin alt katmanlarını çözebilmeli, Nietzsche gibi dışvarlığın yanılgılarını, bilincin eksik edimselliğini nihilize edebilmelidir. Marks gibi metadaki fetiş mührü

görebilmeli, Jung gibi bilinçdışının kolektif dünyasına bağ kurabilmelidir. Heidegger gibi belirli varlık ile kendi için varlığın zamandaki görüngüsünü kavramış olmalı, Wittgenstein gibi önerme yapılarının özündeki tasarımsal diyalektik yapıyı deşifre etmiş olmalıdır. Keşfettiği ideaları senaryoya sindirmelidir ki karanlık beyin mağaramızdaki imgelem perdesine yansıyan gölgeleri izleyen bizleri hayalin derinliklerinden geçirip gerçeğe buluşturabilsin. Gerisi imgenin dizgesini algının diline dönüştürecek olan yönetmenin işidir. Oyuncu bu algı dili uzanında devinen edilgin tindir. Edilgin Tin, Havva gibidir. Tanrısal düzenin devindirici ilkesi onda yansır. Adem - Havva Yılan Elma olmaksızın hikaye başlamaz.

§ 198

Mitos, imgeye dışvarlıkta özgürleşme olanağı tanır. İmge bu yolla bir sanat yapıtıdır artık. Devinen Işık Heykeller galerisinde yerini alır.

§ 199

Senarist yazarken belirli bir varlık deneyimi yaşar. Bir yazardan, bir şairden, bir sanatçıdan ya da bir bilim insanından farklı olarak senarist, yazarken açığa çıkarmaya çalıştığı imge olumsuz bir ırada bilincine eşlik eder ve bu yolla özne olarak kendi olmaya son verir. Senaristin yokluğunda imge yazıda sahnelere dönüşür; Varlık biçiminde özdeğin kaba tasarımıından tinin özgür latif kavramına ulaşılır. Tin bu süreçte kendini bir film şeridi gibi izler. Her anında pekinliğinin doyumuna ulaşır. Bu pekinlik geçmiş, şimdi ve geleceğe yayılır.

Son sahneye geldiğinde başlangıcın imgesi -tanrıça İsis gibi- yüzündeki peçeyi kaldırır. Böylece senarist, oyunun önsözünü sonuna yerleştirir.

§ 200

Böylece imgenin metinde dirilmesi ile başlayan, perdede tecelli bulması ile son bulan ussal ve tarihsel görüngü alanına geçilir. Bu alan İzleyicinin temaşa edeceği Tin in seyri ile kapanır, bir bilinçli seyir ki (seyri süluk) izleyici, sinemanın dirimli mabedi haline gelir.

§ 201

Bundan böyle bu dirimli insan mabedinde zaman ve mekan birer karakter misali ortadan kaldırılır, ondaki mitsel akış yakalanır. Böylece kısa film mantığına geçilir.

§ 202

Tin, kısa filmde kendi ile ansal tanışıklığını yokluk bilincine taşıyarak bu özdeşliğin arı estetik kavramını ortaya koyar. Kısa film senaryosu bu yüzden doğrudan imgenin tüm çıplaklığını sergileyen metindir.

§ 203

İmge, salt kendinde Sahne dir ve Sahne, algının diline göre kurulur. Tüm oyun tek bir sahnenin ileri bölümlenişlerinden meydana gelir. Tüm karakterler tek bir karakterin iç, dış, ilk ve son olmak üzere Tin in görüngü dünyasında kazandığı biçimlere serimlenişidir.

§ 204

Konu imgenin tarihidir. Replikler imgenin ilişkileri, hareketler imgenin betimlemeleridir. Zaman tüm blup bitene ilgisiz yandır. Ancak yine de imgenin sezgisini zaman akışı verir. İmge, mekana yayılır. Zaman ve mekan birliği kurulmuş imgede, sahne özneyi dışlaştırır.

§ 205

İmge dilde gerçekleşir. Düşünce de görünür.

§ 206

İmge sonsuzdur. Kökeninde varlığın dolaysızlığı vardır. Senaryonun konusunu bu ilk, kökensel imge belirler. Buna yazınsal arketip de denebilir.

§ 207

İmlenen bir şeySimgenin gerçekte neyi imlediğini anlamak için simgeyi başlangıcına götürmek gerekiyor. Şöyle ki güneş, dilde ya da sembolde, geriye götürüldüğünde onun aslında bir aşkın ışımayı dile getirdiğini anlarız. Aaşkın ışımanın

§ 208

Replikler, hareketler, mekanlar, olay örgüleri arasındaki bağlantılar yazınsal bir kozmos yaratır. Bu yazınsal kozmos, gerçek hayattan esinlenilmişse kendinde değerinden daha yüksek bir değere taşır. Atatürk ün hayatı filme aktarıldığında onun kendinde taşıdığı değerden daha yükseğine tanık oluruz. Çünkü sinema, Atatürk ü kendinde değil, kendi için de ortaya koyar. Seanryo bu anlamda kendi için imge nin açılım alanıdır, tam anlamıyla bir konsantrasyon sürecidir.

§ 209

Ölü gelin veya dul kadın Biri tinin öldürdüğü kökensel doğası, diğeri tinin yenildiği kökensel doğası Doğaya yabancılaşan tin, sürgüne gönderilen tin, kendiyile savaşıyan tin, aşka düşen tin vs Bunlar insanlığa ait ortak süreçlerdir.

§ 210

Senaryo yazmak metinlerarası bir uğraştır ama yaşamla sembiyotik bir bağı vardır. Onunla yaşamın özüne ulaşırım. Bir öz ki orada biri binyıl sonraya kavuşur, diğeri bin yıl sonraya, bir diğeri de bin yıl geridekine savaş açar, ya da onunla uzlaşır.

§ 211

Tarih bilinci tarihsel kişiliklerle olay ve olgular arasında metinsel-imgesel bağlarla kurulur. Kişi-imge; konuşan eylem. En iyi replikler tarihsel olanlarıdır.

§ 212

Sahne imgenin semboller bütünü olarak dışlaşmış biçimidir. Sembol, imgenin örtüsüdür. Semboller ilişkide açığa çıkar, böylece imge bu ilişkiden özgürleşir. Bu onun tamamlanış sürecidir. Bu yüzden bütün bir oyun aslında ilk sahnenin açılımından başka bir şey değildir.

§ 213

Eğer sahne önceki ve sonraki sahnelerde imgesel bağı kuramıyorsa, oyuncunun edimi soyut ve bağsımsız kalır. Tıpkı her hangi bir şehri, bağlamı olmadan gezen biri gibi, yolculuk

boyunca karşısına birçok sahne çıkar ama bir bağlamı yoksa gezdiği yerden tinsel haz alamaz. Öyleyse bağlam, sahneler arası bağ; hatıradır. Yalnızca bir yerde doğmuş olmak o yeri görmüş olmaya yetmeyeceği gibi. Genelde bir filmde abartılı bulduğumuz her sahne için gerçek hayatla örtüşmüyor deriz. Oysa gerçek hayat dediğimiz şey birbiriyle örtüşmeyen pek çok ilişkiler örgüsüne sahiptir. Bizim gerçeklikten anladığımız o şeyin bize inandırıcı gelmesiyle ilgiliyse aslında gerçek değildir, bir yanılsamadır ve olması gereken ideallikten uzakta olduğu için hoşumuza giden bir davranış olduğunda da tıpkı bir film gibi deriz. Bu yargılar sinemanın törebilimidir. Töre-bilimsiz sinema, yaşamla bağ kuramayan sinemadır. Yaşamla bağ kuran sinema ise tinsel bir edim olduğundan yaşamı da kapsar. Tıpkı etiğin insanın doğal davranışlarını aştığı gibi.

§ 214

Konu sona yaklaştıkça devinen her şey bir belirli yokluğa taşınır. Genelde haz aldığımız bir filmin imgesini yakalayamayız. Yazarken imgeyi kendinde ne ise o olarak ortaya koymak, onu daha çok içine yaydığı unsurların ilişkilerinde açığa çıkarmak daha kolaydır. Resim sanatı kavramı gereği, imgeyi yakalamakta güçsüzdür, ona yazının biçimleri içinde şiir yaklaşır. Senaryo bu bağlamda imgelerle ilerlediği için aslında kavramsal bir şiir gibidir. Çünkü senaryoda yazı; zaman, mekan, özne ve konu biçimlerine bürünür ve bunlar, sahnenin bütünselliğinde imge olarak dışlaşır. Mutluluğun resmi çizilemez ama filmi çekilebilir.

§ 215

Her imgenin bir sonsuz kendi hikayesi vardır, onun ortaya çıkması olası bir senaryodur. Bu onun simyasıdır. Konu imgede gizlidir. Bir senaryo imgedeki gizli konunun açığa çıkma sürecidir. İmge, bir devimdir ki sahnede üçe ayrılır. Zaman, mekan ve özne olarak İlkinde özsel olan oluştur, imge zamanın tininde kendini gösterir: Geniş Zaman. Çünkü senaryoda imge genişler ve her edim şimdinin bu genişleyen anında olup biter. İkincisinde simgedir ve mekanın tininde kendini gösterir: Belirli bir burada vardır ve her edim bu belirli burada olup biter. Üçüncüsündeyse özsel olan repliktir ve karakterin tininde kendini gösterir ve her edime bir mimik eşlik eder. Konu bu üçlünün birliğinde belirir. Tür, imgenin bu üçlü ilişki içinde kanadığı halidir.

§ 216

Hal, imgenin kendi içine belirli bir durumda yansımasıdır ki mimiklerde kendini gösterir. Türü belirleyen en temel kavram mimik olarak imgenin halidir. İmgenin kendinden kendine bakmasıdır. Böylece imge, tinselliğini öznenin mimiklerinde bulur. Mimik aynadır, aynada yansıma yoksa senaryonun ruhu yok demektir.

§ 217

İmgeden Kavrama olan süreçte ara kıpılar konu bölümlerini oluşturur. Özdeşlik, içe yansıma, karşıtlık, çatışma, ortadan kaldırma, saklama, belirme, birlik Bu kıpılar bir senaryoda

olay örgülerini belirleyen mantıksal kategorilerdir. Tür ne olursa olsun, bu kıpılar konunun dinamiklerini belirler.

§ 218

İmgeyi temsil eden bir ana karakter vardır. Bu karakter tüm diğerlerini kendi nefsinde taşıyandır. Karakterin kendisi ismi ile müsemma olmalıdır. En temel bölümlerin toplamı dördtür: Sadakat: Karakterin sadık olduğu kişi, nesne ve olay. Bu ilke ana karaktere güç verir. Adalet: Karakterin eylemi adalet üzerindedir. Yolundan saparsa sadakat ona gerçeği hatırlatır. İkili aydınlanma: Karakter aydınlanırken başka şeyi, nesneyi, olayı ya da kişiyi de aydınlatır. Cesaret: Ana karakter cesaretini adaletten alır.

§ 219

Ana karakter aynı zamanda öykünün sonuç bilgisidir ama amaç değil.

§ 220

En dramatik sahneler insanın (roldeki karakterin) insana (izleyiciye) ayna olduğu anlardır. Yapılan tüm eylemler tek bir amaca hizmet eder: İnsanın kendi özüne dönüşüne.

§ 221

Senaryoda herkes haklı olduğu için sahnede var olan her şeyin ve herkesin replik hakkı doğar. Metin sahneyi betimlerken orada özellikle bulunmasını istediği bir nesne veya durum varsa bunun anlamlandırılması da trajedidir. Çünkü trajedinin özünde efsaneler vardır ve efsaneleri efsane yapan en

temel özellik var olan her şeyde bir anlam ve bir tinselliğin yüklü olmasıdır. Trajedide, insanın ölümlü ve ölümsüz yanları evlenir.

§ 222

İmge kendinde a prioridir. Ortaya koyulan her şey en ideal biçiminde imgededir, hatta eksik kişilik bile en eksiksiz eksik-kişilik olarak orda yerini alır.

§ 223

Yazıda, imge ve dilin (simge) tözü buluşur. Bu töz oyununda yaratılacak her karakterin olduğu gibi olay örgüsünün de hamurudur.

§ 224

İmge için özne nesne ilişki erek töz ilinek öz - biçim kategorilerinden her biri birer öz belirlenimidir. Bu yüzden her öz belirlenim bir karakterde tecelli eder.

§225

Doğaçlamada imge koşulludur.

§ 226

Koşulsuz imgenin anlatım kazanması için diyaloglara gereksinim vardır. Çünkü söz, imgenin sürekliliğini sağlar ve imge oyun boyunca kendini sözde ne kadar saklamayı başarmışsa o kadar anlam bütünlüğü kurulur. Bunu salt görsellik ve efekt (sesleme, etkileme) sağlayamaz ama bu kütleye bilinç de eşlik etmelidir. Replik bize imgenin bilincini sunar ki bu Tin dir ve Tin i ancak Tin konuşturabilir.

§ 227

İmge bir mittir. Mit ise uyandırılmayı bekleyen bir güçtür. Onu uyandırmak için hareket gerekir. Senaryoda hareketlere ritüel eşlik etmiyorsa, bir anlam ifade etmez. Her hareket öyle bir sunum kazanmalıdır ki filmi izlediğimizde bizde de aynı imgeyi uyandırmalıdır.

§ 228

Karakterde uyanan mit, artık karakterin has sıfatıdır.

§ 229

Ana karakterin etkin sıfatı, onu tamamlayan edilgin bir sıfatla buluşur. Aynı şekilde etkin ve edilgin sıfatın buluşmasından karşıt güç belirir (yin-yang). Bu karşıt güç insanda nefis olarak belirir. Karakterin nefsi, metinde karşıt bir karakterde kendini ele verir.

§ 230

İmgesi haz veren bir son, kahramanın ölümü bile olsa bir mutlu sondur. Çünkü ebedi dönüş mitosuna gönderme yaparak karakterini bengi mutluluğa uğurlar.

§ 231

Senaryo yazımında bir ileti sapması (dekomünikasyon) gerçekleşir. Gündelik her hangi bir edim, bir işaret tinsel bir algıya kaydırılır, bilincin kopuk, ansızın beliren, süresiz görünüşleri bir anlamlandırma sürecine bağlanır. Böylece gündelik ve kurgul hayat birliğe gelir, bu birliktelikte artık her şeyin bir anlamı vardır. Böylece tikel bir insanın portresinde

bile herkes kendi yolculuğunun derinliğini gözlemler. (İnsan insanın aynasıdır.)

§ 232

Son çözülmeye senaristin tını, kurduğu yapının Tını ile son sahnede buluşur. Oyun, Tının kendini Tin olarak bilme serüvenidir, mitsel tarihi vardır, yazıda varlaşmış bir kendilik olarak gelenektir. Bu serüven boyunca saltık imgesiyle mücadele içinde olan Tin, ancak onun draması yoluyla kendini gerçekleştirir. Drama, kendinin kendi başkasında kuruluşudur. Bütün gayesi kendinin mutlak eksiksizliği ile vuslattır. Öyle bir vuslat ki bu birleşimde Tin kendini olumsuzlar, karanlık ışık tarafından emilir, kendi içine geri çekilir ve perde açılır. Böylece kendi içine gömülen imge dile gelir. Ve her şey yine bu istekle başlar, krallığının sonsuz tahtına kurulan Mutlak Güzellik, senaristin gönlüne kurulur, artık yeni oyunu senarist değil ama ondaki tin yazacaktır:

*Taşa da gönülden yücelere,
Işk yine de aşkıdır kendisine*

Kaynakça yerine

Kavramsız bir yapı ve yapısız bir kavramsallık kurulamayacağından şu iki düşünürü kaynak olarak göstermek zorundayım. İbn ü'l Arabi ve Hegel. Doğunun ve Batının düşünce sistemlerini kapsamlı dizgeleriyle temsil eden bu iki usta düşünür, çalışmalarında Yazı'nın estetik varlaşmasını dizgeleştirdikleri gibi edimsel olarak tinselliğinin oyun yönüne de değinmişlerdir. Onların dizgelerindeki vizyon, bir süreçtir ve bu süreci ben senaryo yazarken metnin şablonlarında ve öykülemelerde kullanmayı denedim.

Bugünün modern dünyasında bu iki insan olmadan bir felsefe ve felsefesiz bir sinema yalnızca kuru bir gürültü ve vizyonsuz bir görü olacaktır.

*İkinci baskı
Nisan 2010
Cihangir*

OKURA ÖNSÖZ (İKİNCİ BASKI)

Bu çalışmanın çıkış noktası, senaryo yazımında başarmaya çalıştığım şeyin sonucudur. Bir oyun metninin ontolojik gayesi, imgenin kendine tanıklık ettiği görünüşe çıkmasıdır. Ama aynı imge görünüşe çıkar çıkmaz epistemolojik bir ortamda buluverir kendini; etimoloji, fenomenoloji, yorumbilim, göstergebilim, anlambilim, ruhbilim vb. gibi disiplinler yalnızca kendinin bir tekrarıdır. Kavramın kendi kendisiyle bu özsel bağıntısı, duyusal gerçekliğin bir perde ve bu perdenin ardında da bir mana dünyasının yaşandığı sezgisini uyandırır bilinçte. Mana açıldığında izleyici ete kemiğe bürünen Tinin tanıklığına yükselir. Böylece imge öğrenilemez ama onun gerçek tanıklığıyla açığa çıkabilir, tıpkı bir annenin bebeğine karşı şefkatinin açığa çıkması gibi.

İkinci baskı vargı: Yaşamın simyasıdır sinema. Ayrımlaştırır, birleştirir elemanlarını en katıksız olanı bulmak için ve bir araya getirirse de sahneleri yeniden dirimsellik çıkmaz içinden çünkü eksiktir tinsel bağ.

SİNEMASIZ FELSEFE FELSEFESİZ SİNEMA

Türk sinemasının kendine özgü yapıtlar üretememesinin nedeni, özellikle sektördeki tarafından, yeterli bütçelere sahip olamamaya yorulur hep. Oysa bu en pahalı boyalara sahip olunamadığı için güzel tablolar yapamamak veya çok yüksek kaliteli kağıtlar bulunamadığı için iyi roman yazamamakla eşdeğer bir yanılgıdır. Ermiş Dziga Vertov un dediği gibi: Filmleri kameralar çekmez, filmleri insanlar çeker! Bizim endüstrinin bu anlamda en büyük eksikliği bir sinema felsefesine sahip olmamaktır. Pespaye iş filmleri ile anlaşılması güç sanat filmleri arasında kendini sıkışmış hisseden Türk sinemacısı bu nedenledir ki genellikle kolayca kaçmakta ve kendi kültürel birikimi hangi yana meylediyorsa o alanda ürünler ortaya koymaya çalışmaktadır.

Oysa sinema başka bir hayattır. Bambaşka kuralları, karakterleri, diyalogları, ortamları her şeyi bambaşka olan bir hayattır. Gerçek hayatta olamayacak birçok durum sinemasal hayatta oldurulabildiği içindir ki sinema gelmiş geçmiş tüm sanatlar içinde insanı en çok etkileyeni ve kitleleri peşine takıp sürükleyeni olagelmıştır. Bu nedenledir ki sinema için üretilecek felsefe de gündelik hayat için üretilecek felsefelerden çok farklı olmak, çok farklı amaçlara hizmet etmek konumundadır. Ve sanırım bu nedenledir ki bizim sinemamızın felsefesi üzerine kafa yoran, bu alanda eserler ortaya koymaya kalkışan çok hem de ÇOK az insan çıkmıştır.

SİNEMANIN SİMYASI SENARYO başlıklı ve *İmgeden simgeye, simgeden gösterime epistemolojik-ontolojik bir kavram arayışı* altbaşlıklı çalışmasıyla Kaan Demirdöven bu alanda öncü bir çalışma ortaya koyarak ve üstelik de bu çalışmasını yayımlatmayı başararak, hatta hatta bir de ikinci baskı yaptı-
rarak gerçek anlamda üstün bir başarı ortaya koymuştur.

Kitabı okuması için verdiğim bazı arkadaşlarım, ki bunla-
rın arasında senaristler ve yönetmenler de vardı, genel olarak
bu kitabın zor okunur olmasından şikayet ettiler. Halbuki
Kaan Demirdöven felsefe okuma alışkanlığı neredeyse sıfır
düzeyinde olan bir millete hitap ettiğini baştan bilmenin
öngörüsüyle düşüncelerini aforizmalar biçiminde ortaya
koymayı seçmişti. Bu çok bilinçli seçim besbelli ki zor oku-
nurluk engelini baştan aşmayı hedefleyen bir girişimdi, ama
bu kitabın asıl okuyucu kitlesi olan profesyonel senarist ve
yönetmenlerimiz bile aynı şikayette yine bulundular. Niyet
belli olunca bahane bulmak kolaydır Ancak kitabın girişinde
şöyle yazıyordu: Bu kitabı herkese yazdığımı söyleyemem,
yalnızca bazılarınız için yazıyorum. Sonuçta bu kitabı oku-
maya niyetlenen birçok insan çıktı.

Anadolu Tin'inin güncel sinema üzerindeki olası yansı-
malarından tutun da senaryonun özdeksel niteliklerine, film
izlemenin ritüel yönünden özelliklerinden tutun da
Hollywood filmlerindeki çizgi roman uyarlamalarına, tasav-
vufun senaryolar üzerinde yaşatılabilecek uygulamalarından
tutun da Doğu ve Batı bilgelerinin farkında olmadan ortaya
koydukları senaryo lara kadar her alana değinen ve çok

önemli bir birikimi zekanın imbiğinden geçirip aforizmalar halinde sunan SİNEMANIN SİMYASI SENARYO okunmak dışında, üzerinde ciddi ciddi düşünülmesi gereken bir kitaptır.

SABRİ KALİÇ

Senarist

13.5.2010

Mecidiyeköy

KAAN DEMİRDÖVEN

Sinemanın Simyası

Senaristin Yolu

Aforizmalar

§ 1-§ 232

Senaryo nedir? Nasıl incelenmelidir ve nasıl yazılmalıdır? İşte, sinemanın sonsuz yaratıma açık alanı... Senaryonun içerik zenginliği sınırlarının tanımlanmasını zorlaştırdığı gibi, gündelik yaşamımızda bizi her düzeyde kuşatan bir kavram olmasının da nedenidir. Günümüzde, sinema artık bazı aydın meraklılara, eğitimcilere veya sektörün profesyonellerine özgü bir alan değildir. Sinemayı tanımak ve onu insanlığın gelişiminin tarihsel bağlamıyla bütünleştirmek için gerekli bilgiye sahip olduğu andan itibaren herkes sinemacı olabilir. Bu açıdan, yazarın özenle vurguladığı üzere, "Kendini arayan insana vizyon sunan sinemadır." Ancak sinemanın yapıta dönüşmesi için senaryonun yaratıcı imgesine ihtiyacı vardır.

Yaşananların, tasarımların, öykülerin ve hayallerin tüm reproduksiyonları senaryo kavramının gelişerek demokratikleşmesini ve beyazperde aracılığıyla neredeyse herkese ulaşmasını sağlamıştır. Dolayısıyla bazı yapıtların diğerlerinden çok tanınarak, küresel anlamda popülerlik kazanması tesadüfi değildir. Aynı zamanda, bugün sinema, belkemiği senaryo tikanıkları nedeniyle tekdüzelik tarafından yutulma tehlikesiyle karşı karşıya gelmiştir. Bu özerklik krizi teknolojik olanaklar ya da oyunculuk ile belli bir düzeye kadar indirgenmeye çalışılsa da senaryo yöntemleri ve eleştirisi yapılmadan uzun vadede çıkılamayacağını kanıtlamıştır.

Senaryo, tekniği, tarihi ve inceleme konusu olan yapıtlarıyla disiplinler arası bir alandır. Tam da bu nokta da "Sinemanın Simyası" , senaryonun farklı disiplinlerden beslenişini gözlemsel ve deneysel örneklerinin bütünlük içinde derlenip okuyucuya sunulması görevini yerine getirerek hem literatür ve hem de okuyucusu için bir "ikler geçidi" sunarak, var olan eksikliği gidermiştir.

Senaryo sinemanın devindirici tözü olabilir mi? Senaryo, "Sinema"nın, "Yazıda Varlaşma"nın ve Hegel'in "Anı Mantık" çalışmasının neresinde? Dahası her senaryo özünde bir ve aynı kavramın yeniden anlamlandırılması olabilir mi?

Demirdöven ikinci baskısını yapan kitabında, Rumi'nin "Fihi ma Fih" deyişinden yola çıkarak sinemanın temel taşı senaryoyu "İçimizde olan her şeyin içindeyizdir" diyerek din, tarih, felsefe kavramlarının ışığında popüler kültür örnekleriyle bağdaştırarak bu soruların ve fazlasının yanıtlarını arıyor. Farklı bakış açıları ve disiplinlerin birlikteliği doğasında olan sinemanın senaryo açısından farklı kavram ve kuramlar ışığında incelenmesi açısından bir ilke imza atan yapıt, sinemayı salt "Kültürel bir etkinlik" olmaktan çıkarıp, us, tin ve maddeden geçerek "Simya"ya, senaristi "Sımyager"e ve senaryoyu da bu büyümlü yolculuğun "Mabedi"ne dönüştürüyor. Ve sadece sinemaya ilgi duyanları değil tarihin başlangıcından bu yana tüm insanlığı ilgilendiren önermenin kökenini araştırıyor:

"Ya gerçek karşısını da kapsıyorsun..."

Uzman Sanat Tarihçisi Bengi Başaran



es
YAYINLARI

Osmanağa Mah. Osmancık Sokak

No: 7/4 Kadıköy / İSTANBUL

Tel : 0216 414 591 2

Faks : 0216 414 59 13

e-mail : esyayinlari@esyayinlari.com



9 785065 664077