

# Yeni Bir İmge Biçimi Olarak Nöro-İmgenin Olanaklılığı *Inception* Filminin Şizoanalitik Okunması

Meral Özçınar

Uşak Üniversitesi İletişim Fakültesi

<https://orcid.org/0000-0002-0606-6305>

[meral.ozcinar@gmail.com](mailto:meral.ozcinar@gmail.com)

Öz

Deleuze, nörobilim ve nörobilim ile ilgili çalışmaları felsefe ve özellikle görsel sanatlar için model ve araç olarak gören çalışmalar yapmıştır. *Chaiers Du Cinema* dergisinde yayınlanan söyleşi de "Beyin ekrandır" sözüyle nörobilim ile ekran kültürü arasındaki ilişkiyi işaret eder. *Zaman-İmge* kitabında ise bu önermeyi nörobilimle; ekran, film ve kamera arasındaki ilişkiyi ortaya koyarak sürdürür. Bu çalışma, Deleuze'un söz konusu önermesinden beslenen ve bunu daha ileriye taşıyan günümüz dijital ekran kültürüyle birlikte, geliştiği düşünülen nöro-imgenin, hareket-imgenin ve zaman-imgenin ötesinde üçüncü bir imge tipi olarak önerilmesini tartışmaktadır. Christopher Nolan'ın *Inception* filminin şizoanalitik okumasını yaparak nöro-imgenin zamansal boyutlarını ortaya koymakta ve bunun Deleuze'un zaman felsefesi içindeki yerine dair yorum üretmektedir. Nöro-imgeyi tartışmamıza olanak sağlayan sosyopolitik değişimleri inceleyen çalışma, günümüzde nörosinema kavramsallaştırmasının nedenlerini araştırmakta ve bu perspektifin sinema teorisine katkısına odaklanmaktadır. Nöro-İmge sınıflandırması günümüz sinemasını anlamada bize nasıl bir perspektif sunar?

**Anahtar Kelimeler:** Nörosinema, Hareket-imge, Zaman-imge, Nöro-imge, Nolan Sineması.

■ ■ ■ ■ ■

Makale Geliş Tarihi: 27.03.2021 ■ Kabul Tarihi: 07.07.2021

<http://ilefdergisi.ankara.edu.tr>

ilef dergisi ■ © 2022 ■ 9(1) ■ bahar/spring: 203-228

Araştırma Makalesi DOI: 10.24955/ilef.1039865

# *The Possibility of Neuro- imaging As a New Image Form*

## *A Schizoanalytic Reading of Inception Movie*

*Meral Özçınar*

*Uşak Üniversitesi Faculty Of Communication*

<https://orcid.org/0000-0002-0606-6305>

[meral.ozcinar@gmail.com](mailto:meral.ozcinar@gmail.com)

### **Abstract**

Deleuze has done studies that see neuroscience and neuroscience studies as models and tools for philosophy and especially the visual arts. In an interview published in the journal *Chaiers Du Cinema*, he points to the relationship between neuroscience and screen culture with the phrase "The brain is the screen". In the *Time-Image* book, this proposition with neuroscience; continues by revealing the relationship between screen, film and camera. This study discusses to be suggested the neuro-image, which is thought to have developed with today's digital screen culture, fed by Deleuze's aforementioned proposition and carrying it forward, as a third image type beyond movement-image and time-image. By making a schizoanalytic reading of Christopher Nolan's *Inception*, the study reveals the temporal dimensions of the neuro-image and produces an interpretation of its place in Deleuze's philosophy of time. The study, which examines the socio-political changes that allow us to discuss the neuro-image, explores the causes of the neurocinema conceptualization today and focuses on the contribution of this perspective to the cinema theory. How does the neuro-image classification offer us a perspective in understanding contemporary cinema?

**Key words:** Neurocinema, Movement-image, Time-image, Neuro-image, Nolan Cinema

• • • • •

Received: 27.03.2021 ■ Accepted: 07.07.2021

<http://ilefdergisi.ankara.edu.tr>

ilef dergisi ■ © 2022 ■ 9(1) ■ bahar/spring: 203-228

Research Article DOI: 10.24955/ilef.1039865

Deleuze, *Cahiers Du Cinema* (1986) dergisinde yayınlanan söyleşisinde “Beyin ekrandır” ifadesini kullanır. Bu ifade oldukça sıra dışıdır; ifadenin sıra dışılığı, ilk kez böyle bir ifade kullanılmasının yanı sıra; sinema ile nörobilim arasında bir ilişki kurmasıdır. Aynı söyleşide dilbilim ve psikanalizin sinemayı anlamak için yararlı bir perspektif sunmadığını bunun tersine beyin ve moleküler biyolojinin sinemayı anlamak için daha yararlı olduğunu belirtir. Deleuze bu bakış açısına paralel olarak psikanaliz ve nörobiyoloji arasındaki fark üzerinde durur. Bu nedenle, elektriksel sinaps, beyinsel network, rizom, molekülerlik ve organsız beden arasında ilişki kurar. Deleuze, nörobiyolojiyi sadece algısal ve bilişsel bilimlerin süreçlerini incelemek için bir yöntem olarak değil, aynı zamanda varoluşun ve felsefi yöntemin açıklanması için kavramsal ve analogik bir yöntem olarak görür. Bu nedenle, beyinden bahsettiğinde beyni biyolojik bir varlık olarak ele almanın yanı sıra onu aynı zamanda film teorisi gibi alanları anlamaya yardımcı olabilecek sezgisel bir araç olarak kullanır. Deleuze “beyin ekrandır” ifadesini hem düz hem de metaforik olarak kullanır. Teorik çapraz döllemeyle paradigmatik ve epistemolojik değişimleri anlamak için, nörobilim ve biyolojiden kavramı ödünç alır (Deleuze ve Guattari 2004, 17). Deleuze felsefesi için nörobiyoloji, kavramsal bir nesnel ilişki biçimi sunarken aynı zamanda bilinçdışını bir dil gibi yapılandı-

rılmış olarak gören psikanalizden de bir çıkış olanağı sunmaktadır. Bu nedenle özellikle son dönem çalışmalarında Guattari ile birlikte yazmış oldukları *A Thousand Plateaus* metninde nöroanatomiye yeni hareketleri incelerler ve bunun felsefi bir düşünce modeli için öncül olduğu saptamasını yaparlar. Bu bağlamda “rizomatik yapı” kavramının beynin yapısından çıktığı ve bunun Deleuze çalışmalarında ne kadar önemli bir yere sahip olduğu vurgulanabilir.

Deleuze, beyinden bahsettiğinde hem biyolojik varlık olarak hem de sanat ve film teorisi gibi disiplinleri anlamaya yardımcı olabilecek sezgisel bir araç olarak görür. Bu nedenle, Deleuze’ün “beyin ekrandır” söylemi hem gerçek hem mecazidir. Nörobilim ve biyolojiden ödünç aldığı kavramları yani nörobiyolojik düşünce ile paradigmatik epistemolojik düşünceyi karıştırıp aynada yansıtır (Lambert 2008, 27-38).

Bu bağlamda, son dönemde gelişmekte olan nörosinema alanı; Deleuze’ün nörobiyoloji ve felsefe arasında kurduğu analogiyi akla getirmektedir. Paul Elliot (2010) “The Eye, The Brain, The Screen What Neurocinema Can Teach Film Theory” adlı çalışmasında, nörobilimin, film teorisiyle etkileşim içine girdiğini ve artık film teorisinin eski perspektifle sürdürülemeyeceğini ifade eder ve özellikle seyirci çalışmalarının beyin aktivitelerini ölçen nörobilimsel yöntemle birlikte tamamen değişeceğini vurgular. Elliot, söz konusu çalışmada nörosinema ile ilgili çalışmaların; Uri Hasson’ın<sup>1</sup> filmin aynı sekansını izleyen seyircilerin beyin dalgalarını inceleyen araştırmalar ile Deleuze’ün imgeler taksonomisine Nöro-İmge’nin eklenmesini öneren çalışmalardan beslendiğini vurgular. Elliot (2010) bu çalışmada; Antonio Damasio’nun *Descartes’ Error* kitabının “the body-minded brain” bölümüne referans verir. Damasio (1994), beynin doğası gereği, bedenleşmiş olması noktası üzerinde durur. Duygu ve düşünce arasında bir tür geri bildirim üzerinde işleyen bir sistemden söz eder. Elliot, Deleuze düşüncesine paralel bir şekilde beynin yapısının ağaçtan çok, çimensi (rizomatik) bir yapıda olduğunu vurgular. Elliot’un sinema teorisi için yeni bir perspektif sunacağına inandığı nörosinema ile ilgili söz konusu çalışmasında Hasson’un dışında önemli Deleuzyen teorisyenlerden

1 2008 yılında Uri Hasson ve ekibinin yapmış olduğu Neurocinematics: The Neuroscience of Film adlı çalışma; nöro-sinema çalışmalarının başlamasına kaynaklık eder. Hasson bu çalışmada; yapmış oldukları deneyin ayrıntılarını anlatır. Deneyde aynı filmin aynı sekansını izleyen insanların, beyin aktiviteleri arasındaki ilişkiyi araştırır. Fonksiyonel manyetik rezonans görüntüleme (fMRI) kullanılan çalışma, film ile seyirci ilişkisi üzerine yeni bir metot önerir. Bu çalışmada Hitchcock filmlerini izleyen seyircilerin beyin aktivitelerinin benzer tepkiler verdiği saptanır. Bu çalışmayla birlikte insan beynini anlamak için imajların gücünü ve sinemanın potansiyelini kullanmanın önemi ortaya çıkar.

birisi olan ve alanda yapmış olduğu *The Neuro Image* çalışmasıyla çok sayıda referans alan Patricia Pisters'a da referans verir.

Pisters *The Neuro Image* çalışmasında; nörobilim ve sinema ile ilgili çalışmalara felsefi bir açıdan yaklaşır. Deleuze'ün Hareket-İmge ve Zaman-İmge olarak önerdiği iki sinematografik imgeye beyni bütünüyle merkeze alan, yeni bir katmanın doğduğu gerekçesiyle üçüncü bir imge biçimi olarak Nöro-İmgeyi önerir. Deleuze Hareket-İmge'den Zaman-İmge'ye geçişi, sinemanın ruhundaki değişimi tetikleyen bazı tarihsel olayların neden olduğu üzerinde durur. Bunda ikinci dünya savaşının varlığı ve Nazi işgali etkilidir. Sinemada ise; Amerikan rüyasına duyulan inançsızlık, azınlıkların yeni bilinci, dış dünyada ve insanların zihninde çoğalan imgelerdir. Buradan yola çıkarak; ekran kültürü ve buna bağlı olarak değişen imge biçimi dolayısıyla Pisters sinemada Hareket-İmge ve Zaman-İmge kavramlarının üzerine, yeni bir imge biçimi olarak Nöro-İmge'yi önerir. Bu yeni imge tipinin ortaya çıkmasını sağlayan asamblejlar üzerine de fikirler üretir.

Çalışma; sinema ve nörobilimi birleştiren nörosinema kavramının felsefi uzantıları üzerinde düşünmeyi hedeflemektedir. Bu nedenle, Pisters'ın önermiş olduğu Nöro-İmge kavramını kullanarak *Inception* (Christopher Nolan 2010, Başlangıç)<sup>2</sup> filmini şizoanalitik yöntemle incelemeyi planlamaktadır. Deleuze kapitalizmi, şizofreniyle ilişkilendirir ve psikanalize karşı şizoanalizi önerir. Bu nedenle çalışma şizoanalitik yöntemle neredeyse bütünüyle bir uyum içindedir.

Nörosinema ve Nöro-İmge çalışmaları, bütün dünyada hem Deleuze ve Guattari çalışmaları için yeni bir perspektif sunarken hem de sinema teorisine yeni alanlar açmaktadır. Çalışma söz konusu nedenle aşağıda yer alan varsayımları araştırmayı hedeflemektedir:

- Nöro-İmge, Deleuze'ün Hareket-İmge, Zaman-İmge ayrımından sonra üçüncü bir imge biçimi olarak önerilebilir mi?
- İmgeler taksonomisine üçüncü bir imge biçiminin eklenmesi *Inception* gibi gelecek perspektifinden zaman mekân imgesi üreten filmleri okumamız için farklı bir bakış açısı sunabilir mi? Bu bakış açısı sinema teorisine nasıl bir katkı sağlayabilir?

•••

2 Film, Türkiye'de "Başlangıç" ismiyle gösterime girmiştir. Ancak bu isim filmin anlatımına uygun bir çeviri değildir. Filmin Türkçe çevirisinin "fikir ekme" olarak kullanılması gerekmektedir. Filmin Türkiye'de gösterim isminin, filmin ismine ve anlatımına uygunsuzluğu nedeniyle çalışma içinde filmin orijinal isminin kullanılması tercih edilmiştir.

Nörosinema, Nöro-İmge ile ilgili çalışmalar nispeten yeni ve oldukça sınırlıdır. Alanla ilgili yapılan çalışmaların sinema teorisine nasıl katkıları olacağına ya da daha iddialı bir söylemle nasıl bir perspektif değişikliğine neden olacağına dair yapılan az sayıda çalışmaya bu çalışma içinde de değinilmiştir. Bu nedenle çalışma *Inception* filminin Nöro-İmge perspektifinden şizoanalitik okumasını yaparak Nöro-İmge'nin Deleuze'ün imgeler taksonomisinde üçüncü bir imge biçimi olarak önerilmesi ve bunun sinema teorisine katkısını tartışmayı amaçlamaktadır.

## Şizoanaliz

Şizofreni, günümüz dünyasıyla yakından ilgilidir. Delueze ve Guattari *Anti Oedipus* (1984, 122) hastalık olarak şizofreninin nevroz ile farkına değinir. Nevrozda gerçeklik algısı bozulmaz. Ancak şizofrenide gerçeklik algısının yerine, kendi iç gerçekliği geçer. Bu nedenle Deleuze ve Guattari nevrozun günümüz dünyasını anlamak için yeterli olmadığını vurgular. Bunun tersine şizofreninin kapitalizm içindeki varoluşu anlamak için gerekli bir model olduğunu belirtir. Şizofreni, elektronik ve dijital imgelerle ilgili günümüz dünyanın varoluşunu anlamak için gerekli perspektifi sunar.

Kapitalizmi anlamak için önemli bir model olan şizofreni, aynı zamanda kapitalizme direnmenin de yöntemidir.

Bu yüzden kapitalizmi sona erdirecek özsel ve nihai bir çelişki olduğunu söylemek anlamlı değildir. Zira Deleuze ve Guattari için kapitalist sistemin diyalektiği yoktur, aksiyomatiği vardır. Kapitalizm krizlerle yıkılacak gibi görünse de, kendi sistemine yeni bir aksiyom ekleyerek krizleri aşar. Bu bakımdan asıl mesele, kapitalizmi yıkacak bir çelişki bulmak değil, kapitalist aksiyomatiği istikrarsız, karar verilemez kılacak arzu akışlarını yaratmaktır. Deleuze ve Guattari bu akışların yaratım imkanını şizofrenide görürler (Demirtaş 2017, 64).

Kapitalizm, kendi sınırlarını sürekli aşılabilir ve yeniden hayatta kalmayı başarabilir. Bu arzu akışını sağlayan şizofrenidir. "Şizofren, kapitalizmin sınırına sıkı sıkıya tutunur. Onun gelişmiş eğilimi, onun artı ürünü, onun proletaryası ve onu imha edecek melektir" (Deleuze ve Guattari 1984, 53).

Deleuze ve Guattari; *Anti Oedipus*'ta (1984) *Şizoanalize Giriş* bölümünde, aşkınsal bir zemine temellenen psikanaliz ve ağaç biçimli Batı düşünce geleneğinin yerine şizoanalitik ve çokluk'a dayalı bir oluş ontolojisi üzerinde durur. Pozitif fark (içkinlik) ve arzu ontolojisi üzerinden, aşkınsal olanı terk ederek, bilinçdışının yaratıcı ve üretici bir biçimde yeniden nasıl kurulabi-

leceğini tartışır. Şizoanalitik ontoloji, bilinçdışının oedipal arzusundan kurtularak pozitif farka dayalı olumlayıcı bir biçimde bilinçdışını yeniden inşa eder. Psikanalizdeki oedipal yapı negatif bir özelliğe sahip olduğu için, yaşamı aşkınsal bir boyut üzerinden olumsuzlar. Ancak buna karşın şizoanalitik bilinçdışı, yaşamı yeniden olumlar. Bu olumlama arzu üretimi üzerine kurulu bilinçdışını, yaşamı üretime katması ile ortaya çıkan arzunun yersizyurtsuzlaşmasına yöneliktir. Şizoanaliz, Nietzsche'nin güç istenci ve ebedi dönüş, Spinoza'nın etkin beden arzusu ve conatus ve Bergson'un virtüel oluş ontolojisi kavramlarıyla birlikte yaşamın akışına katılan bir arzu makinesidir. Deleuze, kavramları genellikle nedir üzerinden değil ne değildir üzerinden tarif eder. Şizoanaliz bir değer üretimi değildir. Bundan daha çok, yaşamın içkinlik düzleminde olumlanmasıdır. Oluşlar, çokluklardır. Şizoanaliz; ilişkiler, bağlantılar ve çokluklar üretir ve sürekli olarak yeni ilişkilerle kendi bağlantılarını çoğaltarak yaşamı içkinlik düzlemi üzerinden, erekselliğe odaklanarak olumlar. Bu bağlamda şizoanaliz, ereksellik düşüncesini ve bunun üzerine kurulan değerleri sürekli bir yersizyurtsuzlaştırma sürecine tabi tutar. Deleuze ve Guattari (1984, 2) şizofren bireyin ereksiz yürüyüşünün psikanalizin kanepesinde yatan hastadan iyi olduğunu belirtir.

Bu yüzden Deleuze ve Guattari, yersiz yurtsuzlaştırılmış akışların sınırsız birleşimi aracılığıyla imgeler üreten bir kuram olan şizoanaliz'i oedipal baskıdan kaçış yolu olarak görürler. Üretimin ve arzunun soyut akışları açısından toplumun "evrensel tarihi"ne sahip, şizoanaliz, kapitalin socius'u tarafından özbilinçli biçimde fakat her türlü yeniden yer-yurt edinmek ve üst kodlamadan kaçan bir dış sınır olarak üretilir. Deleuze ve Guattari'nin toplumsal kuramına ait mantığın, sonsuz yinelenmeye uyan bir kısırdöngü mantığı olduğu keşfedilir. Kapitalizm ve arzunun tabakalaşması, şizoanalizi üretir, fakat sadece şizoanaliz bu üretimi tanımlayabilir. Şizoanalizin ölçütleri tamamen içkindir. Şizoanaliz bir 'hakikat' modeline uyup uymadığını anlamak için eleştirel olarak değerlendirilemez, aksine, sadece bir arzu üretimini etkileyebilmesine göre değerlendirilebilir. Kanıt, olağanüstü başyapıt A Thousand Plateaus'dan gelir. Mevcut bir söylem tarzına göre anlaşılmaktan ve kayıt edilmekten kaçır (Goodchild 2005, 172).

Goodchild, şizoanalizin kapitalizmin dış sınırında üretildiğini belirtir ve şizoanalizi baskın söylemlerde kaçış çizgisi yaratabilecek potansiyelde görür. Şizoanaliz kayıt altına alınmaz ve bu nedenle göçebe olarak tarif edilebilir. Şizoanaliz ve Anti Oedipus; toplumu hiyerarşik bir yapıya indirgeyen ve farklılıkları olumsuzlayan düşünce biçimine karşı bir savaş makinesidir. Bu bağlamda şizoanaliz kendinde fark ile pozitif bir arzu üretimi olarak gerçekleşir. Olumlayıcı bir fark ve arzu ontolojisine dayanır.

Psikanaliz, bilinçdışını Oedipus üzerinden açıklarken, şizoanaliz kişisel dram ve trajedilere karşı, arzunun yersizyurtsuzlaştırma görevini vurgulayarak bilinçdışının önemi üzerinde durur.

Deleuze ve Guattari (1993, 83-84) perspektifinden kapitalizm yersizyurtsuzlaştırma hareketlerinden ayrı düşünülmemektedir. Devlete has yersizyurtsuzlaşmayı sonsuza dek aşan yersizyurtsuzlaşma kuvvetini harekete geçiren en başından beri kapitalizm olmuştur. Çünkü Paleolitik'ten veya Neolitik'ten itibaren, devlet topraktan üstün bir birlik biçimi, nesnesi, soysoplarla ve yurtlar arasında serbest bir oyun yerine zoraki bir birliktelik bütünü oluşturduğu ölçüde yersizyurtsuzlaştırıcı olmuştur.

Bilinçdışı, bastırmayla ilgili değil, arzu üretimi ile ilgilidir. Bu nedenle bir akış içerisinde düşünülmalıdır. Deleuze ve Guattari (1984) Oedipus ve negatif arzuyu kesintiye uğratar. Bu nedenle şizoid bilinçdışı tanımlamasını kullanırlar. Şizoid bilinçdışı, toplumsal bastırmanın yersizyurtsuzlaştırmasıyla arzu üretimine dönüşür ve bu arzu negatif değil, pozitif şizoid bir arzu makinesidir.

Şizoid arzu makinesi, politik göçebeliğe izin veren bir politik ontoloji kurma çabası içindedir. Deleuze ve Guattari'nin makine tanımlaması mekanik bir işleyişten çok, arzunun sürekli üretimine işaret eder. Şizoid arzu makinesi, dogmatik olandan kaçır. Arzu ontolojisinin Deleuze ve Guattari felsefesinde arzu makineleri önemli bir yere sahiptir. İçkinliğin üretimi olarak arzu makineleri, değerlerin yeniden üretimine işaret eder. Arzu makineleri bir öze sahip olmaması nedeniyle öznellekle kavranamaz; o, onu meydana getiren bağlantıların ötesinde bir şey değildir ve ne yapıyorsa odur (Colebrook 2009, 56). Arzu makineleri, şizoid bilinçdışının üretici sentezidir (Guattari 2007, 74).

Şizoanalizin yıkıcı görevi; oedipus, süperego, ego, suç, yasa, kastrasyon gibi şeylerin tam bir temizliğini yapmasıdır. Buradaki yıkıcılığın amacı yerli-yurtlulaştırmasını engellemektir. Yeniden yerli-yurtlulaştırma daimî bir baskı unsurudur. "Yıkın, yok edin; şizoanalizin görevi bilinçdışının yıkımı, tam bir temizliği tam bir küretajı vasıtasıyla ilerler" (Deleuze ve Guattari 1984, 311).

Deleuze ve Guattari'nin aklındaki yok etme işlemi, amacıyla ve sonucuyla, psikanalizin düşündüğü bir şeyden çok daha köklüdür. Zaten görmüş olduğumuz gibi, Oidipus'tan kurtulmak hem bir sorun hem de çözüm olarak ondan kurtulmaktır. Dolayısıyla Oidipus tuzağından kaçmak için ne Ödipallik-öncesi evreye gerilenir ne de ödipallik-sonrası bir evre tasarlanır. Sonuçta söz konusu olan şey, ödipal temsillerin arkasındaki ve altındaki arzunun ödipal-olmayan faaliyetini



yeniden keşfetmektir. Özünde yok etmek, yaşamlarımıza sayesinde yapı ve amaç verdiğimiz yanılısaların (yani Deleuze ve Guattari'nin terimleriyle yeryurtların) karmaşık bir kümesini feshetmenin pratik bir tarzıdır (Buchanan 2014, 171-172).

Şizoanalizin ilk olumlu görevi arzulama makinelerinin çalışma mantığı ile ilgilidir. İkinci olumlu görevi ise şizofrenik ve paranoid yatırımlar arasındaki ayrım üzerine odaklanır. Şizofrenik arzu yersizyurtsuzlaşmanın gerçekleşmesidir.

Bilinç öncesi çıkan yatırımlardan ayrıldıklarınca ve sadece onlara karşı koymaya değil, ama onlarla karşıt tarzlar içinde bir arada varolmaya muktedir olduklarıncı toplumsal sahanın bilinçdışı arzu yatırımlarına ulaşmaktadır. Şizoanalizin en genel ilkesi, arzunun her zaman için toplumsal sahanın yapıtaşı olduğudur. O her şekilde altyapıdır, ideoloji değil; arzu toplumsal üretim olarak üretimin içindedir, aynen üretimin arzulama üretimi olarak arzunun içinde bulunması gibi (Deleuze ve Guattari 1984, 348).

Şizoanaliz, oedipal imgenin ve temsillerin yıkılmasıyla birlikte, çokluğun, oluşun yaşama katılmasını sağlar ve kodsuzlaşan ve yeniden kodlamaya izin vermeyecek biçimde yersizyurtsuzlaşan bir model ile düşünme anlamına gelir.

Bu çalışmada şizoanaliz, Deleuze ve Guattari'nin günümüz dünyasını, ekranlar ve dijital imgeyi anlamak için model olarak önermesi nedeniyle bir yöntem olarak seçilmiştir. Nolan'ın *Inception* (2010) filmi; dijital imgenin, beyin ekranın ve zihinsel mimarinin iç içe düşünülmesi gereken bir film olması nedeniyle şizoanaliz bir yöntem olarak ve teorik arka plan olarak oldukça önemlidir.

## Nöro-imge

Deleuze sinema ile ilgili olarak; *The Movement Image* (1983), *The Time Image* (1985) olmak üzere iki temel metin yazar. Bu kitapların amacı sinemanın tarihini yeniden yazmak değil, sinema tarihini Hareket-İmge ve Zaman-İmge üzerinden yeniden yorumlamaktır. Deleuze, İtalyan Yeni Gerçekçiliği'ne kadar olan sinemayı Hareket-İmge sineması olarak tanımlarken Yasujiro Ozu, İtalyan Yeni Gerçekçiliği, Yeni Dalga ve Alman Bağımsız Sineması'nı Zaman-İmge sineması olarak yorumlar. Bu iki kitabı anlamının en iyi yolu okumaya Hareket- İmge kitabının sonu ve Zaman- İmge sineması kitabının başından başlamak olabilir. Zaman-İmge metni Hareket - İmge'nin krizi ve bu krizin

nedenleri ile başlar. Deleuze Zaman-İmge taksonomisine duyulan ihtiyacı Hareket-İmge'ye duyulan inancın kaybolması ve hareket imgenin krizi üzerine kurar. Bu nedenle Zaman-İmge metni büyük oranda hareket imge üzerine kuruludur. Bu çalışma, Nöro-İmge tanımlamasının olanaklılığına odaklandığı için Hareket-İmge ve Zaman-İmge taksonomisinin temel sebeplerine ve onları besleyen zaman felsefesine ve farklılıklara değinmektedir. Nöro-İmge Hareket ve Zaman-İmge ile birlikte düşünülebilir.

Deleuze'ün *Hareket-İmge* kitabının son bölümünün başlığı "eylem-imgenin krizi"dir. İkinci cildin ilk başlığı ise "hareket-imgenin ötesinde"dir. Eylem-İmge, Hareket-İmge'nin tamamını ifade eder. Bu nedenle ilk kitabın sonunda Hareket-İmge'nin krizinden söz edildiğini söyleyebiliriz. Bu bölüm açık bir biçimde Hareket-İmge'nin nasıl krize girdiği üzerinde durur. İkinci cilt ise, yeni bir imge tipini Zaman-İmge'yi ve Zaman-İmge'nin doğmasına neden olan asamblejaları açıklar. Burada son derece özet bir şekilde Eylem-İmge'nin krizi açıklanacaktır. Bunun indirgemeci bir bakış açısı içerdiğini kabul etmekle birlikte asıl amacımızın buradaki mantığı açıklayarak bunun üzerinde Nöro-İmge tanımlamasını oturtmak olduğunu belirtmek gereklidir.

Deleuze Eylem-İmge'nin büyük biçimi (Durum-Eylem-Durum (DED) ve küçük biçimi olan (Eylem-Durum-Eylem (EDE) artık bu tarz filmlere inanmamız nedeniyle krize girdiğini söyler. Bu kriz de İkinci Dünya Savaşı öncesi ve sonrasına konumlandırılır. Deleuze'e göre, sinemanın ruhu Hareket-İmge filmlerini terk etmiştir. Bu filmler halen çok sayıda kişi tarafından izlenmektedir ancak eskisi gibi o filmlere seyirci inanmaz. Sadece vakit geçirmek için izlenen filmlere dönüşmüştür. Bu nedenle artık sinemanın da seyircinin de ruhu bu filmleri terk etmiştir. Artık klasik Hareket-İmge filmlerinde olduğu gibi seyirci, bütüncül bir durumu bir eylemin dönüştürebileceğini inanmaz. Deleuze, bu krizin tarihsel olaylarının; İkinci Dünya Savaşı, Amerikan rüyasına olan inancın kaybolması ve Hollywood cazibesinin yitimi olduğunu belirtir. Artık neden sonuç ilişkisine dayalı olay örgüsü zayıflamış, amaçlı eylemin yerini başı boş gezinti almıştır. Bunların yerine sinemada klişelerin egemenliği ve büyük komplo fikrine sığınan filmler yapılmıştır. Deleuze Zaman-İmge tanımlamasını yukarıda sözü edilen tarihsel ve sinematografik koşullar üzerine inşa eder.

Hareket-İmge ve Zaman-İmge hem gerçek hem de sanal olan ile ilişkilidir ancak bunu farklı şekillerde gerçekleştirirler. Peki bu taksonomi içinde Nöro-İmge'ye gerek var mıdır? Nöro-İmge'yi Zaman-İmge'nin bir uzantısı ya da yeğinleme olarak kabul edebilir miyiz? Bu noktada Deleuze'ün zaman

felsefesiyle ilgili en önemli metinlerinden biri olan *Fark ve Tekrar*'a (2017) bakmamız zamanın metafiziksel boyutlarını ayırt etmemize olanak verir. *Fark ve Tekrar*; sanal ve gerçek sorununu fark ve tekrar açısından ele alarak, görünüşlerin, eşyaların ve yaşam formlarının farklılaşan ve tekrarlanan durumlarının karmaşık problemlerini ele alır. Williams (2003: 85) Deleuze'ün bu metinde ayırt ettiği farklı zaman sentezlerinin, zaman felsefesi için önemli bir gelişme olarak kabul edilmesi gerektiğini ileri sürer.

Deleuze, *Fark ve Tekrar*'ın ikinci bölümünde zamanın sentezleri üzerinde durur. İlk sentez, geçmekte olan şimdiki zamanın temeli olan alışkanlık üzerine kuruludur. Alışkanlık, geçmekte olan şimdinin yaşamını oluşturan zamanın orijinal sentezidir. Williams'ın (2003, 101) açıkladığı gibi, zamanın ilk sentezi, alışkanlıklar (tekrarların), daha önce yaşadıklarımıza dayanarak bir şeyin gerçekleşeceği pasif varsayımında olduğu gibi beklentilerimizin oluşmasından dolayı oluşur. İkinci sentez ise; şimdinin pasif anlamında olduğu gibi, toplu bir şekilde geçmişe doğru gitmesi olarak tanımlanabilecek arşivlerdir. Zamanın ikinci sentezi Proust'un "istemsiz bellek" modeli ile eşdeğerdir (Deleuze 1994, 85). Zamanın ikinci sentezinde Deleuze Bergson'a atıfta bulunur.

Zamanın sentezinin bu inanılmaz derecede sofistike ve karmaşık ayrımının sinemadaki yansımalarını şu şekilde görebiliriz: Hareket-İmge sinemasında önemli olan şimdiki zamandır. Flashback ve flashforwardlar şimdiki zamana dönerek sonlanır. Zamanın ikinci sentezinde ise geçmiş, içinden geçtiğimiz zaman dolayısıyla şimdiki zaman ve gelecek zaman geçmişin boyutları haline gelir. Zaman-İmge'de Bergson'un ayırt ettiği "saf geçmiş" kavramına gönderme vardır.

Bunların yanı sıra *Fark ve Tekrar*'da üçüncü bir zaman sentezi "gelecek" ayırt edilir (1994, 90). Üçüncü tekrar, ebedi dönüş olarak geleceğin tekrarıdır. Bu üçüncü sentezde, geçmişin zemini ve alışkanlığın temeli kendine döner ve henüz gelmemiş olanın geri dönüşüne neden olan evrensel bir temelsizlik olarak değişmiştir. Bu üçüncü sentezde, şimdiki ve geçmiş zaman geleceğin boyutlarıdır. Üçüncü sentez karmaşıktır çünkü sadece geçmiş ve bugünü tekrarlamakla kalmaz, bir dizi zamandaki farkın ebedi geri dönüşümünü seçebilmek için keser, birleştirir ve onlardan alıntı yapar. Zamanın üçüncü sentezinde Deleuze'ün ana referansı Bergson'dan Nietzsche'ye kayar.

Alain Resnais'in *Hiroşima Sevgilim* (1959) ve *Geçen Yıl Marienbad'da* (1961) filmlerinde geçmiş, şimdi ve gelecek zamanın iç içe geçtiği, zamanın müp-

hem hale geldiği bir durum söz konusudur. Resnais'in zamanı müphemleştirerek anlatmaya çalıştığı geçmişin travmatik etkilerinin bugüne yayılması ve şimdinin geçmişin baskısı altında kaybolup gitmesidir. Belleğin labirentleri arasında zamanın belirsizleştiği bu filmlerde temel referans zaman geçmiştir. Günümüzde dijital dünyanın varlığıyla birlikte zaman algısında bir değişim yaşanır. Pisters (2011) zaman algısında yaşanan bu değişim nedeniyle üçüncü bir imge tipini Nöro-İmge'yi önerir. Nöro-İmge'nin önünü açan Resnais'in filmleriyle birlikte zamanın iç içe geçerek müphem bir hale gelmesidir. Pisters, Deleuze'ün Zaman-İmge sineması için açıkladığı Resnais filmleri içine gömülü bir Nöro-İmge'nin varlığını, şimdi, geçmiş ve gelecek zamanın ölümün ve savaşın ebedi dönüşümü halinde geleceğin bir boyutuna dönüştüğü varsayımını öne sürer. Bu varsayımdan hareketle Pisters, Resnais filmlerinde belirli durumlarda zaman imgenin Nöro-İmge'ye dönüştüğünü ileri sürer. "Nöro-İmge'de gelecek zaman ebedi dönüşün remikslenmiş tekrarlar yapmaya başladığı spekülâtif an olur" (Pisters 2012, 145).

*Zaman-İmge* kitabında; Bergson kaybolurken, Nietzsche'nin varlığı açıkça hissedilmeye başlar. Deleuze, Nietzsche'yi 6. bölümde Orson Welles'in *Yurttaş Kane* (1941) filminde "powers of false"ın (yanlışın gücü) gücünü anlatmak için kullanır. Burada zamanın ikinci sentezinin ortaya çıkışı tartışılır. Welles ile ilgili sinema tartışması, "powers of false"ın sanatçının yaratıcı güçleri ve yeninin ebedi dönüş içinde varlığının ortaya çıkması noktaları üzerinden yürütülür. Deleuze'ün Nietzsche'ye referans vermesi *Fark ve Tekrar*'da tarif ettiği gibi üçüncü bir zaman sentezinin Nietzsche'nin ebedi dönüş kavramıyla bir arada okunması halinde Zaman-İmge'nin ruhunda yaşanan değişim ortaya çıkar. Zaman-İmge metninin 6. bölümüyle birlikte yaşanan bu değişim, zamanın üçüncü sentezini işaret eder. "Nöro-İmge zamanın üçüncü sentezidir ve gelecek zaman ile ilişkilidir. Geçmiş ve şimdinin gelecek içinde nasıl var olduğunu açıklar. Daha da ötesi her sentez bir diğerine açılır ve karmaşık bir zaman mimarisi elde edilir. Beyin ekranlarımızda böyle bir bilinçle hareket eder" (Pisters 2011, 269).

Nöro-İmge spekülâtif bir geleceğe dayanan anlatılar üretir. Geleceğin henüz yaşanmamış olması onu spekülâtif ve müphem bir hale getirir. Gelecekle ilgili belirli spekülâtif bilgiler vardır neler olacağını tahmin edebiliriz ama tam olarak bilemeyiz. Çağdaş sinema geleceğin spekülâtif öngörüsüne dayanan pek çok film üretmektedir. Bunun en etkili örneklerinden birisi *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) filmidir. Filmde; beyin makinesine bağlı kahinler anlatılır. Kahinlerin beyni gelecekte gerçekleşecek suçları saptamak

amacıyla sürekli olarak taranır. Bu sayede emniyet güçleri oluşacak suçları engellerler. Film açık bir şekilde spekülâtif bir gelecek öngörüsüne dayanır. Her an gerçekleşebilecek rastlantıların varlığı hikâyenin gücünü oluşturur. Michel Gondry *Eternal Sunshine of Spotless Mind* (2004), Duncan Jones *Source Code* (2011), Nolan *Inception* (2010), *Tenet* (2020), Bress Gruber *Butterfly Effect* (2004) Nöro-İmge sinemasına örnek verilebilir. Bu filmler genellikle karakterin beyninde geçer. Filmlerin ortak karakteristik özelliği gelecek perspektifinden düşünmeleri ve buna ilişkin hikâyeler anlatmalarındır. Söz konusu filmler, geçmiş ve geleceği yeniden montajlayarak yeni varyasyonlarını üretir.

Seyirci artık karakterlerin gözleri aracılığıyla değil, zihinleri aracılığıyla görür; bu nedenle çağdaş sinema zihin mimarileri sunar. Çağdaş kültür zamanın bu üçüncü sentezine dayanan Nöro-İmgeler üretir. Dijital kültürün erişilebilirlik kolaylığı sağlamanın zihin mimarilerinin üretiminde önemli bir payı vardır. Her şey veri tabanının bir parçasıdır ve bu bizim bakış açımızı önemli ölçüde belirler. Bugün dünya ile kurduğumuz ilişkinin ekranlar aracılığıyla gerçekleşiyor olması ilginç sonuçlar ortaya çıkarmaktadır. Beyin ekranlarımızla kurduğumuz ilişkiyi daha iyi anlamak için sinema ekranına ihtiyaç duymaktayız.

Bugün Nöro-İmgeyi düşünmemizi zorunlu kılan asamblaj olaylar neler olabilir? Deleuze ve Guattari *A Thousand Plateaus* (2004) metninde her bir yayla için belirgin tarihler verir. Pisters (2012), Deleuze ve Guattari'den ödünç aldığı yöntem ile Nöro-İmge'nin ortaya çıkışını iki olay üzerinden özetler. İlki, 9 Kasım 1989 Berlin Duvarı'nın yıkılışıyla birlikte kapitalizm ve komünizm cepheleşmesinin ortadan kalkmasıdır. İkincisi ise; Körfez Savaşı ve 11 Eylül ikiz kulelerin yıkılışıdır. Bu iki tarih doğrudan Nöro-İmge'nin çıkış nedeni olmasa da geçişin anahtar olaylarıdır. Berlin Duvarı'nın yıkılışı Doğu ve Batı Almanya'nın birleşmesine ve politik olarak yeni bir dönemin başlamasına işaret eder. İkiz kulelerin yıkılışı 2001 yılında sayısız amatör ve profesyonel kameranın önünde gerçekleşir. Kulelerin dramatik bir biçimde çöküşü, görsel olarak tüm dünyaya yayılır. Bu olay Nöro-İmge'nin ortaya çıkış şartlarını güçlendirir. Bu olayla birlikte, ABD terörle mücadele için yeni bir savaş dönemine girer. Afganistan ve Irak Savaşı patlak verir. Bu dönemle birlikte, sayısız güvenlik kamerası, taramalar, internet ağları üzerinden tanımlanan bir dünya ortaya çıkar. Algı lojistiklerinin olgunlaştığı bir dünyadan söz edilmektedir. Baudrillard ikiz kulelerin bu korkutucu ama aynı zamanda muhteşem görüntüsünün gerçekliğini vurgular.

Gerçeklik kurguyu geride mi bıraktı? Eđer öyle görünüyorsa bu sadece gerçeklik kurgunun enerjisini absorbe ettiđi ve kendisi kurgu olduđu içindir. Neredeyse gerçekliđin kurguyu ve gerçek olayların imgeleri kaskandıđı söylenebilir. Hangisinin daha akıl almaz olduđunu görmek için güya bir çekişme... Gerçeklik imgelere bir terör bonusu ve ekstra ürperti olarak eklenir (Baudrillard 2002, 28).

Baudrillard söz konusu metinde, Hollywood ve terörizmin iç içe geçmiş ve birbirinin nihai sonucu haline gelmiş olmasından söz eder.

Rossellini'nin kamerasının ikinci dünya savaşından sonra Roma'nın enkazı üstünde yeni tip bir sinemayı yakalaması gibi 9/11 Memorial From Ground Zero (David Stern, 2004) katılımcı dijital kültürle ilişkili yeni bir sinema türünü belirler. Web 2.0'nin ortaya çıkışı 9/11'in hareketliliđiyle, insanların imajların birçok versiyonunu, bakış açılarını ve eleştirilerini doğrudan doğruya bloglara ve diđer binbirortamlı (transmedial) sitelere geniş çapta yüklemeye başlamasıyla tam da denk geldi. Nöro-imge diye adlandırmayı önerdiğim yeni imgenin ortaya çıkış koşullarını sađlayan assemblages'ların birkaç konturunu görebiliriz. Medyanın katlanarak büyüyüşü, sinirbilimdeki önemli buluşların ve beynin işlevlerine yeni bakışların artmasıyla birleşti. Micheal Gazzaniga'nın (1998) eklediđi gibi bilişsel sinirbilim psikoloji bölümlerinin yerini aldı ve aynı zamanda birçok başka alana da girdi, yine bu dönemde beyin kavramsallaştırmamız deđişti; artık beyin hakkında rasyonel ve bedensiz bir yaklaşım yok. Bu yeni yaklaşımda beyin duymusal ve etkili biçimde bedenlendi ve yayıldı, duygularımıza ve düşüncelerimize olasılıklı ama önceden tahmin edilemeyen yollarla rehberlik ediyor (Pisters 2018, 136).

Dijital dönem, nörobilimsel süreç ile birlikte düşünölmeye başlanır. Bu süreci; Poul Virilio *War and Cinema* çalışmasında ve Neidich *Neuropower* makalesinde tartışır. Virilio (1989) "algı lojistikleri" kavramıyla, gerçeđin ve sinemanın yarattığı imgenin iç içe geçme durumunu açıklar. Virilio'ya göre hızlandırılmış enformasyonun işaret ettiđi önemli bir semptom, bireyin düşünen bir varlık olarak temsili deđil, insan beyni ile makine arasındaki ilişkiyi tarif eden bedensiz bir varlık olarak metaforlaşmasıdır. "Hiçbir şeyin gerçekleşmemesi buna karşılık her şeyin geçip gitmekte oluşuna" (Virilio 2003, 21) dair bir fikrin ortaya çıkışıdır. Hakikate ilişkin bu duymusal yitim, geleneksel iletişimin yıkımını işaret ederken, (bir anlamda tarihsel bir kırılmayı ifade ettiđi söylenebilir) Virilio'nun (2003) tanımlamasıyla bu dünyanın "hayalet bir uzuv" haline gelmesi halidir.

Neidich ise *Neuropower* makalesinde; beynin kültürel deđişimler sonucunda etkilenen yapısal dönüşümüne işaret eder. Televizyon, internet gibi

araçlar vasıtasıyla daha önceden tanınmayan kavramlar ana akım düşünce siteminin içine eklenir. Bu yüzden beynin potansiyeli sadece kendi statik öğeleriyle değil değişimlerin sonucu olarak da biçimlendi; sadece aksonal akışlarıyla, nöronlar ve nöral ağlar, miyelinasyon, sinaptik nörokimyasallar ve hücreler arası bağlantıyla değil, aynı zamanda eşgüdümlü salınımın dinamik cihazlarında ve zamansal imzalarla (temporal signatures) biçimlendi (Neidich 2009, 123). Neidich söz konusu çalışmada, çağdaş kültürün beyin görüntüleme teknolojilerinden yararlanabileceği hatta istismar edebileceği vurgusunu yapar. Terörist beyin aktivitesini taramak gibi faaliyetler buna örnek olarak verilebilir. Gözetim artık bilinen klasik yöntemlerin çok ötesine yani davranışsal niyet için taranan beyin ekranlarına kadar uzanır.

Günümüzde sinema, *Minority Report*'tan bu yana beyin ekranların içinde tasarlanan bir dünyayı anlatma eğilimindedir. Bu çalışma kapsamında seçilmiş olan Nolan'ın *Inception* filmi de beynin içinde gerçekleşen fikir ekme ve fikir çalma üzerinedir. Neidich'in sözünü etmiş olduğu "temporal signature" ve "temporal architecture" kavramları *Inception* filmi için de önemlidir. Nöro-İmge'nin değişen zamansallık anlayışı ve beynin zamansal imzasını *Inception* filmi üzerinden çözümlenmeye çalışan bu çalışma, felsefi olarak Deleuze'ün *Fark ve Tekrar* metnine yaslanmaktadır.

Deleuze'ün beyin, görüntü teknolojisi ve estetik etki birleşimi dikkat çekici bir bakış açısı sunar ve açılmaya ve üzerinde yorum yapılmasına ihtiyaç duyar. Bu çalışma *Inception* filmine bakarak, şizofrenik beyin ve Deleuze'ün zaman felsefesi arasında üretken bağlantılar önermektedir. Bu nedenle film şizoanaliz yoluyla yeni bir tür sinematik imaj ayırt edilip edilemeyeceğini ortaya koyma potansiyeline sahiptir. Bu anlamda film iki ayrı başlık altında incelenecektir: Şizoid Beynin Geçici Görünümleri ve Zihin Mimarileri.

## Şizoid Beynin Geçici Görünümleri

Nolan'ın 2010 yılında çekmiş olduğu *Inception* filmi, çok başarılı bir hırsız olan Dom Cobb'un (Leonardo DiCaprio) sıra dışı yeteneği üzerine kuruludur. Cobb, insan zihninin en savunmasız anı olan rüya anında zihne sızıp fikirleri çalmaktadır. Bu yeteneği bir süre sonra onu uluslararası bir suçlu haline getirir. Evinden ve çocuklarından ayrı kalan Cobb evine dönmek için bir şans yakalar. Bu şans, her zaman yapmış olduğunun aksine fikir ekmektir. Eğer başarılı olabilirse, tüm suçları silinecek ve evine dönecektir. Ancak bu sanıldığı kadar kolay değildir. Cobb ve ekibi tarafından ilk kez denenecektir. Cobb'un yeteneği ve sezgisi, fikir ekmek gibi son derece olanaksız bir şeyi

başarabilecek midir? Filmin temel sorusu budur ve bu, son sahneye kadar cevap bulmaz.

Nolan'ın *Inception* filmi, sadece nörolojik bir duruma hayali bir bakış açısı sunmakla kalmaz, aynı zamanda yaşadığımız zamanla ilgili alegorik bir şekilde okunabilir. Filmin bütün sahneleri ama özellikle aksiyon sahneleri, zamana karşı verilen bir mücadele gibidir. Birbirinden bağımsız farklı dünyalarda farklı zaman anlayışları belirir ve seyirci bunları deneyimler. Rüya vasıtasıyla sürekli değişen kurguları deneyimleyen seyirci, gerçek dünya deneyiminin ötesine geçer. Yer yer tek bir karakterin farklı zaman anlayışlarına da dahil olur. Farklı zaman algılarını bir anda deneyimleyen seyirci için filmde zaman doğrusal bir zaman değildir ve iç içe geçmiş bu grift yapı, seyircinin kaotik ortam içinde anlaşılmağı duydığı bir hayranlık olarak gelişir.

Filmde izleyici Cobb ile yeni tanışmış olduğu mimar Ariadne'nin (Elliot Page) diyaloglarında ilk kez zamanla ilgili bir ipucuna rastlar. Bu sahnede geçen diyalogda gerçek zamandaki 5 dakikanın rüya zamanında bir saate teka-bül ettiği duyulur. Zamanla ilgili bu ipucu seyircinin zamanı hesaplamasına ve olayın geçtiği süreyi anlamasına neden olması kadar bir karmaşa da yaratır. Çünkü filmde birçok kişinin rüyasına farklı zamanlarda ve farklı sürelerde giren seyirci için zamansal tahmin yapmak kolay değildir. Bir başka deyişle zamana ilişkin bu somut bilgi iç içe geçmiş olay kurgusu nedeniyle algılamayı kolaylaştıracak bir öğeye dönüşmez. Rüyada zamanın farklı oluşu filmde, rüyada beyin fonksiyonlarının çok hızlı çalışması ile birlikte açıklanır. Aslında filmde verilen bu ipucu izleyicinin zihninde insanların kendilerine özgü farklı zaman anlayışları olduğu izlenimini uyandırır. Filmin ilerleyen sahnelerinde rüya içinde rüya gibi kurgularla fantastik bir boyut alır. Bu nedenle her rüyada zaman anlayışı değişecektir. Filmde karakterlerin gerçek dünya zamanı ile on saatlik bir rüyaya girecekleri; ilk rüya katmanında bir hafta, ikinci rüya katmanında altı ay, üçüncü rüya katmanında ise on yıl kalacakları bilgisi verilir. Limbo, "Araf" adı verilen yapılandırılmamış ham rüya halinde bu sürenin elli yıla kadar sürebileceğini söyler. Her rüya katmanının kendine özgü bir süre ve zaman farkı vardır. Hafif bir ilaç ile on iki kat fark yaratan zaman algısı, etkili bir uyuşturucu ile yirmi kat etki gösterir. Filmin ilerleyen sahnelerinde zaman anlayışı git gide karmaşık bir hal alır. İzleyici için içinden çıkılması zor bir duruma doğru sürüklenir. Nolan, seyirciden problem çözmeye uygun açık bir zihin talep eder. Ancak seyirci için zamanı bütünsel bir şekilde algılamak neredeyse imkansızdır. Zamanın muğlaklığı, gerçeklik algısının kaybolmasına ve Deleuze'ün söylemiyle şizofrenik bir hal almasına neden olur. De-



leuze, kapitalizmi çözümlenecek temel metaforun gerçeklik algısının yitimine neden olması nedeniyle şizofreni olduğunu belirtir. Bu çalışmanın teorik kısmında da belirtildiği gibi şizofrenik yapı Nöro-İmge'nin belirleyici özelliğidir. Nöro- İmge'de gelecek zaman ebedi dönüşün serisel remikslenmiş tekrarlar yapmaya başladığı spekülasyon an olur (Pisters 2012, 145). Pisters Nöro-İmge ile ilgili en önemli saptamanın Nöro-İmge sinemasında kahramanların gözünden değil, zihninin içinde görmeye başlamamız olduğunu belirtir. *Inception* filmi, Pisters'ın saptamasında işaret ettiği zihinsel görmeye dair ilginç bir anlatı üretir. Filmin neredeyse tamamı farklı kişilerin zihinlerinde geçer ve farklı zihinsel mimariler ile gerçek hayata dair mimarilerin iç içe geçtiği farklı bir estetik üretilir. *Inception* filminde Penrose merdivenleri, dönen geçit, çığ dağı, sıfır yer çekimi gibi özel zaman mekân tasarımları kullanılmıştır. 360 derece dönen mekanlar, sanal gerçekliğin inşa edilmesi için kullanılır. Filmde saniyede 1000 kare yakalayabilen altı adet kamera ile çekimler yapılmıştır. Patlama sahneleri özel efektle değil, farklı bir kimyasal madde ile çevreye zarar vermeyecek şekilde gerçek mekanlarda tasarlanmıştır. Bu patlamanın içine daha sonra oyuncular özel bir efektle yerleştirilmiştir. Bu durum alışlagelmiş algıyı ters yüz etmektedir. *Inception* filmiyle ilgili *Chaiers Du Cinema* dergisinde yaptığı çözümlemede Beghin (2010) filmin zihin içinde yaşanan düşsel olanı görsel efektle değil, kurgu yoluyla üretmesi üzerinde durur. Yazıda, filmin görsel efekt üzerine yaslanmaması, minimal düzeyde efekt kullanması ve farklı bir görsellik üreterek güçlü bir etki yaptığı vurgulanır. Filmde, rüyanın düşsel mantığı keşfedilmeye çalışılırken Hollywood mainstream görselliğinin de dışına çıkılır. Nolan'ın ürettiği zihinsel mimariler, gerçek hayattaki sanat eserleri, tarihi binalar, yollar, köprülere benzer ancak onlarla aynı fiziksel ve zamansal kurallara tabi değildir. Bir başka deyişle gerçek hayatta mümkün olmayan her şey zihinsel mimari içinde mümkün olur. Cobb ile Ariadne arasında geçen mekân tasarımıyla ilgili konuşmalarda bu durum dile getirilir. Seyirci için alışageldiği mekânın yerini, fizik kurallarının alt üst edildiği farklı bir dünya alır. Gerçekliğin bozulumu anlamına gelen mekânın yerinden edilmişliği, şizofrenik bir dünya tasarımına yaklaşır.

Nöro-İmge, zamanın üçüncü sentezidir ve üçüncü sentez tekrar edilendir. Tekrar edilen ise kendisini sadece çeşitlilik ve farklılaştırmada belirgin kılar. Bu nedenle üçüncü sentez fark üretimine içkindir ve tekrarın farka dönüştüğü yerde ortaya çıkar. Deleuze *Fark ve Tekrar* (2017) metninde sadece bir şimdiki zamanın varlığından söz eder. Gelecek ve geçmiş zaman şimdiki zamanın boyutlarıdır. Üçüncü sentez yani gelecek zaman perspektifinden bakıldığında ise, şimdi ve geçmiş gelecek zamanın boyutlarından fazlası de-

ğildir. “Hareket-İmge” sinemasında belirleyici olan şimdiki zaman anlayışı Nolan’ın filminde müphem hale gelir ve gelecek zamanın içinde kaybolur. Filmde; kimin rüyasında olduğumuz, rüyada ve gerçekte hissettiğimiz zamanın farklılığı, uyku ve uyanıklık arasında sürekli yaşanan git-geller şimdiki zamanı belirsiz hale getirir. Filmin başında Cobb’un gelecekteki halini (yaşlanmış) görürüz ve bundan sonra geçmiş ve şimdi o gelecek zamanın boyutları olarak karşımıza çıkar.

Nöro-İmge’ye zamanın üçüncü sentezi özelliğini veren, dijital kültürün çevrimiçi internetle ilişkisi, veri tabanı mantığı, dijital imgenin ileri sarılabılme, remikslenme özelliğidir. Zihnin bir veri tabanı gibi işlenmesi durumu ise bizi Manovich’in (2002) hipertext kavramına götürür. Manovich zihni; imgelerin, verilerin, metin, ses ve görüntülerin aralarında yapısal bir ilişki olmadan biriktirildiği hipertext olarak tanımlar. Arayüz ve ağ üzerinden başka metinlere kolay bir şekilde geçme ve metin içinde dolaşma olarak tanımlanabilecek olan hipertext günümüz dijital dünya ve medya metinlerini açıklamak için kullanılır. Metnin sınırsızlığını ve belirlenemezliğini ortaya koyan bir teknolojidir. Metin sürekli bir biçimde yeniden kurgulanabilir. Metin sabit ve tek bir kurulu yapı üzerinden kurgulanmaz, farklı bağlamlar içinde kurgulanabilir ve bu metnin yeni anlamlar kazanması anlamına gelir. Bu düşünce postyapısalcı düşünür Derrida’nın (1999) deconstruction (yapısöküm) ve reconstruction (yeniden yapılanma) kavramlarında söylemek istediği, metin ile okuyucunun her bir araya geldiğinde farklı anlamlar inşa edilmesi düşüncesiyle paralellik taşır. İnternet ortamıyla birlikte, kullanıcı, metin ve yazar arayüzde anlamın ortak yaratıcısı olurlar. Arayüzde yazma çok katmanlı bir yapıya bürünür. Anlam sabit kapanmış ve sabitlenmiş bir yapıdan uzaktır. Hipermetinsellik, öznenin ve anlamın sabitlenmeden yoksun yapısının teknolojik ifadesidir.

Nöro-İmge’nin açık karakteri ve dinamik oluşu üretim ve karşı üretim stratejilerine olanak vermektedir. Makropolitik olanı alımlama sürecinde; mikropolitik olan makropolitik olandan etkilenir. Bu Nöro-İmge’nin şizoanalitik karakterini ortaya koyar. Bu perspektiften değerlendirdiğimizde Nöro-İmge’nin şizoanalizi yaratıcı yönü kadar onun tehlikeli boyutunu da ortaya koyar.

Pisters Nöro-İmge’nin zamansal boyutunu açıklamak için, Connolly’nin, Nietzsche’nin ebedi dönüş kavramından beslenen şimdiki zaman anlayışı olan, “zaman aralığı” kavramını kullanır. Connolly’nin nöro-ekranların (beynimizdeki fark edilmez yer değiştirme ve değişimlerin) ve nöro-felsefenin (zaman sentezleri kapsamında zamandaki aralıkların) nöro-politiklerle (kü-

çük, büyük ve dünya tarihsel yer değiştirmeler) ilişkili olduğunu gösterdiğini öne sürmek mümkündür (Pisters 2012, 219).

Pisters'ın Nöro-İmge için başvurduğu bir diğer referans ise Neidich'in "neuropower" makalesidir. Neidich (2009), beynin kültürel deneyimle şekillendiğini söyler. Bu nedenle beynin potansiyeli sadece nöral ağlar, sinaptik kimyasallar, yani zamanda salınımlar değil aynı zamanda zamansal imzalar"dır. Pisters Zaman-İmge'nin Nöro-İmge'ye dönüşümünü Neidich'den ödünç aldığı şu iki nokta üzerinde tanımlar: Aklın gözünün hassasiyetini taşıyan sanat ve nörobilimin dijital kültürle ilişkisini tanımlayan terör, savaş hassasiyeti ve davranışsal ve bilişsel denetimin sağlanması temel meselelerdir. *Inception* "fikir ekme" amacıyla zihinsel katmanlar arasında yolculuk yapmayı ve bu durumun toplumsal güvenlik açısından son derece tehlikeli olması ve buna engel olunması gerektiği üzerinde durur. Bu nedenle bir suçtur. Çünkü fikir ekme, kötü niyetli bir şekilde kullanıldığında toplumların sonunu getirebilir. Bu noktada Pisters'ın Nöro-İmge'nin şizoanalizinde sözünü ettiği Delirium sinemada bulguladığı, zihin mimarileri ve şizofrene özgü zamansal mimariler *Inception* filminin zaman-mekân anlayışına tekabül eder.

## Zihin Mimarileri

Pisters'ın sözünü etmiş olduğu nörosinemada karakterin gözünden değil, zihninin içinden görmeye başlamamız durumuna ilişkin olarak *Inception* filmi zengin bir bakış açısı sunar. Film, zihin mimarileri üzerine kuruludur. Tıpkı zaman gibi mekân da sürekli değişir. Her kurgunun kendine özgü bir mekânı vardır. Rüyalar farklı mekanlar üzerinden, rüyanın sahibinin kimliğini yansıtacak ip uçlarıyla dizayn edilmiştir. Filmde yer alan ilk rüyada (Saito (Ken Watanabe) ile toplantı yapılan sahne) da Mal (Marion Cotillard) karakterini seyirci ilk kez görür. Mal, mekânın Arthur (Joseph Gordon Lewitt) tarafından inşa edildiğini söyler çünkü mekân Arthur'un kimliğine uygun olarak tasarlanmıştır. Buradaki ayırt edici ipucu duvarda yer alan resimdir. Bu tablo 1967 yılında Francis Bacon tarafından resmedilen "*Study for Head of George Dyer*" başlıklı eserdir. Cobb, Saito'ya dönerek "Aslında öznemiz savaş öncesi İngiliz resamlara düşkün" (*Inception*, 2010) der. Burada Francis Bacon'a ve İkinci Dünya Savaşı'na dair bir gönderme vardır. Bacon İkinci Dünya Savaşı'nın yaratmış olduğu ağır sarsıcı durumun içinde resim yaparak direnmiş önemli bir İngiliz ressamdır. Bacon<sup>3</sup> astımlı bir hasta olduğu için doğrudan cephede

3 Ayrıntılı Bilgi için bkz. <https://www.francis-bacon.com/artworks/paintings/portrait-george-dyer-talking#technical-data>

savaşmaz ancak geri planda bombaların yarattığı enkazı temizlemek, ölüleri gömmek için çalışır. Bu nedenle savaşın etkileri Bacon'un resimlerinde etkili bir şekilde ifade bulur. Bacon oldukça sıra dışı kimliğe sahip bir ressamdır. Sevgilisi George Dyer, alkol bağımlısıdır. Dyer'in 1971 yılında intihar etmesi sonrasında Bacon bunalıma girer. Bacon'un eşcinsel yaşamı, Dyer ile olan sarsıcı ilişkisi seyirciye sonraki sahnelerde Mal'ın intiharıyla birlikte Cobb'un yaşadığı bunalımı anlatmak için metafor olarak kullanılır. Hayali bir karakter olarak zihinde yaşayan Mal'ın Bacon'un tablosuna bakması dikkat çekicidir.

Filmin ilerleyen sahnelerinde mekânın rolü giderek artar. Mekânların gerçek dünyadan oldukça farklı tasarlanması gerekmektedir çünkü gerçeğe benzer şekilde tasarlanması gerçeklik algısının yitimine sebep olmaktadır. Bu nedenle mekânı tasarlayacak olan kişi, gerçeğe en uzak olan mekânı tasarlamak zorundadır. Bunun en ilginç örneği filmde kullanılan Penrose Merdiveni'dir.<sup>4</sup>

Penrose, yapmış olduğu ilginç tasarıma destek istemek için Escher'e gönderir. Escher ise (*waterfall*) eserinde aralıksız hareketleri ve çıkış ve iniş kesitlerinin bitmeyen yürüyüşünü kullanır. Escher'in olanaksız ama matematiksel olarak hesaplanmış dünyasını bu tasarım başarılı bir şekilde yansıtır. Escher'in optikal illüzyonlarla işlediği çizimleri ve fantastik biçimde yeniden yorumladığı felsefi, matematiksel ve mimari ilkeleri ile tasarlanan mekân anlayışı, kaosa karşı üretilmek istenen bir düzen anlayışını simgeler. Filmde Arthur'un Ariadne'ye gösterdiği merdivenler, sonraki sahnelerde Ariadne'nin tasarlayacağı mekânın ipuçlarını verdiği kadar filmin genel olarak zihin mimarileri yaklaşımına da örnek oluşturur. Ariadne'nin tasarladığı mekanlar, merdivenin yukarı ya da aşağıya ulaşmaması, kendi içinde durması ve sonsuza kadar devam eden bir döngü ortaya koyması mantığı üzerine kuruludur. Burada *Fark ve Tekrar* metninin 2. bölümünde geliştirilen zamanın pasif sentezi fikrine geri dönmek yararlı bir bakış açısı getirebilir. Deleuze, her ne kadar sinema kitaplarında zaman anlayışını Bergson'dan alsa da aslında zaman felsefesinin özünde Hume'ün Tekrar, tekrarlanan nesnede hiçbir şey

•••

4 "Penrose merdiveni veya imkânsız merdiven, Lionel Penrose ve oğlu Roger Penrose tarafından oluşturulan imkânsız bir nesnedir. Penrose üçgeninin merdiven şeklindeki varyasyonu kabul edilir. Bu yapılamada 90 derecelik dönüşlerle yükselen (veya alçalan) bir merdiven 2 boyutlu olarak tasvir edilmiştir. Bir kişinin bu merdivenleri çıktığı hayal edildiğinde sonuçta herhangi bir yükselme ya da alçalma olmadığı hep başladığı yere döndüğü sonsuza kadar devam eden bir döngü ortaya çıkmaktadır. Üç boyutlu uzayda açıkça imkânsız olan bu merdivene Penrose merdiveni denir" (Penrose Merdiveni, erişim 20 Mart 2021, [https://tr.wikipedia.org/wiki/Penrose\\_merdiveni](https://tr.wikipedia.org/wiki/Penrose_merdiveni)).

değiştirmedeğini ancak onu düşünen zihinde bir şeyi değiştirdiği düşüncesi yatar (Deleuze 2017, 105). Tekrarı gözlemleyen kişinin zihninde bir değişim yaşanır. *Inception* filminde zamansal tekrarın yanı sıra, mekânsal tekrarı bu perspektiften okuyabiliriz. Bu aynı zamanda gerçeklik ilkesinin bozulumu anlamına geldiği için şizoid bir yapıya da işaret eder.

Cobb, mekânı Ariadne'den tasarlamasını ister çünkü kendisi kendi rüyalarında ve anılarındaki gerçek mekânı tasarlamaktan kurtulamamaktadır. Cobb'un arada kalmış ruh hali onun gerçek dünyadan kopuk mekanlar tasarlamasına engel olmaktadır. Mal'a olan takıntılı duygu durumu onun zihnini ele geçirmiştir ve sonsuz bir döngü şeklinde hep aynı mekânın ve anının içine geri döner.

Filmde mekân ile ilgili bir diğer önemli unsur ise, mekânın sürekli değişmesi ve bir süre sonra anlamayı zorlaştırmasıdır. İzleyici anlaşılabilirlik oyunu içine dahil edilir. Örneğin filmin 15. dakikasında Saito'ya karşı olan hırsızlık anlaşmasında başarısız olan Cobb, Japonya'nın Kyoto kentinde öğle saatlerinde trenden iner. Bu sahnenin devamında Cobb akşam saatlerinde Paris'te görülür. Eyfel Kulesi'nden bu kolayca fark edilir.

Filmin alt kurgusuna dair söylenebilecek bir diğer önemli nokta ise distopik yapıdır. Filmde Cabol mühendislik tarafında geliştirilmiş rüya teknolojisinin kanunlara aykırı olarak kullanılışı ana kurgu olmasa da ana kurguyu destekleyen bir alt kurgu olarak karşımıza çıkar. Rüya teknolojisi o kadar ciddi bir noktaya gelmiştir ki Robert Fischer, bilinçaltı katmanlarını koruyacak bir eğitim almıştır. Fikir eklemek için Fischer'ın zihninin ele geçirildiği tüm rüya katmanlarında, onun bilinçaltı yansımaları ile Cobb'un ekibi arasında ciddi çatışmalar yaşanır. Bu çatışmaları, filmin alt kurgusu olarak kullanılan distopik yapı besler. Distopik yapı, Deleuze'ün tabiriyle şizoid karakteriyle kapitalizmden kaçışın nomadik bir stratejisidir. Kapitalizm şizofrenik bir algı taşımaktadır ve ona direnmek için çoklu formlar icat etmemiz gerekir. Deleuze ve Guattari *Kapitalizm ve Şizofreni* kitabında kapitalizme direnmenin ancak şizoid bir biçimde olabileceğini güçlü bir biçimde anlatır.

*Inception* filminin felsefeyle kurduğu bir diğer zengin ilişki ise; Saito'nun helikopterde Cobb ve Arthur'a fikir ekme teklifini söylediği yerde ortaya çıkar. Arthur Saito'ya "sana filleri düşünme desem ne düşünürsün" sorusunu sorar. Bu soru George Lakoff'un *Don't Think of an Elephant* eserine gönderme yapar. Lakoff'un eseri, metaforlar ve çerçevelemenin öneminden bahseder. Kitapta; Richard Nixon'un televizyonda söylemiş olduğu "I am not a crock" (ben bir sahtekâr değilim) cümlesini söylediğinde onu izleyenlerin "ben bir

sahtekârim” dediğini algıladığı noktası üzerinde durulur. Seyirci kafasında bunu söylenenin tam tersi şekilde yapılandırmıştır.

Filmde hiçbir mekân merkezi oluşturmaz, mekanları kimliklendiren farklı araçlar olsa da bunlar sürekli bir biçimde iç içe geçer.<sup>5</sup> Filmde de felsefi olan ile popüler olan, sanat eseri ile bayağı olan, popüler kültür ile sanat iç içe geçmiş bir şekilde kullanılır. Bacon’un resmiyle gündelik mekân deneyimi, kapitalist rekabet gücüyle zihinsel katmanlar arasındaki geçiş bir aradadır. Filmdeki bu merkezlessiz yapı, beynin merkezlessiz merkeziliği, beynin bir ağaç gibi değıl, rizomatik (köksap) yapısı ile ilgilidir.

*Inception* filminde, dijital bir estetikle gözden Nöro-İmge’nin zihinsel dünyasına geçmiş bir gerçeklik durumu söz konusudur. Görünmez maki- nesel rejiminin görünenin makinesel rejimini almasına Nöro-İmge ve Nöro-İmge’ye özgü zamanın üçüncü sentezi ve veri tabanı mantığı etkili olur. Bu da psikozun zamansal mimarisi ve şizoid beynin kendine has özelliğidir. Klasik bir filmde filmin şimdiki zamanı belirginken, Nolan’ın filminde gerçek dünya ile farklı bir prensipte işleyen rüya zamanı, rüya içinde rüya mantığı ile karmaşık hale gelir. Bu nedenle filmin şimdiki zamanı belirgin değıldir. Pisters (2011, 269) *Kelebek Etkisi* filmini çözümlerken filmde şimdiki zamanın flashback kullanımı nedeniyle belirsizleştiğı ve bunun da Nöro-İmge’nin şizoid karakteriyle örtüştüğü saptamasını yapar. *Inception* ise Pisters’in bu saptamasını, rüya içinde rüya mantığı ile çok daha komplike bir hale getirir. Bu noktadan yola çıkarak *Inception*’ın Nöro-İmge’nin şizoid karakterine uygun mekân ve zaman imgeleri ürettiğini söyleyebiliriz.

Zihin mimarilerine, zihinsel imgeler, metinler, sesler, renkler ve görüntüler karışır. Yapısal bir ilişki kurulmadan geçen bu iç içe geçme durumu bir çeşit hipertext oluşturur. Farklı kentlere ait görsel imgeler, Bacon’un resmi, Edith Piaf’ın şarkısı, fantastik ve gerçeğı andıran mekanlar, gerçeklik illüzyonunun kırıldığı fiziksel kurallar *Inception* filminin hipertextidir. Film, karakterlerin zihnindeki dünyalar ve imgeler aracılığıyla seyircinin yolculuğına çıkmasına izin verir. Bu yolculuk şizoid beynin mimarisi ve zaman anlayışı içinde gerçekleşir.

•••

5 Bu durum Bahtin’in karnaval kuramını akla getirir. Bahtin karnavala ilişkin kuramın temelini *Gülmenin Tarihinde Rabelais* (Bahtin 2019, 77) başlıklı metninde tartışır. Bu metin, karnavalların çoğullaşan yapısını tanımlarken merkezlessizleşen bir merkeziliğe gönderme yapar. Rabelais, üstün olanı bayağı, kaliteli olanı adi olan ile aynı noktada birleştirerek hicivle zenginleştirilmektedir. Bir başka deyişle bundan bir çoğulcu zenginlik üretmektedir. Bu Bahtin’in karnaval olarak tanımladığı şeye tekabül eder.

## Sonuç

Deleuze felsefesi, klinik şizofreniyi, eleştirel perspektiften yaklaşarak, şizonealizmin bir parçası olarak görür. Şizofreninin zamansal boyutları, şizoneanalitik okumayla birlikte, çağdaş kültürün düşünsel mantığını ortaya çıkarmamıza yardımcı olur. Bu çalışma, Deleuze felsefesinin söz konusu yaklaşımını, şizoneanalitik okumanın ortaya koyduğu zamansal boyutları Nöro-İmge'nin tanımı için zemin olarak kullanır.

*Inception* filminde, bilgi ile aşırı yüklenmiş çok yönlü zihinleri, onların beyin aktivitelerini ve bunların sinematografik beyin ekranlara dönüştüğünü görürüz. Cobb'un ele geçirilmiş beyindeki zaman yolculuğu, şizofreninin zamansal mimarisi rastgele olaylarla değişen karmaşık doğrusal olmayan patlamalarla karakterize edilir. Film, şizofreninin zamansal mimarisini ortaya koyan zaman imgeleri üretir. Gerçek zamandaki beş dakikanın rüyada bir saate tekabül etmesi ve her karakterin rüyalarının farklı zamanlarında ve farklı sürelerde seyircinin dahil olması, zamanın şizofrenik karakterini ortaya koyar.

Filmin, karakterlerin zihninde geçmesi ve her bir karakterin kendi kişisel özelliklerine göre zihinsel ipuçları taşıması ve bunlar doğrultusunda zihinsel mimariler tasarlanması mekânın sunumu açısından ilginç bir durum ortaya çıkarır. Cobb'un zihninin Mal'in intiharı nedeniyle tek bir noktada takılı kalması onun yarattığı zihin mimarileri için bir tuzak yaratır. Bu nedenle zihin mimarilerini Ariadne tasarlar. Mekân tasarımında fizik kuralları ortadan kalkar. Alışıl gelmiş gözün iktidarı yerini beyne bırakır. Penrose Merdivenleri'nde olduğu gibi merdivenler inme ve yukarı çıkma hissini verir ancak hiçbir yere ulaşmaz. Filmde zihin katmanları arasında yolculuk yapılır ancak bu gerçek hayatta yapılan bir yolculuk gibi değil, katmanlar arasında yapılan şizoid karakterli bir yolculuktur.

*Inception* filminin zamanın üçüncü sentezine dayandığını görmek mümkün mü? Film açık bir şekilde zamanı bir sorunsal olarak görür. Geçmişin varyasyonları, saf geçmişin boyutları olarak açıklanabilir ve böylece zamanın ikinci sentezine dayanabilir mi? Gerçekleşen her şeyi sanal ile gerçek arasında ayırt edilemez kristaller olarak düşünebilir miyiz? Bu, filmin zaman geçişini ve anlayışını tam olarak açıklamaz. Film, Cobb'un ölmekte olan halini ana referans olarak alır. Onun zihnine gelecekte yaşlandığı ve ölmekte olduğu bir andan girilir. Zamanın üçüncü sentezi, yeninin yaratılması, gelecek öngörüsü, farklılığın ebedi tekrarı ve ölümle ilgilidir. Cobb'un Mal ile defalarca tek-

rarlanan anıları ve tek bir ana takılı kalmasıyla zihninin ona ettiği oyunlar, ölümü ama aynı zamanda yeniden başlama çağrısını da yansıtır. Ebedi tekrarı ama aynı zamanda ebedi tekrarın yinelenmesiyle yoluyla gelen farkı.

Deleuze'ün *Hareket-İmge, Zaman- İmge* sinema kitaplarında; sosyopolitik ortamın Hareket-İmge'den Zaman-İmge'ye doğru estetik bir değişimi zorunlu kıldığı saptamasına, günümüzde dijital kültürün gelişmesiyle birlikte Zaman-İmge'den Nöro-İmge'ye geçişi gerekli kıldığı saptaması eklenebilir. Hareket-İmge'de şimdiki zaman belirleyici iken, Zaman-İmge'de iç içe geçmiş zamansal salınımlar bulunmakta ancak geçmişin etkisi açıkça hissedilmektedir. Çalışmada örnek olarak alınan *Inception* ve Nolan'ın diğer filmlerinde açıkça bir gelecek etkisi vardır. Nöro-İmge tanımını kullanmamızı gerekli kılan da zaman anlayışındaki bu değişimdir.

Resnais'in *Hiroşima Sevdiğim* filminde zamanın bugün ve geçmiş arasındaki gitgelleri ve belleğin yok olmasını varoluşun tehlikeli bir noktası olarak gören Zaman-İmge'si bugünün sinemasında bireyin global bir arşive dönüştüğü ve kaydedildiği bu nedenle de değiştirilebilir potansiyeli olan spekülasyon bir gelecek anlatısı üreten Nöro-İmge'ye doğru evrilmiştir.

Deleuze'ün "beyin ekrandır" cümlesinden ilham alan nörobilim ve görsel sanatlar-sinema ile ilgili çalışmalar, psikanaliz ve göstergebilimin ötesinde bir model önermenin yanı sıra görme süreçleriyle ilgili de önemli tezler ileri sürmektedir. Nöro-İmge'nin üçüncü bir imge türü olarak Deleuze'ün imgeler taksonomisine eklenmesi filmleri okuma biçimimiz hakkında yeni şeyler önerebilecek güçtedir. Nörobilim ve sinema arasındaki ilişkiye odaklanan çalışmalar, sabit ontolojik benliğin inşası ve görmenin hakimiyetinin ortadan kalkmasını tartışmakta ve bu nedenle yeni alanlar açabilecek güçte görünmektedir. Bu noktada nörobilim ile sinemanın üretken ilişkisinin sinema teorisine yeni şeyler öğretebilecek potansiyel taşıdığını söylemek mümkündür.



## Kaynakça

- Bahtin, M. 2019. *Gülmenin Tarihinde Rabelais*. Çeviren Çiçek Öztekin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. 1995. *The Gulf War Did Not Take Place*. Indiana University Press.
- Baudrillard, J. 2002. *The Spirit of Terrorism*. Çeviren Chris Turner. London: Verso.
- Beghin, Cyril. 2010. "Inception: La Stratégie de la Toupie", *Cahiers Du Cinema*, September Vol. 659: 68-71.
- Buchanan, Ian. 2014. *Deleuze ve Guattari'nin Anti-Ödipus'u*. Çevirenler Fahrettin Ege ve Hakan Erdoğan. Ankara: Bilim ve Sosyalizm Yayınları.
- Colebrook, C. 2009. *Gilles Deleuze*. Çeviren Cem Soydemir. İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Connolly, W. E. 2002. *Neuropolitics: Thinking, Culture, Speed Theory out of Bounds*, Vol. 23. University of Minnesota Press.
- Damasio, Antonio. 1994. *Descartes' Error*. London: Papermac.
- Deleuze, Gilles and Félix Guattari. 1984. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, Çevirenler Robert Hurley, Mark Seem ve Helen R. Lane. London: Athlone Press.
- Deleuze, Gilles and Félix Guattari. 1993. *Kapitalizm ve Şizofreni 2 Kapma Aygıtı*. Çeviren Ali Akay. Ankara: Bağlam Yayıncılık.
- Deleuze, Gilles and Felix Guattari. 2004. *A Thousand Plateaus*. Çeviren Brian Massumi. London: Continuum.
- Deleuze, Gilles. 2000. 'The Brain is the Screen: An Interview with Gilles Deleuze'. Çeviren Marie Therese Guirgis. In *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*. Derleyen Gregory Flaxman, Minneapolis: University of Minnesota: 365-374.
- Deleuze, Gilles. 2007. *Two Regimes of Madness-Texts and Interviews 1975-1995*. Derleyen David Lapoujade. Çevirenler Ames Hodges and Mike Taormina, 17-29. New York: Semiotexte.
- Deleuze, Gilles. 2017. *Fark ve Tekrar*. Çevirenler Burcu Yalım ve Emre. İstanbul: Norgunk Yayınları.
- Demirtaş, Mustafa. 2017. *Arzu Politikası*. İstanbul: Otonom Yayınları.
- Derrida, Jacques, (1999). "Platon'un Eczanesi". Çeviren Zeynep Direk. *Toplumbilim: Derrida Özel Sayısı*, sayı:10, s. 63-82.
- Elliott, Paul. 2010. "The Eye, the Brain, the Screen: What Neuroscience Can Teach Film Theory," *Excursions*, Vol. 1, Issue 1 (June 2010), 1-16. Doi: 10.20919/exs.1.2010.123
- Goodchild, Philip. 2005. *Deleuze ve Guattari-Arzu Politikasına Giriş*. Çeviren Rahmi G. Ögdül. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Guattari, Felix. 2007. *Chaosophy, Texts and Interviews 1972-1977*. Çevirenler David L. Sweet, Jarred Becker ve Taylor Adkins. Derleyen Sylvère Lotringer. Los Angeles: Semiotext(e).
- Lakoff, George. 2005. *Don't Think of an Elephant & How Democrats and Progressive Can Win*. Vermont: Chelsea Green Publishing.

- Lambert, Gregg. 2008. "Schizoanalysis and the Cinema of the Brain", *Deleuze and the Schizoanalysis of Cinema* içinde, Derleyen Ian Buchanan ve Patricia MacCormack. London: Continuum.
- Manovich, L. 2002. *The Language of New Media*. MIT press.
- Neidich, W. 2009. Neuropower. *Atlantica Magazine of Art and Thought*. 48 (49), 119-65.
- Pisters, Patricia. 2011. "Time Travelling Through the Brain in the Neuro-Image". Edinburgh University Press, *Deleuze Studies* 5.2: 261-274.
- Pisters, Patricia. 2012. *The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford, CA: Stanford University Press.
- Pisters, Patricia. 2018. "Nöro-İmge Gelecekte Beyin Ekranlar". Çeviren Ömür Şölen Soykan. *Sinefilozofi*. Vol/Cilt. 3, Sayı. 6. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinefilozofi/issue/41556/458198>
- Uri Hasson. 2008. Ohad Landesman, Barbara Knappmeyer, Ignacio Vallines, Nava Rubin, and David J. Heeger. *Neurocinematics: The Neuroscience of Film*. Vol.2, Issue 1 (Summer 2008), 1-26. Doi:10.3167/proj.2008.020102.
- Virilio, Paul. 1989. *War And Cinema: The Logistics of Perception*. Verso.
- Virilio, Paul. 2003. *Enformasyon Bombası*. Çeviren Kaya Şahin. İstanbul: Metis Yayınları.
- Wikipedia. "Penrose Merdiveni." Erişim tarihi 20 Mart 2021. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Penrose\\_merdiveni](https://tr.wikipedia.org/wiki/Penrose_merdiveni)
- Williams, James. 2003. *Gilles Deleuze's Difference and Repetition: A Critical Introduction and Guide*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

## Filmler

- Eric Bress ve J. Mackye Gruber (Yönetmen). (2004). *Kelebek Etkisi* [Sinema Filmi]. A.B.D: New Line Cinema.
- M.C. Escher (Yönetmen). (1961). *Waterfall* [Sinema Filmi].
- Michel Gondry (Yönetmen). (2004). *Eternal Sunshine of Spotless Mind* [Sinema Filmi]. A.B.D: Focus Features.
- Duncan Jones (Yönetmen). (2011). *Source Code* [Sinema Filmi]. United States ve Fransa: Summit Entertainment.
- Christopher Nolan (Yönetmen). (2010). *Inception* [Sinema Filmi]. A.B.D: Warner Bros.
- Christopher Nolan (Yönetmen). (2020). *Tenet* [Sinema Filmi]. Birleşik Krallık. A.B.D: Warner Bros. Pictures.
- Alain Resnais (Yönetmen). (1959). *Hiroşima Sevgilim* [Sinema Filmi]. Fransa: Pathe Films.
- Alain Resnais (Yönetmen). (1961). *Geçen Yıl Marienbad'da* [Sinema Filmi]. Fransa: Studio Canal The Criterion Collection.
- Steven Spielberg (Yönetmen). (2012). *Minority Report* [Sinema Filmi]. A.B.D: 20th Century Fox.
- Orson Welles (Yönetmen). (1941). *Yurttaş Kane* [Sinema Filmi]. A.B.D: RKO Radio Pictures.