



PRE-SOKRATİK YUNAN FİLOZOFLARININ PSYKHE ÖĞRETİSİ EKSENİNDE RUH FİLMİ ÖRNEĞİ

Selin Süar Oral

Öz

Antik dönem filozoflarının yaratılışın doğasını merkeze koyarak dünyayı ve insanları anlamaya yönelik çabaları, ruh ve Tanrı kavramında kendini bulmuştur. Antik Yunancadan gelen psykhe (ψυχή), her çağın filozoflarına bağlı olarak farklı anlamlar kazanmış, böylece ilk anlamından farklı bir içeriğe sahip olmuş, bir öncekini terk etmiş veya onu geliştirerek yol almıştır. Tek Tanrılı dinlerde bedeni harekete geçiren ve bireye erek sağlayan, ancak somut bireyden farklı bir varlık olan ruh, felsefi zemini arkasına aldığına yalnızca birey öldükten sonra yaşamını sürdüren bir varlık anlamında değil; aynı zamanda mantık, idea, tinsel öge ve insanın özü, sahip olduğu değerleri ve kişiliği gibi anlamlarda kullanılmıştır. Pre-Sokratik filozofların ruh ve beden ilişkisini sistematik bir bütünsellik etrafında ele almaları, onların ontolojik disipline temel oluşturmalarına neden olmuş ve varlık sorunsalının akla dayalı biçimde sistematize edilmesine yol açmıştır. Başlıca hedef kitlesi çocuklar olan animasyon filmler, diğer kategorilerde yer alan popüler medya ürünleri gibi toplumsal bir işlev üstlenen bir iletişim aracıdır. İçeriklerin nasıl yapılandırıldığı ve ne şekilde sunulduğu konusu özellikle de imaj ve gerçek arasında kurulan bağlantı açısından düşünüldüğünde çocukların yetişkinlerden farklı biçimde dünyayı anlamlandırdığını ortaya koymaktadır. Bu çalışma, Sokrates öncesi filozoflar tarafından yaratılış, ölüm, erek, ruh gibi soyut kavramlara yönelik yapılandırılan düşünce sisteminin amaçlı örneklem olarak seçilen ve çocuk izleyiciye seslenen Ruh filminde hangi baskın kategoriler üzerinden sunulduğunu içerik analiziyle ortaya çıkarmayı hedeflemektedir. Filmin, içerdiği soyut kavramları hangi perspektiften sunduğu, ontolojik felsefenin temel aldığı varlık sorunsalını hangi felsefi dönem etrafında sunduğu ve Pre-Sokratik filozofların varlık ve ruh konusu etrafında şekillenen hangi düşüncelerini ele alırken, hangilerini çerçevenin dışında bıraktığı araştırmanın temel sorularını oluşturmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Canlandırma Sineması, Antik Yunan Felsefesi, Pre-Sokratik Filozoflar, Varlık, Ruh.

Geliş Tarihi | Received: 02.06.2021 • Kabul Tarihi | Accepted: 04.02.2022

Dr. Öğr. Üyesi., İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7928-8948> • E-Posta: selin.suar@gmail.com

PSYCHE and PRE-SOCRATIC GREEK PHILOSOPHY IN THE FILM SOUL

Abstract

The efforts of ancient philosophers to understand people and the world center on the nature of creation and the concept of spirit and God. The term "psyche" (ψυχή), which comes from ancient Greek, has acquired different meanings depending on the philosophers of each age. In monotheistic religions, it is the soul, which activates the body and provides a goal for the individual, but it is distinct from the concrete individual; it is not an entity that lives on after the individual dies. The term has also been used in such senses as the logic, idea, spiritual element, and essence of man, his values, and his personality. This study uses content analysis to identify the dominant categories through which the notion of psyche and the thought system of the Pre-Socratic philosophers more broadly, including abstract concepts such as creation, death, goal, and spirit, are presented to a child audience. Animated films, whose main target audience is children, are a communication tool that assumes a social function, just like popular media products in other categories. But children make sense of the world differently from adults, which affects how the contents of such films are structured and presented, especially in terms of the connection established between image and reality. The study's main questions consist of the following: Through what perspective does the film *Soul* present the abstract concepts it contains? In which philosophical period it does it present the question of existence (on which ontological philosophy is based)? And which thoughts of the Pre-Socratic philosophers take shape around the issue of existence and spirit, and which ones are excluded from the framework?

Keywords: Animated film, ancient Greek philosophy, Pre-Socratic philosophers, existence, *Soul*

Giriş

İnsanın varlığından beri tartışılmalı konulardan biri olan ruh kavramı, en eski çağlardan beri bireyin karakterine ve eylemlerine şekil veren, doğa, iklim ve gökyüzü hareketlerinin iyi veya kötü olarak anlamlandırılmaya çalışıldığı, hastalıkların sorumlusu olarak addedilen ve bilinmeyi somutlaştırmaya yarayan bir kavramsallaştırmayla ele alınmıştır. Kavram, zaman içerisinde, ontolojik bir bakış açısıyla bilimsel bir çerçevede konuşlandırılmış ve felsefe disiplininde sistematik bir noktaya oturmuştur (Çam & Uğuryol, 2019, s.56). İsveçli antropolog Ernst Arbman'ın Hindistan'daki ruh inancına ilişkin çalışmaları sırasında tespit ettiği önemli bir olgudan bahseden Zeynep Çetin (2010, s.7), ruhun "bedene ait olan" ve "özgür kalan" olmak üzere ikili bir durumun söz konusu olduğunun altını çizmektedir. Felsefe öncesi duruma ait olan bu ikilik yalnızca Hindistan ve Antik Yunan'da değil, Kuzey Amerika ve Kuzey Avrasya gibi birbirinden oldukça uzak olan kültürlerde de bulunmaktadır. Yunanlıların tanrılar ve inanç sistemini oluşturan iki önemli isim olan Homeros ve Hesiodos'ta tanrılara suretler ve karakterler kazandırılmış, kozmogoni öğretisi ile birlikte yaratılış ve toplumsal kurallar da sistematik bir biçimde aktarılmış, Sokrates ve post-Sokratik dönemde önemli bir yeri olan ruh, Platon ve Aristoteles'in kavramı merkeze almasıyla kendilerinden sonra gelen düşünürlerde izler bırakmıştır.

Nigel ve Jenny Chapman (2004, s.47), sinema endüstrisinde geniş bir etki alanına sahip olan animasyon sinemasının, 20. yüzyıl boyunca eğlence, reklam, eğitim, sanat ve propaganda filmlerinde, video endüstrisinde ve içinde bulunduğumuz yüzyılda web ve multimedya alanlarında en sık kullanılan eleman olarak kabul edildiğini belirtmektedirler. Patricia Ong (2019, s.8), çocukken izlenen animasyon filmlerinde edinilen bilgilerin, çocuklar üzerindeki başarı, bakış açısı, algı ve seçimler gibi birçok unsuru etkilediğinin etnografik araştırmalar ile ortaya konduğunu söylemektedir. Buna göre izleyici kitlesi başta çocuklar olan ve hayal ürünü olan bir şeyin canlandırılmasına dayalı olan animasyonlar, teknolojinin gelişimine ve dijitalleşmeye paralel olarak yeni olanakları da beraberinde getirerek gerçek hayatla bağdaştırılan öğrenmelerin gerçekleşmesini sağlamaktadır.

İlk olarak Graphics Group ismiyle Lucasfilm Bilgisayar Bölümü Grafik Grubu tarafından 1979 yılında kurulan, 1986 yılında Steve Jobs

tarafından satın alınan ve son olarak da 2006 yılında Disney'e satılan Pixar Animasyon Stüdyoları, günümüze dek yirmi üç film yapmış, ancak son filmi olan *Soul* (*Ruh*, Pete Docter & Kemp Powers, 2020), yalnızca inanç ve kültüre değinen karmaşık konuları nedeniyle değil, aynı zamanda başrolünde ilk kez siyahi bir karakter kullanması sayesinde büyük yankı uyandırmıştır (Henne, Hickel, Johnson & Konishi, 1996; Whitehead, 2012; Sarto, 2020).

Anlamlandırması güç olan yaratılış, ölümden sonraki hayat, yaşamın anlamı, ruh, öteki alem gibi konuları ele alan *Ruh* filmi, hikaye örgüsünü mantıksal kanıt getirmeye dayanan bir disiplin olan felsefe açısından yaklaşmaktadır. Bu açıdan bakıldığında hedef kitlesi çocuklar olan animasyonlarda metafizik ve kaderci anlayışların terk edilip yerine felsefi kavramların konması şüphesiz ki çocukların nedenlere dayandırabildikleri kendi düşüncelerini oluşturma, ortaya attıkları görüşler için delillendirme gücü ve yetisi, eleştirel ve sistematik düşüncenin oluşumu, değerlendirme ve yargulama gücünü destekleme ve geliştirme açısından büyük önem taşımaktadır (Karakaya, 2006).

Sokrates öncesi doğa filozoflarının farklı paradigmlar ortaya atarak yaşam ve ölüm olgusunu değişik perspektiflerden sundukları görüşleri ile oluşturulan animasyonda, bunlardan hangilerinin filmde kullanıldığı ve hangilerinin dışarıda bırakıldığı, izleyici kitlesinin hayat görüşünü de bu çerçeve içinde şekillendireceği için söz konusu örneklem, ideolojik açıdan büyük önem taşımaktadır. Dolayısıyla çalışma, amaçlı örneklem olarak seçilen animasyonun (1) hikaye örgüsünde öne çıkan kavramların içerik analizine göre tespit edilmesine, (2) kuramsal kısımda Sokrates öncesi antik Yunan filozoflarının bu içerikler ile ilgili ortaya attıkları düşüncelerin tartışılmasına ve (3) bu düşünceler ile animasyonda öne çıkan tema ve yan temaların ne kadar örtüştüğüne ya da hangi kavramların çerçeve dışında kaldığına dair bir analizi sunmayı amaçlamaktadır. Bu açıdan antik doğa filozoflarının animasyonda temsil edilen yaratılış, yaşamın anlamı, ölümden sonraki hayat, ruh, öteki dünya üzerine geliştirdikleri düşüncelerin alanyazında nasıl ele alındığı açıklandıktan sonra pre-Sokratik Yunan filozoflarının ruh öğretisi etrafında şekillenen öğretilerinin animasyonda nasıl temsil edildiği ele alınacaktır.

Felsefe Öncesi Dönemde Ruh

Yunan düşüncesinin en önemli temsilcilerinden biri olan Homeros'ta ruhun iki anlamı bulunmaktadır; bunlardan ilki yaşam ilkesi, diğeri ise ha-

yal, gölge veya görüntü anlamlarına gelen eidolon (εἰδωλον)'dur. Eidolon, beden ölse bile bedenin bir yansıması olarak yaşamaya devam edecek olan gölge olarak kalmaktadır. Homeros'un ardından psykhe kavramını yazılarında kullanan şair Pindaros'a göre, yaşamdan geriye bir hayal (eidolon/ εἰδωλον) kalmaktadır. Pindaros'ta ruhun ölümsüzlüğü dışında bir başka ölümsüzlük türü daha ortaya çıkmaktadır. Buna göre bazı insanlar yaşarken bir anda yeraltına inerek gözden kaybolup ölümsüz bir yaşam sürmekte; yeryüzünde yaşayanlar ise yeraltında arafta bulunan bu kişilerle bağlantıya geçerek, onlara sorular sorup ve geleceğe dair bilgiler alabilmektedir (Çetin, 2010, s.36). Felsefe öncesi dönemde Yunan medeniyetinin bir diğer önemli şairi olan Hesiodos, Homeros gibi Yunan kültürünün oluşmasında oldukça önemli bir yere sahiptir. Hesiodos, eserlerinde ölümsüzlük için ahlak ve erdemi vurgulamış, ruhun ölmemesi için ahlaki niteliklere sahip olması gerektiğini belirtmiştir (Walcot, 1961; McPherran, 2005; Mújdricza, 2017; Molacı, 2019). Son olarak, adını Orpheus ismindeki bir şairden ve liristten alan Orpheizm ise ezoterik öğretilere de esin kaynağı olmuş; ruhun göçünü ve inisiyasyonu savunmuştur. M.Ö. 6. yy. Orphik epiklerinde rüzgarda taşınan ve doğumda bireyin içine nüfuz eden bir özelliğe sahip olan psykhe kavramı (Dürüşken, 1994, s.77), öbür aleme geçmek için çabalayan ruhun bedenden kurtulunca özgürleşeceğini savunmaktadır. Orpheus, ölümün bir anlamda ruhun özgürlüğüne kavuşması anlamına geldiğini, ruhun bireysel bir ruh olduğunu ve yok edilemeyeceğini belirtmektedir.

Batı uygarlığı açısından bir eşik olarak kabul edilen (De Santo, Bissaccia, Bilancio, Romano & Cirillo, 2009, s.98) ve kuruculuğunu Thales'in üstlendiği Milet Okulu M.Ö. 6.yüzyılda ortaya çıkan ve ilk sistematik düşünme biçimini ortaya atan bir düşünce okulu olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı zamanda yaratılış ve varoluşu temellendirme çabası içinde olan okulun temsilcileri arasında Thales'in dışında Anaksimandros ve Anaksimenes de bulunmaktadır (Long, 1980, s.256). Sistematik düşünce biçiminin temellenmesi açısından felsefe öncesi dönemden ayrılan Milet Okulu ilk defa varlık ve doğa öğretisinin yanı sıra akılcı ve sistematik bir öğreti olarak ruh kavramını ortaya çıkarmıştır.

Pre-Sokratik Dönemde Ruh

Milet Okulu filozoflarından Thales, her şeyin ilki kavramına yönelik evrendeki tüm varlıkların doğaya ait olan tek bir yapıtaşından türemesi gerektiğini belirtmiş ve bunun su olduğunu düşünmüştür (Korczak, 2013,

s.46). Hareketi temel aldığı ilk iki ilke etrafında her şeyin ruhu veya canı olduğu düşüncesini, her varlığın içinde bir Tanrı olduğu görüşüyle noktalandıran Thales'in ardından Anaksimandros, her şeyin kendisinden meydana geldiği öz/ilk fikrini geliştirmiş ve yapıtaşı niteliğindeki bu ilk ilkeye arkhe adını ilk veren kişi olmuştur (Barnes, 1982; Çetin, 2010; Bobaroğlu, 2018). Anaksimandros'a göre arkhe, kaos ve zıtlık ilkelerinden yola çıkarak evrendeki öğelerin sürekli olarak birbirleri ile çatışma içinde olduğu ve bu yüzden her şeyin karşıtlık içeren maddelerden oluştuğu apeiron (ἄπειρον)'dan ibarettir (Bobaroğlu, 2018, s. 6). Buna göre canlı veya cansız; her şey aperiion'dan meydana gelmekte ve yine onda ortadan kalkmaktadırlar. Milet Okulu'nda Anaksimenes'in yeri, psykhe kavramı açısından ayrı bir öneme sahiptir. Anaksimenes ile birlikte "psykhe, bedeni bir arada tutan bir ilke olarak ele alınmıştır" (Dürüşken, 1994; Capelle, 2011; Torello, 2015)

Milet filozoflarında yaratılış ve evren hakkındaki öğretisi, Pre-sokratik dönemde Pythagorasçılarını da etkilemiş ve Pythagoras, arkhe'yi her şeyin bir oran dahilinde gerçekleşmesi açısından sayı olarak görerek ruh ve beden kavramına önceliklerden farklı bir bakış getirmiştir (Coşğun, 2013, s.320). Pythagorasçılara göre ruhlar, geçmiş yaşamında işlediği günahlardan arınma için dünyaya inmektedir ve beden, ruhun hapisanesidir. Bununla birlikte Pythagoras öğretisinde reenkarnasyon süreci ve ruhun göçü, ruh tamamen özgürleşene (arınana) kadar bir döngü içinde yolculuğuna devam etmektedir (Baysal, 2014, s.54). Öğretiye göre ruh, yalnızca beden öldüğünde bir döngü içinde değildir; bedenden çıkabilmektedir ve aynı zamanda bilinci yerindedir (Çetin, 2010, s.52).

Sokrates öncesi dönemde İyonya Sistemi ve Elea Sistemi'nde ruh, bir oluş meselesi olarak ele alınmıştır. En büyük İyonya düşünürlerinden biri olan ve M.Ö. 5. yüzyılda Efes'te doğan Herakleitos'a göre insan ruhu her şeyin temelinde bulunan ilkeden, yani ateşten oluşmaktadır. (Balyannis, 2013, s.2). Evrenin arkhe'si de ateşten gelmektedir ve her şey yine ona dönecektir (Thilly, 2007, s.51). Herakleitos, evrende tüm oluş ve akışa rağmen aynı kalabilen tek şeyin, oluşu idare eden ve aynı zamanda evrenin düzenini sağlayan logos adı verilen genel yasa olduğunu belirtir (Bayat Usta & Altuner, 2020, s.89). Bu yasa evrendeki değişimin kurallı bir düzen içinde gerçekleşmesini sağlar. Filozofa göre birey, logos üzerinden tüm hakikati kavrayabilmektedir, ancak hakikate ulaşabilmek için salt bilgi yeterli değildir (Kranz, 1994; Herakleitos, 2009). Elea Sisteminin kurucusu olan Parmenides ise evrende hiçbir şeyin değişmediğini öne sür-

mekte ve akıl yürütmeye parça-bütün ilişkisi içerisinde ruh kavramına ulaşmaktadır (Parmenides, 2015, s.23).

Sokrates öncesi filozoflardan Empedokles ise doğa düşünürleri içerisinde yer almaktadır. Filozof, arkhe olarak su, ateş, hava ve toprak olmak üzere dört öge sunmuş ve bunların sevgi ve nefret ile birleşip ayrıldıklarını öne sürmüştür (Long, 2017, s.13). Empedokles, ruhların sevgi ve nefret gücü sayesinde özdenmesini sağladığını ifade eder. Empedokles, sürgün edilmiş ruhların, insanlar arasında hekim, şair, lider veya kâhin olarak yeniden varlığa geleceğini söyleyerek ruhların tanrılar olarak ortaya çıkacağını ifade etmektedir (Çağrı, 2005; O'Brien, 2001). MÖ 500-428 yılları arasında yaşayan Anaksagoras ise Empedokles gibi arkhe'yi oluşturan maddelerin çeşitliliğine vurgu yapar, ancak ona göre doğada bulunan ve nitelik olarak birbirinden farklı olan sayısız çeşitlilik yalnızca dört madde ile açıklanamaz. Ona göre doğada ne kadar çeşitlilik varsa nitelik olarak da bir o kadar ayrı ana madde bulunmaktadır (Aslan, 2007, s.126). Bu arkhe'ye spermata (σπέρματα) adını veren Anaksagoras'a göre onları harekete geçiren ayrı bir güç bulunmaktadır ve buna da nous (akıl) adını verir. Anaksagoras nous'a hem sistematik plan yapabilen bir güç olduğu, hem de maddeden bağımsız olan bir vasıf yüklediği için felsefe tarihinde önemli bir yol ayrımına neden olmuş; buradan hareketle her canlının ruha sahip olduğunu, ancak nous'a sahip olmayabileceğini söylemiştir (Rosciiglione, 2017, s.2). Sonuç olarak her iki düşünür için de var oluş ve yok oluş söz konusu değildir, çünkü varlık ezeli ve ebedidir. Varlık yaratılmamıştır ve bu nedenle yok edilemez. Arkhe'yi harekete geçiren başka bir dış güç bulunmaktadır ve bu güç her ikisine göre maddeyi aşan, tinsel bir güçtür.

Pre-Sokratik filozoflar arasında geçen, ancak varlığın temeli konusunda plüralizmi ve materyalizmi benimseyen Demokritos ise Empedokles ve Lukretius gibi Atomcular adı verilen okulun önemli temsilcilerindedir. Atomcular, evrendeki her maddenin, bölünemez anlamına gelen ve atomos (atom/ άτομο) adı verilen yapıtaşlarından oluştuğunu öne sürerler (Cognot, 1992; Lemke, 2015; Métioui, Baulu & Trudel, 2016). Atomcular, ruh düşüncesine büyük önem vermiş ve kişinin ahlaklı bir şekilde yaşamasının beden ve ruh sağlığı açısından iyi olacağını öne sürmüştür. Onlara göre bedeni harekete geçiren ruhtur ve insan eğer kötü bir şey yapıyorsa, bunun nedeni akıl değil ruhtur (Aslan, 2007, s.127).

Görüldüğü gibi felsefe öncesi dönemde yaratılış ve var oluşu anlamlandırmaya, Sokrates öncesi dönemde ise ahlak, erdem, döngü, sonsuz-

luk, hakikat, akıl ve maddeyi aşan tinsel bir güç etrafından varlık ve ruh kavramlarına açıklama getirmeye çalışan Antik dönem Yunan filozofları, kendilerinden sonra gelen düşünce sistemlerini derinlemesine etkilemiştir. Medya metinlerinin tasarlanış ve sunuluş biçimlerinin felsefi gelenek penceresinden yapılması, kitlelerin yalnızca anlatılan konunun deęil, toplumun da bir eleştirisini sunmasına, var olan sorunlara çözümler üretmesine ve tüm bunları metodolojik bir harita ile yapmasına yardımcı olmaktadır. Bu anlamda hedef kitlesi çocuklar olan çizgi filmlerin ve animasyonların, alt metinlerine felsefi düşünüş biçimini yerleştirmesi, çocukların bilinçlerinin ne şekilde biçimleneceğini etkilediği için önemli bir yere oturmaktadır.

Pre-Sokratik Yunan Filozoflarının Psykhe Öğretisi Ekseninde Ruh (Soul) Filminin İçerik Analizi

Pixar stüdyolarının insan yaradılışına dair sorgulamaları yaptığı ilk film olan ve Riley isimli bir kızın doğumuyla birlikte onu hayat boyu yönlendirecek olan temel duygulardan Neşe, Üzüntü, Tiksinti, Korku ve Öfke isimli karakterlerle insanın doğasını ele alan 2015 yapımı *Inside Out* (Ters Yüz, Pete Docter)'un ardından, insanın özünü ve nereden geldiğini konu eden *Ruh* filmi, gerek teknik açıdan, gerekse içerik açısından animasyon literatüründe önemli bir yere sahip olmuştur. Başta 78. Altın Küre Ödülleri ve AACTA Ödülleri (Avustralya Sinema ve Televizyon Sanatları Akademisi Ödülleri) olmak üzere 61 ödül ve 73 adaylığa layık görülen film, Afro-Amerikalının başrolde yer aldığı ilk Pixar filmi olarak da tarihe geçmiştir. Senaryosunu Mike Jones ve Kemp Powers ile birlikte kaleme alan Pete Docter'ın aynı zamanda yönetmenliği de üstlendiği *Ruh*, tüm hayali bir orkestrada başarılı bir caz sanatçısı olmakken ortaokulda müzik öğretmeni olarak hayatını kazanan Joe Gardner'ın başına gelenler üzerine kuruludur. Kurallara bağlı kalarak müzik yapmaktan keyif almayan veya müzik yeteneği olmayan bezgin öğrencileri yetiştirmeye çalışan Gardner'a bir gün, arkadaşlarından Curley'nin popüler caz sanatçılarının Dorothea Williams'ın yanında çalışmayı teklif etmesiyle hayatı değişir. Orkestradaki piyanistin yerini geçici olarak alması istenen Gardner, yeteneğiyle Williams'ı büyüler ve orkestranın yanından ayrılıp mutlu haberi telefonda paylaşırken başına bir olay gelir: Joe Gardner, açık rögar kapağını fark etmeyip bir kaza geçirmiştir.

Joe, kendini farklı bir forma bürünmüş bir şekilde sonsuz bir boşluğun içinde bulur. Bir taşıyıcı bantın üzerinde zifiri karanlık içinde

parlak yıldızlara doğru giden piyanist, aynı bantın üzerinde rastladığı yaşlı insanlarla karşılaştığında öldüğünü anlar ve Öte Dünya (*Great Beyond*)'ya gitmemek için geriye doğru koşarken farklı bir boyuta girerek çocuk ruhların bulunduğu Önceki Dünya (*Great Before*)'ya düşer. Burada karşılaştığı bir görevli, kendisine henüz ölmediğini, söyleyerek etrafı tanıtmaya başlar ve kişiliği yerine oturan ruhların Dünya Kapısı'ndan geçerek ait oldukları bedenlere gönderildiğini söyler. Dünya Kapısı, Joe'nun geri dönmesi ve hayalini gerçekleştirmesi için bir fırsattır; ancak çocuk ruhları eğiten ve zamanında dünyada yaşayan Leonardo Da Vinci, Abraham Lincoln, Mahatma Gandhi, Rahibe Teresa gibi büyük isimlerin de yer aldığı mentorlardan biri olması gerekmektedir. Çocuk ruhların karakterlerini tayin edecek olan tabiatları kendilerinde bulunmaktadır; ancak onlarda tek bir şey eksiktir; o da kendilerini harekete geçirebilecek, onlara yaşam sevinci ve eyleme geçme gücü verebilecek bir ilham/tutkudur. Öte Dünya'ya giderken oluşan karışıklık nedeniyle Nobel ödüllü çocuk psikoloğu Björn T. Börgensson isimliğiyle mentor olan piyanist, en ehlileştirilemez ruh olan 22 ile eşleştirilir. 22, Önceki Dünya'da kalmak, Joe ise 22'nin Dünyaya gidiş rozetini alıp koma halinde hastanede yatmakta olan bedenine geri dönmek istemektedir, fakat sorun, 22'nin tutkuyla yapabileceği ve ona ilham veren hiçbir şeyi o güne dek bulamamış olmasıdır. Joe başarısızlığa uğrarsa ölümden sonraki nokta olan Öte Dünya'ya gönderilecektir ve -Önceki Dünya'da zaman kavramı olmamasına rağmen- zamanları kısıtlıdır.

Çalışma, kuramsal kısımda ele alınan ve Sokrates öncesi dönemin Yunan filozoflarının ruh üzerine geliştirdiği düşünceler üzerinden *Ruh* filminde baskın felsefi kavramları içerik analizi ile ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Temel amacın toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve analizlere ulaşmak olduğu içerik analizinde (Yıldırım & Şimşek, 2006, s.227), genel bir kuramsal yapıdan elde edilen kavramlar belirli bir tema altında sınıflandırılmakta ve toplanan veriler kuramsal çerçeveye bağlı kalınarak yorumlanmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2006, s. 238). Birbiri içinde anlamlı bir bütün oluşturan veriler, araştırmanın kuramsal çerçevesi dikkate alınarak ana kavramlar etrafında bir veya birkaç kelime ile yapılandırılmıştır. Bu türden bir kodlama, kavramsal çerçeve etrafında temalar ve temaların altında yer alabilecek başlıca kavramlar düzeyinde bir ön yapı ile önceden belirlenmiş kavramlara göre oluşturulmuştur (Strauss & Corbin, 1990, s.69). Hedef kitlesi çocuklar olan filmin, çağlar boyunca türlü inanç ve düşünce sistemlerini akılsal bir perspektiften ele almaya çalışarak etkileyen Antik Çağ Yunan felsefesinin üzerinde

KAVRAMLAR	KAPSAMLAR	TEMSİLCİLER
ÖLÜMDEN SONRAKİ HAYAT	EİDOLON (SURET)	HOMEROS
	EİDOLON (YAŞAMDAN GERİYE KALAN HAYAL)	PİNDAROS
	EİDOLON (ÖLÜMSÜZLÜK)	PYTHAGORAS
YARATILIŞ VE YARATICI	ARKHE	THALES, ANAKSİMANDROS, ANAKSİMENES, PYTHAGORAS, HERAKLEİTOS, PARMENİDES, EMPEDOKLES, ANAKSAGORAS, DEMOKRİTOS
YAŞAMIN AMACI	THYMOS, NOUS, MENOS	HOMEROS
	YAŞAM RUHU-EGO RUHU	FELSEFE ÖNCESİ TOPLUMLAR
RUHUN GÖÇÜ	REENKARNASYON	ORPHEİZM, PYTHAGORAS
	ASTRAL SEYAHAT	PİNDAROS
	AKIL HOCALIĞI (MENTORLUK)	HESİODOS
KADER	ARKHE	THALES, ANAKSİMANDROS, ANAKSİMENES, PYTHAGORAS, HERAKLEİTOS, PARMENİDES, EMPEDOKLES, ANAKSAGORAS, DEMOKRİTOS

Tablo 1. *Filmde Yer Alan Pre-Sokratik Döneme Ait Kavramlar, Kapsamlar ve Temsilcileri*

temellenmesi, çocuklar için kritik kavramlardan olan ölüm, ruh, yaşamın amacı, ahlak, erdem, yaratılış, yaratıcı gibi soyut konuların ortaya konması açısından büyük önem taşımaktadır.

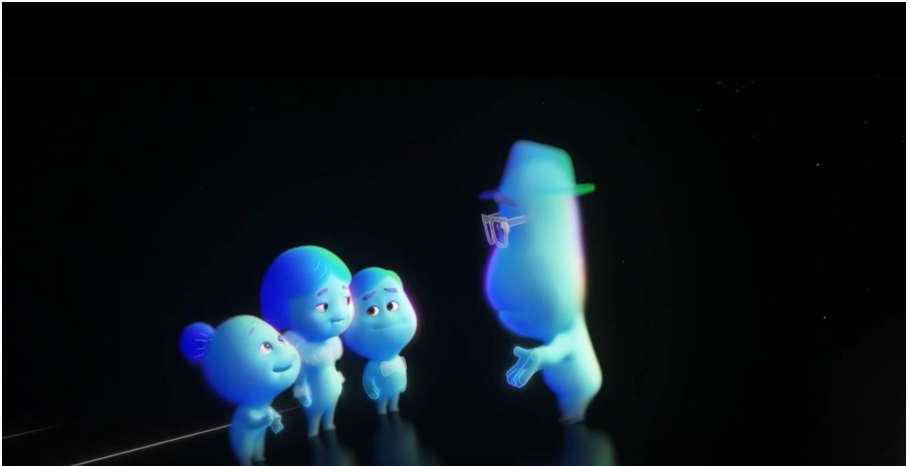
Amaçlı örneklem olarak seçilen *Ruh* filminde kuramsal kısımda tartışılan konular üzerinden yapılan sınıflandırmada öne çıkan baskın kavramlar, bu kavramlara ait olan kapsamlar ve bunların Pre-Sokratik dönem temsilcileri Tablo 1'de belirtilmiştir.

Tablo 1.de yer alan kategorilendirmeye göre öne çıkan kavramların filmde sunulan temsilleri ise aşağıdaki gibidir:

1) Ölümünden Sonraki Hayat

Filmin hikaye örgüsü, bir kaza geçirip komaya giren ve ölenlerin gittiği yer olan Öte Dünya'ya gönderilmek üzere yolculuğuna başlayan başkarakterin, ölüme direnmesi sonucu tüm ruhların yaratıldığı ve bedenlerine gönderilmek üzere eğitildiği yer olan Önceki Dünya'ya yanlışlıkla gitmesi üzerine kuruludur. Ruh ve beden in iki ayrı kavram olduğu, ruhsuz kalan bedenin tüm işlevini yitirdiği; ancak ölümle birlikte anlamı olan her şeyin sona ermeyeceği ve yaşanan, maddi hayatın bir geçiş noktası olduğu vurgusu tüm film boyunca yapılmaktadır. Antik Yunan'da psykhe'nin ruh karşılığını verdiği ilk kavramsallaştırma Homeros'ta görülmektedir. Homeros'un metinlerinde gölge, suret gibi karşılıklarla anılan eidolon; Yunanlıların ölen kişinin ruhunun, kimliğini kaybettiği bir yer olan ölümler ülkesi Hades'e girişinden sonra ortaya çıktığına ve ruhun belirsiz bir gölge gibi keskin bir görüntü şeklinde uçtuğuna inandıklarını belirtmesiyle yer almaktadır (Jansen, 2012, s.329). Öldükten sonra bedenlerinden özgürleşen ruhlar filmde, öldükleri yaşta temsil eden saç ve aksesuar biçimlerinin yanı sıra bu yaş gruplarına ait olan sesler eşliğinde hayalet benzer şekilde tasvir edilmiştir. Ancak filmin yazarlarından Kemp Powers ile yapılan bir röportajda ruhların hayaletlere çok fazla benzememesi için animatörlerin renk paletlerini buna göre ayarladıkları belirtilmiştir (Romano, 2019).

Psykhe kavramını şiirlerinde kullanan Antik Yunan filozofların-



Görsel 1: Özgür Ruhlar



Görsel 2. Gardner'ın Hayatı

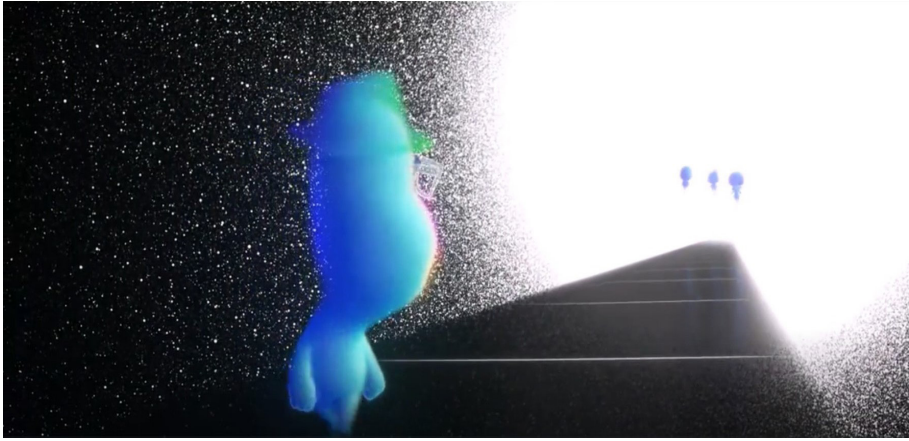
dan Pindaros, yaşamdan geriye bir hayalin (eidolon/ εἶδωλον) kaldığını söylemektedir (Dürüşken, 1994). Eidolon, Pindaros'un metinlerinde bedeninin sureti olarak ele alındığı gibi, ruhun dünyadayken yaptığı işlere ve anılara da bir gönderme yapmaktadır. Joe'nun, 22 isimli ruha mentorluk ettiği süreçte Joe'nun hafızasının yaptığı seçkilerden oluşan ve tüm yaşamının bir sergi salonunda gösterildiği sahne, Pindaros'un belirttiği eidolon'u temsil etmektedir.

Bununla birlikte Pythagoras¹ ve takipçilerine göre ruh, hissedebilen, düşünebilen ve algılayabilen bir varlıktır. Birer eidolon olarak Öte Dünya'ya doğru ilerleyen ruhların bazıları zamanı geldiği için mutlu, bazıları ise bedenlerinden ani ve beklenmedik şekilde ayrıldıkları için şaşkın ve endişelidir. Pythagoras felsefesi, insanın ruhunun ölümsüz olduğunu ve bu dünyadan daha iyi bir yerde yaşadığını belirtir, ancak filmde Öte Dünya hakkında bir bilgi verilmez.

¹ Türkçede kullanılan şekliyle Pisagor. Pythagoras, Samos'ta doğmuş ve Iambichus, Porphyry gibi antik kaynaklara göre Pers İmparatorluğu'na yaptığı yolculukla birlikte Magi olarak isimlendirilen Zerdüşt rahiplerinin yanında eğitim görmüştür (Macris, 2014; Afonasia, 2015). Bu nedenle hayat görüşü Hint kültürü etrafında şekillenmiş ve reenkarnasyon ile vejeteryanlıkla bağdaşan ilkeleri, onun felsefesini de etkilemiştir. Öklid geometrisinde üçgenin kenarları arasındaki temel ilişkiyi kuran ilk kuramlardan biri olan Pisagor teoremi ile bilinen Pythagoras'ın felsefesi dünyadaki her varlığı matematiksel bir kavrayış ile ele almış (Anglin & Lambek, 1995, s.34); kendisini takip edenler felsefeyi bir düşünüş biçimi olmaktan çıkarıp yaşam biçimine dönüştürmeye gayret etmişlerdir.

2) Yaratılış ve Yaratıcı

Antik Yunan metinlerinde yaratılış ve yaratıcı, neredeyse her zaman arkhe kavramında aranabilmektedir. Milet Okulu düşünürleri evrenin oluşumuna yönelik anlam arayışları üzerinden arkhe (ἀρχή) kavramına ulaşmışlar ve dünyadaki her şeyin ilk maddesini sorgulamışlardır. Onlara göre her şeyin kendisinden meydana geldiği sonuçta yine kendisine döndüğü bir oluş bulunmaktadır. Dolayısıyla bu döngü bir sonu ve sonluluğu beraberinde getirmemektedir. Milet Okulu'nun kurucusu Thales, arkhe'yi su, Anaksimandros sonsuz bir töz, Anaksimenes hava, Pythagoras sayı, Herakleitos ateş, Parmenides logos, Empedokles toprak, hava, ateş ve su (doğada bulunan dört element), Anaksagoras spermata, Leukippos ve Demokritos ise atom olarak belirtmiştir. Gerek su'yun seçimi, gerekse her şeyin bir döngü halinde yeniden dünyaya geleceği ve yeniden öleceği düşüncesi, Thales'i canlı veya cansız ayrımı yapmaksızın tüm varlıkların ruhu olduğu görüşüne itmiştir. İyonya sisteminde arkhe, ateş olarak belirtilmiştir ve hayat bir devinim içerisinde ilerlemektedir. Böylesine bir akışta varlıktan değil, oluştan söz edilmesi gerekmektedir (Bayat Usta & Altuner, 2020, s.104). Ateş sürekli bir akış halindedir ve psykhe, ateşten oluşmuştur. Anaksimandros'un zıtlıklardan yola çıkarak evrenin arkhesi olarak tanımladığı apeiron (ἄπειρον)'da görünürde yok olan nesnelerin gerçekte yok olmayıp, aperion'a döndüğü ve görünüşte yoktan var olan nesnenin de aperion'dan geldiği; dolayısıyla canlı veya cansız; her şeyin aperion'dan meydana geldiği ve yine onda ortadan kalktığı bir döngü içerisinde olduğu belirtilmektedir (Bobaroğlu, 2018, s.6). Pythagoras, evrende uyum, armoni ve orantının olduğunu ve bu sebeple evrenin arkhesi'nin sayı olabileceğini belirtmiştir. Herakleitos, değişmeyen tek ilkenin ateş olduğunu öne sürmekte ve ateşe düşen her şeyin geçireceği bir dönüşüm ile karşılaştıktan sonra bir oluş içerisinde yeniden doğduğunu belirtmektedir. Parmenides, Herakleitos'un tam aksine evrende hiçbir şeyin değişmediğini, hakikatin bilgisine yalnızca logos (akıl) ile varılabileceğini belirtmiş ve arkhe'yi logos olarak belirlemiştir. Empedokles'in doğada bulunan dört elementin dengesi üzerinden yapılandırdığı arkhe kavramını Anaksagoras spermata olarak nitelemiş ve bunların sonsuz sayıda olduğu için ölümsüz olacağını söylemiştir. Son olarak Demokritos, varlığın özünü atom olarak açıklamış ve her şeyin belirli bir düzende oluşup geliştiğini, atomların parçalanamaz olduğu için ezeli ve ebedi olduğunu belirtmiştir.



Görsel 3.: Öte Dünya'ya Gidiş

Antik dönem Yunan filozoflarının ortaya attığı tüm ilkeler göz önünde bulundurulduğunda söz konusu döngüyü ve oluşu, başkarakter Joe'nun bir bant üzerinde, bedenini dünyada bırakan ve dünyadaki zamanını dolduran tüm ruhlarla birlikte büyük bir ışık kaynağına doğru gidip, orada birden yanması ve gözden kaybolması (filmde bu sahne Joe'nun bakış açısından sinek kapara doğru giden sineklerin birden küle dönüşmesine benzetilerek verilmiştir) üzerine kendini kurtarmak isterken farklı boyutlardan geçerek yaratılışın başladığı yere gelmesi ile bulmak mümkündür.

Diğer taraftan ölenlerin kayıtlarını tutan ve Önceki Dünya'da bulunan Terry isimindeki muhasebecinin Öte Dünya'ya giden bir ruhun eksik olduğunu, her gün 151 bin ruhun Öte Dünya'ya gittiğini, bunun ise



Görsel 4.: Terry

dakikada 105.2, saniyede 1.75 ruha denk geldiğini, asırlardır sayma konusunda yanılmadığını söylemesi, Pythagoras'ın evrende uyum, armoni ve orantının şaşmaz dengesini koruyan sayı arkhe'sinde aranabilmektedir.

3) Yaşamın Amacı

Ruh filminin ana teması, yaşamın amacı üzerine kurulu durumdadır. Gerek başkarakter Joe Gardner'ın hayatı boyunca gerçekleştirilmek istediği hayali olan caz piyanistliğine yaklaşması, gerekse Önceki Dünya'da yer alan 22 isimli ruhun bir hapisane gibi gördüğü bedenine gönderilememesinin sebebinin asırlar boyu içinde yaşama isteği uyandıracak bir kıvılcım bulamaması, yaşamın amacı üzerine oturtulan hikaye örgüsü ile bağlantılandırılmıştır. Pre-Sokratik filozoflardan Homeros'ta ruh, bir gölge olarak belirtilen eidolon'un yanı sıra, thumos (θυμός), nous (νόος) ve menos (μένος) kavramlarıyla da ele alınmaktadır. Dolayısıyla yaşam enerjisi olan menos'u harekete geçiren thumos, Homeros'ta öfkenin ve diğer duyguların ait olduğu genel psişik güç olarak; nous ise akıl olarak belirtilmektedir (Caswell, 1990; Cairns, 2014). Thumos, algılama, duyumsama ve diğer türden bilinçli eylemler olarak karşımıza çıkarken, nous, düşünme yetisini ve farkındalığı temsil eder (Dedović, 2021, s.25). Ancak bu akıl, salt beyin ile ilişkili değildir. Nous, bireyin entelektüel becerisini gösterme gücü olarak da tanımlanır (Clarke, 1999, s.120). Filmde ruhların bedenlerine ve dolayısıyla dünyaya gönderilmeden önce mentorlarının yardımları ile keşfettikleri ve filmde kıvılcım (spark) olarak belirtilen entelektüel beceri, ruhların kendi iradeleri ile buldukları ve onları harekete geçiren büyük bir güç olarak verilmektedir.

Sanat, spor ve bilim başta olmak üzere her türlü beceriyi kapsayan ve ruhun bedene yollandıktan sonra bireyin yaşam boyunca yol haritasını çizecek olup, ona her alanda bir farklılık kazandıran kıvılcım, bu anlamda ruhların dünyaya gidiş biletini kazandıran en önemli mihenk taşı oluşturulmaktadır. Filmde ruhu eyleme geçiren ve yaşamın amacını bulmaya yönelten iki kavram olarak yer alan thumos ve nous, birbirini tetikleyen nüanslar olarak sunulmaktadır. 22'nin kendi içindeki kıvılcımı bulamaması sonucunda büyük bir öfkeye kapılarak kayıp ruhların arasına düşmesiyle ona el uzatan Gardner'ın, 22'ye entelektüel becerisini hatırlatacak bir nesne vermesiyle birlikte ruhun, Dünya'ya gidiş için gerekli olan rozeti tamamlaması, Homeros'un öğretisi ekseninde tanımlanabilmektedir. Menos (μένος) ise bir eyleme yönelik anlık dürtü, kişinin eyleme geçmesi için içinden gelen bir güç ve/veya enerji olarak açıklana-

bileceği gibi iradelerin yeniden yönlendirilmesi şeklinde de tanımlanabilmektedir (Austin, 1973/1974, s.245; Çetin, 2010, s.26). Bu anlamda Joe Gardner, 22'ye verdiği nesne ile 22'nin iradesini yönlendirmiş ve böylelikle 22, menos'unu bularak bedenine gönderilme hakkını elde etmiştir. Dolayısıyla Homeros'ta ruh, yalnızca bedene canlılık kazandırmayıp bir yandan sosyal ve kültürel yaşam ve kişilik kavramlarını, diğer yandan ölüm ve ölüm sonrası hayatta kalmayı temsil eden bir çerçeveye dahil edilmiştir.

22'nin, Joe'yu Öte Dünya'ya dönmemesi için onu Tavan Bölgesi olarak nitelendirilen ve fiziki dünya ile manevi dünya arasında kalan bir bölgeye getirmesi, İsveçli Antropolog Arbman'ın incelediği felsefe öncesi toplumlarda karşılaştığı beden ruhu kavramına denk gelmektedir. Beden ruhlarının temelde bilinci temsil eden yaşam-ruhu ve farkındalığı temsil eden ego-ruhu olarak ikiye ayrıldığını belirten Arbman, beden-ruhlarının uyanık olduğu zamanlarda bedene bilinçli olarak hareket kazandırdığını, ancak rüya görme, bayılma ve kendinden geçme durumları meydana geldiğinde farkındalık ve bilinçliliğin ortadan kalktığını belirtmektedir (Çetin, 2010, s.9). Dolayısıyla bu kültürlerde rüya esnasında görülenler uyanıkken görülen ve yaşanan şeyler gibi gerçek kabul edilmektedir. Çetin (2010, s.9), bu kültürlerde bayılma ve kendinden geçme durumunda da ruhun bedenden özgürleşerek özgür-ruh haline geldiğine ve bedenin dışında bazı deneyimler yaşayıp daha sonra geri gelerek bedendeki yerini aldığına inanıldığını belirtmektedir. Filmde, Tavan Bölgesi'ne gelen ruhlar geldiği bölgede bedenini tamamen terk edip ölen ruhları görememekte, ancak fiziki olarak yaşasalar da ölümle yaşam arasında bir noktada asılı durmaktadırlar. Bu ruhlar, bedenleri dünyadayken bir işe kendini oldukça kaptıran ve yaptığı eylemle birlikte kendinden geçen bireylerin ruhlarıdır. Odakları herhangi bir uyarıcı tarafından bozulduğunda Tavan Bölgesi'nden düşmekte ve yaptıkları işi unutmakta ya da o işte yanlışlık yapmaktadırlar. Joe, 22'ye ölmeden hemen önce kendisinin de seçmeler yapılırken burada olduğunu söyler, ancak Tavan Bölgesi'ne yalnızca işini severek yaptığı için kendini kaptıran ruhlar gelmemektedir. Balçık formunda temsil edilen ve başta ekonomik nedenlerden ötürü olmak üzere kendine dayatılan sorumlulukları yerine getirirken veya bir şeyi bağımlılık haline getirdiği için kendini kaybetmiş ruhlar da buraya gelmektedir. Astral seyahati başarmış olan ruhlar, kayıp olan bu ruhlara yardım etmekte ve onları arındırarak bedenlerine geri gönderip hayatın anlamını ve amacını yeniden sorgulamalarına kapı açmaktadır.

4) Ruhun Göçü

Filmde ruhun göçü üç farklı şekilde ele alınmaktadır. Bunlardan biri, ölümün gerçekleşmesiyle başlayan Öte Dünya'ya gidiştir. Ruhun göçünü konu eden ancak fiziki ortamda yaşayıp bedenini tamamen terk etmeyen ruhların temsili, Tavan Bölge olarak nitelendirilen yerde sunulmaktadır. Diğer ruhları hiçbir zaman göremeyip fiziki dünyada bir iş yaparken kendinden geçen bireylerin ruhlarının geldiği Tavan Bölge'ye diğer ruhları da görebilen, ancak fiziki olarak yaşamına devam eden ruhlar da gelmektedir. Bunlar, astral seyahati başarmış olan kişilerin ruhlardır. Arbman'ın beden-ruhu ve özgür-ruh kavramsallaştırmasında bilinç kapalıyken ruhun bedenden özgürleşerek deneyimler yaşayıp, sonrasında yeniden bedene geri dönüşü, günümüzde psikoloji, psikiyatri ve din felsefesi bağlamında paralel evren meselesinde tartışılabilen konulardandır. Bilimsel literatürde Beden Dışı Deneyimler olarak belirtilen durum, bireyin fiziksel bedenini terk ederek veya ondan kısa süreyle ayrılarak başka bir yere, başka bir zamana veya başka birinin bedenine gidebilme özelliği şeklinde tanımlanabilmektedir (Spence, 1981; Edelman & Tononi, 2000). Şahin Efil (2004, s.164), bu durumun tarih boyunca, pek çok toplumda ve toplumun hemen her katmanındaki bireyler tarafından tecrübe edilmiş olduğunu söyleyerek beden dışı deneyimlerin genel özellikleri itibarıyla lüsid rüyalar ve yakın ölüm tecrübelerinde olduğu gibi, paralel evrenlerin varlığı meselesine odaklandığını belirtmektedir.

22'nin Ayrüzgarı ismiyle seslendiği ve astral seyahat ile Tavan Bölgesi'ne gelen arkadaşı, farklı bir boyut açarak Joe'nun bedenine geri dönmesine ortam yaratmış, ancak Joe'nun aceleci davranmasından ötürü kendi bedenine dönerken yanlışlıkla 22'ye de çarpıp onunla birlikte dünyaya dönmesi işleri karıştırmıştır. Joe, hastane odasında kendi bedeninin üzerinde uyuyan bir kedinin, 22 ise Joe'nun bedenine girmiştir. Ruhun yalnızca insan değil, başka varlıklarda da bedenleşebileceği görüşü, Antik Yunan'da Orpheus öğretisi ile başlamaktadır. Orpheizme göre ruh, bedenden ayrı bir biçimde var olmaktadır ve bu nedenle bedeninin nefsi köreltilerek (et yememe, cinsellik yaşamayı reddetme) Tanrıya geri dönelebileceği savunulur. Anna C. Ohman (1915, s.44)'a göre Orpheizm'de saf haliyle ruh, düştüğü yıldızlar gibi ateşten oluşmakta ve sürekli olarak bir döngü içinde hareket etmektedir. Bu da ruhların ölüp özgür kaldıktan sonra yeniden doğduğuna, birey öldükten sonra bir başkasının bedeni içinde tekrar doğduğuna dair bir çevrimi ifade etmektedir. Ancak ruhlar her zaman insan formunda doğmayabilmektedir. Bitki veya hayvan ola-

rak da doğabilen ruhu mümkün olduğunca arındırmak ve yaşayanlara zarar vermemek bu açıdan önem taşır. Aynı şekilde Orpheizm'den etkilenen Pythagoras öğretisini taşıyanlar, hayvanların öldürülmesini veya yenmesini yasaklamıştır (Ben, 2017, s.10444). Pythagorasçılar, bir hayvana kötü davranmanın bile yanlış olduğuna inanmaktadır; çünkü biri, bir arkadaşının reenkarne ruhuna kötü muamele etmiş olabilir. Pythagoras bu nedenle tüm canlılara akraba olarak bakmakta ve ruhun üniter bir yapı taşıyıp tek bir kütle olduğuna inanmaktadır (Ramelli, 2016, s.154). Felsefe öncesi dönem filozoflarından Pindaros, bazı insanların yaşarken bir anda yeraltına inerek gözden kaybolduğunu ve burada ölümsüz bir yaşam sürdüğünü belirterek; yeryüzünde yaşayan insanların, yeraltında yaşayan bu kişilerle bağlantıya geçip, geleceğe dair bilgiler alabildiğini ileri sürmektedir (Dürüşken, 1994; Çetin, 2010). Astral seyahat olarak açıklanabilecek olan bu durum bir yanıla Pindaros öğretisinin de filmde ruhun göçü kategorisinde ele alınabileceğini göstermektedir, ancak yeryüzünde yaşayanların kendi gelecekleri hakkında diğer ruhlardan bilgi aldığına dair bir veri filmde bulunmamaktadır.

Hesiodos'ta bedenin ölümüyle birlikte ruhların başıboş dolaşmaması için erdemli ve ahlaklı bir yaşam sürmeleri gerektiği belirtilmektedir. Hesiodos'ta sahip oldukları erdemler sayesinde ölümsüzlük statüsü kazanan ruhların Kutsanmış Adalar'a gönderilmesi filmde, dünyadayken iyi işler yapmış olan bireylerin ruhlarına, öldükten sonra mentorluk görevi verilmesi ve bu ruhların Önceki Dünyaya gönderilip vazifelerini yerine getirmesi olarak okunabilmektedir.

Bununla birlikte filmde 22 olarak yer alan çocuk ruhun isminin de Pythagoras öğretisinde önemli bir yere sahip olduğunu da belirtmek gerekir. Diğer çocuk ruhların isimlerinin önemsiz kılınması ve başına buyruk olan ruhun isminin 22 olması, Pythagoras'ın öğretilerinde 1 ve 22'ye mistik bir önem atfedilmesinden ileri gelmektedir. Felsefi bir okuma üzerinden numaraların renkleri ve tonları konusunda bir çalışma gerçekleştiren L. Dow Balliet (1908, s.21), 11 sayısının en yüksek oranda titreşim yaydığı ve güç ve özgürlükle bağdaştırılan 2 sayısının, 11'in iki katı olan 22'yi vermesi ile 22'nin ek güç ve özgürlüğü simgelediğini belirtmesi filmin diğer kahramanı açısından önemli bir tespit niteliğindedir.

5) Kader

Kader iması, filmin başlangıcında Öte Dünya'ya gidenlerin yolunu oluşturan mekanik bir bant üzerinde Joe'nun kendisini farklı bir formda

bulması ve ölen bedenlerin ruhlarıyla karşılaşmış gördüğü ışık kümesine gitmek istememesiyle yer almaktadır. Sahnede, Öte Dünya'ya aynı mekanik bant üzerinde giden bir ruh, Gardner'a, "Bu konuda söz hakkın olduğunu sanmıyorum" demekte ve bireyin iradesinin de üstünde yer alan farklı bir varlığın iradesinin temsili, diyaloglar ile sunulmaktadır. Pre-Sokratik filozofların evrenin özü ve değişmez ilkesi kapsamında getirmiş oldukları düşünce sistemi, Tanrılar tarafından ölümlülere yazılan yazgının ötesine geçmekte ve Tanrıların kaderini bile belirleyen bir kader anlayışına bizi götürmektedir. Tanrıların ölümlüler üzerindeki yazgıları, Antik Yunan tragedyalarında ve destanlarında bulunmakla birlikte, filozofların işaret ettiği ve kafa yorduğu sorunun "en temelde var olan"a yönelik arayışları onları her şeye yarasını veren genel bir ilkeye; yani Tanrıların iradesinin ötesinde belirleyici olan kadere vurgu yapmaktadır. Tek Tanrılı inanç sistemlerinde Yaratıcının kudretinin her türlü hür iradenin üstünde olduğu anlayışına karşılık antik Yunan filozoflarının kader anlayışında belirginlik kazanan Bağımsız Belirleyici Kader olarak tanımlanan bu türden bir kader yorumu, filmde yazgısı ölmek olan, ancak buna karşı durup sahip olduğu mücadele gücü, entelektüel birikimi, yaşam kıvılcımı ve erdemli davranışıyla dünyaya geri gönderilen Joe Gardner'da bulunabilmektedir (Yorgun, 2018, s.104).

Sonuç

Antik Yunan filozoflarının ruh-beden düalizmi etrafında hakikat arayışı onları arkhe problemine itmiş ve varlığı akla dayalı bir şekilde aramalarına neden olmuştur. Birlik ilkesinden hareketle, arkhe problemi üzerinde yoğunlaşan pre-Sokratik filozoflar, dış dünyadaki varlıkların kendisinden doğduğu ilk maddeyi belirlemeye çalışmış ve yaşamın anlamı, ruhun göçü, çokluk-birlik, görünüş-gerçeklik, ölümsüzlük-ölümlülük etrafında öğretilerini oluşturmuşlardır. 2020 yapımı *Ruh* filmi, yaşamın amacı, ölümden sonraki hayat, karakter, ruh-beden düalizmi, Tanrı gibi kavramlar etrafında Sokrates öncesi filozofların öğretileri etrafında yapılandırılmıştır. Buna göre filmde içerik analizi yöntem olarak kullanılmış ve pre-Sokratik filozofların öne sürdüğü fikirlere dayanılarak teorik çerçevede öne çıkan beş temel kavram belirlenmiştir. Söz konusu kavramlar etrafında animasyonda Ölümden Sonraki Hayat'ın Homeros, Pindaros ve Pythagoras'ın öğretilerinde görülen eidolon ile, Yaratılış ve Yaratıcı'nın Thales, Anaksimandros, Anaksimenes, Pythagoras, Herakleitos, Parmenides, Empedokles, Anaksagoras ve Demokritos öğretilerinde görülen döngü ve sonsuzluk vurgusu altında arkhe ile; Yaşamın Ama-

cı'nın Homeros'un thymos, nous ve menos'u ile; Ruhun Göçü'nün Opheizm ve Pythagoras'ta öne çıkan reenkarnasyon, Pindaros'ta öne çıkan astral seyahat, Hesiodos'ta öne çıkan akıl hocalığı ile; Kader'in pre-Sokratik filozofların akhe anlayışı ile şekillenen bir biçimde alınıyazısından farklı olarak sonsuz döngününün bir getirisi olan şekliyle yer almaktadır. Ancak aynı zamanda pre-Sokratik filozoflardan olan Homeros, Pindaros ve Hesiodos'un öğretilerinde görülen ruhun yargılanması filmde yer almamakta, Öte Dünya hakkında somut bir bilgi verilmemektedir. Sonuç olarak bir iletişim aracı olan ve toplumsal bir işlev üstlenen animasyonlarda, içeriklerin nasıl sunulduğu konusu özellikle de imaj ve gerçek arasında kurulan bağlantı açısından kritik noktayı oluşturmaktadır. Görüldüğü gibi tek Tanrılı inanç biçimlerinin ölüm, ruh, yaşamın anlamı, varlık, akıl, insan, Yaratıcı ile ilgili anlatılarından belirgin bir şekilde ayrılan *Ruh* filminin, kendi eksenine sistematik düşünce biçimini öğreten ve eleştirel kavrayışı yapılandıran Antik Yunan felsefesini oturtması büyük önem taşımaktadır.

Kaynakça

Afonasina, A. (2015). Could Iamblichus help us to understand one ancient relief?. *Schole*, 9(1), 185-192.

Anglin, W.S. & Lambek, J. (1995). *The Heritage of Thales*. New York: Springer.

Austin, N. (1973/1974). The One and the Many in the Homeric Cosmos. *Arion: A Journal of Humanities and the Classics (New Series)*, 1 (2), 219-274.

Balliet, L. D. (1908). *The Philosophy of Numbers: Their Tone and Colors*. Atlantic City, N. J.: Published by the Author.

Baloyannis, S. J. (2013). The philosophy of Heraclitus today. *Encephalos*, 50, 1-21.

Barnes, J. (1982). *The Presocratic Philosophers*. London and New York: Routledge.

Bayat Usta, N. & Altuner, İ. (2020). Herakleitos Felsefesinin Temel Kavramları. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 23, 87-106.

Baysal, O. (2014). Erken Dönem Pisagorcularda Harmonia Düşüncesi ve Müzik Kuramı. *Müzikte Kuram*, 10, 54-73.

Ben, J. N. (2017). Pythagoras: Mathematician or Mystic?. *European Academic Research*, IV(12), 10448-10448.

Biber, B. (2006). *Mitos'tan Logos'a Geçiş Sürecinde Tragedya'nın Yeri ve Önemi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Bobaroğlu, M. (2018). Milet Okulu. *Düşün-ü-yorum Anadolu Aydınlanma Vakfı Sosyal ve Kültürel Bülteni*, 83, 3-6.

Cairns, D. (2014). Ψυχή, Θυμός, and Metaphor in Homer and Plato. *Etudes Platoniciennes*, 11 (11). <https://doi.org/10.4000/etudesplatoniciennes.566>

Capelle, W. (2011). *Sokrates'ten Önce Felsefe* (3. Baskı). (Çev. O. Özügül). İstanbul: Pencere.

Caswell, P. C. (1990). *A Study of Thumos in Early Greek Epic*. Leiden: Brill.

Chapman, N. & Chapman, J. (2004). *Digital Multimedia*. İngiltere: John Wiley &

Sons.

Clarke, M. J. (1999). *Flesh and Spirit in the Songs of Homer: A Study of Words and Myths*. Oxford: Clarendon.

Cogniot, G. (1992). *İlk Çağ Materyalizmi (Yunan-Roma)* (Çev. S. Belli). İstanbul: Sarmal Yayınevi.

Coşğun, S. (2013). Pythagoras'ın Okulu ve Eğitim Anlayışı. *Tarih Okulu Dergisi (TOD)*, 6 (XVI), 309-324. <https://doi.org/10.14225/Joh325>

Çağrı, E. (2005). Empedokles. *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15, 175-182.

Çam, M. O. & Uğuryol, M. (2019). Ruhsal Hastalıktan İyileşmeye Kültürel Etki. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 11(1), 55-64. <https://doi.org/10.18863/pgy.391783>

Çetin, Z. (2010). *Pre-Sokratiklerden Aristoteles'e Ruh ve Ölümsüzlük Arayışları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bursa: Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

De Santo, N. G.; Bisaccia, C.; Bilancio, G.; Romano, M. & Cirillo, M. (2009). The nature of water: Thales, arkhé. *Journal of Nephrology*, 22 (S14), 98-102. <https://doi.org/10.1002/jeab.230>

Dedović, B. (2021). Minds in Homer. *PsyArXiv Preprints*, 1-55. <https://doi.org/10.31234/osf.io/uvqdc>

Dürüşken, Ç. (1994). *Antikçağ'da Psykhe Kavramına Genel Bir Bakış I*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi.

Edelman, G. M. & Tononi, G. (2000). *A universe of consciousness: How matter becomes imagination*. New York: Basic Books.

Efil, Ş. (2004). Parapsikolojik Fenomenler Üstüne Bilimsel ve Felsefi Bir Soruşturma. *Marife*, 4(1), 157-169.

Herakleitos (2009). *Fragmanlar* (2. Basım). (Çev. C. Çakmak). İstanbul: Kabcacı.

Henne, M., Hickel, H., Johnson, E. & Konishi, S. (1996). The Making of Toy Story. *41st IEEE International Computer Conference. Proceedings of the COMPCON*, Spring '96. USA, 463-468.

Jansen, M. C. (2012). Exchange and the Eidolon: Analyzing Forgiveness in Euripides's Helen. *Comparative Literature Studies*, 49 (3), 327-347. <https://doi.org/10.5325/complitstudies.49.3.0327>

Johnson, M. (2002). Democritus c. 460 BC-c. 370 BC. *Classical and Medieval Literature Criticism*, 47, 343-257.

Karakaya, Z. (2006). Çocuk Felsefesi ve Çocuk Eğitimi. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, VI (1), 23-37.

Korczak, A. (2013). Why The Water? The Vision of The World by Thales of Miletus. *Necmettin Erbakan Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 35, 43-52.

Kranz, W. (1994). *Antik Felsefe* (2. Basım). (Çev. S. Y. Baydur). İstanbul: Sosyal Yayınlar.

Lemke, T. (2015). Varieties of materialism. *BioSocieties*, 10(4), 490-495.

Long, H.S. (1980). The Milesian School of Philosophy. *Ultimate Reality and Meaning*, 3 (4), 256-263. <https://doi.org/10.3138/uram.3.4.256>

Long, A. (2017). Immortality in Empedocles. *Apeiron*, 50 (1), 1-20. <https://doi.org/10.1515/apeiron-2015-0054>

Macris, C. (2014). Porphyry's Life of Pythagoras. C. A. Huffman (Eds). *A History of Pythagoreanism* (pp. 381-398). UK: Cambridge University Press.

McPherran, M. L. (2005). Introducing A New God: Socrates and His Daimonion. P. Destree & N. D. Smith (Eds.). *Socrates' Divine Sign: Religion, Practise, and Value in Socratic Philosophy*

(pp.13-30). Australia: Academic Printing and Publishing. <http://academicprintingandpublishing.com/docs/Socrates-Divine-Sign.pdf>.

Métioui, A.; Baulu, M.W.M. & Trudel, L. (2016). Change in science: the case of the development of the atomic theory from Democritus to Dalton. *6e congrès de la Société de philosophie des sciences* (pp. 28-29). Sweden: Université de Lausanne.

Molacı, M. (2019). Herakleitos'un Ēthos'u: Marcus Aurelius'un Daimōn'u. *Felsefi Düşün*, 13, 229-254.

Mújdricza, F. (2017). Socrates' Daimon 'In The Mirror Of Death'. *The Journal of the British Personalist Forum*, 11 (2), 5-13.

O'Brien, D. (2001). Empedocles: The Wandering Daimon And The Two Poems. *Aevum Antiquum*, N.S.1, 79-179.

Ohman, A. C. (1915). *The development of the doctrine of the soul among the Greeks* (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). ABD: Felsefe ve Psikoloji ABD State University of Iowa.

Ong, P.A.L. (2009). Aesthetic Kaleidoscopes in Childhood: Imagination, Creativity and Play in the Curriculum. *Dimensions of the Curriculum*, 1-12.

Parmenides (2015). *Doğa Hakkında* (Çev. Y. G. Sev). İstanbul: Pinhan.

Docters, P. & Powers, K. (Yönetmen). (2020). *Ruh* [Film]. ABD: Disney-Pixar.

Platon (2011). *Parmenides* (Çev. A. Yardımlı). İstanbul: İdea.

Ramelli, I. (2016). The Sentences of Sextus and the Christian Transformation of Pythagorean Asceticism. In Renger, A. B. Renger & A. Stavrou (Eds.). *Pythagorean Knowledge from the Ancient to the Modern World: Askesis, Religion, Science* (pp. 151-162). Leipzig: Harrassowitz Verlag.

Romano, N. (2019, 6 Kasım). "Pixar bares its Soul in first look at film with Jamie Foxx and Tina Fey". *Entertainment Weekly*. Meredith Corporation. <https://ew.com/movies/2019/11/06/pixar-soul-photo-jamie-foxx-tina-fey/>

Rosciglione, C. (2017). Summixis, Spermata and Nous: Anaxagoras' pluralistic Ontology. *Epekeina*, 8 (1-2), 1-14.

Sarto, D. (2020, 9 Ekim). Pixar's 'Soul' Deftly Tackles the Risky Constructs of Life, Death, and How We Enter the World. *Animation*

World Network. <https://www.awn.com/animationworld/pixars-soul-deftly-tackles-risky-constructs-life-death-and-how-we-enter-world>.

Spence, D. P. (1981). Toward a theory of dream interpretation. *Psychoanalysis and contemporary thought*, 4(3), 383-405.

Strauss, A. L. & Corbin, J. M. (1990). *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*. Newbury Park, Calif.: SAGE.

Thilly, F. (2007). *Felsefenin Öyküsü 1: Yunan ve Ortaçağ Felsefesi* (Çev. İ. Şener). Ankara: İzdüşüm.

Torello, J. (2015). The Mind of the Ancient Physical Philosophers. *Journal of Psychology and Clinical Psychiatry*, 4 (1), 1-5. <https://doi.org/10.15406/jpcpy.2015.04.00185>

Walcot, P. (1961). The composition of the Works and Days. *Revue des Études Grecques*. 74, 1-19. https://www.persee.fr/doc/reg_0035-2039_1961_num_74_349_3642

Whitehead, M. (2012). *Animasyon Filmler* (Çev. A. Turuskan). İstanbul: Khalkedon.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.

Yorgun, F. (2018). *Antik Yunan Tragedyalarında Tanrı ve Kader Kavramları* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Malatya: İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.