

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
FİLM TASARIMI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**SİNEMA SANATINDA OYUN KURAMI ve BİR UYGULAYICI OLARAK
REHA ERDEM**

Hazırlayan
Zeynep ORAL

Danışman
Doç. Dr. Ragıp TARANÇ

İZMİR / 2019

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Sinemada Oyun Kuramı ve Bir Uygulayıcı olarak Reha Erdem” adlı çalışmanın tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını, yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenden oluştuğunu ve bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

.../.../.....

Zeynep ORAL

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün / / tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği' nin maddesine göre Film Tasarımı anasanat dalı yüksek lisans öğrencisi Zeynep Oral'ın “Sinemada Oyun Kuramı ve Bir Uygulayıcı olarak Reha Erdem” başlıklı tezi incelenmiş ve aday / / tarihinde, saat’da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÖZET

Oyun kavramı, 19. YY başlarından itibaren kültür, toplum sanat gibi alanlar üzerine yazan birçok düşünür tarafından kullanılmıştır. John Huizinga'nın 1938 yılında yayınlanan Homo Ludens kitabı bu literatürde çok önemli bir yere sahiptir. Huizinga oyunu kültürden önce gelen, kültürü doğuran temel bir eylem olarak tanımlarken sanatla olan yakın bağlarını ortaya koymaktadır. Yaratıcı eylemin bir örneği olarak sinemada da oyuncu unsurlar oldukça fazladır. Filmdeki karakterlerin yaratılış sürecinden izledikleri yola, yönetmenin filmiyle kurduğu ilişkiden seyirciye aktarımına kadarki pek çok süreçte, oyun kavramının çizgilerini bulmak mümkündür.

Bu çalışma, Türkiye sinemasının en önemli auteurlerinden Reha Erdem'in filmlerinde oyun kavramı dinamiklerinin izini sürer. Oyun kavramı ile sinema arasındaki ilişkinin daha anlaşılabilir olması adına dünya sinemasından seçilen örnek filmler üzerinden incelemeler yapılmıştır. Çalışmanın temelinde ise Reha Erdem sinemasının Oyun Kuramı çerçevesinde incelenmesi, yönetmenin sanatsal üretimini ve bu üretimin kültürel bağlamının analizi hedeflenmektedir.

Böylece çoğunlukla gözden kaçan, ancak canlıların en temel eylemlerinden biri olan oyun oynamanın önemine sinema ve Reha Erdem filmleri bağlamında ışık tutulmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Oyun Kuramı, Oyun Kavramı, Oyunlaştırma, Sinema, Reha Erdem

ABSTRACT

Since the beginning of the 19th century, the concept of play has been used by many thinkers writing on diverse subjects such as culture, society and art. Johan Huizinga's 1938 book *Homo Ludens* is a seminal work in this literature. While defining play as a fundamental act coming before culture is even formed, in fact giving birth to culture, he also reveals how play is closely related to art. As an example of a creative act, there are many playful elements in cinema. From the creation of characters to their narrative paths, from the director's relation to his film to its reception by the audience, it's possible to find numerous aspects of the concept of play in these processes.

This study traces the dynamics of play in the films of Reha Erdem, one of the most important auteurs of Turkey's cinema. In order to give a more detailed account of the relation between the concept of play and cinema, select films from the world cinema are analyzed. The main goal of this study is the investigation of Reha Erdem's cinema through the framework of the Concept of Play, analyzing the artistic production of the director and the cultural context of this production.

In this way this dissertation will attempt to demonstrate the importance of play, one of the most fundamental yet mostly overlooked acts of living things, in the context of cinema and Reha Erdem films.

Keywords: Theory of Play, Concept of Play, Gamification, Cinema, Reha Erdem

ÖNSÖZ

Oyun oynama eylemini, başta insan olmak üzere doğadaki bütün canlıların yaşam belirtisine dair bir kanıt olduğunu kavramamı sağlayan bu çalışma, toplumun kültürel altyapısından bağımsız düşünülmesi olanaksız olan sinema sanatına ve icracısı olarak yönetmene olan bakış açımı keşfi oldukça eğlenceli bir boyut katarak, yaratıcı ya da yaratılmış ama çözümlemeye açık bir dünya düzeni hakkında düşünmemi sağladı.

Çalışma boyunca, akademik bilgi birikimi ışığında yaptığı önemli katkıları sayesinde tezin son şeklini almasında büyük emeği olan değerli hocam ve danışmanım Doç. Dr. Ragıp Taranç'a teşekkürü bir borç bilirim.

Oyun'u keşif amaçlı çıktığım bu yolda, çalışma konusunda sonsuz cesaretlendirerek sundukları farklı ve besleyici bakış açılarıyla keşif sürecime ilham veren, birbirinden güzel insanlar; Baran AKKUŞ, Seher DUT, Sevcan SÖNMEZ, Sonkan DAMCIOĞLU, Alper ABCA, Simge UĞURLUER ve Mert SEVEN'e en kalbi teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak, hayatımın neredeyse her aşamasında olduğu gibi tez çalışmasında da sevgilerini ve desteklerini esirgemeyen değerli annem Sevim ORAL'a, canım ablam Hurinur ORAL EVARİSTO COSTA'ya ve sevgili Guilherme EVARİSTO COSTA'ya sonsuz teşekkür ederim.

**SİNEMA SANATINDA OYUN KURAMI
VE BİR UYGULAYICI OLARAK REHA ERDEM**

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	ii
TUTANAK	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ.....	x
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

OYUN KURAMI

1.1. Oyun Kavramı	8
1.2. Oyunun Özellikleri ve Ortaya Çıkışı	11
1.3. Oyun Olarak Dil.....	13
1.4. Oyunlaştırma	15
1.5. Sanat ve Oyun	16
1.5.1. Felsefî Bağlamda Oyun	23

1.5.1.1. Heraklitos ve Platon	24
1.5.1.2. Nietzsche	25
1.5.1.3. Schiller	27
1.6. Oyun Kuramları	28
1.6.1. J. Huizinga'nın Oyun Kuramı; Homo Ludens	29
1.6.1.1. Kültür Oyun ve Sanat	32
1.6.1.2. Oyunsal Biçimlerin Sanatsal Boyutu	35
1.6.1.3. Günümüz Kültüründe Oyunsal Öge	36
1.6.1.4. Oyun Kavramına Huizinga'nın Yaklaşımları	37

2. BÖLÜM

DÜNYA SİNEMASI ve OYUN KAVRAMI

2.1. Sinema ve Oyun İlişkisi	39
2.1.1. Sinema ve Oyun İlişkisi Bağlamında “Rope” / “Ölüm Kararı” Filminin İncelenmesi	50
2.1.2. Sinema ve Oyun İlişkisi Bağlamında “StrawDogs”/ “Köpekler” Filminin İncelenmesi	54
2.1.3. Sinema ve Oyun İlişkisi Bağlamında “The Killing of A Sacred Deer” / “Kutsal Geyiğin Ölümü” Filminin İncelenmesi	57
2.1.4. Sinema ve Oyun İlişkisi Bağlamında “Napoli Velata” / “Napoli'nin Sırrı” Filminin İncelenmesi	61

3. BÖLÜM

OYUN KURAMI BAĞLAMINDA REHA ERDEM SİNEMASI

3.1. Reha Erdem ve Sineması Üzerine Genel Bir Bakış	65
---	----

3.2.Oyun Kuramı Bağlamında Reha Erdem Filmlerinin İncelenmesi	66
3.2.1. Oyun Kuramı Bağlamında Reha Erdem Filmlerinde Kültür ve Oyun.....	67
3.2.1.1. Toplumsal Düzen ve Oyun	67
3.2.1.2. Din, Ritüeller ve Oyun	71
3.2.2. Oyun Kuramı Bağlamında Reha Erdem Filmlerinde Doğa	79
3.2.2.1. Hayvanlar ve Oyun	80
3.2.2.2. Zaman – Mekân ve Oyun	85
3.2.3. Oyun Kuramı Bağlamında Reha Erdem Filmlerinde Karakter	88
SONUÇ	96
KAYNAKÇA	104
EKLER	114
ÖZGEÇMİŞ	

TABLÖLER LİSTESİ

Tablo 1: Oyun ve Oyunlaştırma Arasındaki Farklar

Tablo 2: Campbell'ın Monomit Şeması.....



GİRİŞ

İnsan, karşılaştığı ya da doğrudan içine doğduğu çeşitli olay ve durumlar karşısında hayatta kalma mücadelesi içindedir. Filoloji, antropoloji, sosyoloji, psikoloji, sanat, etnografya, din, iktisat, hukuk gibi farklı disiplinlerin / bilim dallarının, bu mücadelenin anlamlandırılmasına katkı sunduğu varsayılır. Bu pratikler, tarih boyunca doğanın ve toplumun içinde yer alan insanın varoluşu doğrultusunda gerçekleştirdiği eyleme ya da düşünceye dayalı görünürlüklerini açıklama çabasına girerek neden sonuç ilişkileri kurmuş ya da kur(a)mamıştır. İnsanın varoluşuyla çocukluğundan başlayarak toplum ve kültür hayatına girmesini, sanatsal ya da düşünsel faaliyetlerle üretim içinde olmasını, kısacası hayattaki tüm yapıp etmelerini oyun kavramıyla açıklama yoluna giden Oyun Kuramı, bu çalışmanın zeminini oluşturmaktadır.

Yazar ve hukukçu olmasının dışında Türkiye’de önemli bir sanat tarihçisi olan Metin And’ın, çıkış noktasını Johan Huizinga’dan aldığı “Oyun ve Büğü” isimli yazılı eserinin, bu çalışmaya oyun ve sinema sanatı bağlamında ilham kaynağı olduğunu ve bu konuda beni araştırma yapmaya sevk ettiğini belirtmem gerekir. Metin And, Anadolu halklarının yarattığı dansları ve teyatral olarak yorumlanabilecek çeşitli ritüelleri oyun kavramı üzerinden değerlendirmeye açmıştır. And’ın yazdıkları sinema sanatıyla da ilişkilendirilebilir. Bu bağlamda, filmlerinde ilkel insan ve doğaya yaptığı göndermelerle Türkiye ve hatta dünya sinemasında bir auteur yönetmen olarak kabul görmüş Reha Erdem filmleri üzerine düşündürerek, çalışmanın çıkış noktasına fikirsel olarak zemin hazırlamıştır. Metin And sayesinde tanıştığım kültür tarihçisi Huizinga’nın öne sürmüş olduğu Homo Ludens (Oyuncu İnsan) kavramı çalışmanın iskeletini oluşturarak, Reha Erdem filmlerinin doğa, insan ve kültürel olgular üzerinden yorumlanmasına ön ayak olmuştur. Bununla birlikte kişisel bir not düşmek gerekirse, lise yıllarımda tanıştığım Reha Erdem filmlerini oyun kavramı ışığında anlamlandırma çabam doğayı, insanı ve hayvanı eşit düzlemde sunarak insanın doğa üzerinde tahakküm kurma eğilimine farklı bir duruş sergileyen yönetmene olan bakış açımı zenginleştirmiş ve çalışmayı kendi alanım olan sinemayla buluşturmama olanak sağlamıştır.

İnsanın ve devamında gelen olayların/olguların, onca disiplin ve düşünür tarafından incelendiği göz önünde bulundurulduğunda bu çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturan Oyun Kuramı üzerine açıklama yapmakta yarar vardır. Huizinga, Homo Ludens “Oynayan İnsan” isimli kitabında oyunun tarihinin kültürden de eski olduğunu ve kültür farklılıklarının ortaya çıkmasında etkili bir unsur olduğunu öne sürmüştür. Huizinga, insan için ortaya konan Homo Sapiens ve Homo Faber tanımlarına, oyun oynayan anlamına gelen Homo Ludens tanımını eklemiştir. Huizinga’nın oyun tanımında yer alan, gündelik yaşamdan uzaklaşarak başka türlü olmak bilinci ifadesi, basit olarak oyun oynama eyleminin amacını ortaya koymaktadır (Saygı, 2018: 4).

Kültürel hayatın oluşumunu oyun kavramına dayandıran Huizinga için toplumsal düzeni açığa çıkaran dinsel ritüellerin ve ayinlerin temelinde, insanların veya toplulukların oyunsal eylemleri yatmaktadır. İlkel insanın, doğa ve hayvanı da işin içine katarak gerçekleştirdiği inanç ve kutsama odaklı faaliyetler, Oyun Kuramı ışığında oyunun katılımcılarına atfedilen boş zaman değerlendirme, zararlı yönelimlerden kurtulma, grup içi birlik beraberliği sağlama gibi tanımlamalarla ortaklık göstermektedir. Aynı zamanda insanın ya da canlının doğumundan beri gerçekleştirdiği taklit etme, -mış gibi yapma eğiliminin devamlılığını sağlayan oyunun, toplumsal bir işlev görerek kültürü oluşturup aktardığı belirtilmektedir.

Huizinga’nın Oyun Kuramında yer alan oyunun kültürü oluşturduğuna dair görüşünden hareketle, sinema filmlerinde sunulan toplumsal düzen, din olgusu, ritüel gibi kültürel atmosferin zeminini oluşturan olgular incelenmeye açık olacaktır. Toplumsal düzenin içerisinde varlık göstermeye çalışan insanın etrafını çevreleyen kurallar ve sorumluluklar silsilesi, Oyun Kuramında kurallarla belirlenen oyuna katılan oyuncu / katılımcı ile eşdeğer olarak nitelendirilebilir.

İnsanlık tarihi ve toplumların oluşturduğu kültürel değerlerin ilerleyiş şekline bakıldığında, efsaneler bilimi de olarak adlandırılan mitolojiye ait hikâyelere rastlanmaktadır. Oyun ile açığa çıkan toplu eylemlerle mitolojide karşılaşılan ayin ve ritüel olarak adlandırılan olguların pek çok noktadaki benzerlikleri dikkat çekmektedir.

Oyunun tekrarlayan doğası ile ritüelin hali hazırda tekrar edilen olguyu simgelemesi, bütün bu toplumsal yapıların ortak zeminine işaret etmektedir.

Oyun, varlıkların ontolojik varoluşunun esas niteliği olarak değerlendirilirken varlığın, yaşamı oyun eylemleri ile tecrübe ettiği kanısına varılmaktadır. Bunun yanı sıra oyunun bir dil olduğundan ve dilin iletişim kurma yollu kuralları ile oynayanın varlığını ifade ediş biçimindeki kuralların benzer özelliklerinden bahsedilmektedir. Wittgenstein, bir sözcüğün anlamının dildeki kullanım şeklinden ortaya çıktığını vurgulamaktadır. Dili kullanmak, bir nevi dil oyunları oynamaktır. Kelimeler yalnızca dil oyunlarında bir anlam kazanmaktadır (Demir, 2018: 100). İnsan varoluşunu anlamlandırma peşinde olan felsefi görüşler, oyunu, hayatta kalma şeklinin varoluşsal bir parçası olduğu fikrine paralel olarak çok boyutlu bir düzleme taşır. Aslında oyunun ne olduğuyla, kurallarının bilinmesi ve oynanması arasında ne gibi bir bağlantı olduğuyla ve dil ile ilişkisinin analojik bağlamına dair sorular sorarak oyun kavramını irdelemektedir. Heraklitos, Platon, Nietzsche, Schiller, Huizinga, Heidegger, Gadamer ve Freud gibi düşünürler ortaya attıkları görüşler ışığında oyun kavramına birçok boyut kazandırmış ve Oyun Kuramının da temellenmesine ön ayak olmuştur. Oyun kavramını, sanattaki yaratma bağlamında ele alan Schiller'in, "İnsan, sözcüğün tam anlamıyla insan olduğu yerde yalnızca oynar ve o, oynadığı yerde ancak tam insandır" (Schiller, 1965:76) ifadesi, insanın sadece toplumsal bir süreç içinde varlık gösterebileceğini ve üretimi de bu süreç içinde yapabileceğine işaret etmektedir (Vanlıoğlu, 2013:2). Bununla birlikte bahsi geçen düşünürler derinlemesine inceledikleri oyun kavramı hakkında çokça noktada farklı yerlere işaret etseler bile, oyun oynamanın insan için kişisel ve analitik açıdan insanın gelişimine katkısı olduğu, ona özgür alan tanıyarak yaratıcılığı destekleyen bir varoluşsal güdü olduğu konusunda benzer görüşler sunmuşlardır.

Oyun ve sanatın gerek içerik gerekse biçimsel bağlamda çokça noktada benzeştiği ifade edilebilir. Hatta zaman zaman birbirinin içine girerek çeşitli yer değiştirmelerle muğlaklaşmaları çokça felsefi tartışmaya alan açmıştır. Bu iki olgunun bireyde ya da toplulukta bıraktığı duygu durumu yine de ortak bir noktada buluşmaktadır. Sanat da oyun da etki ettiği kişiye ya da topluluğa keyif verirken haz

duygusunu yaşattığı belirtilmektedir. Bunun yanı sıra, oyun oynayan bir çocuk ve sanatını icra eden bir sanatçının eylemi gerçekleştirme süreçlerinde bazı benzerlikler gözlemlenmektedir. Çocuğun oyun oynama esnasında, etrafında akıp giden gerçek dünyaya kendisini kapatması ile sanatçının eserini icra ederken sadece eserine odaklanıp kendisini dış dünyadan bir anlamda soyutlaması, sanat ve oyun arasındaki temel ortaklığın basit bir örneğidir.

Yaratıcılık sanattan bağımsız bir olgu olarak düşünülemeyeceği için, sanat ve oyun arasındaki ilişkinin oyun kavramı üzerinden tanımlanması gerekmektedir. Sanat eserinin alımlayıcısını motive etme amacıyla oyun kavramının dinamikleri yardımıyla kurulan oyunlaştırma kavramı, alımlayıcıyla aradaki doğru bağlantıyı yakalayabilmek adına oyunun sözcük anlamından ve yüzeysel olarak yapılan tanımlarından çok daha fazlasına gereksinim duymaktadır. Bu doğrultuda oyunsal düşünme, estetik ve oyun sistemlerinin kişilerin motivasyonlarını ve katılım oranlarını yükseltmeye ve öğrenmelerine yardımcı olmayı sağlayacak bütün dinamiklerin göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Bir sanat dalı olan sinemada oyun kavramı, yaratıcının / yönetmenin tutumuna göre ortaya çıkan sanat eserinde yorumlanabilir bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun kavramının biçimsel tanımlamalarında karşılaşılan zaman ve mekân olguları ile sinema filmlerindeki görüntü, ses ve senaryo gibi sinematografik unsurlara yön veren teknik özelliklerin benzer nitelikler barındırdığı düşünülmektedir. Sinemanın biçimsel araçlarla sunduğu film dünyası, temelde yaratıcısının kurduğu katılıma ya da izlenmeye açık bir üründür. Yönetmenin vermek istediği düşüncüyü seyirciye aktarmak adına yararlandığı sinematografik araçlar ile oyun kavramında tanımlanan ve zaman - mekân sınırlandırmasıyla oluşturulan gerilim, zıtlık, tartım, çeşitleme, çatışma ya da çeşitleme belirleyicileri sanat ve oyunun kesiştiği dinamiklere işaret ederken, alımlayıcıya ulaşmak için kullanılan yöntemin oyunlaştırma kavramının özellikleri ile ortak paydada bulunduğu gözlemlenmektedir. Buradan yola çıkarak, sinema filmlerindeki gerilim, şiddet, korku gibi duyguları izleyiciye geçirmek için oluşturulan görsel ve işitsel kurguların, Oyun Kuramı ışığında ortaya koyulduğunu düşünmek mümkündür.

Açıklanan belli başlı noktalardan yola çıkan bu çalışmada, sinema sanatında ve kültürün aktarılmasında işlevsel bir yeri olduğu düşünülen oyun kavramı araştırılarak, Johan Huizinga'nın Oyun Kuramı bağlamında ön plana çıkan kültürel kodların Reha Erdem sinemasında izleri sürülecektir. Bu doğrultuda, oyundan hem içerik hem de biçimsel anlamda türeyen oyunlaştırma kavramının, dünya sinemasından seçilen filmler üzerinden değerlendirilmesinin yanı sıra, Reha Erdem filmlerindeki kültüre bağlı toplumsal düzeni işaret eden olguların, doğa, insan ve hayvan görünürlükleri göz önünde bulundurularak Oyun Kuramı bağlamında incelenmesi amaçlanmıştır.

Oyunun tanımlanmasıyla başlayan çalışmanın birinci bölümünde, insanın varoluşuyla paralel olarak gözlemlenebileceği düşünülen oyun kavramı hakkındaki çeşitli görüşler açıklanmaya çalışılacaktır. Oyunun belirleyici özellikleri değerlendirilip dil, sanat ve oyunlaştırma ilişkisinden bahsedilecektir. Oyun Heraklitos, Platon, Nietzsche, Schiller gibi düşünürler tarafından felsefi bağlamda incelenmeye alınmıştır. Bu düşünürlerin, insanın oyunla varlık göstererek dünyayı ve yaşamsal eylemleri anlamlandırma eğilimi konusundaki görüşleri aktarılacaktır. Oyunun belirleyici özellikleri, oyunlaştırma kavramı ve sanat ile oyun ilişkisi hakkında edinilen bilgiler, ikinci bölüm için seçilen filmlerin oyun açısından incelenmesi esnasında referans niteliği oluşturacaktır.

Çalışmanın ikinci bölümünde, sinema ve oyun kavramı arasındaki biçime yönelik benzerlikler, konuya eğilen çeşitli kaynaklarca açıklanacaktır. Oyunun doğasında var olan denge, tartım, gerilim, birbirinin yerine geçme, zıtlık, birbirine eklenme, çözüm, çeşitleme ve ayrılma gibi unsurlarla, bir olgunun temsili ve yanılsama oluşturma, söz konusu süreç bitiminde gerçekleşen haz hissi gibi niteliklerin oyun ile ritüelleri, dram, sinema ve tiyatro sanatını aynı çerçevede birleştirdiği konusu işlenecektir ve bu bağlamda sinema ve oyun arasındaki ilişkinin ne düzeyde gerçekleştiği ele alınacaktır. Mitolojik olay ve filmde kahraman olarak nitelendirilen başkarakter arasındaki metinlerarası göndermelerle yoruma açık eylem dinamiklerinden bahsedilerek, bu etkileşim oyun kavramı bağlamında incelenmeye alınacaktır. Çalışmanın bu bölümünün son kısmında, dünya sinemasından seçilen filmlerin bazı

kısımları / sahneleri üzerinde, sinema ve oyunun biçimsel benzerlikleri irdelenerek metinlerarası bulgularla çözümlenmeye çalışılacaktır.

Son kısım olan üçüncü bölümde, yönetmen Reha Erdem sinemasından seçilen filmler, birinci bölümde yoğunluklu olarak yer verilen Johan Huizinga'nın Oyun Kuramı bağlamında mercek altına alınacaktır. Kültürü oluştururken aynı zamanda toplumsal bir işlevi olduğu öne sürülen oyun oynama eylemiyle açığa çıktığı düşünülen toplumsal düzen, din ve ritüel olguları, Reha Erdem sinemasındaki doğa - insan - hayvan görünürlükleri üzerinden ele alınacak, Oyun Kuramındaki zaman - mekan ve oyuncu insan belirleyicileri çerçevesinde incelenecektir.



1. BÖLÜM

OYUN KURAMI

1. BÖLÜM

OYUN KURAMI

1.1. Oyun Kavramı

Oyun kavramının tanımı, farklı disiplinlerde farklı biçimlerde ortaya konmuştur. Birçok disiplinde ele alınan oyun kavramı, incelendiği bilim dalına dayandırılarak açıklandığı bölümlerde ortaya farklılıklar çıksa da her bilim dalında erişilen olgu şudur: oyun kavramının ve oyun oynamanın insan hayatında oldukça önemli bir rolü vardır. Bu doğrultuda oyun oynama, bireyin özgür yaşam alanını yaratan, kişisel ve bilişsel gelişimini gerçekleştirmesini destekleyen, yaratıcılık niteliğini arttıran yaşam dürtüsü olarak nitelendirilmektedir. İnsanın var olduğu mekânda oyunun var olduğu ve bütün medeniyetlerin çıkış noktasının oyun olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda oyunun tarihi gelişimi üzerine araştırma gerçekleştiren en önemli kişilerden olan tarih profesörü Johan Huizinga, “Homo Ludens” (Oynayan İnsan) isimli kitabında oyunun tarihinin kültürden de eski olduğunu ve kültür farklılıklarının ortaya çıkmasında etkili bir unsur olduğunu öne sürmüştür. Antropologlar, gerçekleşen göçlerin neticesinde yaygınlaşan kültürleri irdellemek için oyunlardan faydalanmışlardır. Oyunlar, ilkel çağlardaki iletişim şekillerini, inançları ve ritüelleri incelemek için verimli bir yaklaşım olmuş ve farklı kategorilerin oluşturulmasına imkân vermiştir (Saygı, 2018: 4).

Bununla birlikte içsel bir eylem olarak nitelendirilen oyun oynama olgusu, her bireyin yaşamında bulunan bir etkinliktir. Oyun oynama eyleminin önceden tasarlanması, üzerine düşünülmesi ve karara bağlanması, kesin ve mantıklı koşullara bağımlı olmayıp, çoğu zaman meraklandırıcı bir belirsizliği bünyesinde barındırmaktadır. Oyun oynama eyleminin içgüdüsel olması ve belirsizliği sebebiyle genel olarak mantıksız bir niteliğe sahip olduğu ifade edilmektedir. Bunun yanı sıra “oyun” ve “oynamak” sözcükleri, pek çok dilde farklı kullanım özellikleri taşımakta ve oyunun kavranışı üzerine önemli ipuçları vermektedir. Farklı dillerde yer alan farklı ekler ve kullanımlar ile yerleşen bu sözcükler, kültür ve oyun arasındaki ilişkiyi de açıklar nitelik taşımaktadır. Oyun ve oynamak sözcükleri, eş zamanlı olarak pek çok

etkinliđi kapsayıcı özelliđe sahiptir.¹ İnsanların oynadıđı oyunlar, dans, dramatik gösteriler, spor karřılamaları vb. gibi kavramların tümü oyun kelimesi ile anlatılmaktadır (Pilavcı, 2014: 3).

Buna ek olarak, gözlemlenebilir bir olgu olarak deđerlendirilen oyun kavramı řunu da ağıđa çıkarır ki oyun oynamak yalnızca çocuklara veya insanlara özgü bir eylem deđildir: aynı zamanda dilleri olsun veya olmasın düşünöen canlıların hepsinin oyun kurabildiđi ve oynayabildiđi de belirtilmektedir. Oyun kavramı ile çocuđun başka olguları dıřarıda bırakacak kadar bütünleřtirilmesi, bireyin öğrenilmiřlikleri ile sınırlı bir hale getirilmesinden kaynaklanmaktadır. Bütün canlıların yařamlarının her alanında bir oyun içerisinde yer aldıđı öne sürölmektedir. İnsanın var olduđu gündön başlayarak yařamda verdiđi mücadeleleri ile birlikte bir tür oyun içerisinde olduđu bile ifade edilmektedir. Hatta iletiřim kurmak için insan tarafından oluřturulan dil kavramı bile bir oyun olgusu olarak deđerlendirilmektedir. Bunun nedeni ise insanların objeye biliřsel bir süreç içerisinde anlam kazandırmak için uğrař vermesidir. Bu süreçte zihin, oyun eylemini gerçekeřtirerek, obje ile düşünölen olgu arasında bađlantılar kuran bir süreç içinde bulunmaktadır (Öksüz, 2017: 55).

Bu dođrultuda toplumun gerçekeřtirdiđi ve toplum adına önemli olan ilk etkinliklerin çođunun oyun olgusuyla birlikte ortaya çıktıđı söylenebilmektedir. Objelerle etkileřime geçmek, insanlarla iletiřim kurmak, tanım yapmak, kavramlar yaratmak vb. pek çok öđe için kullanılan dilin yaratıcısı zihin, nesne ile düşünölen řey arasında oyun eylemini gerçekeřtiren devamlı bir hareket olarak ortaya çıkmaktadır. Sembolle ifade edilen soyut kavram dikkate alınırsa, her sembol bir kelime oyunu gerçekeřtirir. Bu řekilde insan, her oyun eyleminde ikinci bir evrenin var oluř ifadesini tekrardan yaratmaktadır. Oyunun amacı, bünyesinde bazı kuralları bulunduran, haz veren, gönöllü, beklenti olmaksızın oyuncuyu ve seyirciyi içine alan bir eylem olarak tanımlanmakta ve hem oyuncuyu hem de seyirciyi özgürleřtirmektedir. Bu özgürleřme, bireyin günlük yařamın tekdüzeliđinden çıkmasıyla sađlanır. Oyun, varoluř açısından

¹ https://www.academia.edu/9679765/OYUN_KAVRAM

bakıldığında, hayat yükünün ve bu yükü taşımak için süreklilik gerektiren tekdüze birçok eylem arasında, insanların koruma altına aldığı bir alan gibidir (Duran, 2016: 21).

Sutton-Smith oyun hakkında, bireyin içinde gelişim gösterdiği bir yol olduğunu ve bu yolun en temel olandan en karmaşık yapıda bulunana doğru değişim göstermekte olduğunu ifade etmektedir. Huizinga ise oyunu, özgür iradeyle kabul edilen ve iştirak edilen bir eylem olarak tanımlar fakat yine de bu eylem tam anlamıyla emredici kurallara uygun bir şekilde, belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilir. Ona göre oyun, bazı amaçları olan, bir gerilim ve sevinç hissi ile gündelik yaşamdan uzaklaşarak başka türlü olma bilincinin kendini gösterdiği, iradi bir eylem ya da etkinliktir (Çalışandemir, 2014: 2).

Huizinga, insan için ortaya konan “Homo Sapiens” ve “Homo Faber” tanımlarına, oyun oynayan anlamına gelen “Homo Ludens” tanımını eklemiştir. Huizinga, oyun tanımındaki gündelik yaşamdan uzaklaşarak başka türlü olmak bilinci ifadesi ile oyun oynama eyleminin amacını ortaya koymaktadır (Pilavcı, 2014: 4). Huizinga, oyunun sadece insana has bir eylem olmadığını vurgulamaktadır. Bunu ise hayatın gerektirdiği ihtiyaçları aşan ve eyleme bir anlam yükleyen bağımsız bir ögenin rol alması ile ilişkilendirmektedir. Oyunu tanımlayan ve nedenselliği konusunda açıklama ortaya koymaya çalışan Huizinga birtakım çıkarımlar yapar. Ona göre oyun: hayat enerjisinin fazla olması hissinden bir kurtulma şeklidir, doğuştan gelen taklit etme dürtüsünün kapsamına girer, bir rahatlama gereksinimidir, yaşamın bireyden isteyeceği ciddi etkinliklere hazırlık çalışmasıdır, bireyin nefsinin kontrol edebilmesine teşvik eder, hâkimiyet kurma isteğidir, bir şey gerçekleştirebilmeye ya da bir şeyi belirlemeye yönelik kendiliğinden olan bir yatkınlıktır. Bu gibi nedenselliklerin izini sürdükten sonra, temel sebebe varır: oyunun heyecan, mutluluk ve sevinçle ilişkisi doğrultusunda, haz vermek gibi bir fonksiyonunun olduğunu, bu sebeple hem hayvanlar hem de insanlar üzerinden incelenebilecek herhangi bir mantıklı ilişkiye dayandırılmayacağını vurgulamaktadır (Tekerek, 2006: 50).

Bunların yanı sıra oyunun bazı tanımları da şu şekilde verilmektedir:

- Caillois, oyunu, belirli kuralları bulunan, inandırıcı, kendine has bir mekân ve zaman yaratan, sonucunun bilinmediği, gönüllülük temeline dayanan bir eylem olarak tanımlar.
- Suits ise oyunu, oyun oynama faaliyeti olarak değerlendirmektedir. Bu faaliyetin gönüllülük gerektirdiğini ve belirlenen oyun kurallarının oyuncuların tutumlarını sınırlandırıcı nitelikte olduğunu öne sürmektedir. Oyunu oynayacak olan her bireyin belirlenen kuralları onayladığını ve oyunun oluşturulması sürecinde bu kuralların somut bir hedef kapsamında biçimlendiğini belirtmektedir.
- Crawford, oyunları birer sistem olarak görmektedir. Oyunların kuralları olduğunu, oynayan bireyler için duygusal gerçekliğin yansımalarını bünyesinde barındırdığını ve oyundaki en önemli olgunun etkileşim olduğunu belirtmektedir. Crawford'a göre oyunların belirleyici niteliği, gerçek yaşamda birbiri ile belli belirsiz ilişki içerisinde bulunan olguları, oyunculara oyun dünyası içinde araştırma olanağı sunmasıdır. Oyunların bir başka niteliğinin ise mücadele etme olgusu olduğunu belirtmektedir. Oyunun bu niteliği, hedefe erişilmesi için mücadele edilmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır.
- Abt, oyunun iki ya da daha fazla oyuncu arasında farklı amaçlara erişmek hedefiyle gerçekleştirilen bir eylem olduğunu belirtmektedir. Söz konusu tanımda oyuncuların aktif bir şekilde rol alması önemli bir unsur olarak görülmektedir. Yine bu tanıma göre oyun, aktivite, oyuncular, amaçlar ve kurallar olmak üzere dört öğeyi bünyesinde barındırmaktadır (Sezgin, 2016: 4).

1.2. Oyunun Özellikleri ve Ortaya Çıkışı

Bilinen en eski kaynaklarda bile oyunla ve oyun oynama araçları ile karşılaşmaktadır. İnsan hayatının vazgeçilmez bir parçası olarak değerlendirilen oyun, sosyal, ekonomik, kültürel bir fark olmaksızın herkes tarafından gerçekleştirilmektedir. Ancak oyunun ilk olarak ne zaman başladığı ve ne şekilde gelişim gösterdiği konusunda henüz kesin bir yargıya varılamamıştır, oyunun özellikleri gereği bunun mümkün olup olmayacağı bile şüphelidir. İlk insanın doğadaki oyunları, mücadele etmek zorunda kaldığı olayları ve olayların özelliklerini taklit ederek kazançlı konuma geçmek için gösterdiği çabalarıdır. Bu durum, insanın bulunduğu ortama uyum gösterme

gerekliliğinden ortaya çıkmıştır. İnsanın doğada karşılaştığı olumsuz durumlarla olan mücadelesinde kullanacağı ilk silah, yine doğanın insana doğrultmuş olduğu silahtır. Bu süreçte insanın kendini savunmak veya saldırmak için ortaya koyduğu davranışlarının, çevresinde bulunan nesne ve varlıklarla uyum içerisinde olmak adına ortaya koyduğu canlı hareketler olduğu belirtilmektedir. İnsanın mücadeleye yönelik bu tutumlarının içerisinde doğanın taklidinin yer aldığını ve bu taklitlerin yinelenmesinden de oyunun ortaya çıktığı ifade edilmektedir. Bir canlandırma şeklinde oluşan bu davranışlar (taklit), uygun biçimlerde oyun olarak özümsemiş ve sonrasında da yaşamda kalıcı bir yer edinmiştir. Bir başka deyişle oyun, ilk insanın karşı karşıya kaldığı olayların ve dikkatli bir şekilde takip ettiği hareketlerin aynı tarzda gerçekleştirilen taklitleri sonucunda ortaya çıkmakta, gelişmekte ve oyun olarak kalmaktadır (Bulman, 1999: 9).

Bununla birlikte oyunun izi insanlık tarihi ve kültürlerin ortaya çıktığı süreç kapsamında sürüldüğünde, karşımıza mitoloji çıkmaktadır. Mitolojide karşılaşılan ritüeller, oyun ile alakalı toplu eylemler olarak nitelendirilebilmektedir. Oyun ve ritüel birbirine benzemekte ve mitolojinin temelini oluşturan iki unsur olarak değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda oyunun tanımının yapılabilmesi adına mitolojinin verimli bir kaynak olabileceği düşünülmüştür. Hayattaki güncel ritüeller de oyun olarak değerlendirilebilmekte ve bunların da kaynağına erişebilmek için mitolojinin irdelenmesi gerektiği öne sürülmektedir. Huizinga'ya göre: “İlkel insan mitosun yardımıyla dünyevi olguları açıklamaya çalışmakta ve insani şeylerin temelini tanrısalda aramaktadır. Mitosun gerçek görüntüsü verdiği değişken fantezilerin her birinde, ciddiyet ile şakacılığın sınırlarında yer alan yaratıcı bir zihin vardır” (Huizinga, 2010 Akt: Duran, 2016: 21).

Bununla birlikte insanın düşüncelerinin başlangıcına kadar uzanan oyun kavramı, Yunan düşüncesinde felsefi ifadelerle kullanılmıştır ve bununla ilk kez Heraklitos'ta karşılaşılmıştır. Herakleitos'un “Zaman, dama taşlarını bir o yana bir bu yana sürerek oynayan bir çocuktur; çocuk hükümrانlığı!” (Diels, Akt: Soykan, 1991: 39) ifadesi bulunmaktadır. Heraklitos'un bu ifadesi dönemin oluş ve yok oluş karşısındaki bakış açısını ortaya koymaktadır. Varoluş Zeus'un bir oyunu olarak değerlendirilmekte ve “oluş ve yok oluş”un herhangi bir suça ya da cezaya tabii tutulmadığı görüşünün söz konusu olduğu belirtilmektedir. Yine Heraklitos, yaşamda var olan zıtlıklar arasında bir

oyunun olmaması durumunda dünyanın sonunun geleceğini öne sürmektedir. Bunun nedeni olarak ise oyunun bir kurtuluş olarak algılanabileceği gibi aynı zamanda bir düzenin de temeli olduğu düşüncesi gösterilmektedir. Evren bir oyuncak olarak değerlendirilmekte ve insanının da bütün mücadelesinin oyun oynama eylemini gerçekleştirme gerekliliği olduğu düşünülmektedir (Öksüz, 2017: 56).

Bununla birlikte mutlak bir düzene sahip olması gereken oyun, kurallarla, mekân ve zamanla sınırlandırılmış ve bu sınırlı ortamda bir mükemmellik arayışına girilmiştir. Oyunun özelliklerinden biri de istenen zamanda veya sonrasında yinelenebilir olmasıdır. Bunun yanı sıra oyunda gerilimden kaynaklı ortaya çıkan bir belirsizlik söz konusu olmaktadır. Bu gerilim, belirsizlik halini aşarak gevşeme ile sonuçlanmaktadır. Oyuncular, başarılı olmak adına gerilim ve belirsizlik arasında sürekli git-gel yaşamaktadırlar. Oyuncunun zihni tamamen, gündelik olan olgunun dışında kalan kendi yetenek seviyesinin kısmen altında veya üstünde bulunan oyun görevine yoğunlaşmaktadır. Oyuncunun zihnini tamamen oyun görevine yoğunlaştırması sonucunda ortaya akış çıkmaktadır. Bu akış olgusu oyundaki “hoşluk hissine” karşılık gelmektedir. Ayrıca oyunun bazı özellikleri de şu şekilde verilebilmektedir (Başar, 2013: 17):

- Gerilim,
- Denge,
- Salınım,
- Birbirinin yerine geçme,
- Zıtlık,
- Çeşitleme,
- Birbirine eklenme,
- Ayrılma,
- Çözüm.

1.3. Oyun Olarak Dil

Huizinga, oyun kavramının yapısını şu şekilde tanımlamıştır:

“Oyun... hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilemez; çünkü akla dayandırılması onu insanlar alemiyle sınırlandıracaktır. Oyunun varlığı hiçbir uygarlık basamağına, evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı değildir. Her düşünen varlık, dili oyunun

tanımlayacak genel terime sahip olmasa bile, bu oyun ve oynama gerçeğini bizatihi bağımsız bir şey olarak tasarlayabilir. Oyunun varlığı inkâr edilemez niteliktedir. Hemen hemen bütün soyut bizatihilikleri –adalet, güzellik, hakikat, zihin tanrı- inkâr etmek mümkündür. Ciddiyet de inkar edilebilir, ama oyun asla” (Huizinga, Akt: Demir, 2018: 95).

Huizinga, oyunun canlılar için kaçınılmaz bir eylem olduğunu öne sürmektedir. Bir diğer deyişle oyun, varlıkların ontolojik varoluşunun esas niteliği olarak değerlendirilmektedir. Buradan yola çıkarak varlığın yaşamı oyun eylemleri ile tecrübe ettiği kanısına varılmaktadır. İnsan ve toplum hayatının bir oyun olarak yansıtılmasında, dilden daha etkili bir aracın olmadığı söylenebilir. Kelimeler ve belirli kurallar ile gerçekleştirilen bir faaliyet olan dil, düşüncelerin duyular aracılığı ile algılandığı biçimi itibari ile dış dünyada yer alan objeleri, özellikleri ve ilişkileri temsil etmektedir. Bununla birlikte, 20. yüzyılda toplumu yorumlayan bir olgu olarak değerlendirilen dil, günümüzde insan ve toplumla ilgili bütün felsefi ve sosyolojik araştırma alanlarının ortada kesiştiği bir alan olarak görülmektedir. Saussure ve Wittgenstein, dili kavrayabilmek adına “oyun analogileri –benzetişim-” geliştiren iki düşünürdür ve dilin ne şekilde işlediğini kavramak için kullanılacak en etkili analoginin, dil ile kurallı oyun arasındaki analoginin olduğunu öne sürmektedirler. Bunun nedeni de dili, oyunların oyunu olarak değerlendirmeleridir (Demir, 2018: 95). Bunun yanı sıra dil oyunları analogisi, aynı gerçekliğin birbirinden farklı iki resminin olabileceğini de ortaya koymaktadır (Alpyağıl, 2005: 123).

Bu doğrultuda dilin bir oyun olduğunu ve oyunun sosyal bir olgu olduğunu ifade etmek aynı zamanda dilin sosyal bir olgu olduğunu öne sürmektir. Bütün oyunlar içinde dil, insanoğlunun keşfettiği en esnek, en açık uçlu ve yaratıcılığa en açık oyundur. Oyun bir dildir ve dilin sahip olduğu anlamın oyun olduğu ifade edilebilir. Ayrıca oyun da dil gibi bir iletişim ve ifade sistemi olma niteliği taşır. Wittgenstein, bir sözcüğün anlamının dildeki kullanım şeklinden ortaya çıktığını vurgulamaktadır. Ona göre kelimelerin anlamları, gönderme yaptıkları nesnelerden değil, gündelik yaşam içinde bir topluluk olarak oynadığımız oyunlardaki kullanımlarından gelir. Dili kullanmak, bir nevi dil oyunları oynamaktır. Kelimeler yalnızca dil oyunlarında bir anlam kazanmaktadır (Demir, 2018: 100).

Bununla birlikte Wittgenstein'nin dil oyunları kavramı, genel itibari ile farklı ifade sınıflandırmalarını ve bu sınıflandırmaları oluşturan kuralları temel almaktadır. Lyotard da Wittgenstein'nin bu kavramsallaştırmalarını kullanmıştır ve dil oyunlarına dair üç tespit ortaya koymuştur. Bu tespitlerden ilki, dil oyunlarının kurallarının meşrulukları olmadığıdır ancak oyuncular arasında bulunan açık/örtük bir anlaşmanın nesneleri niteliğindedirler. İkincisi, dil oyunu kurallar doğrultusunda gerçekleştirilir ve oyun kurallarından herhangi birinin en ufak şekilde bile değiştirilmesi sonucunda oyunun yapısının ve doğasının değişeceği durumudur. Üçüncüsü ise, her ifadenin, dil oyununun sahip olduğu bir hareket niteliğinde olmasıdır (Evre, 2007: 15).

1.4. Oyunlaştırma

Oyunlaştırma kavramı, dış dünyadaki motivasyonel sorunları oyun tasarım yöntemleri ile katılımcılarda kalıcı davranış değişikliği amaçlayarak çözen bir yaklaşım olarak tanımlanmaktadır. Gabe Zicherman ve Christopher Cunningham, “oyunlaştırma kavramını” ilk ortaya atan kişilerdir ve oyundaki düşünce şeklinin ve oyun kurallarının, kullanıcıların dikkatini çekmek ve sorunları çözüme kavuşturmak hedefiyle kullanıldığını öne sürmüşlerdir. Oyun ve oyunlaştırma kavramları arasındaki en temel fark, oyunun bir uygulama biçimi olması, oyunlaştırmanın ise uygulama çerçevesinde katılımcıların sayısını arttırmaya yönelik bir yaklaşım türü olmasıdır. Oyunlaştırma katılımcıya, yer aldığı herhangi bir uygulamada veya etkinlikte oyun oynuyormuş hissinin verilerek, katılımcının sürece çok daha iyi bir şekilde entegre olmasını sağlamaktadır (Yılmaz, 2015:35). Oyun ve oyunlaştırma kavramları arasındaki farkların belirtildiği Tablo: 1 aşağıda verilmektedir.

Tablo:1 Oyun ve Oyunlaştırma Arasındaki Farklar

Oyun	Oyunlaştırma
Nesneler ve nesneleri kullanma kuralları vardır.	Kurallar, görevlerin tamamlanması için vardır.
Kazanma ve kaybetme sonuçları	Kaybetme yoktur, aksiyon aldırma

vardır.	için desteklenir.
• Bir kurgusu ve ona göre planı vardır	• Uygulandığı süreç neyse onu destekleyici niteliktedir.
• Bütünüyle planlanmalı ve tek başına çalışmalıdır	• Halihazırda var olan sürece entegre olur ve bağımsız bir şekilde çalışır.

YILMAZ, E. A. (2015). *Oyunlaştırma: Herkes İçin Oyunlaştırma*. İstanbul: Abaküs Kitap Yayın Dağıtım Merkezi. Kitabından kaynak alınmıştır.

Bununla birlikte oyunlaştırma, oyunsal düşünme, estetik ve oyun sistemlerinin kişilerin motivasyonlarını ve katılım oranlarını yükseltmeyi ve öğrenmelerine yardımcı olmayı amaçlayarak, oyunsal olmayan bir alanda kullanılmasıdır. Bir başka ifadeye göre ise oyunlaştırma, öğrenme biçimleri için “oyunsu deneyimler” oluşturma sürecidir (Sezgin, 2016:10). Oyunlaştırma, oyunsal düşünme ve oyunu oluşturan parçaların normal şartlarda oyunsallık içermeyen durum ya da içerikler ile birlikte kullanılmasını ima etmektedir. Karl M. Kapp, oyunlaştırmayı oyun tabanlı sistemler, oyunsal düşünme ve estetiğin, bireylerin bir araya getirilmesi, öğrenmenin teşvik edilmesi, motivasyonun sağlanması ve sorunların çözümüne katkı sağlanması olarak değerlendirmiştir (Sezgin, 2016:188). Bunun yanı sıra oyunlaştırma kavramının, farklı disiplinlerde farklı tanımları bulunmaktadır. Fakat ortaya konulan tanımların ortak paydası, kişilerin motivasyonunu arttırmayı hedefleyerek sürece katılma isteğini artıran ve süreci cazip bir hale getiren uygulamalar olmasıdır. Aynı zamanda oyunlaştırma kavramı için ortaya konan en geniş ve en çok kabul edilen ifade ise oyun tasarım öğelerinin oyun bağlamı dışındaki durumlarda kullanılması biçimindedir (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014:148).

1.5. Sanat ve Oyun

Birçok disiplin tarafından tanımlanmış olsa bile, oyun kavramının sanat bağlamında tanımlanması için, sanat üretimindeki oyunsallık ile aradaki doğru bağlantıyı yakalayabilmek adına, oyunun sözcük anlamından ve yüzeysel olarak yapılan tanımlarından çok daha fazlasına gereksinim duyulmaktadır. Bu gereksinimle birlikte, oyunun sözlükteki manasından çok kavramsal anlamını ele almak zorunluluğu da

kaçınılmaz bir biçimde meydana çıkarmaktadır. Sanat ve oyun kelimelerini, alanı, sınırları, kuralları ve benzer nitelikleri incelenmeden bir araya getirmek bazı yanlışlıkların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Bunun temel nedeni, oyun olgusunun birçok kişi tarafından bir boş zaman aktivitesi, çocukların gerçekleştirdiği bir eylem ve ciddi olmayan bir durum gibi ifadelerle özdeşleştirilmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Ancak oyun kavramı, daha derin bir şekilde araştırıldığında veya irdelendiğinde söz konusu ifadelerin aslında karşılıksız olduğu, oyun meselesinin “ciddiyetini” göz ardı ettiği rahatça anlaşılmaktadır (Tufan, 2012: 26).

Oyun üzerine yazanlardan biri de psikanaliz kuramının yaratıcısı Sigmund Freud’dur. Freud’un geliştirdiği Oyun Kuramının sistematik bir niteliği yoktur. Freud’a göre oyun, çocukların isteklerinin karşılandığı ve endişe verici durumları kolaylıkla aşabilmelerini sağlayan uygun atmosfer oluşturan bir eylemdir. Freud’un iddiasına göre oyunun tersi ciddiye değildir, aksine, gerçeğin ta kendisidir. Freud’un teorisinde oyun, çocuğun karşılaştığı engellerden ve gerçek dünyada belirlenen yasaklardan uzaklaşarak güvenli bir ortamda kabul görülmeyen, öfkeli ve gerçek hayatta tehlike arz edebilecek his ve tutumlarını açığa vurma biçimidir. Aynı zamanda oyunun, yetenek edinme eylemlerine katkıda bulunan ve bir durumun kolaylıkla aşılmasına dair taktikleri açığa çıkarır niteliğini de vurgulamaktadır. Freud, çocukların taleplerini özgür bir şekilde ifade etmelerini sağlayan oyun olgusunu çok kısa vadeli olarak değerlendirmektedir. Freud, benlik gelişiminin beraberinde bilişsel düşünmenin başlaması ile beraber oyunun son bulduğunu savunmaktadır. Her davranış ve tutumu bir sebebe dayandıran Freud, çocukların gerçekleştirdikleri oyun eylemlerinin gelişigüzel bir şekilde oluşmadığını, aksine kişinin farkında olduğu ya da olmadığı hisleri doğrultusunda oluştuğunu belirtmektedir. Bireyin hisleri, istekleri, oyun eylemi esnasında kontrol altında olmadığı için hayal ve fantezilerde kendini gösterir. Gerçeklik olgusunu oyundan bağımsız bir şekilde düşünebilen çocuk, oyunu dış dünyanın objelerinden ve durumlarından kendine has bir dünya oluşturmak için kullanmaktadır. Aynı zamanda oyun esnasındaki sevgi, nefret, öfke gibi hislerini etrafındaki bireylere veya objelere yansıtabilmektedir. Freud, genellikle iyi olmayan tecrübelerin ve hislerin oyun esnasında sürekli olarak yinelenmesi konusunda incelemelerde bulunmuştur. Haz uyarıcıları organizmanın iç dengesini sağlarken, organizmanın iç dengesini bozanlar ise acı uyarıcılarıdır.

Organizmanın dış etkenlere karşın iç düzenini koruma altına alması, nahoş olan gerginlikler, heyecanlar ve çelişkiler gibi dış faktörlerin oyunda yinelenmesi, uyanan heyecanların kuvvetini azaltıcı etkiye sahiptir. Oyun, çocuğun bu hoş olmayan olay ya da duruma karşı ortaya koyduğu hareket ve faaliyetle onun üzerinde hâkimiyet kurmasına olanak sağlamaktadır. Böylece söz konusu durum, zarar gören dengenin yeniden oluşturulması ve hazlara yönelmede önem sahibidir. Kısacası oyun bir denge öğesi olarak görülür (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007: 333).

Oyun kavramına daha genel bir tanım da getirebilir. İçgüdüsel arzuların tatmini için dış dünyayı kullanma etkinliği niteliği taşıyan eylemlere ilave olarak, insanoğlunun dış dünyaya karşı geliştirdiği ya da şans eseri eriştiği başka aktiviteler ve davranışların adıdır oyun. Bu eylemler, bireylerin özgürlüğün tadını çıkaracakları ve arzuların tatmininin hiçbir zaman veremeyeceği bir aydınlanmış olma halini deneyimleyeceklerine inandıkları aktivitelerdir. Söz konusu bu durumu gerçekleştiren de bir anlamda Homo Ludens'tir. Oyun ve sanatın her ikisi de insanları benzer biçimlerde heyecanlandırır, keyif verir ve mutlu olmalarını sağlar (Tüfekçi, 2013: 25). Bu açıdan bakıldığında sanat ve oyunun kültürel öneminin ifade edildiği dört esas başlık şunlardır:

- Boş enerji ve boş zaman kültürü kuramı; sanat ve oyunu esas ihtiyaçların giderilmesinden sonra ortaya çıkan fazlalığın birer ürünü olarak görmektedir.
- Deneyim kuramı; sanat ve oyunu, insanın dayanılmaz, acımasız gerçeklerle zarar vermeden ve zarar almadan, bir biçimde karşı karşıya kalabileceği aktiviteler olarak algılamaktadır. Sanatı da oyunu da taklit ve bir başkasının hayatına katıldığını hayal etme olarak tanımlamaktadır.
- Metafizik kuramlar; bilgi kuramı ve bilime dayanır, hem sanatta hem de oyunda - mış gibi'lik unsurunu çıkış noktası olarak sunarak her ikisini de eşitleme çabasına girmektedir.
- “Yetişkin birey içindeki çocuk” kuramları; gelişmiş bir hiper-gerçekliğin aksine narin ve bilinçsiz bir şekilde gerçekleştirilen oyun eylemini ele almaktadır (Tüfekçi, 2013: 25).

Oyun ve sanat benzer özelliklere sahiptir. Bir çocuğun oyun oynadığı esnada, onun için bir başka dünya yoktur ve endişe duygusundan uzak olan çocuk özgürleşir.

Bu noktada sanatçının yaratım süreci de bir tür oyun olarak değerlendirilebilir. Sanatçının tek hedefi çalıştığı eserdir ve o anın öncesi ve sonrası anlamını yitirmektedir. Sanatçı da yaratım sürecinde özgürleşir. Çocuk nasıl ki oynadığı oyun nedeniyle yargılanmıyorsa, sanatçı da ortaya koyduğu eserlerden ötürü yargılanmaz. Oyun, mutlak kurallara bağımlı bir yapıda değildir ve sanat gibi yaratıcı bir niteliğe sahiptir. Oyundaki kurallar, oyunu ortaya koyan kişinin kendi belirlediği kurallardır ve bu kurallar oyun dışından dikte edilen kurallar değildir. Bunun yanı sıra oyun da sanat da özgür alanlarda ortaya konmaktadır. Bu özgür tutumun oyun eylemini gerçekleştiren insanı ve söz konusu kişiyle iletişim kuran herkesi özgürleştirdiği ifade edilir. Bu noktada sanata bakıldığında görülebilen şudur ki sanat, sanatçının kendisini ve sanatı ile iletişim kuranları daha özgür kılan bir eylem, deneyim, olgudur (Duran, 2019: 27).

Oyun kavramını Heidegger sanat kuramı içerisinde ele almıştır. Bu nedenle sanatı bir oyun olarak değerlendiren kuramcılar arasında yer almaktadır. Heidegger, sanat kavramını yeryüzü ve dünya kavramlarını kullanarak açıklar ve sanatın bu söz konusu iki kavramın kesişmesinden ötürü ortaya çıktığını öne sürer. Bu anlamda sanat eserinin yeryüzünde yer aldığını ve dünyanın ise sanat eserinin ortaya koyduğu bir dünya olduğunu söyler. Bununla birlikte yeryüzünü, sır saklayan bir kavram olarak değerlendiren Heidegger'e göre “yeryüzü bütün doğmakta olanların doğumunu kendileri olarak gizledikleri şeydir, yeryüzü gizleyen şey olarak doğmakta olanlarda bulunur” (Heidegger, 2007:37). Bu söyleme örnek olarak şunu verebiliriz: bir taş, yapısından ötürü yeryüzüdür fakat bir sanatçı tarafından biçime sokulduğunda insanlığın anlam yükleyebileceği bir forma girer. Bu durum da sanatçının ortaya koymuş olduğu heykele ait olan dünyayı temsil etmektedir. Sanat, dünya ve yeryüzü kavramlarının birbiri ile kesişmesinden ortaya çıkmaktadır. Bunun nedeni ise dünyanın, kendi varlığını ön plana çıkarma durumu söz konusuysa, yeryüzünün kendini saklama eğilimi göstermesidir. Söz konusu bu kesişme sonucunda da gerçeklik olgusu kendini göstermektedir (Uzun, 2015: 20).

Heidegger'e göre dünyadaki her şey ayna-oyununun bir döngü içerisinde olmasıyla ilintilidir. Bu doğrultuda Heidegger'in düşüncesi temel alındığında evren veya dünya oyununda her şeyin bir oyun aracılığı ile var olduğu ve aydınlandığı sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda Heidegger'in ortaya koyduğu bu kavram, oyunun en

geniş kapsamdaki düşünülüşünü açıklamaya çalışmaktadır. Bu noktada oyunun çok kapsamlı bir boyuta eriştiği ve oyunun aslında bir ayna oyunu olduğu -özünün ayna tutma/olma olduğu- ifade edilebilmektedir. Bununla birlikte Heidegger, insanın “neden ilkesinin” etkisi kapsamında, temellendirme ve temelsiz kalma, bırakılma oyununu gerçekleştirdiğini belirtir. İnsana nedenler sunulur, sunulan nedenler tekrar geri alınır ve insan bir nevi nedensiz kalır. Bu durum, oyunun başlıca niteliklerinden biri olarak öne sürülür. Heidegger’e göre “verme ve geri alma” arasındaki bu ulu oyunda ortaya çıkan devinimin şeklinin görülmesi önemli bir noktadır. “Verme ve geri alma” oyunu, “varlığın kendisini göndermesi ve geri çekmesi arasındaki oyun” olarak nitelendirilebilmektedir. Söz konusu oyunun temel dayanağı irdelendiğinde ise varlığın veya varlığın kaderi “oynayan çocuk, Aion”un oyunsal devinimleri ile mümkün kılınmaktadır (Dursun, 2014: 84).

Bununla birlikte Derrida’nın yazılarında, sürekli olarak kullandığı “difference” (farklılık) kavramı yer almaktadır. Derrida bu kavramı sistematize edilmiş bir şekilde tanımlamasa da her yazısında kullanmıştır. Derrida, “La Difference” yazısında kavramı şöyle ele alır:

“Aslında hakikaten her kavram, farkların (difference) sistematik oyunuyla (jeu) diğerine, diğer kavramlara işaret eden bir sistem, bir zincir içinde yazılıdır. Böyle bir oyun, difference, böylelikle basit bir şekilde kavram olmayıp daha ziyade genel olarak kavramsallığın, bir kavramsal süreç ve sistemin olanaklılığıdır. Aynı nedenden dolayı, bir kavram olmayan difference, basitçe bir sözcük, yani, bir ses ile bir kavramın kendine göndermeli birliği ve burada-olan(presente), durgun bir şey değildir” (Derrida, Akt: Dursun, 2014:95).

Buna göre Derrida’nın difference kavramı üzerine şunlar söylenebilir:

- Farkların gerçekleştirmiş olduğu bir oyun olarak görmektedir ve bundan ötürü de difference’ı oyun veya oyunun olanaklılık durumu olarak nitelendirmektedir
- Difference olarak adlandırılan şey, kendine göndermeli olarak tanımlanmamakta ve difference’nin burada olan ve durgun bir varlığı olmamaktadır
- Difference, basit bir biçimde bir kavramı tanımlamamaktadır (Dursun, 2014: 96).

Bununla birlikte sanat ve oyunun birbirleri ile kesiştiği en belirgin nokta özgür hissedilen ortamlarda kendini göstermektedir. Bireyin özgür hissedeceği ortamın oluşması için eylemlerindeki zorunluluk olgusunun ortadan kalkması gerekmektedir. Oyun eylemini gerçekleştiren birey kendini sadece oyuna odaklamakta ve bir başka zamanda olduğu varsayımına kapılmaktadır. Sanatçı da ortaya bir sanat eseri koyarken kendini sadece eseri ortaya koyma eylemine odaklanmaktadır. Sanat ve oyun arasındaki bir diğer önemli benzerlik de öykünme yani taklit etme kavramıdır. Sanatın bir taklit etme eylemi olduğunu öne süren düşünürler, bu özelliği oyun ile benzerlik göstermesine neden olan başlıca unsurlardan biri olarak nitelendirilmektedir. Gerçekçi veya maddesel olmayan sanat yaklaşımında dışsal faktörler ve ona zıt olan tepkiler söz konusudur. Sanat, yaratmaya duyulan önlenemez istek ise, kişisel bir güdü ve karşılıktır. Taklit, eylemindeki esas gerçekliği daha yalın bir hale getirmek veya benzerini biçimlendirmek, yaratmak gibi sınırlı anlamlara sokulmuştur. Yaratma aşamasını tasvir etmek zordur ve sanat ve oyunda hedef kendi bünyesinde barınmaktadır (Saygı, 2018: 40).

Gadamer, sosyal bilimlerin, doğa bilimlerinden farklı bir biçimde kendine has bir şekilde yorumlanması ve incelenmesi gerektiğini savunmaktadır. Bunun yanı sıra sanatı araştırabilmek için ise oyun kavramını ele almıştır. Gadamer, sanatı yorumlayabilmek adına iki çeşit oyun kavramı ortaya koymuştur. Bu oyun kavramlarından birincisi, yönelimselliğe sahip olan ve basitçe bir şeyi oynamak olarak nitelendirebileceğimiz bir oyundur. İkincisi ise hayvanların oyunlarında da sürekli var olduğu gibi çocuk oyunlarıdır. Birinci oyun kavramı, satranç gibi bireyden bireye kuralları değişim göstermeyen, oynanması için belirlenen kuralların ne olduğuna dair bilgi sahibi olunması gerektiği oyunu ifade etmektedir. İkinci oyun kavramında ise oyun eylemini gerçekleştiren kişiler oyun kurallarını belirler ve belirlenen bu kurallar bir başka oyunda değişim gösterebilmektedir. Gadamer, sanatsal ve teknik üretimi birbirinden ayırmaktadır çünkü kendilerine özgü yapılarının birbirlerinden farklı olduğunu öne sürmektedir. Bu doğrultuda sanatsal üretimin özgür bir yapıda olduğunu ve sanat eserlerinin birbirlerine benzemediğini ancak teknik üretimin kurallara bağlı bir

şekilde ortaya koyulduğunu ve üretilen nesnelerin birbirinin benzeri niteliğinde olduğunu ifade etmektedir. Gadamer, bu noktada ön plana çıkardığı bu farklılığın, sanatsal üretimin kuralsız oyunculuğunu, teknik üretimin ise kurallara bağlı olan oyun türünü ifade ettiğini öne sürmüştür (Uzun, 2015: 21).

Oyunları yönelimselliklerine göre kategorize eden Gadamer, söz konusu yönelimselliğin ve bu yönelimsellikte beraber söz konusu olabilecek oyunun kastetme, yerine geçme ya da o veya bu gibiymiş gibi davranma karakterini oyunları kategorize etmede kullanır. Bunun yanı sıra teknik üretim ve sanatsal üretimi de birbirinden ayırt etmede bu yönelimsellik kullanılabilir. Gadamer, sanat eserini yapı/biçim şeklinde tanımlamaktadır. Bunun nedeni ise üretim sürecinin önemini yitirmesi ve ikinci planda tutulmasıdır; kendine has benzerliğini ifade etmiş ve kendi görünümüne bürünmüştür. Bununla beraber Gadamer, oyunun öznesinin yine oyun olduğunu öne sürmektedir. Bu bağlamda özne karakterine bürünmüş bir oyunla karşılaşılrsa da, oyuncu bu oyun tarafından içine çekilmiş olsa da, oyun devinimlerinin ortaya konduğu bir alanın olması gerekmektedir. Gadamer, sanat eseri ile eseri gerçekleştiren birey arasında bu tarz bir oyun alanının var olduğunu şu şekilde ifade etmektedir, Her eser onu belli bir oyun alanında yanıtlayan kişiye, içini kendinin dolduracağı bir alan bırakır. Gadamer'e göre bir oyunun tekil doğası, oyun alanının doldurulma biçimini tarif eden kurallar ve düzenlemelerde yatar (Dursun, 2014: 116).

Bununla birlikte Gadamer, oyunu bir yorumlama aşaması olarak değerlendirmektedir ve ona göre dil kavramı da bir nevi varlığın tecrübe ettiği bir oyundur. Gadamer'in bu noktadaki görüşü Wittgenstein'in dil oyunları ile benzerlik göstermektedir. Gadamer, dil oyunları kavramının önemini vurgulamakta ve Apel'in de öne sürdüğü gibi, dil oyunları kavramının hermenötik² için yeterli bir nitelik taşımadığını; bunun nedeninin ise geleneğin devamlılığının yalnızca dil oyunu kavramı ile devamsızlık içinde değerlendirilebileceğini öne sürmektedir. Varlığın gerçekleştirdiği bir oyun olarak ifade edilen dil, oyunun katılımcıları tarafından oynanan

² "Hermenötik, hermeneuik sanatı, yani bildirme, haber verme, çeviri yapma, açıklama ve açılma sanatıdır."

dil oyunları düşüncesi, oyuncuların tarihsel hareket ile oyunun kapsamına girildiği ve artık oyunun kendi kendini oynadığı bir oyun düşüncesi ile yer değiştirmektedir (Çelik, 2013: 138).

1.5.1. Felsefi Bağlamda Oyun

20. yüzyılda oyun kavramı felsefede daha sık kullanılmaya başlanmıştır. 20. Yüzyılın en önemli düşünürlerinden olan Wittgenstein'in öncülüğünü yaptığı görüşler oyun kavramının felsefede daha çok kullanılmaya başlanmasına yol açmıştır. Yalnız oyun kavramının çok kullanılmaya başlanması sadece felsefe alanında değil felsefe dışında da birkaç alanda eş zamanlı olarak gerçekleşmiştir. Oyun, felsefe alanında çok boyutlu bir yapıda olan insan varoluşunun algılanmasında önemli bir rol oynamaktadır. Oyunun bu denli ön plana çıkması şaşırtıcı ve beklenmedik bir durum olarak değerlendirilmektedir. Çünkü insan faaliyetlerinin en ciddiisi olarak da tanımlanan felsefenin, 20. Yüzyılda oyun kavramını, tüm insan faaliyetlerinin açıklayıcı metaforu ve insani varoluşun merkezi kavramı olarak değerlendirmesi, söz konusu durumun doğrudan kendi kendisini de bir tür oyuna dönüştürmesi gibi kaçınılmaz bir sonucun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu nedenle birbirine yapısal olarak en uzak olan olguların birbirine entegre olması, her türlü kavramsallaştırma ve kuramsallaştırmanın üzerinde yükseldiği temel zeminin dönüşümüyle sonuçlanmıştır (Dereko, 2012: 1).

Oyun kavramı felsefi bağlamda incelendiğinde, aslında oyunun bir çeşit “oyun analojisine” mi dönüştürüldüğü, oyun ve dil arasında benzerlik bağlantısı olarak ilişkinin mi kurulduğu, oyun kurallarının bilinmesiyle oynanabilirliği arasındaki bağıntının ne olduğu ve oyunun hayatı sürdürme çabasının bir parçası mı olduğu konusunda birçok görüşe yer verildiği görülmektedir. Bunlar doğrultusunda satranç oynayabilmek için satranç taşlarının isimlerini bilmenin yeterli olmadığı gibi, kelimelerle bir tür oyun gerçekleştirebilmek için de kelimeleri yalnızca objelerin isimleri olarak düşünmenin de yeterli olmadığı örneği öne sürülmektedir. Bu konuda Wittgenstein'in felsefi bağlamda tasvir ettiği dünya, hayattaki tecrübelerin değişik ve paradoksal niteliğini göstermektedir. Belirlenen kurallar dışında, kendi gelişimleri tarafından belirlenen bireysellikler olarak oyun, söz konusu paradoksal niteliği ortaya koyan güçlü imgeler olarak değerlendirilebilmektedir. Bu bakımdan kuralların

oyunların yapısını belirlediği geleneksel oyun kavramlarından uzaklaştığı bir söylemle karşı karşıya kalınmaktadır. Bu aşamada gerçekleştirilmesi gereken eylem, oyunların henüz sonlanmamış bir sona doğru ilerleme kaydeden süreçler olarak değerlendirilmesidir. Wittgenstein, kuralların birer dil-oyunu olarak ortaya çıkarıldığını ifade edebilecek bir oyun kavramı ortaya koymak istemiştir. Anlam, objeyle kelime arasındaki uyum veya zıtlık üzerinden belirlenmemektedir; kelimelerin çok boyutlu, pratik, toplumsal kullanımları aracılığı ile düşünüldüğü bir bağlam ile belirlenmektedir (Yalçın, 2013: 17).

1.5.1.1. Heraklitos ve Platon

Batı'nın felsefe dünyasında “oyun” söz konusu olduğunda, ilk olarak Heraklitos'un “Aion (hayat), dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur”³ söylemi ön plana çıkmaktadır. Heraklitos'un bu Yunanca söylemine, daha sonra gelen düşünürler pek çok yorumda bulunmuştur;

- David Miller “Aion, bir oyun tahtasındaki taşları hareket ettirerek oynayan bir çocuktur. Krallık çocuğa aittir.” olarak,
- Heidegger “Varlığın kaderi/takdiri, oynayan bir çocuktur; var olanların varlığı, kurucu zemini yöneten, arkhe. Varlığın kaderi: oynayan bir çocuk” olarak,
- Nietzsche ise; “Heraklitos'a göre evren, Zeus'un bir oyunudur yahut fiziğe uygun deyişle, ateşin kendisi ile oyunudur.” (Nietzsche, Akt: Duran, 2019:4) olarak yorumlamışlardır.

Bununla birlikte Platon ise insanı Tanrı'nın bir oyuncuğu olarak değerlendirmektedir. Bu konuya dair Platon'un güzel oyunlar oynayarak yaşamalı fikri dikkat çekicidir. Platon, görsel dünyayı oyunla özdeşleştirmektedir. Fakat oyun, bireyi geleceğe hazırlamalı ve eğitsel unsurlar içermelidir. Oyuna belirli bir sınır getirilmesi gerekliliğini öne süren Platon, aynı zamanda çocukların oyunlarının da denetim altında tutulması gerektiğini söyler. Çocuğun geleceğine yönelik uygun oyunlar oynaması

³ <https://oyun.cricket/2018/10/13/herakleitos-ve-platona-gore-oyun/>

gerekliliğinin üzerinde durur. Bu yöntemle, çocuğa öğretilen bilgilerin oyun vasıtasıyla pekiştirilerek çocuğun istekli ve tutkulu olmasının sağlanacağını ve çocuğun kolay bir şekilde yönlendirilebileceğini öne sürmektedir (Öksüz, 2017: 56).

Platon, Antik Yunan’da Tanrı’nın insanlarla oyun oynadığını ifade etmiştir. Tanrıların insanlar ile oyununu “dünya/hayat” karşılığı üzerinden betimlerken oyunun, doğa ve insan davranışının sanatta ve edebiyatta taklide dayanan temsilinden beslenen, insanın yararcı niteliği üzerinde durur. Bu durumda Platon oyunu bir ruh ve beden haline bürünmenin aracı olarak görmekte, bir duygu veya eylemi kapsayacak bir şekle sokmanın ortamı olarak değerlendirmektedir. Oyunu, bireyin yaratılıştan meyilli olduğu fonksiyonunun mükemmellik hedefine uygun bir şekilde yerine getirmesini sağlayacak bir şekillendirme süreci olarak değerlendirmektedir. Oyunun dünya ile bağdaştırılması, oyun-gerçeklik bağlantısı ve oyunun ontolojisi üzerine düşünme gerekliliğini doğurmaktadır (Sayak, 2016: 22).

1.5.1.2. Nietzsche

Nietzsche, dünyada oluş ile yok oluşun, yapma ile bozmanın hep aynı masumiyet içerisinde bulunması ve içine etik açıdan sorumluluk yüklenmemesi gerektiğini öne sürmüştür. Ateşe benzettiği evrenin, kendisi ile sürekli olarak bir oyun eylemi içerisinde bulunduğunu ve her şeyi başlatıp, sonrasında yok ettiğini, yok ettiğinde ise oyuna her zaman baştan başladığını ve bu kısır döngü ile başlayan yeni oyunlarda başka bir yaşamın hayat bulduğunu ifade etmektedir (Öksüz, 2017: 56).

Bununla birlikte *Nietzsche*, tragedya ve oyun kavramını birbiriyle ilişkilendirmiş ve bu bağlantıyı Sokrates’ten önceki düşüncede aramıştır. Aynı zamanda Heraklitos’un söylemini, yukarıda da belirtildiği gibi, “Heraklitos’a göre evren, Zeus’un bir oyunudur yahut fiziğe uygun deyimle, ateşin kendisi ile oyunudur” (Dursun, 2014:23) biçiminde yorumlamıştır. Nietzsche, Apolloncu ve Dionysoscu iki kuvvetin var olduğunu vurgulamaktadır. Bu iki kuvvet devamlı çatışma halindedirler ve bu çatışma hali bunların varoluşlarında yer almaktadır. Tragedya ile bu iki kuvvet sanatın türleri biçiminde nitelendirilirler. Sanat, Yunanlılar için, hayatın bu denli çelişkili ve acı verici olmasına rağmen, oyun oynamanın bir parçası olarak değerlendirilmektedir (Duran, 2019: 6).

Buna ek olarak, Nietzsche ilk önce Platon olmak üzere Antik dönemin klasik filozoflarını da “idealarla” oynadıkları için “gösteri oyuncularını” olarak tanımlamaktadır. “İdea” kavramı görme ve göz kavramları ile ilişkili olduğu için, idealarla oynama kavramı Nietzsche için göz boyamaktır. Nietzsche, erdem ideasının filozoflarının birer gösteri oyuncusu olduğunu ifade etmiş ve bu filozofların geçimsiz bireyler olduğunu öne sürmüştür. Konu edinen filozoflar teoride erdem olarak öne sürdükleri şeyle uygulamada en büyük karışıklığa yol açmış ve ne şekilde tutum sergilenmesi gerektiği sorusunun çözümsüzlüğüne neden olmuşlardır. Nietzsche bu bağlamda uygulamada her şeyin gösteri oyunculuğu ile sonlandığını ifade etmiştir (Wisser, 1990: 89).

Nietzsche için dünya, bir “gücü talep etme” durumudur ve oyun ölçeğinde değerlendirildiğinde “gücü talep eden” insan da “oyuncak” olmaktan çok “oyuncu” konumuna gelebilmeyi ve oynamayı isteyendir. Bu bağlamda en güçlüsü de en güçsüzü de bu oyun eyleminin içerisinde yer alır. Öyle ki Nietzsche’nin bu anlamda oyuna dair düşüncesi şöyle özetlenebilir: “Güçlüye hizmet etmesi için, zayıfın iradesi kendinden daha zayıfa hâkim olmaya ikna eder”.⁴ Bunun nedeni aynı istem olgusunun, çok daha güçsüzlerin üzerinde hâkimiyet kurmak istemi olarak da ortaya çıkmasıdır. Bu durumda hem güçlü hem de güçsüzün “gücü” talep etmeleriyle oyun eylemi gerçekleşiyor denilebilir. Nietzsche’nin öne sürmüş olduğu “kendini aşma” ilkesi, güçlünün hâkimiyet kurma talebini ve güçsüzün güçlü olma talebini ortaya çıkaran ilkedir. Nietzsche’ye göre “gücü talep etme” olgusu tehlikenin oluşmasına yol açmaktadır. Bir başka söylemle, Nietzsche’nin gerçek istemi ile gücü talep eden bilge insan hakkında “sürekli tehlikeye sokar kendini, tehlikeli bir oyun oynar”⁵ söylemi bunu açıklamaktadır. Bunun yanı sıra Nietzsche, dünyadaki güç ve kuvvet oyununun sayıca fazla, çeşitli kombinasyonlar kapsamında oynandığını, oyunun yapısında bir döngünün var olduğunu ve bu döngü neticesinde değişik oyunların ortaya çıktığını öne sürmektedir (Dursun, 2014: 45).

⁴ <http://dushunce.az/files/documents/friedrich-nietzsche-boyle-buyurdu-zerduc59ft.pdf>

⁵ ⁵ <http://dushunce.az/files/documents/friedrich-nietzsche-boyle-buyurdu-zerduc59ft.pdf>

1.5.1.3.Schiller

Schiller, Rönesans düşünürlerinden olan Kant'tan etkilenecek estetik kuramını oluşturmuştur. Schiller'in bu kuramı oluştururken temel fikri, insanı sosyal hayatın tutsaklık halkasından çıkararak, sıradan hayatı “haz ve güzellik halkalarına” çevirme arzusudur. Bu doğrultuda, insanın kendi bünyesindeki bütünlüğü sağlamanın, içinde yer aldığı gerçeğin fiziksel ve etik sınırlılıklarının ortadan kaldırılması ile mümkün olabileceğini öne sürmüştür. Schiller, gerçeklerin oyun sürecinde ciddiyetini kaybettiğini düşünmektedir. Esas gereksinimlerini gideren insan, dikkatini oyuna verdiğinde içsel bütünlüğünü geliştirip yaşamını dönüştürebilmekte ve daha doyurucu bir hayat tarzına geçebilmektedir. Bu bağlamda birbiri ile kesişen iki karşıt dürtü, mantık ve duygusallık, yalnızca oyun ile giderilebilmektedir. Oyun, insanı yalnızlaştırmamakta, hatta kendini gerçekleştirmesine olanak sunmakta ve aynı zamanda eğlendirici, doyurucu ve haz veren hisleri de insana sunmaktadır (Sevinç, Akt: Duran, 2019: 7).

Bununla birlikte bağımsızlığı ve acıyı dışlayan duyusal güdüdür ve bağımlılıkların hepsini ve acıyı dışlayan ise biçim güdüsüdür. Bu noktada Schiller özgürlüğün dışlanması fiziksel bir gereklilik olarak görmekte, acının dışlanmasını ise etik bir zorunluluk olarak değerlendirmektedir. Bu iki güdünün de bir aradayken güçlü olduğu oyun güdüsü ise gönüllü olmayı gerektirmektedir. Bunun nedeni, oyun güdüsünün gönüllülüğe gerek etik gerek de fiziksel olarak gereksinim duymasıdır. Bu anlamda oyun, her türlü rastlantıyı ve her türlü gerekliliği ortadan kaldıracak ve insanı fiziksel-etik olarak daha da özgürleştirecektir. Öyleyse oyun güdülerinin etkileri ve özellikleri ele alındığında, oyun güdüsü “arada” bir yerde kalmaktadır. Duyusal ve biçim güdülerinin özelliklerini taşımaktadır, fakat tek başınayken bu ikisi de oyun güdüsünde kendileri olarak yer almazlar. Schiller, duyguların ve heyecanların sürekli hareketliliğinin etkisini aldığı düzeyde aklın, bu hareketliliği düşüncelerine uygun bir biçime getireceğini; etik gerekliliğini mantık yasalarından aldığı düzeyde de duyularla yakın bir ilişki içerisine gireceğini belirtmiştir. Bu noktada oyun güdüsü, gerekliliği ve tesadüfi olanı aynı konumda ele alacaktır (Dursun, 2014: 38).

1.6. Oyun Kuramları

Oyun Kuramının öncüsü olarak Schiller görünse de pek çok düşünür Schiller'in Oyun Kuramının ortaya çıkmasına katkı sağlamıştır. Bu anlamda, Schiller'in düşünsel gelişiminin incelenmesi açısından önemli düşünürlere yer verilmesi gerekmektedir (Duran, 2019: 3).

Martin Shubik, “Oyun Teorisi ve Sosyal Davranışla İlgili Yaklaşımlar” (1964) kitabının giriş makalesinde, oyun teorisini genel olarak şu şekilde tanımlar: “Oyun Teorisi çatışma durumlarında karar vermenin incelenmesi için bir yöntemdir. Bu bağlamda bir “oyun” un özü, kaderleri iç içe olan farklı hedefleri veya amaçları olan karar vericileri içermesidir” (Schechner, 1977: 15).

Sanat olgusu içinde değerlendirilen Oyun Kuramı, ilk defa Schiller tarafından kapsamlı bir şekilde ele alınmıştır. Schiller, oyun kavramı ile ilgili düşüncesini “İnsan, sözcüğün tam anlamıyla insan olduğu yerde yalnızca oynar ve o, oynadığı yerde ancak tam insandır”⁶ cümlesiyle ifade etmiştir. Bu cümlesiyle insanın sadece toplumsal bir süreç içinde var olduğunu ve yalnızca bu toplumsal süreçte üretim gerçekleştirdiğini ve ürettiği kadar da insan olduğunu ifade etmektedir. Schiller bu noktada sanatın oyunsal bir faaliyet olduğunu ortaya koymaktadır. Bunun yanı sıra Schiller, yukarıda da belirtildiği gibi, insanın başlıca iki dürtüye sahip olduğunu ve bu dürtülerin duysal ve biçim dürtüsü olduğunu öne sürmüştür. Duyusal dürtüsünün, insanın fizyolojik varlığından ve biçim dürtüsünün de akli doğasından kaynaklandığını belirtmiştir. Schiller, duyu ve biçim dürtüsünü bir araya getirecek olan olgunun oyun olduğunu öne sürmüştür. Duyusal dürtü, değişimin gerçekleşmesini, zamanın bir amacının olmasını; biçim dürtüsü ise zamanı yok etmeyi, hiçbir değişimin gerçekleşmemesini talep etmektedir. Söz konusu iki dürtüden etkilenen oyun dürtüsü ise zamanı zamanda yok etmeyi, oluşu mutlak varlıkla, değişimi ise özdeşlikle değiştirmeyi amaç edinmektedir. Zamanın zamanda yok edilmesi, bir nevi “gibi yapmayı” ifade etmektedir. Bireyin bu

⁶ <https://docplayer.biz.tr/10567385-Posseible-dusunme-dergisi.html>

noktada zamanın geçmediğini varsayması, buna örnek olarak gösterilmektedir (Vanlıoğlu, 2013: 2).

Oyun Kuramını sanatla olan ilişkisi kapsamında değerlendiren Schiller, sanatın, sanattan başka bir amacının olmadığını düşünmektedir. Aynı zamanda insanın da yalnızca insan olduğu zaman oyun oynadığını ve yalnızca oyun oynadığı zaman tam bir insan olabildiğini de öne sürmüştür. Schiller'in bu yaklaşımıyla insanın yalnızca sanat ile gerçek özgürlüğe erişebileceğini ifade etmeye çalışmıştır. Oyun insan için yaşamdır; duyumsal ve biçimsel dürtüye sahip olan insanın duyumsal dürtüsü sürekli olarak söz konusu değişim arzusunun bastırmakta, biçimsel özgürlüğü ise birlik ve sürekliliği, devamlılığı sürdürmek için çabalamaktadır. Aynı zamanda duyumsal dürtü, etik yasalarına karşı gelebilmekte, biçimsel dürtü ise insanın duygularına zarar verebilmektedir. İki dürtü arasındaki uyumun gerçekleşmesini sağlayan oyun dürtüsü ise yalnızca sanat ile ortaya çıkmaktadır (Öksüz, 2017: 57).

1.6.1. J. Huizinga'nın Oyun Kuramı; "Homo Ludens"

Düşünürlerin birçoğu sanat eserlerini ortaya koyma sürecinde oyunu kaçınılmaz bir sebep olarak değerlendirmişlerdir. Söz konusu bu saptama, hem deneyimlenen sürecin hem de iki kavramın da toplum içerisindeki ödevinin birbirine benzer nitelikte olmasından dolayı ortaya çıkmaktadır. Sanat ve oyun da pek çok alanda birbirinin yerine kullanılmış veya birbiri ile karıştırılmıştır. Sanat ve oyun arasındaki farkın ayırt edilmesinin zor olduğu öne sürülse de hem tarihin içinde hem de insan yaşamında ilk ortaya çıkan olgunun oyun olduğu görülmektedir. Bu sonuca, bir çocuğun büyüme aşamasını irdeleyerek veya ilk insanların kullandığı ilkel bebek çingiraklarına erişerek ulaşabilmektedir. Bir çocuğun, herhangi bir üretim sancısı yaşayarak sanat eseri ortaya koyma hedefi yoktur. Sadece oyun neticesinde var olan eser sanat eseri olarak değerlendirilmese bile, gelecekte bir sanat eseri olarak değerlendirilebilecek bir niteliğe sahiptir (Uzun, 2015: 19).

Huizinga, insanlık tarihinin asli unsurlarından biri olan dilin bile insanın oyun oynaması ile doğduğunu, ilkel toplulukların birçok sosyal aktivitelerini de oyun oynayarak yerine getirdiklerini ifade eder. Bu anlamda Huizinga'ya göre 'oyun',

düpedüz kültürün temelidir. Ayrıca “Oyun kültürden daha eskidir” (Huizinga, 2017:12) diyen ve kültürün oyuncu karakterine dikkat çeken Huizinga, oyunun farklı işlevlerini de yadsımaz. Onun aynı zamanda bir eğlence, gevşeme ve zevk alma aracı olduğunu, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulma yolu olarak farklı bir işlev taşıdığını, yarışma ihtiyacından doğan boşluğu giderdiğini, zararlı yönelimlerden kurtulmaya ve egemenlik kurma arzusunu tatmin etmeye yaradığını, doğuştan gelen taklit eğilimini sürdürme aracı olarak iş gördüğünü, kişiye birçok konuda antrenman yapma imkânı sağladığını ve ‘bütünsellik bilinci’ vererek olaylara analitik bakma yetisi kazandırdığını ifade eder (Çalış, 2016: 85).

Psikoloji ve fizyoloji, oyunu hayvanlarda, çocuklarda ve yetişkin insanlarda gözlemek, tasvir etmek ve açıklamak için çaba sarf etmektedir. Bu bilim dalları oyunun doğasını ve anlamını saptamaya ve onun hayat düzlemindeki yerini belirlemeye uğraşmaktadır. Bu yerin önemi, oyunun yerine getirdiği işlevin gerekli veya hiç değilse yararlı karakteri, genel olarak ve çelişkisiz bir şekilde, her bilimsel araştırma ve incelemenin hareket noktası olarak kabul edilmiştir. Oyunun bu biyolojik işlevini tanımlamaya yönelik çok sayıdaki girişim birbirlerinden oldukça farklılaşır. Kimileri oyunun kökeninin ve temelinin, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi olarak tanımlanabileceğine inanmıştır. Başka teorilere göre ise, canlı varlık oyun oynarken, doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altındadır veya bir gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir veya hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktadır; ya da oyun, insanın nefesine hâkim olmasını sağlamaktadır. Daha başka varsayımlar da oyunun kökenini hem egemenlik kurma arzusu hem de yarışma ihtiyacı içinde, bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirleyebilmeye yönelik olan içkin bir yatkınlıkta aramaktadırlar. Nihayet diğer bazı teoriler, oyunu zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olarak kabul etmektedirler. Bu teorilere göre oyun, ya fazlasıyla tek yönlü olarak hareket etmeye yönelten bir eğilimin zorunlu telafisidir, ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır (Huizinga, 2017: 18).

Huizinga, oyun kavramının önemli olan özelliklerini şu şekilde belirtmektedir;

- Oyun eylemi, tamamen gerçekleştiren kişinin iradesine bağlıdır ve ısmarlama veya zorla gerçekleştirilen oyun, oyun olarak değerlendirilmemektedir. Bu nedenle oyun eylemi bireylerin boş zamanlarında gerçekleştirdiği aktivitedir. Oyun, bir ayın veya tören olarak ortaya konduğunda bir görev olarak değerlendirilir, oyun olmaktan çıkar ve buradan da oyunun özgürlüğünün olduğu, ancak özgürce gerçekleştirilebileceği neticesi ortaya çıkmaktadır.
- Oyunun ikinci özelliği de özgürlük kavramıyla alakalıdır. Bu noktada oyunun, gündelik yaşamdan farklı bir niteliğe sahip olduğu görülür. Oyun, gündelik hayattan geçici bir süreliğine uzaklaşarak kendi dünyasının kapsamına girer. Çocuk, oyun oynama eylemini gerçekleştirirken gerçek yaşamın dışında olduğunun farkındadır. Bu sebeple de oyun, menfaatçi bir tutum sergilememektedir. Karşılığında, gündelik hayata dair birtakım isteklerin, maddi kazanımların giderilmesi söz konusu olmamaktadır. Oyun, gündelik hayatta bir mola ve gündelik hayatın bir süsü niteliğindedir.
- Oyunun üçüncü özelliği ise, oyunun gündelik hayattan mekân ve zaman açısından bağımsız hareket etmesidir. Bu açıdan kendine has bir mekânla ve zamanla sınırlı bir hale büründürülmüştür. Oyun eylemi başlar ve belirlenen aşamada sona erer. Belirli bir amacı vardır ve sürekliliği söz konusudur. Sadece zaman açısından değil ancak mekân açısından da sınırlı bir hale getirilmiştir. Oyun yeri, ritüele benzer bir şekilde, fiziksel olarak veya uyumluluk ve oyun kuralları açısından belirlenmiştir (And, 1974: 28).

Huizinga için oyunun hermenötik özellikleri, bir tür toplumsal anlaşmanın ürünü değildir, aslında oyunun kendi doğasından kaynaklanmaktadır. Onun için oyun, sosyalliğin bir işlevi değil, tüm kültürün temel ilkesidir. Bu yüzden oyun, onu yüce ve kutsal alanla ilişkilendiren “birincil yaşam kategorisini” oluşturur. Bu anlamda Huizinga, oyunların idealist felsefe geleneğiyle yakından bağlantılı olduğunu öne sürmektedir (Lauteren, 2007: 3).

Huizinga için oyun oynama alanı özel kurallarla yönetilen bir alandan başka türlü bir alandır ve diğer alan türlerinde olduğu gibi oyun oynama alanının da bir kökeni vardır. İnsanlar mahkemeler, dini alanlar veya oyun alanları gibi özel alanlar yaratırlar (Juul, 2008: 57). Huizinga, her oyunun kendisine ait bir sanal dünyasının olmasını ve

oyuncunun oyuna başladıktan sonra başka bir dünyaya dalıp, gerçek dünyadaki kimliğini unutmasını "sihirli çember" olarak tanımlamaktadır (Sever ve Bical, 2018: 217). Sihirli çember kavramı daha sonra Salen ve Zimmerman tarafından bir oyun etrafındaki sınırı tanımlayan ana terim olarak seçilmiştir. Sihirli çembere yapılan vurgu, genel sosyal yapılardan çok, somut eylem ve bir oyuna girmenin psikolojik deneyimi üzerinedir (Juul, 2008: 57).

Oyun her şeyden önce insanlığın özgürlüğünü ifade eder, çünkü oyun, özgür bir hareket olarak ön yargısızdır. Pratik bir faydası olmayan oyun, Huizinga için, “kutsal ciddiyet” olarak adlandırdığı ve sıradan yaşamla çelişen, kırılgan varlıklar olarak hayatta kalmak için ihtiyaç duyduğumuz şeylerin dünyasını sembolize eden kültüre aittir: yiyecek, giyim, barınma gibi şeyler Huizinga’nın gerekçesine uygun olarak “kutsal olmayan ciddiyet” olarak nitelendirilse de burada kastedilen oyun değildir. İnanç yapma ya da “taklit etme” eylemini ifade eder bu tanımlama. Oyun esnasında birey (Raessens, 2014: 101):

- Oynadığı oyunun sıradan hayattan farklı bir kategoriye ait olduğunu bilir,
- Oyuna odaklanabilir veya tamamen kaybolabilir,
- Birey, heyecan ve sevinç yaşayabilir,
- Oyun uzayda ve zamanda belirli sınırlar ile karakterizedir ve oynanan oyun her zaman tekrarlanabilir;
- Oynamak için çok önemli olan, oyunun dünyasını oluşturan, kesinlikle bağlayıcı ve tartışılmaz olan kurallardır,
- Sonuç olarak oyun kusursuz bir dünyada düzen ve karışık bir yaşam yaratır (Raessens, 2014: 102)

1.6.1.1.Kültür Oyun ve Sanat

Huizinga, “Homo Ludens” kitabında, oyun problemini biyolojik veya psikolojik bir olgu olarak değil, kültürel bir olgu olarak incelemektedir. Huizinga, oyunu bireyin hayatına anlam katan, doğal dünyanın yanında ikinci bir şiirsel dünya olarak görür. Oyunda günlük yaşamsal gereksinimleri aşan ve eyleme anlam kazandıran, sürekli hareket halinde bulunan “canlı” bir olgu söz konusudur. Oyunların tümü, birer anlam taşımaktadırlar. Oyunun temelinin en etkili ilkesinin “içgüdüye” dayandırılması, oyunu

tam anlamıyla açıklayamamaktadır. Ancak “zihin” veya “istenç” olarak ifade edilmesi ile daha geniş ve kapsamlı bir açıklama yapmak mümkün olmaktadır. “İçgüdünün” oyuna dair pek fazla açıklamada bulunmadığını; “zihin” ve “istenç” olgularının ise gerekenden fazla açıklamalarda bulunduğunu belirtmektedir. Yalnız ne şekilde açıklanırsa açıklansın, oyunun bir anlama sahip olması, doğasındaki materyal olmayan özelliği açıklar. Oyun oynamanın verdiği keyif, çözümlemelerin tümüne, rasyonel yorumlamalara karşı direniş göstermektedir. Kavramsal olarak oyun, başka herhangi bir zihinsel sınıflandırma altında incelenememektedir. Huizinga, oyundaki mantıksızlığın, oyun eylemini gerçekleştiren bireyi mantıklı bir varlık olmaktan ziyade mantıksız bir varlık yaptığını öne sürmektedir. Bu şekilde insanın, günlük gerçek hayatın ötesinde yaşadığını belirtir (Soykan, 1991: 53).

Oyunun işlevini hayvan hayatında veya çocuk hayatında değil de kültürün içinde ele alarak, biyoloji ve psikolojinin oyun kavramını terk ettikleri yerden konuya yaklaşılmaktadır. Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir kendiliğindenlik olarak buluruz. Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, "gündelik" hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılarız. Bilimsel çözümleme yoluyla bu niteliğin nereye kadar niceliksel faktörler haline indirgenebileceği sorusunu bir yana bırakabiliriz. Özellikle söz konusu olan şey, oyun adını verdiğimiz hayat biçimine özgü olarak bulunan haliyle bu niteliktir (Huizinga, 2017: 21).

Bununla birlikte oyunun eski formlarda irdelenmesi, oyunun kültür ve sosyal yaşam arasındaki bağıntısını ön plana çıkarmaktadır. Bu noktada da Huizinga, oyunun kültüre direkt olarak denk olduğunu düşünür. Huizinga “Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir bizatilik olarak buluruz. Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, "gündelik" hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılarız” (Huizinga, 2017: 16) ifadesinde bulunmuştur.

Bu doğrultuda hukuk, savaş, sanat vb. kültürü oluşturan bütün olgular ve ortaya koyduklarının hepsi birer oyundur. Huizinga’ya göre:

“Kültür oyun biçiminde doğar kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir. Toplumsal hayat, oyunlar tarafından temsil edilen yüksek bir saygınlık veren biyoloji-üstü biçimler halinde açığa çıkmaktadır. Topluluk bu oyunlarda hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir. Demek ki oyunun kültüre dönüştüğünü değil de tamamen tersine kültürün ilk aşamalardan itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlamak gerekir” (Huizinga, 2017:65-66).

Huizinga, gündelik yaşamdan başka türlü olma bilinci ile belirlenen, kendi zaman ve mekân çerçevesinde özgür bir şekilde ortaya konan bir faaliyet olarak ifade ettiği oyunun temsil niteliğine dikkat çekerek, oyunu bir amacı olan, gönüllü bir eylem olarak gerçek yaşamdan ayırmaktadır. Ona göre oyun mantıksızdır ve bir kurgudur (Sayak, 2016: 21).

Bu doğrultuda Huizinga’nın esas argümanı medeniyetin ilerlemesine paralel olarak, tanrının vermiş olduğu başlıca nitelik olan “oyun oynayarak yaşamak” niteliğinin, oyun için gereken toplumsal şartların kaybolması sebebiyle eski niteliğinin yok olmasıdır. Huizinga, oyuncuların hepsinin eşit yetkiler ve sorumlulukları paylaştıkları, karşılıklı bir ilişki içerisinde olabildikleri bir yaşam pratiği olarak varoluşlarının son bulduğunu öne sürmüştür. Ancak zamanla oyuna katılanların bir bölümünün oyuna uyum sağlamak, diğer bölümünün ise oyun kurallarını değiştirme, yerine yenilerini koyabilme yetkisine ve gücüne sahip olabilecekleri bir etkileşim toplumuna göre şekillenen yeni bir döneme geçildiğini belirtir. Söz konusu yeni dönemin, 18. yüzyıldan, bugüne daha da yoğunlaştığını, özelliklerinin keskinleştiğini, farklı kültürel faaliyet alanlarına ve çeşitlerine da yansımış olduğunu belirtmiştir (Yılmaz, 2019: 1).

Bununla birlikte Eigen ve Winkler, oyunların doğal olaylarla ilgilendiğine dikkat çekmiştir. Şans ve ilkelerin bu oyunların temel unsurları olduğunu öne süren Eigen ve Winkler, oyunun başlangıcından itibaren dünyanın akışını yönlendiren doğal bir fenomen olduğunu iddia eder. Şanslar ve kurallar, oyunun ve maddenin şekillenmesinde, maddenin canlı yapısında düzenlenmesinde ve insanın sosyal davranışlarının oluşmasında temel bir unsur olduğunu ifade etmişlerdir. Bununla bağlantılı olarak Huizinga, oyunun bir insan topluluğunu varsayan kültür fikrinden daha eski olduğunu öne sürmüştür. Oyun, hayatta kalma sürecinin biyolojik aktivitesini

aşmaktadır. Bu noktada oyun ve oynamak için temel olan, eylemlerin anlamıdır (Klabbers, 2009: 17).

1.6.1.2. Oyunsal Biçimlerin Sanatsal Boyutu

Düşünürler, oyunun daha derin anlamını ve insan gelişimindeki evrimsel rolünü vurgulamaktadır. Huizinga, kültürün oyun ögesine dikkat çekerken; diğerleri oyun tasarımının sanatına, işçiliğine ve bazı oyunların eğlenceli olamayacağına işaret eden eğlenceli oyun fikrine odaklanmıştır (Klabbers, 2009:18). Huizinga'nın oyun-kültür görüşü, öğrenmenin ne anlama geldiğine dair anlayışımızda derin bir dönüşüm gerektirmektedir. Bir yandan, oyunları bilim, felsefe veya sanat öğretmek için etkili bir araç olarak kullanmak, bir yandan da bilimi, felsefeyi ve sanatı oyunun bakış açısı ile ele almak arasında temel bir fark söz konusudur (Rodriguez, 2006).

Huizinga'nın öne sürmüş olduğu oyun kavramı ile alakalı prensiplerde ele alındığı üzere birey, doğayı ve doğanın bir parçası olan kendi varlığını ortaya koymak, açıklamak, algılamak, kendini veya diğer bireyleri ve bütün toplumun sağaltımını gerçekleştirmek için bazı törenler ve ritüeller gerçekleştirmektedir. Bireyin kendini belirlediği bu süreç, aslında bireyin var olmasıyla beraber doğaçlama bir şekilde gelişim göstermiştir. Bu noktada çatışma-mücadele-gerilimin sebep olduğu heyecan ve sonrasında oluşan dinginlik, özünde kendini yenilemekten zevk alan bir özellik taşır. Söz konusu zevkte, törenlerin ve ritüellerin ardından bireyin kendini güvende olduğunu hissetme, kendinden daha güçlü olduğunu düşündüğü bir varlığa ya da doğaya karşı görevini yerine getirmenin sağlamış olduğu rahatlama hissi mevcuttur. Bireyin özünde gerçekleşen bu zevk, yaşamın durmasını sağlayarak, temsil etme ve soyutlama aracılığıyla hep beraber tadılır, toplu bir şekilde kutlanır ve kutsanır. Bu tören ve ritüeller her ne kadar zevk verici nitelikte olsalar da son derece ciddi bir şekilde gerçekleştirilir. Toplumun her bireyi kuralları ve zamanı önceden belirlenen bu törenlerin gerçekleştirildiği esnada bütün kurallara uyum sağlar. Belirli bir kurguyla ve sürrealist kişiliklerle biçimlenen, ritim, dans ve maske gibi unsurlardan oluşan törenler ve ritüeller, dilin kullanım şekline otürü belirli bir tartıma sahip hikâyeler (mitler), oyunda da mevcut olan ritim ve armoniyi içermektedirler (Tekerek, 2006: 58).

1.6.1.3. Günümüz Kültüründe Oyunsal Öge

Modern yaşamın oluşturmuş olduğu kaos ortamında oyun ögesinin incelenmesi çelişkili neticelerin ortaya çıkmasıyla sonuçlanmıştır. Eski dönemlerde spor, oyun olarak kabul görülen ve o şekilde hissedilen bir etkinlik olarak deneyimlenmekteydi. Ancak bu etkinlik oldukça teknik örgütlenme, malzeme ve bilimsel düşünce seviyesinde ele alınmıştır ki, gerçek oyun ortamının kaybolması tehlikesi söz konusu olmuştur. Ciddiyet alanı biçimine dönüşen oyunun bu eğilimi karşısında, kimi durumlar karşıt bir eğilim sergilemektedir. Varoluş sebeplerini, menfaat, gereksinim ya da zorunluluktan alan ve bu şekilde başlangıçta oyuna dair nitelik sergilemeyen kimi uğraşlar, oyun dışında yorumlanması olanağı bulunmayan bir karakteri, ikincil özellik şeklinde geliştirebilirler. Eylemin niteliği, kendiliğinden kapalı bir bölge ile sınırlanmakta ve bu bölgede belirlenmiş kurallar, hedefe yönelik özelliklerini yitirmektedirler. Verilen spor örneğinde, söz konusu ciddiyet çerçevesinde kalıplaşan, fakat oyun niteliği taşımayı sürdüren bir oyun; bir diğer çerçevede ise, oyun niteliği kazanarak bozulan, fakat ciddiyetini koruyan bir uğraş söz konusu olmaktadır. Söz konusu iki olgu, dünyaya pek çok şekil kapsamında da hâkim olan güçlü “agonal”⁷ içgüdü yoluyla birbirleri ile etkileşim içerisinde bulunarak bağımlı hale gelmiştir (Huizinga, 2017: 263).

Oyun, Huizinga’ya göre hiçbir şekilde mantıksal bir açıklamaya sahip değildir. Mantıksız bir olgudur ve günlük yaşam bilgisinin sınırları dışında kendi dinamikleri ile varlığını sürdürür. Bu noktada mantıklı aklın oyunla ilişki içerisinde olamayacağı belirtilir. Yaşamda bulunan boşlukları kapatma üzerine insanlığın edindiği alışkanlıkların ait olduğu kültürü, modern çağda değişim göstermektedir. Günümüzde insanın yaşamında açıklayamadığı boşlukları tüketim yoluyla doldurmaya çalıştığı görülmektedir. Bu noktada ortaya çıkan tüketim kültürü, bireylerin yaşamındaki boşlukları kapatmak adına farklı stratejiler üretir ve bu doğrultuda öne sürülen stratejilerin en başında satın aldırma eğiliminin benimsetilmesi gelmektedir. Bu bağlamda bir gereksinimler alanı oluşturulmaktadır. Günümüzde birey, Baudrillard’ın ortaya koymuş olduğu oyuncağımsı nesneler kavramı içerisinde yaşamlarını sürdürmektedir. Oyuncak olarak sunulan her objenin ise bireylerin bilinçaltına

⁷Yarışmaya dayalı (<https://tr.qwerty.wiki/wiki/Agon>)

gönderdiği iletiler söz konusudur. İnsan ve oyun arasında bulunan ilişkiyi en iyi şekilde ortaya koyan tüketim kültürü, günümüzde işverenlerin bulunduğu kültür olarak tanımlanabilmektedir (Yılmaz, 2019:1).

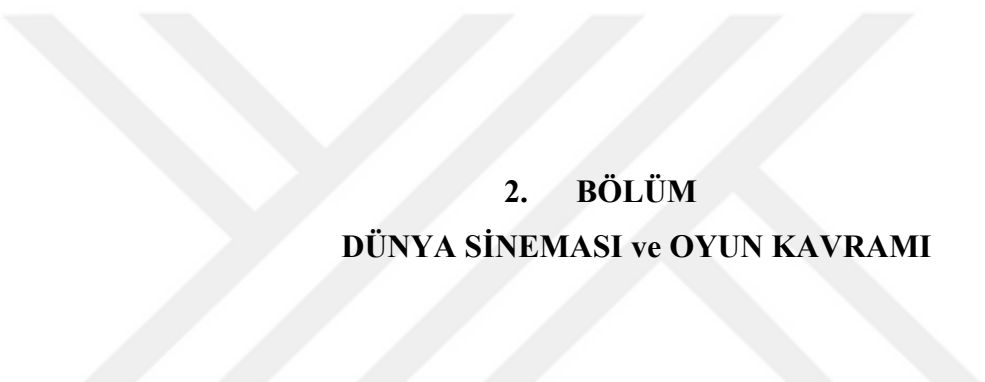
Temelde oyunu, kültür çerçevesinde ama kültürden önce de var olan, kültürle ilişki içinde olan ve kültürü en başından şimdiye kadar damgalayan, kendiliğinden ortaya çıkan bir kavram olarak tanımlayan Huizinga, oyunu, varlığıyla bütün alanlarda günlük yaşamdan farklılık gösteren, belirli bir eylem özelliği olarak nitelemektedir. Bu nitelik, genellikle özel yerlerde, özel bir uğraşla ortaya konulan eylemlerdir. Bu nedenle modern yaşamın bireyi oyunu iş yaşamından, alış-veriş olgusundan, ev işlerinden ve bireylerin kendi aralarında bulunan ilişkilerden soyutlamıştır. Yaşam ciddi bir niteliğe sahiptir. Oyun ise bu ciddiyet alanının içinde değil, dışında varlığını sürdürür. Oyun kavramının ciddiyet olgusunun zıttı olmasını Huizinga, kendiliğinden oluşan oyun kavramının kendisi kadar yitirilemez olarak görmektedir. Bu bağlamda oyun, metaforik anlamlarda da olsa olumsuz bir niteliğe sahiptir. Yaşamımızın her anında ve alanında kendini var eden oyun, farklı bağlamlara dair ipuçları sunsa da oyunun karakteristik niteliklerinin içinden bireyin iletişim şekilleri hakkında fikir edinebilsek de bireyler bizatihi hallerini oyun çerçevesinde okuyamazlar (Yılmaz, 2005: 258).

1.6.1.4. Oyun Kavramına Huizinga'nın Yaklaşımları

Huizinga'nın oyun-kültür, oyun-bildik, bilindik yaşam ayrımları, bu kavramların birbirlerinden kesin bir çizgiyle ayrılması ve öncelik sonralık bakımından eleştirilmektedir. Oyun, kültür ve bildik gerçekliklerini yalnızca bir olgunun sorunlu yansımaları olduğunu öne süren Ehrmann, bu kavramların birbirinden ayrı bir şekilde ele alınmasını eleştirmektedir. Oyun ve gerçekliğin beraber değerlendirilmesi gerektiği düşüncesi Ehrmann gibi Eugen Fink tarafından da ele alınmaktadır. Fink, Huizinga'nın oyunun tek bir fenomen olduğuna dair düşüncesine katılsa da oyunun yanında diğer fenomenlerin olduğunu da belirtmektedir. Oyunun hayatın devamlılığını ve hedefsel yapısını sekteye uğrattığını ve insanın varoluşunun genel zamanı ile arasında belirli bir mesafe söz konusu olduğunu öne süren Fink, Huizinga'nın oyun ve gerçeklik veya oyun ve yaşamı ayırmasına katılmaktadır. Ancak ortaya koyduğu ayırmda oyun diğer

kavramlara nazaran daha çok ön planda tutulmaktadır. Bu bağlamda Huizinga'nın tam tersine, Ehrmann ve Fink'in de oyun ve gerçekliği tamamen karşıt bir yapıda görmediği söylenebilmektedir. Oyunu, varoluşun doğasından farkı bir noktada gören Fink, oyun ve hayatın birlikteliğinin yanı sıra arada bir mesafenin de bulunduğu söylenilebilir. Bu noktada, oyunun görüngülerini yaşama dahil olması gibi, yaşamın görüngülerinin de oyuna dahil olduğu ve karşılıklı bir etkileşim içerisinde bulundukları belirtilmektedir (Dursun, 2014: 156). Bunun yanı sıra Ehrmann, oyuncunun oyuncuyla, oyuncunun oyunla ve oyunun dünya ile bütünleşik bir ilişkisinin olduğunu öne sürmektedir (Lammers,2011:50).





2. BÖLÜM

DÜNYA SİNEMASI ve OYUN KAVRAMI

2. BÖLÜM

DÜNYA SİNEMASI ve OYUN KAVRAMI

2.1. SİNEMA VE OYUN İLİŞKİSİ

Homo Ludens'in, oyun oynama arzusunun eyleme evrilmesinin en mühim ölçütlerinden olan ritüeller ve mitlerle ortaya çıkan süreç gelişerek, zaman içerisinde zenginleşerek teyatral bir özelliğe sahip olmuş ve bu şekilde bireyin bir başka varlık sebebi olan ve esas taklit-eylem-kurgu-tasarımı temel alan sanat alanları ortaya çıkmıştır. Oyunun doğasında var olan denge, tartım, gerilim, birbirinin yerine geçme, zıtlık, birbirine eklenme, çözüm, çeşitleme ve ayrılma gibi unsurlarla, bir olgunun temsili ve yanılsama oluşturma, söz konusu süreç bitiminde gerçekleşen haz hissi gibi nitelikler oyun ile ritüelleri, dram, sinema ve tiyatro sanatını aynı çerçevede birleştirmektedir. Bu çerçeve aynı zamanda bireyde gizli bir güç şeklinde yer alan ve bireyi geliştirip, yetkinleştiren “yaratma cesareti” oluşturan bir çerçevedir. Birey, oluşan bu yaratma cesareti vasıtasıyla, kendine has fantezilerini-hislerini-düşüncelerini “beden-dil-beyin” birleşimi ile dışa vurmaktadır. Bu şekilde birey kendine has bir eylem alanı oluşturur ve kendini bu çerçevede anlamlandırarak gerçekleştirir (Tekerek, 2006: 59).

Mimesis temel alınarak üretilen metinlerde, öyküyü oluşturan öğeler dış dünyada da mevcuttur. Sanatçı, bir his ve düşünceden yola çıkarak olaylar zinciri oluşturmakta ve söz konusu zincire zaman, yer ve birey birleşimini dahil ederek öyküyü oluşturmaktadır. Soyut bir şekilde kurulan öyküde ise dış dünyadaki varlık ve olgular sembollerle ortaya konmaktadır. Bu noktada sanatta imgelemenin en fazla olduğu evre soyutlamadır. Ortaya konulan sanat eserinin gerçekliği, doğruluk ve yanlışlık açısından değerlendirilerek bir tartışma konusu olarak ele alınmaz. Bunun nedeni ise kurmaca evreninin herhangi bir doğruya ya da yanlışla sahip olamayacağı, yalnızca iç tutarlılığının bulunabileceği koşuludur. Bu noktada tutarlılık ise ilk olarak olay örgüsünü ortaya çıkaran metin zincirlerinde, sonrasında söz konusu zincirleri ortaya koyan zaman-yer-birey üçgeninde, anlatan kişinin ve bakış açısının birlikteliğinde aranır (Günay, 2015: 62).

Anlatı formu, ilk önce romanla birlikte ortaya çıkmış sonrasında ise sinemaya uyarlanmaya başlamıştır. Modern anlatı formunun esas niteliği, mimesisi (özdeşleşme)

ortadan kaldırıp, kendi gerçekliğini bilinçli bir şekilde bir yorum ya da bir oyun olarak gün yüzüne çıkarmasıdır. Başka bir söylemle, estetik özbilinçliliğe veya özdeşünümSELLİĞE neden olan bir yapılanmayı temsil etmesidir. Modern anlatı sinemasında, bölümlerin yaratmış olduğu parçalar, olay zincirinin yerine geçmektedir. Bahsi geçen bu parçaların hepsi diğerinden ayrı ve bağımsız bir yapıdadır. Aniden, herhangi bir şey gerçekleşebilir. Bu noktada Oyun Kuramının bileşenlerini oluşturan zaman-mekân-kişi üçlemesine benzer bir nitelik gösterdiği söylenebilir. Kurgusal olaylar, film evreninde gayet doğal bir şekilde var oluyormuş ve gelişim gösteriyormuş gibi sergilenmektedir. Bir başka söylemle dramatik olay zinciri, filmsel kurgu evreninde, kendine has iç dinamiği ile gelişim gösteriyormuş hissi verilerek oluşturulmaktadır. Bu açıdan sinemadaki şeffaflık kuralı doğrultusunda çerçeveleme, film çekme, oyuncuların oyunu, montaj gibi yapısal olgularla alakalı bütün sinematografik süreçlerin görünmez olması gerekliliği söz konusudur. Kısacası şeffaflık kuralı, sinema filminde sergilenen kurgusal evrenin kendi kendisini anlattığı izleniminin seyirciye sunulmasıdır denilebilir (Gürkan ve Ozan, 2014: 160).

Bu doğrultuda bireyin geçmişine bakıldığında, toplumsal ve kültürel hayatın vazgeçilmez bir niteliği olan öykü anlatma ve öykü dinleme ihtiyacının bu süreçte var olduğu ve bu varlığını sürdürdüğü görülmektedir. Günümüzde ekonomik ve politik farklılaşmaların neticesinde üretilen yeni teknolojik ürünlerin, türlü medya araçlarının sosyo-kültürel hayata entegre olması ile birlikte öykülerin oluşturulma ve tüketilme şekilleri devamlı olarak dönüşüm geçirmektedir. İlkel mit ve ritüellere dayanan ve öyküleri üreten karakter ve olay arketipler, çeşitli medya araçları vasıtası ile aktarıldıklarında arketip niteliklerini yitirmezler ancak değişik aktarım şekillerine bürünmüş oldukları görülür. Adapte edildikleri yeni medya ile hem kendi dönemlerinin toplumsal, ideolojik ve politik olgularından etkilenirler, hem de öyküyü üreten ve öyküyü dinleyen/izleyen/okuyan/oynayan erek kitlenin içinde yer aldığı, kullandığı iletişim mecraları, teknolojileri kapsamında tekrardan üretilirler. Bu noktada Burnett, teknolojinin yalnızca yeni araçları kullanma ve geliştirme ile alakalı bir olgu olmadığını öne sürmektedir. Teknoloji, bireylerin çevrelerini yeni şekillerde modellemelerine ve yeni düşünme şekilleri üretmeleri için dayanak oluşturmalarına yardımcı olur. Bu noktada iletişim sanatsal olarak değerlendirildiğinde, sözlü ve yazılı edebiyat, sinema ve

bugün dijital oyun yapıları arasında uyarlanan öyküler, söz konusu yapılar arasında bulunan metinlerarası ilişkinin açığa çıkmasını sağlamaktadır. Metinlerarası ilişki, tarihsel süreçten ve mekândan bağımsız bir şekilde kurulmaz, çeşitli yapı ve şekillerdeki metinler zaman ve uzam içinde bir iletişim içerisindedir. Söz konusu tarihsel iletişim, gerek uyarlanan öyküsel içerikte, gerekse öykünün estetik boyutunu ortaya koyan metnin üslubunda etkin bir rol oynamaktadır. Öykülerin ve diğer bütün etkileşimsel faaliyetlerin aktarımının gerçekleştirilmesinde kullanılan medya da döneminin kültürel yapısını şekillendiren en etkili olgulardandır (Sayılğan, 2012: 117).

Bu doğrultuda tüm destan ve mitlerin, toplumsal, kozmolojik ve ruhani dünyayı ifade etmek için evrensel insanın ortaya koyduğu bütün uğraşların kültürel dışavurumlarının birbiri ile bağlantılı olduğunu öne süren J. Campbell, “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” (1949) kitabında kültürlerin tümünde görülen kahraman mitlerinde ortak tek bir kalıbın var olduğunu ileri sürmüştür. Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’ndan hareketle, pek çok mitin niteliklerini içeren genel bir yapı olan monomitin karmaşık yapıdaki kahramanı, olağandışı yetileri olan bir kişidir. Kişi, içinde bulunduğu dünyada simgesel olarak bir boşluk hissetmektedir. Halk tarafından ortaya atılan mitler, kahramanca bir eylemi fiziksel olarak ortaya koyarken dinler, gerçekleştirilen eylemi ahlaki yönden sergiler. Mitlerde maceraya atılan kahramanlar hayal ürünü olmaktan çıkarak, farklı yerel geleneklerin efsanelerinde önemli bir yer edinir. Böylece kozmik gücün bu özel kahramanlarının ruhsal ve sosyal bir aristokrasi oluşturduğu görülür. Maceraya atılan karakter gerçekleştirdiği zaferle kültür kahramanı ve şehir kurucusu olarak zihinlerde yerini alır. Campbell’in monomiti, sinemada sık sık başvurulmuş bir anlatım şeklidir. Bunun nedeni ise monomit anlatım biçiminin empati uyandırma gücünün oldukça yüksek olmasıdır. Monomit yapısını izleyen anlatılarda, izleyicilerin maceraya atılan ve zorluklar yaşayan kahramanı kolayca özümledikleri ve kendilerini kahramanın yerine koyarak yüksek bir empati geliştirdikleri görülmektedir. Matrix, The Lord of the Rings, Harry Potter ve Star Wars gibi filmler monomit anlatıma örnek verilebilir. Campbell’in ortaya koymuş olduğu monomit, genel hatlarıyla üçe ayrılmaktadır.

Tablo 2: Campbell'in Monomit Şeması

YOLA ÇIKIŞ	ERGİNLENME	DÖNÜŞ
Maceraya Çağrı	Sınavlar Yolu	Dönüşün Reddedilişi
Çağrının Reddedilişi	Tanrıçayla Karşılaşma	Büyülü Kaçış
Doğüstü Yardım	Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	Dışarıdan Gelen Kurtuluş
İlk Eşiğin Aşılması	Babanın Gönlnü Alma	Dönüş Eşiğinin Aşılması
Balınanın Karnı	Tanrılaşıma	İki Dünyanın Ustası
	Nihai Ödül	Yaşama Özgürlüğü

CAMPBELL, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, çev. Sabri Gürses, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık. Kitabından uyarlanmıştır.

Bununla birlikte devamlılıklarını gerçekleştirebilmek için rituslarla sonsuz bir iletişim içerisinde yer alan mitoslardan masallar evrilmiştir. İlksel örneklerin (arketiplerin) ve ritüellerin ilkel yapısını değişime uğramış bir şekilde de olsa yapısında bulundurabilen masalların söz konusu anlatısal devamlılıkları, modern çağın fantazyasına öyküsel ve görsel zeminde tekrardan yorum getiren sinema filmlerinde kullanılmaktadır. Sinema tarihinin başlangıcından itibaren masallar ve mitler birçok filmde önemli rol almıştır (Tunalı, 2017: 362). Bu noktada V. Propp, sıra dışı masalın diğer masal kategorileri olan öyküler, fabllar ve fıkraların aksine gerçek hayata dair unsurlar açısından görece eksik olduğunu, masalın oluşturulma sürecinde geçekliğin üstlendiği rolün abartılı bir şekilde ortaya koyulduğunu öne sürmüştür. Sinema, edebiyattan, masaldan, halk hikâyelerinden, destanlardan ve mitolojik olgulardan pek çoğunu filmleştirerek insanların özümseyip anlamlandırabileceği şekilde yeni bir anlam evreni oluşturmaktadır (Çağlar, 2015: 34).

Sanatın her zaman doğa, toplum ve kültür gibi olgularla arasında bir bağlantı olmuştur. Aslında bu olgulardan soyutlanmış bir temel sunmaktadır ancak bu soyutlama biçimi bütün yorumlamalara ve çıkarımlara birer temel sunmaktadır. Bu nedenle verili bir eser için ortaya konulan yorumlamaların tümü hiçbir zaman için tam olarak soyut

yorumlamalar olarak değerlendirilmezler ki bu durum sanatsal zeminin başlıca temelini temsili niteliğindedir. Bu konuda Hegel, sanatın temel dayanağını güzellik olgusu olarak vermektedir. Hegel'e göre sanat güzelliği, kendisini duyuya, hisse, sezgiye ve hayal gücüne bırakır ve düşünceden çok daha değişik bir alana sahiptir. Sanat faaliyetlerinin ve eserlerinin algılanması, bilişsel düşünme biçiminden daha farklı bir düşünme biçimini gerekli kılar. Sanatın güzellik olgusu çerçevesinde oluşturduğu özgür oyun alanı, kendisini geçici niteliğe büründüren her şeyden bağımsız hareket etmek çabasıdır. Bu anlayışa göre;

- Sanat eseri, doğanın ortaya koyduğu bir ürün değildir; insan faaliyetleri sonucunda oluşturulur.
- Sanat eseri, temelinde insan algılayışı için oluşturulmuştur ve duyularla algılanabilmesi adına duyusal alandan yaratılmaktadır.
- Sanat eseri, bir amaç doğrultusunda var olur.

Bu durumda Hegel, sanatın gerçeğin taklit edilmesinden çok daha farklı bir boyutta işlediğini iddia etmektedir ve sanatı, gerçek olanın ideal bir biçimde tekrardan üretilmesi olarak değerlendirmektedir. Sanatı, gerçek olanın bir uzantısı gibi değerlendirmekten ziyade, gerek toplumsal olguları gerekse de öznel görüşleri aynı kapsamda bütünleştirdiği için, gerçeği dönüştüren bir eylem olarak görmek gerekir (Koç, 2011:34).

Bununla birlikte sanat üretimi ve çıkarım-yorum faaliyeti meydan okumacı, değişkenlik gösteren ve çocuksu bir etkinlik olarak da değerlendirilmektedir. Sanat, kendi bilişsel ve duyusal niteliğinin izlerini yansıtabileceği bir hâkimiyet etkisi olarak değerlendirme istemini karşılamaktadır. Sanat eseri, biçimsel olmasa da içerik bakımından her zaman için değişime gereksinim duyar. Bu şekilde paylaşıma sunulan eser için üretim sürecindeki bireysel ve toplumsal tutum asli nitelik taşımaktadır ve eserin üretilikten sonraki süreçteki sürekliliği içinde yorum zeminini oluşturmaktadır. Bu durumlar birbirlerinden bağımsız bir şekilde değişik tutumların oluşmasına da sebebiyet vermektedir. Bu bağlamda bakıldığında bu zemini en iyi şekilde oluşturan sanatsal örneklerden birinin sinema olduğu gerçeği kaçınılmazdır. Bu konuya dair Lukacs sinemanın durumu ve hareketi temel almasından ötürü sessizliğe gömüldüğünü öne sürmektedir. Lukacs'ın konuya dair şu söylemi dikkat çekmektedir:

“...sinemanın kendine özgü bir anlatım dili ve kendi yarattığı, gerçek dünyadan ayrı, fantazmatik bir gerçekliği olduğu fikrini savunur. Ancak tüm yaşamı boyunca katı bir biçimde gerçekçiliğe bağlı olan Lukács’ın bu betimlemesi Levin’e göre sinemasal medyumda gerçekliğin ya da doğanın yıkımı ya da çiğnenmesi değil yeni bir kavramsallaştırılması olarak yorumlanabilir. Zira Lukács, sinemanın kendisine has yeni bir gerçekliği olduğunu, bu gerçekliğin hem fantastik hem gerçek gibi yönleri olduğunu ileri sürer”. (Levin, Akt: Yaren, 2010: 112)

Lukacs, sinemanın, kendine özgür yeni bir gerçekliğinin var olduğunu, söz konusu gerçekliğin hem fantastik olana hem de gerçek olana dair niteliklerinin olduğunu öne sürmektedir. Bir başka deyişle sinemanın kültürel ve çocuksu yönleri vardır. Kamera önünde ve arkasında gerçekleşen sinemanın bu ikiliği açısından bakıldığında, gerçek ve kurgunun ikiliğinden hiçbir zaman bağımsız bir şekilde hareket edemediği görülmektedir. Bu bağlamda eserin üretim sürecindeki ve üretim sürecinden sonraki aşamada görülen tutumu tekrardan açığa çıkarmaktadır. Bireyin, kendi dünyasını kurması ve bu dünyaya hâkim olması bariz bir şekilde bu ikili sahne üzerinden değerlendirilebilmektedir (Yaren, 2010: 112-3).

Orr, sinematografik imgenin ontolojisi ile ilgili geliştirmiş olduğu yaklaşımında Sartre’nin imgesellikle ilgili yazmış olduğu denemesinden yola çıkmıştır. Sartre, şeyler ile şeylerin imgelerinin varlık zamanı olarak farklı biçimde varoluşlara sahip olduğunu öne sürmüştür. Fakat Batı metafiziği ve ontolojisi, fiziksel olarak var olanla imgeyi, adeta bu ikisi aynı varlık zeminindeymişçesine birbirleri ile özdeşleştirmiştir. Bir yanılgı olduğu iddia edilen bu yaklaşım, imgenin şeye dair bir diğer şey olduğunu göz ardı etmiş ve bu şeyin de ta ki Husserl’e kadar, bir şeyin belli bir bilinç yapısının olduğunun anlaşılmamasına sebebiyet vermiştir. Bu doğrultuda Sartre, varoluş sürecinde algıda bulunmayan ancak imgelemde yer alan bir şeyin var olduğunu düşünmüştür. Buradan yola çıkarak imgede algının gerçek objesi ile imgelemin gerçekliğin dışındaki objesinin birbiri ile özdeşleştiği sonucu ortaya çıkmaktadır. Söz konusu özdeşleşme durumu- gerçek ile gerçekdışı olgunun bütünleşmesi- çağdaş sinematografik imgenin başlıca niteliklerinden biri olarak değerlendirilmektedir (Bütev, 2016: 179). Bireyi gerçekliğin dışına çıkartıp haz almasını sağlayan Oyun Kuramı da bu noktada sinematografik imgelem ile benzer nitelik göstermektedir.

Arnheim, Balazs, Eisenstein gibi kuramcılar, sinema sanatının özgün bir sanat dalı olabilme şartını fiziksel gerçekliğin mekanik bir kopyası olmaktan ziyade onu değiştirmesinde, ona biçim vermesinde görürler. Söz konusu yaklaşım doğrultusunda bu iddia, sinema sanatını icra eden kişilerin biçime egemen olması, biçimi ustaca bir şekilde kullanabilmesi anlamını taşımaktadır. Söz konusu kuramlar, sanatın ve haliyle sinema sanatının da malzemeye biçim verilmesi olduğunu düşündükleri için bu kuramcıların yaklaşımlardan kimi zaman sinema sanatının, sinemaya özgü malzemenin usta bir şekilde kullanılmasından ibaret olduğu gibi bir yaklaşım çıkmaktadır. Bazin ve Kracauer gibi, öne sürdükleri kuramlarında içeriği - gerçekliği - ön plana çıkaran kuramcılar ise sinemanın bir sanat dalı olarak özgünlüğünü fiziksel gerçekliği mümkün olduğunca objektif bir biçimde seyirciye aktarılabilmesinde olduğunu öne sürmektedirler. Fiziksel gerçekliği aktarmada diğer sanat dallarından hiçbirinin sahip olmadığı bir objektiflik olanağına sahip olduğunu öne sürdükleri sinemanın, fiziksel gerçekliği doğrudan aktarmak amacıyla, seyircinin yüzeyin altında bulunan gerçeği kavramasına olanak vereceğini öne sürmektedirler (Kibaroglu, 2015: 1).

Bununla birlikte sinema sanatında ele alındığında, aslında stratejik düşünme bilimi olarak da nitelendirilen ve bu yeni bilimin, biyoloji, bilişimi antropoloji ve siyasi bilimler gibi çeşitli alanlarda uygulamaları olan Oyun Kuramının, sinema sanatında da pek çok filmde uygulanmış olduğunu görmek mümkündür. Örneğin; “Troy”, “Indiana Jones ve Son Haçlı Seferi” ve “Ransom” gibi filmlerden illüstrasyonları sentezleyerek, oyun kuramlarının ne şekilde kullanıldığını anlama olanağı vardır. Söz konusu filmler ve benzerleri çok çeşitli stratejik etkileşimlerin gösterimlerini de ön plana çıkarmaktadır (Stumph, 2008: 1).

Oyun sanatı, sanatçılar tarafından da modern sanatların aktif ve gelişmekte olan kollarından biri olarak kabul edilmektedir. Bunun yanı sıra dijital oyun sektöründe de oyunların özellikle görsel öğelerini üretmek için de kullanılmaktadır. Bu bağlamda oyun sanatı kavramı, dijital oyunların interaktif ve oyunsal niteliklerinin yanı sıra pek çok farklı unsurunun da bir bütünlük oluşturması ile ortaya konulmuş ve resim ya da heykelden ziyade sinemaya benzer parçalı/bölümsel yapısını gösterir. Söz konusu bu parçalı niteliğinin bir neticesi olarak dijital oyunları yaratan çeşitli öğeler, çeşitli

sanatsal ölçütler kapsamında ele alınabilmektedirler. Demirbaş, dijital oyunları ortaya koyan sanal mekân, ses, grafik, müzik ile senaryo gibi öğelerin, görsel ve işitsel ölçütlerle sanatsal bağlamda ele alınabilecek ve incelenebilecek esas başlıklar olduğunu ifade etmektedir (Sezen, 2013: 145).

Bir yapı içindeki filmlerin hatıraları, jenerik-beklentinin temellerinden birini oluşturur. Bu bağlamda bakıldığında filmler gibi reklamlar, posterler ve diğer görsel araçlar tarafından üretilen genel görüntülerin belirli bir stoğu vardır. Hem yapı hem de imaj genişledikçe ve yeni filmler, yeni reklam kampanyaları ve yeni incelemelerin ortaya çıkmasıyla bu stok değiştikçe, Jauss'un her bir türe uygun "beklenti ufku" olarak adlandırıldığı şey de genişler ve değişir (Stam and Miller, 2000: 165):

“Bireysel metin ile bir türün biçimlendirici metin dizisi arasındaki ilişki kendini sürekli ufukların kurulması ve değiştirilmesi süreci olarak sunar. Yeni metin, okuyucuya (veya dinleyiciye) beklentilerin ufkunu ve daha önce değiştirilebilen, uzatılmış, düzeltilmiş, ancak aynı zamanda aktarılan, çizilen veya basitçe dönüştürülebilen daha önceki metinlerden tanıdığı ‘oyunun kuralları’nı hatırlatır ve çoğaltılabilir” (Stam, Miller, 2000: 165).

Oyun ve anlatı bilimi birbirine çok yakın iki bilim alanı olarak değerlendirilmektedir. Her ikisi de beşeri bilimlere sıkı sıkıya dayanır ve bu nedenle anlatıları ve oyunları öncelikle kurgusal sembolik eserler olarak görme eğilimindedir. Anlatım bilimciler romanları ve kurgu filmleri anlatımın prototip örnekleri olarak görme eğilimindedir ve oyun çalışmaları uzmanları genellikle “ciddi” faaliyetlerden ayrı oyunlar kurarak, Johan Huizinga ve Roger Caillois'i takip ederler. Ancak anlatılar kurmaca söylemle sınırlı olmadığı gibi, oyunlar da her zaman kurgusal değildir. Oyun teorisi, karar vericilerin etkileşimleriyle, tanım vericilerin etkileşimlerinden çok daha fazla ilgilenmekte ve oyun teorisyenleri, oyunların ve anlatıların neden birbirinin karşısında yer alması gerektiğini kesinlikle anlayamamaktadır. Çünkü Oyun Kuramındaki pek çok örnek, anlatılar tarafından aktarılan efsanelerden, hikâyelerden, bilmecelerden, paradokslardan ve ikilemlerden gelir (Simons, 2007: 5).

Sinematik hikâye anlatıcılığının genel olarak daha anlaşılması güç, karmaşık, rahatsız edici bir hale geldiğine dair net kanıtlar vardır. Bu sadece Avrupa auteur (kendi kontrolünü ve bakış açısını filmlerine yansıtan film yapımcısı veya yönetmen) ve sanat

filmlerinin geleneksel olarak zor kategorilerinde değil, aynı zamanda ana akım sinema, olay filmleri, bağımsız filmleri arasında da kendini gösterir. Aynı zamanda tek veya çoklu öykü anlatımı, güvenilir anlatım ve eksik veya açıklanamayan bakış açıları, bölümlerden oluşmuş veya çok tekli anlatılar, gömülü veya “yuvalanmış” (hikâye içi / film içi film) anlatıları ve aynı çerçevenin içinde zıt bir biçimde var olan hikâyelerde de kendini gösterir (Elsaesser, 2009: 19).

Hem edebi hem de sinematik olan tipik anlatı metinlerinde karakterler çatışmanın merkezindedir. Karakteriz bir hikâye gerçekten hayal edilemez. Bir diğer yandan, bir oyunda, hiçbir şekilde "karakter" içermeyen bir anlatıya sahip olmak oldukça mümkün olabilir ve genellikle arzu edilir. Ancak gerçekten iyi gelişmiş karakterler bunun mümkün olmasını engeller niteliğe sahiptir. Oyunlar, açık kişilikleri ve motivasyonları olan "gelişmiş" karakterlere göre soyutlanmış kişileri tercih etme eğilimindedir. Daha soyutlanmış karakterler oyuncuya daha fazla yer bırakır ve bu nedenle oyun merkezli bir model çocuk oyununu desteklemek için daha uygundur. Çocuklar kralmış gibi kıyafet giyip çıkarmayı sever, fakat drama sadece evcilik veya doktorculuk oynamak değildir (Wardrip-Fruin ve Harrigan, 2004: 146).

The Matrix, Donnie Darko ve Fight Club gibi filmler paralel üst üste binme, yumuşak odak ya da kayıt veya referans anahtarlarının filmize edildiği diğer geleneksel yöntemlerden farklı olarak paralel dünyalarını işaretlemekten sunarlar. Bu noktada şu soru sorulabilir: filmler yalan mı yoksa fiili ve sanal olanın, öznel ve nesnel olanın, tehlikede olan gerçeğin ve yalanın muhalefeti mi? İzleyicinin caydırılması, gösterilenin gerçeklik durumuna dayanır ve diğer aldatma biçimleri, illüzyonizm ve hayal ürününden farklı olarak, filmdeki akıl oyunları gözle görülür (yanlış) bir algı durumu içermez ve perspektivizm ile bir ilgisi yoktur (Elsaesser, 2009:20).

Hitchcock sahnelerindeki resimlerde, aynalarda ve fotoğraflarda bir kullanım bulur. Özellikle “Psycho” filminde Marion ve Norman için, karakterlerin boyutlarının iki katına çıkmasını vurgulamak için birçok ayna kullanılmıştır. Hitchcock’un kompozisyonu, çerçevelemesi, öznel / objektif bakış açısı ile çekimlerinin değişmesi, izleyicinin dikkatiyle oynayarak bu imayı dikkatlice yaratır. Norman’ın bastırılmış cinselliğini göstermek için filmde klasik bir çıplak ve tecavüzün resmine karşı eğik bir

kompozisyonda, doldurulmuş baykuşunun kafasında uçuyor gibi görünmektedir. Resimler Norman'ın derinden bastırılmış cinselliğini gösterir ve annesinin onun üzerindeki gücüne dair filmin bu noktasında hiçbir fikrimiz olmasa da anne, Norman'dan geçerken, ölü kuş Norman'a saldırmaya hazır gibi görüldüğü için, bu kompozisyonda ortaya çıkacak saldırganlık ve şiddet ile ilgili bir ipucu sergilenmektedir. Bu nesnelerin karakterler ve izleyiciler için de örtülü bir anlamı vardır (Pasin, 2016: 55).

Filmlerde şiddet, gerilim, korku gibi kavramlara yukarıdaki paragrafta verilen Hitchcock örneğindeki gibi, gizem odaklı bir teknik uygulanır; “Deacousmatization”⁸, film yapımcısına, sesin gerçek (ve çoğu zaman ironik veya beklenmedik) kaynağını göstermeden önce izleyicinin merakını işgal etme fırsatı sunabilir. Aynı şekilde, sahnelerde arka plandaki seslerin kesilmesi merakı artırabilir ve anlatıyı yanlış yönlendirebilir: Hitchcock, görsel içeriği genellikle benzer bir etkiyle sergilemiştir. Her ne kadar bu kaynak, film sahnesi hakkında gördüklerimize veya bildiklerimize yapılan atıflarla ima edilse de kaynağı görmeden ses verip "ekran dışı efekt" uygulanarak gerçekleştirilir. Chion, pasif ekran sesini “herhangi bir şekilde başka bir yere bakmamıza ya da kaynağını görmeyi beklememize neden olmadan görüntüyü saran ve sabitleyen bir atmosfer yaratan ses” olarak tanımlamaktadır (Sherrit, 2016: 14).

Anlatı kuramcıları, akademisyenler ve oyun eleştirisi yapanlar anlatıya odaklanırken, birçok oyuncu da anlatıyı oldukça sorunlu bulunmaktadır. Bu konuda en büyük tartışma, “sinematik” olarak da bilinen “ara sahnelerin” kullanımı ile ilgilidir. Bunlar, bir anlatı bağlamı oluşturmak için kullanılan, oyun içindeki lineer bölümlerdir ve oyunda bir görevi tamamladığı veya bir alt amacı kazandığı için oyuncuyu “ödüllendirir”. Çoğu zaman güzel bir şekilde işlenmiş olmasına rağmen (genellikle gerçek zamanlı, interaktif olarak oluşturulmadıkları için, yüksek grafik kalitesine sahip olma lüksleri vardır), birçok oyuncu ara sahnelerinin oyun deneyimini korkunç derecede engelleyici bulmaktadır. Bu noktada pasifliği oyun için bir ödül olarak kullanmak, mantıklı olarak değerlendirilmektedir. Birçok oyuncu, "anlatı" fikrini sinemada bir

⁸ Sesin nereden geldiğini bilememe

gerileme olan bu tür zorunlu doğrusallık ile ilişkilendirmektedir (Wardrip-Fruin, Harrigan, 2004: 148).

Oyunların bakış açısı yapısı, sinema çalışmalarına yaklaşımlar tarafından bildirilen bir gözle de incelenebilir: örneğin belirli birinci veya üçüncü kişi perspektiflerinin andan ana veya bir oyundan diğerine işlediği belirli yollar gibi. Bu, aynı zamanda güçlüklerle karşılaşılan bir alan, ancak sinema ve oyunlar arasındaki bazı büyük farkların olması gerçeğinin de değerlendirilmesi gerekmektedir. Bunun yanı sıra farklı görsel yönlendirme cihazları, oyuncularla oyun dünyalarının uzay-zaman koordinatları arasında kurulan farklı ilişkiler nedeniyle, bazı sinema rezonanslarına sahip olsalar bile ancak oyunlarda çalışır. Ana akım sinema, bir kamera pozisyonundan diğerine geçişler sırasında izleyicinin kafasını karıştırmamak için köklü bir yönlendirme sistemi, özellikle devamlılık düzenleme sistemi geliştirmiştir. Birçok tek kişilik veya çok kişili oyun, oyuncunun 360 derece boyunca (engellerin elverdiği ölçüde) görünmesine ve hareket etmesine izin verir. Bu, sinema bağlamında beklenenden daha az oryantasyon olmadan mümkündür çünkü oynatıcı gerçek zamanlı olarak belirli bir sanal alanda hareket ederken, kamera görüntüsü genellikle (idealde) sorunsuz bir şekilde tek bir bakış açısına tutturulur (King, Krzywinska, 2002: 143).

Buradan yola çıkarak filmlerdeki gerilim, şiddet, korku gibi unsurları izleyicilere aktarmak için gerçekleştirilen görsel ve işitsel bütün kurguların aslında Oyun Kuramı ışığında ortaya konulduğunu söylemek mümkündür. Kurgulanmış metinleri bir oyun olarak perdeye sunmak, izleyicinin bir nevi kendi dünyasından çıkarak, yani gerçekliğin dünyasından çıkarak, oyun dünyasına girmesini sağlamaktadır. Aynı şey oyunu gerçekleştiren kişiler (oyuncu) için de geçerlidir. Korku, şiddet ve gerilim kavramlarını en iyi biçimde sunan yönetmenlerden biri olan Hitchcock'un filmlerinde Oyun Kuramının uygulanmış olduğu görülür.

Bu bağlamda, sanatçı ve aynı sanatçının ürettiği eseri ile arasında bulunan bağ gibi yönetmen ve sinema arasındaki bağın belirsizliği, yönetmenin oyun oynama gereksiniminden ötürü mü ortaya koyuluyor sorusuna keskin bir yargılama yapılmasının önüne geçmektedir. Çünkü yönetmenin, sanatını icra etme sürecinde, zamanın nasıl geçtiğine dair bir farkındalığı yoktur. Sanatı bir Oyun Kuramı bağlamında değerlendiren

kuramcılardan yola çıkarak oyuncularının hepsine belirli bir karakter veren yönetmenin, oyuncakları ile oyun oynayan bir çocuk olarak nitelendirilmesi olağandır. Çocuk, oyununda, kendi tarafından belirlenen kuralların haricinde engellenemez bir dünya oluşturmaktadır. Buna benzer olarak bir sanatçı olan yönetmen de kendi hayal gücünü görsel bir biçime sokabileceği bir atmosfer oluşturmaktadır. Oyuncular efekt, kamera, dekor, ışık, kostüm gibi sinema öğeleri ile özgür bir şekilde bir oyun alanı yaratarak, hayal gücüne en yakın olan görsel öğeleri oluşturma eğilimindedir. Ancak maddi kaygının ön plana çıktığı günümüz sinema sektörüne bakıldığında hem yönetmenin film çekme sürecinin belirsizliği hem de yapım aşamasındaki bu kaygıların yönetmenin arzularını kısıtlayıcı yönde olması, yönetmen ve oyun arasındaki bağı da belirsiz bir duruma sokmaktadır. Yönetmen ve oyun arasında bulunan muğlak bağ kesin bir şekilde ortaya koyulamasa da yönetmenin filmi çekme aşamasını anlattığı filmleri analiz ederek yönetmenlerin Oyun Kuramından ne şekilde beslendikleri anlaşılabilmektedir (Uzun, 2015: 46).

Birinci bölümde anlatılan ve oyunun doğasında var olan denge, tartım, gerilim, birbirinin yerine geçme, zıtlık, birbirine eklenme, çözüm, çeşitleme ve ayrılma gibi unsurları hatırlayalım. Bunların, ikinci bölümde incelenen, sinema sanatına ve diğer sanatlara kaynaklık eden mitolojik hikâyelerin Campbell'ın monomit şemasında görülen şekliyle yola çıkış, erginlenme ve dönüşten oluşan bir eylem diziniyle paralel gittiği görülmüştür. Huizinga'nın, oyunun içinden çıktığını varsaydığı kültürle, Campbell'ın efsanelerin/mitlerin bazen doğrudan bazense metinlerarası bir aktarımla bağ kurduğunu varsaydığı sinema sanatının benzerliklerine işaret eden noktalar, sinema ve oyun bağlamında Dünya Sineması'ndan filmlerin incelenmesine alan açmaktadır.

2.1.1. Sinema ve Oyun İlişkisi Bağlamında “Rope” / “Ölüm Kararı” Filminin İncelenmesi

1948 yılında Alfred Hitchcock tarafından çekilen Rope / Ölüm Kararı -başlangıç sekansı hariç- tek mekânda, bir evin içinde geçen ve seyirciye hissettirilmeyen kesmeler sayesinde tek planda geçiyormuşçasına kurgulanarak izleyiciye sunulan bir yapımdır.

Nietzsche'nin "Ve Böyle Buyurdu Zerdüş" isimli eserindeki üstün insan⁹ felsefesinden etkilenerak cinayet işleyen iki gencin, cinayetten sonra cesedi sandığa koyup üzerine davet masası kurarak verdikleri partiyi konu alan film, gerçek hayatta 1924'te gerçekleşen ve Yüz Yılın Cinayeti olarak kabul edilen Robert Franks cinayetinin ta kendisidir. Amerika'da gerçekleşen bu cinayetin filme alınmadan önce, 1929'da Patrick Hamilton tarafından tiyatro oyunu olarak sahneye konulduğu bilinmektedir.¹⁰

Çalışmanın "Ölüm Kararı" filmi ile asıl ilgilendiği kısım olan oyun kavramının hem senaryo kurulumuyla, hem gerçek bir hikâyeden önce tiyatro uyarlaması olup sonra filmleştirmeye varan metinlerarası bağlantısıyla, hem de sinematografik unsurlarla açıklanması olasıdır. David'in, Brandon ve Philip tarafından ipe boğularak öldürülmesiyle başlayan filmde cinayet sebebi, yeteneksiz ve sıkıcı insanların yok olmasının gerekliliği ve dünyada vicdan, iyilik - kötülük gibi kavramları benimseyen zayıf insanların değil, akıl ve bilginin önderliğinde hareket eden entelektüel insanların var olması gerektiği olarak açıklanmaktadır. Brandon'ın sık sık atıfta bulunduğu Nietzsche'nin üstün insan kavramı, karakterlerin eylemlerine -sorunlu bir şekilde- yansımış ve sadece işledikleri cinayete değil, sonrasında evde düzenledikleri partiyle cinayeti bir şova ya da oyuna dönüştürmelerine de katkıda bulunmuştur. Tam bu noktada, çalışmanın birinci bölümünde yer alan, Nietzsche'nin oyun kavramı hakkındaki düşüncelerini hatırlamakta yarar vardır. Nietzsche için dünya, bir "gücü talep etme" durumudur ve oyun ölçeğinde değerlendirildiğinde "gücü talep eden" insan da "oyuncak" olmaktan çok "oyuncu" konumuna gelebilmeyi ve oynamayı isteyendir. Bu bağlamda en güçlüsü de en güçsüzü de bu oyun eyleminin içerisinde yer alır. Öyle ki Nietzsche'nin bu oyuna dair düşüncesi, güçlü ile güçsüzün hizmet eylemi bağlamında istençli tavır takındıkları yönündedir. Bunun nedeni, aynı istem olgusunun çok daha güçsüzlerin üzerinde hâkimiyet kurma istemi olarak ifade bulmasıdır. Bu durumda hem güçlü hem de güçsüzün "gücü" talep etmeleriyle oyun eylemi gerçekleşiyor denilebilir. Nietzsche'nin öne sürmüş olduğu "kendini aşma" ilkesi, güçlünün hâkimiyet kurma

⁹ Nietzsche için sözkonusu olan gerek Tanrıdan sıyrılma gerekse insanı aşma anlamında üstün insan'dır. Ancak tezin, kapsamı ve sınırlılığı açısından kavrama detaylı olarak değinmemekle birlikte, ayrıntılı

¹⁰ <https://www.filmloverss.com/rope/>

talebini ve güçsüzün güçlü olma talebini ortaya çıkaran ilkedir. Nietzsche'ye göre "gücü talep etme"

olgusu tehlikenin oluşmasına yol açmaktadır. Bir başka söylemle Nietzsche'nin gerçek istemi ile gücü talep eden bilge insan üzerine "sürekli tehlikeye sokar kendini, tehlikeli bir oyun oynar" söylemi bunu açıklamaktadır (Dursun, 2014: 45). Filmde Nietzsche'den etkilenerek kendinde cinayet işleme hakkını bulan Brandon'ın geçtiği süreç, yine Nietzsche'nin oyunla ilgili çıkarımlarıyla neredeyse birebir örtüşmektedir. Brandon'ın hâkimiyet kurma isteğiyle planlamış olduğu cinayet ve peşinden organize ettiği parti, oyunsal bir meydan okumayı işaret etmektedir. Felsefi görüş doğrultusunda işlenen cinayet, içinde cesedin bulunduğu -tabutu andıran- sandığın üzerine serilen örtü ve koyulan şamdan eşliğindeki davet yiyecekleriyle kutsallaştırılarak seremonik bir sunum haline getirilmiştir. David'in ölü bedeninin içinde bulunduğu masa görünümlü sandığın üzerinden habersizce yemek yiyen konuklar, farkında olmadan bu seremoninin bir parçası olmaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde bulunabileceği üzere, oyun kavramını dinsel ritüel ve ayinlerde arayan Huizinga'nın perspektifinden bakılacak olursa, David'in, Brandon ve Philip tarafından felsefi bir düşünce uğruna kurban edilerek sembol haline getirildiği düşünülebilir. Brandon'ın, içinde ölü olarak yattığı sandık için, sanatını icra edip duvara asan bir sanatçı ürünü olduğuna vurgu yapması, oyun kavramında katılımcı ya da eylemi yapan tarafından açığa çıkarılan gösteri/şov aşaması olarak nitelendirilebilir. Ortada işlenen bir cinayet ve bir maktul olmasına rağmen Brandon'un sandığı saklamak bir yana yemek masası haline dönüştürmesi, baştan beri pişmanlık ve korku içinde olan Philip'i tedirgin ederken, seyirciyi de germektedir. Kurduğu oyun içinde kuralları kendi belirleyen Brandon, sandığın içindeki ölünün babası ve arkadaşlarından oluşan grupta neşeli muhabbetler kurmaya çalışırken konuyu üstün insan kavramına ve sıradan insanların ölmesi gerektiğine getirmesi, kendi gerçekleştirdiği eylemi açıkça kutsamaktadır. Philip tarafından kontrol edilemeyen Brandon, kurallarına bir yenisini ekleyerek öldürdüğü gencin babasına okuması için hediye ettiği kitapları cinayet aleti ve aynı zamanda da filmin adı olan ipe bağlayıp vermesi, felsefi düşünce doğrultusunda kurduğu üstün insan oyununun, sıradan insanları küçümseyen kuralıyla örtüşerek bir gövde gösterisine dönüştüğünü gösterir.

“Ölüm Kararı” filminin bir tiyatro eserinden, o tiyatro eserinin de gerçek hayatta işlenmiş bir cinayetten aktarıldığı bilgisi, mimesis temelli olarak dış dünyadan referans alınarak ortaya konan metinleri ve bu bağlamda Günay’ın ifadelerini akla getirmektedir. Sanatçı, bir his ve düşünceden yola çıkarak olaylar zinciri oluşturmakta ve söz konusu zincire zaman, yer ve birey birleşimini dâhil ederek öyküyü oluşturmaktadır. Olay örgüsünü ortaya çıkaran metin zincirlerinde, sonrasında söz konusu zincirleri ortaya koyan zaman-yer-birey üçgeninde, anlatan kişinin ve bakış açısının birlikteliğinde aranır (Günay, 2015: 62). Sinema filmini ortaya koyan kişi/yönetmen ile oyun kavramı içinde oyun eylemini gerçekleştiren kişi arasında biçimsel benzerlikler olduğu söylenebilir. Filmin biçimsel özelliklerine oyun kavramının belirleyici unsurları bağlamında bakıldığında, yönetmen tarafından tasarlandığı düşünülen bir mekân - zaman sınırlaması çerçevesinde oluşturulduğu ve oyun kavramındaki denge, gerilim, zıtlık, ayrılma ve çözülme gibi belirleyicilerden oluşan bir izlek içerisinde sunulduğu söylenebilir. Giriş sahnesindeki sokak planı hariç film, tek mekânda ve aralıksız tek zaman diliminde geçmektedir. Filmin hali hazırda bir tiyatro oyunundan uyarlama olduğu düşünülünce, metinlerarası yöntem kullanılarak açık bir göndermeyle kurgulandığı söylenebilir. Sanat eserini oluştururken sanatçının izlediği yol ile oyun arasında bir bağlantı olabileceğinden çalışmanın birinci kısmında, Oyunlaştırma başlığı altında açıklık getirilmiştir. Kısaca, dış dünyadaki motivasyonel sorunları oyun tasarım yöntemleri ile katılımcılarda davranış değişikliği amaçlayarak çözen bir yaklaşım olarak ifade edilen oyunlaştırma; sinema sanatında, yönetmenin anlatmayı amaçladığı dünyayı gösterirken yararlandığı biçimsel ve anlatısal tekniklere karşılık gelebilir. Filmin -giriş sahnesi hariç- tek mekânda geçmesi, senaryo göz önünde bulundurulursa tesadüfi bir tercih değildir. Bir cinayet işlenmiştir ve katiller filmin en başından itibaren seyircinin nazarında bilinmektedir. Çoğunlukla Hitchcock filmlerinde sonunda öğrenilen gizemli olay/kişi, film başlar başlamaz seyirciye verilmiştir. Peki daha başından açığa çıkartılan cinayetin, seyirci üzerindeki gerilimini sürdürebilmek için bir yönetmen ne yapabilir? Bu sorunun cevabının birden fazla olduğunu kabul etmekle birlikte, Hitchcock’un kullandığı tekniğe, bir başka deyişle sinematografik oyunsal araçlara bakmakta yarar vardır. Tek mekân (ev) kullanımı, evin içinde bir ölünün olması ve göz önünden saklanan ölü bedenin etrafında durumdan habersiz bir halde eğlenen insanlardan oluşan

bir parti sunumunun, filmin temel gerilim unsurlarını oluşturduğu söylenebilir. Buna ek olarak, tek planmış gibi sunulan film, seyirciye hissettirilmeyen usta geçişlerle bir yanılısma yaratmış ve gerçek zamanlı, kesintisiz bir 80 dakikalık katılım sağlamıştır. Hiç kapanmıyormuş illüzyonuyla evdeki insanların etrafında dolaşan kamera, sık sık içinde ölü olan sandığın başına gelen ev sahipleri ve durumdan habersiz diğer insanlara yaklaşıp uzaklaşırken, amaçlanan gerilim duygusuna katkıda bulunur. Sinema ve oyun bağlamında, yönetmenin kullandığı sinematografik unsurların seyircinin filme/sanat eserine motivasyonunu sağlayan oyunlaştırma araçları olduğu düşünülebilir.

2.1.2. Sinema ve Oyun İlişkisi Bağlamında “StrawDogs”/ “Köpekler” Filminin İncelenmesi

1971 yılında Sam Peckinpah tarafından çekilen Straw Dogs / Köpekler filmi, Gordon M. Williams’ın The Siege of Trencher’s Farm / Köpekler romanından uyarlanmıştır.¹¹ Amerikalı matematikçi David ile karısı Amy’nin, bir İngiliz kasabası, aynı zamanda Amy’nin memleketi olan Cornwall’a taşınmalarıyla başlayan film, Campbell’in monomit şemasındaki kahramanın yolculuğu ve karakterlerin oyunsal eylemi işaret eden mizansenleri göz önünden bulundurulduğunda, sinema ve oyun kavramı bağlamında incelenmeye alan açmaktadır.

Çalışmanın ikinci bölümünde de belirtildiği üzere mitler ve efsaneler, toplumsal kültürün dışı vurumu ile bağlantılı olarak kahramanlar yaratmaktadır ve bu kahramanların izlediği yolun benzerliğini monomit şemasıyla destekleyerek David’in sakin mizaçlı, barışçıl bir insanken, zorbaları acımasızca öldüren bir şiddet makinesine dönüşen süreciyle yorumlamak mümkündür (Campbell, 2013). David’in, kasabaya geldiğinde -özellikle bar sahnelerinde- insanların şiddet dolu eylemlerini dışarıdan izleyen pasif gözlemci tavrının, ilerleyen sahnelerde doğrudan aktif bir eylemlilikle şiddet olaylarının içine girerek mücadeleye katılması, kahramanın dönüşümüyle yorumlanabilir. Amy’nin eski sevgilisi olan Charlie’nin de içlerinde bulunduğu dört kişilik işçi ekibi, David’lerin garajını tamir ederken bir yandan da sürekli olarak David ile dalga geçmekte ve Amy’yi taciz etmektedir. Evin kaybolan kedisinin cansız bedenini

¹¹ [https://www.wikiwand.com/tr/Köpekler_\(film\)](https://www.wikiwand.com/tr/Köpekler_(film))

gardıropta asılı halde bulan David, Amy'nin tüm ısrarlı çağrılarına rağmen kediye öldürdüğü düşünülen işçilerden hesap sormamış, hatta onların av davetine iştirak ederek iletişim kurma yollu çabasını sürdürmüştür. Kasabanın kilisesi tarafından düzenlenen geceden eve dönerken, sislerin içinde olduğunu fark edemeyip çarptığı Henry, sapkın eğilimleri gerekçesiyle kasabalılarca dışlanmış biridir. Zaten o gece de Tom'un kızı Janice ile görülmüştür ve daha sonra kızın bulunamaması ile gelişen olaylar neticesinde peşine düşen baba ve kardeşlerden kaçmaktadır. Henry için David'in harekete geçerek şiddetin içine bulaşması noktasında ateşleyici bir fitil görevi gördüğü söylenebilir. David'in eve getirdiği bu adamın karısı Amy tarafından da istenmemektedir. Silahlarla kapıya dayanan Tom ile oğulların evi yakma girişimine varan eylemleri ve Amy'nin tutumu birleştirilince, David'in Henry'yi başta hukuk ve etik kurallar gereği koruma çabası, şiddet mitlerinde efsaneleşen karakterlerin yolunu hatırlatan bir izlekle dönüşüme uğramış, şiddete şiddetle karşılık veren bir kahraman olarak sunumuna yol açmıştır. Sinemada kahramanın yolculuğuna kaynaklık ettiği var sayılan mit ve efsanelerin çıkış noktasının, -oyun kavramı olduğu dikkate alındığında- karakterin kendi yolundan kahramanlık yoluna gidişinde izlediği eylem dizinini oyuna giriş ile birleştirmek olasıdır. David'in başta pasif bir tutumla izlediği şiddet dolu kasaba hayatının gündelik olayları, sakin ve barışçıl mizaçlı karakter özellikleriyle açık bir tezatlık oluşturmaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde zıtlık kavramı, oyunun belirleyicileri arasında tespit edilmesine paralel olarak, sinema metninde zıtlık ile kahramanın olaylara girmesinden önceki sıradan hayatı ve akabindeki dönüşümü bağlamında vurgulanan bir unsur olarak karşılaşıldığını öne sürmek mümkündür.

Çalışmanın birinci bölümünde bahsedilen oyun kavramı dikkate alındığında, “Straw Dogs / Köpekler” filmindeki karakterlerin sunumu ve eylemleri doğrultusunda oyuna dair göndermeler olduğu görülebilmektedir. Amy'nin çocuksu yapısı göz önünde bulundurulduğunda, insanlarla ve David'le kurduğu ilişki biçimini oyuncu insan olarak nitelemek mümkündür. Özellikle kocası ile cinsel yaşantısındaki oyunusal eylemi anımsatan davranışları düşünülünce, Amy'nin cinsellik bağlamında kocasıyla kurduğu ilişki, doğada hayvanların çiftleşme davetindeki gösterisel oyunlarıyla birleştirilmeye açık bir durum olarak ele alınabilir. David'in, Amy onu öpmeye çalışırken şaka yollu

“Sen bir hayvansın”(Filmden Alıntı) demesi ve Amy’nin de bunu kabul eder nitelikte bir gülüşle onaylaması, aralarındaki anlaşmalı oyunun göstergesidir. Bununla birlikte, cinsellik ve oyun arasındaki bağlantıya bir gönderme niteliği taşıyan yatak odası sahnesi örnek verilebilir. Satranç kurallarını anlatan kitap eşliğinde kucağında bulunan oyun piyonuyla hamle yapmaya çalışan Amy ve yatağa girip satranç oynayacakmış gibi bir diyalog başlatan, ardındansa oyunu kapatıp "Kaleyi gördün mü?"(Filmden Alıntı) göndermesiyle kadını sekse davet eden David üzerinden satranç oyunu terminolojisiyle kurulan bir seks oyunu sergilenmektedir. Çalışmanın ikinci bölümünün başında, sinema sanatının aktarmak istediği duygu ve düşünceyi anlatma yollarından bahsedilirken soyutlama ve metinlerarasılık yöntemlerinin de kullanılabileceğine değinilmiştir. Filmde David’in ava gidişi paralelinde gösterilen tecavüz sahnesi, bahsedilen soyutlama yollu gönderme açısından incelenebilir. Taşındıkları evin garajını tamir eden ve içlerinde Amy’nin eski sevgilisi Charlie’nin de olduğu işçiler David’i ormana avlanmaya davet etmiştir. Bu daveti, adamlarla iletişim kurma yolunda bir adım olarak değerlendiren David, avlanma ve silah kullanma konusunda deneyimi olmamasına rağmen bu teklifi kabul ederek ormana gitmiştir. İşçilerden avlanma konusunda aldığı kısa bilgiden sonra, kendisine söylenen noktada durup gelen kuşları beklemeye koyulan David, bu sırada işçilerden birinin, Amy’nin eski sevgilisi olan Charlie’nin evine gittiğinden habersizdir. David’in av bekleme sahnesine paralel bir kurguyla gösterilen karısı Amy ve Charlie arasında geçen şiddet ve tecavüze varan olaylar, ava giderken avlanma mitini hatırlatır niteliktedir. Kahramanın yolculuğunda karşılaştığı durumları mitler ve efsanelerdeki benzer olaylar silsilesi ile birleştiren Campbell’ın ve mitlerin doğasında yatanı oyun kavramıyla çözümleyen Huizinga’nın düşünceleri av sahnesi düzleminde birleştirildiğinde, avlanma oyunu ve tecavüz arasında metinlerarası bir ilişki olduğu söylenebilir. David’in ormanda avını beklerken evinde karısına vahşice -hem de iki kişi tarafından- tecavüz edilmesi; ilkel insan ya da hayvanlar âlemi bağlamında düşünülen av eyleminin/oyununun, insanın ve yaşamın varolduğu her yerde karşılaşabilir bir durum olduğuyla yorumlanabilir.

2.1.3. Sinema ve Oyun İlişkisi Bağlamında “The Killing of A Sacred Deer / Kutsal Geyiğin Ölümü” Filminin İncelenmesi

Yunan yönetmen Yorgos Lanthimos, 2017 yılında “The Killing of A Sacred Deer / Kutsal Geyiğin Ölümü” filmini seyirciyle buluşturmuştur. Film, mesleğinde oldukça parlak olan Dr. Steven Murphy ve göz doktoru eşi Anna’nın çocukları ile kurdukları düzenli ve örnek aile yaşantılarına eski bir hastanın oğlu sıfatıyla giren 16 yaşındaki Martin’in yaşattıklarıyla aile içi parçalanma noktasına gelmelerini konu alan bir gerilime odaklanmaktadır.¹² Film -ismiyle paralel- mitolojik bir hikâyeye yapmış olduğu göndermeler ve yönetmenin filmin dünyasına katkı sunma amaçlı kurduğu sinematografik araçlar ışığında, sinema ve oyun ilişkisi açısından değerlendirilmeye açıktır.

Sinema ve oyun ilişkisinde sinema sanatının yararlandığı mitoloji ve efsanelerdeki kahramanların, filmin içinde kurulan karakter/kahraman yapılarının eylemlerine yön verdiğinden bahsedilmiştir. “Kutsal Geyiğin Ölümü”nde kurulan dünyayla, yapılan Amerikan burjuvazisi eleştirisi yanı sıra, Yunan mitolojisindeki Iphigenia tragedyasının çağdaş bir uyarlamasının denendiği bilinmektedir.¹³ Dolayısıyla film, sinema ve oyunla ilişkisi bağlamında incelemeye alınmadan evvel, Iphigenia tragedyasında geçen kişi ve olaylara kısaca bakmakta yarar vardır. Kral Agamemnon, Troya’ya karşı sefere çıkmak için güçlü bir donanma hazırlamıştır. Donanmanın hareket etmesi için eksik olan tek şey rüzgârdır. Tüm bekleyişlerine rağmen rüzgârın çıkmamasının nedeni, Agamemnon’un ormanda Tanrıça Artemis’in kutsal geyiğini öldürmüş olmasıdır. Agamemnon’a çok öfkeli olan Artemis, ancak büyük kızı Iphigenia’yı kendisine kurban olarak sunarsa Agamemnon’u affedebileceğini ve rüzgârı çıkartıp donanmanın yol almasını sağlayacağını söyler. Başta bu durum karşısında çılgına dönen Kral, ne olursa olsun savaşın daha önemli olduğuna karar vererek kızı Iphigenia’yı Tanrıça Artemis’e sunar. Kızın tam boynunun kesileceği sırada, Artemis acıyarak kızı alıp yerine bir geyik kestirir. Iphigenia’yı ise rahibesi olarak Tauris’te

¹² <http://www.beyazperde.com/filmler/film-245011/>

¹³ <https://www.evrensel.net/haber/338961/hakikat-savaslari-kutsal-geyigin-olumu>

bulunan tapınağına götürür.¹⁴ Birden çok versiyonu bulunan Iphigenia efsanesinden bir üçleme olan Oresteie metninde, kızın doğrudan kurban edilmiş olduğundan bahsedilmektedir.¹⁵ Buradan alınan bilgilerle “Kutsal Geyiğin Ölümü” filmine dönmek gerekirse, Martin babasının ölümünden Dr. Steven’ı sorumlu tutmaktadır. Filmin ilerleyen sahnelerinden de anlaşılacağı üzere, bu suçlamasında pek de haksız sayılmaz. Çünkü Steven ameliyata alkollü girmiş ve Martin’in babası bu ameliyattan sağ çıkamamıştır. Suçun kimde olduğu sorunsalı filmde muğlaklığını korusa da on altı yaşındaki Martin’in dünyasında suçlu Steven’dır ve yine Martin’e göre adaletin yerini bulması için Steven’ın, karısı ve iki çocuğundan oluşan çekirdek ailesinin bir üyesini seçip kendi elleriyle öldürmesi gerekmektedir. Martin, bu akıl almaz teklifi sunarken bazı kurallar koymaktan da geri durmamıştır:

“Benim ailemden birini öldürdüğün gibi dengeyi sağlamak için şimdi de kendi aileden birini öldürmek zorundasın, anlıyor musun? Kimi öldüreceğini ben sana söylemem tabii ki. Onun kararını sen vereceksin, ama bunu yapmazsan hepsi hastalanıp ölecek. Bob ölecek, Kim ölecek, karın ölecek, hepsi hastalanacak ve ölecek. Bir, bacakların felç olması. İki, açlıktan ölme derecesine kadar yemek yemeyi reddetme. Üç, gözlerden kan gelmesi ve dört, ölüm! ” (Filmden Alıntı)

“Kutsal Geyiğin Ölümü” filminin, mitolojik bir hikâye olan Iphigenia üzerine temellendiği belirtilmişti. Suç işleme, cezalandır(ıl)ma ve adalet gibi evrensel kavramlar, mitolojik bir hikâye olan Iphigenia ile metinlerarası bir ilişki içindedir. Aynı zamanda film, senaryodaki -Martin’in adalet anlayışı doğrultusunda- kısasa kısas kuralı ile oyun dinamiklerinin benzerliği bakımından oyun ve sinema açısından değerlendirilebilir. Çalışmanın birinci bölümünde oyun kavramı tanımlamaları doğrultusunda oyunun belirli bir zaman - mekân sınırlılığındaki kural koyuculuğundan bahsedilmişti (Sezgin, 2016: 4). Filmde, Martin tarafından adaleti sağlama amacıyla Dr. Steven’ın ailesinden birini seçip öldürmesini (Steven tarafından) talep etmesi, kısasa kısas koşulunu akla getirmektedir. Üstelik Martin’in söylediği, dengelenmek için bir kişinin öldürülmesi kuralı doğrultusunda Steven eğer aileden birini öldürmezse, aile

¹⁴ <http://www.arkeorehberim.com/2015/09/kurban-m-lazm.html>

¹⁵ <https://dergipark.org.tr/download/article-file/172447>

üyelerinin her biri verilen eylem sırasına göre; yürüyemeyecek, yemek yiyemeyecek, gerçek anlamda kan ağlayacak ve neticesinde öleceklerdir. Martinin sunduğu olacaklar listesi, Steven tarafından öldürme eylemi gerçekleşmezse açıkça ailenin başına gelecekler olarak yeni kurallara eklenmiştir. Zaten filmde de önce küçük çocuk Bob'un, sonrasında da büyük çocuk Kim'in başına gelen yürüyememe ve yemeden içmeden kesilme sahneleriyle, Martin'in kurduğu oyunun ciddiyeti anlaşılmaktadır. Filmin mitolojiden referans aldığı düşünülen Iphigenia metnine dönüldüğünde, adaleti yerine getirme amacıyla kısasa kısas kuralı kullanılarak Tanrıça Artemis'in Kral Agamemnon'dan kızını kurban etmesini istediği görülmektedir. İki metin arası (Iphigenia ve Kutsal Geyiğin Ölümü) olguların benzer eylemlilikleri ve bu doğrultuda mitolojik hikâyelerin oyunsal unsurlar bağlamında sinema sanatıyla kesiştiği nokta fark edilebilir.

Kamera açısı, mekân seçimi, müzik kullanımı, görüntülerdeki hâkim renk paleti, oyuncu ve sanat yönetimi gibi inandırıcılığa ve izleyici motivasyonuna katkı sağlayan anlatım unsurları işin içine katıldığında, oyun ve sinema bağlamı açısından yönetmen ya da eserin yaratıcısının sinematografik anlatım teknikleriyle kurduğu oyunlaştırmadan bahsedilebilir. Oyunlaştırmanın, -film bir oyun olarak değerlendirildiğinde- katılımcıların / izleyicilerin dikkatini çekerek filmin düşünce sürecine entegre olmalarına katkıda bulunduğu ifade edilebilir (Yılmaz, 2015: 19). Filmde seçilen mekânların kullanılış biçimi düşünüldüğünde, oluşturulmaya çalışılan atmosfer ışığında bu unsurların anlatıya katkı sağladığı görülmektedir. Dr. Steven ve ailesinin yaşadığı evin burjuva sınıfına ait göstergelerinin çekim açılarıyla desteklenmesi oyunlaştırmayı destekler niteliktedir. Burjuvazinin -göreceli- ihtişamına katkıda bulunarak geniş planlarla izleyiciye sunulan ev ya da Dr. Steven ve karısı Dr. Anna'nın bilim ışığındaki rasyonalist karakterleri doğrultusunda geniş planlarla gösterilen yüksek teknolojiyle tasarlanmış hastane sahneleri, örnek olarak verilebilir. Dr. Steven'in kariyerli meslek hayatı ve prensipli aile babalığının tanrısal sunumu, -senaryonun gidişatındaki olaylarla beraber- Steven'in yaşadığı çaresizlik ve sıkışmışlık ile yerini sinmiş ve güçten düşmüş bir Steven sunumuna bırakmaktadır. Son sahnede, Steven ve ailesi kafede yemek yerken içeri giren Martin'in kendinden emin yürüyüşüne karşılık, Steven'in başta gösterilen

güçlü doktor imajıyla tezat oluşturan, tükenmiş görüntüsü ve önceden koca bir hastanede bile varlığını hissettiren, tanrısal duruşunun tam tersine basit bir mekân olan kafede bile tedirgin oturduğu görülmektedir. Kafe sahnesine sinema ve oyunlaştırma ilişkisi açısından bakılacak olursa, Steven'ın (güç) kaybettiği görülebilir. Martin ve Steven arasındaki yer değiştirmeyi (kazanan-kaybeden) vurgulamak için sinema sanatının anlatım teknikleri kullanıldığı, başka bir deyişle oyunlaştırma yapılarak kurulduğu söylenebilir.

Yönetmenin sinemanın anlatım unsurlarını kullanarak seyircinin filmi izleme/anlama motivasyonuna sunduğu katkıyı oyunlaştırma olarak ele alan çalışma doğrultusunda, "Kutsal Geyiğin Ölümü" filmindeki müzik kullanımından bahsetmekte yarar vardır. Öncelikle sinemada müzik kullanımını, sadece imajlara eşlik ederek atmosfer oluşturan işitsel bir notalar bütünü olarak tanımlamak hiç kuşkusuz eksik bir değerlendirme olacaktır. Müziğin sinema filmlerinde, görüntülerle tamamlayıcı bir biçimde modu tarif eden, farkındalığı kuran ya da değiştiren, izleyiciye çeşitli yaklaşımlar kazandıran bir fonksiyonlar bütünü olduğu belirtilmektedir.¹⁶ Filmin açılış sahnesinde yakın planla izleyiciye sunulan kalp ameliyatına, Stabat Mater, D 383: I. "Jesus Christus schwebt am Kreuzel" eşlik etmektedir. Schubert'in eserinin bu kısmının, filmin girişi için seçilmiş olması şüphesiz tesadüf değildir. Melankolik bir atmosfer yaratan F minör tonlu eserin koro tarafından söylenen kısmında, İsa'nın çarmıha gerilişi ve ölüm gecesinde kanlar içinde sarkan başından bahsedilmektedir.¹⁷ Müzik esnasında dramatik bir yakın plan ve slow motion çekimle gösterilen sahnenin, Martin'in babasının ölümle sonuçlanan ameliyatı olduğu düşünüldüğünde; müziğin -mitolojik hikâye açısından- ölen kişiyi kutsadığı ve bir ağıt niteliği taşıdığı söylenebilir.

¹⁶ Prof. Dr. Mustafa Fadıl Sözen'in Anlatımsal Bir Öğe Olarak Sinemada Müzik Kullanımı, Yapılanmalar, İşlevler, Analizler adlı makalesi incelenebilir.
https://www.researchgate.net/publication/284205555_ANLATIMSAL_BIR_OGE_OLARAK_SINEMADA_MUZIK_KULLANIMI_YAPILANMALAR_ISLEVLER_ANALIZLER

¹⁷ <https://www.stabatmater.info/schubert-text/>

“Ayrıca belirtmek gerekir ki, müzik, eşlik ettiği an ve olayların dışında da, tarihi, kültürel, sosyal, vb. çağrışımlar üzerinden yan-anlamlar (connotation) niteliklerini de taşıyan bir oluşumdur.”¹⁸

2.1.4. Sinema ve Oyun İlişkisi Bağlamında “Napoli Velata” / “Napoli’nin Sırrı” Filminin İncelenmesi

Napoli’nin Sırrı, Ferzan Özpetek tarafından 2017 yılında çekilmiştir. Film, adli tıp uzmanı Adriana’nın, bir partide Andrea ile tanışıp geceyi birlikte geçirmesinin ardından, bir gün sonrası için randevulaştığı Andrea’nın, ölü bulunmasıyla içine düştüğü esrarengiz cinayeti ve bu sırada Adriana’nın geçmişiyle hesaplaşmasını konu almaktadır.

Adriana’nın Andrea ile tanışma anı, oyun kavramı ve oyunlaştırma açısından yorumlanabilecek bir sahnedir. Adriana’nın teyzesi tarafından düzenlenen bir ev partisinde tanışan Adriana ve Andrea, ilk kez birbirlerini fark edip bakışmaya başladıkları sırada, evin tiyatro sahnesine dönüştürülen salonunda, ilkel insanı çağrıştıran bir kostümle giydirilmiş anlatıcı ve O’nun arkasında da İsa’nın doğum anını canlandıran oyuncular bulunmaktadır.

“Susun, sessizlik. Çok eski bir hikâye. Hatta ölümsüz, dünyanın oluşumundan beri ne yaşandıysa böyle olmuştur. Dünyanın oluşumundan beri... Buna rağmen bana bu gizemi açıklayabilecek bir filozof ya da bilim adamına henüz rastlamadım. Bu gizemin temelinde ne yatıyor? Bir erkek ve bir dişi. Bir adam ve bir kadın. Birbirlerine bakarlar ve birbirlerini incelerler. Birbirlerini süzerler ve yeniden bakıştıklarında, her şeyi çoktan anlamışlardır artık. Sonrasında, o ilk gece gelir. Hayatları boyunca unutamayacakları o en güzel gece. İsa, Yusuf, Aziz Anna ve Meryem, size ruhumu ve kalbimi sunuyorum”. (Filmden Alıntı)

¹⁸ Prof. Dr. Mustafa Fadıl Sözen’in Anlatımsal Bir Öge Olarak Sinemada Müzik Kullanımı, Yapılanmalar, İşlevler, Analizler adlı makalesi incelenebilir.
https://www.researchgate.net/publication/284205555_ANLATIMSAL_BIR_OGE_OLARAK_SINEMADA_MUZIK_KULLANIMI_YAPILANMALAR_ISLEVLER_ANALIZLER

Sahne hikâye anlatıcısı olarak ilkel insan rolüne bürünmüş kişinin söyledikleri, çalışmanın birinci bölümünde Oyun Kuramı bağlamında bahsedilen; ritüellerin gösteri oyunlarına dönüşerek topluluğa aktarılması olgusuyla bağdaşmaktadır. Dini bir değer olarak İsa'nın doğum olayının ya da mucizesinin, ilkel insanı canlandıran anlatıcının ağzından sunulması; yönetmenin oyun içinde oyun kurmuş olduğuyla yorumlanabilir.

Filmin fonuna estetik bir üslupla yerleştirilen Cristo Velato / Örtülü İsa Heykeli'nin¹⁹, Adriana'nın travmatik aile geçmişiyle ve kendisini beklenmedik bir şekilde içinde bulduğu esrarengiz cinayetle, dolaylı bir ilişki içinde olduğu söylenilebilir. Üzeri örtülü olmasına rağmen, İsa'nın çektiği acıyı vücut kıvrımları ve tülün inceliğiyle tasvir eden heykelle, Adriana'nın yıllarca üzerini örterek bastırıldığı gerçekler işaret edilmek istenmiştir. Buna göre, Adriana karakterinin çektiği acılar, Hristiyan mitosuna, heykel aracılığıyla ise İsa'nın çektiği acılara metinlerarasılık yöntemiyle gönderme yapılmaktadır. Sinema ve oyun bağlamında, filmde heykel üzerinden yapılan gönderme ile yönetmen, izleyiciye acı ve gizem duygusunu aktarabilmek için oyun kavramının dinamiklerini taşıyan bir sanat eserini kullanarak oyunlaştırma yapmış ve seyirciyi İsa'nın acısından Adriana'nın acısına yönlendirmiştir.

Başta da söylenildiği üzere, Napoli'nin Sırrı filmi, karakterlerin yaşadığı olayları, fon olarak gösterdiği sanat ve din tarihiyle desteklemiş; seyirciye aktarmıştır. Bu duruma bir örnek olarak; Adriana, partide tanışıp geceyi geçirdiği Andrea'yı ikinci kez görmek için randevu yeri olarak, arkeoloji müzesini seçmiştir. Andrea gelmediği için müzeyi kendi başına gezmeye başlayan Adriana, uzun uzun baktığı klasik döneme ait Yunan heykellerinin kusursuz vücut hatlarında bile, Andrea'nın hayalini görmektedir. Burada yine denilebilir ki filmde, Adriana'nın sadece tek gece geçirdiği Andrea'ya karşı hayranlığı, Klasik Dönem Yunan heykellerinin mükemmelliği ön plana çıkaran erkek figür tasvirleriyle izleyiciye aktarılmıştır.

¹⁹ <https://www.museosansevero.it/la-statua/>

Çalışmanın birinci bölümünde Oyun Kuramı bağlamında bahsedilen şifa ve büyüye dair ritüelistik eylemlerin Napoli'nin Sırrı filmindeki tezahürüne, Adriana'nın hayalet gördüğü gerekçesiyle, arkadaşları ve teyzesiyle büyücü / şifacı kadını ziyarete gittikleri sahnede rastlanmaktadır.





3. BÖLÜM

OYUN KURAMI BAĞLAMINDA REHA ERDEM SİNEMASI

3. BÖLÜM

OYUN KURAMI BAĞLAMINDA REHA ERDEM SİNEMASI

3.1. Reha Erdem ve Sineması Üzerine Genel Bir Bakış

1960 yılında doğan yönetmenin, lise yıllarında aldığı 8mm kamerayla kısa filmler çekmeye başladığı bilinmektedir. Boğaziçi Üniversitesi Tarih Bölümü'nde bir süre öğrenim hayatını sürdüren Erdem, Fransa'ya taşınarak Paris VIII Üniversitesi Sinema ve Plastik Sanatlar Bölümü'nde sinema eğitimi almıştır. Fransa'da bir süre yaşadktan sonra Türkiye'ye dönüp 1988 yılında ilk uzun metrajlı filmi olan A Ay'ı çekmiştir. Devamında çekmiş olduğu filmler sırasıyla: “Kaç Para Kaç (1999)”, “Korkuyorum Anne (2004)”, “Beş Vakit (2006)”, “Hayat Var (2008)”, “Kosmos (2010)”, “Jin (2013)”, “Şarkı Söyleyen Kadınlar (2013)” ve “Koca Dünya (2016)”dır.²⁰

Reha Erdem, filmlerinde kurduğu kendine has anlatım dili ve konuya yaklaşım biçimi açısından Türkiye Sineması'nda ayrı bir yerde durmaktadır. Filmlerinde izlenen olaylar, durumlar ve karakter yapıları kültürel hayata sıkışmış atmosferde sunulurken, insanın ve doğadaki hayvanın halleri klasik anlatıya mesafeli bir masalsılıkla işlenmektedir. Filmlerinde birden çok kez rastlanan insan nedir ki sorusunun cevabı, kimi zaman din kültürü ile şekillenmiş bir köyde, kimi zaman hayat ritminin durmaya yakın olduğu bir sınır kasabasında, kimi zaman doğal felaket tehlikesi yüzünden terkedilmiş bir adada, kimi zamansa vahşi hayvanların mesken tuttuğu bir ormanda aranmaktadır. Reha Erdem sinemasında doğa ve hayvanlar, Türkiye Sineması için alışılmadık bir varoluş biçiminin sunumudur. Yönetmenin ilgi uyandıran sineması hakkında çok fazla yazı üretilmemesinden dem vuran Yücel'e göre Reha Erdem'in filmlerini, Türkiye'deki kültür hayatından ve eleştiri geleneğinden bağımsız olarak düşünmek olası değildir (Yücel,2009:7).

Reha Erdem, filmleri hakkında verdiği bir röportajda, peşine düştüğü sinema anlayışından şu ifadelerle bahsetmektedir: “Beklenmeyen Sinema kendi sinemamı, yapmak istediğimi en güzel bu laf tanımlıyor. Yani bir sonra neyin geleceğini

²⁰ <https://www.filmloverss.com/reha-erdem-sinemasini-anlamak/>

bilmediğin sinema ya da filmler... Hep sana yeni sürprizler, yeni ufuklar açan, nereye gittiğini bilmediğin ya da beraber gittiğin, uzaktan baktığın...”²¹

Erdem’in sinema serüvenine başlangıcından bu yana, yönetmen Cassavetes’in benimsediği, kavramı anlatmak için fiziksel ifade odaklı bir oyuncu yönetimi anlayışı içinde olduğu ifade edilmektedir. Cassavetes’in, ikili ilişkileri ön planda tuttuğu ilk filmlerinin yerini, sonraki yıllarda toplumsal düzen içerisinde beklentileri karşıla(ya)mayan birey hallerinin sunulduğu filmlerin aldığı bilinmektedir.²²Reha Erdem’in özellikle “Korkuyorum Anne”, “Beş Vakit”, “Hayat Var”, “Kosmos” filmlerinde ikili ilişkiler dışında düzenle çatışma içindeki karakterlerin kültürel olguların içine sıkışmış halleri sunulmaktadır.

3.2. Oyun Kuramı Bağlamında Reha Erdem Filmlerinin İncelenmesi

Birinci bölümde görülebileceği üzere, Oyun kavramı kültür tarihçisi Huizinga tarafından çeşitli belirleyicilerle bir kurama dönüştürülerek, kavramın kültür ile ilişkisi incelenmiştir. Reha Erdem filmlerinin ana iskeletinde gözlemlenen kültürel düzenle uyum sorunu yaşayan insanlık halleri ve aynı paralelde yer verilen doğanın sunumu, çalışmanın bu bölümünde Oyun Kuramı bağlamında yönetmenin filmlerinin incelenip yorumlanmasına olanak sağlamıştır. Reha Erdem filmlerindeki toplumsal düzen kurallarıyla çatışan, din kültürü ve hâkim ahlak yapısı ile çevrelenen, gelenek- görenek ve öteden beri getirilmiş ritüellerle sorumluluklara tabii tutulan karakterlerin kültür yapısıyla karşılıklı bir oyun içerisinde eylemlerini gerçekleştirdiği düşüncesi çalışmaya yön vermektedir.

²¹ <http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/keyif/reha-erdem-sanat-bilgiyle-olur-girisimcilikle-degil-40243024>

²² <http://www.azizmsanat.org/2016/05/18/turkiyede-bagimsiz-sinema-ve-reha-erdem-umit-huseyin-girgin/>

3.2.1. Oyun Kuramı Bağlamında Reha Erdem Filmlerinde Kültür ve Oyun

Kültürel motiflerin sıkça kullanıldığı Reha Erdem sineması, Huizinga'nın "Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme" kitabında kurmuş olduğu kültür ve oyun ilişkisi bağlamında incelenecektir. Oyunu, kültürün alt başlığı yerine ona açıkça eşlik eden bir kendiliğindenlik olarak değerlendiren (Huizinga, 2017:16) yazarın bu kuramına Reha Erdem filmlerinde karşılık bulmak amacıyla bazı sahneler mercek altına alınacaktır.

Reha Erdem filmlerinin genel atmosferinde yer alan toplumsal düzen ve baskının birey ya da grup üzerinde kurduğu kültürel davranışlar, Oyun Kuramı açısından düzenin temelindeki oyun'a işaret etmektedir.

"Kültür oyun biçiminde doğar kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir. Toplumsal hayat, oyunlar tarafından temsil edilen yüksek bir saygınlık veren biyoloji-üstü biçimler halinde açığa çıkmaktadır. Topluluk bu oyunlarda hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir. Demek ki oyunun kültüre dönüştüğünü değil de tamamen tersine kültürün ilk aşamalardan itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlamak gerekir" (Huizinga, Akt: Sayak, 2016: 21).

3.2.1.1. Toplumsal Düzen ve Oyun

Reha Erdem filmlerinde insanların, doğanın ve hatta hayvanların, yazılı olmayan bir toplumsal kurallar silsilesi ile çevrelendiği söylenebilir. Yönetmenin filmlerinde sunduğu yaşam halleri bazen fonuna bazense merkezine yerleştirdiği kültürel atmosfer bağlamında, Oyun Kuramının belirlenmiş yapısı ışığında incelenmeye açıktır. Manevi ve toplumsal yaşamın temelini oyuna dayandıran Huizinga, oyun kavramını biyolojik, estetik ya da mantık gibi düşünce biçimlerinden ayırmaktadır (Huizinga, 2017:20). "Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın mükemmel olmaması ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır. Oyun mutlak bir düzen gerektirir. Bu düzenin en küçük ihlali oyunu bozar, oyun niteliğini ve değerini yok eder" (Huizinga, 2017:23).

Korkuyorum Anne filminde sunulan Rasih Bey karakterinin oğlu Ali ile kurduğu ilişki biçimi, Türkiye toplumunda yaygın olarak rastlanan otoriter baba figürü pratikleri

ile tanımlanabilir. Rasih Bey, oğlu Ali'nin -nasıl olduğu dahi belirsiz- bir kaza sonucu kaybettiği hafızasını, yerine getirmek için türlü çabalar harcamaktadır. Kendisine, Rasih Amca diye seslenen Ali'ye: "Ne amcası be! Babanım ben senin, baban. Baban! Ba- banım, ba- ban, baban!" (Filmden Alıntı) diye şiddetle bağırarak yerinden fırlaması, daha yeni kaza geçirmiş ve hafızasını kaybetmiş Ali'ye yapılan, öfkeli bir babalık performansıdır. Sert baba imajı, ataerkil toplumlarda nesilden nesile türlü örf, adet ve anlatıyla dayatılan kültürel bir sonuçtur. Rasih Bey'in, -bilinçli ya da bilinçsiz- kullandığı tahammülsüz ve baskıcı dilin oğlu Ali üzerinde olumlu bir sonuç vermediği açıktır. Ataerkil toplum yaşantısının tesiri sonucu, babalığı eril bir şova dönüştüren Rasih Bey, oğlu Ali ile diyalog kurmayı başaramamıştır. Bir başka ifadeyle, Ali, kayıp hafızası yüzünden/sayesinde, Rasih Bey'in baskıcı baba-oğul düzenine girmeyerek, kültürel normlarla desteklenmiş/inşa edilmiş, babaya itaat etme oyununa dâhil olmamıştır.

Filmde toplumun kültürel yapısına işaret eden, belirgin karakterlerden biri de Kasap Kemal'dir. Erkeklik, güçlü olma, avcılık ve hâkimiyet kurma üzerine uzun uzun nutuklar atan Kemal kasap dükkânında, tezgâhın arkasına kurduğu yüksek platform sayesinde, sahnede tiradını atan bir tiyatro oyuncusuna benzemektedir. Önündeki etleri haşince keserken bir yandan da gelenlere egemenlik oyununu sergilemektedir. Sevdiği kız ile ilgili Ali'ye verdiği tavsiyeler dükkânında kurmuş olduğu güçlü erkek oyununun yapısını anlatan bir itiraf niteliğindedir.

"Dimdik olacaksın dimdik; yere sağlam basacaksın. Kadın; güçlü ister, güçlü! Zayıflıklarını gizleyeceksin. Bir elini cebine sok, başını dik tut. Sendeki boy bende olacak... Ah! Doğru davranarak sadece kadınları değil, bütün insanları etkileyebilirsin. Şu tezgâh niye bu kadar yüksekte zannediyorsun! İnsan. İnsan nedir? Bak şu zavallı halimize. Et, kemik, yağ, sinir. Danadan ne farkımız var? Erkek nedir? Et, kemik, yağ, sinir. Önemli olan, içinde ne var? İçinde erkek yatıyor mu?" (Filmden Alıntı)

Ali'ye toplumsal erkeklik normları ışığında akıl veren İpek karakterinin söylediklerine de değinmekte yarar vardır. Ali'ye, Ümit'in ilgisini kazanmak için kendisine çeki düzen vermesini ve bir işe girmesini şu cümle ile tarif eder: "Kadınlar, aileleriyle oturan erkeklere güvenmez". (Filmden Alıntı) İpek hem kadınları hem de erkekleri genelleyerek, düzene ve toplumun içinde var olmak için kurulan oyuna,

içselleştirdiği hâkim cinsiyet rolleriyle katkıda bulunmuştur. Bir başka deyişle, Ali'ye, sevdiği kız olan Ümit'i etkilemesi için ataerkil toplumlarda, erkek olma halinin başlıca gerekliliklerinden olan iş sahibi olma ve aileden bağımsız olarak kendi evinde yaşama yöntemi sunulmuştur.

Filmin başından beri sünnetten kaçan ve en nihayetinde mahalleli ile kutlanan sünnet düğününün kahramanı Küçük Çetin Din, Ritüeller ve Oyun başlığında, ayrıntılı incelenecektir. Bu kısımda Çetin'e değinilmesinin sebebi, sünnetle birlikte çocuğun kaçma oyunun sona ermesine ve artık -bir erkek olarak- kovalamaca oyununun başlamasına gönderme olarak nitelenebilecek sahnedir. Şaşalı sünnet yatağında, yarı baygın yatarken her zamanki abla şefkatiyle yanına uzanan Ümit'in göğsüne elini bastıran Çetin, sünnet eylemini gerçekleştirerek, erkeğin kadını nesne olarak gördüğü dünya düzenine yarı baygın hali ile yumuşak bir geçiş yapmıştır.

Beş Vakit, köydeki toplumsal düzenin gereklilikleri içine sıkışmış, öğrenilmiş insan ilişkileri üzerine kurulu bir hikâyeye sahiptir. Bu düzenin sağlayıcılarından olan ataerkil yapı, kültürün Oyun Kuramıyla olan içkin ilişkisi bağlamında, incelenmeye açıktır.

Huizinga zorunluluk, görev ve ödev kavramlarının oyuna dâhil olmayla birlikte geldiğini belirtmiştir (Huizinga, 2017: 21). Filmde, Yakup'un babası Zekeriya, kendi ihtiyar babası tarafından çağırıldığında, köyün yaşlı ninesinin, Zekeriya'nın karısına: "Sinirini belli ki gene oğlundan alacak. Bunun babasının babası da böyleydi. Ataları da hep aynıymış. Anam anlatırdı, babasının babasının babası da böyleymiş. Yani senin adamın, dedesinin babası. Ee.. erkekler böyle! Oğlancıkken iyi olurlar; baba olunca, babalarına çekerler. Hepiciğinin içine tüküreyim!" (Filmden Alıntı) demesi, köydeki kabul edilmiş ataerkil kültürle birlikte bu durumun, babalar ve oğullar arası aktarımına işaret etmektedir. Zekeriya'nın, kendi babasından azar işitip evde oğluna sevgisiz davranması da bu durumu kanıtlar niteliktedir. Bu noktada Huizinga'ya dönmekte yarar var: "Kültür bilimi açısından önemli olan, yaşanmış deneyin başka bir düzleme aktarılmasının bir değer oluşturduğu halkların zihninde bu simgesel temsillerin ne anlama geldiklerini anlamaktır" (Huizinga, 2017: 28).

İlerleyen sahnelerde de olaylara karşı takınılan kadın ve erkek davranışlarındaki farklılıkları kültür ve oyun kavramı çerçevesinde yorumlamak mümkündür. “Beş Vakit” filminde Yıldız ile kız arkadaşının, atları çiftleşirken izlediğini gören, hemen hemen aynı yaşlarda olan Yakup’un: “Yıldız! Eve git kız. Ne bakıyon len! Bakma. Babana derim bak yürü. Bakmayın diyom len, yürü!” (*Filmden Alıntı*) diye bağırarak peşlerinden taş atması yine kültürün aktarılacak, erkek egemen oyunun sürdürüldüğünü göstermektedir. Aynı atların çiftleşmesini Yakup, Ömer ve Çoban Davut’un kıkırdarak izlemesi, ataerkil oyunun kuralları ve cinsiyetler arası keskin ayırım hakkında fikir vermektedir. Yakup, babasından gördüğü davranışları içselleştirip dışa vurarak Yıldız’ı, ait olmadığı cinsellik temalı alandan uzaklaştırmış, kültürün ya da oyunun sürdürülmesine katkıda bulunmuştur. Oyunla kültürel düzeninin işlevi konusundaki iş birliğinin, köyün kadınları tarafından da benimsendiği görülmektedir. Yıldız’ın annesinin, kocası Yusuf’a kızlarının akşama kadar eve girmediğinden şikâyet ettiği sahnede, Oyun Kuramında bahsi geçen, kültürün devamlılığı için birey ya da toplum tarafından alınan, görev ve sorumluluk kavramına işaret ettiği söylenebilir. “Koca kız... Gelecek kardeşine bakacak, yardım edecek!” (*Filmden Alıntı*)

Filimde babalık sunumlarına bir örnek de Çoban Davut ve Ahmet Ağa arasında geçen olayda incelenebilir. Davut’un ağaçtan fıstık koparıp yediğini gören Ahmet Ağa, çocuğu acımasızca dövmüştür. İhtiyar heyetinin karşısında ise yaptığını, “babalık ettim” diye savunan Ahmet Ağa’nın eylemi ve söylemi, kültüre yerleşmiş olan babalık olgusuyla eşleşmektedir.

Oyun Kuramı bağlamında “Hayat Var”, hâkim kültür yapısının, toplumsal ve bireysel ilişkiler düzenine yansımaları açısından ele alınabilecek bir filmidir. Çocukluktan erişkinliğe geçiş döneminde olan Hayat’ın toplumun ve doğanın içinde kurduğu oyunlar, verili kültürel düzen bağlamında yorumlanmaya açıktır. Deniz kenarında otururken yanına yaklaşan erkek grubuna yüz vermeyen Hayat’ın davranışı için kültürel olarak kız çocuklarına işlenmiş ağır başlı olma ve flört etmeme etiketlerinin karakter üzerindeki bir yansıması olduğu söylenebilir. Bir yandan sürekli Yeşilçam filmleri izlerken gördüğümüz Hayat’ın, izlediği filmlere kulak kabartmakta yarar vardır. Seyirciye gösterilmeyen sadece ses olarak verilen bu filmlerin genelinde, flörte kapalı,

naz yapan kadınlar hakkında konuşan erkekler duyulmaktadır. Yönetmenin metinlerarasılık yöntemi kullanarak Yeşilçam melodramları üzerinden yapmış olduğu bu gönderme, Hayat'ın toplum düzeni içinde bir kadın olarak var olma oyunu ile bağdaşabilir. İlerleyen sahnelerde, aynı yeni yetme erkek grubuyla karşılaşan Hayat'ın, bu sefer de ikram edilen sigarayı yere fırlatması, naz oyununu destekler niteliktedir. Bu eyleminin aslında öğrenilmiş/aktarılmış bir nazlanma taklidi olduğuna, Hayat'ın berberin camındaki aynadan kendi yansımasına bakarak, elinde sakladığı tek dalla sigara içme oyunu oynadığı sahnede varılabilir. Hayat'ın, toplumdaki yaşayış kültürüne nüfuz etmiş bu kadın-erkek düzenine uyum sağlama çabası bazı sahnelerde yerini kızın çelişki dolu eylemlerine bırakmaktadır. Bir polis ile evlenen annesinin evine gittiğinde oturma biçimine “Doğru otur kız, kıçını kapa!” (Filmden Alıntı) diye bağırان üvey babasının, uyarısını dikkate alıp eteğini kapatmasının ardından, pasif bir direniş eylemiyle -kendisine kızılacağını bile bile- tekrar açmıştır. Adamın uyarısı ile dayattığı, Hayat'ın artık kadın olduğu ve istediği her şeyi özgürce yapamayacağı düşüncesidir. Çünkü kadın olmak, bu düzenin içindeki kadınlığa dair görev ve sorumluluklar demektir. Polis üzerinden, kadın-erkek ayrımına gönderme yapılan en belirgin sahne, adamın küçük oğlunu sevme şekliyle sunulmuştur. Hayat'ın oturuşunu şiddet dolu bir dille uyarmasının hemen ardından, kundaktaki minik oğluna: “Büyüycen de karı-kız peşinde mi koşucan sen? Oy benim Aslan oğlum benim!” (Filmden Alıntı) diye abartılı sevgi oyunlarıyla dil dökmesi, kurulu düzenin bireylere çocukluktan aşılandığını/aktarıldığını gözler önüne sermektedir.

3.2.1.2. Din, Ritüeller ve Oyun

Reha Erdem filmlerinde en belirgin temalardan biri de kuşkusuz dindir. Karakterlerin pek çoğunun varoluşsal arayış maceralarının arka planında dinsel motifler görülmektedir. Huizinga, Oyun Kuramının kodlarını oluştururken dinsel törenlerin, ayinlerin ve ritüellerin oyun ile kültür arasındaki karakteristik konumuna yoğunluklu olarak değinmiştir. Oyunu ibadetle birleştiren Huizinga, bu ikisinin aralarındaki derin bağa işaret ederken, oyun ve dinsel eylemlerin biçimleri arasındaki yakınlıktan çok, hangi ölçüde birbirlerine dokunduğunun izini sürmüştür (Huizinga, 2017: 33). Bu noktada Reha Erdem filmlerinde din ve oyun ilişkisini incelemek için bir alan açılmıştır.

Huizinga'nın bahsettiği ölçü, bu çalışmayı “Kosmos”, “Beş Vakit”, “Hayat Var”, “Korkuyorum Anne”, “Koca Dünya” gibi filmlerin dine, inanca, ritüellere göndermeler yapan/yapmayan sahnelerini incelemeye yönlendirmiştir.

“Kosmos”da nereden geldiği bilinmeyen Battal, karların içinden feryat figan koştururken niye geldiği, nasıl vardığı meçhul olan sınır kasabasındaki ilk “mucizesini” gerçekleştirmiştir. Irmağın azgın sularına kapılmış küçük bir çocuğu, kasaba halkına göre sudan cansız alıp karaya canlı bırakmıştır. Bu olayla kasabalıların gözünde, nereden geldiği belli olmayan, tekinsiz bir yabancı olarak kalmak yerine tanrı misafiri mertebesine erişmiştir. Battal'ın mucizeler yaratan biri olarak kabul edilmesine, kurtardığı çocuğun babası ile kahvede geçen konuşmalardan ulaşılabilir. “Kızım, kardeşimi, sudan cansız çıkardı; can verdi diyor... Allah senden razı olsun”. (Filmden Alıntı) Huizinga'ya göre mucize hikâyelerinin oyunsal unsurlarla ilişkisini kurabilmek için azizlerin / azizelerin hayatlarını incelemek gerekmektedir (Huizinga, 2017: 209). Battal, meczup mu yoksa bir aziz mi sorusunun cevabı film boyunca aranmaktadır. Battal'ın söyledikleri, kendisini kahvede oturan kasabalıların gözünde uhrevi bir bilgeye dönüştürmüştür.

“Herkesin başına her şey aynı şekilde geliyor. İyiyle, kötünün; cömertle, cömert olmayanın başına gelen şey aynı. İyi adam nasılsa, suç işleyen de öyle. Yemin edenle, yeminden korkan aynı, birbiri gibi. Hayatta her şeyde bela şu ki herkesin başına gelen şey aynı!” (Filmden Alıntı)

Battal'ın var oluşuna mucizevi bir kutsallık atfeden kasabalıların, o andan itibaren ağzından dökülen her kelimeyi, adeta büyülenmiş gibi dikkatle dinledikleri görülmektedir. Büyü, mistisizm, efsane, mucize gibi kavramlar, tıpkı kültür ve düzen gibi, Oyun Kuramına yön veren olgular olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun yanı sıra Battal'ın kendini ifade ediş biçimindeki şiirsellik, kutsallık atfedilen eylemlerini destekler niteliktedir. Özel bir dilin kullanılmasını şiirsellikle tanımlayan Oyun Kuramına göre kurulmuş olan bu biçimsel ifade, kutsal eylemlerin bir tezahürü niteliğindedir. Bilmece ve şiir, kutsal olana içkin bir yapının göstergesidir (Huizinga, 2017: 166). Kahvede Battal'ı dinleyen bir kasabalının:

“Mademki tanrı misafirisin, hemi de tazecik bir cana can katmışsın, hemi de belli ki ulu derviş bir kişisin. Hoş gelmişsin. Bu şehir mert insanların şehridir, bu şehir hikmetlidir, bu şehir Allah kapısıdır. Kötülük çıksa da kök salmadan bozulur. Pisliği kar öldürür, su götürür. İstedğin kadar, başımızın üstünde yerin var” deyip ona hoş geldin konuşması yapması, bilinmezliklerle dolu olan Battal’ın topluluğa temkinli ama açıkça kabulüdür. Kasabaya sürgün edilerek gelen, mutsuz ve isyankâr öğretmen ile karşılaşp onu şiddetle havlayan köpeklerden kurtarması ve akabinde söyledikleri, yine Battal’ın insanüstü biri olduğuna işaret etmektedir.

“... Aslında, insanoğlunun başına gelen, hayvanların başına da geliyor. Başlarına gelen şey aynı. Bu nasıl ölüyorsa öteki de aynı ölüyor. Hepsinin bir soluğu var. İnsanın, hayvana bir üstünlüğü yok efendim. Çünkü hepsi boş. Çünkü hepsi aynı yere gidiyorlar. Hepsi aslında topraktan ve hepsi yine toprağa dönüyorlar” (Filmden Alıntı)

Reha Erdem’in, Battal karakterini yaratırken kutsal kitaplardan ve mitolojik öğelerden yararlandığı bilinmektedir. Battal’ın, Yahya’nın kızı Neptün ile gördüğümüz sahnelerden birinde “Sol eli başımın altında olsun; sağ da beni kucaklasın” (Filmden Alıntı) ifadesine “Korkuyorum Anne” filminde de rastlanmaktadır. Bu şiirsel cümlelerin, kutsal kitaplardan Tevrat’ın Neşideler Neşidesi Bab 2:5-6’da geçmektedir. Battal’ın, Neptün’e yaptığı ilan-ı aşk bile, açıkça dinsel referanslarla temellendirilmiştir. Neredeyse kurduğu her cümle insanüstü olgulara gönderme yapmaktadır. Toplumsal değerlerle herhangi bir bağının olmadığı görülen Battal’ın eline, Neptün’ün babasının yanında ettiği iltifatlar sonucunda kızın babası tarafından yanan sigara basılmıştır. Sonrasında, elinde hiçbir yanık izi olmadığını gören Yahya ve kasabalılar, bir kez daha Battal’ın kudreti karşısında şaşkınlığa uğrayıp o’nu gözlerinde bilinmez bir şifacıya dönüştürmüşlerdir. Hikmeti sual edil(e)meyen -edilse de kullandığı şiirsel dil nedeniyle anlaşılamayan- Battal, ciğerlerinden ağır hasta olan ve sürekli öksüren kasabalı terziyi kahvenin hemen önünde, karların üzerinde adeta ayinsel bir eylemle iyileştirmiştir. O andan itibaren öksürüğü geçen terzi, gözyaşları içinde Battal’ın eline ayağına sarılarak bu iyileştirme ayinini kutsamıştır. Bu noktadan sonra kapısına gelen sakat, hasta, çaresiz şifa arayan insanlar için Battal, bir çözüm/umut dağıtıcısına dönüşmüştür. Burada gerçekleşen mucizevi olaylar doğrultusunda kasabalının Battal’ı kendi topluluklarına ya da düzenlerine dâhil etme çabası izlenmektedir. Şifacılık, bir işe, bir göreve

dönüşmüştür. Kasabalıların, atfettikleri değerler çerçevesinde Battal'ı oyunlarına katmak ve kendi oluşturdıkları kutsal kurgularında işlevsel bir yer vermek istedikleri söylenebilir. Battal'ın bu durumdan asla hoşnut olmadığı; '*Allah rızası*' için şifa isteyerek kapısına gelen zihinsel ve bedensel engelli çocuğun babasına: "Bedenimin bildiğini ben bilmem. E benim bildiğimi, bedenim bilmez. Bedenimle ben, Allah'tan korkarız. Çünkü rüyaların çokluğunda ve bedenin çokluğunda boş şeyler var. Ama sen Allah'tan kork!" diyerek, adamın doktora gitmesi için cebindeki para tomarlarını vermesinden anlaşılabılır. Battal'ın mucizeleri dışında görünen eylemlerinden biri de hırsızlıktır. Fakat çaldığı paraları yardım için başkalarına verirken gösterilir. Maddi çıkarılardan arınmış bu karakter, kesme şeker dışında yemek yerken ya da uyurken görülmemektedir. Yönetmenin bilinçli tercihine işaret eden bu durum, Battal'ın mucizeler yaratıp şiirsel bir dille Allah'tan bahsederken, bir yandan da kasabada bir dizi hırsızlık eyleminde bulunmasını tarif edilmesi güç bir simgeye dönüştürmüştür. Filmde, yine tanımlı güç olan bir 'işaret' meselesi dikkat çekmektedir. 'Şifası' ile konuşmasını sağladığı taş atan çocukla birlikte tanık oldukları, uyduya benzer bir cismin uçsuz bucaksız, boş kasaba arazisindeki görünürlüğü ile eş zamanlı olarak Battal'ın hikmeti sorgulanmaya başlanmıştır. Komutanın baldızının bacağındaki sakatlığı iyileştiremezken, sürgün öğretmeninin kendisiyle yaşadığı cinsel münasebetten duyduğu utanç duygusunu yenemeyip intihar etmesine neden olmuştur. Konuşmasını sağladığı taş atan çocuğun da hastalanıp ölmesi, yine Battal'ın varoluşunun uğursuzluğuna dayandırılmıştır. Artık Battal, mucizeler yaratan ulu bir bilge değil, hırsızlık yapan, insanları şeytani durumlara sürükleyen ve toplumdan dışlanması gereken bir kaçağa dönüşmüştür. "İşaret" ile büyü bozulmuştur. Türlü uğursuzluklarla düzenini altüst ettiği kasabayı terk etme zamanı gelmiştir. Battal, tıpkı geldiği gibi feryat içinde koşarak karların içinde başka bir bilinmeze doğru kaybolup gider. Oyun Kuramı ışığında bakılacak olursa Battal, mucizeleri sayesinde/yüzünden girdiği -ya da zorunlu dâhil edildiği- toplumsal düzenin, kültürel ve dinsel gerekliliklerini yerine getirmede için O'nu başta kutsal bir yere koyan kasabalılarca oyun dışına atılarak uğursuz bir yabancı ilan edilmiştir.

“Şarkı Söyleyen Kadınlar” filminde Esmâ karakterinin eylemlerinin inanç ve din düzleminde kurulması “Kosmos”u ve Battal karakterini akla getirir. Deprem tehlikesi yüzünden boşaltılan adada, doğaya salınmış atlar ile adada kalmak konusunda direnen bir grup insana odaklanan filmi Oyun Kuramı bağlamında incelemek için Esmâ’nın inançla olan ilişkisini mercek altına almakta yarar vardır. Filmde –“Kosmos”un Battal’ı gibi- Esmâ karakteri, inanca ve Allah olgusuna yaptığı göndermelerle sunulmaktadır.

“Allah’tan korkun! Korkun! Kafamın üstüne, gözümün içine koca bi dalı rüzgarlar şakkadanak çarptırdıydı ki! Ben bile –Napıyon Allahım-dedim! Sana şükürler olsun... Ya şu kapıdaki kütüğün altında kalaydım! Gözüme çakmayaydı o kütüğün altında yatıyordum şimdi. Allah’ım Affet!” (Filmden Alıntı)

Esmâ, insanlara yardım etmek derdinde olan, dilinden Allah’ı düşürmeyen, kendisine yersiz kızan birine dahi gülümseyebilen ve hatta tecavüze kalkışan Âdem’in başını okşayarak “Seni de Allah yarattı” (Filmden Alıntı) diyebilen yüce gönüllü biri olarak gösterilmektedir. Gece ormanda karşılaştığı çaresiz durumda olan Meryem’i hiç kuşku duymadan eve aldıktan sonra ona yatağını vermiştir. Çocuksu bir saflıkla kurduğu iyi niyet dünyasını, ormana çıktığında söylediği tekerlemeli şarkılarla desteklemektedir. Zaten filmin adı da büyük ihtimalle buradan gelmektedir. Şarkılar aracılığıyla çevresindeki kadınlarla kurduğu bu iletişim biçimi, Oyun Kuramında bulunan ilkel insanın doğayla ve birbiriyle kurduğu oyun biçimlerine yakın durmaktadır. Esmâ, Mesut Bey’in hasta oğlu Âdem öldüğünde, Âdem’in odasına girip üstündeki beyaz örtüyü kaldırıp ayine benzer birtakım hareketlerle O’nun cansız bedenini canlandırmıştır. Tam da bu sahne aynı başlık altında incelenen “Kosmos” filmindeki Battal karakterinin insanlara şifa dağıtma eylemiyle bire bir aynı görünmektedir. Tıpkı Battal gibi Esmâ da ölüyü diriltme sonrasında yere yığılıp kalır, bitkin bir şekilde yerde yatar. Bir nevi yaşam enerjisinin bir kısmını Âdem’le paylaşmıştır. Bu noktadan sonra Esmâ, ev halkı için kutsal ve şifa veren birine dönüşmüştür. Âdem hayata döndükten sonra babasıyla ilişkisinin düzelmesi, etrafındakilere -delilikle karışık- iyilik yapma çabası dikkat çekmektedir. Esmâ’nın cümlelerine bakmakta yarar vardır: “Ölü iken dirilttiğimiz ve kendisine insanlar

arasında yürüyebileceği bir ışık verdiğimiz kimse, karanlıklar içinde kalıp ondan hiç çıkamayacak durumdaki kimse gibi olur mu?” (Filmden Alıntı)²³

Tıpkı Battal gibi Esmâ da kutsal kitaplardan referans alınarak şiirsel bir dille konuşturulmuştur. Kur'an-ı Kerim'den referans alınarak oluşturulan bu ifadenin çalışmayı ilgilendiren kısmı, içinde yeniden dirilmeyi/diriltmeyi ve batıl inançları reddetmesi ile birlikte doğru Allah inancına ulaşma yollarını önermesidir. Esmâ'nın, ayetin cümleleriyle konuşması aslında kendisinin gerçekleştirdiği düşünülen ölen kişiye can verme mucizesinin (ki kurama göre bu mucizeye dinsel bir oyun olarak bakılmaktadır) Allah'tan geldiğini söylemeye çalışmaktır.

Battal'ınki ile benzer bir diğer duruma Âdem ortadan kaybolduktan sonra - artık şifasından medet umulan- Esmâ'nın onu bulup eve taşımasıyla yaşanan sahnede karşılaşılmaktadır. Esmâ baygın bir halde bulduğu Âdem'i kudretli bir güçle kucaklayıp eve taşımıştır. Yatağa yatırılan Âdem'in başında Esmâ, Meryem ve Hale'nin el ele tutuşarak ona sımsıkı sarıldıkları ve sonrasında da Âdem'in öldüğü gösterilmiştir. Bu noktadan sonra Âdem'in babası Mesut Bey, hışımla odaya girip Esmâ'ya “Ne yaptın ona deli kadın?” (Filmden Alıntı) diye bağırarak başta kutsallaştırdığı Esmâ'yı silahla kovalamıştır. Bu sahne “Kosmos”un Battal'ının gerçekleştirdiği bir dizi şifa dağıtma eyleminden sonra ters giden ve ölenlerle ilgili suçlanması durumuyla benzerlik taşımaktadır. Esmâ – Battal'ın karların içinden koşarak kaybolduğunun gösterildiği final sahnesindeki gibi – adadan atla kaçarak bilinmezliğe doğru yol almıştır.

Oyun, Huizinga'nın, topluluğun dinsel eylemlilik halinin oyuna etkisinin önemini vurguladığı “İbadete katılanlar, eylemin yüce bir mutluluğu somutlaştırdığına ve kendi alışılmış hayatlarındakinden daha yüksek bir düzeni somutlaştırdığına ikna olmaktadır” (Huizinga, 2017:27) ifadesi, Reha Erdem filmlerinin fonunda gözlemlenen, dinsel faaliyetlerle haşır neşir insanları/toplulukları düşündürmektedir. İsmi dahi Müslümanlık dininin referanslarından alan Beş Vakit filmi, dinsel atmosfer

²³ Kur'an-ı Kerim, En'âm: 122

üzerine kurulu olan bir oyun düzenine işaret etmektedir. Hastalığı sebebiyle ezanı okuyamayan imamın, oğlunu ezanı okutması için başkasına (imamın kardeşine) yollayışı ile başlayan filmin hikâyesinin neredeyse tamamının din kültürü ve bu düzlemde yaşamaya çalışan topluluğun ilişkileriyle şekillendiği söylenebilir. Dinsel kültür düzeni üzerine temellenen bireylerin sunumu, imamın küçük oğlunun duayı eksiksiz okuduğu için takdir alması gibi sahnelerle desteklenmektedir. Okuldan sonra köyün tepesine çıkarak kendi alanları olarak belledikleri tepede özgürce vakit geçiren çocuklardan birinin; “Yürü, akşam ezanı okunacak, geç kaldık!” (Filmden Alıntı) demesi ve ardından görülen endişeli koşuşturmaca, ezan vakitlerinin toplumda -ya da en küçük birimi olan ailede- kabul görmenin belirleyici bir unsuru olduğunun göstergesi sayılabilir. Zaman zaman namaz kılarak gösterilen çocukların köy toplumundaki dinsel düzene ibadet ederek katıldıkları görülmektedir. İmam babasından haz etmeyen Ömer, kuzeni Yakup’a babasının ölmesini istediğini anlatıp onu akrep ile öldürmek niyetinde olduğundan bahsedince Yakup’un: “Günah olur. Hem senin baban imam; günahın daha da büyük olur. Bir de üstüne hapis yatarsın” (Filmden Alıntı) şeklindeki uyarısına, “Çocuklar hapse girmez ki...” (Filmden Alıntı) diyerek karşılık vermiştir. Bu durum, göstermektedir ki öldürme eylemindeki engelleyici ilk faktör, din olgusudur. Zaten Ömer, Yakup’un sözlerinden sadece hapis yatma konusundaki hukuksal engelle -kendince- cevap verebilmiştir. Günah kavramına karşı söyleyebilecek karşıt bir görüşü yoktur. Köydeki yaşam düzenin içinde yer alabilmesi için içselleştirilmiş bir din kavramına ihtiyaç duymaktadır. İmamın camide uhrevi bir ses tonuyla vaaz verışı, cemaati ibadete davet etmek için vakitlice ezan okuyuşu, çoban çocuk Davut’un ağaçtan fıstık koparıp Ahmet Ağa’dan dayak yemesi konusunda köy kahvesindeki ihtiyar heyetine hoş görülmesi olmanın ve öksüze-yetime sahip çıkmanın gerekliliğinden bahsedışı ibadet eylemliliğinin/oyununun, sınırlı mekânlar ile gerçekleştiğini/gerçekleştirildiğini düşündürmektedir. Çünkü aynı imamın, evde büyük oğlu Ömer’e karşı, sevgisiz ve mesafeli olduğu açıkça görülmektedir. Huizinga’nın da bahsettiklerine paralel olarak filmde oyun kavramı ibadet eylemine bağlı olarak, cami, köy kahvesi gibi kapsamı belli, fiziksel mekânlar dâhilinde gerçekleşmektedir (Huizinga, 2017: 27).

Dinsel ritüeller ve ayinlerin, oyun kavramı ile sıkı bir ilişki içerisinde olduğuna ve bu olguların “Beş Vakit” filminde de gözlemlenebileceğine örnek olarak, Yıldız’ın yanlışlıkla kardeşini kucağından düşürmesinin ardından bebeğin hayatta kalmasına şükretmek niyetiyle adanıp kesilen ve köylüye dağıtılan kurban ritüeli verilebilir. Eski Türk kültüründen gelen kan kardeşlik ritüeline ise Yakup ile Ömer’in, her zaman vakit geçirdikleri tepede buluşup, çakı ile ellerinden birer kesik aldıktan sonra akan kanlarını birleştirdikleri sahnede rastlanmaktadır. Türk kültürüne göre kan kardeşlik, yaşamda ve ölümden bir olmayı temsil etmektedir.²⁴ Çocuklar kan kardeş olarak, kültürel/ritüel sayılabilecek bir eylem gerçekleştirirken kendi oyun evrenlerindeki dostluklarını pekiştirip, kanlarıyla kutsamışlardır.

“Korkuyorum Anne” filmindeki Çetin’in sünneti, karşılaşılan bir diğer ritüele örnektir. Müslümanlık dininde erkekliğe ilk adımı ve temiz olmayı simgeleyen bu dinsel ritüel ile filmde bir sorunsal olarak karşılaşılmaktadır. Tıpkı Ali’nin işe girme yükümlülüğü, Aytekin’in vatani görev sorumluluğu gibi sünnet olmak da toplumda erkek olma yolunda ilk kuraldır. Sünnetten korkan Çetin’in eylemden defalarca kaçması müzikli-danslı, eğlenceli bir tören eşliğinde sünnetin yaptırılmasıyla nihayetlenir. Sünnet düğünü sahnesinde gözlemlenen kutlama alanı, etrafa yerleştirilen süsler, Çetin’e giydirilen sünnet kostümü ve insanların özenli giyim kuşamı için sünnet ritüelinin gerekliliklerine uygun bir eylem gerçekleştiği söylenebilir.

“Hayat Var” filminde ise Ortadoğu kültürüne özgü regl sonrası tokat atma ritüeli görülmektedir. Kızının adet kanamasını gören annenin attığı tokat, çocukluk çağından çıkarak kadınlığa geçişle birlikte toplumda kadından beklenen ödev ve sorumlulukları yerinde getirmeye dair bir mesaj/gözdağı olarak yorumlanabilir. “Hem Korkuyorum Anne” hem de “Hayat Var” filminde çocukların büyümeye geçiş evrelerinin birbirinden epey farklı ritüellerle kutlanması, toplumsal cinsiyet kültüründe kadının ve erkeğin konumlandırılmasına işaret etmektedir. Çetin’in erkek olması, düğün organizasyonu ile kutlanırken Hayat’ın kadın olması, tokatlanma ritüeli ile sunulmuştur. Bu durum, kültürün içinde yer alan ritüele ilişkin eylemlerin mantığını sorgulatarak Huizinga’nın

²⁴ <http://www.78den86ya.org/Dosyalar%5CTurklerde%20ve%20Macarlarda%20Ant.PDF>

ritüel olgusunu oyun kavramına bağlayan ifadesini düşündürmüştür. Kültür ile derinden ilişkilenen oyun, mantığın belirleyiciliğine izin vermeksizin manevi ve toplumsal yaşam düzenini korumaktadır (Huizinga, 2017: 20).

“Hayat Var” filminde din olgusu bireylerin toplumsal ve kültürel normlara uyum sağlaması bağlamında incelenebilir. Hasta ve yatalak dedeye komşular tarafından toplanıp getirilen fitrenin veriliş nedeni, artık içki ve sigara gibi kötü alışkanlıklarını bırakmış olması olarak gösterilmektedir. Film boyunca küfür eden, torunu Hayat’tan her fırsatta sigara isteyen ve balığın rakısız içilmeyeceğini söyleyen dedenin kendisine komşular tarafından yardım amaçlı verilen fitreyi dini bütün bir tavırla ardı ardına ettiği Arapça dualar eşliğinde kabul ettiği görülmektedir. Bu noktada Huizinga’ya dönmekte yarar vardır. Eylemde simgelenen etkinin ibadet için belirleyici olduğunu vurgulayan yazar, ibadetin sadece taklit etme eyleminden çıkmadığını; katılımın, eylemin ortaya çıkmasında önemli bir rol oynadığını belirtmektedir (Huizinga, 2017: 28). “Oyun bir şey için mücadeledir veya bir şeyin temsidir. Ayrıca bu iki işlev, oyunun bir şey için olan mücadeleyi “temsil” etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek bir mücadele olması anlamında iç içe girebilir” (Huizinga, 2017: 27).

3.2.2. Oyun Kuramı Bağlamında Reha Erdem Filmlerinde Doğa

Bu kısımda Reha Erdem’in filmlerinde kurmuş olduğu doğa yapısı, Huizinga’nın tabiatta bulunan canlı eylemlerinin insandan farklı olmadığını belirttiği Oyun Kuramı ışığında incelenecektir. Reha Erdem’in doğadaki çeşitli canlıların yaşam mücadeleleri ile insan hikâyelerini eş zamanlı, ardışık bir kurguyla sunması, klasik anlatı yapısının kalıplarını kıran yönetmenin bilinçli bir tercih yapmış olduğunu düşündürmektedir. Karakterler aracılığıyla sorulan; “İnsan nedir ki?” sorusu, insan ve doğa aksında kurulu hiyerarşik sisteme yaptığı göndermeye işaret etmektedir. Kültürün oyunun içinden geldiğini öne süren Huizinga’nın Oyun Kuramı’nı oluştururken ilkel insanın ve hayvanın eylemlerinden referans alması, çalışmada Reha Erdem filmlerindeki hayvan ve doğa görünürlüklerinin incelenmesine alan açmıştır.

3.2.2.1. Hayvanlar ve Oyun

Reha Erdem filmlerinde sıkça rastlanan hayvan görünürlükleri, sunumları itibariyle Oyun Kuramı bağlamında yorumlanabilir. Çünkü görülen o ki Erdem, uyguladığı sinematografik unsurların yardımıyla hayvanların duygu durumunu ve insanlarla olan benzerliğini vurgulamaktadır. Kimi zaman yakın çekimlerin, kimi zamansa ses kurgusunun desteklediği bu sunum şekli, hayvanları nesne olmaktan uzaklaştırırken, hayvanların karakterlerin ve filmin dünyasına yakın bir noktada konumlanmasına olanak vermektedir. Çalışmanın ilk bölümünde de görüldüğü üzere oynamak için insanların gelip öğretmelerini beklemeyen hayvanlar âleminde ilkel oyunlar, kuramın üst biçim olarak adlandırdığı toplumsal nitelikli oyunlarla ilişkilendirilebilir (Huizinga, 2017:20). Bu bağlamda “Jîn”, “Kosmos”, “Hayat Var”, “Şarkı Söyleyen Kadınlar” gibi Reha Erdem filmlerinde, insanlardan bağımsız bir varoluş sergileyen hayvanların Oyun Kuramı ile ilişkisi incelenmeye açıktır.

Hayvanların yaşadığını insanlarınkiyle bir tutarak çokça hayvan türüne tanıklık ettiren “Jîn” filmi, bu başlık altında açık ara tartışılmaya değer bir yapım olabilir. Yemyeşil bir ormanda, kayanın üstündeki kertenkelenin soluğu ile başlayan filmin sessizliğini, insan tarafından atılan savaş bombaları bozmaktadır. Dağdaki gerillaya ya da Türk askerine atılan bu bombanın -bütün insani değerlerin ötesinde- doğanın dengesini yerle bir ettiğinin vurgulanması, yönetmenin altını çizmek istediği insan ve hayvan aynılığına/tekliğine dair bir gönderme olarak okunabilir. Film boyunca bir kaçış ve arayış hikâyesinin merkezine yerleştirilmiş Jîn karakterinin, hayvanlarla dolu doğanın içindeki mücadelesi izlenmektedir. Ağaca tırmanarak, karnını doyurmak için daldaki kuş yuvasından yumurta alan/çalan Jîn’in, yuvanın ve yumurtaların asıl sahibi olan kuşun şiddetle ötüşüne maruz kaldığı görülmektedir. O sırada askerlerin ağacın yakınına gelmeleri ve kuşun öttüğü yere doğru bakınmaları, Jîn’in hayatta kalma oyununda gerilimi arttırmıştır. Askerlerden birinin -yanık bir sesle- türkü söylemeye başlaması, kuşun şiddetle ötmesini sustururken, Jîn’in de rahatlamasını sağlamıştır. Burada, söylenen türkü -asker farkında olmasa da- kuşu, ötüş oyununa dâhil etmiştir. Oyunun neredeyse bütün belirleyici unsurlarının hayvanlarda da görülebileceğine işaret eden Huizinga, mücadele, temsil, tahrik, gösteriş, taklit, kısıtlayıcı kural gibi

özelliklerin, tıpkı insan gibi hayvanda da vücut bulduğundan bahsetmektedir. “Dem çeken kuşlar danslar yapmakta, kargalar uçma yarışları düzenlemekte, kuru kuşları ve diğerleri yuvalarını süslemekte, güzel öten kuşlar melodi üretmektedirler. Demek ki, yarışma ve temsil, hoşça vakit geçirme biçimi olarak, kültürden kaynaklanmamakta, ondan önce gelmektedir” (Huizinga, 2017: 67).

Jîn'in, dayısının yanına gitmek için dağlarda oradan oraya savrulurken atılan kurşunlar ve bombalardan korunmak üzere mağaraya sığınması ve koca bir boz ayıyla burun buruna gelmesi, doğadaki insan ve hayvanın aynı düzeyde yaşam mücadelesi verdiğine bir örnek olabilir. Filmde Jîn'in, boz ayıdan önce korkup silahına davranması, ardından ayının kendisine zarar vermediğini, onun da kendisi gibi korkup sığınmış bir canlı olduğunu fark etmesi, silahını indirip, ayının karnını doyurması için ona doğru bir elma yuvarlaması eylemiyle sonuçlanır. Ayı hayvanının, Türk Dünyası'na ait birçok efsanede ve mistik hikâyede; doğal güç, erdem, bilgelik gibi olumlu özellikleri simgelemesine karşın; İslamiyet ile birlikte, bu olumlamanın tersi yönünde tasvir edildiği ifade edilebilir.²⁵ Modern kültür normlarınca tekinsiz, saldırgan ve ölüm tehlikesi saçan ayı hayvanının “Jîn” filminde -öze ve ilkele atıfta bulunarak- insan ile aynı yaşam derdinin ortağı olarak sunulması, onun filmdeki görünürlüğünün Oyun Kuramı bağlamında yorumlanabilmesine olanak sağlamıştır. Başlangıçtan bu yana hayvanların doğadaki halleri ile paralel bir kurgu doğrultusunda gösterilen Jîn karakterinin, İzmir otobüsüne bilet almak için gerekli parayı kazanmak amacıyla işçi olarak girdiği tarlada tehlikeli bir durumla karşılaşacağının işaretçisi, yine bir hayvan olarak verilmiştir. Jîn'e karşı iyi niyet beslemediği açık olan işçi başının tecavüz girişiminin hemen öncesinde huysuzlanarak defalarca kişneyen atın tepkisinin insanı kurtarmak güdüsü taşıdığı ve oyuna sesiyle dâhil olduğu söylenebilir. Filmin final sahnesinde kızın askerlerce taranması sonucu yerde hareketsiz yatan bedeninin başında görülen ayı, vaşak, eşek, geyik, kaplumbağa gibi hayvanların sessiz bekleyişleri, adeta ayinsel bir töreni ya da ölenin ardından yakılan ağıtı anımsatmaktadır.

²⁵ <http://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=101&Sayfa=146>

“Kosmos” filminde, bulduğu her fırsatta insan ve hayvanın farklı olmadığından dem vuran Battal karakterinin, hayvanlarla kurduğu ilişki ve hayvani olarak nitelendirilebilecek davranışları da Oyun Kuramı bağlamında yorumlanabilir. Karların içinden -ne anlama geldiği belli olmayan- bir bağırış çağırışla koşan Battal’ın, ilkel insana ya da vahşi bir hayvana benzetmek yanlış olmayacaktır. Neptün ile görüldüğü sahnelerin hemen hemen tamamında, modern insan dillerinden uzak bir iletişim biçimiyle konuştuğu/anlaştığı gözlenmektedir. Battal’ın çıkardığı -kuş ötüşüne benzer- seslerin bir anlamı olduğunu, Neptün karakterinin Battal’a benzer bir ötüşle/bağırışla karşılık vermesinden varılabilir. Çalışmanın birinci bölümünde yer alan, Wittgenstein’in Oyun Olarak Dil başlığı altında bulunan ifadesine göre, dilin işleyişine dair en etkin benzeşim, dil ile kurallı oyun arasındaki analojinin incelenmesi ile bulunabilir (Demir, 2018: 95). Dolayısıyla dilin kullanılması, bir başka deyişle dil oyunlarının oynanmasına ve oynanan dil oyunlarında kelimelerin anlam kazanmasını sağlamaktadır (Demir, 2018: 100). Sahneye tekrar Oyun Kuramı açısından bakılacak olursa, Battal ve Neptün’ün kurduğu bu dil oyunu, modern insan çerçevesinde özgün olsa da doğada bu sesin asıl sahibi olduğunu düşündüğümüz hayvanlar âleminde sürekli rastlanan bir iletişim eylemidir. Yine bu çalışmanın birinci bölümünde bulunabileceği üzere, oyunun bir şeyin mücadelesi ya da temsili olduğunu belirten Huizinga, örnek olarak güzel melodi üretmek için ötüş yarışları/oyunları yapan kuşları hatırlatmaktadır (Huizinga, 2017: 67). Battal ve Neptün arasında gerçekleşen, Şamanik bir dans ritüelini anımsatan eylem için doğadan ve vahşi hayvan oyunlarından referans alınmış olabileceği söylenebilir. Huizinga’nın bununla ilişkili olarak verdiği tavus kuşu/hindi örneğine bakmakta yarar vardır:

“Erkek tavus kuşu veya hindi, dişilerine tüylerinin ihtişamını göstermektedir; ama bu sunum alışı olgunlaşmış çok özel bir olgunun hayranlık uyandırmak üzere dışavurumunu içermektedir. Eğer kuş buna bir de dans adımları eklerse, bu durumda iş bir gösteriye, sıradan gerçekten bir kaçışa, bu gerçeğin daha üst bir düzleme aktarılmasına dönüşür” (Huizinga, 2017:26).

Aynı sahnede, -Battal’ın eczaneden çaldığı ojelerle- Neptün’le ellerini ve ayaklarını boyadıkları, kuş gibi tünedikleri yataktan çeşitli kuş sesleri çıkararak oradan oraya çılgın bir heyecanla atladıkları görülmektedir. Hatta duvarın üstünde yürümeleri

ya da uçmaları gibi yer çekimine aykırı görüntüler oluşturulmuştur ki bu da eylemin fiziksel gerçekliğin ötesinde duran ruhani boyutuna yapılan bir gönderme olarak nitelendirilebilir.

“Kosmos”da sıkça rastlanan hayvanların gösterilme biçimi, filmin içinde altı çizilen “*insan nedir ki*” sorusuyla örtüşen, paralel bir kurguyla yapılanmıştır. İnsanların eylemleri ile çoğunlukla eş zamanlı gösterilen hayvan hallerinin sunumu, oyunun toplumsal işlevini öncelikli olarak hayvanların, çocukların ve ilkel kabilelerin eylemleri üzerinden açıklayan Oyun Kuramı ile bağdaştıran bir delil niteliğindedir. Yalpalayarak koşuşturan kazların hemen ardından, komutanın sakat baldızının acı içindeki yürüyüşü, insan ve hayvanın ortak dertlerine işaret eden bilinçli bir kurgu dili olarak yorumlanabilir.

“Hayat Var” filminde hikâyesine tanıklık ettiğimiz Hayat karakterinin farklı farklı zamanlarda ama aynı şekilde hindiye tartakladığı sahneler görülmektedir. İlgisiz bir baba, hasta ve sürekli söylenen bir dede kendi hayatını kurarak kocası ve bebeği ile başka bir evde yaşayan anne çerçevesine sıkışmış olan Hayat’ın, sık sık nefes darlığı çektiği izlenmektedir. Hayat’ın, tüm bu umutsuzluk ve sevgisizlik dolu hayat düzleminde hindiye savurduğu tekmelerin rutin bir hal aldığını ve kendi içinde tekrarlanan şiddet dolu bir eyleme/oyuna dönüştüğünü düşünmek olasıdır. Birinci bölümde, oyun kavramı açıklanırken bahsedilen bazı noktalar, hindi sahnesinin yorumlanmasına yardımcı olabilir. Tanımlardan birinde oyunun, hayat enerjisinden kurtulma, hâkimiyet kurma ya da rahatlama işlevinden söz edilirken bu ifadenin filmdeki tezahürüne Hayat’ın hindiyle kurduğu tekme atma oyununda rastlandığı söylenebilir (Tekerek, 2006: 50).

Karakterlerinin şehirden doğaya kaçarak yeni bir yaşam kurmalarına dair Oyun Kuramında yer alan doğa kodlarıyla incelenmeye olanak sağlayan bir diğer Reha Erdem filmi ise “Koca Dünya”dır. Ali ile Zuhal’in huzuru bulmak ve sıkıntıları geride bırakmak üzere doğanın içine girmeleri/dönmeleri her fırsatta mutluluğu ya da umudu, ilkele dönüşte arayan karakterleri filme alan Reha Erdem’in tavrını açığa çıkarmaktadır. Hayvan ve insan doğasının aynılığına, ilkel yaşama ve dinsel mitlere de gönderme

yaptığı bilinen yönetmenin bu tavrı ışığında “Koca Dünya”daki kardeşlik sunumuna bakıldığında Ali ile Zuhal, aralarında -gösterilen- cinsel bir münasebet olmamasına rağmen, birbirini başka erkekten/kadından kıskanan ve bu doğrultuda kıskandırma oyunuyla tahrik olan iki kardeş olarak izlenmektedir. Günümüz toplumsal normları dikkate alındığında bu durum ensest bir ilişki olarak adlandırılrsa da evrim teorisini referans almayan dinler mitolojisinde ve kutsal kitaplarda, Âdem ile Havva’nın yaratılış efsanesinden/ayetinden bahsedildiği, cennetten yeryüzüne kovulduktan sonra girdikleri cinsel ilişki sonucunda doğan çocuklarının kendi arasında ilişkiye girerek çoğaldığı, insan türünün de temellerinin buradan atıldığı iddiası mevcuttur. “ Ey İnsanlar! Bir tek nefisten yaratan ve aynı nefisten eşini yaratan ve bu ikisinden pek çok erkek ve kadın meydana getiren Rabbimize hürmetsizlikten sakının...” (Kur’an-ı Kerim, Nisa: 5/1)

Cüneyt Cebenoyan, Koca Dünya filmin dünyasında sunulan insan-hayvan ve doğa-uygarlık ilişkilerinin tabularına işaret etmektedir : “Tek olası çözüm olarak gördüğü geriye, daha ilkel bir döneme geri dönüş. Yani hayvanla insan, doğayla uygarlık arasında bir sınırın ve cinsel tabuların olmadığı, kardeşlerin ensestiyöz bir birliktelik sürdürebildiği bir döneme geri dönülebilse belki sorun çözülecek”.²⁶

Ali ile Zuhal’in öğretilmiş düzenden farklı bir yerde durdukları doğanın içindeki eylemleri ve duygu durumları, Oyun Kuramı tarafından belirtilen birçok kod ile paralel gitmektedir. Ormanda kurdukları yaşam alanı mekân başlığında incelenecektir. Doğanın içinde karşılaştıkları hayvanlar tıpkı “Jîn” filminde karşılaşılan hayvan görünürlükleri gibi önemli simgelerdir. Zuhal’in, yaşamaya çalıştıkları ormanda beyaz bir keçi görüp ona “baba” (Filmden Alıntı) demesi, karakterin baba arayışındaki son düzlükte, kendine baba olarak keçiye seçmesi olarak yorumlanabilir. Yeniden adlandırarak dil kurma, çalışmanın ilgili bölümünde bahsedilen dil oyunları ile bağdaşmaktadır. Zuhal’in ormanda kendi kurduğu oyun dünyasında keçiye baba olarak seçmesi, kendisine “Mimi” Ali’ye de “Kumkum” ismini vermesi, toplumsal düzeninin dışına çıktıktan sonra ormanda kendi düzenini kurma eğiliminde oluşuna işaret etmektedir. Çalışmada, Oyun Kuramı bağlamında sık sık altı çizilen kültürün oyundan geldiğini belirten düşünceye

²⁶ <https://www.birgun.net/haber-detay/koca-dunya-cennetten-kovulma-154519.html>

bakılacak olursa, Zuhal'in eylemleri, ilkelin doğayı referans alarak kurduğu düzeni anımsatmaktadır. Yönetmen açısından bakıldığında ise başka bir dünyanın mümkün olabileceğini, onun da ancak öze ya da ilkele dönüşle sağlanabileceğini söylenmektedir.

“Şarkı Söyleyen Kadınlar”, insanlar ve hayvanların yaşadıklarını eşit düzlemde sunan bir başka yapım olarak düşünülebilir. Deprem tehlikesi yüzünden boşaltılan adada doğaya salınmış atlar ile adada kalmak konusunda direnen bir grup insana odaklanan film, “Kosmos”taki gibi hayvan-insan benzerliğini açıkça vurgulamasa da çöküşe uğrayan adadaki insanların yaşadıklarını, ölümü bekleyen hasta atlarla desteklemiştir. Filmde kadınların, özellikle de Esma karakterinin doğayla kurduğu ilişki Oyun Kuramında ilkel insanın oyuncu eylemlerini akla getirmektedir. Ormanda vakit geçirirken kuşlarla –Battal karakteri gibi- bir çeşit ötme taklidiyle iletişim kurma eylemi ve bunu yaparken yanındaki kadınları da (Meryem ve Hale) bu oyuna dâhil etmesi Esma'nın deprem tehlikesiyle burun buruna kalmış ve ıssızlaşmış olarak gösterilen bir ada gerçeğinin içinde doğayı merkeze alan bir oyun kurmuş olduğunu anlatır.

3.2.2.2. Zaman – Mekân ve Oyun

Çalışmanın ilk bölümünde Oyun kavramını tanımlarken, kuramın önemli belirleyicilerinden olan zaman ve mekân olgusundan çokça bahsedilmiştir. Reha Erdem filmlerine bakıldığında zaman kavramının ve mekânın kullanımının, klasik anlatı sineması dışında bir çizgiye oturtulduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Yönetmenin bilinçli yaptığı düşünülen bu zaman ve mekân sunumu, daha çok karakterlerin yaşadığı sıkışmışlık hissini vurgulamak üzere tasarlanmıştır. Filmografisindeki –özellikle “Beş Vakit”, “Kosmos”, “Şarkı Söyleyen Kadınlar”, “Koca Dünya” gibi- bazı filmlerin zaman kavramı, aynılık ve sınırlandırılmış mekânlar üzerine temellendiği düşünülürse Oyun Kuramı açısından incelenmeye açık olduğu söylenebilir.

“Beş Vakit” filmi, ismiyle müsemma olarak ezan vaktine göre beş bölüme ayrılmıştır. Filmde zaman kavramı saatlerle değil, köyün namaz vakitleriyle sunulmaktadır. Karakterlerin ve olayların dinsel eylemlerle şekillendiği bu köyde düzeni belirleyen ve hatırlatan en önemli unsur hiç şüphesiz zamandır. Beş Vakit filminin, çalışmanın üçüncü bölümündeki Oyun Kuramı bağlamında kültürle ilişkisini incelerken

de bahsedildiği üzere, düzen oyunun kendisidir. Düzen ve oyun, -Oyun Kuramından alınan yetkiyle- eş anlamlı olarak düşünüldüğünde ve zaman kavramının da düzen için belirleyiciliği göz önünde bulundurulduğunda köydeki dinsel eylemlerin kültürel düzeni/oyunu doğrudan etkilediği ve ezan vakitleriyle gösterilen zaman kavramının da bu düzenin temelini oluşturduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Zaman ya da filmin dünyası için ifade edilecek olursa, ezan vakitleri köy halkına dini vecibeleri ve sorumlulukları hatırlatan bir oyun kuralıdır. Çalışandemir'in belirttiği üzere Huizinga'nın bağlamı zaman ve mekân olan Oyun Kuramı tanımlarına bakıldığında, oyunun hür iradeyle kabul edilmesinin dışında, belirlenmiş zaman dilimi çerçevesinde uygulanan bir yapı olduğu söylenebilir (Çalışandemir, 2014:2). Beş Vakit filminde zamanın akışı, bir günde beş kez olan ezan vakitleriyle verilmiş gibi gözükse de aslında film tek bir günde geçmemektedir. Zaten bu durum da köyde olup biten her günün hatta her şeyin aynı oluşuna işaret eden bir anlatı tercihidir. Dolayısıyla, Oyun Kuramının belirleyicilerinden olan zaman kavramının filmde, doğrudan kültürel düzen yaşantısını, bir başka deyişle oyunu kurduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

“Beş Vakit” filminde düzenin mekânı bir köy olarak sunulmaktadır. Filmde köy içinde sınırlandırılmış mekânlar olarak karakterlerin evleri, bağ bahçe, köy meselelerinin ihtiyar heyeti tarafından konuşulduğu kahvehane, köylü çocukların gittiği okul ve okuldan sonra buluşup kendi alanları olarak belledikleri köy tepesi gösterilmektedir. Çocukların buluştuğu tepe, diğer mekânlardan daha farklı bir yerde durmaktadır. Bu tepe çocuklar için diğer mekânlarda dillendiremedikleri aile ve din odaklı baskıların konuşulduğu bir çıkış ve rahatlama olarak sunulmuştur. Günün sonunda evlerine ya da bir başka ifadeyle, düzene dönen çocuklar için tepenin, alternatif bir oyun alanını karşıladığı söylenebilir.

“Kosmos” filminde mekân, bir sınır kasabası olarak izleyiciye verilirken zaman, kasaba meydanında akmayarak durağanlığa gönderme yapan bozuk saatle gösterilmektedir. Battal ile Neptün'ün kuş gibi ötüşerek şaman ayinlerine benzer bir iletişim/oyun kurdukları sahne, oyu kuramını doğa bağlamında filmler üzerinden incelerken anlatılmıştır. Bu sahnenin geçtiği mekân, azgın suların aktığı bir nehir kenarında, doğanın içinde sunulmuştur. İkili birbirini gördüğü başka mekânlarda bu oyunu oynamamaktadır. Oyun Kuramında bahsi geçen oyuna dair eylemin, sınırları

belirlenmiş bir mekânda geçtiği bilgisinden yola çıkarak Battal ve Neptün'ün ilkel insanı, hatta hayvanı çağrıştıran bu oyunun mekânının kural gereği sınırlandırıldığı söylenebilir.

Kasaba için zaman belirsiz ve muğlaktır. Battal açısından bakılacak olursa zaman daha farklı biçimde geçmektedir. Bir yabancı olarak nereden geldiği belli olmayan Battal'ın, ayini çağrıştıran bir dizi şifa dağıtma eylemi neticesinde kasaba halkı ona derviş gibi davranmaya başlamıştır. Ne zaman ki köyün boş arazisine tanımlanamayan ve kasabalılarca uyduya benzetilen bir cisim düşer, işte o zaman Battal'ın kudreti ve mucizeleri belaya dönüşmeye başlar. Filmde “işaret” olarak adlandırılan bu cisim ile zaman ilişkisine Oyun Kuramı açısından bakıldığında bu işaret, kasabalıların ulu insan olarak yaratmaya çalıştığı Battal'ın büyüünün bozulduğu ve düzenin korunması için Battal'ın gitme zamanının geldiği olarak yorumlanabilir. Battal, mucizeleri sayesinde bir evliya olarak sokulduğu kasaba düzeninden sebep olduğu düşünülen uğursuz ve belalı olaylar gerekçesiyle, bir firari olarak -tıpkı geldiği gibi karların içinden- kaçarak gözden kaybolur.

“Korkuyorum Anne” filmindeki zaman kavramı Oyun Kuramı bağlamında incelendiğinde, toplumsal normlarla ve kültürel düzenle paralel bir sunumda aktarıldığı söylenebilir. Bu bölümün başında “Korkuyorum Anne” filmindeki kültürel yapı ve düzen, oyun kavramı bağlamında incelenerek düzenin oyunun kendisi olduğu çıkarımında bulunulmuştur. Buna ek olarak filmdeki zaman kavramının, bahsi geçen düzeni ya da oyunu desteklediğine dair bazı örnekler verilebilir. Çetin'in üzerindeki sünnet baskısının görünmeyen destekçisi zamandır. Filmde çocuğun sünnet olarak erkek olma zamanının geldiği, büyüklerin ağzından yinelenen ifadelerle vurgulanır. Zamanın, düzeni -ya da kuram ışığında oyunu demek daha açık olacaktır- belirlediği bir başka durum, Aytekin'in askerlik baskısıdır. Toplumda vatani görev olarak tanımlanan askerlik, belli bir yaşa gelmiş olan Aytekin'e yerine getirmek üzere sunulan toplumsal bir oyundur. Zaman ise arka planda duran bir kuralı oluşturmaktadır. Aytekin'in askerlik zamanının geldiği vurgulanarak artık orduya katılması ve oyun düzenine katkıda bulunması beklenmektedir. Filmde başta babası olmak üzere çevresindeki komşular tarafından işe girmesi ve kendi hayatını kurması yönünde -kimi zaman tehdide varan- telkinler alan Ali karakteri ile karşılaşmaktadır. Filmin kurduğu dünyada Ali,

bir erkek olarak yaşadığı toplumsal düzenin içinde öncelikle düzgün, tam zamanlı bir işe girerek düzenin/oyunun devamlılığını sağlamalıdır.

“Koca Dünya” filmi üçüncü bölümün başında da belirtildiği üzere, işledikleri cinayet sonucu şehirden kaçarak doğanın içinde yeni bir yaşam alanı kuran iki kardeşin, Ali ile Zuhal’in yaşadıklarını izleyiciyle buluşturan bir yapımdır. Kendisini evlat edinen adamın tecavüzüne uğradığı ima edilen Zuhal ile tornacıda çalışıp bekâr odalarında kalarak yaşamaya çalışan Ali, doğanın içinde yeniden bir yaşam alanı inşa etmiştir. Ormanın içinde kurdukları bu yaşam alanının adeta yeni oyun düzeninin sınırları belli mekânı olduğu söylenebilir. Dünya sinemasına bakıldığında “Koca Dünya”nın, yönetmen Terrence Malick tarafından çekilen 1973 yapım “Badlands” filmini anımsattığı, işlenen cinayet sonrası şehirden kaçan iki gencin doğaya sığınması konusuyla resimsel benzerlikler taşıdığı söylenebilir.

“Şarkı Söyleyen Kadınlar” filminde, deprem tehlikesi yüzünden terkedilmiş ada sunumu için Oyun Kuramında belirtilen sınırlı mekânı karşıladığı, adada kalan tek tük insanın ve salık bırakılan hasta atların mücadelesine bir alan oluşturduğu sonucuna varılabilir. Filmde Oyun kavramı açısından incelenen başlıca sahnelerden olan orman, Ema karakterinin kuşlarla ve doğayla oynadığı oyunlar açısından düşünüldüğünde adadan bağımsız alternatif bir oyun mekânı olarak yorumlanabilir. Ema ve oyuna dâhil ettiği kadınlar -tıpkı Kosmos ve Neptün arasında geçen ilkel yaşama göndermelerle dolu ötme oyununda olduğu gibi- yalnızca burada, yani doğada, bahsi geçen oyunsal eylemlerde bulunmaktadır. Orman kendi sınırları dâhilinde kadınların tekerlemelerle ve hayvan sesleriyle kurduğu oyuna belirli bir mekan oluşturmuştur.

3.2.3. Oyun Kuramı Bağlamında Reha Erdem Filmlerinde Karakter

Bu bölümde Reha Erdem filmlerinde saptanan Oyun Kuramına dair kodlar örnek sahnelerle incelenmiştir. Çalışmanın temellendirildiği Huizinga’nın Oyun Kuramı, asıl adıyla “Homo Ludens” yani “Oyuncu İnsan” kavramını işaret etmektedir. Huizinga, “Homo Ludens /Oynayan İnsan” isimli kitabında oyunun tarihinin kültürden de eski olduğunu ve kültür farklılıklarının ortaya çıkmasında etkili bir unsur olduğunu öne sürmüştür. Huizinga, insan için öne sürülen “Homo Sapiens” ve “Homo Faber”

kavramlarına ek olarak, oyun oynayan/eyleyen manalarını karşılayan “Homo Ludens” kavramını ortaya koymuştur. Oyun Kuramı açısından bakıldığında Huizinga, oyun tanımındaki gündelik yaşamdan uzaklaşarak başka türlü olmak bilinci ifadesi ile oyun oynama eyleminin amacını ortaya koymaktadır. Tezde filmlerle incelenen oyun kavramı kültürün özüne işaret ederken, filmsel dünyada kurulan gündelik yaşam görünürlüklerine de sirayet ettiği saptandığı için incelenen filmlerdeki bazı karakterlerin yine bu kuram ışığında incelenmesinde yarar vardır.

Çalışmanın bu bölümünde film incelemelerinde sıkça geçtiği görülen “Kosmos” filminin Battal karakterinin Oyun Kuramı’nın “Homo Ludens” tanımınca incelendiği doğrultuda, dış dünyaya karşı geliştirdiği bir dizi oyunsal eylemin oyuncusu olduğu düşünülmektedir. Battal, filmde kendine verdiği isimle Kosmos’tur. Filmin başlangıç sekansına girişinden çıkışına kadar sunulan izlekte kendisinin, toplumsal düzenin sağlayıcısı olan kuralların dışına çıkan bir karakter çizgisiyle eylemlerini gerçekleştirdiği görülmektedir. Oyun Kuramı ışığında filmler yorumlanırken, toplumsal düzen hareketlerinin oyunun kendisine tekabül eden bir eylemler bütünü olduğundan bahsedilmiştir. Tekrar vurgulamak gerekirse burada incelenen nokta, düzene karşı kendi geliştirdiği oyunsal eylemlerle dâhil olmama eğilimindeki Battal, kendi deyimiyle Kosmos’tur. Çalışmanın diğer kısımlarında Battal olarak bahsedilen karaktere bu noktadan sonra Kosmos demek daha doğru olacaktır. Kosmos, hayatla olan bağıni kasaba insanı gibi dünyevi olgular üzerinden kurmayıp uhrevi bir varoluş sergilemektedir. Çalışıp para kazanmak, statü edinmek, ev sahibi olmak, örf ve adetler ışığında topluma kabul edilmek gibi dertleri yoktur. O, dünya değerlerinden kopuk olarak yorumlanabilecek bu varoluşunu yer yer kutsal kitaplardan referans edildiği saptanan, şiirsel bir dille desteklemektedir. Konuyla bağlantılı olarak, Homo Ludens’in, oyun oynama arzusunun eyleme evrilmesinin en mühim ölçütlerinin mitler ve ritüeller olduğundan bahseden Tekerek, bu durumun zaman içinde teyatral bir özellik kazandığından ve bireyin başka bir varlık sebebi olan taklit-eyleme işaret etmektedir (Tekerek, 2006: 59). Bahsi geçen taklit ve devamında gelen eylemin Kosmos ile Neptün’ün nehir kenarında gerçekleştirdikleri ve Şamanik ayinleri anımsatan bir çeşit ötme taklidi/eylemi/oyunu olarak izlenen sahne yardımıyla okunması olasıdır. Bu okumayı yapmadan evvel Kosmos’un oyuncu kişiliğinin coşkulu görünürlüğünü

anlamlandırmaya dair, Oyun Kuramı ölçütlerinden yararlanılabilir: “Oyuncu kendini bütün varlığıyla oyuna kaptırabilir. “Sadece oyun oynamak” bilinci tamamen geri plana itilmiş olabilir. Oyuna çözülmez bir şekilde bağlı olan sevinç, yalnızca gerilime değil, aynı zamanda taşkınlığa da dönüşebilir. Çılgınlık ve huşu oyunsal ortamın iki kutbunu meydana getirmektedir”. (Huizinga, 2017:36)

Kosmos’un Şamanik ritüelleri anımsatan eylemini açıklamadan önce, Neptün karakterinin asıl isminin film içinde bilinmediğini ve Neptün isminin, tıpkı Kosmos ismi gibi, aralarında gerçekleşen oyun esnasında kızın kendisinin bulunduğunu da söylemek gerekir. Şaman kültüründe rastlanan erk hayvanı ritüeli, kişinin doğayla ve evrenle bağlarını güçlendiren ve var oluşu anlamlandırma çabasına işaret eden totem hayvanlarını tanımlanmaktadır.²⁷ Günümüzde bazı insanların/grupların, erk hayvanı bulma ayinlerine katılarak hayatı anlamlandırmaya dair bir oyun eylemi içine girdiği bilinmektedir. Filme dönüldüğünde, öterek bir iletişim oyununu geliştiren Kosmos karakterinin, Şamanik ritüellerde geçen erk hayvanı kavramını anımsattığını söylemek yanlış olmayacaktır. Gündelik düzen içerisinde açıkça yeri olmayan bu eylemin, Kosmos’un kendisi tarafından oluşturulduğu ve Neptün’ü de içine davet eden bir oyuna dönüştürdüğü söylenebilir. İnsanın hayvana üstün geldiği düzen içerisinde, hayvan ve insanı eşit gören ve bunu her seferinde dillendiren “Kosmos”, ötme oyunu sırasında adeta bir kuşa dönüşerek toplumsal yaşam kurallarından farklı bir çizgide görünürlüğünü sunmaktadır. Şaman kültüründe yer alan erk hayvanlarından anka kuşu ölüm ve yeniden doğuş döngüsünün sonsuzluğunu, pes etmemeyi ve ‘küllerinden yeniden doğmayı’ temsil etmektedir.²⁸ Kosmos karakterinin kasabaya gelişi, bir sonun başlangıcı gidişi ise başka bir sonun başlangıcı olabilir. Bu düşünce, kasabaya feryat figan ağlayarak gelen Kosmos karakterinin kasabadan kaçışının da yine aynı şekilde - feryat içinde ağlayarak - gösterilmesiyle desteklenebilir.

Kosmos’un toplumdaki insanların yaşam adetlerine genel ölçüde uymadığından bahsedilmişti. Bu durumu, Kosmos’un bir yabancı olarak girdiği kasaba ortamında

²⁷ <https://anetteinselberg.com/2016/11/02/erk-hayvanlarinin-gucu-samanik-totem-hayvanlariyla-calismak/>

²⁸ <https://anetteinselberg.com/2016/11/02/erk-hayvanlarinin-gucu-samanik-totem-hayvanlariyla-calismak/>

bulunan insanlarla yaşadığı çatışmayla örneklendirmek, konuya açıklık getirecektir. Herhangi bir işte çalışmayan Kosmos’a kendince ‘yardım’ etmek isteyen kasaba insanı, ona kahvede çalışması için bazı telkinlerde bulunur. “Çalışmayanı Allah sevmez” (Filmden Alıntı) diyerek çalışma eyleminin dini ölçütlerdeki önemine değinen adama Kosmos’un düzene karşı maddeyi yok sayarak kendi manevi değerlerince kurduğu oyun doğrultusunda verdiği cevap dikkat çekicidir.

“Ben çalışmaya çoktan yüz çevirdim, yüreğim verdiğim emeğin karşılığını ummasın diye yüz çevirdim, çünkü bütün emeğinden ve emek çeken yüreğin çabalamasından insana ne fayda var, bulamadım. Çünkü o zaman insanın günleri hep dert, emeği keder oluyor. Geceleri bile yüreği rahat etmiyor”. (Filmden Alıntı)

Örnekler doğrultusunda, doğanın içinde ayini andıran birtakım eylemlerde bulunan, istese işe girerek kolayca kendisini kabul ettireceği toplum düzenini şiirsel bir dille reddeden, yemek yerine sadece kesme şeker yiyen Kosmos karakterinin mitsel bir kahramanı çağrıştırdığı ve Oyun Kuramındaki “Homo Ludens” kavramı ile bağdaştırılabileceği söylenebilir.

“Hayat Var” filminde kirli işlere bulaşmış ilgisiz baba, nefes darlığı ile boğuşan yatalak huysuz dede, evden ayrılıp kendine yeni bir hayat kuran sevgisiz anne, mahallede yaşayan hayat kadını, baskıcı okul müdürü ve tecavüzcü bakkal çerçevesinde sıkışmış olan Hayat karakteri izlenmektedir. Hayat’ın yaşamındaki bu sorunlu unsurlarla kurduğu ilişki biçimi, karakterin büyüme ve ergenliğe girme anlatısıyla sunulmaktadır. Huizinga’nın, en genel tanımıyla dış dünyaya karşı geliştirilen çözüm olarak belirttiği oyun kavramı ve eylemcisi olarak tanımladığı “Homo Ludens” kavramı Hayat’ın sorunlarla mücadele sürecinde ki eylemlerinin incelenmesine olanak sağlamaktadır.

Hayat’ın insanlarla sınırlı düzeyde konuştuğu, olaylara tepkisini çok alçak bir sesle -neredeyse sadece kendisi duyacak düzeyde- inleyerek verdiği gösterilmektedir. Özellikle annesinin evini ziyarete gidip kadının kurduğu yeni yaşantıyı ve daha bebek olan üvey kardeşini gördüğünde iyice kabuğuna çekildiği gözlemlenen Hayat karakterinin parmağını emdiği gösterilmektedir. Bu durum, psikiyatrik davranış bozuklukları açısından incelendiğinde çocuğun, anne - baba ilgisizliğine ya da sevgisizliğine karşı geliştirdiği tepkisel bir eylem olarak karşılaşıldığı ve yaşadığı

problemlerle (yeni doğan kardeş ya da anne-baba boşanması gibi) parmağını emerek mücadele ederek, ebeveyninin dikkatini çekmek için bebek davranışları sergilediği belirtilmektedir.²⁹ Ancak Oyun Kuramı ışığında ilerleyen çalışma, eylemlerin psikolojik sebeplerinden ziyade oyun kavramı ve devamındaki kültürel tezahür paralelinde ilerlemektedir. Dolayısıyla Hayat karakterinin parmağını emmesini, davranışsal bir bozukluk olarak değil, oyuncu bir eylem olarak değerlendirmek çalışmanın izleğine uygun olacaktır. Oyun Kuramı doğrultusunda, Hayat'ın yaşadığı gerilimlere parmağını emerek, cenin pozisyonunda yatarak ya da kısık bir tonda iniltiye benzer sesler çıkararak karşılık vermesi, bir çeşit oyun kurduğuna işaret etmektedir. Huizinga, bu eylemlerin sadece bir taklit ya da temsil olmadığını, tekrarlarla yeniden ürettiğini ve ortaya çıkmasını sağladığını (helping the action out) belirtmektedir (Huizinga, 2017:28).

Hayat'ın bakkala gittiğinde yaşadıkları ve buna karşılık geliştirdiği eylemi, oyun kavramının tanımlayan unsurlardan olan gerilim ve denge ile açıklanabilir. Hayat, evin eksikliğini almak üzere bakkala gittiğinde adamın tacizle karışık yersiz övgülerine ve sorularına maruz kalır. Önce çocuksu bir edayla cevap verirken bakkalın işi iyice ileri götürüp raftan ürün verme bahanesiyle kendisini taciz etmesi üzerine, dönüp tezgâhın önündeki çikolata, bisküvi gibi abur cuburları avuç avuç alıp çantasına doldurarak bakkalla arasındaki gerilimi dengelemiş ve bu durumu ara ara devam eden bir oyuna dönüştürmüştür.

“Beş Vakit” filmi Oyun Kuramı bağlamında zaman, mekân ve beraberinde getirdiği kültürel düzlem göz önünde bulundurularak incelenmiştir. Oyun kavramı ile din ve ritüeller arasındaki bağlantıyı yorumlarken, Ömer'in babası olan imamın oyunsal kurguya işaret eden eylemlerinden bahsedildiği için doğrudan Ömer'i ele almak daha yerinde olacaktır. Ömer, camide güzel ahlak vaazları veren, köy kahvesinde hoşgörüyü öğütleyen imam babasının bu davranışlarıyla tezatlık oluşturan sevgisiz bir baba figürü ile karşı karşıya kalmış, büyüme çağındaki bir çocuk olarak sunulmaktadır. Babasına karşı kin ve öfke duyarak, onu öldürme tutkusuyla planlar kuran Ömer'in ciğerlerinden hasta olan babası uyurken, hemen başucundaki pencereyi açıp iyice hastalanmasını sağlamaya çalışması gizlice ilaç kutusunu alıp kapsüllerin içini boşaltması köyün

²⁹ <https://www.e-psikiyatri.com/cocugunuz-parmak-emi-yorsa-sevgisizlikten-52086>

çobanından babasını sokması için akrep istemesi, gündelik mecazi dil bağlamında bir oyun olarak tanımlanabilir. Ancak Huizinga, “Homo Ludens” kavramı ile tarafların/katılımcıların sınırlı zaman ve mekânda yer alarak eşit şartlarda olması gerektiğine işaret etmektedir. Ömer’in eyleminde savaşı andıran bir pusu kurma girişimi söz konusudur. Huizinga’ya göre eylemin oyun olabilmesi için karşılıklı katılıma tabii olarak, bir nevi düello özelliklerini sağlamalıdır. Bunun sebebi, düellonun yapıldığı mekânın bir oyun alanı olması, kullanılan araç ve silah eşit belirlenip sınırlı bir başlangıç ve bitiş kuralıyla gerçekleşmesidir (Huizinga,1995:122)

Beş Vakit filminde kendi sınırları dâhilinde oyun kuran bir karakter olarak Çoban Davut incelenebilir. Köylünün sahip çıkmasıyla ve baktığı hayvanlarla hayatını idame ettiren Davut, okula gitmemektedir. Köyü kuş bakışı gören tepede diğer çocukları içine alan okula benzer bir gösteri alanı kurmuştur. Okullu çocukları şiir okumaya davet ettiği bu yer bir oyun alanı/mekânıdır. Oyun Kuramının işaret ettiği gerilim, yerine geçme ve çeşitleme belirleyicilerini Davut’un kurduğu oyunun unsurlarıyla paralel doğrultudadır. Organize ettiği bu şiir okumaya dayalı performans oyununu kendisi yöneterek öğretmenin yerine geçmiştir. Çocuklara sırayla söz vererek öğretmen edasıyla sergilenen gösteriyi izlemektedir. Kendisinden akrep isteyen Ömer’e ezan okuması karşılığında akrebi vereceğini söyleyerek, oyunun içinde yeni bir kural belirlemiş ve çeşitlemeye gitmiş olduğu söylenebilir.

Okuldaki öğretmene platonik bir aşk duyan Yakup’un öğretmenle kurmaya çalıştığı hediyeleşme yollu aşk oyunu Oyun Kuramı ışığında incelendiğinde, oyun kavramı içinde işlenen potlaç geleneğini düşündürmektedir. Yakup’un öğretmene duyduğu aşk, kır gezisi sırasında öğretmenin ayağına batan diken kahrmanca çıkarıp yarasına müdahale ettikten sonra eline bulaşan kanı yıkamamasıyla gösterilmektedir. Yakup sık sık öğretmene evden taşıdığı ekmek gibi temel besinlerle bir ilişki düzlemi oluşturmaya çalışırken, öğretmenin de kendisine kitap hediye etmesi, karşılıklı bir hediyeleşme geleneği olan potlaç kavramını anımsatmaktadır. İlkel kabilelerde görülen bu gelenek karşılıklı bir itibar yaratma ve her defasında daha fazla hediye vererek karşı tarafı alt etme mücadelesi olarak tanımlansa da Huizinga’nın altını çizdiği teknik ve biçimsel bir açıklamayla film içindeki tezahürü incelenmeye açıktır. Huizinga, kutsal mekâna dâhil olan gerçek oyunlar olarak ifade ettiği potlaç geleneğinin, şan ve şeref

gösterisiyle insani meyillin en sembolik ve dışa dönük hali olduğunu belirtmektedir (Huizinga, 2017:81).

Çalışmanın bu bölümünde, “Korkuyorum Anne” filminde karşılaşılan karakterlerin yoğunluklu olarak kültürel düzen tezahüründeki eylem biçimlerinden Oyun Kuramı bağlamında bahsedilmiştir. Bu safhada bireyin -film incelemeleri doğrultusundaki terminoloji ile karakterin- tek başına oynadığı oyun irdelenirken Kasap Kemal’in eylemleri mercek altına alınacaktır.

Kemal’in kasap dükkânında boyunu diğer insanlardan yüksek göstermek için kurduğu platformdan ve Ali’ye güçlü erkek olmakla ilgili söylediklerinden yola çıkarak şan ve itibar odaklı bir oyun kurduğu söylenebilir. Huizinga insanın, çocukluktan toplumsal düzenin kültür odaklı eylemlerine geçilene kadar, neredeyse yaşamın her alanında değer görme ve takdir kazanma isteği ile oyun kavramının ardında duran bireysel eğilimlere dikkat çekmektedir. Kendini övme ve iltifatla desteklenen bu eğilim, bir şeyi iyi yapmak konusundaki tatminin ortaya çıkması için rekabet etmeyi, yarışmayı ve beraberinde ‘kendini öyle göstermeyi’ getirmektedir (Huizinga, 2017:83).

“ Dimdik olacaksın dimdik yere sağlam basacaksın. Kadın güçlü ister, güçlü! Zayıflıklarını gizleyeceksin. Bir elini cebine sok, başını dik tut. Sendeki boy bende olacak... Ah! Doğru davranarak sadece kadınları değil, bütün insanları etkileyebilirsin. Şu tezgâh niye bu kadar yüksekte zannediyorsun! İnsan. İnsan nedir? Bak şu zavallı halimize. Et, kemik, yağ, sinir. Danadan ne farkımız var? Erkek nedir? Et, kemik, yağ, sinir. Önemli olan, içinde ne var? İçinde erkek yatıyor mu?” (Filmden Alıntı)

Huizinga arkaik toplulukta rekabetçi bir tutumla oyun oynayan insanların, şeref ve erdem elde etmek için bu mücadeleye girdiklerinden bahsetmektedir. Erkeksi erdem ideali, oyunun içinde yer almanın itici gücüdür (Huizinga, 2017:83). Kasap Kemal’in Terzi Neriman Hanım’ın köpeği Çakıl üzerinden kurduğu güç ve bilgelik oyunu, Huizinga’nın oyuncu insandaki takdir edilme isteğine dayandırılabilir. Uzun zamandır hapsirlik krizleri ile boğuşan Neriman’ın halini gören Kemal, insanlara nasihat vermeyi görev ve hak gören doğası gereği bu fizyolojik meseleyi çözmek istemektedir. Kemal, Neriman’ın alerjisinin nedenini, kadının yıllardır birlikte yaşadığı sadık köpeği Çakıl’dan kaynaklandığını düşünmektedir. Yine dükkânındaki platformun üstünden yaptığı konuşmada, Neriman’a izin verirse ‘köpeğin çaresine bakacağını’ belirtmiştir. Rakibi bir köpek olsa da Kemal için önemli olanın iltifat almak ve eylemini yüceltmek

olduđu söylenebilir. Kurduđu plan dođrultusunda Kemal, köpeđi arabasına atar, bir dađ başına götürür, birkaç parça et vererek terk eder ve böylece köpekten kurtulmuş olur. Akabinde Neriman'ın hapsirık krizi sahiden de kesilmiştir. Fakat burada Kasap Kemal'in sürekli onay ve takdir bekleyen tavırları dikkat çekmektedir. Neriman, hapsirık yüzünden köpeğinden vazgeçmenin vermiş olduđu vicdan azabıyla ağlarken, Kasap Kemal her fırsatta galibiyet coşkusıyla yaptıđı eylemin/oyunun haklılığına değinmektedir. Belirtmek gerekir ki Kemal'in yaşadığı kazanma sevinci kısa sürmüştür. İnsan tarafından nesneleştirilerek dađ başına götürölüp bırakılan Çakır (köpek), kilometrelerce yol kat ederek Neriman'ın evine, yuvasına dönmüştür. Böylelikle Kemal, insanların önünde itibar kazanmak için oyun oynadıđı hayvan tarafından yenilgiye uğratılmıştır. Burada -çalışmanın üçüncü bölümünün hayvan ş8ve oyun konusunda da geçirilen- Reha Erdem'in insan ve hayvanı her seferinde aynı düzleme taşıma eğilimini hatırlatmakta yarar vardır.

SONUÇ

İnsanlığın varoluşundan bu yana izlediği ve halen de izlemekte olduğu gelişim ve dönüşüm süreci, çeşitli disiplinler ışığında yüzyıllardır araştırılmaktadır. Bu süreç içerisinde insan, içine doğduğu doğadan ve kültürel yapıdan bağımsız bir duruş sergileyemez. Fiziksel ve zihinsel olarak varlığından doğadaki konumlanışına, kültür ve toplum hayatına geçişinden şekillenmesine kadar çeşitli fikirsel ve eylemsel süreçleri düşünmeyi beraberinde getiren insanla, sosyal bilimler kadar sanatın da öznesi -ya da nesnesi- olarak karşılaşılmaktadır. İnsan, içine doğduğu toplumsal ve kültürel yapıdan bağımsız düşünülemeyeceği gibi, ürettiği sanat eseri de bahsi geçen bağlayıcı unsurlardan ayırsız değildir. İlkel insandan bu yana doğada hayatta kalma amaçlı çeşitli taklit ve uyum yollu eylemlerinden bahsedilen insanın varlığın göstergesi olan bu eylemleri, tarih, coğrafya, sosyoloji, din, psikoloji, felsefe gibi -daha da çeşitlenmeye açık- onca disiplin tarafından incelenmeye alınması, meselenin çok katmanlı ve de çetrefilli bir inceleme süreci gerektirdiğini göstermektedir.

İlkel insanın doğa şartlarına uyum ve hayatta kalma odaklı bir eylemlilik halinin anlamlandırılması ve eylemin kültürel hayata aktarılması meselesi; çalışmanın kapsamında oyun kavramı ve Oyun Kuramı açısından ele alınarak, kültürle yakın ilişki içinde olan sinema sanatından seçilen filmlerle oyun kavramının biçimsel ve içeriksel bağlamdaki yansımaları incelenmiş ve Oyun Kuramının kodları ışığında, yönetmen Reha Erdem'in filmlerindeki oyun kavramı görünürlükleri tartışılmaya açılmıştır.

Gündelik hayatta çocukla özdeşleşen oyunun, aslında varoluşla içkin bir yapıda ilerlediği, sadece çocuk ya da insanla sınırlandırılmasının eksik ya da yavan bir analize neden olacağı, canlının varoluş serüvenine temellenen yaşamsal bir kavram olduğu görülmüştür. Hayvanlar âlemi, canlının temel amacı olan hayatta kalma güdüsüyle fiziksel görünürlüğü olan oyunlar oynarken, insanlık ilkel dönemde hayvan ve doğayı merkezine alan fiziksel oyuna dayalı mücadelesinin yanı sıra, toplumun modern dünyaya evrildiği süreçte zihinsel temelli oyunlar da gerçekleştirerek, eylemini anlamlandırma çabasına girmiştir. Evrenin zıtlıklarla dolu çelişkili yapısı, içinde

yaşayan insanı, hayvanı, canlıları kısacası doğayı da etkileyen ve çözüm olarak oyunu gösteren bir sistemi beraberinde getirmiştir. Zıtlık, oyun kavramının önemli bir belirleyicisi olarak tanımlanmıştır. Çatışmayı beraberinde getiren zıtlık kavramı, varlığın doğumundan bu yana onu gölge gibi takip etmesinin yanı sıra aynı zamanda yaşamın tamamlayıcı bir unsuru olarak görülmektedir. Anne karnında suyun içinde varlığını sürdüren bebek, doğumla birlikte insan biyolojisine bağlı olarak, karada soluk alma - verme ritmini ayarlayıp yeni yaşam alanına adapte olarak ilk çelişkisini yaşamaktadır. Bu adaptasyon sürecinin insan biyolojisinde bilimsel bir karşılığı olsa da çalışmanın kapsamı gereği oyun kavramının uygunluğundan bahsetmek gerekir. Yaşam dürtüsüne bağlı olarak geliştiğinden bahsedilen oyun, bebeğin sudan karaya çıkışı ile bir zıtlık, yineleyen nefes alma - verme pratiğiyle ise oyun kavramındaki tekrara dayalı performansı, kısacası oyunu akla getirmektedir.

Canlının hayata karşı reflektif olarak geliştirdiği ya da bünyesinde varoluşundan kaynaklı olduğu düşünülen oyunsal eylemlilik, bahsedildiği üzere ilkel yaşantıdan bu yana gözlemlenmiştir. Cennet kuşlarının çiftleşmeye davet amaçlı yaptıkları kur danslarına bakıldığında, oyun kavramının -çalışmada sıklıkla geçen- gerilim ve çatışmaya dayalı bir oyunsal performans gösterdikleri söylenebilir. Karşıdakini etkileme amaçlı yapılan bu performatif dans, kuşun etkilemeye çalıştığı diğer kuşun seçimi düşünüldüğünde, duruma canlılar âlemindeki hayvan ilişkileri açısından belirgin bir gerilim yaşattığı söylenebilir. Bu gerilim dolu mücadelenin kendisi Oyun Kuramına göre bir olarak değerlendirilmezken, kuşun çiftleşmek uğruna sergilediği eylemler oyun olarak tanımlanmaktadır.

Doğaya uyum çabası ve taklit göz önünde bulundurularak, ilkel yaşamdaki insanların hayvansal bir içgüdüyle oyunsal eylemlerde bulunduğu ve bunları da ritüele dayalı gösterilerle yaptığı belirtilmektedir. İlkel insan kabilelerinde rastlanılan renkli danslara, kurban törenlerine ya da teyatral performanslara bakılacak olursa, insanın hayvandan referans alarak kendini ifade etme yollu bir ilişki biçimi geliştirdiği söylenebilir. Bahsi geçen bu ilişki biçimi incelendiğinde, karşılaşılan göstergeler oyun kavramını ve oyuncu insanı işaret etmiştir. Hayvanın da özü ve doğası gereği oyun oynadığı belirtildiği için oyun kavramı eylemin rasyonelliğe dayandığı düşüncesine

mesafeli bir yerden bakmıştır. İlkel insandan bu yana gözlemlenmeye açık olan oyun kavramı, doğası gereği yaşam dürtüsü ile tanımlandığı için Oyun Kuramı tarafından, eylemin akılcı yolla incelenmesine kapalı bir tablo çizmiştir. İlkel insanın, doğadan ve hayatla mücadeleden feyz alarak gerçekleştirdiği ritüelistik eylemler, Oyun Kuramı açısından rasyonellikle açıklanmasa da zihinsel bir süreç olan kültür pratiklerinin aktarımında işlevsel bir rol oynamıştır. Rasyonel çözümlemelerle açıklanma yoluna gidilmeyen Oyun Kuramında varlığın karşı konulmaz bir oyun oynama arzusundan ve bunun da hiçbir akılcı yaklaşımla çözümlenemeyeceğinden bahsedilmiştir. Günümüzdeki oyun oynama kültürü açısından düşünüldüğünde biraz anlaşılması güç olan bu tanımlama, daha çok ilkel insanın oyunsal eylemleriyle değerlendirildiğini göz önünde bulundurmak gerekir. Yine de; regl olduktan sonra kız çocuğunu tokatlamayı ritüelistik bir tutumla günümüze kadar aktaran Orta Doğu zihniyeti gibi akıl dışı olarak nitelendirilebilecek bir örnek göz önünde bulundurulduğunda, kültürün oyun kavramının çizgilerinden şekillenen bir simge haline dönüştüğü söylenebilir.

Oyun Kuramına göre kültür faktörünün işin içine girmesiyle çeşitli gelişim ve dönüşüm süreci geçiren değerlerin temelinde doğanın içinde hayvanlarla birlikte yaşam mücadelesi vererek varolan insanın oyunsal eylemleri yatmaktadır. Oyunsal özellikleriyle incelenen bu eylemler zaman içinde, toplumsal düzen, din ve inanç temelli varoluşsal sınırlayıcılıklar, hukuk kuralları, örf ve adet odaklı ahlak yapısı gibi kültürü oluşturan değerleri peşi sıra getirmiştir. Bahsi geçen toplumsal ve kültürel değerlerin hareketinin çıkış noktası olduğu varsayılan oyun kavramı, ciddiyet gerektiren bir olgu olarak değerlendirilmesinin yanı sıra, Oyun Kuramı açısından bakıldığında mükemmelliği arayış biçimi olarak tanımlanmıştır. Bununla birlikte, zaman ve mekân sınırlılığıyla kendisini gerçek dünyadan soyutlayarak görünmez bir çemberin içinde gerçekleştiği belirtilen oyun, yaratıcılığı ve özgürleşmeyi de beraberinde getirmiştir. Oyun alanında yaratılan kusursuzu arama ve eylemi anlamlandırma çabası aynı zamanda daha iyisini bulma ve bulana kadar aramayı gerektiren bir tekrarlar silsilesi oluşturmaktadır.

Alınan hazzı bağı olarak, varoluşsal yaşamdaki duygusal sürece biçimsel şekillendirme olanağı sunduğunu belirten oyun oynama tanımı, oyun kavramının sanatla

olan doğal ilişkisine yakından bakmak üzere kapı aralamıştır. En basit haliyle, varoluşa dayalı yaratıcı sürecin sonucunda çıkan ürün bir sanat eseri olabilir. Sanat eserini oluşturan sanatçı ve oyun oynayan insan arasında benzerliklere dayalı sıkı bir ilişki vardır. Çocuğun oyun esnasında kurduğu oyun dünyasına kendini kaptırması gibi sanatçının da eserini ortaya koyma sürecinde, kendisini dış dünyadan soyutlayarak eser odaklı çalışması, sanatçı ve oyuncu insan arasındaki ilişkiye verilen en sadeleştirilmiş örnektir. Eserini icra eden sanatçının geçtiği motivasyonel süreci, yeni bir deneyim sayesinde yaratılmış başka bir dünyanın içinde olarak alıcısını da bu dünyaya dâhil etmesi, kimi zaman metafiziksel olguları akla getiren ve -mış gibi yapmaya varan zihinsel ilerleyişi düşünüldüğünde; sanatın / sanatçının / sanat eserinin oyun kavramı dinamikleri ile bir dizi benzerliğe sahip olduğu görülmüştür. Dolayısıyla, sanatçının ve eserinin oyun kavramıyla ortak noktalarına işaret ederek -bu çalışma kapsamında- bir tezahür niteliği taşıyan; sinema ve oyun kavramı arasındaki geçişken ilişki incelenerek seçilen filmler üzerinden yorumlanmıştır.

Sinema filmlerinin yarattığı karakterin olaylarla mücadele süreci incelendiğinde, özünde mitolojik hikâyelere göndermeler yaparak metinlerarası bir ilişkiyle izleyiciye sunulduğu görülmüştür. Filmde karakterin ya da kahramanın karşılaştığı olaylar silsilesi ve bu olaylara karşı geliştirdiği mücadele yolu, mitsel hikâyelerdeki öznelerin çizdiği yoldan farklı değildir. Bu durum, filmlerin çeşitlenmesiyle birlikte birbirinden farklı zaman - mekân ve karakterlerle izleyici tarafından deneyimlenirken, özünde mitlerden doğan ve aynı eylem diziniyle hareket eden bir kahramanın ortaklıklarının bulunabileceğine işaret etmiştir. Dolayısıyla, filmde varlık gösterdiği dünya içerisinde çeşitli gerilim, zıtlık, çatışma ve çözümlenme ile işlenen karakter izleği, esasında insanlığa dair mitsel kahramanın öyküsü ve eylemsel davranışlarıyla yapılandığı söylenmiştir. İkinci bölümde incelenen ve özünde mitolojik bir hikâyeye gönderme yapan “Killing of A Sacred Deer / Kutsal Geyiğin Ölümü” filmi, -karakterler ve çizdikleri yol göz önünde bulundurulduğunda- sinemanın metinlerarasılıkla tekrar niteliği taşıyarak oyun kavramıyla ilişkilenen bir bağlantısının olduğunu göstermiştir. Filmde izleyiciye aktarılması planlanan duygu ve tema, doğrudan mitolojik bir hikâye

üzerine temellenmiş ve izleyiciyi kısasa kısas mitinin oyunsu doğasıyla baş başa bırakmıştır.

Peki, sinemanın oyun kavramıyla içeriksel bağlamda ilişki içinde olduğu söylenebilirken, filmin asıl alıcısı olan izleyiciyi bu duruma nasıl dâhil etmiştir? En kısa tanımıyla motivasyona ve katılıma yönelik bir dizi çözüm sunan oyunlaştırma kavramı bu noktada devreye girmiştir. Yaşamın hemen hemen her alanında karşılaşılması olası olan oyunlaştırma, sanatla doğrudan ilişki içindedir. Zaman ve mekân sınırlılığını öncül bir kural olarak belirleyen oyun ile sanatsal etkinlikte oluşturulmuş bir eser olan sinema filminin benzer zeminde bulunduğu gözlemlenmiştir. Filmin yaratıcısı olan yönetmen, sinematografinin araçlarını kullanarak izleyiciyi adeta bir oyunun içine sürüklemektedir. Filmin yaratım aşamasında oluşturulan atmosferle birlikte seyircinin kendisini filmin dünyasında bulmasıyla sonuçlanan süreç dikkate alındığında, sinematografik araçların oyunlaştırma kavramıyla kesiştiği belirlenmiştir. Seçilen mekânlar, verilen ya da verilmeyen zaman dilimleri, kullanılan planların ölçekleri ya da kamera açıları, seyircinin filmi algılayışını bazen doğrudan bazense dolaylı bir biçimde etkilediği bilinen bir sonuçtur. Özellikle gerilim filmlerinde kurulan atmosferin ya da sinematografik araçlarla yapılan oyunlaştırmının çalışmadaki açık örneği, Alfred Hitchcock'un "Rope / Ölüm Kararı" filminde incelenmiştir. Filmde çoğunlukla sona verilen çözümlenişin baştan verilip seyirciye katillerin ilk andan itibaren gösterilişi; gerilim filmlerinin doğasına aykırı gibi görünse de yönetmenin filmde geçen olayları tek mekânda vermesi ve seyirciye hissettirmede kesmeler sayesinde tek planmış gibi kurgulayıp sunmasıyla gerilim dozunu yüksekte tutarak seyirciyi bu oyuna dâhil ettiği görülmüştür. Buradan çıkarılan sonuç, yönetmenin sinematografinin sunduğu araçlarla seyirciyi filmin dünyasına aldığı ve bunu da oyunlaştırma tekniği ile yapmış olduğudur.

Çalışmanın birinci bölümünde derinlemesine değinilen Oyun Kuramının kültürel bağlamda ön plana çıkan bazı kodları ışığında, üçüncü bölümde yer alan yönetmen Reha Erdem filmlerinin incelemesi gerçekleştirilmiştir. İncelemenin sonuçlarından bahsetmeden önce, Huizinga'nın Oyun Kuramı'ndaki bazı önemli çıkarımlarını hatırlatmakta fayda vardır. Oyunun kültürün içinden değil; en başından beri kültürün oyunun özelliklerini taşıyarak oyunun içinden çıkmış olduğu belirtilmiştir. Bu

doğrultuda ilkel insanın dans ve teyatral oyunlarla oluşturduğu kutsal törenler, ritüeller, içinde oyun kavramını barındırmasının yanı sıra kültürü oluşturmuş ve bu sayede kültürün aktarımında işlevsel bir özellik kazanmıştır. Din ve inanç sistemine dayalı ritüellerin, örf ve adetlerle şekillenen toplumsal etik kurallarının, hukuk sisteminin, eğitim pratiklerinin ya da ikinci bölümde değinildiği üzere sanatın; kısacası sosyal kültürü oluşturan bütün düzeneklerin temelinde oyun kavramının çizgilerinin olduğu söylenmiştir. Buradan alınan kuramsal destek çalışmayı, toplumsal düzen kurallarıyla çatışan, din kültürü ve hâkim ahlak yapısı ile çevrelenen, gelenek- görenek ve öteden beri getirilmiş ritüellerle sorumluluklara tabii tutulan insanların sıkça işlendiği gözlemlenen Reha Erdem sinemasına götürmüştür. Buna ek olarak, Reha Erdem filmlerinde yönetmenin doğayı ve hayvanları sunuş biçimi itibarıyla insan öncelikli kültür yapısını tersine çevirerek ilkel hayatta doğaya uyum sağlamaya çalışan oyuncu toplulukları düşündürdüğünü söylemek gerekir. İnsan ve hayvanın aynı dertlere sahip olduğunu vurgulayan yönetmen, açıkça dillendirmese de hayvanlarla dolu doğaya sığınan ve kendilerine yeni bir alan kurmaya çalışan insanı göstererek, varlığın özünde ihtiva ettiği varsayılan oyuncu insana dair oyunsu eylemleri hatırlatmaktadır. Reha Erdem filmlerindeki kültürel düzleme tekrar dönmek gerekirse, üçüncü bölümdeki analizlerden bulunacağı üzere, filmlerini toplumsal düzene işaret ettiğini ve karakterlerin bu düzenle olan çatışmasına yer verdiği görülmüştür. “*Korkuyorum Anne*” filminde düzeni temsil eden karakterlerin, oyun kavramının kurallarıyla toplum içinde yer alma mücadeleleri, kara komedi türünün sarkastik diliyle seyirciye aktarılmıştır. Çocuk ve ebeveyn ilişkileri, *Beş Vakit* filminde din ve inanç sistemi üzerine kurulmuştur. Ezan vakitleri ve din kuralları, karakterlerin sosyal yaşantılarına doğrudan sirayet ederek karakterlerin yaşadığı köyün hâkim kültürüne dönüşmüştür. Namaz kılma, kurban kesme, kan kardeşliği gibi din ve ritüel temelli eylemlerin oyun kavramıyla ilişkisi düşünüldüğünde, oyunun toplumun yapısını belirleyen kültür üzerindeki gözle görülür etkisi açıkça tespit edilmiştir. “*Hayat Var*”, filminde oyun kavramıyla, sıkıntılı bir aile ortamı içinde ve toplumsal cinsiyet baskısı kalıplarına sıkışmış ergenlik çağındaki Hayat’ın kendi içinde kurduğu taklit yollu eylemleriyle karşılaşılmıştır. Hayat’ın, ayrı ayrı incelendiğinde oyunsal öğeler taşıyan bir düzene karşı geliştirdiği çocukluğa ve anne karnına dönüş mitini hatırlatan parmak emme, cenin

pozisyonunda yatma gibi eylemleri, yaşam mücadelesinde verdiği oyuncu mücadeleyi göstermiştir. Her ne kadar bu eylemleri yaparken yalnız olsa da insanın varoluşundan bu yana taklitle geliştirdiği oyuncu insanı düşündürmüştür. Bunun yanında bahçedeki hindiye karşı uyguladığı şiddete dayalı tekme atma eylemini, oyun kavramındaki zaman - mekân kuralı dikkate alınabileceği belirlenmiştir. Buna göre, stresli olduğu zamanlarda ve bahçede kimse yokken gerçekleştirdiği eylemin, oyun kavramı kurallarını hatırlatan ve şiddet mitinden bağımsız düşünilemeyen bir oyun olduğu tespit edilmiştir. “*Kosmos*” filmi, ilkel insana yaptığı göndermelerle diğer filmlerden açıkça ayrı bir yerde durmaktadır. Film, toplumsal değerlere göre şekillenmemiş, nerden geldiği ve nereye gittiği belli olmayan Battal’ı (Kosmos’u) yaratırken, karaktere yerleştirdiği; ritüellere, şifacılığa ve kutsallığa işaret eden performatif eylemlerle, doğa ve hayvanla bütünleşmiş ilkel insana gönderme yapmış ve çalışma için Kosmos karakterinin oyun kavramı bağlamında iyi bir örnek olduğu sonucuna vardırmıştır. “Jîn”in, konusu itibariyle Türk-Kürt çatışmasına dair politik bir söylemli bir film oluşu göz ardı edilerek, bir gerilla kız olan Jîn karakterinin kaçış serüveninde hayvanlarla kurduğu ilişki açısından çalışmanın konusu olmuştur. Yaşanan savaşın insan hayatını etkilediği kadar doğayı, bitki örtüsünü ve hayvanları etkilediğini göstermek isteyen filmdeki Jîn’in hayvanlarla kurduğu ilişki, ilkel insan ve doğa bütünlüğü çerçevesinde Oyun Kuramında yer alan oynayan varlığı -filmdeki haliyle hayvanı- işaret ederek kavramla örtüşen bir sonuç çıkarmıştır. Hayvan doğası gereği oynayan bir varlıktır ve film günümüzde nesneleştirilerek insandan aşağı bir tutumla sergilenen hayvanı, açıkça özne olarak konumlandırarak ilkel dönemin doğada oyunla iletişim kuran varlıklarını işaret etmiştir. Bununla birlikte, Reha Erdem sinemasının kendine has bir sinematografisinin olduğu ve bunu da sinema ve oyun ilişkisi bağlamında bahsi geçen oyunlaştırma kavramıyla karşılık bulunduğunu söylenebilir. Son kez hatırlamak gerekirse, oyunlaştırma kavramı sinema açısından düşünüldüğünde, yönetmenin yarattığı dünyaya izleyiciyi dâhil edebilmek için yaratım sürecinde uyguladığı teknik ya da içeriksel unsurlar olarak tanımlanabilir. Erdem’in karakterlerin sıkışmışlıklarını aktarma amaçlı yaptığı takip çekimlere hemen hemen son dönemine tekabül eden bütün filmlerinde rastlanmaktadır. Film özelinde ele alınca seyirciye karakterin yaşadığı içsel tedirginliği vermek için kullandığı, çoğu filmde uyguladığı göz önünde

bulundurulduğundaysa, kendi filmleri arasında metinlerarası bir gönderme yaparak, izleyiciye yarattığı biçimi fark ettirme yoluna gittiği söylenebilir. Bu durum, oyunlaştırmının hayatın her alanında rastlanabileceği gibi filmin içinde veya iki filmin arasında da olabileceğine dair yorumsal bir sonuç ortaya çıkarmıştır.

Çalışmanın kapsamında Oyun Kuramı incelenerek oyun kavramının ne olduğu ve oyun olabilmesi için hangi özelliklere sahip olması gerektiği belirlenmiştir. Sinemanın oyun kavramıyla olan içkin ilişkisi, biçimsel ve içeriksel bağlamda araştırılmış ve seçilen filmlerdeki oyun kavramına denk gelen bulgular tartışılmıştır. Son olarak, Oyun Kuramı ışığında Reha Erdem filmleri incelenerek, temelinin oyun olduğu varsayılan kültürel yapı yorumlanmıştır.

Son söz olarak denilebilir ki oyun varoluşun doğasından gelen bir hayatta kalma biçimidir. Varlığı estetik ya da kavramsal değerlerle anlamlandırma çabası içinde olan sanatın, oyunla ilişkisi kaçınılmazdır. Bu anlamda oyunun kültürün, toplumun, dilin oluşmasında kritik bir önemde olduğu gözlenebilir. Oyun kavramının, oyun oynayan anluların tarihin ve toplumun temellerinde bir yerlerde var olduğu ve olmaya devam edeceği açıktır. Bütün bunların sanatla, yaratıcı eylemle olan sıkı ilişkisi de göz önüne alındığında, karşımıza henüz incelenmemiş alanlar çıkmaktadır. Eğer oyun oynamak kültürün şekillendiricilerindense, kültürlerarası nasıl farklar gözlemlenebilir ve bunun sinemada izini sürmek mümkün müdür? Örneğin İran sinemasını şekillendiren oyunadair unsurlar ile Türk sineması arasındaki farklar nelerdir? Oyun, kültür ve oynayaninsan gibi temel kavramlar, bütün bunların toplumsallığı oluşturan diğer unsurlarla nasıl ilişkiye girdiğini sorgulatmaktadır. Öte yandan bütün bu kavramların tarihsel olarak da incelenmeye ihtiyacı vardır. Huizinga'nın oyun-kültür teorisini kabul etsek bile, bu teorinin belirli bağlamlar ışığında detaylandırılması, sorgulanması gerekir. Örneğin Türk toplumu geçtiğimiz yüzyılda nasıl oynamıştır? Bunu Yeşilçam filmlerinde nasıl görmekteyiz? Bir değişim varsa günümüzde, bu değişim nerelerde daha belirgindir ve hangi koşulların değişmesiyle ortaya çıkmaktadır? Oyun oynama teşvik edilen bir şey midir yoksa engellenen bir şey mi?

KAYNAKÇA

Kitaplar

AND, Metin (1974). *Oyun ve Bg*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

CAMPBELL, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuęu*, ev. Sabri Grses, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.

DEMİR, G. Y. (2013). *Dilin Belirsizlięi*. İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

DURSUN, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doęu Batı Yayınları.

ELSAESSER, T. (2009). *The Mind-Game Film*. New Jersey: Blackwell Publishing.

HEİDEGGER, M. (2007). *Sanat Eserinin Kkeni*. ev. Fatih Tepebeęılı, Ankara: Deki Yayınları

HUIZİNGA, J. (2017). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İřlevi zerine Bir Deneme*, ev. M. A. Kılıbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

SCHECHNER, R. (1977). *Performance Theory*. New York and London: Routledge.

SCHİLLER, J. F. (1965). *İnsanın Estetik Eęitimi zerine Bir Dizi Mektup*. ev. M. zg, İstanbul: Milli Eęitim Basımevi

STAMR. and MİLLER, T. (2000). *Film and theory: an anthology*. New Jersey: Wiley-Blackwell

WARDRİP-FRUİN, N. ve HARRİGAN, P. (2004). First Person: New Media as Story, performance, and Game. London: The MIT Press.

YILMAZ, E. A. (2015). *Oyunlaştırma: Herkes İçin Oyunlaştırma*. İstanbul: Abaküs Kitap Yayın Dağıtım Merkezi.

YÜCEL, Fırat (2009). Reha erdem Sineması: Aşk ve İsyan. İstanbul: Çitlenbik Yayınları

Makaleler

ALPYAĞIL, R. (2005). "Dil Oyunları ve Aile Benzerliği Analogjilerinden, Meşşailerin Felsefe Din Münasebetine Olan Katkılarını Yeniden Yapılandırmaya Bir Yol Çıkar Mı?" *İstanbul Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, Sayı,11,2005*, ss. 121-136.

BOZKURT, A. ve Genç-Kumtepe, E. (2014). "Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification." *Akademik Bilişim Dergisi, Sayı 16, 2014*, ss. 147-156

BÜTEV, S. (2016). "Sinema ve Modernlik–John Orr." *SineFilozofi Dergisi, Cilt:1, Sayı 2, 2016*, ss.175-180.

ÇAĞLAR, B. (2015). "Vladimir Propp'un Masal Anlatısı Perspektifinden "Interstellar" Filminin İncelenmesi", *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı 24,2013*, ss. 31-55.

ÇELİK, E. E. (2013). "Gadamer'in Hermeneutik Ufku Ve Nietzsche'nin Perspektivizmi." *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı 15, 2013*, ss. 127-144.

DEREKO, A. (2012). “Oyun Kavramı.” *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, Sayı 20, 2012, ss. 1-42.

EVRE, B. (2007). “Bir Düşünüş Biçimi Olarak Postmodernizm ve Temel Parametreleri.” *Akdeniz İ.İ.B.F. Dergisi*, Sayı 13, 2007, ss. 1-23.

GÜRKAN, H. ve OZAN, R. (2014). “Butterfly Effect Filmi Örneğinde Karşı Sinemanın Hollywood’da Dönüşümü.” *Global Media Journal: TR Edition*, Cilt:4, Sayı 8, 2014, ss. 154-184.

KİNG, G. ve Krzywinska, T. (2002). *Computer Games/ Cinema/ Interfaces. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press.

KOÇYİĞİT, S., TUĞLUK, M. N. ve KÖK, M. (2007). “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun.” *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 6, 2007, ss. 324-341.

LAUTEREN, G. (2007). “*No Work, All Play: Social Values And The “Magic Circle”*. Game and Action,” University of Gothenburg, Gothenburg, 13-15.

ÖKSÜZ, C. (2017). “Oyun Kuramı Bağlamında Roberto Benigni’nin Hayat Güzeldir Adlı Filminin İncelenmesi.” *Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. Cilt:1, Sayı 1, 2017, ss. 51-76.

PASİN, E. G. E. (2016). “A Restricted Look At Psycho: On Gaze And Voice Over.” *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Cilt:2, Sayı51, 2016, ss. 49-71.

SAYILGAN, Ö. B. (2012). “Bir Siberdrama Biçimi Olarak dijital oyun: “Alice Harikalar Diyarında” Örneği.” *CIU CYPRUS International University Folklor/Edabiyat*, Cilt:8, Sayı 72, 2012, ss. 113-134.

SEVER, S. ve BİCAL, A. (2018). “Oyunlaştırmada Oyun Elemanlarının Kullanımı: Adidas Mıcoach, Khan Academy, Superbetter Ve Swarm Uygulamalarının Örnek Olay Yöntemi İle İncelenmesi.” *Erciyes İletişim Dergisi/Akademia*, Cilt:5, Sayı 3, 2018, ss. 216-236.

SEZEN, D. (2013). “Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Dijital Oyunlar.” *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Cilt:11, Sayı 45, 2013, ss. 129-147.

SEZGİN, S. (2016 a). İnsan ve Oyun: Oyunların Dünü, Bugünü, Yarını. *VIII. International Congress of Educational Research. Çanakkale Onsekiz Mart University*, ss. 1-13.

SEZGİN, S. (2016 b). “Öğrenme Ve Öğretimin Oyunlaştırılması: Çalışma Ve Eğitim İçin Oyun Tabanlı Yöntem ve Stratejiler.” *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, Cilt:2, Sayı 1, 2016, ss. 187-197.

SİMONS, J. (2007). “Narrative, Games and Theory. What Ball to Play?.” *The International Journal Of Computer Game Research*, 7/1, 2007, pp. 1-17.

SOYKAN, Ömer Naci. (1991). “Sanatın Kaynağı Sorunu: Oyun ve Dans.” *Felsefe Dünyası Dergisi*. Sayı 2, 1991, ss. 39-54.

STUMPH, C. F. (2008). “Game Theory Goes to the Movies.” *Indiana University/Purdue University Fort Wayne*, 328/1, pp. 1-4.

WISSER, R. (1990). Friedrich Nietzsche: Üstün İnsan Görünürde Mi?. *İstanbul Üniversitesi Felsefe Arşivi Dergisi*, Sayı 27, 1990, ss. 75-97.

TEKEREK N. (2006). “Oyun Kavramı’ndan Drama’ya Drama’dan Dramatik Eğitime.” *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 22, 2006, ss.47-72.

TUNALI, D. (2017). “Popüler Masallardan Sinemaya Yapılan Uyarlamalarda Kültürel Antropolojik Süreklilik ve Dönüşüm.” *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt:10, Sayı 49, 2017, ss. 362-372.

YAREN, Ö. (2010) “Marksist Estetik ve Sinema: Erken Tartışmalar.” *Alternatif Politika*, Cilt:2, Sayı 2, 2010, ss. 106-125.

YILMAZ, S. “(2005). Birbirimizi Yorumlamanın/Anlamanın Bir Yolu Olarak Oyun ve İnsan İlişkisi: Her İletişim Biraz da Oyundur.” *Yeni Düşünceler Dergisi*, Cilt:, Sayı 1, 2005, ss. 251-272.

Kitap İçi Bölüm

BAŞAR, T. (2013).” *Akış, Oyun ve Eğitimci Eğitimi, Türkiye’de Orff-Schulwerk Müzik, Oyun ve Dans Üzerine Makaleler*” (ed. Koçak, K. O. ve Laslo, N.). İstanbul: Müzik Eğitimi Yayınları

ÇALIŞANDEMİR, F. (2014). *Oyun ve Özellikleri, Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış* (Ed. Ogelman, H. G.). Ankara: Pegem Akademi.

JUUL, J. (2008). *The Magic Circle And The Puzzle Piece*. Conference Proceedings Of The Philosophy Of Computer Games, Eds. Stephan Grünzel, Michael Liebe, And Dieter Mersch, Potsdam: Universität Potsdam.

KLABBERR, J. H. G. (2009). *The Magic Circle: Principles of Gaming and Simulation*. 2nd. ed. Rotterdam/ Taipei: Sense Publishers.

RAESSENS, J. (2014). *The Ludification of Culture*. In: M. Fuchs, S. Fizek, N. Schrape, P. Ruffino, eds. Rethinking Gamification. Lüneburg: Meson Press.

Basılmamış Tezler / Kaynaklar

DURAN, S. S. C. (2016). Güncel Sanatta Oyun Kuramı ve Oyun Kavramı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Ülfet Ilgaz Topçuoğlu, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, Antalya.

GÜNAY, Ö. L. (2015). Hollywood'un 2000'li Yıllardaki Hedef Kitlesi Olarak Gençlik ve Gençliğin Bilişsel Gelişimlerinin Fantastik Sinemaya Yansımaları: Bir Örnek Olarak Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Doç. Dr. Kamuran Mehmet Arslantepe, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Sinema ve Televizyon Ana Bilim Dalı, Kocaeli.

KİBAROĞLU, B. (2015). *Sinema Sanatında Gerçekçilik ve Biçimcilik*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. Abdullah Kaygı, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe Ana Bilim Dalı, Ankara.

LAMMERS, A. M. L. (2011). *Decolonizing Play An Examination of Ludic Literature*. Master's Thesis. Utrecht University, Netherlands.

PİLA VCI, G. (2014). “*Oyun*” *Kavramı Ve Mimari Tasarıma Kattığı Farklı Boyutlar: Oyun Alanları Ve Oyun Mekânları Üzerine Bir İnceleme*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Ayşegül Kuruç, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Sorunları Bilim Dalı, İstanbul.

SAYAK, B. (2016). *Oyun Kavramı Etrafında Postmodernizm ve Roman*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Mehmet Fetih Yanardağ, Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Kahramanmaraş.

SAYGI, M. (2018). *Günümüzde Oyun-Sanat-Oyuncak İlişkisi İle Seramik Uygulamalar*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Dr. Öğr. Üyesi Memduha Candan Güngör, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Seramik ve Cam Tasarımı Ana Sanat Dalı, İzmir.

SHERRİT, D. (2016). *The Sound Of Suspense The Emotional Effect And Influence Of Sound And Music İn Hitchcock’s Cinema*. Bachelor’s Degree. England: University of Huddersfield Department of Music and Drama.

TUFAN, A. (2012). *Sanat Üretiminde İroni ve Oyun Etkisi*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, dan. Prof. Nilay Kan Büyükişliyen, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Ana Sanat Dalı, Heykel Sanat Dalı, İstanbul.

TÜFEKÇİ, I. (2013). *Sanatta Oyun Nesneleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. Nazan Sönmez, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Ana Sanat Dalı, Ankara.

UZUN, O. (2015). *Oyun Oynama İhtiyacının Sanatsal Yaratıya Yansıması Yönetmen Ve Filmlerindeki Çocuk İmgesi Bağlamında İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi,

dan. F. Neşe Kaplan İlhan, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Sinema Televizyon Anabilim Dalı, Sinema Bilim Dalı, İstanbul.

VANLIOĞLU, M. (2013). *Bir Sanat Eserinde Gösterge Olarak Oyun Ve Performans*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yrd. Doç. Dr. Hakan Onur, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, İstanbul

YALÇIN, C. (2013). *Wittgenstein'in "Dil Oyunları" Kuramı ve Dil Oyunlarının Toplumdaki Yeri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. İbrahim İlkhan, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Alman Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Konya.

İnternet Kaynakları

https://www.academia.edu/9679765/OYUN_KAVRAMI

file:///Users/azizimamoglu/Downloads/7250-Hermeneutik-Yorumbilgisi-Uzerine_Yazilar-Doghan_Ozlem-1995-267s.pdf

<https://tr.qwerty.wiki/wiki/Agon>

<https://www.filmloverss.com/rope/>

[https://www.wikiwand.com/tr/Köpekler_\(film\)](https://www.wikiwand.com/tr/Köpekler_(film))

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-245011/>

<https://www.evrensel.net/haber/338961/hakikat-savaslar-kutsal-geyigin-olumu>

<http://www.arkeorehberim.com/2015/09/kurban-m-lazm.html>

<https://dergipark.org.tr/download/article-file/172447>

https://www.researchgate.net/publication/284205555_ANLATIMSAL_BIR_OGE_OL_ARAK_SINEMADA_MUZIK_KULLANIMI_YAPILANMALAR_ISLEVLER_ANA_LIZLER

<https://www.stabatmater.info/schubert-text/>

https://www.researchgate.net/publication/284205555_ANLATIMSAL_BIR_OGE_OL_ARAK_SINEMADA_MUZIK_KULLANIMI_YAPILANMALAR_ISLEVLER_ANA_LIZLER

<https://www.filmloverss.com/reha-erdem-sinemasini-anlamak/>

<https://www.filmloverss.com/reha-erdem-sinemasini-anlamak/>

<http://www.azizmsanat.org/2016/05/18/turkiyede-bagimsiz-sinema-ve-reha-erdem-umit-huseyin-girgin/>

<http://www.azizmsanat.org/2016/05/18/turkiyede-bagimsiz-sinema-ve-reha-erdem-umit-huseyin-girgin/>

<http://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=101&Sayfa=146>

<https://www.birgun.net/haber-detay/koca-dunya-cennetten-kovulma-154519.html>

<https://anetteinselberg.com/2016/11/02/erk-hayvanlarinin-gucu-samanik-totem-hayvanlariyla-calismak/>

<https://www.e-psikiyatri.com/cocugunuz-parmak-emi-yorsa-sevgisizlikten-52086>

<https://oyun.cricket/2018/10/13/herakleitos-ve-platona-gore-oyun/>

<http://dushunce.az/files/documents/friedrich-nietzsche-boyle-buyurdu-zerduc59ft.pdf>

<https://docplayer.biz.tr/10567385-Posseible-dusunme-dergisi.html>

KOÇ, Ç. (2011) Hegel'in Estetiği, <http://sessesekar.blogspot.com.tr/2011/09/hegelin-estetigi.html>, [erişim tarihi: 25.04.2019].

RODRÍGUEZ, H. (2006). The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. The International Journal Of Computer Game Research, 6(1), <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues> , [erişim tarihi: 21.05.2019]

YILMAZ, S. (2019). Oyun ve Kültür. <http://www.aktuelarkeoloji.com.tr/oyun-ve-kultur>, [erişim tarihi: 21.05.2019].

EKLER



Ek 1: Korkuyorum Anne (2005)

Filmin Künyesi

Türkiye, 35 mm, renkli, Atlantik Yapım, 128 dk.

Tür : Dram /Komedi

Yönetmen : Reha Erdem

Yapımcı : Ömer Atay, Sylvie Martin

Senaryo : Reha Erdem, Nilüfer Güngörmüş

Görüntü Yönetmeni : Florent Herry

Kurgu : Reha Erdem, Nathalie Le Guay

Sanat Yönetmeni : Mehtap Ün Kanıbelli

Oyuncular : Ali Düşenkalkar, Işıl Yücesoy, Köksal Engür, Şenay Gürler, Turgay Aydın, Ozan Uygun, Bülent Emin Yarar, Aydoğan Oflu, Arzu Bazman, Esra Bezen Bilgin

Filmin Konusu

Ali bir kaza sonucu hafızasını kaybetmiştir. Babası ve komşuları Ali'nin hafızasını yerine getirmek için seferber olurlar. Ali ve babası emekli sağlıkçı Rasih Bey, terzi Neriman Hanım ve oğlu Keten, sevgilisi tarafından hamile bırakılıp terk edilmiş genç kadın İpek, İpek'in evine kiracı olarak gelen güzel jimnastikçi Ümit, apartmanın kapıcısı Rıza, karısı Selvi ve oğulları Çetin, Neriman Hanım'ın köpeği Çakır İstanbul'un eski semtlerinden birinde birlikte aynı apartmanda yaşarlar. Mahallenin kasabı Kemal de bu topluluğa sıkça katılmaktadır. Ali geçmişine dair birçok şeyi hatırlamaya başlar, ölmüş olan annesini sevgiyle ve heyecanla anımsar ancak babasını bir türlü hatırlayamaz. Polislerse kaza sırasında taksicilik yapan Ali'nin bir soyguna karıştığı şüphesiyle onu sorguya çekmek isterler. Ancak hastanede yapılan kontrolde

Ali'nin aklının yerinde olmadığı kanısına varırlar. Bu sırada İpek'in belalı eski sevgilisi önceden hediye etmiş olduğu annesinin yüzüğünü ısrarla geri istemektedir. Ancak İpek yüzüğü vermemekte kararlıdır. En sonunda yüzüğü satıp parasını da çocuğunu sağlıklı bir şekilde doğurmak için kullanmaya karar verir. Yüzüğü mahalledeki kuyumcuya bırakır. İpek'e aşık olan ve doğacak çocuğuna babalık etme hayali kuran Keten bu duruma dayanamaz ve annesinin, evdeki vazonun içinde biriktirdiği parayla yüzüğü kuyumcudan satın alır. Keten dükkandan çıktıktan hemen sonra kuyumcu soyulur. Gizlemeye çalıştığı yüzüğü annesi görünce yüzüğün Ali'nin annesine ait olduğu, Ali'nin yüzüğü saklaması için ona verdiği yalanını söyler. Yüzük hakkında en başta hiçbir fikri olmayan Ali, yüzüğün gerçekten annesinin olduğuna iyiden iyiye inanır ve mutlu olur. Keten yüzüğü Ali'den geri ister ancak Ali annesinden yadigar kaldığını düşündüğü yüzüğü geri vermeyi reddeder. Bu sırada kuyumcunun soyulduğunu öğrenen İpek üzüntüsünden kahrolur. Kuyumcunun İpek'e para vermediğini anlayan Keten ona üzülmemesini, yüzüğü bir şekilde geri getireceğini söyler. Tüm bunlar olurken Ali aniden kazayı nasıl yaptığını anımsar. Bir soyguna karışmamıştır, küçükken annesiyle birlikte gittiği bir piknikte ağaca asılı kalan kırmızı topunun aynısını taksisiyle yoldan geçerken bir ağaçta görmüştür ve topu almaya çalışırken ağaçtan düşerek hafızasını yitirmiştir. Ancak bu gerçeği herkesten saklamaya devam eder. Bunun yanı sıra Ali, İpek'in ev arkadaşı güzel Ümit'e ilk görüşte aşık olmuştur. Buluştukları bir gün yüzüğü Ümit'e hediye etmek istediğini söyler, Ümit kabul etmez ancak sonrasında Ali'nin ısrarlarına dayanamaz. Eve geldiğinde yüzüğü İpek'e gösterir, İpek yüzüğü tanır, telaş ve kızgınlıkla tüm apartmanı eve toplar. Ali yüzüğün annesine ait olduğuna inanmıştır ancak aksini gören apartman sakinleri Ali'nin gerçekten bir hırsızlığa karıştığını düşünmeye başlarlar. Keten gerçekleri söylemez, olan biteni sessizce dinler. Evdekiler tam birbirlerine girmişken aniden depresyon olur. Herkes can havliyle dışarı kaçar. Tehlike geçtikten sonra durumun şokuyla birbirlerine sarılıp barışırlar, olanları unutmaya karar verirler. Birkaç gün sonra İpek'in doğum sancıları başlar, Neriman Hanım İpek'i hastaneye yetiştirdiği sırada lazım olacağı düşüncesiyle vazodan bir miktar para almak ister, ancak paranın büyük bir kısmının orada olmadığını fark eder. Keten'e vazodan parada alıp almadığını sorar, Keten almadığını söyler. Neriman Hanım doğum esnasında kaybolmaması için İpek'ten yüzüğü alır ve saklar. Sağlıklı bir

oğlan çocuk dünyaya gelir, herkes çok mutludur. Günler sonra tüm mahalle sakinleri hep birlikte deniz kenarında bir tepeye giderler. Neriman Hanım doğumdan sonra vermeyi unuttuğu yüzüğü İpek'e verir. İpek yüzüğü görünce sevinçle Keten'e gösterir. Keten de gülerek yüzüğü ona getireceği için söz verdiğinden ve sözünde de durduğundan bahseder. Bunu duyan Neriman Hanım Keten'in parayı çalıp yüzüğü kuyumcudan satın aldığını anlar ve çok sinirlenir. Keten'e bağırmaya başlar. Geceleri hala altına tuvaletini yaptığını söyleyerek herkesin içinde onu utandırır. Keten üzgün ve utanmış şekilde deniz kenarındaki ince uzun kayaya doğru koşmaya başlar. Hızlıca bu ince ve yüksek kayaya tırmanır, Ali de arkasından koşarak kayaya tırmanmaya başlar. Onları uzaktan izleyenler endişeyle bağışırlar. Keten'i atlamaktan vazgeçirmek için türlü diller dökerler. Keten ile Ali kayanın üzerindeki daracık alanda rüzgara karşı birbirlerine tutunarak durmaktadırlar. O sırada Keten "Korkuyorum Anne" diye bağırmaya başlar. Defalarca bağırır. Bu durumu gören Neriman Hanım gözyaşlarını tutamaz, herkes mağrur ve masum iki çocuğu, Keten ve Ali'yi izler.

Ek 2: Beş Vakit (2006)

Filmin Künyesi

Türkiye-35 mm, renkli, Atlantik Yapım, 111 dk.

Tür	: Dram
Yönetmen	: Reha Erdem
Yapımcı	: Ömer Atay
Senaryo	: Reha Erdem
Görüntü Yönetmeni	: Florent Herry
Kurgu	: Reha Erdem
Sanat Yönetmeni	: Ömer Atay

Danışman : Erdem Turkekul

Oyuncular : Bülent Emin Yarar, Selma Ergeç, Elit İşcan, Ali Bey Kayalı, Özkan Özen, Taner Birsell, Yiğit Özşener, Sevinç Erbulak, Köksal Engür, Tilbe Saran, Nihan Aslı Elmas, Ali Düşenkalkar, Cüneyt Türel

Filmin Konusu

Film denize yukarıdan bakan, yüksek kayalıklarla ve zeytin ağaçlarıyla çevrili küçük bir köyde yaşayan insanların ebeveyn evlat ilişkisini ele alır. Ebeveynler önceki nesillerden gördükleri ve içten içe şikayet ettikleri davranışları kendi çocuklarına da sergilemekten geri duramazlar. Köy sakinleri zaman kavramını günün beş ayrı vaktinde okunan ezanla, doğanın ve mevsimlerin ritmine göre yaşar. Filmde köyün tek okulundaki sınıfta birlikte okuyan üç çocuğun Ömer, Yıldız ve Yakup'un hikayesi anlatılır. Köyün imamı olan babasından nefret eden Ömer, umutsuzca babasının ölmesini ister. Babasının zekası ve şirinliği ile ön plana çıkan küçük erkek kardeşine karşı olan orantısız sevgisi ve kayırması, Ömer'i davranışları yüzünden sürekli olarak cezalandırması, küçük kardeşini aslında çok seven Ömer'in aynı zamanda onu kıskanmasına da neden olur. Öyle ki hasta olup ciğerlerini üşüten babasını camı açarak ya da ilaç kapsüllerini boşaltarak öldürmeye çalışır ancak bu çocukça yöntemler sonuçsuz kalır. Yakup köy öğretmenine aşiktir. Aşkını en yakın arkadaşı Ömer'e bile itiraf etmekten çekinir. Sınıfın doğa gezisine çıktığı bir günün dönüşünde öğretmenin ayağına batan diken bir hamlede çıkaran Yakup, öğretmenin yarasından parmağına bulaşan kanı günlerce yıkamaz. Yıldız ise bu dünyada en çok babasını seven hatta onu annesinden bile kıskanan, okumayı çok seven ancak annesinin omuzlarına yüklediği işlerin altında ezilen bir kızdır. Küçük kız kardeşiyle ilgilenmediği ve ev işlerine yardım etmediği için annesinden sık sık azar işitir. Yakup ile Yıldızın babaları kardeşler. Bu iki kardeş huysuz ve otoriter olan ihtiyar babaları tarafından ezilerek büyümüşlerdir. Yakup'un babası Zekeriya yaşlı adamın gözüne bir türlü girememiş, sürekli erkek kardeşiyle kıyaslanmış, beceriksizliği her fırsatta yüzüne vurulmuş zavallı bir

karakterdir. Karnı burnunda olan karısı ve oğlu Yakup bu duruma içten içe üzülür ancak belli etmezler. Bir gün Yıldız küçük kardeşini dolaşmaya çıkardığı sırada ayağı taşa takılır ve bebek savrulur yere düşer. Bunu gören köy halkı hemen olay yerine yardıma koşar. Durumu fark eden anne sinir krizi geçirir ve Yıldız'a saldırmaya çalışır, köy halkı engel olur. Hastaneye giden kalabalığın ardından yapayalnız kalan Yıldız oracıkta bayılır. Bu kez onun yardımına koşan sadece babası Yusuf olacaktır. Küçük çocuğun iyileşmesinin ardından adak kurbanı kesen aile köydeki komşulara kesilen hayvanın etini dağıtır. Öğretmen Hanım'a et götürme görevi Yakup'a verilir. Yakup öğretmenin bahçesine girdiği sırada birinin onu pencerenin dışından dikizlediğini fark eder. Bu kişinin babası olduğunu anladığında dünyası başına yıkılır. Artık o da babasından nefret etmekte ve onu öldürme hayalleri kurmaktadır. Şimdi bir de aynı hayali paylaşan Ömer ve Yakup babalarını öldürmek için köyün kimsesiz çobanına yaptırdıkları çakırlarla kan kardeşi olurlar. Ancak işler pek de düşündükleri gibi gitmez. Ömer'in babasının bu sefer ağır bir şekilde hastalanışı ve ölmek üzere oluşu Ömer'i derinden üzecektir.

Ek 3: Hayat Var (2008)

Filmin Künyesi

Türkiye-35 mm, renkli, Atlantik Yapım, 116 dk.

Tür	: Dram
Yönetmen	: Reha Erdem
Yapımcı	: Ömer Atay , Cemal Noyan
Senaryo	: Reha Erdem
Görüntü Yönetmeni	: Florent Herry
Müzik	: Orhan Gencebay
Kurgu	: Reha Erdem
Sanat Yönetmeni	: Ömer Atay

Post Prodüksyon : Pascal Nowak

Oyuncular : Elit İşcan, Erdal Beşikçioğlu, Levend Yılmaz, Banu Fotocan, Handan Karaadam, Nebil Sayın, Metin Yıldırım, Önder Açıkbaş, Aynur Tokluoğlu

Filmin Konusu

Hayat, boğaza dökülen bir dere kenarında ahşap, bakımsız bir evde ilgisiz babası ve yatalak dedesi ile birlikte yaşar. Babası küçük teknesiyle boğazın sularında balıkçılık yaparken bir yandan da büyük gemilere hayat kadını ve içki taşıma gibi illegal işlerle evin geçimini sağlamaya çalışır. Babası her gün Hayat'ı teknesiyle şehrin bir ucundaki okula götürüp getirir. Annesi, babasından ayrılıp bir polisle evlenmiş, bu evlilikten bir erkek çocukları olmuştur. Üvey babası küçük kardeşini sürekli olarak el üstünde tutmakta erkekliğine övgüler düzmekte buna karşılık Hayat'ın davranışlarını sert bir dille eleştirerek ona ahlak dersi vermeye çalışmakta olan bir adamdır. Annesiyse sevgisini göstermeyen, yeri geldiğinde dayatmacı ve acımasız olabilen bir karakterdir. Hayat küçük kardeşini içten içe kıskanır ve onun yerinde olmayı hayal eder ancak buna rağmen annesinin ailesine her zaman mesafeli durur. Babası, yaşadıkları evi hayat kadınları ve müşterilerine açtığı zamanlar Hayat'ı komşuları Keriman'a gönderir. Keriman Hayat'a oldukça düşkün orta yaşlı bir kadındır. Ona olan takıntılı ilgisi, anaç ve sevecen tavırlarına rağmen Hayat'ı bunaltır, Keriman'a her gönderildiğinde bir an önce yanından kaçıp gitmeyi arzular. Okulda sürekli olarak öğretmeninden azar işiten, arkadaşlarının acımasızca eleştirdiği bir öğrencidir fakat yine de okula devam etme arzusunu hiç kaybetmemiştir. Dedesi oksijen tüpüne bağlı yaşayan ancak sigaradan da asla vazgeçmeyen, ağzı bozuk huysuz bir adamdır. Onunla ilgilenme işi de Hayat'a kalmıştır. Dedesinin sigara alması için yolladığı mahalle bakkalının tacizleri sonunda tecavüze kadar varacaktır. Bu duruma tepki olarak bahçedeki hindilerin peşinden çılgınlarla koşup onları tekmeleyen Hayat, aslında tekmeleri hayatın acımasızlığına karşı savurur. Geçip giden günlerin içinde onu heyecanlandıran tek şey okul korosunun

vereceđi konserdir. Okuldan sonra babasını beklerken oturduđu deniz kıyısında takılan çocuklardan biri onunla yakından ilgilenmektedir. Okul yolunda onu takip eder, bazen karşısına çıkar, bazen uzaktan şarkılar söyler. Bu durum Hayat'ın içten içe hoşuna gider. Takıntılı bir şekilde bađlı olduđu televizyonu para için satan dedesine olan öfkesi gitgide artar. Babasının illegal bir iş üzerindeyken deniz polisi tarafından tutuklanması ve günlerce eve gelmemesi tek düze yaşamlarını kökünden deđiştiren olay olacaktır. Dedesinin oksijen tüplerinin tükendiđini gören Hayat bunu deđiştirmek için bir şey yapmaz, nefes alamayan dedesinin içeriden gelen feryatlarına kulađını tıkar. Sonunda dedesini eve tamamen kilitleyerek ölüme terk eder. O sırada okul yolunda onu takip eden çocuk evin önünde belirir, birlikte bir motorla denize açılan gençler, saçlarını savuran rüzgarla birlikte büyük gemilere bira tenekeleri atarak hayata olan başkaldırılarını özgürce yaşarlar.

Ek 5: Kosmos (2009)

Filmin Künyesi

Türkiye-35 mm, renkli, Atlantik Yapım, 122 dk.

Tür : Dram

Yönetmen : Reha Erdem

Yapımcı : Ömer Atay , Gamze Paker, Kalin Kalinov

Senaryo : Reha Erdem

Görüntü Yönetmeni : Florent Herry

Kurgu : Reha Erdem

Sanat Yönetmeni : Ömer Atay

Yapım Sorumlusu : Cemal Noyan

Oyuncular: Sermet Yeşil, Türkü Turan, Suat Oktay Şenocak, Hakan Altuntaş, Korel Kubilay, Saygın Soysal, Nadir Sarıbacak, Serkan Keskin, Sencar Sağdıç

Filmin Konusu

Bir kış günü, karlarla kaplı, kasvetli bir sınır şehrine bir yerlerden ya da bir şeylerden kaçarak gelen Battal (Kosmos) daha şehre girer girmez nehirde boğulan Neptün'ün kardeşini sudan çıkararak kurtarır. Battal bu şekilde kente dışarıdan gelen meczup görünümlü bir yabancı olarak dışlanmaktansa, halk tarafından olağanüstü kabul görür. Battal'ın cebinde parası yoktur, üzerindikilerden başka giyecek elbisesi yoktur, bir işi ya da evi yoktur. Battal kahvede kasabalılara hikmetli laflar söyleyerek kasabalıların gözünde ulvi bir konum elde eder ve kahvede yatıp kalkmaya başlar. Bu süreçte Battal ile dereden kurtardığı küçük çocuğun ablası Neptün arasında sıra dışı bir yakınlaşma oluşmaya başlar. Birbirleriyle hayvan sesleri gibi sesler çıkararak ruhani bir iletişim kurmakta, sanki soyut bir birleşme yaşamaktadırlar. Neptün ile Battal arasında diğer insanlardan farklı, özel ve doğaya ait en yalın içgüdülerle oluşmuş bir ilişki vardır. Arka planda kent sakinleri, Ermenistan ile açılacak olan sınır kapısının kente getireceği faydalar ve tedirginlikler üzerine görüşlerini dile getirmekte, kahvede, pazarda bu konu konuşulmaktadır. Sınırın açılmasını ve açılmamasını isteyen belirli gruplar zaman zaman kahvede bu yönde propaganda yapmaktadırlar. Şehrin üstünden geçen savaş uçakları, belirli aralıklarla patlayan top sesleri, kent merkezinde dolaşan askeri araçlar güncel ve politik görünen sınır meselesinin yanında simgesel anlamlar da taşımaktadır. Bir süre sonra Battal'ın nehirden kurtardığı çocuğun babası Battal'ın kalması için eski belediye binasında bir odayı ayarlar ve Battal orada kalmaya başlar. Burası artık kullanılmayan bir binadır. Kahvenin sahibi de kahvedeki günlük işleri yapması için Battal'a iş verir. Beraber kahvedelerken Neptün'ün kahveye gelmesiyle Neptün'ün babası Yahya Battal'ın kızına olan ilgisini anlar ve sinirlenerek Battal'ın eline içtiği sigarayı basar ve kahveden çıkar. Daha sonra içi rahat etmeyen adam Battal'ı yerleştirdiği eski belediye binasına ısınması için kömür götürdüğünde Battal'ın elinde hiçbir iz olmadığını fark eder ve Battal'ın mucizevi güçlere sahip olduğunu anlar. Bu bilgi kentte hızla yayılır. Bu esnada kasabada sıra dışı hırsızlık olayları baş göstermeye

başlamıştır. Dükkanlara gizlice girilerek hırsızlık yapılmaktadır. Bu hırsızlıkları Battal yapmaktadır ancak bunu yalnızca başkalarına yardım etmek amacıyla yapmaktadır. Battal'ın bir gün kahvede otururken, uzun süredir astım hastalığından muzdarip yaşlı bir adamı nefes almakta zorlandığı sırada hastalığını söküp almasıyla Battal'ın şifacı, mucizevi bir yabancı olduğu iyiden iyiye anlaşılır ve kent sakinleri ondan hastalıkları, dertleri için şifa medet umarlar. Bir gün yaşlı bir nine, bir süredir hiç konuşmayan ve insanlardan yabancılaştan kendi baktığı öksüz torunu için Battal'dan şifa ister. Battal oradan uzaklaşır. Ancak çocuğun bir gün Battal'ı takip ettiği bir akşam, Battal çocuğu iyileştirir, tam bu esnada gökyüzünden roket gibi bir şey parlayarak karşıdaki tepede bir yere düşer. Battal çocukla birlikte roketin düştüğü tepeye koşar. Kentte büyük bir hareketlilik olur. Ertesi gün Battal dili çözülen çocuğun evine gittiğinde çocuğun hastalandığını görür. Daha sonra çocuk ölür. Bununla birlikte Battal'ın iyileştirmeye çalıştığı ve aynı zamanda birlikte olduğu, kente öğretmen olarak gelen yalnız kadın da bir binanın balkonundan atlayarak intihar eder. Battal artık halkın gözünde bir şifacı değil ölüm getiren bir yabancıdır. Finalde, bir süredir kentteki garnizon komutanının sakat karısının bağımlısı olduğu ilaçları eczaneden çalıp ona veren Battal, kadını eski belediye binasındaki odasında iyileştirmeye uğraşırken komutan Battal'ın, karısını kaçırmak için ona tacizde bulunduğu düşüncesiyle odayı basar ve Battal'ın peşine düşer. Neptün ona kaçmasında yardımcı olur. Battal bir akşam vakti bir şeylerden ya da bir yerlerden kaçarak geldiği şehirden, yine aynı şekilde kaçarak uzaklaşır

Ek 6: Jin (2012)

Filmin Künyesi

Türkiye-35 mm, renkli, Atlantik Yapım, 122 dk.

Tür : Dram

Yönetmen : Reha Erdem

Yapımcı : Ömer Atay , Cemal Noyan, Pelin Güneş

Senaryo : Reha Erdem

Görüntü Yönetmeni : Florent Herry

Kurgu : Reha Erdem

Sanat Yönetmeni : Ömer Atay

Yapım Sorumlusu : İsmail Mutlu

Oyuncular : Deniz Hasgüler, Onur Ünsal, Sabahattin Yakut, Saygın Soysal, Sema Kuray

Filmin Konusu

Henüz 17 yaşında olan Jin dağlarda, aslında hayatla mücadele etmeye çalışan genç bir gerilladır. Bir gün bağlı olduğu örgütten ayrılıp uzakta yaşayan ailesinin yanına kaçmaya karar verir. Babası o çok küçükken evinden alınmış bir daha da izine ulaşamamıştır. Yaşanan tüm bu olaylar onu çok erken olgunlaştırmış ve bitmeyen bir mücadeleye sevk etmiştir ancak kalbi hala çok hassas ve sevgi doludur. Günlerini gecelerini dağda tek başına mücadele ederek geçiren Jin, doğanın kucağında hayvanlarla özel bir bağ kurar, yeri gelir onlarla dayanışır, sevgisini paylaşır. Sonunda inebildiği civar köyde gizlice bir eve girer ve orada şans eseri kendisiyle aynı yaşlarda olan genç bir kızın yaşadığını fark eder. Kızın odasından kıyafetlerini, mutfaktan da birkaç erzak alır. Bir biçimde kızla kendisini özdeşleştiren Jin bundan sonra ismini soranlara Leyla diyecektir. Zorlukla ulaştığı kasabada otobüs biletine verecek parasının olmadığını fark eden Jin, orada tanıştığı başka bir köylü kadın Zivan'ın yardımıyla gündelik bir iş bulur. İki gün diğer işçilerle birlikte canını dişine takarak çalışan Jin parasını teslim alacağı sırada işveren kahyanın cinsel saldırısına uğrar. Uzun bir boğuşmanın ardından adamın elinden kaçmayı başarır. Son dakikada otobüse yetişen Jin, yolculuk sırasında yapılan kimlik kontrolünde kimliği olmadığı gerekçesiyle askerler tarafından otobüsten indirilip kaçmaya çalıştığı köyün karakoluna gönderilir. Karakolda sorgulandığı sırada askerlerle örgüt arasında büyük bir çatışma çıkar. Bunu

fırsat bilen Jin tekrar dağlara kaçmayı başarır. Bir mağaraya sığınmışken yaralı bir askerle karşılaşır. Askeri sığındığı mağaraya taşıyarak yarasını iyileştirir. Tamamen iyileştiğindeyse gitmesine izin verir. Sonunda Jin atılan bombalardan biri yüzünden tırmandığı ağaçtan kayalara düşer. Ölerken yanında yakın bir bağ kurduğu hayvanlardan başka kimse olmayacaktır.

Ek 7: Şarkı Söyleyen Kadınlar (2014)

Filmin Künyesi

Türkiye-35 mm, renkli, Atlantik Yapım, 128 dk.

Tür : Dram

Yönetmen : Reha Erdem

Yapımcı : Ömer Atay

Senaryo : Reha Erdem

Görüntü Yönetmeni : Florent Herry

Müzik : Arvo Part

Kurgu : Reha Erdem

Ses : Herve Guyader

Yapım Sorumlusu : Koray Kefal

Oyuncular : Binnur Kaya, Philip Arditti, Kevork Malikyan, Deniz Hasgüler, Aylin Aslım, Vedat Erincin, Nebil Sayın, Turgay Mercan

Filmin Konusu

İstanbul'un adalarından birinde, olası deprem riski sebebiyle adada yaşayan insanların hepsi tahliye edilmek istenir. Birçok insan kalkan son vapurlarla adayı terk ederken uzun yıllardır adada yaşayan Mesut ve arkadaşı doktor gibi bir grup insan uyarılara rağmen adada yaşamlarını sürdürmeye devam ederler. Yaşam koşulları da iyiden iyiye zorlaşmıştır, adaya su ve elektrik bile verilmez olmuştur. Tüm bunlarla birlikte adadaki atlar da bir salgın hastalığın pençesinde bir bir ölmektedirler. Mesut'un ev işleri ve yemek ile ilgilenen hizmetçisi Esma bir gün yanında yabancı genç bir kız getirir, kızın uzaklardan geldiğini, işe ve kalacak yere ihtiyacı olduğunu söyler. Bunun üzerine doktor kızı yanına yardımcı olarak alır ve evinin üst katını ona verir. Bu sırada Mesut'un hayırsız ve tembel oğlu Adem ciddi bir hastalığı olduğunu öğrenir, işsiz ve beş parasız olduğundan babasından yardım ister ancak babası yardım etmeyi kabul etmez. Bunun üzerine Adem, babasının adadaki evine sığınmak zorunda kalır. Adem'in gelişi ve adanın iyice ıssız bir yere dönüşmesiyle durumlar iyice garipleşmeye başlar. Doktor yanında çalışan kıza saplantılı bir şekilde bağlanmış, ona evlenme teklif etmiştir. Evlilik teklifini kabul eden genç kız Meryem bir yandan da eski kocasının onun peşinden adaya gelmesiyle birlikte sarsılır. Adem'in durumu günden güne kötüye gitmekte, geçimsiz davranışlarıyla evin huzurunu da büsbütün kaçırmaktadır. Üstelik düğünlerinde takılan altın ve paraları da alarak evden kaçması karısının da onun peşinden adaya sürüklenmesine sebep olur. Adem babasıyla bir türlü anlaşamaz, bir tartışma sırasında babasının çok düşkün olduğu Esma hakkında can sıkıcı bir yorumda bulunarak babasının Esma'yı evden kovmasına neden olur. Her geçen gün ada daha da ıssız ve karanlık bir yer haline bürünür, Adem ise gitgide kötüleşir. Bir akşam uçurulan bir haberle herkes soluğu evde alır, Adem yatak odasında beyaz bir çarşafın altında ölü olarak yatmaktadır. Mesut üzgün ve yıkılmıştır. Esma odaya girer ve onu elleriyle havaya kaldırarak diriltir. Sonra da oracıkta bayılır. Bunu gören Mesut gözlerine inanamaz ve bu inanılmaz mucizeyi gerçekleştiren Esma'ya minnettar olur. Bu kez Adem gönül gözü açılmış bir şekilde uyanır, etrafındaki herkesin ne kadar hassas olduklarından ne kadar acı çektiklerinden bahseder durur. Adeta dünyadaki tüm iyilikleri ve kötülükleri görüp kavramıştır, akıllı, düşünceleri sınırlarda gidip gelir. Bir gün annesini bulmak üzere evden çıkar ve o akşam eve gelmez, tüm ada insanları onu bulmak için seferber olurlar. Tanrıyla özel bir bağ kurduğuna inanan Esma Tanrı'dan

geldiğine inandığı bir işaretle ormanda yerde yatan Adem'i bulur ve onu kucağında eve kadar taşır. Doktorun sakinleştirici iğnesiyle uzun bir süre uyuyan Adem yanına Esmâ, karısı ve Meryem'in girmesiyle uyanır. Onlara sarılarak ve sayıklayarak oracıkta ruhunu teslim eder. Bunun gören Mesut bu kez oğlunu Esmâ'nın öldürdüğüne inanmış ve çılgına dönmüştür. Tüfeğini alır ve etrafa ateş etmeye başlar. Jeneratörün patlamasıyla birlikte tüm ev ateşler altında kalır.

Ek 8: Koca Dünya (2016)

Filmin Künyesi

Türkiye-35 mm, renkli, Atlantik Yapım, 101 dk.

Tür : Dram

Yönetmen : Reha Erdem

Yapımcı : Ömer Atay , Cemal Noyan, Gamze Paker

Senaryo : Reha Erdem

Görüntü Yönetmeni : Florent Herry

Kurgu : Reha Erdem

Sanat Yönetmeni : Ömer Atay

Kamera Ekibi : Enis Özbey

Oyuncular : Ecem Uzun, Berke Karaer, Hakan Çimenser, Melisa Akman, Murat Deniz, Saygın Soysal, Ayta Sözeri

Filmin Konusu

Yetimhanede birlikte büyümüş olan Ali ve Zuhal çocukluktan gençliğe yeni adım atmış iki kardeşir.. Aralarında kan bağı olmasa bile annesiz babasız sığındıkları yetimhane onları kardeş kadar birbirlerine bağlamıştır. Ali bir oto tamircide çalışmaktadır. Zuhal ise bir ailenin yanında kalır. Ailenin babası Zuhal'i ikinci karısı olarak istemekte, imam nikahıyla onunla evlenmeyi planlamaktadır. Kardeşine çok düşkün olan Ali, iş çıkışlarında onu görmeye sık sık bu ailenin evine gider ancak aile Zuhal'i Ali'den saklar. Görüşmelerine izin vermez. Bunun üzerine Ali bir gün eve elinde bir bıçakla gider ve onu durdurmaya çalışan baba, anne ve çocuğu bir bir bıçaklayarak Zuhal'i evden kaçırrır. İki kardeş Ali'nin motoruyla İstanbul'dan kaçarak civar bir kasabaya kendilerini atarlar. Doğanın kucağında ormanın içinde bir göl kenarında muşambadan yaptıkları bir çadırın içinde yaşamaya başlarlar. Ali kasabada gördüğü bir oto tamircide hurdaya ayrılmış motorları tamir ederek para kazanmaya başlar. Kendi motorunun plakasını buradaki hurda motorlardan birinin plakasıyla değiştirir. Tamircideki arkadaşıyla birlikte kasabaya gelen panayıra giderler. Arkadaşı onu panayırda falcılık yapan bir kadınla tanıştıtır. Birkaç kez kadınla para karşılığı birlikte olur. Zuhal ise dış dünyayla bağlantısını neredeyse koparmış, doğa ve hayvanlarla özel bir bağ kurmuştur. Sık sık yaşadığı mide bulantıları ve kusma hali hamile olduğu ihtimalini güçlendirir. Ancak bundan kimseye bahsetmez. Bir gün yine panayırdaki kadına giden Ali ertesi gün biriktirdiği paranın cebinde olmadığını fark edince parasını geri almak için kasabaya koşar ancak panayırı yerinde bulamaz. Bu olay kış gelmeden küçük bir ev tutup kasabada yaşama hayalleri kuran kardeşleri sarsar. Çok geçmeden Ali'nin tamirci arkadaşı sakladığı motor plakasını bulur ve Ali'nin kim olduğunu sorgulamaya başlar. Bunun üzerine Ali hiçbir şey söylemeden tamirciden kaçır. Artık iki kardeş için çok daha çetin günler başlamaktadır. Beş parasız ormanda kısıp kalmışlardır. Kendilerini tamamen doğaya teslim eden kardeşler umut ve karamsarlık duyguları arasında gidip gelerek yaşamaya devam ederler. Bir gün Ali Zuhal'e şaka yapmak için kendini ağaca asar, durumu gerçek zanneden Zuhal oracıkta bayılır ve kanaması başlar. Ne olduğunu anlamayan Ali endişeyle kızı hastaneye yetiştirmeye çalışır. Yarı yolda arızalanan motorunu bir kenara bırakıp sırtında Zuhal ile arabaları durdurmaya çalışır. Sonunda bir taksi durur ve en yakın hastanenin 40 km ötede olduğunu söyleyip onları indirmeye çalışır. Ancak Ali yalvarıp yakararak,

motorunun karşılığında adamı ikna eder. Hastaneye vardıklarında Zuhal'i hemen tedavi altına alırlar. Zuhal'in düşen ayakkabısını hemşirelere verme telaşında olan Ali'yi içeri almazlar. Etrafta dolaşan polisleri gören Ali var gücüyle kaçmaya başlar. Uzunca bir süre kaçtıktan sonra hastaneye geri döner ancak içeri giremez, dışarıda saklanır. Bir yandan sessiz sessiz ağlarken bir yandan da Zuhal'in ayakkabısını sıkı sıkıya tutmaktadır.

Ek 9: Rope (1948)

Filmin künyesi

ABD, renkli, 80 dk.

Tür : Gerilim, Dram

Yönetmen : Alfred Hitchcock

Yapımcı : Alfred Hitchcock

Senaryo : Hume Cronyn, Patrick Hamilton

Görüntü Yönetmeni : William V. Skall

Müzik : Leo Forbstein

Oyuncular: James Stewart, John Dall, Farkey Granger, Cedric Hardwicke, Joan Chandler, Edith Evanson

Filmin Konusu

Üniversite yıllarından arkadaş olan iki genç adam Brandon ve Philip aynı evde yaşarlar. Üstün bir entelektüellik seviyesinde olan insanların sıradan insanları öldürebilecekleri gibi bir görüşe inanırlar ve bu görüşü kanıtlamak için sıradan bir kişiliği olduğuna inandıkları arkadaşları David'i bir ip ile boğup evlerindeki sandığın

içerisine saklarlar. Bununla da kalmayıp olayı daha da çekici hale getirmek için akşam evlerinde küçük bir parti düzenlerler. Üstelik bu partiye David'in anne babası ve nişanlısı da davetlidir. Onlarla aynı görüşü benimseyen üniversite hocaları Rupert da partiye katılanlar arasındadır. Durumu daha da ilginç hale getirmek adına yiyecek ve içecek ikramlarını David'in bulunduğu sandığın üzerinden yapmaya karar verirler. Philip yaptıkları şey yüzünden pişman olur huzursuz tavırlar sergilemeye başlar. Ancak Brandon kendinden gayet emin, yaptıklarının haklı bir eylem olduğu fikrini ona kabul ettirmeye çalışır. David'in durumunu kimseye haber vermeden partiye gelmemesi üzerine insanlar endişelenmeye başlar. Bu sırada konuklar ve Brandon arasında öldürmenin etiği üzerine geçen sohbet üzerine Rupert bir şeylerden şüphelenmeye başlar. Saatler ilerler ancak David'den hala bir haber yoktur. Bunun üzerine davetliler endişeyle partiden ayrılırlar. Ancak Rupert bir bahaneyle eve geri döner. Philip yaptıklarının ortaya çıkacağı endişesiyle büyük bir panik içerisinde. Öyle de olur. Rupert her şeyin farkına varmıştır. Savunduğu düşüncenin böyle bir caniliğe dönüştüğünü görerek dehşete kapılır. Brandon'ın cebine sakladığı tabancayı ele geçirir ve pencereden birkaç el ateş eder. Silah seslerini duyan komşular polise haber verirler. Duyulan siren sesi bu iki gencin karanlık cinayet planının son sahnesine geldiklerinin işareti gibidir.

Ek 10: Straw Dogs (1971)

Filmin Künyesi

İngiltere-ABD, 35 mm renkli, 113 dk.

Tür : Gerilim

Yönetmen : Sam Packinpah

Yapımcı : Daniel Melnick

Senaryo : David Zelag Goodman, Sam Packinpah

Görüntü Yönetmeni : John Coquillon

Müzik : Jerry Fielding

Oyuncular: Dustin Hoffman, Susan George, Peter Vaughan, Jim Norton, Del Henney, T.P. McKenna

Filmin Konusu

Başarılı bir matematikçi olan David ve karısı Amy köklü bir değişiklikle Amerika'daki yaşamlarını bırakarak Amy'nin doğup büyüdüğü küçük İskoç kasabasına taşınırlar. David bitirmeye çalıştığı kitap üzerinde çalışırken Amy ona eşlik eder. Bir yandan da bu küçük kasabanın insanlarına ve yaşam biçimlerine ayak uydurmaya çalışırlar. Taşındıkları evin yanındaki garajın çatısını onarmak için çalıştırdıkları işçilerin kaba ve alaycı tavırları ikisini de rahatsız etmeye başlar. Gün geçtikçe rahatsızlık boyutu giderek artar. Bir gün kilisenin düzenlediği bir eğlenceye tüm kasaba halkı gibi David ve karısı Amy de katılır. Ancak gösteriden erken ayrılmaya karar verirler. Bu sırada kasabalılardan birinin kızı aniden ortadan kaybolmuştur. Kızın, önceden işlemiş olduğu tecavüz suçundan dolayı kasaba halkının nefretini kazanmış olan Charlie ile görüldüğü söylenir. Bunun üzerine bütün kasaba halkı Charlie'yi aramaya başlar. Aynı sıralarda arabayla evlerine dönen David ve Amy aniden yola çıkan Charlie'ye çarparlar ve onu kendi evlerine götürüp doktoru oraya çağırmayı planlarlar. Charlie'nin David ve Amy'nin evinde olduğunu öğrenen kasabalı erkekler Charlie'yi almak için evi kuşatırlar. David'in ise Charlie'yi vermeye hiç niyeti yoktur. Kasabalılar türlü vandallıklarla eve girmeye çalışırlar. Ancak David'in içindeki canavar uyanmış evden çıkmadan bir bir tüm saldırganları etkisiz hale getirmiştir. Korkunç gecenin sonunda David, Amy ve Charlie viraneye dönmüş evin içinde hayatta kalmaya başarmışlardır.

Ek 11: The Killing of a Sacred Deer (2017)

Filmin Künyesi

İngiltere-ABD 35 mm renkli, 109 dk.

Tür : Dram

Yönetmen : Yorgos Lanthimos

Yapımcı : Andrew Lowe, Daniel Battsek, Yorgos Lanthimos

Senaryo : Yorgos Lanthimos, Efthymis Filippou

Görüntü Yönetmeni : Thimios Bakatakis

Kurgu : Yorgos Mavropsaridis

Sanat Yönetmeni : Daniel Baker

Oyuncular : Colin Farrell, Nicole Kidman, Barry Keoghan, Raffey Cassidy, Alicia Silverstone, Sunny Suljic

Filmin Konusu

Steven Amerika'daki banliyölerden birinde ailesiyle yaşayan başarılı bir kalp cerrahıdır. Karısı da kendisi gibi doktordur. Bir kız bir erkek çocuğa sahip olan çift sakin bir hayat sürmektedir. Bir gün Steven Martin adında bir çocukla buluşur ve ona bir saat hediye eder. Bu olay sonrasında Martin ile sık sık görüşmeye başlarlar. Onu eve davet eder ve ailesiyle tanıştırır. Ancak bir süre sonra Martin'in intikam almak için ona yaklaştığını anlar. Çünkü Martin'in babası, Steven'ın alkollü girdiği bir kalp ameliyatında ölmüştür. Martin bu intikamın ancak Martin'in ailesinden birinin ölmesiyle alınacağını düşünmektedir. Martin'in laneti ve gizemi zamanla Steven'ın çocuklarını hasta eder, çocuklar yemek yiyemez ve yürüyemez hale gelirler. Anne baba çocuklarını hastaneye yatırarak birçok test yaptırırlar ancak testler sonuçsuz kalır, bilim bu duruma herhangi bir açıklama bulamaz. Hastane yönetimi çocukların hastanede kalmasının gereksiz olduğu kanaatine varır, çocuklar eve dönerler. Steven, Martin'i

kaçırıp evin garajına hapsederek ölümle tehdit eder ancak bu durum çocukların gitgide kötüleşmelerine engel olamaz. Küçük çocuğu Bob'un aniden gözlerinin kanamaya başlaması üzerine Steven kararını verir, aralarından birini bu bedeli ödemek için kurban verecektir. Bunu yapmadığı takdirde hepsinin öleceğine inanmıştır. Bu sebeple karısı ve iki çocuğunu koltuğa bağlar, yüzlerini kapatır. Kendi gözlerini de kapatarak elindeki tüfekte ortalarında döner. Birkaç ıskalamadan sonra oğlu Bob'u göğsünden vurarak öldürür.

Ek 1: Napoli Velata (2017)

Filmin Künyesi

İtalya 35 mm renkli, 113 dk.

Tür : Dram

Yönetmen : Ferzan Özpetek

Yapımcı : Gianni Romolli, Rocco Messere, Tilde Corsi

Senaryo : Gianni Romolli, Valia Santella, Ferzan Özpetek

Görüntü Yönetmeni : Gian Filippo Corticelli

Müzik : Pasquale Catalano

Oyuncular : Giovanna Mezzogiorno, Alessandro Borghi, Anna Bonaiuto, Peppe Barra, Lina Sastri, Isabella Ferrari, Luisa Ranieri, Maria Pia Calzone, Carmine Recano, Biagio Forestieri

Filmin Konusu

Adriana otuzlu yaşlarının sonlarında, Napoli’de yaşayan ve otopsi uzmanı olarak çalışan bir kadındır. Daha çok küçükken psikolojik sorunları olan annesinin babasını tabancayla öldürüp ardından da balkondan atlayarak intihar ettiğine şahit olmuştur. Bu travma Adriana’da kapanmaz yaralar açmıştır. Bir akşam teyzesinin verdiği bir davette Andrea adında gizemli, yakışıklı ve etkileyici bir adamla tanışır. Geceyi birlikte Adriana’nın evinde geçirirler. Ertesi gün arkeoloji müzesinde buluşmak üzere sözleşirler ancak Andrea buluşmaya gelmez. Ertesi gün işe giden Adriana ise büyük bir sürprizle karşılaşır, incelemesi için önüne gelen gözleri çıkarılmış ceset Andrea’ya aittir. Bu olay Adriana’nın psikolojisini derinden etkiler. Birkaç kez Napoli sokaklarında Andrea’ya çok benzeyen bir adam görür. Başlarda tüm gördüklerinin halüsinasyon olduğuna inansa da sonrasında bu adamın Andrea’nın ikiz kardeşi Luca olduğunu anlar, onu evine alır ancak bu durumdan kimseye bahsetmez. Bu sırada polis Andrea’nın önemli bir tarihi eser kaçakçılığına karıştığı ve bu yüzden öldürülmüş olabileceği ihtimali üzerinde durur. Teyzesinin arkadaşı aile dostları Pasquale’in Adriana’ya önemli bir şey anlatacağı sırada kalp krizi geçirerek ölmesi Adriana’nın gerçeklerin farklı olduğuna dair şüphelerini daha da arttırır. Ancak çevresindekiler onu bu fikrinden vazgeçirirler. Luca’nın kafasında yarattığı hayali bir karakter olduğuna iyiden iyiye inanan Adriana tüm bu düşüncelerden kurtulmaya çalışır. Ancak uzun bir süre sonra aslında şüphelendiği şeylerin hepsinin gerçek olduğunu, Andrea cinayetinin iç yüzünün bambaşka olduğunu ve Luca’nın gerçekten var olduğunu fark edecektir.

ÖZGEÇMİŞ

Zeynep Oral

Yasar University

Faculty of Art & Design

Department of Film Design

Selçuk Yaşar Kampüs, Üniversite Caddesi, No:37 – 39

31100, Bornova / İZMİR

Ph: (+90 232) 411 51 50

e – mail: zeynep.oral@yasar.edu.tr

Education

2013 - (cont.) DOKUZ EYLÜL UNIVERSITY, İzmir Turkey

Film Design Programme (M.A)

2008 – 2012 YASAR UNIVERSITY, İzmir Turkey

Faculty of Communication, Department of Radio, Tv, Cinema (B.A)

Filmography

KOBANE TO IZMİR, (Cinematographer, Documentary, 2014)

(<https://vimeo.com/110142740>)

EIGHT HOURS IN SOMA, (Director / Cinematographer, Documentary, 2014)
(<https://vimeo.com/96354253>)

CITY OF PEOPLE, (Director / Cinematographer, Documentary, 2014)
(<https://vimeo.com/93168679>)

ECO – SIKLET DESIGN WORKSHOP, (Cinematographer, Introduction, 2013)
(<https://vimeo.com/87082034>)

DOWN SYNDROME, (Cinematographer, Introduction, 2013)
(<https://www.youtube.com/watch?v=NWKbBXr6TzI>)

I, YOU, HER... (Director/ Cinematographer/Editing, Documentary, 2012)
(<https://vimeo.com/85740757>)

THE STORY OF A PROJECT, (Director / Cinematographer / Editing, Documentary, 2012)
(<http://agoracocuklari.org/film.html>)

HAPPY FAMILY STORIES (Director/ Cinematographer/Editing, Fiction, 2012)
(<https://vimeo.com/87174411>)

REST (Director/ Cinematographer/Editing, Documentary, 2011)

TAKA TAKA WORLD (Director/ Cinematographer/Editing, Documentary, 2011)

DURAK (Director/ Cinematographer/Editing, Experimental, 2011)

THE WHEEL (Director/ Cinematographer/Editing, Fiction-Experimental, 2011)

CARMEN (Cinematographer, Music Clip, 2011)

Awards & Screening

I, YOU, HER... (prizes)

2012 - 19. International Adana Golden Boll Film Festival – The Best Short Documentary

2012 - 49. International Antalya Golden Orange Film Festival – The Best First Documentary Film

2012 – 21. Aydın Doğan Foundation, Young Communicators – The Best Documentary

2013 – IFSAK (İstanbul Art of Photography & Filmmaker Foundation) – The Best Documentary

2013 – 1st Chennai International Short Film Festival – The Second Best Documentary

2013 – 12. International Filmmor Women Film Festival - Purple Camera Award for Promising Woman Film-Maker

I, YOU, HER... (screening)

2012 - 19. International Adana Golden Boll Film Festival, 2012 - 49. International Antalya Golden Orange Film Festival

2012 – 21. Aydın Doğan Foundation, Young Communicators

2013 – IFSAK (İstanbul Art of Photography & Filmmaker Foundation)

2013 – 66. CANNES Film Festival , Turkey Corner

2013 – 62. BERLIN Film Festival, Turkey Corner

2013 – ODTÜ Human Rights Film Days

2013 – Ege University Human Rights

2013 – 12. International IF İstanbul/Ankara/İzmir Film Festival

THE WHEEL

2011 – 48. International Antalya Golden Orange Film Festival – Jury Special View

CITY of PEOPLE (Finalist)

International Aegean Docs Festival 2014

14. Frankfurt Turkish Film Festival