



**AUTEUR SİNEMASINDA OYUN İMGESİ
NURİ BİLGE CEYLAN VE
ZEKİ DEMİRKUBUZ ÖRNEĞİ**

Zeynep BAKİ

**Doktora Tezi
Temel İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı
Doç. Dr. Elif KÜÇÜKDURUR
2020
Her Hakkı Saklıdır**

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL İLETİŞİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI**

Zeynep BAKİ

**AUTEUR SİNEMASINDA OYUN İMGESİ
NURİ BİLGE CEYLAN VE ZEKİ DEMİRKUBUZ ÖRNEĞİ**

DOKTORA TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. Elif KÜÇÜKDURUR**

ERZURUM-2020



TEZ BEYAN FORMU

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum "Auteur Sinemasında Oyun İmgesi Nuri Bilge Ceylan ve Zeki Demirkubuz Örneği adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Gereğini bilgilerinize arz ederim *.

* Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

☐ Tezimin/Raporumun makale için **altı ay**, patent için **iki yıl** süreyle erişiminin ertelenmesini istiyorum.

22.12.2020

Aslı ıslak imzalıdır

Zeynep BAKİ

*** LİSANSÜSTÜ TEZLERİN ELEKTRONİK ORTAMDA TOPLANMASI, DÜZENLENMESİ VE ERIŞİME AÇILMASINA İLİŞKİN YÖNERGE**

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çeşitli ve Son Hükümler

Lisansüstü tezlerin erişime açılmasının ertelenmesi MADDE 6– (1) Lisansüstü tezle ilgili **patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda**, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu **iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.**

(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz **makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış** ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile **altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.**

Gizlilik dereceli tezler MADDE 7– (1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.



SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ Graduate School of Social Sciences

TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Doç. Dr. Elif KÜÇÜK DURUR danışmanlığında, Zeynep BAKİ tarafından hazırlanan bu çalışma 17/12/2020 tarihinde aşağıda isimleri yazılı jüri tarafından. Temel İletişim Bilimleri Anabilim Dalı'nda Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. Elif KÜÇÜK DURUR	İmza: Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Duygu ÖZSOY TAYLAN	İmza: Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Ahmed ÜNAL BOZYER	İmza: Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Ahmet TAYLAN	İmza: Aslı ıslak imzalıdır
Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Fatih DEĞİRMENCİ	İmza: Aslı ıslak imzalıdır

Prof. Dr. Sait UYLAŞ
Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	IV
ABSTRACT	V
ŞEKİLLER DİZİNİ	VI
ÖNSÖZ.....	IX
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM OYUN ÜZERİNE DÜŞÜNMEK

1.1. OYUN KAVRAM ALANI.....	7
1.1.1. Oyun Kelimesinin Kökenleri ve Oyun Tanımı Üzerine.....	7
1.1.2. Oyun Kavramının Belirsizliği Üzerine.....	10
1.1.3. Oyun Nedir Özellikleri Nelerdir.....	16
1.1.4. Oyun Kim İçin Ne İçin	24
1.2. OYUNA SUBJEKTİF KATKILAR	30
1.2.1. Huizinga ve Oynayan İnsan	30
1.2.2. Nietzsche ve Güç İstenci Olarak Oyun	33
1.2.3. Erving Goffman ve Benlik Oyunu	41
1.2.4. Bourdieu ve Oyun	45
1.2.5. Foucault ve Bir İktidar Kurma Aracı Olarak Oyun.....	49

İKİNCİ BÖLÜM SANATIN OYUNU OYUNUN SANATI

2.1. SANAT VE OYUN.....	53
2.1.1. Sanatta Oyun, Oyunsu Ögeler ve Bir Oyun Olarak Sanat.....	62
2.1.2. Dadacı Sanat Örnekleri.....	64
2.1.3. Marcel Duchamp	65
2.1.4. Pablo Picasso	65
2.1.5. Mimaride Oyunsu Ögeler	67
2.2. SİNEMASAL OYUN	69
2.2.1. Sinemanın Gelişimine Katkı Sağlayan Bilimsel Çalışmalar	70
2.2.2. Sinema Nasıl Anlatır?.....	73

2.2.3. Sinema Oyununun Önemli Aktörü: Kurgu	78
2.2.3.1. Kurgunun Temel İşlevleri.....	86
2.2.3.2. Kurgu Çeşitleri.....	88
2.2.4. Sözcüklerin ve Görüntünün Efendisi İmge	90
2.2.5. Oyunun ve Anlatımın Aracı: Kamera	101
2.2.6. Oyun Kurucu Olarak “Auteur”.....	113
2.2.7. Auteur Kavramı ve Auteur Kuramı Üzerine	117
2.2.8. Sanat Sineması Üzerine	124

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

AUTEURLERİN FİMLERİNDE OYUN İMGESİ VE ÖRNEK FİMLERİN ANALİZİ

3.1. ÇALIŞMANIN AMACI SINIRLILIKLARI VE YÖNTEMİ.....	129
3.2. ZEKİ DEMİRKUBUZ’UN YAŞAM ÖYKÜSÜ VE SİNEMASININ GENEL ÖZELLİKLERİ	131
3.2.1. “C Blok” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi	136
3.2.2. “Masumiyet” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi.....	144
3.2.3. “Üçüncü Sayfa” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi	148
3.2.4. “Yazgı” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi	152
3.2.5. “İtiraf” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi.....	156
3.2.6. “Bekleme Odası” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi	159
3.2.7. “Kader” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi.....	164
3.2.8. “Yeraltı” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi	168
3.2.9. Bulantı Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi	173
3.2.10. “Kor” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi	177
3.3. NURİ BİLGE CEYLAN’IN YAŞAM ÖYKÜSÜ VE SİNEMASININ GENEL ÖZELLİKLERİ	180
3.3.1. “Kasaba” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi.....	188
3.3.2. “Mayıs Sıkıntısı” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi	191
3.3.3. “Uzak” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi	197
3.3.4. “İklimler” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi.....	200
3.3.4. “Üç Maymun” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi	206
3.3.5. “Bir Zamanlar Anadolu’da” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi	211
3.3.6. “Kış Uykusu” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi.....	218

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	224
KAYNAKÇA	234
ÖZGEÇMİŞ.....	244



ÖZET**DOKTORA TEZİ****AUTEUR SİNEMASINDA OYUN İMGESİ NURİ BİLGE CEYLAN VE ZEKİ DEMİRKUBUZ ÖRNEĞİ****Zeynep BAKİ****2020, 244 Sayfa****Tez Danışmanı: Doç. Dr. Elif KÜÇÜK DURUR****Jüri: Doç. Dr. Elif KÜÇÜK DURUR****Dr. Öğr. Üyesi Duygu ÖZSOY****Dr. Öğr. Üyesi Ahmed Ünal BOZYER****Dr. Öğr. Üyesi Ahmet TAYLAN****Dr. Öğr. Üyesi Fatih DEĞİRMENCİ**

Bu tez çalışmasında günümüzde sinema sanatı içerisinde oldukça hatırı sayılır bir konuma sahip olan auteur sineması oyun imgesi üzerinden göstergebilimsel yöntem kullanılarak ele alınacaktır. Bu yapılırken çalışmayı kapsam olarak sınırlamak gerektiğinden Türk sinemasında auteur sıfatına sahip iki yönetmen olan Zeki Demirkubuz ile Nuri Bilge Ceylan'ın senaryosunu kendi yazdığı filmleri seçilmiştir. Auteurlerin senaryosunu yazdığı filmlerinde oyun imgesini incelemek ve bu sayede sanatçının zihninin kıvrımlarını daha net görebilmek yani auteurü ve yapıtı oyun perspektifinden anlayabilmek, içsel ve toplumsal gözlemleri ile etkilenmelerinin filmlerine nasıl yansıdığını ortaya koyabilmek, paralel olarak auteurlerin içinde yaşadıkları toplumu anlamak amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Auteur Sineması, Oyun İmgesi, Zeki Demirkubuz, Nuri Bilge Ceylan

ABSTRACT**PH. D. DISSERTATION****PLAY IMAGE ON AUTEUR CINEMA: NURİ BİLGE CEYLAN AND ZEKİ DEMİRKUBUZ SAMPLE****Zeynep BAKİ****Advisor: Assoc. Prof. Dr. Elif KÜÇÜK DURUR****2020, Page: 244****Jüri: Assoc. Prof. Dr. Elif KÜÇÜK DURUR****Assist. Prof. Dr. Duygu ÖZSOY****Assist. Prof. Dr. Ahmed Ünal BOZYER****Assist. Prof. Dr. Ahmet TAYLAN****Assist. Prof. Dr. Fatih DEĞİRMENCİ**

With this study, auteur cinema, which has a considerable situation in the art of cinema today, will be discussed by using method semiotics over the image of the play. Due to the necessities of restriction for the study, movies of which scenarios were written by their directors Zeki Demirkubuz and Nuri Bilge Ceylan who have the title of the auteur in Turkish Cinema are selected. In this study, it is aimed to analyze play image in films in which scripts are written by auteurs, in other words, to understand the auteur and the work with its perspective, to reveal the understanding of auteur's state of mind, how their inner and social observations/affections reflect their movies and parallelly to understand the society in which auteurs live.

Keywords: Auteur Cinema, Image of Play, Zeki Demirkubuz, Nuri Bilge Ceylan

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 3.1. Aslı, Halet'e –miş gibi oyunu oynuyor.....	137
Şekil 3.2. Aslı'nın oyununa katılan Halet cinsellikle ödüllendiriliyor	138
Şekil 3.3. Tülay tacize maruz kalıyor	139
Şekil 3.4. Tülay annesinin gönlünü alıyor	139
Şekil 3.5. Aslı ve Selim sohbet ediyor	140
Şekil 3.6. Halet su ile oynuyor	141
Şekil 3.7. Selim Tülay'a hesap soruyor	142
Şekil 3.8. Halet akıl hastanesinde	143
Şekil 3.9. Auteur Demirkubuz akıl hastanesinde deli rolünde.....	144
Şekil 3.10. Çilem televizyon karşısında uyuyakalıyor.....	146
Şekil 3.11. Yusuf ve Çilem lunaparkta	148
Şekil 3.12. Yusuf Uğur'a aşkını itiraf ediyor.....	149
Şekil 3.13. İsa, patronundan dayak yiyor.....	149
Şekil 3.14. İsa ev sahibini vuruyor.	150
Şekil 3.15. İsa ev sahibinin oğluna başsağlığı diliyor.....	151
Şekil 3.16. Sibel ve Can kahvaltı sofrasında oyun oynuyor	151
Şekil 3.17. Musa sokağı seyrediyor	153
Şekil 3.18. Çocuklar sokakta oyun oynuyor	153
Şekil 3.19. Necati, Musa'nın yazdırdığı mektubu okuyor	154
Şekil 3.20. Necati sevgilisinden intikam alıyor	155
Şekil 3.21. Musa ve Necati bilardo oynuyor	155
Şekil 3.22. Harun ve Nilgün tartışıyor	157
Şekil 3.23. Harun Nilgün'ün kendisine dönmesini istiyor.....	157
Şekil 3.24. Harun iş yerinin penceresinden bakarken balon görüyor	158
Şekil 3.25. Ahmet suya taş atıyor	160
Şekil 3.26. Serap Ahmet'le konuşmaya çalışıyor	160
Şekil 3.27. Ahmet, Elif'e yalan söylüyor.....	161
Şekil 3.28. Çocuklar mahallede top oynuyor.....	162
Şekil 3.29. Uğur Bekir'e şaka yapıyor.....	164
Şekil 3.30. Bekir can sıkıntısını hafifletmek için oyun oynuyor	165
Şekil 3.31. Bekir gazinoda dans ediyor	166

Şekil 3.32. Bekir kızıyla ilgileniyor	167
Şekil 3.33. Bekir Uğur'un yanına geliyor	168
Şekil 3.34. Muharrem oyun oynayan birini izliyor	168
Şekil 3.35. Muharrem kendi kendine şarkı söyleyip, dans ediyor	170
Şekil 3.36. Muharrem seks işçisiyle birlikte oluyor	171
Şekil 3.37. Muharrem evini parçalıyor	172
Şekil 3.38. Muharrem evine gelen seks işçisiyle konuşuyor	172
Şekil 3.39. Beşiktaş formasını çok seven İlhan portakal suyuyla oynuyor	174
Şekil 3.40. Bir yandan sevgilisiyle konuşan Özge diğer yandan da Ahmet'in gitmesine engel olmaya çalışıyor	176
Şekil 3.41. Ahmet, Selçuk'un baskın yapması üzerine bir odada kilitli kalıyor	176
Şekil 3.42. Neriman ışıkla Ahmet'in kapısına geliyor	177
Şekil 3.43. Mete oyun oynuyor	178
Şekil 3.44. Ziya ve Emine'nin ilişkileri başlıyor	178
Şekil 3.45. Cemal okey oynayan arkadaşlarını seyrediyor	179
Şekil 3.46. Çocuklar karda oynuyor	188
Şekil 3.47. Kayıp yere düşen Ahmet, çocuklara gülümsüyor	189
Şekil 3.48. Öğrenciler kuş tüyü ile oynuyor	189
Şekil 3.49. Saffet lunaparka gidiyor	190
Şekil 3.50. Muzaffer salıncakta sallanıyor	192
Şekil 3.51. Muharrem ceviz kabuklarıyla oynuyor	193
Şekil 3.52. Ali'nin yumurtası kırılıyor	194
Şekil 3.53. 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı Kutlamaları yapılıyor	195
Şekil 3.54. Ali halasından müzikli çakmak istiyor	196
Şekil 3.55. Muzaffer, Saffet'e evin kurallarını hatırlatıyor	198
Şekil 3.56. Saffet yeğenine aldığı oyuncakla oynuyor	198
Şekil 3.57. Muzaffer köstekli saati görüyor	199
Şekil 3.58. İsa, Bahar'la ayrılık konuşması yapıyor	201
Şekil 3.59. İsa ve Bahar flört ediyor	202
Şekil 3.60. İsa, annesiyle sohbet ediyor	203
Şekil 3.61. İsa, Bahar'ı barışmaya ikna etmeye çalışıyor	204

Şekil 3.62. İsa, taksi şoförünün fotoğrafını çekiyor.....	205
Şekil 3.63. Bahar, İsa'nın gidişinin ardından sette kalıyor	206
Şekil 3.64. Servet telefon görüşmesi yapıyor	207
Şekil 3.65. Servet Hacer'e kur yapıyor.....	208
Şekil 3.66. İsmail, Hacer'in odasını gözetliyor.....	209
Şekil 3.67. Hatice, Servet'in evini gözetliyor	210
Şekil 3.68. Eyüp, Hacer'deki değişimi fark ediyor.....	210
Şekil 3.69. Ekip ölünün gömüldüğü yeri arıyor.....	212
Şekil 3.70. Jandarma Savcı Nusret'e mücavir alana girdiklerini anlatıyor.....	214
Şekil 3.71. Ekip, muhtarın evinde yemek yiyor.....	216
Şekil 3.72. Şakir babası ölen çocuğa sihirbazlık gösterisi yapıyor.....	217
Şekil 3.73. Çocuklar okul bahçesinde oyun oynuyor	218
Şekil 3.74. İsmail Hidayet'in üzerine yürüyor.....	219
Şekil 3.75. Hamdi, yeğeni adına Aydın'dan özür diliyor	220
Şekil 3.76. Necla ile Aydın sohbet ediyor	220
Şekil 3.77. Aydın ile Necla sohbet ediyor.	221
Şekil 3.78. Amcası İlyas'ı Aydın'ın elini öpmesi için zorluyor	222

ÖNSÖZ

Bu tez çalışması; çocukluğumdan bu yana benimle birlikte olan oyunu ve sinemayı birlikte düşünmemin ve bu düşünceden kurtulamamamın sonucu olarak doğdu. Düşünce zihne düşünce onun doğması da kaçınılmaz oluyor. Sancılar, bulanıklıklar, girdaplar ve korkular içinde tutundum düşünceme...

Herkesin kendi rollerini oynadığı dünya sahnesinde oyunlarla yaşayan, öğrenen, seven ve toplumsal yaşama katılan, kendisini ve diğerlerini oynayarak ikna eden birisi olarak kendimi tanımama ve yaşamın sefaletiyle başa çıkmama yardımcı olan oyuna ve sanata minnetlerimi bildirmeyi bir borç bilirim.

Karanlık içinde kaldığım, yolumu bulamadığım günlerde bana ışık olan çok kıymetli danışmanım Doç. Dr. Elif KÜÇÜK DURUR'a ne kadar teşekkür etsem az geleceğini bilmenin hüznünü yaşıyorum.

Bu tez çalışmasını;

Bana güçlü olmayı öğreten anneme, ablalarım Şenay, Gülay, Şerife, Zehra, Zeliha'ya ve kız kardeşim Neşe'ye ithaf ediyorum.

Erzurum – 2020

Zeynep BAKİ

GİRİŞ

Oyun hakkındaki çoğu inceleme, anlama ve açıklama girişimi, oyunu tanımlamanın zorluğuna işaret ederek başlar. Matematikten, psikolojiye, dilbilimden ekonomiye kadar neredeyse bütün disiplinlerin araştırma konusu olan oyun, her disiplinin yaklaşımıyla yeni anlam katmanları geliştirerek karmaşık bir yapıya bürünür. Tek bir tanımı olmayan oyunun, Huizinga'nın ifade ettiği şekliyle kültürü bile önceleyen yapısı, onu tarihlendirmeyi de imkânsız kılar. Bu sebeple, oyunu “insanlık tarihi kadar eskidir” diyerek tarihlendirmeye çalışmak nafile bir çabanın ürünü olmaktan öteye gitmez. Zira evrenin kendisi, birçok düşünür tarafından, oynayan Tanrı'nın bir tezahürü olarak yorumlanmaktadır, yani evren “*Tanrı'nın Oyunu*”dur. Yaşama, zamana ve evrene ilişkin düşünceler, onları kavrama ve anlama girişimleri yaşamın bir oyun olduğu fikrine götürür insan türünü. Tanrı'nın oyun olsun diye evreni yarattığı düşüncesi özellikle Herakleitos'un “*Dama oynayan bir çocuktur zaman, krallık çocuğundur*” fragmanında belirginlik kazanır. Bu bağlamda, evren Tanrı'nın oyunu olarak imlendiğinde aktif olarak oyun oynayan bir Tanrı'nın varlığından söz etmek mümkündür. Tanrı'nın oynadığı varsayımı kabul edildiğinde,

Tanrı oynuyordur,

Tanrı'nın yarattığı evrenin içinde insan ve hayvan oynuyordur.

O halde evrene sirayet eden, onu çepeçevre saran bir oyun ve oynama hali vardır denilebilir.

Evrenin yaratılışı oyun olarak görülebildiğine göre, oyun içinde oyunu, oyunun içindeki oyunun oyununu aramaya çalışmak yanlış olmaz.

Özellikle araştırmanın konusu gereği sanat oyunu bu bağlamda önemlidir. Sanatsal yapıt, Tanrı'nın oyununu oynamak istemeyen sanatçının bir isyan girişimi olarak değerlendirilebilir. Bir sanatçı olarak yönetmen, Tanrı'yı ve onun yaratılarını taklit ederek Tanrı'nın oyununu yapılandırır, bozar, değiştirir, yeniden yapar ve kendi oyununu belli tekniklerden faydalanarak inşa eder. Tanrı'nın oyunu karşısında çaresizlik, sanatçıyı alternatif bir oyuna, bir isyana sürükler. İnsan için zor, katlanılmaz ve estetik değerlerden yoksun olanı bozan sanatçı, kendi oyununu kurar. Bu bağlamda Tanrı'nın oyunu evren, yönetmenin oyunu filmidir. Oyunun Tanrı'dan çocuğa, ekonomiden sanata model

alınmasının nedeni oyunun kendisinin de oyun olmayan örtük modellere sahip olmasıdır. İyiyle, kötüyle ya da en iyiyle, nedenler ve sonuçlar, araçlar ve amaçlarla ilgili ekonomik bir model sunmasıdır (Deleuze, 1969: 78).

Auteur yani yaratıcı yönetmen, karşılaştığı ve içine gömüldüğü manzaralardan (olay, insan ya da doğa olabilir) kendi oyununu “filmini” inşa eder. Bu kurallı oyun, yönetmenin gömüldüğü, içine çekildiği malzemelerin bütünü oluşturur ve bir oyun olarak sunulduktan sonra izleyicisinden de aynı gömülmeyi, kapılıp gitmeyi yaşamasını arzular. Auteurün yoğun farkındalığının, bilinç artışının bir ürünü olan film oyunu, izleyicisine de bir anlamda aynı kapılıp gitmeyi yaşatmayı hedeflemektedir. O halde gündelik yaşamında yönetmen yaratıcı süreci içinde karşılaştığı manzaraları bir araya getirirken (filmini inşa ederken) oyuna benzer bir şekilde kapılıp gitmekte, yoğunluk yaşamakta, yaratıcı sürecinin ürünü olan filmi izleyiciyle karşılaştığında da izleyici üzerinde benzer bir etkiyi kurmak istemektedir. Yönetmen karşılaştığı manzaralara yoğunlaşmış, gömülmüştür ve bu karşılaşmadan bir oyun (film) ortaya çıkarmıştır. Bu bağlamda izleyici filme maruz kalmamaktadır, o yönetmenin oyununu oynamaya gönüllü olmaktadır. İzleyici boyutunda karşılaşma (film izleme), etkileşimin yoğunluğuna göre ya isyan (beğenmeme), ya da gömülmeyle sonuçlanmaktadır. Tanrı, yönetmen ve izleyici bağlamında oyun ya isyan ya da kapılıp gitme nüvesinde gidip gelmektedir.

Bu çalışma kapsamında yönetmenin oyunu ve yönetmenin oyunu olan filmin içindeki oyun inceleme konusunu oluşturmaktadır. Çalışmanın amacı, yönetmenlerin oyun anlayışı aracılığıyla sanat yapıtlarını, sanatçıyı ve sanatçının içinde yaşadığı toplumu anlamaya çalışmak ve auteurlerin yapıtlarını oyun çerçevesinde irdelemektir. Bu bağlamda Zeki Demirkubuz ve Nuri Bilge Ceylan çalışma kapsamında ele alınacak yönetmenlerdir. Yönetmenlerin hayatı ve filmleri tez kapsamında incelenecek, auteurlerin filmleri oyun imgeleri göz önünde bulundurularak çözümlenecek, oyun imgeleri, düz ve yan anlamları dikkate alınarak irdelenecektir.

Bu çalışmada auteur yönetmenlerin filmleri oyun imgesi üzerinden incelenecektir. Bir başka ifade ile yönetmenin oyunu ve yönetmenin oyunu olan filmin içindeki oyun incelenecektir. Bu çalışmanın sorunsalı yönetmenlerin kendi oyun alanlarını filmleri aracılığıyla inşa etmesidir. Bu bağlamda oyun imgesi perspektifinden bakıldığında şu soruların cevapları aranacaktır:

- Ele alınan iki auteur yönetmenin Türk sinemasına etkisi ne şekildedir?
- İçsel dünyaları filmlerine nasıl ve ne kadar yansımıştır?
- Yaşadığı toplumdan ne derece etkilenmişlerdir ve bu etkilenmeyi filmlerinde nasıl kullanmışlardır?
- Toplumsal gözlemleri nelerdir ve filmlerinde nasıl aktarılmaktadır?

Ayrıca şu soruların cevapları da aranacaktır:

- Bir oyun kurucu olarak yönetmen, oyununu nasıl kurmaktadır?
- Yönetmenlerin filmlerinde hangi tür oyun imgesine ne sıklıkla rastlanmaktadır?
- Nietzsche'nin, Huizinga'nın, Bourdieu'nün, Goffman'ın, Foucault'nun ve Brian Sutton Smith'in kavramsallaştırdığı oyun kavramı auteurlerin filmlerinde nasıl gösterilmektedir?
- Yönetmenlerin filmlerindeki oyun imgeleri yaşadıkları toplumun hangi yönlerini ön plana çıkarmaktadır?
- Yönetmenlerin filmlerinde tekrar eden oyun imgeleri var mıdır?
- İçinde doğduğu kültürel ve ideolojik yapının bir parçası olan yönetmenlerin ve auteurlerin oyun imgesine yönelik ortak bir hafızası var mıdır?
- Oyuna ilişkin kolektif bellek auteurlerin filmlerinde ne şekilde tezahür etmektedir?
- Filmlerin, yönetmenin ruhsal dünyası ve bilinçaltının dışavurumu olduğu varsayımından hareketle, sinema anlatısında oyun imgesinin nasıl bir toplumsal ya da kolektif bilinçaltının izlerini taşımaktadır?

Bu sorulardan bazıları aynı zamanda bu çalışmanın varsayımları arasında da yer almaktadır. Şöyle ki örneğin son sorudaki hareket noktasından aslında sinemada oyun imgesinin toplumsal veya kolektif bir bilinçaltının izlerini taşıdığı varsayılmaktadır. Ya da “Yönetmenlerin filmlerindeki oyun imgeleri yaşadıkları toplumun hangi yönlerini ön plana çıkarmaktadır?” sorusu sorulurken bir yandan da filmlerdeki oyun imgesinin toplumun çeşitli yönlerini ön plana çıkardığı varsayılmaktadır. Ayrıca “Oyuna ilişkin kolektif bellek auteurlerin filmlerinde ne şekilde tezahür etmektedir? sorusu da oyuna ilişkin kolektif belleğin auteur filmlerinde kendisini gösterdiği varsayımından hareket etmektedir. Bunların yanı sıra çalışmanın sorunsalını oluşturan sorular da birer varsayım

içermektedir. Çünkü auteurün iç dünyasını, toplumsal gözlem ve etkilenmelerini belirli oyun imgeleri üzerinden filmlerinde sergilediği varsayılmaktadır. Bu yan varsayımlar dışında bu çalışmanın asıl varsayımını ise -bir çalışmanın varsayımı ile amacı arasında benzerlik olacağı da göz önüne alınarak- Zeki Demirkubuz ve Nuri Bilge Ceylan'ın seçili filmleri incelenerek oyun anlayışı aracılığıyla bir auteur olarak yönetmenin, yönetmeni auteur yapan filmlerin, sinemanın ve auteurün içinde yaşadığı toplumun daha iyi anlaşılacağı yaklaşımı oluşturmaktadır.

Bu sorulara cevap aranırken yöntem olarak göstergebilimsel analiz yöntemi kullanılacaktır. Bunun sebebi hayatımızın her alanında iletişim kurulması için gösterge denilen parçalara ihtiyacımızın olmasıdır. Yalnız konuştuğumuzda ağızımızdan çıkan veya yazıda kullandığımız kelimeler göstergeyi oluşturmaz. Sadece dilsel ögeler değil aynı zamanda görsel ögeler de iletişim kurmada kullanılmaktadır. Bir film, grafik, resim, simgeler vb. hepsi birer görsel göstergedir (Çulha, 2011: 410).

Türkçede göstergebilim olarak geçen semiyolojiyle alakalı literatüre bakıldığında farklı tanımların olduğu görülmektedir. Jonathan Bignell (2002) göstergebilimi hem kişiler arası hem kitle iletişimi sürecinde aktarılan dilsel veya görsel gösterge dizgelerini analiz etmede kullanılan bir çözümleme yöntemi olarak tanımlamıştır (5-6). Başka bir tanımda ise; iletişim amacı taşıyan bütün araçları ve görselleri araştıran, birbiriyle nasıl ilişkileri olduğunu inceleyen ve çeşitlerini saptayan bir bilim olarak ifade edilmiştir (Uluyağcı, 2007: 203). Amacı sosyal ve genel psikolojiden faydalananarak işaretleri oluşturanın ne olduğunu tespit etmek olan göstergebilim bilhassa 1960'lerden sonra hızla gelişmiştir. Her ne kadar dil toplum içeriğinde iletişim kurmada başat konumda görülse de sözlü olmayan görsel ögeler de iletişim için önemlidir (Kecheng, 2000: 13; Hawkes, 1997: 124-125).

Göstergebilim yöntemi kullanılarak yapılan çalışmalar daha çok pazarlama alanındandır. Göstergebilimin sinemada uygulanışında ise Uluyağcı'nın (2007) Ömer Kavur'un Karşılaşma isimli filmini Pierce'dan hareketle simge kavramı bakımından incelendiği bir çalışması karşımıza çıkmaktadır.

Bu doğrultuda çalışmanın ilk bölümünde öncelikle "oyun" kavramının belirsizliğine neden olan etkenler belirlenmiş ve oyun kavramı, oyunun özellikleri ve türleri tanımlanmakla beraber oyunun kim için ve ne için olduğu sorularına yanıtlar

aranmıştır. Oyuna ilişkin bir çerçeve oluşturmak için Huizinga'nın, Nietzsche'nin Goffman'ın, Bourdieu'nün ve Foucault'nun oyun kavramsallaştırmaları irdelenmiştir. Böylece auteurlerin filmlerindeki oyun imgesine bakmayı kolaylaştıracak perspektifler elde edilmiştir. İkinci bölümde sanat ve oyun ilişkisi incelenmiş, sanat ve oyun arasındaki benzerliklerin üzerinde durulmuştur. Sanatta oyun ve oyunsu ögeler araştırmanın konusuna dâhil edilerek sanatın hangi yönlerden oyun özelliği taşıdığı saptanmış, sanatın oyun olarak görülmesinin nedenleri tartışılmıştır. Bu bağlamda diğer sanat türlerine de yer verilmiş, dadacı sanat örnekleri, Marcel Duchamp ve Picasso tez kapsamına dâhil edilmiştir. Sinemanın oyunsu doğasına ilişkin olarak, tarihsel süreç içerisinde teknik, bilimsel ve sanatsal nasıl bir süreçten geçtiği ve sinemanın oyunla ilişkilendirilmesini sağlayan (kurgu, imge ve kamera) ögeleri üzerinde durulmuştur. Yine bu bölümde oyun kurucu olarak auteur kavramına ve auteur kuramına yer verdikten sonra sanat sinemasının tarihsel süreç içerisinde geçirdiği değişim incelenmiştir. Üçüncü bölümde araştırmanın amacı ve yöntemine yer verilmektedir. Bu bağlamda filmlerin seçilme ölçütleri ve nasıl çözümleneceği hakkında bilgi verilmiştir. Auteur kuramı çerçevesinde ele alınan Nuri Bilge Ceylan ve Zeki Demirkubuz'un yaşam öykülerine ve sinemalarının özellikleri tartışılmıştır. Auteur olarak kabul edilen iki yönetmenin filmlerindeki oyun imgeleri yukarıda sözü edilen oyun kavramsallaştırmaları doğrultusunda irdelenmiştir. Sonuç bölümünde oyun kavramsallaştırmasından hareketle tezin temel soruları ve ana bulguları tartışılmış, böylece auteurlerin filmlerinde yer alan oyun imgesinin çerçeveleri belirlenerek incelenmiştir.

YÖK Ulusal Tez Arama Merkezi, Sciencedirect, Scopus, Wiley Online Library, Springer, Google Akademik ve Ulakbim gibi veri tabanlarının incelenmesinin sonucunda literatürde daha önce böyle bir çalışma yapılmadığı tespit edilmiştir. Medya araştırmaları kapsamında oyun, daha çok dijital oyun ve bağımlılık bağlamında inceleme konusu olmuştur. Sinema ve oyun ilişkiseliliği bağlamında ise sadece Asuman Suner'e ait Metis Yayınlarından çıkan "Hayalet Ev" isimli kitapta Nuri Bilge Ceylan'ın filmlerinde oyun imgesini incelenmiştir. Suner, "Oyun/Bozgun" başlığı altında Winnicott'un oyun kavramsallaştırmasından hareketle Nuri Bilge Ceylan filmlerini oyun kavramı eşliğinde analiz etmiştir. Sinemada oyun imgesiyle ilgili araştırma alanının Suner'in çalışmasıyla sınırlı kalması, bu alanda önemli bir açık olduğunu ve yapılacak çalışmalara ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir. Bu nedenle bu çalışma, hem literatürdeki önemli bir

boşluğu doldurması ve literatüre katkı sağlaması hem de konunun farklı perspektiflerden ve geniş açıyla ele alınış şeklinin getirdiği özgünlük bakımından önemlidir. Şüphesiz bu çalışmanın da eksikleri mevcuttur. Ve alanında en iyisi olduğu iddiasında değildir. Ancak bu çalışmayla böyle önemli bir konuda önemli bir alan açılacağı düşünülmektedir.



BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN ÜZERİNE DÜŞÜNMEK

1.1. OYUN KAVRAM ALANI

1.1.1. Oyun Kelimesinin Kökenleri ve Oyun Tanımı Üzerine

Eski Türkçede rekabet ve yarış anlamı içeren “oyun” kelimesi Kaşgarlı Mahmut’un Divan-ül Lügat-it Türk isimli eserinde “yarış” anlamında kullanılmıştır (Atalay: 447). *Çukur* anlamına gelen “oy” kelimesinden türeyerek “oy-un” “*çukur açma*” anlamına gelen oyun kelimesi, anlam genişlemesine uğrayarak (Eyüboğlu: 520) bugünkü anlamında kullanılmaya başlanmıştır. En eski yazılı kaynaklardan günümüze “oyun” kelimesi herhangi bir değişikliğe uğramamıştır.

Karakalpakça, Kırgızca, Nogayca “oyun”, Kazakça “oyın”, Sagayca “oin”, Tatarca “uyın, uin” olarak ifade edilen kelimenin ortak tanımı “yarış”tır. Doerfer’in Türkçede “oy” kelimesinin geçmediğine ilişkin görüşleri (Eren, 1999: 311) Eren tarafından eleştirilmiştir.

Divan-ü Lügatit Türk’te günlük eylemlerin aynı zamanda “yarış” anlamına geldiğini vurgulayan And şu örnekleri vermiştir:

“Ötgün (yansılama, taklit etmek ve bunda yarış etmek), büdhüş (oyun ve raksta yarışmak) ayrıca öceş (yarış, yarış etmek)”. And’a göre, oyun kelimesine hem oyun hem de yarış anlamı yüklenmektedir (2007: 32).

İngilizcede “oyun” fiil haliyle “game”, isim haliyle “play” kelimesiyle karşılanmaktadır. Germen dillerinde yaygın olarak “spil”, “spel” kökleri kullanılan kelime, Türkçede olduğu gibi hem fiili hem de ismi karşılamaktadır. Sözcüğün Hint-Avrupa kökü olan “ghem”, “neşe ile sıçramak” anlamına gelmektedir (And, 2007: 34).

Eski Yunanca’da oyun, eğlence anlamına gelen “*paida*”, oynamak, eğlenmek anlamına gelen “*paizo*” çocuk anlamına gelen “*pais*” kelimesinden türemiştir (Selvi-Bener, 2016:11).

Türk Dil Kurumu, “oyun” kavramını aşağıdaki şekilde tanımlamaktadır:

“1. Yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence: Tenis, tavla dama, çelik çomak, bale oyundur. 2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi. 3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü “Zeybek oyunu”. 4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piye5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma “Olimpiyat oyunları. Akdeniz oyunları”. 6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner “Hokkabazın oyunu. Cambazın oyunu”. 7. Kumar: Bazıları oyun başından kalkar kalkmaz her şeyi unuturlar.”- Peyami Safa. 8. (spor) Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket. 9. (spor) Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonu. 10. Hile, düzen, desise, entrika: “Atatürk hiçbir zaman onların oyununa kanmış değildir.”- H. Taner.” (TDK, 2019).

TDK’nın tanımından da anlaşılacağı üzere, “oyun” kelimesi birçok durumu, eylemi, eğlenceyi, aktiviteyi, sporu, spor faaliyetlerindeki birtakım hareketleri, iyi vakit geçirmeyi sağlayan etkinlikleri, dansı, tiyatroyu ve tiyatro mesleğini icra edilmesini, hileyi, kumarı ve entrikayı ifade edecek şekilde çok anlamlı bir yapıya sahiptir.

Merriam-Webster sözlüğünde ise oyun, “eğlence veya iyi vakit geçirmek için düzenlenen etkinlikler, oyuncular tarafından kurallara uygun olarak yürütülen fiziksel veya zihinsel rekabet” (2018) şeklinde tanımlanmaktadır.

Oyunun toplumsal işlevleri üzerine yoğunlaşan ve oyun literatürüne ciddi katkılarda bulunan Kültür Tarihçisi Johan Huizinga’ya (1995) göre oyun, “Özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatı bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir” (1995: 53).

1958 yılında yazdığı “Man, Play and Games” kitabıyla oyunun kavramsallaştırılmasına katkıda bulunan ve kitabına Huizinga’nın “Homo Ludens” kitabının eleştirisiyle başlayan Roger Caillois’e göre oyun, “günlük yaşamdan ve işten dikkatli bir şekilde ayrılan, zaman, mekân sınırlamaları olan katı ya da esnek kuralları olan, herhangi bir üretim sağlamayan, günlük yaşam kurallarını askıya alan ve özel bir farkındalıkla gerçek yaşama alternatif ikinci bir gerçeklik ya da gerçeksizlik yaratan,

sonunda hiçbir eser üretmeyen, özgür ve gönüllü bir eylem olarak boşuna zaman, enerji ve hüner (er geç de bunlar için para) harcamayla sonuçlanan etkinliktir” (1958: 5, 10).

Bernard Suit, 1978 yılında yazdığı “Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya” isimli eserinde oyun oynamayı, “Belirli bir duruma, yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsediği bir uğraştır” şeklinde tanımlamaktadır. Bu tanıma alternatif olarak başka bir tanım öneren Suit (2012) oyun oynamayı basit ve kullanışlı haliyle şu şekilde tanımlamaktadır: “gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir” (56).

Roger Coillois (1958) oyunu "özgür ve gönüllü bir aktivite, keyif kaynağı ve eğlence" olarak tanımlar ve dışarıdan gelecek herhangi bir müdahalenin oyunu zorlama, angarya bir şeye dönüştüreceğini vurgular (6).

Smith (1997) oyunun tanımını yapmaktan kaçınmasına rağmen oyun tanımında olması gereken özellikleri şu şekilde ifade etmektedir:

Oyun tanımı:

1. Oyun olarak anılan her konuyu içine almalı (festivaller ve sporun yanı sıra gündüz düşlerini de içerecek şekilde), aktif ortak biçimlerin yanı sıra temsili, pasif biçimleri de kapsayacak biçimde, sınırlı değil geniş olmalıdır.
2. Sadece insanları değil aynı zamanda hayvanları, sadece çocukları değil yetişkinleri de kapsamalıdır.
3. Sadece modern Batı değerlerinin terimlerine (üretici olmayan, gönül rızası ile yapılan, eğlence) göre yapılmamalıdır. Çünkü tarihsel ve antropolojik kanıtlar göz önünde bulundurulduğunda bu kavramlar evrensel olabilecek nitelikte değildir.
4. Oyun bir tutum, davranış ya da deneyim değildir. Her zaman kendine özgü bir performansı ve üslubu ile karakteristiktir.
5. Oyun zaman ve uzam bakımından çok sınırlı bir zamanda ve belli bir yerde gerçekleşebileceği gibi çok geniş bir zaman dilimine ve geniş bir yere de yayılabilir.

6. Oyun dil gibi (kendi içinde iyi ya da kötü olmayan) bir iletişim ve ifade sistemidir (218).

1.1.2. Oyun Kavramının Belirsizliği Üzerine

Oyuna ilişkin açıklama girişimlerinin, kavramsal ve teorik bir zemin oluşturma çalışmalarının birçoğunun oyunu açıklamanın ve tanımlamanın zorluğuna işaret ederek başlaması tesadüf değildir. Bu belirsizliğin sebebi birkaç başlık altında toplanabilir:

- Oyun kavramı hayatın her alanını kuşatan bir fenomendir. Oyun denildiğinde hemen hemen herkesin neyi ima ettiğini anlamasına rağmen oyunu teorik olarak kavramsallaştırma çabaları çoğu zaman bir disiplinin ve (felsefe, antropoloji, sosyoloji, psikoloji, ekonomi) tek taraflı bir bakışın ürünü olmaktadır.
- Oyunu kavramsallaştırırken yola çıkılan sınıflandırma ölçütleri kapsayıcı olamamaktadır.
- Oyunu tanımlarken oyunun özelliklerinden ve işlevlerinden bahsedildiğinde oyuna belli bir açıdan bakılmaktadır. Bu bağlamda oyunun nüvesi belirsiz kalmaktadır.
- Oyunların genel bir karakteristiğinin olmaması ve her oyun için tekrar eden özelliklerin olmaması oyunu tek bir kalıpta incelemeyi zor hale getirmektedir.
- Oyunun birçok etkinliği ima etmesi belirsizliğe neden olan bir diğer etkidir. Oyunun ifade alanı, genellemeler sonucunda, ifade ettiğinin hep biraz daha fazlasını ima eder bir hale gelmiştir. Sadece Türkçede değil diğer dillerde de oyun birçok anlama gelecek şekilde, aynı kelimeyle karşılanmaktadır. TDK'nın tanımından hareketle, sanatsal bir etkinlik olan balenin, sporun, sanatçının rolünü icra etme biçiminin, kumarın vb. oyun alanına ait olması bahsi geçen belirsizliğe örnek teşkil etmektedir. Huizinga, oyunsal terimin Roman ve Germanik dillerinde de, dar ve biçimsel anlamı içindeki oyunla bağlantısı olmayan her tür hareket ve faaliyet kavramına kadar genişlemesini ifade ettiğinin biraz daha fazlasını ima etmesine örnek olarak göstermektedir (1938: 63).
- Oyun türlerinin, oyuncuların çeşitliliği oyunun belirsizliğine neden olmaktadır.

1997 yılında “The Ambiguity of Play” (Oyunun Belirsizliği) isimli eseriyle, oyunun anlamsal belirsizlikleri üzerinde duran Brian Sutton Smith, bu belirsizliklerin kaynaklarından hareketle oyunu anlaşılır kılmaya çalışmıştır. Anlam belirsizliklerinin şiirsel zenginliğin ve çok anlamlılığın kaynağı olduğunu düşünen Edebiyat Eleştirmeni William Empson’un “Seven Types of Ambiguity” (Belirsizliğin Yedi Tipi) (1955) isimli eserini referans alan Smith, Empson’un çalışmasını oyun kavramına uyarlayarak, yedi tip oyun belirsizliğinden bahsetmektedir:

- Referansın belirsizliği (Bu bir silah sesi taklidi mi yoksa boğuluyor musun?)
- Nesnenin belirsizliği (Bu bir obje mi yoksa oyuncak mı?)
- Niyetin belirsizliği (Bunu mu demek istiyorsun yoksa başka bir şey mi?)
- Duyguların belirsizliği (Bu ciddi mi yoksa saçma mı?)
- Geçişin belirsizliği (Sadece oynuyorum diyorsun.)
- Çelişkinin belirsizliği (Bir adam bir kadın gibi oynuyor.)
- Anlamın belirsizliği (bu bir oyun mu yoksa oyun çatışması mı?) (1997: 2).

Smith'e göre oyun türlerinin çeşitliliği ve oyunun çoklu biçimleri oyun kavramında belirsizliklere neden olmaktadır. Smith, oyuna ilişkin belirsizliğin "oyun" kelimesinin çok çeşitli olayların bir kategorisi olmasının neden olduğunu kabul etmekle birlikte söz konusu belirsizliği açıklamak için yeterli görmemektedir. Çeşitli olayların kategorisi olma durumunun inanç, savaş, politika ve kültür kavramları için de geçerli olduğunu ifade eden Smith çalışmasında, oyun kelimesinin ima ettiği çeşitli anlamlara değil, oyun türlerinin çeşitliliğine ve oyunun çoklu biçimlerine odaklanarak oyunun belirsizliğine sebep olan nedenleri anlaşılır kılmaya çalışmıştır (1997: 4).

Smith'e göre hemen hemen her şey oyunun kendi sınırları içinde meydana gelmesine izin verebilmektedir. Televizyon, turizm, cinsel yakınlık, dedikodu ve gündüzdüşleri oyun araçlarına dönüşebilmektedir. Örneğin cinsel yakınlığı olanların birbirleriyle sayısız yolla oynadığı söylenmektedir: birbirlerinin vücutlarını boyamak,

birbirlerine yemek yedirmek, kendilerine ait özel kelimelerle birbirleriyle konuşmak v(4). Bu noktadan hareketle, günlük yaşama ilişkin herhangi bir durum ya da ilişki hali oyuna dönüşebilmektedir ve insan yaşamının oyunla içli dışlı bir doğası vardır denilebilir.

Smith oyun formu ve oyun deneyimleri olduğu düşünülen etkinliklerin 9 maddeden oluşan bir listesini yapmıştır:

- “1. Zihinsel ve Öznel Oyunlar: Rüyalar, gündüz düşleri, fanteziler, hayal kurma, dalıp gitme, zindanlar ve dragonlar, oyun metaforları, metaforlarla oynamak
2. Bireysel Oyunlar: Hobiler, koleksiyonlar, mektup yazmak, sanat objeleri, çiçek düzenleme, video izleme, okuma, yazma, bilgisayar kullanmak, romanlar, oyuncaklar, seyahat, müzik, evcil hayvan, ağaç oymacılığı, yoga, antikacılık, uçmak, otomobil yarışları, astroloji, sanat projeleri, bahçe düzenleme, ahşap işçiliği, araba modifiyesi, yelkencilik, dalış, bisiklete binme, el sanatları, fotoğrafçılık, alışveriş, piknik, balık tutma, dikiş, yorgancılık, kuşçuluk, bulmaca, yemek pişirme, vb.
3. Oyunsu Davranışlar: Hile yapmak, oyalanmak, ağırdan almak, birine oynamak, rol yapmak, aşağılamak, kelime oyunu yapmak, ayartmak, yaramazlık yapmak, oyuna sokmak, kurallarına göre oynamak, kurallarla oynamak, ikili oynamak, kozunu iyi oynamak, ikinci derecede rol oynamak, vb.
4. Sosyal Oyunlar: Şaka yapma, parti, dolaşmak, seyahat etmek, aylaklık, dans etmek, paten kayma, akşam yemeği oyunları, sevişmek, grup yemekleri, bebek bakmak, ev sahipliği yapmak, Cumartesi gecesi eğlenceleri, lunapark vb.
5. İzleyici için Oyunlar: Televizyon, film, çizgi film, konser, seyircili sporlar (futbol, basketbol gibi), tiyatro, caz, rock müzik, geçit törenleri, ulusal parklar, çizgi romanlar, müzeler, sanal gerçeklik vb.
6. Performans Oyunları: Piyano çalmak, müzik yapmak, aktörlük-aktrislik, balıklarla oynamak, atlarla oynamak, ses oyunları, jest oyunları, tiyatro afişleri, playback, piyes, vb.
7. Kutlama ve Festivaller: Doğum günü, Noel, Anneler Günü, Paskalya, Cadılar Bayramı, düğün, şölen, karnavallar, vb.
8. Oyun ve Sporun İçindekiler: Atletizm, kumar, kumarhane, atlar, piyango, havuz, salon oyunları, içmek, olimpiyatlar, boğa güreşi, horoz dövüşü, kriket, poker, strateji, fiziksel

yetenek, şans, hayvan yarışmaları, okçuluk, masa oyunları, kart oyunları, dövüş sanatları, jimnastik vb.

9. Riskli ve Derin Oyunlar: Mağaracılık, yamaç paraşütü, kayak, rafting, kar arabası yarışı, oryantiring, kar topu, ekstrem sporlar: bungee jumping, rüzgar sörfü, kaykay, tırmanma sporu, dağ bisikleti, sokak kızağı ve kayakla atlama vb.” (1997: 5)

Smith’e göre oyunun belirsizliğine oyun biçimlerinin çeşitliliği kadar oyuncuların çeşitliliği de neden olmaktadır. İnsan yaşamının evrelerine göre (0-2 yaş bebeklik dönemi, 3-6 yaş çocukluk dönemi, 7-11 yaş ilkököl dönemi, 12-18 yaş ergenlik dönemi, gençlik, yetişkinlik ve yaşlılık dönemleri) oynadıkları oyunlar farklılık göstermektedir. Smith, sanatseverleri, kumarbazları, playboyları, palyaçoları, sporcuları, komedyenleri, bilim insanlarını, sanatçıları ve yazarları oyuncu, oyunbaz olarak değerlendirmektedir.

Ayrıca Smith (1997) oyunun belirsizliğine neden olan bir diğer etken olarak oyun materyallerinin çeşitliliğini, oyunun zamansal ve mekânsal çeşitliliğini de belirsizliğe neden olan etkenler arasında görmektedir. (6).

Smith (1997) akademik disiplinlerin oyun yaklaşımlarının farklı olmasına rağmen her disiplinin "oyun" kelimesini kullanmasını belirsizliğe neden olan bir diğer etken olarak incelemektedir. Beden, davranış, grup ya da bireysellik, deneyim ve dil üzerine çalışmalar birbirinden oldukça farklı araştırma konusu olmasına rağmen "oyun" kavramından hareket etmektedir (6). Smith (1997) çalışmasında, farklı disiplinlerin "oyun" yönelimini şu şekilde kategorize etmektedir:

“Biyologlar, psikiyatristler, eğitim bilimciler ve sosyologlar oyunun büyümeye, gelişmeye ve sosyalleşmeye nasıl etki ettiğini araştırmaktadırlar. İletişim teorisyenleri oyunun evrimsel süreçte dilden çok önce var olan bir üst iletişim biçimi olduğunu söylemektedir. Sosyologlar oyunu gücü elinde bulunduranların kendi yararına kullanmak suretiyle manipüle edilen emperyalist bir sosyal sistem olarak görmektedir. Matematikçiler strateji ve olasılıklar hakkında bilgi sağladığı için savaş oyunlarına ve şans oyunlarına odaklanmaktadır. Antropologlar festival ve gelenek arasındaki ilişkiyi incelerken halkbilimciler daha çok oyun ve oyun geleneği ile ilgilenmektedir. Sanat ve edebiyat çoğunlukla yaratıcılığın kışkırtıcısı olarak oyuna odaklanmaktadır. Mitoloji

araştırmacıları oyunu tanrıların dünyası olarak ifade etmektedir. Psikiyatride oyun yaşlı ve genç hastaların benzer içsel çatışmalarını teşhis ve tedavi etme yolu sunmaktadır” (7).

Smith (1997) özellikle Batı toplumunun oyun yaklaşımında öne çıkan çocuk vurgusunu eleştirmektedir. Smith'e göre Batı toplumunda, çocuklar söz konusu olduğunda oyunun gelişim için önemli olduğu, yetişkinler içinse oyunun sadece eğlence ya da günlük yaşamdan bir sapma olduğu algısı hâkimdir. Smith, kumar oyunundan örnek vererek bu algıya itiraz eder ve şu soruyu sorar:

“Ulusal olarak talih oyunlarına harcanan para (kumar ki talih oyunlarının en kötüsü olarak addedilir), oyunlara ayrılan paranın en büyük kısmını oluşturmaktadır. Bu kadar heyecan verici bir oyun tecrübesi olan ve duygusal olarak kendimizi kaptırdığımız bir oyun türü nasıl olur da sadece bir eğlence olarak görülür? Kültürel ve dini bağamları olan bu yetişkin oyun deneyimlerinin neden çocuklar için aynı anlama gelebileceğini reddetmemiz gerekmektedir” (7).

Smith'e göre oyun terimi ve oyun teorileri popüler ideolojik-kültürel söylemlerin etkisi altındadır. Oyun retorikleri, içinde yaşanan kültür tarafından oluşturulan (politik, dini, sosyal ve eğitimsel) çoklu sembolik sistemlerin bir parçasıdır. Söylemlerin (retorikler), tarihsel ya da çağdaş kültürel tutumların bir ürünü olduğunu düşünmektedir. Her retorikğin savunucu grupları vardır, retorik sadece bir anlatı değil aynı zaman ikna edici bir yapıdır. Her retorik farklı bir oyun eylemini ve oyuncuyu konu alır; bu da söylemler ve onların ludik özneleri arasında bir tür epistemolojik yakınlık olduğunu göstermektedir. Söylemler ile bilimsel disiplinler arasında, oyun teorisi ile oyun teorisyenleri arasında da sıkı bir ilişki vardır. Oyun ile ilgili teoriler ideolojik tutumların bir sonucudur (9, 17).

Smith, oyunun "süreç ve gelişme, kader, güç, kimlik, imge, özne ve aylaklık" kavramlarından hareketle 7 söylem ile kavramsallaştırmaktadır:

Bir Süreç ve Gelişme Olarak Oyun Retoriği: Genellikle çocuk oyunlarını temel alan bu söyleme göre yetişkinlerin aksine çocuklar ve hayvanlar oyun yoluyla gelişmekte ve çevrelerine uyum sağlamaktadır. Özellikle eğitimciler tarafından kullanılan bu retorik, çocukların sosyalleşmesinde, ahlaki ve bilişsel gelişiminde oyunun öncelikli rolü olduğu tezini savunmaktadır (1997: 9).

Bir Kader Olarak Oyun Retoriği: Kumar ve şans oyunlarından hareket eden bu söyleme göre insan yaşamı ve oyun kader tarafından kontrol edildiği tezini savunur. Bütün retoriklerin içinde en eskisi olan bu söylem, modern dünyanın alt sınıfı tarafından itibar görmektedir. Bu söylem, oyunun ayırt edici özelliğinin özgür seçim olduğunu iddia eden modern boş zaman oyun teorileriyle taban tabana zıttır.

Bir Güç Olarak Oyun Retoriği: Genellikle spor, atletizm ve yarışmalarda uygulanmış olan bu söylem, kader, toplum kimliği ve söylemin antik tonu olan ciddiyetsizliğe benzer özellikler taşımaktadır. Kişisel deneyimlerden ziyade kolektif toplum değerlerini savunan bu söylem, gelişsel, imgesel ve kişisel diye adlandırılan modern üçlüden daha az ilgi görmektedir. Bir güç olarak oyun retoriği bir çatışmayı temsil eden oynama biçimleriyle ilgilidir ve oyun kahramanları, oyunu kontrol edenlerin durumunu, statüsünü korumaktadır. Bu retorik savaş ve ataerkillik kadar ilkeldir.

Bir Kimlik Olarak Oyun Retoriği: Geleneksel ve kültürel kutlamalar ve festivaller için kullanılan bu söyleme göre oyunun amacı oyuncuların toplumsal kimliğini, gücünü korumak ve sürdürmektedir.

İmgesel Olarak Oyun Retoriği: Edebiyatın ve neredeyse sanatın hemen her türünde gözlemlenen oyunsu doğaçlamayı ifade etmek için kullanılan bu söylem, hayal gücünü, esnekliği ve yaratıcılığı idealize etmektedir. Söylem, yaratıcılığa ve yeniliğe karşı pozitif bir tutum geliştirmiştir.

Öznesel Olarak Oyun Retoriği: Bu söylem yüksek risk içeren oyunlar, bireysel hobiler aracılığıyla oyuncuların rahatlamasını eğlenmesini ve gündelik yaşamdan uzaklaşmasını temel almaktadır.

Aylaklık Olarak Oyun Retoriği: Oyunun aptalca ve yararsız olduğunu iddia eden bu söylem, modern zamanların iş etiğini (oynar gibi çalışmak) alt üst etmektedir. Aylaklık tarihsel olarak kaderi, gücü ve kimliği içeren eski bir kümeye aittir (11).

Smith, 7 retoriği, oyun teorilerini ve bağlamlarını açıklayacak şekilde özetler:

Retorik	Tarih	İşlev	Biçim	Oyuncular	Disiplin	Araştırmacılar
İlerleme	Aydınlanma, Evrım	Adaptasyon Gelişme, Sosyalleşme	Oyun Oynamak	Çocuklar, Gençler	Biyoloji, Psikoloji, Eğitim	Vygotsky, Erikson Piaget, Berlyne

Kader	Animizm, Kehanet	Sihir, Şans	Şans	Kumarbazlar	Matematik	Bergler, Fuller, Abt
Güç	Politika, Savaş	Statü, Zafer	Beceri, Strateji, Derin, Oyun	Atletler	Sosyoloji, Tarih	Spariosu, Huizinga, Scott, Won Neumann
Kimlik	Gelenek	Sosyal Yapı, İş Birliği	Festivaller, Törenler, Partiler, Yeni Oyunlar	Halk	Antropoloji, Folklor	Turner, Falassi, De Koven Abrahams
İmgesel	Romantizm	Yaratıcılık, Esneklik	Fantezi, Mecaz	Aktörler	Sanat Edebiyat	Bakhtin, Fagen, Bateson
Özne	Bireycilik	Uç Deneyimler	Boş zaman, Bağımsızlık,	Avangard, Yalnız Oyuncular	Psikiyatri	Csikszentmihayli
Uçarlık	İş Etiği	Alt üst etme (değişme) Oyunculuk	Mantıksızlık	Hilekarlar, Komedyenler, Soytarılar	Pop Kültür	Welsford Steward Cox

1.1.3. Oyun Nedir Özellikleri Nelerdir

Oyun canlı bir eylemdir. Kökleri insanlık tarihinden eskiye uzandığı için onu açıklama, tanımlama ve sınıflandırma çalışmaları da beraberinde birtakım zorlukları getirmektedir. Ekonomiden, psikolojiye, tıptan sosyolojiye birçok disiplinin oyuna ilişkin kavramsallaştırma çalışmalarında bulunmuştur. Oyun nedir sorusuna en yalın haliyle eylemdir demek mümkündür. Oyun eylemdir, ama her eylem bir oyun değildir. Oyun kavramsallaştırmaları birbirini destekleyebileceği gibi birbirini çürütebilmektedir ama oyunun eylem alanında olduğu yadsınamaz bir gerçekliktir. Bu zorlukları aşmak için oyun kavramını açıklayan tanımlardan ve oyunun kavramsallaştırılmasına katkıda bulunan bilim insanları, düşünürler ve filozoflardan hareketle onu analiz etmek, karşıt görüşlerle birlikte sistematik hale getirmeye çalışmak yerinde olacaktır.

1. Oyun bir eylemdir, harekettir.
2. Hangi türü söz konusu olursa olsun oyun bir eylemdir.

3. Oyun kurallı bir eylemdir.

Her oyunun kendine özgü kuralları vardır. Oyunun oynanışından önce de bir kurallar kümesinin var olması, oyun oynanırken kategorik bir değer kazanması gerekir (Deleuze, 1969: 77). Oyun kurallıdır ama kurallar çoğu zaman değiştirilebilir, yeniden kurgulanabilir. Oyun kuralları oyuncular ya da kurumlar, otoriteler tarafından zamanla değiştirilebilir, kurallara yenileri eklenebilir. Oyunun kurallı bir yapıya sahip oluşu, onun reformist yapısını gölgelemez, kurallar değişmez ve sabit değildir, esnektir. Oyuncular uzlaşma sağladığı takdirde kurallar değiştirilebilir. Bu bağlamda Bourdieu, oyun kurallarının tarihsel olarak üretildiklerini ve sürekli değişime uğradığını ifade eder (Calhoun, 2007: 83). Bu noktada şu hususu belirtmekte yarar var, oyunun kurallı oluşu, çocukluğun ilk yıllarını ifade ederken kullanışlı değildir. İnsan yavrusu için kurallı oyunlar, zihinsel gelişimle paralellik taşımaktadır. Hayvanlarda ise oyun kurallarına uyum ilk boğuşma oyunlarında bile görülebilir. Örneğin kedi yavruları oynarken pençeleri içeriye çekilidir ve ısırmaları da yumuşaktır (Bateson-Martin, 2014: 31).

4. Her oyun kurallı değildir.

Aşk oyunları, alicengiz oyunları, doğaçlama, güç oyunları kesinkes belirlenmiş kurallara tabi değildir. Aşk oyunu, tekinsiz ve kestirilemez bir düzlemde içgüdüler ve sezgilerle hareket etmeyi gerektirmektedir. Deleuze'a (2020) göre hiçbir belirgin özelliği ve belirgin kurallara sahip olmayan ve kazananın ya da kaybedenin olmadığı, kendi kendisiyle çelişiyor gibi görünen oyunlar imge olarak sanat eserlerinde görülse de bu tarz oyunları icat etmemiştir insan (77).

5. Oyun diye adlandırılan eylemlerde ortak bir karakteristik olmayabilir.

Wittgenstein'e göre bakış açısıyla oyunlar arasında akrabalık ilişkisine benzer bir ilişki vardır. Wittgenstein oyunlara oyun dememizi sağlayan nedeni bir benzerlik olarak görmektedir ve buna aile benzerliği adını vermektedir. Nasıl ki aile benzerlikleri göz rengi, saç tipi, boy v gibi özellikler akrabalar arasında bir süre görünür sonra ortadan kaybolur benzer şekilde oyunlarda da süregelen bir ortaklık yoktur. Özetle, Wittgenstein'e göre bütüne yayılan bir ortaklıktan genel bir karakteristikten bahsedilemez (Akt. Yücel, 2014: 12, 13).

6. Oyun canlıya aittir ve çocuklukla yakından ilişkilidir.

İnsan ve hayvan yavrusu oyun oynayarak gerçek hayata ilişkin tecrübe kazanır. Bu nedenle çocuk söz konusu olduğunda, oyun gerçek hayatın provası niteliğinde olabilir. Çocuklar, yetişkin yaşamını evcilik oyunlarında kendilerine roller (anne, baba, çocuk, öğretmen, polis vss.) vererek deneyimlemeye çalışırlar. Ayrıca Gander&Gardiner'in (2001) üzerinde durduğu şekilde, çocuklar oyun aracılığıyla gerçek davranışların sonuçlarından ve tehlikelerinden uzak bir şekilde toplumsal rolleri (kötü adam, polis, hırsız) deneyimleyebilirler (315). Winnicott'a göre kültürel deneyim, ilk olarak oyunda ortaya çıkan yaratıcı yaşamla başlar (1972:126).

7. Oyun sadece çocuklar için değil aynı zamanda yetişkinler içindir.

8. Oyun, Tanrı içindir.

Oyun bazı filozoflar tarafından Tanrı'yla ilişkilendirilir. Evreni Tanrı'nın oyunu olarak görme eğilimi, Herakleitos'tan beri süregelen bir gelenektir. Bu yargı kimi zaman birtakım genellemeleri de beraberinde getirmektedir. Evren Tanrı'nın oyunu olarak görüldüğünde, evrenin içindeki bütün eylemler de oyunun bir parçası ve aynı zamanda bu eylemler kendi içlerinde küçük oyunlar gibi görünmektedir. Platon'a göre oyun, iyi bir mimesis biçimidir. İnsan ancak Tanrıların oyununu temsil ederek onlarla bağlantı kurabilir. İnsan oyunbaz bir şekilde ideal olanı taklit ederse hem Tanrısal davranmış olduğu için Tanrıların mertebesine yükselecek hem de erdem kazanma yolunda başarılı olacaktır (Yücel, 2014: 32, 34).

9. Oyun gündelik yaşamdan farklıdır, kendine ait bir dünyası vardır.

Oyun gerçek yaşamın bir çeşit iptalini içerir, bu bağlamda ara bir deneyim bölgesidir. Winnicott'a (1971) göre oynayan çocuk, kolayca terk edilmeyen, dışarıdan müdahalelere açık olmayan bir alandır. Bu bağlamda oyun alanı iç ruhsal gerçeklik değildir, çocuğun dışındadır ama dünya da değildir (72). And (2007) oyunu, günlük yaşama verilen bir ara, bir dinlenme, günlük yaşamın bir süsü olarak yorumlamaktadır (28). İnsanın iç ve dış gerçekliği birbiriyle ilişkilendirme geriliminden kurtulamadığını ifade eden Winnicott (1971) bu gerilimden kurtulma imkânı sağlayan ve sorgulanamayan ara deneyim bölgesine yalnızca oyunu değil sanatı ve dini de eklemektedir (32).

10. Oyun, bir performans olarak gündelik yaşamda benliğimizi temsil etme biçimlerimizde, gündelik yaşamın içinde cereyan edebilir.

Jung insanın toplumsal yaşamın içinde var olabilmesi için hayvansı eğilimlerini ehlileştirmesi gerektiğini düşünmektedir. Jung, hayvansal eğilimleri “gölge”, hayvansal eğilimlerini ehlileştirmek için taktığı maskeleri de “persona” kavramıyla açıklamaktadır. Daha açık bir ifadeyle “persona” toplum tarafından kabul edilebilmek için insanın dış dünyaya karşı taktığı maske ya da takındığı kimlik anlamına gelmektedir (Geçtan, 2018: 70, 71). Bu bağlamda toplumsalın içinde yaşayan insanın personasında oyun ya da oyunsu öğeler görülebilir. Goffman gündelik yaşamda insanın benliğini sunma biçimlerini performans-oyun olarak nitelendirir. Benzer şekilde Bourdieu oyunu insanın yaşam alanında görmektedir. Rekabetin sistem tarafından körüklendiği düzende, oyun yaşamı çepeçevre sarmıştır. Bourdieu, aşk, evlilik, çocuk yetiştirme veya dinsel kurtuluş arayışını oyun kategorisi içerisine yerleştirir.

11. Oyun zaman ve mekân sınırlamalarını beraberinde getirmektedir.

Huizinga (1995) oyunu mekân ve zamanla sınırlandırır (44). Bazı oyunlar belli bir zamanda oynanır ve biter, oyun oynamak için belli bir mekâna ihtiyaç vardır. And’a göre oyun mekânı dini mekânlara benzer özellikler taşımaktadır. Bu mekânlar bir çeşit korunaklı, yasak bölgelerdir. Oyun mekânı; sahne, futbol sahası, tapınak vb. gibi yerler birtakım kuralları da beraberinde getirir. Kendine ait bir düzene tabi olan bu yerlere ön kabullerle girilmektedir (2007: 28). Oyun için ayrılan ideal mekân, gündelik olanla oyunsal olanı birbirinden ayırmaktadır (Akyürek&Özturanlı, 2013: 162).

12. Oyun mekân ve zaman sınırlaması bütün oyunlar için geçerli değildir.

Oyun, insanın bütün yaşamı boyunca devam edebilir. Özellikle Goffman ve Bourdieu’nün oyuna yönelik yaklaşımları oyunu herhangi bir süre ve mekâna hapsedmez. Zaman sınırlaması katı kurallarla belirlenerek kronometrelerle ve kum taneleriyle ölçülebileceği gibi oyun insanın yaşamı boyunca da sürebilir. Evren ve Tanrı ilişkisi söz konusu olduğunda ise oyunun süresi çok daha uzun bir süreye yayılabilir.

13. Oyunun gündelik yaşamdan farklıdır.

Bu yaygın görüş genel olarak oyunun zaman ve mekân sınırlamasına sahip olduğunu ifade eden görüşün uzantısıdır. Huizinga (1995) oyunun geçek hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunduğunu belirtir (26). Ayrıca oyunu bir deneyim alanı olarak iç ve dış gerçeklik arasında bir ara deneyim

bölgesi şeklinde tanımlayanlar oyun ve gündelik yaşam arasında ayrıma gitmektedirler. And (2007) oyun alanının sınırları içerisinde, dışarıdakilerin ve günlük yaşamın yerinin olmadığını ifade eder (29). Oyunun minimal düzeyde gerçek dünyadan farklı olarak görülmesine koşut olarak gerçek dünyayı oyun olarak tanımlama eğilimi gösteren ve sosyal hayat pratiklerini oyunu temel alarak açıklayan düşünürler de vardır. Bu bağlamda insanın benliğini sunma ve temsil etme biçimleri oyun alanının içinde görülür. Goffman (2009) günlük yaşamda bireylerin etkileşimlerini oyun olarak değerlendirir. Goffman'a göre yaşamın sürekli performans gerektiren, kişinin oyuncu pozisyonunda olduğu bir doğası vardır. Goffman'ın perspektifinden bakıldığında, gündelik yaşamda, insanın oyun sahasından ne zaman çıktığı, o alana ne zaman girdiğini kesin çizgilerle belirlemek oldukça güçtür. Bourdieu'nün görüşleri de Goffman'la benzer nitelikler taşır. İkisi de gündelik yaşamı ve sosyal hayatı oyuna benzetir. Bourdieu'nün oyun anlayışına göre, sosyal hayat sürekli doğaçlamayı gerektirir. Ona göre, kuralların bilinmesinin yanı sıra "oyun anlayışı"nın geliştirilmesi de önemlidir ve oyun anlayışı, toplumsal bir anlayıştır (Calhoun, 2007: 79). Bourdieu; aşk, evlilik, çocuk yetiştirme veya dinsel kurtuluş arayışını insan için büyük önem taşıyan oyunlar kategorisine yerleştirir, çünkü ödülleri diğer oyunlara göre daha fazladır. Oyunları ödül ekseninde ele alan Bourdieu, iş hayatından edebiyata, bilim dünyasından siyasete, sosyal hayat pratiklerini oyun içinde değerlendirir, özellikle bilim konusundaki düşünceleri çarpıcıdır. Bilim insanının oynadığı bilim oyununa kısmen metaforik bir düzlemde yaklaşan Bourdieu'ye göre, bilim stratejiktir, bilimin kazananları, kaybedenleri vardır ve bilim insanı da özgeci bir hakikat arayışı içinde değildir, bilim insanının oyuna bağlılığını sağlayan oyunun getireceği ödüllere sahip olma arzusudur (Calhoun, 2007: 81). Goffman (2009) ise, günlük yaşamın içinde bireyin provasız oyunlar, performanslar sergilediğini ifade etmektedir. Oyuncular, rutini oynayan kişilerdir (38).

14. Oyun ciddi olmayan, boş zaman aktivitesidir.

Freud, oyunu ciddiliğin zıttı olarak değerlendirmektedir (Zeytinoğlu, 2013: 127). Huizinga'nın oyunu, boş zaman içinde değerlendirmesinin nedeni onu görev ve ödev kavramlarından ayırmaktır. Huizinga'ya göre oyun kültürel bir işlev haline geldiğinde o zaman zorunluluk ya da görev oyuna dâhil olmaktadır (1995: 26). Fink, oyunun ciddi olmayışını, bağlayıcı ve esas olmamasına, oyunun haylaz ve avare oluşuna bağlar (2015:13). Oyunun ciddi olmayan bir etkinlik olarak yorumlanmasının temel sebebi,

ihtiyaçlar hiyerarşisi göz önünde bulundurulduğunda, bireyin yiyecek bulma (geçimini temin etmek, para kazanmak) veya herhangi bir mücadeleyi kazanmak gibi acil bir biyolojik ihtiyacı karşılamıyor görünmesinden kaynaklanmaktadır (Bateson-Martin, 2014: 20).

15. Oyun ciddi bir iştir ve tüm yaşamı kapsayan bir eylem olarak tezahür edebilir.

Hacker etiğinin genel felsefesi bu durumu açıklar niteliktedir. Hacker etiğine göre işini akıl ve tutkuyla yapmak, işi bir sanat ve yüksek seviyeli bir oyun olarak görmek işin oyuna dönüşmesidir. Hackerlik hünere ve yapılan işi önemsemekle ilgilidir. Hacker etiğinde işin doğası oyunsudur. Bu bağlamda her bilim ya da sanat dalının seviyelerinde ve hatta marangozlukta bile hackerlik görünebilir (Himanen, 2000: 21, 24).

16. Oyun çalışmadan, işten farklıdır.

Bu görüş Protestan ahlakının ve kapitalizmin bir sonucudur. Oyunu boş zaman aktivitesi olarak sınırlandıran bu anlayış oyunu çalışma ve işten ayırma eğilimi göstermiştir. Çalışmayı yaşamın merkezine konumlandıran Batı kültürü, oyunu boş zaman etkinliği olarak görmektedir. Cailloiscu bakış açısıyla, oyunlar üretken değildir. Ona göre oyunun karakteristiği ürün ya da bolluk sağlamaz. Caillois sanatçılar ve profesyonel sporcuların hayatlarını kazanmak için yaptıkları faaliyetleri, işi ve sanatı oyundan ayırmaktadır (1958: 5, 6).

17. Oyun iştir. Çocuğun, sanatçının, sporcunun, oyuncunun, hackerin işidir.

18. Oyun isteğe bağlı, özgür bir eylemdir.

Oyun isteğe bağlı bir eylem olmak zorunda değildir. Oyunu günlük yaşamdan farklı olduğundan hareket edenler için oyun özgür bir eylemdir fakat oyun günlük yaşamın içinde olduğu kabulünden hareket edildiğinde oyun özgür olmayabilir. Düzen kimi zaman birtakım oyunlara gönülsüz katılımı zorunlu hale getirebilir. Huxleyci bakış açısıyla toplum bireyden büyüktür ve rekabete dayalı oyunlara katılım çoğu zaman zorunluluğu beraberinde getirir. Özgürlük yalnızca seçim yapmanın-tercih edebiliyor olmanın alanında değerlendirilemeyeceği için oyunun özgür doğasından her zaman söz edilemez.

19. Oyun içgüdüselidir.

20. Oyun amaçsız bir eylemdir.

Çoğu zaman kendiliğinden ve içeriden gelen bir isteğin sonucunda ortaya çıkan oyunun mutluluk getiren bir etkinlik, hedefi olmayan bir eylem (Başal, 2011: 9) olarak tanımlanması oyunu nispeten hafife almak olarak değerlendirilebilir. Lazarus tarafından yapılan bu tanım (Özdoğan, 2004: 101), birçok eğitim bilimci tarafından benimsenmiş olsa da oyunun, amacını bizzat içeriden alan bir yapısı olduğunu göz ardı etmemek gerekir. Oyunun katılımcısı oyundan alacağı zevki hedefler, amaçlar, bu bağlamda oyun hazzın alanında görülebilir ama Bourdieu'nün ifade ettiği haliyle oyun, insanın kendi sınırlarıyla mücadele ettiği, ödül kazanmayı hedeflediği (Calhoun, 2007: 79) ya da güç istencinin sonucunda ortaya çıkan bir rekabet alanı olarak da tezahür edebilir.

21. Oyun içgüdüsel olduğu kadar toplumsal ve kültürelidir.

İnsanoğlu bir kültür taşıyıcısı olarak oyunları, kuşaktan kuşağa aktarır bu bağlamda oyun bir kültür motifidir. Kültürel bir olgu olarak oyun ve oyunsu öğeler ritüellerde, bayramlarda, festivallerde ve hayatı karşılayış biçimlerinin eylem alanında görülebilir.

22. Oyun boşuna zaman harcamadır.

Caillos'a göre oynayan insan zaman, enerji, hüner ve er geç de bunlar için zaman ve para harcamaktadır (1958: 6). İşlevsel olan bir eylem, sonunda maddi olarak bir kazanç sağlamasa dâhi zamanın boşa harcandığının göstergesi değildir. Fiziksel gayret gerektiren herhangi bir oyunda, harcadığı enerjinin karşılığında oyuncu kas gücü kazanabilir, Bourdieucu bakış açısıyla hüner harcayan toplumsal onay ve takdir alabilir. Oyun ve çalışmayı birbirinden kesin çizgilerle ayıran Huizinga ve Caillois'un yerine Smithci bakış açısı temel alındığında oyun ve çalışma arasındaki ayrımın modernizmin bir dayatması olduğu sonucuna varılabilir.

23. Oyun eğitici, geliştirici, eğlendirici ve sağaltıcı (fiziksel, psikolojik, biyolojik) bir faaliyet olarak işlevseldir.

Palmer'e göre oyunun eğlendirici işlevi onun en harikulade yanıdır (2017:59).

24. Oyun, karşılaşma, müsabaka ve yarışma gibi her türlü sportif faaliyetlerden ayrı düşünülmelidir.

Huizinga bu tür etkinlikleri Yunancada “agon” kelimesiyle karşılanırken, oyunun çocuk kelimesinden türetilen “paedia” ile vurgulandığını ifade etmiştir (Atay, 2013:161).

25. Her türlü sportif faaliyet, (karşılaşma, müsabaka ve yarışma) oyun alanı içerisindedir. Türkçede yalnızca sportif faaliyetler değil, her türlü kumar, sihirbazlık gösterilerinde sergilenen numaralar ve geleneksel danslar da oyun alanındadır. Smith, "Ambiguity of Play" isimli eserinde böyle bir ayrıma gitmez, sportif faaliyetleri de oyun alanı içerisinde değerlendirir.

25. Oyun ne tam olarak içseldir ne dışsaldır.

Denetime tabi olan dışsal dünyanın ben olmayanın bir parçası değildir ama sadece içsel bir yerde de konumlanmaz. Winnicott’a göre, oyun, bireyin dışındadır ama dünyada da değildir (2014: 61). Oyunun kendine ait bir dünyası ve kendine ait bir gerçekliği vardır. Bu bakımdan oyun, Huizinga’nın belirttiği gibi gerçek yaşamdan bir tür kaçış aracı olarak görülebilir. Gerçek dünyanın geçici bir süreliğine iptalini içeren oyun, kişi için bir rahatlamayı ve esrimeyi de olanaklı kılar. İç ve dış gerçekliği birbiriyle ilişkilendirme geriliminden kurtulamayan insan için bir ara deneyim bölgesi olarak oyun, ne tam olarak içeride ne de tam olarak dışardadır, oyun bir ara bölgedir. Oyuncu, oyun süresince oyunun düzenine, kurallarına ve oyunun ahlakına tabiidir, gündelik hayat askıya alınır ve oynayan kişi, mekân ve zamanın katı kurallarından, belirlenmişliğinden kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girer (2014: 32).

26. Oyunda değişmeyen öge, oyun oynama hevesi, oyun güdüsüdür.

İnsanoğlunun aşık kemikleri ve tablalarla oynadıkları oyunlardan tabletlerde oynadıkları dijital oyunlara uzanan serüveninde değişmeyen öge, oyun oynama hevesi, oyun güdüsüdür. Oyun oynama isteği içeriden gelen bir dürtüdür. Oyun hevesi, oyun alanından hoşlanmadır. Sadece oyunun içindeki zevk değil, oyundan zevk almaktır (Fink, 2010: 18) . İnsan, oyun oynamak istiyordur, çünkü yaşıyordur. Kültürel miras olarak aktarılan, öğretilen oyunların dışında, insanların kendine yeni oyunlar icat edebilmesi, yeni oyunlar kurabilmesi bu iç isteğin sonucudur.

27. Oyunun kazananı ve kaybedeni vardır.

Kuralları olan her oyun, rastlantıyı bölen hipotezleri, kaybetme ya da kazanma hipotezlerini de belirler. Kural varsa, kazanan ve kaybeden de vardır. Hamlelerin sonuçları kazanma ya da kaybetme ikilemine göre belirlenir (Deleuze, 1969: 77).

28. Oyunlar kısımdır.

İnsan etkinliğinin ancak bir kısmını oluşturdıkları, sonuna dek götürüldüklerinde bile bazı açılardan rastlantıya açık oldukları için ve gerisini de mekanik bir nedensellik ilkesine bıraktıkları için kısımdırler (Deleuze, 1969: 77).

1.1.4. Oyun Kim İçin Ne İçin

İnsan türü oyunun içine doğar ve oynayarak varoluş serüvenine devam eder. Arkeolojik bulgular ve nesilden nesle aktarılan oyunlar, oyunun uygarlıktan önce de var olduğunu belgeler niteliktedir. Zira salt oyun, Kültür Tarihçisi Huizinga'ya göre, uygarlığın ana temellerinden birisidir (1995: 38). Oyun, canlıya ait bir edim olarak görülür, zira oyun sadece insana özgü değildir. Hayvanlar oyun oynamak için insanın gelmesini beklememiştir (1995: 17). Oyunu insan yavrusunun da hayvan yavrusunun da oynuyor oluşu, onun içgüdüsel bir özelliği olduğuna dair ipuçları verir niteliktedir. Bununla birlikte insani oyun, Fink'e göre, kendine ait özgün bir anlamı ve içsel amaçları olan bir yaşam fenomenidir (2010: 17).

Eğitim Bilimleri, Psikoloji ve Biyoloji disiplinlerinin oyun teorileri, oyuncu olarak çocuğu temel almaktadır. İnsan da olsa hayvan da olsa oyun, çocukluk alanıyla özdeşleştirilmekte, oyun kavramı da bu bağlamda açıklanmaya çalışılmaktadır. Bu bağlamda oyun, çocukları hem eğlendiren hem sosyal, psikolojik ve fiziksel gelişimine katkı sağlayan ve sosyal bir varlık olan insanın grup içinde yaşama pratiklerinin temellerinin atılmasına yardımcı olan bir etkinlik olarak görülmektedir (Başal, 2011: 9). Musa Baran da oyunun öznesi olarak çocuğu konumlandırır, ona göre oyun yaşam için ilk eğitim, gelişmek için ilk devinimdir (1993: 1).

Eski Yunanca'da oyun, eğlence anlamına gelen "*paida*", oynamak, eğlenmek anlamına gelen "*paizo*", çocuk anlamına gelen "*pais*" kelimesinin aynı kökten türemiş olması, Yunan mitolojisinden günümüze, oyunun daha çok çocuklukla ilişkilendirildiğine dair ipuçları verir niteliktedir (Selvi-Bener, 2016: 11). Oyun, sadece insanlar değil hayvanlar söz konusu olduğunda da çocuklukla ilişkilidir. Yavru hayvanlar zamanlarının

büyük bir bölümünü oynayarak geçirirler. Çocuk yetiştirirken katı bir disiplin benimsenmesi gerektiğini düşünen Platon bile 3-6 yaş arasındaki çocukların ruh yapısının oyuna gereksinimi olduğunu ifade eder (2012: 266). Platon, oyunların ve kurallarının sıkı bir disiplin anlayışı ile düzene sokulması gerektiğini, çocukların oyunun kuralları aracılığıyla, yasaları öğreneceğini ve yetişkin olduklarında da kanunlara saygılı olacağını düşünmektedir (1992: 14). Platon, oyunun amacını eğitimle sınırlandırmış olsa da oyunun çocuğun alanına ait olduğu konusunda tereddüte düşmemiştir ama 6 yaşından sonra ruhun oyuna ihtiyacı kalmayacağına yönelik yaklaşımı, oyunu insan yaşamının çok kısıtlı bir alanına hapsetmektedir.

İnsan türü anlam arayışı içinde olandır, bütün yapıp etmelerine anlam yüklemekle kalmaz, eylemleri belli bir amaç dizgesine hizmet edecek şekilde davranır. Bu bağlamda insan yaşamı bir anlam ve amaç arayışı olarak değerlendirilebilir. Yaşamın amacının oyun olduğu bir dünya ise egemen söyleme göre sadece çocukların alanında makul ve anlaşılabilir bir durumdur. Oyun yetişkinlikte araçsallaşır. Oyun çocuğun amacı, Bruner'e göre temel işidir (Gander&Gardiner, 2001: 315) ama Aries'in de ifade ettiği üzere, Ortaçağ toplumunda çocuk yoktur. Çocukluğun yetişkinlikten farklılığı Batı'da ilk olarak 18. yüzyılda kabul edilmiştir (Elkind: 2001). Modernizmle birlikte keşfedilen çocukluk, yetişkinlikten ayrılmıştır. Oyunun çocuğun hakkı olarak görülmesi ise çok eskilere dayanmamaktadır. Çocuğun oyun oynama hakkı ilk kez, 1959'da Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirgesi'nin 4. maddesinde yer almıştır. Zira çocukluğun keşfi ya da inşası modernitenin bir ürünüdür. Çocukluk ve yetişkinlik arasındaki ayırım, yalnızca biyolojik bir sınıflandırmanın değil toplumsal ve siyasal kavrayışın sonucudur. Modernizmin çocukluğu keşfi aynı zamanda yetişkinliği de belli bir alana konumlandırmış ve yetişkinliğin sınırlarının belirlenmesine neden olmuştur (Öztan, 2013: 3, 4).

Freudyen bakış açısıyla, insanlığın tarihi bir anlamda onun baskılanışının tarihidir, baskılanış bir anlamda insanın içgüdüsel yapısının kısıtlanması demektir. Çocukluk alanında doğrudan doyum, yetişkinlikte ertelenmiş hazzı, çocuğun sevinçle oynayışı, yetişkinlikte zahmete ve çalışmaya dönüşmüştür. Freud bu değişimi, haz ilkesinin olgusalılık ilkesine dönüşümü olarak değerlendirmektedir (Marcuse, 1998: 32). Bu bağlamda, uygarlıkla birlikte, çalışma oyunun karşıtı haline gelmiştir. Çocuğun hakkı olarak değerlendirilen ve nispeten çocukluğa hapsedilen oyun, yetişkinler söz konusu

olduğunda boş ve serbest zaman aktivitesi olarak görülerek sınırlandırılmıştır. Oyunun ciddi ve iş olmayan herhangi bir etkinliği tanımlamak için kullanılması, oyunu yetişkinlikten uzaklaştırmış (Bateson, P., & Martin, P., 2014: 20), çocukluk dönemine özgü bir eylem haline getirmiştir. Caillois, oyunun boş vakit etkinliği olarak meslekten, işten dikkatli bir şekilde ayrıldığını ifade eder. Caillois'e göre oyun temelde hiçbir şey üretmez, ürün ya da bolluk yaratmaz, bu yüzden işten, meslekten, sanattan ayrıdır. Sportif faaliyetlerle yaşamını kazanan profesyoneller, oyuncu değil çalışanlardır (1958: 5). Bu tutum, modern çağın çalışma etiğinin bir ürünüdür.

Yetişkinin çalışarak yaşamını kazandığını, çocuğun ise kişilik, beceri ve zekâ bütünlüğünü oyun oynayarak geliştirdiğini ifade eden Uluğ çocuğun oyun oynamasının gerekliliğini vurgulamak için yetişkinin çalışma zorunluluğundan hareket eder (1999: 9). Yetişkin çalışmak çocuk da oynamak zorundadır. Lantos'un ifade ettiği üzere, oyun kendinde bir amaçtır, ama çalışmak kendi dışındaki amaçlara hizmet eder, bir özsakinim aracıdır (Marcuse, 1998: 155). Yetişkinliğin alanından nispeten kovulan oyun, çocukluğun alanında ise belli denetimlerle kontrol altında tutulmaya çalışılır.

Bernard Shaw “yaşlandığımız için oyun oynamayı bırakmayız, oyun oynamayı bıraktığımız için yaşlanırız” derken oyun hazzından vazgeçmenin insanı körelteceğine, mutsuz edeceğine işaret etmektedir. Oyun, yetişkinliğin başlamasıyla birlikte, azalma eğilimine girmektedir ama yine de görülür. Evcil ve yabani (kurtlar, goriller, yunuslar) hayvanlar yetişkinliklerinde de oyun oynamaktadır (Bateson, P., & Martin, P., 2014:32). İnsanlar söz konusu olduğunda ise oyun, yetişkinlikte bir hayat felsefesi ya da yaşamı algılayış biçimi haline dönüşebilir. Sanatçı için oyun yaşamın amacı olma formunu koruyabilir. Eserlerinde mimetik de olsa gerçekliğe yeni bir yorum katan sanatçı, Tanrı'nın oyununa, Tanrı'nın gerçekliğine karşı alternatif bir üretim içine girmektedir. Sanat, elbette alt yapısı olan, belli kuralları olan bir düşünce işidir, ama oyunun da bu bağlamda herhangi bir zeminden yoksun olduğu ya da hiçbir kuralı olmadığı söylenemez. Sanatçı, yaratı aşamasında içtepisinin boyunduruğu altındadır. Oynayan insan da aynı içtepiden hareket etmektedir. Freud'a göre sanat, zevklenmek, keyif almak için türetilen bir güçtür, çocukluk devresindeki oyunun devamı niteliğindedir (Altınkaş: 3).

Uygarlık ve sonrasında oyun, her ne kadar egemen söylem tarafından yetişkin için boş zaman aktivitesi olarak sınırlandırılrsa da oyun yetişkin yaşamında farklı boyutlarda

kendini göstermeye devam etmiştir. Sanatın oyunu, oyunun sanatı, bir güç istenci olarak oyun, gündelik yaşamda benliği gösterme biçimleri olarak oyun, oyun haline getirilen çalışma anlayışı, psikolojik oyun, aşk oyunu ve politik oyunlar yetişkinin alanında kalan oynama biçimleri olarak değerlendirilebilir. Oyunun yetişkinlikte ve çocuklukta ifade ettiği anlamlar ve oyunun ne için olduğuna yönelik açıklamalar farklılık göstermektedir. Yetişkinlikte oynanan oyunlar, çocuklukta oynanan oyunları kapsamakla birlikte daha geniş bir irtifaya sahiptir.

Çocuklukta oynanan oyunlar, genel itibariyle yetişkin hayatının bir provasası şeklinde tezahür etmektedir. Çocuklukta oyun, gerçek yaşamın provasıdır. Evrimsel ve psikolojik kanıtlar, insan türünün adaptasyon gücünün en yüksek seviyede olma başarısı göstermesinde oyunun can alıcı katkısına işaret etmektedir. Geleneksel oyunlarda çocuk kurgusal bir oyun dünyasının içinde, kendisine bir rol vererek, anlamlandırma ve dil çağında temsil oyunu oynamaktadır. Bu oyun dünyası içerisinde çocuk yalnızca yetişkinlerin dünyasını taklit etmekle kalmaz, oyunsal-öz temelinde kendi geleceğini de inşa eder (Fink, 2010: 246). Bu bağlamda Adorno'nun da tanımladığı şekliyle oyun, "doğru yaşamın bilinçsiz bir provasası"dır. Oynayan çocuk için prova, D. W. Winnicott'un kavramsallaştırdığı haliyle, iç ve dış dünyalar arasında bir ara deneyim bölgesidir ve yaratıcı kapasitenin gelişmesinde önemli bir rol üstlenir ve kültürel deneyim, ilk olarak oyunda tezahür eden yaratıcı yaşamla başlar (2014: 126). Geleneksel oyunlarda çocuk kurgusal bir oyun dünyasının içinde, kendisine bir rol vererek, anlamlandırma ve dil çağında temsil oyunu oynamaktadır. Bu oyun dünyası içerisinde çocuk yalnızca yetişkinlerin dünyasını taklit etmekle kalmaz, oyunsal-öz temelinde kendi geleceğini de inşa eder (Fink, 2010: 246). Oyunun bildik yaşamın tekdüzeliğinden farklı oluşunu Huizinga, oyunun sıradan dünyanın içinde kendi büyülü dünyasını yaratmasına bağlar. Huizinga'ya göre oyun dünyası, sihirli bir çembere benzer ve bu çemberin içinde kendine özgü kurallara sahiptir.

Çocuk ve yetişkin oyunu arasındaki en önemli ayrım, çocuğun oyun oynarken tam bir teslimiyet halinde ve oyunun içinde olmasıdır. Çocuk oyun oynadığının bilincindedir, yetişkinse kimi zaman gerçek yaşamı oyun gibi deneyimler ve oynadığı oyunlar, çoğu zaman gerçek yaşamdan farklı değildir. Gerçeklik oyun gibi deneyimlenir, gerçek yaşam oyun haline dönüşür. Yetişkinlikteki oyun zaman ve süre bakımından da çocuklukta ki oyundan farklıdır, oyun yaşamın içine yayılmıştır ve yetişkin ne zaman oyundan çıktığını,

ne zaman oyunun içine dâhil olduğu konusunda kesin bilgiye sahip değildir. Yetişkin insan söz konusu olduğunda ölüm bile oyunun bittiği anlamına gelmez, ölüm sonrasında ilgili türlü varsayımlar (cennet, cehennem ve reenkarnasyon vss.) oyunun ölümden sonra da başka şekillerde varlık göstereceğinin bir ifadesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Huizinga oyunu isteğe bağlı ve gönüllü bir eylem olarak imlerken, oyunun özgür doğasına vurgu yapmaktaydı. Çocuklukta oyun, özgürlük olarak sirayet etse de yetişkinlikteki oyun, çoğunlukla ödev bilinciyle birleşir. İşini iyi yapmaya çalışan bir yetişkinin kendi oyunlarını kurması bu bağlamda dikkate değer bir örnektir. Yetişkin oyununda çıkarlar söz konusudur, çocuk oyunlarının daha çıkarsız ve oyun bilinciyle, sadece oyun olduğu bilinciyle oynandığı görüşü hâkimdir. Hâlbuki çocukluk anıları ziyaret edildiğinde oynayan çocuğun oynama biçimlerinin, oyunda alınan rollerin toplumsal bir anlam ifade ettiği söylenebilir. Mahalle oyunlarında, örneğin sokak maçlarında "kaleci" olmak itibarlı olmadığı için çoğu çocuk kaleci olmaya gönüllü değildir. En azından oyunda kalabilmek için "kaleci" olmaya istemeye istemeye razı olmak ise oyunun isteğe bağlı, gönüllü ve özgür bir eylem olduğu yargısının bir kez daha düşünülmesi gerektiğini hatırlatmaktadır.

"Çocuk niçin oynar" sorusu çoğunlukla içgüdü ve içtepi ile doğal bir sürece vurgu yaparak açıklanmaktadır. Çocuk içgüdüleriyle uyumlu bir şekilde daha bebeklik evresinde (ilk oyunu) anne memesiyle başlatmaktadır. Çocuk için oyun hazzın, öğrenmenin, eğlenmenin, prova etmenin, gelişmenin, rekabetin, tecrübe kazanmanın alanındadır.

"Yetişkin niçin oynar" sorusu ise "yaşamak için oynar" cevabını akla getirmektedir. Elbette böylesine genel bir cevabın içinde başka motifler başka motivasyonlar da vardır. Yetişkin için oyun; hazzın, öğrenmenin, mücadelenin, rekabetin, eğlenmenin, rahatlamının alanındadır. Ayrıca yetişkin, sevmek, sevilmek, güç, makam, mevki, şöhret, anılmak, görülmek, duyulmak, isyan etmek, yalnızca oynamak için oynuyor olabilir.

Çocuk araştırmalarında, oyunun çocuk için önemi bilhassa üzerinde durulan bir konu olmuştur. Bu araştırmalar, oyunun çocukların sosyal, psikolojik ve fiziksel gelişimine etkisi üzerine yoğunlaşmaktadır. Winnicott'a göre oyun, "sağlığın göstergesidir ve evrenseldir" (2014: 62). Başal, oyunu çocuğun içinde yaşadığı dünyayı tanıması, duygu ve düşüncelerini, iç çatışmalarını ve hayallerini ifade edebilmesi için en

uygun dil olarak görmektedir (2011: 9). Ayrıca oyun, çocuğun kişilik gelişimi, yaşam tekniği ve fantezi dünyasının gelişimi için de önemli bir uyarıcı olarak imlenir. Gander ve Gardiner, çocukların oyun sayesinde, gerçek davranışların tehlikeleriyle karşılaşmaksızın farklı davranışları toplumsal rolleri deneyimleme fırsatı bulmalarının önemine dikkat çeker (2001: 315).

Adler'e göre çocuğun oyunla kurduğu ilişki, oyuna verdiği değer, çocuğun tanınması ve anlaşılması için büyük önem taşır (1927: 102) zira çocuk oyun aracılığıyla kendini ifade eder. Çocuklar temel alındığında oyuna, eğitici, öğretici, eğlendirici ve geleceğe hazırlayıcı bir rol biçilmiştir. Adorno'ya göre "doğru yaşamın bilinçsiz bir provası" olan oyun, çocuk için bir keşif alanı ve öğrenme dili olarak Eğitimbilimciler tarafından öğretme yöntemi olarak kullanılmaya başlanmıştır. Pedagog Gross, çocukların oyunlarının çocuklar için geleceğe yönelik bir hazırlık olduğunu ve hayvanların da aynı eğilim içinde olduklarını ifade eden ilk kişidir (Adler, 1927: 102). Oyunun araçsallaştırılması bilim dallarının birçoğunda gözlemlenmektedir. Tıp bilimi, çocuğun oyunla tedavisi için oyun terapisi yönteminden faydalanırken, eğitimbilimleri oyunu öğretme tekniği olarak ele almış, psikoloji bilimi çocuğun iç dünyasını anlamada oyunun kılavuzluğundan faydalanmıştır.

Tutum ve davranışlara yönelik araştırmalar, oyunun sadece çocuklar için değil aynı zamanda yetişkinler için de ne kadar önemli olduğunu ortaya koymuştur, entelektüel başarı ve mutluluk oyunla bağlantılıdır (Whitebread, 2012: 3). Nietzsche'ye göre, oyunun bir güç istenci olarak imlenmesi bu sebeptir. Bu noktada oyun, bir iktidar kurma aracı, bir tahakküm sembolü olarak ifade edilir. Ona göre herkes, bu dünyada gücü isteme oyunu oynamaktadır. Dahası Nietzsche'ye göre bu oyunda, "güçlüye hizmet etmede kendi istemi kandırır güçsüzü. Çünkü aynı isteme, "daha güçsüze efendilik etmek ister. O halde güçlü de güçsüz de oyunu istiyor diyebiliriz (Yücel, 2014: 45). Gücü isteyen insan, Bourdieü'nün vurguladığı gibi mükemmel ya da güçlü olma oyununda, toplumdaki eşitsizliği kabul etmeyi öğrenir, "mantıken" neyi bekleyebileceğini ne kadarını isteyebileceğini kavrar ve habitusunda katar (Calhoun, 2007: 80). Nietzsche'nin güç isteme oyununda, oyuna gönüllü ve hevesli olan insan, Platon'a göre, iyi bir toplum yaratmanın aracı olan oyun ile biçimlendirilebilir ve yönetilebilir. Bu bağlamda, Platon tarafından iyi toplum yaratılmasında bir araç olarak kavramsallaştırılan oyunun manipüle etmek suretiyle (iyi ve kötüyü belirleyerek, eğlendirerek, yönlendirerek, neyi isteyip neyi

istemeyeceğine ilişkin seçenekler sunarak) yönetme işlevi de vardır (Toker, 2005: 18). Gündüz Vassaf (1992) totaliter yapının bir görüngüsü olarak çocuk oyunlarının tarihsel süreç boyunca çok fazla değişikliğe uğramadığını, oyunun kuvvete dayalı bir düzenin yansıması olduğunu ifade eder. Ona göre oyunun temeldeki mantığı, kimilerini içine almak, kimilerini dışlamaktır ve bir yere ait olmak isteyen bireylerin, başkalarının seçimi aracılığıyla dışlanabildiği herhangi bir toplum, üyelerine baskı yapıyor demektir (112).

1.2. OYUNA SUBJEKTİF KATKILAR

1.2.1. Huizinga ve Oynayan İnsan

Hollanda asıllı Kültür Tarihçisi Johan Huizinga'nın 1938 yılında kaleme aldığı "Homo Ludens" isimli eseri yüzyıla yakın bir zamandır oyun araştırmacılarının temel referanslarından biridir. Oyun teorisyenlerine kaynaklık eden "Homo Ludens" eserinin en belirgin özelliği 1938 yılında yazılmış olmasına rağmen güncelliğini kaybetmemiş ve oyuna ilişkin evrensel yargılara sahip olmasıdır.

Huizinga, oyunun toplumsal işlevleri üzerine yoğunlaştığı eserinde, oyunu kültür olgusu olarak değerlendirmekte ama oyunun kültürden daha eski olduğunu ifade etmektedir. Huizinga'ya göre oyun, kültürden daha eskidir. Kültür, insan toplumunun varlığını gerektirmektedir, hâlbuki kültürün olmadığı yerde de oyun vardır, hayvan oynamaktadır. İnsan uygarlığının oyunun temel özelliklerine herhangi bir katkısı olmadığını, oyunun bütün temel çizgilerinin hayvan oyunlarında görüldüğünü söyleyen Huizinga, oyun oynayan yavru köpeklerin, oyun arkadaşının kulağını acıtacak şekilde ısırma kuralına uymalarını oyunun temel çizgilerinin hayvan oyunlarında görülmesine örnek olarak göstermektedir (1938: 17,18).

Oyunun fizyolojik bir olgu ya da psişik bir tepkiden daha fazla olduğunu söyleyen Huizinga'ya göre oynamak, insan yaşamının doğrudan gereksinimlerinin ötesinde, eyleme anlam katan bir unsur, oyun anlam bakımından zengin bir işlevdir. Oyunun ciddiliğin zıttı olarak görülmesini eleştirir Huizinga, futbol ya da satranç oynayan çocukların ciddiyetinden bahsederek, oyunun ciddi bir faaliyet olduğuna dikkat çeker. Oyun ciddidir, ama herhangi bir ahlaki işlev taşımaz, iyi ile kötünün, erdem ve günahın alanında değildir. Oyunun ahlaki işlev taşımadığını düşünen Huizinga, estetik konusuna temkinli yaklaşır. Oyun olgusunun biyoloji, mantık veya estetik tarafından

belirlenemeyen canlı varlığın bir işlevi olduğunu belirten Huizinga, güzelliğin oyunun içkin bir niteliği olmadığını ifade etmekle birlikte oyunun güzellik unsurlarıyla birleşmeye yönelik eğilimi olduğunu söylemektedir:

“Oyun, en gelişmiş biçimleri içinde insana bahşedilmiş estetik algılama yeteneğinin en soylu unsurlarını meydana getiren ritim ve armoni ile doludur. Oyun ile güzellik arasında çok sayıda ve sağlam bağlar vardır. Oyun kavramı, manevi ve toplumsal hayatın yapısını ifade edebildiğimiz diğer bütün düşünce biçimlerinden farklılığını dikkat çekici bir şekilde korumaktadır” (1938: 25).

Huizinga’nın oyun teorisinde oyunun özellikleri şu şekildedir:

-Oyun, gönüllü bir eylemdir ve oyunun özgür bir doğası vardır. Çocuklar ve hayvanların herhangi bir sorumluluğa sahip olmadıkları için özgürlükle ilişkileri olmadığı yönünde üretilebilecek antitezlere karşı Huizinga, “çocuk ve hayvan oynarlar, çünkü oynamaktan zevk alırlar; işte özgürlükleri tam da bu noktadır” savını öne sürer.

-Oyun boş zamanda içinde gerçekleştirilen bir etkinliktir. Oyunun keyfe keder bir doğası vardır. Oyun istenirse ihmal edilebilir, çünkü oyun bir görev değildir, gündelik yaşamdan farklıdır. Huizinga oyunu, hayatın sıradanlığından uzaklaştıran, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanı, hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak görmektedir.

-Oyun zaman ve yer bakımından belli sınırlandırmalar içermektedir. Oyun belli bir sürede oynanır ve biter. Oyun yeri, ister maddi, ister hayali olsun kendine ait özel kuralları olan bir alandır. O alanda gerçek yaşamın kuralları değil, oyun yerinin ve oyunun doğasının gerekliliklerinin kuralları geçerlidir. Oyun alanı, kendi iç düzenine tabi geçici dünyalardır. Oyunda düzen mutlak, düzende olabilecek sapmalar, oyunu bozup, oyunun niteliğine zarar verir.

-Oyun istendiğinde tekrarlanabilen bir özelliğe sahiptir, bu özellik oyunun kültürel bir olgu olarak değerlendirilmesinde temeldir.

-Oyun ve estetik arasında sıkı bir ilişki vardır. Güzellik izlenimlerini aktarırken kullanılan birçok terim oyunun unsurları için de geçerlidir: Gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine geçme, zıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm. Her oyunda ritim ve harmoni vardır.

-Oyunun en önemli unsuru gerilimdir. Her oyun kendi içinde gerilim içerir. Oyunda gerilimin nüvesi belirsizlik ve şanstır. Oyuncu, oyunun kurallarının sınırları içerisinde, kazanmak isteğine paralel bir şekilde heyecan ve rekabet duyguları içerisinde kendi gücünü sınamaktadır. Oyunda gerilim ve zevk arasında doğru orantı vardır.

-Her oyunun kendine özgü kuralları vardır ve kurallar yasa niteliğindedir. Kurallara uyulmaması durumunda oyun evreni çöker, oyun bozulur, kurallara uymamak oyunbozanlıktır. Oyunbozanlar, oyun kurallarının ön gördüğü şekilde cezalandırılır.

-Oyun katılımcılarına aidiyet duygusu verir. Oyun katılımcıların gizemli dünyasında cereyan eder ve onlara aittir.

-Oyun, gerçek ve kendiliğindendir. Oyunsal tavır da derin bir ciddiyet içinde olabilir.

-Oyun maddi çıkarlardan ya da kazançtan ayrı düşünülmesi gereken bir eylemdir. Oyuna atfettiği bu özellik yüzünden Huizinga, profesyonel oyunları, şans ve talih oyunlarını, kumarı, oyuna dâhil etmez.

-Oyun bir şey için mücadele ya da bir şeyin temsili şeklinde tezahür edebilir. Temsil etme, oyuncunun sıradan gerçeklik bilincini tam olarak kaybetmeksizin, kendisini öyle olduğuna inandıran bir heyecan duymayı sağlar.

Huizinga oyunun bir şeyin temsili olarak tezahür edebileceği düşüncesinden hareketle, kutsal temsil, ibadet, ayin, bayram, büyü ve kutsamayı da oyun kategorisi içinde anlamaya çalışır. Huizinga'ya göre kutsal temsil, bir görünüşün gerçekleştirilmesinden daha fazlasını mistik bir gerçekleştirmeyi ima etmektedir. Kutsal temsil, eyleme bağlı olarak sınırları belirlenen bir mekânda gerçekleşmekte, neşe ve özgürlük içinde oynanmaktadır. İbadet, bir gösteri ve temsil olarak simgeleştirmeleri ve gerçekleştirmeyi de içinde barındırmaktadır. Huizinga bu durumu, çocuğun oynarken yaptığı simgeleştirmeye benzer. Cemaat, mevsimleri, doğanın döngüsünü kutsal gösteriler aracılığıyla kutlamakta ve bunu bir kültür haline getirmektedir, bir anlamda oyun kozmik olayı simgelemeyi, temsil etmeyi, ona eşlik edip gerçekleştirmeyi sağlamaktadır (1938: 34, 38).

Huizinga, oyuna kültürün doğmasına katkı sağlayan bir konum atfeder. Kültür zaten oynanan bir şeydir ve bu yüzden kültür oyun biçiminde doğar. Huizinga'nın oyun teorisindeki temel vurgusu oyunun kültürden önce de var olmasıdır. Bu bağlamda

Huizinga, oyunun kültüre dönüşmediğini, kültürün ilk aşamalarından itibaren oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini iddia eder (1938: 74, 75).

1.2.2. Nietzsche ve Güç İstenci Olarak Oyun

Oyunla ilgili düşünceleriyle ardıllarına (Heidegger, Derrida, Gadamer ve Fink) esin kaynağı olan Nietzsche bütünleşik bir oyun kavramının hazırlayıcılarından birisidir (Yücel, 2014: 43). Nietzsche'nin oyun kavramını anlayabilmek için öncelikle Nietzsche'nin felsefi görüşlerindeki ana temaları incelemek yerinde olacaktır.

Nietzsche'nin felsefesi genel itibariyle değerler üzerine yoğunlaşmaktadır. Meşhur "Tanrı öldü" cümlesiyle, Aydınlanma akılcılığı ile birlikte modern insanın benimsediği değerlerin geleneksel dayanaklarının çöktüğünü, Tanrı'nın yokluğunda insanın ilk ve temel olma iddiasının mesnetsiz kaldığını iddia etmektedir. İnsanın özü itibariyle iyi ve yetkin değil, kötü ve karanlık bir doğaya sahip olduğunu düşünen ve karamsar bir filozof olan Nietzsche'ye göre, insana yerleşik sistemlerin atfettiği değerler (insanın Tanrı tarafından yaratılmış özel bir varlık olduğu düşüncesi ve evrende bir düzen bulunduğuna yönelik düşünceler) insanın üstün bir ideal kullanarak kendini tatmin etme ihtiyacının ve uzlaşma çabasının bir ürünüdür. Nietzsche'ye göre bu tarz düşünceler ve bu düşüncelerden hareket ederek yaratılan değerler insanın kendi doğasını ve gerçeğini görmesini engelleyen araçlardır. Nietzsche, kendi doğasıyla ve gerçeklikle (dünyanın anlamsız, amaçsız olduğu) yüzleşemeyen insanın ortalama değerlerle yaşamayı tercih ettiğini düşünmektedir. Filozofa göre insan, bu dünyanın gerçekliğini kabullenemediği ve anlamsızlıkla başa çıkamadığı için ıstırapının ve acizliğinin sonucunda tanrıyı yaratmıştır (Nietzsche, 2002: 33). Eğer tanrı yoksa insanın çabası da anlamsız demektir. Nietzsche bu karamsar tabloda üstinsan fikrini geliştirmektedir. Zincirlerini kırabilmesi, (zincirler: ahlaki, dini, metafizik varsayımların ağır, anlam dolu yanılgılarıdır) (1991: 162), özgürlüğüne kavuşabilmesi için insan dünyanın anlamsız olduğunu kabul etmeli, bu acıması gerçekliği kabul edecek kadar güçlü olmalıdır. Nietzsche'nin üstinsanı varoluşun anlamsızlığını görebilen, bu anlamsızlığa rağmen mücadele etmeyi seçen, kendisini bilen, tutkuları, güçlü yanları ve zayıflıkları üzerinde egemenlik kuran, kendi tutku veya güçsüzlüklerinin kölesi olmaktan kurtulan, efendi haline gelmiş insandır. Bir anlamda üstinsan, değerleri yıkabilecek kadar güçlü ve cesur, yeni bir düzen yaratabilecek kadar

yaratıcıdır. Üstinsanın en temel özelliği yaratıcılıktır. Nietzsche, yaratıcı gücü etkileyen ve koruyan iki tanrı olduğunu, bunlardan birinin Apollon, diğerinin de Dionysos olduğunu ifade etmektedir. Apollon, ölçünün, ışığın, dengenin Dionysos ise coşkun, yaratıcı taşkınlığın ve müziğin tanrısıdır (2001: 54). Yunan felsefesine ilişkin araştırmasında sanatın Dionysos'un yıkıcı gücüne dayandığını, Apollon'un uyum ve düzenine dayanmadığını iddia eden Nietzsche, aklın da duyuların tanıklığını çarpıtmak için kullanıldığını, görüşlerin dünyası dışında hiçbir şeyin olmadığını savunmuştur.

Nietzsche'ye göre insan, nesnel bir dünyada değil, arzuların ve içgüdülerin hüküm sürdüğü bir dünyada yaşamaktadır. İnsanın bütün düşünceleri, görüşleri arzularının bir sonucudur. Bu noktadan hareketle dünya görüşlerinin, ahlak ve değer anlayışlarının doğru ya da yanlış olamayacağını yani bir anlamda evrensel de olamayacağını ifade etmektedir. Zira ahlaksal olay yoktur, olayların sadece ahlaksal yorumu vardır (2007: 85). Ahlak ve değer yargıları, günün koşullarının ve düzenin içindeki güçlü ya da zayıf kişilerin arzuları, içgüdüleri tarafından belirlenmektedir. Nietzsche'ye göre, bütün yaşamın temel özünü *güçlü ve egemen olup yönetmek içgüdü*sü oluşturmaktadır (2001: 48). Nietzsche'ye göre küçük bir çocuk bile güç istencinin etkisi altındadır, çocuk "arkadaşlarından daha güçlü bir hale gelmek istiyor musun?" sorusuna evet cevabını verecektir (2017: 576).

Nietzsche, her istemde; duyuların, düşüncelerin, duygusallığın etkisi olduğunu düşünmektedir. İstem, yalnızca duyum ve düşünme karmaşası değil, bir duygusallıktır. İsteyen insan, kendi içindeki boyun eğecek ya da boyun eğeceğine inandığı bir şeye buyurmaktadır. İstemin karmaşıklığı hem buyurucu hem boyun eğici formudur (2007: 32). İnsanların eylemlerinin ve davranışlarının altında yatan temel nedenin güç istenci olduğunu iddia eden Nietzsche'ye göre "iyi" ve "kötü" itkiler birbirlerine bağımlıdır. Tüm iyi itkilerin kötülerden türetildiği kabul edildiğinde, dinin, ahlak kurallarının yarattığı değerlerin anlamsızlığı da anlaşılacaktır. Nietzsche bu bağlamda herhangi bir ahlak kuralına bağlı olmadan hareket etmeyi salık vermektedir. Nietzsche'ye göre iyi ve kötü, eylemin sonuçlarıyla değil de kaynağı tarafından belirlenmektedir. Her toplumsal yapı, her din, her cemaatte iyi ve kötüye yönelik ahlaki tutumlar farklılık göstermektedir. Ahlakın sunabileceği mutlak bir gerçek yoktur. Ahlakı, zayıfların kendilerini koruma isteklerinin kurnazca bir tezahürü olarak yorumlayan Nietzsche'ye göre ahlak, ezilen insanların ve sınıfların umutsuzluğuna ve hiçliğe düşüşe karşı geliştirilen bir panzehir

gibidir. Sıradan insanlar, ahlakı zorba insanlardan, şiddet kullananlardan, genel bir ifadeyle efendilerden korunmak için geliştirmişlerdir (2017: 60).

Yeryüzünde egemen olmuş ya da hâlâ egemenliğini sürdüren ahlak türlerini inceleyen Nietzsche'ye göre, ahlakta birbirine bağlı ve düzenli olarak belli özellikler vardır: köle ve efendi ahlakı olmak üzere iki temel ahlak tipi olduğunu söylemektedir. Bütün diğer karışık ve daha yüksek kültürlerde de bu iki ahlak tipinin arasını bulma çabası olduğunu iddia etmektedir. Nietzsche'ye göre efendi ahlakı “iyi” ve “kötü”, “soylu” ve “aşağı” zıtlığı anlamına gelmektedir. Nietzsche, efendi ahlakının mantığını şu şekilde açıklar: “Soylu tipteki insan kendini belirleyen biri gibi duruyor, onanma ihtiyacı yoktur; “bana zarar veren şeyin kendisi zararlıdır” diye yargıda bulunur; kendini genellikle şeylere onur veren biri olarak bilir; değer yaratandır o. Böyle bir ahlak kendi kendini yücelten bir ahlaktır” (2007: 192). Efendi ahlakına sahip olan kişinin de zor durumda olan insanlara yardım ettiğini belirten Nietzsche, onun yardım etmekteki motivasyonunun acıma değil, güç fazlalığının doğurduğu bir itki olduğunu ifade etmektedir. Efendi ahlakına sahip olan kişi, kendinden onur duyan, konuşmayı ve susmayı bilen, kendisine sert ve haşın davranabilen ve bu yüzden bütün sert ve haşın şeylere saygı duyar. Kendine inanç, kendisiyle övünme, “bensizliğe” olan düşmanlık efendi ahlakına sahip kişinin özellikleri arasındadır. Bu ahlak tipinde, sadece kişinin sadece eşitlerine karşı sorumlulukları vardır, yabancı ya da aşağı olana “iyinin ve kötünün ötesinde” istenildiği gibi davranılabilir (2007: 192,193).

Nietzsche'ye göre köle ahlakına sahip kişi, güçlünün erdemlerine sahip olmadığı için kuşkucu ve güvensizdir. Acımayı, gönül almayı, yardımseverliği, sıcak bir yüreği, sabrı, çalışkanlığı, alçakgönüllülüğü, dostluğu öven köle ahlaklı kişi, bütün bunları varlığın baskısına katlanmak için kullanmaktadır. Nietzsche, köle ahlakını bir çeşit yarar ahlakı olarak tanımlamakta, özgürlük özlemini, mutluluk içgüdüsünü ve özgürlük duygularını köle ahlakına ait görmektedir. Sanatı, saygıyı ve özveriyi de efendi ahlakının alanında görmektedir. Köle ahlakına sahip kişi, teslim olma içgüdüsünün, kendisi hakkında söylenen olumlu ve olumsuz görüşlerin etkisi altındadır, çünkü ikisine de teslim olmuştur (2007: 192, 195). Köle ve efendi ahlakı ilişkisindeki köle ve efendinin hakları söz konusu olduğunda Nietzsche, güçsüz kişinin haklarının olduğunu ama güçlü kişiyle kıyaslandığında az olduğunu ifade etmektedir. Nietzsche'ye göre haklar, herkesin gücüyle doğru orantılıdır yani bireyin hakkı onun gücünün sınırlarına kadar

genişlemektedir (2003: 86). Ahlakın üç aşaması olduğunu ifade eden Nietzsche'ye göre, ilk aşamada insan, eylemlerini ansal değil uzun erimli bir amaç haline getirmektedir. Yani insan faydalı ve amaçsal hale gelmektedir. Aklın bağımsızlığı bu noktada ön plana çıkmaktadır. İkinci aşamada insan, onur ilkesine göre hareket etmeye başlar ve daha üst bir seviyeye ulaşmış olur. İnsan onur aracılığıyla kendisini başkaları ile bir düzen içine sokarak kendisini ortak duyguların gerisine konumlandırır. Yani bu aşamada yararlılığı kendisinin başkaları hakkındaki düşündüklerine, başkalarının da kendi hakkındaki düşündüklerine bağlı bir şey olarak anlar. Ahlakın nihai ve en üst aşamasında ise insan, şeyler ve kişiler hakkında kendi standartlarına göre hareket eder, neyin onurlu olduğunu, neyin yararlı olduğunu kendisi ve başkaları için kendisi belirler; artık fikirlerin yaratıcısı olmuştur (2003: 86).

Aslında Nietzsche'nin din ve ahlakta yadsıdığı ve savaştığı, insanın kendi iradesine yönelik baskıcı tutumdur. Nietzsche'ye göre insan ancak kendi iradesi üzerinde kendisi egemenlik kurduğunda insandır. Din ve ahlak insanın egemenliğine zarar vermekle kalmıyor, insanı kendi boyunduruğu altına alarak istem özgürlüğünü de elinden alıyordu. Dinin, Tanrı'nın iradesine bile göz diktiğini düşünmekteydi. Sadece iyiden sorumlu olan Tanrı imgesine isyan eder Nietzsche, bu isyanını şu cümleyle ifade etmektedir: "İnsan tanrısına en namussuz biçimde davranıyor: Onun günaha girmesine bile izin vermiyor" (2007: 79).

Yaratıcılığı güç istencine bağlayan Nietzsche, tüm insanlarda güç isteğinin ve çevreye egemen olma dürtüsünün bulunduğunu ifade etmektedir. Nietzsche'ye göre canlının temelinde daha güçlü olmaya yönelik bir istek, güç istenci bulunmaktadır. Yaşamın temel nedeninin güçlü olma isteği olduğunu iddia eden Nietzsche, insanoğlunun temel ihtiyaçlarının (yaşamak, korunmak, barınmak) ötesinde güçlü olma isteği içinde olduğunu, evrenin güçlü olma isteğinin hükmü altında olduğunu düşünmektedir. Bu noktada Nietzsche, güç isteğini ve insanı estetize etmektedir: insanın güç isteğini koruyup onu yönlendirebilmesi, ideal bir düzen yaratma adına disipline etmesi güç isteminin en yüksek ifadesidir. Tanrı'nın yokluğunun yarattığı değersizlik ve düzensizlikte üstinsan, kendi içindeki kaostan düzen yaratıp bunu dış dünyadaki kaosa aktarabilen kişidir. Bu bağlamda Nietzsche, insanın ahlaki değerleri olduğu gibi benimsemesini küçümsemekte yeni değerler yaratması gerektiğini savunmaktadır. Nietzsche, Hristiyanlığın ve idealizmin ahlak anlayışının bir kandırmacadan ibaret olduğunu, eşitlik, toplumsal barış

ve uyumdan söz edilemeyeceğini, bu yüzden de köle ve efendi ahlakı olmak üzere iki tür ahlak anlayışı olduğunu ifade etmektedir (Cevizci, 2000: 681,684). Nietzsche'nin ahlak anlayışı aldırma ya da kişinin kendi çıkarlarına gömülmesine yönelik bir ahlak anlayışı değildir. Nietzsche'nin önemli sonlar ve yüce erekler için acıya katlanma ölçüsüne dayanan ve her şeyin üstünde istem gücünü öncelleyen bir ahlak anlayışı vardır (Russel, 2000: 120).

Nietzsche, yasaların, toplumsal kuralların uygulanma biçimlerinde de gücün önemine dikkat çekmektedir. İnsan zenginleştikçe ya da güçlendikçe ceza yasasının yumuşadığını, topluma zarar vermiş dahi olsa tahammül derecesinin arttığını ifade etmektedir. Nihayetinde Nietzsche tüm amaç ve yararların, bir güç isteminin, güçlünün daha güçsüz üzerinde egemenlik kurmasının bir işareti olduğunu düşünmektedir. Nietzsche, vicdanı; vahşi doğasından zorla koparılmasının neticesinde içgüdüleriyle savaşmak zorunda bırakılan insanın kendi kendine acı çektirmesi olarak değerlendirmektedir (1990: 9, 74). Nietzsche güç ve güçsüzlük problemini güçsüz olanların yok olduğu, daha güçlü olanların yok olmayanları yıktığı, en güçlülerin ise hükmü geçen değerlerin üstesinden gelip, yeni değerler inşa ettiği, trajik bir çağ olarak formüle eder (2017: 45).

Dünyayı gücün ve kuvvetlerin oyun alanı olarak gören (Yücel, 2014: 43) Nietzsche'nin felsefesinde güçlü ve güçsüze yönelik düşünceler çarpıcıdır. Güçsüzlerin intikam almaya gücü yetmedikleri için erdem kisvesi altında büründüklerini, zayıflıklarını kimseyi incitmeyen, kimseye saldırmayan, can yakmayan insanlar olarak alçak gönüllülük ile maskelediklerini düşünmektedir (1990: 48). Nietzsche, güçsüzlüğün mantığa büründürmelerinden duyduğu tiksintiyi şu şekilde ifade etmektedir: “Misilleme görmeyen zayıflık “iyiliğe”, kaygılı alçaklık “alçak gönüllülüğe”, nefret edilenleri boyunduruk altına almak “boyun eğmeye” dönüşüyor. Zayıfın saldırmazlığı, hatta onda bol bol bulunan korkaklığı, kapı eşiğinde duruşu, kaçınılmaz gibi; hatta “erdem” de deniyor onlara; intikam almaya gücünün yetmeyeşine intikam almak isteksizliği, belki de affetme deniyor. Ayrıca “düşmanını sevmek”ten söz ediyorlar” (1990: 48). Nietzsche, acıma, merhamet gibi duyguları savaşılması gereken güçsüzlükler olarak görmektedir (Russel, 2000: 121). Merhameti her türlü ahlaksızlıktan daha tehlikeli bulan Nietzsche'ye göre erdem, kendini küçük düşürme, acıma ve yaşamın inkâr edilmesi tükenmişlerin değerleridir ve öğretilmiştir (2017: 56).

Nietzsche felsefesinin genel hatları yukarıda değinildiği üzere tanrı, ahlak, güç istenci, iyi, kötü ve üstinsan eksenindedir. Nietzsche'nin oyun üzerine görüşleri Herakleitos'un "logos"u ve güç istenci kavramları etrafında şekillenmektedir. Nietzsche, Herakleitos'un her şeyin "logos" (oluş) olduğuna yönelik görüşünden etkilenmiştir. Nietzsche, Herakleitos'un meşhur "Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur" fragmanını şu şekilde yorumlamaktadır: "Herakleitos'a göre evren, Zeus'un (büyük çocuğun) bir oyunudur. Yahut fiziğe uygun bir deyimle, ateşin kendisi ile oyunudur; bir olan, işte ancak bu anlamda, aynı zamanda çok olandır" (1992: 41). Herakleitos'a göre evren ateşten meydana gelmiştir ve her şey oluşur. Ateş, "isteme" ve "tokluk"tur. Evren sürekli oluş halindedir, dünyanın saf ateşin içinde eriyip gitmeye koştuğu evreyi "isteme", ateş tarafından yutulmuş olmayı da "tokluk" olarak değerlendirmektedir. "İsteme" ateşin kozmik düzenine, "tokluk" ise nesnenin ölümüne ve sonrasında tekrar oluşa, akışa işaret etmektedir. Herakleitos'un birbirine karşıt görünen her şeyin bir ahenk içinde ve her şeyin bir oluş halinde olduğu düşüncesini olumlayan Nietzsche'ye göre evrendeki her şey oluş ile yok olma, yapma ile yıkma, bütün günahlardan, suçtan azade ve ahlakın sorumluluğuna katılmadan cereyan etmektedir. Herakleitos'un arkhe (ilk madde) olarak "ateş"i görmesinin nedeni, her şeyi değiştirdiği halde kendisinin değişmeden kalmasıdır. Bu bağlamda ölümsüz ve canlı ateş bir oyun halinde oynamaktadır, Nietzsche bu oyunu sanatçı ve çocukların oyununa benzetmektedir. Ateş ile paralelindeki çocuk ve sanatçı oynamaktadır, suçsuz olarak oyun kurmakta, bozmakta ve yıkmaktadır. Nietzsche, ateşin kendi kendisiyle oynamasını şu şekilde yorumlamaktadır: "Ateş, bir çocuğun deniz kenarında kum yığını yapması gibi su ve toprağı yığıyor ve dağıtıyor; zaman zaman oyuna baştan başlıyor. Sanatçıyı nasıl bir yaratma gereksinmesi zorlarsa onu da bir tokluk anında gereksinme kavırıyor. Böylece suç işlemek isteği değil yeni yeni oynanan oyunlar güdüsü, başka başka evrenleri, hayata kavuşturuyor. Çocuk da bazen oyuncuğunu atar ama sonra suçsuz bir hevesle oyuna yeniden başlar. Fakat oyunda binalar kurmaya başlar başlamaz, kanuna, iç düzenlere uygun olarak bağlar, birleştirir ve biçim verir" (1992: 43). Herakleitos, saf ateşin saflıktan bu denli uzak şekiller almasını oyuna bağlamaktadır. Bir kere oyunun içine girildikten sonra oyunun kuralları, yasaları kendi doğasında şekillenir, iyiden ve kötünden yani ahlaktan beslenmeye başlar dünya. Nietzsche'nin "çocuk oyunda binalar kurmaya başlar başlamaz, kanuna, iç düzenlere uygun olarak bağlar, birleştirir ve biçim verir" derken

kastettiği bu ahlak kurallarıdır. Hâlbuki oyunu kuranlar, oynama güdüsüne sahip olanlar; ateş, çocuk ve sanatçı bu kuralların dışındadır. Çünkü onlar oynama güdüsü ile oluşturanlardır. Oynama güdüsü yeni olanı harekete geçirmekle kalmamakta, başka dünyaları da hareket geçirmektedir, bu güdüyle saf ateş, su ve toprağa dönüşebilmektedir. Bu bağlamda Nietzsche oyunun amacını “kralca güç” olarak değerlendirmektedir (Yücel, 2014: 26).

Nietzsche’nin oyun kavramında ön plana çıkan kavramlar “çark” ve “çember”dir. Buna göre oyun kendiliğinden dönen bir çarktır. Ebedi dönüş fikri ile uyumlu olan çark imgesi, Herakleitos’un logosuyla paraleldir. “Zerdüşt Böyle Diyordu” isimli eserinde Nietzsche, kendi iradesiyle ve kutsal evetle dönen bir çarka benzetir yaratıcı yaşamı: “Masumluktur çocuk ve unutkanlık, bir yeni başlangıç, bir oyun kendiliğinden dönen bir çark, bir ilk hareket, bir kutsal evet. Evet, yaratma oyunu için kardeşlerim bir kutsal evet gerekir: ruh kendi iradesini ister artık, dünyayı kaybetmiş olan kendi dünyasını kazanır artık” (2002: 30). Nietzsche, dinin, ahlak kurallarının, verili olan yasaların ötesinde değer yaratabilen üstinsan fikriyle uyumlu şekilde sanatçı için verili dünyanın reddini kaçınılmaz görmektedir. Bu bağlamda kendi dünyasını, kendi değerlerini yaratan sanatçıyı çocuğa ve yaratı alanını da çarka, çembere benzetmesi şaşırtıcı değildir. Zira çocuğun dünyasında da sanatçının dünyasında da oyun alanındaki kurallar kendi iradelerinin bir sonucudur. Onlar kural koyan, değer yaratanlardır. Nietzsche, ruh için gerekli üç (deve, aslan ve çocuk) değişimden bahseder “Zerdüş Böyle Diyordu” eserinde. Yaratıcı sanatçı ve çocuk deve gibi heybetli bir hayvandan, aslandan daha güçlüdür. Aslan yeni kıymetler, değerler yaratmasa da özgürlüğü için savaşabilecek ve yeni değerlere hak kazanabilecek vahşiliktedir ama yeni değerler yaratmak, ruhun üçüncü aşamasındaki çocuğun ve yaratıcı sanatçının işidir (2002: 30).

Nietzsche’nin “ebedi dönüş” düşüncesi yalnızca etik anlamında değil aynı zamanda da kozmik olarak da bir anlama sahip olması bakımından önemlidir (Yücel, 2014: 176). “Zerdüş Böyle Buyurdu”da hayvanlar, Zerdüş’e şöyle der: “Her şey gider, her şey geri gelir; varlık çarkı sonsuzca döner. Her şey ölür, her şey çiçeklenir yeniden; varlık yılı sürüp gider ebediyen. Her şey kırılır, her şey birleşir yeniden; ebediyen kurar kendini aynı varlık evi. Bütün nesneler ayrılırlar, bütün nesneler selamlaşırlar yeniden; varlık halkası vefalı kalır kendine ebediyen” (2002: 176). Nietzsche’nin oyun ve çark/çember ilişkisi

göz önünde bulundurulduğunda ebedi dönüş ilkesiyle benzer şekilde oyunun tekrarlı ve döngüsel olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

Nietzsche'nin felsefesinde “oyun” ve “isteme” birbiriyle yakından ilişkilidir. Nietzsche, oyunu “dünya” ve “insan” ilişkisi içinde konu edinmektedir. Dünyayı, “enerji canavarı, başlangıcı olmayan, sonu olmayan; sağlam ve demirden, büyümeyen ya da küçülmeyen, kendini genişletmeyen, yalnızca dönüştüren bir güç büyüklüğü” (2017: 651) olarak tanımlamaktadır. Nietzsche'ye göre bu dünya bir oyundur ve insanın da içinde bulunduğu bu oyun, “gücü isteme” oyunudur. Gücü isteyen insan “oyuncak” olmaktan ziyade oynamayı talep ederek “oyuncu” olmak istemektedir. Nietzsche bu isteme tarzını hayatla, canlı olmakla ortaya çıkan bir şey olarak görmektedir. Yine de burada kastedilen, klasik anlamda canlının hayatta kalması, yaşama içgüdüsü ve yaşamayı istemesi değil birtakım riskleri ve tehlikeleri içinde barındıran bir güç isteği oyunudur. Bu güç oyununu güçlü de güçsüz de oynamaktadır. Nietzsche, güçsüzün de aynı oyunda oluşunu, güçlüye hizmet etmesini kendi güç isteğinin bir sonucu olarak görmektedir. Çünkü güçsüz de kendinden daha güçsüze efendilik etmek istemektedir. Sonuç olarak güçlü de güçsüz de gücü istediği için oynamaktadır. Kendi sınırlarının ötesine geçmek isteyen insan, başkası ile karşılaştığında ötekini, kendini, öteki üzerinden kendini aşmak, alt etmek ister. Çünkü Nietzsche'ye göre “insan aşılması gereken bir şeydir” (2002: 18). Bunun için yukarıya çıkması, hiyerarşik piramidin yukarısına tırmanması, kendinin altındaki ve üstündekileri belirlemesi gerekmektedir. Güç istenci ve onun ortaya çıkardığı oyun bu noktada belirginleşir: güçlenen yukarıya çıkar, altındakileri boyunduruğu altına alır, kendinden üstekilerin de boyunduruğu altına girer (Yücel, 2014: 45).

Özgürlük, bağımsızlık, denge ve barış arzusunu da güç istencinin gizlenmiş bir tezahürü olarak gören Nietzsche'ye göre, güç istencinin en düşük biçimi varoluş istenci yani kendini koruma dürtüsüdür (2017: 384). Nietzsche'nin güç istencinin birçok görünümü vardır. Hakikati isteme, değer yaratmak (iyi, kötü) isteme ve kendini aşmak isteme temelinde güç istemiyle ilişkilidir. Nietzsche'ye göre, yaratıcı insan da güç istencinin hükmü altındadır, bu yüzden üstinsanların iyi oyuncular olduğunu düşünür. Nietzsche'ye göre üstinsanlar kendilerini oynarlar ve kendilerini türetirler (Yücel, 2014: 46).

Nietzsche'nin oyun üzerine düşünceleri, kadın-erkek ilişkilerine dair yorumlarında da göze çarpmaktadır. Nietzsche'ye göre kadın için erkek, çocuk yapmanın bir aracıdır. Erkek ise tehlike ve oyun isteğindedir. Bu yüzden de en tehlikeli oyuncak olan kadını istemektedir. Nietzsche, "Zerdüşt Böyle Diyordu"da erkeğin kadından daha çocuk olduğunu, erkeğin içinde gizli bir çocuk olduğunu ve oynamak istediğini, kadının oyuncak olmasının herhangi bir mahsuru olmadığını söylemektedir (2002: 58). Nietzsche'nin felsefesinde oyun da güç de üstinsan da erkeğin alanındadır. Çocuğun alanındaki oyun için herhangi bir cinsiyet ayırımına gitmese de kadın oyuncak, erkek oynayandır. Kadın nesne konumunda erkek eylem alanındadır. Kadınla erkek birlikte oynamıyorlardır. Kadın oyun nesnesi, erkek oyuncudur. Şüphesiz ki oyun aşk oyunudur ama bu oyunda kadın oyuncak konumuna indirgenmiştir. Kadın olsa olsa üstinsan doğurmayı hedefleyendir. Aslında Nietzscheci bakış açısında kadın ve erkek birbirleri için araçsaldır. Kadın erkeği çocuk yapmak için araç olarak görürken erkek kadını tehlikeli oyun oynama isteğinin aracı olarak görmektedir.

1.2.3. Erving Goffman ve Benlik Oyunu

Sembolik etkileşimci geleneği içerisinde sayılan Sosyolog Goffman, insan etkileşimlerini ve ilişkilerini oyun olarak değerlendirmektedir. Günlük yaşamı, performans gerektiren provasız bir oyun olarak inceleyen Goffman'a göre eylem, ancak toplumsal ilişki bağlamında şekillenen karşılıklı etkileşim çerçevesinde anlaşılabilir. Goffman'a göre etkileşim sürecinde, etkileşimin gideceği yer ve yön tam olarak belirlenemese dahi tarafların eylemleri her zaman bir bağlam içerisinde, belli kurallar dairesinde gerçekleşmektedir (2018: 13,14). Goffman sosyolojisinde her etkileşim yerleşik toplumsal yapıların içinde gerçekleşmekle birlikte benliklerin etkileşimidir (2018: 29).

Goffman, "*Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*" (Goffman, 2009) adlı yapıtında, günlük yaşamın provasız performanslara dayandığını, insanların etkileşimlerinin oyun olduğu tezini savunmaktadır. Bu oyun, kendi içinde kuralları olan ve sistemli bir etkileşim düzenidir. Goffman *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*'nda bireyin etkileşim sürecinde kendisini nasıl değerlendirdiğine, nasıl sunduğuna ve ne tür stratejiler geliştirdiğine, kısaca nasıl oynadığına odaklanmaktadır. Goffman'a göre birey, etkileşim sürecinde benliğini sunarken belli stratejiler izlemekte, karşısındakinin üzerinde yaratmak istediği

ve yaratmaktan kaçındığı intiba ile ilgilenmektedir. Bu bağlamda denilebilir ki kişi sırf çevresindekileri etkilemek ya da çevresindekilerden belli bir tepki almak adına enikonu hesaplanmış eylemlerde bulunarak kendini ifade edebilmektedir (2009: 19). Günümüzde siyasetçilerin, liderlerin ve kimi pop yıldızlarının kişisel görünüm ve stil danışmanlarıyla (image maker) çalışmaları, hitap ettikleri kitlelerin üzerindeki etkilerini artırmak için başvurdukları bir yöntemdir. Kişi herhangi bir etkileşim içine girdiğinde çevresindekiler, kişinin davranışlarının denetlenemez yönlerini, denetlenebilir yönleri tarafından kontrol etmek amacıyla kullanabilirler. Bu tutum, kişinin yarattığı ya da yaratmaya çalıştığı izlenimin güvenilirliğinin bir sağlamasıdır. Çünkü kişi kendi iletişiminin yalnızca tek bir kanalında (kendi denetleyebildiği alanda) yer almaktadır. Çevredeki ise hem denetlenebilir hem de denetlenemez olan kanalı gözlemleyebilmektedir (2009: 21). Goffman’a göre kişi, performans sergilerken rolüne, rutinine inanıyor ya da inanmıyor olabilir. Goffman, kişinin kendi oyununa hiç inanmadığı durumda, kişiyi *kinik*, kişinin kendini performansına kaptırdığı ve yarattığı izlenimine inandığı durumda da kişiyi “*içten*” olarak tanımlamaktadır (2009: 30).

Goffman, toplumsal rolleri aynı seyircilere farklı zamanlarda sahnelenen ve toplumsal ilişkinin doğmasını sağlayan oyunlar olarak görmektedir. Goffman, benliğin sunumu oyununu açıklamak için “*rol*”, “*rutin*”, “*set*”, “*kişisel vitrin*”, “*görünüş*”, “*tutum*” ve “*kolektif temsil*” kavramlarından hareket etmektedir. Goffman’a göre “*Rol*” ve “*rutin*” bir performans sırasında (ya da sonrasında başka durumlarda da) oynanabilecek, önceden belirlenmiş eylem kalıbıdır. “*Set*”, bireyin ifade araçlarının görsel kısmıdır, “*kişisel vitrin*” ise bu araçların oyuncuyla özdeşleştirilen (cinsiyet, yaş ve ırksal özellikler; boy ve görünüş, duruş şekli; konuşma kalıpları; yüz ifadeleri vb.) diğer türleridir. Goffman, kişisel vitrini oluşturan uyarıcıları da “*görünüş*” ve “*tutum*” olarak ikiye ayırmaktadır. “*Görünüş*”, oyuncunun toplumsal statüsü hakkında bilgi veren uyarıcılardır ve o kişinin geçici ritüel durumu (resmi sosyal faaliyet içinde mi yoksa iş veya gayri resmi faaliyet içinde mi) hakkında bilgi vermektedir. “*Tutum*” ise oyuncunun etkileşim sırasında oynadığı roller hakkında bilgi veren uyarıcılardır: oyuncu etkileşimi sırasında küstah, saldırgan, yumuşak başlı ve özür dileyen bir tutum içerisinde olabilir (2009: 35). Goffman’a göre, toplumsal vitrinler, yarattıkları klişeleşmiş beklentiler açısından kurumsallaşma ve istikrar kazanma eğilimindedir. Bu haliyle vitrinler “*kolektif temsil*” ve başlı başına bir olgu haline gelmektedir. Oyuncu herhangi bir toplumsal role (örneğin

yeni seçilmiş bir rektör ya da yeni atanmış bir bürokrat) soyunduğunda, genellikle onun için belli bir vitrinin zaten yerleşik olduğunu görür. Oyuncu yeni rolüne soyunurken amacı belli bir görevi yerine getirmek de olsa, vitrini devam ettirmek de olsa, sonuç olarak her ikisini de yapması gerektiğini görecektir (2009: 38). Eğer herhangi biri yerleşik vitrinine uygun davranmamayı seçer ya da klişelerin dışına çıkarsa önünde sonunda bunun belli sonuçları olmaktadır. Burada Süper Vali olarak tanınan ve yerleşik vitrine uygun hareket etmeyen merhum Erzincan Valisi Recep Yazıcıoğlu örneği verilebilir. Yazıcıoğlu; “efsane”, “aykırı”, “sıra dışı” bir bürokrat olarak devlet geleneğinin yerleşik vitrinlerini kullanmayan bir valiydi. Klasik devlet anlayışının ön gördüğü katı kalıpların, yerleşik vitrinlerin dışına çıkmayı başaraabilmiş bir bürokrattı. Yazıcıoğlu’nun *aykırı* ya da *sıra dışı* diye nitelenmesinin sebebi, devlet geleneğinden bağımsız bir kişisel vitrine, tutum ve davranışa sahip olmasıdır. Neticede, Yazıcıoğlu’nun vitrini devam ettirmeyen sıra dışı davranışları, sürgünlere ve merkez valiliğine çekilmesine neden oldu.

Kişilerin meslek gruplarına göre sergiledikleri vitrinler farklılık göstermektedir. Örneğin bir profesör için onur kırıcı olan birçok şey bir araştırma görevlisi için kabul edilebilir olmaktadır, aynı durum doktor ve hemşire örneği için de geçerlidir. Bir profesör için ders programı yapmak ya da sınavda gözetmen olmak onur kırıcı iken araştırma görevlisi için bu kabul edilebilir bir şeydir. Goffman’a göre, kişinin performansı çoğu zaman kişinin bireysel davranışlarından daha çok toplumun resmi olarak onaylanmış değerlerini daha fazla temsil etmektedir. Çoğu toplumda üst tabakanın idealize edilmesi, altlarda olanın da yukarılara çıkma isteği söz konusudur (2009: 45). Tüketim alışkanlıklarına ve kültürüne yönelik okumalar, üst tabakanın idealize edilmesinin en belirgin örneklerini sergilemektedir. Alt sınıfa tabi olanların evlerini orta sınıfı taklit ederek tasarlamaya çalışmaları, orta sınıfın da üst sınıfa öykünmesi üst tabakanın idealize edilmesine yönelik genel geçer örneklerdir. Goffman, yukarı çıkma ile aşağı inmeme çabalarının performanslar gerektirdiğini ve bunların vitrini ayakta tutmak için yapılan fedakârlıklar olduğunu düşünmektedir.

Kişilerin kendilerini olduğundan daha büyük, daha üstün gösterme (idealleştirme) eğilimi olduğu gibi, pek çok sınıftan insanın sistematik alçakgönüllülük gösterdiği, zenginlik, yetenek, ruhsal güç veya özsaygı ifadelerini ön plana çıkarmadığı (olumsuz idealleştirme) performansları da vardır (2009: 47). Örneğin kadınların karşı cinsle

ilişkilerinde erkeğin kendini güçlü hissetmesi için birtakım oyunlar oynadıkları bilinmektedir.

Goffman *Gündelik Yaşamda Benliğin Sunumu* isimli eserinde, kişilerin performanslarını ve altta yatan niyetlerini, örtülü ve gerçek anlamlarıyla oynadıkları oyunları detaylı bir şekilde incelemiştir. Görünüş ve gerçek girişilen etkinliklerdeki farklılıklardan, kişilerin görüşüne önem verdiği insan gruplarına göre değişen performanslarına kadar insanın toplumsal hayat içerisinde sergiledikleri performanslarına bütünlüklü bir şekilde bakmaya çalışmış, kişilerin oyunlarını örneklerle açıklamıştır. Performanslarda meydana gelen istenmeyen ve denetlenemeyen uyumsuz izlenimlere de değinen Goffman, kas kontrolünü kaybeden oyuncuların performansları sırasında dillerinin sürçmesini, geçirme ve yellenme gibi istenmeyen sesler çıkarmalarını, kekelemelerini, etkileşim sırasında mahcup edici bir durgunluk yaşamalarını uyumsuz izlenimlere örnek olarak vermektedir (2009: 60).

Performansların yani oyunların temel amacının oyuncunun özelliklerinin değil sahnelenen görevin özelliklerini ifade etmek için kullanıldığını belirten Goffman, herhangi bir meslekte sergilenen performansın hizmet veya ürün hakkında olumlu bir tanım yaratmak olduğunu düşünmektedir (2009: 82). Bu tarz performanslara takım performanslarında daha sık rastlanmaktadır. Takım performansı bir veya daha fazla oyuncu tarafından sergilenen performanslardır.

Goffman, performansın kimi yönlerinin seyirciye değil de vitrin bölgesine yönelik olduğunu ifade etmektedir. Goffman'a göre, belli bir performans referans noktası olarak alındığında, performansın sunulduğu yer "vitrin bölgesi"dir. Vitrin bölgesindeki performanslar, kişinin bu bölgedeki faaliyetlerinin usullere uygun ve çeşitli standartları içerdiği izlenimi vermeyi amaçlamaktadır. Bu standartları iki geniş gruba ayıran Goffman'a göre, standartlardan biri oyuncunun seyirciye nasıl davrandığıyla ilgilidir, ikincisi ise oyuncunun seyirciyle konuşsa da konuşmasa da genel olarak nasıl davrandığıyla ilgilidir. Goffman, ikinci standardı ahlaki ve araçsal "edep" olarak nitelendirmektedir. Edep biçimlerinden "göstermelik iş" örneği ilgi çekicidir. Göstermelik iş, kurum çalışanlarının belli bir sürede belli bir miktarda iş yapmalarını değil gerektiğinde hummalı bir çalışma içinde oldukları izlenimi vermeye hazır olmalarıdır (2009: 109,110).

Goffman gündelik yaşamda pot kırmak, çam devirmek, gaf ya da yaş tahtaya basmak olarak ifade edilen durumları, oyuncuların oyunlarını sahnelerken, karakter yaratma sürecindeki aksamalar olarak değerlendirmektedir. Değinilen durumların kasıtsız hareketler olduğunu söyleyen Goffman, rezalet ya da rezalet çıkarmak kavramlarını ayrı bir kategoride incelemektedir. Goffman'a göre, bir kimsenin nazik mutabakat görüntüsünü yıkacak veya tehdit edecek biçimde davranması "rezalet" ya da "rezalet çıkarma"ya örnek teşkil etmektedir. Goffman, gösteriyi kurtarmak için yapılan girişimleri 3 başlık altında incelemektedir: oyuncular tarafından kendi gösterilerini kurtarmak için başvurulmuş savunma manevraları, seyirciler ve dışarıdakiler tarafından oyuncuların gösteriyi kurtarmalarına yardımcı olmak için başvurulmuş savunma manevraları ve seyircilerle dışarıdakilerin oyuncular adına savunma manevralarına başvurabilmeleri için oyuncular tarafından kullanılması gereken savunma manevraları (2009: 198,200).

1.2.4. Bourdieu ve Oyun

Fransız Sosyolog Pierre Bourdieu, her ne kadar bakış açısını sunacak teorik bir kitap yazmamış olsa da yazma sürecinde temel önemde bir dizi farklı tema ve kavram geliştirmiştir (Calhaun, 2007: 78). Bourdieu'nün kavramlarının ve temalarının odağında oyun fenomeni vardır. Bourdieucü oyun metaforunu anlaşılır kılmak için Bourdieu'nün belli başlı kavramlarını ve o kavramlarda oyunun ne kadar belirleyici olduğunu anlamak yerinde olacaktır. Buna göre, oyunun oynandığı yeri "alan" olarak imleyen Bourdieu, kuralları "doxa", oyundan elde edilecek çıkarları, kendini oyuna kaptırmayı sağlayacak motivasyonu "illusio", oyuncuların sahip olduğu kozları "sermaye" (kültürel, ekonomik, toplumsal), oyuncuların geliştirdikleri oyun stratejilerini, oyun alışkanlıklarını ve anlayışını "habitus" (toplumsallaşmış öznellik) kavramıyla açıklamaktadır (2003: 82,106).

Devleti, güç ilişkilerini, iktidarı, sosyal düzeni, sanatı, mesleği, kariyeri, sınıflar arası ve toplumsal ilişkileri, düzeni, ekonomik ve siyasi kozmosu anlatırken Bourdieu'nün hareket noktası oyun olmuştur. Oyun, insanın ödül kazanmak için başkalarıyla ve kendi sınırlarıyla mücadele etmesidir. Bourdieu için sosyal hayat, ödüllerin daha fazla olmasının dışında oyundan farksızdır (Calhaun, 2007: 78). Bu bağlamda Bourdieu için oyun, rekabetin ve mücadelenin olduğu bir alana işaret etmektedir. *Illusio* ise kendini oyuna vermek, oyuna kaptırmaktır (Bourdieu, 2003: 105).

Sosyal hayatı oyuna benzeten Bourdieu, sosyolojisini (geleneksel oyunlara sık sık başvurarak) sosyal hayat ve oyun arasındaki benzerlikler üzerine inşa eder. Bourdieu'ye göre oyun; kuralları olan, belli bir oyun anlayışı gerektiren stratejik bir yapıdır. Bourdieu, sosyal hayatın içinde bireyin de devletin de sermaye sahiplerinin de belli bir oyun anlayışına sahip olduğuna işaret etmektedir. Oyuncular oyuna katılırlarken bir inancı (oynamaya değer olduğu inancını) paylaşmakta, bir inancı paylaştıkları ölçüde (çıkar nosyonu) oyuna katılan oyuncular, oyuna katıldıkları ölçüde oyunun oynamaya değer olduğunu kabul etmektedirler. Kart oyunlarından güçleri oyuna göre değişen kartlara sahip oyuncular gibi sosyal hayatta da kültürel, simgesel, iktisadi ya da toplumsal sermayeye sahip olan oyuncuların hiyerarşisi girdikleri oyuna göre değişmektedir (2003: 82).

Bourdieu sosyolojisinde oyun, iktidar ve güçle yakından ilişkilidir: Kişi güçlü olmak, rekabet etmek, iktidara sahip olmak için oynar: oynadığı ölçüde de oyunu kabul etmekte ve bir oyun anlayışı geliştirmektedir. Oyuncular, sermaye türlerini geliştirdikleri ölçüde oyun içindeki stratejilerini de geliştirebilirler. Çünkü failler ya da oyuncular için oyun, yaşam döngüsü içinde devam etmektedir ve Bourdieu'ye göre oyuncunun stratejileri ve oyunu tanımlayan her şey sermayesinin miktarının ve yapısının zaman içindeki dönüşümüne, gelişimine, yani toplumsal yönüne ve yatkınlıklarına (habitus) bağlıdır (2003: 83). Yani kişi sermayesini geliştirdiği ölçüde oyuna ilişkin algısını ve oyun anlayışını geliştirmektedir ve oyuna bakışı da kozları da değişmektedir. Sermayesini korumak ya da arttırmak için oynayan failler, oyunun söylenmeyen kurallarına uygun şekilde oynamakla birlikte oyunun içkin kurallarını kısmen ya da bütünüyle oyunu dönüştürmeye, rakiplerin gücünün dayandığı sermaye türlerinin değerini düşürmeye, kendi sermayelerinin değerini arttırmaya yönelik stratejilerle değiştirmeye çalışabilirler. Bu noktada oyuncuları motive eden oyundan maddi ya da manevi çıkar elde edecek olmalarıdır. Çıkar nosyonu için “belirli bir toplumsal oyunun taşıdığı anlamın farkında olarak, kazanılıp kaybedileceklerin önemli olması ve oynanmaya değer olduğu kabul etmektir” denilebilir (2003:105). Bu bağlamda Bourdieu'ye göre devlet, içinde hususi bir oyun kuralı olan ve yasal bir siyasi oyunun oynandığı geniş toplumsal dünyanın içinde görece özerk bir mikrokozmostur. Güç ilişkileri temelinde anlam ve iletişim ilişkileri olduğu için devlet mikrokozmosuna tabi olan kişiler, yasal devlet oyununu kabul etmekte

ve bilmektedir. Tahakküm altındaki bireyler devlete itaat etmekte, devletin oyununu tanımaktadır (2015: 201).

Bourdieu sosyolojisinde “oyun metaforu” toplumsal, toplumsallaşmış öznellikleri, sınıflar arası çatışmaları anlamaya yönelik olarak kavramsallaştırılmıştır. Bu bağlamda oyun metaforunun özünde güçle, güçlü olmaya ve elde edilecek karlara yönelik olarak oyun oynayan ve oyun algısını geliştiren oyuncular ve toplumsal yapı vardır. Oyuncular, oyun içinde ve oyun sayesinde geliştirilen “habitus” (alışkanlıklar, stratejiler, sezgiler) ve sermayeleri ile ya profesyonelliğe, uzmanlığa, sanatçılığa, mesleki bakımdan en iyi konuma gelmektedir ya da amatör, mesleki bakımdan kendini geliştirememiş bir durumda kalmaktadır. Hemen hemen herkes ilk aşamada, özellikle ilk gençlik yıllarında kendisi için en iyisini hayal eder. Düşün dünyasına meraklıysa Nietzsche gibi olmayı, yazın dünyasına meraklıysa Dostoyevski, Kafka olmayı, yazarken de düşünürken de kendi sınırlarını ve belirlenen sınırları aşmaya gayret eder. Daha küçük bir çocukken sinema aktörlerine, aktrislerine ya da yönetmenlere, ilgi alanı her neyse o konuda iyi olanlara öykünür. Onlar gibi olmak için stratejiler geliştirmeye, onlar gibi yaşamı deneyimlemeye çalışır. Eğer ekonomik, toplumsal ve kültürel sermaye bakımından alt sınıfta yer alan bir ailenin içindeyse ve başarısız olursa, eşitsizliği kabullenir ve kendi habitusu ölçeğinde neyi bekleyebileceğini öğrenir. Bourdieu’nün vurguladığı en önemli noktalardan biri mükemmel olmak mücadelesiyle ilgili deneyimlerimizin bize toplumdaki eşitsizliği kabul etmeyi öğretmesidir (Calhoun, 2007: 81). Birey zaman içinde mantık dairesinde neyi bekleyebileceğini öğrenir ve habitusuna katar. Örneğin iyi bir futbol ya da tenis oyuncusu olma fikri kişinin hoşuna gidebilir ancak öyle biri olmadığını, olamayacağını kabul ettiğinde futbol ya da tenise sadece eğlence olarak bakmaya başlamaktadır. Kişi, iyi vakit geçirmek için oynanan bu oyunlardan ciddi kazançlar beklemeyebilir. Kişinin ciddi oynadığı oyunlar, kişinin oynamakta iyi olduğunu bildiği oyunlardır. Bu oyunlar fiziksel bir performanstan, fiziksel disiplinden çok zihinsel oyunlar olabilir. Ödülleri fazladır ve iyi oynadığı ve habitusunu geliştirdiği ölçüde oyunun ödülleri artmaktadır. Kariyer geliştirme planları, kariyer oyunları bu duruma örnektir. Sadece kariyer oyunu değil aynı zamanda kişinin iyi olsa da olmasa da oynadığı oyunlar vardır: aşk, evlilik, çocuk yetiştirme, maddi servet elde etme veya dinsel kurtuluş arayışı. Bourdieu’ye göre oyuna bağlılığımızı sağlayan şey onun getireceği ödüllere sahip olma arzumuzdur. Fakat oyunları kişi icat etmez, oyunlar; tarihin, toplumsal

mücadelelerin ve daha önceki doğaçlamaların ve daha önce oynamış, oynamaya devam eden güçlü aktörlerin oynamasının sonucudur (Calhoun, 2007: 80, 81). Bourdieu, herhangi bir sosyal durum ya da etkileşimi anlamak için aktörlerin hangi oyunu oynadığının sorulması gerektiği kanaatindedir. Oyunların etkisi, ödüllerin neyin kazanma ve kaybetme olarak alınacağını belirler. Örneğin oyun politika ise oyuncular güç arayışı içinde, oyun edebiyat oyunu ise oyuncular ölümsüzlük ve şöhret peşinde, oyun iş dünyası olduğunda oyuncular servet peşinde olabilirler. Oyunların ödülleri, oyuncuların alanı sınırlandırma ve alanın özerkliğini koruma yollarını da biçimlendirmektedir. Bilim insanları akademik yeterlilik şartlarını denetleyerek bir zamanlar geçmek zorunda oldukları merdivenlerin boyunu yükseltmeye çalışabilirler. Çünkü bilimde bir oyundur, stratejiktir ve kazananları kaybedenleri vardır (Calhoun, 2007: 80,83). Bourdieu'ye göre oyunlara katılmak, kişinin kendi başına karar verdiği salt bilinçli bir seçim değildir. Kişi, zaten oyunun içindedir. Kişinin belirli kültürler ve alt kültürler içerisinde yaşaması, onun oyun anlayışını yani habitusunu şekillendirir. Habitus, doğaçlamayı mümkün kılar ama verili olan kültürel kodların içinde gelişmektedir. Bu bakımdan habitus, toplumsal yapıların içselleştirilmesidir.

Bourdieu'ye göre, oyuna ve oyunun sunduğu ödüllere duyulan toplu inanç, oyunun işleyişinin hem koşulu hem de ürünüdür (1999: 353). Ünlü ve prestijli bir edebiyat dergisinde (örneğin Varlık'ta) yazılarının yayımlanmasını önemseyen bir yazar, nispeten az tanınmış ve dağıtım ağı güçlü olmayan diğer edebiyat dergilerinde yazılarının yayımlanmasını önemsemez. Zira Varlık dergisi, Türkiye'de edebiyat camiasında kendini kabul ettirmiş ve neredeyse otorite olarak algılanan bir kurumsallığa kavuşmuştur. Bu sebeple herhangi bir yazarın bu dergide yazısının yayımlanması onun için büyük bir ödüle dönüşmektedir. Bourdieu'nün vurguladığı haliyle geçerli kültürel üretim biçiminin ne olduğunu belirleyebilmek için sürdürülen çatışmalar, düzene duyulan inancın, ödülün, çıkarın ve beklentilerin ve *illusio*'nun aralıksız bir biçimde çoğaltılmasına katkıda bulunur. Her (edebiyat, resim, müzik, mimari) alan, kendi özgül *illusio*'sunu üretir. Oyuncuların düzeni benimsemesi ve onu sürdürmeye değer nitelikte bulmasını sağlayan rekabettir ve (alanın söz sahipleri, bilirkişiler) *illusio* içindeki etken kişiler arasındaki *gizli anlaşmanın*, bu kişileri düzen içinde karşı karşıya getiren rekabetin temellendirdiği ve düzenin kendini oluşturduğu da bir gerçektir. Yani *illusio*, aynı zamanda, ürünü de olduğu düzenin işleyiş koşuludur (Bourdieu, 1999: 350). Her alanın kendine ait güç ilişkileri,

düzeni, yerleşik kuralları vardır. Sanat oyununu oynamak isteyen kimse, alanın düzenine ve kurallarına ayak uydurmak zorundadır. Bourdieu'ye göre kurallar oyunun dışında, oyun bitince de var olmaya devam eden (yeniliklere açık olmakla birlikte) sabit kurallardır. Bir alandaki kurallar zımni gerekliliklerdir, uygulanır ve her seferinde tekrar tedavüle sokulurlar. Bu bağlamda alanın nitelikleri, oyunu kuralına göre oynamayı zorunlu kılar. Bourdieu bu durumu Weber'in örneği ile açıklamaktadır: "Kapitalist kozmosun kuralları önünde eğilmeyen, eğer patronsa iflas eder, işçiye oyunun dışına atılır" (2015: 123). Oyunun kuralları (oyuncuların davranış biçimlerini kısıtlamakla birlikte) oyuncuları her ne kadar oyunun kurallarını sabit ve değişmez olarak görürler de kurallar tarihsel olarak üretilmişlerdir. Bu da, kuralların sürekli değişime uğradığı, alanların mevcut organizasyonlarına birçok değişiklik ve yatırım yapıldığı anlamına gelmektedir. Elli yıl öncesinin sanat anlayışı ile şu andaki sanat anlayışı aynı değildir, ekonominin kuralları elli yıl içerisinde değişmiş, devletler de kendi içlerinde düzenlemelere gitmişlerdir. Kişiler eylemlerini gerçekleştirirken içinde bulundukları ve deneyimlerini biçimlendiren sosyal ve kültürel yapılara tepki vermektedir. Verilen tepkiler deneyimlerle ve kültürel pratiklerle nasıl uyum sağlanacağı ile ilgilidir. Kişiyi yalnızca dış kurallar sınırlamaz, kişi kendisini içselleştirdiği kurallar ve sınırlarla kısıtlamaktadır. Kurallar ve sınırlar nasıl oynanması gerektiği konusunda kişinin düşüncelerinin de bir parçasıdır, yani kişinin oyunu iyi oynamasını, fiilen eylemlerini gerçekleştirmesini ve oyunun ödülleriyle bağlılığını sürdürmesini mümkün kılan bilgilerin bir parçasıdır (Calhoun, 2007: 83).

1.2.5. Foucault ve Bir İktidar Kurma Aracı Olarak Oyun

"Yazı ve aşk ilişkisi için geçerli olan yaşam için de geçerlidir. Oyun, ancak nasıl biteceği bilinmiyorsa zahmete değer." (Michel Foucault)

İktidar, disiplin, gözetleme, denetleme ve cezalandırma kavramlarının usta analisti Fransız düşünür Foucault, doğrudan oyun kavramı üzerine çalışmamakla birlikte, Foucault'nun çalışmalarının ikamet ettiği yere (iktidar) dikkatlice bakıldığında "iktidar-güç oyunu", "oyun-hakikat", "oyun-güç istenci", "oyun ve delilik" ilişkisine zımnen bir mesai harcadığı gözlemlenmektedir. Foucault'nun oyunu konumlandığı yeri anlayabilmek için onun temel kavramlarını incelemek yerinde olacaktır.

Foucault'nun çalışmalarının temel odağı iktidar ve öznedir. Cinsellik, delilik ve hapisane konularında yapmış olduğu incelemeler iktidar biçimlerini açıklamaya yöneliktir. İktidar, bireyler arasındaki bir tür ilişkidir ve bu ilişki karakteristik özelliği bazı insanların başka insanların davranışlarını az çok belirleyebilmesi, daha açık bir ifadeyle manipüle edebilmesidir. İktidar iki rakip arasındaki çatışmadan ziyade bir yönetim sorunudur. Yönetim, sadece siyasi yapıları ya da devletlerin yönetilmesini ifade etmez, yönetim aynı zamanda bireylerin ya da grupların davranışlarına nasıl yön verilebileceğini (çocukların, zihinlerin, toplulukların, ailelerin, hastaların, mahkûmların yönetilmesi) göstermektedir. Bu anlamıyla yönetmek, başkalarının mümkün eylem alanını yapılandırmaktadır (2016: 55, 75). Bu bakışla iktidar, negatif bir şey değildir, baskıcı olması gerekmez. İktidar gücünü tam da bu noktadan alır: İktidarın tek işlevi; bastırmak, dışlamak, engel ya da sansür olsaydı iktidar çok dayanıksız olurdu. Foucault, iktidarın gücünü, arzu düzeyinde pozitif etkiler üretmesine bağlamaktadır (2003: 42). İktidar sevimlidir ve olumlu etkileri vardır: çünkü iktidar; bilgiyi engellemez üretir ve zevk verir (2003: 74).

Foucault iktidar mekanizmasını bireylerin tohumlarına ulaştığı, bedenlerine eriştiği, konuşmalarından, davranışlarına, öğrenimlerine, söylemlerine ve gündelik yaşamlarına sindiği kılcal var olma biçimi olarak düşünmektedir (2003: 42). İnsanlar arasındaki ilişkilerde, iktidarı belirleyen bir sürü etken olduğunu düşünen Foucault, insanların insanlar tarafından yönetilmesinin (yetişkinler tarafından çocukların yönetilmesi, erkeğin kadını yönetmesi ya da büyük grupların küçük grupları yönetmesi) belli bir rasyonalite gerektirdiğini ifade ederken bu iktidarın araçsal bir şiddet gerektirmediğini de vurgulamaktadır. Bu yönüyle iktidara özgü ilişki biçimleri ne şiddet ya da mücadele alanında ne de sözleşme alanında aranabilir. İktidara özgü ilişki özel bir eylem kipinde, yani yönetimde aranmalıdır (2016: 55). İktidar başkalarının eylemleri üzerinde eylemde bulunmak olarak tanımlandığında, bu eylemler insanların başka insanlar tarafından “yönetilmesiyle” karakterize edildiğinde, iktidar yalnızca “özgür özneler” üzerinde ve yalnızca “özgür” oldukları sürece uygulanmaktadır. Foucault iktidarın gereksindiği özgürlüğü “kölelik” örneği ile açıklar: “Kölelik, insan zincirlenmiş olduğunda değil hareket edebileceği hatta kaçabileceği zaman bir iktidar ilişkisi olur”. Diğer bir deyişle, bu oyunda özgürlük, iktidarın uygulanmasının koşulu (hem iktidarın işleyebilmesi için özgürlük olması gerektiğinden hem de özgürlük iktidardan tümüyle

arındığında iktidar ortadan kalkıp basit bir şiddet zorlamasına dönüşeceği için) olacaktır. Bununla birlikte özgürlük, iktidarın uygulanmasına karşı bir direnişe, bir karşı çıkışa dönüşmektedir. Zira özgürlüğü belirleyen iktidardır (2016: 75). Foucault'ya göre her bireyi etkileyen, onu ebeveynlerine, öğretmenine bağlayan iktidar ilişkileri vardır. İktidar ilişkileri de kaçınılmaz olarak direnişe yol açmakta ve direnişe imkân vermekte iktidar mücadeleyi mümkün kılmaktadır. Yaşamının her alanında mücadele halinde olan birey, her an isyandan tahakküme, tahakkümden isyana gidebilmektedir (2003: 42).

Foucault'nun üzerine eğildiği konulardan birisi de deliliktir. Delilik oyunla ve oyun dışı kalmakla yakından ilişkilidir. Çünkü Foucault'ya göre her toplum kısıtlama sistemleriyle paralel bir dışlama oyunu oynamaktadır. Her toplumda kısıtlamalar sistemine boyun eğmeyecek bazı kişiler olacaktır ve kısıtlama sisteminin düzgün işleyebilmesi için kısıtlama sisteminin insanların kaçma eğilimi gösterebilecekleri şekilde dizayn edilmesi gerekmektedir. Toplumun toplum olabilmesi için bazı bireyleri, tavırları, durumları, karakterleri kendi alanı ve sisteminden dışlayan bir dizi zorunlulukları vardır. Bu bağlamda marjî olmayan toplum yoktur, toplumların her zaman dışlarında bıraktıkları marjinal birey kategorileri bulunmaktadır: Çalışma ve ekonomik üretim karşısında dışlama, toplumsal geleneklere (aile kurumunu yüceltmeyen ya da bekâr olanlar) uymayanları dışlama, toplumsal üretimin dışında olanları dışlama, söylem ya da sembol üretimi (bazı kişilerin sözünün sıradan birinin sözü gibi kabul edilmesini sağlayan) sisteminde dışlama ve son olarak da oyun karşısında işleyen bir dışlama sistemi (2003: 176, 218). Söz konusu oyun karşısındaki dışlama sistemi, oyun karşısında diğerleriyle aynı konumu paylaşmayan kişiler için geçerlidir. Her toplumda oyun ya da bayram niteliğindeki özel günlerde, diğerleriyle oyunun içinde yer alamayan kişiler vardır. Bu kişiler oyundan dışlanmış, günah keçisi olabilecekleri gibi oyun nedeniyle kentten kovulacak kişi de olabilirler. Oyuna dâhil olduklarında, oyundaymış gibi süsü verilir, “ara faresi” olurlar, bayramlarda insan içine çok çıkarılmaz, idare edilirler. Toplum bu insanları idare etmektedir. Her toplumun çalışma kuralının dışında, aile kurallarının dışında, söylem ve oyun kuralının dışında olan insanlar vardır. Bütün bu kuralların hepsinin dışında olan kişiler ise kabaca söylenecek olursa delilerdir. Onlar toplumun marjîdır ve marjinalidir. Sahiplenilerek, içeride tutularak dışlanırlar (2003: 218).

Birçok toplumda oyun, deliliğin statüsüyle yakından ilişkilidir. İlksel toplumlarda deliliğin yalnızca çalışma, aile ya da söylemden dışlanmayan, oyundan da dışlanan bir

yanı vardır. Türkiye’de ve daha çok doğu kültüründe delilerin özel ve ayrıcalıklı bir yeri olmasına rağmen Ortaçağ toplumlarında delinin özel statüsünün açık bir kanıtı bayram pratiğinde görülür. Ortaçağda toplumsal grubun tümüyle katıldığı dini bayramlara alternatif tek bir bayram vardır: Deliler bayramı. Bu bayram, bütün toplumsal statüleri alt üst eden, kılık değiştirme oyunlarının gerçekleştiği, zenginlerin yoksul gibi giyindiği, yoksulların zengin gibi giyindiği, toplumda herhangi bir şekilde söz sahibi olmayanların birkaç gün boyunca en güçlüymüş gibi davrandığı, en güçlülerin de mütevazı rolünü oynadığı, cinsiyetlerin yer değiştirdiği bir seremoniydi. Deliler bayramında insanların siyasi erki temsil eden sarayların önünden geçip dört hakikat söyleme ve küfretme hakkı vardı. Bayram, kilisenin içine sokulan bir eşek anırmaya başlamakta bir karşı ayinle sona ermekteydi. Bu bayramlar bir çeşit haz vermekle, rahatlamakla, baca temizliği yapmakla yakından ilişkiliydi. Bir tersine dönmeyi gerektiren deliler bayramına özgü bayramlar Avrupa toplumlarında kolektif bir seremoni, kolektif bir fenomen olmaktan ziyade bireysel bir fenomene dönüşmüştür. Foucault, bu bireysel fenomeni, sarhoşluk ve uyuşturucu ile açıklamaktadır: Foucault’ya göre sarhoşluk ve uyuşturucu bayram yapmak için yapay bir deliliğe, geçici de olsa bir esrimeye, süreksiz bir deliliğe olanak vermektedir. Bu nedenle bir karşı-çıkış oyunuyla delilik pratiği birbirine sıkı sıkıya bağlıdır. Delilikle oyun arasında, delilikle karşı-oyun arasında ilişki vardır (2003: 226).

İKİNCİ BÖLÜM

SANATIN OYUNU OYUNUN SANATI

2.1. SANAT VE OYUN

“Sanatı tarif etmek zorunda olsam, oyundur derim” Bedri Rahmi Eyüboğlu

İlk aletleri icat etmeyi akıl edecek kadar zekâsı gelişen insan, elindeki malzemeyi kullanmayı, kullandığı malzemeyle kendini tekrar yaratmayı başarmıştır. İnsan kemiklerinin ve kaba taştan aletlerin bulunduğu mağara döneminden kalma ilk eserler küçük heykellerdir. Bu heykellerin ilki olarak kabul edileni, Fransa, Brassempouy’da bulunun fildişi kadın başıdır. Bu yüzden sanat tarihinin heykel ve resimle başladığını söylemek mümkündür (Güvemli, 2005: 9). İnsanın zekâsı ve akli geliştikçe sanata yönelmesi tesadüf değildir. Zira sanat eserinin, yaratıcısının ve koruyucularının kökenleri, bir halkın tarihsel olarak orada oluşunun kökenidir de aynı zamanda. Sanat kendi varlığında bir köken olduğu ve tarihsel olduğu için bu böyledir (Heidegger, 2003: 65). Akıl bir ürünü olan dillerin nasıl doğduğu bilinmediği gibi sanatın da tam olarak ne zaman ve nasıl doğduğu da bilinmemektedir. Resim, heykel ve ev inşası gibi etkinlikler sanat olarak değerlendirildiğinde, dünyada sanatın ve sanatçının bulunmadığı yer yoktur denilebilir (Gombrich, 1950: 39). Akıl doğası ve toplu halde yaşamak sanatın kökenleri hakkında bize bilgi verir niteliktedir. Sanat, “sanatçının ürün vermesindeki amaç, duymakta olduğu his ve heyecanları başkalarına da aktarması” olarak tanımlandığında, sanatın etkileşim yönünün ne kadar merkezi bir yer teşkil ettiği görülmektedir. Sanatta ve oyunda etkileşim motivasyonlarının benzer dokularını görmek, sanat ve oyun arasındaki ilişkinin incelenmesi açısından ayrıca önemlidir.

İngilizce “art” (sanat) kelimesi at terbiyeciliği, şiir yazma, ayakkabıcılık, vazo ressamlığı ya da yöneticilik gibi her türlü insani beceriyi ifade etmek için kullanılan Latince “ars” ve Yunanca “techne” sözcüklerinden türetilmiştir. Beceri ve zarafetle icra edilen her türlü insan etkinliğini ifade eden sanatın (Shiner, 2004: 23) ortaya çıkış sebepleri üzerine yapılan araştırmalar, sanatın (inanç, korku, boşalım, psikolojik nedenler, yaşamı anlamlandırma, iz bırakma, yaşanan toplumu anlama ve yaratıcısının kendini ifade etmesi, sanatçının kendini gerçekleştirme, dünyanın duyarlı olarak

kavranması (Lenoir, 2003: 31) yaratıcısının içsel gereksinimlerinin yanı sıra) oyun içtepisinden hareketle ortaya çıktığı üzerinde durmaktadır. Hem sanatın hem de oyunun “mimesis” (taklit etme, yansıtma) kavramıyla açıklanması oyun-sanat ilişkisi ve benzerliğinin bir tezahürü olarak yorumlanmaktadır. Oyunun ve sanatın kurallı olması, belli bir biçim dâhilinde gerçekleşmesi, gerçekleştirilmesi, her ikisinin de özgürleştirici bir yapısının olması oyun ve sanatın diğer benzer özellikleridir. Sanatın ve oyunun mutluluk, haz veren, heyecanlandıran, insan ruhuna iyi gelen yapısı, sanat ve oyun kavramının birbirlerinin yerine kullanılmasını da olanaklı hale getirmiştir. “Sanat oyunu”, “sanatın oyunu”, “oyunun sanatı”, “oyun sanatı” tamlamalarının yanı sıra sanatın yerine oyun, oyunun yerine de sanat kavramlarının kullanıldığı gözlemlenmektedir.

Sanatın var olması, herhangi bir estetik edimin olabilmesi için fizyolojik bir ön kabulü, coşkuyu şart koşar Nietzsche. Birbirlerinden farklı tüm coşku türleri, cinsel uyarım coşkusundan, tüm büyük hırsların, tüm güçlü duygulanımların sonucundan doğan coşkuya, yarışma, yiğitlik, zafer ve tüm aşırılıklardan, yıkımdan doğan, uyuşturucudan kaynaklanan coşkuya, istenç coşkusuna değin her bir coşku türü, insanın gücünü artırmayı ve doluluk duygusunu sağlamaktadır (Nietzsche, 2005: 67, 68). Benzer şekilde oyunun var olabilmesi için de içsel bir coşku gereklidir. Sanat da oyun da, iynin ve kötünün ötesinde, ahlaki değerlerin dışında, korunaklı bir alandadır. Sanatçı yaratırken çocuksu bir coşkuyla oynayarak yaratmaktadır.

Oyun ve sanatın benzer özelliklerine paralel olarak Schiller’in oyun kuramı güzellik ve dolayısıyla sanat bağlamında şekillenmiştir. Schiller’e göre oyun, maddi çıkarların ve her türlü zorlamanın dışındadır, yani oyunun özgür bir doğası vardır. Duyguyla akıl, konu ile biçim, insanın oyun dürtüsünde birleşmektedir. Benzer bir birleşmenin “güzel”de de (bu bağlamda sanat ve estetikte de) olduğunu vurgulayan Schiller, oyun ve sanatı ilişki içinde görmektedir (Aytaç, 2001: 16). Schiller’e göre, duyuşal dürtünün nesnesi hayattır, biçim dürtüsünün nesnesi ise *gestalt*’tır. Oyun güdüsünün nesnesi, canlı *gestalt*’tır. Aklın aşkın sebeplerle şart koştuğu biçim güdüsüyle madde güdüsü arasında ortak bir dürtüden, oyun dürtüsünden bahseden Schiller’e göre, güzellik sadece madde ve zekâ ile ölçülemez. Güzellik, sadece hayat (tecrübe) ya da sadece biçim de değildir. Güzellik, yaşam ve oyun dürtüsünün nesnesidir. Çünkü Schiller, gönlün güzeli seyrederken yasa ile gereksinim arasında mutlu bir yerde bulunduğunu, tam da bu yüzden her ikisi arasında bölündüğü için ikisinin zorlamasından da kurtulacağını

ifade etmektedir. Ayrıca Schiller (2001) insanın hoş, iyi ve mükemmeli yalnızca ciddiye aldığını ama güzellikle oynadığının altını çizmekte ve bu yargısını şu ifadeyle desteklemektedir: “İnsan güzellikle oynamalı ve insan yalnızca güzellikle oynamalı” (70, 75). Schiller (2001) estetik sanatın ve hayat sanatının tüm yapısını taşıyabileceğini düşündüğü “İnsan, kelimenin tam anlamıyla nerede insansa, yalnızca orada oynar ve yalnızca oynadığı yerde tam insandır” cümlesi ile insanın özgür olduğu yerde oynadığına ve oynadığı yerde özgür olduğuna işaret etmektedir (76). Schiller, Kant estetiğine paralel şekilde, estetik olanın kendine özgü bir dünyası olduğunu savunmaktadır (Tunalı, 2007: 25).

Schiller, oyunu evrensel bir ilke olarak sadece insan için değil, bitkiden hayvana bir yaşam biçimi olarak görmektedir. Schiller’in evren anlayışında doğa, basamak basamak ilerleyen bir yapıdadır. En altta cansız doğa, bir sonraki basamakta canlı doğa (hayvanlar ve bitkiler), en üst basamakta da insan bulunmaktadır. Bu basamaklar arasında erekli bir geçiş mevcuttur, insan amaçlı bir varlıktır ve insan yalnızca madde ya da ruh değildir. İnsan özgür bir varlık olarak amaç haline gelmiştir. Schiller’e göre doğanın amacı özgürlüktür, amacı gerçekleştirmenin aracı da oyundur. Schiller oyunu, alt tabakalarda yani canlı doğada fiziksel bir oyun, bir güç lüksü olarak görmektedir. Schiller’e göre oyun, alt tabakalarda ihtiyaçlar karşılandıktan sonra canlıda kalan fazla gücün dışarı vurulmasıdır. En üst tabakada insan söz konusu olduğunda ise Schiller, oyunun fiziksel değil estetik bir nitelik kazandığını düşünmektedir. İnsan söz konusu olduğunda oyun, estetik bir forma dönüşür. İnsan oyununun nihayetinde güzele ulaşmak isteği sebebiyle sanatın da bir oyun olduğunu ifade eden Schiller’e göre, sanat ile oyun arasındaki temel ortak özellik her ikisinin de amaçsız olması, kendi dışında (auto-telos) herhangi bir amaca hizmet etmemesi ve insanı özgür kılması, özgürleştirmesidir (Soykan, 1991: 46). Tam da bu yüzden Schiller (2001) sanatkârlara ithaf ettiği şirinde şöyle demektedir:

“Sanatkarlar:

Çalışkanlıkta arı sana ustalık eder,

Maharette bir böcek seni çoktan okutur,

Seçkin ruhlarda dahi var sendeki bilgiler,

Sanat ise ey insan, yalnız sana mahsustur” (27). Schiller’in sanatı ve sanat eylemini çalışmadan kesinlikle ayırması, özgürleşme faaliyeti olarak görmesi, sanatı oyun olarak değerlendirirken, sanat ve çalışmayı birbirinin zıddı olarak değerlendirmesi eleştirilmiştir. Lukacs’a göre Schiller’in bu tutumu sanatın içerikten yoksun kalmasına neden olmaktadır (Lukacs, 1999: 171, 172).

Schiller, oyun ve estetikte, sanatın benzer özelliği olarak auto-telos’u (ereği kendinde olma) temel almaktadır. Kantçı bir düşünür olan Schiller, Kant’ın düşüncelerine paralel olarak estetik olanın kendine özgülüğü üzerinde durmaktadır. Estetik olanın kendine özgülüğü, bilgi ve ahlak karşısında estetiğin sahip olduğu niteliklerden gelmektedir. Kant’a göre bilgi teorik aklın, ahlak pratik aklın belirlediği dünyalardır. Estetik olan söz konusu dünyalardan bağımsız değildir, çünkü estetik bilme ve istemenin özgür oyunundan doğmaktadır. Bilgi ile kavranan doğada, insan doğanın güçlerine bağlıyken, ahlaksal yaşamda doğaya egemen olmaktadır. Estetik tavır bu noktada, her ikisini de özgür bir oyun içine yerleştirerek, bilgi ve isteme, bilgi ve ahlak karşıtlığını ortadan kaldırmakta, bu karşıtlığı bir uyuma, harmoniye dönüştürmektedir. Bu özgür oyunla da insan insansal olanı kucaklamaktadır. Bu düşünce tarzı Schiller’i insanın oynadığı yerde tam anlamıyla insan olacağı yargısına ulaştırmaktadır (Tunalı, 2007: 25).

Gadamer, oyun analizinde, oyunda kutsal bir yan bulunduğunu, oyunun kendisi kadar oynamanın önemli bir şeyle özel bir ilişkisi olduğunu ifade etmektedir. Gadamer’e göre oyun yalnızca oyundur ve eğer oyuncu kendisini oyunda unutuyorsa oyunun amacına ulaşacağını düşünmektedir. Çünkü Gadamer’e göre oyunun, oynayanların bilincinden bağımsız kendine ait bir özü vardır. Oynanan bir oyunda oyunun özü değil temsili vardır. Doğayı zorlama, amaç ya da niyet içermeyen, sürekli kendi kendini yenileyen bir oyun olarak değerlendiren Gadamer, doğayı sanat için bir model olarak imlemektedir. Schlegel’den yaptığı alıntıyla bu görüşünü şu şekilde desteklemektedir: "Her kutsal sanat oyunu dünyanın sonsuz oyununun, kendi kendisini ezeli ve ebedi olarak şekillendiren bir sanat eserinin sadece uzak taklitleridir” (Gadamer, 1960: 150,154). Sanatı oyun olarak değerlendiren ve sanatın oyun unsurları üzerine düşünen Gadamer, oyun ve sanat ilişkisini “yapıya dönüşüm” kavramından hareket ederek açıklamaktadır. Gadamer’e göre oyun, sanat eseri olarak temsil edildiğinde yaratıcı, icra eden ve izleyicilerin öznellikleri ortadan kaybolmaktadır. Öznellikler ortadan kaybolursa da ortaya çıkan eser kalıcı ve hakikidir. Gadamer bu duruma örnek olarak tiyatro eserinin

sahnelenmesini verir. Herhangi bir tiyatro eseri sahnelendiğinde temsil, oyuncular ve seyirciler ile gerçekleşmesine rağmen eser oyundan önce de vardır, oyunun sonrasında da var olmaya devam edecektir. Özetle, oyun sanat eseri yapısının içinde öge olan her şeyi dönüştürmekte ve var olan bir fenomen olarak karşımıza çıkarmaktadır. Oyuncu ve izleyici oyunun kapalı yapısından çıktıktan sonra da dünyayı başka bir gözle görmesini sağlayacak kadar güçlü ve etkili olan sanatın dönüşüm gücüdür. Bu bakımdan sanat dünyayı görüşümüzü etkilemektedir. Sanat eserinin gerçekliği kopyalamadığını, gerçekliği dönüştürdüğünü söyleyen Gadamer'e göre dönüşüm ancak sanat eserinin, sanat oyununun içine girildiği zaman anlaşılabilir (Soysal, 2008: 155).

Gadamer (1977), "Güzellin Güncelliği" isimli eserinde, sanatın oyun unsurunun özgür bir tepki olarak ortaya çıktığını, amaç ilişkilerinin özgürlüğü olarak ortaya çıkmadığını ifade etmektedir. Gadamer'e göre, her canlının bir öz hareketi vardır ve bu öz hareket, öz hareketin biçimine sahip olmak zorundadır. Bu bağlamda oyun, canlı varlığın kendisini betimlemesi olgusunu kasteden hareketin hareketi olarak ortaya çıkmaktadır. Oyun, hareketin gerçekleşmesidir. Gadamer, bu durumu hayvanlarda gözlemlenen oyun hareketi olarak yorumlamaktadır. İnsana has nitelikleri olan oyun ve akıl söz konusu olduğunda, insanın kendisine amaçlar belirlemesi, kendini buna adanması ve amaç belirleyen aklı gölgeleyebilmesini insan oyununun özelliği olarak tanımlamaktadır. Gadamer'e göre insan oyununun insani yönü öz hareketlerin kendi kendini disiplin altına alması ve düzenlemesidir. Gadamer'e göre amaçsız bir davranış biçiminde kendi kendine kural koyan şeyin akıl olduğunu söylemekte buna örnek olarak da bir çocuğun futbol topunun kendisine gelmeden önce kaç defa yere düştüğünü saymasını ve bunu bir amaç gibi algılamasını vermektedir. Çocuk topu on kez sektirirse mutsuz, otuz kez sektirirse mutlu ve mağrurdur. Bu örnekten hareketle Gadamer, oyunu oyun hareketinin özünün sergilenmesi olarak tanımlamaktadır (53). Gadamer'e göre insan oyunlarında, tekrarlananların kimliğinde, kendisince belirlenen kurallara uyulmasındaki akıllılığa ilişkin ilk deneyimlerimiz vardır. Bu, oyundaki yorumsamacı kimlik gibi bir şeydir ve sanat oyunu içinde de bu yorumsamacı kimlik kendisini korur. Gadamer, yorumsamacı kimliğin estetik deneyim olduğunu söyler (1977: 35, 36).

Gadamer, dini ya da dünyevi oyunun seyirciye açık olduğunu, oyuncuların rollerini herhangi bir oyundaki gibi oynadığını ve dolayısıyla oyunun temsilini gerçekleştirdiklerini, oyunun tam da bu yüzden hem seyircileri hem de oyuncuları içine

alan bir bütün olduğunu ifade etmektedir. Bu haliyle oyun, oyunun içinde yer almayan kişi tarafından tecrübe edilir ve oyun kendisini seyirciye sunar. Temsile dönüşen ve seyirci tarafından tecrübe edilen oyunlarda, oyun seyirciyi oyuncunun yerine geçirmektedir. Seyircinin metodolojik önceliği nedeniyle oyun onun için icra edilir. Oyunu kendi anlamıyla düşünme gerekliliği hem seyirci hem de oyuncu için geçerlidir. Bu bağlamda sanatın da oyunun da sanat oyununun da icrası, doğası gereği biri için icradır; dinleyen, izleyen ya da bakan kimse olmadığında bile (1960: 154,165) biri için icradır. Gadamer'e göre oyun, oyuncular ve seyirci arasındaki ilişki özne-nesne ilişkisi değil temsil ilişkisidir. Yukarıda daha önce bahsedildiği üzere oyun bir harekettir ve oyunun hareketi oyuncuyu yönlendirir, bu hareket oyuncuların iradeleriyle doğru orantılı değildir. Oyun kendi hareketini gerçekleştirmek için kendi oyuncularına ihtiyaç duyar, temsile oyuncularla ulaşır. Bu bağlamda oyun bir öz temsildir. Oyun, oyuncuları ve seyircileri içine alan kendine has bir dünyadır, bu dünyada oyuncu da seyirci de öznelliklerinden sıyrılmış bir şekilde var olurlar (Soysal, 2008: 155).

Sanat ve oyunun bir diğer benzer özelliği mimesis doğasıdır. Sanatın tarih boyunca filozoflar tarafından taklit ürünü ya da gerçekliğin çarpık bir ifadesi olarak görülmesi sanatın dışlanmasına sebep olmuştur. Platon'un sanatçıların Devlet'e alınmaması gerektiğini ifade etmesi ve sanata mesafeli duruşunun sebebi, öykünmecî sanatı gerçeklikten uzak bulmasından kaynaklanmaktadır (1992: 68). Platon'a göre ruh üç bölümden oluşmaktadır: Akıl (nous), coşku (thumos) ve iştah (epithumia) . Buradan hareketle Platon adaleti; alt bölümlerin üst bölüme tabi olması (yani işlevi gereği doğruyu araştırıp öğrenmek olan akıl bölümüne tabi olması) şeklinde tanımlamıştır. Adalet bireyde (bir devlette olduğu gibi) tüm bölümlerin gerçeğin araştırılmasına katılmasıyla gerçekleşecektir. Platon'a göre öykünmecî sanatlar gerçekten uzaklaşmaya meyillidir ve gerçeğin doğasını bulandırmaktadır. Ruhun iki bölümünü (coşku ve iştah) akıl yönetmezse şeyleri kendi doğasında anlamak zorlaşacaktır (Lenoir, 2003: 37). Bu sebeple şiir, masal gibi edebi sanatların öykünmecî yanını tehlikeli bulan Platon, müziğin kurallı, bütünlüklü ve disipline edici yanını desteklemektedir. Platon, oyun ve sanatın kurallarından hareketle, çocuk oyunlarında müziğin önemi üzerinde durarak, müzikle (sanatla) düzen sevgisinin işlenebileceğini ifade etmektedir (1992: 114). Sanatı bir taklit olarak gören Platon, idealist bir sanat felsefesi yaklaşımıyla sanatın oyalayıcı bir oyun olmanın ötesinde bir işlevi olması gerektiğini savunmuştur (Bozkurt, 2000: 101). Platon'a

göre sanatın temeli ölçüdür ve ölçüsüz hiçbir sanat var olamaz. Çünkü ölçü, iyi ve güzelin ilkelerini kapsamakla kalmaz aynı zamanda beğenin ilkelerini de içerir (Bozkurt, 2000: 96).

Aristoteles, sanat kuramının temeli olarak kabul edilen “Poetika” isimli eserinde, şiir sanatının kökenlerinden ve insanların bu sanattan aldığı zevkten hareketle, sanatın bir öykünme olduğunu ifade etmektedir. Rasyonalist bir sanat felsefesi ortaya koyan Aristoteles’e göre, bir sanat eseri bir modelin tıpatıp kopyasıdır ve kopya ne kadar aslına benziyorsa sanattan alınan zevk de o kadar artmaktadır. Kopyanın yani sanat eserinin bir canlandırma nesnesine indirgenmiş olması insanın gerçekliğin baskısından kurtularak dolaysız bir zevk almasını sağlamaktadır. Aristoteles’e göre öykünme, ayrıntıyla ilgili, rastlantısal olan her şeyi dışlayıp modelin özünü korur; bu anlamda da bir tanıma, bilgilenme edimidir ve seyircinin aldığı zevk bilgi alma zevkidir. Bu bağlamda sanat gerçeklikten kaçmayı değil onu daha iyi anlamayı sağlamaktadır (Lenoir, 2003: 47). Sanatın işlevselliğini yetersiz gören Platon’a karşı Aristoteles, sanatı genel itibarıyla değerli görmekte, sanatın doğadaki eksiklikleri giderdiği, toplumdaki kusurları onardığı görüşündedir (Bozkurt, 2000: 105).

İnsanın doğasında, çocukluktan itibaren hem canlandırma eğilimi hem de canlandırılmış şeylerden zevk alma eğilimi vardır (Lenoir, 2003: 48). Çocuk oyunları öykünmeyi barındırır. Çocuklar, yetişkin hayatına hazırlanırken, sıklıkla “mış gibi” oyunu oynarlar. Gerçeklik ve gündelik yaşam askıya alınsa da çocuklar bu oyunlarıyla ileride yaşayacakları gerçekliklere hazırlanmakta, gelecek yaşamlarını prova etmektedirler. Gerçeklik bir temsil (eser) ya da oyun haline geldiğinde, oyuncular ve izleyiciler onun korkulan ve huzursuz eden yanından kurtulmakta, haz ve zevkin alanında soluklanmaktadır. Paralel şekilde, oyun ve sanat, gerçeklikten kaçmayı değil onu daha iyi anlamayı sağlamaktadır. Sinema sanatı da gerçekliğin estetize edilmiş hali olarak seyircisine, tehlikeye girmeksizin ve risk almadan bazı deneyimleri yaşama fırsatı vermektedir. Gerçek hayatta insanı bakması, şahit olması ya da izlemesi rahatsız eden şeyler bir temsile, canlandırmaya ya da esere dönüştüğünde insan, onlara bakmaktan zevk almaya başlamaktadır (Lenoir, 2003). Çünkü bilim nasıl nesnel gerçekliğin bilgisi ise sanat ve oyun da öznel gerçekliğin ifadesidir (Erinç, 2004: 12). Gadamer, sanatın mimesis yanının, taklit olmadığını vurgularken, sanat eserinin gerçekliği kopyalamadığını, gerçekliği dönüştürdüğü anlatmak istemektedir. Zira Gadamer’e göre, sanat eserinin

yapısının içine girildiği zaman gerçekliğin dönüşümüne tanıklık edilebilir. Bu yüzden Gadamer için mimesis sanat gerçekliği kopyalamaz, dönüştürür. Gadamer'in vurguladığı mimesis sanatın gerçekliği dönüştürmesidir (Soysal, 2008: 155). Sanat, her şeyden önce insanlar için var edilir ama oyunun insana ihtiyacı yoktur. Daha önce de belirtildiği üzere, hayvanlar oyunu öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Sanat, sanatçı ve sanat eseri potansiyel alıcısını (alımlayıcısını) üretirken oyun da kendi alıcısını (alımlayıcısını) üretir (Erinç, 2004: 11). Bazı oyunlar insanlık tarihinde kültleşirken, kimi oyunlar unutulmaya yüz tutmuştur, pratiğe yönelik bazı sanatların yok olması gibi... Gadamer, oyunun oynanmadığı zaman yok olmadığını ama oynandığı zaman var olabileceğini ifade etmektedir (Soysal, 2008: 155).

Kant'ın sanat kuramı, estetiğe özerk bir disiplin olma özelliğini katması açısından önemlidir (Bozkurt, 2000: 125). Kant'ın estetiği, “antinomi” olarak yapılandığı temel bir soruna, “beğeni eleştirisi”ne dayanmaktadır (Scruton, 2003: 106). “Güzeli değerlendirmede, yargılama yetisi” olan beğeniye pozitivist açıdan değerlendiren Kant'a göre güzel de bilim ve ahlak yasası gibi bir olgudur. Bu sebeple, beğeniye ilişkin yargılar analiz edilmeli, bir nesneyi güzel diye adlandırmak için gerek duyulan şeyin ne olduğu saptanabilmelidir (Altuğ, 1989:15). Kant'a göre zihin yetileri 3 birimde toplanmaktadır: bilgi yetisi, hoşlanma ve/veya hoşlanmama duygusu, arzulama yetisi. Anlama yetisi ile bilemediğimiz ve akıl ile isteyemeyeceğimiz şeyleri hissedebiliriz, şeyleri duygu yönünden görebilme yeteneği, yargılama gücünün alanındadır. Yargı gücü, anlama yetisi ile akıl yetisi arasındadır, bilgi ve arzulama yetileri arasında da *hoşlanma-hoşlanmama* yetileri bulunmaktadır (Altuğ, 1989: 15,16). Kant bir şeye iyi ya da kötü derken, her zaman o şeyin ne olduğunu bilmemiz, o şey hakkında bir kavrama sahip olmamız gerektiğini, ama bir şeye güzel demek için böyle bir gereksinime ihtiyaç olmadığını ifade etmektedir. “Güzel”i salt estetik bir kavram olarak belirleyen Kant, güzel’i; doğru’dan, iyi’den ve hoş’tan ayırarak kendi başına bağımsız, özerk bir değer olarak almıştır. Estetik yargı kavramlardan bağımsızdır ve güzelliğin kendisi kavram değildir (Scruton, 2003: 108). Kant'a göre güzel olan şey, herhangi bir yarar ve çıkar sağlamaksızın hoşla gidendir. Kant'ın güzel olan şeye, estetiğe yüklediği bu anlam, estetiği oyuna yaklaştırmaktadır. Çünkü ona göre özgür sanat, maddi herhangi bir çıkar gözetmeksizin, ereği kendinde olan sanattır. Bununla birlikte beğeni yargısını genel bir yargı olarak değerlendiren Kant'ın beğeni yargısı nesnel bir genellik değil öznel bir genelliktir (Bozkurt, 2000: 129). Estetik

yargının karakteristiği düşlemin özgür oyunudur. Düşlemin özgür oyununda, kavramlar belirsiz ya da belirlenmemiştir. Düşlemin özgür oyunu kendi içinde kavramlardan bağımsız bir deneyime denk düşmektedir (Scruton, 2003: 108). Kant, güzellikten aldığımız hazzın kökenine, düşlemin özgür oyunundan kaynaklanan yetiyi yerleştirmektedir.

Kant'a göre sanat, kendi içinde hoş bir uğraş olarak sanki bir oyun gibidir. Çünkü özgürdür. Kant'ın sanat ve zanaat ayrımı, sanatın özgür, zanaatın ise bağımlı yapısından kaynaklanmaktadır. Zanaat, ücrete tabi, zahmetli ve hoşnutsuzluk uyandıran bir faaliyet olarak fayda sağlayan bir yapıya sahiptir. Zanaatkarın üretiminin ücrete tabi olması, onun özgür olmadığına bir ifadesidir. Hâlbuki sanat, özgürdür ve karşılığı ödenen herhangi bir iş değildir ve ereği kendisinde olduğu için de oyunla benzer nitelik taşımaktadır (Bal, 2018: 105,106).

Sanat yapıtının kendine özgü kural ve düzenini, yaratıcı etkinlik ile açıklayan Kant'a göre sanat yapıtındaki düzenliliğin belli bir ereğe yönelmediğini, sanat yapıtının kendi iç düzeni bakımından ereklilik taşıdığını ifade etmiştir. Söz konusu erekliliği, kendi içinde amaç taşımayı iç varlığımızın özgün bir devinimi, oyunu olarak görmektedir. Bu bağlamda Kant sanatçıları oyun oynayan çocuktan farksız görürken, sanat yapıtını da amacı kendi içinde olması bakımından oyuna benzetmektedir. Kant'a göre sanatçının dehası ne kadar büyükse ortaya koyduğu yapıtın biçimi, iç uyumu ve düzeni o kadar büyüleyici olmaktadır. Sanatçı, derinlerde bulunan ve yapıtlara kurallar koyan ve düzen veren gücün ortasında durmaktadır. (Bozkurt, 2000: 137).

Yukarıda tartışılan sanat-oyun ilişkisi ve sanat ile oyunun benzer özellikleri kısaca özetlenecek olursa;

1. Sanatın ve oyunun etkileşim yönü vardır. Her ikisi de izleyicileri hitap eder, izleyicileri olmasa bile.
2. Sanat ve oyunu hareket geçiren bir içtepi, oyun içtepisi bulunmaktadır.
3. Her ikisi de iyinin ve kötünün ötesinde, ahlaki değerlerin dışındadır. Sanatçı yarattıklarından dolayı yargılanamaz.
4. Her ikisinin de mimesis (öykünme) doğası vardır.
5. Her ikisi de kurallı ve belli bir biçim dâhilinde gerçekleşmektedir.

6. Her ikisi de her türlü zorlamanın dışındadır, özgürlük talep eder ve özgürleştirici bir doğası vardır. Özgürlük oyun ve sanatın hem koşulu hem de sonucudur.
7. Her ikisi de mutluluk verir, heyecanlandırır, insan ruhuna iyi gelir.
8. Her ikisinin var olabilmesi için de içsel bir coşku gereklidir.
9. Güzellik, oyun ve sanat dürtüsünün nesnesidir.
10. Her ikisinin de amacı kendi içindedir, (auto telos) kendileri dışında herhangi bir amaca hizmet etmezler.
11. Sanat ve oyun, çalışmanın dışında görülmüştür. Özgür olması, herhangi bir ücretlilik ilişkisine tabii olmaması sanat ve oyunun çalışmanın dışında görülmesine neden olmuştur.
12. Doğa, kendi kendini yenileyen bir oyun; doğa, sanat için bir modeldir. Sanat da oyun da doğa ile ilişki içerisindedir.
13. Her ikisinin de yorumsamacı bir kimliği vardır. Bu yorumsamacı kimlik estetik deneyimdir.
14. Sanat ve oyun gerçeklikten kaçmayı değil onu daha iyi anlamayı sağlamaktadır, bu yüzden öznel gerçekliğin ifadesidir.
15. Oyun ve sanat gerçekliği kopyalamaz, gerçekliği dönüştürür.

2.1.1. Sanatta Oyun, Oyunsu Ögeler ve Bir Oyun Olarak Sanat

Sanat ve oyunun birçok özelliğinin birbirine benzemesine, sanat kelimesi yerine oyun kelimesinin kullanılmasına rağmen sanat ve oyun iki farklı olgu olarak değerlendirildiğinde, sanatta oyunsu öğelere sanat türlerinde sıklıkla karşılaşılmaktadır. Görsel, fonetik sanatlardan ritmik ve karma sanatlara değin sanatın bütün türlerinde ve alt türlerinde oyun ve oyunsu öğeleri görmek mümkündür. Özellikle 20. yüzyıldan itibaren sanatta ortaya çıkan akımlar, sanatın burjuvanın tekelinden çıkmasına yardımcı olmuş ve sanatçının birçok bakımdan özgürleşmesiyle birlikte sanatın oyunsu doğası daha da belirginlik kazanmıştır.

Birinci Dünya Savaşı (1914-1918) sırasında savaşın yıkıcılığına ve geleceğe dair güvensizliğe karşı sanatsal ve yazınsal anlamda bir başkaldırı niteliği taşıyan Dadaizm sanata oyunsu bir soluk getirmiştir. Fransızca “tahta at” anlamına gelen Dada, Birinci Dünya Savaşı’nın yıkımlarından kaçan sanatçıların İsviçre’de bir araya gelmeleri ile

ortaya çıkmıştır. Temel itibariyle sanatta akıldışılığı, rastlantı ve alaycılığı ön plana çıkaran ve ilkin edebiyatta ortaya çıkan akım, savaşın yarattığı umutsuzluğun, burjuva değerlerine duyulan tiksintinin bir tezahürü olarak yerleşik sanat biçimlerine, estetik değerlere bir meydan okuyuştur (Cevizci, 2000: 216).

20. yüzyıl, sanatın doğadan, nesneden ve onların temsil ettiği gerçeklikten özgürleşmesine, sanatın nesnellikten, burjuvadan ve statükoculardan arınma çabasına tanıklık ederken bütün bu çabalar sanatın bilgisine ve kavramsallaştırılmasına ilişkin epistemolojik müdahalelerle sınırlı kalmıştır. Dada, sanat nesnesini imha edip onun yerine eylemi temel aldı, sanatın ne olduğunu değil sanatın kendisini hedef alarak Kant'ın rasyonel ve evrensel bir kategoriye yerleştirdiği sanatı reddetti (Altınyıldız, Artun, 2018: 21).

Dilde tahribatı savunan Dadacılar, dilin tek ifade aracı olmadığını, içerideki en derin duyguları ifade etmekte yetersiz kaldığını düşünmekteydi. Dada akımı, savaşın şiddetine kuralsız ve şiirsel bir saçmalıklarla cevap vermeyi kendine amaç edinmiş, dünyanın yüzüne sözcüklerle tükürerek, savaşın aklına karşı akılsızlığı, ciddiyetin karşısına mizahı, sözde ağırbaşlılığın karşısına da skandalı ikame etmiştir. Metin Üstündağ'ın ifadesiyle “ağlamak pasif direniş, gülmek aktif protesto” sözüne paralel şekilde Dadaizm, bir duruma karşı çıkmanın yolu olarak onu gülünç hale getirme fikrini felsefe edinmiştir (İnce, 1975: 3). Tek kuralın kuralsızlık olduğunu ilan eden Dadaistlere göre, Dada bir protesto, yıkıcı bir eylem olarak mantığın yerle bir edilmesidir. Özgürlüğü temel alan Dada akımı, yaşamın kendisi olduğu iddiasını taşımaktadır (Antmen, 2009: 121,124). Sanatın akıl dışılığını teşhir etmek gayesinde olan Dada akımı temsilcileri (Aragon, Eluard, Desnos, Breton ve Tzara), sanatta anarşiyi destekleyip sanat karşıtı bir tavır takınsalar da çok geçmeden bir sanat hareketi olarak değerlendirilmiş ve fakat uzun soluklu olamamıştır. Dada akımı, ilkin edebiyat alanında yeşeren bir akım olmasına rağmen görsel sanatlar da bu hareketten etkilenmiştir. Kübist ve fütürist akademilere itiraz eden Dadaistler, burjuva için sanat yapılmasına karşı çıkmışlardır (Tzara, 2007: 317).

Dada akımının empozasyonu olarak Tzara kabul edilmesine karşın Dadacı doktrini diğer avangard hareketlerden ayırtıran Hugo Ball oldu. Sanatta ilkelcilik, yaratıcı kendiliğindenlik, sanattaki tat ve imalatçılık anlayışına ateşli muhalefet,

sanatçının kişisel ve kolektif deneyimi ve dile atfedilen önem gibi bugün Dada hareketine dair bilinen ve temel öğeler olarak kabul edilen kavramlar ilk kez Ball'un güncesinde dile getirilmiştir (Sanouillet, 2007: 303, 307). Ball, tiyatroyu bütün sanat dallarını estetik olarak canlandıracak ve toplumu yenileyecek güç olarak görüyordu. Kabare Voltaire'deki gösteriler de bu inancın bir göstergesiydi. Tiyatroyu ve tiyatro tarihini de hicveden Ball, sanata atfedilen kutsallığı dansla, müzikle ve taşlamayla alaşağı etmişti.

Dada akımını sanata karşı çıkan diğer avangard hareketlerden ayıran, sanatı eylem olarak kavramasıdır. Dada ile birlikte eylem sanatı güzel sanatlardan biri haline gelmiştir. Sanatın bir nesnede ifade bulan haline karşın Dada, eylemi estetik bir olaya dönüştürdü. Sanat nesnesine karşı duruş, sonunda piyasa koşullarına mahkûm edilen sanatın kaderini yönelik bir hamle, sanatçının yaratıcılığının işgücü piyasasına düşmesine engel olmak için atılan bir adım olarak değerlendirilebilir (Altınıyıldız Artun, N&Artun, A, 2018: 27, 28).

2.1.2. Dadacı Sanat Örnekleri

Dadaist eylem kendini ilk olarak yazınsal alanda gösterse de sanatın diğer dallarında da Dadacı sanatçılar ürünler vermiştir. Dadacılar yazınsal anlamda sözcük oyunlarından beslenirken, tiyatral anlamda tantanalı gösteriler sergilemişlerdir. Resim ve heykelde buluntu nesnelerle yaratıcı faaliyetler sürdüren Dadaistler, biçim bozma ve karikatüresel yaklaşımları Picasso'dan miras almışlardır.

Tzara, Dadacı şiir yazmak için şu öneride bulunur:

“Bir gazete alın

bir makas alın

bir yazı seçin ve yapmak istediğiniz şiiriniz için dilediğiniz yeri keserek çıkartın

sonra yapmak istediğiniz şiir için kelimeleri yazıdan adamakıllı kesip çıkarın ve hepsini bir kabın içine koyun yavaşça karıştırın

sonra kestiğiniz kağıtları birer birer dışarı çıkarın

çıkardığınız sıraya göre dürüstçe kağıda geçirin

şiir size benzedi

ve işte bu sizsiniz: bayağı hayvan sürüsü sizi anlayıp takdir etmeyecek ama siz hoş, duyarlı, sınırsız ve özgün bir yazar oldunuz” (Uçar, 2014: 5).

2.1.3. Marcel Duchamp

Dada akımı ortaya çıkmadan önce Marcel Duchamp, ready made (hazır ürün kullanımı) tarzıyla geleneksel sanatın karşısında bir tavır benimsemişti. Duchamp zamanla Dadaizm’e kaynaklık etmiş ve akımın içinde de yer almıştır. Dada akımı ortaya çıkmadan önce (1913) bisiklet tekerleğini mutfak taburesine takıp onu seyretmek gibi bir düşünceye kapılan Duchamp, sonrasında hayata geçirdiği düşüncesini sergiler. Sanat ile ready-made’ler arasındaki temel çatışmayı belirgin kılmak amacıyla Rembrandt’ın tablosunu ütü masası olarak kullanmaya karar verir. Duchamp’ın itirazı, sanatçıdan daha çok izleyici için sanatın alışkanlık yapan bir ilaç olduğu düşüncesidir. Duchamp, ready-made’leri ile bu bulaşıcı alışkanlığı yıkmayı amaçlamıştır. Duchamp’a göre sanatçının kullandığı boya tüplerinin mamul ve hazır olması gibi dünyadaki bütün tuvaler de ready-made aided’dir (Duchamp, 2007: 323). Kendisini sanat kırıcı olarak tanımlayan Duchamp’a göre sanatçı eserin yaratıcısı ya da alıcısı değil, parmağıyla bir çocuğun bir objeyi işaret etmesi gibi gösteren ve sergileyendir (Cauquelin, 2005:75, 77). Duchamp’ın satranç oyununa olan ilgisi, sanata bakışı açısından ipuçları verir niteliktedir. Sanat onun için izlenim olmaktan çıkıp düşünselci olmak zorundaydı, çünkü Duchamp, sanatta yetenek denilen şeyin aslında bir göz ve düşünme yeteneği olduğunu ortaya çıkaran ender sanatçılardandı (Eroğlu, 2015: 185).

2.1.4. Pablo Picasso

İspanyol asıllı ressam Picasso, resim öğretmeni bir babanın çocuğu olarak İspanya Malaga’da dünyaya geldi. Konuşmayı öğrenmeden önce resim yapmaya başlayan sanatın dahi çocuğu Picasso (Berger, 1965: 36) sanatın doğasını, radikal bir biçimde değiştirmiştir (Tansuğ, 2004: 274). “Resmin yıkmalardan oluşan bir toplam” (Berger, 1965: 31) olduğunu düşünen Picasso, resim dehasını bir oyuna çevirmekten geri durmamıştır. Küçük yaşta tanıştığı resim onun hem “iş” hem de “oyunu” yaşamının anlamı, deyim yerindeyse “hayatı” olmuştur. Sanatını icra ederken tamamen tutkularının ve dehasının yönlendirmesine izin veren Picasso, uyum ve biçim adına hoşlanmadığı nesneleri, şeyleri tuvaline koymaktan sakınmıştır (Ashton, 2001: 33). Dâhilerin çoğunun

kendilerinin bir araç olduğuna inandıkları gibi Picasso da resmin ondan daha güçlü olduğuna inanmış ve resmin ona istediğini yaptırdığını ifade etmiştir. Picasso'nun dehası sanatını etkilemiş ve yarattıklarından çok yaratıcılığının etkisi altında kalarak yaratıcılığın kendisine önem vermiştir (Berger, 1965: 37, 38). Picasso'nun sanatı doğanın bir parçası olarak görmesinin temelinde yaratıcılığa verdiği önem yatmaktadır. Bu sebeple daha iyi ötsünler diye saka kuşlarına yapıldığı gibi daha iyi resim çizebilmeleri için ressamların gözlerinin kör edilmesi gerektiğini ifade etmektedir (Ashton, 2001: 100). Sanatçının deha ve yaratıcılığının doğada kendiliğiyle bulunan bir kuşun ötüşünden farksız bulan Picasso, kuşların ötüşünü anlamaya çalışmayan insanın resmin anlamını anlamak için çabalamasını boşuna bir gayret olarak görmektedir. Çünkü Picasso'ya göre sanatçı zorunluluklar (buradaki kasıt maddi zorunluluk değil dehanın başka türlüüne izin vermemesi) yüzünden çalışmaktadır ve dünyanın küçücük bir parçasıdır (Berger, 1965: 37).

Picasso'nun resim sanatına bakış açısı kendi gerçekliğinden, yaşantısından gelmektedir. Picasso resmin nasıl yapıldığının anlatılmadığı bir yerden bakar sanata ve ona resminin nasıl yapıldığının sorulmasından hoşlanmaz. Yaparken onu heyecanlandıran, onu yoran ve dinlendiren, hem çalışma hem oyun olan resim sanatı onun için bir zorunluluk, dehasının başka türlü davranmasına izin vermediği türden bir zorunluluktur. Arabaya koşulan atın kendi isteğiyle ilerlemediğini, insanoğlunun saati icat ederken zorunluluğun emrinde olduğunu ifade eden Picasso (Berger, 1965: 34) için resim yaratıcılığının, dehasının bir tezahürüdür.

Yaptıklarını yıkarak, bozarak, yeniden yeniden bozarak ilerleyen Picasso, buluşun ancak böyle elenerek yoğunlaşıp güzelleşebileceğini inanmaktadır (Ashton, 2001: 34). Picasso için sanat, gerçeklik değildir ve sanatçının başarısı başkalarına kendi yalanlarına inandırabilmesinden geçmektedir. Çelişkilerle oynayan, insanları sanatıyla sarsmaya çalışan vahşi, ehlileştirilemeyen ve korkusuz yaşlı bir çocuk olan Picasso, (Berger, 1965) nesneleri dönüştürme oyununa 1930'ların ilk yarısından itibaren başladı ve bu oyunu ölene dek sürdürdü. Nesneyi canlıya, canlıyı nesneye dönüştüren Picasso'nun bir bisiklet selesiyle gidonlarını insan figürlerine çevirmesi, bir oyuncak arabayı maymun yüzüne, tahta parçalarını insan figürlerine çevirmesi (Eroğlu, 2015: 116) onun değiştirme, dönüştürme, yıkma, kurma oyununun göstergesidir. Zira Picasso'ya göre metamorfoz sanatın özüdür. Dehasının ilkel doğasını kabullenen, hatta idealize eden, sürgün bir

sanatçı olan Picasso (Berger, 1965: 140) oyuncaklarıyla yalnız başına oynamaya mahkûm edilen bir çocuktan farksızdır. Berger'in ifadesiyle Picasso'nun yaratıcılığı ve yarattığı oyun, büyüyle pekâlâ bağdaştırılabilecek bir oyundur.

2.1.5. Mimaride Oyunsu Öğeler

Mimarlık; kültürün, mirasın önemli göstergelerinden birisi olarak, Le Corbusier'in tanımıyla, "ışık altında bir araya getirilen kütlelerin, ustalıklı, doğru ve görkemli oyunu"dur (Corbusier, 2003: 58). İnsan türünün barınma, korunaklı bir alanda yaşama ihtiyacından doğan mimarlık sanatı; insanın doğa karşısında kazandığı bitmek bilmez zaferlerden birisi, aidiyet duygusunun bir tezahürü, duvarları yuvaya dönüştüren estetik, gücün, zenginliğin ve gelişmişliğin sembolü, insanın kendini hem ait hissedebileceği hem de sahip olabileceği mekânlar yaratan bir sihirdir de aynı zamanda.

Diğer sanatlar göz önünde bulundurulduğunda daha temel bir ihtiyaçtan, zorunluluktan doğan bu sanat türünün yapıcı niteliğinin yanı sıra yıkıcılığı da herkesin malumudur. Zamanın izlerini taşıyan ama aynı zamanda o izleri silen mimarının, tarihin bilincinden ve günün koşullarından etkilendiği aşikârdır. Fethedilen topraklardan geçmişin izlerini silmek politikacılar ve yöneticiler kadar mimarların da kendilerine görev edindikleri bir eylem olmuştur. Bu bakımdan savaşlar kadar mimarının yıkıcılığı, tahrifi de söz konusudur. Yerleşik sanat ürünleri veren mimarlık sanatı, ürünlerini yapma ve yıkma hakkını nispeten kendi elinde bulundurmaktadır. İnsanlık tarihi yapıp yıkmaların, yok edip ortaya çıkarmaların tarihidir. İnsan türünün yapıp bozmalarına, derip çatmalarına, yok etmelerine hakikatli bir biçimde eşlik eden mimarlık sanatı, tarihsel süreç içerisinde sanatsal akımlarla kendini güncellemekte, yapıp bozma oyununa devam etmektedir.

Oyun, kendi içinde yapıp bozmayı, yeniden kurmayı, yeri geldiğinde oyun materyallerinde değişiklik yapmayı gerektirmektedir. Diğer sanat türlerinde olduğu gibi mimarlıkta da kurallar sabit ve değişmez değildir. Sanat akımlarından etkilenen ve dönüşümler geçiren mimarlık sanatı, kullandığı malzemede de değişikliklere gitmiştir. Mimaride cam ve metalin kullanılmaya başlamasından sonraki süreçte hızla değişim sürecine giren mimarlık sanatı, sanatçıların oyunlarına yeni aktörler eklemiştir. Sanatçı ürünlerini ortaya koyarken, oyunlarını oynarken, oyun oynanabilecek alanlar yaratırlar.

İbadethaneler oyun oynamak için mimarların yarattığı mekânlardır ve yapılarını yaratırken oyun kurucu oldukları kadar yaratma süreçleri de kendiliğinden bir oyun oynadıklarına işaret etmektedir. Bazen bu oyun, Siegfried Giedion'un işaret ettiği gibi zengin çocuklarının oyunlarına benzeyen, bir heyecandan ötekine hızla sıçrayan ve her şeyden çabucak bıkan bir mimariye dönüşebilmektedir (Kortan, 1996: 9).

Benjamin, yıkıcı emeğin teknoloji ve modern uygarlıkla karşılaşmasının insanlığın geçmek zoruna olduğu zorunlu bir süreç olarak görmektedir. Eskinin yıkımını içeren bir arınma sürecine işaret eden Benjamin, özünde yıkmaya dayanan sürecin yeni bir insanlık için zorunlu olduğunu ifade etmektedir. Zira yıkmak önemlidir, çünkü arınma her canlılık için gereklidir. Yaratma faaliyeti, özgünlükle ya da yaratıcılıkla değil, arınma süreci ile ilgilidir (Heynen, 2011: 151). Tekniğin, malzemenin ve teknolojinin baş döndürücü bir hızla geliştiği günümüz dünyasında, mimaride bu durumdan nasibini almıştır. Mimarlık eleştirmenleri tarafından çoğulcu ya da kargaşa ortamı olarak adlandırılabilir bir durumu ortaya çıkardığı için mimarinin oyunu yanı eleştirilere maruz kalmaktadır.

Mimarlık içinde mesken tuttuğumuz dünyayı cisimleştiren (Heynen, 1999: 35) bir sanat olarak, sanat akımlarından ve hareketlerinden, siyasi, ekonomik, bilimsel ve teknolojik gelişmelerden etkilenmektedir. Özellikle Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra "gelecek için bina" mottosunun ön plana çıkmasıyla birlikte mimaride yeni bir biçimlenme sürecine girilmiştir (Kırcı, 2013: 59). Bu bağlamda modern dönem mimarisi geçmişten kopuk ve değişmeye, özgünlüğe önem veren bir mimari (Colquhoun, 2002: 9, 10) anlayışına sahiptir. Özellikle 20. yüzyılın ilk çeyreğine kadarki süreçte rasyonalist, mekânsal ilişkilerin tekrar yorumlandığı, kübist mimari eğiliminin etkisinin güçlü olduğu bir mimari anlayış egemen olmuştur. 1919'da Almanya'nın Weimar kentine kurulan güzel sanatlar okulu Bauhaus, 20. yüzyıl modern mimarisinin örneklerini vermesinde etkili olmuştur. 20 yüzyılın başında ortaya çıkan ekspresyonist sanat akımı mimariyi de etkisi altına almıştır. Ekspresyonistlere göre sanat eseri ifadeden oluşmaktadır. Mimari yapıt oluşturulurken farklı aşamalardan geçilmektedir. İlk aşamada doğadan alınan izlenimlerin etkisi, ikinci aşamada orijinal tinsel bir sentez, üçüncü aşamada özgün ifadeye katılan haz duygusu son aşamada ise sanatçı ifadesini ses, taş, beton gibi fiziksel unsurları kullanarak somut hale getirmektedir. Bu aşamalara sahip eserler, estetik

bakımdan üstün değerlere sahip olarak nitelenir. Sdney Opera Binası, Eyfel Kulesi ekspresyonist mimari örnekleri arasındadır.

1910-1915 yılları arasında yeni kuşak mimarlar ekspresyonist sanat akımının etkisiyle, *Art Nouveau*’nun ölmeye mâhkum olduğunu ve mimaride işlevselliğin birincil derecede önemli olduğunu fark ettiler. *Art Nouveau* akımının düşselliği, şiirselliği ve yaratıcılığının karşısında sanayileşmiş bir toplumun gereksinimleri arasında bir denge kurmaları gerekmektedir. Erich Mendelsohn, Hans Poelzig, Bruno Taut bu döneme damgasını vuran mimarlardır. Bu mimarların düşüncelerini sistemli bir şekilde aktaran Bruno Taut’a göre, mimarın içinden gelen yaratma gücü, yapıda tüm işlevsel kaygılardan önce gelmeliydi. Çünkü Taut’a göre tüm sanat ürünleri, insanın tinsel yaşamından köklenmekteydi. Çünkü yapı yapma itkisi, yararlı bir sisteme ihtiyaç duymaktan farklıydı. Mimarlığın biçimlere can veren yaratıcı düş gücünden doğduğunu düşünen Taut, işlevsel mimarlığa karşı düşmanlık beslemekte, mimari güzelliğin önemini vurgulamaktaydı. Ekspresyonist mimarlar, mimaride biçim sorununun ve modern mimarlığın tüm geçerliliğinin de nedeni oldular (Richard, 1999: 117,122).

Mimaride (yazın dünyasını etkisine alan) Dada ve dekonstrüktivizm akımı, oyun ögesinin en yoğun şekilde gözlemlendiği sanat akımları olmuştur.

2.2. SİNEMASAL OYUN

Lumiere Kardeşler’in *La Ciotat Garına Giren Tren* (1895) filminin gösteriminden bugüne sinema, izleyiciyi büyülemekle kalmamış, gündelik yaşamı askıya alma fırsatı veren bir kaçış bölgesi de yaratmıştır. Gündelik yaşamın ve gerçeğin baskısından, geriliminden ve çatışmasından geçici bir süreliğine de olsa uzaklaşmayı vaat eden sinema sanatı bizatihi oyundur. Sinema anlattığı konu her ne olursa olsun, seyircisini “mış gibi” oyununun bir parçası yapması bakımından da ayrıcalıklı bir konuma sahiptir. Sinema bu bağlamda ödünç deneyimler yaşatan, etkileme gücü yüksek bir sanattır.

Sinema dünyayı zengin ve karmaşık bir biçimde izleme olanağı sunmaktadır (Robins, 2013: 240). Çünkü sinema farklı ifade kodları ve kipleri kullanarak farklı kanallarda, farklı durum bölgelerine yayın yapan öteki sanatları birleştiren bir sanat olarak, tiyatronun bütün sanat dallarını bir araya topladığını savunan Wagner’i (Wollen, 2004: 7) ikna edebilecek kadar güçlü bir bütünleştirici güce sahiptir. Sinema temelinde

düşünceyi sunan ve harekete geçiren bir etkinlik olarak felsefeden farklı bir şekilde düşünceyi sunma yöntemi geliştirmiştir. Sinema düşünceyi hareket ve zaman imgeleriyle kavramsallaştıran insani bir yaratımdır ve bu bakımdan da eşsiz bir konuma sahiptir (Sütçü, 2015: 17,18).

Sinema, ilk ortaya çıktığı andan itibaren diğer sanatlardan ödünç fikirler aldı, günün koşullarından, sanat akımlarından etkilendi, politikayla, ideolojilerle şekillendi ve estetik yeniliklerle, bakış açılarıyla büyüdü, propaganda aracı da oldu, sanatın saf bir ifadesi de... Diğer sanat dallarına göre kısa bir geçmişi olan sinema, hem estetik hem de teknik yönden gelişmelerle bugünkü formunu kazandı. Sinemanın günümüzdeki varlığına katkı sağlayan gelişmelerin özünde de oyunsu öğeler vardır. Sinema oyununu, sinemasal oyunu anlayabilmek için öncelikle sinemanın tarihsel süreç içerisindeki yolculuğuna bakmak yerinde olacaktır.

2.2.1. Sinemanın Gelişimine Katkı Sağlayan Bilimsel Çalışmalar

Sinema, insanoğlunun hareketli görüntüler elde etme isteğinin ve çocuksu bir merakın sonucunda gelişmiştir. İnsanoğlunun görüntüye hareket verme isteği ise paleolitik dönemde Altamira Mağarası'nın duvarlarına çizilen resimlerde, hayvanların dört yerine sekiz bacaklı çizilmesine kadar uzanmaktadır. Uzak doğu kökenli gölge oyunu da hareketin bir ışık kaynağı aracılığıyla yansıtılmasının en eski örneğidir.

Karanlık oda, büyümlü fener ve Robertson'un gösterileri, bugünkü sinemanın ortaya çıkmasının ilk adımlarıdır. Günümüzde anlaşıldığı haliyle sinemayı doğuran sebeplerin oyun ve oyuncakla bağlantılı olması, sinema ve oyun arasındaki ilişkinin ne kadar güçlü olduğunu gözler önüne serer niteliktedir. İngiliz Dr. John Ayrton Paris'in 1825 yılında tomatrop adını verdiği oyuncak, daire biçiminde bir kartonun bir yüzüne çizilen kuş ile diğer yüzüne çizilen bir kafesten oluşmaktaydı. Daire kendi ekseninde döndüğünde kuşun kafese girdiği izlenimi yaratmaktaydı. Tomatrop'tan sonra, yaptığı optik araştırmalarla tanınan Belçikalı Plateau, fenakistiskop oyuncağını yarattı. Ağtabakası izlenimi prensibine dayanan fenakistiskopa oyuncak denmesi de tesadüf değildir. Plateau'nun sinemaya en büyük katkısı, göz ve beynin ayrı resimleri süreklilik ve hareket içerisinde algılayabilmesi için resimler arasında belirli bir boşluk olması gerektiğini kavraması ve saniyede 16 resim fikrini benimsemesidir. Daguerre ve

Niepce'in fotoğrafı bulmasıyla birlikte, hareketli resim elde etme yolunda önemli bir adım atılmış oldu. Niepce'in çektiği ilk fotoğrafın poz süresi 14 saat olduğu için o dönemde daha çok doğa fotoğrafları çekilmekteydi. 1839 yılında poz süresi yarım saate, 1840'da poz süresi yarım saate indi, yine de bu süre çok uzun olduğu için çekilen portre fotoğraflarında fotoğrafın netliği bozulmasın diye insanların gözleri genellikle kapalıydı. Göz kırpmaların fotoğrafın netliğini bozmasından duyulan endişeden dolayı fotoğrafı çekilen kişi pozlama süresince gözlerini kapalı tutmuştur. Fotoğrafçılıkta, ıslak cam yerine kuru cam levhanın kullanılmaya başlanması ile birlikte pozlama süresi saniyenin dörtte birine denk düşmesini sağladı. Fotoğraf filmi George Eastman (1854-1932) bulunarak Kodak adı altında piyasaya sürülmüştür. Filmin selüloitten yapılmasının daha işlevsel olacağını düşünen Edison hareketin çözümlendikten sonra nasıl birleştirileceği konusuyla da ilgilenmiş ve 1889 yılında bu düşüncesini uygulayarak sinemaya giden yolun önünü açmış oldu (Teksoy, 2005: 16, 28).

Fizyoloji, gökbilimi ve optik alanında çalışmalar yapan bilim insanları, mucitler, tüccarlar ve sanatçılar elbirliği ile sinemanın sinema olmasına katkı sağlamışlardır. Sinema, hem sanatın hem bilimin hem tekniğin ortak çocuğudur, bu yüzden de diğer sanat dallarına, bilime ve teknolojiye çok şey borçludur. Sinema özel bir çocuktur, diğer altı sanatla aynı düzlemde değildir, onlara eklenmez, onları ima eder, bu bağlamda diğer sanatların artı biridir. Diğer sanat dallarından beslenir, bu bağlamda kalabalık bir ailenin en küçüğüdür, bütün ilgiyi kendisi üzerinde toplarken büyüklerinden eksilten bir hareketle iş görmektedir. Diğer sanatlardan alarak büyür ama nadiren kendisinden ödünç verir (Badiou, 2017: 94). Çünkü Deleuze'un de üzerinde durduğu gibi sinema dış dünyayı doğrudan doğruya verebilme yeteneğine sahiptir ve diğer sanatlarda imge hareketsiz bir konumda iken sinema ile birlikte ete kemiğe bürünmüştür. Böylelikle de bütün diğer sanat dallarının amaç olarak gördükleri imgeyi ete kemiğe büründürme işini en küçük kardeş sinema yapmıştır. Otomatik hareketi sunan sinema diğer sanat dallarından farklı bir anlama ulaşmıştır (Sütçü, 2015: 64).

Sinemanın doğum tarihi 1895 ve sinemanın öncüsü olarak da Lumiere Kardeşler gösterilse de sinemanın bir sanat olarak kabul edilmesi estetik, kuramsal, teorik ve biçimsel alt yapısının oluşması ve gelişmesinin ardından olmuştur. Öncesinde eğlencelik bir seyirlik olan hareketli görüntüler, daha sonra biçim ve içerik hakkında teorilerle geliştirilmiştir.

Lumiere Kardeşler, “*La Ciotat Garına Giren Tren*” filminin gösterimini yaparlarken onlar için önemli olan gösterdiklerinden ziyade gösteren yani icat ettikleri sinematograftı. Bu sebeple Lumiere Kardeşler, saniyede on beş film görüntüsü geçen sinematografin zengin anlatı formuna ve sınırsız bir ufka sahip bir sanat olacağından habersizdi, onlar geleceği olmayan bilimsel bir buluşa imza attıklarını düşünüyorlardı. Fotoğrafın gerçekliğin bir temsili olarak algılandığı bu dönemde, günlük gerçeğin hareketli olarak saptanabiliyor olması bilimsel ve teknik anlamda büyük bir başarıydı. Sinematografin büyük bir ilgi görmesinin ardından Lumiere Kardeşler, film üretmenin önemli olduğunu anladılar. Dünyanın dört bir yanına gönderdikleri operatörler, yabancı ülkelerde çektikleri görüntülerle, insanlara hiç gitmedikleri yerlerin görüntülerini izleme fırsatı sundular ama Lumiere Kardeşlerin yaptıkları filmler, belge film olmaktan yaşamın bir yansıması olmaktan öteye geçemedi (Teksoy, 2005: 28, 33).

Yapılan ilk filmi, yapılan ilk öykülü filmi tarihlendirmek mümkün olsa da, sinemanın ne zaman bir sanata dönüştüğü konusu tartışmalıdır. Sinemanın bugünkü haline gelebilmesi için Melies’nin çekeceği filmlere senaryo yazması, görüntüde manipülasyon yapılabileceğini fark etmesi, Emile Cohl’un canlandırma sineması yapması, sinemaya özgü bir anlatım yolu yaratmak için çalışılması, Charles Pathe’in sinemayı bir sanayi kolu haline getirmesi, Hugo Munsterberg’in sinemayı estetik ve psikoloji olarak ikiye ayırıp onu kuramsallaştırdığı “*Fotoplay: Psikolojik Bir Çalışma*”, Rudolf Arnheim’in “*Film as Art*” (Sanat Olarak Film) kitabını yazması, eklektik bir düşünür olan yönetmen Eisentein’in kurgu üzerine kuram geliştirmesi, biçimci sinema kuramının geliştirilmesi, Bela Balazs’ın diğer biçimci gelenekçilere kaynaklık edecek “*Theory of Film*” (Sinema Kuramı) kitabını yazması, biçimci geleneğe karşı çıkan Andre Bazin’in gerçekçi film kuramı üzerine düşünceleri ve yazdığı makalelerle yönetmenleri derinden etkilemesi, Jean Mitry’nin “*Esthetique et psychologie du cinéma*” (Estetik ve Sinemanın Psikolojisi) isimli çalışmasıyla Çağdaş Fransız Film Kuramı’na öncülük etmesi, Christian Metz’in sinema göstergebilimi üzerine düşünerek kendini aşmayı hedefleyen hummalı çalışmaları, teknolojik gelişmelerin yarattığı teknoestetğin (ses, renk ve görüntü) nimetlerinden faydalanılması, sinemanın bir endüstri olarak gelişmesi, ideolojik alt yapıların oluşması gerekmektedir. İnsanlığın ortak mirası olan bu yeni sanat tarihsel süreç içerisinde dünyanın dört bir yanında yapılan çalışmalar, üretilen düşünceler, bakış açıları, eleştiriler ve teorilerle şekillendi, estetik bir boyut kazandı. Günümüzde

sinemanın yedinci sanat olarak kabul edilmesinde yönetmenlere ve yönetmenlerin yaptıkları filmlerin ve diğer sanat dallarının katkısı da büyüktür. Çünkü sinemanın özgürleşmesi ve evrimleşmesi için kendini açıklayabiliyor olmasının yanı sıra bu sanatın yaratıcısı auteurlere ve bu auteurslerin filmlerine (bir anlamda bakış açılarına) ihtiyaç vardı. Sinemanın özgürleşmesi Dudley Andrew'in de ifade ettiği üzere sanatçının hareket etmesi ve neye bakılacağını seçmesiyle yaşanan gerçek eylemin sonucudur. Hikâye, argüman ya da hissiyat farkı gözetmeksizin bunların hepsinin sınırlarını aşan bir vizyonla çekeceği kareleri düzenleyen yönetmen, sade bir bakışı değil bir bakış açısının sanatsal ifadesini yaratır (Andrew, 2011: 52).

Sinema yapısı gereği, sanat ile sanatsal olmayanın, sanat dışının birbirinden ayırt edilemediği bir yerde konumlanmıştır. Badiou, bu konumlanmanın bir sonucu olarak saf sinemanın olmadığı yargısına varmaktadır. Sinemanın içinde her zaman, etraftaki imgelerden ve diğer sanat dallarından kalıntılar vardır. Bir filmde sanatsal faaliyet, sanat-dışı karakterinden arındırıldığında ise deneysel sinemanın saflığına ulaşılmış olur. Deneysel sinema saflığına ulaşan filmler Badio'ya göre kitlelere hitap etme gücünün bastırılmasına sebep olmaktadır. Bu yüzden sanat filmleri de bir anlamda tamamlanamayan saflaştırma işlemlerini içinde barındırmaktadır. Bir filmde sanatsal araştırmalar, biçimsel sanat eğilimleri ne kadar fazlaysa ve saflaştırma işlemi teminat altına aldığı malzeme filmin üretildiği zamanın ötesinde değerlendirilebiliyorsa o zaman sanat filmi kategorisinde değerlendirilebilir. Bir film eğer kendi zamanının sanat dışına ait olarak tanımlanıyorsa, günümüze ait ve herkese ait filmidir. Gişe kaygısı güdülen ve yönetmenin isminin film ya da filmin oyuncularına kadar ön planda olmadığı ürünler bu kategoride değerlendirilebilir. Sinema çağının, döneminin ideolojik işaretleri ve sanat-dışı oldukları saptanabilen malzemelerle üretilir, ama bu malzemeler sanatsal biçimlerle saflaştırılarak, sanat ile sanat-dışının birbirinden kesinkes çizgilerle ayırt edilemediği bir araçla aktarılır (Badio, 1992: 75). Bu bağlamda sinemanın sanatsallığı, anlatılan hikâyeden çok sanatsal araştırmalardan, biçimsel eğilimlerin günün koşullarında tanımlanan sanatsal olana yakınlığından ve özgünlüğünden gelmektedir.

2.2.2. Sinema Nasıl Anlatır?

Sanat dalları göz önünde bulundurulduğunda sinema, diğer sanatlardan da faydalananarak kendini gerçekleştirmesinden ve anlatım olanaklarının genişliğinden dolayı

eşsiz bir konumdadır. Kullandığı teknik ve yöntemlerle oldukça zengin bir anlatı formuna sahip olan sinema, anlam yaratmada imgelerden faydalanır. Işık, ses, mekân, kurgu, kamera açısı, çekim ölçeği, kamera hareketleri, çerçeveleme ve senaryo gibi öğelerin her birinin önemli olduğu sinema evreninde, imge oluşturma yolu söz konusu öğelerin esaslı bir şekilde kullanılıp kullanılmadığıyla ilgilidir. Bu bağlamda Jean Mitry sinemanın temelinde, imgeler arası ilişkiler ve imge-söz ilişkileri yattığını ifade etmektedir. Zira sinema, kendini ancak imgelerle anlatabilir (Adanır, 2003: 9). Hem göstergeler ve imgelerin yarattığı bir dil dizgesi hem de sanatın teknik olanaklarla üretilen bir biçimi (Sütçü, 2015: 18) olarak görülen sinemayı imgeler yoluyla anlamlı kılan ve sanatsal bir anlatı türü olarak üreten yönetmenler, anlatılarında kullandıkları imgeler yoluyla sadece kendi bakış açılarını değil aynı zamanda toplumu algılayış ve yorumlayış biçimlerini, içinde var oldukları toplumun kolektif belleğini de sunarlar. Hiçbir sanatçı yaşadığı toplumun kültürel değerlerinden bağımsız değildir. Bu sebeple, yönetmenin öznel ve kolektif belleğine ilişkin imgeler, semboller ve toplumsal algılayış biçimi, iç içe geçmiş bir halde filmlerinde anlatı haline gelir. Bu yüzden her sinema yapıtı imgeler yoluyla oluşturulan toplumsal bir panorama ve düşüncenin hareketidir, kavramsal bir zenginlik sunar ve Deleuze’ün ifadesiyle modern çağın yeni düşünme biçimlerine duyulan gereksiniminin sonucunda gelişmiştir. Sinema toplumsal politik, sanatsal, ruhsal ve düşünsel problemlere ilişkin çoklu bakış açısı sunduğu için düşünce açısından başlı başına bir yeniliktir (Sütçü, 2015: 14, 18). Deleuze’ün kastettiği sinemanın klasik anlatı sineması (ana akım sinema) olmadığını belirtmek gerekir.

Her film, ilk görüntüsünden son görüntüsüne kadar bir amaçlar birliğine hizmet eder (Rotha, P., & Griffith, R., 2001: 13). Tematik öyküsü ne olursa olsun, imgeler nasıl ve ne şekilde sıralanırsa sıralansın yönetmen, anlatısında öznel ve kültürel belleğinin etkisi altındadır. O, ya toplumsalın içinde gördüğü, deneyimlediği ayrıntıları ya da idealize ettiği (görmek istediği) görüntüleri işler. Çünkü gerek içgüdüler gerekse bilinç, Adanır’ın da ifade ettiği gibi “toplumsal yaşamın içselleştirilmiş bir yoğunlaşmasının” denetimi altındadır (2003: 21). Yönetmen, toplumsalın belirlediği kalıplar içinde öznel belleğinin tezahürlerini, kendi gerçekliğini, bakış açısını ve görme biçimlerini kurgulayarak ona yeni bir anlam verir, bir söylem geliştirir.

Sinema temelde gözleme dayanan bir sanattır (Rotha, 2000: 27) ve genelinde psikolojik ya da simgesel bir anlam taşıyıcı ve aktarıcısıdır (Adanır, 2003: 53). Yönetmen

de bir anlatıcıdır. Bir anlatıcı olarak yönetmenin en basit düzeyde herhangi bir şeyi anlatabiliyor hale gelmesi için geçtiği süreç, herhangi birinin geçtiği süreçten çok da farklı değildir. Temelde, herhangi bir konuda herhangi bir şeyi anlatabilmek için çocukluktan başlayarak yaşam ve kültür hakkında temel verilere sahip olmak gerekir. Nesneler ve oyun aracılığıyla zihinsel düzeyde birtakım kombinasyonlar kurmayı öğrenmek, dil ve eğitim aracılığıyla sistematik bir düşünce yapısı geliştirmek, fantasmalarıyla birleştirdiği düşüncelerinden bir senteze varabilmek ve sembolik düzeyde de olsa algılama-aktarma sistemine sahip olmak gerekir (Adanır, 2003: 55). Bu gereklilikleri yerine getiren yönetmen, sinema aracılığıyla kendi yaşamını, kendi içeriğini ve dahi öznel belleğine ilişkin olanı anlatır. Bu bağlamda yönetmenin hayatını (sosyal sınıfı, siyasal eğilimleri, eğitimi, meslek hayatı) da göz ardı etmemek gerekir. Zira yönetmen bireysel olanı anlattığı ölçüde toplumsal yapıyı ve toplumsal belleği anlatmış olur. Kimliğini inşa etme sürecinde yönetmen, içinde bulunduğu grupların öyküsünü de içeren bir anlatı yapısı ortaya koyar. Yönetmenin anlatısı, birbiriyle bağlantılı anlatılar dizisinin de parçasıdır (Connerton, 1999: 38). Son tahlilde yönetmen, hem bireysel belleğin hem de toplumsal belleğin yaşayanı, hatırlayanı ve anlatanı olarak karşımıza çıkmaktadır (Sabancılar, 2016: 136)

Sinema yapısı itibariyle gerçeğin baskısından kaçış olarak değerlendirilebileceği gibi gerçekliğin bir ifadesi de olabilir. Çünkü Zizek'in de ifade ettiği üzere filmler yalan söylerken bile toplumsal yapımızın can evindeki yalanı anlatırlar (2011: 15). Bu önermelerin yanı sıra sinemanın kendine ait bir gerçekliği olduğunu da göz ardı etmemek gerekmektedir. Bu bağlamda sinemanın ürünü olan film, gerçekliğin imgeler yoluyla yeniden yapılandırılmasıdır. Var olmanın algılanmış olmaktan geçtiği mantık silsilesinde Mitry'e göre, herhangi bir şeyin, bir olayın, bir insanın bu dünyada olması kendisine anlam yüklenmesi için yeterlidir. Filmsel imge, imgeyi oluşturan verilerin bir sonucudur. Bu bağlamda her film imgeler yoluyla verili gerçeklerin ilk anlamlarının yeniden canlandırılmasının anlamıdır (1989: 103). Kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmadığı, her evde radyo ya da televizyon olmadığı bir dönemde, kuş uçmaz kervan geçmez ücra bir kasabada, mahallenin çocuklarını etrafına toplayıp onlara hikâyeler anlatan koca memeli bir teyzenin çocukları büyüleme, etkileme gücünden fazlasına sahiptir sinema, çünkü sadece anlatmakla kalmaz anlattığı şeyi, hareketi ve zamanı gösterir. Anlatıcı teyzenin imgeleri kullandığı cümleler ve beden diliyle sınırlıyken sinemada görüntü ve sesle büyü

gücü yüksek bir evren kurulabilmektedir. Auteur sinemasında göstergeler tesadüfi değildir, belli bir bakış açısının ifadesidir. Bu yüzden de sinemada görüntü ve ses anlam yaratmanın biricik yolu olarak kalmaya devam edecektir. Sinema bir ifade aracıdır, ama dil değildir. Dilde sesler tesadüfidir, örneğin “tesadüf” kelimesinin bir anlamı vardır, İngilizcede bu anlamı yaratmak için “coincidence” kelimesi kullanılır, Fransızcada anlama karşılık gelen kelime başka, İtalyancada başkadır. Fakat auteur sineması anlatımı özgündür. Her ne kadar bağımsız sinemacı olmaya heveslenen genç yönetmenlerin rüşünü ispat etmesi için auteurleri taklit etmek gibi bir hasletleri olsa da auteur sinemasında anlatım, dilin tesadüfi bir araya gelişinden başka bir anlam taşımaktadır. Trafik ışıklarının göstergeleri tesadüfi değildir, ihtiyaçlar sonucunda seçilmiştir. Kırmızı ışığın bir uyarı, dur ihtarı olmasının tesadüfi olmaması durumu açıklar niteliktedir. Mikro diller yoksul bir anlatıma sahip kısıtlı sistemlerdir, bir anlamda sözel dillerin parazitleridir. Barthes, sözel dilin her tarafa yayılmış varlığından kaçınmanın imkânsız olduğunu söylerken haklıydı, sözcükler bir başka düzenin söylemi içinde ya anlamı belirsiz bir şeyin anlamını sabitleştirmek için ya da içine girmedikleri takdirde anlamın tek başına oluşmadığı zaman devreye giriyorlardır. Sözcükler anlamı ya tespit ediyor ya da aktarıyorlardı (Wollen, 1969: 197). Bağımsız sinemacılarda kelimelere duyulan güvensizlik belirgindir. Bağımsız Türk Sineması’nda anlamın kelimelerle değil görüntüyle oluşturulmaya çalışılması genel bir yönelimdir. Bağımsızlar, kelimelerden çok görüntünün gücüne inanmaktadır. Bazen bir saplantıya dönüşen bu eğilimin seyirciyi bağımsız sinemacıların filmlerinden uzaklaşmaya götürdüğü de saptanabilir bir gerçekliktir.

Sinema makro dil kullanan bir evrendir ve bağımsız sinemacılar minimalist film evrenlerinde sözel dilden arındırma gayretleriyle ön plana çıkmaktadırlar. Diyalogtan kaçış, bağımsız sinemacıların filmlerinde saptanabilir. Bu durum sessiz sinema dönemine duyulan bir özlem ya da nostaljiye olan düşkünlükten değil, sinemanın görüntüyle bir şeyleri ifade edebileceğine duyulan romantik inançtan ve Türk auteurlerin idealist tutumundan kaynaklanmaktadır. Örneğin Nuri Bilge Ceylan, “Kış Uykusu” (2014) filminde diğer filmlerinde benzeri görülmemiş bir diyaloglar silsilesiyle seyircisini şaşırtmıştır. Bu sözcüklerin intikam almak için geri dönüşü gibidir. Ceylan’ın kaçtığı sözcükler, Kış Uykusu filmiyle zembereğinden boşalmıştır. Kış Uykusu filminde konuşarak gizlenmeye çalışan karakterler, görüntü ve sözel dilin zıtlıklarını göstermesi

açısından büyük bir derinliğe sahiptir. Evet, sinema bir dildir, dildir çünkü metinleri vardır, anlamlı bir söylemi vardır. Fakat sözel dilin aksine önceden var olan bir koda bağlı değildir, daha özgürdür. Pierce'in de altını çizdiği üzere, görüntüsel gösterge, nesnesini, nesnesine olan benzerliği temsil eden bir göstergedir, gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki rastlantısal değildir, bir benzerlik ürünüdür (Wollen, 1969: 110).

Sinema iki boyutun hileleriyle doludur. Bu hileye kamera, kurgu, çekim açıları, ses, ışık, kostüm, mekân, zaman, makyaj, dekor eşlik eder. Bu bağlamda sinema yeri geldiğinde kameranın kusurunu avantaja dönüştürebilmektedir. Hilenin olduğu yerde oyun da vardır. Büyü ve sihir kelimesi ile ifade edilebilen her şey hilelidir. Sinema hileli bir alternatif evrendir, hilesi sanat olan bu evrende gerçek yaşamda tehlikeli, sakıncalı ya da korkunç olabilecek durumları deneyimleme fırsatını bulan seyirci ödünç deneyimler yaşatmaktadır. Hayalleri ve fantezileri harekete geçiren sinemanın auteurün mü yoksa seyircinin mi fantezisi olduğu ise tartışmalı bir konudur. İlk fantezi ya da hayal auteuründür, seyirci bir fanteziye, hayale ortak olur. Bu bağlamda oyun türleri de kültürle aktarılan bir olgu olarak kültürel bir fantezinin, hayalin ürünüdür ve oyun da sinema da fantezileri ve hayalleri harekete geçirir.

Sinemanın ve oyunun yukarıda belirtilen özelliklerine ek olarak:

- Oyun nasıl içeriden gelen bir iç dürtünün, içsel bir istegin ürünüyse, sinema da yaratıcısının içinden gelen içsel bir dürtünün ürünüdür.
- Oyunda da sinemada da bastırılmış arzular, anlamlı bir dizgeye dönüşür. İzleyici bağlamında “bu sadece bir oyun” ya da “bu sadece bir film” geri çekilmeleri her ikisinde de yaşanır.
- Her ikisi de toplumsalın bir ürünü ve kültürel bir fenomen olarak “özdeşlik kurma”ya imkan verir ve her ikisinde de “mimetik” bir yan vardır.
- Sinema oyun için oyun da sinema için kaynak olabilir. “Cüneyt Arkıncılık” oyununu oynamak ve sinemanın oyun motifini kullanması buna örnek teşkil eder.
- Her ikisi de toplumsal birliğin içsel bir biçimidir, ikisinde de kolektif bir ruh vardır.
- Sinema da oyun da iç ve dış dünyalar arasında bir ara deneyim bölgesidir.
- Her ikisi de zaman ve uzamda kırılmalar sağlar.

-Her ikisi de iç dünya ve dış dünya arasındaki sınırları yoklayarak, kendilerini ve çevrelerini sınyarak bir var olma ahlakı oluřtururlar.

2.2.3. Sinema Oyununun Önemli Aktörü: Kurgu

Sanatın önemli bir ögesi olan kurgu, görsel sanatlarda mimetik (yansıtmacı) anlayışın aşılmasıyla ortaya çıkmıştır. Edebiyattan resim sanatına, heykelden mimariye bütün sanat dalları kurgudan faydalanır çünkü kurgu; kompozisyon bilincinin temelidir. Sanat yapıtlarında iç düzenlemenin; kurmak, inşa etmekle özdeş kullanılması bu sebeptedir. Ayrı ayrı parçaları bir araya getirmek kompozisyonu, kurmak kurgulamak inşayı, bir bütün oluřturmak için parçaları birleřtirmek kurguyu, kurgu montajı tanımlamak için kullanılmaktadır (Asiltürk, 2014: 49). Bir iç düzenleme olarak anılan kurgunun olmadığı bir hayat düşünülemez. Hayatını kurguları ölçüsünde yaşayabilen, yaşamını düzenlemek konusunda becerikli olan insanlar genellikle başarılıdır. Yaratıcı tarafından kurgulanmış bir hayatı yaşadığını düşünen kaderciler ile yaşamın nedensellik ilkesine göre hareket ettiğini düşünen diyalektikler özü itibariyle kurgulanmış yaşamı kabul ederler, değışen sadece kurguyu eyleyenin öznesidir. Öznesi kim olursa olsun kurgulanmamış bir hayat düzensizliği de beraberinde getirmektedir. İnsanların ve bazı hayvanların yaşamına bakıldığında kurgunun önemi daha net görülür, çünkü kurgu bir iç düzenlemedir, iç düzenleme hali ne kadar gelişmişse yaşam o kadar anlamlı hale gelmektedir. Karışıklık ve kaos toplumsal bir varlık olan insan için yıkıcıdır. Bu yıkıcılıkla başa çıkmak kurgulayan öznenin, sanatçının görevidir. Fotoğraf, karikatür, müzik, tiyatro, resim, yazınsal metin, televizyon ve nihayetinde ses, görüntü, hareket, oyunculuk gibi birçok faktörün birleşimi olan sinema (Toprak, 2013: 11) sanatı; çoklu bir kurgunun ürünüdür.

Kurgu, sinemanın sanat olma yolunda karşılaştığı engelleri aşmasında önemli bir belirleyicidir. Lumiere Kardeşler'in ilk filmleri belgesel niteliğindeydi ve teknik bakımdan geliştirilmemişti yani tekniğe ait kurgusu yoktu. "Bahçıvanı Sulamak" filmi hem ilk gülüt hem de bir hikâye içermesi, konulu olması bakımından nispeten kurguluydu. Mesleği sihirbazlık olan öykülü filmlerin babası George Melies kurgunun sinema içindeki yerini tesadüfen de olsa ilk fark eden kişidir, bu yüzden kurgulu filmin atası olarak Melies'i anmak yanlış olmayacaktır. Özel efektler kurgunun bir parçasıdır ve Melies özel efektler kullanarak çektiği "Aya Seyahat" (1902) filmiyle izleyicisini

büyülemeyi ve izleyiciyi izlediklerinin gerçek olduğuna inandırmayı başarmıştır. Görüntünün gerçekliği söz konusu olduğunda, kurgudan kaynaklanan gerçeklik problemi ile ilgili tartışmalar akla gelmektedir. Gerçeklik algılanmış olmakla ilgili bir problemidir. Var olmak algılanmış olmayı gerekli kılar. Sinemanın bir karakteristiği olan (işitsel ve görsel) kurgu, sinemanın gerçekliğidir. Sinemanın gerçekliği kendi doğası içinde gerçektir, kurgu da sinema gerçekliğinin bir ögesidir. Kurgunun sihirbazlığın gereklerine benzer bir yapıda olmasına, kurgunun görünmez olmasına yönelik yaklaşım, daha çok sinemanın gerçeklikten kopmamasını öncelleyen yaklaşımın bir uzantısıdır. Sinema gerçeklik ilişkisi içinde zenginliğin ve karmaşıklığın olduğu diyalektik bir ilişkidir. Sinemada gerçekçilik ilişkisi üzerine yoğunlaşan iki kuram biçimci ve gerçekçi kuramdır. Biçimci kuramcılarının hem uygulamada hem de kuramsal açıdan gerçekçiliği yakalayan ama onu değiştirmeyi amaçlayan yönelimleri vardır. Özellikle Sovyet sinemacıları Pudovkin, Eisenstein, Macar sinemacı Balans biçimci kuramın teori ve pratiğini oluşturdular. Sovyet Lider Lenin'in sinemayı sanatların en önemlisi ve toplumu birleştiren, dönüştüren, yönlendiren bir araç olarak görmesi ve sanatçıyı toplumun inşasına katılan, halk için yararlı nesneleri oluşturan bir mühendis olarak addetmesi düşüncesi biçimci kuramın kaynağını oluşturur. “Sinema gerçeklikten ayrıldığı ve onu yeniden kurgu ile kurduğu oranda sanattır anlayışına” dayanan kuram, “sinematografik öğeler birbiriyle diyalektik bir ilişki içerisinde ve bütüne hizmet etmektedir” düşüncesinden hareket eder (Derse, 2018: 90).

Sinema sanatında kurgu, filmin tüm aşamalarında vardır. Bu ilk aşama yönetmenin zihninde filmin şekillenmeye başladığı ilk kıvılcımla ortaya çıkar. Kurgu bu bağlamda düşüncedir. Öyle ki Pudovkin'e göre film sanatının temeli kurgudur, bu yüzden film için kullanılan çevirmek sözcüğüne karşı çıkarak, filmin çevrilmediğini, kurulduğunu söyler (Kabadayı, 2013: 47). Pudovkin'in bu yaklaşımı biraz iddialı görünmektedir. Çünkü çevirmek sözcüğü bir çemberin döndürülmesini yani hareketi ifade ettiği için sanatsal faaliyeti tanımlamaya daha yakındır. Auteur için kurgu, filmin sinema perdesine aktarıldığı zamanda dahi işlemeye devam eder. Kurgusuyla etki yaratan auteur, filmi başarılı olduğu ölçüde yeni filmleri kurgulayarak çemberini yeniden yeniden çevirme iştahıyla dolar taşar. Eser veren her sanatçının, eseri yayımlandıktan, izleyiciye sunulduktan (başarılı ya da başarısız olması önemli değil) sonra rahatlama ve boşluk hissiyle dolması, yeniden bir kurgu kıvılcımı doğana kadar kaygı ve rahatlama duyguları

arasında gidip gelmesi anlaşılabilir. Zira yaratıcı güç ölümsüzdür. Filmin alkışlanması, ödül kazanması, yankı uyandırması ve eleştiri alması auteur için rahatlama alanıdır. Başarı; güzel oyunlar oynadıktan sonra yorulmuş çocuğun güzel bir uyku çekmesi ya da yarın oynayacağı oyunları düşünerek mutlu olmasından farksızdır. Rahatlama süresi değişiklik gösterse de her başarı, ağır bir sorumluluğu da beraberinde getirir. Bu yüzden auteurlerin yükü ağırdır, çünkü bazen diğer auteurleri ama en çok kendilerini aşmaları gerekir. Sözüne güvenilir eleştirmenlerin auteurlerin son yaptığı filmdense önceki filmlerinden birinin daha iyi olduğu yönündeki beyanları, auteurün yıkımına neden olabilir ya da onları motive edebilir. Bu yüzden her auteur içinde hüznü, sabrı ve azmi taşır. (Burada yeri gelmişken maddi imkansızlıkların yıldırmadığı “Karpuz Kabuğundan Gemiler Yapmak” filminin yaratıcısı Ahmet Uluçay’ı anmak sanat yolunda ilerleyen Türk Sineması’nın ve sinemaseverlerin borcudur. Detaylı bilgi için Ahmet Uluçay’ın tek uzun metrajlı filmini izlemekle kalmayıp yaşam öyküsünün de incelenmesi gerekmektedir.)

Kurgu sinema sanatında auteur’ün ilksel hareketi, eseri için ilk eylemidir. Bu ilksel hareket zihinde başlar, zamanla gelişir, masa başında kağıda dökülür, sette hayata geçirilir, yine masa başında bıçak altına yatırılarak (montaj) son şeklini alır. Bu ilksel hareket, auteur’ün çocukluğundan kalma bir yara izinin, derinlere batmış bir kıymığın ya da bedeninde taşımak için doğduğu yaralarının izdüşümü olabilir ve bu harekete geçiren yaralar, parçalar “imge”lerdir. İmgeleri öykü haline getiren kurgudur. Metz’in bu konuya ilişkin örneği çarpıcıdır. Sinema ve fotoğrafı karşılaştıran Metz, bir fotoğrafın tek başına bir şey anlatamayacağını, yan yana gelmiş iki fotoğrafın bir şeyler anlatabileceğini ifade eder. Bu ifadenin odağı iki fotoğraf arasında ilişkisellik kurulmasıdır. Başka bir deyişle fotoğraf karesi bir imgedir, iki fotoğraf karesi iki imgedir ve bu iki imge bir araya geldiğinde izleyiciyi ilişkisellik kurmaya yönlendirir, “bir imgeden iki imgeye geçiş imgeden dil yetisine” geçmek demektir. Bu yüzden kurgu imgeler arasındaki bağı sağlayan aracıdır, bu haliyle imgelerin bağlacıdır (1986: 45).

Kurgu yönetmenin düşünüyü hayata geçirmek için attığı o ilk kutsal adımdır. Pudovkin, bu adımın farkında olduğu için kurguyu “Rejisörün dilidir” (Phillips, 2009: 248) şeklinde tanımlamıştır. Senaryo, görüntü, ses, oyunculuk, montaj, mekân, zaman hepsi yönetmenin kurgusunun sanatıdır ama Milos Forman’ın da ifade ettiği üzere “sanat, sanatçısından daha zekidir”. Bu sebeple, sinematografinin önemli ögesi olan kurgunun

sinemacılardan bağımsız bir bilinci vardır (Toprak, 2013: 8). Çünkü seyircinin de izlediği filme ait kendi kurgusu vardır. Filmi izlerken oluşan seyirci kurgusu, en çok izlediği filmi başkasına anlatırken tezahür eder.

Film kurgusunda teknik kurguyu montaj olarak ifade etmek yerinde olacaktır. Çünkü kurgu denildiğinde sanatın geniş yelpazesi içerisinde çerçevelemenin zor olduğu bir evrenle karşılaşılmaktadır. Sinema dilinin kurucusu Griffith'in 1910'lu yıllarda kurguyu, bakış açısını, uzak ve yakın sahnelerin çekimlerinde hangi ölçeklerin kullanılması gerektiğini, açı ve karşı açıyı sinema diline kazandırmasının ardından Edwin Porter'in alması kurguyu denemeye başlaması, oyunculuğun dramatik etkisini arttırmak için yakın çekimlerin etkili olduğunu keşfetmesinin üstünden çok zaman geçmeden "kesme" aracılığıyla zamanın, mekânın, duygusal yoğunluğun yönlendirilebileceği, manipüle edilebileceği fark edildi (Küçükdoğan, 2014: 17).

Kurgunun geliştirilmesinde hem bir dil aracı olarak kabul edilmesinin hem teknik imkânların zorlanması hem de Sovyet Sineması'nın teori ve pratiği birleştirerek verdikleri eserlerin rolü büyüktür. Teori, sinemada kurgunun nasıl yapılması gerektiğinin irdelenmesi ve deneyimlenmesinden geçmektedir. Sovyet Sinemacı Eisenstein anlamın aktarılmasında kurgunun teoride ve pratikte nasıl olması gerektiği sorusuyla ilgilenmiştir. Tekniğin deneyi ve onun algı üzerindeki etkisi üzerine düşünen Eisenstein'e göre filmin birimi; çekimler, film parçalarıdır. Çekimleri ve film parçalarını filmin molekülleri olarak düşünen Eisenstein'e göre kurgu, sinemanın teknik bir sanat olması ve yenilenmesine paralel olarak sürekli izlenen, geliştirilen bir yapı olduğu için keskin bir sonuca bağlanmış, kapalı bir kavram, kuram ya da yöntem değildir. Bu sebeple Eisenstein'in zaman içinde değişen kurgu anlayışında, çarpıcı kurgu ile başlayan çeşitleme; çarpıcı, ölçümlü, dizemsel, titremsel, üsttitremsel ve anlaksal olarak zaman içerisinde serpilip büyümüş, genişlemiştir (Özön, 1984: 125, 133).

Eisenstein'in düşünce dünyası bir auteure yakışır şekilde hareketli ve değişkendir. Sezgilerini ispat edebilmek, sezerek bulduklarını kanıtlayabilmek için iktisat, sanat tarihi, psikoloji, antropoloji ve diğer sayısız alanlarda okumalar yapmış ve düşünce patlamalarını teori haline getirmiştir. Sanatın bir inşa süreci olduğunu kabul eden konstruktivist yaklaşımının dışında değişimin kendisi, sinemanın izdüşümüdür Eisenstein. Bu yüzden montaja ilişkin düşünceleri de süreç içerisinde belli dalgalanmalar

yaşamıştır, montaj kavrayışındaki değişimler sonucunda izleyiciyi edilgen bir konumla sınırlandırmayı bırakmış zaman içerisinde izleyicinin gücüne daha çok saygı göstermeye başlamıştır. Eisenstein'e göre film ancak çarpıcı çekimlerin etkisiyle sanat olabilirdi, yaşamın kaydedilmesi sinema da sanat da değildi. O aktif bir yönetmen anlayışını benimsediği için uzun ve durağan görüntüleri kurgu ile aşabileceğini düşünüyordu, kurguya olan vurgusu bu yüzden. Haiku şiirleri ve kurgu arasında bağlantı kuran Eisenstein, her ikisinin de satırdan satıra atraksiyonlarla çatıştığını ifade etmektedir (Andrew, 2010: 103, 125).

Sanatın gizem ve sırlarına bilimsel bir biçimde yaklaşmaya çalışan Eisenstein'in uçarı ruhu, entelektüel birikimi ve bilim arasında denge bulmaya çalışan var oluşu *Lef Manifestosu* 'nda en çıplak haliyle görülür: Eisenstein, her bilimsel araştırmanın bir ölçüm birimi (iyonlar, elektronlar, nötronlar) olmasından hareketle, sanatın da ölçüm biriminin "çarpıcılık" olması gerektiği sonucuna varır. Ostrovski'nin "*Bilge Adam*" oyununun sahneye konulmasından sonra yazdığı manifestoda, "çarpıcı montaj" terimini kullanır. İzlediği oyunun çarpıcılığını ve teknik, endüstriyel bir kavram olan montaj sözcüğünü kendi teorisinde birleştirmeyi ve bu teoriyi kuram haline getirmeyi başarmıştır. Yarı sanatsal yarı tekniktir Eisenstein, topluma adanmış, idealist ruhu ve sadece aktaran konumunu kabullenemeyen egosu ile bir sanatçı portresidir (Wollen, 2004: 29, 30) aynı zamanda da kurgunun filozofudur çünkü kurguda yeni kavramlar yaratmıştır, düşüncelerinin hareketliliği de sinemanın hareketli ve değişken yapısından kaynaklanmaktadır. Kendini adadığı sinema sanatı kendini güncelleyen bir yapıya sahiptir, hali hazırda bir kavramı ve teorisi bulunmayan sinema için kavramlar yaratmış, teoriler geliştirmiştir bu yüzden Deleuze'ün sözünü ettiği türden bir filozoftur, sinemanın zaman bilinci onunla kavramsal olarak felsefi bir konum kazanmıştır.

Sinemanın tarihsel serüveninde kurgunun hem her şey hem de hiçbir şey sayıldığı iki dönemi de yaşayan Eisenstein, kurgunun ne her şey ne de hiçbir şey olduğunu, kurgunun filmin diğer öğeleri gibi film yapımının parçası olduğunu düşünür. Kurguya saldırmanın da kurguyu göklere çıkarmanın da yersiz olduğunu idrak etmenin ifadesidir bu (1984: 24). Kurgu da sinemanın diğer öğeleri gibi önemlidir, bir piramit söz konusu olacaksa piramidin en altında kurgu vardır, kurgu çocuğun doğumuna benzer. Bu piramidin en altında da en üstünde de yönetmenin düşü olan kurgu vardır. Sanatçı düşünden hareket edebildiği ölçüde özgürleşerek zirveye çıkar. Bu yüzden auteur filmin

bütün aşamalarında etkin rol oynadığı, düşünüyü gerçekleştirebildiği ölçüde auteur'dür. Piramit tek yönlü değil çift yönlüdür ve baklava dilimine benzer. Auteur doğduğu andan itibaren eser verecek noktaya geleceği birikimi elde ettiğinde, temel oluşturduğunda yeniden küçülmeye ve zirveye yaklaşmaya başlar. Auteur'ün yaşamı boyunca, piramiti bir genişler bir daralır. Öyle ki ölümsüz eserler veren sanatçılarda auteur'ün ölümünden sonra bile bu piramit durmaksızın daralır ve genişler, bu haliyle de sanatçı oyununu hiç durmadan başlatıp sona erdiren, sonsuzluğu yakalamış amacına ulaşmış küçük tanrılara dönerler. Böylelikle doğum ve ölüm anlamını kaybeder ve baklava dilimleri çoğalmaya, yer değiştirmeye ve dönmeye başlar, çünkü sonsuzluğa bırakılan her eser, çağrılısını bekler. Böylece Aşık Veysel'in türküsünün işlevine, Mevlana'nın tasavvuf felsefesine, Hacı Bektaş'ın ruhuna yaklaşılr.

Sanatçının ölümsüzlüğü, eserin ve bütün bir yaşamın nasıl yaşandığıyla yakından ilişkilidir, genelden özele, özelden genele çemberin başının ve sonunun neresi olduğunun artık önemi kalmadığı bir yolculuktur bu. Lumiere Kardeşler ilk başlatan kabul edilir, Griffith ve Melies geliştirendir anılır, auteursler mirasın kıymetini bilenlerdir devam ettirirler çemberi döndürmeye... Gerçeklik bize hiçbir zaman mükemmel bir daire veya üçgen sunmasa da bu idealar zihinde var oldukları için çember döndürmeye devam edilir, ideal bir dünya yaratmak için çalışıp, üretmeye, sanata devam edilir (Strauss, 2013: 41). Yine de ideal oyun insan ya da tanrı tarafından gerçekleştirilemez, kusur kısır bir döngüdür çünkü Tanrı'nın oyunu da çoklarına göre kusurludur ebedi dönüşün içerisinde. Rastlantıyı, diyalektiği ya da kaderi olumlamak, onu olumlama nesnesine dönüştürmek ancak insanın ve sanatın yapabileceği bir şeydir. Bu oyun düşüncenin ve sanatın dışında üretmeye kalkışılrsa bile hiçbir sonuç ortaya çıkmaz. O halde Deleuze'ün de ifade ettiği gibi oynamasını bilenlerin (yani kazanmak uğruna rastlantıyı bölmek yerine onu olumlayanların) hep kazanacağı, düşünceye ve sanata mahsus bir oyun vardır. Düşüncede varolan ve neticesi sanat yapıtı olan bu oyun, aynı zamanda düşüncenin ve sanatın gerçek olmasını sağlar ve dünyanın gerçekliğini, değerlerini, ahlaklılığını sarsmaya devam eder (Deleuze, 2020: 79).

Deleuze'e göre insan kaosla olan ilişkisinin sonucunda üç düşünce biçimine yönelmiştir: felsefe, bilim ve sanat. Bu üç düşünce biçimi de insanın kaosa karşı bir nebze de olsa düzen elde etmek için giriştiği bir serüvendir (Sütçü, 2015: 24) Bu yüzden genelden özele, özelden genele yolculuklar kaos gibi görünebilir, kargaşa ortamına son

vermek için hem göze hem de diğer duyu organlarına ulaşan sonsuz sayıda uyarıcı kargaşasının içinde var olan insanoğlunun yaşamının daha ilk yıllarından beri bilgileri ayıklamaya, düzenlemeye ve anlamlandırmaya çalıştığını hatırlamak gerekir. Çünkü Şefik Güngör'ün (2018) de ifade ettiği gibi kaostan kurtulup güvenli ve anlaşılır bir dünyada yaşamının başka çaresi yoktur (119). Bu bağlamda görüntü kurgusu olası kaos ortamını düzenlemek için şarttır. Kurgu en temel haliyle görüntüyü anlamlı bir öz haline getirmek için görüntü parçalarını kesmek, birleştirmek ve düzenlemektir.

Kurgu, anlatıyı düzenleyen, anlatının anlamlı hale gelmesini sağlayan bir düzlemi olduğu için sanatın ve sinemanın belki de en önemli özelliğidir, montajın iki anlamlı olması ise çoğunlukla unutulmaktadır. Birincisi düşüncenin ifade tarzı olarak; ikincisi ekranda görsel algılamının ve gerçeklikle ilgili görsel düşüncelerin imkânlarıyla uyumlu bir zaman birimi içerisinde filmsel olayın gelişme akışının doğal yansımalarının görsel ve işitsel benzerlikleri yaratma tarzı olarak (Küçükdoğan, 2014: 45, 46). Bu bağlamda kurgu belli bir senaryoya göre çekilmiş görüntülerin senaryoya göre belirlenmiş bir sıraya göre dizilmesi olarak görünse de bunun çok ötesinde bir anlama ve etki yoğunluğuna sahiptir. Çünkü her film masa başında, sette ve montajda olmak üzere üç kez yazılır (Toprak, 2013: 8).

Senaryo, kurgusu belli oranda yapılmış yazılı metinlerdir. Senaryonun hem iç kurgusu hem de daha sonra görüntüyü montajlamak için uygulanacak kurgusu vardır. Çekim aşamasında her bir sahne kendisi için değil öncesi ve sonrası düşünülerek çekilir (Toprak, 2013: 13, 14). Bazı yönetmenler daha senaryoyu yazarken filmin diğer aşamalarını göz önünde bulundurur, bu durum hem zamandan tasarruf sağlar hem de yönetmenin ne yapacağını iyi bildiğini gösterir. (Çünkü yönetmenlik, kendinden emin olmayı gerektirmektedir ve yönetmenlik bu bağlamda düşünüldüğünde çekim setini idare etme işidir.)

Senaryo yönetmen tarafından yazılırken ilk aşamada öykü vardır, sonrasında öykü geliştirilir, senaryonun çekime hazır hale geldiği son aşaması çekim senaryosudur ve bu metinde olay örgüsü dışında, çekim sırası kamera hareketleri, açıları, ölçekleri ve uygulanacak kurgu yöntemleri daha detaylı hale getirilir. Günümüzde film kurgusunun en temel kuralı, kurgunun görünmez olması, fark edilmemesidir. Bütün çekim ve kurgu teknikleri anlatıyı daha anlaşılır ve akıcı kılmak amacını taşır; anlatının vermek

istediğinden daha çok ön plana çıkan teknik çoğunlukla uygulamada bir hata olduğuna işaret etmektedir. Çünkü Milos Forman'ın ifadesiyle “Sinemada teknik, tıpkı bir sihirbazlık numarası gibi görünmez olmalıdır” (Akt. Toprak, 2013: 15). Henüz işlenmemiş malzemenin göstermek ve anlatmak istediği düşünce ilişkilerini içeren ve filme yön veren kurgu, konunun bütünlüğünü sağlayan, kendisinden sonra ve önce gelen parçayı belli bir ritim duygusuyla birleştiren, bütünlüğü bozan parçaları kesen, filmin ilk aşamasında da son aşamasında da ihtiyaç duyulan bir karaktere sahiptir. Montaj, bir filmin oluşturulmasındaki son aşamadır, film çekimi sırasında elde edilen sahnelerin özüdür; mekânın ve zamanın parçalanıp yeniden birleştirilmesi olan montaj (Oluk, 2008: 123) kesmelerle, birleştirmelerle ve planlar arası uyumla oluşturulur.

Söz konusu tanımlamadan hareketle, kurgunun temel işlevleri; seçim yapmak, anlatıyı düzenlemek, planları en uygun biçimde yerleştirmek, dramatik, anlatısal, anlatımsal veriler ışığında her planın kesme noktasını belirlemek, planlar arasında eklemeler ve birleştirmeler ya da kısaltmalar yapmak, planlar arası geçişi sağlamak, ritmi yakalamak, değişik ses bantlarını uygun yere koymak, ses bantlarını karıştırarak tek bir bant oluşturmak ve en nihayetinde anlam bütünlüğünü sağlamak şeklinde sıralanabilir (Küçükdoğan, 2014: 46, 47). Bu bağlamda kurgu, görüntüyü terbiye etmektir (Karadağ, 2000: 136).

Biçimci kuramcılara göre filmsel yaratımın temelinde montaj vardır. Montajla yönetmen, göstermek istediğini öne çıkararak seyircinin filmle zihinsel bütünleşmesini yönlendirir. Kendi gerçekliğini yaratan yönetmen, gerçekliğin ötesine geçer ve izleyicinin filmsel gerçekliği bulmasına yardım eder. Biçimciler, çekimlerin içeriğinden çok düzenlenmesini odak olarak alırlar. Gerçekçi kuramcılar Bazin ve Kracuer ise gerçeği temel alırlar. Onlar gerçeğin gücüne ve anlatımına inanan ve bunu kuramsallaştıran kuramcılardır.

Bazin'e göre sinema nesnelerdeki gizli gerçekleri ortaya çıkararak, duygularla anlayamadığımız gerçeği verir, nesnelere uzaklaşıp yaklaşan yönetmen göstermek istediğinden hiçbir şeyin yitmemesine özen gösterir. Bazin'e göre montaj, gerçekliği yok ederek kurmaca bir gerçekliğe sebep olur. Çünkü Bazin gerçeğin ötesine geçmek, onu parçalayarak sürekliliğin, bütünlüğün bozulmasını istemez. Bazin'e göre teknolojik gelişmeler sinemayı gerçekçiliğe yaklaştıran bir gelişme seyri izlemektedir, bu sebeple,

montaj yerine uzun çekimi, alan derinliği ve kamera hareketlerini, mizansenini temel alır, artık auteur'ün izleyicisine psikolojik olarak rehberlik etmesine ihtiyaç yoktur, çünkü alan derinliği sinema dili tarihinde ileriye doğru atılmış bir adımdır. Bu sebeple Auteur'lerin bazı filmlerini izlemeyi zor bulan (ana akım sinemayı tercih eden) kitle, yönetmenin rehberliğine en çok ihtiyaç duyanlardan oluşmaktadır. Gerçekçi kuramcılar için seyirci aktiftir, anlama sürecinin yaratıcısı, anlam üretenidir (Derse, 2018: 90, 91).

Bazin'in sinemayı iki farklı çağa bölerek sinemanın çocukluk dönemine “montaj dönemi” (Gönen, 2008: 17) demesi boşuna değildir. Hem sinema hem de izleyicinin çocuksuluğunu (kastedilen sanatçıya özgü çocuksuluk değildir, söz konusu çocuksuluk reşit olmama, rüştünü ispat edememe anlamındadır) kaybetmediği infantil bir dönemi yaşamıştır sinema da izleyici de... 21. yüzyılda klasik anlatıya sahip filmlerin kitlelerce izlenmesi ama bağımsız yapımların tercih edilmemesi izleyicinin çocuk kaldığını göstermektedir. Neyse ki sinema çocukluk evresini atlatmış, sağlam kuramsal temelini yanı sıra iyi auteurs ve iyi filmlerle sanat olarak kendini kabul etmiştir.

Yukarıda da değinildiği üzere, kuramsal ve teknolojik gelişmeler, montajı görünmez olmaya zorlamıştır. Alan derinliği ile çekim yapabilen kameraların özelliklerinin çoğalması, montajı kesip birleştirme ile sınırlandırmış, montaj odasında filme ne kadar az müdahale ediliyorsa, montaj ne kadar görünmez oluyorsa film estetik yönden başarıya o kadar yaklaşır algısı daha çok kabul görür olmuştur. Gerçekçilik akımının dışladığı genel anlamdaki kurgu değil, montaj odasındaki kurgudur. Bu sebeple sanatsal gelişmeler ve gerçekçi kuramcılar, izleyicinin de auteur gibi anlam üreten, yaratıcı düşünebilen ve anlamı anlama sürecinde çaba harcayan bireyler olması gerektiğini düşünmektedirler. Tüketim kültürü kitesinin sinema izleyicisine, seyircinin izleyiciye dönüşmesinde, sinemanın seyirlik bir temsilden sanata dönüşmesinde gerçekçi kuramın, kuramcılarının ve bu kuramı benimseyen auteursların rolü büyüktür.

2.2.3.1. Kurgunun Temel İşlevleri

Montaj filmin tarzına, türüne göre değişiklik gösteren bir yapıya sahiptir. Bu sebeple yumuşak ve sert kurgu ifadeleri kullanılır. Kurgunun temposu görüntü parçalarının hareketinden bağımsızdır. İzleyici sahneleri yaşanan gerçek (reel) zaman, illüzyon (sanal) zaman ve art arda kurgulanan ayrıntı görüntülerin gerçek (reel) zamanı

olmak üzere filmin üç farklı zaman etmenini algılar. Ayrıca sahnenin görsel ritmi, o an gerçekleşen olayın ritmi ile uyum içinde olmalıdır. Montaj, yapıma anlam kazandıran son dokunuş olduğu için planların belirli koşullara ve zamana uyacak biçimde düzenlenmesi, sıraya konulması ve filmle bütünüyle uyumlu duyguyu verecek hamlelerin yapılması önemlidir (Küçükdoğan, 2014: 51, 52).

İyi bir auteur, montaj operatörünü filmin montaj kısmında yalnız bırakmaz. Ham görüntülerin nerede nasıl kullanılacağını en iyi bilen kişi auctordür ve olası değişiklikleri, ekleme ve çıkarmalara da karar verecek olan auctordür. Montaj operatörü yönetmenin isteklerine bağlı bir şekilde değişiklik yapar, nihai karar mekanizması auctordür. Kurgu operatörünü terzi olarak eğretilersek auteur, çizimi yapan stilisttir. İyi bir auteurün teknik bakımdan donanımlı olması ve yeri geldiğinde kurgu masasına da oturabiliyor olması gerekmektedir. Çünkü film ilkin auteurün düşüdü, montaj aşamasında, filmin dizimsel, anlamsal ve ritmik işlevini oluşturacak olan da auctordür. Eisenstein, bir film biçimi olan ve sadece kesme ile birleştirmeden oluşan basit montajla mücadele etmiştir. Çekimlerin yan yana getirilmesinin hayati rolüne rağmen tek başına basit bir birleştirmenin bütün bir filmi etkileyeceğini düşünen (Andrew, 2010: 126) Eisenstein'in kurgunun işlevlerini geliştirmeye çalışmasındaki temel motivasyon yönetmeni aktaran durumundan sanatçı konumuna getirmektir.

İnsanın algılama ve düşünmesine yardımcı olan, normal bir izleyici (burada normalden kasıt sinemanın teori ve pratiğiyle ilgilenmeyen, montaj üzerine düşünmemiş ya da okumalar yapmamış, montaj odasında çalışmamış kişilerdir) tarafından fark edilmediği müddetçe başarılı olduğu düşünülen montajın dizimsel, anlamsal ve ritmik olmak üzere üç işlevi vardır:

Dizimsel işlev; en basit haliyle montajın görüntü parçaları arasında dizimsel ilişki kurmasıdır. Bu bağlamda üç tür etki yaratılabilir: ilkin iki plan arasında devamlılık sağlama, sonrasında sınır belirleme ve nihayetinde noktalama etkisi. Bu tür kurguda olaylar eş zamanlı devreye girebilir, bu durum paralel kurgu ile gösterilebilir.

Anlamsal İşlev; farklı iki noktayı birleştirmek ve böylelikle neden sonuç ilişkisi kurup, karşılaştırma yapmak ve paralellik oluşturmak ilkesine dayanır. Yan anlamın olduğu paralel kurguda iki olayın simgesel birleşimi söz konusudur. Bu işlev özelden

genele gitmek, çerçeveyi genişletmek gibidir, çerçeve genişlediğinde anlam tümele yaklaşır ve yan anlam oluşur, parça bütün ilişkisi olarak da düşünülebilir.

Ritmik İşlev; Deleuze ses ve ışık yoğunluğunun ritmine göre 4 farklı kurgu akımı saptamıştır. Bunlar: Amerika’da uygulanan klasik kurgu, Rusların diyalektik kurgusu, Fransa’nın niceliksel kurgusu ve Alman dışavurumculuğunun aşırı kurgu biçimi (Küçükerdoğan, 2014: 51, 58).

2.2.3.2. Kurgu Çeşitleri

Kurgunun pratik uygulaması Griffith’e, kuramsal yönden benimsenmesi de Kuleshov, Pudovkin ve Eisenstein gibi Sovyet yönetmenlerin çalışmaları ve deneysel çalışmalarına atfedilebilir. Griffith ve Porter da anlatımcı kurgunun yaratıcılarıdır. Birbirinden uzak olan ve kendi doğalarında gelişen iki hareketin belli bir noktada kesişmesi olarak tanımlanabilecek olan almaşık kurgu biçimi Griffith’in eseridir. Griffith, Sovyet sinemacıların geliştirerek mükemmel biçimde kullandıkları kurgunun birleşimci anlayışını yaratmakla kalmadı aynı zamanda koşut (gittikçe hızlanan) kurguyu da cesaretle denedi. Kameranın herhangi bir uzamın etkisinde olmadığı düşüncesinden hareketle filmin zaman ve uzam kalıbını yıkabileceği düşüncesine sahipti ve bu düşünce ona birbirilerinden farklı zamanların ve uzamların izleyici zihninde birleşeceğini kavrayan ilk yönetmen olma onurunu verdi. Kurguda temayı temel alan Griffith, kesmeler aracılığıyla filmlerinde çarpıcılık yaratmakla kalmadı aynı zamanda onun açtığı yol sayesinde kesme ve ritim konusunda yepyeni kurallar geliştirilerek sinemayı sanat yapan kurgunun kapısı aralanmış oldu (Asiltürk, 2014: 109, 112).

2.2.3.2.1 Klasik Kurgu

Kurgu özü itibarıyla iki farklı film parçasının birleştirilmesidir (Corrigian, 2015: 102), klasik kurgunun temeli de farklı bölümlerin birliğini oluşturmaktır, kadın ve erkek, insan ve hayvan, kent ve kırsal, doğu ile batı, iç ve dış mekan vikişerli şekilde çekilen görüntüler aracılığıyla paralel kurgu yapılır ve belirlenmiş bir ritme göre art arda dizilir. Klasik kurguda oluşturan görüntülerin anlamsal bağ oluşturmaya özen gösterilir. Örneğin yakın plan çekilen bir görüntü sadece bir ayrıntının göze çarpması için değil sahneyi arka plana atıp izleyicinin belli bir noktaya odaklanması için yapılır (Küçükerdoğan, 2014: 59).

Bir olay, örneğin kadın ve erkek arasında geçen bir diyalog izleyicinin psikolojik durumu gözetilerek verilir. İzleyici, diyalog sırasında kadın cümlesini bitirdiğinde psikolojik olarak erkeğin ifadesi ya da yanıtını merak eder, dikkat konuşmacıdan diğer konuşmacıya kayar, bu durumda karşı açıyla erkeğin ifadesi ya da konuşmasının verilmesi gerekmektedir. Klasik kurgu bir anlamda psikolojik montajı zorunlu kılar, psikolojik montaj da izleyicinin dikkatini ve gözlerinin doğal ritmini kestirmeye çalışır (Andrew; 2018: 253).

Klasik kurgu bu haliyle izleyicinin dikkat edeceği noktayı belirleyen, onun bakışını yönlendiren, herhangi bir nesneye bir anlam vererek izleyicinin de bu anlamı algılamasını bekleyen, görülecek nesneyi izleyici için seçen kurgu pratiğidir. Klasik kurguda planlar kısa ve ritim hızlıdır (Oluk, 2008: 125).

2.2.3.2.2. Diyalektik Kurgu

Her varlık kendine göre başka bir varlığın, önünde, arkasında, altında ya da üstündedir. Diyalektik öğretisi, dünyanın dışsal olaylarının başka bir deyişle diyalektik özünün bilinçli bir yeniden üretimidir (Asiltürk, 2014: 129). Bu bağlamda diyalektik kurgu, art arda gelen görüntülerin bir önceki görüntüyle anlam kazandığı, farklı farklı anlamlara gelen görüntülerin arka arkaya gelip birleşmesiyle yepyeni bir anlam oluşturduğu tezinden hareket eden kurgu biçimidir (Küçükerdoğan, 2014: 60).

Eisenstein, montajın diyalektik bir ilke olduğunu vurgularken, “her çekirdeğin içinde temel birimleri görebileceğimiz gibi her önermenin içinde de diyalektiğin temel birimlerini görebiliriz” tezinden hareket eder. Bu sebeple Eisenstein, Kuleşov ve Pudovkin’in montaj fikrini eleştirir. Çünkü onlar, montajı tuğlaları üst üste yığmak, birleştirmek, zincirleri bir araya getirmek olarak düşünürler (Wollen, 2004: 43). Eisenstein bu sava “çarşıma, çatışma” kavramıyla karşı çıkar. Eisenstein’a göre sentez, çelişkili iki zıtlığın sürekli evrimi olarak tez-antitez çatışmasından doğar. Sanat alanında da dinamiğin diyalektik ilkesi *çatışma* ile maddeye bürünür, çünkü sanat doğası gereği (toplumsal görevi, yöntemliliği) çatışmadır. Sanatın görevi de bu varlıkların çelişkilerini ortaya koymaktır (Asiltürk, 2014: 129, 130).

Eisenstein’e göre sadece mekanik bir işlem sinemanın temel ilkesi olamaz. Anlamı birbirinden bağımsız, hatta birbirine karşıt çekimlerden doğan çatışma oluşturur

(Yıldız, 2018: 82). Eisenstein'e göre ayrı ayrı görüntülerin çarpışması seyircilerin duygularını harekete geçirmek bakımından önemlidir. Bir düşüncenin oluşması için birbirinden farklı olan iki görüntünün yan yana konulmasıyla oluşan kolajın yeni bir kurgu türü olduğunu ifade etmiş ve filmlerinde de bu tarzı başarıyla uygulamıştır (Küçükdoğan, 2014: 60).

Zaman ve mekân öğeleri göz önünde bulundurulduğunda kurgu: anlatı kurgusu, nedensel kurgu, paralel kurgu, paralelleştirilen kurgu.

Anlamsal ve ideolojik aktarımlara göre: Akıllı kurgu, metaforik kurgu, sürrealist metaforik kurgu, simgesel kurgu, yerine koyma kurgusu, manipülasyon kurgusu, demogojik kurgu, kısırtıcı kurgu, yanılsama kurgusu, insana benzetme kurgusu.

Biçimsel ilkeler göz önünde bulundurulduğunda kurgu: biçimsel kurgu, katma kurgu, monolog kurgu, diyalog kurgu, yinelemeli kurgu, duygusal kurgu, içsel-ritmik kurgu, soyut kurgu, öznel kurgu, anlam yüklü kurgu, entelektüel kurgu olarak sınıflandırılabilir (Küçükdoğan, 2014: 63,84)

Kurguyu belirleyen değişkenlerin fazlalığı kurguya tek bir yönden bakmayı da zorlaştırmaktadır. Kamera hareketlerinden ışığın ve sesin düzenlenmesine, görüntülerin veriliş sırasından zamanın hangi ritimde akacağına, öykünün anlatım tekniğine değin her bir değişken kurgunun da çeşitlenmesine ve farklı şekillerde sınıflandırılmasına neden olmaktadır. Türk Sineması'nda auteurler zaman zaman kurguda deneysel çalışmalar yapmakla birlikte, genel eğilimleri Bazin'in kurgu anlayışına paralel filmler yapmak yönünde olmaktadır, bu bağlamda Türk Sineması'nda auteurler genel olarak görünmez bir montaj anlayışını benimserlerken, oyunsu kurgu söz konusu olduğunda yönetmenlerin en güçlü yanadır kurgu.

2.2.4. Sözcüklerin ve Görüntünün Efendisi İmge

Nesnelerin, gerçek ya da gerçek dışı bir şey ya da bir olgunun zihinde oluşan sureti, zihnin duyusal bir niteliği ya da dış dünyada var olan bir şeyin kopyasını, duyusal uyarıların yokluğunda meydana getirme sürecinin bir ürünüdür imge (Cevizci, 2000: 503). Ferrarisin'inde belirttiği üzere imge her zaman bir imgeden daha fazlasını ifade etmektedir. İmge, bir şeyin temsili, izi ve bir akılda tutma yeteneğidir (Akt. Ulutaş, 2017: 75), insan yapısı olan yeniden yaratılmış, yeniden üretilmiş bir görünümdür, her imge bir

görme biçimidir, çünkü imgeyi değerlendirişimiz aynı zamanda onu görme biçimimize bağlıdır (Berger, 2019: 10). Görme de bir seçme işlemdir, kendiliğinden ve dolaysızca insana ulaşan bir imge yoktur, çünkü insan, inanabildiği, anlamlandırabildiği imgeleri seçmektedir (Şakar, 2012: 8).

Sanatın önemli kavramlarından birisi olan imge, sanatçının imgelemine bir ürün, dış dünyadaki nesnelerin sanatçının zihnindeki karşılığı, sanatçının zihninin izdüşümü, görüntü parçalarını, kavramları, dünyayı, hayatı, toplumu, zamanı, kültürü ve kendini algılama şeklidir, Ziss'in (1984) ifadesiyle gerçekliğin sanatsal çağrışımıdır (ss.73). Sanat eseri ise sanatçının öz ve toplumsal bilincinin ve imgelerinin su yüzüne çıkmasıdır, imge bir kez sanatın malzemesi olduğunda zihinsel pratiğin somut hale gelmesidir.

Zihninin dilinden okunmak isteyen sanatçının davetidir imge, “ben nesneleri, dünyayı böyle görüyorum, böyle algılıyorum” deme halidir. Edgar Morin'in de ifade ettiği üzere, diğer sanatlar hayalleri ve tutkuları yansıtırken, sinema bunu içinde bulunduğu maddi dünya üzerinden yapma konusunda eşsizdir. Bunun sonucunda da tüm filmler kısmen insana ait olan tekinsiz çağrışımlardır (Andrew, 2011: 14). Tekinsiz çağrışımlar da ancak imgeler yoluyla oluşturulabilir. Çünkü görünenin görünmeyene araladığı kapı insanın görerek inanmaya alışkın yanını kışkırtmaktadır (Şakar, 2012: 9). Sanatçı, imgeler aracılığıyla ona dünyanın nasıl dokunduğunu görünür kılmaya çalışır, çünkü görmek dünyanın dokusu içinde, dünyanın içinde ve dünyaya açık olmak demektir ((Robins, 2013: 69).

Zihinde bir imgenin oluşması algının işlemi iken sanatsal imge, bir algıyı, bir kavramı ya da bir düşünceyi çağrıştırmak, bir şeyi imgelemde canlandırmaktır, bu bağlamda bakış açısıdır imge, sinema sanatında auteurün bilincinin, tasarımının ve zihniyetinin tezahürü olarak ortaya çıkmaktadır ve her imge bir kez filme yansıdığında yerini sağlamlaştırır, kendini sonsuzluğa eklemeler. Çünkü bilincin, zihin sarayının görünürlüğü imgeyle mümkündür. Bu bağlamda filmsel imge auteurün gerçekliğinin sunumu, izleyiciye sunulan yeni bir gerçekliktir. İmge, auteurün bakış açısı, sinematografik araçlar (çekim ölçekleri, kamera hareketleri ve açıları, lens seçimleri, ışığın kullanımı, kostüm, ses, renk, kurgu, senaryo vb.) yardımıyla görünür kılınır ve

bunların her biri filmsel imgenin yaratılmasında birleştirici güçlerdir (Battal, 2006: 25, 26).

İmge, auteurün öz ve toplumsal bilincinin yani yönetmenin kendini var eden bilincinin geçmiş algılardan aldığı tecrübeyle sanata, geçmişin ve bugünün ve yarının şimdiki zamana tutunmasıdır. Çünkü bilgi ve imgelem arasında güçlü bir ilişki söz konusudur (Ulutaş, 2017: 79).

Auteurün imgelemi boşlukta oluşmadığı gibi nesne ya da tek başına görüntü de tek başına imgeyi oluşturmaz. Örneğin bir elma bazen yalnızca bir elma, bir meyvedir ama eğer elmanın yuvarlanan görüntüsü kendisinden önce ve sonra gelen imgelerle birleşirse o zaman elmaya imge işlevi yüklenebilir. Elma, insanla, yolda olmayla ilişkilendirilebileceği gibi aynı yolun yolcusu olan insan türünün filmsel hareketiyle Havva ve Lilith'in çekişmesinden bozkırda bir filmin ortasına düşüverir, insanın çürümesine kokuşmasına işaret edebilir ve imge mitle, arkaik yapıyla özdeşleşebildiği ve onu yeri geldiğinde aşabildiği ölçüde imge halini alır. Çünkü mite anlam veren (elma örneği) unsurlar, kendi başlarına bir anlam ifade etmezler (Strauss, 2013: 25). Çocuk sadece çocuktur ama bir filmde çocuk oyun oynadığında insanlığın atasına dönüşebilir, kültürün aktarıcısı, mitlerin önemli bir unsuru olabilir. Yalnız başına oynayan bir çocuk sadece sanatçının değil aynı zamanda izleyicinin ruhu, soluğu, tarih bilinci olabilir. Bu noktadan hareketle imge, nesnenin zihinde maddesiz bir hal alarak nesnelleşmesi ya da yeni bir görünüm kazanmasıdır.

İmge yapısal açıdan yalnızca bir görüntü ya da bir anlık işaret değil, nedensellik ilkesine bağlı bir şekilde verilen kendisinden önce ve sonra gelen görüntü parçalarıyla anlam bulan ve izleyicinin zihninde de anlam bulmayı uman görüntülerin özüdür. İmge yalnızca auteurün değil aynı zamanda izleyicinin anlamlarının toplamıdır. Adanır'ın (2003) da ifade ettiği üzere dinlerin, yasaların, geleneğin ve kültürün kökeninde “anlam” sorunu yatmaktadır ve mitolojinin amacı da evrende yapayalnız olduğunu düşünen insanlığı rahatlatıp, çıldırmasını engellemek ve ölümle sonlanacak bir yaşantıyı yaşamasını sağlamaktır (44). Sanat imgeler aracılığıyla mitleri takip eder, imgeler mitlerin eğretilmeleridir ve insan türünün zihniyeti, düşündükleri ya da inandıkları nesnelerin görünüşünü etkiler (Berger, 2019: 8).

İmge farklı disiplinlerde farklı farklı anlamlarda kullanılsa da temelde aynı noktaya işaret etmektedir: İmge, zihinle ilgili bir süreçtir, imge zihinsel bir tasarım bir çarpıtma faaliyetidir. Dışarıdan algılanan bir şeyin bilince yansıyan benzeri, hayal, imaj olabileceği gibi herhangi bir uyaran olmaksızın bilinçte beliren nesne ve olaylar, hayal, imaj da olabilir. Bu bağlamda imge gerçek gibi olan, gerçeğin yerini tutandır. Bazen de gerçeğin yerine geçen, onu aşan, gerçekliğin üstünde katmanlı bir gerçeklik oluşturmaktadır. Özcan Yüksek'in ifade ettiği haliyle önce imge vardır, imge sözden önce vardır.

İmge sanatçının zihninden çıkıp seyirlik bir nesneye dönüştüğünde artık söze gerek kalmaz, zamanın ötesindedir, çemberin bazen içinde bazen dışında ama izleyicinin zihninde katmanlı bir yapıya dönüşmeyi bekler, nedeni söylemez, gizler, diyalektik izleyiciye bırakır. İmge konuşmaz çünkü kavrama döküldüğü anda sınırlandırılmış olur hâlbuki imge sınırsızdır. Pembecioğlu'nun (2006) işaret ettiği üzere kavram dondurur ve sabitler, imge ise çözünür kılar ve harekete geçirir, imge sözcükleri genişletir, esnetir, derinleştirir ve çoğaltır (27).

Sinema ile birlikte imge, hayal gücünün figüratif, soyut ve kuralsız bir yaratımı olmaktan çıkmış, yeni bir yapı kazanmıştır (Sütçü, 2015: 63). Bu bağlamda imge auteurün gözlüğü, özbilincinin renkleriyle boyanan bir resimdir, kopyadır kopya olmasına ama yıkıp, yeniden kurmayı içeren bir kopyadır, yamuk bakmaya, başka türlü bakmaya, başka çerçevelerle bakmaya davet eden bir gözlüktür. Bu sebeple Nuri Bilge Ceylan'ın imgeleri, imgelemi başka Zeki Demirkubuz'unkiler başkadır, izleyicinininki başkadır ama temelde aynı görüntülerdir, ifade edilişleri farklıdır, yıkılıp yeniden kurulmuş, farklı mimarlarda farklı karşılıklar bulmuş bir gerçekliktir imge. Kapanmayan kapılar, uzayıp giden sessizlikler, aile, çocuk, kadın ve oyun her auteur'de imgelemin tezahürü imgelerle oluşturulur.

Güç istenci imgelemin sınırsız ufuklarında oyuncuğunu paylaşmak istemeyen bir yetişkinin kendi sınırlarını işaretlemesi olabileceği gibi kardeşini kıskanan bir kadının uzun yıllar süren sessizliğinin sonunda harekete geçmesi olarak da görünebilir. İmge ters çevrilmiş bir kaplumbağayı hem çocuksu bir oyun imgesine hemen arkasından da vicdana dönüştürme gücüne sahiptir. İmge bu bağlamda bir dönüşüm, değişim, başkalaşım farklı açılar ve ışıklarla gerçekliğin renk değiştirmesidir, bir tür renk filtresidir, yapıttan her defasında farklı anlamlar çıkarabilmektir. Bu bağlamda yapıt, Barthes'in ifadesiyle farklı

insanlara tek bir anlamı dayattığı için değil aynı simgesel dili konuşan insana, farklı farklı zamanlarda farklı anlamlar sunabildiği için “ebedidir” (2016: 45). Yolun yarısının otuz beş yaş olduğuna ikna eden şairin gücüdür imge, ilk gençlikte, orta yaşta ve yaşlılıkta “otuz beş yaş” imgesinin zihindeki tasarımı değişir, eksiltir, çoğaltır, azaltırken artırır.

Sinema filmlerine bakıldığında karşılaşılan şey, Huizinga, Nietzsche, Goffman, Bourdieu ve Foucault’nun kavramsallaştırdığı halleriyle oyunun farklı imgeler yoluyla farklı anlam katmanları içerisinde verilmesidir. Oyun imgesinin filmdeki inşası auteurlerde benzerlik gösterebildiği gibi farklılık da gösterebilmektedir. Sokakta oynayan çocuklar her zaman aynı şeyi anlatmak için verilmez, aşk oyunları, güç istencine bağlı oyunlar, gündelik yaşamda benliğin sunumu olarak oyun, iktidar oyunları, auteurden auteure farklılık gösterir ve alttaki anlam izleyiciyi auteurün zihniyle düşünmeye, onun gözlükleriyle, onun imgeleri ve imgelemleriyle bakmaya teşvik eder. Çünkü her auteur’ün oynama biçimi, oyundan anladığı farklıdır, temelinde aynı olsa da.

Üslup oyun bilincinin farklı şekilde kendini göstermesidir. İnsanların düşünme süreçleri birbirinden farklı olduğu için bir kapı bazen çocukluğa, bazen bir tokada bazen de bir plandan başka bir plana geçmeye yarayan bir unsura dönüşebilir. Auteurün üzerine eğildiği oynama biçimlerinin filmsel imgede kendini hangi sıklıkla tekrar ettiği auteurün oyunu kavrayış ve kavram alanını belirlemek için önemlidir. Auteur film çemberinin neresinde durmaktadır: İçinde mi dışında mı yoksa filmin akışında mıdır? Auteur’ün oyun algısı değişmiş midir? Auteur oyun imgesine mesafeli midir, kendini tekrar eden ve oynamaktan, imgesinde canlandırmaktan hoşlandığı oyun alanları var mıdır? Auteur oyun imgesini aktarırken ne tür oyunlar oynamaktadır? Bu çalışma auteurün imgeler yoluyla oluşturduğu oyun kavram alanını odağına yerleştirdiği için imge konusu bilhassa önem arz etmektedir. Bu soruların cevaplarını aramak ve auteurlerin oyunu kavrayış alanını tespit etmek bir sınıflandırma girişimidir ve bilimsel çalışma açısından zaruridir. Çünkü Barthes’ın (2010) da ifade ettiği gibi “sınıflandıramamak toplumsal bulanıklığın en kötüsüdür” (s, 13).

Her film imge parçalarından oluşur. Mitry’e (1989) göre bir film bir durum bir olay ya da olaylar dizisini betimleyen, geliştiren, anlatan imgeler sisteminden oluşmaktadır. İmgeler de anlatım biçiminin göstergeleri ve simgeler sistemi olarak örgütlenebilmektedir. İmgeler simgeler sistemi içerisinde bir simge haline

gelebilmektedir, bu bağlamda imgeler sözcükler gibi yalnızca gösterge değillerdir. İmgeler simge haline gelebilmektedir ve birer nesne, somut birer gerçeklerdir. Filmsel imge görüntüler aracılığıyla verilir, görüntüler de belirli bir anlatımla yüklenmiş nesnelerdir (26).

Filmsel imgede, imgenin sözel dilin parazitlerinden arındırılmış bir hali vardır. Sözel dil sustukça imgeler daha akıcı bir şekilde konuşmaya başlar, örneğin hareketli görüntülerden oluşan filmde, karşılıklı konuşan kadınla erkek düşünüldüğünde onların dille ifade ettiklerinden daha fazlasını aralarında duran bir kâse dolusu elma daha çok ifade edebilir. Kadın ve erkeğin arasında geçen konuşma sözcüklerle durumu sabitleyip tek bir noktaya işaret etme işlevini sürdürürken, elma imgesi aralarındaki gerçekliğe tarihsel ve çağrışımlarla dolu mitsel bir anlam yükler, yükleyebilir. Elma örneğinin imgeden simgeye, bir klişeye dönüştüğünü bilen auteur elma yerine yakın zamana ilişkin ve daha kaba, daha yerel anlamları içeren ama özgün ama tüketilmemiş ama unutulmaya yüz tutmuş “bir kâse fındığı” erotik çağrışımlar ve zıtlıkları ifade etmek için kullanabilir. (Çünkü mitlerde olduğu gibi filmlerde de kendi başına anlamı olmayan unsurları -bir kase dolusu elma ya da fındık- anlamlı kılan ikili zıtlıklardır). Barthes’in kelimelere güvensizliği bu yüzdendir, kelimeler sınırlandırır ve mikro diller de oldukça yoksul anlam bölgelerini işaret ederler. Gündelik yaşam da sanat da sözel dilin parazitleriyle doludur. Sözcükler film düzeni içerisinde ya anlamı belirsiz bir şeyin anlamını sabitlemek için ya da içine girmedikleri takdirde iletilemeyecek bir anlamı ortaya çıkarmak için kullanılırlar, çünkü sözcüklerin anlamı yoktur kullanımları vardır. Sinemada anlamı aktarma aracı olarak sözcüklerin kullanılması, diyaloglarla anlamın tespit edilmesi ve aktarılması sesli sinema döneminden sonra başvuru ve rağbet gören bir yöntemdir.

Bağımsız sinemacıların, sinemayı sanat haline getirenlerin sözel dile başvurmakta tasarrufa gitmeleri bu sebeptir. İyi bir karikatürist konuşma baloncuklarına ihtiyaç duymadan zihnindeki anlamı aktararak sanatının üst ifadesine ulaşmaya çalışır (Wollen, 2004: 107). Bu sebeple yönetmeni aktarıcı pozisyonundan kurtarmak isteyen auteurlerin sözel dile başvurmalarındaki çekingenlikleri anlaşılabilir. Nuri Bilge Ceylan’ın sözel dile en çok başvurduğu filmi “Kış Uykusu”nda diyaloglar anlamın anlamsızlığı temelinden hareket eder. Filmde kullanılan sözel dil kadın ve erkeğin, iki kardeşin, elti ve görümcenin çekişmelerinden, kıskançlıklarından başka bir şey değildir. İmgeler dili çürütmek için,

dille söyleneni boşa çıkarmak için vardır, söylenen başka, kastedilen başka gösterilen başkadır. Bu bağlamda dil ve imgenin savaşının deneyidir “Kış Uykusu” filmi.

Dil ve imge kavga eden iki kardeşdir. Kış uykusu filminde görüntüler ve görüntüler aracılığıyla oluşturulan imgeler, semboller ve simgeler dili yener. Nuri Bilge Ceylan’ın sözel dilden kaçışının savunmasıdır “Kış Uykusu” filmi. Bazı gerçekler konuşarak değil susarak anlatılır, susmak gerçeği anlatmanın tek yoludur ve eğer sözel dil kullanılacaksa bu anlamın tespit edilmesi, savaşın kazanılması, dilin aktarmadaki yetersizliğini göstermek ve dilin imge ile çelişkisini ifade etmek için kullanılır.

Sözcükleri sinemasından yıllarca kovan Nuri Bilge, “Kış Uykusu” filmiyle görüntü ve sözcükleri çarpıcı bir biçimde savaştırmıştır. Görüntünün gücü sözcükleri yenmiştir bir kez daha sinema perdesinde. Çünkü sinemada en karmaşık, en çetrefilli anlam yoğunluğu imge yoluyla ifade edebilir. Bu sebeple en yavan kitap bile son derece ilginç, önemli bir film haline gelebilir. Metz’in de ifade ettiği üzere imgeler, sezdirme mantığı aracılığıyla dile dönüşür. Sezdirme mantığına dayanan dil de bir üst dildir (Wollen, 2014: 108). Bir başka deyişle, insan türünün dilsel ve simgesel olmak üzere iki düşünce biçimi vardır. Dilsel düşünce nispeten sembolik bir düşünce biçimi olmasına rağmen aynı şey değildir. Çünkü insan çoğu kez düşlediklerini, düşündüklerini sözcüklerle aktaramaz, bu yüzden de dans, müzik, resim, heykel gibi sanatlar vardır. Sinematografik dil yetisi sayesinde auteurs insan gibi canlı bir malzeme ve cansız nesnelerden faydalanarak sözle anlatılamayacak olan durumları, hikâyeleri anlatma olanağı bulabilirler. Ayrıca diğer sinematografik araçlardan faydalanarak (müzik, renk, ışık vss.) duygu ve düşüncelerinin altını çizme imkânı bulurlar (Adanır, 2003: 40).

Hareketi tarif etmek sözel dil için zordur. Sözelimi birinin paltosunu sırtına geçirmesini bütün detaylarıyla anlatmak, oradaki ayrıntıları sözel dille vermek oldukça güç olabilir. Birisi kimdir, kadın mıdır erkek midir, yaşlı mıdır genç midir, palto ne renktir, eski midir yeni midir, paltosunu giyen kişinin ruh hali nasıldır? Kişi paltosuna özenli midir, acele mi etmektedir? Sinema dilinin üç saniyede verebileceği bir görüntüyü sözel dille tam olarak ifade etmek için sayfalar gerekebilir, belki de bu yüzden detaylara boğulmuş senaryoları okumak sıkıcıdır. Elbette ki bu durum sinemanın edebiyattan üstün olduğu anlamına gelmez, böyle bir karşılaştırma yapılacak olsa, en fazla edebiyata nazaran sinemanın daha uygar olduğu söylenebilir.

Düşüncenin, algının, bilinç ve bilinçaltının bir eseri olan sinema sanatı, modern dünyanın yeni düşünme biçimlerine olan gereksinimin sonucu olarak gelişmiştir ve modern hayatın temel ifade araçlarından birisi olmuştur. Sinema kendine özgü kavram yaratma etkinliği ile düşünceye ve harekete yeni bir anlam yüklemiştir. Hareket, sinema sayesinde otomatik hale geldiği için imge de bütünüyle sanatsal bir öze kavuşmuştur (Sütçü, 2015: 63). İmge, bütün diğer sanatların ve sanatçıların dışavurumuyken sinematografik imge hareket ve zamanın ve düşünmenin dışavurumu olarak kendini göstermiştir. Sinema Deleuze'ün de ifade ettiği üzere imge, düşüncenin bir hareketidir ve modern dünyada metafiziğin (imge-hareket-düşünce vss.) aşılmasına yardımcı olmuştur (Akt. İpek, 2019: 14).

İmge sinema ile birlikte sadece gösterilmekle kalmaz, imge hareket ve zamanı parçalayıp birleştirerek çoklu bir bakış açısı ve kavramsal bir zenginlik sunar. Sinema ile birlikte gözün ve bakışın egemenliği tarihle, dinle, sosyoloji ile mitle ve diğer bütün sanat dallarının tek başına yapamadıklarını yapmaktadır, sinematografik imge metafiziği aşmakta düşüncenin sonsuz hareketini yorumlayabilme ve sınıflandırabilme imkânı sunmaktadır. Sinema ile birlikte zaman ve hareket aşılmıştır. Örneğin herhangi bir filmde oyun parçacıklarını ve imgesini ararken zamanın dili mekanik bir diyalektiğin ötesinde bir kavram zenginliği sunmaktadır.

Sinema zamanın ve hareketin hem bütünlüklü hem de parçalı bir şekilde incelenmesini olanaklı hale getirmiştir. Sinema ile birlikte düşüncenin kendisi hareket kazanmış ve sonsuzluğu yakalamıştır. Sanatçının algısı, etkisi, eylemi izleyicinin algısı, etkisi ve eylemi ile birleşerek tekrar etmekte, imge bir kere auteurün zihninden sinema perdesine yansıdıktan sonra izleyicinin zihniyle yeni anlam katmanları geliştirerek çoğalmaktadır.

Sinematografik imge çağın oyuna dair düşüncesini ve algısını sunmakla kalmamaktadır, ona sınırsız bağlamlar vermektedir. Kavram yaratıcı bir etkinlik olarak sinematografik imge oyuna dair düşünceyi çoğaltmakta ve oyun imgesi ile ilgili kavramsal bir zenginlik de yaratmaktadır.

Kurgunun, kameranın, imgenin yani özünde auteurün kendiliğinden oyununu içeren sinema, diğer sanatlar gibi imgeyi sadece göstermekle kalmaz, imgenin tüm hareket yönlerinin ve zamansal boyutlarının da haritalandırmasını sağlar. Dolayısıyla

sinema imgeler yoluyla modern dünyanın yapay yoğunluğunu ve bireylere dayatılan rutini bir an olsun parçalayan ve düşünmeye iten bir etkinlik olarak kendini göstermektedir. Sinema filozofu Deleuze bu fikre koşturarak bireyin modern dünyadaki bilincinin dönüşümünü ve düşüncenin kendini yeni bir biçimde sunmasını sinema sanatı ile yakalamıştır.

Sinema ile düşünce, imgelem ve imgelemin bir ürünü olan imge yeni bir boyut kazanmıştır, imge ile hareket ve imge ile zaman arasında giderilemeyen çatlak sinematografik imge ile giderilmiştir. Sinematografik imgenin hem duyuşsal hem de düşünşel yönden etki eden gücü ile birlikte sinematografik imge kendi kendine hareket ederek kendi üzerine dönen ve düşünölmeyeni düşünödüren imgenin adı olmuştur (Sütçü, 2015: 12, 15).

İmge enflasyonunun yaşandığı günümüz dünyasında, imgeye düşünşel bir boyut yükleyen bağımsız sinema, imgeler aracılığıyla sinemanın sanatsallığını sağlamlaştırmaya yardım etmektedir. Duyusal bir yönü olan sinemanın düşünceyi ve yaratıcılığı artırmadaki işlevi düşünöldüğünde sinematografik imge düşünölmeyeni düşünödürdüğü için bilhassa önemlidir. Sinemada sadece oyunun değıl, toplumsal, sosyolojik, kültürel, psikolojik, iktisadi, felsefi yansımaların soruşturulmalarını sağlayan sinematografik imgedir.

Oyun imgesi hem felsefe öncesi hem de sonrası dönemde dünyayı açıklama girişiminde bulunan insanların kavramsallaştırmalarında önemli yer tutmaktadır. Evrenin Tanrı'nın bir oyunu olmasına yönelik aşkın düşünce biçimi içkin açıklamalarda da tezahür etmektedir. Sanat ve felsefe oyun imgesinden hem faydalanır hem de kendiliğini açıklamak için oyun imgesini kullanır. Bilimin de konusudur oyun, Tıp bilimi oyun aracılığıyla insanı anlamaya çalışır, bu bağlamda oyun kavram olarak herhangi bir özü açıklamak için de başka bir özü anlamak için de kullanılmaktadır, başka bir deyişle oyunun neliğı de oyunun aracılığı da önemlidir.

Auteur sinemasında oyun imgesini konu alan bu çalışma hem oyun imgesini anlamak hem de oyunun felsefi, sosyolojik ve sanatsal kavramsallaştırılması aracılığıyla auteurleri, sinema evrenini ve toplumu anlamak için aracılık etmektedir. Ayrıca oyun bir imge olarak auteurlerin düşünme biçimlerini ve filmleri anlamak, sınıflandırmak ve düzenlemek için yeni bir alan da sunmaktadır.

Kavramsallaştırma etkinliği felsefenin alanıdır, kavramsal çerçevesi olmayan teorik alt zemini olmayan bir düzlem düşünülemez. Örneğin Bourdieu'ye göre oyun imgesi belli anlamlar ifade etmektedir ve bu ‘...e göreler’ (Sütçü, 2015:35) auteurün sinemasında kendine yer bulabilmiş midir, bulduysa nasıl ve neden bulmuştur sorularına cevap vermek, “...e göreler’e göre incelemek, sınıflandırmak, düzenlemek bilimin alanıdır. Çağrışımlar ise tekinsiz bir alana işaret etmektedir.

Kavramlardan hareketle sanatı açıklamak ya da tam tersi duyumlardan hareketle sanatı açıklamak kendi içinde bazı tehlikeleri barındırmaktadır. Bu yüzden de oyun imgesi belli sınırlandırmaları içermesi için oyunun kavramsallaştırmasının alanında kalmak bilimin serin sularında yüzmekten farksızdır. Sosyal bilimcilerin çalışmalarını çileye dönüştüren de bu belirsizliklerin her zaman net bir şekilde yerinde durmasıdır. Örneğin yukarıda Deleuze’ün fikirlerinden etkilenmiş bir insanın ifadeleri yer almaktadır ama o fikirleri direkt alıntılanmadığı ve fikirlerden daha önce etkilenildiği için direkt alıntı yapılamamaktadır. Hal böyle olunca Deleuze ismi anılan ama imge konumunda kalan bir özneye dönüşmektedir, Deleuze bu bağlamda bir çağrışımdır, öz ise bilim insanının kendisidir.

Oyun imgesinin sınırsız irtifalarını tespit etmek, sınırlandırmak, sabitlemek için sözel dilin olanaklarından faydalanan araştırmacı kavramsallaştırdığı alanın sınırlarında, çemberin içinde kalmak zorundadır. Bu hem okunaklı metinler için hem de anlaşılacak için şarttır ama imgenin düşüncenin düşüncesi, fikrin fikri, çağrışımın çağrışımı olduğunu unutmamak gerekir, fikirler Deleuze’ün de ifade ettiği üzere “adanmıştır” (Sütçü, 2015: 36).

Bir bilim insanının rüştünü ispat etmesine olanak tanıyan doktora çalışması adanmış ifadelerle doludur. Araştırmacı her ne kadar özgün bir şey yaptığını düşünse bile “güneş altında yeni bir şey yoktur”. Bir kavramı özgün bir şekilde kendi ifadeleriyle açıkladığını düşündüğünde bile herhangi bir kitabın herhangi bir sayfasında kendi düşüncelerine paralel ya da benzer cümlelerle düşüncelerini başkasının dilinden okuyabilmektedir. Bilim insanı özellikle sözel bilimlerde kapana kısılmıştır ve hareket alanı oldukça sınırlıdır. Zamansal sınırlamalar düşünüldüğünde Deleuze’ü kendi kitaplarından okumaya vakit bulamayan insanın aktaranlı alıntılar yapması bilim camiası tarafından hoş karşılanmaz bu da bilim insanının belli hileler geliştirmesine neden olur.

Bu düşüncenin şu an ifade bulması da Bourdieu'nün kavramsallaştırdığı oyun anlayışına, bilimin oyunu ile ilgili düşüncelerine adanmıştır. Usûlleri belirleyen kaidelerdir. Kurallar dairesinde ve fark edilmeyeceği düşünülen her hile oyun için mubah sayılmaktadır. Fark edilmediği sürece her türlü hileyi yapabilecek insan doğasının görünür kılınması bu çalışmanın kapsamında önemli yer teşkil etmektedir.

Auteur sinemasında oyun imgesini odağına alan bu çalışmada filmler özelinde zarları hileli olan oyunlar da araştırma kapsamında olduğu için bilimsel hileleri de yeri geldiğinde tartışmak bu çalışma için önem arz etmektedir. Bir imge olarak oyun, sayfalarca kavramsallaştırıldıktan sonra oyunsu öğelere başvurmak özgürleşmesi gereken bilimin sözel bilimcilere borcudur. Yola çıkmak da yoldan çıkmak kadar anlaşılabilir ve bilimin kaskatı kurallarının içerisinde dâhil olan herkes belli sınırlar dâhilinde bu hakka sahip olmalıdır. Zira kendine ait tanımları olmayan ve var olan kavramları kendi süzgecinden geçirmeyen bir düşünme biçimi bilim açısından oldukça büyük bir kısırlığa işaret etmektedir. Bilim insanının düşüncelerini özgürce ifade edemediği bir çalışma, bilim insanının yaptığı çalışmaya yabancılaşmasına neden olmaktadır. Bu hakikatten hareketle oyun imgesini benimsemiş, kanıksamış bilim insanının da belli bir manevra alanı belli bir oyun alanı olması şarttır. Çünkü sadece sanat değil bilim de algılar ve etkiler yaratmaktadır ve kendisine sanatı konu edinen bilimsel çalışmalarda bazı değişimleri talep etmek önemlidir, çünkü bu bilimsel mirasın reddi değil bilimin sert tuğlalarının üzerine oyunsu küçük katkılar yapma girişimidir.

Sinema Deleuze'ün belirttiği üzere bir keşif ve icat alanıdır. Düşüncelerin imge aracılığıyla açığa çıktığı sinema evreninde, sürekli bir karşılaşma, oluş ve düşünüş imkânı vardır. Bu yüzden de hayat kadar gerçektir, çünkü oluşa, karşılaşmaya ve düşünmeye fırsat verir. Düşüncenin olanaklarından beslenen ve bir aygıt işlevi gören sinemada imgeler, farklı bakış açıları ile düşünceleri gözlemleme imkânı verir. İmgeler ortak bir bilincin ötesinde bir noktaya dayanır, sanat eserinin izleyicisini de yaratıcısını da aşması bu nedenledir. İmgelerden oluşan sanat eseri, auteurün zihninin bir tasarımıdır ama yolculuk burada bitmez, bir filmin üretildiği andan sonra bile bağ kurduğu zihinler aracılığıyla düşünce üretmeyi sürdürür. Bu nedenledir ki yönetmenin yaratımı oluşu gerçekleştirir ve akışın başlangıcıdır (İpek, 2019: 13, 15).

Her imge bakışa yönelen bir çağrıdır, imgenin karşılık bulması için okumayı bilmek, imgenin zihinde bir karşılığının olması gerekir. Auteur ne tarz bir film yapıyor olursa olsun bakışı ve görmeyi kışkırtmaya çalışır (Sayın, 2015: 7), her auteur bakışa göre örgütlenir, çünkü her film bakışı, birileri tarafından görülmeyi arzular. Bu durum zihnin zihne karşılık gelmesi, zihnin anlaşılmasını istemektir, çünkü zihin kendi dilinden okunmayı ister.

2.2.5. Oyunun ve Anlatımın Aracı: Kamera

"Gözlerimizin kapanması ne acı!
hep gözümüzün açık kalmasını isteriz
görmek için, son ana kadar yitirdiklerimizi"

(Rainer Maria Rilke)

Yansımasına âşık olan Narkissos'un hasletlerine benzer hasletleri olan insan türünü, kendisini doğuran varlıktan ayrı bir varlık olduğunu anlaması ve doğumuyla başlayan görme yetisini anlamlı bir bakışa dönüştürmesi zaman almıştır. Bu fark edişin tekinsiz ortamında kendini bir birey olarak inşa etmeye çalışan insan türü, kendini yansıtan aynalarla ve rüyalarla dostluğu ilerledikçe en çok gözüne ve gördüğü görüntüleri tanımlayıp, biriktiren zihnine güvenmeyi öğrenmiştir.

Görme sadece biyolojik ve fiziksel bir mesele bir bakma faaliyeti değildir, görüntü düşünölmeye başlandığı anda sözel dil katılmış olur düşünmeye, çünkü görme düşünmeyle, düşünmek de dille paraleldir. Görmek için bir şeyleri bilmek, göröleni anlamlandırmak, görmeyi öğrenmek gerekmektedir (Rilke, 2014: 11), çünkü görmenin asıl enstrümanı zihindir (Leppert, 2017: 20).

Göz zihni besleyen bir yapıdır, görmek yaşamakla, hayatta olmakla eşdeğerdir. Kendisini ve dış dünyayı algılamasını sağlayan görme yetisi sayesinde insan zihni belli tanımlamalar ve sınıflandırmaları kolaylıkla yapmıştır. Berger'in ifadesiyle "görme, konuşmadan önce" gelmiştir (Berger, 2019: 7). Konuşmayı öğrenmeden önce görmeyi ve etrafını tanımayı öğrenen çocuk, sözel dilin tanımlamaları olmadan önce de belli tanımlara, imge ve imajlara sahiptir. Bakarak öğrenen insan türünün gördüğünü anlamlandırma ihtiyacı bitmemektedir. Zihin kütüphanesinin arşivini görmeye

başladıktan sonra (diğer duyu organlarının da yardımıyla) oluşturan insan türünün görsel hafızası yaşı n ilerlemesiyle birlikte genişleyip büyümektedir.

İnsan türünün bakışı, içinde doğup büyüdüğü aileden, toplumdan ve onu çepeçevre saran dünyadan bağımsız değildir, görebilmek için tarih ve kültüre özgü kimi becerilere sahip olunması gerekmektedir (Leppert, 2017: 20). Çünkü göz gördüğüne zihni aracılığıyla anlam verir, görmediklerini ise hayal eder. Çocuk aklı, görünmeyeni de maddi dünyanın zeminine oturtmak ihtiyacı hissedebilir. Bu ihtiyacın sonucunda çocuk, on bin liranın arka yüzündeki Mimar Sinan görselini Tanrı olarak somutlaştırabilir, çünkü soyut düşüncenin gelişmesi için gözün gördüklerini sindirmesi, görmediklerini kavramsallaştırabilmesi için de zaman gerekir.

Somut ve soyut düşüncelerle gelişen insan zihni zaman içerisinde görüşünü etkileyen unsurlarla (aile, toplum, eğitim, doğa vss.) birlikte gelişir ve bakışı belli aç ıların egemenliğine girer, zira bakış tarafsız değildir. İnsanın öğrendikleri ve inandıkları görüşünü etkiler. İnsanın vizyonunun gelişmesi, çeşitli bakış aç ılarının olduğu bir dünyada, farklı perspektiflere açık olmaktan geçmektedir, verili olanla yetinen insanın miyop olması da kaçınılmazdır.

Kamera, vizyon sahibi insanların geliştirdiği bir aygıttır. Kendisini çepeçevre saran dünyanın yansımasını görmekle yetinmeyip onu somut hale getirmek isteyen insan gördüklerini mağara duvarlarına, taşlara ve tuvallere aktarmakla kalmamış, onu gerçeğe en yakın haliyle kaydetmeyi, belgelemeyi başarmıştır. Bu durum insanın doğumundan sonra başlayan somut ve soyut düşüncesinin iyi harmanlanmasının bir sonucudur.

Bakışın somut düşünceye duyduğu ihtiyacın bir sonucu olarak Fransız mucit Joseph Nicephore Niepce 1814 yılında ilk fotoğraf makinesini icat ederek vizyon geliştirmiştir. Somut düşünce ile tekniği, soyut düşünce ile de teoriyi geliştiren insan, bakışın efendisi olarak, bakışı egemenliği altına almayı başarmıştır. Bakış, göze ait değildir artık, denetlenmiş, ele geçirilmiş ve güdülenmiştir. Çarpıtılmış bir bakışa sahiptir insan türü, ot türlerini ve ağaçları tanımayan çocuklar, trafik levhalarını okumayı erkenden öğrenmektedir. Doğaya yabancılaşan uygar insanın bakışı da ideolojilerin boyunduruğu altına girmiştir.

Kameralar aracılığıyla fotoğraflanmış (dünyanın parçaları, gerçeklik minyatürleri) olanın görüntüsü arşivlenip biriktirilirken hiç kimse kendi doğasına yabancı olduğu kadar yabancı değildir hiçbir şeye, çünkü her şeyi gören Tanrı ile gözetleyen insan yer değiştirmiş, insan Tanrısal bir görme eşiğine ulaşmıştır, göz artık her yeredir.

Görüntüyü göstermeye aracılık eden kamerayı yönetmenin oyuncağı olarak değerlendirmek mümkündür. Oyuna aracılık eden tekniği ile kusursuzluğu (insan gözünün görme kapasitesi) yakalaması için geliştirilmeye uğraşılan bir cihazdır kamera. Dünya üzerindeki her şeyi görüntü düzlemine çeken kamera, her yere ve her şeye uzanabildiği, her şeyi görüntüleyebildiği için dünya iki milimetrelik iris aralığına sığabilecek bir noktaya gelmiş, küçülmüş, görüntü boyutuna indirgenmiştir.

Yarattığı yeni gerçeklikle insanı izleyiciye, seyirciye dönüştüren kamera, esasında insanı deneyim alanının dışında bırakarak deneyimi izleyen, ödünç alan bir konuma da indirgemıştır. İzleyici dışarıdadır, doyumunu görerek sağlar, deneyimi yaşamaz, deneyime dışarıdan ortaklık eder (Debord, 2014: 182).

Dünya artık eski dünya değildir, dünya artık bir gösteri merkezi ve alanıdır. İnsan insana göstermektedir, görsellikte iktidar sahibi olanlar daha çok görünmekte ve onaylanmakta yani iktidar alanını korumakta, gösterse de görünmeyenler de ancak skandal görüntüleriyle var olabilmektedir. Görüntü enflasyonunun yaşandığı bu çağda gösteri metası demokratikleşmemiş sıradanlaşmıştır (Debord, 2014: 29).

Güç istencinin ve iktidar seviciliğinin bir sonucu olarak, gösterilen her şey bir anlamda ele de geçirilmiş, içeriği boşaltılmış, isimlendirilip sınıflandırılarak tahakküm altına alınmıştır. Bir şeyin fotoğrafını çekip kendine ait kılmaya çalışan uyumlu insan türü günümüzde oyuncak haline gelmiş kameralarını ceplerinde taşıyarak oyuncak sahiplerinin ceplerini doldurmaktadırlar.

Kamera ile birlikte insanlık; duygularını, düşüncelerini, bilincini ve bilinçaltını dışa vurmanın yeni bir yolunu bulmuştur bu yüzden 21. yüzyıl görsel bir iletişim çağıdır. Bazı insanlar hayatın kenarlarında, bazıları engellenmek suretiyle halı altına süpürülmüş, bazıları da söylem düşkünü olarak nadiren olayların içindedir. İnsanlar birbirleriyle yıllarca süren tanışık olma halinin sonucunda kendisi olmaktan ziyade kendisinin imgesi konumundadır artık:

Temizliğiyle, hep bembeyaz kolalı yakasıyla aklınızda kalan ilkokuldan bir sınıf arkadaşı,

Aynı genleri paylaştığınız halde birbirinize hep teğet geçtiğiniz bir aile bireyi,

Türk Medeni Kanunu'nun ona verdiği hakla kocasının soy ismine ve iki çocuğa sahip olan ama gerçek soy ismini hatırlayamadığınız bir komşu kızı,

Beline kadar uzanan saçlarını rüyalarınızda kestiğiniz, yabancından daha acımasız, kalbinizdeki ilk çatlağı oluşturan, size dışlanmayı, yalnız bırakılmayı, yürek burkulmasını öğreten bir akraba...

İmgelerinden daha çirkin olmalarına katlanamadığınız, o yana bakmaktan yorulduğunuz insan görüntüleriyle dolu iletişim çağında çocukluk anıları da ele geçirilmiştir artık. Teknolojik gelişmelerle birlikte bugününe şahit olmak istemediğiniz ama buna maruz bırakıldığınız insanlar kümecığının bir üyesidir birey. Bu insanlar kümecığı güncel görüntüleriyle çocukluk imgelerinden aşırırlar. İnsanların birbirilerini unutmalarına izin vermeyen iletişim çağı, tanıdığınız herkesi tekrar tekrar görebilme, bulabilme lütfunu sunmakta ama görünmeme, unutulma hakkını ortadan kaldırmaktadır.

Herkesin herkese bir tık mesafesinde olduğu bu çağda insanların arasındaki uçurum korkunç şekilde büyürken, bu çağ size ulaşılabilir olmanın azabını da sefasını da sürdürmektedir. Şimdiden kadim bir geleneğe dönüşen hem rengârenk hem de kâbus olan bu dönemin kötü bir oyun olduğunu kabullenmek yeterli gelmez insan türüne. Yetişkinliklerini görmek istemediğiniz, çocukluk imgelerinizle çarpışan bir avuç çerçöpün içinde debelenirken insanların çocukluğunuzda tanıdığınız haliyle kalmasını istemek de yeterli gelmemektedir.

Kurulu düzen insanlığı bir gözetleme kulesine dönüştürdüğü içindir ki bakan göz ve bakılan özne, nesne olmaktan kurtuluş yoktur. Kule de bakan da gören de insandır artık. İnsanların başkalığını yok etmekle tehdit eden bu çağ, insanları da gittikçe aynılaştırmakta, birbirine benzer hale getirmekte, onları kitlelere dönüştürmektedir.

Hayat motivasyonları benzer olan insanları ortak bir noktada buluşturan bu çağ, insanın görme, görülme, bakma ve baktırma zaaflarının istismar edilmesinin sonucunda doğmuştur. Ortak toplanma noktalarında, nispet, gösteriş, görgüsüzlük yaparak içini

döken, duygularını boca eden insanlar, kendilerini sunup, karşılığında diğerlerinin sunumlarını görmektedir ve bunu meşru bir zeminin üzerinde yapmaktadırlar:

“Ben buraya gittim, bak ben böyleyim, bak ne kadar güzel, ne kadar komik, ne kadar zekiyim, spor da yaparım, doğaya da koşarım, kültürlüyüm, okurum da yazarım da! Meditasyon bende, sağlıklı yaşam bende, tanrım tıpkı bir ermiş ruhuna sahibim ama görün olur mu hepsini, siz görmezseniz var olamam” diye çırpınan insan türü bakışın efendiliğini de böylelikle kabul etmektedir, çünkü insanın yapıp etmeleri bir başkasının gözünden görülmediği sürece insana yetmemekte, anlamsızlaşmaktadır.

Bir gösterenin aracılığı olmadan kendi hakikatini göremeyen insan, gözün, görmenin ve bakışın hükmü altındadır. Gözetleyen bakış ve bakışın ağırlığını hisseden insan türü, bu çağda bakışı öylesine içselleştirmiştir ki, sonunda kendi kendini gözleme noktasına vardırır işi, vitrinini başkasının gözünden de kendi gözünden de görmek istemektedir. Böylece Foucault’nun söylediği gibi insan bakışı öyle derinden içselleştirmektedir ki sürekli bir iktidara ve sonuçta gülünç bir maliyete ve mağlubiyete maruz kalmaktadır (Foucault, 2012: 95).

İnsanlığın bakışın hükümlerine girmesinin temel sebebi dünyaya ve bilinmeyene temas etmekten duyduğu korkudur. İnsanın ilkel kültürden getirdiği dokunmaktan hoşlanmama (dokunursa ona bir şeylerin bulaşacağından ve kirleneceğinden duyduğu korku) dürtüsü sayesinde teknoloji ile birlikte dünyayı belli bir mesafede tutmayı başarmıştır. Teknoloji sayesinde dünyayla doğrudan temasın vereceği rahatsızlığı bertaraf eden insan, yabancı şeylere seyirci olarak ortaklık etmektedir. Vizyon teknolojileri dokunmaya karşı görüşün yüceltilmesidir. Seyirci artık uzaktan bilmek istediği dünyanın dışında, tecrit edilmiş bir özne olarak vardır (Robins, 2013: 47).

Hayat tam anlamıyla ve hiçbir yüzyılda olmadığı kadar seyirlik bir gösteriye dönüşmüş bulunmaktadır. Gerçek hayat olarak temsile dönüşen şey, sadece gerçekçi hale getirilmiş gösteri hayatıdır artık (Debord, 2014: 122). Bu gösteride hem oyuncu hem seyircidir insan, eline tutuşturulan oyuncaklarla oynayan ama oyunlar icat edemeyen, ruhunu gün be gün tüketip kısırlaştıran, zihnini solduran, derinlik imkânı vermeyen bir alanın içindedir.

Vitrinini sergilemek gayretiyle dolup taşan, sanal kendiliğini öz kendiliğine benzetmeye çalıştıkça kendine yabancılaşan insanlarla çevrelenmiş bir dünyadadır. Manevra alanının sınırlı, seyircilerin çok çeşitli olduğu ve muhbire dönüşmelerinin de ân meselesi olduğu bu evrende dar alanda kısa paslaşmalarla tatmin olmaya çalışan insanın tatminsizliği artmaktadır. Oyuncak dağıtıcıları ve oyun kurucular satranç tahtasından farksız dünyanın tepesinde hamleler yaparken insanlar da onların verdiği oyuncaklarla oynayıp suni gündemlerle meşgul olup, onların yarattığı kanunlara, kurallara uyup, yaşayıp gitmektedir.

Kanaat etmeyi öğreten kanaat liderleri olası isyanları bastırmak için üsttekilerle işbirliği halindedir ama gamlanmaz insan. Bireyin yok olduğu yerde kitleler göz aracılığıyla normleştirilmekte ve disipline edilmektedirler (Foucault, 2012: 44). En trajiği de insanın bazen satranç tahtasını, oyun kurucularını ve oyunun yaratıcısını gördüğünü zannetmesidir. Yukarıya, en yukarıya bakmaya çalıştıkça ya gözler ya akıl sağlığı bozulmakta ya da kişi damgalanmaktadır. “Kurşun Askerler” ya da damgalanmış insanların tecrit edilişi üzerine düşünmek de Goffmanvari bir sosyolojik analizden öteye gidememektedir.

İnsanlara hep ılımlı, uyumlu ve itaatkâr olmak öğretilmektedir. Çünkü otoriteye uymak, itaat etmek bir Tanrı buyruğudur. Herakleitos “dama oynayan bir çocuktur zaman, krallık çocuğu” derken Tanrı olarak hep oluş halinde bir çocuğu mu işaret etmektedir? Zamanın içinde çarkların hiç olduğunu, toz olduğunu ve bazen gerçekten çarkların var olup olmadığını düşündüğünüz zamanlarda, zamanın içinde yaşamayı, olgunlaşmayı ve ölmeyi, sırasını savmayı beklemektedir insan. Ya erken ya da geç gelen zaman muhasebesinin bir sonucu olarak dünyayı korkak, cesur ya da oyun diye tanımlamak da insana özgüdür. Gözün egemenliğinde sürüp giden bir oyundur bu dünya, kuralları sıkıcıdır yine de kendisini oynatır.

Mimesis olan insan, toplumsal bir varlık olduğunu kabul ettiği için bakışın hükmü altında yaşamakta ve bunun doğurduğu sonuçlarla baş etmeyi öğrenmektedir. Gençler kendilerini çirkin hissetmekte, kendilerine güvenmeyen kaygılı çocuklar yetişmektedir, yüzyıl sonra ataya dönüşecek olan bu çocuklar kötü miraslarla beslenmekte, insanlık bir evrim süreci yaşamaktadır. Rekabet dolu, acımasız, şiddetini bir artırıp bir azaltan

görüntü çağında başarılı olmanın tanımı da para ile kusursuz bedenlerle ölçülmektedir. Cinsellik ucuzlamış, anlamsızlık anlama dönüşmüş bulunmaktadır.

Oyunu yaratan masum icat etme güdüsü, güç istenciyle birleştiği için insanın görme duyusu, hapishaneye kapatılmıştır. Öldürmeyen bu çağ ironik bir şekilde “yaşıyoruz bu hayatı” dedirtmektedir. Bakışın hapishanesine sıkışan insanlık, gözden çıkabilecek gibi de görünmemektedir. Objektife sentetik bir şekilde gülümseyen insanlık fotoğraf çektikten sonra hiçbir yere gidememekte, çektiği, arşivlediği, derlediği, sergilediği, biriktirip istiflediği görüntüler ve imgelerle yaşamaya devam etmektedir.

Yukarıdaki sözü edilen karamsar tablonun arkasında serpilip büyüyen bir umut vardır, o umudun adı sanattır. Auteurs doğasına yabancılaşan insanın yalnızlığını ferahlatan filmleriyle insanlara temas etmekte, bakış açıları sunmakta ve izleyicinin bakışı ile okşanmaktadır. Sanat insana temas etmektedir, temas ile birlikte insan, kendini kuşatan dünyanın içine dalma fırsatı bulmaktadır (Robins, 2013: 68).

Kamera; auteur ve izleyici arasında bir gözlük, bir köprü işlevi görmektedir, kamera auteurün gözüdür. Bu bağlamda bağımsız sinema, estetik bir haz yaratmakla kalmayıp bakışın fonksiyonunu artırmakta, vizyon kazandırmaya yardımcı olmaktadır. Çünkü auteur kendi bakış açısını sunarken aslında dünyayı algılayış biçimine dair bir yorum getirmektedir.

Dünyada vizyon sahibi göz ne kadar çoksa dünya o kadar yeterlidir. Bu sebeple sanat eserlerinden alınan haz, kısa bir süreliğine dahi olsa dünyanın yeterli olduğuna dair kişiöğlunu ikna etmektedir. Türkiye gibi arafta olan bir ülkenin kendini yeterli ve gerçek hissetmesi de sanatçıların eser vermesinden ve bu sanat eserlerini okuyabilecek insanlardan geçmektedir.

Kamera ile birlikte zaman sınırlandırmaları, çizgisel düzleminden çıkmıştır. Geçmiş, şimdi, gelecek sırası önemini yitirmiştir. Vertov’un dillendirdiği mekanik göz, gerçekten de dünyanın yepyeni bir şekilde algılanmasının yolunu açmıştır (Berger, 2019: 17). Yepyeni bir şekilde algılatan dünya mekanik bir göz değil auteurün gözüdür, kamera buna yalnızca aracılık etmeye yarayan teknik bir gelişmedir esasında. Mekanik göze övgü, makinenin icadından duyulan hoşnutluğun bir ifadesidir, daha sonraları

yönetmenin aktarıcı rolünün Sovyet Sinemacılar tarafından aşılmaya çalışılması da bunun en canlı ispatıdır.

Kamera ile birlikte zaman kayıt altına alınmaz, zamana kayıtsız kalınabileceği ve zamanın aşılabileceğine yönelik inanç pekiştirilir. Yine de her yapıt, yapıldığı döneme konulan bir işarettir. Teknik bakımdan görüntü kalitesi, filmin içeriği bakımından da dönemin koşulları zamana tanıklık etmektedir. Zamanın en çarpıcı ifadesi de auteurün yapıtlarındaki zamansal yolculuktur. Çünkü auteurün yapıtları kronolojik olarak sıralandığında “dün farklıdır bugünden, adı değişir hiç olmazsa” diyen şairin söylediğine benzer bir değişim vuku bulur. Auteurün gözü, bakışı, algısı değişir, bu yüzden görüntü de değişir.

İnsan bedeni çocukluğundaki gibi kalmaz, yine de çocukluğundan izler taşır. Auteurün ilk filmi ile son filmi arasında da buna benzer değişimler vardır. İnsanlar dünyayı birbirlerinden farklı şekilde görmektedir. Leppert’in ifadesiyle insanlar şu ya da bu kişi, entelektüel ya da yobaz olarak doğmazlar, sonradan böyle olurlar. Kendilerini, çevrelerini ve dünyayı değiştirmek, özgürleştirmek isteyen insanlar da genetik olarak bu mücadele ruhuyla programlanmış değillerdir, insanlar değişir (Leppert, 2017: 316) göz ve görmek değiştirir. Göz aynı gözdür ama biriken, yok olan, kaybeden, kazanan, eksilen ve çoğalan bir yan vardır o gözde. Çünkü herhangi bir görüntünün görünüş tarzı belirli bir tarihsel dönemde geçerli olan gelenekleri barındırmaktadır (Leppert, 2017: 23). Bu yüzden gözün geleneği de teamülleri de zaman içinde değişmektedir. Bu bağlamda auteurün görüntüsü bir yandan tahrip ederken bir yandan da yeniden bir gerçeklik inşa etmektedir.

Parçalanmış gerçekliğe yapımcılık eden kamerasıyla (Derman, 2010: 84) birlikte yönetmenin görüntüsü gerçek bir görüntüdür, dünyaya dair bir yorumdur. Yorumlanan her şey gibi gerçekliğe eklenen yeni bir karakter ya da eksilen bir öz vardır ama gerçektir, bağlamından koparılsın ya da koparılmasın özü aynı kalmış yeni bir gerçekliktir auteurün görüntüsü. Ayrıca görüntü, insanın dünyadaki yerini tayin etmeye yarayan temel bir işleve karşılık gelmektedir (Robins, 2013: 240).

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte sanat dijitalleşmiş, teknik gelişme sanat ve bilimin 19. yüzyıldan itibaren belirginlik kazanan atışma ve tartışmalarında orta yol bulunmasına yardımcı olmuştur. Düşüncenin çocuğu bilim, sanat ve inancı kesinkes

çizgilerle birbirinden ayırmaya çalışan insanlık, pozitivizmin prangalarından kurtulmuştur. Daguerre'nin Londra'da açtığı diorama sergisi (Tekinsoy, 2005: 21) ile duygu ve düşüncelerini dışavurmanın, yansıtmının yolunu bulduğu 1823 yılından bu yana tekniğin ve sanatın tarihi; teknolojik gelişmeler, sanat akımları; insanlığın siyam üçüzü olan bilim, sanat ve inancı birbirinden ayırmaya çalışmanın nafile bir uğraş olduğu konusunda uyarmıştır. Neticesinde de modernizmin katı olguculuğu yerini postmodernist düşünceye bırakmıştır.

Görüntü, kadrila ilgili ahlaki bir durumdur. Yönetmenin görüntüler üzerinde değişiklik yapabilme gücü bağımsız sinemacılara ahlaki bir sorumluluk yüklemektedir. Dünyanın görünümünün belli bir parçasını alan auteurler parçadan bütüne ahlaki sorumluluğunu korumak adına gerçeğe en yakın şekilde görüntüleri kadrajlamakta, dünyanın gerçekliğine sadık kaldıkları ölçüde ahlaki sorumluluklarını yerine getirmektedir.

Kurgu ve türlü manipülasyonlarla görüntüyü çarpıtmayan minimalist auteurler, dünyaya, insana ve içinde yaşadığı topluma da ahlaki borcunu ödemektedir. Aslına sadık kalınarak oluşturulan filmler bu yüzden sanatsal karşılığını bulmaktadır. İsyan eden ama isyan ahlakına sahip olan auteurler insanın doğasına sadık kalmaktadırlar. Bağımsız sinemacıların kitleye değil de belli bir azınlığa hitap etmesi bu yüzdendir. Kendi gerçekliğine, insan doğasının hakikatlerine katlanamayan insanlar, gerçeklik yerine yapaylığı yani ana akım sinemayı tercih etmektedirler.

Bağımsız sinemacıların görüntüsü bütün tekinsizliği, çıplaklığı, kabalığı ve yalnızlığıyla insanın, kendi muhasebeleri olan, düşünen insanın görüntüsüdür, bu görüntülerin alımlayıcısı da (izlemenin keyif veren, eğlendiren, uyuşturan yanına yaslanmayan) insanın öz hakikatlerini önemseyen insanlardır. Otoritenin dayattığı görüntüye isyan eden ve yeni bir ifade aracı geliştiren auteurün kendisinin bir otoriteye dönüşmesi de güç istencinin tezahürüdür. Deleuze'ün de üzerinde durduğu üzere, sanatçı sadece oyun güdüsünün bir sonucu olarak yeniden üretmek ya da biçimler icat etmek için değil güç istenci ile hareket etmektedir (Akt. Ulutaş, 2013: 62). Bu yüzden auteur olmak Tanrısal bir çocuksuluğa işaret ederken aynı zamanda yine Tanrısal bir kudrete, güce sahip olma isteğinin de bir sonucudur. Yönetmek ve Tanrısal bakış isteği güçlü bir dürtüdür. Belli bir görüntüyü oluşturmak ve istediği görüntüyü elde etmek için yöneten

auteurün güç istenci ise iktidarın diğer açıları düşünüldüğünde nispeten naif bir alanda konumlanmaktadır.

Sanatsal biçim de güç ilişkilerinin bir bütünüdür, Deleuze'e göre sadece sanat eserinin biçimi değil özü de ve bu ikisinin birliktelikleri de güç ilişkilerinden oluşmaktadır. Bunun bir sonucu olarak sanat eseri de bir imgedir, sanatın işlevi ise görünmeyeni görünür, algılanmayanı algılanır kılmaktır. Bu bağlamda sinema filmini oluşturan görüntülerin öyküsü de güç ilişkilerinin etkisinde olan yönetmenin zihinsel kurgusudur. Sanatın kuralları ve sanatın içeriğini oluşturan görüntüler yani biçim ve içerik birbirinden ayrılamazlar. Sinema filmleri de öznelere gibi kendilerini etkileyen gücün biçimlerini sergilemektedirler.

Sinemanın öyküsünde içeriğin yani görüntünün sanatsal bir gerçekliğe dönüşmesi belli kurallara bağlıdır. Görüntünün estetik bir değere bağlanabilmesi için doğa durumunu aşabilmesi, büyüleyici olabilmesi, diğer yandan da gerçeklikle bağlantısını kaybetmemesi ve belli bir duygu vermesi (Ulutaş, 2013: 155) hareketi gösterirken tekniği hissettirmeden verebilmesi gerekmektedir.

Auteur'ün kameraya hükmedebilmesi imgeleminde yarattığı filmi ne kadar yansıtabildiği ile alakalıdır. Kamera teknik bir aygıt ve bir aracı olarak zaten gerçekliği belli ölçüde değiştirmektedir (Ulutaş, 2013: 156). Bu yüzden auteurün filmin bütün aşamalarında etkin rol oynaması, imgeleminde canlandırdığı, kurguladığı filmi, yaratmak istediği gerçekliği kayıt altına alabilmesi açısından önemlidir.

Hareketi kaydeden kameranın açılarının ve ölçeklerinin nasıl olacağına karar vermesi gereken yönetmendir. Auteur çerçeveleme yaptığında bir alanın sınırlarını da çizmiş olmaktadır. Bonitzer çerçeveleri yakın, uzak ve genel plan olarak sınıflandırmaktadır ve ekranın nihayetinde bir ufku olmadığı için yakın planlarda bazı nesne ve mekânların görmezden gelindiğini ya da gizlendiğini dolayısıyla da hileli bir gerçeğin inşa edildiğini ifade etmektedir. Deleuze ise çerçevenin imgeyi yersiz yurtsuzlaştırdığını vurgulamaktadır (Ulutaş, 2013: 156).

Kameranin kaydettiği görüntülerin çekim süresine ve biçimine göre aldığı isimler vardır: Bunlar çekim, sahne ve sekans olarak üçe ayrılmaktadır.

Çekim: Kameranın bir kez çalıştırılıp kapatılana kadar kaydettiği görüntü parçacığına verilen isimdir. Teknik bir terim olan çekimin uzunluğu sabit değildir anlatının içeriğine göre uzunluğuna karar verilir. Çekimin belli ölçekleri vardır ve insan bedeni göz önünde bulundurulduğunda yakından uzağa doğru şu şekilde sıralamak mümkündür: Ayrıntı çekim oyuncunun yakın plandan (sadece gözlerinin, dudağının kadrajı dolduracak şekilde çekilmesi), yüz çekim, baş çekim, omuz çekim, göğüs çekim, bel çekim, diz çekim, boy çekim, genel çekim, uzak çekim, çok uzak çekim... Kamera oyuncuya (konuya) yaklaştıkça duygular daha net bir şekilde ifade bulurken kamera oyuncudan (uzaksa) ne kadar uzaksa, kişinin ya da konunun çevreyle ilişkisi devreye giriyor demektir. Bu sebeple kameranın konuya mesafesi görüntünün anlamı açısından büyük önem taşımaktadır (Kabadayı, 2013: 41).

Sahne: Eylemin, zamanın ya da daha genel bir ifadeyle konunun çevresinde birliğin olduğu çekimler topluluğudur. Tek bir çekimden de birden çok çekimden de oluşabilir. Sahne anlatıyla ilgili olduğu için zaman, mekân ve karakter birliğine dayanmaktadır. Kişilerin aynı zaman diliminde ve aynı mekânda yer almaları gerekmektedir.

Sekans: Mekân, olay, zaman veya hikâye bütünlüğünü gösteren sekans kendi başına anlam bütünlüğü taşıyan sahnelerden oluşur. Sekans tek bir çekim ya da tek bir sahne içerebileceği gibi birden çok çekim ya da sahne içerebilir. Bazı yazarlar sekansı romandaki bölümlere benzetmektedir (Kabadayı, 2013: 41, 42).

Kamera her neyi ve ne şekilde gösteriyor olursa olsun kameranın ortak bir özelliği vardır, kamera bakmakta (Kılıç, 2003: 53) ve hareket etmektedir, yani herhangi bir merkeze ya da referans noktasına ihtiyaç duymaksızın yer değiştirmektedir (Sütçü, 2015: 80). Görüntü üzerinden düşünüldüğünde kamera bakmaktadır kamera nasıl ve nereden bakmaktadır? Kameranın bakış açıları da görüntünün ifade etme araçlarındandır.

Kameranın hareketleri görüntünün anlamlı hale gelmesine yardım eder, pan: yatay çevrinmeyi, tilt: dikey çevrinmeyi, zoom in: objeye yaklaşılmayı, zoom out: objeden uzaklaşmayı ifade etmektedir. Bu ve benzeri kamera hareket yöntemlerinin kullanılması görsel olarak anlatımın kurulmasına hizmet etmektedir. Kameranın fiziksel yerleşimi de görüntünün anlamlandırılma sürecinde önemlidir. (Kabadayı, 2013: 42).

Yönetmenin kişisel üslubu kamera açısında da kendisini göstermektedir. Kamera açısı izleyicinin konuya nasıl yaklaşması gerektiğini (uzaktan, yakından, üstten, alçaktan) belirlemektedir (Kılıç, 2003: 54). Örneğin normal görüş noktası ortalama insan boyu iken bir çocuğu çekmek için kullanıldığında çocuğun ne kadar küçük ve savunmasız olduğunu gösterir, alt açıyla yapılan bir çekimde ise karakter “güçlü ve heybetli” görünür. Kameranın aşağıda ya da yukarıda konumlandırılması psikolojik etki sağlamaktadır. Bu gibi etkilerin kullanım tarzı yönetmenden yönetmene değişiklik gösterebilir ve bu gibi etkilerin tersinden okumalarla ters yüz edilebileceğinin de akılda tutulması gerekmektedir.

Kameranın karakterin gözünden verilmesine öznel kamera, kameranın tarafsız şekilde olayları görüntülediği yönetime de nesnel kamera denilmektedir. Kamera çekimlerinde kullanılan açı-karşı açı da sinema anlatısı için önemli bir ifade biçimidir. Açı-karşı açı çekimlerinin temel işlevi izleyici ile karakteri özdeşleştirme, izleyici konuşma yapan karakterlerin “yerine” ya da “yanı başına” geçmektedir. Özellikle diyalogların olduğu sahnelerde kullanılan bu teknik, görülme ve görülmenin art arda gelişi, kurmacanın bakışla olan ilgisini de tanımlamaktadır (Kabadayı, 2013: 43,44). Bu teknik Hollywood’da kendiliğinden geliştirilen bir tekniktir, ilk sinema filmleri tiyatroya sahnesine bakar gibi karşıdan çekilmekteydi, gerçekliğin yeterince verilmediği gerekçesiyle zamanla karşıdan açı terk edilerek genel ve karşıdan çekimler açı ve karşı açılarla bölünmeye başlanmıştır (Toprak, 2013: 77).

Sinema, hareket halindeki kişilerin yaratımını olduğu gibi perdeye yansıttığı süre boyunca fotoğrafın yaptığından daha ötesini yapamamıştır. Sinemanın sanat özelliğini kazanması, tiyatrunun sabit çekim ve sınırlı mekânını terk etmesiyle olmuştur. Kamerayı hareket ettirerek imgeleri yakalamasıyla, kamera ve görüş açısı özgürlüğünü ele geçirmesiyle sanat olarak doğmuştur (Sütçü, 2015: 79, 80).

Gerald Millerson, görüntünün işlevlerini gerçekse, çevresel, yorumlayıcı, simgesel, öykündürücü, özetleyici, birleştirici ve kurgu olarak sekiz sınıfta toplamıştır. Millerson’a göre, konuyu görüntüyle doğrudan, yalın ve düz bir şekilde anlatmak görüntünün *gerçekse* kullanımıdır. Görüntüyle bir mekân oluşturulabilir, Eyfel Kulesi çekiminin Paris’i belirlemesi görüntünün *çevresel* kullanımıdır. Görüntüyle duygular, düşünceler hayaller ifade edildiğinde *yorumlayıcı* işlev kullanılmış olur, detaylarla

sonrasında gelecek olayların çağrıştırılması esasına dayanır. *Simgesel* kullanım, farklı olayların ve atmosferin görüntüyle verilmesidir. Örneğin huzurlu bir günün, güneşli bir hava ile vermek. *Öykündürücü* kullanımda bir olay, konu ya da kişinin görüntüyle taklit edilmesidir, örneğin sarhoş birinin davranışını göstermek için kameranın sağa sola sallanan görüntüsünün verilmesi. *Özleştirici* kullanımda belirli olaylardaki ya da kişilerdeki tipik ayrıntılar görüntüyle özleştirilerek verilir. *Özetleyici* kullanım ise daha önce yaşanan olayların topluca hatırlatmaktır. *Birleştirici* kullanımda olaylar ve düşünceler arasında birleştirme yapılabilir. *Kurgu* çeşitli görüntüleri birbiri ardına ekleyerek benzerlikleri ve farklılıkları ortaya çıkarmaktır (Kılıç, 2003: 57).

Kameranın konumunu belirleyen 180 derece kuralı, eylemi filme alırken kameranın hayali bir çizginin etrafında yarım dairenin (180 derece) dışına çıkmamasını öngören kuraldır. 180 derece kuralı, hareketin yönü ve kişilerin konumları konusunda izleyicinin kafasını karıştırmamak için uyulan bir kuraldır. Bu kurala uyulmadığında aks atlar ve seyircinin kafası karışır. Göz takibini kolaylaştıran bu kural, çerçeve içindeki kişilerin konumlarının devamlılığını sağlamaktadır. Psikolojik bir etki uyandırmak için bu kuralı bilinçli bir şekilde ihlal eden yönetmenler vardır (Toprak, 2012: 78,79).

2.2.6. Oyun Kurucu Olarak “Auteur”

Fransızca “yazar” anlamına gelen “auteur” kelimesinin kökenleri incelendiğinde spesifik bir konu ya da dalda etkin, yetkin ve söz sahibi olmak, diğer bir deyişle otorite olmak anlamı göze çarpmaktadır. Otorite olmak da kendi içinde kural koymayı, kuralı uyguluyor olmayı çağrıştırmaktadır. Auteurlük için oyuna katılım sağlamak, yani sinema oyununu kuralları dâhilinde oynamak yeterli değildir, auteur olabilmek için yeri geldiğinde genelgeçer kuralları yıkabilmek, yaratıcı düşünce ile yeni oyun alanları açabilmek, sinema oyununun düşünce ufkunu geliştiren ve derinleştiren yeni kurallar koyabilmek, kendine ait bir sinema dili geliştirebilmek gerekmektedir.

Fink, oyunu; yaratıcı bir meydana getirme, bir üretim olarak görmektedir. Fink’e göre ürün, oyun dünyasıdır, görünüşten ibaret olan bir evrendir, oyun oynarken o dünyanın içinde hareket edilir, onun içinde yaşanır (2015: 25). Fink’in oyun tanımı sinema için de geçerlidir. Sinema da bir oyun dünyasıdır, görünüşten, görüntüden ibaret bir evrendir. Görünüşü inşa etme sürecinde auteur o dünyanın içinde hareket etmektedir.

Bu yüzden de sinema evreni içerisinde auteur, ana akım sinemanın sıradanlıklarını da görünüşün ezberlerini de kendini de aşmak gayretindedir, bu bağlamda auteur olabilmek için sinema evreni içerisinde verili kuralları esnetebilmek, yıkabilmek ve sıra dışı olmak gerekmektedir. Görünüşün sınırlarını zorlamak, görünüşe yeni anlamlar yüklemek auteurün oyun alanıdır.

Sanatçının dışavurumu olarak sinema filmi, auteurün imgelemindeki görüntü ve görünüşlerin sinema dili ile işleme sokulmasıdır. Görünüşten pek çok bakımdan söz edilmektedir, görüntü daha önce de değinildiği üzere zihinle ilgili bir süreçtir. Auteur açısından ele alındığında ise bu görünüş nasıl bir görünüştür? Yanıltıcı, değiştirilmiş bir tasarım mıdır? Auteur'ün ruhundaki bir fantasma mıdır? Fink'in belirttiği üzere hiç kimse fantezinin her oyunda etkisini özellikle gösterdiğini ve özgürce iş gördüğünü yadsımak istemez ama sinema evreni sadece fantezinin bir ürünü müdür? Bu bağlamda sinema dünyasının hayali evreninin sadece insanın düşleminde var olduğunu söylemek veya özel fantezi edimlerinin kolektif bir sanrıya, özneler arası bir fanteziye doğru uzlaştığını söylemek yeterli gelmeyecektir. Oyun oynama Fink'in de belirttiği üzere hemen hemen her zaman oyuncaklarla ilgili bir münasebettir. Sadece oyuncaklara (kamera, oyuncu, mekân, ışık, ses) bakıldığında oyun oynamanın yalnızca ruhsal bir derinlikle gerçekleşmediğini ve nesnel dış dünyadan da bağımsız olmadığı görülmektedir. Bu bağlamda sinema dünyası hem öznel imgelem hem de nesnel, ontik unsurlar içermektedir.

Auteurün imgelemi ruhun bir yeteneğidir, rüyaları, hayalleri, fantezinin renkli içerikleri olan bir yetenektir, peki ya oyuncu, mekân bağlamında düşünüldüğünde auteur nerededir, kendini nerede konumlamaktadır? Auteur, oyuncusunu seçer. Oyunculuk özne konumunun en oynak olduğu alandır. Oyuncu bir karakteri olan, gerçek bir hayat yaşayan, kendine özgü özellikleri olan bir bireydir. Auteur, oyuncuyu bağlamından kopartmakta, ona oyun evreni içerisinde bir rol vermektedir.

Örneğin, “sen bu oyunun içerisinde Ayşe’sin, titiz bir kadınsın, taşralısin” dediği varsayımından hareket edilirse oyuncu her oyun evreninde kendini bağlamından koparak auteurün istediği şekilde kendini yeniden ve yeniden yapılandırmakta, otoritenin istediği şekilde biçimlenmektedir. Bu açıdan bakıldığında sinema evreninde sadece mekân değil, oyuncu da yersiz yurtsuzdur. O kutsal oyuncağın: kameranın önünde görüntü evreninde herkes auteurün oyun evrenini kurmasına yardımcı olmaktadır.

Işık da mekân da ses de oyuncu da auteurün hamleleri ile yeni bir biçime girmektedir. Ne için? Auteurün zihinsel tasarımı, imgelemi dışı vurulabilsin diye oyunun gerçekleşmesi için film evreninin aktörleri seferber olmaktadır. Bu haliyle bütün öznel ve nesneler yeni bir ifadenin aracı olmaktadırlar. Oyuncu öznel bir gerçeklik olarak ve oyunun dışındaki evrede başka bir gerçekliği olan bir varlık olarak çerçevenin içine girdiğinde otoritenin buyruğu altına girmektedir, o kutsanmış buyruğa göre hareket etmekte, oyun kurucu olarak auteurün oyunu gerçekleşsin diye tâbi olmaktadır. Oyuncunun çerçeve içerisindeki yansıması gerçek bir yansımadır, gerçek hayattan getirdiği bedeni ile yeni bir anlam ve kimliğin içerisinde. Anlam ve kimlik auteurün kurgusudur. Oyuncu çerçevenin içinde bir gerçekliktir, kendi fiziksel gerçekliğini taşımaktadır ve içinde yeni bir gerçekliği auteurün gerçekliğini barındırmaktadır. Auteur tarafından oyuncuya yeni bir persona ve gölge verilmektedir, diğer bir deyişle yeni bir karakter yaratılmaktadır.

Fink'e göre oyun oynama kendi içinde bir "yansıma" yani rollere uygun olarak oyun dünyası içinde sergilenen davranışa dokunan gerçek bir davranıştır (2015:26). Auteur sayesinde oyun, dünyasal bir görünüşü verimli bir biçimde üretme olanağı bulmaktadır. Doğanın kendisinde gerçek bir görünüşün bulunması auteurün gerçeklikle ilişkisi bakımından önemlidir. Bu bağlamda auteurün oyunu yapay bir film olarak görünmez, içlerinde gerçek hayatın malzemeleri ve görünüş unsurları bulunan kendiliğinde bir gerçekliği olan filmler olarak görünürler.

Auteur, tasarladığı hayali oyununu belli araçlarla, kendi dilinden ete kemiğe büründürmektedir. Bu yüzden de auteurün sinema evreni gerçek şeylere aittir, bunlar bazen ontik görünüşü bazen de auteurün ruhundan devşirilmiş öznel bir görünüşü temsil etmektedir. Oyuncu da mekân da auteurün zihninin oyununu temsil etmektedir. Bazen oyuncu bazen mekân bazen de görüntüleri çekmeye aracılık eden kamera denilen oyuncuğun hareketleri sembol haline gelmektedir. Çünkü her filmin belli sembolleri vardır ve semboller, temsil etmektedirler. Bu bağlamda, auteurün kutsal oyunu olan film, auteurün dünya ile yaşamın anlamını ân'a getirişinin sembolik faaliyetidir (Fink, 2015:27).

Oyun kurucu olarak auteur zihinsel tasarımını oyununa aracılık edenler sayesinde anlamlı bir öz haline getirmektedir ve elbette film auteurün düşü olsa da kolektif bir

çabadır, ekip işidir. Auteur, o kutsal ilk hareketi başlatandır, “Ses, Kamera, Oyun” diyendir (Makal, 2018: 72). Çünkü Fink’in de altını çizdiği üzere her oyunun hatta en yalnız oyunun bile kişiler arası bir ufku vardır, yani oyunun içinde yaşıyor olmak, onu dışsal bir olay olarak görmüyor olmak insanın oyunun öznesi olduğuna işaret etmektedir (Fink, 2015: 11).

Sanatçının oyunu, çocuğun oyununa benzemektedir, yetişkinliğe dair olan profesyonel tutumun içerisinde de ortaya çıkan sonuç çocuksu bir oyundur, oyun kurma aşaması masum olmasa da belli bir otoriteyi ve buna bağlı olarak baskıyı gerektirse de ortaya çıkan eser auteurün oyunudur. Asiltürk’ün de ifade ettiği üzere, yönetmenlik son kertede kolektif çalışmadan ayrılmakta auteurü yaratım sürecinde tek otorite haline getirmektedir (Asiltürk, 2014: 212). Bu bağlamda auteur, oyunun sahibi, oyunun yaratıcısıdır.

Auteurün filmlerinde, yani oyunlarında Wittgenstein’in oyun için söylediğine benzer ortaklıklar vardır. Wittgenstein, bütün oyunlarda ortak olan bir şeyin olması gerektiğini iddia etmektedir ve oyundaki benzerlikleri aile benzerliklerine benzetir. Bu bağlamda auteurün bir filminden diğer filmine geçildiğinde bazı benzerlikler ve ortaklıklar açık bir şekilde görünür. Sadece tek bir auteurün değil örneğin bağımsız sinemacılar diye anılan yönetmenlerin filmlerinde de birbirine benzer dokuları görmek mümkündür.

Wittgenstein’e göre oyunlardaki benzerlikler aile benzerlikleri gibidir: göz rengi, boy, saç özellikler akraba kişilerin bazıları arasında bir süre devam eder, sonra kaybolur ya da tekrar görülür. Wittgenstein, bütün oyunlarda başından sonuna kadar devam eden bir ortaklık olmadığını savunmaktadır. Benzerlikleri ise bir halatı meydana getiren ipçiklere benzeten Wittgenstein, ipçiklerin bir süre devam ettiğini, onun bittiği yerde iç içe geçmiş bir şekilde başka bir ipin başladığını ifade etmektedir (Yücel, 2014: 13). Auteurün filmlerindeki benzerlikler de bu aile benzerliğine paralel bir yapıdadır. Bu bağlamda auteurün filmlerinde genetik olarak benzerlikler vardır, aynı ana babadan doğan kardeşler gibidir filmler, güçlü olan kalıtsal özellikler devam ederken, birtakım özellikler değişir. Yönetmenin birkaç filminde amatör oyuncular tercih ederken sonrasında yıldız oyuncular tercih etmesi bu duruma bir örnek teşkil etmektedir. Auteurün oyununa kaynaklık eden temel auteurün zihnidir ve zihninin karakteristiği aynı

kalsa da bazı şeyler değişmektedir, benzer şekilde görüntüye aracılık eden kamera zaman içerisinde değişmiştir ama temel fonksiyonu aynı kalmıştır, görüntüyü kayıt altına almaya devam etmektedir.

Auteur filminin yapım aşamasında auteurü oynamaktadır, setin otoritesi olmak, kendisine biçilen role uygun davranmak zorundadır. Sadece sanatsal olmak filmin yapım aşamasında yeterli değildir, örneğin Auteur Tim Burton, film yapım aşamasında politik olmanın önemine dikkat çekmektedir. Burton film yapım sürecinde düşüncelerinin doğruluğuna inandırılması gereken set çalışanlarının varlığını hatırlatır. Bu bağlamda, auteur için film setinde de stratejik ve insanca bir meydan okuma zorunlu hale gelmektedir. Otorite olarak kabul edildiği film setinde kendi bakış açısını kabul ettirmenin zor olduğunu ifade eden Burton, anlaşmazlık yaşanmaması için ikna sürecinin ve diyalogun önemini vurgulamaktadır (Burton, 2017: 20, 21).

Yeni Dalga akımı mensubu yönetmen Bertrand Blier yönetmenin kendini Tanrı zannetmesinin sakıncalarından bahsetmektedir. Blier'a göre yönetmen karakterlerin doğumuna ve ölümüne karar verme yetkisine sahip olduğu için istediğini yıkıp istediğini yaratabilmektedir. Filmin erotik bir faaliyet olduğunu ve ögesi etrafında döndüğünü ifade eden Blier, yönetmenin elde ettiği gücün oyunsu bir temeli olduğuna işaret etmekte, güç zehirlenmesinin tehlikelerine karşı yönetmenleri ve yönetmen adaylarını uyarmaktadır (Blier, 2017: 64, 65).

2.2.7. Auteur Kavramı ve Auteur Kuramı Üzerine

Sinema sanatı ortaya çıktığı andan itibaren belli tartışmalara da sebep olmuştur. Sinemanın sanat olup olmadığı sorunuyla başlayan tartışma Melies'nin sinemanın bir gerçekliği aktarmaktan, kaydetmekten daha ötesini yapabileceğini fark etmesinden sonra da hararet kazanmıştır. Sinemanın kendine ait bir dil geliştirmesine katkı sağlayan teknik ve teorik çalışmalardan sonra sinemanın sanatsallığı kabul edilmiştir fakat bu kabul edişin bir de şerhi vardır. Sinema bir sanattır ama her sinema filmine sanat eseri demek mümkün müdür? Bu bağlamda sinemanın sanatsallığı sanatçının özgün bir dile sahip olup olmadığı sorunu ekseninde tartışılmıştır. Sinema elbette bir sanattır ama sinemanın verdiği her eser sanat filmi çerçevesinde irdelenebilir mi?

Auteur kuramı, sinemayı sanat olarak kabul etmekle birlikte sinemanın yaratılmasında en büyük sorumluluğu yönetmenin taşıdığı düşüncesinden hareket etmektedir. Filme imzasını atan yönetmenin yarattığı dili inceleyen auteur kuramı, auteurün dilinin temel kavramlarını, yaratıcılığını, özgünlüğünü ölçü olarak almaktadır. Sinemanın sanat olarak kabul edilmesi merkezinden hareket eden auteur kuramı, sinemanın yaratıcısının yani auteurün temel kaygılarını, filmlerinde tekrarlayan motifleri, filmlerinin içeriklerini ve biçimlerini auteurün kişiliğinin tutarlılığı bağlamında ve diğer eserleriyle ilişkisi içinde değerlendirmekte ve açıklamaktadır (Özden, 2014: 127). Bu bağlamda sanat eseri, auteurün yaratısıdır ve yapımın bütün aşamalarında auteur etkin bir rol oynadığı için yaratıcı olan auteurdür, eser auteurün imzasını taşımaktadır.

Auteur yönetmenler, filmin bütün aşamalarına sanat gözüyle bakan sanatçılardır ve filmi ortaya koyarken dışarıdan çok az katkı alırlar. Auteurün bakış açısı, filmin bütün öğelerine kadar siner. Auteurler, sanat yapıtını ortaya koymak için yola çıkmışlardır ve dünyaya özgün bir üslupla bakmaktadırlar (Asiltürk, 2014: 212, 213).

“Auteur Yönetmen” yaklaşımı, Alexandre Astruc’un 1948 yılında yayımlanan “Yeni Öncünün Doğuşu: Kamera Kalem” makalesinde, sinemanın diğer sanatlarda olduğu gibi bir dil olduğunu ve bu dilin geliştiği noktasından hareket eder. Astruc, sinemanın bir dil oluşturduğu bu çağı kamera-kalem (camera-stylo) kavramıyla açıklamaktadır. Astruc’a göre kamera kalem kavramı, sinemanın yavaş yavaş görüntünün egemenliğine gireceğini işaret etmektedir. Görüntü için görüntü fikrinden ve anlatının taleplerinden uzaklaşılacak ve kamera kalem tıpkı yazı dili gibi esnek ve incelikli bir yazı aracı haline gelecektir. Astruc ayrıca yönetmenin sahneleyen, aktaran pozisyonundan kurtulacağını, yazar vasfı kazanacağını ifade etmektedir. Yazar için kalem neyse, yönetmen için de kamera artık odur (Astruc, 2004: 22, 25).

Auteur yaklaşımı, yönetmeni filmin yazarı olarak işaretlemekte, film yazmayı da film üretim aşamalarının tümünde söz sahibi olduğu vurgusu yapılmaktadır (Kabadayı, 2013: 109, 110).

Sarris, “1962’deki Auteur Kuramı Üzerine Notlar” makalesi ile auteur kavramını “kuram” olarak ele almıştır. Sarris’e göre auteur teorisi basit bir yönetmen teorisinden farklıdır. Ian Cameron’un 1962 yılında Movie’de kaleme aldığı “Filmler, Yönetmenler ve Eleştirmenler” isimli makalesinde yönetmenin filmin yazarı olmasını, filme her türlü

karakteristik niteliği veren kişi olarak nitelenmesini eleştiren Sarris'e göre auteur teorisi ne bir kehanet ne de sinema ötesi bir algı seçeneğidir.

Eleştirmenlerin kötü bir yönetmenin her zaman kötü filmler çekeceğini varsaymadığını ifade eden Sarris'e göre yönetmenin kötülüğü filmin kötülüğü olarak düşünülmemelidir. Yani hiçbir yönetmen sabit değildir, iyi bir yönetmen kötü film çekebilir, kötü bir yönetmen de iyi bir film çekebilmektedir. Bir filmin yönetmen olmadan çekilebileceğini Marlon Brando'nun gösterdiğini söyleyen Sarris, auteur teorisinin sinemanın başıboş cazibelerini kapsamadığını dile getirir. Auteur teorisinin üç ilkesini üç halkayla resmeden Sarris, en dış halkanın tekniği, ortadaki halkanın bireysel tarzı ve en içtekinin ise içsel anlamı temsil ettiğini söyler.

Açıklamak gerekirse Auteur teorisine göre yönetmenin teknik bakımdan donanımlı olması ve yönetmenin karakteristik özellikleri yani belirli ve tekrarlanan bir stile sahip olması gerekmektedir. Filmin görünüşü ve hareketi yönetmenin düşünce ve hissiyat dünyasıyla bir çeşit bağlantı kurmalıdır. Amerikan sinemasının bu anlamda başarılı olduğunu söyleyen Sarris'e göre yönetmen kendi kişiliğini materyalin edebi içeriğinden ziyade görsel anlatımla aktarmak zorundadır ve bir de sinemanın içsel anlamı vardır. Traffaut'un bunu yönetmenin setteki duygusal yoğunluğu olarak ele aldığını ifade eden Sarris şöyle devam etmektedir:

“Teknik, kimi anlaşılır ve tutarlı öğeleri bir filmde birleştirme yetisidir. Günümüzde, teknik taraf hususunda çok bir şey bilmeden bir yönetmen olabilmek mümkün, hatta fotoğrafın ve kurgunun hayati işlevlerinden bihaber olsanız bile... Usta bir prodüksiyon ekibi yönetmen sandalyesindeki bir şempanzeyi bile örtbas edebilir. Belirli sayıda filmde sonra, örüntü oluşturulur.

... Aslına bakarsak, auteur teorisi kendisini her daim devindiren bir örüntü teorisidir. Sabit bir yörüngede gezinen Ptolemaic takımyıldızını asla onaylamam. An itibariyle listemdeki ilk yirmi auteur şu şekildedir; Ophuls, Renoir, Mizoguchi, Hitchcock, Chaplin, Ford, Welles, Dreyer, Rossellini, Mumau, Griffith, Sternberg, Eisenstein, von Stroheim, Bunuel, Bresson, Hawks, Lang, Flaherty, Vigo. Bu liste; kıdem ve var olan itibar ağırlıklıdır.

...her ne kadar içi hava dolu ve eğlence sektörünün aşırı-ticari hizmeti olsalar da; her yönetmenin katkısı, kendilerinin önceki işlerindeki nazaran, mevcut projedeki diğer

yönetmenlerle tarz bakımından daha az ortaklık paylaşmaktadır.

Kimi zaman, içsel anlamın çekirdeğini elde edebilmek adına pek çok mısır koçanı vermek gerekir” (Astruc, 1999: 515, 518).

Auteur kuramının temelinde yatan düşünce yapının onu yaratandan bağımsız olmadığıdır. Sarris, teknik hakkında bilgi sahibi olmayan, görüntü ve kurgu gibi sinemanın en can alıcı unsurlarını bilmeyen yönetmenleri eleştirmektedir. Bu yüzden Sarris, yönetmenleri sahip oldukları rollere göre teknisyen, stilist ve auteur olarak sınıflandırılması gerektiğini ifade etmektedir. Bu bağlamda Sarris’in yaklaşımı iyi yönetmeni kötü yönetmenden ayırmak için bir ölçüt olarak ortaya çıkmaktadır (Birincioğlu, Parlayandemir, 2016: 6, 7).

Büker, Sarris’in üç ölçütünü şu şekilde yorumlamaktadır: “İlk halkayı geçen iyi bir teknisyen, ikinci halkayı geçen iyi bir biçem ustası, üçüncü halkayı geçen auteur olduğunu kanıtlar” (Büker, 1989: 40).

Peter Wollen’a göre auteur kuramı yönetmenin kendini filmin ana yazarı olduğu düşüncesiyle sınırlamamaktadır ve auteur düşüncesi iki temel auteur eleştirisine ayrılmaktadır: bunlardan biri temayla ilgili motiflerine, anlam odaklarına diğeri ise biçim ve sahnelemeye yani mizansene odaklanmaktadır.

Auteur’ün yapıtında görülen anlam boyutu, bütünüyle biçimsel değildir, öte yandan biçim ve sahne boyutu; yapıtı var olan bir metni özel, sinemasal kod ve kanallar aracılığıyla okumaktan öteye gitmemektedir (Wollen, 2004: 68, 70). Bu yüzden bazı yönetmenlerin auteur mü yoksa sahneleme ustası mı olduğu konusu tartışmalıdır, yani sadece teknik bakımdan donanımlı olan ya da iyi bir metin yazarı olan yönetmene auteur demek yaratıcı yönetmenlik tanımını gölgelemektedir. Wollen’e göre yönetmen yapıtları üstünde tam bir denetim gücüne sahip değildir, bu sebeple auteur kuramı bir tür deşifre etme sistemidir.

Analiz edilen filmler birçok faktörden dolayı (oyuncu, kameraman, yapımcı) okunamaz durumda olabilir. Auteur kuramının karşısında duran görüş bir filmin birçok etmen sonucu ortaya çıktığına, kolektif bir yapım olduğuna yönelik bir düşüncedir. Bu görüşe göre yönetmenlik filmin ortaya çıkmasında sadece bir etmendir. Klasik Holywood filmlerinin çoğunda yönetmen, filmi oluşturan etmenlerden birisi olarak görülmektedir.

Auteur kuramı, yönetmenin bir grup filmini ele alarak bu filmlerin yapılarını analiz etmektedir.

Bazen filmler yıldız oyuncuların, ışık kullanımının etkisiyle çözümlenemez hale gelmektedirler. Bu gibi durumlarda sadece öznel izlenimler ve görüşler ön plana çıkmaktadır ama anlamın ait olduğu dilbilimsel yapının izleri auteur filmlerinde okunabilmektedir. Bu sebeple Wollen filmi müzik gösterisinden çok besteye benzettirmektedir (Wollen, 2014: 93, 94).

Filmde senaryo (beste) auteurün zihninde varolurken, film zihnin ortaya koyuşunun bir ürünü olarak ortaya çıkmaktadır. Bu çalışma kapsamında auteurün hem senaryosunu yazdığı hem de yönettiği filmlerin tercih edilmesi de tam da Wollen'ın işaret ettiği noktadan ileri gelmektedir, auteur hem besteci hem de yorumcudur. Auteur kuramı, auteurün filmleri aracılığıyla bir sanatçı olarak portresini çıkarmak amacını da içermektedir. Beste ve gösteri arasındaki ayrımın can alıcı noktasına işaret eden Wollen'a göre nota ya da metin sabit ve değişmezdir, gösteri ise rastlantısal ve değişkendir. Nota metni tektir, gösteri ise çoklu bir bütündür ve değişkendir, farklı yorumları vardır. Gösterinin çözümlenmesini zorlaştıran gösterinin kodlanmamış olmasıdır, genellenemeyen özgüllüğü kodlanamayışından kaynaklanmaktadır.

Gösteride birçok değişken iş başındadır, yorumcunun aksanı ya da ses tonu gibi ayırt edici özellikler vardır. Bu sebeple müzik parçası sunan bir gösterinin anlaşılabilirliği bir metnin anlaşılabilirliğinden oldukça farklıdır. Sanatın her dalında görülen tasarımcı ve yorumcu ikiliği resimde ve mimaride de kendini göstermektedir. Wollen'a göre resim tarihinin bir bölümü tasarımcı ve yorumcu arasında gidip gelen ilişkilerde yatmaktadır. Diğer sanat dallarında hal böyleyken sinema sanatının da durumdan nasibini almaması beklenemezdi. Sinemanın da tıpkı diğer bütün sanat dallarında olduğu gibi bir tasarım bir de yorum bölümü vardır. Auteurün zihninde tasarladığı ve kâğıda döktüğü özgün öykü, roman ya da oyun ile çekim planı yani senaryo durur. Diğer yanda da filmi yapım haline getiren diğer öğeler vardır: oyunculuk, görüntü ve kurgu. Bu bağlamda Wollen, yönetmenin konumunun bulanık ve değişken olduğuna dikkat çekmektedir. Yönetmen hem tasarım arasında bağ kurar hem de her ikisini de emri altına alıp çalışabilir.

Wollen'a göre yönetmen, başka bir sanatçının özgün bir senaryosunu filme aldığı anda da yönetmenin kaynağı aracı görevini üstlenmektedir, yani aracı vazifesi gören

metin, yepyeni bir yapıta dönüştürülmek üzere yönetmenin kendi uğraştığı konularla iç içe giren, kendi bilinçaltının dışavurumu olan temaları ile yeni bir metin ortaya çıkabilir. Böylece yapıta yeni bir yorum getirilmiş, katalizör görevi gören yapıttan yeni bir yapıt üretilmiş olabilir (Wollen, 2014: 93, 103).

Wollen’a göre auteur kuramını auteurün Tanrılaştırılması gibi yanlış anlaşılmalardan kurtarmak gerekmektedir. Auteur kuramı aslında sanat sinemasından kopuşu ifade etmektedir. Ona göre auteur kuramı filmin mekanizmasının nasıl çalıştığını ortaya koyarak filmin kodunu çözmektedir, filmin kodunun dışında kodlar bulunmaktadır ve bunun değeri de ancak filmlere başvurularak ortaya konulabilir (Kabadayı, 2013: 112).

Auteur’ün hem senaryosunu yazdığı hem de yönetmenliğini yaptığı filmleri incelemek auteurün zihninin kıvrımlarını daha net görebilmek için önemlidir. Auteur’ün ne söylediği de nasıl söylediği de önemlidir. Ne söylediği senaryoya (anlama) nasıl söylediği de sinematografiye (mizansene) aittir, her ikisinin de yönetmen tarafından söylenmesi de auteurün toplumsal bir fenomen olan oyun imgesinin oluşturulması açısından önemlidir. Çünkü senaryo bir başkasına ait olduğunda yönetmenin zihni kendi belirlemediği sınırlarla çerçevelenmektedir.

Her sanat eserinin bir yaratıcısı vardır. Sanat eseri yaratıcısından ve yaratıldığı toplumdan ayrı düşünülemez. O halde auteurü anlamak yapıtı anlamaktan, yapıtı anlamak da auteurü anlamaktan geçmektedir. Hollywood yönetmeni teknisyene indirgemekte, köklerinden koparmakta, bağlamsızlaştırmaktadır. Bu durum Amerika’nın kapitalizminin ve filmi bir endüstri olarak görmesinin bir sonucudur. Kapitalist sistemde, alanda uzmanlaşan parça elemanlar vardır ve sistem içerisinde herkesin yerini bir yenisi ve hatta bir maymun bile alabilmektedir.

Hollywood sineması yapımcıların egemenliğinde olan bir sektördür. 1940’ların sonları 1950’lerin başlarında Fransa’da ortaya çıkan auteur akımının eleştirmenleri Truffaut, Godard, Eric Rohmer, Jaques Rivette ve Claude Chabrol ABD’de üretim yapan bazı yönetmenlerin filmlerinde “kişisel stiller” olduğunu savunmuşlardır. Eleştirmenlere göre bir endüstri ürünü olarak sunulan filmlerde her ne kadar stüdyo ortamında ve tür yapılanması içinde olsalar da bazı yönetmenler kişisel yaratıcı stilini yansıtmaktadır ve dikkate değer, saygın eserler vermektedirler. Bazin’e göre Amerikan Sineması’nın diğer sinemalardan daha iyi görünmesi sadece belli yönetmenlerin kalitesiyle açıklanamaz.

Amerikan sineması, canlılığa sahiptir ve sağlam bir yapılanmayı içermektedir (Akt. Kabadayı, 2013: 108, 111).

Yeni Dalga akımının önemli yönetmenlerinden Jean Luc Godard, auteur kavramının günümüzde çarpıklaştığını, kavramın Yeni Dalga'nın kötü bir mirasına dönüştüğünü ifade etmektedir. Yeni Dalga'nın auteur kavramının yalnızca yazarlıkla birlikte anılmasının eleştirilmesinden doğduğunu belirten Godard, mizansenin (film yönetimi ya da yönetmenlik sanatı) filmin temeli ve gerçek yaratıcılığı olduğunu ifade etmektedir. Yeni Dalga, auteurün en çok göz ardı edildiği ve en zayıf olduğu dönemde ona hak ettiği payeyi verme amacı taşıdığını söyleyen Godard, o dönemde kötü bir yönetmenin iyi bir filminden iyi bir auteurün kötü bir filmini tercih ettiklerini ifade etmektedir. Auteurlük kelimesine imtiyaz tanıyarak yanlış yaptıklarını söyleyen Godard'a göre, auteurlük yerine auteur kuramı tercih edilmeliydi çünkü kullandıkları kavramın gerçek amacı mizansenin kimin yaptığını ispat etmek değil mizansenin neyin oluşturduğunu açıklamaktı (Godard, 2017: 90).

Yukarıda değinildiği üzere auteur ve auteur kuramı birbirinden farklıdır. "Auteur" olmak bir sanatsallığa işaret ederken auteur kuramı sanatçıdan hareket ederek filmin kodlarının çözümlenmesi için bir yöntem oluşturmak, bir eleştiri tekniği geliştirmeyi ifade etmektedir.

Auteur, içinde yaşadığı toplumun değerlerinden bağımsız değildir. Auteurler ve filmleri arasında nasıl güçlü bir bağ varsa auteurler ve içinde yaşadıkları toplum arasında da o kadar güçlü bir bağ vardır. Auteurün ham maddesi içinde yaşadığı toplumun motifleridir. Auteur bu motiflerden çıkardığı modellerle filmini inşa etmektedir. O halde denilebilir ki auteur yani yaratıcı yönetmen filmleri aracılığıyla kendi zihni ve imgelemi hakkında bilgi vermekle kalmaz aynı zamanda içinde yaşadığı toplumu algılayış biçimine, dünyayı algılayış biçimine sanatsal bir yorum getirmek suretiyle filmini üretir. Bu bağlamda auteur, yaratıcı yönetmendir, filmlerinde kendine ait bir dil oluşturandır. Kovács'ın ifadesiyle "auteur yalnızca filmin merkezi değildir, aynı zamanda filmde canlandırılan gerçekliğin odağıdır. Auteur yalnızca bir film yapmaz, aynı zamanda ister gerçek isterse hayali unsurlardan oluşsun kendisine ait bütün bir evreni yaratmak zorundadır" (Kovács, 2010: 376)

2.2.8. Sanat Sineması Üzerine

Sinemanın geçmişten günümüze hem tecimsel hem de sanatsal bir boyutu olmuştur. Bu iki boyutun içinde var olmaya çalışan sinema, endüstri ürünü olarak da sanatsal ürünler verebilmiştir. Hollywood sinema sektöründe auteur yönetmenlerin varlığı ticari boyutun sanatı engelleyip yok edemediğinin bir göstergesidir. Sinema sanatı, sinemayı bir iş alanı olarak değerlendiren yatırımcı ve yapımcıların gölgesinde kalsa da düşük bütçeli ve minimalist bir tarz benimseyen sanatçılar da bu egemen yapılara alternatif üretmekten geri durmamıştır. Sanat sineması hem ana akımın içinden hem de dışından gelen bir yapıya sahiptir. Bu bağlamda günümüzde sanat sineması sinemanın ne olabileceğine dair farklı fikirleri kucaklayan kaynaşık bir terim olarak kullanılmaya başlanmıştır (Dalt&Schoonover, 2018: 36).

Sinema tarihi 1910’lardan sonra Amerika’nın hızla endüstrileşmeye başlaması ile birlikte bağımlı bir sinema anlayışını da meydana getirmiştir. İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra ise sinemada ciddi anlamda bir eksen kayması yaşanmıştır, egemen sinema anlayışından kopuş meydana gelmiş bağımlı sinema bağımsızlaşmaya başlamıştır. İtalya’da faşizmin yıkılması ve demokratik düzene geçilmesi ile birlikte Yeni Gerçekçilik Akımı ortaya çıkmıştır. Rossellini’nin “Roma Açık Şehir” (1945) filmi yeni bir dönemin de habercisi olmuştur.

Sinemada ana akım sinema anlayışından farklı bir dil kullanılarak sinemaya yüklenen kitle güdüleme ve eğlence aracı olma misyonu böylece kırılmaya başlanmıştır. Yeni Gerçekçilik akımı ile birlikte sinema stüdyodan güneş ışığına çıkmış, yıldız oyuncular yerini çoğu kez profesyonel olmayan oyunculara, beyaz telefonlu ve apoletli filmler yerini yeni bir gerçekliğe, bireye, faşizmin ve küçük burjuvanın eleştirisine bırakmıştır (Teksoy, 2005: 271, 272).

Yeni Gerçekçilik akımı sinema anlayışındaki değişimin habercisi olurken 1950’li yıllarda görülen Fransız Yeni Dalga akımı ile birlikte sinema yeni bir dönemece girmiştir. Ana akım sinemaya yeni bir alternatif sunan ve sinemaya modern bir dil kazandırma amacı güden Yeni Dalga, sinemanın bağımsızlaşması yolunda önemli dönemeçlerden birisi olmuştur. Yeni Dalga Sineması, film yapma pratiklerine bir tepki olarak doğmuş ve yenilik, değişim vaadiyle ortaya çıkmıştır. Bazin tarafından kurulan *Les Chaiers du*

Cinema isimli sinema dergisi etrafında toplanan bir grup eleştirmenin başlattığı Yeni Dalga Sineması, öncülerinden Jean Luc-Godard, François Truffaut ve Claude Chabrol çektikleri “Serseri Aşıklar” (1960), 400 Darbe (1959) ve Yakışıklı Serge (1958) filmleriyle klasik anlatı kalıplarını reddederek, sahnelerin birbirine bağlanmadığı, farklı kurgu tekniklerinin benimsendiği anlatılar oluşturdular (İpek, 2019: 27).

Truffaut’un *Les Chaiers du Cinema* dergisinin 31. sayısında yazdığı “Fransız Sinemasının Belirli Bir Eğilimi” isimli makalesi yeni bir sinema anlayışının manifestosu sayıldı. Senaryonun ve konuşmaların önem kazandığı Fransız Sineması’na ciddi bir eleştiri içeren makalede sinemanın ticari açıdan kaliteli olmasına karşılık seyircinin uyuşturulduğunu öne süren Truffaut, yaratıcı yönetmen (auteur) anlayışının gündeme gelmesini sağladı. Yeni Dalga ile birlikte sinema yaratıcısının içindeki tutku olarak görüldü ve küçük bütçeli, amatör oyunculu, doğaçlamaya olanak verilen filmler yapıldı. Senaryosunu yönetmenlerin yazdığı Yeni Dalga filmlerinde edebiyat uyarlamalarından kaçınıldı ve stüdyo çekimi yerine sokaklarda çekim yapıldı. Yapay ışık kullanılmayan filmlerde, kurgunun yerini uzun planlar aldı. Ayrıca Yeni Dalga Sineması apolitik bir sinema anlayışı benimsemekteydi (Teksoy, 2005: 399, 400).

Yeni Dalga’nın öncülerinden Truffaut’a göre sinemada özgünlük ve kendi üslubunu oluşturmak önemliydi, ona göre yönetmenlerin yaratıcı olmalarının yolu kişisel filmler çekmelerinden belirli bir sinemasal vizyona sahip olmalarından ve filmlerinde yönetmene işaret edecek üslubun yani görsel bir stilin olmasından ve anlatılarında tekrarlayan motiflerin olmasından geçmekteydi (Akt. Kabadayı, 2013: 110).

Yeni Gerçekçilik ve Yeni Dalga akımı bu anlamda ana akım sinemaya ve egemen ideolojilere karşı bir isyan, bir itiraz girişimi olarak değerlendirilebilir. 1956 ile 1960 yılları arasında İngiltere’de ortaya çıkan ve İngiliz Sinema Enstitüsü tarafından desteklenen “Özgür Sinema ve Dogme 95 Sinema” hareketi de ana akım sinemanın ilgilenmediği temalara ve sıradan insanların yaşamlarına odaklanmaktadır. Hareketin temsilcilerinden Lindsay Andersan, Karel Reisz ve Tony Richardson “*Sequence*” dergisinde belgesel sinemanın demokratik yapıların ve özgürlüklerin gelişimine katkı sağlaması gerektiğine yönelik fikirlerini paylaşmaktaydılar.

İngiltere’nin kenar mahallerine kameralarını çeviren özgür sinemacılar, yoksulluk ve işçi sınıfının sorunları ile ilgilenmişlerdir. Danimarka’da ortaya çıkan “Dogme 95” ise

sinemaya yenilik getirme amacını taşımaktaydı, bu akımın manifestosuna göre filmlerde yönetmen adı geçmemeli, sinema türlerine ayrılmamalı, kamera stüdyodan çıkmalıdır. Geleneksel anlatı sinemasına muhalif bir tavır sergileyen bu akım Lars von Trier'in (1998) *Gerizekalılar* filmi ile de pratiğe dökülmüştür (İpek, 2019: 32, 33).

Sinemanın sanatsal boyutundaki tartışmalar daha önce değinildiği üzere biçimin mi içeriğin mi önemli olduğu sorunuyla ve sinemanın gerçekliği sorunları ekseninde şekillenmiştir. Lumiere Kardeşler'in ilk filmleri sinemanın bir belgeleme aracı olduğunu gösterene ve gerçekliği yansıtan filmlerdi, bu yüzden Lumiere Kardeşler gerçekçi ekolün içinde değerlendirilebilirler. Melies ise kamera aygıtının çeşitli hilelerini kullanarak gerçekliği yeniden üretmek yerine sinemanın fantastik yanını ortaya çıkarmak suretiyle gerçek dünyadan daha farklı bir anlatım tarzı benimsemiştir. Melies'de bu tavrıyla biçimci ekolün ilk temsilcisi sayılmaktadır (Işıklar, 2017: 176).

Gerçekçi ekolün önemli temsilcilerinden ve *Les Chaiers du Cinema* dergisinin kurucusu Bazin, biçimsel geleneğe kafa tutan ilk eleştirmendir. Bazin imgelerin üzerindeki sanatsal kontrolün öğrenilmiş gücü yerine, mekanik olarak kaydedilmiş imgenin çıplak gücüne önem vermekte ve gerçekliğin gücüne inanan film geleneği içerisinde yer almaktadır. Bazin'e göre sinema gerçekliğin sanatıdır ve ancak gerçeklik yoluyla tamlığına ulaşmaktadır. Sinemanın hem uzamsal hem de görsel bir gerçekliği vardır. Sinemada asıl olan konunun gerçekliği ya da dışavurumun gerçekliği değil uzamın gerçekliğidir. Bazin'e göre sinema her şeyden önce gerçeğin sanatıdır, çünkü nesnelerin uzamsallığını ve içinde bulundukları uzamı kaydeder. Çünkü kamera aracılığıyla gerçekliği gördüğümüz gibi sinemayı görürüz, bunun nedeni onun mekanik olarak kaydedilmesidir, görünme biçimi değildir (Andrew, 2018: 229, 232).

Bazin'e göre yönetmen filmin tek yaratıcısıdır, gerçeği dönüştürmeden ama gerçeklikten belirli seçimler yaparak filmini oluşturmaktadır. Bazin, gerçekçiliği yönetmenin bireysel dışavurumu ile birleştiren bir auteur görüşüne sahiptir (Işıklar, 2017: 180,181).

Sinemanın bağımsızlaşması sanatsal alt yapısının oluşması ve ticari ilişkileri aşma girişimleri neticesinde gerçekleşmiştir. Sinemanın yapım ve dağıtım aşamasındaki tekelleşmelerini kırmak isteyen bağımsız sinemacılar dünyanın dört bir yanında minimalist bir tavır benimseyerek anaakım sinemadan bağımsız bir sinema anlayışı

geliştirmişlerdir. Bağımsız sinemacılar egemen söylemi, ideolojileri ve sinemanın tecimsel tekeline aşmaya çalışarak filmlerini bağımsız olarak üretmeye çalışmışlardır.

Bağımsız sinema sadece sinemanın tecimsel boyutunu kırmakla ilgili değildir, aynı zamanda ana akımın ve egemen ideolojilerin klasik anlatısına karşı çıkışında bir ifadesidir. Bağımsız sinema yeri geldiğinde kuralları ve klişeleri yıkılabilmeli ve esnetilebilmelidir. Bağımsız sinemacılar herhangi bir kuruma, ekole, tarza doğrudan bağlı değildirler. Klasik anlatıdan farklı bir dil geliştiren bağımsız sinemacıların ortak özelliği bireye ve bireysel sorunlara, kıyıda kenarda kalmış insanlık konularına varoluşçu ve ontolojik bir bakış açısı sunmalarıdır.

Türk Sineması 1990 yılından sonra büyük bir değişim ve dönüşüm geçirmiştir. 1960'lı yıllarda kendini gösteren toplumsal gerçekçi filmlerin ardından 1990'lı yıllarda Yeşilçam Sineması'nın bunalımı ve neticesinde de yok oluşu ile birlikte yeni bir sinema anlayışı da gün yüzüne çıkmaya başlamıştır. Türk Sineması'nda bağımsız sinemacıların kendini göstermeye başladığı bu dönem Türk Sineması açısından gurur verici bir tablo olmuştur. 90 sonrası Türk Sineması bir değişimin, dönüşümün ifadesi olarak tabu sayılabilecek birçok konunun işlendiği, bireysel olana odaklanan, yönetmenlerin kendi hayatlarından yola çıkan filmler ile Türk Sineması için yeni bir başlangıcın da habercisi olmuştur.

Küçük bütçelerle filmler yapan yeni kuşak yönetmenler uluslararası film festivallerinde de kendilerini göstermişlerdir. Geleneksel karakterlerin tersine marjinal karakterlere antikahramanlara odaklanan bağımsız sinemacılar Türk Sineması'nın alışlagelmiş Yeşilçam filmlerinin izleyiciyi hoşnut etmeye yönelik popüler, popülist tavrın yerine yeni bir odağı, sanat sinemasını koydular.

Bağımsız sinemacılar, ticari kaygılardan uzak bir şekilde kendi bakış açılarını sinemaya aktararak yönetmen sineması ve sanat sineması algısını Türk Sineması'na yerleştirmişlerdir. Bağımsız sinema yönetmenleri popüler kültürden ve klasik anlatı sineması biçimlerinden uzak durarak seyircinin beğenisine hitap etmek yerine kendi bakış açılarını sunmuşlar, sanatı öncelleyen bir yapı izlemişler ve kendilerine ait bir dil oluşturma konusunda ustalaşmışlardır (Pösteki, 2005: 14, 15).

1990'lı yıllarla birlikte “Sanat Sineması”nın başlangıcı olarak Zeki Demirkubuz’un C Blok (1994), Yeşim Ustaoglu’nun İz (1994) ve Derviş Zaim’in Tabutta Rövaşata (1996) adlı ilk filmleri anılabilir. “Bağımsız Sinema ve “Yeni Türk Sineması” olarak da anılan bu sinema tarzının en karakteristik özelliği sanatsal yapının güçlü olmasıdır. 90’lı yıllardan sonra Bağımsız Sinemacı olarak adlandırılan yönetmenler kişisel sermayelerle her şeye rağmen sinema adına eserler veren her şeye rağmen sinema yapmaya çalışan auteurlerdir.

Zeki Demirkubuz, Yeşim Ustaoglu, Nuri Bilge Ceylan, Derviş Zaim, Tayfun Pirselimoglu, Reha Erdem ve Semih Kaplanoglu gibi yönetmenlerin bulunduğu Bağımsız Sinemacıların ortak özellikleri sinemada özgün bir dil oluşturmaya çalışmaları, yapım koşulları bakımından bağımsızlığı önemsemeleri ve sinemanın sanatsal yönüyle ilgilenmeleridir. Dağıtım ağlarından uzak olan bu yönetmenler ulusal ve uluslararası festivallerle filmlerini gösterebilmişlerdir (Işıklar, 2017: 216, 217).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

AUTEURLERİN FİMLERİNDE OYUN İMGESİ VE ÖRNEK FİMLERİN ANALİZİ

3.1. ÇALIŞMANIN AMACI SINIRLILIKLARI VE YÖNTEMİ

Sanat yüzyıllardır insanlığın hayatında varolagelmiş ve insanın evreni, dünyayı, içinde yaşadığı toplumu ve kendisini anlama ve anlamdirmada en önemli amaç ve araçlardan birisi olmuştur. Sanayileşme ve teknolojik gelişmelerle paralel olarak bu amaç ve araçlara sinema da sanatın bir dalı olarak eklenmiştir. Sanatın diğer dallarıyla sürekli bir ilişki içerisinde olan sinema, tarihsel süreç içerisinde farklı evreler geçirmiş, farklı yaklaşımlarla ürünler üretilmiştir. Bu yaklaşımlardan biri olan yönetmen odaklı üretimi ifade eden auteur sineması, yönetmenin yaratıcılığının ön planda olduğu, alternatif bir bakış açısı ve söylem geliştirdiği, yerleşik kuralları sorguladığı ve yeri geldiği yıktığı, en azından yıkmayı denediği bir alanı ifade etmektedir. Şüphesiz her yönetmeni auteur olarak görmek mümkün değildir. Örneğin önemli sinema tarihçisi ve akademisyen Andrew Sarris'e göre bir yönetmenin auteur olabilmesi için eserlerinde teknik ustalık, kişisel stil ve içsel anlam bulunmalıdır (Ertaş, 2016: 2).

Bu çalışmanın amacı, önceki bölümlerde anlatılmaya ve burada kısaca özetlenmeye çalışıldığı üzere, sinema sanatı içerisinde çok önemli bir yere sahip olan auteur sinemasını geçmişi çok eskiye dayanan oyun imgesi üzerinden ele alarak hem auteurü hem auteurün yarattığı yapıtı hem de auteurün içinde bulunduğu toplumu anlamaktır. Bunu yaparken auteurlerin filmlerinde oyun imgesine ne şekilde yer verildiğini irdelenecek ve söz konusu oyun imgelerinin ne anlama geldiğini ortaya konmaya çalışılacaktır. Böylece oyun imgesini kullanarak “sinemanın yazarları” olarak da adlandırabileceğimiz auteurlerin eserleri üzerinden ve auteurlerden yola çıkarak sinemanın, sanatın, doğal olarak insan ve toplumun daha iyi anlaşılacağı düşünülmektedir. Sinemanın salt bir eğlence aracı olmadığı, aynı zamanda bir iletişim kurma aracı da olduğu göz önüne alındığında bu çalışmanın varsayımlarından biri de auteur filmlerine oyun imgesi üzerinden bakarak auteurün kendisiyle, sinemayla ve toplumla ne şekilde iletişim kurduğunun anlaşılabilmesi varsayımdır.

Analiz edilecek filmlerin seçiminde, Yeni Türk Sineması'nda auteur olarak kabul edilen yönetmenlerin filmlerine ulaşılmış, ardından da amaca yönelik olarak Nuri Bilge Ceylan ve Zeki Demirkubuz'un senaryosunu kendi yazdığı filmler belirlenmiştir. Oyun kurma aracı olarak sinema sanatında sinemanın öğelerinden hareket edilerek oyun unsurları incelenebileceği gibi seyircisini oyuna davet eden yönetmenin oyun algısı ve anlayışı da gözlemlenebilir. Sanatçı yani auteur, sinemanın anlatım öğelerini kullanarak kendi sinema evrenini yaratmaktadır. Bu çalışmanın kapsamı dikkate alındığında sinema unsurlarından senaryo, oyunun içeriğinin ortaya çıkarılması ve anlaşılması bakımından önemlidir. Bu sebeple çalışma kapsamında irdelenecek filmlerde auteur'ün senaryosunu kendi yazdığı eserlerden hareket edilmektedir. Çünkü senaryo, auteur'ün anlatısındaki oyun hakkında somut materyal sağlayacak en önemli unsurdur.

Auteur sinemacıların içinden Nuri Bilge Ceylan ve Zeki Demirkubuz'un senaryosunu kendi yazdığı filmlerin seçilmesi, çalışmanın sınırlılığıdır. Söz konusu yönetmenlerin tercih edilmesinin sebebi, oyun imgesine bütünlüklü olarak en sık rastlanan yönetmenler olmalarıdır. Amaca yönelik örneklem yöntemi ile seçilen filmler Zeki Demirkubuz'un C Blok (1994), Masumiyet (1997), Üçüncü Sayfa (1999), İtiraf (2001), Yazgı (2001), Bekleme Odası (2003), Kader (2006), Yeraltı (2012), Bulantı (2015), Kor (2016), Nuri Bilge Ceylan'ın Kasaba (1997), Mayıs Sıkıntısı (1999), Uzak (2002), İklimler (2006), Üç Maymun (2008), Bir Zamanlar Anadolu'da (2011) ve Kış Uykusu (2014)'dur.

Türkçede göstergebilim olarak kullanılan semiyoloji kelimesine köken olarak bakıldığında semiologie kelimesi Eski Yunancada gösterge anlamına gelen "semeion" kelimesi ile söz, kuram anlamına gelen "logia" kelimesinin birleşmesinden meydana gelmiştir. "Semeion" ilk defa Hipokrates ve Parmenides tarafından belirtir, kanıt gibi anlamlarda kullanılmıştır (Rifat, 2009, s. 27). Göstergebilimi göstergelerin toplumbilim içindeki hayatını inceleyecek bir bilim şeklinde kurgulayan Ferninnad De Saussure ise Fransızca semiologie kelimesinin "semeion"dan türediğini ifade etmiştir (Ünal, 2016: 380). Bu kavramı ilk kullanan kişi olan Charles Sanders Pierce daha çok astronomi, kimya ve matematik gibi alanlarda bundan faydalanırken çağdaşı Saussure ise Avrupa Semiyoloji Okulu'nda kullanmıştır (Kecheng, 2000: 13). 19. yüzyıl ile birlikte gösterge Saussure ve Peirce'in çalışmaları aracılığıyla bilimsel bir disiplin olan göstergebilim kapsamında tanımlanmaya başlamıştır. Saussure sonraki yıllarda göstergebilimin üzerine

inşa edilen kültür çözümlemesini sınırlandıracak bir iletişim eylemine özel bir yer verirken Pierce tam tersiyle ilgilenmiştir. Modern göstergebilim ise süreç içerisinde kökenin oluşturan bu iki bağlamdan bütün anlatılarda daimi bir üretim modeli ortaya koyabilecek bir tasarıya doğru evrilmiştir (Ünal, 2016: 382).

Başlıca çabalarından biri görünüşte dizgesiz gibi görünen anlamlama biçimlerindeki dizgelerin varlığını ortaya koymak olan göstergebilim dünyanın anlamı bir bütün olduğu görüşünden hareket eder (Öztoğat, 1998: 140; Guiraud, 1994: 47). Ayrıca görselliği kullanan nesneleri sanatsal bakımdan değerlendirmemeye bilhassa dikkat etmiş, bunun yerine bu nesnelerin bir bütünün içerisinde ne anlama geldiğini incelemiştir. Bir okuma ve ele alınan konunun anlam katmanlarını kavramayı sağlayan bir yöntem olarak beşeri bilimlerde kendisine hasa bir konum elde etmiştir. Bir heykel, fotoğraf, tablo ya da bir filmi ele alırken göstergebilim ile hakikatin bir kaydı veya yeniden şekillendirilmesi olabilmesinden ziyade ele alınan konunun anlamlama yeteneğini göstermeyi hedeflemektedir (Öztoğat, 1998: 140-141). Bu bağlamda göstergebilim yöntemi, film anlatısındaki göstergelerin okunması açısından epey önem taşımaktadır. Bu nedenle de bu çalışmada göstergebilim yöntemini kullanılması uygun görülmüştür.

Örnekleme meydana getiren filmler göstergebilimsel yöntem bağlamında, yönetmenlerin auteur nitelikleri ve oyun imgesi çerçevesinde çözümlenmiştir. Barthesçi yaklaşımla oyun, belli bir formla, kurgusal inceliklerle donatılmış, imgeler yoluyla yönetmenin ruhuna, belleğine ve dünyayı algılayış biçimine göre şekillenmiş bir oyundur. O artık sadece kültürel bir fenomenin göstergesi değil, onu içerik olarak kullanan yönetmeni de anlamlandırmamıza yardımcı olacak bir göstergedir (Barthes, 2014: 179). Bu bakışla auteurlerin oyundan ne anladığı, oyunu nasıl yorumladığı, hangi oyun türüne daha meyilli olduğu, çerçevesine hangi oyunları dâhil ettiği analiz edilmeye çalışılacaktır.

3.2. ZEKİ DEMİRKUBUZ’UN YAŞAM ÖYKÜSÜ VE SİNEMASININ GENEL ÖZELLİKLERİ

1964 yılında Isparta’da doğan Zeki Demirkubuz, küçük esnaf bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelir (Atam, 2010: 203). Gönen İlköğretim okulunda okurken art arda sınıfta kalması üzerine okuldaki atılır (Çavuşoğlu, 2006: 86).

Lise döneminde İstanbul'a yerleşen Demirkubuz, 1980 öncesi sol siyasetinin içinde aktif olarak yer alır, 12 Eylül askeri darbesi sonrası “Anayasayı zorla değiştirmek, silahlı eylemler yapmak” gerekçesiyle idamla yargılanır. 1981-83 yılları arasında yoğun işkence görür, açlık grevleri yapar, sağlıksız ortamlarda hücre cezaları alır ve 1983 yılında yaşı küçük olduğu için serbest bırakılır (Işıklar, 2017: 240). Serbest bırakılmasının ardından liseyi dışarıdan okuyan Demirkubuz, işportacılık işleri ile uğraşırken askere gitmemek için İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi'ne kayıt yaptırır.

Üniversite yıllarında öyküler yazmaya başlayan auteur, bu sıralarda Zeki Ökten ile tanışır ve Ökten'in asistanlığını yapmaya başlar. Birçok yönetmenin yanında asistanlık yapan Demirkubuz, 1994 yılında ilk filmi C Blok'u çeker. C Blok'u sırasıyla “Masumiyet”, “Üçüncü Sayfa”, “Yazgı”, “İtiraf”, “Bekleme Odası”, “Kader”, “Kıskanmak”, “Yeraltı”, “Bulantı”, “Kor” filmleri takip eder. 2002 yılında Cannes Film Festivali'nde “Belirli Bir Bakış” bölümüne “Yazgı” ve “İtiraf” filmi seçilir. Böylelikle Demirkubuz'un aynı yıl içerisinde iki filmi davet edilmiş olur (Çavuşoğlu, 2006: 86).

İlk gençliğinde politik bir yanı olan Demirkubuz'un kitaplarla tanışması da hapisteyken olur. Dostoyevski ile mahkûm olduğu yıllarda tanışan yönetmen için Dostoyevski ve edebiyatın önemi büyüktür. “Balzac'ı okumasaydım sinemacı olmazdım” diyen Demirkubuz'un edebiyatla kurduğu bağ sinemasını da derinden etkilemiştir (Işıklar, 2017: 240).

Konfeksiyon atölyelerinde ütücülük, triko alanında kazak örme ve işportacılık işlerinde çalışan yönetmenin ezilen sınıfın diline bu denli hâkim olmasında yaptığı işlerin ve gözlemleme fırsatı bulduğu insanların da payı büyüktür. Sekiz yıllık sinema asistanlığı dönemi ise sinemanın mutfağını yakından gözlemlemesine ve teknik bakımdan kendisini yetiştirmesine katkı sağlar. Sinemada asistanlık yaptığı yıllarda sinemaya kendini yakın hissetmeyen Demirkubuz için sinema o dönemlerde para kazanmak için çalıştığı bir iştir (Atam, 2010: 210, 213).

Zor bir hayatı olan Demirkubuz yaptığı bir söyleşide, sinemanın halkı bilinçlendirmek, uyandırmak ve gerçekleri anlatmak gibi bir işlevi olmadığını ifade etmektedir. Auteure göre sinema kişiseldir. Yönetmen nasıl bir kişiliğe sahipse filminde de o vardır, yani yönetmen filminin belirleyicisidir. Bu bakışla Demirkubuz sineması,

Demirkubuz'un hayatından, toplumun içinde gözlemlediklerinden ve toplumsal bilincinden izler taşımaktadır.

Hayatın tozunu toprağını birey olarak yeterince yutan Demirkubuz'un sinemasında karanlık bir tarafın olması karamsar bir varoluşçu yönetmen olmasından kaynaklanmaktadır. Yapıt yaratıcısından bağımsız değildir, yönetmen nasıl bir kişiliğe sahipse filminde de kişiliğinin görüngüleri vardır. Demirkubuz'a göre ideal sinema, filmin ilk ortaya çıktığı düşüncenin, filme dair söylenen sözün ilk çıktığı anda saf halini koruyabilen sinemadır, bu bakışla sinema tek kişiliktir, yönetmene aittir. Filmlerini kendisi için yapan kendini keşfetmek için film çeken bir yönetmendir Demirkubuz. İnsanı odağına alan yönetmen, insanın kocaman bir labirent olduğunun farkında olarak film yapmakta, insanın zayıflıklarından beslenmekte ve filmlerinde çözüm önerileri sunmak yerine kendi sorularını sormaktadır.

İnsanlığın karanlığının, kıyıda köşede kalmış varoluş sorunlarının, toplumun ötekilerinin ve yeraltının yönetmenidir Demirkubuz. Yaşamı da yapıtları da birbirine paralel bir özellik taşımaktadır. Bakış açısı insanlığın karanlığına odaklanmakta, imgelemenin ürünü filmler yapmaktadır. Yaratıcı bir yönetmen olarak hapishane hayatı, işportacılık döneminde tanıştığı insanlar, alt sınıfın dilini incelikli bir şekilde anlatabilmesinde belirleyici olmuştur.

Üniversite yıllarında öğrencilerle ve akademik çevreyle mesafeli bir ilişki kuran Demirkubuz'un anlatısında alt sınıfın insanının karanlığı ve varoluş sancıları önemli bir yer tutmaktadır. Türkiye'de sinemanın bağımsızlaşmasında önemli bir katkısı olan Demirkubuz, 90 sonrası yeni kuşağın önünü 1993 yılında çektiği "C Blok" filmiyle açmıştır. "Mavi Film" yapım şirketinin sahibi olan Demirkubuz kendi filmlerinin yapımcılığını üstlenerek hiçbir resmi ya da özel kuruluştan destek almamış, ilke olarak yapımcılarla çalışmayı istememiş, bu sayede ticari anlamda da bağımsız eserler verebilmiş ve sinemanın bağımsızlaşmasına öncülük etmiştir (Çavuşoğlu, 2006: 86, 87).

Demirkubuz'un yönetmen olarak anılmasına neden olan ilk filmi "C Blok" onun için çıraklık eseridir. Bu filmi ile birlikte yönetmen olarak anılmasına rağmen o yönetmenliğini ve yaratıcılığını "Masumiyet" filmi ile ortaya koymaktadır. "C Blok" filmi yönetmenin fantezileriyle süslenmiş bir anlatı olarak bazı teknik aksaklıkları içerse

de senaryosu bakımından özgündür ve ilk yönetmenlik girişimi olarak bir araştırma, kendi sınırlarını ve yapabileceklerini somutladığı bir çalışmadır.

Zeki Demirkubuz “C Blok” filmi ile 13. İstanbul Film Festivali’nde ikincilik ödülü almış ve fakat kısa bir konuşma ile ödülü reddetmiştir. 12 Eylül’ün etkilerini yaşamında doğrudan hissetmiş olan Demirkubuz konuşmasında 1980 askeri darbesinden sonra Türkiye’de 1 milyon insanın işkence çektiğini ve bu işkencenin yaygın olarak reddedildiğini ifade ederek ödülü reddettiğini açıklamıştır (Işıklar, 2017: 241).

Demirkubuz, sinemayı, yönetmenliği insanın kendi hikâyesinden ve kişiliğinden bağımsız bir tür kimlik ya da ideolojik konum olarak görmez. Oyun kurucu bir auteur olarak yaşamı ve yapıtı arasında paralellik kurmaktadır.

Kendine ait dertleri ve arayışı olan, sorgulayan, isyan eden bir yönetmendir Demirkubuz, sinemanın kapısına kadar gelmesinin sebebi de sinemanın anlatım olanaklarından faydalanarak derdini anlatmaktır. Demirkubuz’un en büyük derdi de “imkânsızlık”tır. Bu bakışla sinema Demirkubuz’un imkânsızlıkları anlatması için bir aracı konumundadır. Demirkubuz kendi olanaklarıyla film çekmektedir, çünkü film düşüncesi ortaya çıktığı ilk andan itibaren dış müdahalelerin baskısını hissetmek, bağımlı olmak istememekte, sanatçının özgürlüğüne vurgu yapmaktadır. Bu bakışla filmlerini dış motivasyonlarla ya da yaptırımlar sonucunda değil içe dönük, kendinden yola çıkan sebeplerle yapmaktadır.

Demirkubuz’un sineması, içsel bir ifadenin, auteurün iç çatışmalarının, dengesinin, kaosunun ve imgelemenin bir ürünüdür. Para kazanmak, çalışmak zorunda olduğu için girdiği sinema asistanlığı işi ile birlikte sinemanın kapısına gelen Demirkubuz, bir süre sonra sinemanın anlatım olanaklarının genişliğini fark etmesiyle birlikte sinemanın onu, onun da sinemayı bırakmayacağını anlar (Demirkubuz, 2005).

Sinema Demirkubuz’un kendisini keşfetmesine aracılık edebilecek güçtedir. Bu kabullenişten sonra yaptığı C Blok filmi ile 80 darbesinden sonra kendisini toparlayamayan Türk Sineması’na hem biçimsel anlamda hem de anlatı olarak yeni bir soluk getirir ve bu bakımdan Atam’ın (2010) ifadesiyle Türk Sineması’nın kurucu yönetmenlerinden birisi olarak anılmaya başlar. Demirkubuz sineması Türk Sineması için

yeni bir arayışın, yeni bir umudun habercisidir. Varoluşçu bir sinemacı olarak insanın karanlığına, yer altına, kötücül duygulara ve insanın çıkmazlarına odaklanır.

Anlatılarında aşk da nefret de masumiyet de insanlığın derin hezeyanlarının görüngüleridir. Yiğitlik, kahramanlık, başarı öykülerine rastlanmaz Demirkubuz sinemasında, o insanın en derindeki duygularının yönetmenidir. Suç, suçluluk duygusu, vicdan, ceza, ahlakın ikiyüzlülükleri, aşağılık duygusu, irade, bunalım, umutsuzluk, başkaldırı, yabancılaşma ile insanın personasının değil gölgesinin yönetmenidir Demirkubuz, bu bakışla olumsuz duyguların anlatıcısıdır ve yapıtları tematik bir bütünlük içermektedir. Anlatılarında dışarıda olup bitenleri vermesi de içeriği dışa vurmak içindir.

Yönetmen, hâkim üretim biçimlerine ve ana üretim ağlarına itirazının bir sonucu olarak, sanatını bu ilişkiler ağının dışında gerçekleştirmek için “Mavi Film”i kurar. Filmlerini kendisi finanse etmeye çalışarak maddi anlamda boyunduruk altına girmediği gibi filmin yapım aşamasında da kişisel bir sinemayı tercih ederek filmlerinde kendi bakış açısını sunar. Bu bakışla özgür bir yönetmendir Demirkubuz. Sanatı kendisine, kendisi de sanatına benzemektedir. Belli bir bakışa ve belli bir düşünme biçimine sahip bir yönetmen olarak sanat oyununu kendinden yola çıkarak, esinlendiği ve etkilendiği yazarlardan yola çıkarak kurmaktadır.

Demirkubuz’un sineması teknik bakımdan yalın ve gösterişsizdir. Kamera hareketleri durağan ve çerçevesi genellikle sabittir. Filmlerinde geçiş unsuru olarak açılıp kapanan ışıkları ve kapıları, cut geçişleri kullanır. Kamera hareketi yatay çevrinme hareketi ve dikey çevrinme hareketi ile sınırlıdır. Sinemasında zoom in ve zoom outa rastlanmaz. Artistik kamera hareketlerine yer vermeyen yönetmenin tekniğinde flash backler de yoktur, bunun yerine karakterler diyaloglarla geçmişi anlatırlar.

Uzun ve statik sahnelerle öykülerini anlatmayı tercih eden Demirkubuz’un öykülerinde kendine özgü bir anlatıma dönüşen ifade araçları vardır. Kapılar, televizyon ve televizyondan gelen sesler, anlatısıyla iç içe geçmektedir. Televizyondan gelen seslerin anlatıya gönderme yapan ya da anlatıyı tamamlayan bir özelliği vardır. Televizyon sesleri genellikle sinemanın ve kendi sinemasının tarihine bir saygı duruşu olarak kendini gösterir. Karakterleri anti-kahramanlardır, kötülüğü içselleştirmiş, kendi kötülükleriyle barışık bir seyir izlemektedirler. Demirkubuz genellikle alt ve orta alt sınıfa mensup insanları konu edinir. Aşk ve aşka ait oyunlar, kıskançlık, kadın erkek ilişkileri

Demirkubuz'un sinemasında vazgeçemediği ana motifler arasındadır. Yapıtlarında argo ve küfürli diyaloglar belirgindir ve herhangi bir sansüre başvuramaz (Pösteki, 2005: 109, 111).

Demirkubuz sinemasında oyunun bütün özü açık bir şekilde kendini göstermektedir. Çünkü onun sinemasal oyununda referans bellidir, referans birey ve bireyin duyguları, kıyıda köşede kalmış insanların iç çatışmalarıdır. Auteurün anlatısında gösterilen ve gösteren arasında ayrışma, zihinsel bir bulanıklığa sebep olabilecek bir karışıklık yoktur. Ne demek istiyorsa onu net bir şekilde ifade etmektedir, bu bakışla Demirkubuz'un sineması örtük bir anlam ya da ima içermez, sade ve anlaşılır bir dile sahiptir.

Oyun kurucu bir auteur olarak Demirkubuz'un anlatısı kendi iç gerçekliklerinden yola çıkan örgelerden oluşmaktadır. Göstergeleri tesadüfi değildir, belli bir bakış açısının ifadesidir. Filmlerinde çizgisel bir zaman izleyen Demirkubuz'un yapıtlarında hayatın olağan akışının bir kesitine tanıklık eder izleyici. Anlatısı gerçekçi bir kurgusal yapıya sahiptir. Demirkubuz sinemasında daha çok kadın-erkek ilişkisi eksenli cinsel oyunları ve mış gibi oyunları gözlemlenmektedir. Auteurün kendisinin de ifade ettiği üzere o içsel bir isteğin sonucunda filmlerini yapmakta, derdini anlatmak için sinema yapmaktadır. Bu bakışla Demirkubuz sineması yaratıcısının içinden gelen içsel bir dürtünün ürünüdür. Kendi içinden beslenen Demirkubuz'un filmlerinde bastırılmış arzular ve imgelemi anlamlı bir dizgeye dönüşmektedir. Sanatı aracılığıyla kişiliği ve karakterine dair ipuçlarını da ortaya koymaktadır.

3.2.1. “C Blok” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Zeki Demirkubuz'un yönetmen olarak anılmasını sağlayan ilk filmi C Blok (1994), İstanbul'un mimari estetikten yoksun, birbirine paralel uzanan bloklarından birinde geçmektedir. C Blok'ta yaşayan Tülay, evliliğinde aradığını bulamamış ve bunalan, modern dünyanın huzursuzluklarıyla kuşatılmış bir kadındır. Film, Tülay ve C Blok'un kapıcısı Halet'in arasında gelişen ilişkiye odaklanmaktadır. Tülay, eve geldiği bir gün hizmetçisi Aslı ile Halet'in kendi yatağında seviştiğini görür ve evden ayrılır ama bu manzara ile karşılaştıktan sonra Tülay'ın iç huzursuzluğu, sorgulamaları ve sıkılmaları artmaya başlar. Dört bir yanı duvardan bloklarla çevrili bir sitenin bloklarından birinde

oturan Tlay bunalmıř bir kadındır, iinde mesken tuttuėu dnyayı cisimleřtiren C Blok, Tlay'ın sıkıřmıřlıėını simgelemektedir.



řekil 3.1. Aslı, Halet'e –mıř gibi oyunu oynuyor.

Tlay'ın hizmetisi Aslı, filmde oyuna ait grnty ilk sunan karakterdir. Ev sahibi evde yokken alıřtıėı evin kapısını aralık bırakan gl bir kadın karakterini taklit eden Aslı, Halet'in ieri girmesini ve Halet'in yapması gerekenleri syler. –mıř gibi oyunu oynayarak kendini tatmin etmeye alıřan Aslı'nın oyunu temelinde g istencinin arzu edilmesine ynelik bir oyundur. Aslı hizmeti olan kendiliėinden sıyrılarak Halet'e emirler veren gl bir kadını oynamakta ve Halet'in de bu oyuna katılımını saėlayabilecek gizemli bir ortam sunmaktadır. –Mıř gibi oyununu oynayan Aslı, Halet'in zerinde hkimiyet kurmakta ve cinsellikle oyun alanını korumaktadır.



Şekil 3.2. Aslı'nın oyununa katılan Halet cinsellikle ödüllendiriliyor.

Huizinga oyunun gönüllü bir eylem olduğunu ve özgür bir doğası olduğunu ifade etmesine paralel olarak Aslı ve Halet'in oyunu katılımcılarının gönüllü olduğu bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu oyunda gerilimin nüvesi belirsizliktir. Oyunlarda gerilim ve zevk arasında doğru orantı vardır ve Aslı ile Halet'in cinsellikle son bulan oyunlarında gerilim arttıkça zevk de artmaktadır. Halet için oyun, bir şey için mücadele ve bir şeyin temsilidir. Halet Aslı'nın oyununda mücadele eder ve sonunda cinsellikle ödüllendirilir.

Cinsellik de kendi içinde bir oyun olarak belli bir gerilim alanına işaret etmektedir. Bu oyuna dışarıdan seyirci olarak katılan Tülay, Aslı ve Halet'in oyununu gördükten sonra kendi oyun alanlarını kurmak için arayışa girmiştir. Bu bakışla Aslı ve Halet'in oyunu yeni oyunları tetiklemiştir. Tülay, bu oyuna izleyici olarak katılmasının ardından kendi dünyasının anlamsızlığı ve amaçsızlığı ile yüzleşir. O ana kadar ortalama değerlerle yaşayan Tülay için var olanı yıkma isteği Aslı ve Halet'in oyununu gördükten sonra gün yüzüne çıkar. Tülay, çıkış noktası bulmak umuduyla yeni oyuncağı arabasıyla C Blok'tan uzaklaşır ama arabasıyla yaptığı yolculuklar onu yeterince tatmin etmez. Arabası ile oynamak birtakım riskleri de içinde barındırmaktadır, çünkü dışarısı bir kadın için tehlikeler içermektedir. Arabası ile uzaklaşma oyunu oynayan Tülay'ın oyununa da katılmak isteyen Halet, Tülay'ı takip etmektedir.



Şekil 3.3. Tülay tacize maruz kalıyor.

Tülay temelinde arayış içinde ve kendini anlamaya çalışan bir kadın olarak arabasıyla uzaklaştığı bir gün, üç erkeğin tacizine maruz kalır ve bu tacize karşı koymaz. Halet bir kurtarıcı olarak gelir ve taciz eden erkekleri Tülay'ın yanından uzaklaştırır. Halet bu kurtarışının ardından cinsellikle ödüllendirilir. Kadınların oyunlarının hâkim olduğu C Blok film evreninde Halet, oyun kuran değil oyuna katılan bir konumdadır. Oyununu iyi oynadığı ölçüde kadınlar tarafından ödüllendirilmektedir. Bu bakışla Bourdieu'ye göre oyuncular motive eden oyundan maddi ya da manevi çıkar elde edecek olmalarıdır (Bourdieu, 2003: 105). Halet'in motivasyonu ise kadınlarla oynadığı oyunlarda cinsellikle tatmin edilmesidir.



Şekil 3.4. Tülay annesinin gönlünü alıyor.

Tülay'ın annesinin ziyareti sırasında auteur Tülay'ın aslında alt sınıfa mensup bir aileden geldiğinin altını çizer. Alt sınıftan orta sınıfa geçen, küçük burjuva hayatı yaşayan Tülay güç oyununda annesini hırpalamaktan, annesine aşağılayıcı sözler söylemekten çekinmez yine de bu orantısız güç, sonrasında annesinin gönlünü almak suretiyle uzlaşmaya dönüşür. Bu bakışla Demirkubuz'un karakterleri güç oyunlarında kötücül olsalar da vicdana sahiplerdir.

Nietzsche, acıma, merhamet gibi duyguların savaşılmaması gereken güçsüzlükler olarak görmektedir (Russel, 2000: 121) ve Tülay bu bakımdan güçsüzdür, Tülay'ın isteği güç değil, macera, oyun eksikliğinden kaynaklanan bunalımını aşmaktır. Tülay da Aslı da oyun kurabilecekleri alanlar yaratmak, Halet ise kurulan oyunları oynamak, oyuncu olmak istemekte, kadınların oyunun da oyuna katılan ve sonucunda da cinsellikle ödüllendirilmektedir.

Nietzsche'ye göre erkek tehlike ve oyun isteğindedir. Kadınları en tehlikeli oyuncaklar olarak gören Nietzsche'nin (Nietzsche, 2002: 58) düşüncesine paralel olarak Halet, kadınlarla oyun oynamasının bedelini ağır şekilde ödeyerek akıl hastanesine yatacak kadar dengesini kaybeder. Nietzsche kadını erkeğin kadınlarla oynamasını tehlikeli oyun oynama isteğinin aracı olarak görmektedir ve Halet bu tehlikeli oyunun kaybedeni olarak kendini göstermektedir.



Şekil 3.5. Aslı ve Selim sohbet ediyor.

Goffman (2009) günlük yaşamda insanların etkileşimlerinin oyun olduğu tezini savunmaktadır. Kendi içinde kuralları olan ve sistemli bir etkileşim düzenine işaret eden

bu oyun tarzı Aslı ve Selim'in sohbetlerinde gözlemlenmektedir. Selim ve Aslı televizyon izlerken, Selim bazı sorularına cevap vermeyen Tülay'a etkileşim süreçlerini devam ettirebilmek için Tülay'ın izlediği film üzerinden konu açar. Tülay'la ilgili sorulara cevap vermeyen Aslı, izlediği filmle ilgili detaylar vermekten geri durmaz. Sınırlı bir iletişim düzleminde kalan Selim, iletişimin sadece belli konular üzerinden olabileceğini fark ettiğinde belli bir strateji izleyerek (toplumsal rolüne uygun bir şekilde) patronu olduğu Aslı'ya alicenaplık stratejisiyle annesini ve bir şeylere ihtiyaçları olup olmadığını sorar. Bu şekilde iletişimi güvenli bir kanalda tutma eğilimi gösterir. Çünkü Aslı, Tülay'la ilgili konularda ketum davranmaktadır.

Selim, toplumsal vitriniyle özdeşleşmiş bir karakter olarak vitrinine uygun bir tavır sergilemektedir. Selim'in Aslı ile televizyon izlerken iletişim kurma sebebi eşi Tülay hakkında bilgi almakken karşılık alamayacağını anladığında vitrinine ve toplumsal rolüne uygun bir şekilde iletişimi belli bir düzeyde tutmaktadır. Selim bu bakımdan patron ve eş karakterine uygun bir tavır izlemektedir. Selim patron olarak performansını sergilerken rutiniyle uyumlu ve içtendir. Goffman, kişinin kendi oyununa inanmadığı durumda, kişinin *kinik*, kendini performansına kaptırdığı ve yarattığı izlenimine inandığı durumda da kişiyi *içten* olarak tanımlamaktadır (Goffman, 2009: 30). Selim'in içtenliğine karşın Tülay evlilik ve eş rolünün icaplarına inanmadığı, kendisine ve rolüne yabancılaştığı için *kinik* durumdadır.



Şekil 3.6. Halet su ile oynuyor.

C Blok filminde, Halet'in oyunu daha çocuksu bir alana işaret etmektedir. Başını yıkayan Halet, suyun akışını izlemekte su ile oynamaktadır. Aynı çocuksuluğu Tülay'ın meraklı gözlerinde de görmek mümkündür. Halet izlendiğinden habersiz bir şekilde su ile oynarken Tülay onu izliyor olmaktan utanır ve kaçır. Huizinga (1938) oyunu boş zaman etkinliği olarak değerlendirmekte ve oyunun keyfe keder bir doğası olduğunu söylemektedir. Bu bakışla Halet'in oyunu kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanı, hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak görünmektedir.



Şekil 3.7. Selim Tülay'a hesap soruyor.

Tülay'ın sıkılmış ve garip davranışlarından bunalan Selim'in Tülay'a “kocana bir şey açıklamam gerekmiyor mu” sorusunun altında Foucaultcu bir iktidar kurma isteği vardır. Foucault'ya göre iktidar, bireyler arasında bir tür ilişkidir ve bu ilişkinin karakteristik özelliği bazı insanların başka insanların davranışlarını az çok belirleyebilmesi, daha açık bir şekilde manipüle edebilmesidir (Foucault, 2016: 55, 75). İktidar bu bakışla çatışmadan ziyade bir yönetim sorunudur. Selim, yönetimi kaybettiğini düşündüğü noktada eşini evden uzaklaştırmakta, onunla dışarıda cinsellik yaşamakta ve iktidarı yeniden ele geçirmeye çalışmaktadır. Bu bakımdan Selim'in iktidar oyunu gücünü arzu düzeyinde pozitif etkiler üreterek artırmaya çalışmaktadır.

Tülay can sıkıntısını gidermek için çareyi tekrar Halet'in yanına gitmekte ve Halet'le cinsel ilişkiye girmekte bulmaktadır. Oyunun can sıkıntısına iyi gelen bir yanı vardır ve Tülay için can sıkıntısını gidermenin yolu cinsel oyunlardan geçse de Halet, daha çocuksu bir alanda nesnelerle ve objelerle oynayan bir tavır sergilemektedir.

Sevişmelerinde pasif ve edilgen durumda kalan Halet'in cinsel oyundan zevk alıp almadığı da belirsiz kalmaktadır, çünkü sonunda Halet, artık nesne konumundaki bedeninin çıplaklığına aldırış etmeden kendini C Blok'un önüne atmış ve sonrasında arabada çırlıçıplak uyuya kalmıştır.

Halet, C Blok'un kapıcısı olarak artık oyun oynayabilecek gücü kendinde bulamamaktadır, Halet kaybetmiştir, çünkü artık normal davranamamaktadır. Foucault'ya göre delilik, oyunla ve oyun dışı kalmakla yakından ilişkilidir. Çünkü Foucault'ya göre her toplum kısıtlama sistemleriyle paralel bir dışlama oyunu oynamaktadır (Foucault, 2003: 176, 218).



Şekil 3.8. Halet akıl hastanesinde.

Halet çırlıçıplak C Blok'un önünde gezinirken sistemin dışında kalmaya yönelik bir tavır sergilemiştir. Artık Halet hiç kimsenin oyununa dâhil olabilecek durumda değildir. Tülay akıl hastanesinde onu ziyaret ederken Halet'in toplumun marjı ve marjinali olduğunun bilincindedir. Tülay'ın sahiplenilen tavrına rağmen Halet, içeride tutularak dışlanmaktadır.

Can sıkıntısının ve sıkıntıdan eyleme dökülen oyunların evreni olarak C Blok filminin ana örgesi cinsel oyunlardır. Filmin son sahnesinde Tülay, Halet'i akıl hastanesinde ziyarete gider, burada auteur Demirkubuz'da akıl hastanesinde yatan birisi olarak görünmektedir. Bu bakışla auteur can sıkıntısının bir tezahürü olarak filmin evrenini kurmakta, kendisini tutku ve can sıkıntısı anlamında Tülay ile

özdeşleştirmektedir. Halet ise çocuksu olandır ve oyunları masum bir çizgide kalmıştır, son sahne ile Halet'in çocuksuluğuna koşut olarak Demirkubuz ve Tülay Halet'in sorumluluğunu paylaşmaktadırlar.



Şekil 3.9. Auteur Demirkubuz akıl hastanesinde deli rolünde.

Auteur akıl hastanesinde kendini göstererek kadınlar karşısında Halet'in ruh haline benzer bir ruh hali içinde olduğuna işaret etmekte, Halet ile aynı çocuksuluğu paylaşmaktadır. Demirkubuz oyunun yaratıcısı olarak akıl hastanesindeki görüntüsü ile hem Halet ile özdeşleşmekte hem de iki elini bacağının arasına sıkıştırarak Tülay'ın görüntüsüyle özdeşleşmektedir. Bu bakışla can sıkıntısı bazen yaratıcı bir oyunu yani sinemayı bazen de bir hikâyenin kurgulanmasını sağlamaktadır.

3.2.2. “Masumiyet” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Hapishanede ablasının aşığını öldürdüğü için 10 yıl hapis yatan sessiz ve içine kapanık birisi olan Yusuf (Güven Kıraç), mahkûmiyetinin bitmesinin ardından hapishaneden ayrılmak istemez. Ablası ve eniştesi dışında ne tanıdığı birisi vardır ne de yakını. Erzincan depremi sırasında bütün yakınlarını kaybetmiştir. İzmir'e ablasının ve eniştesinin yanına gider ama onların yanında kalamayacağını anlar.

İzmir'de ucuz bir otele yerleşen Yusuf, otelde şarkı söyleyerek ve seks işçiliği yaparak yaşamını kazanan Uğur, aşığı Bekir (Haluk Bilginer) ve Uğur'un (Derya Alabora) dilsiz kızı Çilem'le (Melis Tuna) tanışır. Uğur, Zagor adında birine âşıktır ve

Zagor hapistedir. Zagor hangi hapishaneye nakledilse Uğur'da onun nakledildiği hapishanenin bulunduğu şehirlerde yaşamaya başlamakta, Zagor'un peşinden şehir şehir dolaşmaktadır. Bekir de Uğur'a olan aşkı yüzünden Uğur nereye giderse yanında gitmektedir. Yusuf, Bekir ve Uğur ile dost olur ve onların arasına katılır ve Bekir kıskançlık yüzünden intihar edince Uğur'la birlikte pavyonları gezmeye başlar.

Masumiyet (1997), film evreninde aşk eksenli bir oyun anlayışı vardır. Aşk oyununu oynamaya gönüllü olan Uğur yıllardır sevgilisi Zagor'un peşinden oradan oraya sürüklenirken, Bekir de Uğur'a yönelik tutkusunun sonucunda bir gün Uğur'un aşkına karşılık vereceği umuduyla Uğur'un peşinden sürüklenmektedir. Bu bakımdan Masumiyet filminin ana örgesi aşk, tutku, çaresizliktir.

Smith oyunu, "süreç ve gelişme, kader, güç, kimlik, imge, özne ve aylaklık kavramlarından hareketle 7 söylem ile kavramsallaştırmaktadır. Masumiyet filminde oyun bir kader olarak oyun retoriği kavramsallaştırmasına paralel bir yapı izlemektedir. Bu retoriğe göre insan yaşamı ve oyun kader tarafından kontrol edilmektedir.

Modern dünyanın alt sınıfı tarafından itibar gören bu söylemin ayırt edici özelliğine göre oyun özgür bir seçim değildir (Smith, 1997: 11). Masumiyet filminin karakterlerinin her biri özgür iradeleri ile değil kaderin bir tecellisi gibi görünen hayatlar yaşamaktadır. Seçme şansını ortadan kaldıran bir tutkunun peşi sıra koşturan Uğur, Bekir ve sonrasında Yusuf kader ile kumar masasında oyun oynamış da karşılığında da hayatlarını kaybetmiş gibidirler.

Aşkın karşısında çaresizliği ve teslimiyeti konu alan Masumiyet filmi aşkın oyunudur ve oynamaktan çok tâbi olmaya şartlandırmaktadır. Bu bakışla film evreninde aşk oyunu tekinsiz ve kestirilemez bir düzlemde ve sezgilerle hareket etmeyi gerektirmektedir ve karakterler kazananı olmayan bir oyunu oynamaktadır.

Nietzsche'ye göre insan nesnel bir dünyada değil arzuların ve içgüdülerin hüküm sürdüğü bir dünyada yaşamaktadır. İnsanın bütün düşünceleri, görüşleri arzularının bir sonucudur (Nietzsche, 2007: 85). Nietzsche'nin görüşlerine paralel olarak Bekir ve Uğur arzularının ve içgüdülerinin hüküm sürdüğü bir dünyayı yaşamaktadırlar. Bu bakışla onların değer anlayışları doğru ya da yanlış şeklinde yorumlanamaz, auteur de bu kötücül aşk öyküsünü anlatırken herhangi bir ahlaki yoruma açık bir kapı bırakmaz.

Uğur ve Bekir aşk uğruna hayatlarını vermiş insanlardır, tek istedikleri tek bekledikleri de aşktır. Bekir Uğur’a, Uğur’da kalbine söz geçirememektedir. Bekir’in de Uğur’un da nihayetinde Yusuf’un da tek avuntusu aşk oyunudur. Nietzsche her istemde duyuların, düşüncelerin ve duygusallığın etkisi olduğunu söylemektedir. Bu bakımdan istem bir duygusallıktır. İsteyen insan, kendi içinde boyun eğecek ya da boyun eğeceğine inandığı bir şeye buyurmaktadır (Nietzsche, 2007: 32). Uğur, Bekir ve Yusuf aşkı en yüce ideal olarak görüp onun oyun alanında kalmaktadırlar, bu aşk oyunu Bekir’in kendi hayatından vazgeçebileceği bir gerilim, bir yıkım hattı olarak karşımıza çıkmaktadır.



Şekil 3.10. Çilem televizyon karşısında uyuyakalıyor.

Filmde (Yusuf’tan yüz lira isteyen bir çocuk sayılmadığında) iki çocuk karakter vardır. Uğur’un çocuğu Çilem, sağır ve dilsizdir, diğer çocuk da Yusuf’un yeğenidir, o da dilsiz kalan bir annenin çocuğudur. İki çocuk da içine kapanık ve sessizdir, oyun oynarken görülmezler, onlar televizyon izleyen pasif çocuklardır.

Çilem televizyonun karşısında uyuyakalırken Yusuf’un yeğeni yemek saatinde televizyon izleyecek kadar televizyona bağımlı bir karakter olarak çizilmiştir. Oyun içten gelen bir dürtünün bir hevesin bir istemin ürünüdür, Demirkubuz sinemasında çocuklar herhangi bir oyun isteğiyle kuşatılmamış edilgen karakterlerdir.

Huizinga oyunu “Özgürce razı olunan tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içerisinde gerçekleştirilen bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem” (1995:53) olarak tanımlamaktadır. Çilem, alışılmış hayatın

içerisinde, oyunun dışında ve sevinç duygusundan yoksun içine kapanık bir çocuktur, oyunun keyif veren ve eğlenceli yanından uzakta, televizyon dışında eğlence aracı olmayan, oyuncacı dahi olmayan bir çocuktur.

Çilem yetişkinlerin oyunlarının içinde kaybolan, görmezden gelinen, bir çanta gibi oradan oraya taşınan bir düzlemde kalmaktadır. Smith'e göre hemen her şey oyunun kendi sınırları içinde meydana gelmesine izin verebilmektedir. Bu bakımdan televizyon da oyun aracına dönüşebilmektedir (Smith, 1997: 5). Çilem'in televizyon izlemesi ise bir oyuna dönüşmemekte, auteur Çilem'i sadece izleyici durumunda bırakmaktadır. Çilem oyuncaksız ve televizyona dışında eğlence aracı olmayan bir çocuktur. Bu bakışla Demirkubuz, alt sınıfa tabi olan Çilem'i oyunsuz olarak inşa etmektedir.

Masumiyet filminde kültürün taşıyıcısı ve aktarıcısı olan herhangi bir geleneksel oyuna rastlanmaz. Çocuğun oynaması içgüdü ve içtepi ile doğal bir sürece vurgu yapılarak açıklanmaktadır. Çocuk içgüdüyle uyumlu bir şekilde oynamaktadır, oyun bu bakışla hazzın, öğrenmenin, eğlenmenin, prova etmenin, gelişmenin, rekabetin ve tecrübe kazanmanın alanıdır. Masumiyet filmindeki çocuklar görmezden gelinip hiçe sayılan alt sınıfa mensuplardır.



Şekil 3.11. Yusuf ve Çilem lunaparkta.

Yusuf, Çilem'e hak ettiği çocukluğu yaşatmak için lunaparka götürür. İhmal edilmiş, yok sayılmış Çilem, Yusuf'un gözünden tekrar çocuk olmanın haklarına kavuşmakta, Yusuf aracılığıyla auteur vicdani bir uzlaşma sağlamaktadır. Başal'a göre oyun, çocuğun içinde yaşadığı dünyayı tanıması, duygu ve düşüncelerini, iç çatışmalarını

ve hayallerini ifade edebilmesi için en uygun dildir (Başal, 2011: 9). Çilem ise dilsiz ve sağırdır, oyun oynayabileceği bir alanı da bulunmamaktadır.



Şekil 3.12. Yusuf Uğur’a aşkını itiraf ediyor.

Aşk oyunun içerisine giren bir daha çıkamaz Masumiyet filminde. Yusuf gitmesi gerektiğini bildiği hâlde gidemez, geri döner. Uğur, Yusuf’un gidemeyeceğini eski bir aşk oyuncusu olarak bilir. Yusuf için oyun hayatı öğrenmenin, mücadelenin, sevmenin alanındadır, Uğur içinse aşk oyunu, bir kere âşık olunursa kaçılması olanaksız bir kaderdir. Bekir de Uğur da ölene kadar aşk oyununun içinde kalır, onlar aşk oyununun masumlarıdır. Uğur’un ölmesiyle birlikte hayattan korkan Yusuf için yaşamın ilk provası olan aşk oyunu son bulur. Çilem’le birlikte İstanbul’da arkadaşının babasının yanında iş bulma umudunu taşıyan Yusuf, arkadaşının ölüm haberini alır. Bu bakışla Yusuf için yaşam bir mücadele ve oyun olarak kalmaya devam eder. Çünkü Yusuf gerçek yaşamı oyun gibi deneyimlemektedir.

3.2.3. “Üçüncü Sayfa” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Mesleği figüranlık olan İsa, (Ruhi Sarı) kaybolan 50 doları çaldığı iddiasıyla dayak yer. Bodrum katında oturan İsa eve döndüğünde intihar etmeyi düşünür. Ev sahibinin gelip kirayı istemesine sinirlenen İsa, ev sahibini öldürür ve yerde yatan adama bakarken baygınlık geçirir ve kendi evinde uyanır. Polis tarafından karakola götürülen İsa, ifadesinin ardından eve gider, yine baygınlık geçirir, uyandığında evde bir kadın vardır. Karşı komşu Meryem (Başak Köklükaya) İsa’nın hayatını tamamen değiştirecektir.



Şekil 3.13. İsa, patronundan dayak yiyor.

Üçüncü Sayfa (1999) filmi, İsa'nın iş yerinde kaybolan para için dayak yemesiyle başlar. Oyuna dair ilk işaret de dayak yediği anda televizyondan gelen futbol maçının sesidir. Erkek dünyasının icaplarının egemen olduğu mekânda auteur filmin ilk sahnesinde futbol maçı sesini özellikle seçmiştir. Huizinga, profesyonel sporları oyunun dışında görmesine rağmen Smith, oyunun tanımının sporu da kapsaması gerektiğini vurgulamıştır (Smith, 1997: 218). Bu bakışla futbol da bir oyundur ve seyirlik bir temsil olan bu spor dalı genellikle erkeklerin dünyasına ait olarak görülmektedir.

Üçüncü Sayfa filminde ilk oyun görünümü futboldur. Smith'e göre futbol bir güç olarak oyun retoriği söyleminin içinde yer almaktadır ve bu söylem kişisel deneyimlerden ziyade kolektif toplum değerlerini savunmaktadır. Bir güç olarak oyun retoriği bir çatışmayı temsil eden oynama biçimleriyle ilgilidir ve oyun kahramanları, oyunu kontrol edenlerin durumunu, statüsünü korumaktadır. Bu retorik savaş ve ataerkillik kadar ilkindir (Smith, 1997: 10). Bu bakışla auteurün ilk çatışma sahnesinde bir güç olarak oyun retoriğinin içinde olan futbolu tercih etmesi özel ve bilinçli bir seçimdir.

Üçüncü Sayfa'da oyunun ikinci görünümü, intihar mektubu yazan İsa'nın masasının üzerinde duran iskambil kâğıtlarıdır. Oyuna ilişkin bu gösterge de Smith tarafından bir kader olarak oyun retoriği söylemiyle kavramsallaştırılmıştır. İskambil kâğıtları şans ve talih oyunlarının bir göstereni olmasına paralel olarak İsa'nın yaşamı da üzerine kumar oynayabileceği bir eksendedir.



Şekil 3.14. İsa ev sahibini vuruyor.

Smith'in retoriğine göre insan yaşamı ve oyun kader tarafından kontrol edilmektedir. Bu söylem modern dünyanın alt sınıfı tarafından itibar görmektedir (1997: 10). İsa karakteri de alt sınıfa mensup birisi olarak kadercı bir eksende kalmaktadır. İmkânsızlıkların içinde çözüme ulaşamamakta, çareyi intihar etmekte bulmaktadır, kendi yaşamı olumsuzluklar karşısında vazgeçebileceği bir düzlemde. Bu bakışla İsa kadercidir, bu kadercilik onu kendisini öldürecekken zilin çalmasıyla kararından vazgeçirebilir ve kira istemeye gelen ev sahibi öldürebileceği bir eksene derhal kaydırabilir.



Şekil 3.15. İsa ev sahibinin oğluna başsağlığı diliyor.

Cinayetin ardından karakola götürülen İsa, ev sahibinin oğluna içtenlikle baş sağlığı diler. Oyunun üçüncü görünümü de baş sağlığı dileme sahnesidir. Goffman'a göre

günlük yaşam provası performanslara dayanmaktadır ve insanların etkileşimleri oyundur. İsa'nın ev sahibini öldürmesine rağmen oğluna başsağlığı dilemesini belli bir stratejinin ürünü olarak değerlendirmek mümkündür. İsa, performans sergilerken rutinine inanmakta ve içten bir tavır sergilemektedir. İsa ev sahibinin oğlu ile etkileşime girdiğinde kendi iletişiminin yalnızca tek bir kanalında yer almaktadır. Çevredekiler ise hem denetlenebilir hem de denetlenemez olan kanalı gözlemleyebilmektedir (Goffman, 2009: 21). İsa'nın etkileşimi ise içten bir taziye olarak kendini göstermektedir.

Karakoldan çıktıktan sonra eve dönen İsa'nın baygınlık geçirmesi üzerine karşı komşusu Meryem yardım eder ve yemek getirir. Ertesi gün yemek tabaklarını götüren İsa'yı kahvaltıya davet eder. Meryem'in çocukları Sibel ve Can kahvaltı sofrasında oyun oynamaktadır. Oyuncak olarak bebek ve balon görünür.



Şekil 3.16. Sibel ve Can kahvaltı sofrasında oyun oynuyor.

Kahvaltı yapan ailenin çocukları sofrada oyun oynamaktadır, bu durum çocuklar için oyununun zamanı ve mekanı olmadığının göstergesidir. Sibel bebeğin saçlarından tutarak kardeşine doğru sallar ve sonrasında kardeşine verir. Sonrasında da balonla oynar. Çocuk dünyasında oyun, dil gibi (kendi içinde iyi ya da kötü olmayan) bir iletişim ve ifade sistemidir ve alt sınıfın oyunlarında da şiddete meyyal bir yapı vardır. Sibel bebeğinin önce saçından tutarak sallamakta sonrasında da kardeşi Can'ın kucağına vermektedir. Bu bakışla çocuk oyun oynayarak gerçek hayata ilişkin tecrübe kazanmakta, gerçek hayatın provasını yapmaktadır.

Çocuklar, yetişkin yaşamını evcilik oyunlarında kendilerine roller vererek deneyimlemeye çalışırlar (Gander& Gardiner, 2001: 315). Bu bakımdan Winnicott'a göre

kültürel deneyim ilk olarak oyunla ortaya çıkmaktadır (Winnicott, 1972: 126). Sibel'in oynadığı oyunda şiddet vardır. Üçüncü Sayfa film evreninde şiddet her yere sirayet etmektedir.

Kahvaltı sırasında Meryem, İsa'ya ev sahibinin öldürülmesi konusunda ne düşündüğünü sorar. İsa, Goffman'ın *Gündelik Yaşamda Benliğin Sunumu* eserinde insanların etkileşimlerinin oyun olduğu tezine uygun şekilde hareket eder ve stratejik davranarak “Bu memlekette her şey olur” diyerek genelgeçer bir tutum sergileyip Meryem'i geçirir. Bu davranışı ile İsa, rol'üne uygun şekilde hareket etmekte oyun oynamaktadır. İsa'nın rol'üne uygun bir diğer tutumu ise ev sahibinin oğluna karşı sergilediği tavidir. Ev sahibinin oğlu kira borcu olup olmadığını sorar, İsa hiç borcu olmadığı yalanını söyler. Bu bakışla İsa, gündelik yaşamın içerisinde provasız bir performans sergilemekte ve kendisini rol'üne hayli kaptırmış görünmektedir.

3.2.4. “Yazgı” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Demirkubuz'un Albert Camus'nün “Yabancı” isimli eserinden serbest bir şekilde uyarladığı “Yazgı”(2001) filmi hayattan bir beklentisi olmayan, kendisine ve çevresine yabancılaşmış bir karakter olan Musa'nın (Serdar Orçin) yaşamı üzerine odaklanır. Annesinin ölümüne karşı herhangi bir duygu besleyemeyen Musa, sevmediği bir kadının kendisiyle evlenmek istemesine karşı da boş vermiş bir tavır sergiler. Musa'nın insanlarla etkileşimi “fark etmez” ve “olur” cümlelerinin arasında sıkışmış gibidir. Hayatın anlamsızlığını kabullenmiş bir karakter olarak Musa'nın sevmediği Sinem (Zeynep Tokuş) ile sırf kadın istiyor diye evlenmesi, Sinem ile patronu Naim'in (Demir Karahan) ilişkisi hayatını bir çıkmazın içine sokar. Annesinin öldüğüne sevindiğini söyleyen Musa, işlemediği bir suç kabullenmekte de herhangi bir tereddüt göstermez.

Musa karakterinin hayata karşı isteksizliği film evreninde Musa'nın oyuna ait herhangi bir dürtüsünün ya da oyun isteğinin olmamasıyla da kendini göstermektedir. Oyun, içsel bir isteğin içtepini ürünüdür. Musa ise yaşamda herhangi bir şeye karşı istek duymayan bir karakterdir, bu bakışla auteur Musa karakterini yansıtırken komşusu Necati ile oynadığı bilardo oyunu dışında bir oyuna ya da oyun imgesine başvurmaz. Hayata karşı kayıtsız ve isteksiz olan Musa karakteri inşa edilirken hayatın iştahlı bir kavranışı olan oyunun olmaması da olağandır.



Şekil 3.17. Musa sokağı seyrediyor.

Filmde oyuna ilişkin ayrıntılar Musa'nın etrafındadır, Musa'nın oyunlara ilişkin bir dahli bulunmamaktadır. Örneğin ilk oyun motifi, Musa pencereden sokağı izlerken sokakta oynayan çocuklarla verilir. Çocuklar dışarıda oyun alanında, Musa ise oyun alanının dışındadır. Auteur çocukların oynadığı imasını içeren sesin ardından topla oynayan çocukların görüntüsünü de vermekten geri durmaz.

İstence ait olan oyun Musa'yı içine almamaktadır. Musa tam anlamıyla hayatın da oyunun da dışında kalmaktadır, çünkü istence yönelik bir duyguyla kuşatılmamıştır. Dışarıda oynayan çocuklar erkektir, havanın kararmasına yakın erkek çocukları futbol topuyla özgürce oyun oynamaktadır.



Şekil 3.18. Çocuklar sokakta oyun oynuyor.

Sinemasında geleneksel çocuk oyunlarına Yazgı filmiyle ilk defa yer veren Demirkubuz, oyunu erkek çocuğuna ait bir alanda inşa etmiştir. Söz konusu oyun imgesi ile auteur Türk toplumunun mahalle ve sokakta oyun oynayarak büyüyen çocuklarına ilişkin anlamı, kolektif bir hafıza ürünü olarak temsil etmektedir.

Oyun, kültürel bir olgudur ve sokakta oynamak bir kültür motifidir. Söz konusu oyun görüntüsü, “oyunun özgür ve gönüllü bir aktivite, keyif kaynağı ve eğlence” tanımına uyan bir eksendedir. Çocuklar sokakta oynamaktadır çünkü oynamak zevklidir, eğlencelidir. Musa bir yetişkin olarak oyunu izlemekle yetinmektedir. Bu bakışla Demirkubuz’un oyunu çocuklukla yakından ilişkili gördüğünü söylemek mümkündür. Çocukların sokakta oynaması, annenin son çocuğa eve gel çağrısını yapmasının ardından son bulur.



Şekil 3.19. Necati, Musa’nın yazdırdığı mektubu okuyor.

Musa’nın komşusu Necati (Engin Günaydın), metresinin kendisini aldattığından şüphelenmekte ve intikam alabilmek için metresine oyun oynamak istemektedir. Metresine ne tür bir oyun oynayacağına karar veremeyen Necati, Musa’ya akıl danışır ve metresine mektup yazması için Musa’dan yardım ister. Mektup sayesinde Necati metresinin eve gelmesini sağlayacak, metresiyle birlikte olduktan sonra yüzüne tükürüp intikamını alacaktır. Bu oyun türü, aşka ait ve intikam almaya yöneliktir.



Şekil 3.20. Necati sevgilisinden intikam alıyor.

Aşka ait bir oyunu oynamak isteyen Necati'nin tekinsiz ve kestirilemez bir düzlemde içgüdüleri ve sezgileri ile intikam almaya yönelik davrandığı söylenebilir. Necati'nin aşk oyunu örneğinde de görüleceği üzere aşk oyununun hiçbir belirgin özelliği, belirgin bir kuralı yoktur ve oyunda başarıyı sağlamak intikamın alınmış olmasıyla eşdeğerdir. Necati tutkusu ve içgüdülerinin etkisi altındadır. İntikam alarak metresinin üzerinde hâkimiyet kurmak, metresini aşmak istemektedir. Çocuklar oyun oynarken oyun oynadığının bilincindedir, Necati örneğinde ise yetişkinler gerçek yaşamı oyun gibi deneyimlemektedir.



Şekil 3.21. Musa ve Necati bilardo oynuyor.

Yazgı filminde Musa ve Necati'nin bilardo oynaması ise, boş zaman değerlendirme aktivitesi ve bir eğlence aracı olarak görünmektedir. Bu oyunun oynanması da Necati'nin çocuksuluğunun ve Musa'nın teklifleri kayıtsızlıkla kabullenişinin bir sonucudur.

Musa bilardo oyununu bilmiyormuş gibi görünmez, ıstakasını tebeşirler ve kurallara uygun bir tavır sergiler. Bu oyun görüntüsüne göre oyun, Huizinga'nın oyun tanımına paralel şekilde özgürce razı olunan, kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, kendiliğinden bir amaca sahip olan, alışılmış hayattan başka türlü olma bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylemdir (Huizinga, 1995: 53). Musa ve Necati'nin bilardo oyunu günlük yaşamın geçici bir iptalini içermektedir, bu bakımdan Yazgı filminde oynanan bilardo oyunu, eğlenceli vakit geçirmeye yarayan boş zaman etkinliğidir.

3.2.5. “İtiraf” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Eşi Nilgün'ün (Başak Köklükaya) kendisini aldattığını düşünen Harun (Taner Birsell) acı çekmekte ve eşinin kendisini aldattığını itiraf etmesini istemektedir. Aldatıldığı korkusuyla iş seyahatini iptal eden Harun, baskın yapmak istercesine eve erken döner. Eşinin telefon konuşmalarına şahit olması ile birlikte eşinin kendisini aldattığından emin olur ve eşinden aldatıldığını itiraf etmesini ister. Nilgün Harun'la evlenmeden önce Harun'un yakın arkadaşı Taylan (Zeki Demirkubuz) ile birlikte.

Nilgün, Taylan ile birlikteyken Harun'la ilişkileri başlamıştır. Taylan bu ilişkiyi öğrendiği için intihar etmiştir. Harun'un vicdan azabı ve kendinin aldatılacağına yönelik korkuları da bu yüzdendir. Nilgün Harun'u aldattığını itiraf etmez, Nilgün'e gelen telefonlar, eve geç gelmelerinin nedeni de filmdeki kavga sahnesine kadar anlaşılmaz. Nilgün aldattığını ne inkâr ne de kabul eder.



Şekil 3.22. Harun ve Nilgün tartışıyor.

Harun Nilgün'ün kendisini aldatıp aldatmadığını öğrenmeye çalışırken Nilgün'e şiddet uygular ve ağır küfürler savurur. Kavga sırasında telefon sürekli çalar. Harun sakinleştikten sonra ağlayarak Nilgün'ün ayaklarına kapanır. Nilgün Harun'un yanından uzaklaşır. Telefon çalmaya devam etmektedir. Harun kendisini toplayarak telefona cevap verir. Arayan bir erkektir ve Nilgün'le görüşmek istediğini söyler. Harun çaresizce Nilgün'e telefonun kendisine geldiğini söyler. Nilgün telefona cevap verir, telefondaki ses her şeyi göze aldığı, Nilgün'ün hemen gelip gelemeyeceğini sorar. Nilgün “tamam” der. Bu telefon görüşmesiyle izleyiciye Nilgün'ün Harun'u aldattığı bilgisi verilmiş olur. Nilgün “beni affet Harun” diyerek evi terk eder.



Şekil 3.23. Harun Nilgün'ün kendisine dönmesini istiyor.

Bunun üzerine Nilgün kendisini terk eder ve Harun'da vicdanını rahatlatmak için Taylan'ın annesini ve erkek kardeşini ziyarete gider ve Nilgün'le Taylan evliyken ilişki yaşadığını itiraf eder. Taylan'ın annesi bu itirafın üzerine Harun'u evden kovar “git buradan günahını başka yerde” temizle der. Harun bu itiraftan sonra rahatlar. Süha kendisini akşam yemeğine davet eder. Bu davet sırasında Süha'nın eşi Ayşe, Nilgün'ün sevgilisinden ayrıldığından, Nilgün'ün altı aylık hamile olduğundan ve kötü şartlarda yaşadığından bahseder. Harun Nilgün'ü unutamamıştır, Nilgün'ün izini bulur ve kendisine dönmesini ister.



Şekil 3.24. Harun iş yerinin penceresinden bakarken balon görüyor.

İtiraf filmi, kötülüğün ve kötücül duyguların, aldatmanın, insanın karanlık yanının anlatısıdır. Oyuna ait bir görüntü içermeyen filmin açılış sahnesinde pencereden dışarıyı seyreden Harun, gökyüzünde kırmızı bir balon görür. Bu Demirkubuz sinemasında oyuncak olarak balona başvurduğu ikinci filmidir. Balon, uçucu özelliğinden dolayı kaçırılması da mümkün olan bir oyuncaktır. İlk sahnede gösterilen balonun kaçıışı gibi Nilgün'de Harun'un hayatından onu aldatarak kaçıp gitmiştir. Yönetmenin görüntüleri tesadüfi olmadığı için bu oyuncak imgesi Nilgün'ün Harun'u aldatmasına ve Harun'un elinden kaçıp gidişine yönelik bir eğretileme olarak görünmektedir.

Nietzsche'ye göre insan nesnel bir dünyada değil, arzuların ve içgüdülerin hüküm sürdüğü bir dünyada yaşamaktadır (Nietzsche, 2017:576). Nilgün'de arzularının peşinden giden bir karakter olarak aşk oyunlarını sevmekte, bu uğurda yaşamını harcamaktadır. İlk eşi Taylan'ı Harun'la, Harun'u da evli ve çocuklu bir erkekle aldatmıştır. Harun da

Nietzscheçi bakış açısıyla tehlike ve oyun isteğindedir. Bu yüzden de tehlikeli bir oyuncak olan Nilgün'ü her şeye rağmen hayatında istemektedir. Bu bağlamda Nietzsche, erkeğin kadından daha çocuk olduğunu, oynamak istediğini kadının oyuncak olmasının herhangi bir mahsuru olmadığını düşünmektedir (Nietzsche, 2002: 58). Harun da Nilgün de toplumsal ahlaki değerleri hiçe sayan ve aşk oyunun oynamayı talep eden bireyler olarak göze çarpmaktadır.

Film evreninde oyuncuğa ait tek gösterge balon, oyuna ilişkin gösterge de tutkuları güçlü olan Harun ve Nilgün'ün aşk oyunudur. Ayrıca Nilgün'ün evini bulmaya çalışırken mahallede oturan insanlar ve kendi başına koşturup oyun oynayan bir erkek çocuğu vardır. Çocuk ellerini iki yana açmış vaziyette koşturmaktadır. Yaşça daha küçük olan kız çocuğu ise annesinin kucağında oturmaktadır.

3.2.6. “Bekleme Odası” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Bekleme Odası (2003), Dostoyevski'nin “Suç ve Ceza” isimli romanını filme uyarlamak isteyen Ahmet'in (Zeki Demirkubuz) hikâyesine odaklanmaktadır. Ahmet, insanlara ve hayata karşı kayıtsız, gururlu, bencil ve kibirli biridir. Senaryo yazarken zorlanmakta, sevgilisi ile de ilişkileri kötü gitmektedir. Sevgilisi Serap (Nilüfer Açıkalın) Ahmet'in umursamaz davranışlarından ve ilgisizliğinden rahatsız olmakta, Ahmet'in hayatında başka bir kadının olduğundan şüphelenmektedir. Ahmet'e hayatında birinin olup olmadığını sorar. Ahmet hayatında başka bir kadın olmadığı hâlde başka bir kadının olduğunu söyler ve hatta olmayan ilişkisi hakkında ayrıntı vererek yalan söyler. Bu durumu hazmedemeyen Serap, Ahmet'i terk eder.

Ahmet senaryosunu yazmaya çalıştığı film için Raskolnikov karakterini oynayacağı bir aktör aramaktadır. Bu rol için evine giren bir hırsız uygun görür. Hırsız bulan Ahmet, çocuğa filminde oynamasını teklif eder. Ahmet, asistanı Elif'e (Nurhayat Kavrak), Raskolnikov'u oynayacak karakter bulamadığı için filmi çekmekten vazgeçmeyi düşündüğünü söyler. Elif, sevgilisi Kerem'le (Serdar Orçin) sorunlar yaşamaktadır ve Ahmet ile sevişir. Ahmet'in ona karşı umursamaz tavırlarından sonra Elif ve Ahmet tartışırlar. Bu tartışmanın ardından Elif Kerem'e geri döner. Raskolnikov karakterini oynamayı düşündüğü Ferit'in (Ufuk Bayraktar) hapse girer. Film projesini iptal eden Ahmet, intihar etmeyi düşündüğü sırada, daha önceden filmde oynamayı düşündüğü

Sanem (Eda Toksöz) görüşmeye gelir. Eda ve Ahmet arasında yakınlaşma olur ve birlikte yaşamaya başlarlar. Ahmet yeni bir film senaryosu yazmaya başlar.



Şekil 3.25. Ahmet suya taş atıyor.

Ahmet'in oyuna ait ilk görüntüsü, suya taş atma sahnesidir. Ahmet için oyun boş zaman etkinliği olarak görünmektedir. Suya taş atan Ahmet, attığı taşın suda yarattığı etkiyi izlemektedir. Bu bakışla oyun can sıkıntısını hafifletmeye yarayan bir etkinliktir. Kendiliğinden bir doğaya sahip olan bu oyun görüntüsü, Ahmet'in derin ciddiyeti içinde belli bir ritimle cereyan etmektedir. Ahmet bir yetişkin olarak taşı oyun nesnesine dönüştürmekte, gündelik yaşamı askıya almasını sağlayan ara bir deneyim bölgesinde bireysel bir oyun oynamaktadır. Bu bakışla Ahmet, Huizinga'nın oyununa paralel olarak oyunu boş zamanda gerçekleştirmekte ve oyunun insanı rahatlatan ve gevşeten özelliğini yaşamaktadır. Ahmet karakteri dış dünyaya karşı kayıtsız ve ilgisiz olduğu için oyun görünümü de bireyseldir.



Şekil 3.26. Serap Ahmet'le konuşmaya çalışıyor.

Oyuna ait ikinci motif, Serap'ın Ahmet'le konuşmaya çalıştığı süreçte görünür. Serap, Ahmet televizyon izlerken televizyonu kapatır ve konuşmaları gerektiğini söyler. Ahmet'in hayatında başka bir kadın olup olmadığını sorar. Ahmet konuşmaya yanaşmaz ve televizyonu açar. Televizyonda Beşiktaş futbol maçı vardır. Genellikle erkek dünyasına ait olduğuna ilişkin yaygın bir görüş bulunan futbol oyunu televizyon aracılığıyla sunulmaktadır.

Oyuna ait bir diğer görüntü de Ahmet'in Serap'a hayatında başka bir kadın yokken başka biri varmış gibi açıklamalar yapmasında görülür. Bu bakışla Goffman'a göre birey, etkileşim sürecinde benliğini sunarken belli stratejiler izlemekte karşısındakinin üzerinde yaratmak istediği ve yaratmaktan kaçındığı intiba ile ilgilenmektedir. Kişi sırf çevresindekileri etkilemek ya da çevresindekilerden belli tepkiler almak adına enikonu hesaplanmış eylemlerde bulunarak oyun oynamaktadır (2009: 19). Ahmet yalan söylediği halde performansına inanıyor görünmekte, kendini performansına kaptırdığı için içten denilebilecek bir tavır sergilemektedir.



Şekil 3.27. Ahmet, Elif'e yalan söylüyor.

Ahmet, Serap'a hayatında birinin olduğu yalanı söylemesinin ardından Elif'e Serap'ın hayatında birisi olduğu için ayrıldıklarını söyler. Ahmet yalanları söylerken kayıtsız, rahat ve yumuşak başlı rolüne inanmış içten bir profil çizer. Ahmet dünyayla, insanlarla oynuyor görünmektedir. Zeki Demirkubuz'un şimdiye kadar incelenen filmlerdeki en oyunbaz karakterdir. Aynı oyunbazlığı polise evine hırsız girdiği yalanını söylerken de sergiler. Ahmet'in asıl amacı hırsızlığı teşhis edip ona Raskolnikov rolünü

teklif etmektir. Ahmet dış etkenlere karşı kayıtsız birisi olarak kendi zihninde yaşamaktadır, etkileşim içinde olduğu insanlara karşı da aldırılmaz bir tavır içindedir. Etkileşime girdiği insanlara farklı farklı beyanlarda bulunmakta, bu durumdan ötürü de kendini kötü hisseder görünmemektedir.

Ahmet, Elif'e Raskolnikov'u oynayacak oyuncu bulamadığı için Kerem'e ise senaryoda aksaklık olduğu için filmi iptal ettiğini söylemektedir. Serap'tan haber alıp almadığını soran Elif'e istikrarlı bir yalan söyleme potansiyeli sergiler Ahmet. Serap'ın kendisini aldattığı erkekle birlikte İzmir'e yerleşme planları yaptığını, İzmir'e aslında beraber yerleşmeyi düşündükleri için bu durumun ağırına gittiğinden bahseder. Ahmet, insanlarla kendisi arasında derin bir uçurum varmışçasına davranmaktadır.

İletişimi yozlaşmış, toplumsal ilişkilere ve rollere inancını kaybetmiş bir ruh hali içerisinde. Yine de günlük yaşamın provasız performanslara dayandığının farkındadır ve insanlarla etkileşimlerini oyun düzleminde yaşamaktadır. Toplumsal etkileşimlerde yalan söylemek kişinin performansından ne beklediği ile yakından ilişkilidir. Ahmet etrafındaki insanları değil kendisini önemseyen birisi olarak etkileşimleri bir oyun olarak görmekte, bu bakımdan yalan söylemekten de çekinmemektedir.



Şekil 3.28. Çocuklar mahallede top oynuyor.

Bekleme Odası'nın oyunbaz karakteri Ahmet, Ferit'i evine bırakmak için araba kullanırken Cihangir sokaklarında futbol topuyla oynayan bir çocuk görünür. Sonrasında eve dönen Ahmet, Elif'in yatağın üstünde kalan tokasıyla oynar. Tokayla oynadığı süreçte Winnicott'un sözünü ettiği ara bir deneyim bölgesindedir Ahmet. Tokayla

oynamasının ardından görünen diğer oyun ögesi televizyon aracılığıyla verilir. Ahmet kanalları gezer, futbol maçının yani bir oyunun gösterildiği kanalda kalır. Gerçek yaşamında futbola tutkunluğu ile tanınan yönetmen, filmlerinde de futbol maçı oyunundan sıklıkla faydalanmaktadır.

Demirkubuz, öz yaşamından alıntılar yaptığı Bekleme Odası filmi kendi karakteri ile ilgili de ipuçları verir niteliktedir. Demirkubuz için sinema dinsel bir meseledir. Film evreninde Ahmet karakteri de bu ifadeyi benimsemiş bir yönetmen olarak kendini göstermektedir. Ayrıca “Bekleme Odası” filmi yönetmen olan Ahmet’in hikâyesine odaklanmaktadır. Ahmet karakterini kendisinin oynaması, eşinin de asistanı Elif’i oynaması kendi öz yaşamını filme aldığı için, Bekleme Odası’nın otobiyografik bir film olduğunun göstergeleridir.

Demirkubuz’un Dostoyevski’nin “Suç ve Ceza” filmini çekmek istediği bilinir, filmde bu filmi çekmeye çalışan bir yönetmeni bizzat kendisinin canlandırması da Bekleme Odası’nın otobiyografik bir film olduğunu göstermektedir. Böylece yönetmen oyun içinde oyun, gerçek içinde farklı bir gerçeklik sunmakta, oyun kurucu bir yönetmen olarak kendisini de oyuna dâhil etmekte, kendi kurduğu oyunun oyuncusu olmaktadır.

Demirkubuz “Bekleme Odası” filmini kendi evinde çekmiştir. Mekân kullanımı ile auteur oyunlarını kurduğu mekânı, yani oyunun alanını sunmaktadır. Oyunların kurulduğu, inşa edildiği mekânı, kendi evini gösteren Demirkubuz, kendi karakteri ekseninde iyi, kötü, doğru, yanlış, gurur, vicdan, kötülük, irade, erdem kavramlarını tartışmaya sunmaktadır. Hem senaryodan hem mekân hem de sosyal çevreden hareketle öz yaşamını performans haline getiren Demirkubuz, kendisini nasıl değerlendirdiğini, nasıl sunduğunu ve ne tür stratejiler geliştirdiğini izleyici ile paylaşmaktadır.

Demirkubuz samimiyetle, film yapım aşamasının onun için zor olduğunu, bir filme başlamadan önce çektiği sıkıntıları Bekleme Odası’nda ifade etmektedir. Yaratmanın sancılı bir süreç olduğunu izleyicisine gösteren Demirkubuz, Bekleme Odası filmi ile toplumsal performanslarla alay eder ama dünyaya sırtını da dönmez.

Filmleriyle Tanrı’nın oyununa alternatif bir evren yaratan Demirkubuz, kendisini eleştirmekten de geri durmaz. O vicdan muhasebelerini, karanlık duygularını oyun olarak inşa ederken bireye ve topluma yönelik eleştirisini de yapar. Herkesin içinde karanlık bir

taraf bulunduğunu gösteren filmleriyle toplumsal performansların, bireyin ve ilişkilerin ikiyüzlülüğünü anlatır. Elini ayağını hayattan çekemediği için dünyayı yeniden yaratarak, bireyin ve toplumun katlanılması zor yanlarını, bireysel arzularını ve kendi oyununu paylaşır izleyicisiyle.

3.2.7. “Kader” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Kader (2006) filmi babasının mobilya dükkânında çalışan mahallenin diğer sakinlerine göre varlıklı bir ailenin oğlu olan Bekir (Ufuk Bayraktar) ile âşık olduğu Uğur’un (Vildan Atasever) öyküsünü konu almaktadır. Mahalle kültürü ile büyüyen Bekir, Uğur’un dükkânına gelmesi ve halı fiyatlarını sorması, onunla şakalaşmasının ardından Uğur’a âşık olur. Uğur da başını sürekli belaya sokan Zagor’a (Ozan Bilen) âşıktır. Film aşkın peşinden koşan ve hayatlarını bu uğurda feda eden Uğur ve Bekir’e odaklanmaktadır.

Uğur’un ailesi babasının yatalak hasta olmasından dolayı temelinden sarsılmış bir ailedir. Annesinin sevgilisi eve rahatlıkla girip çıkmakta, aileden biri gibi davranmaktadır. Bekir’in ailesi ise daha muhafazakâr ve Türk aile değerlerine uygun bir aileyi temsil etmektedir. Yozlaşmış aile yapısına sahip olan Uğur aşkı Zagor’un peşinden, Bekir’de Uğur’un peşinden koşmaktadır.



Şekil 3.29. Uğur Bekir’e şaka yapıyor.

Kader filminde oyuna ait ilk görüntü, Bekir'in babasının izlediği futbol maçı ile verilmektedir. Kahve ortamından okey oynayan insanlar ise oyuna ait ikinci görüntüyü oluşturmaktadır. Oyun bu bakımdan boş zaman etkinliği olarak erkek dünyasına ait bir alanda gerçekleşmektedir. Uğur, Bekir'in halini hatırlamak için mobilya dükkânına gider. Orada oyunbaz bir tavır içerisinde olan Uğur, dükkânda dolaşırken gözden kaybolur. Bekir, Uğur'un nereye gittiğini anlamaya çalışırken bir anda ortaya çıkıp Bekir'i korkutmaya çalışır. Uğur çocuksu bir tavırla oyun oynamakta, Bekir'i oyun arkadaşından çok oyun nesnesi, oyuncak olarak görmektedir. Uğur'un oynamaya yatkın bir yapısı vardır, yaşamı da oyun oynar gibi yaşamaktadır.



Şekil 3.30. Bekir can sıkıntısını hafifletmek için oyun oynuyor.

Bekir'in oynadığı oyunlar daha bireyseldir. Bekir yalnız kaldığında dükkânın yazıhanesinde elektrik sobasına, çay kaşığıyla çay damlatır. Bu görüntü Bekir'in oyununun can sıkıntısını hafifletmek için yaptığı bir eylem olarak görünmektedir. Çay kaşığı ve elektrik sobası obje değil oyuncak konumundadır ve Bekir'in oyunu herhangi bir üretim sağlamayan bir eylem olarak günlük yaşamın bir süreliğine de olsa askıya alınmasına karşılık gelmektedir.

Zagor'un müebbetle yargılanmasının ardından İzmir'e nakil olması üzerine Bekir ve Uğur İzmir'de yaşamaya başlarlar. Uğur Paris Gazinosu'nda şarkı söylemektedir, Bekir de ona göz kulak olmaktadır. Bekir, İzmir Kordon'da bir bankta otururken, Kordon'da insanların genel görüntüsü verilmektedir. Bu sırada oyuna ilişkin bir görüntü vardır. Köpeklerle oyun oynayan, onlarla birlikte koşuran bir çocuk ve sonrasında

rüzgârla birlikte savrulan poşet çerçeveye girmektedir. Bekir aşk oyununun mağlubudur ve oyun her yeredir.

Goffman’a göre, gündelik yaşamda, insanın oyun sahasında ne zaman çıktığı, o alana ne zaman girdiğini belirlemek oldukça güçtür (2009: 29). Bekir aşk oyununun oyuncusu olmadığını bile bile tek taraflı bir aşkın ağırlığı altında ezilmektedir. Bourdieu’ye göre oyun kurallarının bilinmesinin yanı sıra “oyun anlayışının” geliştirilmesi de önemlidir, oyun anlayışı toplumsal bir anlayıştır (Calhoun, 2007: 79). Bekir toplumla uyumlu bir oyun anlayışı geliştirememekte, Uğur’un peşinden savrulmaktadır. Ailesinin beklentilerine karşılık verememiş, iyi bir eş, çocuğuna iyi bir baba olamamıştır.

Toplumsal oyun kuralları göz önünde bulundurulduğunda, Bekir ve Uğur toplumun marjına denk gelmektedir, onlar toplumsal oyunu iyi oynadıkları ölçüde kazanabilecekleri ödül ve onaylanmaya değil, tutkularına ve arzularına yönelik bir hayat yaşamayı tercih etmektedirler. Bu bağlamda Bekir ve Uğur’un oyunları kazananı değil mağduru olan, kendi hayatları üzerine bahse girdikleri bir kumar oyunundan farksızdır.



Şekil 3.31. Bekir gazinoda dans ediyor.

Bekir, gazinoda dans ederek eğlenmesinden çok kısa bir süre sonra vurulur. Bekir’in dans oyunu gelenekseldir ve sosyal oyun kategorisindedir. Ailesinin yanına dönen Bekir’in eve dönüşü mahalle kültürü ve mahalle kültürüne bağlı oyun imgelerinin verilmesi açısından önemlidir. Sokakta ip atlayan, top oynayan çocuklar vardır. Bu bakımdan Demirkubuz anlatısında oyunun en saf halini çocuklarla vermektedir.



Şekil 3.32. Bekir kızıyla ilgileniyor.

Bekir eve döndükten sonra takside çalışmaya ve toplumsal düzene ayak uydurmuş şekilde davranmaya başlar. Çocuğuna oyuncak pelüş ayı alan bir babadır o. Bekir arkadaş ortamında esrar içerken Uğur’la olan ilişkisini yalan söyleyerek anlatır. Anlattığı hikâye, Uğur’un mobilya dükkânına geldiği ilk gün cinsel anlamda birlikte oldukları yönündedir. Etkileşim sürecinde belli stratejiler izleyen Bekir, erkeklik gururunu kurtarmak adına yalan söylemekte bunu yaparken de karşısındakilerin üzerinde güçlü bir erkek imajı yaratmak istemektedir. Erkeklerin dâhil olduğu bir oyunda Bekir, habitusunu yani toplumsallaşmış öznelliğini güçlü erkek imajıyla pekiştirmeye çalışmaktadır. Bekir bu konuşmayı yaparken başında Beşiktaş futbol takımının beresi vardır. Bekir bu konuşmadan sonra Uğur’un yanına Kars’a gider.



Şekil 3.33. Bekir Uğur’un yanına geliyor.

Bourdieu sosyolojisinde oyun, iktidar ve güçle yakından ilişkilidir. Kişi güçlü olmak, rekabet etmek, iktidara sahip olmak için oynar. Bekir’in oyunu ise sadece Uğur’la olan ilişkisini arkadaş ortamında anlatırken güçlü bir erkek görüntüsü vermeye çalışması ile sınırlıdır. Bekir aşk oyununda güçlü değil, yeniktir. Zagor’la rekabet edemeyeceğinin bilincinde ve bu oyunda iktidar olamayacağının farkındadır. Uğur tarafından aşağılanmak, hor görülmek, küçümsenmek dokunmaz Bekir’e. Bu bakışla aşk oyununun kuralları ve kazananı yoktur.

3.2.8. “Yeraltı” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Dostoyevski’nin “Yeraltından Notlar” isimli eserinden serbest şekilde uyarlanan Yeraltı (2012) filmi, Ankara’da memurluk yapan Muharem’in iç dünyasını konu almaktadır. Kendisini zorla eski arkadaşlarının toplandığı bir yemeğe davet ettiren Muharem’in karanlık duygularına, varoluş problemlerine odaklanan film, Demirkubuz’un karakteri hakkında da ipuçları verir niteliktedir.



Şekil 3.34. Muharrem oyun oynayan birini izliyor.

Yeraltında açılış sekansının hemen sonrasında Muharrem (Erol Günaydın) nostaljik bir bilgisayar oyunu (Street fighter) oynayan bir erkeğin başında “vur”, “vur” diyerek oyuna seyirci olmaktadır. Gittiği barda dart oyunu da oynanmaktadır ve Muharrem yine oyunun seyircisidir. Oyun, eğlenceli ve keyifli bir zaman geçirme faaliyeti olarak Muharrem’in dışındadır. Muharrem oyuna katılamamakta, dışarıda

kalmaktadır. Oyuna seyirci kalan Muharrem'in kendi oyununu oynayabilmesi için özerk bir iç mekâna, kendine ait bir alana ihtiyacı vardır.

Muharrem'in hizmetçisi Türkân, evine temizliğe gittiği başka bir adamın onu azarlamasından dert yanarken adamın uluduğundan bahseder. Bunu duyan Muharrem, adamın kapısına kadar gidip ulumakla kalmaz, onu iş yerine götüren servis arabasında, herkesin içinde de ulur. Muharrem tavır ve tutumlarıyla hem sosyal hem de iş çevresinde dışlanmaktadır. Cevat'ın ödül aldığı romanı için verilen yemeğe zorla kendisini davet ettirir.

Çirkin ve utanç verici olan şeylere karşı söndürülemez bir istek duyan Muharrem'in cinsel oyunları fahişelerledir. Türkân yatalak hasta olan yaşlı bir adama bakmaktadır. Muharrem Türkân'a kötü davranan yatalak hastayı öldürmesini tavsiye edecek kadar kötücül bir ruha sahiptir. Muharrem oynamaktadır, egosuyla, kendisiyle, kendisini dışlayan insanlarla oynamaktadır. Cevat'ın "Ankara Sıkıntısı" isimli romanını kutlamak için toplandıkları yemek davetinde Muharrem herkesin birlik olduğu bir oyunda tek başına mücadele etmektedir. Muharrem sevilmeyen, arkadaş çevresince dışlanan biri olarak oyuna kendini zorla davet ettirmekten de çekinmez.

Akşam yemeği onların hepsinin bir ağız olduğu, onun ise yalnız bırakıldığı bir düzlemde ilerlemektedir. Zor bir oyundur Muharrem'in oynadığı, şartlar eşit ve âdil değildir ama bu oyunun oyuncusu olmayı kendisi istemiştir. Masanın iktidarı Cevat'tır, diğer üç arkadaş ona tâbidir. Ne derlerse onaylayacak ne söylerse hüküm gibi sorgulamadan kabul eden bir tavır sergilemektedirler. Bu bakışla iktidar bir yönetim şeklidir. Cevat grubun içinde diğerlerine göre bir şeyler başarmış bir insan olarak iktidarı temsil etmektedir. Foucault'ya göre her toplum kısıtlama sistemleriyle paralel bir dışlama oyunu oynamaktadır ve Muharrem dışlanandır. Çünkü toplumun toplum olabilmesi için bazı bireyleri, tavırları, durumları karakterleri kendi alanı ve sisteminden dışlayan bir dizi zorunlulukları bulunmaktadır (Foucault, 2003: 176, 218).

Muharrem, arkadaş çevresinde uyumsuzdur ve arkadaşlarına karşı bir duygu birliği içerisinde değildir, bu yüzden de oyunun dışında bırakılmak istenmektedir. Sinan, Tarık ve Feridun Muharrem'in Cevat'ın üstüne giden ve onun bir hırsız olduğunu ima eden konuşmalarından rahatsız olurlarken, Muharrem tam da içinde bulunduğu düzeni

aşağılık olarak görmektedir. Aynı masada oturduğu arkadaşları ise Muharrem'i Foucaultcu bakış açısıyla idare etmektedirler.



Şekil 3.35. Muharrem kendi kendine şarkı söyleyip, dans ediyor.

Dışlandığı bir oyunun içinde zorla kalmaya çalışmaktadır Muharrem, gündelik yaşamın performans gerektiren rollerinden, vitrinlerden, setlerden hepsinden nefret etmektedir. Gerçekliği, içtenliği ve yalansız dostlukları istemektedir. Muharrem toplumun dışarıda bıraktıkları marjinal birey kategorileri arasında yer almaktadır. Yemek davetinde yani oyuna dâhil olduklarında oyundaymış gibi süsü verilmektedir. Yemekte sızdığı masada kendisini yalnız bulur Muharrem, onlarsız da oyun oynayabileceğini göstermek için kendi kendine şarkı söyleyip dans etmeye başlar. Dışlanmıştır dışlanmasına ama kendi oyunlarını yaratabilecek kadar da kendine saygı duygu duymakta, onları önemsemediğini onlara hissettirmek istemekte, gülünç duruma düşmeyi de göze almaktadır. Arkadaşları da bu yalnız başına oynanan oyuna karşılık vererek farklı bir şarkı söyleyip dans etmeye başlarlar. Bu bağlamda Yeraltı film evreni tamamen dışlama ve içine alma oyununun etrafında dönmektedir.

Muharrem filmin başından sonuna kadar oyunların dışında bırakılmış, dışlanmıştır. Yemeğin ardından evine dönüş yolunda Muharrem, bu aşağılanmayı kaldıramaz. Her toplumun söylem ve oyun kuralının dışında insanlar vardır (Foucault, 2003, 218) ve Muharrem karakteri de oyunun dışındadır, bu bağlamda Muharrem bir anlamda delidir.



Şekil 3.36. Muharrem seks işçisiyle birlikte oluyor.

Küçümsenmeyi, aşağılanıp hor görülmei kaldırılmayan biridir. Bir yandan ölümden korkan bir yandan da ölümü düşleyen biridir Muharrem, acısız ve hızlı bir ölüm dilemektedir kendisi için. Sosyal oyunlardan dışlandığı için seks işçileri ile oyun oynamaktadır. Onların karşısında köpek taklidi yapmaktan, seks işçisine köpek gibi saldırmaktan zevk almaktadır. Bu haliyle Muharrem, dışlandığı sosyal oyunlarda hayvansı oyunlar oynayarak kendini ilkel, içgüdüsel bir alana konumlamaktadır. Toplumun dışına itilmiş insanlara karşı sempati beslemektedir, onların ihtiyaçlarını karşılayabilecek güçte görmektedir kendini.

Kendinin neden böyle olduğuna anlam veremeyen Muharrem, değerli ve ideal olanı fark ettikçe kendi bataklığına daha çok saplanmaktadır. Çünkü Muharrem bilerek bilmeyerek kendini toplumun ve sosyal oyunların dışına konumlandırmaktadır. Bu dünya saçmadır, bu yüzden Muharrem'in eylemleri de belirli bir düzen takip etmez. Dışarıdaki oyunlara katılamadığı ölçüde kendi oyunlarını kuralsız bir alana inşa etmekte, değerleri alaşağı etmekte kendi değerlerini ve kurallarını yaratamamaktadır. Çocuksu bir umutla bir şeylerin olmasını, hayatının değişmesini bekleyen Muharrem, hiçliğe sürüklenmiştir.



Şekil 3.37. Muharrem evini parçalıyor.

Sosyal oyunlar bir takım stratejileri ve belirgin bir oyun anlayışını gerektirmektedir. Muharrem ise sosyal yaşamın gerektirdiği oyun anlayışını geliştirememekte, gün geçtikçe daha da çaresiz hissetmektedir, çünkü bütün oyunlardan kovulmuş, kendini gerçekleştirebileceğine dair de bir umudu kalmamıştır. Tek oyun arkadaşı olan hizmetçisi Türkân'ı da kaybettiğini anladığında Muharrem içindeki yıkıcılığı dışarı bırakır, evindeki eşyaları parçalamaya başlar.



Şekil 3.38. Muharrem evine gelen seks işçisiyle konuşuyor.

Toplumun kısıtlama sistemleriyle birlikte dışladığı (Foucault, 2003: 176, 218) Muharrem, dışarıdan bakıldığında dengesiz ve deliliğe yakın birisidir. Toplumun değerlerini alaşağı eden iradesi kendi evini de yerle bir etmektedir. Her şeyin bittiğini düşündüğü anda evine gelen seks işçisine Muharrem açıkça onunla oyun oynamak

istediğini, seks işçisinin ona sapık muamelesi yapmasından hoşlanmadığını ifade eder. Muharrem iyi olmayı istemektedir, ama toplum onun iyi olmasına izin vermemektedir. Dürüstlüğü ve içinden geçen cümleler toplumu rahatsız etmektedir. Bu yüzden de dünyada yapayalnız kalmaktadır.

Toplumun huzuru yapmacıklığın içselleştirilmesinden, usule uygun hâle getirilmesinden geçmektedir. Muharrem tek başına oyun oynayamadığı için sıkılmakta toplumun değerleriyle de uzlaşmamaktadır, başına gelen bütün felaketlerden ve kalp ağrılarının sonunda Muharrem kendisini kabullenmekten başka bir çaresi olmadığını anlar.

3.2.9. Bulantı Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Kayıtsız kişiliği ile çevresindeki kişileri umursamayan Ahmet (Zeki Demirkubuz) sevgilisi Aslı (Öykü Karayel) ile birlikte geçirdiği bir gecenin ardından eşinin ve çocuğunun ölüm haberini alır. Duruma aldırımıyormuş gibi görünen Ahmet'in hayatı bu olaydan sonra vicdan azabı ve suçluluk duygusu ile allak bullak olmaya başlar. Ahmet'in hayatındaki kadınlar seks yaparak hayatındaki boşluğu doldurmaya çalıştığı objeler konumundadır. Bulantı (2015) filmi Demirkubuz'un kendi karakteri hakkında bilgiler verdiği "Bekleme Odası" filminin devam olarak değerlendirilebilir.

Ahmet eşinin ve kızı Yazgı'nın ölümünün yasını tutmadan hayatına kaldığı yerden devam etmiştir. Bu yüzden de derinde suçluluk hissetmektedir. Eşinin ve kızının ölüm haberini aldığı Aslı ile birlikte olması da suçluluk duygusunun yükünü artırmıştır. Kadınlarla oynadığı cinsel oyunların dışında Ahmet insanlara ve hayata karşı mesafeli birisidir. Erkek kardeşi Beşir'in (Çağlar Çorumlu) ziyareti ile birlikte Ahmet'in aslında alt sınıftan bir aileden geldiğinin bilgisi verilir. O ailesine de yabancılaşmış birisi olarak kendini herkesin dışında görme eğilimi göstermektedir.



Şekil 3.39. Beşiktaş formasını çok seven İlhan portakal suyuyla oynuyor.

Bulantı film evreninde oyunsu ilk öge Ahmet'in hizmetçisi Neriman'ın (Şebnem Hassanisoughi) oğlu İlhan'ın üzerinde taşıdığı Beşiktaş futbol takımının formasıdır. Çizgi film izleyen İlhan, Beşiktaş formasını çok sevdiğini söylemektedir. Oyun bu bağlamda erkeklığe, erkek olmaya özgü bir durum olarak kendini göstermektedir. Bir diğer oyunsu öge de çizgi film izleyen İlhan'ın elindeki portakal suyu dolu bardakla oynamasıdır. Çocuk için her nesnenin oyuncağa dönüşebildiğinin göstergesidir bu sahne.

Ahmet suçluluk duygusunun üstesinden gelebilmek için Neriman'ın oğluna yeni bir Beşiktaş forması alır. Bu hediye sırt çevirdiği alt sınıfla bir uzlaşma çabası olarak değerlendirilebilir. Ahmet'in bu davranışına benzer bir tutum erkek kardeşine para vermesinde de görülür. O vicdanını ve alt sınıftan kopuşunun verdiği huzursuzluğu hediyeler ve parayla rahatlatmaya çalışmaktadır. Ahmet yalnızlık içinde acı çeken birisi olarak yalnızlığından sıkıldığı zaman sosyalleşme ihtiyacı duymakta, yalnızlıktan kaçtığı ölçüde sosyal oyunlar oynamaktadır.

Eski öğrencisi olan Özge ile görüşmek istemesi sosyal oyun ihtiyacının sonucudur. Özge sevgilisine yalan söyleyerek onu idare etmeye çalışmaktadır. Ahmet ile birlikte olan Özge, sevgilisine yalnız olduğunu söyler. Özge ile Ahmet evde vakit geçirirken Goffman'ın bireyin etkileşimlerinin oyun olduğu görüşüne paralel bir oyun sahnesi yaşamaktadırlar.



Şekil 3.40. Bir yandan sevgilisiyle konuşan Özge diğer yandan da Ahmet'in gitmesine engel olmaya çalışıyor.

Ahmet, Özge'nin telefonunun neden sürekli çaldığını merak ederken, Özge de sevgilisine yalan söyleyerek performans sergilemektedir. Birey etkileşim sürecinde benliğini sunarken belli stratejiler izlemekte, karşısındakinin üzerinde yaratmak istediği ve yaratmaktan kaçındığı intiba ile ilgilenmektedir (Goffman, 2009: 19). Özge, sevgilisi ile telefonda konuşurken Goffman'ın bahsettiği sosyal oyuna uygun bir tavır sergilemekte, sevgilisini yalnız olduğuna ikna etmeye çalışmaktadır. Bu ikna oyununda Ahmet ile etkileşimi sekteye uğrayan Özge, bir yandan telefonda sevgilisi Selçuk ile konuşurken bir yandan da gitmeye hazırlanan Ahmet'i durdurmaya çalışır. Özge, Ahmet'in gitmesini engellemek için kapının önünde durur ve Ahmet'in cinsel yaklaşmasına karşılık verirken bir yandan da sevgilisini yatıştırmaya çalışır.

Özge, iki erkeği aynı anda idare etmeye çalışarak ihtiraslı bir oyun oynamaktadır. Ahmet bu oyuna dışarıdan katılmakta ve Özge'nin ona verdiği role uygun şekilde davranmaktadır. Ahmet ve Özge seks yaptıktan sonra Özge ona evli olup olmadığını sorar, Ahmet provasız bir performans sergileyerek daha önce hiç evlenmediğini söyler. Bu tutumunun nedeni yaşadığı vicdan azabını unutmaya yönelik midir yoksa vicdanını görmezden gelmeye çalışmak mıdır belirsiz kalır.



Şekil 3.41. Ahmet, Selçuk'un baskın yapması üzerine bir odada kilitli kalıyor.

Özge evli olduğunu bildiğini hissettirince Ahmet durumu seks oyunuyla geçiştirmeye çalışır ve Özge'yi öper. O sırada zil çalar. Özge'den şüphelenen Selçuk baskın yapmak için gelmiştir. Özge kapıyı açmadan önce Ahmet'i bir odaya kilitler ve ne olursa olsun karışmamasını söyler. Selçuk'u içeri alan Özge, korktuğu için kapıyı geç açtığını söyler. Özge'nin Selçuk ile etkileşiminde, davranışlarının denetlenemez yönleri vardır, panik halindedir. Bu sebeple Selçuk'u ikna etmekte zorlanmaktadır. Selçuk, Özge'ye ağır hakaretler ederken bir yandan da evi dolaşmaya başlar.

Özge iletişimin tek bir kanalındadır, Selçuk ise Özge'nin hem denetlenebilir hem de denetlenemez olan kanalı gözlemleyebilmektedir. Özge kendini rolüne kaptırmış bir hâlde Selçuk'u ikna etmeye çalışmaktadır. İkna sürecinin başarısız olduğu ve Özge'nin performansının yetersiz kaldığı Ahmet'in karakolda ifade verdiği sahne ile anlaşılır. Özge yaralanmış ve aşağılanmış. Bu yüzden de hastanede kendisini ziyaret etmek isteyen Ahmet'i kapıdan gönderir.

Bu kırılma anından sonra Ahmet bir süre kendine gelemmez. Egosu ve kibri zarar görmüş, Özge şiddete maruz kaldığı halde sesini çıkarmamış, kapana kısıldığı odada kalmıştır. Bu olayın ardından hasta olmadığı halde yataktan çıkamayan Ahmet için asıl kendine geliş, acılarıyla yüzleşme başlar. Acısına eğilen Ahmet, geç kalınmış yas süreciyle barışır. Eşinin ve kızının videolarını izleyen Ahmet için yas süreci bu sahne ile başlamakta, Ahmet, duygularıyla uyumlu davranmakta, egosunun ve kibrinin kalın duvarları kaybolmaktadır.

Film boyunca yaşadığı faciayı inkâr eden Ahmet bu sahne ile birlikte insan olmanın çaresizlikleriyle de yüzleşebileceği bir düzlemi yakalamaktadır. Ahmet'in izlediği video Elif'in çocuğuyla oyun oynadığı sahneleri de içermektedir. Oyunun saf halinin güzelliğine auteurün vurgusudur bu sahne. Oyun bebek ve anne arasında masum bir alana denk gelmektedir.



Şekil 3.42. Neriman ışıkla Ahmet'in kapısına geliyor.

Ahmet'in kendisiyle yüzleşmesi şehrin elektriklerinin kesilmesinin ardından nihai noktasına ulaşır. Yalnızlık içinde karanlıkta kalan Ahmet'e ışık geçmişiyle bir köprü görevi gören Neriman'dan gelir. Bu ışıkla birlikte Ahmet, egosunun duvarları arasında kalan bireysel oyunlarını bir kenara bırakır ve Neriman'ın evine gidip insan olmanın bütün acizliği ve çektiği acının yaşattığı sefalet ile Neriman'ın dizlerinin dibinde ağlar.

3.2.10. “Kor” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Geçimini evde giysi dikerek temin etmeye çalışan Emine, (Aslıhan Gürbüz) eşi Cemal'den (Caner Cindoruk) Romanya'ya gittiğinden beri haber alamamakta ve sıkıntılar çekmektedir. Üstelik çocuğu kalp hastasıdır ve ameliyat olması gerekmektedir. Diktiği kıyafetleri atölyeye götürdüğü sırada eski patronu Ziya (Taner Birsal) ile karşılaşır. Ziya, Emine'nin yeni bir iş bulmasına yardım eder, çocuğunun da hastane masraflarını karşılar. Ziya, Emine'den hoşlanmaktadır ve çok geçmeden Emine ve Ziya arasında bir ilişki başlar. Cemal'in ansızın Romanya'dan dönmesi ile birlikte ilişkiler farklı bir boyutta yaşanmaya başlar. Kor (2016) filminin temel odağı suçluluk, şüphe, kıskançlık ve vicdandır.



Şekil 3.43. Mete oyun oynuyor.

Kor filminde oyuna ait ilk görüntü Ziya ve Remzi'nin Emine'yi ziyarete geldiği sahnede görülür. Emine'nin oğlu Mete yetişkinlerin dünyasında önemli meseleler hakkında konuşulurken kendine ait bir deneyim bölgesinde oyuncakları ile oynamaktadır. Winnicott'a göre oyun, bireyin dışındadır ama dünyada da değildir, ara bir deneyim bölgesindedir. Çocuk kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet bölgesinde oyun oynamaktadır, oyunun gerçekliği içindedir (Winnicott, 2014: 32).

Yetişkinlerin dünyasından uzak olan bu deneyim bölgesinde çocuk, özgürce kendi işini yapar, oyun oynar. Mete'nin kendine ait bir deneyim bölgesinde oyun oynaması iki kez tekrar eder, ilkinde peluş oyuncaklarla oynarken ikinci oyun sahnesinde Mete, yalnız başına oturma odasında oyuncaklarıyla oynamaktadır. İlk oyun sahnesinde baba Romanya'da ikincisinde evdedir. Babanın eve dönüşü ile birlikte Mete'nin oynadığı oyuncak değişmiştir, Mete artık oyuncak arabasıyla oynamaktadır. Bu bakımdan babanın varlığı oyuncak seçimini de etkilemektedir.



Şekil 3.44. Ziya ve Emine'nin ilişkileri başlıyor.

Oyuna ait ikinci görüngü ise ilişkileri odağına almaktadır. Ziya, Emine'nin oğlunun hastane masraflarını Bourdieücü alıcenaplık stratejisiyle üstlenir. Aslında Emine'ye âşık olduğu için hastane masraflarını karşılamaktadır. Sonrasında Emine ve Ziya'nın arasında cinsel yakınlaşma gerçekleşir ve ilişkileri başlar. Ziya ekonomik sermayeye sahip olduğu için aşk oyununda avantajlı konumdadır.

Cemal Romanya'dan döndükten sonra Mete'nin hastane masraflarını Ziya'nın karşıladığını öğrenir, hem teşekkür etmek hem de borcu ödeyeceğini söylemek için gider ama Ziya aynı alıcenaplık stratejisini Cemal'e karşı da sergiler ve yeni bir iş teklifinde bulunur. Bu bakışla, kart oyunlarında güçleri oyuna göre değişen kartlara sahip oyuncular gibi Ziya da ekonomik sermayenin sağladığı hiyerarşi ile sadece aşk oyununda değil Cemal ile olan güç oyununda da avantajlı konumdadır.

Cemal eşine fiziksel şiddet göstermekten çekinmeyen bir erkektir. Simgesel, ekonomik ve kültürel sermayesi olmadığı ve bunları kullanamadığı için fiziksel olarak avantajlı durumda olduğu noktadan hareket ederek Emine'nin üzerinde güç kullanmaktan çekinmez. Gücü isteme oyununun kaybedenidir Cemal, Ziya'nın karşısında ezilmiştir, Emine'nin karşısında güçlü olmaya çalışırken bile ezilmektedir. Cemal güçsüzün karşısında kendi güç istencine bağlı olarak ilkel bir güç gösterisinde bulunmaktadır. Ustabaşı olarak çalıştığı Ziya'nın işinde, altında çalışan insanlara karşı da orantısız bir güç oyunu oynamaktadır. Cemal güçsüzdür ve kendinden güçsüze efendilik etmek istemektedir. Altında çalışan insana ettiği hakaretlerin ve bağırış çağırışının altında Emine ve Ziya arasındaki ilişkiden şüphelenmesi, bu duruma karşı somut bir eylemde bulunamamasının yarattığı gerilim yatmaktadır.



Şekil 3.45. Cemal okey oynayan arkadaşlarını seyrediyor.

Kor film evreninde kahvede oynanan okey oyunu diğer bir oyun görüntüsünü oluşturmaktadır. Oyun bu haliyle erkek dünyasına özgü bir yapıda, boş zaman etkinliğidir. Cemal bu oyunda arkadaşlarının yanında durmakta ve oyunu seyretmektedir. Cemal'in oyunu seyreden yapısı aşk oyununda da kendini göstermektedir. O oyunun dışında kalan, oyunu seyreden konumundadır. Ziya ve Emine'nin aşk oyununda Cemal seyircidir, şüpheleri ve bunalımı ile birlikte hiçbir şey yapamadan sıkıntı içinde yaşamaktadır. Ziya'nın trafik kazası geçirip ölmesinin ardından Emine'nin intihar etmesi şüphelerini doğrulamakta ama Cemal şüphesini ifade edememektedir. Cemal etkin bir şekilde sosyal oyunlara katılım sağlayamamaktadır.

3.3. NURİ BİLGE CEYLAN'IN YAŞAM ÖYKÜSÜ VE SİNEMASININ GENEL ÖZELLİKLERİ

Ceylan, 1959 yılında Bakırköy'de doğar. Çocukluğu babasının memleketi olan Çanakkale'nin Yenice ilçesinde geçer. Çocukluğunun geçtiği yer onun sinematografisini etkileyen önemli unsurlardandır. Ziraat mühendisi olan babası idealist amaçlarla Çanakkale'ye tayin istediği için Nuri Bilge Ceylan ve ailesi iki yaşındayken Yenice'ye taşınırlar.

Ceylan, Yenice ilçesinde geçirdiği çocukluğu sayesinde taşra ve taşraya ilişkin konular üzerine yakından bakma fırsatı bulur. Babası Emin Ceylan'ın idealist amaçlarla tayinini istediği Yenice'deki yaşam bir süre sonra hayal kırıklığına dönüşür. Nuri Bilge Ceylan doğduğu topraklara yararlı olmak için Yenice'ye dönen babasının zamanla içine kapandığını ifade etmektedir (Göktürk, Çapan, 2012: 49).

Değer yargıları, doğru ve yanlışları son derece keskin bir çevrede büyüyen Ceylan'ın (Kızıldemir, 2012: 20), babası ve kasabadaki insanlar arasındaki uçurumu fark etmesi de uzun zaman almamıştır. İnsanoğlunun zamana bağlı olmayan, her durumda, her çağda başına gelebilecek meselelerle, insanın özüne ait sorunlarla ilgilenen (Eryılmaz, 2012: 14) Ceylan için taşra, kozasını oluşturmaya yardımcı olan, insanlık durumlarıyla ilgilenmesini sağlayan, çocukluk imgelerinin olduğu bir yerdir. Cemaatlerin inanç sistemlerinin ideolojilerin arkasına saklanmayan Ceylan kendini bulanık suda yolunu bulmaya çalışan bir balığa benzetmektedir (Eryılmaz, 2012: 15).

Duyumsadığı ve gözlemlediği hayatla filmler arasında var olduğunu hissettiği oransızlık onu sinema yapmaya yöneltmiştir. Sezgileri ve algılarıyla yakalayabildiği hayatı elle tutulur bir hale getirmenin yoludur sinema. Ceylan için sinemada konu aramak için uzaklara gitmeye gerek yoktur, incir çekirdeğinden de iyi bir film yapılabileceğinin bilincindedir.

Sinemaya sınırlarını iyi bildiği ve güven duyduğu bir ortam içerisinde adım atan Ceylan'a göre modern hayat, bireyi geleneklerine, geçmişine olan bağlılıklarından tecrit etmeye çalışmaktadır. Ceylan'ın seçtiği konular modern yaşantının değerlerine karşı bir direnme biçimi olarak tezahür etmektedir. Ceylan'ın konuları kendi geçmişine, geleneklere ve sevdiklerine sahip çıkmaya çalışan bir seyir izlemektedir (Erdem, 2012: 28, 29).

Ceylan bireyin, bireyler arası ilişkilerin, ilişkilerin doğasının, hiyerarşinin, toplumun sert ve katı yüzeylerinin, taşralı ve kentlinin, çocukluğun ve çocuklukta biriktirilen imgelerin, insan denilen muammanın anlatıcısıdır. Bir insanın herhangi bir şeyi anlatabilir hâle gelene kadar geçirdiği sürecin önemli bir kısmını yani çocukluğunu taşrada geçirmiş bir insan olarak Nuri Bilge Ceylan, insana ait olanın peşindedir, doğaya organik bir yakınlık içinde büyüdüğü için doğayı ve doğallığı estetik bir ifadeyle anlatmaktadır.

Babası Emin Ceylan'ın aldığı eğitimi taşraya yaymak gibi idealist bir düşünceye sahip olmasına rağmen bir süre sonra taşradan umudunu kestiğini görmesi, rol model aldığı babasının içine kapanışına şahit olması Ceylan'ın hayatının gidişatına önemli etkilerde bulunmuştur. Kozasını yırtmak istercesine yüzünü Batı'ya dönen Ceylan, üniversiteden sonra bir süre Londra'da yaşar. Londra'da yaşadığı süreç, yaşadığı boşluk ve anlamsızlık duygusunu yenmesine yardımcı olmaz.

Atina ve Nepal'e yaptığı seyahatlerin ardından aradığı anlamı bulamayan Ceylan'ın değerler sistemi de kendiliğinden oluşmaya başlar. Önceleri seyahat ettiği sürece anlamsızlık sorunuyla karşılaşmayacağını düşünen Ceylan, seyahat ve maceranın insanın içindeki boşluğu dolduramayacağını, yeni bir ülkenin yeni bir insan yaratmadığını fark eder (Erden, 2012: 64).

Uzaklarda kendini ararken Türkiye'yi özleyen Ceylan ülkesine döner, sonrasında vakit kaybetmeden askere gider. Askerlik döneminde kendini yalıtıldığı Türk toplumunun

her kesiminden insanla bir araya gelir ve aslında Türkiye’yi ve Türk insanını ne kadar sevdiğini fark eder. Sinema yapmak isteği de askerlik döneminde ortaya çıkar (Kızıldemir, 2012: 23).

Ceylan babasının olumsuz deneyimleri yüzünden Türkiye’den ve Türk toplumundan kendini soyutlamış ama sonrasında içindeki boşluğun yolculukla ya da maceralarla kapanmayacağını fark etmiştir. Kendi hazinesini arayan bir simyacı gibi dolaşmış, sonunda Türkiye’den başka bir yerde yaşayamayacağını anlamıştır.

Nuri Bilge sadece yapıtları aracılığıyla değil yaşam döngüsü ile de gerçek bir sanatçı profili çizmektedir. Yaşamı da yapıtları ile paralel bir seyir izlemektedir. Ceylan, hayatında da kendini ve çevresinin sınırlarını yoklayıp araştırmış, anlam arayışı içerisinde olmuştur. Yapıtlarında da aynı araştırmayı ve anlam arayışını görmek mümkündür. Yenice ilçesinde geçirdiği çocukluğu sayesinde doğanın ve doğallığın önemini erken yaşta kavramış ve sanatında doğaya, doğallığa ve gerçekliğe önem vermiştir.

İlk kısa filmi Koza’da (1995) anne ve babasını beyaz perdeye taşıyan Ceylan için Koza, sonrasında çekeceği uzun metrajlı üç filmin özü niteliğindedir. Sanatında özelden genele yolculuk eden auteur, kendi iç gerçekliklerinden ve dinamiklerinden beslenmiş, sanatsal yolculuğu zamanla toplumsallığın gerçekliklerine doğru evrilmiştir. Odağına bireyi ve bireyselliği alan yönetmen, bireyin toplumdan bağımsız olmadığı bilincinin bir tezahürü olarak bireyi toplumun içindeki etkileşimleri düzleminde filmlerine yansıtmıştır.

Taşra, Nuri Bilge Ceylan’ın ilk evi, kozasıdır. Bu nedenle taşra üçlemesi olarak anılan “*Kasaba*”(1997), “*Mayıs Sıkıntısı*” (1999) ve “*Uzak*” (2002) taşrayı, taşralı olmayı, taşra-kent ayrımını, kentli taşralıyı, eğitilmiş ve eğitimsiz taşralıyı, taşradan uzaklaşanı, uzaklaşamayanı, taşradan uzaklaşıp geri döneni, bir kadere dönüşen iletişimsizliği, taşranın kültürünü ve masumiyetini anlatır. Taşra kaçılmak istenen, idealist amaçlarla geri dönülen, içindeyken sıkılan, dışına çıkıldığında dönülmek istenen, özlenen yerdir. Nuri Bilge’nin taşrası aynı zamanda babasının idealizmi ve idealizminin çöküşünü gözlemlediği yerdir.

Eğitilmiş ve eğitimsiz arasında kapanmayan uçurum, insanın insana olan uzaklığını artıran eğitim koşulları taşrada en acımasız hâliyle hissedilir, eğitilmiş olan da eğitimsiz olan da kendi içinde bir dışlama oyunu oynamaktadır, zamanla idealizminin yerini içine çekilme ve hayal kırıklığı alan bir babanın oğludur Ceylan (Kızıldemir, 2012: 20).

Taşradaki insanlar Ceylan'ı etkilemektedir, taşra onu şaşırtan ve bazen suçlu hissettiren, vicdanını uyaran, bir yerdir. Kentte sorulmayan, akla gelmeyen soruları sordurtmaktadır taşra (Özgüven, 2012: 90). Bu etkileniş de Ceylan'a zengin bir perspektif sunmaktadır. Taşra doğaya yakın bir yerdir ama Ceylan'ı doğaya yakın yaşamaktan daha çok etkileyen şey taşradaki insan manzaralarıdır.

Nuri Bilge Ceylan'ın hayatı; çocukluğunda çevreyi, ilk gençliğinde kendini gözlemlediği ve sınırlarını yoklayıp araştırdığı bir seyir izlemektedir. Ceylan'a göre sanat zihinsel muğlaklıkların ussallaştırmasına gerek görmeden ortaya konulabileceği bir ortamdır. Bu bağlamda sanat sonuçlar üretmek zorunda değildir, sanatın sorular sorması daha önemlidir. Ceylan'ın sineması özgün bir bakışın, soran sorgulayan, araştıran ve sürekli kendini ve çevresini yoklamanın, gerçekliğin ve doğallığın ifadesidir.

Yıllardır arkadaşlık ettikleri Mehmet Eryılmaz, Nuri Bilge Ceylan'ı şu cümlelerle tanımlamaktadır:

“sıkı kontrol ama steril değil, çocuk ama derviş, sıra dışı bir sabır, melankoli, detaycılık, emin olamama, şüphecilik ve hayatı ciddi bir şekilde anlama ve ona anlam katma arzusunun her an farkında olma çabasıyla yoğrulan bütün bu kavramların acılı, inişli çıkış, namuslu bir çatışmasıdır” (2012: 11, 12).

İnsan denilen muammanın sırrını çözmeye çalışan Ceylan, insanlığın cevaplarıyla değil sorularıyla ilgilenmekte, anlatılması mümkün görünmeyen şeyleri kıvrak bir şekilde anlatabilmeyi istemektedir. Yapıtlarında insanlığın zor ve anlatılması güç ilişkilerini anlatmaya çalışması da bu yüzdendir. Çehov'a minnettar ve hayran olan Ceylan, Çehov'un izinden gitmektedir (Göktürk, Çapan, 2012: 51).

Tutkusuz, renksiz ve tekdüze görünen hayatın, tekdüzeliğin içinde anlamsızlık duygusunun, insanın sakilliğinin, güç istencinin, hüznün, burukluğun ve insanların arasındaki kapanmayan mesafelerin anlatıcısıdır Ceylan (Teker, 2012: 55). Ceylan'a göre sanatçı dünyanın yeni bir görünüşünü sunduğunda izleyiciye aykırı gelse de zamanla izleyici doğayı sanat eserinin etkisinde görmeye başlar. Bu bağlamda sanat eserini alımlayan okur ya da izleyici dünyayı sanat eserinin bakış açısına uygun bir şekilde gözlemlemeye başlar. Nuri Bilge basit insanların hayatlarının renkli bir şekilde kavranışlarının sanatçıların başarısı olarak görmekte, kendisi de eserlerinde basit ve sıradan görünen insanların ve insanlık konularına eğilmektedir (Öğünç, 2012: 103).

Nuri Bilge'nin sanatı kavrayışı insanlık halleri, insanın doğası üzerinedir, o basit ama anlatılması zor konularla izleyicisiyle iletişim kurmaktadır. Bilen insan rolünü oynamaz auteur olarak, Ceylan için cevaplardan çok soru sormak önemlidir ve izleyicisini de aynı soruları sorgulamaya davet eder. İnsanın içindeki kötüyeye karşı merakı olan Ceylan, senaryo yazarken, çekimde ya da kurguda karakterlerinin içlerindeki karanlık güçleri, kötü yanları, zaafırları ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Ceylan'a göre iyi ile kötü her karakterde bir aradadır. İyilik ve kötülüğün belli bir dengede olduğunu düşünen Ceylan filmlerindeki karakterlerde iyilik ve kötülüğün dengelerini gözettiğini, bu nitelikleri ortaya çıkaracak şekilde olaylar yaratmaya özellikle dikkat ettiğini ifade etmektedir (Küçüktepepınar, 2012: 136).

Askerlik döneminde film yapmaya karar veren Ceylan'a sinema belirsizlikten kurtulabileceği, emin olmadığı duygularını yansıtabileceği bir ortam sunmaktadır. Kendisini hiçbir şeyden emin olamayan bir insan olarak tanımlayan Ceylan için sinemanın iyileştirici bir gücü olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü Ceylan'a göre sinema düşüncelerini bir çekiç darbesi gibi kesin ve net söylemek zorunda bırakmaz. Sinema kararsızlıkları olduğu gibi ortaya koyabilme fırsatı vermektedir (Erden, 2012: 65).

Sinemanın özgür ortamında kendini ifade etme olanağı bulan Ceylan, filmlerinde soru soran, sorgulayan, sınırlarını yoklayan bir tavır izlemektedir. Auteur olarak her şeyi bilen insan rolünü üstlenmez, o bakışını, imgeleminin dışavurumunu seyirciyle paylaşır. Doğruyu ve gerçeği arayan bir sanatçı olarak insan denilen muammaya bakışını anlatır filmleriyle (Eryılmaz, 2012: 13).

Ceylan'ın sinema serüveni kendi ailesini ve yakınlarını oyuncu olarak kullandığı, teknik bakımdan minimalist bir tavır benimsediği filmlerle başlar. İlk filmi kısa metrajlı *Koza*'yı yaptığında, filmin bir film olup olmadığı endişeleriyle doludur. Ceylan, *Koza*'yı çekene kadar film üretemeyişi konusunda kendine işkenceler etmiş, el yordamıyla, sezgileriyle, algılarıyla yakalayabildiği dünyayı elle tutulur bir hale getirmek için *Koza*'yı yapmıştır. *Koza* ve *Kasaba*'da iki kişilik bir ekiple çalışan Ceylan'ın sanatı minimal bir çizgiden zamanla büyük prodüksiyonlu filmlere doğru ilerler (Kızıldemir, 2012: 24).

Ceylan minimalist bir anlayışla film yapmaya başlar, mekânları doğaya yakındır ve ilk filmlerinde amatör oyuncularla çalışır. Son filmlerinde profesyonel oyuncular da

tercih eden Ceylan'ın sinemaya bakışı da zaman içerisinde değişir. *Kasaba*, *Mayıs Sıkıntısı* ve *Uzak* filmlerinde çocukluğuna sirayet eden imgelerden, kendi gerçekliklerinden yola çıkan Ceylan, gerçek sanatçının önce kendi içine yönelmesi gerektiği bilinciyle hareket etmiştir, filmleri otobiyografik niteliktedir. *Uzak* filmiyle Cannes Film Festivali'nde "Büyük Jüri Ödülü" kazanan Ceylan için *Uzak* filmi en otobiyografik eseridir (Teker, 2012: 55).

Nuri Bilge Ceylan sırasıyla *İklimler* (2006), *Üç Maymun* (2008), *Bir Zamanlar Anadolu'da* (2011), *Kış Uykusu* (2014), *Ahlat Ağacı* (2017) filmlerini çeker. Filmleriyle ulusal ve uluslararası festivallerde ödüller kazanan Nuri Bilge Ceylan, *Kış Uykusu* filmiyle Cannes Film Festivali'nde "Altın Palmiye" ödülünü kazanır.

Deleuze'e göre sinemada anlatı hareket imgeye dayalı organik öyküleme ve zaman-imgeye dayalı kristal öyküleme vardır. Organik öykülemede karakterler karşılaştıkları olaylara tepki veren ve eyleyen konumunda iken kristal öykülemede karakterler dünyanın görüntülerini dışarıdan seyreden tanıklardır (Akt. Akbulut, 2005: 41) Ceylan'ın sineması öykülerle değil imgelerle kendini anlatır. Anaakım sinemanın hareket imgesine karşılık olarak Ceylan'ın sineması zaman imgesi sinemasıdır. Zaman imgesinde eylemden çok durumlar vardır ve durumlar eylemlilik üretmezler. Nesneler ve ortam, zaman imgesinde kendi içlerinde anlam ifade eden, özerk, materyal bir gerçeklik kazanmaktadır.

Zaman imgesi sinemasında her şey gerçektir, ama gerçeklik ortamın gerçekliği ile hareket arasında değil düşsel bir bağlantıdır, eylem durumu bir sonuca ulaştırmak için ya da güçlendirmek için değil de durumun içinde yüzer gibidir. Zaman imgesinin ortaya koyduğu durumların belirli ve özel bir içeriği yoktur, sıradan olaylardan en sıra dışı hatta sınır durumlar içeriği oluşturabilir, yine de en çok öznel imgelerde, çocukluk anılarında, düş ve fantezilerde belirginleşir bu imge türü.

Suner, zaman imgesi sinemasını bir eylemsizlik, bekleme, tükenme sineması olarak tanımlamaktadır. Hareket imgesi duyu motor devinim süreçlerini harekete geçirip sadece klişeleri algılamamızı sağlarken saf optik-ses imgesi şeyin kendisini düz anlamıyla ortaya çıkarmaktadır. Bu bakışla optik imge sadece bilişsel süreçlerle değil bir tür özel dikkat boyutuyla algılanır. Suner'in ifadesiyle optik imge, nedensellik ve eylemlilik olarak okunamadığı için izleyenin zihnini çalıştırmaya zorlar. Nuri Bilge Ceylan

sinemasında imgeler kendini kolayca açık eden, neden sonuç ilişkileri içinde çözümlenebilen bir yapıya da anlatıyı bir sonuca ulaştıran, anlatının ileri doğru hareketini tetikleyen bir işleve de sahip değildir (2015: 122, 124).

Ceylan durum anlatıcısıdır. Durağan ve gerçekçi bir zamanın içinde imgeler aracılığıyla iletişim kurar izleyicisiyle. Anlatısında öykü ya da olaylardan çok durumlar vardır. Durumlar da klasik anlatı sinemasındaki gibi organik betimleme ile değil kristal betimleme ile verilmektedir. Ceylan sinemanın anlatım olanaklarını yaşamı gerçekçi bir dille aktarmak için kullanır. Kristal betimleme ile anlatılan durumlar, yaşamdaki unsurlar ve doğadaki öğeler gerçekçi bakış açısıyla görsel ve işitsel imgeler aracılığıyla kullanılmaktadır (Işıklar, 2017: 307).

Ceylan'ın kamera hareketleri genellikle sabit ve durağandır. Genel ve aşırı yakın plan çekimleri vardır, görsel yapı yalındır ve karmaşık kamera hareketlerinden sakınır, planlarının süresi uzundur, tekniği görünmez kılmaya çalışır. İlk filmlerinde doğal ışık ve doğal mekân kullanan auteur, zamanla bu alışkanlıklarından vazgeçmeye başlamıştır. *Kış Uykusu* filminde stüdyo kullanan Ceylan sinematografik bazı alışkanlıklarını geride bırakmıştır. *Kış Uykusu* filmi ile kamerası hareketlenmeye, daha önce karşı çıktığı stüdyo çekimlerini tercih etmeye başlamıştır. Ceylan'daki değişim özellikle filmlerindeki diyalog artışıyla kendini göstermiştir. Filmlerinde diyalogun artmasına paralel olarak Ceylan, amatör oyuncular yerine profesyonel oyuncuları tercih etmiştir.

Ceylan, Dinçkök'e verdiği röportajında sinematografisindeki değişimi şu cümlelerle açıklamaktadır: “Eski günlerimde şimdi gereksiz olduğunu anladığım takıntılarım vardı, mekânlar doğal olacak, ışık doğal olacak, oyuncular amatör olacak vŞimdi ise meselenin ortaya çıkarılabilmesi için her şeyin hizmete koşulabileceği ve hatta belli bir hayat duygusuna veya hayalde canlanan belli bir gerçeğe ulaşmak için gerekirse bu hayata ait olmayan başka bir dünya yaratılabileceğini düşünüyorum. Yalnız söylemeliyim ki ahlaki kriterlerim azalmış değil, tam tersine giderek artıyor belki. Ama bunlar daha çok ortaya çıkan sonuçla ilgili, yöntemle ilgili değil” (Dinçkök, 2012: 256).

Kendi sınırlarını ve gerçekliğin doğasını sorgulayan bir yönetmen olarak Ceylan, sanatında ilerlemeci bir tavır içerisindedir. Ceylan'a göre bir filmi inandırıcı ve ikna edici kılabilecek tılsım yönetmen tarafından konulur (Teker, 2012: 55). Bu bakışla Ceylan, o tılsımın, gerçekliğin, inandırıcılığın ve ikna ediciliğin peşindedir denilebilir.

Olabildiğince yalın ve sade bir şekilde anlatısını biçimlendiren Ceylan'ın sinemasında müzik de yönlendirici ve manipüle edici bir işlev üstlenmez. O müziği kullanırken bilhassa dikkatli ve kılı kırk yaran bir tavır içerisinde. Doğanın sesleri ve doğal sesler müzik gibi gelmektedir Ceylan'a. Müziğin filmin gerçekliğine zarar vermesinden ve yapaylık yaratmasından rahatsız olmaktadır. Ceylan, sahnenin anlamının müzikle desteklenip, müziğin koltuk değneği işlevi görmesinden rahatsızlık duymaktadır (Alam, 2012: 196). Bu sebeple müziği genellikle bir sahneden diğer sahneye geçiş için kullanır ve genellikle filmlerinde klasik müzik kullanmaktadır. Film evreninin ve atmosferinin gerçekliğine önem veren yönetmen Bergman, Tarkovsky, Antonioni ve Yasujiro Ozu ve Abbas Kiarostami'nin tarzına yakın filmler yapmaktadır (Pöstecki, 2005, 142).

Nuri Bilge Ceylan ilk filmlerini tamamen kendi finanse etmiş ve küçük bütçeli filmler çekmiş, daha sonra yapımcı Zeynep Özbatur Atakan'la çalışmaya başlamıştır. İnsanı kendi gerçekliğinden uzaklaştıran ya da gerçeği güvenli bir mesafeden hissettiren, kolay, yorucu olmayan, izleyicinin sınırlarını zorlamayan ticari filmlerin daha çok ilgi çekmesini normal karşılayan Ceylan'a göre popüler filmler insanların algılama gücünü körelterek iğdiş etmektedir.

Auteur Ceylan, filmin bütün aşamalarında aktif bir rol üstlenmektedir. Bir yönetmenin görüntüyü tamamen görüntü yönetmenine bırakmasını anlayamadığını ifade eden Ceylan'a göre görüntünün görüntü yönetmenine bırakılması durumunda görüntü yönetmeni değiştiğinde filmin tarzı da değişmektedir. Ceylan bir auteur olarak yönetmenin kameramandan ne isteyeceğini bilmesinin gerekliliği üzerinde durmaktadır. Ceylan bu gerekliliği şu sözlerle ifade etmektedir: "Yönetmenin objektifleri bilmesi, çerçeve ahlakı olması, kameranın yeri ve açısı ve tabi ışık konusunda en azından sağlam bir duygusunun olması gerekir diye düşünüyorum" (Teker, 2012: 61).

Ceylan filmlerinin çoğunun senaryosunu kendisi yazmış, kurgu aşamasında da montaj masasına oturmuştur. Bu bakışla Ceylan, filmin imgeler eşliğinde bilincinde şekillenmeye başladığı andan beyaz perdeye yansıdığı ana kadarki bütün sürecinde filmin yaratıcısı olarak aktif durumdadır.

3.3.1. “Kasaba” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Kasaba (1997) filmi sessiz ve sakin bir kasabada yaşamını sürdüren bir ailenin yaşamını, ailenin doğayla, çevreyle, hayvanlarla ve birbirleriyle olan ilişkilerini konu almaktadır. Ailenin çocukları Asiye ve Ali’nin gözünden anlatılan filmin ilk bölümünde okuldaki çocuklara ve çocukların okul içindeki hallerine ve Asiye’nin kokan yemeğinden dolayı öğretmeni tarafından utandırıldığı görüntülere yer verilmektedir.

Filmin ikinci bölümü Asiye ve kardeşi Ali’nin okul çıkışında doğadaki gezintileri ve doğayla olan ilişkilerine odaklanmaktadır. Filmin üçüncü bölümünde tarlaya ulaşan çocuklar ailenin büyüklerinin ateş başındaki sohbetlerini uyuklu bir vaziyette dinlemektedirler. Dede ve babaanne, Asiye ve Ali’nin yurt dışında tahsil görmüş babası Emin ve annesi, Emin’in ölen kardeşinin oğlu Saffet arasındaki sohbete tanık olan çocuklar, büyük bir uysallık ve güven duygusu içinde ailenin konuşmalarını dinlemektedirler. Filmde öyküden ziyade kasabanın ve kasaba insanının sakin yaşamı, insanlık durumları ve günlük yaşamlarına, filme konu olan karakterlerin içsel süreçleri ve ruh hallerine yer verilmektedir. Kasaba filmi mevsimlere ve doğanın durumlarına göre yaşamlarına yön veren insanların rutinlerini, insanların iç dünyalarını konu almaktadır.



Şekil 3.46. Çocuklar karda oynuyor.

Kasaba filminin jenerikten önceki görüntüsü karlı bir kış günü çocukların sokakta oynadıkları görüntü ile başlamaktadır. Ayağıyla oyunun sınırlarını çizen çocuğa, Deli Ahmet’in karda kayıp düşmesine ve Ahmet’in düşüşüne gülen çocukların görüntüsüne

yer verir auteur. Mevsimin doğal döngüsünün bir ürünü olan kar, çocuklara oyun oynayabilecekleri bir alan sunmaktadır.



Şekil 3.47. Kayıp yere düşen Ahmet, çocuklara gülümsüyor.

Karla oynayan çocuklar Deli Ahmet'in düşmesine gülmekte ve Foucaultcu yaklaşımla dışlama oyunu oynamaktadırlar. Foucault'ya göre delilik oyunla ve oyun dışında kalmakla yakından ilişkilidir. (2003: 176, 218). Çocukların oyununda, çocuklarla aynı konumu paylaşmayan Ahmet, dışlanmakta, düşmesiyle birlikte alay konusu olmaktadır. Ahmet, toplumun marjıdır ve marjinalidir, içeride tutularak dışlanmaktadır (Foucault, 2003: 218).



Şekil 3.48. Öğrenciler kuş tüyü ile oynuyor.

Jenerikten sonra okulun önünde öğrenciler Andımız'ı okurken detay görüntü olarak kardan adam gösterilir. Bu görüntü ile daha filmin başlangıç aşamasında mevsimin çocukların oyunlarına etkisi ikinci defa verilmiş olur. Andımız'ın okunmasının ardından çocuklar sınıflarına girerken çocuklardan biri kardan adamı yıkar. Oyun kendi içinde bozup yeniden kurmaktır ve kardan adamı yıkan çocuğun eylemini yeni oyunların habercisi olarak okumak mümkündür. Bir sonraki sahnede çocuklar sınıftadır ve bir çocuk kuş tüyüne üfleyerek oyun oynamakta arkadaşları da bu oyunu seyretmektedirler. Burada doğadan bir parça olan kuş tüyü oyun nesnesine dönüştürülmüştür.

Oyun öğretmenin sınıfa girmesiyle birlikte bir süreliğine sona erer. Dersin konusu toplum hayatını düzenleyen kurallardır. Öğretmen öğrencilere kitaptan konuya ilişkin okuma parçasını okutmaktadır. Bu sırada geç kalan Yusuf sınıfa girer. Üstü başı ıslanmış ve üşümüş bir haldedir. Yusuf çoraplarını çıkarıp sobanın yanında ısınmaya çalışırken Asiye'nin gözü Yusuf'un çıplak ayaklarına takılır. Hemen ardından Asiye'nin önüne bir kuş tüyü düşer ve oyun yeniden başlar. Sınıftaki çocukların çoğunun aklı oyunda gibi görünmektedir. Asiye kuş tüyüne üfler, devamında diğer çocuklar da kuş tüyüne üfleyerek oyunu devam ettirir. Bu oyun sınıfın otoritesi olan öğretmenin önüne kuş tüyü düşene kadar devam eder.



Şekil 3.49. Saffet lunaparka gidiyor.

Dersten sonraki sahnede mevsim değişir başka bir zamana geçilir, okuldan çıkan Ali yaşlı bir erkeğe taş atar. Çocukların acımasız oyunlarından birine tanıklık eder izleyici. Zamanın yavaş aktığı Kasaba filminde mevsim değişikliklerine hızlı bir geçiş

söz konusudur. Saffet'in kasabada sıkılan halleri gösterilir. Oyuna ait bir diğer görüntü de burada verilmektedir. Can sıkıntısıyla başa çıkmak isteyen Saffet lunaparka gider, orada eğlenen insanlara bakar, oyuna dışarıdan izleyici olarak katılım sağlar.

Bir ilkbahar günü Asiye ve Ali okuldan çıktıktan sonra mısır tarlalarına gidene kadar doğanın sınırlarını sürekli yokladıkları ve doğayı gözlemledikleri bir yolculuk yaparlar. Yolculuk sırasında leylekleri görürler, Ali eline aldığı bir taşı mezar taşına sürerek oyun oynar, Asiye mezarlıktaki erik ağacından erik toplar. Sonrasında bir eşek görürler, Ali eşeği uzun süre inceledikten sonra oyunsu bir tavırla yediği eriğin çekirdeğini eşeğe atar. Devamındaki sahnede Emin'in lunaparktaki görüntüsü verilir. Kasabada geçirilen hayatın sıkıcılığından kurtulmanın tek yolu oyun olarak verilmektedir. Saffet gondola bindikten sonra dondurma yiyerek can sıkıntısını hafifletmeye çalışır.

Ali ve Asiye yolculukları sırasında karşılaştıkları kaplumbağa ile oyun oynarlar. Ali de Asiye de kaplumbağanın üstüne çıkarlar, Asiye yola koyulduğunda Ali acımasız bir oyun oynayarak kaplumbağayı ters çevirir. Tarlaya ulaşan çocukları bekleyen anne, çocukların oyuna daldıkları için geç kaldıklarından emindir. Tarlada anne, baba, dede, babaanne ve Saffet hep birliktedir. Ali tarlada elinde bir değnekle kendi kendine oyunlar oynamaktadır.

Çocuklar doğanın içinde özgür bir şekilde gösterilmektedir, doğa ve oyun arasında güçlü bir bağ vardır. Asiye büyüklerin sohbetlerini dinlerken bir yandan babaannesine yardım etmekte bir yandan da elma ile oynamaktadır. Akşam bastırdığında aile çeşitli konularda sohbet ederken Saffet elinde bıçağıyla bir değneği yontarak oyun oynamaktadır. Doğadaki nesnelerin oyuncağa dönüşmesi çocuklar ve yetişkinler için de olağandır. Doğa oyuna davet eden bir yapıya sahiptir.

3.3.2. “Mayıs Sıkıntısı” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Mayıs Sıkıntısı (1999) film yönetmeni olan Muzaffer'in (Muzaffer Özdemir) geçtiği kasabada film çekmek istemesini konu almaktadır. Muzaffer çekeceği filmde ailesini oynatmak istemektedir. Kasaba'da herkesin kendine ait istekleri ve arzuları vardır. Muzaffer'in babası Emin (Mehmet Emin Ceylan) bahçedeki ağaçlarının kesilmemesini istemekte ve ağaçlarını kurtaracak çareler aramaktadır. Saffet (Mehmet

Emin Toprak) üniversiteyi kazanamamıştır ve kasabadan kurtulup büyük şehirde bir hayat kurmak istemektedir. Muzafferin dayısının oğlu Ali (Muhammed Zımbaoğlu) müzikli bir saat istemekte, halasının verdiği bir yumurtayı kırmadan cebinde taşımaya çalışmaktadır.

Mayıs Sıkıntısı doğrudan bir filmin çekim sürecini konu ediniyor olması bakımından sinemanın oyun boyutunu gözler önüne sermekle kalmaz aynı zamanda hayatla oyun arasındaki kaygan zemini de gösterir. Suner'in değındığı üzere filmde gerçekte kurmaca, gerçekte oyun, gerçekte yalan sürekli yer değıştirir ve iç içe geçer, bu bakımdan da bir ironi duygusuyla yüklüdür ve bu duygu amatör oyuncuların rol yapma pratiklerinde de ortaya çıkmaktadır (Suner, 2015, 154).



Şekil 3.40. Muzaffer salıncakta sallanıyor.

Mayıs Sıkıntısı'nda oyuna ilişkin ilk görüntü Muzaffer'in çocuk parkında salıncakta sallanmasıdır. Muzaffer bir yetişkin olarak çocuğa ait bir alanda sallanırken Ali çıkagelir. Muzaffer Ali'ye kaplumbağaları göstermeyi teklif eder. Muzaffer ve Ali kaplumbağa ile bir süre oynarlar. Muzaffer'in annesi Ali'ye kırk gün boyunca cebinde taşıması için yumurta vermiştir. Eğer Ali kırk gün boyunca yumurtayı cebinde taşımayı başarırsa halası Ali'nin babasıyla konuşacak, Ali'ye müzikli saat alınmasını sağlayacaktır. Bu yolla Ali'ye yetişkin dünyasının sorumluluğu öğretilmeye çalışılmaktadır. Halası Ali'nin yumurtayı kırk gün cebinde taşımasını isterken kuşkusuz Ali ile kurallarını kendisinin koyduğu bir oyun oynamaktadır. Muzaffer Ali'ye yumurtayı haşlayıp cebinde taşımasını, bu şekilde kırılmayacağını söylerken oyunda hile yapmasını teklif etmektedir. Ali bu öneriyi hileli olduğu gerekçesiyle kabul etmez ama zamanın

izinin deđdiđi her řey, inançlar, kurallar zamanla deđiřtiđi iin Ali'nin de yumurtaya karřı bakıřı deđiřir.

Muzaffer ve Saffet, Pire Dayı isimli birinin evini aramaktadırlar. Muzaffer, Pire Dayı'yı filminde oynatmak istemektedir. Pire Dayı eskiden dğnlerde, bayramlarda oynamaktadır. Muzaffer, yerleri spren bir kadına Pire Dayı'nın evinin neresi olduđunu sorar. "Kadının ne olacaktı" diye cevap vermesi zerine Muzaffer cinayet masasından geldiklerini kendisinin dedektif, Saffet'in de mfettiř olduđunu, bir cinayeti soruřturduklarını syler. Oyuna ait grnty oluřturan bu diyalog ile Muzaffer yalan syleyerek Goffman'ın gndelik yařamda benliđin sunumuna iliřkin performansla benzerlik gsteren bir oyunsu bir tavır ierisindedir. Gerekle yalan, gerekle kurmaca, gerekle oyun yer deđiřtirmektedir. Muzaffer, Pire Dayı'dan eskiden yaptđđı gibi bir iki oyun yapmasını ister, karřılıđında para vereceđini ifade eder. Pire Dayı paranın geici olduđunu Muzaffer'in istediđi řeyi yapacađını syler. Muzaffer, Pire Dayı ile deneme ekimi yapar ama sonutan memnun kalmaz. Pire dayıya beđenmediđini belli etmez, izin isteyip Pire dayının yanından ayrılırlar.



řekil 3.51. Muharrem ceviz kabuklarıyla oynuyor.

Oyunla gerek bir kez daha bu grntlerle yer deđiřtirmektedir. Pire Dayı'nın deneme ekiminde tekrar etmesini istediđi diyaloglar Kasaba filmindeki savař anılarıdır. Ceylan'ın oyun iinde oyun kurma yeteneđi de bu grntlerle gn yzne çıkmaktadır. Bu sahneye iliřkin bir diđer oyun grnts de deneme ekimi yapmadan nce Muzaffer ve Pire Dayı bař bařa otururken verilir. Muzaffer sıkılmıř ve bunalmıř bir ruh hali

içerisinde önündeki ceviz kabuklarıyla oynamaktadır. Bu bakımdan oyun ceviz kabuğunun oyun nesnesine dönüştüğü, can sıkıntısının küçük oyunlara imkân verdiği bir çizgide kalmaktadır. Oyun can sıkıntısıyla başa çıkmayı sağlamaktadır ve kasaba hayatı her an can sıkıntısının hissedildiği bir yerdir.

Pire Dayı'nın deneme çekimlerinden memnun kalmayan Muzaffer filminde annesi ve babasının oynamasını istemektedir. Anne ve babasını ikna edebilmek için Goffmancı oyun anlayışına paralel bir şekilde Pire Dayı'nın oynamak için yığınla para istediği yalanını söyler. Annesi oyun yapamayacağını, daha önce sadece hatıra kalsın diye oynadığını ifade eder. Sonraki sahnede Saffet'i bir oyun salonunda gösterilmektedir. Bilgisayar oyunları oynanan bir salonda Saffet, bardo masalarının solunda sıkılmış bir vaziyette oturmakta, sigara içmektedir. Ayrıca Beşiktaş forması olan bir çocuk arkadaşlarıyla birlikte bilgisayar oyunu oynamaktadır.



Şekil 3.52. Ali'nin yumurtası kırılıyor.

Ali okuldan eve dönerken yaşlı bir nene Ali'den bir sepet dolusu domatesi Döndü'nün evine bırakmasını ister. Ali istekli görünmez ama kadının ısrarları sonucu sepeti alır. Ali sepet elinde yol alırken domateslerin bir tanesi düşer, almak için yere eğildiğinde cebindeki yumurta kırılır. Bu durumu hazmedemeyen Ali, sepete tekme atar ve bir sonraki sahnede de bir kümese girip yumurta çalar. Ali'nin sorumluluk duygusunu geliştirmesi için verilen yumurta Ali'nin gündelik yaşamı ve yetişkinlerin dünyasını öğrenmesine aracılık eder. Ali istemese de sosyal hayat oyununda hile yapmak zorunda

kalmıştır. Otoritelere, yani halasına yani yaşlı bir neneye itiraz edemeyen Ali kendi istekleri ve otorite arasında bir ara yol, hileli bir uzlaşma formülü bulur.

Ali, Bourdieucü oyun anlayışına göre sosyal bir oyunun içindedir ve oyuna katılması kendi başına verdiği bir karar değildir, Ali oyunun içinde doğmuştur. Kişinin belirli kültürler ve alt kültürler içerisinde yaşaması da onun oyun anlayışını yani habitusunu şekillendirmektedir. Ali yumurtanın kırılmasıyla birlikte yumurta taşıma oyununda doğaçlama yapmak zorunda kalmıştır ama bu doğaçlamayı verili olan kültürel kodları yıkmadan, kurallara uyuyor gibi görünerek, yeni bir oyun anlayışı geliştirmiştir. Toplumsal yapının içinde halası yumurtayı kırk gün taşımasını istemiştir ve karşılığında da ödül vaat etmiştir. Ali de toplumsal yapıyı içselleştirerek kuralına uygun bir şekilde yumurtayı taşımaya çalışmış ama yumurta kırıldığı anda da doğaçlama yapmaktan çekinmemiştir. Kırılan yumurtasının yerine yenisini koyduktan sonra da yumurtasını cebinde taşımaya devam etmiş, kendisi ve toplumsal yapı arasında bir uzlaşma ortamı hazırlamıştır.



Şekil 3.53. 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı Kutlamaları yapılıyor.

Mayıs Sıkıntısı film evreninde 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı'nın kutlanmasına ilişkin görüntüler de mevcuttur. Emin kadastrocuları bayram yerinde ararken kutlama yapılmaktadır. Bayramları bir kimlik olarak oyun retoriği içerisinde değerlendiren Smith'e göre bu tür oyunların amacı oyuncuların toplumsal kimliğini, gücünü korumak ve sürdürmektir (Smith, 1997: 11). Auteur Mayıs Sıkıntısı ismini verdiği filminde Türkiye'nin kimliğine ilişkin önemli bir oyuna, bayrama yer vermesi tesadüf değildir. Bu bakımdan auteur oyunun kültürel, toplumsal bağlamlarını da

göz önünde bulundurarak içinde yaşadığı toplumun değerlerine bağlı kalarak film evrenini inşa etmiştir.

Muzaffer'in çekmeye çalıştığı filmin deneme çekimlerinde Emin, Kasaba filmindeki diyalogunu tekrar etmekte kendini oynamakta, auteur bu haliyle oyun içinde oyun, film içinde film inşa etmektedir. Asuman Suner, Emin'in kendini oynama halini şu şekilde ifade etmiştir: "Söz konusu sahnede kendini oynama meselesi üzerinden gerçekle kurmaca, gerçekle oyun arasındaki sınır muğlaklaşır, bu iki düzlem iç içe geçer, birbirinin içinde erir... Kişinin "kendisi" olması, doğal ve kendiliğinden bir durummuş gibi düşünülmesine karşın, aslında performansa dayalı bir süreçtir. Muhtemelen kendini oynamanın güçlüğü de en çok buradan kaynaklanır zaten: İçerdiği iki aşamalı performanstan, performansın performansı olmasından" (Suner, 2015: 160, 161).



Şekil 3.54. Ali halasından müzikli çakmak istiyor.

37 gün boyunca yumurtayı cebinde taşıdıktan sonra Ali'nin istekleri değişmiştir. Artık müzikli saat değil, Sadık'ta gördüğü müzikli çakmağı istemektedir. Halası Fatma'ya hiç kırmadan 37 gündür yumurtayı cebinde taşıdığı yalanını söyleyerek gündelik yaşamın performanslara dayandığını düşünen Goffman'ın oyun anlayışına paralel bir tavır sergilemektedir. Ali yumurtayı uzun süre cebinde taşıdığı için rüyasında yumurtanın civcive dönüştüğünü görür. Sadık'ın çakmağını Ali'ye etmesinin ardından Ali, halasına müzikli saati istediğini, eğer saati olursa okula geç kalmayacağını söyler. Ali'nin bu tavrında da Goffmancı oyun anlayışını gözlemlemek mümkündür. Henüz 9 yaşında olan Ali, toplumsal yaşama ayak uydurmayı öğrenmekte inandırıcı bir performans sergilemektedir.

Muzaffer, film öncesinde Saffet'e İstanbul'da iş bulacağına dair söz verirken filmin yapım aşamasında Saffet'i İstanbul'a gitme fikrinden uzaklaştırmaya çalışır. Muzaffer'in bu tavrı sosyal yaşamın provasız performanslara dayandığını söyleyen Goffman'ın oyun anlayışına örnektir. Muzaffer, Saffet'in filminde oynaması için ikna sürecinde vaatlerde bulunmuş ama filmin yapım sürecinde verdiği sözü yerine getirmemek için çareler aramaya başlamıştır. İstanbul'da yaşamın zor olduğuna yönelik bahaneler uydurarak Saffet'in İstanbul'a gelmesini engellemeye çalışır.

3.3.3. “Uzak” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Uzak (2002) filmi Mahmut ile Yusuf'un hikayesine odaklanmaktadır. Kasabada istediği hayatı yaşayamayan ve arayış içerisinde olan Yusuf (Mehmet Emin Toprak) İstanbul'daki akrabası Mahmut'un (Muzaffer Özdemir) yanına iş bulmak umuduyla gider. Mahmut sevdiği işi yapan, geçim sıkıntısı olmayan bir fotoğrafçıdır. Hayatı olağan seyrinde devam eden Mahmut'un düzeni Yusuf'un gelmesiyle birlikte bozulur ve Mahmut'un huzuru kaçar. Yusuf, gemilerde iş bulabileceğini düşünmekte, İstanbul'daki vaktini dolaşarak geçirmektedir. Mahmut, Yusuf'un varlığından rahatsız olmakta, ondan kurtulmak istemektedir.

Uzak filminde oyun görüngüsü Muzaffer'in evini oyun alanı olarak görmesi ve oyun alanının kurallarını Yusuf'a ifade etmesiyle başlar. Ev, Muzaffer'e ait alandır ve o eve misafir olan Yusuf, oyun alanının kurallarına uygun şekilde hareket etmek zorundadır. Muzaffer, Yusuf'u banyodaki tuvaleti değil küçük tuvaleti kullanması ve sigarayı yalnızca mutfakta içmesi konusunda bilgilendirir.



Şekil 3.55. Muzaffer, Saffet'e evin kurallarını hatırlatıyor.

Oyunun kuralları açık ve net bir şekilde Muzaffer tarafından ifade edilmesine rağmen Yusuf, salonda sigara içer. Muzaffer'in durumu fark etmesi üzerine Yusuf önce Goffmancı oyun anlayışına paralel bir şekilde yalan söyleyerek performans sergiler. Muzaffer'i ikna edemeyen Yusuf bu defa farklı bir performans sergileyerek bir defasında beraber salonda sigara içtikleri için sigara içebileceğini düşündüğünü, bu yüzden sigara içtiğini söyler. Oyunun kurallarını ihlal eden Yusuf, bu tavrıyla Muzaffer'i sinirlendirir. Yusuf'un tuvaletten çıktıktan sonra sifonu çekmemesi de Muzaffer'in gündemindedir. Muzaffer'in oyun alanına giren Yusuf kuralları ihlal etmektedir, Muzaffer'de Yusuf'a oyun alanının misafiri olduğunu hatırlatır.

Oyuna ait ikinci görüntü, Muzaffer ve Yusuf'un televizyonda Trabzonspor maçı izledikleri sahnede görünür. Futbol maçı erkeğe ait bir alanda konumlandığı için auteur iki erkeğin hikâyesini konu alan Uzak'ta erkeklerin vakit geçirme unsuru olarak futbol oyunundan faydalanmıştır.



Şekil 3.56. Saffet yeğenine aldığı oyuncakla oynuyor.

Yusuf yeğenine aldığı (komando asker) oyuncak oyuna ait bir diğer görüntüdür. Yusuf, yerde süründükten sonra ateş etmeye başlayan oyuncuğun harika bir şey olduğunu düşünmektedir ama Muzaffer evin kurallarını ihlal eden Yusuf'a sinirlenmiştir ve oyunun sırası olmadığını söyler. Bu bağlamda Muzaffer, oyunu ciddiyetin zıddı olarak görmektedir. Çünkü Yusuf oyuncakla oynadığı sırada Muzaffer ona işle ilgili sorular sormakta, Yusuf'un bir an önce evden gitmesini istemektedir. Yusuf iş bulamamakta, kasabaya gitmeye de gönüllü görünmemektedir. Uzak filminde Yusuf; çocukluğu, oyunsuluğu ve hayalperestliği, Muzaffer; yetişkinliği, ciddiyeti ve gerçekçiliği temsil etmektedir.



Şekil 3.57. Muzaffer köstekli saati görüyor.

Oyuna ilişkin bir diğer görüntü de Muzaffer'in köstekli gümüş saatinin kaybolduğu sırada verilir. Muzaffer suçlayıcı bir tavırla Yusuf'a saati görüp görmediğini sorar, bir yandan da raflarda, çekmecelerde saati aramaktadır. Saati ararken birtakım başka oyuncaklar da görünür: örümcek, kurbağa, sindy bebek... Muzaffer söz konusu oyuncakların olduğu kutuyu karıştırırken köstekli saati de görür ama görmemezlikten gelir. Yusuf kendini suçlu hisseder, saatin nerede olabileceğine yönelik sorular sorar, Muzaffer ise saati bulduğu halde saat kayıpmış gibi davranır, önemli değil diyerek geçirir.

Muzaffer'in bu tavrı günlük yaşamdaki etkileşimlerin performanslara dayalı oyunlar olduğunu düşünen Goffman'ın oyun anlayışına örnektir. Muzaffer'in oyuncuğu köstekli saat, Yusuf'un oyuncuğu ise işportadan alınmış bir komandodur. Bu oyuncaklar ikisinin arasındaki kentli taşralı ayrımını da oyuncaklar aracılığıyla ortaya koyar

niteliktedir. Suner'e göre Muzaffer, Yusuf'un ki oyuncağı komandonun karşısına pahası ve kültürel değeriyle aralarındaki farkı belirginleştirecek bir oyuncak koymaktadır. Köstekli saat yalnızca antikacıdan alınmış köstekli bir gümüş saat değil aynı zamanda kayıp bir saattir. Bu bağlamda kayıp saat Yusuf'un komandosundan daha etkili ve tahrip gücü yüksektir (Suner, 2015, 153).

Auteur oyuncaklar aracılığıyla sınıf farkını ve taşralı, kentli ayrımına dikkat çekmektedir. Muzaffer köstekli saati ile kendi oyun alanının iktidarı olduğunu göstermekte, Yusuf'u suçluluk duyguları içinde bırakmakta bir beis görmemektedir.

3.3.4. "İklimler" Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Öğretim üyesi İsa (Nuri Bilge Ceylan) ile sanat yönetmeni Bahar'ın (Ebru Ceylan) arasındaki ilişkiyi konu edinen İklimler (2006) filmi, kadın ve erkek arasındaki iletişimsizliği, iki insan arasındaki kapanmayan mesafeyi anlatmaktadır.

Kendisinden yaşça küçük olan sevgilisi Bahar ile ayrılma kararı alan İsa bencil, umutsuz ve yalan söylemeye eğilimli birisidir. Bahar'la ilişkisi devam ederken Serap'la (Nazan Kırılmış) birlikte olan İsa'nın en belirgin özelliği ne istediğini bilmemesidir. Ayrılığın ardından Bahar, yaşamına güçlü bir şekilde devam ederken İsa hayatının kontrolünü kaybeder, savrulur. Bahar'ın yaşamına kaldığı yerden devam etmesini sindiremeyen İsa, Bahar'ın peşinden bitmiş bir ilişkiyi kurtarmak için Ağrı'ya gider. Aslında İsa'nın isteği ilişkiyi kurtarmak değil, Bahar'ın duygularını ve ona karşı tutumunu merak etmesidir. Film İsa'nın ruh iklimlerini konu almaktadır.

İklimler'in açılış sekansında oyuna ait ilk görüntü verilir. İsa fotoğraf çekmektedir. Serap İsa'nın yanına gelir. İsa, Bahar'a "Sıkıldın mı?" diye sorar. Bahar sıkılmış görünmesine rağmen "yok" diye cevap verir. Bahar'ın bu cevabı günlük yaşamın performanslara dayandığını düşünen Goffman'ın oyun anlayışına örnektir.

Etkileşim sürecinde tarafların eylemleri her zaman belli kurallar dairesinde gerçekleşmektedir ve etkileşim yerleşik toplumsal yapıların içinde gerçekleşmekle birlikte benliklerin etkileşimidir (Goffman, 2018: 13, 14). Bu bağlamda Bahar sıkılmış olmasına rağmen, etkileşimin kurallı oluşunu göz önünde bulundurarak davranmaktadır. Bahar'ın vücut dili sıkılmış görünmekte ama etkileşim sürecinde Bahar sıkılmadığını

söylemektedir. İsa'ya sıkıldığını söylemek istemeyen Bahar, benliğini sunarken belli stratejiler izlemekte, karşısındakinin üzerinde yaratmak istediği ve yaratmaktan kaçındığı intiba ile ilgilenmektedir.



Şekil 3.58. İsa, Bahar'la ayrılık konuşması yapıyor.

İsa, Bahar'dan ayrılmak istemektedir. Bahar denize girer, sahilde oturan İsa, ayrılık konuşmasını prova ettiği sırada konuşma bir anda gerçeğe döner. Bahar İsa'nın yanında oturmaktadır. Auteur burada kurgusal oyundan faydalanmıştır. Prova ettiği konuşmasının aynısını Bahar'a yapan İsa, arkadaş kalmak istemektedir, Bahar ise onun için fark etmeyeceğini söyler, “arkadaş kalmasak da olur” der. Bahar ve İsa arasında geçen ayrılık konuşmasını İsa enikonu hesaplamış, karşısındakinde belli bir etki yaratmak üzere hesaplamaya çalışmıştır. Gerçek yaşamın provasız performanslara dayandığını düşünen Goffman'ın oyun düşüncesine paralel olarak İsa'nın konuşması prova aşamasında iken gerçeğe dönüşür.

İsa, Bahar'la ayrıldıktan sonra İstanbul'a döner ve Serap'la karşılaşır. Serap'ın yanında erkek arkadaşı da vardır. Serap'ın erkek arkadaşı Güven'le sohbet eden İsa, sohbet esnasında da Goffmancı oyun anlayışına uygun şekilde hareket eder: Güven, İsa'yı kahve içmeye davet eder, İsa bir arkadaşıyla buluşacağı için gelemeyeceğini söyler, bahane uydurur. Aynı günün akşamı Serap'ın evinin önündedir, Serap'ın gelmesini beklemektedir.

İsa, Serap'ın eve girmesinin ardından kapıda belirir. İsa ve Serap'ın sohbetleri sırasında, İsa'nın Bahar'ı Serap'la aldattığı anlaşılır. Bahar şehir dışındayken İsa Serap'a gitmektedir. Serap, İsa'ya Bahar'ın şehir dışında olup olmadığını sorar. İsa, Serap'ı “ne

alakası var” diye geçiştirmeye çalışır. Serap bu cevaba gülerek cevap verir. İsa ve Serap arasındaki ilişki birbirlerini yakından tanıdıklarına ilişkin ipuçları verir niteliktedir. Serap’ın bu gülüşü İsa ne yalan söylerse söylesin İsa’nın nasıl bir insan olduğunu, ne zaman ne tepki vereceğini bildiğini göstermektedir. Karşılıklı oturan bu iki insan birbirlerini tanımakta, bir süredir devam ettirdikleri bir tutku oyunu oynamaktadırlar.



Şekil 3.59. İsa ve Bahar flört ediyor.

İkilinin arasındaki gerilim, fındık yeme oyunuyla gün yüzüne çıkar ve ardından cinsellikle sonuçlanan bir oyunun içinde bulurlar kendilerini. Nietzsche’ye göre erkek oyun arayışı içinde olandır ve kadınlar da bu bağlamda tehlikeli oyuncaklardır. İsa, Serap’ı tehlikeli oyun oynama isteğinin aracı olarak görmektedir. Nietzsche’ye göre erkeklerin içinde gizli bir çocuk bulunmakta ve bu çocukta oyun oynamak istemektedir (Nietzsche, 2002: 58). İsa ve Serap’ın yaşadığı cinsellikte erkeğin baskın durumunun sebebi de bu bağlamda anlaşılabilir. İsa, Nietzscheci bakış açısıyla kralca bir güç istemekte, bu kralca güce cinsellik yoluyla Serap’ın üzerinde hâkimiyet kurarak ulaşabileceğini düşünmektedir. İsa, kadınlar üzerinden kendini aşmak istemektedir.



Şekil 3.60. İsa, annesiyle sohbet ediyor.

İsa Serap’la geçirdiği gecenin ardından günlük yaşamına devam eder, ailesinin evine uğrayıp annesine pantolonunun paçasını yaptırır, annesiyle konuşurken de yabancı, sevimsiz bir tavır içerisindedir. Annesi İsa’dan çocuk yapmasını istemektedir. İsa’nın annesiyle sohbet ederken ki tavrı Goffmancı oyun anlayışına uygun şekildedir. İsa, annesini geçiştirmektedir, İsa babasını geçiştirmekte özünde İsa kendini geçiştirmektedir. Bir sonraki sahnede İsa arkadaşı Mehmet ile tenis oynamaktadır. Bu bağlamda İsa’nın tenis oyunu, günlük yaşama verilen kısa bir mola, günlük yaşamın geçici bir süre iptali niteliğindedir.

İsa, Serap’ın evine ikinci defa gider, birlikte şarap içerler. Serap, Bahar’ın Ağrı’da olduğunu söyler. Durumdan haberdar olmayan İsa, şaşırır ve Serap’la olan cinsellik oyununa devam edemez. İsa’nın oyunu temelde güç istencine bağlıdır. Serap ve Bahar onun bu oyununa aracılık etmektedir. Bu tavrıyla İsa, kadınları oyuncak olarak görme eğilimindedir. Bu yüzden de Bahar’ın kendi denetiminden çıkması ve yaşamına devam etmesinden kötü etkilenir.

Ara yıl tatili için sıcak yerlere gitmeyi planlayan İsa, kendisini Ağrı’da Bahar’ın yanında bulur. İsa’nın oyunsu kişiliği Ağrı’da da kendini gösterir. Bahar’ın yanına gitmeden önce Bahar’a hediye etmek üzere oyuncakçıdan müzik kutusu alır. Bahar dört aydır Ağrı’dadır, telefon numarasını değiştirmiştir, İsa’yı unutmak istemektedir. İsa ise ne istediğini bilmemektedir. İsa ve Bahar bir kahvede otururlar. Bahar, İsa’ya karşı ilgisiz görünür.

İsa yaz tatilinde beraber çekildikleri fotoğrafları ve müzik kutusunu Bahar’a verir ama Bahar kalkarken fotoğrafları da müzik kutusunu da almaz. Bunun üzerine Bahar’ın çalıştığı sete giden İsa, Bahar’ı bir arabanın içinde ağlarken bulur. Bahar, İsa’ya niye geldiğini sorar, İsa “tabi ki senin için geldim” der. İsa değiştiğini, eskisi gibi olmadığını, kendisi için hiçbir şey istemediğini söyler, Bahar’ın işi bırakıp onunla İstanbul’a gelmesini istemektedir.



Şekil 3.61. İsa, Bahar’ı barışmaya ikna etmeye çalışıyor.

İsa, dünya nimetlerinden vazgeçmeye, evlenip çoluk çocuğa karışmaya hazır olduğunu ifade eder. Bahar ise bu konuşma sırasında İsa’yı dinlemekte ve ağlamaktadır. İsa, Bahar’ı mutlu etmeyi başaracağını söyler. Bahar, İsa’ya ayrılıklarının ardından Serap’la görüşüp görüşmediğini sorar. İsa, “tabi ki hayır” diye cevap verir. İsa’nın bu cevabından da anlaşılacağı üzere İsa Goffmancı oyun anlayışına paralel şekilde bir performans sergilemekte, Bahar’ı etkilemeye çalışmaktadır.

İsa, aslında bitmiş bir ilişkinin peşinden Ağrı’ya giderken gerçekte ne istediğini bilmemekte, Bahar’ın üzerinde hâkimiyet kurmaya yönelik bir oyun anlayışı içerisinde olmaktadır. Bahar İsa’nın oyun arkadaşıdır ve İsa’nın güç istencinin bir tezahürü olan oyunu artık oynamak istememektedir. İsa ise kadınlar üzerinden kendini tanımlamakta, güç istencine yönelik bir oyun oynamaktadır. Nietzsche’ye göre insanlar arzuların ve içgüdülerin hüküm sürdüğü bir dünyada yaşamaktadır. İnsanın bütün düşünceleri de arzularının bir sonucudur ve bütün yaşamın temel özünü *güçlü ve egemen olup yönetmek içgüdüsü* oluşturmaktadır (2001, 48). İsa, Bahar’a karşı güçlü ve egemen olmak istemekte, Bahar’ı kendine döndürebilecek kadar güçlü olduğuna inanmaktadır,

nihayetinde ise İsa'nın bütün eylemleri can sıkıntısından kaynaklanan bir oyun dürtüsü olarak tezahür etmektedir.



Şekil 3.62. İsa, taksi şoförünün fotoğrafını çekiyor.

İsa oynamaktadır, insanlara karşı oynamakta, insanlarla oynamaktadır. Bahar İsa'nın teklifini “artık çok geç, kusura bakma” diyerek reddeder. Bahar'ın yanından ayrılan İsa, önce gidiş için bir bilet alır, sonrasında da İshak Paşa Sarayı'nın fotoğrafını çekmek üzere taksiyle sarayın yakınlarına gider. Burada İsa, gerçekteki kendisine, yönetmen olan Nuri Bilge Ceylan'a selam vermeyi ihmal etmez. İsa, taksi şoförünü de figür olarak kullanarak İshak Paşa Sarayı'nın fotoğraflarını çeker. Fotoğraf çekerken taksi şoförünün nasıl durması gerektiği konusunda yönlendirmelerde bulunur. Böylelikle gerçeklikle kurmaca, gerçeklikle oyun iç içe geçer. Taksi şoförü İsa'dan çektiği fotoğrafı göndermesini ister, adresini yazıp verir. İsa, fotoğrafı göndereceğini söylemesine rağmen bir sonraki sahnede taksi şoförünün adresinin yazılı olduğu kâğıdı buruşturup küllüğe atar. İsa'nın bu davranışı Goffman'ın oyun anlayışıyla paralellik taşımaktadır. İsa taksi şoförüne karşı bir performans sergilemiş, fotoğrafı göndereceğine dair söz vermiş, ilk fırsatta da şoförün adresinin yazılı olduğu kâğıttan kurtulmuştur. Bu bağlamda İsa, kendisine de etrafındaki insanlara da yabancılaşmış bir tavır içerisindedir. Kendisi de dâhil olmak üzere hiçbir şeye inancı yok gibi görünmektedir.



Şekil 3.63. Bahar, İsa'nın gidişinin ardından sette kalıyor.

Otelde son gecesini geçiren İsa'nın kapısı çalar, gelen Bahar'dır. Geceyi birlikte geçirirler. Sabah Bahar, İsa'ya rüyasını anlatır, mutlu ve keyiflidir. İsa, ona çekimlerin kaçta başlayacağını sorar. Bahar'a kahvaltı teklif eder, ardından kendisinin de havaalanına gideceğini söyler. İsa daha önceki konuşmaları hiç yapmamış gibi davranmaktadır. Ağrı'daki işi bırakıp kendisiyle İstanbul'a gelmesini isteyen İsa'dan eser yoktur. Bahar çaresizlik içerisinde durumu kabullenir, bir kez daha İsa'nın aşk oyununda yenilmiştir. İsa, bindiği uçakla İstanbul'a dönerken Bahar'da çekim ekibiyle birlikte sette kalır.

3.3.4. “Üç Maymun” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Milletvekilliğine adaylığını koyan Servet (Ercan Kesal), zengin bir iş adamıdır. Arabasıyla kaza yapmasının ardından, suçu üstlenmesi için özel şoförü Eyüp'ten (Yavuz Bingöl) yardım ister. Servet, Eyüp'ün suçu üstlenmesi karşılığında maaşını ödemeye devam edeceğini ve Eyüp hapisten çıktığında da toplu para vereceğini söyler. Eyüp suçu üstlenir ve hapse gider. Bu sırada Servet ile Eyüp'ün eşi Hacer (Hatice Sağlam) arasında yasak bir ilişki başlar. Hacer'in eşi Eyüp de oğlu İsmail (Ahmet Rıfat Şungar) de bu ilişkiyi fark etmesine rağmen sessiz kalır. Üç Maymun (2008) filmi ismiyle paralel bir sessizlik oyununu, yalanlar, yanlışlar ve ihanetlere karşı sessiz kalan bir aileyi konu alır. Gerçekleri görmezden gelmeye çalışan bir ailenin bir arada kalma çabasının öyküsüdür film.



Şekil 3.64. Servet telefon görüşmesi yapıyor.

Üç Maymun’da oyuna ait ilk görüntü Servet’in seçimi kaybetmesinin ardından Oktay isimli biriyle telefon görüşmesinde verilir. Oktay, Servet’i teselli etmek için aramıştır. Servet telefon görüşmesinde seçimi kaybettiğine üzülmediğini, parti için bu yola girdiğini, kaybede kaybede politika işlerini öğreneceğini söyler. Telefon konuşması esnasında dostça bir tavır sergileyen Servet, telefonu kapatmasının ardından Oktay’a küfrederek. Bu tutum günlük yaşamın performanslara dayandığını, insanların etkileşimlerinin oyun olduğunu düşünen Goffman’ın oyun anlayışına örnek teşkil etmektedir. Seçimi kaybeden Servet, gerçeklikle yüzleşmek istememektedir, bu yüzden sekreterini Oktay’ın telefonunu bir daha bağlamaması konusunda uyarır.

Oyuna ait ikinci görüntü de Hacer’in para istemek için Servet’in yanına gitmesinin ardından verilir. Hacer durakta otobüs beklerken Servet arabasıyla Hacer’in önünde durur ve gideceği yere kadar bırakabileceğini söyler. Servet Hacer’i ikna etmeye çalışırken arkadaki araç kornaya basar. Duruma sinirlenen Servet, tartışmak için arabasından çıkar, kornaya basan araçta üç genç erkeğin olduğunu fark etmesi üzerine tartışmaktan vazgeçer ve arabadakilere el kol hareketleriyle bir dakika müsaade etmelerini ister. Servet’in bu tutumu da Goffman’ın oyun anlayışına örnektir. Servet etkileşim içine girmek zorunda olduğu insanların kendisinden daha genç, güçlü olduklarını ve yaşça kendisinden daha genç olduklarını fark ettiğinde tartışmak yerine alttan almayı seçmiştir. Servet performans sergilerken rolüne inanıyormuş gibi görünmemektedir, bu bağlamda kiniktir. Öfkeli ve tartışmaya hazır olan Servet, muhataplarının kendinden daha güçlü olduğunu fark ettiğinde uzlaşmacı bir performansa yönelmiştir. Nuri Bilge Ceylan sinemasında bu tarz performanslar ironi yaratmak için sıklıkla kullanılmaktadır.



Şekil 3.65. Servet Hacer’e kur yapıyor.

Hacer, Servet’in arabasına biner. Servet yol boyunca Hacer’in üzerinde yarattığı intiba ile ilgilenerek ona inandırıcı bir performans sergilemeye çalışır. Servet aslında duygusal bir insan olduğunu, birisi şiir okuduğunda bile ağladığını, seçimi kazanmadığına üzülmeye başladığını, kafaya takmadığını ifade eder ama kurduğu cümleler ve ifadeler kendini yalanlamaktadır. Oktay’ın aramasına kafasını taktığı, seçime kaybettiğine üzüldüğü, pek de duygusal birisi olmadığı etkileşimin diğer boyutunda fark edilmektedir. Servet kendini olduğundan daha büyük, daha üstün göstermeye, idealleştirmeye çalışmakta, Hacer’i etkilemek için performans sergilemektedir. Hacer’e “sizin için her şeyi yaparım, ne ihtiyacınız olursa beni arayın” diyen Servet, Hacer’le etkileşimi sırasında yaratmak istediği intiba ile ilgilenmekte, Hacer’den hoşlandığını belli etmeye çalışmaktadır.

Üç Maymun’da oyuna ait bir diğer görüntü de Hacer ve oğlu İsmail’in bir yakınlarının düğününe gittiklerinde verilir. Düğün esnasında halay çeken insanların görüntüsüne yer verilir. Smith, oyun formu ve oyun deneyimleri olduğu düşünülen etkinliklerin 9 maddeden oluşan bir listesini yapmıştır. Kutlama ve festivaller maddesinde düğünlere de yer vermiştir. Bu bağlamda düğün de oyun kategorisinde değerlendirilebilir. Oyun bu haliyle gelenekleri ve kültürü yansıtmakta, eğlence ve iyi vakit geçirmek için düzenlenen bir etkinlik olarak karşımıza çıkmaktadır. Nuri Bilge Ceylan’ın filmde düğün gibi kültürel bir motiften ve halaydan faydalanması ise Hacer ve İsmail’in mensup olduğu sınıfı ve eğlence anlayışlarını göstermek amacıyla verilmiştir. Alt sınıfa mensup olan bu insanlar halay çekerek eğlenmekte, düğünlere iştirak etmektedirler.



Şekil 3.66. İsmail, Hacer’in odasını gözetliyor.

Babası Eyüp’ü ziyarete gitmek için evden ayrılan İsmail, tren garında kusar ve gömleği kirlenir. Gömleğini değiştirmek için eve dönen İsmail, yatak odasından gelen erkek sesini duyar ve evden sessizce çıkar. Sokakta evi gözetler ve evden çıkan kişinin Eyüp olduğunu görür. Eve döndüğünde annesi ona niye gitmediğini sorar, İsmail annesine “boş ver” der. İsmail Hacer’e eve “kim vardı burada” diye sorar, annesi Mehtap’ın geldiğini söyler. İsmail “yalan söyleme bana” der, Servet’i gördüğünü söyler ve annesine tokat atar. Hacer olayı inkar etmeye çalışır. Hacer’in bu tutumu günlük yaşamın performanslara dayalı oyunlar olduğunu söyleyen Goffman’ın oyun anlayışına örnek teşkil etmektedir. Hacer son ana kadar yalan söyler ve inandırıcı bir tavır sergilemeye çalışır. İsmail evden çıkar ve Eyüp’ün yanına gider, babasına her şeyin yolunda olduğunu söyler, annesinin Servet’le birlikte olduğunu söyleyemez. İsmail eve döndüğünde masasının üzerinde para dolu bir zarf bulur. Yattığında boğularak ölen kardeşinin hayalini görür. Sonraki sahnede İsmail araba ile yol kenarında görülür, sonrasında babası yanına yürüyerek gelir, Eyüp hapisten çıkmıştır. Arabayı İsmail ve annesinin arasındaki sessizlik anlaşması olarak okumak mümkündür. Eyüp yolda İsmail’e arabanın hesabını sorar, böyle bir harcama yapılmasına, Servet’ten para istenilmesine sinirlenir.



Şekil 3.67. Hatice, Servet'in evini gözetliyor.

Hacer'le Servet arasındaki ilişki bozulur. Servet Hacer'in telefonlarına cevap vermemektedir. Aşk oyununun kaybedeni Hacer'dir, bunu kaldıramadığı için Servet'in yaşadığı eve kadar gider. Servet, Nietzscheci oyun anlayışına paralel olarak tehlikeli bir oyun oynamış, Hacer'i oyuncak olarak görmüş, sıkıldığında da Hacer'le iletişimini kesmiştir. Hacer banyo yaparken telefonu çalar, Eyüp telefona cevap verir. Özel numaradan arayan Servet, "senin benim evimin önünde ne işin var" diye hesap sorar. Eyüp'ün "siz kimi aramıştınız" demesi üzerine de telefonu kapatır. Bu telefon konuşması Eyüp'ün tehlikeli bir aşk oyunu oynayan Servet ve Hacer'den şüphelenmesine neden olur.



Şekil 3.68. Eyüp, Hacer'deki değişimi fark ediyor.

Çiftler arasında önemli bir oyun olan cinselliği yaşamak isteyen Eyüp, Hacer'in cinsel anlamdaki değişimine anlam veremez. Hacer yatakta Eyüp'ü kırmızı fantezi bir kıyafetle beklemektedir. Kıyafeti Eyüp'e sürpriz olsun diye aldığını söyler ama Eyüp ikna

olmuş görünmez. Hacer için bir şeyler değişmiştir ve Eyüp bu değişimi fark etmektedir. Eyüp Hacer'e "ne oluyor sana" diye sorar, Hacer'de "sana ne oluyor" diye sorup gülmeye başlar. Durumu hazmedemeyen Eyüp, Hacer'i tartaklayıp yanından ayrılır.

Cinsellik oyunu Hacer için yeni bir anlam kazanmıştır, öncesinde giymediği fantezi kıyafetler giymekte, Eyüp'le yaşadığı cinsellik oyununa yeni kurallar ve yeni bir bakış açısı getirmektedir. Bu değişim Eyüp için rahatsız edicidir. Dokuz aydır ayrılarıdır ve oyunun kurallarının değişmesi Eyüp'ü şüphelendirmiştir. Smith, cinsel yakınlığı oyun olarak değerlendirmekte, cinsel yakınlığı olanların sayısız yolla oynadığını ifade etmektedir. Smith bu durumu insan yaşamının oyunla içli dışlı bir yapısı olmasına bağlamaktadır (Smith, 1997, 5). Hacer, eşiyle yıllardır süregelen cinsel oyunlarına, Eyüp'ün yokluğunda yeni bir anlam katması ve yeni motifler eklemesi Eyüp'ün gerilmesine neden olur. Beraber oynadıkları cinsellik oyunu ayrı kaldıkları süreçte başka bir boyut kazanmıştır.

Hacer'e sinirlenip evden ayrılan Eyüp kahveye gider. Kahvede okey ve tavla oynayan insanların görüntüsü verilir. Oyun bu haliyle erkeğe ait bir alanda keyifli vakit geçirmek için yapılan boş vakit etkinliğidir. Yönetmenin Eyüp'ü Hacer'e sinirlendikten sonra kahvede konumlandırması da geleneksel bir bakış açısının ve alt sınıfa mensup olan insanların uğrakları konusundaki müşterek kanaatin sonucudur. Erkek canı sıkıldığında kahveye gider, kahve arkadaşlarıyla oyun oynar ya da vaktini orada geçirir.

3.3.5. "Bir Zamanlar Anadolu'da" Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

Cinayet soruşturmasını konu alan Bir Zamanlar Anadolu'da (2011) filmi, soruşturmada suçunu itiraf eden katil zanlısı Kenan'ın (Fırat Tanış) öldürdüğü kişiyi gömdüğü yeri emniyet güçleri ile birlikte aramasının öyküsünü anlatmaktadır.

Kırıkkale'nin bozkırında Kenan öldürdüğü kişiyi nereye gömdüğünü hatırlayana kadar Komiser Naci (Yılmaz Erdoğan), Savcı Nusret (Taner Bırsel), Doktor Cemal (Muhammet Uzuner), Arap Ali (Ahmet Mümtaz Taylan) ve jandarma ekipleriyle birlikte oradan oraya konvoy halinde gezerler. Cinayetin nasıl ve neden işlendiğinden çok ölünün gömüldüğü yerin aranmasının hikâyesidir Bir Zamanlar Anadolu'da. Filmde kristal öyküleme tekniği ile ölüyü arayan kişilerin hikâyeleri anlatılmaktadır.

Filmde bürokratik ilişkiler Bourdieu'nün oyun anlayışına uygun şekilde verilmektedir. Hatırlanacağı üzere Bourdieu'ye göre oyun, kuralları olan belli bir oyun

anlayışı gerektiren stratejik bir yapıdır. Sosyal hayatın içinde birey de devlet de belli bir oyun anlayışına sahiptir. Bu bağlamda filmdeki karakterler ölü arama oyununa katılırken oyunun oynamaya değer olduğu inancını paylaşmakta, bu inancı paylaştıkları ölçüde de oyunun oynamaya değer olduğunu kabul etmektedirler. Bourdieu, kart oyunlarında güçleri oyuna göre değişen kartlara sahip oyuncular gibi sosyal hayatta da kültürel, simgesel, iktisadi ve toplumsal sermayeye sahip olan oyuncuların hiyerarşisinden bahsetmektedir (2003: 82).



Şekil 3.69. Ekip ölünün gömüldüğü yeri arıyor.

Ölü arama oyununda Savcı Nusret, toplumsal ve simgesel sermayesi en güçlü olan kişidir. Bu bağlamda kurumları temsil eden kişilerin arasındaki ilişkiler oyun doğasına sahiptir. Emniyet güçlerini temsil eden Komiser Naci'nin adalet sisteminin temsilcisi Savcı Nusret ile iletişimde oyunsu öğeleri görmek mümkündür. Komiser Naci üstü olan Savcı Nusret'in karşısında gerçek düşüncelerini ifade edemez ama Savcı'nın olmadığı yerlerde ona söylenmekten de geri durmaz. Özellikle ölünün arandığı süre boyunca Savcı'nın sık tuvalete çıkması Komiser Naci tarafından alay konusu olur. Bu alaycı tavırda da Goffman'ın oyun anlayışına paralel oyun pratiğini gözlemlemek mümkündür.

Üstü Savcı Nusret'e tâbi olan Komiser Naci, Savcı Nusret'in üstü olmasının geriliminden kurtulmak için oyunsu bir tavır sergilemekte, strateji geliştirerek rakibi Savcı Nusret'i yenmeye çalışmaktadır. Komiser Naci'nin bu tavrı oyun stratejisinin bir sonucudur. Bourdieu'ye göre oyuncular sermayelerini korumak ya da arttırmak için oynamakta, rakibinin gücünün dayandığı sermaye türlerinin değerini düşürmeye, kendi

sermayelerinin değerini arttırmaya yönelik stratejiler geliştirme gayreti içinde olabilmektedirler (2003: 105). Bu bağlamda Komiser Naci, kendisinden sermaye bakımından üstün olan Savcı Nusret'i sağlık problemi aracılığıyla küçük düşürmeye çalışarak, kendinin sağlıklı oluşunu öne sürerek strateji geliştirmekte, simgesel ve toplumsal sermaye bakımından geride olduğu Savcı Nusret'in üstesinden gelmeye çalışmaktadır.

Oyuna yönelik diğer bir pratik de cenazenin aranma şeklinde görülmektedir. Katil zanlısının sözünün geçerli olduğu ve devlet güçlerinin katil zanlısının ifadelerine göre cenazeyi aradığı film evreninde auteur, katil zanlısının bir türlü cenazeyi gömdüğü yeri hatırlayamamasından kaynaklanan bir oyun evreni kurmaktadır. Katil zanlısının cenazeyi gömdüğü yeri hatırlayamaması devlet güçleri arasındaki ilişkilerin doğasının anlaşılmasına yardımcı olan bir oyun görüntüsü sunmaktadır.

Cenaze aranırken Arap Ali ve Doktor Cemal arasında geçen konuşmada Arap Ali, doktora fazla mesai alıp almadığını sorar. Doktor Cemal “bilmem verirler herhalde” diye cevap verir. Bunun üzerine Arap Ali “verirler verirler, ölü parası iyidir” der. Bu konuşmada Bourdieücü oyun anlayışını görmek mümkündür. Bourdieu'ye göre, oyun insanın ödül kazanmak için başkalarıyla ve kendi sınırlarıyla mücadele etmesidir. Sosyal hayat ödüllerin (ölü parası) daha fazla olmasının dışında oyundan farksızdır.

Bir Zamanlar Anadolu'da filminde devlet güçleri ölü arama eylemine katılırken bir inancı (oynamaya değer olduğu inancını) paylaşmakta, bir inancı paylaştıkları ölçüde (çıkar nosyonu) de oyunun oynamaya değer olduğunu kabul etmektedirler. Arap Ali'nin ölü parasından bahsederken Tevfik'in ölü parası diri parası aracılığıyla iki kat ev yapmasını gündeme getirmektedir. Arap Ali bu tavrıyla Bourdieu'nün oyun anlayışındaki rekabet duygusuna paralel şekilde hareket etmektedir. Tevfik fırsatları iyi değerlendirip iktisadi sermayesini geliştirmiştir ve Arap Ali de bu durumdan kıskançlıkla bahsetmektedir.

Doktor Cemal ve Savcı Nusret cenazenin arandığı esnada konuşurlarken auteurün oyun algısına yönelik bir pratik görülmektedir. Savcı Nusret, meslek hayatında nedeninin anlayamadığı bir sürü ölüm gördüğünü söyler ve bir örnek verir: bir kadının 4-5 ay sonra öleceğim deyip tam da söylediği tarihte öldüğünden bahseder. Söz konusu kadın aslında Çehov'un bir öyküsünde geçmektedir ve auteur bu bağlamda hayranı olduğu Çehov'a

gönderme yaparak metinlerarasıcılık oyunu oynamaktadır. Bu öykünün bir diğer önemli özelliği de Savcı'nın herhangi bir kadın olarak bahsettiği kişinin aslında kendi eşi olmasıdır. Savcı katlanılması güç olan tecrübesini herhangi bir insanın başına gelmiş gibi anlatarak Goffman'ın oyun anlayışına uygun bir performansla hareket etmektedir.



Şekil 3.70. Jandarma Savcı Nusret'e mücavir alana girdiklerini anlatıyor.

Doktor Cemal ile Savcı Nusret konuştukları esnada yanlarına jandarma komutanı gelir ve onlara kremalı bisküvi ikram eder. Jandarma komutanının asıl amacı şehir merkezinden 35 kilometre uzaklaştıkları için olay yerinin mücavir alana girmesi ve tutanağın altına emniyetin değil jandarmanın imza atması gerektiğiyle ilgili savcıya hatırlatma yapmaktır. Savcı Nusret olayın şehir merkezinde gerçekleştiği için tutanaktaki imza yetkisinin Komiser Naci'de olduğunu söyler, jandarma komutanı da bu bilginin ardından “biz size tâbiyiz, siz nasıl uygun görürseniz” deyip gider.

Jandarma uzaklaşınca Savcı Nusret, “koyun can derdinde, kasap et derdinde” diyerek jandarmanın mücavir alana takılmış olmasını eleştirir. Savcı Nusret'in bu tutumu Goffman'ın oyun anlayışına paralel özellik taşımaktadır. Jandarmayla olan etkileşiminde resmi bir tavır benimseyen Nusret, jandarma yanından uzaklaştığı anda içten bir tavırla jandarmanın bu tavrının ne hissettirdiğini samimi bir şekilde ifade etmektedir. Bu bağlamda savcı, jandarmayla olan etkileşiminde rol ve rutiniyle uyumlu bir tavır sergilemekte, jandarma yanından uzaklaştığında ise jandarmanın ifadelerine yönelik gerçek kanaatini doktora söylemektedir.

Uzun aramalara rağmen Kenan'ın bir türlü öldürdüğü kişiyi gömdüğü yeri hatırlayamamasının sonucunda Komiser Naci çileden çıkar ve Kenan'ı hırpalar. Savcı

Nusret, Komiser Naci’yi ikimizin de başını belaya sokacaksın diyerek sakinleştirmeye çalışır. Vaktin hayli ilerlemesinden dolayı Savcı Nusret mola vermeye karar verir. Savcı Nusret, Tevfik’in yakın olduğunu söylediği köyün neresi olduğunu sorar. Tevfik “Ceceli” diye cevap verir. Arap Ali duruma müdahale etmeye çalışarak Köşker köyünün daha yakın olduğunu söyler. Nereye gidileceği hususunda Arap Ali ve Tevfik arasında tartışma yaşanır. Nihayetinde Ceceli köyüne gidilmesine karar verilir.

Arap Ali de Tevfik de şofördür ve ikili arasında rekabet ilişkisi vardır. Arap Ali, kendi söylediği yere gidilmesini istemekte, Bourdieucü oyun anlayışına paralel olarak Tevfik’in sözünü ettiği köyün yolunun bozuk olduğunu ifade etmektedir. Arap Ali sosyal hayatın oyun olduğu düşüncesine sahip olan Bourdieu’nün sözünü ettiği rekabete uygun bir şekilde davranarak rakibinin önerisinin yanlış olduğuna Savcı’yı ikna etmeye çalışmaktadır. Bourdieu sosyolojisinde oyun, iktidar ve güçle yakından ilişkilidir. Bu bağlamda Arap Ali savcıyı ikna ederse Tevfik’in karşısında elinin güçlü olacağını düşünür ve kendi iktidar alanını korumak için oyun anlayışı geliştirmeye çalışır. Nihayetinde bu oyunun kaybedeni Arap Ali olur ve Savcı Ceceli köyüne gidilmesine karar verir. Komiser Naci de Tevfik’in oyunu kazanmasından rahatsız olur ve rahatsızlığını Arap Ali’ye “Bu Tevfik çok konuşuyor” diyerek ifade eder.

Bir Zamanlar Anadolu’da film evreninde yaratılan karakterlerin hemen hepsinde güç ilişkilerine yönelik bir rekabet bu bağlamda da oyun anlayışı görülmektedir. Jandarma Komutanı Komiser Naci ile Arap Ali Tevfik’le rekabet içerisindedir. Bu bakımdan Nietzsche’nin felsefesinde oyun ve istemenin birbiriyle yakından ilişkili olduğunu hatırlamakta fayda vardır. Nietzsche’ye göre bu dünya bir oyundur ve bu oyun gücü isteme oyunudur. Bir Zamanlar Anadolu’da filminde herkes gücü istemekte, rekabet etmekte ve daha güçlü olmak için oynamaktadırlar. Savcı Nusret’in en güçlü olduğu bu evrende, güçsüz olan Arap Ali de Tevfik de oynamaktadırlar, çünkü gücü istemektedirler. Film evreninde oyunun dışında kendi halinde görünen karakter Doktor Cemal’dır. Cemal’in kimse ile rekabete girmeyen bir doğası vardır.

Ekip Ceceli köyüne gitmek için hazırlanırken, katil zanlısı Kenan, Doktor Cemal’dan sigara ister. Durumu fark eden Komiser Naci duruma müdahale eder, söyledikleri Komiser Naci’nin oyun anlayışını anlamak açısından önemlidir. Komiser Naci, Kenan’a şöyle der: “Ne yapacaksın lan sigarayı, oğlum sigara istiyorsan önce hak edeceksin. Artık bedava iş yok, bak savcıya adam hukuk tahsili yapmış, çalışmış,

sigarasını da içer, fırçasını da atar, niye hak etmiş adam”. Bu cümleler, Komiser Naci’nin Bourdieucü oyun anlayışını ve çıkar nosyonunu benimsediğinin kanıtıdır. Komiser Naci yukarıdaki ifadesiyle belirli bir toplumsal oyunun taşıdığı anlamın, kazanılıp kaybedileceklerin önemli olduğunun ve oynanmaya değer olduğunun farkındadır. Başka bir deyişle komiser Naci, güç ilişkilerini kabul edip benimsemekte, oyuna inanmakta ve oyunu oynamaya değer bulmaktadır.



Şekil 3.71. Ekip, muhtarın evinde yemek yiyor.

Ceceli köyüne giden ekip, muhtarın kurduğu sofrada yemek yerken sohbet ederler. Muhtar ekibe çocuklarından birinin Çanakkale Yenice’de polis olduğundan bahseder. Auteur burada hem memleketi olan hem de Kasaba ve Mayıs Sıkıntısı filmini çektiği Yenice’den bahsederek metinlerarasıcılık oyunu oynar.

Cenazenin bulunmasının ardından olay yeri tutanağı yazdıran Savcı, jandarma komutanına hangi mevkide olduklarını sorar. Jandarma komutanı merkezden 37 kilometre uzakta olduklarını ifade ederken, mücavir alanda olduklarını Savcı’ya özellikle hatırlatır. Çünkü tutanağın altında Komiser Naci’nin değil kendi imzasının olmasını istemektedir. Jandarma komutanının bu rekabet oyununu fark eden Savcı, jandarma komutanının lafını kesip onu geçiştirerek komutanın tavrından rahatsız olduğunu hissettirir. Jandarma komutanının bu tavrı Bourdieucü oyun anlayışına örnek teşkil etmektedir.

Savcı tutanağı yazdırdığı sırada Arap Ali ile biraz ötede sigara içen Komiser Naci, Savcı'yı kastederek “şahlandı seninki, sabaha kadar biz koşalım halayı sen çek” der. Komiser Naci bu söylemiyle Bourdieu'nün oyun anlayışına uygun bir oyun tavrı sergilemektedir. Hiyerarşik olarak kendisinden üstte olan Savcı'nın tutanak yazdırmasını alaya alarak onun sermayesini küçük düşürmeye çalışmakta, bu yolla kendisini rahatlatmaya çalışmaktadır. Kendi sermayesinin eksikliğini “bu dünyada halay başı olacaksın” sözleriyle kabullenmekte ve oyun anlayışını kabullendiğini göstermektedir.

Savcı tutanağını yazdırırken büyük bir ciddiyet içerisinde maktulü Clark Gable görünüşlü, 80, 90 kilo ağırlığında olarak tanımlar. Tutanağı yazan Abidin de itiraz etmeksizin Savcı'nın söylediklerini yazar. Sonrasında Savcı espri yaptığının anlaşılması için bir müddet bekler ve gülümsemeye başlar, ekip de onunla birlikte güler. Savcı'nın bu tutumunda insan etkileşimlerinin provasız performanslara dayanan oyunlar olduğunu söyleyen Goffman'ın oyun anlayışına uygun bir oyun anlayışı mevcuttur. Savcı rolü ve rutini ile uyumlu bir şekilde davrandığı ve her söylediği itirazsız kabul edildiği için bu esprisi ilk anda anlaşılmaz. Savcı bu esprisiyle rutininin dışına çıkarak ekibe oyun oynamıştır. Ekipten birinin Savcı'yı Clark Gable'a benzetmesinin ardından Savcı ekibi ciddiyete davet ederek oyunun bittiği vurgusunu yapar. Savcı oyun kurandır, oyun süresini belirleyendir, bu bağlamda oyunun otoritesidir.



3.72. Şekil Şakir babası ölen çocuğa sihirbazlık gösterisi yapıyor.

Otopsi yapılmak üzere getirilen cesedin teşhisi için eşi Gülnaz (Nihan Okutucu) çağrılır. Bu sırada babası ölen çocuk otopsi yapılan yerin kapısından içeri bakmaktadır. Çocuğun olduğu yerde oyunun olduğunu düşünen auteur, oyundan faydalanır. Otopsi

yapılmasına yardımcı olan Şakir elindeki sigarayla sihirbazlık numarası yaparak çocuğu eğlendirmeye çalışır. Bu sihirbazlık gösterisi doktorun da tebessüm etmesine neden olur. Bir Zamanlar Anadolu’da film evreninde en masum oyun da bu sahneyle verilmiş olur.



Şekil 3.73. Çocuklar okul bahçesinde oyun oynuyor.

Otopsi yapılırken Doktor Cemal, pencereden dışarıyı seyretmektedir. Dışarıda Gülnaz ve oğlunun gidişini görür. Okul bahçesinde teneffüse çıkan çocuklar topla oyun oynamakta top peşinde koşturmaktadırlar. Toplarını kaçıran çocukların topunu Gülnaz’ın oğlu okul bahçesine atar. Oyun bu haliyle geleneksel oyun tanımına uygun bir şekilde verilmektedir. Bu bağlamda oyun, çocukları hem eğlendiren, hem sosyal, psikolojik ve fiziksel gelişimine etki eden ve sosyal bir varlık olan insanın grup içinde yaşama pratiklerinin temellerinin atılmasına yardımcı olan bir etkinliktir (Başal, 2011: 9). Yetişkinlerin stratejik oyunları ile sarmalanan film evreni çocuk oyunları ve çocuk sesleriyle sona erer.

3.3.6. “Kış Uykusu” Filminin Oyun İmgesi Çerçevesinde Analizi

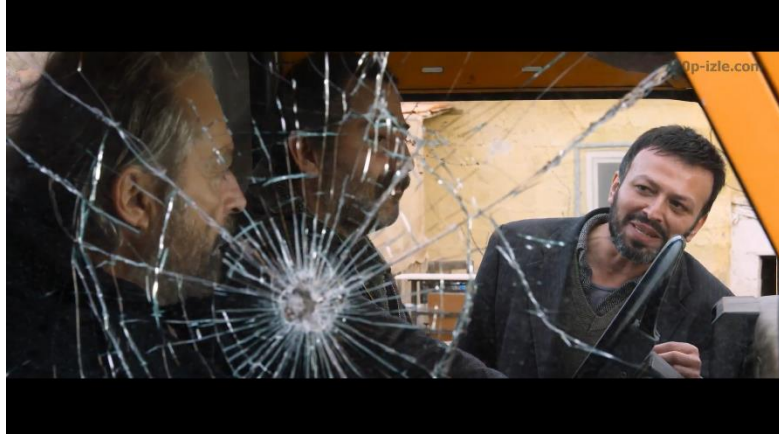
Emekli olduktan sonra babasından kalan Othello isimli bir otelin işletmeciliğini yapmak üzere Kapadokya’ya yerleşen tiyatro oyuncusu Aydın (Haluk Bilginer), genç eşi Nihal (Melisa Sözen) ve eşinden ayrılan kız kardeşi Necla (Demet Akbağ) ile birlikte yaşamaktadır. Kış Uykusu (2014) filmi “Türk Tiyatrosunun Tarihi” kitabını yazmak isteyen Aydın’ın eşi, kız kardeşi, kiracıları ve her şeyden öte kendisiyle kurduğu ilişkinin öyküsüdür.

Aydın ve yardımcısı Hidayet (Ayberk Pekcan) araba ile seyir halindeyken kiracılarının oğlu İlyas (Emirhan Doruktutan) Aydın ve Hidayet'in bulunduğu araca taş atar ve arabanın camı kırılır. Taş attıktan sonra kaçan İlyas'ı Hidayet yakalar. İlyas kaçmaya çalışırken dereye düşmüş ve ıslanmıştır. Aydın ve Hidayet İlyas'ı ailesinin evine götürür. Hidayet, İlyas'ın babası İsmail'e (Nejat İşler) durumu anlatır. İsmail, İlyas'ı yanına çağırarak İlyas'a tokat atar. İlyas'a attığı tokadı kendine yediremeyen İsmail sinirlenir ve kendi evinin camını kırar. Bu sırada İsmail'in abisi Hamdi (Serdar Kılıç) gelir. İsmail ve Hidayet arasında tartışma yaşanır, Hamdi durumu sakinleştirmeye çalışır.



Şekil 3.74. İsmail Hidayet'in üzerine yürüyor.

Aydın, kira borçlarını ödeyemeyen Hamdi ve İsmail'i icraya vermiştir. İlyas, ailesini icraya veren Aydın'ın arabasına taş atarak intikam almak istemiştir. Kırılan camın parasını bizzat kendisinin ödeyeceğini söyleyen Hamdi, bir yandan da konuyu icra meselesine getirir, olabildiğince alttan alıp, mazlum bir tavırla icraya verilmelerine gerek olmadığını söyler, kırılan cam için de defalarca özür diler ama Aydın ve Hidayet arabayla uzaklaştığı anda küfür eder. Hamdi'nin bu tutumu günlük yaşamda insanların etkileşimlerinin performanslara dayalı oyunlar olduğunu söyleyen Goffman'ın oyun anlayışına örnek teşkil etmektedir. Hamdi, İsmail ve Hidayet'in karşısında mahcup ve olgun bir tavır sergilerken onlardan uzaklaştığı anda küfür etmektedir. Goffman'a göre her etkileşim yerleşik toplumsal yapıların içinde gerçekleşmekle birlikte benliklerin etkileşimidir (2018: 29).



Şekil 3.75. Hamdi, yeğeni adına Aydın’dan özür diliyor.

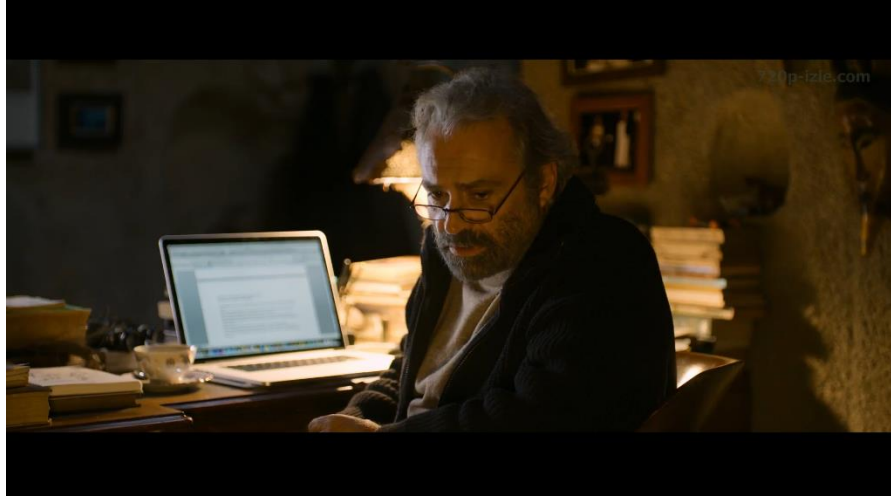
Kendi içinde kuralları olan ve güçlünün karşısında boyun eğmeye mecbur bırakan sosyal hayatta, Hamdi’nin etkileşimi rolüne uygun davranmayı gerektirmektedir. Hamdi yalnız kaldığında ise rol yapmasına gerek kalmadığı için gerçek düşüncelerini açık etmektedir.



Şekil 3.76. Necla ile Aydın sohbet ediyor.

Çalışma odasında, köşe yazısı yazan Aydın’ın yanına kız kardeşi Necla gelir. Necla abisinin yazdığı “Anadolu Kasabalarındaki Estetik Yoskunluk” başlıklı yazıyı okuduğunu ve beğendiğini ifade eder ama alttan alta da abisini iğnelemekten geri durmaz. Aydın bu yazıyı, Hamdi ve İsmail’in evine gitmesinin ardından yazmıştır. Hamdi imamdır ve Aydın Hamdi’nin din adamı olmasına rağmen kendine çeki düzen vermeyişini, dış görünüşünü, tavrını, sahibi olduğu evin bahçesinin pis ve derbeder halde olmasını eleştirir. Necla da kimsenin okumadığı yerel bir gazetede köşe yazısı yazan

abisini eleştirmektedir. Necla'ya göre abisi yerel bir gazetede kendini paralayana kadar büyük gazetelerde yazmalıdır.



Şekil 3.77. Aydın ile Necla sohbet ediyor.

Aydın, Necla'nın bu fikrine karşı çıkar, krallığının küçük olduğunu ama kralın kendisi olduğunu söyler. Aydın, yazdığı yazılara gelen okur yorumlarından doğru yolda olduğunu anladığını ve yerel gazetede yazmaktan memnuniyetini ifade eder. Necla buna karşılık olarak internette uyduruk yazarların da bir sürü övgü aldığını, herkesin illa ki bir seveni çıktığını söyler ve “neyse ben burada biraz kıvrılacağım, seni rahatsız etmeyeyim” diyerek sohbeti noktalar. Necla ve Aydın'ın söz konusu etkileşimi Aydın'ın güç istencine yönelik bir oyunun içinde olduğunu göstergesidir. Nietzsche'ye göre bu dünya bir oyundur ve insanın da içinde bulunduğu bu oyun “gücü isteme” oyunudur. (Dursun, 2014: 45).

Aydın, kendi küçük krallığındaki gücünü pekiştirmek için yerel gazetede yazı yazarak güç istencine yönelik bir oyun oynamaktadır. Aydın içten içe daha büyük gazetelerde yazamayacağını bilincindedir. Kendi gücünü ve güçsüzlüğünü kabullenen Aydın, güçlü olduğu bir alanda oynamayı tercih etmekte, bu bağlamda yerel gazetede yazmakla yetinmekte, küçük krallığında oyuncu olmaktan memnun görünmektedir. Aydın Kapadokya'da kendi küçük krallığını ve iktidar alanını yaratmıştır. Aydın da güçlü olabildiği bir alanda kendine bir oyun alanı kurmuştur, bu küçük krallıkta Aydın'ın Hamdi'yi ve yerel halkı eleştirebilecek kadar iktidarı vardır.



Şekil 3.78. Amcası İlyas'ı Aydın'ın elini öpmesi için zorluyor.

Hamdi ve İlyas, Aydın'dan özür dilemek üzere gelirler. Hamdi ve İlyas kasabadan otele kadar olan uzunca bir yolu yürümüşlerdir. Durumu öğrenen Aydın, dönüşte Hidayet'in onları bırakabileceğini söyler ama Hidayet arabanın bakımlarını yaptıracığı bahanesini uydurarak Hamdi ve İlyas henüz daha oturlurlarken gider. Hidayet'in bu tutumu Goffman'ın oyun anlayışına örnek teşkil etmektedir. Hidayet, İlyas ve Hamdi'yi evlerine götürmek istemediği için arabanın kapısını yaptıracaklarını söyler. Aydın “ne acelesi var” deyince, arabanın motorundan da ses geldiğini onu da göstermek istediğini söyler. Hidayet bu haliyle stratejik davranmakta ve Aydın'la Hamdi'yi stratejisine inandırmaya çalışmaktadır. Yaratmak istediği intiba arabayı sanayiye götürmesinin gerekli olduğudur ama gerçekte Hidayet'in amacı Hamdi ve İlyas'ı evlerine bırakmak istememesidir.

Otel müşterisi Timur motoruyla gitmek üzereyken Aydın'la karşılaşır. Timur'un otelden ayrıldığını fark eden Aydın, Timur'a otel işleriyle ilgilenen yardımcısı Hidayet'i görüp görmediğini sorar. Timur, “biz hallettik hesabı onunla” der. Aydın bunun üzerine “yok yok onun için sormadım” der ama sergilediği performans inandırıcı olmaz. Aydın'ın bu performansı günlük yaşamın provasız performanslara dayandığını, insanların etkileşimlerinin oyun olduğu tezini savunan Goffman'ın oyun anlayışına örnektir.

Kış Uykusu filminde güç istencine yönelik bir oyun anlayışını Aydın'ın dışında, Nihal'de de görmek mümkündür. Nietzsche'nin güç istencinin hakikati isteme, değer yaratmak (iyi, kötü) isteme ve kendini aşmak isteme gibi görünüşleri vardır (Dursun, 2014: 46). Nihal'in değer yaratmaya yönelik istemi okullara yardım toplamak şeklinde tezahür etmektedir. Nihal iyilik yaparak kendi gerçekliğini, eşinin sırtından geçindiği

gerçeğini unutmak ve kendini aşmak istemektedir. Kendine küçük bir iktidar alanı yaratıp o alanın içinde oynamaya çalışan Nihal, Aydın'ın kendi alanına girmesine tahammül edememekte, Aydın'ın müdahaleleri sonucunda yardım toplama oyununu kaybetmekten korkmaktadır.

İnsan eylemlerinin ve davranışlarının altında yatan temel nedenin güç istenci olduğunun düşünen Nietzsche'ye göre yaşamın temel özünü güçlü ve egemen olup yönetmek içgüdüğü oluşturmaktadır (2017: 576). Aydın, eşi Nihal'in kasabadaki okullar için yardım toplantıları düzenlemesi ve yardım toplamasına müdahale ederek eşini yönetmek, Nihal'in üzerinde hâkimiyet kurmak istemektedir.



DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Zeki Demirkubuz filmlerinde, auteurün kendine ait bir oyun alanı bulunmaktadır. Üslubunun önemli bir boyutunu temsil eden bu oyunlar neredeyse hemen her filminde tekrar etmektedir. Filmlerinde kapanmayan, tamir edilmeye mukavemet gösteren, gıcırdayan kapılar, yabancılaştırma işlevi görmektedir, Demirkubuz kapılar aracılığıyla izleyicisine kendini hatırlatma oyunu oynamaktadır. Demirkubuz'un auteur olarak kendini hatırlatmak için kullandığı diğer unsur televizyondur. Sinemasında bir gelenek haline gelen bu yapıda Demirkubuz, filmleri aracılığıyla diğer filmlerinden parçalar, görüntüler sunmakta, filmleri aracılığıyla metinlerarasıcılık oyunu oynamaktadır.

Her filmi, daha önce yaptığı filmlerinden izler, imgeler taşıyan Demirkubuz hemen her filminde bir sahnede de olsa kendisini film evreninin içinde bir karakter olarak sunarak oyunun kurucusunun kendisi olduğunu hatırlatmaktadır. Auteurün kendi iç kurgusunun devamlılığına katkı sağlayan bu unsurların oyunsu bir özelliği vardır. Auteur bir oyun başlatmış ve sıkılmadan bu oyunu devam ettirmektedir.

Demirkubuz sineması kişisel bir sinemadır, bu yüzden de sinemasında Demirkubuz'un oyun kurma biçimleri net bir şekilde kendini göstermektedir. Aşk, nefret, cinsellik, vicdan, kötülük, insanın karanlığı, varoluş sancıları ve varoluşçu konularla ilgilenen auteur için oyun alanı da bu temalar ekseninde ilerlemektedir. Güç yerine güçsüzlüğün, irade yerine zayıflığın, iyilik yerine kötülüğün, kazancın değil kaybetmenin, mutluluğun değil mutsuzluğun ve sıkıntının anlatıcısıdır Demirkubuz.

Filmlerinde güç istenci ile yanıp tutuşan karakterler yoktur, onun karakterleri karamsar, vazgeçmiş, sıkılan, bunalan karakterlerdir, bu haliyle onun filmleri auteurün kendi iç dünyasını anlatmaktadır. Filmleri auteurün sıkıntıyla başa çıkmak ve yaşamını anlamlı hale getirmek için kurduğu bir oyun evrenidir. Auteurün oyun algısı zaman içerisinde çok az değişiklik göstermiştir.

Filmlerinde önceki filmlerinden görüntü parçaları gösteren auteur bu alışkanlığını tekrar etmiştir, kapanmayan kapılar ise bir süre sonra işlevselliğini kaybetmiş görünmektedir. Demirkubuz'un sinema evreni kendi kişiselliğinin bir yansıması olarak kalmıştır ve içe dönük bir sinema anlayışı vardır. Bu bağlamda Demirkubuz kendi

sınırlarını yıkan yenilikçi bir tavır sergilememekte, filmlerinde belli ölçülerde kendisini tekrar etmektedir.

Filmlerinde kurgusal oyunlara yer vermekle birlikte montaj oyunlarından kaçınan Demirkubuz montajda ekseriyetle cut geçişleri tercih etmektedir. Demirkubuz filmlerinde çocuk oyunlarına ilişkin görüntüler sınırlıdır. Çocuklar sokakta oynadıklarında (bir sahneden diğer sahneye geçişe yardımcı olması için) geçiş unsuru olarak ev içinde ise yetişkinlerin dünyasından bağımsız ara bir deneyim bölgesinde oynarken gösterilmektedirler. Demirkubuz'un filmlerinde oyunun birçok görünümünü görmek mümkünse de filmlerinde yetişkinler için daha çok aşk ve cinsellik oyununu tercih etmektedir. Bu oyun türü kazananı ve galibi olmayan gerilim nüvesi yüksek bir seyir izlemektedir.

Demirkubuz'un karakterleri aşk oyununda kaderci bir anlayışın içindedirler. Tutkularının peşinden giden karakterler başka türlüünü seçme şansları yok gibi davranmaktadırlar. Demirkubuz filmleri alt ve orta sınıfın anlatısı olarak karşımıza çıkmakta ve bu bağlamda oyun, Smith'in bir kader olarak oyun retoriği kavramsallaştırmasıyla paralel bir yapıda gösterilmektedir. Bu retoriğe göre insan yaşamı ve oyun kader tarafından kontrol edilmektedir ve özgür bir seçim değildir. Auteurün kaderci bir oyun anlayışı vardır ve karakterlerinde de bu kaderci yaklaşımın izleri oyuna yükledikleri anlamda da kendisini açık bir şekilde göstermektedir.

Auteurün filmlerinde tutku oyunları kadar sıklıkla işlenen diğer bir oyun türü can sıkıntısı ve hayat karşısında sıkılıp bunalımdan kaynaklanan oyunlardır, bu oyunlar da genellikle cinsellikle sonuçlanmaktadır. Hayatın anlamsızlığı karşısında cinselliğe yönelim ve ilksel arzuların doyumu Demirkubuz sinemasının önemli oyunu izleklerindendir ve kendini tekrar etmektedir.

Türkiye'nin geleneksel değerlerini ve oyun konusundaki algısını futbol ve futbol oyunları ile anlatır Demirkubuz. Kendisi de koyu bir Beşiktaş taraftarı olan Demirkubuz'un filmlerinde futbola yönelik oyunlar yönetmenin en sık başvurduğu oyun motifidir. Mahalle ve mahallede oyun oynayan çocuklar da geleneksel oyun anlayışının bir göstergesidir. Sokak (düz anlamıyla) çocukların ama (yan anlamıyla) özellikle erkek çocuklarının oyun oynadığı ekseriyetle futbol topuyla oynadığı bir alandır ve çocuğa aittir. Kahve kültürü ise Demirkubuz'un Türkiye'de erkeklerin oyun algısına ilişkin

önemli bir göndermeyi temsil etmektedir. Birçok filmde kahve ortamını ve kahvede oynanan oyunları film evrenine taşıyan Demirkubuz için kahve, (düz anlamıyla) boş zamanın oyunla değerlendirildiği, kendine ait dili ve kuralları olan (yan anlamıyla) sadece erkeklerin girebildiği bir alandır.

Demirkubuz'un filmlerindeki oyuncaklar balon, iskambil kâğıtları, pelüş ayı, bebek, araba, top, okey taşları ve ıstaka, bilardo masası, topu ve ıstakası, dart ve Street fighter oyununa aracılık eden bilgisayardır. Oyuna dönüşen nesneler ise C Blok'ta araba, maşrapa ve su, Bekleme Odası'nda taş ve su, Kader'de çay kaşığı ve elektrik sobası, Bulantı'da portakal suyu ile dolu bir bardaktır.

Demirkubuz filmlerinde oyunu kuran kadınlardır ve erkekler bu oyuna can sıkıntılarını ile başa çıkmak için gönüllü olmaktadır. Yetişkinler sosyal oyunların dışında nesne ve objelerle oynamayı tercih etmektedirler. Demirkubuz'un karakterleri genellikle can sıkıntısıyla başa çıkmak için oynamaktadırlar. Demirkubuz'un kendisinin oynadığı Bekleme Odası'ndaki Ahmet'in en oyunbaz karakter olması tesadüf değildir. Oyun oynayan ve oyunu kuran asıl kişi yönetmendir ve kendi iç dünyasını anlattığı kişisel meselelerine değindiği Bekleme Odası filminde auteur gerçek yaşamı da oyun olarak algıladığını gösteren bir eğilim içine girmektedir.

Demirkubuz'un film evreninde oyunda olmak kadar oyunun dışında olmak da önemli bir oyunsu pratiktir. Oyunda olmak canlı ve yaşamda olmakla eşdeğerken, oyunun dışında olmak da ölümle eş değerdir. Yazgı filminde Musa, Yeraltı filminde Muharrem, Kor filminde Cemal oyunun dışında kalmakta oyunlara seyirci olarak katılmaktadırlar. Musa ve Muharrem toplumsal yaşam pratiklerine saygı duymadıkları için oyunun dışında kalırken Cemal, eşi ve patronu arasında gelişen aşk oyununa seyirci kalmaktadır.

Nuri Bilge Ceylan, filmlerinde oyunun çeşitli boyutlarını ve oynama şekillerini göstermesi açısından Zeki Demirkubuz'dan farklılık göstermektedir. Ceylan filmlerindeki oyun türleri daha geniş bir çeşitlilik göstermektedir. Ceylan'ın filmlerinin de Demirkubuz filmlerinde olduğu gibi filmlerarası bir boyutu vardır, fakat bu metinlerarasıcılık Demirkubuz filmlerinde olduğu gibi standartlaştırılmış bir şekilde verilmez. Hatırlanacağı üzere Demirkubuz filmlerinde tekrar eden ve auteurün içsel oyununu ve sürekliliğini sağlayan oyunlar vardır, kapanmayan kapılar, televizyon aracılığıyla önceki filmlerini göstermek, filmlerinde figüran olarak bazı sahnelerde

görünmek gibi... Demirkubuz'un filmleri bu bağlamda klişe bir oyun tavrı göze çarpmaktadır.

Nuri Bilge Ceylan özelden genele yolculuk ettiği filmlerinde oyununu iç gerçekliklerinden yola çıkarak verirken zamanla evrensel insanlık durumlarına yönelmiştir. Ceylan'ın filmlerinde görülen metinlerarasıcılık kendini tekrar etmez, kendini sürekli yenileyen bir özelliğe ve izleyici tarafından öngörülemez bir niteliğe sahiptir.

“Kasaba”, “Mayıs Sıkıntısı” ve “Uzak” filmleri yönetmenin kendisinin ve yakın çevresinin iç gerçekliklerinden yola çıkmaktadır. Ceylan'ın ilk üç filmi birbirinden izler, imgeler (metinlerarasıcılık) taşımaktadır ama bu izler Demirkubuz'un filmlerinde olduğu gibi tekrar eden hareketler (kapanmayan kapılar, televizyon) değildir. Ceylan sinemasındaki izler daha önce kısaca bahsedilen ya da temas edilen konuların, yeni filmde daha derinlemesine işlenmesiyle ortaya çıkmaktadır. Bu geriye dönüp öyküleme tekniğini Demirkubuz, zamanı tersyüz ederek kullanmıştır. Masumiyet ve Kader filmi bu duruma örnektir. 1997 yılında Masumiyet'i, 2006 yılında Kader'i çeken yönetmen, Kader filminde Uğur ve Bekir'in gençliklerini ve tanışmalarını, Masumiyet filminde ise orta yaşlı hallerini filmine konu edinmiştir. Masumiyet filminde Bekir'in uzun bir tiratla sözünü ettiği karşılaşma ve aşk hikayesi Kader filminin konusunu oluşturmuştur.

“Kasaba” filmi ile çocukluğundaki imgeleri anlatan Nuri Bilge Ceylan, “Mayıs Sıkıntısı” filmi ile “Kasaba” filmini çekerken karşılaştığı insanlık durumlarını ve zorlukları anlatmıştır. “Mayıs Sıkıntısı”nda taşradan kente gitmek isteyen Saffet, Uzak filminde Yusuf karakteriyle can bulmuş, derinleştirilmiştir. Bu bağlamda Ceylan, karakterlerinin yarım kalan hikâyelerine tekrar dönen, onları tamamlayan bir tavır içerisinde olmuştur. Söz konusu üçlemede yönetmenin otobiyografik özellikleri görmek mümkünken “İklimler” filmiyle iç gerçekliklerini anlatmaktan uzaklaşmış, “Üç Maymun” filmiyle de otobiyografik özelliği olmayan, kendisinin gözlemci ve anlatıcı olduğu bir film anlayışını benimsemiştir. Bu bakışla yönetmenin oyun anlayışı da değişmiş, oyun türleri açısından verimli bir zenginlik göstermiştir.

Filmlerinde insana ait duygulara, düşüncelere, insanlık durumlarına ve insan manzaralarına yer veren yönetmen insanlığa değişik açılardan baktığı için oyun anlayışı da Demirkubuz'a göre daha zengindir. Karakterlerini iyi ya da kötü diye kesinkes

çizgileriyle ayırmayan yönetmen filmlerinde insanın iyi olduğu zamanlarda belli açılardan kötü olabileceğini, kötü olduğu zamanlarda da belli açılardan iyi olabileceğini göstermektedir.

Nuri Bilge Ceylan sineması insanın iyi ve kötüyü aynı anda içinde barındırabileceğini incelikli bir şekilde göstermesi açısından başarılıdır. Bu bakışla Ceylan'ın sinemasında konulardan ziyade durumlar vardır ve olaylardan çok insanların iç dünyasının derinlikleri işlenmektedir. Bu yüzden filmlerinin teması ne olursa olsun Ceylan, insanın psikolojisine ve doğasına yönelmektedir.

Ceylan filmlerinde; mekânın doğal, oyuncuların amatör, ışığın doğal olmasına yönelik takıntılarını zamanla bırakarak filminde meselenin anlatılabilmesi için her türlü yöntemi denemeye karar vermiştir, bu yüzden Ceylan'ın sineması yönetmenin kendinin ve tekniğin sınırlarını zorladığı, kendi içinde bütün ama tekrara düşmeyen, deneysel çalışmalar olma özelliği taşımaktadır.

İlk filmi “Kasaba”da çocukluğundan ve çocukluk imgelerinden faydalanan yönetmen, kendisini ve yakın çevresini anlattıktan sonra başka konulara, başka insanlara, başka insanların hikâyelerine yönelmiştir. Ceylan'ın filmografisinde izlediği bu tavır, filmlerindeki oyuna yönelik bakışta da görmek mümkündür. “Kasaba” filmiyle çocuk oyunlarına sıklıkla yer veren yönetmen, sonraki filmlerinde çocukluğa ilişkin oyunlardan yetişkinlerin oynadığı oyunlara doğru geçiş yapmıştır.

Ceylan, sadece güçsüzlüğün değil aynı zamanda gücün, hem iradenin hem zayıflığın, iyiliğin ve kötülüğün, mutluluğun ve mutsuzluğun, sıkıntının ve huzurun, iyimserliğin ve karamsarlığın anlatıcısı olarak karşımıza çıkmaktadır. Ceylan'ın filmlerindeki bu ikili doğa, zıtlıklardan faydalanabildiğini göstermesi açısından da önemlidir. Auteurün filmleri sanata olan inancının ve bunun sonucunda da yaşamını anlamlı hale getirmek için kurduğu bir oyun evrenidir. Ceylan'ın sinema evreni kişisel ve içe dönük bir sinema değil dışadönük, evrensel ve kendisini yenileyen, değişime açık ve dinamik bir sinemadır.

Ceylan'ın filmlerinde çocuk oyunları Demirkubuz filmlerinde olduğu gibi geçiş unsuru olarak ya da çocuğun çocuk olduğunu göstermek için verilmez. Ceylan'ın filmlerinde oyun, çocuğun psikolojisini, doğayla olan ilişkisini ve karakterini betimlemek için kullanılmakta, Demirkubuz'a göre daha derinlikli, yan anlamları okumaya elverişli

bir şekilde verilmektedir. Ceylan sinemasında çocuğun oyununun yan anlam bakımından zengin bir doğası vardır. Çocuk iç ve dış dünya arasında, bir ara deneyim bölgesinde oynuyordur, çocuk doğayı, çevresini anlamak için, oyun kendisinin işi olduğu için, öğrenmek, deneyimlemek, tecrübe kazanmak için oynuyordur. Bu bakımdan Ceylan'ın sineması Demirkubuz'un sinemasında olduğu gibi çocuğu geçiştirmez, üzerine eğilir ve çocukluğa yönelik daha derin anlamları göstermeye yoğunlaşır.

Ceylan'ın çocuk oyunlarında doğa ve oyun arasında güçlü bir bağ vardır. Kar, kuş tüyü, taş, değnek, kaplumbağa, mezar taşı, erik çekirdeği, ceviz kabuğu, elma oyun nesnesine dönüşebilmektedir. Doğadaki nesnelerin oyuncağa dönüştürülmesi çocuklar için de yetişkinler için de olağan bir durumdur. Ayrıca Ceylan filmlerindeki yetişkinlerin çocuk oyunlarına doğal bir eğilimi vardır. Kasaba'da Saffet lunaparka gidip eğlenirken, Mayıs Sıkıntısı'nda Muzaffer çocuk parkında salıncakta sallanmaktadır.

Ceylan'ın filmlerinde oyun, yapıp bozmayı, yıkıp yeniden kurmayı içerir. Filmografisi çocuk oyunları ile başlar, yetişkin oyunları ile devam eder. Ceylan sinemasında gösterilen oyun alanları sokak, çocuk parkı, lunapark, kahve iken oyuncaklar; müzikli çakmak, komando asker, oyuncak örümcek, oyuncak kurbağa, sindy bebek, tenis raketi ve topu, futbol topu, müzik kutusudur. Ceylan'ın filmlerinde oyuncağa dönüşen hayvanlardan bahsetmek de mümkündür, "Kasaba" filmindeki kaplumbağa ve eşek buna örnektir.

Her iki yönetmenin filmlerinde de Goffman'ın oyunu kavramsallaştırmasına uygun bir oyun motifine sıklıkla rastlanmaktadır ve her iki yönetimde de en çok kullanılan oyun motifi Goffmancı oyun pratiğidir. Hatırlanacağı üzere Goffman, günlük yaşamda insanların etkileşimlerinin oyun olduğu tezini ileri sürmektedir. Bu bağlamda her iki yönetmen de sosyal yaşamda etkileşimlerin oyun olduğu tezine uygun bir tavır sergileyerek filmlerinde oyunun yan anlamlarından faydalanmışlardır.

Ceylan, Demirkubuz'dan farklı olarak Bourdieücü oyun anlayışını "Bir Zamanlar Anadolu'da" filminde detaylı bir şekilde işlemiştir. Bourdieu'ye göre sosyal yaşam, rekabete dayalı, belli bir oyun anlayışı gerektiren stratejik bir yapıdır. Bu bakışla Ceylan oyuna daha geniş bir perspektiften bakmaktadır ve oyunun rekabet yönünün önemine dikkat çeken bir film yapmıştır. Ayrıca güç istencine yönelik oyun anlayışı ve kurgusal oyun anlayışı da Ceylan sinemasında ön plana çıkmaktadır.

19 Mayıs Gençlik ve Spor Bayramı'nı yan anlam bakımından oyuncuların toplumsal kimliğini ve gücünü korumak, sürdürmek için oynanan geleneksel ve kültürel kutlamalar kategorisinde değerlendirilmesi mümkün olan ve Smith tarafında bir kimlik olarak oyun retoriği ismiyle kavramsallaştırılan oyun pratiğini Ceylan filminde görmek mümkünken Demirkubuz filminde bu yan anlamı veren bir oyun pratiği yoktur. Bu bakışla Ceylan'ın oyuna yüklediği yan anlamlar ve oyun perspektifi Demirkubuz'a göre daha geniş daha detaylıdır.

Ceylan filmlerinde oyun hem can sıkıntısıyla başa çıkabilmek için hem boş zaman aktivitesi hem de rekabet içeren bir düzlemde. Ayrıca Ceylan sinemasında oyunun yan anlam bakımından güç istenci ve iktidar mekanizmasıyla, hiyerarşiyle yakından ilişkisi vardır. Her iki auteurün sinemasında da dışlama oyunu görülmektedir.

Ceylan sinemasındaki oyun imgesinin detaylı bir şekilde işlendiğinin bir diğer göstergesi de oyunda hile yapılabileceğine ve oyun anlayışının zamanla değişebileceğine değinilmesidir. "Mayıs Sıkıntısı" filminde Halası Ali'ye 40 gün boyunca cebinde taşıması için yumurta vermiştir. Eğer yumurtayı kırmadan taşımayı başarırsa Ali'nin halası, babasıyla konuşacak ve Ali'nin istediği müzikli saati almasını sağlayacaktır. Muzaffer, Ali'ye yumurtayı haşlayıp taşırsa yumurtanın kırılmayacağını söyleyerek hile yapmasını önerir. Ali yumurtayı haşlama teklifini kabul etmez ama yumurta kırıldığında kümeden yumurta çalıp hile yapma yoluna gider.

Ceylan Türkiye'nin geleneksel değerleri ve oyun algısını düğün merasimi ile verir. Alt sınıf ve orta sınıf ayrımını oyunlar aracılığıyla gösteren yönetmen alt sınıfın eğlence anlayışı olarak futbol ve düğün gibi oyunları tercih ederken orta sınıfın oyun anlayışını göstermek için tenis oyunundan faydalanmıştır. Bu bakımdan Ceylan sinemasında gösterilen tenis ve futbol oyununda sınıfsal ayrıma gönderme yapan yan anlamlar dizgesi mevcuttur. Demirkubuz ve Ceylan için oyuna ilişkin ortak görüş kahvehane kültürü ve futboldur. Futbol ve kahvehane erkeğe ait bir alandır ve genellikle alt sınıftan insanların eğlence anlayışlarını göstermek için verilmektedir.

Ceylan ve Demirkubuz özgün üslupları, kişisel ve toplumsal meselelere yaklaşımları ve oyun kurma yetenekleriyle Türk sinemasına önemli katkılarda bulunmakla kalmayıp, Türk Sineması denilince akla gelen yönetmenler olarak karşımıza çıkmaktadır. Ceylan ve Demirkubuz bir ekol haline gelmiş genç yönetmenler onların

üslubundan ve anlatım olanaklarından etkilenmiştir. Demirkubuz ve Ceylan'ın paltosundan çıkan (hepimiz Gogol'un paltosundan geliyoruz) genç yönetmenler, söz konusu yönetmenleri rol model almaktadırlar.

Nuri Bilge Ceylan'ın filmleri Türk toplumunun pozitif, Demirkubuz filmleri ise negatif yönlerinin izlerini taşımaktadır. Toplumun Ceylan üzerindeki etkisi oyunsu pratikler göz önünde bulundurulduğunda rahatlıkla gözlemlenebilmektedir. Ceylan'ın kasabada geçirdiği çocukluğun ve oynadığı oyunların izlerini Kasaba, Mayıs Sıkıntısı ve Uzak filminde görmek mümkündür. Filmlerine konu olan göstergeler dikkate alındığında (örneğin Kasaba filmi) devlet ideolojisinin küçük yaşlardan itibaren çocuklara verilmeye başlandığını gösterir.

Devletin okul olarak resmedildiği Kasaba filminde toplumla devlet arasındaki dil farkı da göze çarpmaktadır. Devlet çocuklara sadece okul süresince erişebilmekte ve etkili olamamaktadır. Derse başlamadan önce hep bir ağız okunan Andımız devletin eğitim politikasını yansıtırken çocuklar bir kuş tüyüne daha çok ilgi göstermesi çocuk psikolojisini göstermektedirler. Bu bağlamda Ceylan, müfredatta geçmeyen konularla toplumun kendisi üzerindeki etkisini anlatmaktadır. Göstergelerin yan anlamları dikkate alındığında Türk toplumu Ceylan için yeri geldiğinde imecenin güçlü olduğu yeri geldiğinde herkesin kendisini düşündüğü bir alanda konumlanmaktadır. Toplum ikiye bölünmüştür, kurnazdır, sevecendir, bağışlayıcı, yardımsever, acımasız ve hilekârdır. Mayıs Sıkıntısı'nda saat isteyen Ali'ye çocuk yaşta hile yapmak öğretilmektedir.

Uzak filminde Türk toplumunun en önemli özelliklerinden birisi olan misafirperverliğin ve hemşeriye sahip çıkmanın nasıl ağır bir yüke dönüştüğü gözler önüne serilmektedir. Türk toplumunun aile kavramına ve ailenin sürekliliğine yaptığı vurgunun etkilerini Üç Maymun filminde görmek mümkündür. Üç Maymun, Türk toplumunda aileye verilen önemin, ne olursa olsun bir arada kalma arzusunun izlerini taşımaktadır. 19 Mayıs Gençlik ve Spor Bayramı toplumsal ve resmi bir değer olarak Ceylan'ın anlatısında kutlama olarak kendisine yer bulmuştur. Bir Zamanlar Anadolu'da Türk toplumunun ve Ceylan'ın devlet memurlarına, resmi kurumlara ve bürokratik ilişkilere paralel bakışını ifade etmektedir. Türk toplumuna ait "Fakir ama gururlu" halk miti ise Kış Uykusu'nda İsmail ile temsil edilmektedir.

Demirkubuz filmlerinde ise Türk toplumunun ön plana çıkan belirgin özelliklerini görmek zordur. Demirkubuz toplumsal değerlerden çok kişisel meselelerini film evrenine taşıyan bir yönetmendir. Türk toplumunun kadına yönelik ortak hafızası kadını “anne” olarak konumlandırmaktadır ve toplum için annelik kutsaldır. Demirkubuz filmlerinde ise kadına böyle bir kutsallık atfedilmez, onun film evreninde düz ve yan anlamlar dikkate alındığında kadınlar kötü, tehlikeli ve bencildirler. C Blok, İtiraf, Yazgı, Kor, Üçüncü Sayfa, Bekleme Odası, Bulantı ve Yazgı filmlerinde kadın temsilleri ya eşini ya da sevgilisini aldatmaktadır.

Demirkubuz’un filmleri dikkate alındığında toplum, değerlerini kaybetmiştir ve yeni değerler yaratamamaktadır. Demirkubuz toplumca kabul edilen ortak değerlerden değil, toplumca inkâr edilen gerçeklerden yola çıkar. Gazetelerin üçüncü sayfalarında kendine yer bulan aşk suçları ve cinayetleri Demirkubuz’un gerçekliğinin önemli bir boyutunu temsil etmektedir. Bu bağlamda Demirkubuz toplumun alt sınıfına ve meselelerine doğru bakmaktadır. “Neye uzun süre bakarsanız ona dönüşürsünüz” deyişine uygun bir şekilde Demirkubuz baktığı yerin ve baktığı şeyin gerçekliğine dönüşen eserler vermiştir.

Çocukluk, Demirkubuz’un dikkatlice baktığı ve üzerine eğildiği bir alanda değildir, çocukluk hayatın figüranlığıdır ve o anlatısında çocukluğuna dair anıları gizlemektedir. Alt sınıfın koşullarıyla yetişen her çocuk gibi erken büyümek zorunda kalan Demirkubuz’un çocukluk hatıralarına ve çocukluğuna yönelmemesi bir nebze de olsa anlaşılabilir bir durumdur. Anne baba sevgisiyle kuşatılan, doyumlu bir sevgi alan Ceylan’ın doya doya geçirdiği çocukluk düşünüldüğünde, çocuk olma hakkı yoksulluk marifetiyle elinden alınan Demirkubuz, çocukluğunun kapılarını şu ana kadar kimseye göstermemek üzere kapatmıştır. Demirkubuz film evreninde çocukluğuna dönememekte, o alana ilişkin ayrıntıları seyircisiyle paylaşmamaktadır. Çocukluğunda ebeveyn ilgisinden mahrum kalan ve aile içi şiddete maruz kalan Demirkubuz’un filmlerinde çocuklar benzer şekilde ihmal edilen, önemsenmeyen, yeterince bakım ve doyumlu sevgi alamayan karakterlerdir.

Verdiği röportajlarda onu sinemaya yönlendiren şeyin çocukluğu olduğunu söyleyen Demirkubuz, kendi çocukluğunun ayrıntılarını filmlerinde paylaşmamakla birlikte öz yaşamına paralel şekilde filmlerinde ebeveyn ilgisizliği kendine yer bulmaktadır. Demirkubuz’un filmlerine çocuk, görmezden gelinen, ihmal edilen, sağlıklı

büyümesi için yeterli özen gösterilmeyen, bilinçsizce dünyaya getirilen sadece hastalandıklarında dikkate alınan varlıklardır. Röportajlarında sık sık çocukken çok yalan söylediğini ifade eden Demirkubuz'un bu özelliği Bekleme Odası filminde kendini gösterir. En otobiyografik yapıtı olan Bekleme Odası filminde Ahmet'in sık sık ve gereksiz yere yalan başvurması, Demirkubuz'un çocukluğuna yönelik gönderme taşıyan küçük bir ayrıntı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu tez çalışmasında yapılan analizler neticesinde yönetmenlerin oyun anlayışı aracılığıyla sanat yapıtlarını, sanatçıyı ve sanatçının içinde yaşadığı toplumu oyun perspektifinden anlamının mümkün olduğu sonucunda varılmıştır.

Bu çalışmanın iletişim ya da sosyoloji alanında yapılacak çalışmalara yeni bir perspektif kazandıracağı düşünülmektedir. Çalışmaya konu olmayan diğer auteur yönetmenler aynı yöntem ve perspektifle incelenebilir, Yeşilçam'dan günümüze Türk filmlerinde değişen oyun algısı üzerine çalışmalar yapılabilir. Ayrıca oyuna ilişkin belleğin evrensel ve yerel özelliklerini anlamak için karşılaştırmalı çalışmalar yapılabilir. Kitle iletişim araçlarının diğer ürünleri de oyun perspektifinden incelenebilir.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2003), *Sinemada Anlam ve Anlatım*. İstanbul: Alfa.
- Adler, A. (1927). *İnsan Doğasını Anlamak*. (Çev: Deniz Başkaya). İstanbul: İlyas. 2007.
- Akbulut, H. (2005). *Nuri Bilge Ceylan Sinemasını Okumak: Anlatı Zaman Mekan*. İstanbul: Bağlam.
- Alam, M. (2012)“ İnsan Denilen Muamma”. Mehmet Eryılmaz (Der.). *Nuri Bilge Ceylan Söyleşiler*. (181-216). İstanbul: Norgunk.
- Altınıyıldız Artun, N., Artun, A. (2018). *Dada Kılavuz*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Altuğ, T. (1989). *Kant Estetiği*. İstanbul: Payel Yayınları.
- And, M. (2007). *Oyun ve Bugü*. İstanbul: Yapı Kredi.
- Andrew, D. (2010). *Sinema Nedir! Bazin'in Arayışı*. (Çev: Melih Tu-men) İstanbul: Küre Yayınları.
- Antmen, A. (2009). *20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Ashton, D. (2001). *Picasso Konuşuyor*. (Çev: Mehmet&Nahide Yılmaz). Ankara: Ütopya Yayınları.
- Astruc, A. (2004). “Yeni Avangardın Doğuşu: Kamera-Kalem (Le Camera-stylo)” (Çev: N.Özer). A. Karadoğan (Ed.). *Sanat Sineması Üzerine Yaklaşımlar ve Tartışmalar* (21-26). Ankara: De Ki.
- Asiltürk, C. T. (2014). *Sinemada Diyalektik Kurgu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Atalay, B. *Divanı Lügat-it Türk Dizini “Endeks”*. İstanbul: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Atam, Z. (2010). *Yeni Sinemanın Dört Kurucu Yönetmeni, Yeşim Ustaoglu, Zeki Demirkubuz, Derviş Zaim, Nuri Bilge Ceylan*. (Yayımlanmamış Yüksek lisans Tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Awner, Z. (1984). *Estetik*. (Çev: Yakup Şahan). İstanbul: De Yayınları.
- Badiou, A. (2017). *Başka Bir Estetik*. (Çev: Aziz Ufuk Kılıç). İstanbul: Metis.
- Bahtin, M. (1965). *Rabelies ve Dünyası*. (Çev: Çiçek Öztekin). İstanbul: Ayrıntı. (2005).
- Baran, M. (1993). *Çocuk Oyunları*. İstanbul: Kültür Bakanlığı.

- Bateson, P., Martin, P. (2013). *Oyun Oyunbazlık Yaratıcılık ve İnovasyon*. (Çev: Songül Kırgezen). İstanbul: Ayrıntı. (2014).
- Batur, E. (2007). *Modernizmin Serüveni*. İstanbul: Alkım Yayınları.
- Barthes, R. (1957) *Çağdaş Söylenler*. (Çev: Tahsin Yücel), İstanbul: Metis. (2014).
- Barthes, R. (2016). *Eleştiri ve Hakikat*. (Çev: Elif Bildirici-Melike Işık Durmaz). İstanbul: İletişim.
- Başal, H., A. (2011). *Geçmişten Günümüze Türkiye’de Çocuk Oyunları*. İstanbul: Morpa.
- Battal, S. (2006). *Asıl Film Şimdi Başlıyor*. İstanbul: Vadi Yayınları.
- Berger, J. (2019). *Görme Biçimleri*. (Çev: Yurdanur Salman) İstanbul: Metis.
- Berger, J. (1965). *Picasso’nun Başarısı Ya da Başarısızlığı*. (Çev: Yurdanur Salman& Müge Gürsoy Sökmen). İstanbul: Metis Yayınları. (2003).
- Bignell, Jonathan. (2002). *Media Semiotics: an Introduction*. Manchester: Manchester University Press.
- Blier, B. (2017). “Blier Bertrand”. Hasan Aydın (Der.). *Ünlü Yönetmenlerden Sinema Dersleri*. (51-65). İstanbul: İnkılap.
- Bozkurt, N. (2000). *Sanat ve Estetik Kuramlar*. Bursa: Asa Kitabevi.
- Burton, T. (2017). “Tim Burton”. Hasan Aydın (Der.). *Ünlü Yönetmenlerden Sinema Dersleri*. (17-28). İstanbul: İnkılap.
- Büker, S. (1989). *Film ve Gerçek*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Basımevi.
- Cauquelin, A. (2005). *Çağdaş Sanat*. Ankara: Dost Yayınları.
- Caillois, R. (1958). *Man, Play and Game*(Trn: Meyer Barash). Urbana an Chicago: University of Illinois Pres(1961).
- Calhoun, C. (2007). “Ocak ve Zanaat” Güney Çeğin, Emrah Göker, Alim Arlı, Ümit Tatlıcan. (Der.). *Bourdieu Sosyolojisinin Ana Hatları*. (77-130). İstanbul: İletişim.
- Cevizci, Ahmet. (2000). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma
- Colquhoun, A. (2002). *Modern Architecture*, Oxford University Press, New York.

- Connerton, P. (1999). *Toplumlar Nasıl Anımsar*. (Çev: Alaeddin Şenel). İstanbul: Ayrıntı. (2014).
- Çavuşoğlu, N. (2006). *1990 Sonrası Türkiye’de Bağımsız Sinema*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çulha, O. (2011). “Gösterge Bilim (Semiyotik) Tekniği Kullanılarak Kanada Fotoğraflarının İncelenmesi”, ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı: 13: 409-424.
- Debord, G. (2014). *Gösteri Toplumu*. (Çev: A. Ekmekçi, O. Taşkent). İstanbul: Ayrıntı.
- Deleuze, G., (1969), *Anlamın Mantığı*, (Çev: Hakan Yücefer). İstanbul: Norgunk. (2020).
- Demirkubuz, Z. (2005). Boğaziçi Üniversitesi Metin Alam Film Merkezi’nde yaptığı söyleşi.
- Derman, İ. (2010). *Fotoğraf ve Gerçeklik*. İstanbul: Hayalbaz Kitaplık.
- Derse, S. (2018). *Yedi Pencereden, Yedinci Sanat, Sinema Dersleri*. İstanbul: Doruk Yayınları.
- Dinçkök, A. “İnsan Ruhu Hakkında Mars’tan Daha Az Şey Biliyoruz”. Mehmet Eryılmaz (Der.). *Nuri Bilge Ceylan Söyleşiler*. (249-259). İstanbul: Norgunk.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı.
- Elkind, D. (2007). *Oyunun Gücü*. (Çev: Bekir Onur). İstanbul: İmge. (2011).
- Erinç, S. M. (2004). *Sanat Psikolojisi’ne Giriş*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Eliade, M. (1992). *İmgeler ve Simgeler* (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Doğu Batı.
- Eisenstein, S. M. (1984). *Film Duyumu*. (Çev: Nijat Özön). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Eisenstein, S. M. (1968). *Sinema Sanatı*. (Çev: Nilgün Şarman) İstanbul: Payel Yayınevi. (2018).
- Erdem, M. (2012). “Piyasa Acımasız ve Demirden Yasalarla İşliyor”. Mehmet Eryılmaz (Der.). *Nuri Bilge Ceylan Söyleşiler*. (28, 31). İstanbul: Norgunk.
- Erden, E. “Olmayan Şehre Yolculuk”. Mehmet Eryılmaz (Der). *Nuri Bilge Ceylan Söyleşiler*. (59, 72). İstanbul: Norgunk.
- Eren, H. (1999). *Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü*. Ankara: Biz Büro Basımevi.

- Eroğlu, Ö. (2015). *Modern Sanat*. İstanbul: Tekhne Yayınları.
- Ertaş, R. M. (2016). *Auteur Bir Yönetmen Olarak Çağan Irmak*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eryılmaz, Mehmet. (2012). “Sunuş”. Mehmet Eryılmaz (Der.). *Nuri Bilge Ceylan Söyleşiler*. (9, 18). İstanbul: Norgunk.
- Eyüboğlu, E. *Türk Dilinin Etimoloji Sözlüğü*. İstanbul: Sosyal Yayınlar.
- Fink, E. (2010). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*. (Çev: Necati Aça). İstanbul: Dost Yayınevi. (2015)
- Foucault, M. (2012). *İktidarın Gözü*. (Çev: Işık Ergüden). İstanbul: Ayrıntı.
- Gadamer, H., G. (1960). *Hakikat ve Yöntem*. (Çev: Hüsamettin Arslan, İsmail Yavuzcan). İstanbul: Paradigma Yayıncılık. (2008).
- Gander, M., J., Gardiner, H., W. (2001) *Çocuk ve Ergen Gelişimi*. (Çev: Bekir Onur). İstanbul: İmge.
- Gald, R., Schoonover, K., (2018), “Sanat Sinemasının Katışıklılığı” Gald, R., Schoonover, K. (Ed.). *Küresel Sanat Sineması*. (31-74). İstanbul: Doruk.
- Godard, J., L. (2017). “Jean Luc Godard”, Hasan Aydın (Haz.). *Ünlü Yönetmenlerden Sinema Dersleri*. (79-90). İstanbul: İnkılap.
- Goffman, E. (1963). *Damga*. (Çev: Ş. Geniş, L. Ünsaldı; N. Ağursanlı). Ankara: Heretik Yayınları. (2018)
- Goffman, E. (1959). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (Çev: Barış Cezar) İstanbul: Metis Yayınları. (2009).
- Gombrich, E. H. (1950). *Sanatın Öyküsü*. (Çev: Erol&Ömer Erduran). İstanbul: Remzi Kitabevi. (2013)
- Göktürk, Y., Çapan: (2012). “Böbrek Denince”. Mehmet Eryılmaz (Der.). *Nuri Bilge Ceylan Söyleşiler*. (39, 53). İstanbul: Norgunk.
- Gönen, M. (2008). *Paradoksal Sanat Sinema*. İstanbul: Versus Kitap.
- Güngör, Ş. (2018). “Görüntü Düzenlemesi”. Selahattin Yıldız (Ed.). *Sinema Beyaz Perdeyi Yaratanlar*. (119-69). İstanbul: Su Yayınları.

- Guiraud, P. (1994), *Göstergebilim*. (Çev: Mehmet Yalçın). Ankara: İmge Kitabevi.
- Güvemli, Z. (2005). *Sanat Tarihi*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Hawkes, T. (1997). *Structuralism&Semiotics*. KY: Routledge.
- Heidegger, M. (2003). *Sanat Eserinin Kökeni*. (Çev: Fatih Tepebaşılı). İstanbul: Babil Yayınları.
- Heynen, H. (1999). *Mimarlık ve Modernite Bir Eleştiri*. (Çev: Nalan Bahçekapılı, Rahmi Öğdül). İstanbul: Versus Kitap. (2011).
- Himanen, P. (2001). *Hacker Etiği*. (Çev: Şebnem Kaptan). İstanbul: Ayrıntı.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (1995)
- Işıklar, U. (2017). *Türk Sineması'ndaki Auteur Yönetmenlerin Filmlerinde Nihilizm ve Birey: Zeki Demirkubuz, Nuri Bilge Ceylan, Tayfun Pirselimoglu Örneği*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- İnce, Ö. (1975). *Dada Akımının 60 Yılı*. *Milliyet Sanat Dergisi*. Sayı 161. İstanbul, ss.3-35.
- İpek, Ö. (2019). *İmgeler Arasında*. İstanbul: Doruk.
- Kabadayı, L. (2013). *Film Eleştirisi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kırcı, N. (2013). *20. Yüzyıl Mimarlığı*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık Dağıtım.
- Kızıldemir, G. (2012). “Kasabalı Anlam Avcısı”. Mehmet Eryılmaz (Der.). *Nuri Bilge Ceylan Söyleşiler*. (19-27). İstanbul: Norgunk.
- Karadağ, Ç. (2000). *Sözde Fotoğraf*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Kecheng, L. (2000). *Semiotics in Information Systems Engineering*. New York: Cambridge University Press.
- Küçükdoğan, B. (2014). *Sinemada Kurgu ve Eisenstein*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Küçüktepepınar, E. “Ödül, Kaz Dağları ile Geldi”. Mehmet Eryılmaz (Der.). *Nuri Bilge Ceylan Söyleşiler*. (135-141). İstanbul: Norgunk.

- Kovâcs, A. B. (2010). *Modernizmi Seyretmek*. (Çev. Ertan Yılmaz) Ankara: De Ki Yayınları.
- Leppert, R. (2017). *Sanatta Anlamların Görüntüsü*. (Çev: İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı.
- Le Corbusier. (2003). *Bir Mimarlığa Doğru*. (Çev. Serpil Merzi). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Lenoir, B. (1999). *Sanat Yapıtı*. (Çev: Aykut Derman). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Lukacs, G. (1999). *Estetik 1*. (Çev: Ahmet Cemal). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Makal, O. (2018). “Yaratıcı Yönetmen Üzerine”. Selahattin Yıldız (Ed.), *Sinema Dili Beyaz Perdeyi Yaratanlar*. (71-17). İstanbul: Su Yayınları.
- Marcuse, H. (1955). *Eros ve Uygarlık*. (Çev: Aziz Yardımlı). İstanbul: İdea. (1998).
- Metz, C. (1986). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*. (Çev: Oğuz Adanır). Tümer: İzmir.
- Mitry, J. (1989). *Sinema Estetiği ve Psikoloji*. (Çev: Oğuz Adanır). İzmir: D. E. Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- Nietzsche, F. (2002). *Zerdüşt Böyle Diyordu*. (Çev: Osman Derinsu). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Nietzsche, F. (1991). *Gezgin ile Gölgesi*. (Çev: İsmet Zeki Eyüboğlu). İstanbul: Broy Yayınevi.
- Nietzsche, F. (2017). *Güç İstenci*. (Çev: Nilüfer Epçeli). İstanbul: Say Yayınları.
- Nietzsche, F. (2003). *İnsanca, Pek İnsanca*. (Çev: Cemal Atila). İstanbul: Say Yayınları.
- Nietzsche, F. (2007). *İyinin ve Kötünün Ötesinde*. (Çev: Ahmet İnam). İstanbul: Say Yayınları.
- Nietzsche, F. (2005). *Putların Batışı ya da Çekiçle Nasıl Felsefe Yapılır*. (Çev: Mustafa Tüzel). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Nietzsche, F. (2001). *Tarih Üzerine*. (Çev: Nejat Bozkurt). İstanbul: Say Yayınları.
- Nietzsche, F. (2005). *Tragedyanın Doğuşu*. (Çev: Mustafa Tüzel). İstanbul: İthaki Yayınları.

- Nietzsche, F. (1992). *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*. (Çev: Nusret Hızır). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Oluk, A. (2008). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalet.
- Oriard, M. (1991). *Sporting With the God* New York: University of Cambridge.
- Öğünç, P. “Kasabadan Uzaklara”. Mehmet Eryılmaz (Der.). *Nuri Bilge Ceylan Söyleşiler*. (99-104). İstanbul: Norgunk.
- Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Anı
- Özön Nijat. (1984). “Çevirenin Önsözü”. Eisenstein: M. (Yaz). *Filmin Duyumu*, (1-240). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Özden, Z. (2014). *Film Eleştirisi*. İstanbul: İmge Yayınevi.
- Özgüven, Fatih. (2012). “Nuri Bilge Ceylan ile Kişisel Yolculuklar”. Mehmet Eryılmaz (Der.). *Nuri Bilge Ceylan Söyleşiler*. (86-98). İstanbul: Norgunk.
- Öztan, G, G. (2013). *Türkiye’de Çocukluğun Politik İnşası*. İstanbul: Bilgi.
- Öztokat, N. (1995). “Görsel Nesnelerin Çözümlemesinde Göstergibilimsel Yöntem”. *Dilbilim Araştırmaları Dergisi*. Sayı: 9: 135-141.
- Palmer, S. (2006). *Zehirlenen Çocukluk*. Çev: Özge Çağlar Aksot). İstanbul: İletişim. 2017.
- Pembecioğlu, N. (2006). *Türk ve Dünya Sinemasında Çocuk İmgesi*. Ankara: Ebabil.
- Platon. (1992). *Devlet*. (Çev: Sebahattin Eyüboğlu, M. Ali Cimcoz). İstanbul: Remzi
- Platon. (2012). *Yasalar*. (Çev: Candan Şentuna, Saffet Babür). İstanbul: Kabalcı.
- Pösteği, N. (2005). *Türk Sinemasına Yeni Bakış: Yönetmen Sineması*. İstanbul: Es.
- Richard, L. (1999). *Ekspresyonizm Sanat Ansiklopedisi*. (Çev: Beral Madra, Sinem Gürsoy, İlhan Usmanbaş). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Rifat, M. (2009). *Göstergibilimin ABC’si*. İstanbul: Sel Yayınları.
- Robins, K. (2013). *İmaj*. (Çev: Nurçay Türkoğlu). İstanbul: Ayrıntı.
- Roland B. (2010). *Romanın Hazırlanışı 2*. (Çev: Mehmet-Sema Rifat). İstanbul: Sel Yayınları.

- Russel, B. (2000). *Batı Felsefesi Tarihi*. (Çev: Muammer Sencer). İstanbul: Say Yayınları.
- Sabouillet, Michel. (2007). “Dadacılığın Kökleri: Zürich ve Newyork”. Batur, Enis (Haz.). *Modernizmin Serüveni*. (303-306). İstanbul: Alkım.
- Sarris, A. (1999). “Notes on the Auther Theory in 1962”. *Film Theory and Cricitsm-Introductry Reading* Leo Braudy and Marshall Cohen (Ed.). Oxford: Oxford University Pres(515-518).
- Sayın, Z. (2015). *İmgenin Pornografisi*, İstanbul: Metis.
- Schiller, F. (2001). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. (Çev: Gürsel Aytaç). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Schiller, F. (2001). *Felsefe ve Şiir*. (Çev: Burhanettin Batıman). İstanbul: Yaba Yayınları.
- Scruton, R. (2003). *Düşüncenin Ustaları Kant*. (Çev: Cemal Atilla). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Selvi-Bener, S. (2016). *Oyun ve Oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Shiner, L. (2001). *Sanatın İcadı*. (Çev: İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (2004).
- Sokolov, A., G. (1995). *Sinemada Görüntü Kurgusu*. (Çev: Semir Aslanyürek) İstanbul: Antrakt Yayınları.
- Soykan, Ö. N. (1991). “Sanatın Kaynağı Sorunu Oyun ve Dans”. *Felsefe Dünyası Dergisi*, Sayı: 2, (39-54)
- Soysal, D. (2008). *Gadamer’in Hakikat ve Söyleminde Sanatın Doğruluk İçeriğinin Kavramsal Arka Planı*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara: ODTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sutton, S, B,. (1997). *The Ambiuity of Play*, Cambridge, Mas: Harvard University Pres
- Şakar, C. (2012). *İmge, Gerçeklik ve Kültür*. İstanbul: Okur Kitaplığı.
- Tansuğ, S. (2004). *Resim Sanatının Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Teker, A. (2012). “Sinemanın Etkileme Gücü Azaldı”. Mehmet Eryılmaz (Der.). *Nuri Bilge Ceylan Söyleşiler*. (55-58). İstanbul: Norgunk.

- Teksoy, R. (2005). *Rekin Tekinsoy'un Sinema Tarihi*, İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Toker, N. (2005). "Oyuna Girme-Oyunu Seyretme: Platon'a Karşı Aristoteles", *Toplum ve Bilim Dergisi*, 103, 7-20.
- Toprak, M. (2013). *Filmin Dili Kurgu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Uçar, A. (2014). *Çağdaş Sanatta Kimlik Süreç Yaratıcılık*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Uluğ, O., M. (1999). *Niçin Oyun*. İstanbul: Özne.
- Uluyağcı, C. (2007). "Simge Kavramı ve Bir film Çözümlemesi: Karşılaşma", *Selçuk İletişim Dergisi*, 1, 217-224.
- Ünal, M., F. (2016). "Göstergebilimin Serüveni", *Mütefekkir Dergisi*, 6, 379-398.
- Vassaf, G. (1992). *Cehenneme Övgü*. (Çev: Ömer Madra, Zehra Gençosman). İstanbul: İletişim.
- Whitebrad, D. (1956). *The Importance of Play*, TIE: April, 2012.
- Winnicott, D.W. (1971). *Oyun ve Gerçeklik*. (Çev: Tuncay Birkan), Metis: İstanbul.
- Wollen, P. (1969). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. (Çev: Aracagök, Z., Doğan, B.). İstanbul: Metis Yayınları. (2004)
- Yıldız, S. (2018). "Kurgunun Dili". Yıldız Selahattin (Ed.) . *Sinema Dili*. (171-216). İstanbul: Su.
- Zeytinoğlu, E. (2013). "Hileli Bir Oyun Olarak Estetik". Fatma Akyürek, Gül Özturanlı (Haz.). *Saraydan Sokağa Oyun*. (115-136). İstanbul: Kabalcı.
- Zizek, S. (2011) "Sunuş: Toplumsalın Kalbindeki Film". Bülent Diken, Carstsen B. Laustsen (Haz.). *Filmlerle Sosyoloji*. (11-15). (Çev: Sona Ertekin) İstanbul: Metis Yayınları.

Elektronik Kaynaklar

- Merriam-Webster, *Definition of Game*, Erişim tarihi:17.12.2019, [<https://www.merriam-webster.com/dictionary/>]
- Sabancılar, Duygu. (2016). "Bireysel ve Toplumsal Hafızanın Sanat Eserlerinde "Kıyafet" Aracılığı ile Kurgulanması: Gülsün Karamustafa ve Gülçin Aksoy". STD.

Eriřimtarihi:20.08.2019,<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/sanatvetasarim/article/viewFile/5000183444/5000180046>

Bal, M. “Kant’ın Sanat Anlayışı, Aydınlanma Dönemi ve Sefiller Romanı”.
mjh.akdeniz.edu.tr VIII/2 (2018) 101-114, Mediterranean Journal of Humanities.
Eriřim tarihi: 11.11.2019, http://proje.akdeniz.edu.tr/mcri/mjh/8-2/MJH-6-Metin_BAL.pdf

Çolakoğlu, Hilal, “Schiller’de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı”, Atatürk
Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi Journal of the Fine Arts Institute
(GSED), Sayı/Number 34, ERZURUM 2015, 82-89, Eriřim tarihi:
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/28761>

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Zeynep BAKİ
Doğum Yeri ve Tarihi	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon Sinema Bölümü
Yüksek Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Faaliyetler	
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	
İletişim	
Eposta Adresi	
Tarih	17.12.2020