ROMANIN BÜYÜLÜ GERÇEKLİĞİNDEN SİNEMANIN BÜYÜSÜNE: LİFE OF Pİ YAŞAMIN GERÇEKLİĞİNDEN TELEVİZYONUN GERÇEKLİĞİNE: SURVİVOR

Fatma Okumuş[1] *
[1]Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü
*Sorumlu yazar: fokumus@anadolu.edu.tr

Özet

İnsan, yaşama katlanmanın ya da zaman geçirmenin birçok yolunu deneyimler. En çok bilinen yollardan biri sanatla ilgilenmek; diğeri de oyunlara katılmaktır. Çalışma, her üretimde yaşamın gerçekliğiyle yeniden yeniden oynandığı görüşünden yola çıkarken öncelikle sanat, yaşam, televizyon ortamındaki "yaşamda kalma" temalı başlıkları taramıştır. Böylece sanatsal ortamda Life of Pi adlı romanıyla filmi; yaşamda şaşırtıcı gazete haberleri; televizyonda da Survivor yarışması öne çıkmıştır. Çalışma, yukarıda sözü edilen başlıklardaki "yaşamda kalma" temasını betimlemeyi amaçlamaktadır. Bu amaçla başlıklar, Johan Huizinga'nın Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme alt başlıklı Homo Ludens kitabındaki açıklamalar temel alınarak incelenmiştir. Sonuçta, özellikle "yaşamda kalma" teması bağlamında gerçekliğin dönüştürülmesindeki oyunlara ilişkin yargılara varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Büyülü Gerçeklik, Homo Ludens, Life of Pi, Survivor.

FROM THE MAGICAL REALITY OF NOVEL TO THE MAGIC OF CINEMA: *LIFE OF PI* FROM THE REALITY OF LIFE TO THE REALITY OF TELEVISION: *SURVIVOR*

Dr. Öğr. Üyesi Fatma Okumuş
Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü
fokumus@anadolu.edu.tr

ABSTRACT

People experience many ways to endure life or spend time. One of the most well-known ways is to deal with art; and the other is to participate in games. Based on the view that the reality of life is played in every production again and again, the study primarily explores the theme of "survival" life in art, life, and television. Hence the novel and the film of *Life of Pi* in art; surprising newspaper reports in actual life; and a program *Survivor* on television are distinguished. The study aims to describe the theme "survival" in the above mentioned headings. For this purpose, headings are examined in consideration of "A Study of the Play-Element in Culture", an excerpt from *Homo Ludens* by Johan Huizinga. Finally, judgments are reached about the games that transform the reality in the context of the theme "survival"

Key Words: Game, Life of Pi, magical realism, survivor, television.

ROMANIN BÜYÜLÜ GERÇEKLİĞİNDEN SİNEMANIN BÜYÜSÜNE: *LIFE OF PI* YAŞAMIN GERÇEKLİĞİNDEN TELEVİZYONUN GERÇEKLİĞİNE: *SURVIVOR*

ÖZ

İnsan, yaşama katlanmanın ya da zaman geçirmenin birçok yolunu deneyimler. En çok bilinen yollardan biri sanatla ilgilenmek; diğeri de oyunlara katılmaktır. Çalışma, her üretimde yaşamın gerçekliğiyle yeniden yeniden oynandığı görüşünden yola çıkarken öncelikle sanat, yaşam, televizyon ortamındaki "yaşamda kalma" temalı başlıkları taramıştır. Böylece sanatsal ortamda Life of Pi adlı romanıyla filmi; yaşamda şaşırtıcı gazete haberleri; televizyonda da Survivor yarışması öne çıkmıştır. Çalışma, yukarıda sözü edilen başlıklardaki "yaşamda kalma" temasını betimlemeyi amaçlamaktadır. Bu amaçla başlıklar, Johan Huizinga'nın "Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme" alt başlıklı Homo Ludens kitabındaki açıklamalar temel alınarak incelenmiştir. Sonuçta, özellikle "yaşamda kalma" teması bağlamında gerçekliğin dönüştürülmesindeki oyunlara ilişkin yargılara varılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Büyülü gerçeklik, gerçekçilik, oyun, Pi'nin Yaşamı, yaşamda kalma, televizyon.

1. Giriş: Gerçekle Oyun Arasındaki Gerilim

2005 yılından bu yana, Türkiye'de bir yanda Survivor'ı izleyenler; diğer yanda izlemeyenler; bir de izlemeseler de Survivor'ı bilenler var. Biliyorlar, çünkü ya evin içinde ya da çevredekilerden biri Survivor'ı izliyordur. Gerçek bir oyun ya da oyun gibi bir gerçek Survivor. Yarışma, 'yaşamda kalma' teması üzerine kurulu. Çalışmanın teması da bu oyundan yola çıkılarak belirlendi. Çalışmanın teması: Yaşamda kalmak.

Yaşama biraz renk katmanın ya da zaman geçirmenin birçok yolu bulunabilir. En iyi bilinen yollardan biri sanatla ilgilenmek; diğeri de oyunlara katılmak. Düşünür Nietzsche'ye göre yaşama katlanmayı sağlayacak, gerçeğin elinden ölmemizi önleyecek bir şey varsa, o da sanattır." (aktaran Camus, 2010, 99). Huizinga (1872-1945) da insanlığın tüm ürettiklerini kapsayan kültürün temelinde, oynamanın yattığını savunur. Huizinga'nın türettiği "homo ludens" kavramı, oyun oynayan insanı tanımlar. Oyunun toplumsal işlevini incelediği "Homo Ludens" çalışmasında, sanatla oyun arasındaki bağlantıyı ortaya koyar.

2. Oyun-Sanat-Gerçek İlişkisi

Kişilerin, bir oyunu ne derecede önemsedikleri sorgulanabilir. Oyun, yeni bir yaşam düzeni yaratabilir ya da yeni alışkanlıklar kazandırabilir. Stanford Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nde, 1971 yılında yürütülen oyun-gerçek deneyi, benimsenen oyunların ne kadar etkili bir dönüşüm yaratabileceğini göstermiştir.[*]

Önceleri eğer, kumar oynanmıyorsa oyunla gerçek arasında kalın çizgiler vardı. Son dönemde, televizyonda yayınlanan oyunlar üzerinden, gerçekle oyun arasında bir gerilim yaşandığı söylenebilir. Türk Dil Kurumu, "belirli kurallarla iyi zaman geçirilmesini sağlayan bir eğlence" diye tanımlıyor 'oyun'u, (TDK, 2018, tdk.gov.tr). Huizinga'ya göre oyun, us dışı (irrasyonel), akıl dışıdır (Huizinga, 2006, s. 20). Gerçekten de geleneksel anlayışta oyun düşüncesi, bilinçte gerçeğin, ciddiyetin karşıtını; eğlencenin, neşenin izini taşır. Eskiden, altı üstü bir oyun, deyip geçilebiliyordu belki ama artık, oyunlar da gerçek gibi. Artık oyun, eğlenceli zaman geçirmenin dışında amaçlar taşıyor.

Öncelikle, her oyunun kendi içerisinde sorgulanmayan, önceden belirlenmiş kuralları vardır. Oyuna katılmak, kuralları benimsemeyi gerektirir. Kural dışına çıkıldığında oyun bozulur. Oynayan ile oyunbozan ayrılığı da bu noktada ortaya çıkar (Huizinga, 2006, s. 29). Türkçede, oyunbozan için kullanılan bir diğer sözcük "mızıkçı"dır (tdk.gov.tr); ancak mızıkçılarla oyunbozanlar, birbirlerinden ayrı konumdadır. Örneğin, spor karşılaşmalarında kuralların dışına çıkıldığında ya oyun yeniden başlatılır ya da oyun biter. Oyunbozanların ödeyecekleri bedel de önceden yazılmıştır. Diğer taraftan, mızıkçıların ödeyecekleri bedel duruma, konuma, zamana, kişiye göre değişkendir. Oyun, futbol örneğindeki gibi, bir kültürel gerçek yaratmakla kalmaz; kültürel gerçeğin bir parçasına dönüşür.

Huizinga oyunu, kültürden bağımsız düşünemez. Yalnızca sanatı değil tüm kültürel üretimleri oyun temelinde inceler. Oyun, kültürün doğuşundan bugüne kadar geçen sürece de içinde bulunulan görünümüne de damgasını vurur (Huizinga, 2006, s. 20). Huizinga'ya göre, oyunun sanatla ilişkisi ilk önce şiirle başlar (Huizinga, 2006, s.159). Bilmeceler, tekerlemeler de içlerinde şiirsellik barındırdığı için oyun, sanatsal yolla dile yansır.

Sanatla oyun arasındaki ilişkiyi, Sigmund Freud da vurgulamıştır. Freud'a göre "...sanatçı da oyun oynayan bir çocuk gibi davranır tıpkı; o da kendine bir hayal dünyası yaratarak bu dünyayı pek ciddiye alır..." diyerek"oyun" sözcüğünün, tiyatro eserlerini (play) de karşıladığını anımsatarak (Freud, 2012, s.105) oyun, sanat, gerçek, dil arasındaki süregiden ortaklığın altını çizer. Örneğin müzik aracı çalmak, birçok dilde oyunun adını alıyor. Bir yandan Arapçada, öte yandan Cermen dillerinde, bazı Slav dilleriyle Fransızcada durum böyle (Huizinga, 2006, 201). Türkçede de iyatro oyunları, tiyatro ya da sinema oyuncuları var. Belki bunun nedeni, her sanatsal üretimde, yaşamın gerçekliğiyle yeniden yeniden oynandığının bilinçaltında bir yerlerde saklanmasıdır.

2. 1. Sanattaki Yaşamda Kalma Anlatıları

Yaşamda kalma öyküleri, tarih boyunca her zaman ilgi çekmiştir. Survivor'ın büyüleyici ada, deniz görünümleri, edebiyattaki denizde geçen yaşamda kalma anlatılarından, roman türünü anımsatıyor. Roman, modern çağla birlikte 19. yüzyılın başat anlatı aracı konumundadır. Aynı yüzyılın düşünce ve

[*] 24 erkek üniversite öğrencisi, iki hafta boyunca, kurgusal bir tutukevinde bir gardiyan ya da tutuklu gibi davranır. Sonuçta denekler, kendilerine verilen yükümlülükleri denetimsizce gerçeğe taşır.

sanat dünyasındaki ana akım ise Realizm, yani 'Gerçekçilik'. Bu yüzden, İlk roman örnekleri, "yol boyunca gezdirilen bir ayna" gibidir. Yazarlar, doğayı birebir yansıtmayı benimsemişlerdir.

Yaşamda kalma temalı gerçekçi romanların, tanınmış örneklerden biri, Herman Melville'in, 1851'de yayımlanan romanı: Moby Dick. Gemi kaptanı Ahab, kolunu kaptırdığı büyük beyaz balina Moby Dick'i avlamaya çalışır. Melville, birinci kişi anlatıcıyla dramatik bir dil kullanır. Tarihsel göndermelerle dolu, yazınsal anlamda süslü, karmaşık cümleler kurarak yaşamda kalmayı anlatır. Bir diğer roman, Ernest Hemingway'in Pulitzer ödülü kazanan, Yaşlı Balıkçı ve Deniz adındaki romanı, 84 gün boyunca balık avlayamayan, yaşlı Kübalı balıkçı Santiago'nun, 85. günde okyanusun derinliklerindeki sandalında, kancasına takılan güçlü bir balığın ardından, üç gün boyunca sürüklenirken, nasıl yaşamda kaldığını anlatır.

3. Yaşamda Kalma Temasının Görünümleri

20. yüzyılda, çok hızlı aynı zamanda çok boyutlu değişimler yaşanır. 19. yüzyılın gerçekliği artık, 20. yüzyılın gerçekliğini anlatmakta başarısızdır. Yeni gerçeklik anlayışı sanat eserlerini, doğayı birebir yansıtma zorunluluğundan kurtarır. Gerçek, algıya göre yeni görünümler kazanmakta gerçeklik, kişiden kişiye durmaksızın değişmektedir. Her üretimde, gerçeklikle yeniden yeniden oynanır. Böylece, 20. yüzyılın ortalarından başlayarak Latin Amerika edebiyatında Büyülü Gerçeklik anlayışıyla romanlar yazılır. Franz Roh, büyülü gerçeklik kavramını ilk kez, 1925 yılında kullanır (Gee, 2013, 3). Terimi, yazınsal metinler için ilk kez, Massimo Bontempeli kullanmıştır (Turgut, 2003: 14). Olağanüstü yaşamlar, büyüleyici olaylar, günlük yaşamın sıradan deneyimleriymiş gibi aktarılır.

İngilizce profesörü David Punter'in sözleri, büyülü gerçekliği şöyle açıklıyor: "Eğer bir hayalet, kahvaltı masanıza oturur ve siz de dehşete kapılıp, korkarsanız bu fantastik bir korkudur; ancak, 'Ah bir hayalet, şu reçeli uzatabilir misin?' derseniz büyülü gerçeklik olur (Acheson ve Ross 2005:48). Böyle bir anlatıda, anlatı kahramanları yaşamlarına hayaletle devam ederler.

Arjantin'den Jorge Luis Borges'in (1899–1988) 1935'te yayımlanan "Alçaklığın Evrensel Tarihi" adlı metni büyülü gerçeklik anlayışının ilk örneğidir (Cuddon, 1999: 488). 1967 yılında yayımlanan Yüz Yıllık Yalnızlık romanıyla Kolombiya'dan Gabriel García Márquez, büyülü gerçeklik anlayışının dünya çapında tanınmış yazarıdır. Italo Calvino, John Fowles, Günter Grass, Janet Frame, Salman Rushdie aynı anlayışın öenemli yazarlarıdır. (Cuddon, 1999: 488).

2002 yılında İspanyol asıllı, Kanadalı yazar Yann Martel de yazdığı "Pi'nin Yaşamı" adlı romanında büyülü gerçekçi bir dünya yaratır. Yine denizde geçen, bir yaşamda kalma öyküsü anlatılmaktadır. Pi, Deniz kazasından bir sandalla kurtulur. Aynı sandalda, 300 kiloluk, Richard Parker adında bir Bengal Kaplanı da vardır. Pi, hem denizin ortasında yaşamanı sürdürmeyi hem de Richard Parker'ın kendisini yemesini önlemeyi başarmak zorundadır. 227 gün boyunca, olağanüstü birçok durum yaşanır. Yaşananlar, öylesine gerçek dışıdır ki sinemaya uyarlanamaz deniliyordu roman için; ancak yönetmen Ang Lee, büyülü bir dünya yaratmayı başarır.

Romanın da filmin de sonunda aynı soruları yöneltiriz: Tüm bunlar gerçekleşti mi acaba? Anlattıkları inandırıcı bulunmayınca Pi, insanlarla hayvanlar arasında benzerlik kurarak başka bir öykü daha anlatır. Her ne kadar, akla daha yatkınsa da soğuk ve acımasız bir yaşamda kalma öyküsüdür bu. Anlatılanların hangisi gerçektir? Hangisinin gerçekliğine, nasıl karar verilecektir? Sanatsal metinlerde gerçekliğe karar verilemeyince anlatılanlar, büyülü gerçeklik içerisinde değerlendirilerek açıklanabilir. Diğer taraftan, kitle iletişim araçlarını tarayınca da yaşamda kalma olaylarıyla karşılaşılmaktadır.

En çok bilinen haberlerden biri, 1972 yılında, Uruguaylı sporcuları da taşıyan 45 kişilik uçağın, And Dağları'na düşmesi. Kazadan, 70 günün sonunda yalnızca 16 kişi eve dönebilir. Uçaktan kurtulanlar, kaza sonucunda ölenleri yiyerek yaşamda kalmayı başarmışlardır. Haberi yabancı basın, "Bir mucize, çilenin sona erişi" diye verirken; Türk basını, "Ölüleri çiğ çiğ yediler." diye vermiş. Haberin İki ayrı başlıkla verilmesi, gerçeğin birden çok görünümle sunulabileceği bilindiğinden yadırgatıcı değildir. Gerçekler kişiye, zamana, yere, kültüre ve daha birçok etkene göre değişmektedir. Yaşananlar, daha sonra hem bir kitaba hem de bir filme kaynaklık etmiştir.

Sanat, yaşamda kalma temasıyla birlikte oyunlara ilişkin çokça söz söylendiği bir alandır. Örneğin, Oğuz Atay, Oyunlarla Yaşayanlar adlı tiyatro eserinde, "Oyun nerede başlıyor, yaşam nerede bitiyor?" diye sorar. Karakterlerden Servet şöyle der: "Sanatı öldürdüler!" Emel, cevap verir: "Onun da yaşamaya pek niyeti yokmuş galiba; artık, hayatımızın sonuna kadar oynamalıyız."

Yaşamda kalma teması, sanatın dışında da birçok alanda bilgisayarda, akıllı telefonlarda, sanal ortamda, televizyonda kullanılmaktadır. Öyle ki Türkiye'de, yayınlarının nerdeyse çoğunu oyunlara, yarışmalara ayıran bir televizyon kanalı bile bulunmaktadır.

4. Survivor'ın Görünümü

Söz konusu televizyon kanalında, yaşamda kalma teması üzerine kurulu Survivor adlı yarışma öne çıkmaktadır. Geleneksel oyun anlayışı, insanı dinlendiren, rahatlatan, çalışma ortamının geriliminden uzaklaştıran özellikler taşır (Eco, 2006, 205). Survivor oyununda, yüksek oranda betimlemeyle kahraman(lar) yaratılıyor. Söz konusu amaçla televizyon kanalının yayın akışı, uzun saatler boyunca Survivor yarışmasına ayrılıyor. Dolayısıyla yarışmadaki oyunculara ilişkin romantik kurmaca bir anlatı yazılıyor. Yarışmaya katılanların her birinin, uzun süren zorlayıcı denemelerden, elemelerden geçerek geldikleri biliniyor. Yarışma, ıssız bir adaya düşerek iki ayrı topluluğa ayrılan oyuncular arasındaki ödül ile dayanıklılık temelinde gelişiyor. Bireysel yarışmalara kadar oyuncular birbirlerini kollayarak ya da eleyerek ilerliyor. Oyunun gerçekmiş gibi görünmesi için birçok yola baş vuruluyor. Oyunculara sınırlı sayıda yemek, barınma, avlanma araç gereçleri veriliyor.

Oyunlarla yarışmalar, Survivor'ın odağındadır. Diğer taraftan, oyuncuların adaya gelmeden önceki yaşamlarıyla adadaki günlük çekişmeleri, gün boyunca televizyon yayın akışında yer alır. Öyle ki televizyon kanalı ne zaman açılsa Survivor yarışmasıyla ilgili konuşuluyordur.

Huizinga'ya göre "Oyun her zaman bir başarı sorunu içerir." (Huizinga, 2013, 72). Oyuncular, zorunluluklarla yüzleşirler. Başarma amacı, büyük bir gerilim yaratır; çünkü oyuncular, başarıya ulaşamazsa oyundan atılırlar. Survivor, ikiye ayrılan oyuncular arasında kıyasıya bir çekişme yaratır. Kazanmak, birincil amaçtır. "… insan öyle bir tutkuyla kazanmak ister ki bu durum oyunun hafifliğini ortadan kaldırma tehlikesi taşır." (Huizinga, 2013, 72)

Oyun, hem çekişmeyi hem de yarışmayı içerdiğinden en az iki ayrı topluluğu barındırır. Survivor için de koşullar aynıdır. Şöyle düşünülebilir: Bir yanda ormanda yaşayan yedi cüceler; diğer yanda şirinler var. Her yıl ya, cadının verdiği elmadan zehirlenen Pamuk Prenses'i kurtarmaya beyaz atlı prens geliyor ya da Şirin Baba, büyülü bir karışım hazırlayarak tüm sorunları çözüyor. Survivor'ın sonunda, ne kazanan ne de kaybeden var. Tam tersi de doğru hem herkes kazanıyor hem de kaybediyor. Sonuçta, gökten birçok elma düşüyor. Herkes, kendi payına düşeni alıyor.

5. Sonuç: "… -mış gibi davranmak"

Survivor, gerçeklikten yararlanarak büyüyen bir yarışma. Oyun, gönüllüce benimsense de bütünüyle kendi kurallarını dayatan, belirli bir zamanla yerin sınırları içinde yaşanan bir etkinliktir. Kazanmak hem büyük bir gerilim hem de büyük bir sevinçle günlük yaşamdan uzaklaşarak "-mış gibi oynamayı" sağlar.

Sanatın dışında da birçok ortamda bilgisayarda, akıllı telefonlarda, sanal dünyada, televizyonda yaşamda kalma oyunları var. Futbol, satranç gibi birçok oyun, yoğun bir odaklanma gerektirir. Oyuncuların hiçbirinde gülme eğilimi yoktur. Tıpkı çocukların her oyunu, büyük bir gerçeklik içerisinde "…-mış gibi" davranarak evcilik, polisçilik vd. oyunlara katılmaları gibi (Huizinga, 1949).

Huizinga, oyunlara ilişkin çok güzel bir örnek verir: Babası 4 yaşındaki çocuğunu sandalyelerin önünde oynarken bulunca gidip çocuğu öper. Çocuk, "Baba, lokomotifi öpemezsin, vagonlar bu işin gerçek olmadığını düşünebilir" der. Huizinga bunu "sadece, ...miş gibi yapmak" diye nitelendirir (Huizinga, 2013, 25).

Yaşamda kalma oyunlarını, gereğinden çok önemseyerek gerçek bir ölüm kalım sorununa dönüştürmek, yaşama renk katabilir. Tüm günü, Survivor'a ayıranlar da çıkabilir. Yine de oyuna gelmek kimsenin hoşlandığı bir durum değildir. Akıllara şöyle bir soru gelmesi kaçınılmazdır: Survivor'da gerçekten yarışılıyor mu?

Kaynakça

Acheson, J. Ross, S. (2005). The Contemporary British Novel, Edinburgh University Press.

Eco, U. (2006). Yengeç Adımlarıyla-Sıcak Savaşlar ve Medyatik Popülizm, (çev. Şemsa Gezgin), İstanbul: Doğan Kitap.

Huizinga, J. (2013). Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, (çev: Mehmet Âli Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Huizinga, J. (1949). Homo Ludens A Study of The Play Element In Culture. London, Boston and Henley: Routledge and Kegan Paul.

Sigmund, F. (2012). Sanat ve Sanatçılar Üzerine, (çev. Kamuran Şipal), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Turgut, C. O. (2003). "Latife Tekin'in Yapıtlarında Büyülü Gerçekçilik." Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi. Ankara: Bilkent Üniversitesi.