

# **Sinemada Zamanın Kullanımı: Slumdog Millionaire Filminde “Oyun” Zamanları - “Zaman” Oyunları**

**Dr. Öğr. Üyesi Hakan AYTEKİN**

Maltepe Üniversitesi

İletişim Fakültesi

Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü

hakanaytekin@maltepe.edu.tr

## **Özet**

Kurmaca filmlerin “zaman” bağlamında farklı okumalarının yapılabileceği iddia edilen bu makalede, Danny Boyle'nin 2008 yapımı, Oscar Ödüllü Slumdog Millionaire (Milyoner) filmi incelenmektedir. Çünkü “zaman” her zaman için ideolojiktir ve tanımlanması iktidarla ilişkilidir. İncelemede zamanın yanı sıra yararlanılan “oyun” kavramı da, çoğu zaman hafife alınmasına karşın kültürün yaratıcı bir unsurudur. Filmin “zaman”ı işleme biçimi Jay Griffiths'in, “oyun”u işleme biçimi ise Johan Huizinga'nın ileri sürdükleri üzerinden ele alınmıştır. Makalede, içinde yaşadığımız sistemin sinema endüstrisi üzerinden “hız” ve “zaman”ı algısını bir “oyun” olarak işleme ve aktarma biçimi sorgulanmaya çalışılmaktadır. Filmsel zaman kavramının anlamını genişletmeye çalışan bu yaklaşımın kabul görmesi başka filmlerde test edilmesiyle mümkün olacaktır.

*Anahtar kelimeler:* Filmsel zaman, oyun, sinema endüstrisi, anlatı.

•••••

Makale geliş tarihi: 10.04.2019 • Makale kabul tarihi: 10.05.2019

Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi • © 2019 • 6 (1) • bahar/spring: 3-25

## **The Use of Time in Cinema: “Play” Times - “Time” Plays in Slumdog Millionaire**

**Hakan AYTEKİN, Ph.D**

Assistant Professor  
Maltepe University  
Faculty of Communication  
Department of Radio, Television and Cinema  
hakanaytekin@maltepe.edu.tr

### **Abstract**

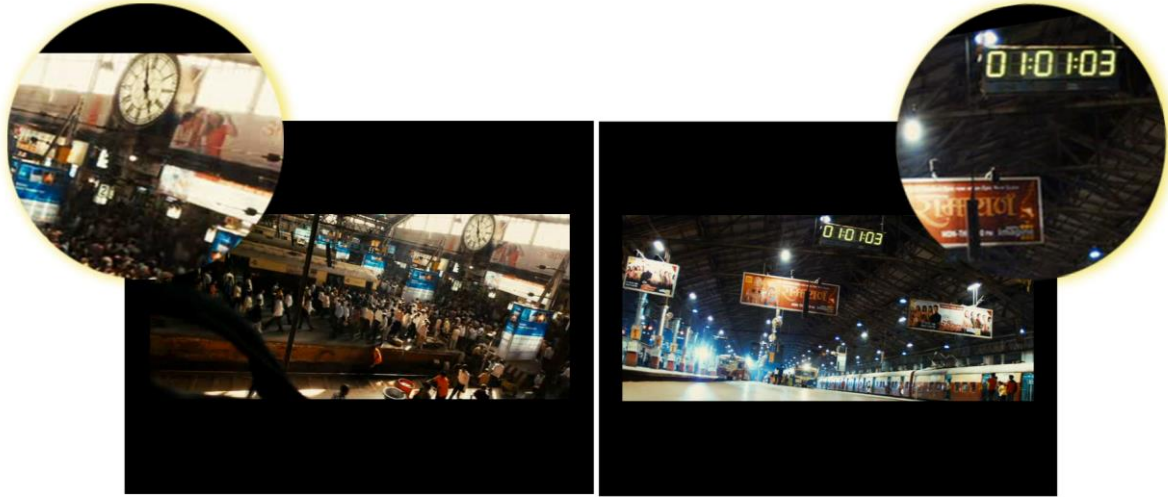
This article, which claims to make different readings of fictional films in the context of “time”, examines Danny Boyle's 2008 Oscar-winner film Slumdog Millionaire. Because “time” is always ideological and its definition is related to power. The concept of "play", as well as "time", is a creative element of culture, although often underestimated. In this study, the time processing style of the film is discussed through Jay Griffiths' studies; and the play processing style is handled through Johan Huizinga's studies. In this article, it is tried to question how the system we live in process and transfer the perception of speed and time as a play through the cinema industry. This approach, which is trying to extend the meaning of the concept of film time, will be accepted by testing it in other films.

*Keywords:* Film time, play, film industry, narrative.

•••••

Article arrival date: 10.04.2019 • Article acceptance date: 10.05.2019  
Maltepe University Journal of Faculty of Communication • © 2019 • 6 (1) • bahar/spring: 3-25

## Giriş



Hindistan'ın en büyük kenti olan Mumbai'nin kenar mahallelerinden birinde yaşayan yetim Müslüman genç Jamal Malik'in, dünyanın en popüler TV yarışma programlarından biri olan "Kim Milyoner Olmak İster?" (*Who Wants To Be A Millionaire?*) "oyun"unda "mutlu son"a ulaşmasını anlatan, İngiliz yönetmen Danny Boyle'nin *Slumdog Millionaire* (*Milyoner*) filmi, 81. Akademi Ödülleri'nde kazandığı "Oscar"larla<sup>1</sup>, çoğu kimsenin beklemediği biçimde, dünya çapında bir ün ve başarı kazanmıştı. Bilinç endüstrisinin en önemli araçlarından biri olan sinemanın "*Hollywood karşısında Bollywood*"<sup>2</sup> sloganıyla küresel düzeyde kitlelerin tüketimine sunduğu bu film, kadercî yaklaşımı ve zengin olma vaadinin ve ihtimalinin mülksüz kitlelerin nezdinde yankı bulmasını sağlaması açısından da epeyce eleştirilmişti. Bu makalede ise eleştirilerin çoğuna katılmanın yanı sıra filme "zaman" ve "oyun" kavramları açısından yaklaşmaya; sinema-zaman ilişkisi filmin barındırdığı "zaman" unsurlarıyla incelenmeye çalışılmıştır. Türkiye'de vizyona girmesinden (Şubat 2009) on yıl sonra bu filmin seçilme nedeni bu zenginlikte yatmaktadır. *Slumdog Millionaire*'de irdelenen zamanın kullanılma biçimleri, kurmaca filmlerin "zaman" bağlamında farklı okumalarının yapılabileceği iddiamıza bir örnektir. Kuşkusuz, bu yaklaşımın kabul görmesi başka filmlerde test edilmesiyle mümkün olacaktır.

<sup>1</sup> "En İyi Film", "En İyi Yönetmen" (Danny Boyle), "En İyi Uyarlama Senaryo" (Simon Beaufoy), "En İyi Görüntü Yönetmeni" (Anthony Dod Mantle), "En İyi Ses Miksajı" (Ian Tapp, Richard Pryke, Resul Pookutty), "En İyi Kurgu" (Chris Dickens), "En İyi Film Müziği" (A. R. Rahman), "En İyi Şarkı" ("*O Sava*"-A. R. Rahman-Maya Arulpragasam) kategorileri olmak üzere sekiz Oscar.

<sup>2</sup> **Bollywood**: "*Hollywood*" imgesini "*Bombay*" imgesiyle buluşturan, Hindistan film sektörü için kullanılan melez terim. Bugün Mumbai olarak anılan Bombay kenti, tıpkı Amerika'daki Hollywood gibi, yüzlerce filmin üretildiği yerdir ve Hindistan film endüstrisinin çıkış yeridir. 1930'larda bu kentte başlayan Hindistan sinema endüstrisi giderek gelişmiş, günümüzde yıllık ortalama 1.000 filmlik bir devasa üretim seviyesine ulaşmıştır.

Makalede “zaman” kavramı Jay Griffiths’in, “oyun” kavramı da Johan Huizinga’nın ileri sürdükleri üzerinden sorgulanacaktır. Griffiths, “zaman”ın tarif edilme biçiminin fark edilmese de ideolojik ve hep iktidarla ilişkili olduğunu belirtmekte, modern dünyanın tutsağı olduğu “çizgisel zaman”ı eleştirmektedir (2003). Huzinga ise Aydınlanma Çağının ürettiği *homo sapiens* (akıllı insan) kavramını ve bu kavramın yetersizliğinden hareketle ona eklenen *homo faber* (imalat yapan insan) kavramını eleştirerek *homoludens* (oynayan insan) kavramından söz etmekte; toplumsal işlevini ele alırken, her “oyun”un bir anlam taşıdığını, oyunun, kültürün temeli ve önemli bir faktörü olduğunu ileri sürmektedir (2006).

Bu çalışmada, “Batı modernliğininrettiği dayatmacı “çizgisel zaman” kavramı, acaba bir “oyun” eşliğinde televizyon-sinema üzerinden kitlelerin belleğine nasıl işlenmeye çalışılıyor?”, “Modern dünyanın ötelediği “döngüsel zaman” kitlelerin çok mu uzağında, yoksa bilinç endüstrisi bu konuda kitlelere farkına varılmayan bir direktme mi içinde?”, “Filmler zaman olgusu üzerinden de okunabilir mi?” gibi sorulara yanıt aranmaktadır.

### **Çizgisel Zaman, Döngüsel Zaman**

Zaman kavramı “kronolojik” ve “kairolojik” olarak iki biçimde sınıflandırılabilir. Bu iki kavram “zaman”la ilişkilendirilen iki Yunan tanrısının adından üretilmiştir; tanrılardan biri Uranus ile Gaia’nın oğlu, Rheia’nın hem babası hem kardeşi olan Kronos’tur ve mutlak, doğrusal, nicel olan kronolojik/çizgisel zamana adını vermiştir. Babasını ve çocuklarını öldüren bir tanrı olan Kronos’un bütün çocuklarını yutması mitolojide “zaman yarattığı her şeyi yutar” biçiminde açıklanmıştır. Bir başka Yunan tanrısı olan Kairos ise zamanlamanın, fırsatın, iyi ve kötü şansın, zamanın uğurlu ve daha az uğurlu vechelerinin tanrısıdır. Doğrusal olmayan, nitel olan kairolojik/döngüsel zamanı sembolize eder. Yunanlılar Kronos’u Kairos’a üstün saymışlardır. Eski Yunan’ın devamı niteliğindeki modern Batı dünyası da tıpkı Yunanlılar gibi zamanı özellikle kronolojik boyutuyla kullanmayı tercih etmiştir.

Kronolojik zaman, hesaplanabilirliği öne çıkarttığı için standart ölçülerin peşinde koşar. Bir sezyum atomu 9.192.631.770 kere titreştiğinde, bir ölçü birimi olan bir “saniye” tanımlanmış olur. Kronolojik zamana başvurulduğunda günde 86.400 yılda 31.536.000 saniyeden söz etmek son derece kolaydır (Griffiths, 2003: 10). Modern dünyanın saat ve hız takıntısı, saniyenin binde birini ölçmeye çalışmaktadır. Sezyum saatleri, Greenwich’i referans alan dünyanın bölümlenmiş ve her yerde standarda ulaştırılmış saatleri yine dünyanın her yerinde yaşamı “düzenlemektedir”. Televizyon yayınlarında ekran köşesinden yol üstü reklam totemlerine, cep telefonlarından bilgisayarlara, kredi kartıyla harcama yaparken provizyon

alınan makinelerden alışveriş fişlerine kadar modern hayat saatlerle kuşatılmıştır. Çünkü saat bizatihi “düzen”dir.

Döngüsel zamanda ise standart bir ölçüm yoktur; bir şeyin zamanı gelmişse, gelmiştir. Kairolojik zamana doğanın dinamiği ya da döngüsü egemendir. Döngüsel zamanı kendilerine referans alarak yaşayan toplumlar standartlaştırılmış takvim ya da saate göre değil, doğanın zamanına ayak uydurur. Doğal olarak “zaman”ın algılanması ve kavramsallaştırılması kültürden kültüre farklılık gösterir. İnsan, doğa ile iç içe yaşarken zaman gibi yabancılaştırıcı bir kavramın esiri değildir. Modern dünyada “zaman”, merkezinde insanın, insan topluluklarının bulunduğu bir olgudur; neyin ne zaman yapılacağını tayin etmenin, insanların birlikte yaşamalarını düzenlemenin bir aracıdır (Yavuz, 2002: 91). Tarımcı toplumlarda ise “zaman” ve “takvim” kavramları çizgisel zamanı egemen kılan modern toplumların aksine, sayısal bir bilgi olmaktan öte toplumsal belleğin bir parçası olarak işlevseldir. Birbirini izleyen ve yinelenen doğal olayların döngüsel ve somut bir ifadesidir; göçebe topluluklarda kışlaktan yaylaya çıkış zamanının günü önceden belirlenmiş, standart bir günde olmaması, yağmurların, otlakların durumuna göre belirlenmesi, yani yaylaya mutlaka “zamanı gelince” çıkılması gibi.

“Saat size yatma vaktinin çoktan geçtiğini söylediği için uyuyorsanız burada kronolojik bir zamandan söz ediyoruz demektir; yorgun olduğunuz için uyuyorsanız söz konusu olan kairolojik zamandır.” diyen Griffiths, modern dünyanın mutlak kıldığı çizgisel zaman anlayışının nicelliğini eleştirmekte ve zamanın nitel bir olgu olduğunu söylemektedir (2003: 30). Ona göre, “zaman” son derece politiktir ve çizgisel zaman kültür emperyalizminin gizli, derinde yatan bir ögesidir. Zaman analizinin sadece saatleri değil; sanat, reklamlar, felsefe, edebiyat, antropoloji, tarih, sosyoloji ve mitolojiyi de içermesi gerektiğini söylemektedir.

Bir tür zaman tespit ve takip aracı olan takvimlerin ortaya çıkışı doğadaki üç temel çevrimin gözlenmesiyle ilişkilidir. Dünyanın kendi çevresinde dönüşü, günlerin; ayın dünya çevresinde dönüşü, ayların; dünyanın güneş çevresinde dönüşü de yılın süresini belirler. Bu üç çevrim için, üç hesap biçimi gereklidir; “av ve tarım toplumlarının mevsimleri, balıkçı ve gemicilerin gel-gitleri bilmeye gereksinimi vardır. Neden takvimler yapılır? Doğal düzenlilikleri önceden bilmek için.” (Gould, 2001: 16). Örneğin Mısırlılar İsa’dan 4241 yıl önce, bugün kullandığımız takvime oldukça yaklaşan, 365 günlük bir takvimi biliyorlardı. Bu takvimin ortaya çıkışında önemli dinamiklerden biri, Nil nehriydi. Çünkü suyu, canlıları, taşıdığı alüvyonlarıyla Nil nehri, Mısır’ın yaşam kaynağıdır. Eski Mısır dilinde “yıl” sözcüğü

tarımsal bir terimdir; hiyeroglif yazıda tomurcuklanan bir bitki biçiminde gösterilir ve tam anlamı “kendini yenileyen”dir. Eski Mısır takviminde dörder aylık üç mevsim vardır ve mevsimlerin adları da Nil nehrinin ve tarıma dayalı bir toplumun varlığını öne çıkartmaktadır: “Sel”, “Ekinlerin Çıkışı”, “Hasat”. Yılbaşı ise, Sel mevsiminin birinci günüdür (Halman, 1995: 17). Griffiths’in deyişiyle;

Bir zamanlar, doğa herkese ait olan en büyük saati, onun ritimleri, yılın belli zamanlarında ortak yapılan cemaatsel faaliyetleri belirlerdi: Doğal bir olayın veya mevsimin hep beraber gözlenmesi, birlikte tohum ekimi, toplu hasat... Modernlik, paylaşılan zamanın bu belirleyiciliğini kaybetmiş, ama onun yerine de başka şeyler yaratmıştır. Her şeyden çok zamanı ve mevsimi tanımlayan televizyon, genel bir saat ve takvim olarak doğanın yerini almıştır (2003: 30).

Bir sanat formu olarak sinemanın “zaman” kavramıyla kurduğu ilişki ise çok daha karmaşıktır ve kendine özgüdür.

### **Filmsel Zaman - Filmsel Mekân**

Sinemayı “gerçek” olandan farklılaştıran iki temel olgu “zaman” ve “mekân”ın kullanımudur. Sinemacı herhangi bir olayı görüntülerken kamerasını kesintisiz olarak kullanıp olayı bütün olarak çektiği takdirde çekilen her şey gerçektekine eşit bir zaman diliminde kaydedilmiş olacak, aynı biçimde gösterimde gerçek zamana eşit bir sürede gerçekleşecektir. Oysa herhangi bir film, etkisini artırmak için, anlattığı içeriğin gerçekte gerçekleşme süresinden çok daha az bir zamanı işgal eder. Beş yıl süren bir savaş, 90 dakikaya sığdırılabilir. Bu durum, görüntülenecek olanın parçalara (planlara/çekimlere) bölünmesiyle mümkün olmaktadır. “Aksiyonun ya da bütünü çekimlere bölünmesi her çekimi gerçek zamanın değişik bir anı yapar. Bu zaman, doğası gereği sabit, değişmez, doğrusal bir gelişim gösterir” (Demir, 1994: 6). Başka bir deyişle, her çekimin süresi, kameranın ve göstericinin hızına müdahale edilmediği sürece, olayın “gerçek zaman”ına eşittir. Çekimlerin yan yana getirilmesi yani kurgulanmasıyla bu “zaman” gerek aritmetik, gerekse kronolojik olarak “gerçek”ten uzaklaştırılır, farklılaştırılır. Kurgu sırasında olayın kimi parçaları azaltılarak, çoğaltılarak, yer değiştirilerek gerçeğe müdahale edilir. Zamanın akışı hızlandırılabilir, yavaşlatılabilir, hatta dondurulabilir, durdurulabilir. Zaman içinde ileriye ya da geriye doğru atlamalar, tekrarlar yapılabilir, paralellikler kurulabilir; geçmiş, şimdi, gelecek gibi farklı dönemlere ait zaman dilimleri yadırganmayacak biçimde yan yana getirilebilir. Kurgu yoluyla elde edilen bu zaman türü, “gerçek zaman”la hiçbir ilişkisi, benzerliği olmayan yepyeni bir zamandır. “Gerçek zamanın burada bir hâkimiyeti yoktur. Gerçek zaman sadece ima edilir” (Jakobs, 1994: 36). Terminolojiye “filmsel zaman” olarak geçen bu zamana “sinemacının gerçek

zamanı” da diyebiliriz, çünkü artık her şey onun oynadığı bir “oyun”la, istediği bir zaman algısıyla seyirciye ulaştırılacaktır.

“Zaman” gibi “mekân” kavramı da sinemacının bu “oyunu”na eşlik eder. Sinemacının “ne”yin “ne kadar” gösterilmesi gerektiği konusunda verdiği kararlara bağlı olarak, mekânlar gerçek yaşamdaki boyutlarından kopartılır, yeni bir boyuta kavuşturulur. “Gerçek mekân” artık yerini “filmsel mekân”a bırakmıştır. Cep telefonunu otomobilinde unuttuğunu hatırlayan bir karakter, telefonuna kavuşmak için 300 metrelik yolu 10 metre olarak katedebilir ya da bu yol bitmek bilmeyebilir. “Mekân”ın işlevi “zaman”ın seyridir.

### **Oyun “Ciddi Olmayan”dır**

Bu çalışmanın “zaman” dışında yaslanacağı diğer kavram ise “oyun”dur. Filmin ana öyküsü olan “yarışma”nın bizatihi oyun olmasının yanı sıra filmin içinde çok sayıda oyun ve oyun unsuru karşımıza çıkmaktadır. Çocukların havaalanında kriket oynamaları, polis kovalarken damdan polislerin başına bir şeyler atarak ya da polisler el kol hareketleri yaparak keyiflenmeleri, Hindu saldırısı sırasında polislerin iskambil oynuyor olmaları, öksüz kalan Lakita’nın yağmurun altında ıslanırken bile yerlere bir şeyler çiziktirmesi, dilenci kampında çocukların salıncıklarda sallanması, kampta çocuklardan birinin gece uyurken cinsel organına acı biber konması vb.

Genellikle kavramsal olarak ciddiyetin zıttı olarak “hafif”e alınan “oyun” kavramına, Huizinga çok farklı bir noktadan, “kültür yaratıcı” işleviyle yaklaşmaktadır. Huizinga’ya göre, oyun, canlı yaşamında --insanlar ve hayvanlar dahil-- fizyolojik bir olgudan ya da fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. Oyunun yoğunluğu, tahrik gücü konusunda hiçbir biyolojik çözümlenme doyurucu açıklamaya ulaşamamıştır. Oyun, heyecan, sevinç ve matraklıkla birlikte vardır ve oyundaki zevk unsuru bu konudaki tüm çözümlenmeleri yetersiz kılmaktadır. Sadece insana özgü olmadığı, hayvanlarda rastlandığı için de rasyonel sayılamaz, tersine irrasyoneldir. Ciddi olmayandır ama çok ciddi bir şey de olabilir. İçinde komik olanı barındırır ama bilgelik-aptallık, iyilik-kötülük gibi zıtlıkların da ötesindedir. Ritim ve armoni oyunun önemli unsurlarından olduğu için oyun ile güzellik arasında ciddi bağlar bulunmaktadır (Huizinga, 2006).

Oyun kavramının önemli yapıtaşlarından biri “oyuncu”dur ve oyuncunun eylemi “gönüllü bir eylem”dir. Özgürlük içinde gelişir. Emirlerle bağlı olarak gelişen bir oyun ise, oyun olmaktan öte oyunun zorunlu temsilidir.

Her ne olursa olsun oyun, insan ve sorumlu yetişkin için, isterse ihmal edebileceği bir işlemdir. Oyun keyfe kederdir. Oyundan alınan zevk oyunu ihtiyaç olarak hissettirdiği ölçüde oyunun gerekliliği emredici hale gelmektedir. Oyun her an ertelenebilir veya iptal edilebilir. Oyun, fiziksel bir ivedilik veya ahlaki bir ödev tarafından dayatılmış hiç değildir. Oyun bir görev değildir. “Boş zaman” içinde gerçekleştirilmektedir. Ancak oyun kültürel bir işlev haline geldiği zaman, görev ve ödev kavramları ona dahil olmaktadır (Huizinga, 2006: 25).

Huizinga oyunun gündelik veya asıl hayat olmadığına da altını çizmektedir. Bu anlamda, oyun, oyuncuya gerçek hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunmaktadır. *Slumdog Millionaire*'de, Jamal Malik karakterinin katıldığı oyunun da, bu anlamda bir gerçek hayattan “kaçma” eylemi, bir rahatlama meşguliyeti olduğu varsayılabilir. Ancak Malik'in eylemi, yıllardır özlemine çektiği çocukluk aşkı Lakita'ya ulaşarak yeni bir gerçek hayatı “kurma” eylemidir. Bu durum, oyunun özünde var olan “ihtiyaç ve arzuların dolaysız tatmin mekanizmalarının dışında yer alma” (Huizinga, 2006: 26) niteliğine ters düşse de, Malik oynamaktadır. Oyun bireysel anlamda oynayan için işlevsel olduğu kadar, toplum açısından da içerdiği anlam, yarattığı manevi değerler ve toplumsal bağlar nedeniyle kültürel bir işlev taşır. Çünkü oyunun ifadesi bütün toplum ideallerini tatmin etmektedir.

Her oyunun kendi kuralları vardır; kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncu bir oyunbozandır. Malik karakteri oyuna özgürce katılıyorsa da, burada da oyunun kuralları oynatıcılar tarafından çok daha önceden, -- küresel bir standartta-- belirlenmiştir. Oyuncunun özgürlüğü, oyunun özünden gelmeyen kurallarla sınırlandırılmıştır ve olup bitenler, doğası içinde oynanan bir oyun olmaktan öte, oyunun zorunlu temsiline dönüşmektedir.

Oyun gündelik yaşamdan işgal ettiği yer ve zaman açısından ayrılmıştır. Oyun başladıktan sonra sonuna kadar oynanır. *Slumdog Millionaire*'de, yarışma (oyun) birinci günün sonunda tamamlanamamışsa da, bir sonraki gün öyle ya da böyle bitirilecektir. Oyunun bir başka özelliği de, tekrar edilmesidir. Oyuncular değişebilir, yenilenebilir. Bu anlamda oyunun döngüsellikinden söz edilebilir. Oyunun mekânsal sınırlılığı ise zamansal sınırlılığından daha çarpıcıdır. Oyun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde oynanır. Huizinga'ya göre;

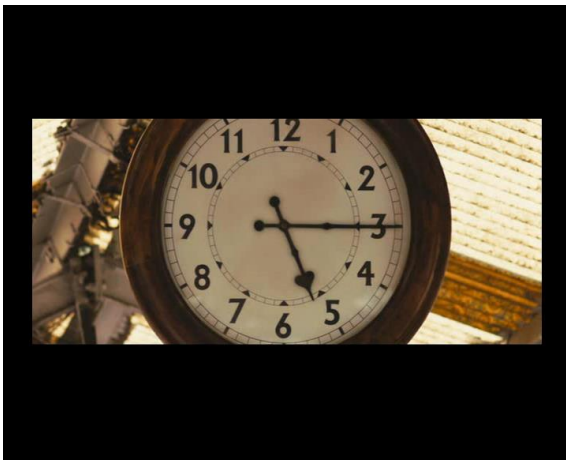


Kutsal yer de oyunun cereyan ettiği yerden biçimsel olarak farklı değildir. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır. (Huizinga, 2006: 27-28).



Oyuncunun, bu geçici dünyanın sınırları içinde cesareti, tahammül gücü sınanmaktadır. *Slumdog Millionaire*'in senaryo öyküsündeki, televizyon programı üzerinden oynanan “oyun”un asıl oyuncuları ise ekran karşısındaki devasa izleyici kitesidir. Bu kitle de kendi oyununu özgürce oynamaktadır. Filmin içindeki “oyun”un kurduğu çember, film vizyona girdikten sonra yarattığı izleyici kitleyle birlikte daha da genişlemektedir. Filmin vizyonda kaldığı süre içinde ne kadar seyirciye ulaştığı konusunda elimizde sağlıklı bilgiler olmamasına karşın, elde edilen hâsılat bu konuda epeyce fikir vermektedir. Film, ABD’de 141.319.928, yabancı ülkelerde 236.097.365 olmak üzere toplam 377.417.2893 USD hâsılat elde etmiştir (IMDB, 2019). Maliyeti ise tahmini olarak 15 milyon USD olan film Türkiye’de 338.209 kişi tarafından izlenmiş ve 3.097.866 TL hasılat yaratmıştır (Box Office Türkiye, 2019). Bu bağlamda, oyun kavramının “hafif’e alınan boyutunu, sektörel/mali büyüklükle birlikte yeniden düşünmekte yarar vardır.

### ***Slumdog Millionaire*’de Zaman Oyunları**



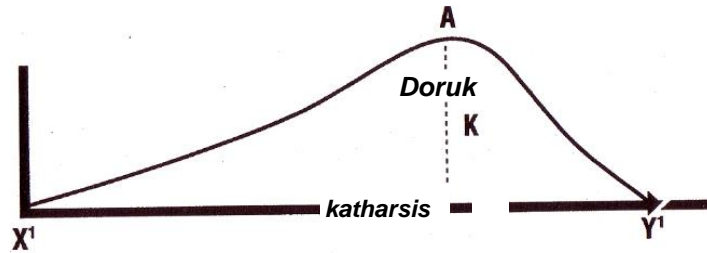
Kronolojik olmayan bir akış hissi veren filmin başından sonuna kadar, değişik zaman oyunlarına başvurulmuştur. Filmin birbirinin içine geçen üç ana öyküsü, üç ayrı zamanı vardır: Jamal Malik’in “yarışma zamanı”, “sorgu zamanı”, “geçmiş zamanı”. Yarışmadan sonra Jamal Malik’in Lakita’yla buluşması (“yarışma sonrası zamanı” ya da “vaat zamanı”) yarışma kronolojisinin devamı niteliğindedir.

Filmin içindeki bu zamanlar bazen çizgisel, bazen döngüsel bir niteliktedir. Kurguyla birbirinin içine geçerek, ileriye ve geriye doğru akmaktadır. Bu bağlamda, zamanların anlatı

yapısıyla filmin bütünün anlatı yapısı farklılaşmaktadır, seyircinin zihnini alt-üst eden bir filmsel zaman yaratılmaktadır. Seyirci nerede çizgisel nerede döngüsel zamanın içinde olduğunu kavramakta güçlük çekmektedir.

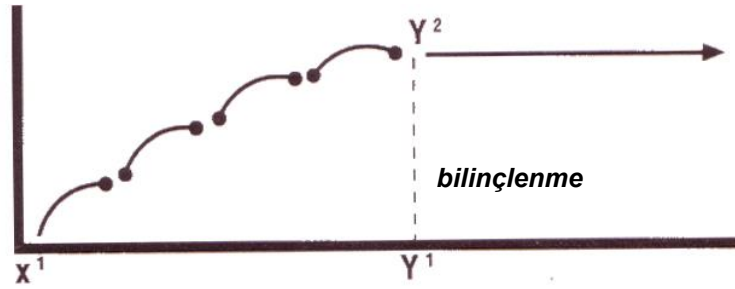
Her bir zamanın öyküsü kendi içinde dramatik anlatıma uygun olarak düzenlenmiştir. Bir zamana ait olan öyküdeki herhangi bir sahne bir sonraki sahnenin yaratıcısı ya da nedenidir. Dolayısıyla her öykü büyük ölçüde, düz bir çizgi üzerinde, organik olarak gelişmektedir. Olayların akışı evrimsel bir zorunluluk içermektedir. Örneğin; Mumbai varoşlarında kendi hallerinde yaşamakta olan Jamal Malik ve kardeşi Salim, annelerinin Hinduların saldırısında öldürülmesi nedeniyle sokağa düşmüştür. Malik’in Lakita’yla tanışması da bu sırada gerçekleşir. Karınlarını çöplükten doyurmaya mecbur kalmışlardır. Çöplüğe gelen dilenci simsarlarının eline düşerler. Böylece, yaşam öyküleri de dilenci gerçekliğinin (yoksulluğun üzerine kurulan sömürünün) gereğine göre gelişecektir. *Grafik 1*’de görüleceği gibi, dramatik anlatımda,  $X^1$ - $Y^1$  doğrultusuyla verilen izleyicinin yaşam çizgisinde herhangi bir sıçrama yoktur; seyirci yapay olarak girdiği gerilimden kurtulduktan sonra (*katharsis*), yaşamına  $Y^1$  noktasından aynen devam edecektir.

Filme bütün olarak bakıldığında ise anlatı yapısı “*epizotik anlatım*”a uymaktadır. Her üç zamana ait sahneler kendi zamanlarını anlatmaya hizmet etmek için bulunduğundan, üçü arasında sıçramalı bir akış söz konusudur. Seyirci de aktif bir zihinsel faaliyet içine girdiğinden  $X^1$ - $Y^1$  doğrultusuyla verilen izleyicinin yaşam çizgisi  $Y^2$  noktasına sıçramaktadır (*Grafik 2*).<sup>3</sup>



**Grafik 1:** Jamal Malik’in “*yarışma*”, “*sorgu*”, “*geçmiş*” zamanlarının anlatı yapısı (Dramatik)  
(Kaynak: Parkan, 1983)

<sup>3</sup> Bu iki anlatı biçimi için, Mutlu Parkan’ın, Bertolt Brecht’in estetiği üzerine hazırladığı eserinden yararlanılmıştır (1983: 33-35).



**Grafik 2:** Slumdog Millionaire'nin anlatı yapısı (*Epizotik*) (Kaynak: Parkan, 1983)

Bu açıdan bakıldığında filmde “melez” bir anlatı yapısından söz edilebilir. Anlatı yapısındaki bu melezliği “zaman” kavramıyla birlikte irdelemek, filmin seyirci üzerindeki etkisini anlamakta önemli bir ipucu olabilir.

Filmin ana öyküsü olan Jamal'in “yarışma zamanı” filmde bütünüyle, neredeyse kusursuz biçimde, kronolojik olarak akmaktadır. Yarışma, Jamal Malik'in sahneye davet edilmesiyle başlar, sorulara verilen doğru yanıtlarla gelişir, program içinde reklamlara ayrılan yerlerde ya da süre yetmediği için son sorunun ertesi güne kalması nedeniyle kesintiye uğrasa da 20 milyon Rupi'yi kazanmasıyla biter. Her şey, baş ve sonun arasında uzanan düz bir çizginin takibi kadar kolaydır. Film, yarışmayı ana izlek olarak kurmuşsa da, filmde yarışma sahnelerine ayrılan toplam süre 29 dakika 23 saniyedir. Yarışmanın bitmesinden sonra Malik'in Lakita'yla garda buluşmasını bu kronolojinin devamı saydığımızda süre 32 dakikaya çıkmaktadır. Yani film süresinin yaklaşık dörtte biri filmin en kronolojik olarak akan ana öyküsüne ayrılmıştır.

Filmin içinde ileriye atlayış (*flash-forward*) yöntemiyle karşımıza çıkan, “sorgu zamanı”, da kendi içinde, büyük ölçüde, çizgisel olarak akmaktadır: Yarışma mekânından alınan Jamal, polis merkezine getirilir. Soruları yanıtlarken hile yapıp yapmadığı merak edilmektedir. Önce güzellikle, sonra da işkenceyle konuşturulmaya çalışılır. Hile yapmadığı anlaşıldığından son soruyu yanıtlamak üzere serbest bırakılır. Filmdeki sorgu sıralaması da kendi içinde alt-üst edilerek kronoloji bozulmuştur. Önce işkenceli kısımlarının, daha sonra düz sorgulamanın kronolojisini görürüz. Filmdeki bütün sorgu zamanı 10 dakika 47 saniyedir; yani filmin süresinin sadece % 9'unu işgal etmektedir. Yapısı ve içeriği gereği filmin bütün öyküsünü seyirciye izlettiren de bu sahnelerdir.

Jamal Malik'in “geçmişinin zamanı” ise filmin içinde en büyük oyluma sahiptir ve bütünüyle çizgisel olarak verilmiştir. Jamal'in anlatılacak olan öyküsü, kendisine benzeyen

varoş çocuklarıyla Mumbai havaalanında kriket oynadıkları sahneyle başlar. Jamal film boyunca türlü zorluklarla mücadele eder, pek çok hukuk-etik dışı yönteme maruz kalır ya da tanık olur, önüne çıkan bütün engelleri aşar ve sonunda hem 20 milyon Rupi’ye hem de onu ölesiye seven Lakita’ya kavuşur. Jamal’ın filmin içinde geri dönüşlerle (*flash-back*) anlatılan “geçmiş zamanı” 1 saat 9 dakika 10 saniye sürmektedir. Bu süre filmin beşte üçüne yakındır. Geri dönüşlerle verilen bu öykünün içinde, bazen “geçmişin de geçmişi” görülmektedir.

Film süresinin yaklaşık yirmide birine karşılık gelen 7 dakikalık kısmı ise *Bollywood* filmlerinin alışıldık şarkılı danslı sahnelerine benzeyen son jeneriğe (“vaad zamanı”na) ayrılmıştır.

Film boyunca kronolojik zaman, kurguda başvurulmuş ileriye atlayış, geriye dönüş, paralel anlatım ve tekrarlarla alt-üst edilmiş; “yapay bir döngüsel zaman” yaratılmaya çalışılmıştır. Filmde gerçek anlamda döngüsel zaman örnekleri de bulunmaktadır. Ancak filme egemen olan bu yapay döngüsel zaman duygusunun modern dünyanın kronolojik zaman tutkusuna içten içe hizmet ettiğini irdelemek için filmin öykü akışına daha dikkatle bakmak gerekmektedir:

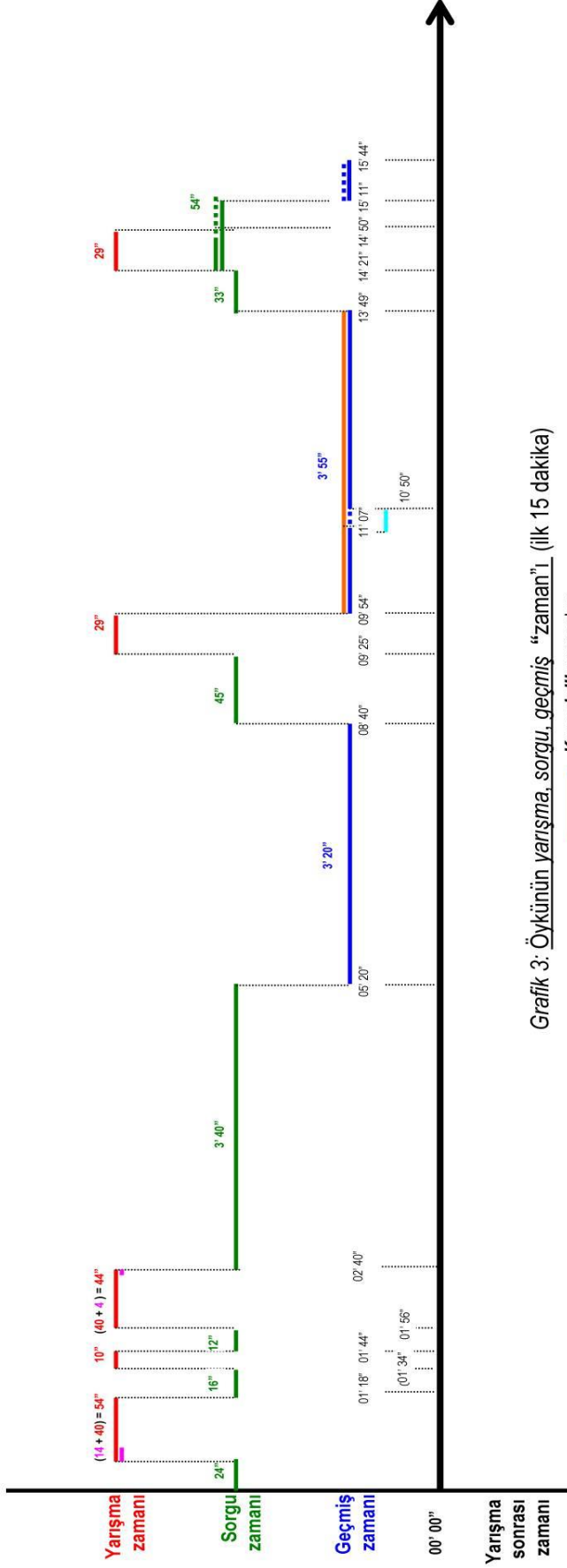
Film pek alışıldık olmayan bir yöntemle, bir ileriye atlayışla başlar. Filmin başkarakteri olan Jamal Malik sorguya çekilmektedir. Seyirci bu sorgu sahnesi hakkında henüz hiçbir bilgiye sahip değildir. 24 saniyelik bu kısa sorgu sahnesinden sonra, 54 saniyelik bir yarışma sahnesi (54 saniyelik bu mini bölüm de ikiye bölünmüştür: 44 saniyelik yarışma, yarışmayla paralel zamanlı olan ve 10 saniyelik Jamal Malik’in kardeşi Salim’in paralarla doldurduğu bir banyo küvetinin içinde yüzmesine ait görüntüler); sonra 16 saniyelik sorgu ve ardından 10 saniyelik yarışma; daha sonra 12 saniyelik sorgu ve 44 saniyelik yarışma (40 saniyesi yarışma, 4 saniyesi Salim’in banyo görüntülerine ait olmak üzere) sahneleri girmektedir. Toplamda 2 dakika 40 saniye olan bu giriş sekansında, iki ayrı zaman sekiz ayrı parçaya bölünmüştür. Hem sorgu hem de yarışma zamanının öyküsü, Salim’in banyo öyküsü de dâhil olmak üzere, kendi içinde kronolojiktir. Ama bu sorgu ve yarışma zamanlarının böylesine bir kurgu içinde peş peşe gelişiyi ciddi biçimde merak duygusuna sokmakta ve filmin peşinden sürüklemektedir.

2 dakika 40 saniyelik bu karmaşık yapının ardından gelen ve yine kronolojik olarak akan 3 dakika 40 saniyelik sorgu zamanı görüntüleri ise karmaşa duygusunu bir nebze bertaraf etmekle birlikte merakın sürdürülmesini sağlamaktadır. Sorgunun nedeni film ilerledikçe belirginleşecektir. Aslında, çizgisel olarak baktığımızda, Jamal Malik’in sorguya

götürülmesi eylemi, 120 dakikalık filmin 94'üncü dakikasında gerçekleşecektir. Yani seyirci, öyküyü izlemeye filmin 94. dakikasından başlamakta, 24 saniye sonra, bu kez filmin 105. dakikasında izleyeceğimiz Salim'in banyo sahnesini izlemekte, 14 saniye sonra tekrar kaldığı yerden yarışmaya (baş) dönmekte, sonra tekrar 94'ncü dakikaya gitmektedir. Seyircinin, zamanın ileriye ya da geriye doğru akıtıldığı öyküye egemen olması ve filmi kavraması film epeyce ilerledikten sonra mümkün olmaktadır.

Filmin ilk 15 dakikasının zaman grafiği, gerek filmin kronolojik-kairolojik zamanları, gerekse de film öyküsünün üç zamanı (yarışma, sorgu, geçmiş) hakkında bir fikir verebilir (*Grafik 3*):

“Slumdog Millionaire”

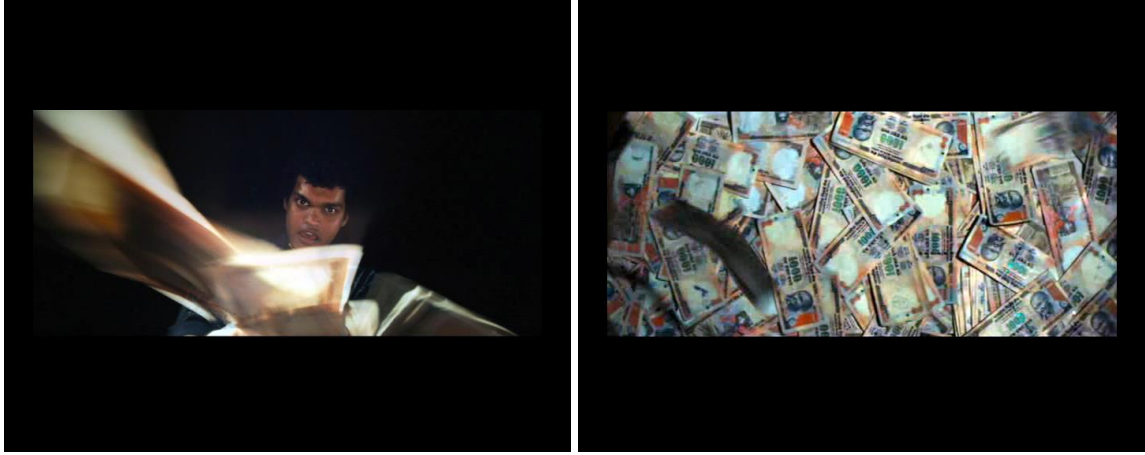


Grafik 3: Öykünün yarışma, sorgu, geçmiş “zaman”ı (ilk 15 dakika)

- Kronolojik zamanlar**  
(çizgisel zamanlar)
- Kairolojik zamanlar**  
(döngüsel zamanlar)

Grafik 3: Slumdog Millionaire filminin ilk 15 dakikasının zaman grafiği

Filmin başındaki sorgu sahnesinin arasına, Salim'in küvetin içinde paralarla yüzdüğü sahneye ait görüntüler aracılığıyla filmin ana teması olan “para”nın ve “para kazanma”nın sokulması şaşırtıcı görünmemektedir. Aksine filmle birlikte “oyun” da başlamakta, izleyicinin zihnine bu imgeler yerleştirilmiş olmaktadır.



Jamal Malik'i tanımaya başlayacağımız ilk güçlü sahne bir “oyun” sahnesidir. Jamal ve arkadaşları havaalanında kriket oynamaktadır. Polislerin kriket oynayan çocukları kovalaması kronolojik zamana gelebilecek olan zararı önleme mücadelesidir. Çocukların havaalanında oynaması, uçak iniş-kalkışlarının engellenmesi, kronolojik akan zamanın kesintiye uğraması, “yaşam akış hızı”nın yavaşlamasıdır. Kriket oyunu sırasında inişe geçen ama oynayan çocuklar yüzünden alana “pas” geçmek zorunda kalan uçağın içinde bir iş adamının varlığı ve onun bir iş toplantısına gitmesinin gecikmesi gibi riskler sistemin zarar görmesi anlamına gelecektir. Kolluk güçlerinin görevlerinden biri kronolojik zamanın kesintiye uğramasını engellemektir. Ayrıca uçtakilerin güvenliği alandaki çocuklardan çok daha önemlidir.





Filmde çocuklarla polisler arasında yaşanan kaçma-kovalamaca sahnelerinde de “oyun” kendini hissettirmektedir. Çocuklar kovalayan polislerin başına bir şeyler atmakta, arada bir dönüp polislere el kol hareketleri yapmaktadır. Hindistanlı çocukların oyun zamanları saatlerle belirlenmemişse de, resmi eğitimin saati bellidir. Onlarca çocuğun balık istifi doldurulduğu bir sınıfta ders yapmakta olan öğretmenin derse giriş zili çaldıktan sonra derse gelen, yani geç kalan, Jamal ve Salim’e sinirlenmesi ve elindeki kitabı onlara doğru fırlatması, bir anlamda, kronolojik zamana riayetsizliği cezalandırmaktır.



Yarışmanın ilk sorusu bir tarih sorusu, yani doğrudan bir kronoloji sorusudur: “Who was the star in the 1973 hit film *Zenjeer*?” (“1973’ün zirvedeki filmi *Zincir*’in yıldız oyuncusu kimdi?”) Tarih ve kronoloji ilişkisi klasik ilerlemeci tarihçiliğin önemli bir özelliğidir. Burada bir parantez açmakta; zaman–tarih ilişkisi üzerine bazı bilgileri hatırlamakta fayda vardır: Evrimsel tarih kronolojik zaman anlayışının bir tezahürüdür. Bu tarih anlayışı Ortaçağ Hıristiyan dünyasının “kutsal zaman” kavramına karşılık gelmekte; böylece zamanın kurtuluş aracı olduğu, sürekli ve anlamlı bir öykü yaratılmaktadır (Morley-Robins, 1997: 269).<sup>4</sup> Tanrı’nın “sonsuzluğu”, insanın faniliği ve insanoğlunun bir sona doğru yaklaştığı fikri, semavi dinlerin ortak yanlarından biridir. Bu fikir, “Eskatalogya”ya<sup>5</sup> özgü bir sona doğru ilerleyen Yahudi-Hıristiyan-İslam düşüncesinde kilit bir yer tutmaktadır (Iggers, 2003: 2).

<sup>4</sup> J. Fabian, **Time and the Other: How Anthropology Makes its Object**, New York: Columbia University Press, 1983, s.2’den aktararak; bu kaynağın Türkçesi için bkz.:J. Fabian, **Zaman ve Öteki** Antropoloji Nesnesini Nasıl Oluşturur, çev. Selçuk Budak, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara, 1999, s.20.

<sup>5</sup> “**Eskatalogya**”: Son bilimi; Yunanca “son” anlamına gelen “*eschatos*” sözcüğünden türetilmiştir. Tanrı-bilimin kıyamet koptuktan sonra neler olacağını anlatan koludur. İlk kıyamet kitapları, Yahudi eskatolojisinin kaynakları olan Daniel ve I. Hanok’un kitaplarıdır; bu kitaplara göre tek umut dünyanın sonundadır: “Günlerin sonunda ödülünü almak için uyanacaksın.” (Daniel, 12:13). Hıristiyan eskatolojisinde de yaşadığımız dünya kötüdür; asıl mutlu yaşam kıyamet koptuktan sonra başlayacaktır. İslam eskatolojisine göre de, yaşadığımız dünya insan için geçici bir âlemdir. Kıyamet koptuktan sonra bütün ölümler dirilecek, ölümlülerin dünyada neler yaptıklarının kaydedildiği defterler açılacak, dünyada yaşarken başlayan sınav burada sonlanacaktır. (Hançerlioğlu, 1997: C II-77; Eliade, 2003: 305).



İlerlemeci tarih anlayışına karşı çıkan *Annales* hareketinin önemli üyesi Fernand Braudel Akdeniz’i “tarihe bir başka yaklaşım tarzı sunmak için güzel bir fırsat” (1990: 10) olarak nitelendirirken zamanı her biri kendi hızında akan üç ayrı parçaya ayırmaktadır: Akdeniz’in coğrafi bir mekân olarak neredeyse “durağan” zamanı, toplumsal ve ekonomik yapılarıdaki “ağır ilerleyen” zamanı, siyasal olayların “hızlı akan” zamanı.

Çizgisel zaman kavramının terk edilmesi, olaylar silsilesini izleyen anlatıya dayanan tarihin ve Batı kültürünün üstünlüğüne duyulan inancın da sonu olmuştur. Braudel; “yayıldığı alanın genişliği, yansımaları, süresi ne olursa olsun uygarlık kendi başına insanlığın tüm tarihi demek değildir” (1990: 111) derken tarihin “uygarlık” ve “modernlik” kavramlarıyla ilişkilendirilmesine yöneltilecek olan eleştirilerin de önünü açmıştır.

*Slumdog Milyoner*’de “yarışma zamanının” ilk sorusunun tarih sorusu olması, izleyicide yaratılmak istenen kronolojik zaman algısı için iyi bir başlangıç olmaktadır. Ancak Jamal’in bu sorunun yanıtını aradığı deneyimlenmiş bilgi noktası, kronolojik olmaktan uzak, bir kairolojik zaman örneğidir: Varoş sakinlerinden Prakash, tuvalet ihtiyacı nedeniyle Salim’in “işlettiği”<sup>6</sup> baraka tuvalete gelmiştir, ancak tuvalet meşguldür. İçeride Jamal vardır. Prakash’ın tuvalet ihtiyacının, modern dünya bireylerinin neredeyse saatle belirlenmiş, standart tuvalet zamanına benzeyip benzemediğine ilişkin bir ipucu yok. Prakash’ın saate bağlı olmayan, sıkıştığı için o zaman diliminde orada olmasını gerektiren bir ihtiyaç gibi. Prakash ile Jamal arasında bu ihtiyacın “zaman” kavramı açısından tahlili de yapılmaktadır:



Prakash: “*Stop your time-pass boys. This is urgent...*” (“Süreyi durdurun çocuklar bu acil”)

Jamal: “*It is a shy one and since when was there a time limit on a crap?*” (“Pısrık adam, ne zamandan beri b.k yapmaya süre konuldu?”)

<sup>6</sup> Buradaki tuvaletin “işletilme” mantığı ise son derece modern dünyanın gereklerine göre kurulmuş gibi görünmektedir. Her yerin doğal tuvalet varsayılabilceği böylesi bir varoшта Prakash’ın ücreti mukabilinde bir tuvalet arayışı gerçekçi görünmüyor. Bu sahne, modern dünyanın yöntemlerine uygun olarak ve senaryoda bir gerilim noktasının daha da belirginleşmesine hizmet edecek biçimde “Batılı Beyaz Adam”ın gerçeği tahrifi olabilir.

Sahnenin devamında gelişen ve yarışma sorusunun cevabını oluşturan *Zenjeer* filminin yıldızı Amitabh Bachchan’ın gelişi de bir kairolojik zaman örneğidir. Bu geliş hiçbir saate ya da takvime bağlı değildir. Tıpkı Prakash’ın ihtiyacı gibi, Amitabh Bachchan da gelmesi gerektiği zaman gelmiştir. Griffiths’in dediği gibi;

“Londra, Münih, Paris ya da New York’ta otobüse bineceksiniz, saatinize bakıp otobüs saatlerini kontrol edersiniz, gidip de birine sormazsınız. Saat, takan kişiyi toplumsal bir kopuşa götürür. Hindistan’da ise otobüse bineceğiniz zaman saate bakıp otobüs saatlerini kontrol ederseniz gülerler size. (Yaptım. Güldüler.) Toplumsal kaynaşmanın olduğu alçakgönüllü bir yerde gidip birine sormanız gerekir. (...) Otobüsler gider gelir, insanlar da ne zaman geleceğini bilir, çünkü zaman orada hâlâ insanın içindedir, kâğıtların soyut dünyasında değil.” (2003: 30).

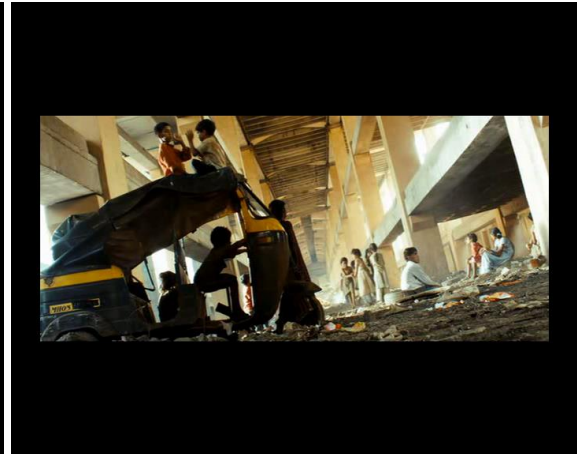


Yarışma boyunca en az 20 kez başvurulmuş Jamal’ın geçmiş öyküsü, kusursuz bir kronolojik seyir izler. Çünkü “geçmiş, Batılı Hıristiyanların gözünde, tarihsel, çizgisel ve sınırlı olmak zorundadır” (Griffiths, 2003: 61).

Jamal Malik’e 16 bin Rupee kazandıracak soru ise dinsel bir sorudur: “*In depictions of God Rama, he is famously holding what is his right hand?*” (“Tasvirlerde, Tanrı Rama sağ elinde neyi tutmasıyla ünlüdür?”) Bu soru Jamal’i geçmiş zamanındaki kairolojik bir ana götürür: Hızın ve zamanın sıkıştırdığı modern dünya kadınlarının çamaşır günü bellidir, çoğunlukla da iş günü olarak önceden belirlenmiş ve kendisinden kopartılmış olan hafta içi günler dışında kalan --yani modern dünyanın gereklerini yerine getirilmesi gereken günler dışında kalan-- tatil günleridir. Hindistanlı varoş kadınlarının ise böyle bir günü yoktur; çamaşırın yıkanması gereken zaman, onların kirlenmiş olduğu ve artık yıkanması gereken zamandır. İşte böyle bir günde Ganj’da çamaşır yıkamakta olan Müslüman kadınlar Hinduların saldırısına uğrar ve bu saldırı sırasında Jamal’in annesi de öldürülür. Galeyana gelen Hinduların bu saldırısının da, önceden tespit edilen kronolojik bir zamana bağlı olmadığını tahmin etmek pek zor değildir.



Jamal ve Salim'in annelerinin öldürülmesinden sonra başlayacak olan ayakta kalma süreci, kairolojik zamana bağlı olarak gelişen pek çok unsuru içinde barındırmaktadır. Modern dünyanın tüketim artıklarının boşaltıldığı çöplüğe, dilenci simsarı Mamal'ın gelmesi; Jamal ve Salim gibi, bu çöplükten ekmeğini çıkartanlara bir “kola” şişesiyle sunulan gelecek vaadiyle başlayan onların dilencileştirilmesi süreci hiçbir kronolojiye ya da saate bağımlı değildir. Nitekim Mamal zamanı geldiğinde (ki, bu ne zamansa, o zamandır) çocukların ne tür bir dilencilik yapması gerektiğine --şarkı söyleyerek mi, yoksa gözlerinin kör edilerek mi dilencilik edeceklerine-- karar vermekte ve gereğini buna göre yapmaktadır.

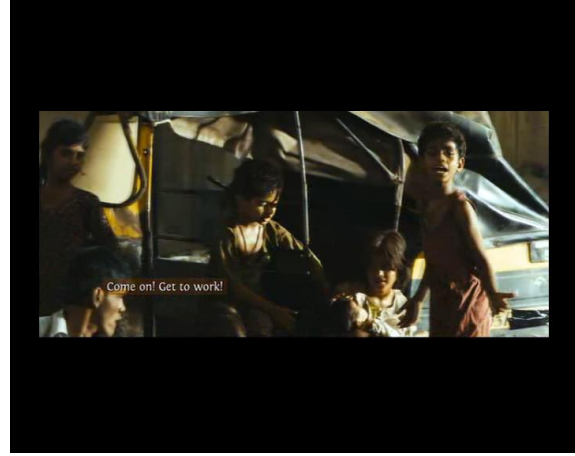


Bu arada, Jamal ve Salim'in getirildiği kamp bir “oyun” cennetidir; gerek yaşama mekânı olarak düzenlenen bölümde, gerekse viyadüklerin<sup>7</sup> altında her yer oyun alanıdır.

<sup>7</sup> Hız modern dünyanın vazgeçilmezlerindedir ve hızın kendini gösterdiği en önemli alanlardan biri ulaşımdır. Hızı, yarışçı dünyanın temsili ve bir statüko işareti olarak gören Griffiths, trafikte her şeyin bu hızı artırmak ya da kesintiye uğratmamak üzerine kurulduğunu belirtmektedir. “Hız son derece politiktir; bir kişinin hızının parasını diğerleri verir. Araba merkezli trafik, yürümek için bekleyen yayalar ve önü kesilen bisikletliler demektir.” Hız konusunda daha ayrıntılı bilgi için bkz.: Griffiths, 2003: 35-49. Modern dünyanın viyadük çözümü de Griffiths'in söyledikleri için iyi bir örnek oluşturmaktadır

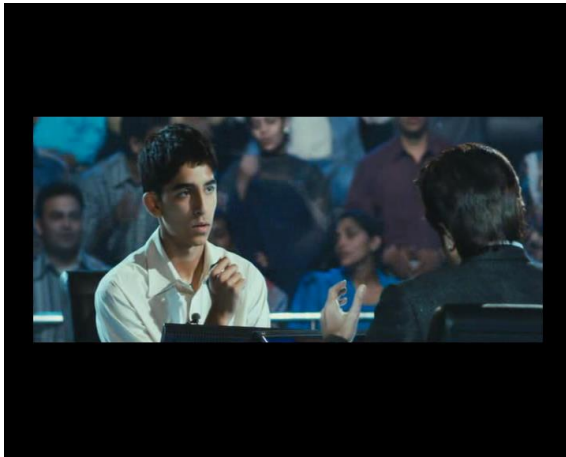
Zamansal olarak da kronolojik bir belirleyici yoktur, her an oyun oynayabilmektedirler. Çünkü çocukluk, “saatleri saymadan günü geçirmektedir. İnsanın sonsuzlukta var olduğu çağdır çocukluk. (...) Çocuklar, dakikliğe karşı inatçı, güzel bir saygısızlık, modernliğin egemen saatine karşı doğuştan gelen bir aşağılama barındırır” (Griffiths, 2003: 29).

Bu anlamda kamptaki çocukların, Huizinga’nın işaret ettiği boyuta yakın bir doğallıkta, kendiliğinden oyun oynadığı söylenebilir. Kültür bu “oyun”un üzerine kurulacaktır. Kamptaki ast-üst ilişkileri (Mamal-Salim ve Salim-diğer çocuklar arasındaki ilişkiler) bu anlamda dikkat çekmektedir. Modern dünyanın temsili sayabileceğimiz bir viyadükün altında



oynamakta olan çocukların yanına gelen, daha önce Mamal’ın adamı Punnoose’ye kafa tuttuğu için liderliğini kabul ettirmiş olan Salim’in “*Come on! Get to work!*” (“Haydi! İş başına!”) komutuyla çocukları işe çıkarması da hiçbir ölçülebilir saati gerektirmemektedir. Çünkü dilenmeye başlamak için gereken süre dolmuş, yani dilenmenin “zaman”ı gelmiştir.

Mamal’ın çocukları ne tür bir dilencilğe uygun bulduğunu anladığımız sahnede, Salim’e 32. dakikada söylediği “Dinle çocuk, karar verme zamanı.” ya da yaklaşık 2 dakika sonra “Şimdi profesyonellik zamanı.” diye dile getirdiği zamanlar da, “zamanı gelen zamanlar”dır, yani kronolojiden uzaktır.



“Oyun daha zorlaştıkça, seyircilerin gerilimi artar” (Griffiths, 2003: 73). Bu durum filmdeki yarışma için de geçerlidir. Sorular giderek zorlaşmakta, Malik sıkışmaktadır. Gerilim 93. dakikada doruğa ulaşır. Jamal Malik son soruya kadar gelmiştir. Ancak soru sorulamadan, gerilimin dorukta olduğu bu “an”da, oyun için öngörülen “süre” dolar. Çünkü modern dünyada her şeyin belirlenmiş

bir zamanı vardır, bu dünyanın başka gereksinimlerini karşılayacak unsurların kendilerini gösterebilmeleri için kronolojik olarak ayrılan zaman bekletilemez; örneğin televizyondan

kitlelere ulaştırılacak olan borsa haberleri, magazin muhabbetleri ya da trafik cinayetleri akıp giden zamana yön vereceklerdir. Malik, yeterince hızlı olamadığı için “zaman”ı rasyonelce kullanamamış, o gün mutlu sona ulaşamamıştır.

Huizinga da, oyun ortamının doğası gereği istikrarsızlığından söz etmektedir. Oyun, dış etkenler, kuralların ihlali ya da bir iç neden yüzünden kesilebilir ve asıl hayat her an yeniden egemen olabilir (2006: 41). Ancak yarışmadaki bu kesinti karamsarlığı ya da yıkımı inşa edecek bir bitim değildir, tersine oynatanlar açısından oyunun parçasıdır. Doğal olarak, ekran karşısında yarışmanın akıbetini merak eden kitleler için “şimdi” sona ermiş, “zaman” durmuştur. Kronolojik olarak “yarın” beklenmeye başlanmıştır... Çünkü “bir oyunun veya bir yarışın sonucu, yalnızca oyun alanına oyuncu veya seyirci olarak (oracıkta veya radyo ya da başka bir şey aracılığıyla) girip, kurallarını kabul edenler için öneme sahiptir. Bunlar oyuna katılmış ve katılmayı seçmişlerdir” (Huizinga, 2006: 74).

“Kazanma” fikri oyun olgusuyla sıkı bir ilişki içindedir. Kazanmak, üstünlüğünü belli etmektir. “Önemli olan kazanılan msketler değil, oyundur” (Huizinga, 2006: 74-75). Bu yargının, Jamal Malik için de geçerli olduğu düşünülebilir. Çünkü onun yarışmaya katılma nedeni para kazanmak değil, Lakita’ya varlığını göstermektir. Ancak, filmdeki yarışma kitlelerin nezdinde sadece ve sadece “para kazanmanın, zengin olmanın aracı”dır. Oyunun içinde oyun vardır; oyun, artık oyunun bizatihi kendisi olmayıp temsiline dönüşmüştür.

## Sonuç



Huizinga “kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan beri oynanan bir şeydir” demektedir (Huizinga, 2006: 70). *Slumdog Millionaire* filmi de gerek içinde barındırdığı oyunlar gerekse de bütünüyle kendisinin bir oyun oluşuyla bir kültürün “başlangıç noktası” olarak nitelendirilebilir. Sosyo-ekonomik temelden yoksun ve tam tersine, haketmeden kazanma ve nedenleri-koşulları sorgulamadan

kabullenme kültürünün bir tür başlangıç noktası sayılabilir. Bu olguyu, bir metin olarak filmin kendisinde değil, tıpkı *Kim 500 Milyon İster?* oyununun oynandığı yarışma sırası ve sonrasında toplumda yaşanan özdeşleşme gibi, filmin gösteriminden sonra, dünyanın dört bir

yanında deęişik niteliklere sahip olan izleyici kitlesinde oluşacak olan özdeşleşmede aramak gerekecektir.

Modern dünya hızın ve zamanın belirledięi bir oyun alanıdır ve milyonlarca izleyici edilgen konumda bu oyun alanına dahil olmaktadır. Jamal Malik’in rastlantı ve deneyim sonucu gelişen ve “kader” olarak belirginleşen bilebilme edimi, filmi bir tür “kazanma-kaybetme” eksenine taşıırken alttan alta çizgisel bir zaman örgüsünü de izleyicinin bilincine sokmaktadır:

Her şey bir başlangıçtan sona doğru gider; yolda pürüzler çıksa da galip gelecek olan “düzen”dir. Bu düzene erişmenin yolu da “hızlı” davranmaktan geçmektedir. Her türlü anlamda “çizgi”nin dışına çıkmadan oyuna dahil olmak varolan sosyo-ekonomik sistemin temel hedeflerinden ve vazgeçilmezlerindedir. *Slumdog Millionaire* filminden hareketle, Griffiths’in “zaman ideolojiktir” yargısı ile Huizinga’nın “oyun kültürün temelidir” yargısı rahatlıkla örneklendirilebilmekte, adeta doğrulanabilmektedir.

“Düzen” bunun için vardır.



## Kaynaklar

- Box Office Türkiye, 2019, (Çevrimiçi) <https://boxofficeturkiye.com/film/milyoner-2010274> (Erişim: 15 Şubat 2019)
- BRAUDEL, Fernand (1990) *Akdeniz Mekân ve Tarih*, çev. Necati Erkurt, İstanbul: Metis.
- DEMİR, Yalçın (1994) “Filmde Zaman ve Mekân Üzerine”, *Filmde Zaman ve Mekân Üzerine*, (Haz. Yalçın Demir), Eskişehir; Turkuaz, 1994.
- ELIADE, Mircea (2003) *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi*, çev. Ali Berktaş, İstanbul: Kabalcı.
- FABIAN, Johannes (1999) *Zaman ve Öteki Antropoloji Nesnesini Nasıl Oluşturur*, çev. Selçuk Budak, Ankara: Bilim ve Sanat.
- GOULD, Stephen Jay (2001) “2000 Yılı ve Zamanın Basamakları”, *Zamanların Sonu Üstüne Söyleşiler*, Çev. Necmettin Kâmil Sevil, 2. baskı, İstanbul: Yapı Kredi.
- GRIFFITHS, Jay (2002) *Tik Tak Zamana Kaçamak Bir Bakış*, çev. Ertuğ Altınay, İstanbul: Ayrıntı.
- HALMAN, Talât Sait (1995) Güneş-Tanrı ile Sevgi Ozanı *Eski Mısır'dan Şiirler*, İstanbul: Yapı Kredi.
- HANÇERLİOĞLU, Orhan (1977) *Felsefe Ansiklopedisi*, cilt: 2, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- HUIZINGA, Johan (2006) *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı .
- IGGERS, G. G.(2003) “20. Yüzyılda Tarih Yazımı”, *Tarihin Kötüye Kullanımı*, çev. Nurettin Elhüseyni, İstanbul: Tarih Vakfı.
- IMDB, 2019, (Çevrimiçi) [https://www.imdb.com/title/tt1010048/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt1010048/?ref_=nv_sr_1) (Erişim: 15 Şubat 2019).
- JAKOBS, “Lewis (1994) “Zaman ve Mekânın Anlatımı”, *Filmde Zaman ve Mekân Üzerine*, (Haz. Yalçın Demir), Eskişehir: Turkuaz.
- MORLEY, David – ROBINS, Kevin (1997) *Kimlik Mekânları Küresel Medya, Elektronik Ortamlar ve Kültürel Sınırlar*, çev. Emrehan Zeybekoğlu, İstanbul: Ayrıntı.
- PARKAN, Mutlu (1983) *Brecht Estetiği ve Sinema*, Ankara: Dost.
- YAVUZ, Şahinde (2002) “Zamanlar ve Kültür”, *Kültür ve İletişim*, Sayı: 5/1, Ankara: Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Mezunları.