

OYUNUN TOPLUM ÜZERİNDEKİ ETKİ GÜCÜ VE ŞABAN PABUCU YARIM ÖRNEĞİ



THE IMPACT POWER OF THE GAME ON SOCIETY AND EXAMPLE ŞABAN PABUCU YARIM

Uğur BAŞARAN*

ÖZ: Pek çoğu antropoloji çıkışlı olmakla birlikte tarihsel süreç içinde, gösterdiği en belirgin özelliklere dayanarak insanoğlunu kısaca tanımlamak için birçok terim ortaya atılmıştır. Homo sapiens, homo erectus ve homo faber bunlardan ilk akla gelenlerdir. İnsanın oyun oynayan bir canlı olduğu görüşünden hareketle ortaya atılan “homo ludens” de bu terimlerden biridir. Oyunu hayatın her alanında etkin gören bu görüşe göre oyun ile kültür arasında da çok yakın bir ilişki bulunmaktadır ve her türlü kültürel unsurda oyunun izi bulunur. Öyle ki oyunun kültürden önce ortaya çıktığı ve kültürü biçimlendirdiği bile iddia edilmektedir. Bu bağlamda da söz konusu görüşe göre oyunun toplum içinde gözle görülür bir gücü vardır.

Bu çalışmada, insanı “homo ludens” olarak tanımlayan görüşün bakış açısıyla bir tür oyun olarak da tanımlanabilecek “Şaban Pabucu Yarım” isimli film ve filmin yörüngesinde oyun ile bağlantısı tespit edilen unsurlar oyunun etki gücü bağlamında yorumlanmaya çalışılacaktır. Böylece, sadece yayınlandığı 1985 yılında değil, bugün bile kendisine izleyici bulabilen bir filmin bu gücü nerelerden aldığı ve halk bilimi medya ilişkisinin bir yönü üzerine de üzerine fikir yürütülebilecektir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, kültür, halkbilimi, Homo Ludens, Şaban Pabucu Yarım filmi.

ABSTRACT: In spite of most of them are based on anthropology, many terms have been put forward in the historical process to briefly describe human beings based on the most distinctive features. Homo sapiens, homo erectus and homo faber are the first to come to mind. “Homo ludens” is one of these terms based on the idea that man is a playful creature. According to this view which considers the game to be effective in every aspect of life, there is a very close relationship between the game and culture and all kinds of cultural elements have traces of the game. Such that, it is claimed that the game emerged and shaped culture before culture. In this context, according to the said opinion, the game has a visible power in society.

In this study, the film “Şaban Pabucu Yarım” which can be defined as a kind of game and elements linked to the game in the orbit of the film will be interpreted in the context of the impact power of the game from the point of view of the person who defines “homo ludens”. Thus, not only in 1985 when it was released but also where a film that could find its audience even today could get an idea about where this power came from and on one aspect of folklore – media relations.

Key Words: Game, culture, folklore, Homo Ludens, Şaban Pabucu Yarım movie.

* Dr. Öğretim Üyesi – Cumhuriyet Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Halkbilimi Bölümü/Sivas - ugurbasaran46@hotmail.com



This article was checked by Turnitin.

Giriş: Oyun – Kültür İlişkisi

Oyun, en basit haliyle “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanabilir (TDK, 2011: 1830). Hollandalı tarihçi ve denemeci Johan Huizinga, oyunun yukarıdaki kısa tanımını çok daha geliştirerek insanı “homo ludens” (oynayan insan) diye nitelendirmiştir. Huizinga’ya göre oyun, hayatın bütünü kuşatır; kültürden önce ortaya çıkmıştır ve kültürü oluşturan “kültür yaratıcı işlev”i bünyesinde barındıran bir olgudur. “Eylemlerimizin içeriği derinlemesine bir çözümlemeye tabi tutulacak olursa, insanların bütün yapıp-etmelerinin yalnızca oyundan ibaret olduğu sonucuna varılabilir. Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Kuşkusuz, şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz: İnsan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Hayvanlar aynen insanlar gibi oyun oynarlar. Oyunun bütün temel çizgileri, hayvan oyunlarında çoktan gerçekleşmiş durumdadır” (Huizinga 2006: 14, 16). Biz, Huizinga’nın “oyun kültürden önce vardı” tezine ihtiyatlı yaklaşmakla birlikte, ortaya attığı görüşün önemli olduğunu düşünüyoruz. Huizinga’ya göre hayatın her alanında oyun vardır. Savaş, hukuk, spor, şiir, sanat, felsefe gibi alanların tamamında gerçekleşen olaylar aslında birer oyun çeşididir. İnsanoğlu, bu alanlarda kendisini oyun alanı içerisinde bulur ve hayatının tamamını “oynayarak” geçirir.

Burada, oyunun sanat ile olan ilişkilerine de değinmekte fayda vardır. Zira üzerinde duracağımız yapım nihai olarak bir sanat eseridir. Huizinga’ya göre kültür, insan merkezli bir olgudur ve oyun, insandan önceki süreç içerisinde değerlendirilmektedir. Bu bağlamda oyun, sadece kültüre değil, sanata da kaynaklık eder. Çünkü sanatın doğuşunda yer alan mimesis (doğa taklidi) Platon’un da ifade ettiği gibi oyundan başka bir şey değildir (Huizinga, 2006: 206).

Oyun, hayatın her yönünü kuvvetli bir şekilde kuşatır. Gönüllülük esasına dayalı olması hasebiyle zihinsel anlamda arındırıcı ve eğitici işlevleri vardır. Kişinin bireysel olarak oyun mefhumu karşısındaki gücü oldukça sınırlıdır. Çoğulcu yapısı ile oyun, “kamusal ifadeyi sağlayan enerjidir” (Sennett, 2010: 405). Bu haliyle son derece yaptırım ve etki gücüne sahip bir mekanizma olarak karşımıza çıkar. Bu çalışmada Huizinga’nın oyun teorisiyle de paralellik gösteren bu mekanizmanın etki ve yaptırım gücü Şaban Pabucu Yarım adlı film üzerinden gösterilmeye çalışılacaktır. Filmde kullanılan malzemeler, oyuncu kadrosu, filmin senaryosu ve izleyiciye vermek istediği mesajlar oyun bağlamında değerlendirilecek ve sonuç olarak Huizinga’nın teorisine Şaban Pabucu Yarım’ın hangi bakımlardan yaklaştığı ya da uzaklaştığı tespit edilecektir. Bunları yapmadan evvel filmle ilgili bazı bilgileri vermek film-oyun ilişkisini daha iyi anlamamız açısından faydalı olacaktır.

Şaban Pabucu Yarım Filmi

Şaban Pabucu Yarım adını taşıyan film, 1985 yılında Yahya Kılıç'ın Cem Film bünyesinde yapımcılığını yaptığı, başrollerinde Kemal Sunal¹, Halit Akçatepe ve Adile Naşit'in oynadığı bir filmidir². 99 dakika süren filmin yönetmenliğini Kartal Tibet yapmış; senaryosunu Aydemir Akbaş ile Halit Akçatepe birlikte kaleme almıştır. Filmin müziklerini ise Cahit Berkay yapmıştır.

Filmin kurgusu oyun üzerine inşa edilmiştir. Bu kurgu filmin adı üzerinden izlenmeye başlanabilir. “Şaban Pabucu Yarım” adı bir oyun tekerlemesinden mülhemdir. Anadolu'nun birçok yerinde oyun oynamak isteyen çocuklar, arkadaşlarının adlarının arkasına –özellikle iki heceli olanların- “pabucu yarım, çık dışarıya oynayalım” diyerek seslenirler ve oyunları öyle başlatırlardı³. Filmde de çocuklar, filmin başat karakteri Şaban'ı oyuna çağırarak istedikleri zaman hep bir ağızdan “Şaban pabucu yarım, çık dışarıya oynayalım” diyerek bir tekerleme vasıtasıyla oyunlarına yeni bir oyuncu dâhil etmek istemektedirler.

Film, bir oyun parkında oyun oynayan çocukların gösterimi ile başlamaktadır. Filmin künyesi de bu çocukların oyunlarının, oyuncaklarının ve oyun alanlarının gösterimi esnasında akmaktadır. Bu görüntüde büyüklü küçüklü herkes halinden memnundur. Oyun oynayan bu insanlar, oyun vasıtasıyla daha filmin başında izleyicilere “bizler oynuyoruz ve mutluyuz” mesajını vermektedirler.

Filmde gerçek adı ile rol alan Adile Naşit, bütün mahallenin “Adile Teyze”sidir ve herkes tarafından çok sevilmektedir. Çocukların oynadığı oyun alanının da sahibi olan Adile Teyze, mahallenin tüm sakinlerini sevmekte ve onların çocuklarını kendi çocuğuymuş gibi sahiplenmektedir. Mahalle sakinleri işlerine giderken çocuklarını Adile Teyzelerine gözleri arkada kalmadan emanet edebilmektedirler. Adile Teyze de bu işi tamamen gönül rızasıyla yapmakta; hatta kendisine yük olduğunu düşünen bir komşusunun para teklifine “*Olur mu hiç öyle şey? Onlar benim kuzucuklarım.*” diyerek mahalle çocuklarına maddi çıkar beklemeden bakmayı kendisine görev bildiğini göstermiştir. Aynı zamanda filmin başrol oyuncusu Şaban'ın

¹ Kemal Sunal ile ilgili halkbilimi ve iletişim alanlarında çeşitli tezler yapılmıştır. Söz konusu tezlerin biri (Sunall, 1998) bizzat Kemal Sunal tarafından yapılmıştır. Diğer tezler için bk. (Aktaş 2018; Dinç 2018).

² Filmde oynayan diğer önemli oyuncular ve oynadığı karakterler şunlardır:

Oyuncu Adı *Oynadığı Karakter*

Reha Yurdakul Haydar

Fulya Özcan Zeynep

Müge Akyamaç Pemra

Sırrı Elitaş Salim

Nermin Denizci Üvey Anne

Barış Altay Ahmet

³ Bu tekerlemenin günümüze ulaşmasında “Şaban Pabucu Yarım” filminin de önemli bir vazife gördüğünü söyleyebiliriz.

da halası rolünde karşımıza çıkan Adile Teyze, çocukluk yaşını çoktan geçmiş olan Şaban'ı da çocuğu gibi görmekte; onu azarlarken bir çocuğa kızar gibi azarlamaktadır.

Şaban'ın en yakın arkadaşı ve filmin diğer önemli karakteri Ali'dir. Ali karakterini filmin senaryo yazarlığı görevini de üstlenen Halit Akçatepe oynamaktadır. Ali, kekemedir ve en yakın arkadaşı Şaban ile yediği içtiği ayrı gitmez. Her işe birlikte giren ve hayata oyun penceresinden bakan bu iki karakter, en çok da çocuklarla birlikte parkta oyun oynarken mutlu olmaktadırlar.

Filmde olay örgüsünün devamı ve çatışmanın yaşanması için gerekli olan karşıt güç, Reha Yurdakul'un oynadığı Haydar karakteri ile karşımıza çıkmaktadır. Aslında, holding patronu bir zengin olan Haydar'ı kötü karakter yapan Nermin Denizci'nin oynadığı ikinci eşidir. Denizci, filmde kendi adı ile yer almaktadır. Haydar'ın tek oğlu Ahmet'e üvey annelik de yapan Nermin, maddi beklentileri sebebiyle güzelliğini ve dişiliğini de kullanarak Haydar'ın aklını başından almakta ve onu Adile Teyze'nin oyun parkını yıkmaya teşvik etmektedir.

Haydar'ın oğlu Ahmet, annesi öldükten sonra mutluluğu bir türlü yakalayamamış bir tip olarak filmde yer almaktadır. Babası, para ile çocuğunu mutlu edebileceği yanılgısına düşerek onu ihmal etmiştir. Samimiyetten, sıcak ve yoğun duygulardan mahrum kalan Ahmet'in tek eğlencesi odasındaki oyuncaklarla oynamaktır. Filmde Ahmet'in Adile Teyze ve onun oyun dünyası ile tanışması babasının üvey annesine apartman yapmak için satın aldığı arsayı görmek için gitmeleri üzerine gerçekleşmiştir. Oyun oynayan ve mutlu olan onlarca insanı gören Ahmet, bu büyülü ortamı seyre daldığı esnada, Adile Teyze'nin "gel" işaretiyle elini uzatması ile bir anda kendisini oyunun içinde bularak "Yağ satarım, bal satarım" oyununu oynamaya başlamıştır. Adile Teyze'nin bu eli Ahmet'in battığı oyunsuzluk batağından çıkmasını sağlayan bir el olmuştur. Filmin tam da bu noktasında oyun oynayan insanlar ile oyundan habersiz olanlar arasındaki fark ortaya konmuştur. "Yağ satarım, bal satarım" oyununda geç kaldığı için Şaban tarafından mendil ile dövülen! Ahmet'i, babası Haydar, Şaban'a "Sen benim oğluma nasıl vurursun?" diyerek savunmaya çalışmıştır. Oysa ki bu bir oyundur ve Ahmet aslında bu durumdan zevk almaktır ancak babası oyunun büyülü ve samimi ortamından habersiz olduğundan bunun farkına varamamıştır. Bu sahneden itibaren Haydar ile oyun alanının sakinleri arasındaki çatışma kuvvetlenmiştir. Haydar, mahalle sakinlerini tehdit etmiş; oyun parkını ve Adile Teyze'nin evini yıktıracağını dile getirmiştir.

Şaban Pabucu Yarım'da yer alan oyunsal unsurlara geçmeden önce filmin temasının daha iyi anlaşılması ve sağlıklı alımlanması için filmde

entrik kurguyu ve dramatik çatışma aksiyonunu sağlayan değerleri “KORA⁴” (Korkmaz 2002: 271-282) şeması üzerinden göstermek faydalı olabilir.

	ÜLKÜ DEĞERLER	KARŞI DEĞERLER
KİŞİLER DÜZLEMİ	Şaban, Ali, Adile Teyze, Ahmet, Pemra, Zeynep, Çocuklar, Mahalle Sakinleri	Haydar, Nermin, Dozerci, Polis Amiri, Yıkım İşçileri, Salim, Nermin’in Poker Arkadaşları, Salim’in Adamları, Haydar’ın Adamları
KAVRAMLAR DÜZLEMİ	Oyun Kültürü, İyilik, Yardımlaşma, Sevgi, Sadakat, Aile Bilinci, Birlikte Yaşama Kültürü, Yardımlaşma, Empati, Sağlık, Mutluluk	Bencillik, Kötülük, Hırs, Ego, Ciddiyet, Nefret, Çıkarıcılık, Açgözlülük
SİMGELER DÜZLEMİ	Oyun Parkı, Atlıkarınca, Müstakil Ev, Tarla, Oyuncak, Çocuk Odası	Apartman, Beton, Dozer, Takım Elbise, Para

Şemadaki ülkü değerler, filmi kurgulayanların benimsediği doğruları; karşı değerler ise olumsuzlayıp karşısında durdukları değerler kümesini temsil etmektedir.

Filmdeki Oyunsal Unsurlar

Filmin ilerleyen zamanlarında cereyan eden hemen hemen tüm hadiseler oyun ambalajı içerisinde cereyan etmiştir. Şimdi bu unsurlar üzerinde durmak istiyoruz.

Şaban ve Ali, oyun alanlarını kurtarmak için Haydar’ın tek oğlu Ahmet’i kaçırmaya karar verirler. Haydar’ın evine gittiklerinde Ahmet’i odasında oyuncakları ile oynuyor bulurlar. Daha önce de söylediğimiz üzere Ahmet’in mutlu olduğu ve kendisini en iyi hissettiği mekân bu çocuk odasıdır ancak üvey annesi onu yalnızca süt içmesi için zorlamakta; onun manevi durumlarını göz ardı etmektedir. Şaban ve Ali, Ahmet’i yine bir oyun yapısı içerisinde “kovboyculuk” oynayarak kaçırlar. Bu oyunu oynamadan önce de Ahmet’in “*Ben kaçırılan değil, kovboy olmak istiyorum*” sözü üzerine kaçırılacak kişiyi belirlemek için “Hırsız-Polis” oyununu oynarlar ve Ahmet bu oyunu kaybettiği için kaçırılan olmaya razı olur. Burada görüleceği üzere kovboy olmakta direnen Ahmet’in direnci, oyunun yaptırım gücü karşısında kırılmış ve boyun eğerek kaçırılan olmaya ikna olmuştur çünkü oyunun belirli kuralları vardır ve oyuncular bu kurala uymak zorundadırlar.

⁴ KORA şeması hakkında detaylı bilgi için bk. (Korkmaz, 2007).

Filmde Haydar'ın iş hayatındaki en önemli rakiplerinden birisi ve bu rekabetin sonucunda düşmanı haline gelen rakibi Sırrı Elitaş'ın oynadığı "Salim" karakteridir. Salim, kaçakçılık yaparken Haydar tarafından polise ihbar edilmiş; bunun sonucunda da Haydar'a bir hayli sinirlenmiştir. Haydar'ı arayıp kendisine atılan bu kazığın hesabını soracağını ifade eden Salim, Haydar'a "*Sana öyle bir oyun edeceğim ki...*" diyerek tasarladığı planı bir oyun olarak telakki ettiğini dile getirmiştir.

Johan Huizinga'nın insanoğlunu "homo ludens" yapan en önemli etken olarak gösterdiği "agon" unsuru *Şaban Pabucu Yarım*'da kendisini belirgin bir biçimde göstermektedir. Haydar ile Salim arasındaki düşmanlığa varan rekabet, yine Haydar'ın Adile Teyze'nin oyun alanını ve evini yıktırıp yerine apartman dikme tutkusu, bunun karşısında duran ve oyun alanlarını yıktırmak istemeyen mahalleli filmde kendisini gösteren belli başlı agonal unsurlar olarak görülebilir. Bu haliyle Huizinga'nın derinlerde keşfettiği söz konusu unsurların *Şaban Pabucu Yarım*'da henüz yüzeylerde görülebilmesi, filmin kadrosunun "homo ludens" (oynayan insan[lar]) olmadığı anlamına gelmez. Filmi kurgulayan ve oluşturanlar filmin oyuncularını – özellikle mahalle sakinlerini- oyun mefhumunun akla getirdiği ilk anlam bağlamında değerlendirmişlerdir. Bu durum, William Bascom'un folklorun işlevleri içerisinde birinci sırada gösterdiği "*Hoş vakit geçirme, eğlenme ve eğlendirme*" (Başgöz, 1996: 1) işlevi ile örtüşmektedir.

Şaban ile Ali, Haydar'ın oğlu Ahmet'i oyun oynayarak kaçırdıktan sonra evlerinde (Adile Teyze'nin oyun sahasında bulunan evinde) misafir ederler. Yukarıda da belirtildiği üzere Ahmet, Adile Teyze ve onun etrafında oluşan oyun geleneğini daha önceden görmüş ve tatmış birisi olarak halinden son derece memnundur. Mahalle sakinleri, Ahmet'in kaçırıldığı günün akşamına bir kutlama tertip ederler. Bu etkinlikte başta Şaban, Ali, Adile Teyze ve Ahmet olmak üzere bütün mahalleli müzikler eşliğinde dans etmektedir. Çok mutlu bir tablo içerisinde kendini bulan Ahmet, bu sahnede kendisini çok mutlu hissetmekte ve öz babası aklına bile gelmemektedir. Ahmet, o geceyi Adile Teyzesi ile birlikte geçirmiş ve belki de yıllardır göremediği sıcaklığı Adile Teyzesinin kollarında buluvermiştir. Bu düşüncelerini de Adile Teyze'ye "*O kadar şirinsin ki...*" sözleriyle dile getirmiştir.

Filmin ilerleyen dakikalarında Ahmet'i kaçırma planı işe yaramamış; mahalleli büyük bir umutsuzluk içerisinde üzüntüye kapılmıştır. Filmin bu sahnesinde (55:43) yerde duran, yerinden çıkarılmış –muhtemelen kırılmış- bir atlı karınca parçası görünmektedir. Görüntünün yanına bir de duygusal müzik ekleyen filmin yapımcıları böylelikle oyun alanının yerinden koparılan bir parçası göstergesi ile bu durumu trajik hale getirmişlerdir. Bu sahneyi gören izleyiciler, yerinden çıkarılan ve değersiz görülen oyun malzemesi üzerinden oyunun kıymetini daha iyi anlayabilmektedirler. Şaban, Ali, Pemra ve Zeynep oyun sahasındaki oyuncakları yerlerinden çıkarırken, Adile Teyze umutsuz, biçare ve üzgün bir biçimde onları

seyretmektedir. Tam bu sırada mahalle çocuklarından birinin “*Atlı karıncayı niçin söküyorsunuz Şaban Abi?*” sorusu duyulmaktadır. Şaban bu soruya “*Oyun bitti artık.*” diyerek cevap vermektedir. Bu cevap üzerine üzüntüleri kat be kat artan çocuklar Adile Teyzelerinin mahalleden gittiklerini bildirmesi üzerine “*Biz de sizinle geliyoruz*” diyerek onları yalnız bırakmayacaklarını belirtmişlerdir. Adile Teyze de gözyaşları içinde bu ayrılığın onlar için de zor olduğunu dile getirmiştir. Bu sahnede (58:56) Haydar’ın oğlu Ahmet, evden kaçarak Adile Teyzesinin ve oyuncu arkadaşlarının arasına gelir. Adile Teyze ona eve dönmesi gerektiğini söylese de o, “*Hiçbir yere gitmem. Burada kalacağım. Ben sizin aranızda daha mutluyum. Sevgiyi sizden öğrendim. Şuradan şuraya gitmem.*” diyerek gitmeyeceğini söylemiştir. Onların suratlarının asık olduğunu gören Ahmet, “*Nedir bu haliniz? Neden somurtuyorsunuz? Oysa sizler gülünce çok güzel oluyorsunuz. Hadi gülün!*” sözleriyle onlara moral vermiştir. Mahallelinin yüzünü güldüren Ahmet, onları tekrardan oyunun büyümlü atmosferine çekmiş ve oyunlar oynamalarını sağlamıştır. Şaban abisi ile bisiklet süren, balık tutan, basketbol oynayan Ahmet, oyunun büyümlü içinde kendisini kaybetmiş ve mutluluk katsayısı artmıştır. Bu mutluluk Ahmet’in babası Haydar’ın Ahmet’i mahalleye gelip götürmesi ile bitmiştir ancak tam da bu noktada Şaban’ın başını çektiği bir direniş başlamıştır. Yıkım ekiplerine direnmeyi hedef gösteren Şaban, “*Kanımızla, canımızla direneceğiz ve burasını yıktırmayacağız*” sözleri ile mahalleliyi de arkasına alarak direniş çalışmalarına başlamıştır. Mahalle çocukları ise artık Şaban ağabeylerinin önderliğinde kendileri için yeni bir oyun bulmuşlar. Bu oyunun adı “Savaşçılık”tır.

Oyun oynadıkları alandaki oyun malzemeleri ile barikat kuran mahalleli, yıkım ekiplerini engellemek için ellerine ne geçerse hepsini bir araya getirerek bir set oluşturmuşlardır.

Oyun alanındaki Adile Teyze’nin evini yıkmak için gelen yıkım ekiplerini kurdukları seddin arkasında bekleyen başını Şaban ve Adile Teyze’nin çektiği mahalleli, evi yıkmak için gönderilen ameleleri ilk olarak “sapan” ile, ikinci olarak sıcak su ve kül ile püskürtmüş; ekip amirinin “*Dozer! Yık!*” talimatı ile evin önüne kendilerini siper etmiştir. Bu hareketleri ile canları pahasına dahi olsa evi yıktırmayacaklarını dile getiren mahalleli, dozer kullanıcısının durmasını sağlamış ancak dozeri kullanmak için direksiyonun başına geçen Haydar karşısında biçare kalmışlardır. Haydar, mahalleliyi ezme pahasına dozeri sürmüş; tam da bu esnada (1:11:23) oğlu Ahmet’in “*Baba! Dur!*” sözleri ve kendisini evin önüne siper edip “*Beni ezmeden bu evi yıkamazsın. Ölürüm de çekilmem. Bu evi yıkınca eline ne geçecek? Yıkma ne olur! Ne istiyorsun bu güzel insanlardan? Şu kadarcık hatırım yok mu? Beni hiç mi sevmiyorsun? Senden hiç sevgi görmedim. Bugüne kadar hiçbir şey istemedim. Şimdi yalvarıyorum. Vazgeç. Yazık bu insanlara.*” sözleri üzerine duygulanarak yıkım işlemlerinden vazgeçtiğini amire beyan etmiştir. Karısının (Ahmet’in üvey annesi) itirazları üzerine “*Sen de*

apartmanın da yerin dibine batsın. Her şey senin yüzünden oldu. Defol! Bir daha da gözüm görmesin" diyerek yanından kovmuş ve yaptığı hatanın farkına varmıştır. Oğlu Ahmet'e hasretle sarılıp ağlayan Haydar, pişmanlığını hareketleri ile belli etmiştir.

Filmin son sahnesinde Ahmet ve mahalle çocukları için bir sünnet merasimi tertip eden Haydar'ın, mahalleliye minnet borcunu ödemek için oyun alanına büyük bir eğlence merkezi yaptırmak istediğini; bunun için de işe Adile Teyze'nin küçük kulübesini yıkarak başlamak istediğini söylemesi üzerine Adile Teyze "*Bu kulübe bu dünyaya yetti de arttı. Bırakın kalsın.*" sözleriyle ret yanıtı vermiş ve iş tatlıya bağlanmıştır.

Şaban Pabucu Yarım adlı film ve filmin içerisinde barındırdığı oyunsal unsurlar kaba hatları ile bu şekildedir. Yakından bakıldığında söz konusu kaba hatlar içerisinde "oyun" unsurunun derinlere kadar işlediği ve filmin temel karakterinin oyun üzerine inşa edildiği görülecektir.

Filmin Oyun Merkezli Analizi

Bir kere her şeyden evvel üzerinde durduğumuz *Şaban Pabucu Yarım* adlı yapım bir kurgudur ve bu kurguya hayat veren insanlar da oyuncudur. İşleri oyunculuk olan bu insanların mesleklerini icra etmeleri ile ortaya çıkan bu film, oyuncuların iyi rol yapmaları nedeniyle sevilmiş, izlenmiş ve bugünlere gelebilmiş bir "oyun"dur.

Folklor ve folklorun içerisinde meydana gelen her türlü unsur birinci derecede bireyi toplumsallaştırma potansiyeline sahip ürünlerdir. Çocuk oyun ve oyuncakları ile bu oyunların mekânları, sosyalizasyon forumlarıdır. *Şaban Pabucu Yarım*'da çocuk oyun ve oyuncakları ile birlikte oyun alanına özel bir kutsiyet atfedildiği görülmektedir. Mahalle çocuklarının oyun alanında mutlu olmaları, gündelik hayattan bir anlığına da olsa sıyrılarak Adile Teyzelerinin, Şaban ve Ali ağabeylerinin yanında farklı bir dünya içerisine girerek aidiyet duygularını pekiştirmeleri genelde folklorun özelde ise oyuncaklarının bulunduğu oyun sahasının etki gücünün bir göstergesidir⁵. Nitekim filmin sonunda bütün mahalle çocukları kendileri için son derece kutsal bir alan olan oyun alanını yıktırmamak için hayatlarını bile feda etmeyi göze almışlardır⁶.

⁵ Yüzde yüz benzerlik göstermese de *Şaban Pabucu Yarım*'daki oyun alanına atfedilen kutsiyetin bir benzerini ve daha da etkisini James Cameron'un yönettiği *Avatar* adlı filmde görebilmek mümkündür. Filmde "naviler" adı verilen insan olmayan "omatikaya" adlı kabileye mensup uzay yaratıklarının da en çok değer verdikleri, ayınlarını yaptıkları ve atalarının ruhlarının bulunduğu yer olarak telakkî ettikleri alan "Kutsal ağaç"tır. Filmde, tıpkı *Şaban Pabucu Yarım*'da olduğu gibi rant temelli bir yıkım arzulanmaktadır.

⁶ *Şaban Pabucu Yarım* ile Macar romancı Ferenc Molnar'ın *Pal Sokağı Çocukları* adlı eseri işlenen temalar bakımından benzerlikler göstermektedir. Molnar, söz konusu eserinde çocukların kutsiyet atfettikleri ve yıkılmasını istemedikleri bir oyun alanından söz etmektedir. Romanda oyun alanını yıkmak isteyenler romanın sonunda emellerine ulaşarak oraya bir ev yaptırmışlardır ve Nemeçek ölmüştür. Filmde de Haydar, oyun alanını ortadan kaldırıp oraya bir apartman dikmek istemektedir. Film, bu haliyle *Pal Sokağı Çocukları*'ndan

Filmde Haydar'ın apartman yaptırmayı istediği oyun alanının içerisinde bulunan Adile Teyze'nin evi, mahallelinin huzur bulduğu bir mekândır. Filmi kurgulayanlar da zaten söz konusu evin her tarafının ağaçlarla çevrili olmasına özen göstermişlerdir. Yeşillikler içinde şirin bir yapı olarak gösterilmeye çalışılan ev, yeşil rengin de çağrıştırdığı olumlu referanslardan da aldığı güç ile izleyicilerin de manevi desteklerini almaktadır.

Adile Teyze, oyun alanında evin sahibi ve bütün mahalle çocuklarının "oyun annesidir." Bu haliyle o, masalarda "masal anası" olarak karşımıza çıkan figürün filmdeki yansımasıdır. "Oyun anası" olarak nitelendirebileceğimiz Adile Teyze, her türlü oyunu oynayabilen, kılıktan kılığa girebilen, oyunları yöneten, mahalle çocuklarının her türlü yardımına koşmayı kendisine vazife edinmiş bir kadındır. Kısacası Adile Teyze, oyun alanının başat kişisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyun mefhumunun içinde barındırdığı saflık, temizlik ve iyilik filmin oyuncularına sirayet etmiştir. Mahalle sakinlerinin hiçbirisi filmde kötü karakter olarak çizilmemiştir. Hiçbir zaman kötü bir işe bulaşmazlar. Örneğin, filmin başrol oyuncularını olarak karşımıza çıkan Şaban ile Ali, (Kemal Sunal ile Halit Akçatepe) para kazanmak için açtıkları seyyar lokantaya gelen müşterilerden para almazlar. Bu iki karakter, yemek ikram ettikleri insanları sanki kırk yıldır tanıyormuşçasına ve sanki evlerine misafir gelmişçesine ağırlarlar ve onların para tekliflerini "Olur mu öyle şey!" diyerek bütün ısrarlara rağmen geri çevirirler. Burada, hayata tamamen oyun penceresinden bakan iki insanın oyun kavramının bünyesinde bulunan saflığı, iyiliği ve bunun beraberinde getirdiği merhameti hayat felsefesi haline getirdiği görülmektedir.

Şaban Pabucu Yarım'ı yalnızca film odaklı değil, film çevresinde gelişen diğer etkenlerle birlikte değerlendirmekte fayda vardır. Bu etkenlerden birisi filmin afişleridir. Afişlere dikkat edildiğinde hepsinin filmde işlenen temel temanın oyun olduğunu izleyicilere çağrıştıracak fotoğraflardan seçildiği görülecektir. Afişlerde filmin başrol oyuncusu Kemal Sunal kimi zaman atlıkarıncaya biner vaziyette sergilenmekte; kimi zaman da filminden alınan bazı kareler içinde gösterilmektedir. Bunlardan birisinde Kemal Sunal Ahmet'i kaçırmaya girdiklerinde onun oyuncakları ile oynar vaziyette sergilenmiştir. Her iki afişte de ortak tema oyun, oyuncaklar ve filmin başrol oyuncusu Kemal Sunal olmuştur. (Bk: Ekler).

Şaban Pabucu Yarım'ın müziklerini Cahit Berkay yapmıştır. Berkay'ın "Pabucu Yarım" tekerlemesine yaptığı aranje, filmin jeneriği olarak sunulmuştur. Bu düzenleme, oyun kavramı ile o kadar içli dışlı hale gelmiştir ki söz konusu ezgi akıllara oyunu ve oyunun beraberinde getirdiği mefhumları getirmektedir. Bu bilginin farkına varan birçok kişi söz konusu

farklı bir son ile bitmektedir. *Şaban Pabucu Yarım*'ın senaristleri için *Pal Sokağı Çocukları* ilham kaynağı olmuş olabilir.

bilgiyi farklı bağlamlara taşımışlar; yani filmde kullanılan müziği değişik alanlarda kullanmışlardır. Örneğin şarkıcı Ragga Oktay, “*Pabucu Yarım*” adlı, ezgisi Berkay’ın düzenlemesi ile aynı olan bir şarkı yapmıştır⁷. Ragga Oktay’ın şarkısında *Şaban Pabucu Yarım*’a doğrudan bir gönderme vardır. Şarkının klibinde oynayan çocuklar hep bir ağızdan “*Oktay Pabucu Yarım, Çık Dışarıya Oynayalım*” nakaratını söyleyerek şarkıcıyı oyuna davet etmektedirler. Ayrıca, Nil Karaibrahimgil adlı şarkıcı, Ragga Oktay ile birlikte oynadığı Turkcell reklâmlarında “Selo Pabucu Yarım, Çık Dışarıya Oynayalım” nakaratlı şarkıyı seslendirmektedir (Ulu, 2007: 113). Film müziğinin kullanım bağlamları bunlarla sınırlı değildir. Örneğin “Omo” adlı deterjan markasının reklâmlarında da söz konusu ezginin kullanıldığı görülmektedir. Reklâmcılar, bu ezginin yanına oyun oynayan çocukları da serpiştirerek filme gönderme yapmakta ve filmde kullanılan ezginin etki gücünden yararlanmak istemektedirler⁸. Ayrıca TRT Ankara Çocuk Korosu, *Eveleme Develeme Tekerlemeler* isimli albümde “Ayşe Pabucu Yarım” adıyla söz konusu tekerlemeyi icra etmiştir⁹.

Şaban Pabucu Yarım ile özdeşleşen “pabucu yarım” deyimini elektronik ve yazılı kültür ortamlarında da izleyicilere / dinleyicilere /okuyuculara hitap eden televizyon programlarına ve kitap isimlerine de ilham kaynağı olmuştur. Trt’de sunuculuğunu Murat Barış’ın yaptığı “*Pabucu Yarım*” adlı çocuk programı ile Sibel Öz’e ait *Pabucu Yarım F Tipi Çizgiler* isimli karikatür kitabı bunlara örnek olarak gösterilebilir (Öz, 2013).

Sonuç

Oyunun birçok tanımı ve niçin oynandığına dair epeyce mülahazalar yapılmıştır. “Vücutta biriken enerjinin fazlasını atmak, benzetmece içgüdüsünü doyurmak vs.” (And, 2012: 27) gibi nedenlere bağlanan oyun, insanın fitratında olan bir olgudur. İnsanoğlu, sadece oynamakla kalmamış; kimi zaman da oyunu merkeze alan yapımlar üretmiştir. Bu durumun bir çeşit görüntüsü olarak değerlendirebileceğimiz *Şaban Pabucu Yarım*, yukarıdaki örneklerden de anlaşılacağı üzere profesyonel oyuncuların oynadığı bir oyundur. Bu oyunun teması noktasından hareket ettiğimizde oyunun ve akla getirdiği mefhumların birçok kötülüğe karşı galip geldiğini görmekteyiz. Filmi kurgulayanlar da zaten oyunun saflığından ve öz karakterinden gelen gücün farkında oldukları için toplumda gördükleri bazı aksaklıkları oyun vasıtası ile giderebileceklerini dile getirmeye çalışmışlardır. Çünkü oyun, toplumsal bağların oluşmasına ve güçlü kalmasına yardımcı olur (Sennett, 2010: 409).

Şaban Pabucu Yarım, topluma iyiliğin ve erdemın önemini, doğanın ve doğal olanın korunması gerektiğini iletmeye çalışan bir filmidir. Paranın ve beraberinde getirdiği iktidarın gerçek mutluluğu veremeyeceği bilgisini

⁷ Ragga Oktay’ın şarkısı şu bağlantıdan izlenip dinlenebilir: (URL-1)

⁸ Söz konusu reklâm şu bağlantıdan izlenebilir: (URL-2)

⁹ Söz konusu tekerleme için bk. (URL-3)

oyunsal unsurlar ile izleyicisine aktarmayı başaramış bir yapıdır. Burada söz konusu iletilerin oyun ambalajı içerisinde verilmesinin kilit bir önemi vardır. Zira, kamusal alanda -özellikle de filmin gösterime girdiği yıllarda- azalan güvensizlik, Adile Teyze ve Şaban üzerinden giderilmeye çalışılmış gibidir. Adile Teyze gözeten, kollayan, ailelerin çocuklarını rahatlıkla emanet edebileceği bir düzlemde resmedilirken, Şaban saf, masum, temiz kalpli, kimseye zararı dokunmayan bir mahalle abisi olarak sunulmuştur. Böylece, mahalle ve sokağın imajı da düzeltilmeye çalışılmıştır¹⁰.

Johan Huizinga'nın derinlerde keşfettiği ve bu keşif sonucunda insanı "homo ludens" olarak nitelediği malumdur. *Şaban Pabucu Yarım*'da da oynasal unsurları keşfetmek Huizinga'nın keşfi gibi zor bir durum değildir. Yukarıda da görüleceği üzere filmdeki oynasal unsurlar kendini kolayca belli etmektedir. Filmin yapımcıları, senaristleri, yönetmeni kısacası filmin bütün kadrosu, oynasal unsurları aleni bir şekilde göstererek bu büyülü gücün etkisine vurgu yapmaya çalışmışlardır.

Sanat, tezlerin albenisini ve alıcı sayısını artırırken oyun, bilhassa çocukların "*duyduklarını, gördüklerini sınıyıp denediği, öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney odasıdır. Oyun, [bireyin] özgürlüğüdür*" (Ünal, 2009: 99). Herhangi bir düşünce veya tezin doğrudan iletilmesi, kimi zaman alıcılar tarafından olumsuz karşılanır. Söz gelimi bir çocuğa yapmaması gereken bir şey, doğrudan "yapma!" ünlemiyle söylenirse o çocuk, o şeyi yapmaya kuvvetle muhtemel devam edecektir. Ancak, çocuğa verilmek istenen mesaj doğrudan değil de örneğin bir masal¹¹ veya bir çocuk oyunu ambalajında sunulursa, o mesaj çocuk tarafından kabul edilecektir. İşte, yukarıda bahsi geçen filmin yapımcıları, düşünce ve tezlerini *Şaban Pabucu Yarım* vasıtasıyla aktarırken oyun ve sanatı katalizör olarak kullanmışlardır.

KAYNAKÇA

Yazılı Kaynaklar

- AKTAŞ, Fatma (2018). *Kemal Sunal'ın Rol Aldığı Filmlerde Halk Kültürü Unsurlarının Kullanımı*. Erzurum: Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- AND, Metin (2012). *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- BASCOM, William R. (2010). "Folklorun Dört İşlevi". (Çev.: Ferya Çalış), *Halkbilimde Kuramlar ve Yaklaşımlar-2*, s. 71-87, Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- BAŞGÖZ, İlhan (1996). "Protesto: Folklorun Beşinci İşlevi (Fonksiyonu)". *Folkloristik, Prof.Dr. Umay Günay Armağanı*, s. 1-4, Ankara: Feryal Matbaacılık.
- BORATAV, Korkut (2016). *1980'li Yıllarda Türkiye'de Sosyal Sınıflar ve Bölüşüm*. Ankara: İmge Kitabevi.

¹⁰ 1980'li yılların siyasal ve sosyal atmosferi hakkında detaylı bilgi için bk. (Boratav 2016).

¹¹ Masalların eğitimdeki rolü hakkında bk. (Helimoğlu Yavuz, 2013).

- DİNÇ, Mustafa (2018). *Kemal Sunal Filmlerinde Folklor ve Mizah*. Uşak: Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- HELİMOĞLU YAVUZ, Muhsine (2013). *Masallar ve Eğitimsel İşlevleri*. Ankara: Eğiten Kitap Yayınları.
- HUIZİNGA, Johan (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- KORKMAZ, Ramazan (2002). "Romanda Dramatik Aksiyonu Sağlayan Değerlerin Görüntü Seviyeleri Üzerine Bazı Öneriler". *Scholarly Depth and Acuracy – Lars Johanson Armağanı*. Ankara: Grafiker Yayınları, 271-282.
- KORKMAZ, Ramazan (2007). "Romanda Mekânın Poetiği". *Edebiyat ve Dil Yazıları Mustafa İsen'e Armağan*, s. 399-415, Ankara: Grafiker Yayınları.
- MOLNAR, Ferenc (2009). *Pal Sokağı Çocukları*. (Çev.: Tarık Demirkan). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- ÖZ, Sibel (2013). *Pabucu Yarım F Tipi Çizgiler*. İstanbul: Notabene Yayınları.
- SENNETT, Richard (2010). *Kamusal İnsanın Çöküşü*. (Çev.: Serpil Durak-Abdullah Yılmaz), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- SUNAL, Ali Kemal (1998). *TV ve Sinemada Kemal Sunal Güldürüsü*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Türkçe Sözlük* (2011). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- ULU, Betül Berrin (2007). *Televizyon Reklamlarında Star Kullanımının Tüketiciler Üzerine Etkisi: İzmir İlinde Üniversite Öğrencileri Arasında Bir Uygulama*. Afyon: Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- ÜNAL, Merve (2009). "Çocuk Gelişiminde Oyun Alanlarının Yeri ve Önemi". *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10 (2), s. 95-109.

Elektronik Kaynaklar

- URL-1: "Ragga Oktay". <https://www.youtube.com/watch?v=f4iSyyYpoI8> (Erişim Tarihi: 11.07.2019)
- URL-2: "Omo Reklam". <http://www.youtube.com/watch?v=fhQj2gff20> (Erişim Tarihi: 05.10.2019)
- URL-3: "Ayşe Pabucu Yarım". <https://www.combeki.com/showthread.php/45478-ayse-pabucu-yarim-eveleme-develeme-tekerlemeler-cocuk-sarkisi-sarki-sozleri-dinle-indir> (30.07.2019)
- URL-4: "Afiş-1". <http://www.tsa.org.tr/tr/film/filmgoster/973/saban-pabucu-yarim#> (29.07.2019)
- URL-5: "Afiş-2". <http://www.tsa.org.tr/tr/film/filmgoster/973/saban-pabucu-yarim#> (29.07.2019)

Çalışmada Temas Edilen Filmler

- Avatar* (2009), Yönetmen: James Cameron, 20th Century Fox, ABD: Lightstorm Entertainment.
- Saban Pabucu Yarım* (1985), Yönetmen: Kartal Tibet, Türkiye: Cem Film.

EKLER



Ek-1



Ek-2