

YARIN KORKUSU ÇEKENLER YENİ ESİN KAYNAĞINI BULDU:
ORTAÇAĞ KARAKTERLERİYLE YÜKLÜ OYUN, DİZİ VE KİTAPLAR...

Ortaçağ'a dönüş

Umberto Eco'nun, Ortaçağ Avrupası'nı anlatan "Gülün Adı" romanından sonra bu kitaptan uyarlanan film de Türkiye'de büyük ilgi görmüştü. Meğer bu zincirin ilk halkasıymış: Son iki yılda ortaya çıkan Fantasy Role Playing gibi oyunların, CD - Rom ve kitapların büyük ilgi görmesinin sebebi bugünün, hatta yarının şifrelerini Ortaçağ'da aramak...

"Karanlık ve dar bir koridorda ıslak duvarlara tutunarak ilerliyorsun. Bileklerine kadar yükselen su buz gibi. Çıplak ayaklarına her adımda ne olduğunu bilmediğin yumuşak bir şeyler yapıyor. Birden karanlığın içinde

bir şey kımıldıyor; yarı insan - yarı fare bir yaratık! Onu yakalamalısın..." Eminiz hepimizin gözünde canlandı bu sahne ve ister istemez tüylerinizi ürperтті. Bu arada siz de FRP yani "Fantasy Role Playing" oyununun gizemli dünyasına ilk adımı atmış oldunuz. Aslında bu "gizem oyunu"

son dönem yaşanan "Ortaçağ salgını"nın bir parçası. Ünlü İngiliz yazar J.R.R. Tolkien'in, aynı dönemin karakterlerini (büyücüler, cüceler, şövalyeler, papazlar) kullanarak yazdığı kült romanları "Hobbit" ve "Yüzüklerin Efendisi" Türkiye'de en çok satanlar listesinin zirvesinde uzunca bir zaman-

dır. Yarı mitolojik, yarı (Tolkien'in romanları gibi) Ortaçağ karakterlerini barındıran "Zeyna," "Herkül," "Sinbad" gibi televizyon dizileri de ekranları istila etmiş durumda. Şövalyelerin, büyücülerin, savaşçıların, şatoların, canavarların gizemli dünyası bir miknatis gibi içine çekiyor meraklıla-

rı. Akşam haberlerinin hemen ardından yayına giren bu diziler kanallara yüksek reyting getiriyor olmalı ki uzunca bir süredir yayındalar. Bütün bunlar Türk insanının Ortaçağ'la kurduğu bir köprü. Tıpkı, kökenini Ortaçağ'dan alan, daha sonra zamanla farklı dönemlere ait türleri çıkınca iyice yayı-

lan Fantasy Role Playing (FRP) adlı oyun gibi...

FRP çılgınlığı

Yurtdışında 1970'lerden bu yana salgın halinde oynanan FRP, fantastik bir dünyanın gizli kapılarını açmaya yarayan bir şifre misali herkesi etkisi altına almıştı. Bu oyu-

nun kökenini oluşturan, "Dungeons and Dragons" adlı, Ortaçağ havasında geçen türünün ise Türkiye'de sadece birkaç yıllık bir geçmişi var. Önceleri sadece üniversite çevrelerinde birkaç maceraperest tutkusu olan FRP şimdi oldukça büyük bir kitlenin ilgi odağı. İki yıl önce sa-

dece ODTÜ ve İTÜ'deki öğrencilerin kurduğu kulüplerle varlığını sürdürmeye çalışan FRP, şimdi üniversitelerden liselere hemen her okulun bahçesinde, alışveriş merkezlerinde, kafelerde hatta Taksim Meydanı'nın tam göbeğinde binlerce kişi tarafından oynanıyor. Saatler boyunca



Emre Yerlikhan'a göre FRP bu dünyada mümkün olmayan şeyleri yaşayabilme şansı veriyor.

evlerine kapanıp oynayanları saymıyoruz bile.

FRP, özellikle 15 - 25 yaş grubundaki gençleri cezbediyor. Özellikle üniversitelerdeki FRP oyuncuları "örgütlenmiş" durumda. İTÜ, ODTÜ, Boğaziçi, Hacettepe, Eskişehir üniversiteleri, Kıbrıs'taki üniversiteler FRP kulüplerini hemen kurmuşlar. Çoğunlukla tiyatro kulüplerinin alt kolu olarak kurulan FRP kulüpleri şimdi öyle popüler ki, ilgi görmeyen tiyatro kulüplerini sollayıp geçiyorlar. Tiyatro kulüpleri de birer birer kapanıyor. İstanbul Üniversitesi'nde okula bağlı olmayan öğrencilerin kurduğu bağımsız oyun toplulukları var. Ama FRP çoktan üniversite sınırlarını aşmış. Şimdi Üsküdar Amerikan, Alman, İtalyan, Saint Benoit gibi lise-lerde de büyücüler, hırsızlar, savaşçılar, cüceler, periler kol geziyor. Bu dünyaya yolculuk eden ortayaşlı maceracıları da hemen ekleyelim. İTÜ FRP Kulübü başkanı Sercan Şenkal bu artışı yerinde gözlemleyenlerden. Şenkal, 50 - 60 üyeye kurdukları kulübün üç yıl zarfında 400 kişilik bir topluluğa dönüştüğünü söylüyor. Buna karşılık en kalabalık kulübe sahip ODTÜ'de 500, Yıldız Teknik Üniversitesi'nde yaklaşık 50 kişi var. İzmir Bornova Lisesi de 100 kişiyle katılıyor bu çılgınlığa.

FRP tutkunlarını, üzerlerinde rollerine uygun giysilerle Boğaziçi Üniversitesi'nin bahçesinde hazine avında, İTÜ'de tarihi bir baloda dans ederken, hatta Beyoğlu'nda vampir kovalarken görebilirsiniz. Bu tür canlı FRP oyunları okulların yanı sıra özel kişilerce de düzenleniyor. Ör-



"Rol yapma" oyununa dair herşeyi "Gerekli Şeyler" adlı dükkânda bulabilirsiniz (üstte). Fatih'teki Mars Sanal Oyun Merkezi'nin sahibi Mahir Ede FRP'ye ilginin gittikçe arttığını söylüyor, hatta dükkânının alt katını FRP'cilere tahsis ediyor (sağda). Beşiktaş'taki Sihir Cafe FRP oyuncularının akınına uğruyor (altta).



neğin FRP ile ilgili herşeyi bulabileceğiniz, Nişantaşı'ndaki "Gerekli Şeyler" adlı dükkânın sahipleri Ahmet ve Coşkun Kocaoğlu canlı oyunlar organize ediyorlar. Kışın iki ayda bir turnuvalar düzenleniyor. Herbirine yaklaşık 250 kişi katılıyor. Mekân üniversitelerin ya da otellerin büyük salonları oluyor.

"Geçtiğimiz kış Boğaziçi Üniversitesi'nde yapılan Türkiye turnuvasına 250 - 300 kişi katıldı. ODTÜ'de yapılan organizasyon ise çok daha kalabalıktı" diyen Ahmet Kocaoğlu organizasyonlara ve dükkânda satılan FRP kitaplarına, dergilere, senaryolara ve CD - Romlara ilginin inanılmaz olduğunu söylüyor. Ka-

set, CD, çizgiroman ve kitapların da satıldığı Gerekli Şeyler'in cirosunun yüzde 85'ini FRP malzemeleri oluşturuyor. Kocaoğlu "Yeni gelen bir oyun iki haftada tükeniyor" derken çılgınlığın boyutlarını gözler önüne seriyor. FRP cenneti "Gerekli Şeyler" in İstanbul'daki sekiz kadar bayinin yanı sıra, Ankara, İzmir ve Bodrum'da da FRP malzemeleri satan dükkânları var.

"Ortaçağ karakterlerine bürünme oyunu"nu, tamamen hayalgücüne dayalı olduğundan her yerde oynamak mümkün. Ama bir grup üniversite öğrencisi bu oyunu oynayanları aynı çatı altında toplamak istemiş ve bunun için de FRP ve benzeri oyunların oynanması için bir kafe açmış: Sihir Cafe. Beşiktaş'taki kafenin sahipleri bilgisayar mühendisliği öğrencisi Gökhan San ve reklamcılık öğrencisi Özgür Özol. İki genç, Sihir Cafe'nin her zaman çok kalabalık olduğunu söylüyor.



J.R.R. Tolkien'in fantastik romanı son yüzyılın en çok okunan kitabı.

Mayıs ayında açılan Sihir Cafe'nin özel olarak ışıklandırılan ve yakında özel efektlerle de donatılması planlanan alt katı ise bir başka dünyaya, Ortaçağ havasına geçişi sağlamanın sihirli bir mekân olacak.

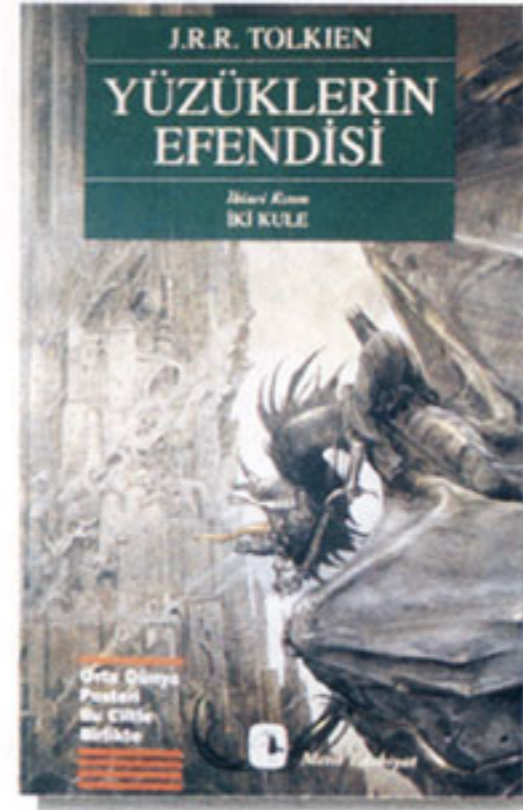
Bu dünya dar geliyor

FRP'de karakterin ve misyonun belli ama bir sonraki adım tamamen doğaçlama geliyor. Bu arada senaryodaki birkaç dönüm noktasını bilen yönetmen (onlara 'Dungeon Master' deniyor) sizi ipuçlarıyla yönlendiriyor. Ama oyunu asla kontrol edemiyor. Herşey tamamen doğaçlama olarak geliyor.

FRP oynayan gençlerin çoğu aslında sosyal insanlar. Belki de bu yüzden başka kimliklere bürünme peşinde. Yani bu dünya onlara yetmiyor. "Ben bu dünyada asla mümkün olmayacak şeyleri yaşayabilmek için oynuyorum bu oyunu" diyor Emre Yerlikhan. "Örneğin ben asla bir büyücü olamam. Ama burada büyücüyü oynarken hayalimdeki tipe bürünüyorum. Büyücü olarak bir büyü kitabı bile yazdım."

Özgür Özol da aynı fikirde: "Benim en büyük fantezim 16. yüzyılda bir şövalye olmaktır. Bu oyun fantezilerinizi gerçekleştirme fırsatı veriyor" diyor.

19 yaşındaki Ayşe Barışta



FRP ile J.R.R. Tolkien sayesinde tanışanlardan. "Beni asil etkileyen Tolkien oldu. Romanlarını okuduktan sonra kendi kendime haritalar çizip yüzüğü aramaya başladım ve bir süre sonra dışarıdaki dünyanın lüzumsuz yanlarını görmemeye başladım. Orta Dünya beni bu dünyanın problemlerinden kurtarıyor. Orada daha mutluyum" diyor Ayşe.

FRP'nin gizemli dünyasına adım atanların ortak fikri; buranın bambaşka bir dünya olduğu ve oynamadan bunu kimsenini anlayamayacağı. İki yıl öncesinin aksine, FRP başlıbaşına bir kültür olarak çıkıyor karşımıza şimdi. Kimileri okuluna ya da işine gidip dünyada yaşamaya devam ederken sekiz yıl aynı oyunda bir başka yaşamı sürdürebiliyor. Kimileri oyunun daha zevkli olabilmesi için kendisini rolünü iyi oynamaya adıyor ve her akşam evde çalışıyor. Kimileri ise kendini oyunun

Saint Benoit öğrencileri Umud Özdemirci, Cem Tenikalp, Mustafa Suphi Yılmaz, Uğurcan Gürsözlü kendi senaryolarını yazıyorlar (üstte). Pekçok kişiye FRP oynatan Ferhan Ertürk ise oyunların senaryolarını kitap haline getiriyor.

kitabından kurtarıp özgün senaryolar yazıyor. 1991'de Zeplin dergisinde FRP üzerine yazılar yazan Ferhan Ertürk, yönetmen (DM) olarak editöründen mühendisine, yaşlısından gencine pekçok insana bu oyunu oynattığını söylüyor. Dört yıldır oynattığı oyunlar üzerinde araştırmalar yapan Ferhan, oyun sırasında ortaya çıkan senaryoları kaleme alarak bir roman serisi yazmaya başlamış. Dört kitap şimdiden hazır.

Batıyı özümseme aracı

Buraya kadar herşey açık, anlaşılır. "Neden Ortaçağ'a dönük oyunlar, filmler ve kitaplar" sorusuna verilen cevap ise "derinde yatan aslan"ı ortaya çıkarıyor. Konu hakkında uzun uzun konuştuğumuz Prof. Mehmet Ali Kılıçbay, FRP ve diğer Ortaçağ konulu eserlere duyulan ilgiyi özetle "Batılı olma tutkusu"na bağlıyor. "Bu cins sanal dünyalar zaten hep yaratılmıştır tarih boyunca. Bunun en tipik örneklerinden biri Venedik Festivali. Burada insanlar başkası oluyor. Zaten hep başkası olma, başkasının bedenine girme peşinde. Batı saraylarında bu oyunlar oynanırdı. Türkler'de ise bir sanal dünya yaratma geleneği yok. Bunun ekonomik sebepleri de var"

Prof. Mehmet Ali Kılıçbay, FRP ve diğer Ortaçağ konulu eserlere duyulan ilgiyi özetle "Batılı olma tutkusu"na bağlıyor. Batı Ortaçağı'nın cazip olmasının nedeni ise, Kılıçbay'a göre, Batı'nın kendine özgü kimliğini orada oluşturmaya başlaması, antikiteden kopmaya o dönemde başlaması.



diyor Kılıçbay. Ona göre Japonlar da kendi Ortaçağ'larını seviyor; hatta feodal parçalanma filmleri ötekilere oranla yüzde 90 daha fazla.

Batı Ortaçağı'nın cazip olmasının nedeni ise, Kılıçbay'a göre, Batı'nın kendine özgü kimliğini orada oluşturmaya başlaması, antikiteden kopmaya o dönemde başlaması: "O dönemde özgün kimlik geliştirebilmişler insanlar. O yüzden bu kültür küresine ait insanlara dahi cazip geliyor Ortaçağ. Bize de aynı sebepten cazip geliyor. Batı'ya mensup olmak istiyoruz, ama bizim bir feodal dönemimiz olmadı, hep merkezi devletlerde yaşadık. Batı'ya mensup olmak kravat takmak anlamına gelmiyor; onun şifresini çözmek lazım. Bu yüzden, Batı'nın temellerinin Ortaçağ'a dayandığını hissediyor insanlar."

Anlaşılan, bu bir "Batı'yı özümseme" çabası. Kılıçbay bunun henüz bilgi düzeyine yükselmediğini, ancak insanların Batı'nın Ortaçağ'da bizi bir varlık olarak oluşturduğunu hissettiğini belirtiyor: "Batı'yla sempatik ilişki içinde olanların bu sanal dünyalarını Ortaçağ'da kurmaları bana son derece mantıklı ve normal geliyor. Bizim bugün peşine takılmaktan zevk aldığımız ne kadar konsept varsa bütün bunlar Ortaçağ'da ortaya çıkan konseptler. İnsan hakları, demokrasinin kökenleri bile Ortaçağ'a dayanıyor. Hem özgür düşünce orada, hem de bunu bastırmaya çalışan engizisyon. O yüzden Ortaçağ, bu kavgaları, zıtlıkları birarada barındırması açısından da ilginç."

Kılıçbay son noktayı, "Ben de bu döneme bayılıyorum" diyerek koyuyor. Ya siz? **A**