

LIMBO – Modern bir Memento Mori

Kerem Ozan Bayraktar

2011

Son yıllarda bağımsız oyun firmalarının büyük bir ilerleme kat ettiğini ve büyük firmalarla yarışacak seviyeye geldiğini görüyoruz. Bu firmaların çıkardığı oyunların, ana dalga oyunlardan temel farkı nispeten daha az kişiden oluşan bir ekiple üretilen ve finansal kaynağı düşük oyunlar olmaları. Buna karşın kar amacının daha az oluşu ve yapımcıların iyi oyun yapma çabası, zekice tasarlanmış ve estetik algısı yüksek oyunların ortaya çıkmasına neden oluyor. *World of Goo*, *Trine*, *Super Meat Boy* ve *Braid* akla ilk gelenlerden.

Şüphesiz büyük oyun şirketleri de bu tarzda oyunlar yapabilecek yaratıcı bireyleri bünyelerinde barındırıyorlar. Fakat bir iki proje dışında bu işe vakit harcamaları söz konusu değil, çünkü bildiğimiz gibi oyun sektörü doğrudan doğruya bilgisayar donanımı satışlarını etkiliyor. Sonuç olarak süper ötesi grafiklere sahip üç boyutlu bir çöplüğe, süper ötesi bilgisayar parçalarından oluşan bir çöplük ekleniyor. Burada oyun firmalarını doğrudan suçlamak da yanlış olacaktır çünkü her şirket gibi pazarın dengelerini gözetip bir strateji belirliyorlar. Bazı firmaların geçmiş dönemlerde sıra dışı olmayı beceren oyunlar tasarladığını da görüyoruz. Fakat hayatını ekran karşısında terörist avlayarak ve araba yarıştıran bir oyuncu kuşağı bu tarz oyunları oldukça 'bayat' buluyor. Nitekim oyun firmaları her iki tarafa da oynamayı bilerek hem adam kesip, büyü yaparak ilkel duygularınızı tatmin edeceğiniz, hem de oyunun içerisine serpiştirilen edebi, tarihi ve sanatsal göndermelerle entelektüel birikiminizi tazeleyeceğiniz oyunlar da tasarlıyor.

...



LIMBO Danimarkalı bağımsız oyun firması, *Playdead* tarafından üretilen, fizik tabanlı bir puzzle-platform oyunu (hoplayıp zıplayarak ilerleme ve çevrenizdeki bir takım nesnelere

etkileşime girerek bulmacaları çözmeye). Hikâyesi ise, 'isimsiz oyun karakterinin kız kardeşine ulaşması'dan ibaret. Tıpkı sinemada olduğu gibi öyküyü minimal ölçeklerle tutmak burada da görsel üsluba yoğunlaşmanıza yol açıyor. LIMBO'da sadece öykü değil bütün öğeler minimal bir üslup benimsiyor.

Oyun, bir alıştırmaya bölümü ya da tanıtım yazısı olmadan başlıyor. Küçük yaşlardaki karakteriniz bir ormanda uyanıyor ve ilkel bir takım engellerden (örümcekler, göletler, yıkılan ağaçlar, size ok atan insanlar, vs.) daha gelişmiş olanlarına doğru (mekanik çarklar, silahlar, yerçekimsiz ortam vs.) ilerliyor. Ron Burnett bilgisayar oyunlarının en çekici özelliklerinden birinin, oyuncunun mekânın sınırlarını ve yapılabilecekleri keşfetmesidir diyor. LIMBO tam olarak böyle bir oyun. Karşınıza çıkan bulmacalar bu tarz oyunlardan alıştığımız olanlardan daha karmaşık ve el çabukluğundan ziyade farklı düşünmeyi gerektiriyor. Sonuç olarak oyun birkaç saat içerisinde başladığı gibi bitiyor. Ayrıca hikaye bölümlere ayrılmamış ve oldukça akıcı bir biçimde ilerliyor. Oyunun sonuna geldiğinizde ise kendinizi farkında olmadan başladığınız yerde, ormanda buluyorsunuz. Oyunun bu şekilde bitme/me/si çizgisel zaman fikrinden dışarı çıkamadıklarından olsa gerek bazı eleştirmenler tarafından bir problem olarak görüldü. Oysaki bu altta açıklayacağım oyunun ismiyle ve tasarımı ile oldukça örtüşen bir durum.



Limbo (kenar, sınır anlamına gelen lat. limbus'tan) teolojik bir terim. İslam mitolojisindeki karşılığı Berzah, öldükten sonra ölenlerin ruhlarının gittiği ve kıyameti beklediği yeri tanımlıyor. Yani Limbo, bu dünya ile öbür dünya arasında bir ara mekân. Berzah, oyundaki bir takım bariz göndermelerden ziyade, oyunun kullandığı görsel dile bütünüyle yansımış.

LIMBO'nun tamamı tasarımcıların Film Noir'dan esinlendikleri grenli monokromatik siyah beyaz görüntülere sahip. Yapımcıların ürkütücü bir atmosfer yaratma isteği, oyunlarda görmeye pek alışık olmadığımız bir etki yaratmış. Sanal ortamda sinema ile belki de en çok ilişki kuran yazılımlar, bilgisayar oyunları. Özellikle son on yıldır oyunların büyük kısmı, kamera, senaryo ve oyunculuk gibi sinemaya ait öğeleri kullanıyor. Nitekim taklit edilen sinema sadece Hollywood sineması oluyor. Bugün geldiğimiz noktada ise artık oyunların filmleri çekiliyor. Filmler oyun gibi oluyor, oyunlar da film gibi. LIMBO ise bu geleneğin biraz dışında kalan bir oyun. Her şeyden önce iki boyutlu bir oyun oluşu onu poligon dünyasından ve üç boyutlu kamera hareketlerinden uzaklaştırıyor. Oyunda ışık kullanımı ve fotoğrafa özgü optik derinlik ise baştan sonra oynadığınız bir kukla oyununa ya da geleneksel bir animasyon filmine hatta gelişmiş bir gölge oyununa benziyor. İki boyutlu oyunların bir 'sahneye' benzemesini hep sevmişimdir. Sizi simülasyon hastalığına yakalanana kadar içinize çekmeyen, arada her zaman bir mesafenin var olduğu oyunlar... Burada sözünü ettiğim bir nostaljinin ötesinde, bir imge ahlakına dair bir şey. Zira bugün yanılsamacılıkla bir derdi olmayan imgeler oldukça ender. Baudrillard saf bir imgenin iki boyutlu bir evrene ait olduğunu söyler. Bu anlamda *"fotoğraf imgesi gerçeğe koşut, derinlikten yoksun bir sahne"* gibidir der.

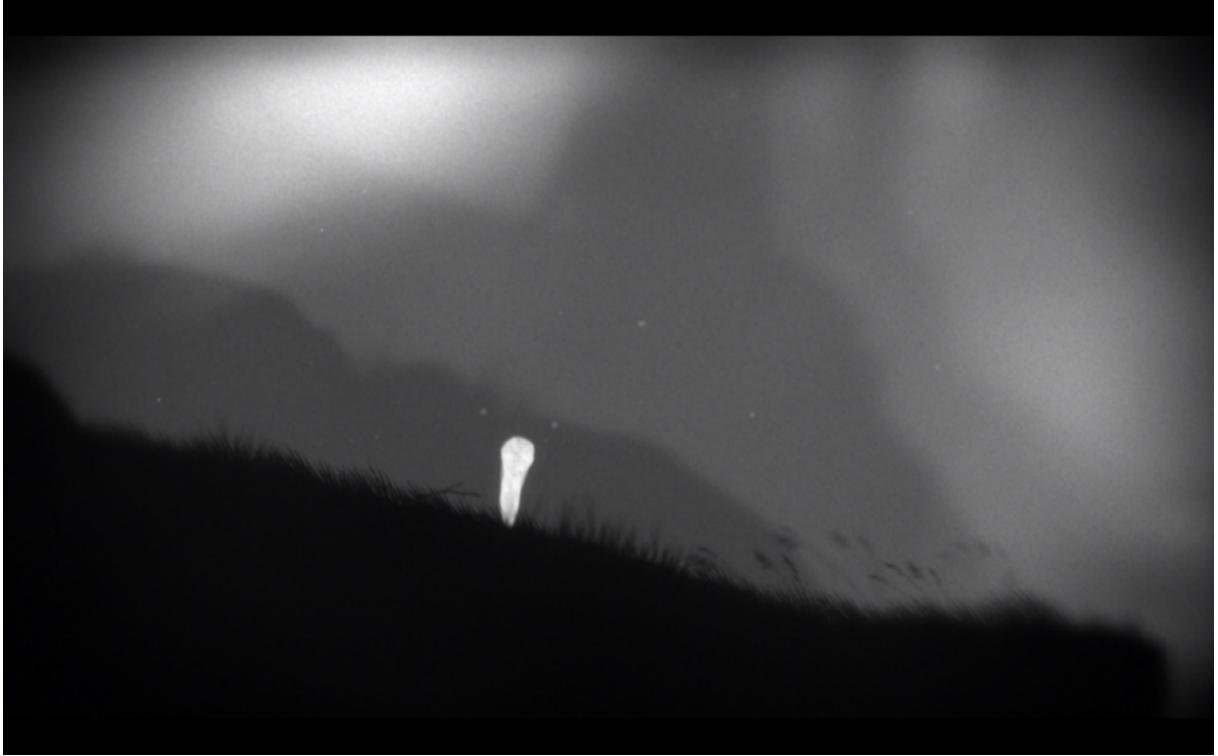
"Bir eksiklik gibi sunulan iki boyutluluksa aslında bir çekicilik ve bir dizi özellik katmaktadır."

LIMBO'daki fotografik efektler elbette fotoğrafın bir simülasyonu. Fakat bilgisayar ortamında üretilen görüntülerin hepsi (bugün tartışılmasını oldukça gereksiz bulduğum) kaçınılmaz olarak bir simülasyon. Her şeyden önce Sanal ortamın kendisi bir Limbo, ölümden sonraki hayatın bir metaforu, bir hayaletler diyarı. Bir materyal ile hiçbir bağı olmayan tüm bu bedensiz imgeler ve bu imgeler üzerinden imgeleyen, ekran karşısındaki hareketsiz bedenini unutan zihnim; Kartezyen bir rüya, Zeynep Sayın'ın dediği gibi ölümlerle canlıların ekrana farklı yönlerden baktığı bir Möbius şeridi.

"Ölümden sonra değişen tek şey, canlı bedeninin yitmesidir. Canlı beden artık gerekli değildir... Hayalet olabilmek için ölmüş olmak gerekir. Ama diğer yandan, ölümsüzlük yanılsamasına başka her aracıdan yakın olan şeydir: Hayaletler, ölmüş olsalar bile sonsuza değin yaşayabilmektedir... Ölümlülük geçicileşmiş, uzay varlıklarının saydamlığını giyinmiştir. Bilgisayar, Vasari'nin 16. Yüzyılda yaptığı şeyin, ölümü öldürmenin katışıksız ve karmaşıklaşmış bir yöntemi, ölümün çifte katlanmış çifte cenazesidir."

İşte LIMBO'da bu çifte ölümün ikincisi yaşarken, oyunun sizde yarattığı his, zaten bir Limbo'da olduğunuz ve dehşet verici biçimlerde (parçalanmalar, boğulmalar, elektrik çarpmaları) ölmenize karşın, tekrar dirildiğiniz çünkü zaten ölmüş olduğunuz gerçeği. Oyunun başı sonuna bağlı döngüsü de işte bu nedenle bu kadar güçlü. Ölüm anını vermek için ise bin bir görsel kullanıp ölümden başka her şeyi anlatan salak oyunların aksine, LIMBO'da bir gölge olarak

ölüşünüz sizi daha çok ürkütüyor çünkü ölümü daha iyi tarif ediyor. Tıpkı başarılı korku filmlerinde olduğu gibi, göstermeden gösteriyor.



LIMBO, bir örümceğin sizi mumyalamasının ardından kısıtlı bir hareketle ilerlemeye çalışıyorsunuz.

Ölüm ve fotoğraf arasındaki ilişkiyi Barthes'dan bu yana zaten iyi biliyoruz. Fakat fotoğraf bir simülasyon olduğunda, yani fotografik görüntü gibi gözüken ama hiçbir zaman mekan referansı olmayan bir imge nasıldır? Sanal imge sanırım böyle bir şey, hiç yaşamamış olduğundan ölemeyecek olan ve bir uzama sahip olmayan nesnelere fotoğrafı. Bu ölümden ve ölümü çağrıştıran fotoğraflardan daha tüyler ürpeticisi.

KAYNAKLAR

Baudrillard, Jean. Şeytana satılan ruh ya da kötülüğün egemenliği. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2005.

Burnett, Ron. İmgeler nasıl düşünür? İstanbul: Metis, 2012.

Sayın, Zeynep. İmgenin pornografisi. İstanbul: Metis, 2015.