

**T.C.**  
**HALIÇ ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**TİYATRO ANASANAT DALI**  
**TİYATRO PROGRAMI**

**ÖZEN YULA'NIN OYUNLARINDA**  
**KİMLİK, ÖTEKİLİK VE BİREY SORUNSALI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Hazırlayan**  
**Sevinç MEŞECİ**

**Tez Danışmanı**  
**Doç. Dr. Fakiye ÖZSOYSAL**

**İstanbul 2010**

T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Tiyatro Anasanat Dalı Tiyatro Programı Tezli Yüksek Lisans öğrencisi **Servinç MEŞECİ** tarafından hazırlanan “**Özen YULA’nın Oyunlarında Kimlik, Ötekilik ve Birey Sorunsalı**” adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Tarihi :20.09.2010

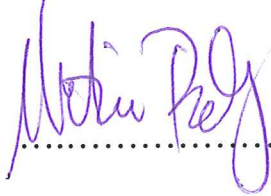
( Jüri Üyesinin Ünvanı , Adı , Soyadı ve Kurumu ) :

İmzası :

Jüri Üyesi : Doç.Dr.Fakiye ÖZSOYSAL  
Danışman-İst.Üniv. Öğr.Üyesi

  
.....

Jüri Üyesi : Prof.Dr.Metin BALAY  
Yeditepe Üniv. Öğr.Üyesi

  
.....

Jüri Üyesi: Yrd.Doç.Çetin KÖRÜKÇÜ  
HAL.Üniv.Türk Musikisi Öğr.Üyesi

  
.....

Jüri Üyesi : Prof.Dr.Ayşin CANDAN  
Yeditepe Üniv. Öğr.Üyesi (Yedek)

.....

Jüri Üyesi : Doç.Müşfik KENTER  
HAL. Üniv.Tiyatro ASD Öğr.Üyesi (Yedek)

.....

## ÖNSÖZ

Bu tez çalışması, Özen Yula'nın yayımlanmış onaltı oyununun arasından seçilmiş sekiz oyununun, kimlik, ötekilik ve birey kavramları üzerinden incelenmesini hedeflemektedir. Yerel ve küresel düzeyde bireylerin üzerinden oluşturulan yapay kimliklerin nasıl dolaşıma sokulduğu, dil üzerinden üretilen şiddetin ve yanlısıların, ideolojilerin oluşturduğu baskı mekanizmalarının ve tüm bu etkenlerin gündelik olana ve oyunların iletisine olan etkileri araştırılmıştır.

Türkiye'de 1980 sonrası, bastırılmış yaşam biçimlerinin, kimliklerin ve görmezden gelinen cinsel tercihlerin incelenen oyunlar üzerinden açığa çıkartılma biçimleri ve yazarın, bu mekanizmaları eleştirirken okurla/izleyiciyle kurduğu iletişim tasarısı görünür kılınmaya çalışılmıştır. İncelenen oyunların, postmodern edebiyat kuramıyla kesiştiği noktalar ve Türk yazınına olan etkileri incelenmiştir. Bu konuyu, bu derece ilgi çekici kılan nokta ise, kişisel gündemlerimizin ve bireysel çabalarımızın, kendimizi ve ötekileri keşfetme çabasıyla dolu olduğunun görmezden gelinemeyecek bir aşamada olmasıydı.

Araştırma süresince, bilimsel ve manevi desteğini her zaman hissettiren danışmanım Doç. Dr. Fakiye ÖZSOYSAL'a, bilimsel derinliğiyle bana her zaman ilham veren annem, Zühre MEŞECİ'ye, manevi desteğini esirgemeyen babam Hüseyin MEŞECİ'ye, felsefi danışmanım Aret VARTANYAN'a, Koç Üniversitesi Sosyoloji Bölümü mezunlarından Nil ÜZÜMLÜ'ye ve tesadüflerin ötesinde karşıma çıkarak yaşamıma ve çalışmama katkıda bulunan güzel insanlara teşekkürü bir borç bilirim.

İstanbul, 2010

Sevinç MEŞECİ

## İÇİNDEKİLER

Sayfa No

ÖZET.....	II
ABSTRACT.....	III
GİRİŞ.....	1
1. Anlatıların koşulladığı nesneleşen aşklar, bedenler ve kimliksizlik	
1.1.Hikayelerin Üzerinden Varolan Bir Yaşam: <i>Ay Tedirginliği</i> .....	8
1.2. Bedenlerin Kiralandığı Bir Parkın Kuytu Köşesi: <i>Sahibinden Kiralık</i> .....	17
2. Metropolde yapay ötekilikler ve kimlikler; içi boş benlikler, karton figürler	
2.1.İstanbul'un Tüm Renkleri Dönüşürken: <i>İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk</i> .....	30
2.2. Kendini Varedemeyen Bireylerin Kahramanlaşma Çabaları: <i>Kırmızı Yorgunları</i> .....	46
2.3. Alaturka Bir Hesaplaşma: <i>Gözü Kara Alaturka</i> .....	52
3. Kimliklerin ve Ötekiliğin Politik Görünümleri	
3.1.Kayıp Yaşamları Bağlantı/Ayrışma Noktası: <i>Derin Bir Ülkede</i> .....	62
3.2.Yönünü Kaybetmiş Bir Karşılaşma: <i>Pusulatsız</i> .....	71
3.3.Yansımaların Karşılaştığı Bir Yolculuk: <i>İstanbul-Sofya</i> .....	85
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME.....	95
KAYNAKLAR.....	101
ÖZGEÇMİŞ.....	104

## GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı	: Sevinç MEŞECİ
Anasanat Dalı	: Tiyatro
Program	: Tiyatro
Tez Danışmanı	: Doç Dr. Fakiye ÖZSOYSAL
Tez Türü ve Tarihi	: Yüksek Lisans - Ekim 2010

### ÖZEN YULA’NIN OYUNLARINDA KİMLİK, ÖTEKİLİK VE BİREY SORUNSALI

#### ÖZET

Bu çalışmada, Özen Yula’nın oyunlarında ötekilik, kimlik ve birey kavramlarının Türkiye ve dünyadaki gündelik ve kuramsal pratikler açısından nasıl temellendirildiği araştırılmaktadır. Söylemlerin, insan zihnini, davranışlarını ve ilişki biçimlerini hangi açılardan etkilediği sorgulanmaktadır. Bu söylemlerin, yazar tarafından ifşa edilme biçimleri, oluşturulan iletişim tasarısı ve yazarın metin üzerinden okurla/izleyiciyle kurduğu ilişki açık edilmektedir.

Tez kapsamına alınan sekiz oyun, üç ana başlık altında incelenmektedir:

1. Anlatıların koşulladığı nesneleşen aşklar, bedenler ve kimliksizlik: *Ay Tedirginliği, Sahibinden Kiralık*
2. Metropolde yapay ötekilikler ve kimlikler; içi boş benlikler, karton figürler: *İstanbul Beyaz, Rakı Rengarenk, Kırmızı Yorgunları, Gözü Kara Alaturka*
3. *Kimliklerin ve ötekiliğin politik görünümüleri: Derin Bir Ülkede, Pusulasız, İstanbul-Sofya*

İncelenen oyunlara bakıldığında, Yula’nın yazma biçiminin, kurgusal ötekilikten politik ötekiliğe doğru evrildiği görülmektedir. İlk iki bölümde incelenen oyunlarda, eleştirilmeye çalışılan ideolojilerin ve söylemlerin bazı noktalarda yeniden üretildiği aşikar edilmektedir. Üçüncü bölümde incelenen oyunlarda ise, korku kültürünün ve iktidar mekanizmalarının, küresel çıkar odakları tarafından bireylerin yaşamı üzerinde kurdukları baskı sistemleri açık edilmektedir. Oyunların incelenmesi sırasında, yorumbilim, alımlama ve yapısöküm yöntemlerinden yararlanılmıştır. Yanı sıra, Yula’nın oyun yazım tekniğinin, postmodern edebiyat kuramıyla olan ilişkisi ve Türk yazını içindeki duruşu çözümlenmektedir. Türkiyeli yazarların üretim biçimlerinin, içinde yaşadıkları kültürden hangi açılardan etkilendiği ve bu etkinin üretilen eserlerdeki karşılığı tartışılmaktadır. Bu tez çalışmasında, birbirlerinden bağımsız olarak varolduğu düşünülen pek çok kavramın, yazarın ve okurun/izleyicinin iç dünyasıyla olan bağlantı noktaları keşfedilmeye çalışılmıştır.

## GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname : Sevinç MEŞECİ  
Field : Theatre  
Program : Theatre  
Supervisor : Assoc. Prof. Dr. Fakiye ÖZSOYSAL  
Degree Awarded and Date : Master - October 2010

### **Identity, Otherness and Individuality Problematics in Özen YULA's Plays**

#### ABSTRACT

In this study, otherness, individuality and the concepts of identity in Turkey and the world was being investigated via Özen Yula's plays. It has been questioned that how human mind, behaviours and relationships are affected by discourses. Author's relationship with the reader/viewer, his communication project and the betrayal of the discourses are expounded.

The eight games included in the thesis is examined under three headings:

1. Love, body and lack of identity that were conditioned by the stories: *Ay Tedirginliği, Sahibinden Kiralık*
2. Artificial otherness and identities in metropolis; ego and cardboard figures: *İstanbul Beyaz, Rakı Rengarenk, Kırmızı Yorgunları, Gözü Kara Alaturka*
3. Political views of identity and otherness: *Derin Bir Ülkede, Pusulasız, İstanbul- Sofya*

Yula's form of writing fiction seems to evolve towards artificial otherness to political otherness. In the first two chapters, it is evident that the ideology and discourse which were criticised was reproduced. In the third chapter, it is described that how the mechanism of fear and the power of globalization affect the lives of people. In reviewing the plays, methodology, reception and deconstruction methods are used. In addition, the relationship between the writing technique of Yula and postmodern literary theory are resolved. The production of Turkish writers and in what ways they were influenced by the culture is discussed. In this thesis, the concepts which were thought to be separate but actually connected to each other deeply were discovered via the writers and reader's/viewer's inner world.

## GİRİŞ

“İç dünya ancak kendi boşluğunu, kendi bağımlılığını,  
kendi kökensel arızasını görebildiği an iç dünya olur .”<sup>1</sup>

Bu tezde, Özen Yula'nın sekiz oyunu, *kimlik, ötekilik ve birey sorunsalı* üzerinden incelenecektir. Oyunlar, sosyolojik kavramlar üzerinden araştırılırken, bu kavramların Türkiye ve dünyadaki postmodern arayışlarla hangi noktalarda kesiştiği ve ayrıldığı tespit edilmeye çalışılacaktır. İncelenecek olan sekiz oyunun, üç ana başlık üzerinden sınıflandırılması amaçlanmıştır: *Anlatuların koşulladığı nesneleşen aşklar, bedenler ve kimliksizlik*; ( *Ay Tedirginliği, Sahibinden Kiralık* ) kendilerini anlatılar üzerinden vareden, yaşamlarını, ilişki biçimlerini ve kimliklerini hikayeler veya başkalarının yaşamları üzerinden yapılandıran bireylerin içinde yaşadıkları yanılısamayı ortaya koymaya çalışmaktadır. *Metropolde yapay ötekilikler ve kimlikler; içi boş benlikler, karton figürler*; ( *İstanbul Beyaz, Rakı Rengarenk, Kırmızı Yorgunları, Gözü Kara Alaturka* ) egemen ideolojiler tarafından görmezden gelinen, yaşamın ve metropollerin kıyısına itilmiş bireylerin gizli kalmış yönlerini açığa çıkartmaya çalışmaktadır. *Kimliklerin ve ötekiliğin politik görünüşleri*; ( *Derin Bir Ülkede, Pusulasız, İstanbul- Sofya* ) Kendi ülkesinde veya dünyanın farklı bir noktasında, politik olarak ötekileştirilmiş, düşüncelerinden dolayı baskı altına alınmış bireylerin, söz konusu olan bir başka düşünce biçimi olduğunda kendi karşı çıktıkları noktada olmaları ve iktidar odaklarının bireylerin ortak yönlerindense farklı yönlerinin özellikle altını çizerek yarattıkları korku mekanizmaları ifşa edilmeye çalışılmıştır. Özen Yula'nın bu tez kapsamında incelenmeyen olan yedi oyunu, *Dünyanın Ortasında Bir Yer, Gayri Resmî Hürrem, Yakındoğu'da Emanet, Rahvan Giden Atlılar, Şems! Unutma!* tarihsel açıdan ele alındığı için, *Aşk Evlerden Uzak*, sözde modern yaşam biçimlerinin bir eleştirisi olduğundan, *Yala Ama Yutma* ise pornografi kültürünü ve yarattığı uzantıları konu aldığı için bu tez çalışmasının dışında bırakılmıştır.

Bu başlıklar altında evrensel ve yerel düzeyde ötekilik, kimlik ve birey kavramları algılanmaya çalışılırken, bu kavramların edebiyattaki karşılığıyla buluşmaya çalışılacaktır. Bu buluşmanın amacı, yazarın “gündelik” olanla kurduğu ilişkiyi çözümlemek ve ona kuramsal düzlemde hangi açılardan yaklaştığını gözlemlemek olarak da açıklanabilir.

---

<sup>1</sup> Gürbilek, Nurdan, *Kötü Çocuk Türk*, Metis Yayınları, İkinci Basım, Kasım 2004

Yanı sıra, yazarın, okur/izleyiciyle girdiği ilişki biçimleri incelenecektir. Bu inceleme sırasında, yorumbilim, alımlama ve yapısöküm yöntemlerinden yararlanılacaktır. Yazarın, oyunlar üzerinden oluşturduğu iletişim tasarısı açık edilmeye çalışılacaktır. “*Althusser yepyeni bir sanat epistemolojisi üretir. (...) (Althusser’in kuramına göre) aile, okul, kilise, devlet, siyasi parti gibi kurumların maddi pratiğinde üretilen ve gerçekliği bulandıran bir güçtür ideoloji. İnsan, ideolojinin pratiği içinde, gerçekliği çarpıtılmış hayali ilişkiler içinde görür ve ister istemez gerçekliğin başka türlü görülemeyeceği yanılığısına düşer. İşte sanatın amacı da ideolojinin “görünmez kıldığını” aydınlatmak, göstermektir. Sanat, bu bağlamda artık toplumu yansıtan bir ayna değil, ideolojiyi temizleyen yeni bir tür bilgi üretimidir.*”<sup>2</sup> Bu bağlamda, kuramsal düzeydeki kimlik, ötekilik ve birey tanımlarıyla, oyunlarda sorgulanan kimlik, ötekilik ve birey kavramlarının hangi noktalarda buluşup/ayrıldığı tespit edilmeye çalışılacaktır. Aynı zamanda, yazarın kurduğu dünyanın ve metinleri şekillendirme biçiminin bu kavramlarla olan bağlantısı araştırılacaktır. Yukarıdaki sınıflama üzerinden bakıldığında, metinlerin tümünün ideolojik söylemlerle ve güç ilişkileriyle hesaplaşmaya çalıştığı görülmektedir. Yazarın, 1980 sonrası ve buna bağlı olarak öncesinde, Türkiye’de yaşanan çelişkilerle, kimliklerin tanımlanma biçimleriyle, merkezi otoriteyle, sınıf kavramıyla, cinsellikle, kadın-erkek ilişkileriyle, Cumhuriyet ideolojisiyle ve resmi tarihle de hesaplaşmaya çalıştığı söylenebilir. Buradan hareketle, Özen Yula’nın metinlerinin Türk tiyatrosu açısından farklı bir bakış açısı geliştirmeye çalıştığı bir gerçektir. Okurun/izleyicinin de kendi içinde tartıştığı konuları gündeme taşınması ve dolayısıyla Türk tiyatro yazını içinde oluşturmaya çalıştığı bu yeni biçimin ilgi görmesi tesadüfi değildir.

Yula’nın, ilk iki bölümde incelenen oyunları (*Ay Tedirginliği, Sahibinden Kiralık, İstanbul Beyaz, Rakı Rengarenk, Kırmızı Yorgunları, Gözü Kara Alaturka* ) üzerinden resmi ideoloji tarafından yok sayılanların mahremine sızma “çabası” içinde olduğu görülmektedir. Bu çaba içinde farklı bir dil oluşturma kaygısını da barındırmaktadır. Oyun kişileri, piyasanın dolaşıma soktuğu ve vitrine taşıdığı ikinci el söylemler üzerinden kendilerini tanımlanmaktadırlar. Nasıl ki, arka sokaklar modanın bir parçası, politik söylemler popüler kültürün bir başka çeşitlemesi, arka sokaklar televizyon görseli, Doğululuk bir Batı fantazisi, cinsiyet değiştirmek bir cinsel fantezi, uyuşturucu, elitist bir eğlence biçimi olarak kodlanıyorsa, bu kodlar, kimi zaman oyunların içinde bir kısayol işlevi oluşturularak kullanılmaktadır. Bu noktada yazar, iktidar odaklarının yalınlaştırılmış söylemlerini

---

<sup>2</sup> Özsoysal, Fakiye, *Tiyatro Metinlerinde Alımlama ve Metin Stratejileri*, Altkitap İnceleme, www.altkitap.com



eleştirmeye çalışır. İlk iki bölümde incelenen oyunlara bakıldığında, oyun kişilerinin zaaflarının çeşitli imajlar üzerinden oluşturulduğu görülmektedir. Yukarıda belirtilen sınıflamalardan ilk ikisi dahilinde incelenen oyunlarda ortaya konulan yaşam biçimlerinde, oyun kişilerinin söylemlerinde ve toplumdışı kalma sebeplerinde kurgusal bir yaklaşım sezilmektedir. Yazar, oyunlarında toplum tarafından dışlanan kişilerin dünyasına yakınlaşmaya çalışmaktadır. Yanı sıra, bu kişilerle ilgili önyargıları sorgulamaya çalışır fakat onların izole edilmiş dünyalarına başka bir açıdan bakmayı önerirken, aynı izolasyonu oluşturmaktadır. Dolayısıyla iktidar mekanizmalarının bu kişilerle beraber tanımladığı mekanlar ve ilişki biçimleri yeniden üretilir. Kullanılan dil şiddet içeriklidir, oyunların geçtiği mekanlar ise, izbe arka sokaklar, pavyonlar ve her seferinde rüküş bir biçimde döşendiğinin altı çizilen apartman daireleridir. Yazar, metin üzerinden “arka sokakların” , iktidar mekanizmalarının tanımladıklarının dışında bir gerçekliği olduğunu öne sürmektedir fakat bunu yaparken de “arka sokaklarla” özdeşleşmiş bazı klişeleri kullanmaktadır. Yanı sıra, oyun kişileri, bildik mekanların ve ilişki biçimlerinin içindeyken, farklı bir entelektüel düzeyde kendilerini ifade etmektedirler. Oyun kişilerinin yaşadıkları mekanlar, kullandıkları dil ve tercih ettikleri ilişki biçimleri varolan imgelerin tekrarıyken, bilgi birikimleri ve farkındalıkları oldukça yüksek bir düzeydedir. Fakat bu farkındalığın kaynağı belirsizdir. Egemen ideolojilerin arka sokaktakileri “cahil” ve “bilinçsiz” olarak kodlamasına karşılık, onların aslında geniş bir bilgi birikimine sahip oldukları yönünde bir ikili karşıtlık yaratılmaktadır. Metnin, okuruyla girdiği ilişkiye bakıldığında, arka sokaklarla ilgili varolan görsel algının devam ettirildiği, içeriğin ise temellendirilemeyen bir derinlik ve bilgi birikimiyle dolu olduğu görülmektedir. İlk iki sınıflamaya dahil olan oyunlarda , (***Ay Tedirginliği, Sahibinden Kiralık, İstanbul Beyaz, Rakı Rengarenk, Kırmızı Yorgunları, Gözü Kara Alaturka*** ) yazarın, bildik “arka sokaklar” imajının yarattığı kalıpları kırmaya çalıştığı görülecektir. Cinsellik ve aşkla özdeşleştirilmiş olan acı ve arabesk kavramı, oyun kişilerinin alaturka yaşam biçimleri, bireylerin kendilerini ve yaşamlarını değersizleştirme biçimleri ortaya konmaya çalışılır. Bu değersizleştirme biçimi bir tür “bilgelikle” özdeşleştirilmektedir. Bu kişilerin, yaşamın “zorlu” kısmında yaşamlarının onlara “doğal” bir bilgi birikimi ve deneyim kazandırdığının altı çizilmektedir. Yaşamın bu “tarafında” yaşamayı tercih eden insanların daha “gerçekçi” tercihleri olduğu iddia edilmektedir. Yazar, yaşamda gerçekliklere ulaşmanın yolunun sıradışı tercihlerde saklı olduğunun altını çizmektedir. Oyun kişilerinin, travesti, tinerci, jigolo, şiddete eğilimli, uyuşturucu bağımlısı veya acıyla yaşamaya bağımlı olmaları ya da “normal” bir görüntünün altında, “anormal” bir yapıya sahip olmaları “gerçeklik” olgusuyla özdeşleştirilmektedir.

Yazar, bu oyunlar üzerinden, görmezden gelinen yaşam ve ilişki biçimlerinin yapılarını açık etmeye çalışmaktadır. Oyunların ana temaları, kendi seslerini, kendilerine ve çevrelerindeki diğer insanlara duyuramayan bireylerin yaşadığı sıkıntı üzerinden oluşturulmaktadır. Bu sıkıntı, oyun kişilerinin yaşamlarını bir türlü anlamlandıramamalarının bir yansımasıdır. Bu nedenle, kendi özlere dışında kalan etmenlere tutunmaya çalışırlar. Yazar açısından bu etmenleri gerçek yapan şey, bir anlamda onların “sıradışı” seçenekler olmalarıdır.

Politik ötekilik bölümüne gelindiğinde ise, daha belirgin zaafklar üzerinden, derinlemesine incelenen ve imajların ötesindeki gerçekliğe dokunabilen bir biçim gözlemlenmektedir. Yula, Türkiye’de konuşulması dahi uzun süre yasaklanmış ve görmezden gelinmiş pek çok konuya değinmeye çalışmaktadır. Bu bölümdeki üç oyunda da, (*Derin Bir Ülkede, Pusulasız, İstanbul- Sofya*) bireylerin birbirlerini tek bir sözcükle yaftalama biçimleri, birbirini derinlemesine tanımayan toplumların kulaktan dolma önyargıları veya aynı ülkede yaşayan bireylerin içinde çalışan korku mekanizmaları ifşa edilmeye çalışılmaktadır. Bireylerin, bir yere ait olma çabasının temelinde yatan korku ve savunulma içgüdüsünün, bir şiddet biçimi olarak ortaya çıkış şekilleri belirginleştirilmiştir. Kendi özüyle buluşamamış ve yaşamının sorumluluğunu almaktan korkan oyun kişilerinin, “kendilerinden farklı” olarak nitelendirdikleri yansımalarından aldıkları tepkilerin kendi iç dünyalarındaki korkularına ayna tuttuğu andaki geri çekilmeleri ortaya konmaktadır. Politik olarak ötekileştirilmiş olan bireyin, kendinden bağımsız ve farklı bir alanda ötekileştirilmiş olana karşı olan tutumu da çarpıcı bir biçimde gözler önüne serilmektedir. Bu tutum, insanlığın kendi bencilliği içinde, dünyadaki diğer bireylerin ötekileştirildikleri alanlara karşı nasıl körleşebildiğini ortaya koymaktadır. Üçüncü bölümde incelenen oyunlarda, milletlerin ve ülkelerin resmi tarihlerinin çarpıtılmış bir biçimde aktarıldığının altı çizilmektedir. Her ülkenin, kendi tarihini, subjektif bir noktadan ifade ettiği ve tarihin kuşaktan kuşağa gizlenerek/değiştirilerek iletildiği vurgulanmaktadır. Bu ideolojik çarpıtmanın, bireylerin olaylar karşısındaki tutumunu da belirlediği gözlemlenmektedir. Örneğin, *Pusulasız* adlı oyunda, Balkanların ve Türkiye’nin hem kendi resmi tarihlerindeki, hem de birbirlerine karşı olan bakışaçılarındaki boşluklar tespit edilmektedir ve bu boşlukların tesadüfi olarak “boş” olmadığı görülmektedir. Bu boşlukların, iktidar mekanizmaları tarafından bilinçli bir şekilde oluşturulduğu açık edilmektedir. Temelde, pek çok benzer noktaya sahip olan bireylerin, üretilen yapay kimlikler ve ayrılıklar aracılığıyla daha kolay yönlendirilebileceği görünür kılınmaya çalışılmaktadır.

Bu yönlendirmeler sonucunda, bireyler arası iletişim kırılarak, ortak noktalar kaybolmaktadır. Bu durum, aynı zamanda bireylerin yalnızlaşmasına ve kendilerini tanıyamamalarına neden olmaktadır. Yula'nın, bu tez kapsamında üçüncü bölümün içinde incelenen oyunları bu ayrışma noktalarını birey, kimlik ve ötekilik düzeyinde açığa çıkartarak, bu düşünce biçimlerini yapısöküme uğratmaktadır.

Yula'nın metinlerinde, postmodern yazın biçimlerinin etkileri hissedilmektedir. Oyunlarda, gerçek ve rüya iç içe geçmiş gibidir. Doğrusal bir zaman çizgisi takip edilmemeye çalışılır. Oyun kişilerinin ve metnin sınırları zorlanmaya çalışılır. Yazarın amacı, okurun/izleyicinin algısında bir kırılma yaratabilmektedir. Dış dünya ne derece kurgusaldır? Bizim algıladığımız gerçeklik ne derece gerçektir? Oyun kişilerinin zihinlerinin içindekilerin sınırları hangi toplumsal mekanizmalar tarafından kontrol edilmektedir? Elbette, postmodern edebiyatın “tanımlanamaz” tanımları açısından bakıldığında bu soruların sonsuz cevapları vardır. Buna bağlı olarak da postmodern bir metin içinde sonsuz olasılığı barındırmaktadır. Metin, yaşamdaki sonsuz olasılıkları ve anlamları içinde barındırdığı noktada, okuruyla/izleyicisiyle herhangi bir iktidar ilişkisinin ötesinde bir bağ kurabilecektir. *“Bazı fikirlerin sarsılması güçtür, örneğin edebiyatın bir özü olduğu gibi fikirlerin. Ancak edebiyat için hiçbir tehdit kabul etmeyecek şekilde bu fikirden şüphe etmek ve böylece “edebiyat”ın kim ne düşünmek isterse o anlama gelebileceğini kabul etmek bir tür göreceliliğe yol açar; burada, dünyada meydana gelen, aslında bir karar vermeyi gerektirdiği söylenebilecek olaylara dair söyleyecek hiçbir sözü olmama hali söz konusudur. Elbette bu, edebiyat eleştirmenlerinin, edebiyat eserleri “dünya”ya dair anlayışları ve hakikatleri ifade eder diye iddia ederken kastettikleri şey değildir genellikle; zira böyle bir iddianın davet ettiği türden bir dünya çok farklı dünya izahlarını destekleyen ya da onlar tarafından desteklenen – bilimsel, politik, sosyolojik ya da benzerleri gibi- diğer bağlamlarda verilmesi gereken türden kararlar için gülünç şekilde yetersiz olacak kadar belirsizdir. Burada dünyaya dair hakikatlerin, sadece söylemsel, retorik, ideolojik ya da konumsal olan ve “geldiğimiz” yerle “ilgi”leri konusunda hepimizin kendi görüşümüzü oluşturmakta serbest olduğu beyanlar olduğunu savunmuyoruz. Burada yapılan, dünya hakkında (kültürel, kişisel, tarihsel, söylemsel ve benzeri) tüm diğer farklılık biçimlerini, bunların tekil kimliklerini ve çok katmanlı değerliklerini reddedecek şekilde ezecek tek bir hakikat düzenini dayatmak da değildir.”*<sup>3</sup> Bu noktada, postmodern edebiyat kuramı, sınırların sınırsızlığını ve aynı zamanda

---

<sup>3</sup> Lucy, Niall, *Postmodern Edebiyat Kuramı Giriş*, İngilizceden Çeviren: Aslıhan Aksoy, Ayrıntı Yayınları, Birinci Basım, 2003, s. 204

sınırsızlığın sınırını arařtırmaktadır. Yula, oluřturmaya alıřtıđı yazın biimiyle bu arařtırmanın bir parası olmaya alıřmaktadır. Arka sokaklardaki yařam, anti-demokratik uygulamalar, kadın- erkek iliřkileri, řiddet ve genellemelerin temelinde yatan yoksunluk ve iktidar iliřkileri ifřa edilmeye alıřılır. İncelenen oyunlarda, gündemin devamlılıđını sađlayan mekanizmaların hangi dzeyde ifřa edilebildiđi tartıřmaya aılacaktır. Yazar, bu mekanizmaları farklı bir aıdan okumaya alıřır. *Bir postmodern sanatı ya da yazar, bir felsefecinin konumundadır. Yazdıđı metin, rettiđi eser, ilke olarak bunlara bilinen kategoriler uygulanarak daha nceden belirlenmiř kurallar tarafından ynetilmez ve belirleyici bir yargıya gre yargılanamaz. Bu kural ve kategoriler, sanat eserinin kendisinin aradıklarıdır. O zaman sanatı ve yazar, ne yapılmıř olacađının kurallarını formle edecek kurallar olmaksızın alıřmaktadır. Bu nedenle eser ve metin, bir olayın zelliklerine sahiptir; dolayısıyla kendi yazarına nazaran hep ge kalır; ya da iřlemeye bařlaması, gerekleřmesi her zaman ok erken olur, ki bu da aynı kapıya ıkar. Post modern'in gelecekteki (post) gemiř (modo) paradoksuna gre anlařılması gerekecektir.*"<sup>4</sup> Yula'nın oyunlarında, ierik ve biim aısından "bilinen kategorilerin" dıřında bir arayıřın iinde olduđu grlmektedir. Bu arayıř, modern aklın dođrusal ve analitik bakıřaısını metnin kuruluř biimiyle yapıskme uđratmaya alıřırken, okurun/izleyicinin "tekil" dřnce yapısını ve bakıřaısını da oklu bir dřnce biiminin olasılıklarına tařımaya alıřmaktadır. Fakat yazar, asıl niyetinden bađımsız olarak, bu tez kapsamında ilk iki blmde incelenen oyunlarında, eleřtirmeye alıřtıđı imajları dolařıma sokmaktadır. Bu noktada, imajlar, genellemeler ve bireyselleřememe temaları yzeysel bir biimde ele alınmaktadır. " *Bu eliřkili durum; yani, derinleřmeye alıřılan her noktada yzeyde kalınıyor olması, "-miř gibi yapıılıyor" izlenimini dođurur: "Dřle gerek, gerekle kurmaca birbirine karıřıyormuř gibi, tarih greceliymiř gibi, nemli olan sonular deđil, nedenlermiř gibi, verili olanı sorgulamaya alıřıyor ve "teki"yi yaratan sisteme eleřtirel yaklařıyormuř gibi" Her ne kadar Yula'nın niyeti –modern sonrası yazarlarınkine benzer bir řekilde- modernitenin akıl ve yntemlerini yapıbozuma uđratmamıř gibi gzkse de, ikili karıřtılıklar zerinden dřnmeye devam ettiđi, oyun kiřilerini, mekanları, ykleri tekileřtirdiđi iin bu niyetini gerekleřtiremez.*"<sup>5</sup> Dolayısıyla, Keeli'nin makalesinde deđindiđi zere, yazarın tavrı "olduka řık muhalif bir kıyafete" benzetilebilir. Yaratılan oyun kiřileri 1980 sonrası "vitrine" tařınan bu imajların bir tr

<sup>4</sup> Lucy, Niall, *Postmodern Edebiyat Kuramı Giriř*, İngilizceden eviren: Aslıhan Aksoy, Ayrıntı Yayınları, Birinci Basım, 2003, s. 102, Lyotard, *Postmodern Condition*'dan alıntılanmıřtır.

<sup>5</sup> Keeli, Fatma, Ankara niversitesi DTFC Tiyatro Arařtırmaları Dergisi (Hakemli), Sayı: 27, Ankara niversitesi Basımevi, Ankara 2010, s. 7-8

devamı niteliğindedir. Gerçekliğin içine nüfuz eden bu imajlar, neredeyse gerçekliğin yerini almak üzeredirler. Fakat, okurun/izleyicinin bugünkü beklentisi, gerçekle yüzyüze kalmaktır. Küreselleşen dünyada, sayısız mesajla donatılmış olan bireyler, çok derinlerde hissettikleri fakat ulaşamadıkları bir noktaya ulaşma çabasındadırlar. Bu çaba, pek çok olasılığı içinde aynı anda barındırmaktadır. Bu olasılıkların kendisi yerine, olasılıkların imajlarını koyan yazar, bazı noktalarda okuruyla/izleyicisiyle bir illüzyon üzerinden iletişim kurmaktadır. Yazarın, kendini bu imajlardan bağımsız bir noktada konumlandırmaya çalışmasının bu duruma yol açtığı gözlemlenmektedir. Temelde, küresel ve yerel imajların, kendi üzerindeki etkisiyle yüzleşememiş olmanın ve kendini istemeden de olsa bu imajların dışında konumlandırmanın sonucunda oluşan aydın yanılgısının, dokunulmaya çalışılan kör noktaların kökenine inme noktasında bir sıkıntı yarattığı söylenebilir. Bu tezde, üçüncü bölümde incelenen oyunlarda , ( *Derin Bir Ülkede, Pusulasız, İstanbul- Sofya* ) yaşamın içiçe geçmiş halleri yakalanmaktadır. Toplumlar üzerindeki baskılar, önyargılar ve imajların ötesinde ortak sevinçleri ve korkuları taşıyan insan özünün varlığı algılanabilmektedir. Birbirine dokunabilen ve yalıtılmamış oyun kişilerinin zaafı ve kaygıları açıkça ifade edilmektedir. Dolayısıyla, yazarın erken dönem oyunlarından günümüze doğru gelindikçe politik ve toplumsal olanın açık edildiği bir yazma biçimi göze çarpmaktadır. “*Seksenli yıllarda Batı’dan gelen postmodern rüzgarla birlikte yeni bir dönüşüm yaşanmaya başlanıyor: Tiyatronun yarattığı kurgusal dünya artık gerçeklere eleştirel bir açıdan gönderme yapmıyor, gerçeğin ta kendisini oluşturuyor.*”<sup>6</sup> Bu noktada, Yula’nın, yaşamın ve insanın olasılıklarını oluşturma çabası içinde olduğu söylenebilir. Bu çaba, ideolojik veya kültürel imajların altında ezilmiş olanın altındakini bulma çabasıdır. Bu arayışın bir parçası olarak oluşturulan bu tez çalışması, yazarın, okurun/izleyicinin ve oyun kişilerinin iç dünyasına tanık olmaya çalışacaktır.

---

<sup>6</sup> Haz: İpşiroğlu, Zehra, *Çağdaş Türk Yazını*, Toroslu Kitaplığı, 2. Basım, Ocak 2008, s. 146

## 1. Anlatıların kořulladıđı nesneleşen ařklar, bedenler ve kimliksizlik

### 1.1 Hikayelerin Üzerinden Varolan Bir Yaşam: *Ay Tedirginliđi*

Özen Yula, “Ay Tedirginliđi” adlı oyununda kadın erkek ilişkilerini oyundaki ‘Kadın’ ve ‘Adam’ üzerinden irdeler. Oyun kişileri yalnızca cinsiyetleri üzerinden adlandırılmışlardır. Kadını tanımlamak için ‘kadın’ sözcüğünün kullanılmış olması, erkeđi tanımlamak için ise ‘adam’ sözcüğünün kullanılmış olması dikkat çekicidir. “Kadın” sözcüğü cinsiyet bildirmeye yönelik kullanılırken, “adam” sözcüğü, toplumsal olarak, erkeklerin yaşamlarında belirli bir başarıya sahip olduktan sonra kazandıkları bir “özellik” çağrıştırmaktadır. Üstelik, bu “adam” olma hali her an yeniden üretilmesi gereken bir eylem olarak durur erkeđin karşısında. *“Ancak dayanılmaz acılara katlanarak bir kez erkek olmayı hak ettikten sonra da erkeđin “erkeklik”le işi bitmez. Bir tür “iğneli fiçi” misali, taşıyıcısı olduđu iktidarı her daim hayata geçirmesi, hep yeniden üretmesi beklenir ondan.”*<sup>7</sup> Oyun boyunca, ADAM’ın, “adam” olmasının sonuçları, teorik düzlemde belirtilmektedir. ADAM’ın, hasta olan eşini öldürmek “zorunda” kalması, bu durumu mecburen kabullenmesi bile, ADAM’ın istemese bile, sevdiđi kadından gelen öldürme talebini karşılamak zorunda kalması, “zorunlu” yeniden üretimin bir parçası haline gelmektedir.

Her iki oyun kişisi de 30-40 yaşları arasındadır. Oyunun geçtiđi dönem belirtilmemiş olmasına rağmen, yazar, oyundaki kostümlerin 1950’li yılları çağrıştırdığını belirtir. Oyun, Adam’ın deniz kıyısında çantasından çıkarttığı kağıtları denize bırakmasıyla başlar. Bu sırada Kadın da “tesadüfen” oradan geçmektedir. Kadın, Adam’ı görür ve korkarak çantasından silahını çıkarır. Adam, Kadın’ın varlığını hissetmesine rağmen suya bıraktığı kağıtlardan birinin üzerine yazılmış olan hikayeyi okumaya başlar. Hikaye, oyunun ilerleyen bölümlerinde Kadın ve Adam’ın yaşamlarına gönderme yapar niteliktedir.

Adam: “...Buraya ‘Tedirginler Kapısı’ denilmesinin nedeni de şuymuş: Şehre gelen yabancılar bu farklı iki grubun arasından geçerlerken büyük bir tedirginlik duyarlarmış. Çünkü sola baksalar, hayli zaman önce yitirdikleri çocukluklarını hatırlatan şehir çocuklarını, sağa baksalar, kendilerinin taşımaktan korktukları kadar sevgiyi kuşanıvermiş ‘Tuhaf

<sup>7</sup> Atay, Tayfun, “Erkeklik” *En Çok Erkeđi Ezer*”, Toplum ve Bilim 101, Güz 2004, s. 24

rastlantılar kurucuları'nı görüp, 'Bu şehrin girişinde bunları gören, acep şehirde neler görür ki?' diye düşünürlermiş...<sup>8</sup>

Yazar, Adam'ın hikayesi üzerinden Kadın'ın çocukluğunda yaşadığı kayıp duygusuna gönderme yapmaktadır. Kadın ve Adam'ın iletişimi bu hikaye üzerinden kurulmaya başlar ve oyun boyunca her iki oyun kişisi de kendilerini hikayeler üzerinden varetmeye çalışırlar. Kadın ve Adam'ın kendilerini ifade etme biçimleri hikayeler üzerinden oluşur. Kadın ve Adam'ın hikayelere başvurmadan konuştukları bölümlerde, Kadın, Adam'dan korkarak uzaklaşır. Yazar, oyun kişilerini, yalnızca hikayeler üzerinden iletişim kurabilen iki insan olarak çizerek, Kadın ve Adam'ın kendi yaşamlarını gerçekleştiremiyor olmalarına ve bireyselliklerini bulmaya yönelik çabalarında aslında başkalarının hikayelerini kullandıklarını işaret etmektedir.

Kadın ve Adam, bir kadın ve erkeğin tesadüfen karşılaşmaları durumunda bu ikili arasında yaşanacak olasılıkları düzlemsel olarak sıralarlar. Bu konuşma sırasında yazar, Kadın'ı, kadın erkek ilişkilerindeki klişeleri sıralayan ve beklentilerini bu klişeler doğrultusunda açıklayan biri olarak tanımlar. Adam, Kadın'ın beklentilerinin ve korkularının ne denli yersiz olduğunu göstermeye çalışan sağduyulu biri olarak çizilmiştir. Kadın, Adam'ın davranışlarını rasyonalize etmeye çalışırken, Adam, farklı bir bakış açısını temsil etmektedir. Bu durumda, Kadın ve Adam arasında bir karşıtlık oluşturulmaktadır.

Adam: "Ucuz filmlerin öğrettikleri yaşanır kısacası ha?"

Kadın: "Artık, hayat da o filmler kadar ucuz değil mi?"<sup>9</sup>

Kadın ve Adam, oyun boyunca kadın-erkek ilişkilerini tartışmaya çalışırlar. Kadın ve Adam üzerinden, birbiriyle ilişkilenecek bir kadın ve bir erkeğin "sınırlandırılmış" konuşma biçimleri ortaya konmaktadır. Her ikisi de toplumsal olarak öğrenilmiş olan kadınlık ve erkeklik dili üzerinden iletişim kurarlar. Bu iletişim biçimi de o an içinde kurgulanmış olan bir başka hikayenin içindeki bir "Adam" ve "Kadın" üzerinden sağlanmaktadır. Kadın ve Adam, kullandıkları dil ve bu hikayenin içindeki "Kadın" ve "Adam" in dilini kullanmaları nedeniyle aralarındaki dil iki farklı noktadan da kırılmaktadır.

---

<sup>8</sup> Yula, Özen, Toplu Oyunları 1, Yapı Kredi Yayınları, 1.Baskı, İstanbul, Ocak 2007, s. 12

<sup>9</sup> A.g.e., s. 14

Kadın: “İmdi, çok önemli bir nokta var! Adam için kadın tek gecelik bir ilişkiyi mi ifade etmektedir, yoksa hayatının kadını mıdır?”

Adam: “Yalnızca bunlar da değil! Acaba adam, kadını kendine aşık mı etmek istiyor?”<sup>10</sup>

Yazar, kurguladığı dünyada, “tek gecelik ilişki”, “hayatının kadını” veya “kendine aşık etmek” gibi klişe kalıpları kullanarak ilişki biçimlerini sorgulamaya çalışıyor. Ancak, oyunun bütününe bakıldığında, bu sorgulama süreci “aşk”, “ilişki”, “sevgi” imgelerini yeniden üretiyor olabilir mi?

Adam ve Kadın arasındaki iletişimin kurguladıkları hikayedeki “Kadın” ve “Adam” üzerinden sağlanma noktası Kadın’ın deniz kıyısında hiç tanımadığı bir Adam’la karşılaşmasının ardından yaşadığı tedirginlik anından sonra başlar. Kadın, bir erkek ve kadın arasında olması gereken tanışma anını tanımlamaya başlar. Bu tanım, yazar tarafından “sıradan” bir tanışma biçimi olarak çizilmiştir. Bu noktada, Kadın, savunmasız ve dolayısıyla kendini korumaya eğilimli bir profil olarak tanımlanmaktadır. Buna karşıt bir noktada duran Adam, daha cesur ve yenilikçi bir kişiliği temsil eder. Bu temsil, erkeklerin “doğuştan” sahip olduklarına inanılan bazı özelliklerini belirginleştirmektedir. “ *Bu yetenekler, erkeklerde saldırganlık, zeka, güç ve etkenlik; kadınlardaki nitelikler ise edilgenlik, bilgisizlik, güçsüzlük, “ıffet” ve etken olamayıştır.* ”<sup>11</sup>

Kadın, adamla deniz kıyısında ve gece karşılaşmalarını “normal” bir tanışma biçimi olarak tanımlamaz. Kadın, “normal” bir karşılaşma biçimi imgesini, Adamla kurdukları hikaye üzerinden yeniden üretmeye çalışır. Bu süreçte, Adam da hikayenin kendi üzerine düşen kısmına ortak olmaya çalışır. Yazar, okurun/izleyicinin algısındaki, kadın-erkek ilişkilerindeki imgeyi bu yolla görünür kılmaya çalışmaktadır. Kadın ve Adam’ın konuşmaları boyunca Kadın’ın “mantıklı” Adam’ın “içinden geldiği gibi” davrandığı görülmektedir. Bu durum, Kadın’ın “doğal” olarak mesafeli, çekingen ve kontrollü olduğu duygusunu yaratmaktadır. Kadın’a ve Adam’a atfedilen bu özelliklerin, her iki cins için de “doğal” bir özellik olarak kabul ediliyor olması, Kadın ve Adam’ı tartışılmaz ve değişmez bir durumun içinde bırakmaktadır. Bu durum, okurun/izleyicinin kadın-erkek ilişkilerini oluşturan imgelerin pekiştirilmesine yol açmaktadır. Yazar, Kadın ve Adam’ın iletişim

---

<sup>10</sup> A.g.e., s. 15

<sup>11</sup> Millett, Kate, Cinsel Politika, Çev: Seçkin Selvi, Payel Yayınları, İkinci Basım, Aralık 1987, s. 49



biçimlerini yalın bir şekilde sunarak, görünenin ardındaki gerçeğin indirgenmesine neden olmaktadır. Kadın ve Adam'ın dil üzerinden ürettikleri klişenin asıl nedenleri ise "tipik" kadın ve erkek jargonunun art alanında kalmaktadır.

Kadın: "Geceleyin böyle kuytu bir yerde, tanımadığım bir adamla içki içmem hiç de mantıklı değil."

Adam: "Mantıklı değil, gerçekçi değil, uygun değil! İstedikten sonra bin tane bahane bulabilir insan. Önemli olan içmeyi isteyip istemediğiniz!"<sup>12</sup>

Kadın ve Adam'ın iletişimi, toplumsal olarak inşa edilen ve gündelik yaşamın farklı alanlarında yeniden üretilen kadınlık ve erkeklik normlarıyla ilintili olarak düzenlenmiş bir dil üzerinden kurulmaktadır. Özgürleşmeye çalışan bireyleri temsil eden her iki oyun kişisine bakıldığında, Kadın'ın özgürleşme biçiminin, Adam'ın verdiği bilgiler üzerinden oluşturulduğu görülür. Kadın'ın bireyselleşme çabası kendisi dışında bir alanda tanımlanır. Adam'ın, birey olma çabasının sonucu, süreciyle karşılaştırıldığında daha belirgindir. Bu durum, Adam üzerinden erkeklerin, kendi dillerini bulma sürecini, toplumsal kodlanmışlıklarını, doğal olarak çözmüş oldukları izlenimi yaratmaktadır. Bireyselleşme sancıları çoğunlukla Kadın üzerinden yürütülmektedir. Kadın'ın sınırlandırılmışlıklarla ve kendisiyle ilgili oluşabilecek olası önyargıların fikriyle hareket ettiği görülmektedir. Yazar, Kadın'ın toplumsal olarak kısırılmış bir noktada durduğunu görünür kılmaya çalışır. Bu kısırılmanın görünür kılınması genellikle Adam'ın karşı çıkışları üzerinden yapılandırılır.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde, Kadın ve Adam'ın geçmişe duyulan özlemleri üzerine ortak bir dil oluşur. Kadın ve Adam birbirlerine hikayeler anlatırlar. Adam'ın anlattığı hikayenin kendi yaşam öyküsü olduğu anlaşılır. Bu yaşam öyküsü de klasik melodram öğelerini barındırmaktadır. Bu noktada, oyun kişilerinin, yaşamla ilgili masallarda anlatılan şablonları kendilerine uygulamaya çalıştıkları görülmektedir. Bu masalların, kolektif bir imgelemden çıkış aldığı düşünülürse, oyun kişilerinin kimliklerinin bu masalların etkisinde olması veya masallardan bir parça taşınması pek şaşırtıcı olmasa bile, oyun kişilerinin kendi varlıklarını oluşturamadıkları görülmektedir. Oyun kişileri, kendileri olamamaktadırlar. Dolayısıyla, okur/izleyici açısından, anlatılanların, Adam'ın kendi yaşam hikayesi mi yoksa başka bir anlatının benzeri mi olduğu belirsiz bir noktada durmaktadır.

---

<sup>12</sup> Yula, Özen, Toplu Oyunları 1, Yapı Kredi Yayınları, 1.Baskı, İstanbul, Ocak 2007, s. 19

Oyunun çıkış noktası, oyun kişilerinin kendilerine özgü bir dil, ilişki ve iletişim biçimini bulamadıklarını ifşa etmektir. KADIN ve ADAM üzerinden, bireylerin kendilerine ait bir bakış açısı oluşturma çabaları ortaya konmaktadır. Nesillerdir aktarılmış olan korkular ve önyargılar kişiler arasındaki iletişimin önünde engel oluşturmaktadır. Oyunda, KADIN ve ADAM, birbirleri açısından “öteki”dirler ve bu ötekilik ikisinin de korkmasına ve geçmiş deneyimlerle duygularını ve eylemlerini adlandırmaya çalışmalarına neden olmaktadır. Oyun boyunca, ADAM duruma daha hakimmiş gibi görünse de, her iki tarafın da genellikle “savunma” pozisyonunda kaldığı görülür. *“İnsanlar, kriz anlarında, ümitsizliğe kapıldıkları veya dünyanın fazla hızlı değiştiği ve onlara istediklerini vermediği dönemlerde, neye sarılacaklarını bilemedikleri zama, eski düşüncelerinin hala alt çekmecede onları beklemekte olduğunu keşfederler. Onları yerlerinden çıkarır ve yeniden kullanıma sokarlar.”*<sup>13</sup> KADIN ve ADAM , kendilerine ait bir dilin sınırlarını zorlarken, bu korkuları hissettikleri anlarda, öğrenilmiş cümle kalıplarına sığınır.

Adam’ın melodramik öyküsünde, ADAM’ın sevdiği kadın ölümcül bir rahatsızlık geçirir ve çektiği acılardan dolayı Adam’ın kendisini öldürmesini ister. Adam, ilk başta bu fikre karşı çıkar fakat sevdiği kadının acı çekmesine dayanamaz ve onu öldürür fakat kendini suçlu hissetmektedir. Bu suçluluk duygusuyla kendini evden dışarı attığı günlerden birinde bir cinayete tanık olur. Katil bir kadındır ve yaşlı bir adamı öldürür. Bu duruma şahit olduktan sonra Adam, katili takip etmeye başlar. Evinde, iş yerinde ve dışardayken her zaman katili gözetlemektedir. Bu takip döneminde, Adam, katilin işlediği diğer cinayetlere de tanık olur. Adam, bu hikayeyi anlattığı sırada, aslında hikayedeki katilin, Kadın’ın kendisi olduğu anlaşılır. Adam’ın, Kadın’ı takip ettiği bu dönemde aslında Kadın’a aşık olduğu anlaşılır. Adam ve Kadın’ın aynı anda deniz kıyısında olmalarının tesadüf olmadığı ortaya çıkar. Adam, sevdiği kadını öldürmüş olmanın vicdan azabıyla yaşayamadığını söyler ve Kadın’ın kendisini öldürmesini istediğini dile getirir fakat Kadın, Adam’ı öldürmeyi reddeder. Adam, Kadın’ı kendisini öldürmeye ikna etmek için, öldürdüğü yaşlı adamların Kadın’a aslında dedesini hatırlattığını ima eder ve Kadın da küçükken dedesi tarafından cinsel tacize uğradığını kabul eder. Bu noktada Adam’ın böyle bir tahmin yapmış olması ve bu tahminin doğruluk payını oluşturmaları dikkat çekicidir. Sonsuz olasılıkların içinden Adam’ın aklına ilk gelen ihtimal ensest bir ilişkidir. Bu bağlamda, Kadın’ın “katil” olma durumu, ensest ilişkiyle

---

<sup>13</sup> Zeldin, Theodore, *İnsanlığın Mahrem Tarihi*, İngilizceden Çeviren: Elif Özsayar, Ayrıntı Yayınları, Üçüncü Basım, 2003, s. 335

gerekçelendirilebilir bir noktaya taşınmış olur. Kadın, Adam'ı öldürmeden önce, daha önce öldürdüğü yaşlı adamlara sorduğu sorunun aynısını sorar:

Kadın: “Yanıt ver! Mutlu musun?”

(Adam şaşkın şaşkın Kadın'a bakar. Tam o sırada yukarılardan geçen bir martının çılgılığı duyulur.)

Adam: (Bir an bekler; sonra, huzur dolu bir sesle...) “Evet! Mutluyum! Artık mutluyum!”

Kadın: ( Yüzünde tuhaf bir gülümseme belirir. Aniden tabancayı kendi göğsüne çevirir.) “Bu son cinayetin olsun.” ( Tetiği çeker.)<sup>14</sup>

Kadın ve Adam'ın ortak özelliği, her ikisinin de öldürebiliyor oluşudur. Yazar, bu öldürme biçimlerini tartışarak, aslında gündelik yaşamın içinde sözlerle işlenen cinayetlerin, fiili cinayetlere oranla çok daha fazla yaşandığının altını çizmektedir. Kadın erkek ilişkilerinde etkili olan söylemlerin dil, masal veya oyunlarla aktarıldığı düşünülürse, oyun kişilerinin bu aktarımı gerçekleştirirken, aynı klişeleri, geçmişe yapılan göndermelerde, söz oyunlarında ve aslında varolmayan hikayeler üzerinden yeniden üretirler. Yazar, oyun kişilerinin kadınlık ve erkeklik tanımlarını masallardan alıntılıyarak, bu “kadın” ve “erkek” kimliklerinin, yapaylığını ortaya koymaya çalışmaktadır. Fakat, kimliklerin oluşturulma biçimleri eleştirilmeye çalışılırken, benzer tanımların oyun kişileri üzerinden dolaşıma sokulduğu görülmektedir.

Kadın: “Ama bu son tango olmasın lütfen!”

Adam: “Hayır efendim! Bu, iki uygar insanın kurtlar sofrasındaki ilk tangosu olacak.”  
(Duyulmayan bir müzik eşliğinde tango yapmaya başlarlar. Dans ederken bir yandan da konuşurlar.)

Kadın: “Aynalarla süslü bir salonda olmalıydık şimdi! Ben cumhuriyetin ilk dönemlerindeki güzellik kraliçesiymişim. Siz de yakışıklı bir nazırmışsınız. Kristal avizelerin aydınlattığı salonda bir rastlantı sonucu karşı karşıya geliyoruz. Herkes nefesini tutmuş bize bakıyor. “Hanımefendi” diyorsunuz, “Güzelliğiniz bu salondaki herkesi tesir altında bıraktı; lakin bakışlarınızdan en fazla büyülenen kişi ben oldum. Bu dansı bana bahşeder misiniz?” “Büyük bir

---

<sup>14</sup> Yula, Özen, Toplu Oyunları 1, Yapı Kredi Yayınları, 1.Baskı, İstanbul, Ocak 2007, s. 45, 46

memnuniyetle!” diyorum size. Sizin gibi ikbal yıldızı gökyüzünde parıl parıl parlayan, başarılı bir siyaset adamı ile dans etmek içimi ürpertiyor. Gözlerim ışıltı ışıltı!”

Adam: “ Kadında güzellik artı erkekte iktidar eşittir toplumda saygınlık!”

Kadın: “Size de bunu öğretilmedi mi küçükken?”

Adam: “ Tabii, ama o zamanlar küçüktük! Büyüdükçe bir de baktık ki, dünya o kadar basit formüllerle açıklanamıyor!”<sup>15</sup>

Yazar, ‘Kadın’ üzerinden “romantik aşk”, “Batılılaşma”, “iktidarın öznesi olma durumu”, “güzellik”, “modernleşme” ve “güç” kavramlarının algılanış biçimini eleştirmeye çalışır. Özellikle, Cumhuriyet ideolojisinin “modern” imajının, kadınlar üzerinden oluşturulma ve aynı zamanda parçalama dinamiği açığa çıkarılmadığından, “güce tapan” bir kadın imajı tazelenmektedir. “ ‘Batı içinde kalarak ‘fark’ oluşturmak süreci, kurucu elitlerin eril zihniyetiyle beslendiğinde, zamanla cinsiyetlenmiş anlamlara dönüştü. Kurucu iradenin, ‘Batı gibi’ yaşamak; ama ‘erkeklik’ dışında kalan bir alandan bir ‘gösteren oluşturmak’ aracılığıyla kültürün temsilini düzenleme iradesi milli kültürün kadın/aile öznesini yaratmıştır. Batılı olmayacak olanın temsilini olanaklı kılan göstergeler alanı kadın ve aile etrafında odaklanan ve esas olarak cinsel ahlakın düzenleme alanına yönelmiştir. İşte bu anlamda, Türk modernleşmesinin kurucu öğelerinden biri olan modern Türk kadını aslında Batı’dan bir ‘fark’tır. (...) Bu stratejinin gönüllü katılımcıları olan kadınlar, kendi ‘gösteren’ konumlarını kendi yararları için kullanabilme pratikliği üzerine binen bir meşruluk yaratıyorlar. Milli kültür ve ulusun namusunu temsil eden kadınlar bu temsiliyetin karşılığı olan kamusal görünürlüğü elde edebiliyorlar”<sup>16</sup> Oyunda bu kavramların taşıyıcısı olma durumu Kadın’a atfedilmiştir. Kadın’ın kimliğinin bu kavramlar çevresinde tanımlanıyor olmasının toplumsal ve ideolojik dinamikleri, kadın kadar toplumsal bir varlık olan erkeği de başka açılardan kuşatmaktadır. Adam’ın konumu, onun bu kuşatmanın dışında varolabileceği yanlısamasını yaratmaktadır. Kadın, bu tür “klişelerin” içinde debelenirken, Adam, felsefi düzeyde, bu klişelerin dışında bir gerçeklik yarattığı izlenimi bırakmaktadır. Adam, dünyanın, Kadın’ın temsil ettiği klişe formüllerle açıklanamayacağını ifade eder, dünyanın çok katmanlı yapısına dikkat çekmeye çalışmaktadır fakat Adam üzerinden bu çok katmanlı yapının kaynağı açığa çıkartılmaz. Adam’ın çok katmanlı bir düşünce yapısına sahip olduğu, buna

---

<sup>15</sup> A.g.e. , s. 24, 25

<sup>16</sup> Sancar Üşür, Serpil, *Otoriter Türk Modernleşmesinin Cinsiyet Rejimi*, Doğu-Batı Dergisi, Kasım 2004, s. 9

“sahip” olduğunu söylediği cümlelerden anlaşılmaktadır. Adam’ın çoğulcu bakış açısını özümseme biçimi, süreci ve eylemleri oyun boyunca gösterilmemektedir. Bu durum, Adam’ın, oyunda geçen klişelerin, birer “klişe” olduğu yönündeki cümlelerinin havada asılı kalmasına neden olmaktadır. “ ...bir tür ‘kerameti kendinden menkul konum’ olarak modern erkeklik de kendi sınıfsal sınırları içinde metaforik/sembolik anlamlandırmalar aracılığı ile çizilmiştir.”<sup>17</sup> Dolayısıyla, erkeğin, kaynağını nereden aldığı henüz belli olmayan, toplumsal imgelemden bağımsız mucizevi bir algılama biçimine sahip olduğu görülmektedir. Kadın’ın hayalleri ise, “külkedisi” masalının Cumhuriyet ideolojisine uyarlanmış versiyonu olarak tanımlanmıştır. Bu noktada okur/izleyici şöyle bir soruyla karşı karşıya kalabilmektedir. Toplumsal olarak, kendi varlığını tanımlamak için, diğer cinsin varlığına ihtiyaç duyan oyun kişileri, öğrendikleri masalların kurgusallığının neresinde durmaktadırlar? Oyunun kuruluş biçimi itibarıyla, Kadın, bu masalların gerçekleşebileceği inancını taşıırken, Adam, yaşamın bütün gerçekliğiyle yüzyüze kalmış gözükmektedir. Fakat, bu yüzleşmeye dair bir iz taşımamaktadır.

Her iki oyun kişinin yaşamı da, bireysel ve toplumsal açıdan “kayıp” olarak nitelendirilmektedir. Oyun kişilerinin kayıp duygularının bireysel nedenleri hikayeler aracılığıyla ortaya konmaya çalışılır.. Kadın’ın, dedesi tarafından ensest bir ilişkiye zorlanması, Adam’ın sevgilisini öldürmek zorunda kalması her ikisi için de şu anda buldukları konumun nedenleri olarak işaret edilmektedir. Bu iki neden de oyun kişileri için geçerli nedenler olsa bile, gerçeklikleri sorgulanır bir noktada durmaktadırlar. Bu durumda her iki oyun kişinin konumu, hayali bir sıradışılık üretmiş olma riskiyle karşı karşıya kalmaktadır. Oyunun finalinde, Adam, basit bir tahminle, Kadın’ın dedesi tarafından cinsel tacize uğradığını ileri sürer. Bu tacizin, Kadın’ın yaşamına olan etkisi, yaşadığı travma ve bu cinayetleri işleme nedenleri bilinmemektedir. Dolayısıyla, Kadın’ın dedesi tarafından ensest bir ilişkiye zorlanması, oyunun finalinde Kadın’ın intiharı için özellikle kurgulanmış estetik bir kaygı olarak algılanmaktadır. Kadın’ın yaşadıklarının gerçeklikle olan ilişkisi belirsizken, bu bilmediğimiz gerçekliklerin yol açtığı ölüm, Kadın’ın yaşayan bir oyun kişisi olduğunun en belirgin işaretidir.

Oyun kişilerindeki sıradışı tutum, aile, aşk, cinsellik gibi kavramları, söylemlerin ve masalların oluşturduğu anlamların dışında bir gerçekliğin arayışından doğmaktadır.

---

<sup>17</sup> A.ge. , s. 13

Oyunun içinde, kimliklerini deşifre etmeye çalışan oyun kişileri, hayallerden ve masallardan yararlanarak, kendi gerçekleriyle yüzleşmekten kaçmaya çalışırlar. Bu yüzleşme sırasında, Adam daha “cesaretli” ve “dobra” gibi görünüyorsa da, bu cesaretin altyapısının hiçbir dayanağı olmaması, Adam’ın birey olma çabasının soru işaretlerini de beraberinden getirmektedir. Oyunda, hayallerin ve gerçeklerin birbirinin içine geçmesiyle, oyun kişilerinin korkuları ve kendilerini ifade edebilecek kendilerine has bir dilleri olmadığı vurgulanmaya çalışılır. Fakat, hayaller üzerinden bir kimlik oluşturma çabasının, oyundan beklenen yabancılaştırmayı gerçekleştirememesinin nedeni, hem “hayallerin” hem de “gerçeklerin” varolan “hayali” ve “gerçek” imajlarının tekilliklerini sürdürülmesinden kaynaklanmaktadır. Oyunda, kimlik, ötekilik ve birey sorunsalı, oyun kişilerinin, kendilerine ait kimliklerini yapılandıramamış olmaları, bireyselleşme çabalarının sonuçsuzluğu ve başkalarının gözünde “öteki” olmalarının açmazları olarak varolmaktadır. Oyunun finalinde, KADIN’ın intihar etmesi, okur/izleyici açısından tek gerçeklik hissi yaratan tek eylemdir denilebilir. Oyun boyunca, ADAM ve KADIN’ın, kendi kimlikleriyle, anlattıkları hikayelerde yaşayan kişilerin kimlikleri birbirine içine geçmiş durumdadır. Yazar, gerçeğe hikayeyi iç içe kurgulayarak, oyun kişilerinin kimlik bunalımına işaret eder. Oyun kişilerinin hikayelerinde anlattıkları kişilerle, kendileri arasında belirgin bir fark bulunmamaktadır. Dolayısıyla, oyundaki gerçekler ve hikayeler arasındaki sınırın belirsizliği, bir taraftan, oyun kişilerinin kendi yaşamlarının gerçekliğini ve kurgusallığını ayırt edemeyen bireyler olduklarını ifşa ederken, öte yandan, bu sınırların belirsizliği, okur/izleyici açısından, kendi yaşam biçimlerinin ve ilişki tarzlarının üzerinde sınırlı bir tartışma alanı yaratmaktadır.

## 1.2. Bedenlerin Kiralandığı Bir Parkın Kuytu Köşesi: *Sahibinden Kiralık*

Birinci bölümün ikinci oyunu olan “Sahibinden Kiralık”, “varoş” bir bölgenin, “kirli” işler çevrilen bir parkında geçmektedir. Oyun kişileri, vasıfsız, mutsuz, işsiz kişiler olarak çizilmiştir. Oyundaki beş oyun kişisi de “toplumdışı” bir noktada konumlandırılmıştır. Parkta çalışan erkekler fahişelik yapmaktadırlar. Oyun, on sahneden oluşmaktadır. Birinci sahne, Sadık ve Adnan’ın tanıştıkları sahnedir. Sadık 55 yaşındadır ve parktaki genç erkekleri “koruma” adı altında, onların her yaptıkları iş üzerinden bir tür “komisyon” almaktadır. Bu durumuyla yeni dünya düzenindeki “işbirlikçileri” çağrıştırmaktadır. Birinci Sahnede, Adnan, parktaki ilk gecesini yaşamaktadır. Sadık ve Adnan tanıştıklarında, Adnan, Sadık’ın herhangi bir müşteri olduğunu düşünür. Sadık’a, başka bir şehirden geldiğini, tesadüfen orada bulunduğunu söyler. Adnan, Sadık’ın “gençlik versiyonu” olarak karşımıza çıkar.

Sadık, parkta çalışan diğer genç erkekleri “korumakla” ve “yönlendirmekle” yükümlüdür. Adnan ile Sadık arasında geçen konuşmada her ikisi de eril bir yarışın içine geçmişlerdir.

Adnan, Sadık’ı herhangi bir müşteri zanneder. Sadık’ın gümüş çakmağını ve cüzdanını gasp etmeye çalışır. Bunun üzerine Sadık, kullandığı jiletle Adnan’ı yaralar ve parkta ona tecavüz eder. Birinci sahnenin geneline bakıldığında, Sadık ve Adnan eril bir dil üzerinden iletişim kurmaktadırlar. Fakat, bu dili üretirken ve aynı dilin öznesiyken, bu üretim sonucunda aynı zamanda bu dilin nesnesi haline gelmektedirler. Adnan ve Sadık’ın konuşma biçimleri, öncelikli olarak, onların “özne” konumlarını ön plana çıkarmaktadır. Adnan ve Sadık, aralarındaki yaş farkına rağmen, bir zincirin devamını oluşturmaktadırlar. Jenerasyonlar arasındaki bilgi aktarımı ve dilin kullanılma biçimi, bu zincirin devamlılığını sağlamaktadır. Parkta, her çalışan erkeğin, çalışabilecek başka bir erkeği parka getirdiği takdirde, onun yapacağı tüm işler üzerinden bir pay alma hakkının oluşu da bu zincirin ekonomik boyutuna işaret etmektedir. Aynı zamanda, parkta çalışanların “koruyucusu” olan Sadık, herkes üzerinden bir pay almaya devam etmektedir. Sadık, konumu itibarıyla parkta çalışan herkesin nefret ettiği ve aynı zamanda yerinde olmak istediğini bir oyun kişisine dönüştür. Oyun kişilerinin, bu sistemin öznesi olmaya çalışırken, aynı zamanda nesnesi olmaları, onların temel çelişkisidir. Parktaki erkeklerin, güç ilişkileri ve iktidar savaşı temelinde kendilerini tanımlamaya çalıştıkları görülür. “*İktidarın bir güç ilişkileri çokluğu olduğunu, dolayısıyla evrensel, kendiliğinden var olan, sahip olunabilen ve uygulamayı bekleyen bir iktidar olmadığını söylemiştik. İktidar bir ilişki, bir eylem biçimidir.*”<sup>18</sup> Oyun kişileri bu eylem biçimi

<sup>18</sup> Keskin, Ferda, *Özne ve İktidar*, Toplum ve Bilim 73, Yaz 1997, s. 20

üzerinden iktidar mekanizmasının bir parçası haline gelirken, kimliklerini de bu mekanizma üzerinden oluştururlar.

Sadık, oyunun son bölümlerinde, oyundaki tüm oyun kişilerinin yaşamlarının tepetaklak olmasının tek hedefi haline gelirken, diğer genç erkeklerin “Sadıklaşma” çabaları geri planda kalmaktadır. İlk sahnede, Sadık’ın tecrübelerinden yararlanmak istemeyen Adnan’ın, Sadık tarafından jilet yoluyla cezalandırılmış olması ve Adnan’ın, Sadık’ın “gücü” karşısında, şiddet yoluyla tutumunu değiştirmek zorunda kalışı, okur/izleyici açısından Sadık’ın temsil ettiği güç biçimini “tartışılmaz” ve “karşı konulamaz” bir noktada tutmaktadır.

Sadık: “Sen hakikaten çok yeni başlamışsın bu işe. Yöntemleri biliyorsun, ama birbirine karıştırıyorsun.”

Adnan: “Sen manyak mısın lan?”

Sadık: “Ee, kes sesini götveren! (Elini cebinden çıkarıp Adnan’ın yüzüne doğru savurur.) Tanış bakalım! ( Adnan canhıraş bir feryatla ellerini sağ yanağına götürür. Sağ yanağından kan akmaktadır.)

Adnan: “Ah anam yandım!”

Sadık: “İlk ders: Jilet kardeş! Bir tanıştın mı tadını unutamazsın, yavrum! Daha başka Unutamayacağın tatları da tanıtacağım sana!

(Adnan yere düşmüş inlerken, Sadık onu tutup arkadaki çalılığa götürür.

Adnan’ın pantolonunu indirir. Adnan inleyerek ona engel olmaya çalışır. Sadık bu defa jileti Adnan’ın sağ eline indirir. Adnan müthiş bir çığlık atar.)<sup>19</sup>

Birinci sahnede, Adnan ve Sadık’ın birbirlerine karşı olan yaklaşımları, aynı şiddet biçimini üretmektedir. Bu yaklaşım, birbirlerine üstün gelme çabasından kaynaklanmaktadır. Güçlü ve deneyimli olarak tanımlanmış olan Sadık’ın, Adnan’a ciddi bir zarar vererek üstünlük sağlamış olması, okur/izleyici açısından Adnan’ı mağdur, Sadık’ı da üstün bir noktaya taşımaktadır. Sadık ve Adnan, güçlü/zayıf karşıt imgelerini pekiştirmiş olurlar. Adnan’ın, fahişelik kurallarını öğrenmesi için Sadık tarafından çok ciddi bir fiziksel/ruhsal

---

<sup>19</sup> Yula, Özen, Toplu Oyunları 3, Yapı Kredi Yayınları, 1.Baskı, İstanbul, Ocak 2007, s. 74, 75



darbeye maruz kalması, Adnan'ın bu denemeden sonra, öğrenilmiş çaresizliğini ve aynı zamanda okur/izleyici açısından, -Adnan'ın deneme yöntemi tartışılır olsa da- bu tür denemelerin sonuçlarının fiziksel/ruhsal açıdan ciddi kayıplara yol açacağı fikrini pekiştirecektir. Bu noktada kişinin kendi gücünün farkındalığına ulaşma çabası bir mite dönüşmektedir. Okur/izleyici, kendinden “üstün” olarak konumlandığı bir güç imgesine karşı oyunun başlangıcından itibaren “çaresiz” ve “kaybetmiş” rolüne tabi kılınmıştır. Adnan, Sadık'a karşı, Sadık'ın güç imgesiyle saldırmaya çalışsa da, temelde bireysel bir eylem sergilemeye çalışan Adnan, “sindirilmiş” durumdadır. Güç ilişkileri eleştirilmeye çalışılırken, bu güce maruz kalanın durumu, güç ilişkileriyle ilgili genel kanının bir parçası haline gelmektedir.

Oyunun ikinci sahnesi, Simay ve Oruç'un aynı parkta karşılaşmalarıyla başlar. Simay, 14 yaşında olduğunu söyler. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Simay'ın, yaşamıyla ilgili birbirinden farklı pek çok şey söylediği görülür fakat bu durumun oyun içinde işaret etmek istediği nokta karanlıkta kalmaktadır. Oruç, parktaki erkek fahişelerden biridir.

Simay, okula gitmeyerek gününü parkta geçirmeye karar verir ve Oruç'la tanışır. Simay, ilk cinsel deneyimini Oruç'la yaşamak istemektedir.

Üçüncü sahne, aynı mahallede yaşayan iki delikanlıdan biri olan Ferhan'ın Korhan'ı parkta fahişelik yapmaya ikna etmeye çalıştığı sahnedir. Ferhan, fahişelik yaparak para kazanmaktadır, Korhan işsizdir. Ferhan'ın, Korhan'ı ikna etmeye çalışmasının nedeni ise, Korhan'ın yaptığı iş üzerinden yüzde alabilmektir. Ferhan, Korhan'ı para kazanabilme şansı ile ikna etmeye çalışır. Korhan, Ferhan'ın fahişelik teklifine karşı, kendini savunabilmek için, Ferhan'ın toplumsal olarak ötekileştirilmiş olduğunu iddia eder. Ferhan ise, onu ötekileştirilmiş kişilere karşı kendi maddi üstünlüğünü bir savunma mekanizması olarak kullanır. Her ikisi de, birbirlerine karşı çıkarken, çıkış noktaları aynı zamanda birbirlerini meşrulaştıracakları bir zemin için uygun hale getirilir.

Korhan: “Senin fiyakan tamam da, mahalledekilerin neler dediğini biliyorsun değil mi?”

Ferhan: “Siktir et mahalleliyi! Hepsinin açlıktan nefesi kokuyor.”

Korhan: “Hoop! Abimizsin, ama mahalleye laf ettirmem. Sen de orada yaşıyorsun.

Yediğin çanağa sışma!”<sup>20</sup>

Ferhan ve Korhan’ın, kendilerini meşrulaştırma biçimleri, her ikisinin de buldukları konum açısından geçerli nedenler üzerinden kurulmuştur. Her ikisi de birbirlerini ahlaki ve sosyal açıdan ikna etmeye çalışırlar ve aynı zamanda birbirlerinden onay alma ihtiyacı içindediler. “*Ahlaksal tavırlar onaylama ve onaylamama duygularını ifade eder. Hume’a göre bunlar, eylemde bulunanları iyi niyetli bir mesafeye yargılayan üçüncü kişilerin tipik heyecanlarıdır. Ahlaksal yargılamada bir karakter hakkında aynı kaniya varma, duyguların birbirine yakınlaşması anlamına da gelir. Her ne kadar onaylama ve onaylamama, sempati ve geri çevirme duygularını ifade etse de, yani duygusal doğada olsa da, gözlemci açısından bu biçimde tepki vermek akılcıdır. Çünkü bizim erdemli diye nitelediğimiz kişi, bizim ya da dostlarımız için yararlı ve uygun (useful and agreeable) olduğunu kanıtlamış kişidir. Bu biçimdeki sempati bildirimi, erdemli kişiyi gururlandırıp hoşnut ederken, paylama, azarlanana üzecek, yani içinde mutsuzluk ya da can sıkıntısı yaratacaktır.*”<sup>21</sup> Bu noktada, her iki oyun kişisi de birbirlerine onay vermeye çalışırken, içinde buldukları ve aynı zamanda onay almaya çalıştıkları tüm organik yapıları kullanırlar. Tüm bu süreç, oyun kişilerinin ve dolayısıyla izleyicinin/okuyucunun kendi açısından yararına olacak noktadan işlemektedir. Oyun kişilerinin yararına olacak argüman, nereden çıkış alıyorsa, o çıkışı kullanmaya yönelik bir eğilim görülmektedir. Bu eğilimin görünür kılınması, bireylerin kendi yararlarına olacak argümanları kullanarak kendilerini rasyonalize ettiklerini ve aynı zamanda bireylerin belirlenmiş argümanlarla sınırlandırılmayacağı gerçeğinin de altını çizmektedir.

Ferhan, Korhan’ı her iki cinsle beraber olmaya ikna etmeye çalışmaktadır. Bu ikna sürecinde, Korhan’ın, “mahalleli” tarafından eşcinsel olarak algılanma kaygısı karşısında Ferhan, kendisinin de bir üyesi olduğu ve onu mahallenin “kenarına” iten “mahalleliyi” toptan bir yaklaşımla değerlendirmektedir.

Ferhan: “Saçmalama lan! Herkesin hakkında kötü şeyler söylemek için vardır mahalleliler. Onları bu dünyadaki varlık nedeni budur!.. Hem sonra bak ben bozuluyor muyum?”<sup>22</sup>

<sup>20</sup> A.g.e. , s. 84, 85

<sup>21</sup> Habermas, Jürgen, “Öteki” Olmak, “Öteki”yle Yaşamak, Çev: İlknur Aka, Yapı Kredi Yayınları, 3. Baskı, İstanbul, Şubat 2005, s. 192

<sup>22</sup> Yula, Özen, Toplu Oyunları 3, Yapı Kredi Yayınları, 1.Baskı, İstanbul, Ocak 2007, s. 88

Bu noktada, aslında tam olarak hangi düşüncelerden oluştuğu bilinmeyen “mahallelilerin” düşüncelerinin, “mahallelinin” kendi üzerinde bile bir baskı mekanizması olabileceği ihtimali açık edilmez. “Mahalleli”nin düşüncesi olarak tanımlanan düşüncenin de oldukça yalınkat bir biçimde ifade edildiği görülmektedir. “Mahalleli”nin ürettiği tekil bakış açısı üzerinden, bu düşünce biçiminin nesnesi haline gelen de, “mahalleli”ye karşı aynı düşünce biçiminin üreteni yani öznesi haline gelen de Ferhan’dır. Ferhan’ın ve “mahalleli”nin birbirlerine karşı aslında etkin olabilecek eleştirilerinin katmanları, genelgeçer düşüncelerin/suçlamaların yansıması olarak varolmaktadır. Ferhan, “mahalleli”nin eşcinsellikle ilgili önyargılarını, kendi eşcinsel deneyimlerini meşrulaştırmak için kullanmaktadır.

Ferhan: “Ya onda varmış olmuş. Sonunda bizim de ibne olacak halimiz yok ya!”

Korhan: “Yok değil mi?”

Ferhan: “Yok lan! Ben ibne gibi mi duruyom?”<sup>23</sup>

Ferhan, bedensel olarak yapılan bir işle, cinsel tercihleri birbirinden ayırarak, “jigolo” ve “eşcinsel” kavramlarını kendi içinde gerekçelendirmeye çalışmaktadır. Bu noktada, bireylerin yalnızca para kazanmak amacıyla eşcinsel ilişkilere girmesiyle, yine para kazanmak amacıyla sevmedikleri işi yapmaları arasındaki ayrım da bulanıklaşmaktadır. Sonuçta her iki durumda da, kişiler, kendi bireysel tercihlerinin dışında bir noktada konumlanmaktadır. Toplumsal olarak göze çarpan tek fark, jigololuk yapan oyun kişilerinin toplumdışına itiliyor oluşlarıdır.

Dördüncü sahnede, Simay ve Adnan’ın aşk ve cinsellik algısı tartışılmaya çalışılmaktadır. Simay, Oruç’la ilk cinsel deneyimini yaşamıştır ama Adnan ile bir ilişki yaşamaktadır. Bu sahnede, Simay ve Adnan’ın ilişki algıları arasında bir ikili karşıtlık yaratılmıştır. Simay, Adnan’ı sevdiği için onunla cinsel olarak beraber olmamaya direnmektedir. Adnan ise Simay onunla beraber olmadığı için, Simay’ın onu sevdiğine inanmamaktadır. Bu noktada, erkek ve kadının ilişki içindeki konumu ve algısının çaprazlığına işaret edilmeye çalışılmıştır. Simay’ın, söz konusu olan cinsel bir beraberlik olduğunda, Adnan yerine Oruç’u tercih ediyor olması, Adnan’ın ise Simay kendisiyle yatmadığı için onu sevmediğini düşünmesi, toplumsal bir ikileme odaklanır durumdadır. Bu

---

<sup>23</sup> A.g.e., s. 88, 89

noktada, romantik aşk imgesi Simay'ın üzerinden yeniden üretilmekte, kadın ve erkeğin “aşk” a bakış açılarındaki yarılma tartışmaya çalışılırken, bu yarılma yeniden inşa edilmektedir. “Romantik aşk kavramı, erkeğin istismar etme özgürlüğüne sahip olduğu bir duygusal yönetim aracı durumundadır. Çünkü kadının (ideolojik olarak) cinsel eyleme girmesinin hoşgörülendiği tek durum aşktır. Kadının, cinsel itileri konusundaki baskıcı koşullanmasını yenebildiği tek durum bu olduğu için, romantik aşk hem kadınlar için, hem erkekler için özlenen bir nitelik taşır.”<sup>24</sup> Oyunun bütününe bakıldığında, Adnan ve Simay'ın aşk hikayesi, oyundaki diğer ilişki biçimlerine tek seçenek olarak durur bu ilişki pratik olarak gerçekleşemez. Dolayısıyla, bu ilişki ütopyik bir noktada durmaktadır. Diğer “gerçek” ilişkilerle arasında kurulan bu karşıtlık genelgeçer ahlaki değer yargılarının ürettiği imgenin benzer bir versiyonudur.

Adnan: “Neymiş o çok kötü şey?”

Simay: “Ben... sana aşık oldum!”

Adnan: “Yaa iki günde bir bunu söyleyip durma! Sonra inanırım.”

Simay: “İnan!”

Adnan: “Ben sana nasıl inanayım? Hangi bir dediğine inanayım?”

Simay: “Her dediğime inanma elbette. Bazen ben bile inanmıyorum kendime.

Ama buna inan. Ben sana aşık oldum.”

Adnan: “Yav, seninle yatmadık bile! Ne biçim aşk bu?”

Simay: “İşte onun için sevdim seni. Beni kendi gönlüme bıraktın. Buradakiler gibi, dışarıdakiler gibi zorlamadın bir şeye. Seninle yan yanayken hiç kimse kötü bakmadı bana.”<sup>25</sup>

Yazar, “aşk” imgesini, kadın ve erkek algısı açısından, Simay ve Adnan üzerinden tartışmaya çalışmaktadır. Adnan ve Simay'ın, “aşk” algılarının sınırlılığı toplumsal imgelemin bir çeşit dışavurumudur. Simay, aşkı, sevgilisinin yanında kendini güvende hissetmesi üzerinden biçimlendirmektedir. Simay'ın, Adnan'ın yanında kendini güvende hissettiğini söylemesi ile erkeklerin, kadınları korumakla yükümlü oluşu ve kadınların erkekler tarafından korunması gerektiği önkabulünün altı çizilmeye çalışılmaktadır. Aşk ve cinselliği birbirinden izole eden geleneksel masallardaki gibi, Simay ve Adnan'ın ilişkisinde de bu iki unsur

<sup>24</sup> Millett, Kate, *Cinsel Politika*, Çev: Seçkin Selvi, Payel Yayınları, İkinci Basım, Aralık 1987

<sup>25</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 3*, Yapı Kredi Yayınları, 1.Baskı, İstanbul, Ocak 2007, s. 94, 95

birbirlerinden ayrılmıştır. Kadın, aşk imgesini temsil ederken, erkek, cinselliği temsil etmektedir. Bu ikili karşıtlık, toplumsal olarak üretilmiş olan ahlaki değerleri pekiştirir niteliktedir. Aşk ve cinsellik algısını da, tek bir potada eritmeye elverişli bir zemin hazırlanmaktadır.

Beşinci sahne, Sadık'ın Ferhan'a anlattığı hikaye üzerinden yaşadığı hesaplaşmayı konu alır. Sadık, yaşı ilerlediği için parktaki görevini sürdürmek istemediğini belirtir. Yaşamının ilerleyen dönemlerinde “sakin” ve “huzurlu” bir yaşama özlem duyduğunu belirtir. Sadık, Ferhan'a, yaban itleriyle ilgili izlediği bir belgeselin bir bölümünü anlatır. Bu bölüm, sürüdeki yaşlanmış hayvanların, genç hayvanlar tarafından nasıl parçalanıp öldürüldükleriyle ilgilidir. Sadık, güç ve iktidarın el değiştireceğini ve bu durum karşısında savunmasız kalması durumunda kendi korkusuyla yüzleşmek yerine, belgesel üzerinden kaçmayı tercih edeceğini ifade etmiş olur.

Sadık: “Ceylanları parçalayıp yiyorlar. Karınlarını doyurup it keyfi yapıyorlar.

Aralarından biri kocadığında, onu atıyorlar sürü dışına. Ama nasıl biliyor musun? Teker teker saldırıp bacaklarını, gövdesini ısırarak. Kocamış it azap içinde kaçmaya çalışıyor, ama diğerlerinin gazabı baskın. Kocamış haline bakmadan, can havliyle onları ısırma çabaları. Ama öbür itler çok çok çevik. Kocamış olanı bir bok beceremiyor. Sonunda... kanlar içinde kaçmaya çalışıyor oradan. Biraz gittikten sonra da yığılıp geberiyor.”<sup>26</sup>

Sadık, imgesel olarak sürüdeki “kocamış it” ile özdeşleştirilmiştir. Diğer “genç itler” ile Sadık'ın parkta çalıştırdığı gençler arasında bir paralellik oluşturulmaktadır. Belgeseldeki bölüm, böyle bir grubun içindeki iktidar savaşını gözler önüne sermektedir. Güç ile doğru orantılı olarak, iktidar el değiştirir. Belgeselden alıntılanarak anlatılan bu bölüm, iktidarın el değiştirme biçimini ve iktidara sahip olanların onu kaybetme korkusu üzerinde durmaya çalışmaktadır. Sadık'ın yerine, daha genç birinin iktidara sahip olması, iktidara sahip olacak olan kişinin bir zamanlar iktidarın nesnesi olduğunu ve iktidara sahip olduktan sonra, onun öznesi olacağı gerçeği, parkta çalışan herkesi aynı şiddetin üretildiği eril mekanizmanın bir parçası haline getirmektedir. *“Dolayısıyla bireyi temel bir çekirdek, ilkel bir atom, iktidarın etki altına aldığı ya da cezalandırdığı çoğul ve atıl bir şey olarak; iktidarı da bireyleri*

---

<sup>26</sup> A.g.e. , s. 100

*böylece bastıran ya da parçalayan bir şey olarak düşünmemek gerekir. Aslında bir beden, hareketlerin, söylemlerin, arzuların bireyler olarak tanımlanması ve kurulması tam olarak iktidarın birincil etkilerinden biridir. Yani birey, iktidarın dışında ve karşısındaki şey değil, ... iktidarın birincil bir etkisi ve aynı zamanda bir etkisi olduğu ölçüsünde de bir araçtır: iktidar kurduğu, oluşturduğu birey üzerinden işler.”<sup>27</sup> İktidar, bedenlerin, bireylerin, söylemlerin araçsallaştırılmasıyla gündelik pratiklerin içinde temsil edilmektedir. Parktaki iktidarın el değiştirmesi de, Sadık’ın bedensel gücünün azalmasıyla ilişkilendirilmektedir.*

Altıncı sahnede, Simay, Adnan’a olan duygularını ifade etmeye çalışır. Bu duyguları ifade etme biçimi, şiddet ve acı üzerinden kurulmuştur. “Aşk”, şiddet ve acı ile özdeşleştirilmektedir. Simay, Adnan’a olan aşkını, elinde sigara söndürerek göstermeye çalışır. Adnan, kızdırılmış bir iğneyle, göğsünün üstüne kalp içinde Simay yazmıştır. Her iki davranış da aşkın ifade ediliş biçimini “varoşlara” atfetmektedir fakat bu durumda okur/izleyici, hem fiziksel ve ruhsal şiddetin aşk ile özdeşleştirilmesinin yalnızca varoşlarda yaşayanlara özgü bir durum olarak algılanması riskiyle karşı karşıyadır, yanısıra aşk ne kadar şiddetli olursa o kadar gerçek aşktır gibi bir gerçekdışı inancın yarattığı imge yeniden üretilir. Nurdan Gürbilek, bu “arabesk” ifade biçimlerinin keskinleşmesinin ve Türkiye’de 1980 sonrası, bireylerin kendilerini “şiddetli” bir şekilde ortaya koymaya çalışmalarının nedenini, kişilerin bastırılmış bireyselliklerinin ve ifade biçimlerinin bir geri dönüşü olarak tanımlamaktadır. “ 80’lerde kültürel alana damgasını vurmuş bazı değişimleri ( İslami yükselişi, Türkiye’nin kendi Kürtlerini keşfetmesini, taşranın kültürel yükselişini ya da “aşağı kültür” denen alandaki patlama kadar yine o yıllarda yaşanan iştah, istek ve cinsellik patlamasını da) bu kavramın yardımıyla sorunsallaştırmaya çalışıyordum. Ama 80’lerin bize sunduğu verilerle şunu bir kez daha vurgulamakta yarar var. Bastırılmış olan hiçbir zaman bastırıldığı şey olarak, orada öylece keşfedilmeyi bekleyen saf ve sahici bir içerik olarak, gaspedilmiş payını talep eden saf bir yıkıcı enerji olarak geri dönmez. Tersine geri döndüğü yerin ihtiyaçlarıyla şekillenen, başka biçimler altında hep yeniden inşa edilen, yeni kurgulara olduğu kadar politik manevralara ve kışkırtmalara da açık bir şey olarak geri döner. Bu yüzden de geçmişte bastırılmış olan bugün için daima bir mücadele konusudur. Bir başka deyişle bastırılmış olan ne sadece bastırılmıştır ne de tam anlamıyla geri dönmüştür.”<sup>28</sup> Oyunda, bastırılmış olan cinsellik, aşk ve ilişki gibi kavramlar kendilerine bir ifade alanı

<sup>27</sup> Keskin, Ferda, *Özne ve İktidar*, Toplum ve Bilim 73, Yaz 1997 , s. 19

<sup>28</sup> Gürbilek, Nurdan, *Vitrinde Yaşamak 1980’lerin Kültürel İklimi*, Metis Yayınları, Beşinci Basım, Ekim 2009, s. 9

bulurlar. Fakat, bu alan, asıl bastırılan duyguların mutasyona uğramış bir formu olarak ortaya çıkarlar. Adnan'ın, Simay'ın aşkına inanma koşulu olarak, cinsel ilişkiyi tekrar öne sürmesi, erkeklerin “klişe” ilişki algısının altını çizmeye çalışmaktadır. Aynı zamanda, cinselliğin bir parçası olduğu gerçeğini de imler. Sahnenin sonunda, Adnan, Simay'a karşı olan duygularını ifade edecekken, Simay'a fiziksel şiddet göstermesi, Adnan'ın duygularını ifade etmekte çektiği güçlüğü ortaya koyar. Bastırılmış özülle buluşan Adnan'ın kendini ortaya koyuş biçimi şiddet olarak geri dönmektedir. Simay'ın sürekli yalan söyleme nedeninin bir savunma mekanizması olduğu görülür fakat bu savunma mekanizmasını oluşturan etmenler açık edilmez. Oyun kişilerinin içinde bulunduğu bu durum da yaşadıkları olayların derinliğini vermeden yüzeysel bir aşk hikayesi tekrarına dönüşmektedir.

Yedinci sahnede, Simay'ın yaşlanmış hali görülür. Simay, Adnan'a karşı olan aşkını dile getirmektedir.

Simay: “... İt demek bile güzel geliyor insana aşıkken... Arabesk seven kızlara hak veriyorsun... Az yaşadım yeryüzünde, az biliyorum işaretlerini... Ama bir aşkın aşk olduğunu anlayacak kadar bilirim... Bir gün aşkın da tükeneceğini, başlayanın biteceğini bilirim... Aşk bir hastalık, biliyorum... Gececek... Bütün hastalıklar gibi bir mikrop bırakıp ardında, geçecek...”<sup>29</sup>

Simay'ın aşk hakkında söyledikleri, toplumsal klişelere işaret etmektedir. “Arabesk seven kızlara hak veriyorsun” cümlesinden sonra Simay'ın neden kendini “arabesk”in dışında konumlandığı anlamamaktadır. Sonuçta, Simay'ın “aşk” algısı da bu arabesk kültürün bir parçası değil midir? Konuşma boyunca, Simay birbiriyle çelişen pek çok bilgi vermektedir. Simay'ın aynı konuyla ilgili birbirinden farklı bilgiler üretmesi, söylediklerinin gerçekliğini sürekli tartışmalı bir noktada tutmaktadır. Simay'ın, yaşamındaki tüm verilerin birbirine karıştığı, “kayıp” bir yaşam biçimi kurulmaya çalışılmıştır. Simay'ın birbiriyle çelişen sözleri onun bir kimlik kaybı yaşadığına işaret etse de, bu durum kurgusal bir “kayıp” duygusu yaratmaktadır. Simay'ın anlattığı olumlu düşünceler de, romantik aşk klişesini yeniden üretirken, tüm bu olumlu düşünceler de, tıpkı olumsuz düşünceler gibi bir kurgu üzerinden ilerlemektedir. Simay'ın monoloğundaki tüm cümleler, birbirinin karşısı olarak varılmaktadır. Simay ve Adnan'ın yaşamdaki tüm hayalkırıklıklarının nedeni olarak onların

<sup>29</sup> Yula, Özen, Toplu Oyunları 3, Yapı Kredi Yayınları, 1.Baskı, İstanbul, Ocak 2007, s. 105

dışındaki faktörler hedef gösterilmektedir. Bu hedef, Simay ve Adnan'ın kendi gerçekliklerini tartışmalarını engellemektedir. Sadık, her ikisinin de yaşamlarını engelleyen bir etken olarak sunulmaktadır. Sadık, Simay ve Adnan ile karşıt bir noktada konumlandırılmıştır. Aynı zamanda, Simay ve Adnan'da "uzayda aşk yaşayan" bir ikili gibi salınmakta, kendi gerçekliklerinin üzerinde duramamaktadırlar. Bu durum, kişilerin, aşkın kendi gerçekliğini taşıyamamaları sonucunda, aşk "illüzyonuna" sığındıklarını işaret etmektedir. Bu yanılsama, kimliklerin haklılaştırılması ve bireylerin varoluşlarının bütün kılınması için kullanılmaktadır. Bu haklılaştırma çabası, Simay ve Adnan'ın hikayesinin, kendi içinde eşsiz bir bütünlüklü yapı haline gelmesini engellemektedir.

Simay: "...Siyah beyaz bir film gibi geçmedi hayat..."<sup>30</sup>

Bu noktada, Simay'ın, siyah beyaz filmler üzerinden, "saf" bir yaşama duyduğu özlem dile getirilmektedir. Bu noktada, Simay üzerinden yaratılan püriten aşk kavramıyla, bireylerin, yaşamı böyle bir kurgusallık üzerinden oluşturarak, kendi kimlikleriyle karşılaşma alanlarını daralttıkları görülmektedir.

Sekizinci sahne, Adnan'ın, Sadık tarafından öldürüldükten sonraki monoloğudur. Bu monologta, Sadık, para karşılığı cinsel ilişkiye girdiği insanları, Simay'ı ve çocukluğunu anlatır. Köyden, şehire göç etmiş bir ailenin çocuğu olmanın zorluğuna değinir. Simay'a olan aşkını anlatır. Beraber olduğu insanların umutsuzluğundan bahseder. Adnan, bu monologta Simay'ın ona olan aşkını nasıl ifade ettiğini şöyle belirtir:

Adnan: "...O yeşil çimenlere uzanmışım ben, kesmişim bileğimi. Kanımla adını yazmışım çimenlere. Sen benim katilim olmuşsun.' ..."<sup>31</sup>

Simay'ın, Adnan'a olan aşkını anlatırken, Adnan'ın onun katili olması örneğini vermesi, Simay'ın bir önceki sahnedeki monoloğunda eleştirdiği feodal düşüncenin eylemiyle bir paralellik göstermektedir.

Simay: "...Köylerden birinde puştun biri, tazecik kızını alıp, dört gün sonra bu kız çıkmadı diye ailesine geri göndermemiş mi? Ailenin puştuları da kızını

---

<sup>30</sup> A.g.e. , s. 107

<sup>31</sup> A.g.e., s.108



öldürmemişler mi?...»<sup>32</sup>

Simay, içinde bulunduğu coğrafyanın feodal değerlerini eleştirmeye çalışmaktadır. Aynı zamanda, Simay da bu feodalitenin bir parçası olarak konumlanmaktadır. Adnan ile olan ilişkisinde, pek çok feodal değer yargısı üzerinden hareket etmektedir. Sevgi, ahlaki değerler ve ölümle ilgili yaklaşımları eleştirdiği feodal değerlerin bir yansımasını taşımaktadır.

Dokuzuncu sahne, Oruç ve Korhan'ın parkta karşılaştıkları sahnedir. Önce her ikisi de birbirlerini tanımazlıktan gelirler. İlerleyen bölümlerde, Sadık ve Ferhan'ın öldürüldüğünü öğreniriz. Oruç, yüzdeleri toplayan yeni koruyucudur. Korhan'ın kazancından yüzdesini almaktadır. Oruç ve Korhan'ın cinsel olarak beraber olduklarını öğreniriz. Korhan'ın, Ferhan ile yaptığı konuşmada, “ibne” olmak üzerine yaptığı yorumlar ve bir başka erkekle beraber oluyor olmasının çelişkisi ortaya konulmaktadır. Oruç'un, Sadık'ın yerine gücün yeni temsilcisi olması, gücün el değiştirdiğine işaret eder ve Sadık'ın öngörülerini haklı çıkarır. Oruç, yeni güç imgesi olarak okurun/izleyicinin karşısına çıkmaktadır.

Oruç ve Korhan'ın “sevgililik” ilişkisinin kontrolü de Oruç üzerinden ilerlemektedir ve sahnenin sonunda Oruç'un Korhan'a şiddet göstermesi, şiddetten duyulan hazzı yeniden gündeme getirmektedir.

Onuncu sahne, Simay'ın, Sadık'ı öldürdükten sonraki monoloğudur. Adnan'ı öldürdüğü için, Simay, Sadık'ı öldürmüştür. Simay, Sadık'ı öldürerek, kendi kurgusundaki güç ilişkilerinden öç almaktadır. Bu öç alma biçimi, izleyici/okuyucu algısında bir tür “vicdani rahatlama”ya neden olabilir fakat bu eylem, gerçek anlamda bir tartışma yaratmak yerine, kişinin bazı haksızlıklar karşısında ancak şiddet uygulayarak adaleti sağlayabileceği düşüncesini üretmektedir. Sadık'ın, Adnan'ı öldürmesi üzerine çok acı çeken Simay'ın bulduğu tek çözüm Sadık'ın eylemini yeniden üretmek olmuştur. Bu durum, Sadık ve Simay'ın bireysel katmanlarını görünmez hale getirir, okuyucu/izleyici gözünde “katil” olarak ötekileştirilmelerine neden olur. Her iki oyun kişinin yaşamı da tartışılmaz bir noktaya taşınmış olur.

---

<sup>32</sup> A.g.e., s.106

Onuncu sahnenin devamı olarak yazılmış olan son sahnede, Simay, parktan ayrılmak için hazırlanırken sahneye Adnan girer. Yüzünde yara izleri yoktur. Simay çıkarken, Sadık, parka girer. Adnan'ın yanına oturur ve oyunun ilk sahnesindeki ilk iki replik tekrarlanır. Bu tekrar, Simay'ın gidişinden sonra, işlenen cinayetlerin ve gidişlerin çözümsüzlüğüne dikkat çekmeye çalışmaktadır. Aynı döngünün, dünyanın bir başka yerinde yeniden başladığına işaret eder. Aynı zamanda, kişinin hayatın kendi gerçekliğinin önüne geçemeyeceğini iletir. Oyunun finali, “tüm zamanlar aynı anda yaşanıyor” imajıyla sonlanmaktadır. Bu final, iktidar ilişkilerinin, kişilerin birey olamama durumlarının ve toplumsal olarak ötekileştirilmiş olmanın çözümsüzlüğünü ve kısır döngüsünü ortaya koyar gibidir. Oyun kişilerinin şiddete eğilimli olması ve eğitimsiz, taşralı, varoş bir profil olarak çizilmeleri, varoluş sıkıntısının yalnızca toplumun dışlanan kesiminde gerçekleşen bir durum olduğu yanılığını oluşturmaktadır. Ölüm ve cinayet, okurun/izleyicinin, oyun boyunca karşı karşıya kaldığı tek gerçek olgu olarak varolurlar. Oyunun finalinde, her şeyin “yeniden” başlıyor olması, değişim ihtimalini ortadan kaldırırken, güç ilişkilerinin de değişmezliği vurgulamaktadır. Güç ilişkilerinin oluşma biçimi itibarıyla varoşlara özgü olduğu yanılığı yaratılarak, bu grubun dışında kalan okurun/izleyicinin kendini bu ilişki biçimlerinden soyutlama ihtimali gündeme gelmektedir. Oyun boyunca, oyun kişilerinin yaşamlarındaki detaylar dışarıdan bir gözle inceleniyormuş izlenimi yaratmaktadır. *“Her şeyi paraya dönüştürmeye çalışan kapitalist yaklaşım, etnik, dinsel ya da cinsel kimlikleri nedeniyle öteki sayılan kişi ya da grupların kendilerini ifade edebilecekleri, sorunlarını dile getirebilecekleri bir mecra yaratmak yerine, çoğu zaman farklılıkları seyirlik bir malzemeye dönüştürerek yağmalanmasına, talan edilmesine ya da yozlaştırılmasına aracılık eder... Kimi sanatçılar da hiç fark etmeden ve hatta hiç istemeden bu anlayışa alet olurlar.”*<sup>33</sup> Bu durum, oyunun varoşlara özgü bir takım tekil imajlar üzerinden kurgulandığı izlenimini taşıırken, sıradışı yaşamların, sırf sıradışılık yaratma amacıyla kullanılıp kullanılmadığı sorusuyla bizi karşı karşıya bırakmaktadır.

Birinci bölümde incelenen her iki oyunda da, toplumsal olarak kodlanmış aşk kalıpları, beden üzerinden kurgulanmış aşk ve cinsellik algısı, içinde kimliklerin bütünlüğünün korunamadığı ilişki biçimleri tartışılmaya çalışılmaktadır. Her iki oyunda da, yazarın, bu kavramların kendi gerçekliğine değinmeye çalıştığı görülmektedir. Yanısıra, her iki oyunda da, oyun kişileri, toplumdışına itilmiş kişiler olarak çizilmektedirler. Bu durum,

---

<sup>33</sup> Keçeli, Fatma, Ankara Üniversitesi DTFC Tiyatro Araştırmaları Dergisi (Hakemli), Sayı: 27 , Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 2010 , s. 2

yalnızca marjinalleştirilmiş kişilerin, toplumsal klişeler dışında arayışları olduğu yönünde bir düşünce üretmektedir. Oyun kişileri, aynı zamanda, bu toplumsal klişelerin merkezinde bulunmaktadır. Bu merkezden üretilen klişeler, aynı merkez üzerinden eleştirilmeye çalışılmaktadır. Bu durum, “gerçek” ve “klişe” algısının birbirinin karşıtı olarak varolmasına neden olmaktadır. Aslında her iki kavram da, tanımlanabilmek için birbirlerine bağlı durumdadırlar. Dolayısıyla, oyundaki aşk, bireysellik, kimlik kavramları ikili karşıtlıkları üzerinden oluşturulmaktadır. Bu durum, tartışılan kavramların farklı renklerin birleşiminden oluştuğunu göstermek yerine, onların tek bir renkle tanımlanmasına neden olmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, oyunda tartışılmaya çalışılan algı biçimlerinin oluşma biçimiyle, bu algıların eleştirilme yöntemi aynı noktada durmaktadırlar.

## 2. Metropolde yapay ötekilikler ve kimlikler; içi boş benlikler, karton figürler

### 2.1. İstanbul'un Tüm Renkleri Dönüşürken: *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*

Bu bölümde, “İstanbul Üçlemesi”<sup>34</sup> olarak tanımlanabilecek üç oyundan ilki olan *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*, ötekilik, kimlik ve birey sorunsalı üzerinden incelenecektir. Oyun, İstanbul’da “düşmüşleri” ve İstanbul’un “düşüşünü” anlatmaya çalışmaktadır. Oyunun eksen oyun kişileri, Kız ve Delikanlı’dır. Kız ve Delikanlı, oyundaki tüm “sıradışı” oyun kişilerinden buldukları konum itibarıyla ayrılmaktadırlar. Oyun, Yaşlı Kadın’ın, tarihin “sıradışı” ve “toplumdışı” kimliklere bakış açısını eleştirmesiyle başlar.

Yaşlı Kadın: “Asıl felaket güzel kızım, tarihin bizi yanlış anlatacak olması.”<sup>35</sup>

Yazar, Yaşlı Kadın’ın bu sözleriyle, oyunun, tarihin “yanlış” anlattığı durumun, “doğrusunu” anlatacağı izlenimini uyandırmaktadır. Tarihin “sıradışı kimlikleri” anlatma biçimi eleştirilmeye çalışılmaktadır. Fahişelerin, travestilerin, transseksüellerin tarih boyunca, resmi tarih tarafından manipüle edilerek anlatıldıkları göz önüne alındığında ve bu kişilerle ilgili bilgilerimizin büyük çoğunluğunun bu kurgunun bir parçasından hareketle ortaya çıktığı düşünüldüğünde, yazarın da bu kurguyu yapı sökümü uğratmaya çalıştığı söylenebilir.

Oyun, Kız’ın İstanbul’a gelişiyle başlar. Kız, sevgilisini aramaktadır ve hamiledir. Yaşlı Kadın, Kız’ın sevgilisini bulabilmesi için, onu sırça kuşlar yapan Delikanlı’ya götürür. Sırça kuşların, Kız’ın sevgilisini bulmalarına yardımcı olacaklarına inanılmaktadır. Kız ve Delikanlı, Kız’ın sevgilisine bulmak üzere İstanbul’da yollara düşerler. Bu yolculuk boyunca, toplum dışına itilmiş oyun kişileriyle karşılaşır ve onların hikayelerine tanıklık ederler. Bu oyun kişileri arasında, Delikanlı’nın eski sevgilisi Ayla da vardır. Oyunun ilerleyen bölümlerinde, Kız’ın aradığı sevgilisinin de siyasi nedenlerden dolayı kaçmakta olduğu görülecektir. Oyunda, Kız ve Delikanlı dışındaki bütün oyun kişileri sıradışı olarak konumlandırılmıştır. Kız ve Delikanlı oyunun ilerleyen bölümlerinde “romantik aşk”ın temsilcileri olacaklardır. Bu konumları itibarıyla, diğer oyun kişilerine karşıt bir noktada

<sup>34</sup> A.g.e. , s. 3

<sup>35</sup> Yula, Özen, Toplu Oyunları 2, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Ekim 1998 , s. 11

durmaktadırlar. Aynı zamanda, oyunda transseksüel Yıldız'ın ve Necmi'nin aşkıyla da Kız ve Delikanlı'nın aşkı da karşıt bir noktada durmaktadır. Kız ve Delikanlı, saf bir doğayı temsil etmektedirler. Oyun boyunca, mağdur, kusursuz ve tertemizdirler.

Arındırılmış oyun kişileri olarak, oyunun finalinde “mutlu” olmayı hakedeceklerdir. Oyundaki diğer tüm oyun kişileri yalnız, çaresiz, kirliliğini sürdüreceklerdir. Bu yanı sıra, “düşmüş” olarak algıladığımız oyun kişilerinin, imgelemimizdeki karşılığı aynı noktada kalacaktır. Kız ve Delikanlı'nın, olumlu yanları pekiştirilecektir. Her iki yaşam biçiminin, karanlık noktaları, karanlıkta kalmayı sürdürmektedir. Oyunda İstanbul'un “orospu” olarak tanımlanması, İstanbul'a “dişil” bir konum yüklemekte, kimseye ve herkese ait bir alanı çağrıştırmaktadır. “*Bir yanda arzuyu uyaran ama doyurmadan bırakan, gösteren ama vermeyen kadın varsa, diğer yanda ayırım gözetmeden hemen oracıkta veren kadın var. Bir yanda insanları cezbeden ama tatminsiz bırakan büyük şehir varsa, diğer yanda her türden açlığı doyurmaya aday, iştahı ve hevesi kışkırtan bir ikinci büyük şehir var. Bir yanda her türden arzuyu bir büyük hikayeye ekleyen ağdalı bir aşk söylemi varsa, diğer yanda içinde hiçbir hikaye barındırmayan bir çiftleşme sahnesi var.*”<sup>36</sup> İstanbul'a atfedilen tüm özellikler, içinde yaşayan insanların yaşamını alt üst eden bir şehri tanımlamaktadır. İstanbul'un, karanlık noktaları gösterilmeye çalışılırken, İstanbul “kapkaranlık” bir imgelemi çağrıştırmaktadır. Bu durum da İstanbul'un tek bir açıdan algılanmasına neden olmaktadır.

Ahali: “ Bu değirmen  
bu insan öğüten  
şehir  
sana ar verir ”<sup>37</sup>

İstanbul'un ahali tarafından “insan öğüten” olarak adlandırılması, bütüncül ve tekil bir bakış açısını temsil etmektedir. İstanbul'un tüm renklerin birleşimi olan beyaz ile tanımlanması da, İstanbul'un kozmopolit yapısına gönderme yapar niteliktedir.

2. Fahişe: “ Her İstanbul, bu İstanbul  
Git buradan, kurtul! ”<sup>38</sup>

<sup>36</sup> Gürbilek, Nurdan, *Kötü Çocuk Türk*, Metis Yayınları, İkinci Basım, Kasım 2004, s. 21

<sup>37</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Ekim 1998 , s. 12

<sup>38</sup> A.g.e. , s. 14

Fahişenin, İstanbul'u tartışmanın alternatifi olarak kaçmayı önermesi oldukça genel bir çözüm önerisinin yeniden üretimidir. İstanbul'da yaşayan farklı sosyal sınıfların ortak düşüncesinin 2. Fahişe tarafından paylaşılması, İstanbul'da yaşamının yalnızca düşmüşlerin yaşadığı bir sıkıntı gibi algılanmasına neden olmaktadır. Bir anlamda, 2. Fahişe, İstanbul'da yaşayan ve İstanbul'da yaşama tercihi nedeniyle zorunlu olarak sevmediği işlerde çalışan milyonlarca insanla paralel bir noktada durmaktadır. Dolayısıyla, İstanbul'da yaşayan herkesin benzer kaygıları ve ortak tüketim alışkanlıkları olduğu aşikar edilmemiştir.

Kız ve Delikanlı, Kız'ın sevgilisini bulmak üzere sırça kuşun gösterdiği yöne doğru yola çıkarlar. İlk durakları, travesti Yıldız'ın evidir. Yıldız'ın evi, "kitsch" eşyalarla döşenmiş bir ev olarak tanımlanmaktadır. Evin dekorasyonu için kullanılan "kitsch" sözcüğü, rüküş bir tarzı çağrıştırmak için kullanılmaktadır. Travestilerin, büyük çoğunlukla, sosyal olarak alt sınıftan olduğu düşünüldüğünde, alt sınıfın yaşamı gözler önüne serilmeye çalışırken, onların tercihlerine üst bir bakışla yaklaşıldığı görülmektedir. " *Elbette, transeksüel altkültüre uyum sağlamak günlük yaşamda ayakta kalmak için şarttır, çünkü bu kişilerin çoğu aileleri tarafından dışlanmışlardır ve güvenebilecekleri tek şey kendi zekaları ve birbirleridir. Ancak, bu altkültürün sınırları hiçbir şekilde kesin değildir, hem Türkiye'de hem de dışarıda içine girip çıkan bireylerin oluşturduğu geçirgen ilişkiler ağıdır.*"<sup>39</sup> Travestilerin toplumunda kalmasına neden olan düşünce biçimi eleştirilirken, bu düşünce biçiminin bir parçası olan başka bir inanç pekiştirilmektedir. Üçüncü sahnenin başında Yıldız'ın evini tanıtmak için kullanılan, plastik güller, duvarda kötü bir yağlıboya peyzaj tablo, kaba seramik bir telefon da bu inancı desteklemektedir. Sahnenin başında, Yıldız ve sevgilisi Necmi'nin tartışmaları görülür. Necmi, Yıldız'a şiddet uygular ve Yıldız'ın çantasındaki paraları alır, çıkar gider. Bunun üzerine Yıldız'ın söylediği sözler oldukça ilgi çekicidir.

Yıldız: "Ey İstanbul

sen beni aldın

Allah da seni alsın!

....

Ya beni bana geri ver

---

<sup>39</sup> Hazırlayanlar: Kandiyoti, Deniz, Saktanber, Ayşe, *Kültür Fragmanları Türkiye'de Gündelik Hayat*, Metis Yayınları, İkinci Basım, İstanbul, Temmuz 2005, s. 285

Ya da geber, geber be İstanbul!”<sup>40</sup>

“Başka yerlerde olduğu gibi, Türkiye’deki transeksüeller de her şeyin vitrine çıktığı ve satılık olduğu mega-kentte, İstanbul, Rio, New York ve Bangkok’un manzaralarının, özellikle de gece manzaralarının birbirinden farksız hale gelmeye başladığı yeni arenada, yeni kent manzarasının tedirginlik veren habercileri gibi görünüyorlar.”<sup>41</sup> Yıldız, İstanbul’un vitrininde duran bir meta olarak, bu metalaştırılmaya karşı çıkmaya çalışır. Yıldız, içinde bulunduğu olumsuz koşullardan dolayı İstanbul’u suçlamaktadır.

Bu noktada, metropol yaşantısının getirdiği olumsuzlukların yanı sıra Yıldız’ın bireysel tercihlerinin ve “kendi” olamamasıyla ilgili yaptığı özeleştirinin de, bulunduğu konumu desteklediği görülmektedir. Yıldız, İstanbul’da “görünür” olma çabası içindedir. Tam da bu çaba üzerinden bir sorgulama gerçekleşmemişken, Yıldız ve bir başka Travesti’nin Necmi’nin ürettiği şiddetin aynını üreterek Necmi’yi öldürme planı yapması meşrulaştırılır. Bu durum, travestiler dünyasının “doğal” süreci olarak kabul edilir ve şiddet onaylanır. Transeksüellik kavramı içinde pek çok farklı dinamiği barındırmaktadır. Sosyologlar, bu konuda farklı görüşler üzerinde durmaktadırlar. “Bazıları, Raymond (1979) gibi, transeksüelliği çift kutuplu katı cinsiyet rollerinin geçerli olduğu toplumların bir ürünü olarak görüyor ve kadınların baskı altında tutulmasında parmağı olmakla suçlayacak kadar ileri giderek transeksüellerin kadınlık deneyimini gerçekten yaşayabilme olasılıklarını inkar ediyorlardı. Bazı yazarlar da transeksüelliği dişiliğin en klişeleşmiş olgularının ve kadınlığın anlamı konusunda heteroseksüel anlayışların bir teyidi olarak değerlendiriyorlardı. Diğerleri ise, çapraz-cinsiyet olguları gibi transeksüelliğin de erkek ve dişiden oluşan ikilinin katı sınırlarını tehdit etme potansiyeline sahip olduğunu ve egemen cinsiyet ve toplumsal cinsiyet anlayışımıza meydan okuyarak yeni olasılıklar yarattığını düşünüyorlardı. Bu muhtelif tutumlar, biyolojik bir veri olarak cinsiyet ile kültürel bir edinim olan toplumsal cinsiyet arasındaki temel farkın yeniden gözden geçirilmesi ve yadsınması gibi daha geniş kapsamlı sonuçlar doğurdu.”<sup>42</sup> Transeksüelliğin kaygan zemini üzerinde, Yıldız’ın “heteroseksüel anlayışların bir teyidi” ne daha yakın bir noktada durduğu görülmektedir. Yıldız, Necmi ile olan ilişkisinde haksızlığa uğradığını düşünerek, “eril” bir davranış biçimi sergilemektedir. Bu davranış, Yıldız’ın “erkeksi” tarafına gönderme yapmaktadır. Yıldız, Necmi üzerinden bir

<sup>40</sup> Yula, Özen, Toplu Oyunları 2, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Ekim 1998 s. 18

<sup>41</sup> Hazırlayanlar: Kandiyoti, Deniz, Saktanber, Ayşe, *Kültür Fragmanları Türkiye’de Gündelik Hayat*, Metis Yayınları, İkinci Basım, İstanbul, Temmuz 2005, s. 280

<sup>42</sup> A.g.e., s. 279

şiddet biçimi üretmektedir. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Yıldız'ın cinsel tercihi üzerinden yaşadığı sorunların benzerlerinin Necmi'nin de yaşadığı görülecektir.

Yıldız: “(Sustalıyı alır.)  
Gidip bulalım  
Aradığımız adamları bir bir  
Yuvasını dağıtalım yılanların  
Anlasınlar  
İntikamı acı olur göçmen kuşların!”<sup>43</sup>

Dördüncü sahnede, Necmi kumar oynamaktadır. Necmi'nin replikleri, bir önceki sahnede Yıldız'a karşı olan davranışlarını yalınkat bir biçimde meşrulaştırmaktadır. Necmi'nin yetimhanede erkekler tarafından tecavüze uğramış olması Necmi'nin tüm olumsuz davranışlarının okur/izleyici tarafından kabul edilmesine yol açacaktır. Tek bir cümleyle açıklanamayacak kadar katmanlı bir düşünce akışıyla tartışılması gereken tecavüz meselesi, eril bir bakış açısının kurbanı haline gelmektedir. Toplumsal olarak “tabu” olarak kabul edilen erkek eşcinselliğinin ve tecavüzün sorgulanması mümkün olamamaktadır.

Necmi: “ Hep kaybettim hayatta  
Anamı bilmedim hiç  
Babam rahat mıdır mezarda  
Beynini delen bir kurşunla?

On üçümde geçtiler ırzıma  
Yetimhanedeki abiler  
Sonra düştüm yollara  
Kucak açtı nice şehirler”<sup>44</sup>

Necmi'nin ailesinin olmayışı ve yetimhanelerde, sokaklarda büyümüş olmasının yarattığı sonuçlar ortaya konmaya çalışılmaktadır. Necmi, şehirde kaybedecek hiçbir şeyi olmayan bir grup insanı temsil etmektedir. Bu haliyle korku kültürünün bir parçası haline

<sup>43</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Ekim 1998 s. 19

<sup>44</sup> A.g.e., s. 20



gelir. “Sokak çocukları, acının kestirme ifadesini bulmakta zorlandığımız donuk ve ifadesiz yüzleriyle olduğu kadar, vicdanımıza değil cüzdanimıza seslenen arsız ve talepkar bakışlarıyla da sokaktan geçenler için acının değil suçun, kaba kuvvetin ve ihlalin alanına aitler. Büyümüş de küçülmüş yüzlerinde bu kez anasını babasını bataktan kurtarmış çocuğun bilmiş sevimliliği değil, bir çocuğun bunu hiçbir zaman yapamayacağını, dahası ailelerin parçalanmaktan kurtarılmasının hiç de o kadar kolay olmadığını, bazı babaların hapishaneye, bazı annelerin hastaneye, bazı çocukların sokağa mahkum olduklarının kanıtı var. Milli bir acz duygusunun metaforu değil, horlanan çocuğun sonunda yetiştikten intikam alacağı korkusuyla bütünleşmiş sınıfsal bir korkunun nesnesi olmalarının nedeni de bu.”<sup>45</sup> Bu korku, geleneksel çekirdek aile yapısının söylemlerini güçlendirmektedir. Yanı sıra, Necmi’nin eylemleri, sokak çocuklarının “merkezden” algılanan “sokak çocuğu” algısını pekiştirmektedir.

Yıldız, Necmi’den “öç” almak amacıyla, kumarhanede Necmi’ye saldırır. Aralarında geçen diyalogtan, Necmi’nin bir başkasına aşık olduğu anlaşılır. Bu tartışma anında, Yıldız ve Necmi’nin aşk hakkındaki sözleri dikkat çekicidir.

Yıldız: “ Ecelim gibi sevdim seni  
Çocuğa can veren ana gibi  
her şeyi verdim sana.”

Necmi: “ Hayat bu, harcanır  
Aşklar da yaşlanır  
Sabahlar gibi  
Onu da sevdim  
tıpkı bir zamanlar  
seni sevdiğim gibi.”<sup>46</sup>

Yıldız’ın, “aşk” algısı üzerinden yaptığı, “anne” göndermesi, aşkın kutsallığı ve her kadının, erkeğin hayatındaki anne imgesini yeniden üretmeye yönelik çabası üstünden kurgulanmaktadır. Dolayısıyla, yazar, Yıldız üzerinden, anne ve sevgili klişesini yeniden üretmektedir. Necmi’nin replikleri, Yıldız’la olan ilişkisine dair bir tartışma yaratmak yerine,

<sup>45</sup> Gürbilek, Nurdan, *Kötü Çocuk Türk*, Metis Yayınları, İkinci Basım, Kasım 2004, s. 50-51

<sup>46</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Ekim 1998 , s. 21

acıtmak üzerine kurulu cümleler olarak kalmakta ve erkeklerin tercihlerini etkileyen dinamikleri tartışmadan, erkeklerin “maymun iştahlı” ve yalnızca “içgüdüleriyle” hareket eden bir cins olarak tanımlanmalarına neden olmaktadır. Bu kavga anında, Kız ve Delikanlı’nın, bu ilişki biçimini onaylamaya yönelik sözleri “aşk” imgesinin altını çizmektedir.

Kız: “ Engel olmalı bu kavgaya  
Tutkunun bilediği bıçaklar  
kan yüzü görmemeli!”

Delikanlı: “ Bırak karşı koymayı!  
Doğum kadar kutsaldır ölüm  
İkisinde de gözyaşı vardır  
Her tutkuda bir ölüm olmalıdır.”<sup>47</sup>

Her iki karşıt düşünce de, toplumsal imgelemin işaret ettiği “aşk” biçimine yönelmektedir. Tutku, kan, ölüm ve aşkın birbirine eklemlendiği noktada, başka bir “aşk” biçiminin varolabileceği ihtimali üzerinde durulamamaktadır. Aşkın özdeşleştirildiği olumsuz imgeler, aşkın yaşanma biçimi ve ölümle sonuçlanması, okuru/izleyiciyi acı bir haz kaynağına yaklaştırarak, aşkın kendi gerçekliğinin önünde şeffaf bir perde oluşmasına neden olmaktadır. Gürbilek, bu perdeyi, Orhan Gencebay şarkıları üzerinden tanımlamaktadır. “...aşkı zulmün metaforu haline getirmişti Gencebay. Aşkı bir zulüm olarak tarif ediyor, ama toplumsal zulmü de bir aşık söylemiyle anlatıyordu. Dahası, insanları bu acılı yazgıyı aşmaya değil, bundan düpedüz zevk almaya, garipliğin ötesine geçmeye değil, garipliğin içine yerleşmeye, bu karşılıksız aşkta oyalanmaya çağırıyordu.”<sup>48</sup> Bu noktada, Yula’nın oyunuyla, Gencebay’ın şarkı sözlerinin kesiştiği noktalar olduğu görülmektedir.

Kumarbazlar: “ Acı olmasın yeter  
Yaralı kurtulmak beter  
İşin raconu bu!  
Ötesi vız gelir, tırıs gider.”<sup>49</sup>

<sup>47</sup> A.g.e. , s. 21

<sup>48</sup> Gürbilek, Nurdan, *Kötü Çocuk Türk*, Metis Yayınları, İkinci Basım, Kasım 2004, s. 12

<sup>49</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Ekim 1998 s. 22

Kumarbazların, Yıldız ve Necmi'nin birbirlerine saldırdıkları sırada, yaralı kalmalarının daha acılı olacağını düşündükleri için, ölmelerini destekliyor olmaları, ilişkilerin iyileştirilmesi yönünde verilen çabaların olumsuz olması riskine karşı alınan bir “ya hep ya hiç” önlemini çağrıştırmaktadır.

Beşinci sahnede, Delikanlı, eski sevgilisi Ayla ile karşılaşır. Bu karşılaşmadan önce Ayla'nın annesiyle yaptığı telefon konuşmasındaki sözleri dikkat çekicidir.

Ayla: “ Az önce sağanak dindi  
Bu yağmur şehri temizlemiyor  
Artık ruhumu arındırmıyor  
Hiçbir yürek  
Beni içinde barındırmıyor  
Beni öldürürse iyilik öldürür.  
Hoşça kal anne!”<sup>50</sup>

Yağmur, üzerinden şehrin ve ruhun temizlenmesi imgesi, siyasi olarak dışlanmış olan Ayla üzerinden varedilmektedir. Şehir ve ruh üzerinden kirlilik/temizlik karşıtlığı kurularak, şehrin ve ruhun kendi gerçekliği çarpıtılmaktadır. Burada yağmur, bir metafor olarak kullanılarak, steril bir ruh ve şehir özlemi üretilmektedir. Bu steril özlemin, Ayla'daki bir eksiklikten kaynaklandığı görülmektedir. Ayla'nın kendi iyiliğini eleştirme çabaları, duygusal bir hezeyanı çağrıştırmaktadır. Delikanlı ile aralarında gelişen diyalog, Ayla'nın Delikanlı ile olan ilişkisini sürdürmeyi tercih etmediğini ifade etmektedir. Şehirde, Ayla'nın deyimiyle “onu içinde barındırabilecek” birinin olmadığını tam anlamıyla doğru bir ifade olmadığı görülmektedir. Ayla'nın iyilikle kurduğu ilişki biçiminin, imgesel bir boyutta kaldığı gözlenmektedir.

Altıncı sahnede, Kız ve Delikanlı, Yaşlı Fotoğrafçının bulunduğu meyhaneye giderler. Kız, sevgilisini Yaşlı Fotoğrafçı'ya tarif eder. Yaşlı Fotoğrafçı, Kız ve Delikanlı'ya gitmeleri gereken yönü tarif eder. Kız ve Delikanlı meyhaneden ayrıldıktan sonra Yaşlı Fotoğrafçı yere

---

<sup>50</sup> A.g.e. , s. 24- 25

yıgılır ve ölür. Meyhanedeki sarhoşlar onu bir varile atarlar. Yaşlı Kadın meyhaneye ve gelir ve Yaşlı Fotoğrafçı'nın ardından söyledikleri dikkat çekicidir.

Yaşlı Kadın: “Sağlıcakla ihtiyar  
Hoşça kal ilk aşkım  
Başka bir kadın uğruna  
Beni uğrular arasına bırakan  
Hoşça kal!”<sup>51</sup>

Yaşlı Fotoğrafçının, bu sahnenin başında bir başkasını beklediği anlaşılmaktadır. Bu beklediği kişi için Yaşlı Kadın'dan ayrıldığı anlaşılır. Yaşlı Kadın'ın bu sözleri, Yaşlı Fotoğrafçı'nın bu biçimde ölümünün ve ilişki tercihlerinin okur/izleyici tarafından tartışılmadan “hakedilmiş” bir noktada kalmasına neden olmaktadır.

Yedinci sahne, Kız ve Delikanlı'nın, Kız'ın sevgilisini aramak üzere gittikleri tersanedeki işçilerin konuşmalarıyla açılır. İşçiler, siyasi konularından ötürü sıradışı bir konumda durmaktadırlar. Belirli bir mücadele sonucundaki başarısızlığın izlerini taşımaktadırlar. Mücadele, işçilerin konumu, örgütlerin yaklaşımları ve ülkedeki siyasi durum eleştirilmeye çalışılmıştır. Oyunun, epik anlatım biçimi, kullanılma amacının tersine, okur/izleyici açısından özdeşleşmeyi kolaylaştırmaktadır. Sahne girişinde üç işçinin replikleri, kendilerinin dışında bir merkeze yöneliktir. 1.İşçi, oyunun genelinde bir “şamar oğlanı”na dönüşmüş olan İstanbul'dur.

1. İşçi: “Zaman saklamaz  
Sükun besliyor buraları  
İnsan çok kolay yitiyor  
Şehir değil can pazarı.”<sup>52</sup>

Şehrin “can pazarına” dönüşmüş olması eleştirilmeye çalışılırken ve işçilerin durumu şehre atılan suçla ikinci plana düşmektedir. Delikanlı'nın işçileri tanımlama biçimi, belirli bir siyasi bakış açısıyla, işçilerin genel tutumuna yönelik bir genelleme yapma yönündedir. Delikanlı, işçileri “gayretin insanları” olarak tanımlamaktadır ve bu özelliklerinden dolayı,

---

<sup>51</sup> A.g.e. , s. 30

<sup>52</sup> A.g.e. , s. 31

onları her konuda doğruyu söyleyen bir noktada konumlandırmaktadır. Oyundaki tüm oyun kişileri gibi 1. İşçi'nin sözleri de, okurun/izleyicinin, oluşum sürecine şahit olmadığı, damıtılmış bir bilgi olarak sunulmaktadır. “Yaşananların merkezi otoriteden kaynaklanan nedenleri üzerinde durulmadıkça; onları seçeneksiz bırakan sistem görünür kılınmadıkça, arka sokaklar aklanamaz, haklarındaki önyargılar kırılmaz.”<sup>53</sup>

Delikanlı: “ Gayretin insanları  
Sevmez yalanları  
Sizin bir sözünüz  
Kavuşturur bu sevdalıları!”<sup>54</sup>

Bu steril düşünce biçimi, işçilerin çelişkilerini temizleyerek, başka bir işçi kurgusu yaratmakta ve sahnenin sonuna kadar Yaşlı İşçi üzerinden başka bir karşıtlık üretilmektedir.

Yaşlı İşçi: “ Belki bilirim yolunu  
Yönüne bir kılarım yönünü  
Ama çözmek için kördüğümü  
beni görmeni isterim.”<sup>55</sup>

Bu karşıtlığın, “yaşlı” olan işçi üzerinden verilmesi dikkat çekicidir. Yaşlı İşçi, emek yanlısı duruşun dışında bir noktada konumlandırılmaktadır. Bu durumun Yaşlı İşçi'ye atfedilmesi, mücadelenin genç işçiler tarafından yürütüldüğü izlenimini uyandırmaktadır . Sahnenin finalinde işçilerin 1970'lerden 1990'lara uzanan siyasi mücadeleleri kısa bir özet şeklinde verilmeye çalışılır. “Episodik bir anlatımın tercih edildiği, iki perde ve on üç tabloda oluşan **İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk** oyunu, klip hızında akar. Yula oyun kişilerinden Falcı'nın aracılığıyla, “tragedyaların klibe döndüğü bu çağda” diye bir tespitte bulunurken, kendisinin de bu oyun aracılığıyla benzer bir şey yaptığını fark edemez. Bir tür istasyon tekniğiyle yazmıştır oyununu. Kız sevgilisini ararken, her istasyonda başka biriyle karşılaşır. Sömürülen işçiler, işkenceye uğrayan sol görüşlüler, küçük yaşta yetim kalıp her türlü kötü muameleye maruz kalmış; tecavüze uğramış çocuklar, sokağa düşmüş tinerci çocuklar, çöplükte yaşayan bilge kadınlar... Hepsi bu şehirde, merkez dışı bırakılmış olmakla

<sup>53</sup> Keçeli, Fatma, Ankara Üniversitesi DTFC Tiyatro Araştırmaları Dergisi (Hakemli), Sayı: 27 , Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 2010, s. 4

<sup>54</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Ekim 1998 s. 32

<sup>55</sup> A.g.e. , s. 33

*neler hissettiklerini, birer paragrafla özetler. Bu yüzden her durakta “ötekiliğin çeşitli hallerinin” fotoğrafı çekilir sanki. Ama hiçbir fotoğrafın öyküsü derinleştirilmez.”*<sup>56</sup> Her dönemin kendi içindeki ayrıntılı durumu, okurun/izleyicinin kişisel birikimiyle sınırlıdır. Bu birikim, birtakım çağrışımlar üzerinden kurgulanmaktadır.

İşçiler: “ Yetmişlerde başladı şarkım  
Emeği anlatırdım ve aşkı  
Seksenlerde sürdü şarkım  
Aşkı anlatırdım ve meşki  
Doksanlara vardı şarkım  
Artık kendini anlatır.”<sup>57</sup>

Türkiye’nin siyasi tarihini özetlemeye çalışan İşçiler üzerinden, içinde pek çok farklı mücadeleyi ve söylemi taşıyan dönemler birer cümleye indirgemektedir.

Sekizinci sahne, Falcı’nın evinde açılır. Falcı, bir önceki sahnede eleştirilen bireysel arayışların bir temsilcisi olarak karşımıza çıkar. Bu bireysel arayışın tatmin noktasında duran Falcı’nın kız kardeşi Kamelya, siyasi tercihlerinden dolayı işkence görmüştür. Falcı, bireysel bir arayışı temsil ederken, Kamelya, toplumsal bir arayışı temsil etmektedir. İki kardeş arasında ikili bir karşıtlık kurulmuştur. Kız ve Delikanlı, Falcı’nın evini ziyaret ederler. Kamelya gelenlerin onu tekrar işkenceye götüreceği korkusuna kapılır. Kız’ın sevgilisinin de Kamelya gibi siyasi bir eylem içinde olduğu anlaşılır. Kamelya, ona ulaşılacak adresi Kız’a iletir.

Dokuzuncu sahnede, Kız ve Delikanlı, tinercilerin bulunduğu bir sokakta Kız’ın sevgilisini aramaktadırlar. Tinerciler ve “ortalama” yaşam standartlarına sahip olan diğerleri arasında bir ikili karşıtlık oluşturulmaktadır.

Tinerciler: “ Rahat koltuklarında  
sıcak evlerinde  
kendileri var

<sup>56</sup> Keçeli, Fatma, Ankara Üniversitesi DTFC Tiyatro Araştırmaları Dergisi (Hakemli), Sayı: 27 , Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 2010, s. 7

<sup>57</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Ekim 1998 , s. 33

yemekleri var  
aşkları var  
vakitleri dar  
sevişmek lazım  
Ya sokaklar?  
Ya biz?  
Sadece sis  
Fenerini yitirmiş  
bir gemideyiz  
Her biri mutlu olsun  
küpleri dolsun  
canları sağ olsun!  
Sonunda nasılsa  
ölüm var  
Hepimiz eşitiz  
Bir tutam canımız  
çürüyüp giden  
vücudumuz var  
Ölen ölür  
Bizimdir kalan sağlar!”<sup>58</sup>

Yazar, tinercilerin yaşamı algıladıkları noktaları gözler önüne sermeye çalışır. Bu noktada, tinerciler ve toplumun tinercilere “kıyasla” sosyo-ekonomik olarak daha “üst” bir noktada konumlandığı düşünülen kişiler arasında bir ikili karşıtlık yaratılmaktadır. Bu karşıtlık sonucu, varolan mesafe genişlemektedir. Ölümden sonra, tüm insanların “eşit” olacağına inanan tinercilerin, inanç sistemleri tarafından “uyuşturulma” biçimleri eleştirilmektedir fakat yazar, merkezin yarattığı “tinerci” imajını yapısöküme uğratmaya çalışırken, niyetinden bağımsız olarak, bu imajın sınırlarını yeniden çizmektedir. “*Kötülüğün işkencecilik, uyuşturucu kaçakçılığı, kiralık katillik biçiminde meslekleştiği, dehşetin ve iğrençliğin böyle sıradanlaştığı bir dünyada şu bizim kötü çocuk sıradışı bir kötülüğün dilini zafer edasıyla nasıl kullanacak? Dışlanmışlığın kötücül enerjisinin ele geçirilemez olduğuna nasıl inanacak?*”<sup>59</sup> Tinercilerin, oldukça kaderci bir yaklaşımla “ölüm noktasında herkesin

---

<sup>58</sup> A.g.e. , s. 39-40

<sup>59</sup> Gürbilek, Nurdan, *Kötü Çocuk Türk*, Metis Yayınları, İkinci Basım, Kasım 2004, s. 92

eşit olma hayali” içinde oldukları görülmektedir. Delikanlı, Tinerciler’e Falcı’dan aldıkları adresi sormak üzere yaklaştığında, Tinerciler’den cevap alamaz. Kız ve Delikanlı, onları “kayıp” bir noktada bırakarak yollarına devam ederler. Fakat, Tinerciler, görünenin ardındakini tartışmaya çalışırlar. Delikanlı’nın Kız’a karşı olan aşkını ifade ederler. Tinerciler, başkalarının gerçekliğiyle ilgili görünenin ardındakini görebilirken, kendi gerçekliklerini “uyuşturmaya” devam edeceklerdir.

Onuncu sahnede, Yaşlı Kadın, Ayla, Kız ve Delikanlı karşılaşırlar. Bu sahnede, Kız’ın, Ayla’nın ve Delikanlı’nın oluşturduğu zincir, aşk’ın “eski” ve “yeni” karşıtlığını tartışmaya çalışmaktadır.

Delikanlı: “Eski bir hikayeyi yaşamak  
kolay gelir insana  
Oysa yeni hikayeler  
gerek dünyaya.”<sup>60</sup>

Delikanlı’nın bu sözleri, Kız’ı ikna etme çabası olarak görülmektedir. Eski olanın “kötü”, yeni olanın “iyi” olacağı karşıtlığını oluşturmaktadır. Yeni ve eskinin, iyi ve kötünün birbirinin içine geçtiği “gerçek” bir ilişki profili oluşturamamaktadır. Önceki sahnelerde, Delikanlı, Ayla’ya “eski” olanın güzelliğinden bahsederken, bu sahnede, Kız’a “eski” olanın “yeni” ile değiştirilmesi gerektiğini vurgular. Delikanlı’nın çelişkisi, her durumda farklı bir gerçekliğin üretilebileceğine işaret etmektedir.

Onbirinci sahne, Kız ve Delikanlı’nın, Kız’ın sevgilisini buldukları sahnedir. Bu sahnede, Kız, Delikanlı ile ayrılması gereken noktada, ona karşı hissettiklerini farkeder. Delikanlı, ona, kendisini bulabilmesi için sırça kuşu hediye eder ve ayrılırlar. Kız’ın tam bu noktadaki ikilemi dikkat çekicidir.

Kız: “ Benimle gel!  
Güç verdin şimdiye kadar  
başka bir hayatın içinde  
Tuhaf!

---

<sup>60</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Ekim 1998, s. 45



Sen gideceksin diye  
bir sızı var içimde!”<sup>61</sup>

Kız ve Delikanlı'nın uzun yolculuğu sırasında, Kız'ın Delikanlı'ya karşı herhangi yönelim göstermeyip, sevgilisini bulduğu anda ani bir karar değişikliğiyle Delikanlı'ya yönelmesi o ana kadar Kız'ın sevgilisine karşı hissettiklerini steril bir noktada tutmak amacıyla üretilmiştir.

Kız'ın sevgilisinin, Kız'ı görmeden verdiği tepki de bu durumu pekiştirmektedir. Kız'ın sevgilisinin siyasi olarak ötekileştirilmiş olması, Kız'a ve çocuğuna sahip çıkmaya uygun steril koşullara sahip olmamasının da altı Kız'ın sevgilisinin verdiği tepkiyle pekiştirilmektedir.

İçeriden Gelen Ses: “ Sevda değil bu!

Gitgide eriyen bir mum

Anla beni... Suskunum!

Hatırla!

Medcezirlerle yazılmış kumlara

ve bozulmamış hala

İlişme!

Dingin bir şarkının orta yerindeyim

Kanadım, azaldım

Kehanetler gibiyim.”<sup>62</sup>

Kız'ın sevgilisinin bu sözleri, toplumsal inancın bir yansımasını olarak varolmaktadır.. Kız, tercihini Delikanlı'dan yana yapar. Kız'ın ve sevgilisinin bu tercihlerinin asıl nedenleri karanlık bir noktada kalmaya devam edecektir. Kız, Delikanlı'nın verdiği sırça kuşun gösterdiği yöne giderek Delikanlı'nın peşinden gider.

Onikinci sahne, Delikanlı ve Yaşlı Kadın'ın konuşmasıyla başlar. Kız'ın gelişiyle sona erer. Sahnenin finalinde Kız ve Delikanlı'nın birbirlerinden beklentileri, “uyutmak” ve “avunmak” eylemleriyle tanımlanmıştır. Her iki eylem de, aşkın, içinde bireyselliğin yitirildiği bir durum olarak algılanmasına neden olmaktadır. Oyun boyunca, Kız ve Delikanlı

---

<sup>61</sup> A.g.e., s. 48

<sup>62</sup> A.g.e., s. 49, 50

dışındaki tüm oyun kişilerinin, siyasi, cinsel ve toplumsal olarak ötekileştirilmiş oldukları görülmektedir. Yanısıra, oyun kişilerinin, “kendilerinden beklenmeyecek” düzeyde söylemler ve sloganlar üretmektedirler. Şehrin “arka” sokaklarından yaşayan insanların, kendi kimlikleriyle yüzleşerek, kendileriyle ilgili birer cümlelik çıkarımlar yaptıkları görülmektedir. Bu çıkarımların, hangi yaşanmışlıkların sonucu olduğu ise bilinmemektedir. “*Genel olarak Yula'nın oyun kişileri, yaşamak ve deneyimlemekten çok, -oyunun bağlamından bağımsız-hayatla ilgili gözlemlerini anlatır oyunlar boyunca...*”<sup>63</sup>Bu durum, yazarın, eleştirdiği merkeziyetçi yapı gibi, “arka” sokaklarda yaşayanların sürecini, aynı merkezden algılamasıyla ilintilidir. Bu durum, bir tür “altkültür” fantazisi olarak da tanımlanabilir. Arabesk kültüre, maraziliğe ve marjinaliteye karşı duyulan ilginin bir karşılığı olarak ortaya çıkmaktadır. Türkiyeli bireylerin, varolan kültürün bir parçası olarak arabeskten etkilenmemeleri pek de mümkün görünmemekle birlikte, bir parçası olunan bu kültürün, bireylerin yaşamında imgesel düzeyde varolduğu görülmektedir. Bu durumun, Türkiye’de oluşturulan metinlerin, bu coğrafyanın ruhsal karanlıklarının derinine inmektense, kurgusal bir karanlığa ortak olmalarından kaynaklandığı söylenebilir. “*Sahnedeki Jean Genetce bir hava yaratmak isteyen Yula, bunu başarabilmiş gibi görünmemektedir... Çünkü, çok temel bir fark vardır Genet ile aralarında; islahevinde büyüyen, hırsızlık ve kaçakçılıktan ömür boyu hapis cezasına çarptırılan biri olarak Genet, ne kendini ne de oyunlarına konu olan hırsızları, kaçakçıları ve eşcinselleri ötekileştirir... Yula'nın yanlıları ve zaafı, merkezden periferiyi algılamaya çalışmanın doğal bir sonucu gibi görünmektedir.*”<sup>64</sup> Bu noktada, Keçeli’nin, Yula’nın da Genet’nin geçtiği süreçlerden geçmesi gerektiği düşüncesini savunmadığı çok açık ancak oyundaki “ötekilerin” kurgusallıktan, gerçekliğe evrilmeleri için, bir fantazinin ötesinde algılanmaları gerektiği bir gerçek. Gürbilek, çoğu Türkiyeli yazarın üretim biçimlerinin bu açıdan incelendiğinde yaratılmak istenen ile yaratılan arasındaki farkların içselleştirilmiş bir “geri kalmışlık” ve “orijinal” bir üretim yapma çabasıyla ilintili olduğunu ortaya koymaktadır. Gürbilek, bu çabayı roman üzerinden tanımlamış olsa bile, benzer tespitlerin Yula’nın oyunları için de geçerli olduğu söylenebilir. “*Romanla ilgili sık sık dile getirilen eleştiriler de çok farklı değil: Türk romanında kahramanlar yeterince inandırıcı, kendiliğinden, doğal ya da özgün değildir; roman bu topraklara sonradan gelmiş bir tür olduğu için, malzeme ikinci elden bir malzeme olduğu için roman kahramanları da taklit arzuların, kopya edilmiş duyarlıkların, kitaptan kopma hülyaların gecikmiş azapların esiri olmaktan kurtulamazlar.*

<sup>63</sup> Keçeli, Fatma, Ankara Üniversitesi DTFC Tiyatro Araştırmaları Dergisi (Hakemli), Sayı: 27 , Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 2010, s. 4

<sup>64</sup> A.g.e. , s. 8

*Eleştiri ya da kuram oluşturma çabası sanki nesneden kaynaklanan bir hata yüzünden; giderilemeyecek bir imalat hatası, orada daima sırttan bir defo yüzünden kendini baştan tasfiye etmiş gibidir.*"<sup>65</sup> Gürbilek, bu tasfiye sürecinin, edebi ürünün üretene veya tüketene olarak bizlerin, ödünç alınmış bir kültürü devam ettirdiğimiz kompleksine kapılmamız olarak tanımlamaktadır. Okurun/izleyicinin ya da yazarın, bu kompleksin varlığının farkında olarak yazmasının/okumasının, peşinde olduğumuz "bize özgü" veya "orijinal" yapıtların çıkış noktası olduğunun altını çizmektedir.

---

<sup>65</sup> Gürbilek, Nurdan, *Kötü Çocuk Türk*, Metis Yayınları, İkinci Basım, Kasım 2004, s. 95

## 2.2.Kendini varedemeyen bireylerin kahramanlaşma çabaları: *Kırmızı Yorgunları*

İstanbul Üçlemesi'nin ikinci oyunu olan Kırmızı Yorgunları, İstanbul'da yaşayan beş farklı oyun kişinin yaşamlarının bir gününü konu alır. Marjinal, yaşamın kenarında konumlanmış ve yalnız kişiler olarak çizilen oyun kişileri kendilerine verilmiş olan isimlerini kullanmak yerine, kendileri için belirledikleri isimleri kullanmayı tercih ederler. Bu isimler, ünlü çizgi film karakterlerinden alıntılanmıştır: RED KİT, BETTY/JESSICA, TENTEN, FATOŞ ve SAFİNAZ. Yazar, bu oyunda, metropollerde yaşamakta zorlanan bireylerin, hiçbir zaman gerçek anlamda bireyselleşememelerini, yalnızlaşmalarını, marjinalleşmelerini, kimlik sorunu yaşamalarını, asosyal olma durumlarını ve toplumla ilişki kuramamalarını sorgulamaya çalışmaktadır. Bu sorgulama, "sıradan olmayan" oyun kişileri üzerinden yapılmaktadır. Oyun boyunca, oyun kişileri üzerinden bu "sıradan olmama" halinin sürekliliği için özel bir eylem dizgesi üretildiği görülür. Bu durum, okuru/izleyiciyi, metropollerde yaşayan "tipik" ve "sıradan" olan insanların, bireyin bilinmezliğiyle ve kaybolmuşluğuyla ilgili bu tür sorunlar yaşamadığı yönünde bir izlenim uyandırma tehlikesiyle karşı karşıya bırakmaktadır. Oyun kişileri, bu "sıradışı" halleriyle metropollerin gizlenen yüzünü tanımlayan birer simge olarak varolmaktadırlar. Kendilerine "verilen" adın yerine, kendi "seçtikleri" isimleri alarak, simgesel olarak özgürleşirken, eylemleriyle, isimlerini aldıkları "çizgi" film kahramanlarının tek boyutlu, karton yapısının bir tür devamlılığını sağlamaktadırlar. Yazar, oyun kişilerini sistemin dışında konumlandırarak, sistem dışında kalma durumuyla, "gerçek" bir yaşam biçimi kurmak arasında bir paralellik oluşturmaktadır. Bu gerçekliğin, yaşamın "kıyısında" konumlandırılmış insanların yaşamlarında görülebileceğine işaret etmektedir. Fakat, oyun boyunca, bu gerçekliğin yansıtılma biçimi kurgusal olandan ivme kazanmaktadır.

Oyun, RED KİT'in evinde geçmektedir. Beş oyun kişisi de RED KİT'in evinde buluşurlar. TENTEN, jigololuk yapan RED KİT'in gazeteye verdiği ev arkadaşı ilanını görür RED KİT'in evine taşınmaya karar verir. TENTEN'i uzun zamandır gizli gizli takip eden ve ona aşık olduğunu söyleyen FATOŞ da, TENTEN'e olan aşkını itiraf etmek için RED KİT'in evine gelir. Bu arada RED KİT'in çift kişilikli eski sevgilisi BETTY de, çıktığı uzun yolculuktan, RED KİT'i öldürmek için dönmüştür. RED KİT'in komşusu SAFİNAZ da oyun boyunca, varlığını gösterme çabasıyla gündelik sorunları diğer oyun kişilerinin gündemine

taşımaya çalışmaktadır. Oyun kişileri, eylemleriyle yaşamlarını, anlamlandıramamanın sıkıntısını çekmektedirler. Oyun boyunca, oyun kişilerinin mutsuz oldukları ve yaşamlarını değiştirme çabası içinde oldukları görülmektedir. Fakat, “sistemin” dayattığı koşullar ve metropolde yaşamının “yarattığı” baskılar sebebiyle gerçek anlamda bir değişim yaşanmadığı vurgulanmaktadır. Bu değişimin yaşanmamasının “sistem” üzerinden açıklanıyor oluşu, oyun kişilerinin bireysel tercihlerinin kendileri dışında bir noktada konumlanmasına neden olmaktadır. Temelde “metropol” yaşamının kurallarına uyum sağlayamamış ve bilinçli olarak uyum sağlamayı tercih etmeyen oyun kişileri üzerinden bireysel ve toplumsal bir bakış açısı geliştirilmeye çalışılırken, yeni bir odak noktası üretilmiş olur. Bu odak noktası ise, “sistemin dışında kalanları gör” demeye çalışırken, dışarda kalanların, içeride olanlara göre yaşamla ilgili pek çok konuda, cesur, kararlı ve gözükara olduğu yönünde karşıt bir düşünce üretmektedir. *“Dışarıdan bakıp, onları “öteki” olarak tanımlamak da benzer bir anlam doğurur aslında. Bu bakış aynı zamanda kapitalist düzenin ekmeğine de yağ sürer. Her şeyi paraya dönüştürmeye çalışan kapitalist yaklaşım, etnik, dinsel ya da cinsel kimlikleri nedeniyle öteki sayılan kişi ya da grupların kendilerini ifade edebilecekleri sorunlarını dile getirebilecekleri bir mecra yaratmak yerine, çoğu zaman farklılıkları seyirlik bir malzemeye dönüştürerek yağmalanmasına, talan edilmesine ya da yozlaştırılmasına aracılık eder...”*<sup>66</sup> Bu durum, merkezin dışında tutulanların kapitalizmin ürettiği tüketim kültürünün bir parçası haline gelmelerine neden olmaktadır. Oyun, bu üretim biçimini eleştirmeye çalışırken, kendi merkezi konumunu korumaktadır. Dolayısıyla “ötekini” algılama biçimini bu merkez üzerinden yapılandırmaktadır. Bu yapı, kendi içinde bütünlüklü bir “öteki algısı” eleştirisi yapıyormuş gibi görünse de, merkezin, üstbakışını içinde barındırmaktadır. Oyun, merkezin üstbakışını yapışöküme uğratmaya çalışırken, kurduğu dil üzerinden yeni bir üstbakış inşa etmektedir. Yazar, modern sonrası bir algının çok katmanlı yapısını oluşturmaya çalışırken, aydın bakış açısını da bu yapıya dahil eder. Bu yapının temeli, Gürbilek’in, “Kör Dövüşü” olarak adlandırdığı ayrıntıda birleşmektedir. Bu birleşme, söylemlerin ve simgelerin birbirleri üzerinden rasyonalize edilerek, aynı etkinin farklı yollardan dolaşıma sokulduğu bir kısır döngü haline gelmektedir. *“Nasıl altkültürler egemen kültürün simgelerini çalıp aykırı bir simgeler sistemi oluşturmaya çalışırlarsa, tüketim toplumu da aynı simgeleri sınıfsal ya da tarihsel içeriklerinden arındırıp piyasaya iade eder. Piyasa ise, kendi ilkeleri işlediği sürece, muhalif simgelerin serbest dolaşımına izin*

---

<sup>66</sup> Keçeli, Fatma, Ankara Üniversitesi DTFC Tiyatro Araştırmaları Dergisi (Hakemli), Sayı: 27 , Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 2010 , s. 2

verecektir”<sup>67</sup> Oyun, cinsellik, şiddet, cinayet gibi “muhalif simgelerle” bezenerek, merkezin dışında ancak bu tür imgelere tutunarak ayakta kalınabileceğini ve bu durumun, merkezde konumlananlara göre daha “onurlu” bir tutum olduğu izlenimini yaratmaktadır. Yazarın kurduğu dünyadaki oyun kişileri, bu onurlu tutumlarının yanısıra yaşamla, aşkla, felsefeyle olan ilişkileri itibarıyla oldukça “gerçek” bir insan profili olarak vücut bulurlar. Oyun boyunca, bu gerçekliğin kaynağı olarak, oyun kişilerinin, zor yaşam koşulları ve merkezin dışında konumlandırılmış olmaları gösterilir. Bu durum, oyun kişilerinin şiddete yatkınlıklarını ve cinayet işlemlerini meşrulaştırır niteliktedir. Toplum dışında kalan oyun kişileri için, başka bir çıkış yolu olmadığı düşüncesi pekiştirilmektedir. Oyun kişileri, öncesiz ve sonrasızdırlar. Genel bir “öteki” tanımının içinde eritildikleri görülmektedir. Oyun kişilerinin, eylemlerinin, sözlerinin veya tercihlerinin hangi dinamiklerin etkisi altında olduğu belirsizdir. Yaşadıklarına, ilişkilerine ve dünya görüşlerine dair kurdukları cümlelerde bireysel hikayelerinden çok toplumsal klişeler yer almaktadır. Oyun kişileri, gerçek anlamda toplum dışına itilmiş kişiler yerine, acıdan beslenerek yaşamayı bilinçsizce tercih haline getiren, “marjinal” gözükmeyi özellikle tercih eden, gizemli sözler söylemekten zevk alan, kişileri çağrıştırmaktadırlar.

FATOŞ: “Seni bir daha görmeyecek olan birisiyim yalnızca... Her günün, gecesine kavuşmasını bekleyen biri... Gün boyu koşturur, didinirsin. Sonra, gece iner, karanlık sarar şehri. Sokağın gitgide ıssızlaşır. Dünyanın bütün sokaklarına park edilmiş otomobillerin alarmları kurulur. Kızıl ateşböcekleri gibi yanıp söner ışıkları.”

TENTEN: “Yorgunsundur... Seni sana yitirten yolların lanetini taşırsın... Ötesi boş, ötesi hikaye... “Buyur,” der birisi, “hikaye kapısından içeri.” Ne sen varsın artık, ne de ben. Sadece başkaları korkan ve gizlenen.”<sup>68</sup>

Metropol yaşamının yarattığı baskılar nedeniyle bireyselleşememiş ama yalnızlaşmış oyun kişileri, bütün yaşamlarını, yaşamın içindeki kavramları kurgusal bir boyuta taşıyarak yaşamaktadırlar. Yaşadıkları şehrin, ilişkilerin, benliklerin ve düşünce dünyalarının kurgusal

<sup>67</sup> Gürbilek, Nurdan, *Vitrinde Yaşamak, 1980'lerin Kültürel İklimi*, Metis Yayınları, Beşinci Basım, Ekim 2009, s. 37

<sup>68</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, Ekim 1998, s. 81, 82

bir alana yaslandığı görülmektedir. Bu yanıyla, sınırlarını “çizgilerin” belirlediği, çizgi film kahramanlarıyla özdeşleşmektedirler. Kahramanlık duygularını da, cinayetten, cinsellikten ve hikayeleştirmenin ötesine geçemeyen yaşam öyküleri üzerinden var etmeye çalışmaktadırlar. Oyun boyunca, oyun kişileri üzerinden, bu öykülerin ve kimliklerin tekiliği vurgulanır. Merkezi otorite tarafından oluşturulan bu kimliğin, sınırlı bir bilgi ürettiğini ve İstanbul’un arka sokaklarında yaşayan insanların, onları tanımlayan merkezin ve imgelerin sınırlandırması sonucunda böyle bir imaja sahip olduğunun altı çizilir. *“Yazar, bir kurmaca olduğu inanılan büyük anlatılara, kıyıda kalmışların diliyle saldırmaya çalışsa da, merkezi otoriteye ve onun ürünü tarihe yönelttiği eleştiri, bağlamsız, dolayısıyla dayanaksız kaldığı için, etkisizdir. Çünkü her oyunda resmi tarihin; “arka sokaklar tekinsizdir” görüşünü doğrularcasına cinayet işlenir, hırsızlık, kaçakçılık yapılır. O halde –yazarın iddia ettiği gibi- resmi tarih onları nasıl yanlış anlatmaktadır?”*<sup>69</sup> Merkezin “öteki” kurgusunun dışındaki “gerçeklik” görünür kılınmaya çalışılırken, merkez dışlanarak yeni bir “merkezilik” duygusu oluşturulmaktadır. Bu durum, eleştirilen düşünce biçiminin yönteminin, karşıt bir duruşla yeniden üretilmesine neden olmaktadır. Oyunda, kapitalist sistemin ve küreselleşmenin bireyler üzerindeki olumsuz etkisi FATOŞ’un oyunlar üzerinden kurduğu metaforla irdelenmeye çalışılır:

BETTY: “Soruma cevap vermedin Fatoş. Seni kim yordu bu kadar?”

FATOŞ: “ Zaman, devir, dönem. Bitmez bir koşturmaca. İnsan ilişkilerindeki saklambaç. İktidar hikayelerindeki körebe. Aşklardaki sessiz sinema. Caddelerdeki birdirbir. Para kazanırkenki istop. Hayatına girmek isteyenlerin yarattığı aç-kapıyı-bezirganbaşı. Bütün oyunlar yordu beni. Artık bana bir patlama gerekiyor.”<sup>70</sup>

Gündelik yaşam pratiklerinin içinde bireyin yaşadığı sorunlar ve baskılar, çocukluk dönemiyle özdeşleşmiş olan oyun biçimleriyle ifade edilmeye çalışılır.

Bu oyunlar üzerinden, bireyin iktidar mekanizmalarıyla girdiği ilişki, romantik aşk ilişkilerindeki yanılmalara, yaşamın metalaşması, para kazanmanın yarattığı stres, özlük haklarının ihlal edilmesi ve her jenerasyonun zaman ilerledikçe her şeyin gittikçe kötüleştiği

<sup>69</sup> Keçeli, Fatma, Ankara Üniversitesi DTFC Tiyatro Araştırmaları Dergisi (Hakemli), Sayı: 27 , Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 2010, s. 4

<sup>70</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, Ekim 1998, s. 94, 95

yönündeki inançlara göndermeler yapılmaktadır. Gerçek anlamda bağımsızlaşma krizi içinde olan bireyin kendini bireyselleştirme yönünde bir “mücadele” içinde olduğu ifade edilmeye çalışılır. Fakat, bu mücadelenin, yaşamını anlamlandırmaya çalışan oyun kişilerinin hezeyanları mı yoksa bu arayış sürecinin bir parçası mı olup olmadıkları belirsiz bir noktada kalmaktadır. Oyun kişilerinin, bu “şairane” metaforlarının teorik ya da pratik altyapısını oluşturamıyor oluşları onları tepeden inme bir “aydınlanmanın” ürünü noktasında tutmaktadır. Hayatla ilgili yaptıkları kesin çıkarımların kaynağı muğlaktır. Oyun kişileri, yazarın yaşam algısından damıttığı aforizmaların sözcüleri olarak var olmaya çalışırlar. Oyun kişileri, yaşamdaki “son” ve “kesin” şekillerini aldıkları için, oyunun finalinde, ölmek veya öldürmek eylemlerinden birini gerçekleştirmek durumunda kalırlar çünkü yaşamın sırrı çözülmüş, gerekli çıkarsamalar yapılmıştır. Bu çıkarsamaların sonucunda “çözumsuz” bir tabloyla karşı karşıya kalmaktadırlar. Bu anda, “İskender’in kılıcı” kurtarıcı eylemi gerçekleştirir ve cinayetler işlenir. FATOŞ’un, “yorgunluğunun” nedeni olan bu oyunların birbiriyle bağlantıları, çıkış noktaları ve tartışmaları yapılmaz. FATOŞ’un karşı çıkış biçimi olan “patlama”dan sonra, konsolosluğun bombalanmasıyla ve pek çok insanın ölmesiyle FATOŞ’un iç dünyasında ve dünyada ne tür bir değişiklik gerçekleşecektir? Bu patlama FATOŞ’un iç dünyasında, dünyayı algılama biçiminde ne gibi değişikliklere yol açmaktadır? Bu patlama gerçekleştikten sonra, okurun/izleyicinin algısında yaratılan izlenim, yukarıda bahsedilen gündelik baskıların bir sonucu olarak bireylerin şiddete eğiliminin artmış olması ve aslında kişilerin bu eğilimlerinden dolayı suçlanamayacakları yönünde bir imaj yaratmaktadır. Bu imaj, şiddeti bir anlamda meşrulaştırırken, benzer gündelik sorunların içinde bulunan okuyucunun/izleyicinin algısında bir tartışma alanı yaratamamaktadır. Bu baskılara maruz kalan kişinin içinde şiddet duyguları yükselir ve aslında normal şartlar altında yapmayacağı eylemleri gerçekleştirir. Şiddet üzerinden ulaşılan çözüm eleştirilmeye çalışılırken, bu şiddet biçimi meşrulaştırılmaktadır. Bu şiddetin çıkış noktaları ve tartışılma biçimleri oyunun kör noktalarını oluşturmaktadırlar.

BETTY: “ Sussanıza! Duyamıyorum kızıl!.. Hiç canım, bizi kurtar diye bağıyorlar...  
Hı hı... teslim aldım onları... Evet... Harika değil mi?.. Ne?.. İnanamıyorum.  
Fatoş, bu muhteşem bir şey! Senin yerinde olmak isterdim. Nasıl bir duygu?..  
Evet!.. Rahatlamak işte bu!.. Görkemli bir gidişi seçtin ha?.. Senin yerinde  
olsaydım devam ederdim... (Telefonun ağız kısmını kapatır. Adamlara...)



Konsolosluğu havaya uçurmuş!.. Size de selamı var...”<sup>71</sup>

Oyunun, merkeziyetçi yapıyı sorgulama biçimi, merkezin dışıyla girdiği karşıtlık ilişkisi üzerinden yürür. Bunun yanısıra, merkezin dışında, ikinci bir merkez ve merkez dışı karşıtlığı olduğu görülür. Şehrin “vahşi” koşullarına bir şekilde adapte olmayı başarmış erkekler merkezdeyken, bu vahşete karşı bir duruş sergilemeye çalışan kadınlar, eylemleriyle merkezin dışında konumlanmaktadır. Oyunda, düzenin taşıyıcısı erkeklerken, düzen karşıtı olan kadınlardır. Oyunun finalinde, FATOŞ’un kendi çalıştığı konsolosluğu bombalaması, BETTY’nin de RED KİT’i ve TENTEN’i öldürmesi, simgesel alanda, ezilenlerin, ezenlerden öç alması olarak okunabilir. Bu anlamda, oyundaki kadın temsilleri tartışmalı bir konumda durmaktadır. Temelde, bireysel olarak problemlerine çözüm getiremeyen her iki kadın oyun kişisi de, kendilerini yalnızca kısa bir süre rahatlamak amacıyla gerçekleştirdikleri eylemleri gerçekleştirerek ve bundan mazoşistçe bir zevk alarak oldukça bencil bir profil oluşturmaktadırlar. Öyle ki, BETTY, erkeklerle yaşadığı ilişkilerin çözümünü, sorun yaşadığı erkekleri ortadan kaldırarak, FATOŞ ise, kendisini mutsuz eden mevcut koşulların çözümünü çalıştığı konsolosluğu bombalayarak çözebileceklerini düşünecek kadar sınırlı bir zihinsel kapasiteye sahip iki kadın olarak çizilmektedirler. Oyunun, bu merkeziyetçi bakış açısını sorgulamayarak merkezin dışını ikincilleştirildiği görülmektedir. Bu zaaf, yazarın kendi merkeziyetçi bakış açısının sınırlarında dolaştığına işaret etmektedir. “*Aslında yazar metinleri aracılığıyla, “ötekiler”i yaratan, sonrasında da varlıklarını tehdit gibi algılayıp kendinden uzaklaştırmaya çalışan, bu merkezi akli, yapı bozuma uğratmaya çalışırken –hiç istemeden ve fark etmeden- yeni bir “merkez”; hiyerarşik bir düzen, iktidar kurma biçimi yaratır.*”<sup>72</sup>

Bu hiyerarşik düzen, oyunun okurla/izleyiciyle ilişkisinin tekil bir bakış açısıyla kurulmasına neden olmaktadır. İzleyicinin/okurun, oyunla karşı karşıya kalabileceği boş alan, ikili karşıtlıkların oluşturduğu şablonların etkisi altında kalmaktadır. Bu etki, oyunun varolan dizgeleri yeniden üretmesine neden olurken, okurun/izleyicinin oyun sürecine ve kendi sürecine aktif bir katkıda bulunamamasına yol açmaktadır. Oyun kişileri kendilerini başkalarının kimlikleri üzerinden tanımlamaya çalışırlar. Oyun, kendi gerçeklerinin yerine bir illüzyonu koyarak yaşamaya çalışan oyun kişilerinin eleştirisini yapmaya çalışır fakat bunu yaparken kurduğu dünyanın da illüzyonun bir parçası olduğu görülür. Kimliklerin

<sup>71</sup> A.g.e. , s. 120, 121

<sup>72</sup> Keçeli, Fatma, Ankara Üniversitesi DTFC Tiyatro Araştırmaları Dergisi (Hakemli), Sayı: 27 , Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 2010, s. 2

oluşturulması ve ilişki biçimlerinin gerçekliğinin sorgulanması da bu illüzyon üzerinden yeniden yapılandırılmaktadır.

### **2.3. Alaturka bir hesaplaşma: *Gözü Kara Alaturka***

İstanbul Üçlemesi'nin üçüncü ve son oyunu olan *Gözü Kara Alaturka*, “alaturka” olarak tanımlanan oyun kişilerinin iç içe geçmiş hikayelerini anlatmaktadır. Oyun, İstanbul Harbiye’de bir apartman dairesinde geçmektedir. Oyun kişileri, toplumdan dışlanmış “alaturka” kişiler olarak çizilmişlerdir. Oyun kişileri üzerinden kurulmaya çalışan bu “ötekilik” ve “alaturka” kavramlarının gerçekliği ya da kurgusallığı üzerine tartışmaya çalışacağım.

Alaturka kavramı, “Batılı” bir bakış açısıyla “Türk” yaşam biçiminin sınırlı ve kurgusal bir karşılığını oluşturmaktadır. Bu kavram aynı zamanda, Türkiye’deki bir yaşam biçimini de temsil etmektedir. Bu tanımın, pek çok farklı sınıfın bir diğer sınıfı tanımlamak için kullandığı görülmektedir. Her sınıf için belirli bir dönemde popüler olan ve dinamikleri değişen bir kavramdır. Batılı bir bakış açısıyla, yerel kültürün ve geleneksel olanın zaman zaman aşağılanması amacıyla da kullanılmıştır. Aynı zamanda, dönem dönem “alaturka” olmak modanın bir parçası haline gelmiştir. Yazar, oyun kişileri üzerinden bir “alaturka” kurgusu yaratıyor olabilir mi? Bu hayali alaturka kurgusu üzerinden bir gerçekliği eleştirmeye çalışıyor olabilir mi?

Oyun kişileri toplumsal normların dışında bir noktada konumlandırılmıştır. Oyun, Süha'nın dairesinde geçmektedir. Süha, garsonluk yapmaktadır fakat yazar olmayı hayal etmektedir. Rüstem, sokakların duvarlarına kendince “aforizmalar” yazan entelektüel bir “deli” olarak tanımlanmıştır. Süha, dairesinin penceresinden onu izlemektedir, Rüstem'in yazdıklarını not alır ve onun hikayesini yazmayı planlamaktadır. Gönül, daha önce pavyonda çalışmış bir konsomatristir. Süha'nın üst kat komşusudur. Oyun, Süha'nın, Rüstem'i yine gizlice izlediği bir gün, Gönül ve oyun boyunca dış ses olarak kalacak olan Esat'ın kavga etmeleri ardından, Gönül'ün Süha'nın dairesine gelmesiyle başlar. Esat, Gönül'e fiziksel şiddet uygulamaktadır. Gönül, bu ilişki biçimini sürdürür ve bu ilişkinin içinde erilleşmeyi tercih etmektedir. Oyunun ilerleyen bölümlerinde, Gönül'ün Rüstem ile bir ilişkisi olduğu görülecektir. Bu ilişki, Gönül'ün, Esat'la yaşadığı ilişkiyle karşılaştırıldığında bir karşıtlık

oluşturmaktadır. Gönül'ün her iki ilişkisini algılama ve yaşayış biçiminin farklı olduğu görülmektedir.

Rüstem, Gönül ve Esat'ın üvey kardeş olduklarını ima eder. Bu durum, Gönül ve Esat'ın enest bir ilişki içinde olabilecekleri ihtimalini gündeme getirmektedir. Rüstem, Esat'ın Gönül dışında bir ilişkisi olduğunu, bu ilişkiden bir çocuğu olduğunu iddia eder. Esat'ı takip ederek bu bilgiye ulaşmıştır fakat okur/izleyici açısından bu bilgiler “magazinel” bilgi düzeyini aşmamaktadır. Dolayısıyla, oyun kişileri “sıradışı” bir yaşam biçiminin gerektirdiği tercihleri yaparken görülmektedirler.

Gönül, Süha'nın yatağının altında bir kadın cesedi bulur. Bu cesedin, Süha'nın henüz ayrıldığı söylediği kız arkadaşı olduğunu düşünür fakat oyunun ilerleyen bölümlerinde, kadın cesedinin Süha'nın ev sahibine ait olduğu anlaşılır. Süha, ev kirasını ödeyemediği için onu uyarmaya gelen ev sahibini öldürmüştür. Oyundaki, yaşayan ve ölü kadın oyun kişileri, erkek oyun kişilerinin şiddetine maruz kalmaktadırlar. Oyun boyunca, her pencere açıldığında, dışarıdan gelecek olan lağım kokusundan bahsedilir. Bu lağım kokusunun, İstanbul ile özdeşleştirildiği görülmektedir. İstanbul'daki her mekan, bu kokuyla doludur. İstanbul'da yaşayan herkesin bu havayı soluduğu imgesinden yola çıkarak, herkesin ruhunun “çürük” ve “kötü” olduğu izlenimi bırakmaktadır. İstanbul'un ve İstanbul'da yaşayan herkesin tektip bir imajın içinde tutulması, şehrin kendisini ve şehirde yaşayanları tek bir renge boyamaktadır.

Oyunda, Rüstem üzerinden bilme hastalığına tutulmuş ve delirmiş bir entelektüel oyun kişisi çizilmektedir. Oyundaki bir diğer entelektüel oyun kişisi Figen'dir. Oyunun finalinde Figen'in, Süha'nın sevgilisi olduğu fakat silah yapımında kullanılan yılan zehrini kaçırabilmek için Barbaros'un sevgilisi gibi davrandığı görülür. Rüstem ve Figen üzerinden çizilmiş “entelektüel” oyun kişilerinin tercihlerinde yarılmalar olduğu görülmektedir. Figen ve Süha'nın yaşadıkları ilişki biçimi, Figen'in ikincilleştirildiği bir ilişki biçimidir. Figen, para kazanabilmek için Süha ile beraber olmasına rağmen, Barbaros'un sevgilisiymiş gibi davranmaktadır. Bunun yanısıra Figen hamiledir ve çocuğun kimden olduğu belli değildir. Figen üzerinden çizilmiş olan bu portre, Figen'in entelektüel kimliğiyle karşıt başka kimlikler üretmektedir fakat her kimlik kendi boyutları çerçevesinde üstü kapalı bir biçimde irdelenmektedir. Dolayısıyla, okur/izleyici açısından, Figen üzerinden, çıkarları doğrultusunda hareket eden, ikincilleşmiş bir kadın imgesi yeniden üretilmekte, üzerinde tartışılmaya neden

olacak çelişkilerin gerçek nedenleri ifşa edilmediği sürece gerçek bir tartışma alanı yaratılamayacaktır. Figen, Süha tarafından, entelektüelliği açısından, Barbaros tarafından da duyarlılığı açısından aşağılanmaktadır.

Yazar, her iki durumu da ortaya koyarken, Figen'in her iki durumun içinde durmaya çalışmasının nedenlerini açık etmemektedir. Figen'in Barbaros tarafından fiziksel şiddete maruz kaldığı da düşünülürse, okur/izleyici açısından Figen "mazoşist" eğilimleri olan bir kadını çağrıştırmaktadır. Yazar, Figen'in bu "alaturka" duruşuna karşılık, edebiyattaki "alafranga" seçimlerine gönderme yapmaktadır.

Rüstem: "Vay! Demek, edebiyatı iyi biliyorsun!"

Figen: "Öyle sayılır."

Rüstem: "Mesela yazar olarak kimleri seversin?"

Figen: "Daha çok Beat Generation'dan hoşlanırım. Ginsberg, Burroughs, Kerouac, Ferlinghetti, hatta Rexroth'u da katabilirim."

Rüstem: "Ne işe yarıyor bu Beat dediklerin?"

Figen: "Dünyanın gereksizliğini, boşluğu, yokoluşu anlatıyorlar. Uyuşturucular, uyarıcılar filan işte..."

Rüstem: "Bizden kimleri seversin?"

Figen: "Bizimkileri pek tanımam. Zaten, okuduğum kadarıyla da, üç aşağı beş yukarı hep aynı konuları yazıyorlar. Yok, geçim sıkıntısı, yok, kederli aşklar, yok kan davaları, gitmeler, dönmeler, gereksiz duyarlıklar, aydın eleştirileri, falan filan..."<sup>73</sup>

Figen'in içinde bulunduğu durumla, "bizimki" olarak tanımlanan alaturka edebiyat anlayışı arasında bir paralellik oluşturulmaktadır. Bu noktada Figen üzerinden Türk yazını eleştirilirken, Figen'in genelleyeci yaklaşımı da eleştirilmeye çalışılır. "*Osmanlı- Türk yazarı gündelik alana girdiğinde idealsiz bir yerelliğe mahkum oluyordur; ideallerin alanına geçtiğindeyse yabancı isteklerin, taklit hülyaların, ödünç alınmış emellerin buyruğuna giriyordur. Birinci durumda bir sakillik ve ufuksuzluk, ikincisinde ise zorunlu bir ikincillik, bir özentilik söz konusudur. Demek ki ikili bir şekilsizleştirme vardır burada: Bu yerellik o ideali şekilsiz gösterecektir, ama o ideal de bu yerelliği bir kez şekilsizleştirmiştir. Bu yerellik*

<sup>73</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Ekim 1998, s. 179, 180

yüzünden o ideal daima eğreti, yarımıyamalak ve züppece duracaktır, ama o ideal de bu yerelliği hamlesiz, hantal ve köhne taşraya dönüştürmüştür. İdeal daima bir karikatür olarak, alaturkalık olarak görünecektir; ama yerellik de çoktan kendi karikatüründen, alaturkalıktan ibaret kalmıştır.<sup>74</sup> Bu noktada, Figen'in özentisiyle, alaturka seçimleri karşı karşıya gelmektedir. Bu karşılaşma, Figen'in çelişkisi üzerinden ilerliyor olsa da, toplumsal bir çelişkinin altı çizilmektedir. Aynı zamanda, yazarın kendi çelişkisiyle de yüzleştiği düşünülebilir. Figen, bu yazın biçiminin odaklandığı sorunların pek çok noktasında konumlanmaktadır. Geçim sıkıntısı nedeniyle, zorunlu olarak Barbaros'la beraber olan Figen, kendini riske atarak illegal bir takım işler yapmak zorunda kalmıştır. Sevgilisi Süha ile birlikte Amerika'ya kaçma planları yapmakta oldukları anlaşılır. Süha, garsonluk yaparken, Figen, silah ticareti için yılan zehri kaçırmakla uğraşmakta ve aynı zamanda Barbaros ile bir ilişki yaşamak zorundadır. Figen'in cinsel kimliğini kullanarak Barbaros'la ortak olması ve Süha'nın da bu durumu destekliyor oluşu, Figen'in her iki yönden kullanılmasına neden olmaktadır. Figen üzerinden bu durumun tartışılmıyor oluşu, bu durumun “doğal” sürecin bir parçası olarak algılanmasına neden olurken, diğer yandan Figen'in kurduğu ilişkilerin ürettiği çelişkilerin okurun/izleyicinin alanının dışında kalmasına neden olmaktadır. Figen'in, Beat Generation'da bulunduğu “hiçlik”le, yaşamda aradıkları arasındaki kurulan çapraz bağlantının Figen'in kişisel tercihlerinin belirlediği bir anlam arayışı olduğu görülmektedir.

Gönül'ün yaşamındaki iki erkek üzerinden kurulan ikili karşıtlık Rüstem ve Esat'ı karşı karşıya getirmektedir. Esat, yalnızca üst kattan sesi gelen ama varlığıyla Rüstem'in karşısında duran bir oyun kişisidir. Rüstem'in entelektüel duruşuna karşılık, Esat, “ataerkil” bir yapıyı temsil etmektedir. Rüstem'in entelektüel deliliği ile Esat'ın feodal deliliğinin temelde aynı fanatizmi üretebilme ihtimali Gönül üzerinden var olmaya çalışmaktadır. Rüstem, Gönül'e psikolojik bir şiddet uygularken, Esat, fiziksel bir şiddet uygulamaktadır. Rüstem, oyundaki konumu itibarıyla Gönül'ün yaşamından uzaklaştırdığı bir kişi olarak görülmektedir. Gönül, oyunda Rüstem'in temsil ettiği entelektüeliteyi reddetmektedir, bunun yerine Esat'ın geleneksel tarafını tercih etmiş olduğu görülür. Esat'ın ve Rüstem'in tercihlerinin içeriği net olmamakla birlikte, bu noktada, Gönül'ün Esat'ı tercih etmiş olması onu, “geleneksel” bir noktada konumlandırır. Gönül'ün bu tercihinin asıl nedenleri görünür kılınmaz. Entelektüeliteyi tercih etmeyen ve Rüstem'i sokaklarda dolaşan bir “deli” haline getiren bu eylemi nedeniyle Gönül'ün durumu, okur/izleyici açısından irdelenemez bir

---

<sup>74</sup> Gürbilek, Nurdan, *Kötü Çocuk Türk*, Metis Yayınları, İkinci Basım, Kasım 2004, s. 98

noktada konumlanmaktadır. Dolayısıyla, Esat'ın şiddeti de “meşru” bir zemine oturtulmuş olur. Gönül, Rüstem'i tercih etmediği için Esat'ın fiziksel şiddetini “haketmiş” olur. Bu nedenle, Esat üzerinden kodlanmış şiddet biçimi meşrulaştırılmış olur. Rüstem'in, entelektüel üst bakışı, mağduriyeti nedeniyle karanlık bir noktada kalmaktadır. Bu üst bakışın Gönül üzerinde ürettiği psikolojik şiddetin nedenleri, okur/izleyici açısından “görünmez” bir noktada kalmaktadır. Gönül'ün hissettiği fakat anlamlandıramadığı bu şiddet biçimine karşı olan tepkileri Gönül'ün “alaturkalığını” pekiştirir niteliktedir.

Rüstem: “Niye? Saçmalığın, düz mantığın göbeğinde yaşıyorken, neden olmasın?”

Gönül: “Bana masal okuma allasen! Gençliğimi böyle yaktın zaten. Kafamı karman çorman ederdin. Şimdi de aynı şeyi yapamayacaksın!”<sup>75</sup>

Gönül, oyun boyunca, diğer oyun kişilerinin arasında bir uyum sağlamak amacıyla “politik” bir noktada durmaktadır. Rüstem, bu politik duruşu, Gönül'ün daha önce “konsomatris” olmasına indirgemektedir. Genellikle, çevresine karşı “politik” olan alaturka kadın modelinin, bu politik duruşu zorunlu olarak sergilediği görülmektedir. Gönül'ün politik duruşu daha önce fahişelik yapmasıyla özdeşleştirilmektedir. Kadınların, politik olma durumu yalnızca meslekleriyle sınırlı kalamayacak kadar geniş bir alanda varolmaktadır. Oyun kişilerinin her birinin sınırlı bir alanda irdelenmeleri, her oyun kişinin sahip olduğu renklerin tek bir renge dönüşmesine neden olmaktadır. Bu durum, metin stratejisi açısından, okurun çoğulcu yaklaşımının kırılmasına neden olmaktadır.

Rüstem, Gönül ve Esat üçlüsü ile Süha, Figen, Barbaros üçlüsü kendi aralarında ve her iki grup birbirinin karşısında karşıtlık oluşturmaktadır. Rüstem, her iki grubun arasında kurduğu benzerlikle, jenerasyonların birbirinin devamı olduğu yönünde oluşmuş olan inancı oluşturmaktadır.

Rüstem: “ Yo, bütün hikayeler aynıdır aslında. Daha doğrusu, birbirinin uzantısıdır.

Mesela, sen, Figen'in şimdi yaşadıklarını, daha önceden yaşadın. Ben,

Süha'nın ve Barbaros'un yaşadıklarını yaşadım daha önce.”<sup>76</sup>

<sup>75</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Ekim 1998 s. 180

<sup>76</sup> A.g.e. , s. 180

Bu benzerlik belli noktalarda gerçekliği işaret ediyorsa da, deęişimin, her jenerasyonun kendi varolma biçimini sorgulayarak oluşabileceęi bilgisinin önünde bir engel olarak durmaktadır. Bu engel, okur/izleyici açısından, tüm jenerasyonların her anlamda benzer olduęu gibi bir yalınlaştırmaya neden olmaktadır.

Rüstem'in, kapitalizm ile aşk bağdaştırması, kapitalizmin bütün sınırları belirledięine yönelik tekil bir anlayışın ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Aşkın, hangi sınırlar dahilinde yaşanabileceęinin tek belirleyicisi kapitalizm olamayacağı gibi, sonsuz bileşenin bir araya getirdięi bir aşk algısı, okur/izleyici açısından, yalnızca kapitalizm tarafından "katledilmiş" bir duygu olarak görünmesine neden olmaktadır.

Rüstem: " ...Bugün, bu şehirde aşk, vahşi kapitalizmin izin verdięi kadar vardır. Vahşi kapitalizm öyle gerektiriyorsa, aşklar ölür veya öldürölür. Hepsi bu! <sup>77</sup>

Bu tür genel bir yaklaşımla, yazar, eleştirdięi kapitalist yaklaşımın bir benzerini, aşk ile ilgili görüşlerini yöneltmek istedięi ideolojinin izin verdięi kadar kullanmaktadır. Bu noktada yazar, kendi eleştirdięi yaklaşım biçimini yeniden üretmiş olur.

Oyun boyunca, Süha'nın alt katından gelen abartılı cinsel ilişki sesleri, aşk konusunda eleştirilen kapitalizmin getirdięi bir başka aşırı tüketim mekanizmasına gönderme yapar niteliktedir. Simgesel düzeyde cinselliğin hızlı tüketimini tartışmaya çalışan bu dış ses, cinselliğin örgütlenme biçimiyle ilgili dinamikleri irdelemekten öte, sesler aracılığıyla bu gerçekliği iletmeye çalışmaktadır. Bunun yanısıra daha önce bahsettiğimiz üçlü gruplarda, cinsellik bu üç kişi arasında yaşanmış veya yaşanmaktadır. Bu gruplardaki oyun kişilerinin , kendi cinselliklerini konuşma biçimi itibarıyla oldukça "kaba" oldukları göze çarpmaktadır. Her iki cins de karşılıklı olarak cinsellikle ilgili birbirlerini aşağılar durumdadırlar.

Rüstem: " Bunun bkrini izale eden de benim!"

Barbaros: " Affedersiniz? "

Rüstem: " Diyorum ki bunun kızlığını ben bozdum." <sup>78</sup>

---

<sup>77</sup> A.g.e. , s. 164

<sup>78</sup> A.g.e. , s. 167

Rüstem ve Barbaros arasındaki konuşma eril mekanizmaların yeniden üretimine hizmet eder niteliktedir. Rüstem'in "entelektüel", Barbaros'un "geleneksel" birer oyun kişisi olarak çizilmiş olmaları, farklı dinamiklere sahip olan kişilerdeki ortak erkeklik üretimine işaret etmektedir. Aynı zamanda, cinsellikle ilgili eril mekanizmalar, dişi oyun kişileri üzerinden yeniden üretilmektedir.

Süha: "Çocuk... kimden?"

Figen: "Hesaplarıma göre senden tabii! Gerçi üç aydır beni o itin koynuna soktun ama çocuğun babası sensin!"<sup>79</sup>

Figen, kendi cinselliği üzerinden Süha'yı suçlayarak, eril mekanizmaları yeniden üretmektedir. Figen, Süha ve Barbaros'u karşı karşıya getirmektedir. Bu noktada, Figen'in tercihleri karanlık bir noktada kalmaktadır.

Yazar, Rüstem'in sokak duvarlarına yazdığı yazılar üzerinden şehir kurallarını tartışmaya çalışmaktadır. Bu kurallar çoğunlukla ikili karşıtlıklar üzerinden kurulmuştur ve şehir kuralları klişesini yeniden üretmektedir.

Barbaros: "Bazen bu sokaklardan geçip giderken okurdum o yazıları. Bazıları saçma sapan ama, içlerinde doğru olanları da var. Mesela bir defasında, 'Hayat seni becermeden sen hayatı becer' yazmıştın. Doğruydun!"<sup>80</sup>

Yazar, şehir yaşamı ve şiddet arasında bir paralellik kurmaktadır. Şehir yaşamının pek çok farklı kesitinden şiddeti alarak, şehirle ilgili tüm durumlarda şiddet kavramının ön plana çıkması, bu fikrin genellenmesine neden olmakta, şehrin şiddetle olan ilişkisini yeniden üretmektedir. Bu genelleme, okuru/izleyiciyi metropollerle ilgili tek bir seçenekte uzlaşmaya ikna etmektedir ve ikna etmek/edilmek de bir şiddet biçimidir. Şehirde yaşamın tek koşulunun şiddet üretmek olduğu yönündeki inanç pekiştirilmekte, farklı varoluş biçiminin olasılığı gölgede kalmaktadır.

Oyunun finalinde, Rüstem ve Süha, yaşamın kontrol edilemezliği üzerine bir konuşma yaparlar. Her ikisinin de bu kontrol edilemezliğin içinde duramadıkları görülmektedir.

---

<sup>79</sup> A.g.e. , s. 186

<sup>80</sup> A.g.e. , s. 166



Süha, yazar olma isteğini bu kurgunun öznesi olma isteğiyle açıklamaktadır. Özne olabildiğinde, kendi yaşamı dahil, herkesin yaşamını kurgulama gücüne sahip olacaktır. Yazar, bu güç ilişkisinin eleştirisini yapmaya çalışırken, bu ilişki biçiminin altında yatan nedenleri açık etmemektedir. Oyun kişilerinin, yaşamlarını değiştirmek için gerçek anlamda bir eyleme geçmek yerine, kurgusal olarak bir değişimin içinde kaybolmaya eğilimli oldukları görülmektedir.

Süha: “Evet! Belki de bunun için yazmayı istiyordum. Kaderin rolünü üstlenebilmek için. O zaman sana bambaşka bir hayat kurabilirdim. Seni bir anda, bütün bokun içinden çekip alır, bir sahil kasabasına yerleştirirdim. Akşam serinliğinde, elinde eski bir şiir kitabıyla kıyıda otururdun. Tekneler balıktan dönerdi. Sen, kıyıda, el sallardın balıkçılara. Mutlu olurdun.”<sup>81</sup>

Süha ve Rüstem’in bu tür kurgusal bir değişime inandıkları fakat bunu gerçek yaşamlarında gerçekleştiriyor oldukları görülmektedir. Barbaros, oyunun finalinde, Figen dışında kalan herkesi öldürür. Bunun üzerine, Figen’de Barbaros’u öldürür. Barbaros ateş ettiği anda Rüstem, Gönül’ü korumaya çalıştığı için Gönül hayatta kalır ve Figen’i öldürür. Gönül’ün, evden çıkmadan önce Rüstem’e bakarak söylediği sözler dikkat çekicidir.

Gönül: “... Affet ulan! Sen beni seviyordun ama, ben beni sevenleri bir türlü sevemedim ki!”<sup>82</sup>

Gönül’ün bu sözleri, her iki cins açısından geçerli olan “aşk” algısının altını çizmektedir. Oyunun finalinde, Gönül dışındaki tüm oyun kişilerinin ölmesi, oyunun ilerlediği kurgusal düzlemde gerçekliğe geçiş olarak algılanabilir. Oyun kişilerinin, bireysel düşünceleri ve bu düşünceleri oluşturan süreçleri okura/izleyiciye kısıtlı bir biçimde ulaştırır. Oyun, özel ve kamusal alanda toplum dışında kalmış bu kişilerin izole edilme süreçlerini ve nedenlerini ortaya koymaya çalışır fakat oyun kişilerinin kişisel tarihlerinin derinleştirilmesini üstlenmemiş gibi gözükmektedir. Dolayısıyla, oyunun cinayetlerle sonlandırılması, karton figürlerin gerçek olma şanslarını yükseltmek için yapılan bir “zorunluluğa” dönüşmektedir. Yazar, oyun kişileri üzerinden, içimizdeki “alaturka” ile hesaplaşmaya çalışsa da, yine de alaturka kavramı bizim dışımızda duran bir kavram olarak kalmaktadır. “*Oysa faaliyetin ya*

---

<sup>81</sup> A.g.e. , s. 187

<sup>82</sup> A.g.e. , s. 191

*da yaşantıların değil, adlandırmanın önemli olduğu bir anlatım tarzında söz her zaman hikayeyi, tekilliği içinde tanınabilecek yaşantıyı önceler; eritir, alıntıdan ibaret kılar.”<sup>83</sup>* Oyunda altı çizilmeye ve eleştirilmeye çalışılan yaşam biçimleri ve bu yaşam biçimlerini adlandırma biçimleri, benzer bir “başlık” altında toplama yöntemiyle, yaşamın “alıntısına” dönüşmektedir. Oyunun içeriği, bu duruma bir eleştiri getirme amacındadır. Bu eleştiriye dile getirme biçimi ve tanımları, iktidar mekanizmalarının modellediği şablonları kullansa da, aynı zamanda bu şablonları yapısöküme uğratma çabasıdadır. Yazar, oyun kişilerinin yaşamlarını ve düşünce biçimlerini kurgulama biçimleri üzerinden bir hesaplaşmaya oturmuştur fakat görünenin ardındaki bazı noktaları bu hesaplaşmanın dışında tutması, hesaplaşmanın karanlık yüzüyle okuru/izleyiciyi karşı karşıya bırakmaktadır. Oyunun bütününde, eleştirilmeye çalışılan noktaların sınırları belirlenmiş olduğundan, okurun/izleyicinin tartışma alanının da daraldığı gözlemlenmektedir.

İkinci bölümde incelenen üç oyunda da, merkezi otorite tarafından ötekileştirilmiş oyun kişilerinin yaşam biçimlerine ve dünyayı algılama yöntemlerine yer verilmektedir. Bu oyunların yazılış amacı, okurun/izleyicinin aslında kendisi dışında bir merkez tarafından tanımlanmış ve bu yolla içselleştirilmiş önyargılarına ve şablonlarına dokunmak olduğu gözlenmektedir. Şehrin arka sokaklarına dahil olamayan fakat orada yaşananlara dair oluşmuş düşünceleri sorgulamaktır amaç. Bu oyunlardaki tinerciler, travestiler, fahişeler, dilenciler kendilerine dair anlatılan şehir efsanelerinin bir başka yönünü göstermek ister gibidirler. Keçeli, İstanbul Üçlemesi üzerine yazdığı makalesinde, yaşamın kıyısında olan bu kişilerin anlatılma biçiminin bu kişilerle ilgili dolaşımda olan genel düşüncenin yapısöküme uğratılmaya çalışılırken pekiştirildiğini öne sürmektedir. *“Bir tür “İstanbul Üçlemesi” sayılabilecek bu oyunlar; İstanbul’un merkezi Taksim’in arka sokaklarında ve “o sokaklara özgü” kişilerin arasında geçer. Üçüne de kaçakçılık, yalancılık, hırsızlık, seks, şiddet ve yalan hakimdir. “Arka sokaklarda başka türlü bir yaşam mümkün değildir” dercesine üçünde de cinayet işlenir. Aslında yazarın niyeti, evsizleri, tinercileri, fahişeleri, kumarbazları, kaçakçıları, delileri, konsomatrisleri, bombacıları, çöpte yaşayanları yaratan, sonra da onların varlığını bir tehdit gibi algılayıp, kendinden uzaklaştırmaya çalışsan; “ötekileştiren” merkezi otoriteyi, onun yaratısı; anlatısı saydığı “tarihi” yapı bozuma uğratmaktır.*

---

<sup>83</sup> Gürbilek, Nurdan, *Vitrinde Yaşamak*, Metis Yayınları, Beşinci Basım, Ekim 2009, s. 48

*Çünkü oyun kişileri aracılığıyla sık sık, bu insanların tarihinin yanlış yazıldığından dem vurur.”*<sup>84</sup> Fakat, oyun kişileri, tarihsel anlatıların tanımladığından çok da farklı değildir.

Dış görünüşleri, konuşma biçimleri ve eylemleri, varolan tanımlar üzerinden oluşturulmaktadır. Bu anlatıların dışındaki tek tanım, oyun kişilerinin, yaşam koşullarına rağmen “yaşamın sırrına ermiş” olduklarıdır. Fakat, bu bilgeleşme sürecinin de temellendirilmemiş olması, bu iletiyi dayanaksız bırakmaktadır. Zor yaşam koşullarının bu kişileri olgunlaştırdığı gibi bir düşünceyle desteklenmeye çalışılsa da, politik ve felsefi sloganlarla, damıtılmış bir bilgiyle donatılmış oyun kişileri, yazarın onları görmek istediği gibi bir profile soktuğu izlenimi uyandırmaktadır. Elbette, bu sınıfta tanımlanan kişilerin böyle bir donanıma sahip olması şaşırtıcı değildir fakat bu donanımın öncesiz ve sonrasız oluşu, bu imajın sonradan yapıştırılmış olduğuna işaret etmektedir. Sonuç olarak, arka sokakların gerçekliği belirsizliğini korurken, bu sokaklarda yaşayan kişilerin aslında, kendini entelektüel olarak tanımlayan sınıfa görece daha olgun oldukları görülür. Bu durum, merkezdekilerin tanımını yapmaktadır. Bu tanım, ikili karşıtlıkları pekiştirirken, merkezi otoritenin dengelerini –istemeden de olsa- korumaktadır.

---

<sup>84</sup> Keçeli, Fatma, Ankara Üniversitesi DTFC Tiyatro Araştırmaları Dergisi (Hakemli), Sayı: 27 , Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 2010, s, 3

### 3. Kimliklerin ve ötekiliğin politik görünümüleri

#### 3.1. Kayıp yaşamların bağlantı/ayırışma noktası: *Derin Bir Ülkede*

Üçüncü bölümde, kimliklerin ve ötekiliğin ağırlıklı olarak politik bir düzlem üzerinden varolduğu üç farklı oyun incelenmektedir. Bu oyunlardan ilki, İtiraz Oyunları'nın ikinci oyunu olan “Derin Bir Ülkede”, bir gün içinde birbirini takip eden yedi bölümden oluşmaktadır. Yazarın, oyunun başında belirttiği kişisel tercihinine göre oyun İstanbul'da geçmektedir. Her bölüm, İstanbul'da veya herhangi bir metropolde “sıradışı” mekanlarla, “marjinal” ilişki biçimleriyle ve “yaşamın kıyısında kalmış” oyun kişileriyle oluşturulmuştur. Her bölüm, bir diğer bölümle bağlantılandırılmıştır. Her bölümün bir diğer bölümle olan bağlantısı, oyun kişileri üzerinden kurgulanmıştır. Oyunun genelindeki kullanılan dil, oyun kişilerinin sosyal olarak “alt sınıfa” ait olduklarını çağrıştırmaktadır. Bu bölümde, mekanların, ilişki biçimlerinin ve oyun kişilerinin bütünlüklü yapısının, kurgusallığını/gerçekliğini tartışmaya çalışacağım.

Birinci bölüm, varoшта bir gecekondu odasında geçmektedir. Bu bölüm boyunca televizyonda arabesk şarkılar söyleyen bir şarkıcının konseri tüm konuşmalara eşlik etmektedir. Arabesk müzik ve alt kültür arasında kurulan bağlantının etkileri, sahne boyunca Adam ve Kadın'ın “arabesk” replikleriyle bağlantılandırılmaktadır. Oyun ve sahne boyunca kullanılan “aşırı” saldırgan ve kaba dil de, alt kültür iletişim biçimini işaret etmeye çalışmaktadır. Müzik, dil ve şiddet gibi aşırılıklar üzerinden bir alt kültür tanımı yapılmaya çalışılmaktadır. Tüm iletişimin aşırı kaba bir tarzla yönlendirilmesinin gerçekliği tartışılır bir noktada durmaktadır. Yazarın, bu noktada oluşturduğu “alt kültür” iletişim biçimi ile bu iletişim biçiminin gerçekliği arasında bir yarıma olduğu gözlenmektedir. Bu bakış açısıyla üretilmiş mekanlar, dil ve oyun kişileri, okur/izleyici algısındaki “alt kültür” imgesini yeniden üretmektedir. Bu imge, popüler bir “varoş” imgesi yaratırken, varoşlarda yaşayanların iletişim biçimi üzerinden olumsuzlamalar yapılmaktadır.

Kullanılan dilin, dinlenen müziğin ve üretilen şiddet biçiminin yalnızca varoşa özgü olduğu yönünde yaratılmış olan yanılısama, toplumsal olarak içselleştirilmiş şiddet biçimlerini, okurun/izleyicinin dışında tutarak, okurun/izleyicinin bu şiddetin benzer biçimlerini hangi mekanlarda ve ilişki biçimlerinde ürettiği tartışmasının önünde bir engel haline gelmektedir.

Yazarın, “aşırı” ve “marjinal” tanımlarını alt kültür üzerinden tanımladığı görülmektedir. Şehrin “atipik” üyelerinin sahip olduğu “tipik” özelliklerin de var olduğu gerçeği görünür kılınmamaktadır. Oyun kişilerinin, her eylemlerinde yarattıkları aşırılık, popülist bir yaklaşımla yeniden aşırılaştırılmaktadır. Yazarın, İstanbul’a ve ötekiye ait seçimlerinin birbirinin benzeri pek çok oyun kişisinin yeniden üretimi olarak kaldığı görülmektedir.

Oyunun birinci bölümünde, yazar, Kadın ve Adam’ın ilişkileri üzerinden bir varoş ilişki biçimini ortaya koymaya çalışmaktadır. Kadın evli ve bir çocukludur. Kayınbabasıyla yaşamaktadır. Adam, Kadın’ın eşinin gece çalıştığı bir saatte onu ziyarete gelir. Kadın’ın oğlu da babasına yemek götürmek üzere Kadın tarafından dışarı yollanmıştır. Adam’ın, Kadın’ın evine geldiği anda gerçekleşen diyalog oldukça dikkat çekicidir.

Kadın: “ Komşu becermekten bize sıra gelmiyor değil mi? Hayvan herif! “

Adam: ( Elinin tersiyle Kadın’ın ağzına çarpar bir tane.) Orospu karı! Senden mi izin alacam sikmek için? Sana verdiğim yetmiyor mu? “

Kadın: ( Deminki kızgınlığının aksine ihtirasla...) “İşte bunun için seviyorum ulan seni! Kocam olacak ibneyi, oğlum olacak piçi, şu koca dünyayı, hepi ve hiçi unutup sana dönüyorum hep. Esrarkeş gibiyim ulan! Esrar mısın lan sen?”  
(Güler. Acayip, isterik bir gülüştür bu.)

Adam: ( Güler. Cebinden bir sarma cigara çıkarır.) “ Esrarın alası burda!.. Kızıışmış orospu! İçine yerleştirmemi istiyosun di mi?”

Kadın: “ Sana düşkünüm ulan, tutkunum sana! Ama Allah’ın belası sen de bana bi güzel bi şey söylesen! Bi tatlı bi şey!”<sup>85</sup>

Kadın’ın, Adam’ın şiddet eğilimi üzerine Adam’ı “ihtirasla” istemesinin asıl nedenlerinin aşık edilememesi, kadın erkek ilişkilerinde, kadının şiddet yoluyla ehlileştirilebileceği ve erkeğe karşı olan saygısının artacağı yönündeki düşüncenin yeniden üretilmesine neden olmaktadır.

Kadın’ın, eşine ve çocuğuna karşı olan saygısını yitiriş nedenleri ve aile kavramının gizlenen sorunlarının ve tabuların tartışılmaması, Kadın’ı “kutsal” değerleri aşağılayan bir konumda tutarak okur/izleyici gözünde ötekileştirmektedir. Bunun yanısıra, ailenin bu

<sup>85</sup> Yula, Özen, *İtiraz Oyunları*, Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Eylül 2008, s. 63 , 64

konumunun yalnızca alt sınıfa özgü olduğu yanlışlamasını yaratmakta, orta ve üst sınıf anneleri kutsallaştırmaktadır. Kadın'ın, Adam'ı "esrar" ile özdeşleştirilmesi, kadınların kurdukları bağımlılık ilişkilerine gönderme yapmaktadır. Bu bağımlılık ilişkisi kadın üzerinden tanımlanırken, Adam, bu ilişki biçiminin dışında durmaktadır. Bu durum, Adam üzerinden bir "güç" imgesini ve eril mekanizmaları yeniden üretmektedir. Kadın, Adam'dan şiddet görmesine rağmen, ondan şefkat talep etmektedir. Kadın ve Adam arasında yaratılmış olan "sahip-köle" ilişkisi, tartışılmaya çalışılmaktadır. Adamın cinselliği ve cinsel organının boyutları üzerinden yapılmaya çalışılan erkeklik eleştirisi, bu konunun gündelik söylemlerin benzeri niteliğindedir. 1. Bölüm'ün finalinde, Kadın'ın, Adam'a karşı ürettiği şiddetin ve bölüm boyunca dil ve eylem üzerinden üretilmiş olan şiddet biçimlerinin tümü varolan dizgelerin farklı versiyonları olarak görülmektedir. Bir sonraki sahnede, Kadın'ın oğlu Sabur'un, sokaktaki bir çatışmada yanlışlıkla vurulduğu görülecektir. Gece, Adam ile görüşebilmek için oğlunu babasının yanına yemek götürmesi için özellikle evden gönderen Kadın'ın çocuğunun yanlışlıkla öldürülmesi de Kadın'ın hatası olarak kabul edilecek ve onu "yanlışlıkla" vuran polislerin eğilimleri tartışmanın dışında kalacaktır.

1. Adam: ( Cesedin başına gider.) "Buraya kadarmış! Ulan puşt, gece sokakta işin ne senin? Bütün çocuklar bu saatte evlerinde oturur, çalışır, amına koduğum. Analarıyla, babalarıyla konuşurlar, televizyon seyredeler..."<sup>86</sup>

Çocuğun temsil ettiği saflık karşısında çaresiz kalan polislerin, kötücül tarafları ön plana çıkartılır. Bu noktada, polisler çocuğun ölümü üzerinden kendileriyle hesaplaşırlar. "Merkezinde kederli bir çocuk yüzünün yer aldığı bütün savaş , felaket ya da acı görüntülerinden vardır bu. Hepsinde çocuk yüzü , büyüklerin kendi acılarının en kestirme ifadesi olarak dolaşıma girer. Ama hep bir anlam fazlası da vardır orada. Aslında bu yüz bize acıyı değil, hak etmediği halde acıya maruz kalmış olmayı anlatır. Masum olduğu halde mağdur olmuşluğun, suçsuz yere cezalandırılmışlığın adil olmayan bir yasanın kurbanı olmanın simgesidir orada çocuk."<sup>87</sup> Bu noktada, polislerin, içinde buldukları krizin ve hesaplaşmanın nedenleri de kendi yaşamlarında uğradıkları haksızlıklar üzerinden değerlendirilebilir. Sabur'un katledilişi ve polislerin onu "teröristlerle" girdikleri çatışmada "istemeden" öldürmüş olmaları, Sabur'un annesi Sekine'nin histeri krizlerinin gölgesinde kalmaktadır. Sekine'nin, cinsel dürtülerinin kontrolü dışında bir noktada durması ve İsmail ile

<sup>86</sup> A.g.e. , s. 74

<sup>87</sup> Gürbilek, Nurdan, *Kötü Çocuk Türk*, Metis Yayınları, İkinci Basım, Kasım 2004, s. 39

yaşadığı şiddet dolu ilişkinin tartışması gerçekleşmemekte, Sekine, kısa yoldan “günah keçisi” ilan edilmektedir. Her iki polis de, kendilerini ve birbirlerini bu cinayetten dolayı rasyonalize etmeye çalışmaktadırlar. Sonuçta, iki karşıt noktada konumlanmaktadırlar. Her ikisi de görevin getirdiği “katı” inançlar ve aşırı duygusal “baba/ağabey” karşıtlığını üretmektedirler. Her iki noktada, yalnızca imgesel olarak anlık olarak onları uyuşturmaktadır. Dolayısıyla, her iki durumun içinde uzun süre duramamaktadırlar. Bir karşıtlıktan diğerine geçmektedirler. Polislerden biri “katı” role büründüğünde, diğeri “şefkatli” rolünü oynamaktadır. Böylece, okur/izleyici tarafından, vicdanları ve görevleri arasında sıkışmış, bu cinayeti işlemekten başka seçeneği olmayan iki memur olarak algılanmaktadırlar.

Görev bilincinin her ikisine de başka bir iktidar mekanizması tarafından ezberletilmiş olma ihtimali, şefkatli baba/ağabey imgesinin toplumsal bir kodlanmışlığın parçası olup olamayacağı tartışılmamaktadır. Okur/izleyici, bir vicdan muhasebesinin orta yerinde, konumlanmaktadır. Varoшта yaşayan herkesin potansiyel olarak “terörist” olarak değerlendirilmesinin eleştirisi , her iki polisin de iç hesaplaşmalarının gölgesinde kalmaktadır.

Üçüncü bölümde, başka bir Adam ve Kadın, alt sınıf “kitsch” tarzda çizilmiş bir pavyonda görülürler. Kadın, transseksüeldir. Adam ve Kadın ilişkileri üzerine konuşurlar. Kullandıkları dil şiddet ve hakaret doludur. Adam, Kadın’ın kendisiyle yeniden beraber olması için ona yalvarır. Adam, uyuşturucu ticareti yapmaktadır. Dolayısıyla, Kadın’ın Adam’la beraber olmak konusunda bazı tereddütleri vardır. Her ikisi de, eril mekanizmaların nesnesi konumundadırlar. Her ikisi de zorunlu olarak evlendirilmiştir ve çocukları vardır. Temelde bakıldığında, Kadın ve Adam’ın yaşamları benzerliklerle doludur. Kadın’ın transseksüel olması, Adam’ın bir transseksüele aşık olması ve Adam’ın uyuşturucu ticareti yapıyor oluşu, onların alt kültür yaşam biçimleriyle özdeşleştirilerek, tüm bu durumlar “olağan” bir noktada konumlandırılmaktadır. Kadın ve Adam arasındaki ilişki biçimi, “tipik” heteroseksüel ilişki biçiminin özelliklerini taşımaktadır.

Adam: “ Senle beraber yaşlanalım lan! “

Kadın: “ Yok öyle bir şey! Kandırmışlar seni. Kimse kimseyle yaşlanamaz artık bu dünyada. Eskidenmiş o. Artık kafam, çocuğumun geleceğinde. Şimdi benim sokaktaki tinercileri gördükçe, ileride oğlumu böyle olmaktan nasıl kurtarırım

diye uykularımı kaybediyorum.”<sup>88</sup>

Kadın’ın çocuğu üzerinden oluşturduğu “kurtarma” imgesiyle, hem erkek hem kadın ebeveynin “doğal” kabul edilen davranış biçimi içinde oldukları görülmektedir. Adam ve Kadın’ın ilişki biçimi, okur/izleyici açısından farklı bir deneyim olarak gözükse de, temelde, biyolojik olarak normal bir kadın-erkek ilişkisinin benzer bir versiyonu olarak durmaktadır.

“ Şöhrete ve servete kısa yoldan ulaşmanın hayallerini kuran çoğu transeksüel, 1980 sonrası Türkiye’sinin kültürel fonunu bire bir şekilde yansıtıyor. Kentin yeraltı alemi, fuhuş dünyası ile eğlence sektörü arasındaki belirsiz sınırlar, bu gibi sosyal hareketlilik ve yükselme hayallerini teşvik ediyor. Gençliklerinin ve güzelliklerinin kısa ömürlü olduğunun bilincinde olmaları, bazılarını kendilerine bir daire alacak ve hatta biraz sermaye sağlayacak sadık eşler aramaya itiyor. Anneliğin bir seçenek olamayacağını bilmek de gelecekte beklenen maddi güvence hesaplarında bir sorun teşkil ediyor.”<sup>89</sup>

( Adam çok sakindir. Cebinden bir tabanca çıkarır. Kadın görmez. Sadece sahneye bakmaktadır. Şarkı söyleyen başka bir kadının sesi işitilir. Kadın boşluğa bakar. Düşünce sesi gelir.)

SES: “Kalk git diyor akıl! Harbiden seviyor. Daha iyisini mi bulacaksın?.. Ama onca ailenin ah’ını alıyor. Yerde kalmaz onca ah!.. Bir yerden acısı çıkar elbet!.. Ama beni sevdi!”<sup>90</sup>

Adam, Kadın’ın karşısında olumsuz bir seçenek olarak dursa da, Kadın’ın “daha iyisini bulma umudu” taşımaması, Adam’la yaşayacağı ilişkiye razı olmasına neden olmaktadır. Bu eğilim, çoğunlukla heteroseksüel bir kadının tercihleriyle benzerlik göstermektedir. Sahnenin finalinde, Kadın’ın sözleri, transeksüel olma deneyiminin zor koşullarına gönderme yaparken, yalnızca bu “sıradışı” durumun kendine has özelliklerinin yanısıra, kadınlık deneyiminin de benzer bir noktada olduğu gerçeğine değinilmez.

KADIN: “Çok zordu, şimdiye kadar çok zor! Ötesi, berisi, her şeyi zor, amına koyayım!”<sup>91</sup>

<sup>88</sup> Yula, Özen, *İtiraz Oyunları*, Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Eylül 2008 , s. 87

<sup>89</sup> Hazırlayanlar: Kandiyoti, Deniz, Saktanber, Ayşe, “*Kültür Fragmanları Türkiye’de Gündelik Hayat*”, Metis Yayınları, İkinci Basım, İstanbul, Temmuz 2005, s. 290

<sup>90</sup> Yula, Özen, “*İtiraz Oyunları*” , Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Eylül 2008, s. 87, 88



Kadın'ın, kadın olmanın yanısıra sonradan kadın olmasının getirdiği sorunlarla ilgili kurduğu cümlede kadın cinsel organı üzerinden küfür etmesi ironik bir durumdur. Bu durum, kadınların içselleştirdiği ve kendilerine ve başkalarına karşı kullandıkları eril mekanizmalara işaret etmektedir. Transeksüeller, fiziksel değişim için sancılı, uzun ve maddi yönden sarsıcı bir süreçten geçmektedirler. Bu süreç, kendi kimliklerini kazanmak için çaba göstermeleriyle devam etmektedir.

KADIN: “ Çok kıllıydım lan. Kaç iğne yedim biliyor musun? Kaç ameliyat geçirdim! Estetikler. Burun kalktı, yanaklar, dudaklar silikon, memeler silikon. Bütün paramı verdim. Biriktirdiklerimi. Götümlle kazandığım bütün para estetikçilere gitti. Onların yaptırdıkları evlerin süsleme parası oldu hepsi... Ama erkekken çok kıllıydım lan!”<sup>92</sup>

*“Brezilya’da Salvador’daki travestiler üzerine yazan Cornwall (1994) şöyle söylüyor: ‘Kadın ve erkek özelliklerinin birleşmesi, travestilerin cazibesinin bir bölümünü oluşturuyor ve sattıkları malın değerini tanımlıyor.’<sup>93</sup>*

Dördüncü bölümde, “normal” insanların gece girmeye korktuğu bir semtte yaşayan üç tinerci görülmektedir. Aralarında en büyük olanıyla en küçük olanı arasında hiyerarşik bir ilişki biçimi kurulmaktadır. Tinerciler, ancak kendi aralarında bir iletişim biçimi kurabilmektedirler. Tinerciler, yaşamın kendi gerçekliğine karşı kendilerini uyuşturmaktadırlar. Bu uyuşturma ihtiyacının nedenleri aşkar edilmemiştir. Bu bölüm boyunca, tinercilerin durumu “trajik” bir şehir hikayesi düzeyinde kalmaktadır. Bu durum, okur/izleyici açısından tinercilerin “kayıp” bir noktada durmalarına neden olmaktadır. Bunun yanısıra, okur/izleyici kendini “normal” bir durumda konumlandırarak, kendi uyuşturma mekanizmalarını ve bu mekanizmaları hangi nedenlerden ötürü çalıştırdığını tartışamayacaktır. Bu noktada, dışardan alınan kimyasal bir uyuşturucunun yarattığı korku, içimizde çalışan korku mekanizmalarına göre daha tehlikeli bir noktada durmaktadır. Bölümün sonunda, 1. ve 2. Tinerci'nin tecavüzü sırasında nefessiz kalıp ölen 3. Tinerci'nin ardından, diğer tinercilerin kendilerini rasyonalize etme biçimiyle, gündelik yaşamda

---

<sup>91</sup> A.g.e., s. 88

<sup>92</sup> A.g.e., s. 87

<sup>93</sup> Hazırlayanlar: Kandiyoti, Deniz, Saktanber, Ayşe, “Kültür Fragmanları Türkiye’de Gündelik Hayat”, Metis Yayınları, İkinci Basım, İstanbul, Temmuz 2005, s. 284

“normal” insanların kullandığı kendini rasyonalize etme yöntemi açısından herhangi bir fark olmadığı gözlemlenmektedir.

1. Tinerici: “ Emrin olur. Madem öyle dedin, götüm lan! Var mı ötesi? Sen şu şehirde göt olmayan birini bul da gel! Hadi koçum! Herkes göt!”
2. Tinerici: “ (Torbayı alıp tiner çeker, dalgın dalgın...) He ya, herkes göt!”<sup>94</sup>

Her iki tinerici de, “normal” bir insanın kendini rasyonalize etme biçimini kullanmaktadırlar.

Beşinci bölüm, Yaşlılar Yurdu’nun oturma odasında geçmektedir. Yaşlı Kadın ve Yaşlı Adam, alzheimer hastasıdır ve evlidirler. Her ikisi de birbirlerini ve kendilerini hatırlamamaktadırlar. Bakıcı, her ikisine karşı baskıcı ve şiddet dolu bir yaklaşım içindedir. Yaşlı Adam, Bakıcı’ya ve Yaşlı Kadın’a cinsel organını göstermeye çalışır, Bakıcı’yı taciz etmeye çalışır. Bu tacizlerin sonunda Bakıcı’dan şiddet görmektedir.

Yaşlı Adam ve Yaşlı Kadın’ın durumu üzerinden aile kurumuna bir eleştiri getirilmeye çalışılmaktadır. Bu eleştiri, aileleri tarafından Yaşlılar Yurdu’na bırakılmış yaşlılara acımanın ötesinde bir işlevi gerçekleştirememektedir. Bakıcı’nın her iki yaşlı insana karşı olan yaklaşımı da sorgulanmaya çalışılmaktadır fakat bu sorgulama klişe bir Bakıcı tavrının yeniden üretilmesinin ötesine gidememektedir. 1. ve 3. sahnede adı anılan Tayyar Bey bu noktada Yaşlı Adam ve Yaşlı Kadın’ın çocukları olarak görülmektedir. Tayyar’ın daha önce adı geçtiği bölümlerden “mafya” olduğu anlaşılmaktadır. Yaşlı Adam’ın ve Yaşlı Kadın’ın, “yetiştiremedikleri” çocukları Tayyar tarafından “bir kenara atılmaları” her iki yaşlının durumunu da rasyonalize eder niteliktedir. Bakıcı’nın, Yaşlı Adam’ın çaresiz girişimlerine karşı gösterdiği aşırı tavır ve Yaşlı Adam’ı, tacizci olarak nitelendirmesi “gülünç” bir noktada durmaktadır. Bir sonraki sahnede, Bakıcı’ya aşık olan 2. Adam, bir intihar saldırısı için kendini uyuşturmaktadır ve Bakıcı’nın bu durumdan haberi yoktur.

Yazar, oyunun her bölümünde oyun kişilerinin kendilerini uyuşturma biçimlerine gönderme yapmaktadır. Altıncı bölümde, 2. Adam, “Allah inancı” uğruna bir intihar saldırısı gerçekleştirecektir. 1. Adam, bölüm boyunca, 2. Adam’ın uyuşmasına destek vermektedir.

---

<sup>94</sup> Yula, Özen, *İtiraz Oyunları*, Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları, 1. Basım, İstanbul, Eylül 2008, s. 95

Bölümün sonunda, 1. Adam'ın, 2. Adam'ı yalnızca ikna etmek için uğraştığı görülecektir. Aslında, 2. Adam'ın inancı için gerçekleştirdiğini düşündüğü eylemin başka çıkar odakları tarafından, başka amaçlarla gerçekleştirildiği anlaşılacaktır. 2. Adam, eylemi gerçekleştirmeden önce, zihinsel olarak ikna olduktan sonra, bedenini de ikna etmek için uyuşturucu ilaç alır. Toplumsal bir paranoyaya dönüşmüş olan İslami intihar saldırılarının “içyüzü”, bu bölümün sonunda 1. Adam'ın yaptığı telefon görüşmesi üzerinden açıklanmaya çalışılır.

1. Adam: “ (Telefonda konuşur.) Benim efendim!.. Az sonra yola çıkacak. Şimdi içeride. Mücahit'in aramasını bekliyoruz. Sonra her şey yolunda giderse akşam bütün televizyon kanallarında ani bir haber için yayına ara verirler... Sizin desteğinizle efendim! O öyle biliyor. (Güler.) Allah yolunda gidecek!.. Estağfurullah efendim! Benim ne maharetim olacak. O çoktan inanmış buna. Biraz kaşımak gerekiyordu sadece... Kaset de elimizde, göndereceğiz hemen kanallara... Birazdan çıkabilir. Kapıyorum efendim!.. İyi çalışmalar!”<sup>95</sup>

1. Adam'ın telefon görüşmesi, 2. Adam'ın eyleminin gerekçelendirme yöntemlerinin, kendini uyuşturma biçiminin, İslami intihar eylemlerinin tartışılmasının önünde bir engel olarak durmaktadır. Terör saldırıları bir aşırılık üretirken, bu terör saldırılarının nedeninin tek bir dış güç üzerinden tanımlamak da başka bir aşırılık üretmektedir. Bu bölümde, 2. Adam'ın eyleminin kişisel ve toplumsal dinamikleri görünür değildir. Yazar, inancın pazarlanması üzerinden bir eleştiri getirmeye çalışmaktadır. 2. Adam'ın körü körüne saplanmak dışında bir an olsun duruma yabancılaşmaya çalıştığı anlar, 1. Adam'ın manipülasyonlarıyla kırılmakta ve bu kırılma anları dışında, 2. Adam kendi gerçekliğiyle yüzyüze kalmaktadır.

2. Adam: (Kendi kendine) “Bir tek onu merak edeceğim ne yapacak benden sonra?... Mühür gözlüm, müebbedini o Yaşlılar Yurdunda çekiyor. Gıkını çıkarmadan altlarını temizliyor zavallıların. Melek gibi saf, iyi... Aşkımдан habersiz yaşayıp gidecek. İnşallah onunki güzel bir hayat olur.”<sup>96</sup>

---

<sup>95</sup> A.g.e. , s. 107

<sup>96</sup> A.g.e. , s. 106

2. Adam'ın kendi eylemine yönelik en temel özeleştirisini yaptığı bu anda bile “aşk” imgesi üzerinden kendini uyuşturduğu, melek gibi bir sevgili kurgusunun içinde bulunduğu görülmektedir.

Yedinci bölümde, ikinci bölümde vurularak öldürülen Sabur'un dedesi olduğu sahnenin ilerleyen bölümlerinde anlaşılacak olan Yaşlı Adam'ın postaneden Allah'a mektup göndermek istediği görülür. Aynı postanede bir önceki sahnelerden oyun kişileri de bulunmaktadır. Aynı zamanda, bu postane bir önceki sahne planlanan terörist saldırının da merkezidir. Yazar, başka “çaresi” kalmayan Yaşlı Adam üzerinden, üçüncü dünya ülkelerinde yaşayan ve özellikle alt sınıfa mensup kişilerin, Allah'tan başka yardımcılarını olamayacağına inancına yönelik bir kabulleniş olduğu görülmektedir.

Bu bölümde, birbirlerinden bağımsız olarak hareket ettiği düşünülen oyun kişilerinin, bilinçli veya bilinçsiz tercihlerinin sonucu olarak birbirlerinin yaşamlarını etkileme biçimleri görülmektedir. Merkezi otorite tarafından belirlenmiş rollerin “kazanani” ya da “kaybedeni” olmadığı, her iki konumdaki kişilerin de toplumsal olarak birbirine bağlı oldukları görülmektedir. Bir bölümde, siyasi olarak bir başkasını ötekileştiren oyun kişisinin, başka bir bölümde toplumsal cinsiyet rolleri üzerinden ötekileştirildiği görülmektedir. Oyun boyunca, oyun kişileri, bu gerçeği görmezden gelerek bir tür “suskunluk” oyunu oynarlar. Bu oyun, varolan kısır döngünün sürekliliğine hizmet eder. Temelde, bu döngüden beslenen olduğu yanılsamasına kapılmış olanlar da zarar görmektedirler. Bu durum, siyasi otoritenin temsilcilerinden çok, siyasi otoritenin kendini meşrulaştırmak için kullandığı bireylerin düşünce biçimlerinin yapısöküme uğratılmasını desteklemektedir. Yazar, yakın dönemde yazdığı oyunlarında kişilerin bireysel tercihlerinin, hangi dinamikler üzerinden şekillendiğini ele almaktadır. Bireysel seçimlerin ve merkezi otoritenin birbirini tetikleme biçimlerini ifşa etmeye çalışmaktadır. Bireylerin düşünce sistemlerinin merkezi otorite tarafından şekillendirildiğini ve bunun tersinin de geçerli olduğunu ortaya koymaktadır. Bu durum, son dönem oyunlarındaki çoğulcu bakış açısının yeşermesine zemin oluşturmaktadır.

### 3.2. Yönünü kaybetmiş bir karşılaşma; *Pusulatsız*

İtiraz Oyunları'nın üçüncü oyunu olan "Pusulatsız", oyunda adı verilmemiş bir Avrupa ülkesinin bir müzesinde geçmektedir. Oyun, biri Sırp, diğeri Türk iki ziyaretçinin bu müzede karşılaşmasını konu alır. Oyun kişilerinin her ikisi de erkektir ve isimleri belirtilmemiştir.. Sırp olan oyun kişisi, "a", Türk olan oyun kişisi "b", olarak adlandırılmıştır. Her iki oyun kişisinin ortak özelliği, buldukları ülkelerde "göçmen" olmalarıdır. Ortak dilleri İngilizce'dir. İlk bakışta, iki oyun kişisinin de karşıt özelliklere sahip olduğu görülmektedir. "a", Batılı, soğukkanlı, sakin, "b", Doğulu, duygusal, heyecanlı karakterler olarak çizilmiştir. Her iki oyun kişisi de, ilk anda akla gelen doğu/batı özelliklerini barındırmaktadırlar. Oyun, her iki oyun kişisi üzerinden, sınırların anlamsızlığını, üretilen kimliklerin yapaylığını, geçmişin hayaletlerinin şimdi üzerinde olan etkisini, farklı ırkların birbirlerine karşı olan önyargısını, basmakalıp düşünce biçimlerinin iletişim kanallarını tıkama biçimini sorgulamaya çalışmaktadır. Bu anlamda, tarihsel olarak gerçekleşmiş bütün olumsuz koşulların, şimdiki jenerasyonlar arasında oluşturduğu olumsuzluğu görünür kılmaya çalışmaktadır.

Oyunun başlangıcından itibaren, iki farklı bakış açısı olarak sunulan "a" ve "b" nin aslında pek çok ortak noktasının bulunduğu görülmektedir. Her ikisinin de içinde yaşadıkları sosyo-kültürel floranın ve buldukları coğrafyanın yaşamlarına önkoşul olarak sunduğu kurgusal gerçeklerle, asıl gerçekler arasında çırpındıkları görülmektedir. Aslında, her iki oyun kişisi de ülkelerindeki politiklardan ve küresel manipülasyonlardan dolayı zarar görmüş durumdadırlar. Her ikisinin de yaşamı darmadağındır. Bu dağınık durum onları mutsuz bireyler olmaya iterken aynı zamanda her ikisinin de kesişme noktaları burada oluşur. Edward Said, *Şarkiyatçılık* adlı eserinin 2003 basımı için yazdığı önsözünde tam da bu noktaya değinmektedir. "*Şarkiyatçılık'taki düşüncem, mücadele alanları açmak için hümanist eleştiriye başvurmak; bizi hırçın bir kolektif kimliği hedefleyen yaftalara, düşmanca tartışmalara hapseden kısa vadeli, polemige dayalı, düşünceyi ketleyici öfke patlamalarının yerine uzun soluklu bir düşünme ve çözümleme süreci getirmek.*"<sup>97</sup> Oyun boyunca, her iki oyun kişisi de Said'in değindiği gibi kısa vadeli öfke patlamalarından, uzun soluklu çözümleme süreci arasında gidip gelmektedirler. Bu sıçramalarla birlikte, kendilerine, düşüncelerini yönlendiren mekanizmalara ve küresel öğrenilmişliklere tepkilerini göstermeye

<sup>97</sup> Said, Edward, *Şarkiyatçılık Batı'nın Şark Anlayışları*, Çeviren: Berna Ülner, Metis Yayınları, Dördüncü Basım, İstanbul, Mart 2008, 2003 Basımı İçin Önsöz

çalışırken, aynı zamanda bireysel ilişkilerinde de bir yol almaya çalışırlar. Oyun boyunca, kolektif bilinçaltının ve inançların altındaki nedenler tartışılmaya çalışılmaktadır. Dünyanın kurgusal sınırları tartışılmaya çalışılırken, bu sınırların ve binlerce yıl önce yapılmış savaşların bugüne kadar gelen etkileri tartışılmaya çalışılmaktadır. Yazar, kuşaklar arasındaki olumsuz aktarımların neredeyse bir çığ etkisi yaratarak verdiği zararları tartışmaya çalışır ve kuşaktan kuşağa geçen kibirlilik ve üstünlük arayışının altında yatan sınırları açmaya çalışır. *“Bu, her bölgenin diğer tüm bölgelerle bağlantılı olduğunu, dünyamızda hiçbir şeyin dış etkilerden tamamen bağımsız, yalıtılmış olmadığını söylemektir. Meselenin ümit kırıcı yönü ise şu: Eleştirel kültür incelemeleri durumun böyle olduğunu gösterdikçe bu bakışın etkisi azalıyor, “İslam ile Batı” gibi indirgeyici kutuplaşmaların fethettiği bölge genişliyor sanki.”*<sup>98</sup> Bu bölge genişlemeye devam ederken, bu bölgelerde yaşayan insanların arasındaki mesafe de gelişmeye devam ediyor. Özen Yula, bu oyununda, bir Avrupa ülkesinde, farklı koşullarda fakat aynı zamanda bir o kadar benzer aşamalardan geçerek birbiriyle buluşan iki insanın karşılaşmalarının doğurduğu öfke patlamalarını ve birbirlerine gerçek anlamda dokunma anlarını fotoğraflamaya çalışmaktadır.

Her iki oyun kişinin milliyeti ve Avrupa’da “göçmen” olmaları, ait oldukları ülkelerde de ötekileştirilmiş oldukları gözlemlenmektedir. Ülkelerinin politik ve ekonomik durumundan dolayı kendi ülkelerinde mutsuz olan iki birey, şu anda buldukları Avrupa ülkesindeki demokratik koşulları ve dengeleri dünya ortalamasının üstünde bulunan bir ülkede yaşamalarına rağmen burada da mutlu olamamanın huzursuzluğunu ve çelişmesini yaşamaktadırlar. Yaşamlarının dengelerini kendi ülkelerinde ve başka ülkelerde bulamayan bireyler olarak mutsuz olmaktadır. Bir yandan kendi ülkelerine aidiyet duygusunu yaşarken öte yandan kendi ülkelerindeki anti-demokratik işleyişler karşısında her iki oyun kişisi de ruhen ve bedenen örselenmişleridir. A, Balkanlar’daki iç savaş sırasında işkence yapmıştır. B ise Türkiye’de işkence görmüştür. Her iki oyun kişisi de, kendi ülkelerindeki politik ve ekonomik kaosun nesnelere konumdadırlar. Her ne kadar, A işkence yapan, B, işkenceye maruz kalan olarak gösteriliyor olsa da her ikisi de bu işkence sürecinin hem kurbanı hem de faili olmuşlardır. Fakat, A, işkence sürecinin faili konumunda, B ise bu sürecin kurbanı konumunda bulunmaktadır. Bu ikili karşıtlık, oyun kişilerini karşı karşıya getirmektedir ve birbirlerine karşı olan bakışaçılarını çarpıtmaktadır. Bu durumda, her ikisinin de işkence konusunda, politik manipülasyonların etkisi altında kaldığı görünmez olur. A’nın, yalnızca

---

<sup>98</sup> A.g.e., 2003 Basımı İçin Önsöz

kısa bir süreliğine “işkence yapanlar”a hesap soruyor olması okur/izleyici açısından bir karşı çıkış imgesi üretirken, büyük resim gitgide bulanıklaşmaktadır. Simgesel olarak dünyadaki tüm işkenceciler ve işkence mağdurlarının bir hesaplaşma yaşıyormuşçasına bir yanılısama yaratılmaktadır. Bu noktada, bütüncül bir bakış açısının izleri takip edilerek, işkence gerçeğinin karmaşık yapısı, tek katmanlı bir söz düellosuna dönüşmektedir.

Her iki oyun kişinin de oyunun ilk bölümlerinde, kendi ülkelerindeki anti-demokratik uygulamaları açıkça konuşmaktan geri durduğu söylenebilir. Daha çok, birbirlerinin ülkelerinin konumunu eleştirmek üzerine durmaktadırlar. Bu konum, her iki ülkenin de yaşadığı iç karışıklık dönemlerinin küresel çıkar odakları tarafından etkinleştirildiği gerçeğinden uzaklaşarak, ırklar arası klişelerin gündeme gelmesine neden olmaktadır. B, Türkler’in “barbar” olduğu inancını, bu inancın Osmanlı’dan kalma bir inancın ürünü olduğunu savunarak kendisinin dışında tutmaya çalışırken, A ise Balkanlar’daki iç savaşın ve yaşanan acıların oradaki her milliyetten insanın insanlık dışı davranışına bir gerekçe olabileceğini savunarak bu düşüncüyü meşrulaştırmaya çalışmaktadır. *“Bununla birlikte, başkaları tarafından belirlenen milli köken, baştan beri yabancı olanın kendinden farklı olduğu biçimindeki olumsuz soyutlamayı da kapsıyordu.”*<sup>99</sup> Bu “olumsuz soyutlama” ırk, cinsiyet veya milliyet sınırlaması olmadan, ait olduğun bu özelliklerin dışında kalan diğer tüm renklere kapalı olmaya, bu renkleri oluşturan renklerden birinin de “biz” olduğumuz düşüncesinden bizi uzaklaştırıyordu. Dolayısıyla, her iki oyun kişisi de öncelikle farklılıkları üzerinden birbirilerini tanımlamaya çalışırlar. Dinleri, dilleri ve yaşam biçimleri farklıdır. Üstüne üstlük, geçmişte, iki ülke de, uzun zaman boyunca bir iktidar savaşı vermişlerdir. Bütün bunların dışında durmaya çalışarak birbirlerini her değerlendirmeye çalıştıklarında, kendi içlerindeki “öğrenilmişlik duvarına” çarpmaktadırlar.

Yaşadıkları ülkelerin içinde bulunduğu durumu tartışmaya çalışırken, kendilerinin de bu durumu yaratan etkenlerin içinde yer aldıklarına gözlerini kapatmayı tercih eden her iki oyun kişisi de, kendilerini anti-demokratik işleyişin dışında bir noktada konumlandırmaktadırlar. Bu durum, her iki oyun kişisini de, kendi duruşlarına yabancılaştırmaktadır. *“Ulus düşüncesi, egemen devletin, “güçler” arenasında kendini baştan beri yönlendirdiği entrikacı öz-kanıtlama iradesine bürünmüştür. Modern devletin dış düşmanlara karşı kendini stratejik ölçülerde kanıtlaması, bir bakıma ulusun varoluş*

---

<sup>99</sup> Habermas, Jürgen, “Öteki” Olmak, “Öteki”yle Yaşamak- Siyaset Kuramı Yazıları, Çeviren: İlknur Aka, Yapı Kredi Yayınları, 3. Baskı, İstanbul, Şubat 2005, s. 18

kanıtlanmasıdır.”<sup>100</sup> Bu “stratejik ölçüler” dahilinde kendini “uluslar arası arenada” kanıtlayamamış ülkelerin vatandaşları olan oyun kişileri, bireysel duruşlarının yanısıra, temsil ettikleri bir “ulusun” varlığının bilinciyle hareket ederek, bireysel olarak bir “kendilerini kanıtlama” yarışına girmektedirler. “*Dolayısıyla bağımsız entelektüellerin, Ortadoğu’da ve başka yerlerde bunca zamandır hüküm süren karşılıklı düşmanlıklara dayalı, nesnesini indirgeyici bir biçimde basitleştirip sınırlandıran modeller karşısında sürekli alternatif modeller üretmeleri hayati bir zorunluluk.*”<sup>101</sup> Oyun kişilerini “bağımsız entelektüeller” olarak tanımlayamasak da, Said’in bu sözlerini, oyun kişilerinin kendi ülkelerinde ve başka ülkeler üzerinden maruz kaldıkları şiddet biçimini eleştirmeye çalışırken, alternatif modeller üretme çabalarının belli bir sınırdaki kaldığı görülmektedir.

A ve B, oyunun başında müzedeki eserlerin birinin önünde karşılaşırlar. Aralarındaki diyalogu B başlatır ve birbirlerini tanımaya çalışırlar. Her iki oyun kişisinin birbirlerine karşı olan yaklaşımı “Doğulu” ve “Batılı” olmanın getirdiği özellikleri çağrıştırmaktadır. Her iki oyun kişisi de temel farklılıklarına rağmen bir Avrupa ülkesinde “yalnız olma” noktasında buluşmaktadırlar.

A: “Dilin de çok keskin!”

(a kızgın kızgın bakar.)

B: “Türkiye’denim!”

(a kalkıp gitmeye hazırlanır.)

B: “Nereye?”

A: “Ben Türkleri sevmem!”

B: “Şimdi aniden nerden çıktı bu?”

A: “Şimdi çıkmadı! Yüzyıllar önce oldu!”

B: “Ne oldu?.. Haa anlaşıldı! Nerelisin sen? Gene ne yaptı benim atalarım seninkilere?”

A: “Sizden çok çektik.”

B: “Ya bunu iki yüz yıl öncede bırakmamız mümkün olabilir mi?”<sup>102</sup>

---

<sup>100</sup> A.g.e. , s. 22

<sup>101</sup> Said, Edward, *Şarkiyatçılık Batı'nın Şark Anlayışları*, Çeviren: Berna Ülner, Metis Yayınları, Dördüncü Basım, İstanbul, Mart 2008, 2003 Basımı İçin Önsöz

<sup>102</sup> Yula, Özen, *İtiraz Oyunları*, Mitos- Boyut Yayınları, 1. Basım, Eylül 2008, İstanbul, s. 117



Farklı ırkların, diğer ırklarla ilgili kuşaktan kuşağa aktarılan düşünceleri, iki farklı ırktan gelen oyun kişinin iletişimini birbirlerini tanıdıkları andan itibaren engellemektedir. Resmi tarihin toptancı yaklaşımlarına karşılık, her bireyin ait olduğu ırkın tarih içinde yaptığı seçimlerden bağımsız bir kimliği olduğu gerçeği ile yüzyüze kalınmaktadır. “Batı” ve “Doğu” imgelerinin oluşturulma biçimi, her iki bölge açısından da diğer tarafın karşıtını içinde barındırmayı zorunlu olarak getirmektedir. Said, bu karşıt imgelerin oluşum sürecini Doğu ve Batı açısından şöyle açıklamaktadır. “...onlar için Şark, -“yırtıcı aslan” gibi- karşılanacak, bir ölçüde de başa çıkılacak bir şeydi, çünkü metinler böyle bir Şark’ı olanaklı kılıyordu. Bu Şark suskundu, girişilen ama asla doğrudan yerli halka karşı sorumlu olunmayan tasarıların gerçekleştirilmesi için Avrupa’nın elinin altındaydı; kendisi için geliştirilen tasarılarla, imgelere ya da düpedüz betimlemelere direnç gösteremiyordu.”<sup>103</sup> Karşılıklı bir “koru” üzerinden birbirini gerçek anlamda tanıyamayan “ tarafların”, birbirleriyle ilgili sahip olduklarını sandıkları bilgi aslında birçok açıdan birbirlerine yükledikleri anlamların ötesinde gerçek bir veri oluşturamamaktadır.

A: “ Ama siz de çok şey istiyorsunuz. Hem Asya’da bir ülke ol, hem de kalk gel ben Avrupa’lıyım diye tuttur. Olmaz ki canım!

B: “ İşte bütün sapla samanı karıştıranların dedikleri bu! Düz bir okumayla atalarımızın hepsi barbar, zalim, duyarsız herifler... Ama baktığın zaman bugünkü Türkleri geçmiştekilerin bir uzantısı olarak görme tuzağına düşüyorsun. Yok öyle bi şey! O zamanlar bile Türk kavramı, bu kelimenin anlamı kişiden kişiye değişiyordu.”<sup>104</sup>

Bu göreceliliğin gerçeklik payı yalnızca “Türk” olmakla sınırlı kalmamakta, kimin hangi ırktan, hangi koşullar altında “saf” bir milliyete ait olduğu her zaman tartışmalı bir noktada durmaktadır.

Bu noktada, kişilerin milliyetinden çok, devlet politikalarının insanlar arasında zorunlu bir ayrılık yaratmak yönünde çalıştığı görülmektedir. Bu ayrım, devletlerin kendi çıkarlarını korumaya yardımcı olurken, küresel sermaye odaklarının bu ayrılık noktalarından beslendikleri görülmektedir. Her iki oyun kişinin de bu ayrılık noktalarındaki

<sup>103</sup> Said, Edward, *Şarkiyatçılık Batı’nın Şark Anlayışları*, Çeviren: Berna Ülner, Metis Yayınları, Dördüncü Basım, İstanbul, Mart 2008, s. 105

<sup>104</sup> Yula, Özen, *İtiraz Oyunları*, Mitos- Boyut Yayınları, 1. Basım, Eylül 2008, İstanbul, s. 118

genellemelerden etkilendikleri ve aynı zamanda bu noktaları tartışmaya açmaya çalıştıkları gözlemlenmektedir. Devlet politikalarıyla kimliklerin “birleştirilmesi” sürecinden geçen bir “ulus” olma sürecine giren halklar, kendi içinde parçalanmış kimliklerin bir “üst kimlik” aracılığıyla rahata kavuşturulması yönündeki çabaların, kişilerin kendi benliğinde sonuç vermediği gerçeğiyle karşı karşıya kalmaktadır. Yazar, bu noktada “Sırp”, “Türk”, “Müslüman”, “Budist” gibi “ayrımların” aslında ne olduğunu/olmadığını tartışmaya çalışmaktadır. Küreselleşen dünyada, ortak tüketim değerleri ve inanç pazarları bu tür ayrımlardan beslenmektedirler. Devletlerin, “ulus” yaratma projeleri de bu tür ortak değerleri hedef alarak gelişmektedir. “ *Ulus-devlet, ilk modern toplumun çürüyen birlik bağlarını, devlet vatandaşlarının dayanışmacı ilişkisi kavramıyla yeniden sağlamlaştırarak tarihte büyük bir başarı elde etmiştir.*”<sup>105</sup> Oyunda, ulus-devlet kavramının bir adım ilerisi olarak karşımıza “Avrupa” çıkmaktadır. B, oyunda “Avrupalı olmak” kavramını üstlenir bir noktada durmaktadır ve Türkiye’nin “Avrupalı” olma çabasını eleştirmeye çalışmaktadır. Bu eleştiri, dolaylı olarak Türkiye’nin Avrupa Birliği’ne girme çabalarına yönelik bir eleştiridir. Fakat B’nin de Sırp vatandaşı olduğu düşünüldüğünde, kendi ülkesinin de bir Avrupa Birliği ülkesi olmadığı görülmektedir. Her iki oyun kişisi üzerinden, demokratikleşme sürecini tamamlayamamış ülkelerin vatandaşlarının çelişkileri verilmeye çalışılmaktadır. Her iki ülkenin de bulunduğu coğrafya itibarıyla çok-kültürlü bir yapının örneği olduğu görülmektedir. Bu durum, iktidar mekanizmalarının kontrol odakları için bir “tehdit” oluşturacağı için, bu yapı belli başlı tektip söylemlerle tekil bir varoluş biçimine indirgenmeye çalışılmıştır. “ *Yeni ulus-devletler de genelde, asimile edilmiş, baskı altına alınmış ya da marjinalleştirilmiş “alt-halklar” pahasına oluşmaktadır. Etno-milliyetçi anlayışlarla oluşan yeni ulus-devletler ise, neredeyse her zaman kanlı saflaştırma töreleriyle gerçekleşmiş ve yeni azınlıkları sürekli yeni baskıların altına almıştır.*”<sup>106</sup> Bu noktada, her iki oyun kişisinin mensup olduğu ülkelerin ulus-devlet olma sürecinde bir üst-kimlik aracılığıyla ulusallaştırıldığı görülmektedir. A, dini, dili ve etnik kökeni birbirinden farklı olan kitlelerin Yugoslavya adı altında birleştirilmesi ardından yeniden parçalanmış bir coğrafyadan gelmektedir. B ise, Osmanlı İmparatorluğu gibi, pek çok etnik kökeni içinde barındıran bir imparatorluğun ardından yapılandırılmış olan Türkiye’nin vatandaşıdır. Bu kimliklerin sonradan kurgulanmış olması ve bu kurgu üzerinden yaratılan çatışmanın yapaylığı eleştirilmeye çalışılmaktadır.

---

<sup>105</sup> Habermas, Jürgen, “Öteki” Olmak, “Öteki”yle Yaşamak- Siyaset Kuramı Yazıları, Çeviren: İlknur Aka, Yapı Kredi Yayınları, 3. Baskı, İstanbul, Şubat 2005, s. 23

<sup>106</sup> A.g.e. , s. 50

Oyun boyunca, A ve B üzerinden, “Batılı” ve “Doğulu” düşünce biçimleri ve her iki tarafın birbiri hakkındaki önyargıları ve düşünce biçimleri irdelenmeye çalışılmaktadır.

A: “İstersen yorulmayalım birbirimizle. Bırakalım her şey olduğu gibi gitsin!

Birbirimizi kırmayalım. Hadi sen yoluna, ben yoluma!”

B: “Bizde çok romantik hikayelerde eski aşıklar da birbirine böyle der: “Hadi sen yoluna, ben yoluma!”

A: “Sizin kafanız çok karışık! Aşıklar neden birbirlerine yol veriyor ki? Birbirini sevenler aynı yola giderler!”

B: “Haaa! O kadar kolaydı o! Bizde kavuşamayınca aşk olur. Kavuşursan o ilişki başka bir şeye dönüşür. Aşk meşk de kalmaz o zaman!”

A: “Ya arkadaş ne arıza toplumuşsunuz yaaa!”<sup>107</sup>

Bu noktada, aşk üzerine iki farklı algı biçimi oluşmaktadır. Bu algı biçimleri, “Batılı” ve “Doğulu” bakışaçasının farklılığı üzerinde durmaya çalışılmaktadır. Her iki tarafın ilişki kurma biçimi olarak kavuşma/kavuşamama karşıtlığı kullanılmıştır. Bu karşıtlık, ilişki kurma biçimlerinin belirli bir anlama indirgenmesine neden olurken, pek çok farklılığın yanısıra, pek çok ortak noktayı içinde barındıran ilişki yaşama biçimlerinin buluşabileceği zeminlerin okur/izleyici tarafından deneyimlenmesini sınırlandırır. “Kavuşamayan” aşıklar mitinin, masallardan alıntılanıyor oluşu ve bu masallardaki imgelerin çoğunlukla eril bir bakışaçısıyla üretildiği göz önüne alındığında, burada tartışılan “aşk” kavramının gerçekliği de sorgulanacak bir noktada durmaktadır.

A: “Siz gerçekten bir tuhafınız.”

B: “Yok yok tuhaflık diil bu! Bizim Doğu’ya olan aşkımız, inancımız, mistisizmimiz.”

A: “İşine gelince nasıl da Doğu’ya sığınıp açıklıyorsun bunu!”<sup>108</sup>

Bu noktada, Batı’nın Doğu’ya bakış tarzı ve Batı’da veya Doğu’da olmak arasında seçim yapamamış bir ülke konumunda kalan Türkiye’lilerin ikilemi üzerinde durulmaya çalışılmıştır. Fakat bu ikilemin ortaya konuş biçimi, bu konuya dair yeni bir şey söylemez.

<sup>107</sup> Yula, Özen, *İtiraz Oyunları*, Mitos- Boyut Yayınları, 1. Basım, Eylül 2008, İstanbul, s. 126

<sup>108</sup> A.g.e., s. 127

Doğu ve Batı arasında bulunmayı, Türkiye'lilerin kendilerini gerekçelendirme biçimi olarak kullandıkları inancı pekişmiş olur.

Her iki oyun kişisi değerlendirildiğinde, her ikisinin de “birey” olma çabası içinde oldukları görülür. Her ikisi de kendi kimliklerini bulma arayışındadırlar. Kendi özlerini bulmaya yönelik arayışlarında, içine doğdukları ülkelerin siyasi açmazlarından etkilendikleri görülmektedir. B, Türkiye’de yaptığı siyasi mücadele nedeniyle işkence görmüştür. A ise Yugoslavya’nın iç savaş döneminde işkence yapmıştır. A, işkence yapmanın getirdiği bazı ruhsal sorunlar yaşamaktadır. İşkence yaptığı kişilerin seslerini duymaktadır. Her iki oyun kişisi de, ırklar ve öğrenilmiş davranışlar üzerinden kendileriyle ve birbirleriyle hesaplaşmaya çalışırken, aynı zamanda, “işkenceci” ve “işkence görmüş” kişiler olarak ikili bir karşıtlık oluşturmaktadırlar.

A: “ Ben işkence yapmak zorundaydım. İtiraf ettirmek benim görevimdi! Amirlerim emretti.

B: “ Sus! Saçmalama! Bir şey anlatma bana artık!

A: “ Yapmak zorunda kaldım. Üniversitelilere, liselilere, hamile kadınlara, sakat adamlara, hepsine!

B: “ Sus diyorum. Sen anlamıyor musun laftan?

A: “ Sağlam- sakat ayırt etmeden giriştik hepsine... Meslek gereği! İtiraf ettirmek zorundaydık. Konuşmalıydılar. Devlete zarar veren her türlü örgütlenme bilinmeli ve yok edilmeliydi!”

B: “ Kes artık! Zorunda olmak başka şeydir.”<sup>109</sup>

Avrupa’daki bir müzede karşılaşan işkenceci ve işkence mağduru iki oyun kişisi, kendi özel durumlarını ifşa ederek, “işkence”yi tartışmaya çalışmaktadırlar. A, görev bilinciyle hareket etmek zorunda kaldığını ifade eder ve ülkesindeki huzurun devamlılığı açısından, işkencenin o koşullarda “zorunlu” olduğunu iddia eder. Bu işkence süreci, A’nın ruh sağlığını olumsuz yönde etkiler. B ise, kendi maruz kaldığı işkenceye de öfkelenerek, A’yı işkence yapmakla suçlar ve bunun “zorunlulukla” gerekçelendirilemeyeceğini savunur. İşkence gören ve işkenceci arasında ikili bir karşıtlık kurulmuştur. Her iki tarafın maruz

---

<sup>109</sup> A.g.e. , s. 133

kaldığı “şiddet biçimlerine” dikkat çekmeye çalışılır fakat A’nın tüm işkenceciler adına, tüm işkence görenlerden özür dilemesi üzerine her iki tarafın konumu da derinleştirilmez.

Oyunun bütününe bakıldığında, ana izleğin ulus-devlet, alt-kimlik, göçmen ve işkence kavramları üzerinden kurulmaya çalışıldığı görülmektedir. Oyunun yan dallarında, Kürt algısına, doğu/batı algısına, Arap kültürüyle karşılaştırmaya ve dini kavramlara değinilmeye çalışılır. Bu yan kollar üzerinden, “Batı’dan bakıldığında görülen “Türk” imajının kurgusallığı görünür hale getirilmeye çalışılırken, Türklerin de kendi “Doğu”suna karşı benzer bir konumda olduğu ortaya konmaktadır. Batı’nın soyut Türk imajı ile Türklerin soyut Kürt imajı, merkezden, tali olanı algılamaya çalışmanın ve onu belli bir kalıbın içinde tutarak tanımlamanın sonucu olarak görülmektedir. Bu sonuç, dünyadaki her bireyin belli bir ırka mensup olabileceğini fakat bu ırka dahil olan her bireyin, temel ortak özelliklerde buluşma zorunluluğu olmadığını belirtmektedir.

A: “ O halde, kız kardeşin başka biriyle kaçtı ve ailen de onu öldürmek için seni görevlendirdi. Sen de bunu söyleyemiyorsun. Çünkü gizli görevini yerine getirmek zorundasın. Yakalanmadan önce!”

B: “ Bak sana acı bir haber olacak bu ama, böyle bir durum da söz konusu değil! Üstelik kaçan kızı öldürmek için ailenin birini görevlendirmesi gibi durumlar sadece Kürt ailelerinde görülür. İzinsiz kaçan kızı öldürmek bir aşiret geleneğidir ve sadece Kürt aşiretlerinde bulunur. Yani Türk aşiretlerinde yaygın bir durum değildir bu. Hiçbir Türk destanında da bu durumu göremezsin. Ya Arap destanlarında ya da Kürt destanlarında vardır bu durum.”<sup>110</sup>

B, bir tür kimlik tanımlaması yaparak, Türk kimliğinin, Batı tarafından algılanış biçimine, Kürt kimliği üzerinden bir yanıt vermektedir. Türk kimliğini merkeze koyarak, Kürt kimliği üzerinden bir “Türk” tanımı yapmış olur. Bu durumda, bu tür “vahşi” gelenekleri kendi dışında bir noktada konumlandırmış olur. Bu noktada, Türkiye’de çoğunluklu bir azınlık halinde yaşan Kürtler’le ilgili sorunlara değinilmeye çalışılır. Bunun yanı sıra, Türk imajının çağdaş yüzünün yeniden üretimi için, Kürtlüğün simgelediği feodal imgeye bağımlı olduğu görülmektedir. Oyunda, bu feodaliteni ne derece kurgu, ne derece gerçek olduğu

---

<sup>110</sup> A.g.e. , s. 137

belirsizdir. “*Dahası, egemen iktidar ilişkileri egemen sınıf, egemen etni ve egemen cins ilişkilerini mutlaka iç içe geçmiş şekilde birlikte barındırır; hatta bunlar ancak birbirini besleyerek inşa olur ve yaşayabilirler. Örneğin azınlık etnik grup mensubu erkeklerin tabi oldukları sınıfsal sömürü ilişkileri, çoğu zaman farklı erkeklikler arasında bir “kültürel fark” sorunuymuş gibi yaşanır. Örneğin Türkiye’de kadınlara yönelik aile içi şiddet olaylarını gündeme getiren feminist eleştirilerin, orta sınıf Türk erkekleri tarafından hemen Doğulu Kürt “aşiretli” erkeklerin yaptığı bir tür “barbarlık” olarak kodlanması buna tipik örnektir.*”<sup>111</sup>

Bu noktada, B üzerinden, “Batı”dan bakıldığında görülen tekil bir Türkiye imajı tersyüz edilmeye çalışılırken, A üzerinden, kendini merkeze konumlandırmış bir profil oluşturulmaktadır. Türkiye’de “azınlık” olarak kabul edilen Kürtler üzerinden bir çağdışı kalmışlık yakıştırılması yapılarak, Türklerin çağdaş imajı parlatılmaktadır. Sonuçta, bu hayali kimliklerin ortaya konma çabası, siyasi ötekileştirmeye yönelik içselleşmiş bir ideolojinin düşünme biçiminin açığa vurulması olarak kalır. Oyunda, bu hayali kimliklerin çözünmesini, ne derece birbirinin içine karışmış olduklarını ve hangi noktalarda katı hallerini korudukları tam anlamıyla görülememektedir.

Oyunun finalinde, A ve B, müzedeki Avrupa haritası üzerinden, kendilerince “adil” bir düzenleme yapmaya çalışırlar. Ülkelerin haritadaki yerlerini değiştirerek, bu güne kadar kurulamadığını düşündükleri bir düzen yaratmaya çalışırlar.

A: ( Haritadan Sırbistan’ın, Dağlık Karabağ’ın olduğu bölgeyi yırtar ve Portekiz’in üstüne yapıştırır.) “İşte, sıcak bir ülke, sıcak insanlar, sıcacık bir iklimde! Herkes hak ettiği yerde! Mademki Allah ve dünya adil değil, biz adil olalım bari!”

B: “Güzel! ( Türkiye’nin olduğu yeri yırtıp Almanya’nın üstüne yapıştırır.) Şimdiye dek öylesine sıkıntı yarattılar ki, bu insanların en güzel yaşayabilecekleri yer, en çok reddedildikleri yer olmalı. Türkiye artık Almanya’nın yerinde, Avrupa’nın ortasında!”<sup>112</sup>

Yer değiştiren ülkelerin, konumları itibariyle ikili bir karşıtlık ürettikleri görülür. Bu karşıtlık üzerinden sağlanmaya çalışılan “adalet” simgesel bir noktada kalır. Bu simgesellik kendi içinde adaletsiz bir durumu işaret etmeye çalışır fakat temelde “uçtakilerin” “merkeze”

<sup>111</sup> Sancar, Serpil, *Erkeklik: İmkansız İktidar Ailede, Piyasada ve Sokakta Erkekler*, Metis Yayınları, Birinci Basım, Nisan 2009, s. 20

<sup>112</sup> Yula, Özen, *İtiraz Oyunları*, Mitos- Boyut Yayınları, 1. Basım, Eylül 2008, İstanbul, s. 149

gelmesi, “soğuk” ülkelerin, “sıcak” ülkelerin yerine gelmesi, İngiltere’nin Amerika’nın yanında konumlandırılması neyi değiştirmektedir? Türkiye’nin, Almanya’nın yerine konumlandırılması, Türkiye gerçeğini değiştirecek midir? Herkesin hakettiği yerde olması, oyun boyunca eleştirilmeye çalışılan, kendi ırkını, alt kimliğini ya da siyasi tercihlerini “ötekilerden” öncelikli kılmaya çabasının bir başka formu olarak biçimlendirilmektedir. Bu durumda, Portekiz’deki insanların Sırbistan’dakilere göre daha sıcak bir iklimde olup olmamayı hakedip haketmediklerini belirleyen kriterler oldukça öznel bir bakışla oluşturulmaktadır. Açıktır ki, adalet ve eşitlik duygusu coğrafi sınırların ötesinde bir uzamda konumlanmaktadır. Oyun kişilerinin, dünyadaki adalet arayışlarındaki bu çırpınışları, kendilerini, “ötekilerin” onlara karşı oluşturduğu önyargılarının benzerlerini ürettikleri gerçeğiyle karşı karşıya kaldıkları noktada bulmalarına neden olur. Bu durum, kendileri açısından dezavantaj olarak gördükleri konumlarının, ne tür bir komplekse dönüştüğünü ortaya koymaktadır. İngiliz’lerin, “soğuk ve yavaş” bir halk oldukları için Florida açıklarına konumlandırılmış olmalarıyla, Türklerin “barbar olmaları” temelde soyutlayıp indirgeyen, tekil bakışaçılarını yeniden üretmektedir. *“Hepimiz önyargılarımızdan etkileniriz; tabii özel bir çabayla onların etkisinden kaçmayı başaramazsak.”*<sup>113</sup> Oyun, boyunca, birbirlerine ve kendileri dışındaki dünyaya karşı taşıdıkları önyargılardan kaçma çabasıyla, bu önyargıları taşımaya devam etme ihtiyacı arasında savrulan oyun kişileri, simgesel düzlemde “adaleti” yerine getirdiklerine inanırlar. Fakat, kendi gerçeklikleri içinde, sınırları, farklı ülkeler üzerinden yeniden üretmektedirler. Şu anki merkezin yerini, başka merkezler almaktadır. Bu şekilde, oyun kişilerinin, eleştirdikleri merkezi yapıyı, belirli bir ölçüde içselleştirilmiş oldukları görünür kılınmıştır. Fakat, içselleştirdikleri merkeziyetçilik, bu merkeziyetçiliği eleştirmelerinin önünde bir engel oluşturmamaktadır.

Oyunun finalinde, 22. yy’da metalik bir rehber sesi eşliğinde aynı müzeyi gezen bir grup insan görülür. Metalik ses, A ve B’nin yeniden oluşturdukları eseri anlatır. Bu konuşma boyunca, küreselleşme, göç sorunu, Avrupa Birliği, birleşmeye çalışan dünya üzerine eleştirel bir yaklaşım üretilmeye çalışılır. Bu yaklaşım, rehberin sesinin metalikleşmesiyle, insansızlaşmayı çağrıştırmaktadır. Yanısıra, Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa Birliği’nin “kurgusal” bir birleşmenin ürünü olduğu ve bu yapıların yıkılması sonucunda oluşan Birleşmiş Dünya Kültünün hiçbir sınırının olmadığı ve bu durumun insanlar arasındaki sınırların ve önyargıların oluşmayacağı bir dünya düzeninin sinyalleri verilir.

---

<sup>113</sup> Bourse, Michel, *Melezliğe Övgü*, Çev: Işık Ergüden, Ayrıntı Yayınları, Birinci Basım, 2009, s. 126

C: “ Bildiğiniz gibi, o zamanlar, Birleşik bir Avrupa ideali insanlığın temel isteklerinden biriydi. Ama bunun ne denli imkansız olduğunun anlaşılması için bir yüzyılın daha geçmesi gerekiyordu. O zamanlar insanlar iş bulma ve yeni bir hayat kurma umuduyla Batı’ya, Avrupa’nın merkezine göç etmeye çalışıyorlardı. Derken milliyetçi akımlar güç kazanmaya başladı. Bunun neticesinde de ülkelerin göçmen alma koşulları zorlaştırıldı. Derken Birleşmiş Avrupa düşüncesinin de tıpkı bir zamanlar Amerika Birleşik Devletleri gibi bir masaldan ibaret olduğu anlaşıldı. Dağılan yapılar daha da parçalanmaya başladı. Birleşmiş Dünya Kültü o zaman yaygınlık kazanmaya başladı. O günden sonra da hiçbir şey eskisi gibi olmadı. 22. yüzyıl insanların barışa en yakın oldukları yüzyıl oldu.”<sup>114</sup>

Bu metalik ses, insansızlaşmayı ve makineleşmeyi simgelerken, metalik sesin iletisi daha “insanı” bir dünyaya olan inanç üzerine kurulmaktadır. İnsandan arındırılmış metalik sesin, insani iletisi, daha yaşanabilir bir dünyanın mümkün olduğuna işaret ederken, teknolojinin gelişimiyle, bu daha yaşanabilir ve barışçıl dünyanın, insan sesinden, dokunuşundan ve sıcaklığından uzaklaşma korkusunu da ortaya çıkarmaktadır. Bu noktada, insanların ürettiği teknolojik sistemlerin kullanılmasının daha iyi bir dünyaya inancın önünde bir engel oluşturmayacağı vurgulanmaktadır. İnsanlığın, daha yaşanabilir bir dünya inancıyla, teknolojik gelişmelerin zaman zaman birbirinin tamamlayıcısı, zaman zaman ise birbirinin çelişkisi olabileceği ortaya konmaktadır. Teknolojinin çağrışım yaptığı “duygusuzluk klişesine” karşı yeni bir bakış açısı önerilmektedir.

C: “ Yarınki anonim yerleştirmelerimiz şunlar: “Amerika’nın Ölümü”, “Bir Yakındoğu Vardı”, “Eskiden Din Vardı”, “Peygamber Dedikleri Haberciler”, “Galaksi Dışı Yaşam Biçimlerinden Etkilenimler”, “Yeni Bir Allah Gerekliyor Mu?”, “Galaksi Dışı Yaşam Birimlerinin Düşmanca Tutumlarına Dünya Birliği’nin Yanıtı”<sup>115</sup>

Bu başlıklar üzerinden din, ideoloji ve sınırlar üzerine bir sorgulama yapmaya çalışılır. Bu yerleştirmelerin başlıkları oldukça geniş kapsamlı alanları işaret eder fakat bu başlıklar, modern sonrası dünyanın açmazlarının kısa bir özeti olarak varolurlar. Din, Amerika,

<sup>114</sup> Yula, Özen, *İtiraz Oyunları*, Mitos- Boyut Yayınları, 1. Basım, Eylül 2008, İstanbul s. 151- 152

<sup>115</sup> A.g.e. , s. 152



Yakındođu, Peygamber, Allah gibi kavramlar yan yana getirilerek, okurun/izleyicinin kolektif imgelemindeki sorgulama alanlarına deđinilmeye alıřılır. İnan, ideoloji ve siyaset genindeki bu cmlelerle tanımlanmaya alıřılan 21. yy.’ın temelde bu etkenler veya sorunlar etrafında dnen bir gndemi olsa da, bu gndemin tanımlanışı gsteriliř biimi ok katmanlı bir yapının derinliđine sahip olmaktan uzak gzkmektedir. Anonim yerleřtirmelerin bařlıklarından anlařıldıđı kadarıyla, dini kimliklerin, bireyler zerindeki yaftalayıcı ve tektipleřtirici etkisi, tek bir inan sisteminin, birbirinden farklı bireylere uygulama abasının dođurduđu etkiler, bireylerin, kendilerine setikleri liderlerin bir eřit kulları haline gelerek, iinde kendi bireyselliklerini kaybettikleri gruplara dnřmeleri eleřtirilmeye alıřılmaktadır. Oyun boyunca, ırklar ve siyasi tercihler zerinden tekileřtirilen iki oyun kiřisinin, kendilerini ifade etme abaları grlrken, oyunun sonundaki yerleřtirmelerin isimleri, bireylerin inan sistemleri zerinden, nasıl bireyselliklerini kaybettikleri ve farklı inanlara sahip kiřilerin, birbirlerini tekileřtirilme biimine deđinilmeye alıřılması, politik tekilik dıřındaki tekilik biimleri olduđunu grnr kılma abası iinde olsa da, bu deđinme, oyunun izleđi iinde “yođunlařtırılmıř bilgi” izlenimini uyandırmaktadır.

Oyunun btnne bakıldıđında, modern sonrası dnyanın eliřkilerine, kreselleřmenin getirdiđi sıkıntılara, bireyselleřme abalarına, kimlik sorununa, iřkenceye, Dođu- Batı algısına ynelik bir tartıřma alanı yaratıldıđı grlr. Oyunda, bu alanların iindeki karřıtlıkların, kendilerini tanımlamak iin, karřıtına bađımlı olduđunun ortaya konulduđu grlmektedir. rnek vermek gerekirse, Batı’nın bir tanımı olması iin Dođu’ya ihtiya vardır. Bu ihtiyaın yanısıra, kimliklerin, kendilerini tanımlarken, karřıtının yanısıra, kendi tanımına, kendine has bir katkısının da olup olmadıđı tartıřılmaya alıřılır. Metnin, okurla girdiđi iliřkide, nyargıların, sınırların, kimliklerin, bireylerin birbirlerine dokunabilmesinde ne tr engeller oluřturduđunu gzler nne serilmeye alıřılmaktadır. Oyun kiřileri, kendi dřnce řablonlarını bozmaya alıřırken, eleřtirdikleri sıđ dřncelerde bođulma tehlikesiyle karřı karřıya kaldıkları anlar da gzlemlenmektedir. Oyun boyunca, yařadıkları ikilemlerin kendi kendilerini eleverme abaları olduđu grlmektedir. Bu abalar, zaman zaman sonu verirken, zaman zaman bu abaların, oyun kiřilerinin kendi btnlklerinin tamamen dađılması korkusuyla, yarı yolda kaldıđı grlmektedir. Bu korkular, savunmasız kalmayı tercih etmemenin bir sonucu olarak oluřmaktadır. Kreselleřmeyle birlikte, belli lde ortadan kalkan somut sınırlar, oyun kiřilerinin ruhundaki sınırlarda var olmaya devam etmektedirler. Oyun, bu sınırların kalktıđı ve yeniden retildiđi anlardan oluřmaktadır. Bu sınırların, anlařılmama ve dıřlanma korkusundan

oluştugu ve bu korkunun kolektif bir korku oluşu oldukça ironiktir. “Böylelikle her birimiz, kanaatlerden, imgelerden, duygulardan, korkulardan yoksun bir evrene kapanırız. Ötekiyle ilişkiyi ve dolayısıyla iletişimi deneyimlememiz, bu durumda elbette yanlış anlamadır: Herkes söylenen şeyi kendi kültürel, ideolojik, psikolojik ölçütlerine göre, kendi inanç sistemine, kendi tarihine göre yorumlar.”<sup>116</sup> Oyun kişilerinin, bu yorumların egemenliğini sarsmaya yönelik tüm girişimleri, bazen başarıyla, bazen hüsrarla sonuçlanmaktadır. Denemekten çekinseler de, denemeye cesaret edebiliyor oluşları, onların başka bir varoluş biçimine yakın durmaya çalıştıklarını göstermektedir.

---

<sup>116</sup> Bourse, Michel, *Mezleliğe Övgü*, Çev: Işık Ergüden, Ayrıntı Yayınları, Birinci Basım, 2009 s. 136

### 3.3. Yansımaların karşılaştığı bir yolculuk: *İstanbul-Sofya*

*“Stereotip basitleştirmekle yetinmez;  
basitleştirmeyi değişmez hakikat haline getirir.”<sup>117</sup>*

Bölümün son oyunu olan “İstanbul-Sofya”, İstanbul’dan Sofya’ya giden bir trende, 18 saat boyunca aynı kompartımanda seyahat eden biri Bulgar, diğeri Türk iki erkeğin yolculuğunu ve iletişim kurma çabalarını konu alan bir kısa oyundur. Oyun, kültürlerarası önyargının oluşma biçimini, eşcinselliği ve birbirinden çok farklı görülen ırkların, düşüncelerin ve alanların sınırlarının belirsizliğine dikkat çeker. Aynı zamanda, bu belirsizliğin karşıtını da içinde barındırdığına dikkat çekerek, tek bir sözcükle, korkunun ve önyargının alev alabileceğine değinir. Nitekim, oyun boyunca, her iki oyun kişisi de, korku ve yakınlık sınırında dolaşırlar. Birbirlerinin gözünden kendilerine bakmaya çalışırlar, bu tanıma/tanışma bir an için kendini korkuya ve mesafeye taşır. Bu mesafede kaldıkları sürece korkuları ve önyargıları onları belirler. Belirlenmiş sınırları ihlal etmeye çalışırken, her iki oyun kişisi de kendilerinin ve birbirlerinin sınırlarını zorlamaya adaydırlar. Her ikisi de bu yolculuk süresi boyunca, “deneyimleri” ve “öğrenilmişlikleri” doğrultusunda birbirlerini tanımlamaya çalışırlar fakat kendi gerçekliklerinin o an içinde gerçekleştiği ve şablonların dışına taşıdığı görülür.

1. ADAM, Bulgar ve otuz beş yaşındadır, 2. ADAM ise Türk ve otuz yaşındadır. Her ikisi de birbirlerinin ana dillerini konuşmamaktadırlar. Bunun yanısıra, her ikisinin bildikleri ikinci diller de birbirinden farklı olduğu için iletişim kuracakları ortak bir dilleri yoktur. Her ikisi de anlayamayacaklarını anladıktan sonra, kendi dillerinde konuşmaya başlarlar ve yol boyunca birbirlerinin ne söylediğini tam olarak anlayamadan bir iletişim biçimi oluştururlar. Bu iletişim biçimi, her ikisinin de konuşurken kullandıkları ve karşılıklı anlayabildikleri ortak sözcükler üzerinden ilerler. Birbirlerini anladıkları sözcükler genellikle şehirler, yönetmen-yazar isimleri veya evrensel dolaşımda olan sözcüklerdir. Her iki oyun kişisi üzerinden, birbirlerine yabancı olan kültürlerin önyargıları ve benzerlikleri tartışılmaya çalışılır. Oyun boyunca, aynı dili konuşmayan iki kişinin bile cümlelerin içinde geçen bir sözcük yoluyla üretebilecekleri önyargılar vurgulanır. Bu durum, kültürlerarası

---

<sup>117</sup> A.g.e. , s. 118

iletişimin/iletişimsizliğin kuruluş biçiminin, cümlelerin de ötesinde bir noktada konumlandığını imler. Bu önyargıların ardındaki politik ve kültürel söylemler görünür olur. Yanısıra, aynı dili konuşamayan oyun kişilerinin ürettikleri önyargı, konuşuyor olmaları durumunda üretecekleri önyargıyı ve iletişimin önyargıları aşma/üretme ikilemini de ortaya koyar. Her iki oyun kişisi de birbirilerini kısmen anladıkları için, oyunun bütünü doğrudan okura/izleyiciye yönelik bir tutumla yazılmıştır.

1. Adam, Sofya’da yaşamaktadır ve İstanbul’a iş nedeniyle gelmektedir, Sofya’yı sıkıcı bir kadına benzetir, İstanbul’u ise “femme fatale” olarak nitelendirir. 2. Adam İstanbul’da aşık olduğu ve ayrıldığı bir başka adamdan kalma aşk acısından kaçmak için Köln’e akrabalarının yanına gitmektedir. Her iki oyun kişisi de homoseksüeldir. 1. ADAM, bu karşılaşma anına kadar heteroseksüel ilişkiler kurmaya çalışmış ve iki kere evlenmiştir. Oyun boyunca, bahsettiği tek eşcinsel deneyimi, okul yıllarında, bir sınıf arkadaşından hoşlanıp onu öpmek istemesi üzerine, o kişiden şiddet görmesi ve bunun üzerine yaşadığı yerden ayrılmak zorunda kalmasıdır. Bu deneyim üzerine, “kendi deyimiyle” erkek olmak durumunda kalmıştır. 2. ADAM ise, İstanbul’da başlayıp biten mutsuz bir aşk hikayesinden kaçmak amacıyla Almanya’ya gitmektedir.

1. ADAM: “ Ha! Evet Sofya. Allah’ın cezası şehrimde dönüyorum. Sadık bir kadın gibidir Sofya! Dönersin ve değişmeden seni beklediğini bilirsin. Emniyetli ve sıkıcı.”

2. ADAM: “ Herhalde güzel şeyler söylüyorsun şehrin hakkında! Keşke anlayabilsem! Bakalım bu on sekiz saat nasıl geçecek senle!”

1. ADAM: “ İstanbul’a gelince tam bir orospu! Oynak, işveli, flörtçü, gösterip vermeyen, erkeğini harcayan. Femme fatale.”

2. ADAM: “ Ha, İstanbul’da bir femme fatale ile karşılaştın demek! Yazık sana. Keşke benle karşılaşırdın. Sana neler gösterirdim ben! ( Kendi kendine gülümser.)<sup>118</sup>

İki farklı kadın imgesi üzerinden İstanbul ve Sofya arasında bir karşıtlık kurulmaktadır. Bu karşıtlık, İstanbul’u temsil eden, 2. ADAM ve Sofya’yı temsil eden 1. ADAM üzerinden de kurulur. Bu kurgu, 2. ADAM’ın eşcinsel bir ilişkideki erkek temsiliyle

<sup>118</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 4*, Yapı Kredi Yayınları, 1. Baskı, İstanbul, Ocak 2007, s. 120

ortaya konur. Oyun kişilerinin cinsel kimlikleri, üremeye dayalı kapitalist üretim biçimlerinin temel yapıtaşlarından biri olan heteroseksüel ilişki biçiminin karşıtı olarak çizilse de, her iki oyun kişinin de beslendikleri toplumsal imgelem üzerinden bir heteroseksüel ilişki biçiminin arzusu içinde oldukları görülür. Bu noktada, oyunda “adam” sözcüğü gibi cinsiyet bildiren bir sözcükle tanımlanan her iki oyun kişinin içine “yerleşmiş” olan eril bakışaçlarına işaret edilir. “ *Çoğu zaman, kendi maruz kaldıkları ayrımcılığı eleştirirken egemen erkeklik ayrıcalıklarına karşı çıkan bu tür erkeklerin kendi aralarında farklı erkeklik değerlerine dayalı yeni hiyerarşiler yarattıkları ve mevcut olanları yeniden ürettikleri görülür.*”<sup>119</sup> Her iki oyun kişinin de bu hiyerarşik yapılanmayı içselleştirmiş oldukları görülür. 1. ADAM, ilk kez öptüğü erkekten şiddet gördükten sonra “erkek” olmaya karar verir. 2. ADAM ise, erkeksi bir koruma içgüdüsüyle hareket ederek, 1. ADAM’ı “zayıf ve korunmaya muhtaç” olarak tanımlar. Her iki oyun kişisi de, cinsel kimliklerini ortaya koyamayarak, başkalarının hayatlarını sürdürmek durumundadırlar. Toplumsal olarak ötekileştirilme korkusu yaşamamasından dolayı 1. ADAM, iki kere evlenmek zorunda kalmıştır. 2. ADAM ise, aşk algısını, bir tür heteroseksüel aşk imgesi üzerinden tanımlamaktadır. Her iki oyun kişisi de, toplumsal olarak baskılandıkları için, kendilerini açıkça ifade edemez ve kendilerini heteroseksül imgelere tutunurken bulurlar. Bu noktada, toplumsal baskıların, bireylerin tercihlerini nasıl manipüle ettiği ve onları başkalarının hayatlarını yaşamaya mecbur ettiği açık edilir. Dolayısıyla homoseksüel bir erkekle heteroseksüel bir erkeğin ilişkideki geleneksel konumlarının giderek birbirine yaklaştığı görülür. Oyun kişileri, geleneksel olarak öğrenilmiş olan ilişki biçimlerini kendi tercihlerine uydurmaya çalışırken, kendilerini bir açmazın içinde bulurlar.

2. ADAM: “ ... Biraz da korkak bir adamsın sen! Korurdum seni, severdim; bir göl kıyısında, bir hayat kuytusunda beraberce yaşlanabilirdik. İki dost gibi otururduk. Sırtımda hafif bir ürperti olduğunda, içeriden battaniye getirip örterdin. Hayat ucuz aşk romanlarının tekrarı gibi yaşanabilirdi. Ve bu güzel bir şey de olabilirdi.”<sup>120</sup>

“Ucuz aşk romanı” tanımı üzerinden eleştirilmeye çalışılan bu “koruma” yaklaşımı, aynı zamanda, güvenli bir yuva özleminin arayışının sürekliliğine de gönderme yapar. Bu

---

<sup>119</sup> Sancar, Serpil, *Erkeklik: İmkansız İktidar Ailede, Piyasada ve Sokakta Erkekler*, Metis Yayınları, Birinci Basım, Nisan 2009, s. 20

<sup>120</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 4*, Yapı Kredi Yayınları, 1. Baskı, İstanbul, Ocak 2007, s. 125

durum, okur/izleyici açısından genellikle geleneksel cinsiyet rollerine özgü olduğuna inanılan bu özlemin, eşcinsel bir ilişkinin içindeki karşılığına işaret eder. Her iki oyun kişisi de, birbirlerini daha önce aşık oldukları erkeklere benzetirler. Bu durum, her ikisinin de daha önce içinde buldukları ilişki biçimlerinin tekrarı içinde bulduklarına işaret eder. 1. ADAM, ilk aşık olduğu erkekten şiddet gördüğü için yaşadığı yerden başka bir yere taşınmak zorunda kalır. İki defa evlenir ve her ikisinde de boşanır. 2. ADAM, aşık olduğu adamdan ayrıldıktan sonra İstanbul’da yaşayamayacağına karar verir ve Almanya’ya göç etmeye karar verir. Her iki oyun kişinin tercihleri bireysel olarak onları mutlu etmez. Bu noktada, her iki oyun kişisi de kendi tercihlerinin sonucuyla yüzleşmek istemeyerek kaçmayı tercih ederler.

2. ADAM: “Ben İstanbul’da sana çok benzeyen bir adama aşık olmuştum. Belki de hayat öyle bir hal aldı ki, karşıma çıkan herkesi ona benzetiyorum. Ondan bir parça arıyorum herkeste. Aşk hastalığı dedikleri de bu zaten. Üç yıldan sonra ayrıldık. Bana çok acı verdi. Artık o şehirde yaşayamazdım. Onunla aynı gökyüzü altında. Aynı vapurlara binip inerken. Her an bir karşılaşma umudu taşıyarak yaşayamazdım. Onun gittiği yerlere tekrar tekrar gidip izlerini arayarak yaşanmıyor bu hayat. O kadar çok yaralandım ki anlatamam...”<sup>121</sup>

2. ADAM, yaşamındaki deneyimlerinin tekrarını yaşayarak, kendi aşk ve ilişki algısının dışında duramaz. Bu durum, 2. ADAM’ın, 1.ADAM’la girmek istediği ilişki biçiminde kendini tekrar eder. 1. ADAM’ın “kadınılaştırılmasının” yanısıra, 2. ADAM’ın da İstanbul’da yaşadığı ilişkiden zarar gördüğünü ve bu yüzden kaçtığını ifade etmesi, kendisinin de içinde “korunacağı” bir ilişkinin özlemi içinde olduğuna işaret eder. Bu noktada aşk ile özdeşleştirilen acı deneyimi, kavuşamamaktan duyulan haz, güce tapınma, aşkı, bir tür “hastalık” olarak tanımlamanın kodlanmışlıkları ve sonuç olarak “bağımlılık” ilişkilerin üreten kolektif imgelerin altyapısı karanlıkta kalır. Oyun kişileri, içselleştirdikleri cinsiyet rollerinin dizgeleri içinde kaybolurlar. 1. ADAM’ın kendi cinsel kimliğini bastırmaya çalışarak yaptığı evliliklerin her ikisi de başarısız olur. İlk deneyimde, yaşadığı yerden taşınmak zorunda kalan toplum dışına itilen 1.ADAM, ikinci defa ötekileştirileceği korkusunu kapılarak, “normalleşmeye çalışır”. Bu korkuyu yaşayan 1. ADAM, içinde mutsuz olduğu tercihler yapar. Oyun kişilerin ilişkilerindeki çıkmazlarının, kendileri dışındaki bir odak

---

<sup>121</sup> A.g.e., s. 121

noktasına yönlendiriyor olmaları, bireysel olarak sorunun asıl kaynağından uzaklaşma çabalarına işaret ederken, toplumsal olarak da dışlanmış olduklarının altını çizer. Bu durumda, özüne dönemeyen ruhun, -bireysel ve toplumsal engeller “şeffaf”duvarlara benzetilirse- iki duvar arasında koşarak, her iki taraftan da “görünmez” bir şekilde zarar gördüğü ve her iki duvar arasında sıkışmış olduğu söylenebilir.

Oyunda ruhsal duvarların yanısıra, fiziksel duvarların da sınırları yoklanır. 2. ADAM, Türk kimliğinin getirilerinden biri olarak, Avrupa sınırlarındaki ülkelere kabul edilmenin zorluklarından bahseder ve vize işlemlerinde Türklerin ikinci sınıf vatandaş muamelesi görmesini eleştirir. Bu durumu eleştirirken, “ne olmadığını” ispat etmek zorunda olduğuna değinir. 2. ADAM, “Avrupa Ülkelerinin” kendisi ve Türkiye Cumhuriyeti vatandaşlarına olan bakışını eleştirirken, “onların” gözünde nasıl görüldüğünü tanımlamaya çalışır:

2. ADAM: “...Çok zor vize aldım. Konsolosluklarda bize mikrop gibi bakıyorlar.

Pasaportunda bir ay-yıldız olunca seni birtakım demir korkulukların arkasına koyup vize sırasına sokuyorlar. Dünyanın birçok devleti. Günlerce onlara hastalıklı olmadığını, yoksul, hırsız, kötü bir adam olmadığını, aksine, onlara benzediğini kanıtlamaya çalışıyorsun.”<sup>122</sup>

Bourse’un “Melezliğe Övgü” de kullandığı, “önyargı imalatı” kavramı bu noktada devreye girer. Her birey kendisi dışındakileri tanımlamak üzerine bir üretimde bulunur. “Biz” ve “siz” kavramlarının sınırları belirsizdir. Bu sınırlarda, her iki taraf da birbirini tanımlamaya çalışır ve böyle kesin bir tanımlamanın gerçekte yapılamıyor oluşu, “ tarafların” birbirlerine kurgusal ve tektipleştirici bir bakış açısıyla yaklaşmalarına neden olur. Bu önyargının asıl sebebi, bilinmeyene karşı duyulan korkudur. Bourse’un da değindiği gibi, küreselleşme, dünyadaki kurgusal sınırları zorlarken, terör, hastalıklar ve yoksulluk üzerinden oluşturulan korku mekanizması da bu sınırları desteklemektedir. “ *Kimlik, kültür, etnisite, ırkçılık, streotipler, önyargılar: Bütün bu terimler, modern toplumun unuttuğu sanılan bir sorgulamayı alevlendirmiştir: insan topluluklarını ayıran hudutların kültürel doğası. Küreselleşme, yerinden ayrılma ve kitle iletişim araçları, halklar arasındaki farklılıkları yumuşatırken. –özellikle Avrupa’da: ama aynı zamanda Asya ve Afrikada’da da-*

---

<sup>122</sup> A.g.e., s. 122

*milliyetçilikler hiç bu kadar aşırıya varmamış ve hiç bu kadar her yerde mevcut olmamıştı.*”<sup>123</sup>

2. ADAM’ın, Türk vatandaşlarına önyargılı yaklaşıklarını öne sürdüğü ve “onlar” olarak nitelendirdiği ülkeler açısından bakıldığında da, benzer düşüncenin yeniden üretildiği görülür. Bu bağlamda, 2.ADAM’ın veya “Türkler”in barındırdığı milyonlarca olasılığın tekilleştirilmesi, “onlar” için de bir gerçeklik konumundadır. Dolayısıyla 2.ADAM üzerinden eleştirilen bakış açısının, 2. ADAM üzerinden yeniden üretildiği görülür. “*Bu anlamda Öteki imgesi yalnızca onun nasıl tanındığı, nasıl bilindiği ve nasıl hayal edildiğidir. Dahası, ötekinin de bizi bir öteki olarak kabul ettiğini giderek daha fazla anlamamız gerekmektedir!*”<sup>124</sup> Bu “öteki”nin peşinden sürüklediği imgelem genellikle negatif anlamlar barındırır. Küresel anlamda kabul görmüş olan korku hissini harekete geçiren “terörist” sözcüğünü 2.ADAM’ın sözlerinin arasından çekip çıkartan 1. ADAM, 2. ADAM’ın kendini tekrar “savunma” pozisyonunda bulmasına neden olur.

1. ADAM: “*(Birdenbire gerilir.) Terörist? (Oturduğu yerden doğrulur. 2. ADAM’ın çantasına şüpheyle bakmaya başlar.) Umarım bana itirafta bulunmuyorsundur! Umarım treni havaya uçurmaya kalkışmazsın! Ben Sofya’ya ulaşmak istiyorum. Sıkıcı evime girip sıkıcı hayatıma devam etmek istiyorum.*”
2. ADAM: “*Sen ne diye geriliyorsun öyle? Terörist dediysem... Haa (Gülmeye başlar.) Saçmalama. Ne alaka ya? Terörist değilim ben. Kör müsün? Benim gibi terörist olur mu hiç?...*”<sup>125</sup>

Bu durumda, kimden terörist olur? 2. ADAM’ı tanımlayan ülkelerin standartları ne kadar kurgusalsa, teröristi kendisi dışında bir şey olarak tanımlayan 2. ADAM’ın terörist standartları da o derece kurgusaldır. Teröristin olması gerektiği standartları bireysel olarak belirleyen 2. ADAM, benzer bir yaklaşımla kendisini Türk olduğu için sınırlandıran ve tanımlayan ülkeleri eleştirir. Bir terörist, Müslüman veya eşcinsel için çizilmiş olan fiziksel standartlar da politik söylemler üzerinden şekillendirilmektedir. Oyun kişileri, bugüne kadar

<sup>123</sup> Bourse, Michel, *Melezliğe Övgü*, Çev: Işık Ergüden, Ayrıntı Yayınları, Birinci Basım, 2009, s. 19

<sup>124</sup> A.g.e. , s. 27

<sup>125</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 4*, Yapı Kredi Yayınları, 1. Baskı, İstanbul, Ocak 2007, s. 122



bir teröristle karşılaşmamış olsalar bile, bir terörist prototipini en ince detayına kadar çizecek imgeleme sahiptirler. Terör, başlı başına bir gerçeklik olarak varolsa da, “terör korkusu”nun politik söylemler üzerinden bilinçli olarak üretiliyor olması, insanlar arasındaki ayrımcılığı arttırarak korku mekanizmalarını tetiklemektedir. 2. ADAM, kendi maruz kaldığı ikincilleştirilmeyi, bir başkasının üzerinden –bu kişi terörist bile olsa- yeniden inşa eder. 1. ADAM üzerinden, terörün yarattığı korku mekanizmalarına işaret edilir fakat dünya üzerinde pek çok ülkede yaşanan terör olaylarının yalnızca korku uyandıran kısmı üzerinde durulur. Terörün çıkış aldığı pek çok etmen tartışılmazken ve dünya üzerinde yaratılan terör korkusunun kurgusallığı ve gerçekliği ayrıştırılmaz. Yanısıra, 2. ADAM’ın üçüncü dünya ülkelerinin ortak bir sorunu olan vize sorununu yalnızca Türk vatandaşlarına özgü bir sorunmuşçasına iletiyor oluşu, vize vermeyen ülkelerin Türk vatandaşlarına karşı oluşturduğunu iddia ettiği tekil görüşün benzer bir yansımaları barındırmaktadır. *“Dolayısıyla birçok unsurun dünyayı ve ötekini yorumlama tarzımızı deforme ettiği aşıkardır: Kendi eylemlerimizi de başkalarının eylemlerine de bir anlam atfederiz ama çoğu zaman farklı ölçütler kullanırız. Örneğin çevremizden gelen uyarılar arasında bir seçme gerçekleştiririz, ilk izlenimlerimiz yanlış olsa bile bunlara bağlı kalırız, başkalarının bize benzediğini düşünme eğilimi gösteririz.”*<sup>126</sup>Bu eğilimin nesnesi konumunda olmaktan rahatsız olan oyun kişileri, aynı eğilimin öznesi konumunda bulduklarında kendilerine karşı bir körleşme yaşarlar.

Oyun kişilerinin birbirini anlayamaması, ayrımcılık düşüncesinin tetiklenişinin tek bir sözcük üzerinden nasıl oluşturabileceğini göstermek üzerine gerçekleştirilmiş bir buluştur. 2. ADAM, Türk kimliğinin getirdiği sorunları , *Midnight Express* ve vize sorunları üzerinden tanımlamaya çalışır. Bu anlamda, 1. ADAM’ın yaşadığı ülkenin ve kimliğinin getirdiği sorunlar ve ikilemlere değinilmez. Aslında, her iki oyun kişisi de, Batı’nın “öteki”si konumundadırlar. Cinsel ve milli kimlikleri dolayısıyla dışlanmış durumdadırlar. Türkiye, coğrafi, kültürel ve dini açıdan Avrupa’nın dışında konumlandırılır. Bulgaristan’da yakın zamanda yaşanan rejim değişikliği ve dünyaya entegre olma çabası oyun boyunca gösterilmemiş olsa da, bir gerçeklik olarak varolmaktadır. Her iki oyun kişisi de, yaşamın ve tarihin kendilerine anlatılandan daha farklı bir gerçeği olduğuna inanmak isterler. Tarihte anlatılanların neresinde durduklarını tartışılmaya çalışılırken, kendilerini ötekiye karşı savunmasız hissederek, tarihin yazılış biçimine bireysel olarak katıldıkları görülür. Bu tarih,

---

<sup>126</sup> Bourse, Michel, *Melezliğe Övgü*, Çev: Işık Ergüden, Ayrıntı Yayınları, Birinci Basım, 2009, s. 27, 28

kişisel deneyimlerinden/öğrenilmişliklerinden oluşur ve gerektiği yerde kullanılmak üzere saklanır. Fakat bu bilgiler, anın biricikliği karşısında anlamını yitirir. *“Ötekini etiketlemek ve kategorileştirmek, kaçınılmaz bir şekilde, algı sürecinin parçasıdır: Yorumda bulunmanın bir biçimidir; bu yorumlar dünyayı ve ötekini kavramak için oldukça yararlı araçlar olabilir. Bununla birlikte, bizim atfettiğimiz etiketler aldatici ya da yanlış olduğunda problemler ortaya çıkar! Dünya ve öteki bir kez kategorileştirildiğinde, buna bağlı kalma ve bütün çelişik bilgileri bu imgelerle çakıştırma eğilimi sergileriz”*<sup>127</sup> Bunun yanısıra, aynı dili konuşamıyor olmaları, ikisinin de birbirlerine karşı şeffaf olabilmelerine neden olur. Bu noktada, dilin kodlanmışlıklarının ötesinde bir iletişim biçiminin üretilmesinin mümkün olduğu görülür. *“Örneğin bütün konuşulan dillerin, dolayısıyla toplumumuzda mevcut bütün kültürlerin en küçük ortak bölümlerini olmayan ortak bir dil nasıl bulunabilir?”*<sup>128</sup>

Oyun boyunca, özel yaşamlarında ve toplumsalın içindeki konumlarında bu ortak dilin arayışının peşinde olan oyun kişileri açısından yaşamın kendi yaşadıklarından “fazla bir şey” olduğu hissi hakim olur. Bu karşılaşma ümit verici olduğu kadar hayalkırıklığı da yaratır. Bireysel düzlemde dünyadaki koşulların değişiminin kıvılcımını değişimi yerindeyse, bu on sekiz saatlik buluşmada başlatan iki oyun kişisi de, yaşadıkları kısa değişimden sonra, “kurgusal” gerçekliklerine dönmeye karar verirler. Bu kararın gerekçesi de “dünyanın” durumu olarak belirlenir.

2. ADAM: “Keşke başka bir zamanda tanışaydım seni! İnsanların bu kadar önyargılı ve acımasız olmadığı başka bir zaman diliminde. Çocukların savaşta öldürülmediği, uygarlık adına işkencelerin yapılmadığı bambaşka bir zaman diliminde. Bunlara göz yummayacak kadar erdemli yaşadığımız bir zamanda.”<sup>129</sup>

Oyunda, değişime en çok yaklaşılan anlardan birinde, değişimin bu tür “dış” koşullara bağlanıyor olması, kendi içinde bir umutsuzluk mesajı taşısa da, bireylerin böyle bir dünyanın özlemi içinde olmaları, bir anlamda kendi kişisel çabalarıyla gerçekleştirebilecekleri değişimin mümkün olduğuna inandıklarını işaret eder. Oyunun finalinde 2. ADAM’ın cesaretini toplayarak 1. ADAM’ı öpmesi, başka bir dünyanın mümkün olabileceğine yönelik

---

<sup>127</sup> A.g.e., s. 119

<sup>128</sup> A.g.e., s. 30

<sup>129</sup> Yula, Özen, *Toplu Oyunları 4*, Yapı Kredi Yayınları, 1. Baskı, İstanbul, Ocak 2007, s. 125

inancın sinyallerini verir. Bu yolculuk, her iki oyun kişinin bakış açısında yeni bir pencere açılmasına neden olur. Bu öpüşme anı, insanlığın başka bir gerçeklik yaratmasının sırrının bu öpüşme anı gibi anlarda gizli olduğunu gösterir. Simgesel anlamda, “çarptışan” bu iki oyun kişinin yolculukları boyunca bir değişim yaşadıkları görülür. Oyunun finalinde, iki oyun kişisi de yollarına beraber devam etmeyi tercih etmeseler de, bu yolculuk onların yapay kimliklerle ve ötekilerle ilgili önyargılarını deforme etmiş gözükmektedir. Oyun kişileri, hem cinsel kimlikleri hem de ırkları nedeniyle, sınırları belirlenmiş bir alanda yaşamaktadırlar. Bu alan, onların birey olarak varolmasını engellemekte, onları birer “stereotip”e indirgemektedir. Oyun kişilerinin bu stereotipi oluşturan kolektif bilinçaltından dolayı kendilerini varedememeleri ve aynı zamanda bu bilinçaltının oluşmasındaki katkıları görünür kılınmaya çalışılır. Yalnızca okurun/izleyicinin anlayabildiği bir dilde konuşan oyun kişileri, okurun/izleyicinin kendi kodlanmışlıklarını tartışıp tartışmadıklarını sorarken, bu önyargı havuzunu doldurup doldurmadıklarını veya hangi kanaldan doldurduklarını kendilerine sormalarına neden olmaktadır. Güç ilişkilerinden uzak ve iktidarın söylemleri aracılığıyla ayrımcılığın, şiddetin meşrulaştırılmadığı bir tren kompartımanında karşılaşan oyun kişileri aracılığıyla, daha iyi bir dünyaya olan özlem görünür kılınırken, böyle bir dünyanın da mümkün olduğunun işaretleri verilir. Birbirlerini anlamadan konuşmanın her iki oyun kişinin üstündeki baskıları azalttığı görülür. Bu durum, karşılaştığımız her duruma ve kişiye, öğrenilmişliklerimizin ve deneyimlerimizin ötesinde bir gözle bakmaya çalışmanın önemini vurgular. Ancak o zaman, gerçek bir “tanışma” olasılığı doğacak ve bu tanışma tren kompartımanındaki on sekiz saatle sınırlanmayarak, okurun/izleyicinin imgeleminden taşacaktır.

Üçüncü bölümde ele alınan oyunlar, yapay kimliklerin oluşturulma biçiminin, siyasi ötekileştirilmenin oluşturduğu önyargıların ve baskı mekanizmalarının “uygulayanı” ve “maruz kalanı” arasındaki benzerliklerin görünür kılınması üzerinden kurgulanmıştır. Bu bölümdeki oyunlarda, önceki iki bölümde incelenen oyunlardan farklı olarak, merkezi otoritenin belirlediği sınırlar ifşa edilmeye çalışılır. Bu sınırların yarattığı ayrımların yapaylığı üzerinde durulmaktadır. Farklı ideolojileri paylaşan fakat temelde benzer “insani” sorunların pençesinde kıvranan oyun kişilerinin, zaman zaman empatik yaklaşımlar oluşturmaları, yaşamın gerçekliğinin, aslında ona “bakanın” gözünde oluştuğunu görünür kılmaktadır. Resmi ideolojilerin, kitlelerin bakış açısını çarpıtarak, bu derin ihtilaflardan yararlandıkları ortaya konmaktadır. Dil , din , ırk , cinsiyet gibi kavramlarının üstünde konumlanabilen bir bakış açısı, bu kavramların gerçekliğini de dışlamayarak oluşturulmaktadır. Son bölümdeki

oyunlar, okurun/izleyicinin kendi sınırlarını ve dayatılmış kimliklerin ötesinde bir varoluş biçimi olup olmadığını araştırmasına yol açmaktadır.

## SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışmada incelenen sekiz oyunda, yazar, merkezi otoriteyle, resmi ideolojiyle, yalınlaştırılmış tanımlarla, aydın bakış açısıyla, 1980 sonrası Türkiye'nin yerel ve evrensel kimliklere bakışıyla, toplumsal normlarla, edebiyattaki ötekilik tanımlarıyla ve uluslar arası önyargılarla hesaplaşmaya çalışmaktadır. Birbirinden fazlaca bağımsız olarak görünen bu başlıklar, aynı zamanda birbirinin içine doğmaktadır. Bu noktada, yazar, Türkiye açısından bakıldığında, yüzyüze kalınması hep ertelenen pek çok konuya değinmeye çalışmaktadır. Bu durum, Türkiye'de yaşayan pek çok kişinin gündelik yaşamda karşısına çıkan, onları düşündüren pek çok engelin karmaşasını yansıtmaktadır aslında. Birbirinin içine geçmiş veya fazlasıyla ayrıştırılmış olan kavramların, yazarın ve okurun/izleyicinin açısından bir parçalanmışlık duygusu oluşturduğu görülmektedir. Oyunlardaki bazı dengelerin oluşmaması da, Nurdan Gürbilek'in tespitini haklı çıkarıyor. Oyunlarda, çocuk kalmış bir toplumun büyüme çabalarına tanık oluyoruz. Özellikle, ilk iki bölümde incelenen oyunlarda bu çocuksuluk oldukça belirgin. Son bölümde ise, gereken yerde birbirinden ayrışan veya birbirinin içine girmiş bir düşünce akışının olduğu görülmektedir. Yazar, erken dönem oyunlarında, okuruyla/izleyicisiyle, asıl amacından bağımsız olarak, karşıtlıklar üzerinden yürüyen didaktik bir ilişki biçimi kurarken, son bölümdeki oyunlarda, tek bir sözcüğün bile "korku" mekanizmalarını nasıl harekete geçirdiğini oyun kişileri üzerinden ifade etmeye çalışmaktadır. Şu açıktır ki, yazar, ötekinin dilini, şiddeti ve gizli kalmış cinselliği ifşa etmeye çalışırken 1980 sonrası Türkiye'de yazılan tiyatro metinlerinin içinde, bu kavramlarla hesaplaşmaya çalışarak farklı bir bakış açısı ortaya koymaya çalışmaktadır. İlk iki bölümdeki oyunlara bakıldığında, bu bakış açısını oluşturma çabası içinde olduğu söylenebilir. Yazar, özellikle, şehrin en alt ve en dış katmanında yaşayanlara yönelik önyargıları kırmak amacıyla yazdığı oyunlarda, kendi niyetinden bağımsız olarak, eleştirmeye çalıştığı algı kalıplarını yeniden üretmektedir. Bu durumun, yazarın, "aydın" , "alaturka" , "çocuk" ve daha pek çok farklı kimlikle tam anlamıyla hesaplaşamamasından/ barışamamasından kaynaklandığı görülmektedir. Yazarın, bu anlamda Oğuz Atay ile benzer bir çelişkinin ortasında konumlandığı görülmektedir. *"Atay'ın çelişkisi şuydu sanırım. Bize bir hikaye anlatmak istiyordu, ama bu hikaye ister istemez trajedinin melodrama, duygusallığın samimiyet buhranına, içtenliğin sarhoş muhabbetine doğru kaydığı bir zeminde anlatılabiliyordu. Günlüğünde de söylediği gibi bir yandan "Batı dünyasından bütünüyle farklı bir görüşü" anlatabilmek istiyordu, ama öbür yandan da bu "farklı görüş" dediği şeyin bir çocuk*

*birakılmışlık, bir fikre geç kalmışlık, bir duygudan ibaret bırakılmışlık içerdiğinin de farkındaydı. Anlatmak istiyordu, ama anlatma çabası hep bir duygu buhranına bir ucuz hissiyata takılıp kalıyordu. Açmaz şöyle de tarif edilebilir: Anlatınca “söylem” olur, bunun farkındadır yazar; ama anlatılan da bir söylem hatasından ibaret değildir, bunun da farkındadır.”*<sup>130</sup> Özen Yula'nın da bu temel çelişkinin bir noktasında konumlandığı söylenebilir. Oyunlar üzerinden, *kimlik, ötekilik ve birey* temalarının çağrıştırdığı genelgeçer algı biçimlerinin yapı sökümü uğratılmaya çalışıldığı görülmektedir. Kimlik tanımını yapamayan, bireyselliğin sınırlarının arayışında olan, kitlelerden farklı bir özelliği olduğu için ötekileştirilen oyun kişileri görülür oyunlarda. Onların bugüne kadar değinilmemiş noktalarına ışık tutulmaya çalışılmaktadır fakat zaman zaman bu sıradışı yaşamların magazinel ya da kurgusal bir yaklaşımla üretildiği görülmektedir. Bu durum, metnin iletişim tasarısının sorgulanmasına neden olmaktadır. Yanı sıra, oyun kişilerinin genellikle acıklı bir konumda olduğu görülmektedir. Fahişeler, travestiler, dilenciler, sokak çocukları genellikle belli bir şablon üzerinden ilerlemektedir. Bu durum, özellikle ilk iki bölümdeki oyunlar için geçerlidir. Bu kişiler, “düşmüş” fakat “kendilerinden beklenmeyecek düzeyde” olgun, birikimli ve bilgilidirler. Fakat bu özelliklerin kaynağı belirsizdir. Tepeden inme bir bilgelik söz konusudur. Aynı zamanda, bu melodramın parodiye dönüştürüldüğü anlar da dikkat çekicidir. Oyunların bütününe bakıldığında, oyun kişilerinin yüceltilmek veya parodileştirilmek arasında gidip geldiği görülmektedir. Bu durum, oyun kişilerinin melodram bağımlılıklarıyla, acıdan beslendikleri gerçeğiyle ve alaturka yönlerini ciddiye alıp almama noktasında yaşadıkları kararsızlık sonucunda, iki karşıt nokta arasında sıkışmalarının ürettiği bir sonuç olarak varolmaktadır. İki karşıt nokta arasında kalmanın ürettiği “sıkışma hissi” yerine, iki ucun “aşırı” tarafları oyunlara yansımaktadır. Bu durum da, melodramla, komedi arasında gidip gelen, kaygan bir zemin oluşturmaktadır. Oyun kişilerinin mağduriyeti parodileştirerek, “mağdur” edebiyatı yapmaktan kaçınmaya çalışılırken, bu olgunun varlığı görmezden gelinmektedir. Metnin iletisi, bu coğrafyanın “mağdur” klişesinden bağımsız olarak oluşturulmaya çalışıldıkça, bu klişe yaşamın kendi gerçekliği içindeki haliyle varolmaya devam edecektir. Bu ikilemin bir tarafı olmak yerine, onun merkezinde durabilmek, hem okuru/izleyiciyi, hem de oyun kişilerini, içinde buldukları durumun tanıkları olmaya yaklaştıracaktır. Melodram bağımlılığı, görmezden gelinen bir zaaf olarak varolurken, metin üzerinden bu durumla yüzleşmemek de oyunlardaki zaaf olarak ortaya çıkmaktadır. *“Bu ülkede yazılmış sayısız acıklı romanın başkahramanı, sayısız kederli filmin*

<sup>130</sup> Gürbilek, Nurdan, *Kötü Çocuk Türk*, Metis Yayınları, İkinci Basım, Kasım 2004, s. 62

esas oğlanı, sayısız hüznü şarkıya, manidar şiire, yaralı gönül muhabbetine esin kaynağı olmuş bu acılı, bu tutunamamış, bu musdarip çocuk ancak o zaman bir romantik klişe olmaktan çıkıp ağırlı bir roman kahramanına dönüşebilecektir.”<sup>131</sup> Oyun kişileri de, bu “ağırlı” sürecin bir parçası olmaya çalışmaktadırlar fakat özellikle ilk iki bölümde incelenen oyunlarda, Yeşilçam’ın melodramatik sahnelerinin benzerleri çıkar okurun/izleyicinin karşısına. Belli bir ölçüde parodileştirilmeye çalışılsa da, içimizdeki “acıdan beslenen” noktayı uyaran pek çok öge barındırmaktadır içinde. Özellikle erken dönem oyunlarında, bireylerin ve dolayısıyla toplumun 1980 sonrası yaşadığı geçiş dönemi görülebilir. Bu noktada, yazarın kendi arada kalmışlığıyla oyunları üzerinden yüzleşmeye çalıştığı görülmektedir. Gürbilek, bu durumu, Atay ve Tuğcu üzerinden ortaya koymaktadır. Tuğcu, bu mağduriyeti, bir erdem ve haz kaynağı olarak tanımlarken, Atay, mağduriyetin kendisiyle yüzleşmeyi ve romanlarındaki kişilerdeki hangi eksikliğin bu mağduriyete sığınma hissi yarattığının nedenlerini ortaya koymayı tercih etmektedir. “*Ama unutmamak gerekir: Atay’da edebi olgunluk tam da açmazın çözümsüzlüğünden kaynaklanır. Tuğcu’nun romanlarında ya da Yeşilçam filmlerinde sevmek zorunda bırakıldığımız, daima zaferle sonuçlanan çocuk kalmışlık, Atay’da kişinin kendi başına asla aşamayacağı bir kötülük olarak orada öylece durur. Tıpkı bir türlü giderilemeyen yoksulluk, giderilemeyen Doğululuk, geçmeyen az gelişmişlik gibi, bizi başkalarının gözünde küçük düşürür, gülünç duruma sokar, bizde öfke uyandırır. Türkiye’nin popüler kültürünün değişmez klişesi, Tuğcu’nun kalıplaştırdığı, bir dönemin Yeşilçam filmleriyle içimize işleyen, acıdan erdem çıkacağı varsayımı Atay’da tersine çevrilmiştir. “Tehlikeli Oyunlar”da Hikmet söyler: “Kötülükten ancak kötülük çıkar.”*<sup>132</sup> Bu noktada, Yula’nın, Tuğcu ile Atay arasında bir noktada konumlandığı söylenebilir. Yula, Yeşilçam filmlerini tam anlamıyla kutsamadığı gibi, kötülüğün kendisini de tam anlamıyla ortaya koymamaktadır. Kendi niyetini bu anlamda netleştiremeyen yazarın iletisi kendinden bağımsız bir biçimde gelişmektedir. Bu “arada kalmışlık” bilinçli bir seçim olabileceken, özellikle ilk iki bölümde incelenen oyunların genelinde, bilinçsizce varolmaktadır. Oyun kişileri arafta kalmış durumdadırlar. Araf, değişimin işaretlerini verirken, onlar burada “sürekli” olmayı seçerek cehennemi yaşamaktadırlar. Bu noktada, oyun kişileri, kendi seçimlerinin arkasında duramamaktadırlar.

İncelenen oyunlar üzerinden, Türkiye’de net bir çerçeve üzerinden tanımlanan tekil kimliğin içinde barındırdığı sayısız kimlikle ifşa edilmeye çalışılır. Bu kimlikler, etnik,

---

<sup>131</sup> A.g.e. , s. 63

<sup>132</sup> A.g.e. , s. 64

sosyo-kültürel, dini ve cinsel olarak ötekileştirilmiş, görmezden gelinen kimliklerdir. Gürbilek'in, 1980 sonrası bastırılmış olanın geri dönüşü fakat ilk bastırıldığı halinden bağımsız, mutasyona uğramış şekilde geri döndüğünü altını çizdiği bu kimliklerin varlığı görünür kılınmaya çalışılır. Fakat oyun kişileri de bahsedilen tekil kimliğin bir parçası olduğundan, bastırılmış olanın geri dönüşü, kendi dinamikleri içinde aktarılamaz. Dolayısıyla, merkezi otorite tarafından marjinalize edilmiş bu kimlik tanımlarını ve yaşam biçimlerini bu merkezin kodları üzerinden alıntılama çalışır. Bu alıntı, gerçeğin çarpıtılmış hali olarak karşımıza çıkar. *“Oysa faaliyetin ya da yaşantıların değil, adlandırmanın önemli olduğu bir anlatım tarzında söz her zaman hikayeyi, tekilliği içinde tanımlanabilecek yaşantıyı önceler; eritir, alıntıdan ibaret kılar.”*<sup>133</sup> Bu alıntı, eritilmiş yaşantının vitrindeki hali olarak dolaşıma sokulur. Temelde, eleştirilmeye çalışılan “imge vitrini” iken, oyunun kendisi de yapay ötekiliğin bir parçası haline gelir. Bu vitrini oluşturan görme biçimleriyle üretildikleri için, Yula'nın oyunları da vitrindeki yerlerini almaktadırlar. Kimlikler, gündelik yaşamda yalnızca simgesel düzeyde temsil edilirler. Bu temsil biçimi de oyun kişileri üzerinden eleştirilmeye çalışılır fakat oyun örgüsü ve kimlik tanımları da yine aynı temsilin bir parçasıdır. Ortak toplumsal normların taşıyıcısı olsa da her birey kendi içinde biriciktir. Fakat, merkezi otorite, ötekileştirdiği kimlikleri tek bir çatı altında birleştirerek kimliksizleştirir, onları tekil bir görsel malzemeye dönüştürür. Özen Yula ötekileştirilen bireylerin eşsiz yönlerini ortaya koymaya çalışmaktadır. Asıl amacı, oluşturduğu oyun kişilerinin, okurun/izleyicinin imgelemindeki genelgeçer imajı yapı sökümü uğratmaktır fakat farklı oyunlarındaki transeksüel tanımı “kitsch” (rüküş), kaybeden erkeklerin geçmişi birbirinin aynı, tinercilerin profili oldukça benzerdir. Oyun kişileri farklı olduklarını söylerler fakat bunu eylemsel veya zihinsel düzeyde temellendiremezler. Ötekileştirilmiş kişilerin toplumsal olarak kabul görmüş imajları, derin bir entelektüel düzeyle birleştirilerek yapay oyun kişileri yaratılmış olur. Dolayısıyla, özellikle ilk iki bölümde incelenen oyunlar cinayetlerle sonuçlanır. Bu noktada yalnızca ölüm, gerçeklik duygusunu destelemektedir. Oyunlar, kendi kendini ifşa eden bir “üstkurmaca” biçimine yaklaştırılmaya çalışılsa da, bu mekanizmanın tam olarak çalıştığı söylenemez. Bunun nedeni, metinlerin, Türkiye’de 1980 öncesinde bastırılan dürtülerin çeşitli imajlarla dönüşünden kendilerine düşen payı almalarıyla açıklanabilir. *“Bütün bunların ardından, 80’lerde Türkiye’de bir kültürel bölünmeden, bir yarılmadan söz etmek gerekiyor. Bir yanda kendini taşradan, yoksulluk ve isyandan ayıran, kendini bütün bu çelişki ve çatışmaların dışında tanımlamak isteyen bir Türkiye var. Reklamın sunduğu seçkin*

<sup>133</sup> Gürbilek, Nurdan, *Vitrinde Yaşamak*, Metis Yayınları, Beşinci Basım, Ekim 2009, s. 48



*imgeler, vitrinlerin bolluğu ve 80'lerin basını: Bütün bu birikim, bütün bu görüntüler, bir an için sanki bu ideal herkes için geçerli olabilecekti izlenimini doğurmayı başardı.*"<sup>134</sup> Oyunlarda, bu izlenimin "arka sokaklar" için geçerli olmadığı ifşa edilmeye çalışılır. Vitrinin pazarlamaya çalıştığı imajların yapaylığı gözler önüne serilmeye çalışılır. Fakat, bu noktada, vitrinin bir parçası haline de gelir. Bu, "arada" kalmışlığın, kendi içinde bütünlüklü bir yapıya ulaşamaması oyunların gerçek bir tartışma alanından uzaklaşmasına, belirsiz bir karmaşaya sürüklenmesine neden olmaktadır. Bu noktada, yazar, iktidar mekanizmalarıyla, Türkiye'deki kimlik, ötekilik ve birey sorunsalıyla, 1980 sonrası yaşanan toplumsal ve bireysel bunalımlarla yüzleşmenin kıyısından dönmektedir. Bu durumun, yazarın, 1980 sonrası yaşanan kavram karmaşasının dışında kalamamasından kaynaklandığı da söylenebilir.

Üçüncü bölümde, politik ötekilik açısından ele alınan oyunların, daha belirgin bir zemin üzerinde oluşturulduğu görülmektedir. Farklı etnik, dini ve kültürel kökenlerden gelen kişilerin, gerçek anlamda birbirlerini tanımamalarına rağmen, birbirlerine karşı önyargılarla donatıldıklarının altı çizilmektedir. Tek bir sözcükle, savunmaya geçen ya da saldıran oyun kişilerinin, "ötekine" karşı korku ile kodlandığı görülmektedir. Üçüncü bölümdeki oyunlarda, oyun kişilerinin dışında, bu korkulardan beslenen başka bir mekanizmanın varlığı kendini hissettirmektedir. Bu mekanizma, bireylerin korku ile yaşamasını sağlayarak onları, kendi sistemlerine bağımlı hale getirmektedir. Bu bölümde incelenen oyunlarda ele alınan ayrımcılık düşüncesi çoğulcu bir bakış açısıyla oluşturulmaktadır. "*Barthes, "Metin ne kadar çoğul olursa, ben okumadan önce o kadar az yazılmış olur," diye iddia eder. Öyleyse yazarlık metin yaklaşımı, her metnin "gösterilenlerden oluşan bir yapı yerine bir gösterenler galaksisi olmasını; başlangıcı olmamasını, tersine çevrilebilir olmasını ve hiçbiri kesinlikle en önemli olduğu söylenemeyecek birçok girişten içine girilebilir olmasını" gerektirdiğinden ...Barthes da metne pek çok girişinden herhangi birini kullanarak "girmeye" davet eder bizi.*"<sup>135</sup> Politik ötekilik üzerinden ele alınan oyunlarda, tarafların konumu, okurun/izleyicinin de dahil olabileceği boş alanla beraber oluşturulmuştur. Türkiye'nin, yurtdışındaki konumu, Türkiyelilerin, kendilerini ve "ötekileri" algılama biçimleri ve Batı'dan Türkiye'nin görünüşü sorgulanmaktadır. Bu algılama biçimlerinin, ne derece kurgusal veya gerçek olduğu ifşa edilmeye çalışılır. Bu noktada, yazarın, çıkar odaklarının toptanlaştırıcı görüşlerini ortaya koyduğu görülmektedir.

---

<sup>134</sup> A.g.e. , s. 26

<sup>135</sup> Lucy, Niall, *Postmodern Edebiyat Kuramı Giriş*, Çev: Aslıhan Aksoy, Ayrıntı Yayınları, Birinci Basım, 2003, s. 119

Özen Yula'nın bu tezde incelenen oyunları, Türk yazını içindeki yeri bakımından incelendiğinde, Türkiye'nin kendi ötekisini, Türkiye'nin ötekileştirilmesini ve Türkiye ile ilgili önyargıları sorgulamaya çalışan, bireyselleşme sancuları çeken, kendi kimlik tanımını yapma ihtiyacı içinde olan bir toplumun kendini ortaya koyma çabasının bir parçası olarak varolmaktadır. Yine de, bu sarsıntının bütün çıplaklığıyla ifade edilemediği görülmektedir. *“Bu da zaman zaman ütöpik bile olsa, bir umudu, sanat yoluyla, tiyatro yoluyla sorgulama, karşı çıkma, etkili olma, sarsıp uyandırma, bir şeyleri değiştirebilme umudunu da beraberinde getiriyor. Belki de bu nedenle tiyatromuz bir çöküşü ve umutsuzluğu dile getiren postmodern etkilerden çok, modernizmin izini süren gelişimlerin etkisi altında kalarak kendi yolunu bulmaya çalışıyor.”*<sup>136</sup> Bu yolda, oyunlarda, eleştirilen klişeler, bildik tanımlarla yeniden üretilerek pekiştirilmektedir fakat aynı zamanda, günışığına çıkmamış şiddet ve baskı ifşa edilmektedir. Oyunların dili, kendini bulmaya ve aynı zamanda büyümeye çalışan, vitrinin ışıltısının ötesinde bir başka gerçeklik olduğunu bilip, görmezden gelen okurla/izleyiciyle benzer konumdadır. Yazarın ve okurun/izleyicinin süreçlerinin bu anlamda “çakışmış” olmasının tesadüf olmadığı açıktır.

---

<sup>136</sup> Haz: İpşiroğlu, Zehra, *Çağdaş Türk Yazını*, Toroslu Kitaplığı, 2. Basım, Ocak 2008, s. 142

## KAYNAKLAR

- Ahıska, Meltem, *Radyonun Sihirli Kapısı*, Metis Yayınları, Birinci Basım, Nisan 2005
- Althusser, Louis, *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*, Çev: Alp Tümertekin İthaki Yayınları, 2. Baskı, Nisan 2006, İstanbul
- Atay, Tayfun, “Erkeklik” En Çok Erkeği Ezer”, *Toplum ve Bilim* 101, Güz 2004
- Bourse, Michel, *Melezliğe Övgü*, Fransızca’dan Çev: Işık Ergüden, Ayrıntı Yayınları, Birinci Basım, 2009
- Culler, Jonathan, *Feminist Olarak Okumak*, Çev: Suğra Öncü, Afa Yayınları, Aralık 1995
- Donovan, Josephine, *Feminist Teori*, Çev: Aksu Bora, Meltem Ağduk Gevrek, Fevziye Sayılan, İletişim Yayınları, Dördüncü Baskı, 2007, İstanbul
- Eagleton, Terry, *İdeoloji*, Çev: Muttalip Özcan, Ayrıntı Yayınları, İkinci Basım, 2005
- Eagleton, Terry, *Edebiyat Kuramı Giriş*, Çev: Tuncay Birkan, Ayrıntı Yayınları, İkinci Basım, 2004
- Featherstone, Mike, *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü*, Çev: Mehmet Küçük, Ayrıntı Yayınları, İkinci Basım, 2005
- Foucault, Michel, *Cinselliğin Tarihi*, Çev: Hülya Uğur Tanrıöver, Ayrıntı Yayınları, İkinci Basım, 2007
- Fuchs, Elinor, *Karakterin Ölümü*, Çev: Beliz Güçbilmez, Dost Kitabevi Yayınları, Ağustos 2003, Ankara
- Gürbilek, Nurdan, *Kötü Çocuk Türk*, Metis Yayınları, İkinci Basım, Kasım 2004
- Gürbilek Nurdan, *Vitrinde Yaşamak*, Metis Yayınları, Beşinci Basım, Ekim 2009
- Habermas, Jürgen, “Öteki” Olmak, “Öteki”yle Yaşamak, Çev: İlknur Aka, Yapı Kredi Yayınları, Üçüncü Baskı, Şubat 2005, İstanbul
- Haz: İpşiroğlu, Zehra, *Çağdaş Türk Yazını*, Toroslu Kitaplığı, İkinci Basım, Ocak 2008
- Jenks, Chris, *Alt kültür*, Çev: Nihal Demirkol, Ayrıntı Yayınları, Birinci Basım, 2007
- Kandiyoti, Deniz, *Cariyeler, Bacılar, Yurttaşlar Kimlikler ve Toplumsal Dönüşümler*, Çev: Aksu Bora, Fevziye Sayılan, Şirin Tekeli, Hüseyin Tapınç, Ferhunde Özbay , Metis Yayınları, İkinci Basım, Kasım 2007
- Haz: Kandiyoti, Deniz, Saktanber, Ayşe, *Kültür Fragmanları Türkiye’de Gündelik Hayat*, Çev: Zeynep Yelçe, Metis Yayınları, İkinci Basım, Temmuz 2005

Karacabey, Süreyya, *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*, De Ki Basım Yayım, Birinci Baskı, Şubat 2007

Keçeli, Fatma, Ankara Üniversitesi DTFC Tiyatro Araştırmaları Dergisi (Hakemli), Sayı : 27, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 2010

Keskin, Ferda, *Özne ve İktidar*, Toplum ve Bilim 73, Yaz 1997

Haz: Keyder, Çağlar, *İstanbul Küresel ile Yerel Arasında*, Çev: Sungur Savran, Metis Yayınları, Üçüncü Basım, Haziran 2009

Lucy, Niall, *Postmodern Edebiyat Kuramı Giriş*, Çev: Aslıhan Aksoy, Ayrıntı Yayınları, Birinci Basım, 2003

Millett, Kate, *Cinsel Politika*, Çev: Seçkin Selvi, Payel Yayınları, İkinci Basım, Aralık 1987

Özsoysal, Fakiye, *Oyunlarda Kadınlar*, E Yayınları, Birinci Basım, Şubat 2008

Özsoysal, Fakiye, *Tiyatro Metinlerinde Alımlama ve Metin Stratejileri*, Altkitap İnceleme, www.altkitap.com

Said, Edward W. , *Şarkiyatçılık Batı'nın Şark Anlayışları*, Çev: Berna Ülner, Metis Yayınları, Dördüncü Basım, Mart 2008

Sancar, Serpil, *Erkeklik: İmkansız İktidar*, Metis Yayınları, Birinci Basım, Nisan 2009

Sancar, Serpil, *Otoriter Türk Modernleşmesinin Cinsiyet Rejimi*, Doğu- Batı Dergisi, Kasım 2004

Sarup, Madan, *Post-yapısalcılık ve Postmodernizm*, Çev: Abdülbaki Güçlü, Bilim ve Sanat Yayınları, İkinci Basım, Ankara, 2004

Sayın, Zeynep, *Kötülük Tekilcilik ve Postmodernizm*, Mitos Yayınları, Birinci Baskı, Ekim 1994

Wright, Elizabeth, *Postmodern Brecht*, Çev: Ayşegül Bahçıvan, Dost Kitabevi Yayınları, Birinci Baskı, Nisan 1998, Ankara

Yula, Özen, *Toplu Oyunları 1*, Yapı Kredi Yayınları, Birinci Baskı, Ocak 2007, İstanbul

Yula, Özen, *Toplu Oyunları 2*, Mitos Boyut Yayınları, Birinci Basım, Ekim 1998

Yula, Özen, *Toplu Oyunları 3*, Yapı Kredi Yayınları, Birinci Baskı, Ocak 2007, İstanbul

Yula, Özen, *Toplu Oyunları 4*, Yapı Kredi Yayınları, Birinci Baskı, Ocak 2007, İstanbul

Yula, Özen, *İtiraz Oyunları*, Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları, Birinci Basım, Eylül 2008

Zeldin, Theodore, *İnsanlığın Mahrem Tarihi*, Çev: Elif Özsayar, Ayrıntı Yayınları,  
Üçüncü Basım, 2003

## ÖZGEÇMİŞ

1985 yılında İstanbul'da doğdu. 2003 yılında Pertevniyal Anadolu Lisesinden mezun oldu. Aynı yıl Haliç Üniversitesi Tiyatro Bölümünde lisans eğitimine başladı. 2007 yılında bu bölümden mezun oldu. Aynı yıl, The London Academy of Music and Dramatic Art'da oyunculuk eğitimi aldı. 2007-2008 sezonunda İstanbul Devlet Tiyatrolarında oyuncu olarak çalıştı. 2008-2009 öğretim yılında Haliç Üniversitesi Tiyatro Bölümünde Yüksek Lisans programına başladı. Proje 4 adlı bedensel performansta oyuncu ve proje asistanı olarak görev aldı.