

Özet

Kent, insanın bedensel ve zihinsel faaliyetlerinin bir ürünüdür; fakat kent- sel yapı, bizzat insan tarafından oluşturulan mekanlar aracılığıyla bedeni kendine bağımlı kılmayı başarmıştır. Modern kent, insan bedenlerinin çe- şitliliğine saygı göstermek bir yana, yok etme yolunu seçmiştir. Kentli kişi- yi saran “can sıkıntısı”, bedensel duyumu ve fiziksel özgürlükleri giderek azaltmaktadır. Kentsel mekanların insanla kurduğu bire-bir ilişki –kırsal mekanların insanla kurduğu ilişkiyle kıyaslandığında- hızla kaybolurken, kentli kişinin bir diğer kentli kişiyle kurduğu iletişime de zarar vermiştir. Dolayısıyla kentsel mekan, sadece bedenin hareket etmesi için varolan bir araca dönüşmektedir. Richard Sennett’a göre bu durum, kentsel insanın “pasif beden” olarak anılmasına sebep olur. Türkiye’de 80’lerden sonra görülen ekonomik, siyasal ve sosyolojik değişimler 90’lara gelindiğinde kent odaklı bir yaşamı gündeme taşır ve bu durum kentte yaşayan ama kentli olmayan insanlar ile kendini kentli olarak nitelendirenler arasında bir gerginliğe yol açar. Kentsel bedenin kentsel mekanlar aracılığıyla ifade etmeye çalıştığı sorunları da 1990 sonrası yazılan oyunların ana izleği olur. Kısacası bu çalışmanın konusu, kentsel bedenin mekanla kurduğu ilişki- nin Türk oyun yazarlığında nasıl ele alındığını incelemektir.

Abstract

City, is a product of people’s physical and mental activities, but, urban structure has achieved making body depend on it through spaces cre- ated by people. Modern city, let alone to respect the diversities of the human body, kept ruining them. The “ennui” felt by urban individuals gradually reduces bodily sensations and physical freedom. The one to one relationships established between urban spaces and urban individu- als keep disappearing; the very same procedure is reproduced between urban individuals. Therefore urban space becomes just a vehicle for the action of the bodies. According to Richard Sennett’ this situation causes the urban individuals to be referred as “passive bodies”. The economical, political and sociological changes of the late 80’s causes the urban- oriented agenda of the 90’s and this situation leads to a tension between people living in the cities; between those who feel themselves as non- urban and urban. The problems that the urban individual expresses throu- gh urban spaces become a main theme of the plays written after 1990. In short, the subject of this article is the reflection of the relationship that urban individual establishes with the urban spaces on turkish playwriting



KIRSAL MİTTEN KENTSEL RİTÜELE GEÇİŞ VE BEDEN-MEKAN İLİŞKİSİNİN 1990 SONRASI TÜRK OYUN YAZARLIĞI’NA YANSIMASI

TRANSITION FROM RURAL
MYTH TO URBAN RITUAL:
THE REFLECTION OF
BODY-SPACE RELATIONS
ON TURKISH PLAYWRITING
AFTER 1990

MÜŞERREF ÖZTÜRK
ÇETİNDÖĞAN*

* S.D.Ü. G.S.F. Sahne Sanatları
Bölümü Öğr.Gör.

“Varoluş mekansaldır”

Marleau-Ponty

“İnsan, küçük kâinattır, kâinatsa büyük insan.”

Farabi

İnsanın en temel gereksinimlerinden biri, yaşadığı evrende kendisini konumlandırmaktır. Varoluşumuz Merleau-Ponty'nin deyimiyle mekansal olduğuna göre, insanın kendini ifade ettiği de daima mekanlar aracılığıyla olmuştur. Maddesel bir varlık olan insan, mekan içinde yer kaplar, mekan içinde hareket eder. O halde insan bedeni, mekansal bir cisim olarak mekana aittir. Sadece beden değil, insanın duygu ve düşünceleri de mekana bağlı ve bağımlıdır. Varoluş sadece maddesel yaniyla değil ruhsal tarafıyla da mekansaldır. Yeryüzü, mekanlara ayrılmış bir bütün olarak düşünüldüğünde, sonu gelmez savaşların çıkma nedeni “mekan”dır diyebiliriz. O halde mekan, toplumları ve bireyi belirleyen temel etkidir.

Doğa, bireylerin ve toplulukların kültürel varlığını belirlemede başat rolü üstlenen güç olarak karşımıza çıkar. Doğanın her türlü etkisinden uzaklaşabilmek için barınma gereksinimi duyan insan bir kulübe inşa eder. Bu bilinçli “yer” yapımıyla kendisini doğadan ayırıp onun karşısında kültürel bir varlık olarak türüne özgü yeni bir duruş edinir. Bu geri dönüşü olmayan kopuşla insan, sınırsız bir mekanda kendi sınırlarını yaratarak ona anlam katar ve böylece, bütüncül bir dünya kurma serüvenine de ilk adımlarını atmış olur. ¹ Burada, Türk asıllı İslam düşünürlerinden olan Farabi'nin sözlerini, “beden küçük kainattır, kainatsa büyük beden” diye dönüştürmek yanlış olmasa gerek. Çünkü insanın beden olarak sunumu, başlangıçta zihinsel sürece hakim olan bir güçtür. Bilmediği doğadan korktuğu için topluluk halinde yaşamayı seçen insanoğlu, doğanın döngüsel hareketlerine göre taklit ve eylem yeteneğini geliştirir. Tarıma ve avcılığa dayalı toplumlarda korkuyu yenmek, tüketmek ve sağaltmak amacıyla yapılan büyüsel törenler, toplulukların kentsel bir yapıya dönüşmesiyle ritüelistik niteliklere bürünür. Kırsal bedenin korkudan arındırılması, dualar ve şarkılar aracılığıyla yapılır. Büyücü, çeşitli hayvan seslerini taklit eder, davul çalar ve çevresindeki toplulukla birlikte şarkılar

1. Bkz., Meral Oraliş, “Yalnızlığın Mekansal Topografyası” **Bellek, Mekan, İmge**. Prof.Dr. Nilüfer Kuruyazıcı'ya Armağan, Haz:Mahmut Karakuş-Meral Oraliş. (İstanbul: Multilingual Yay.,2006), s.65-79.

BEDEN –MEKAN İLİŞKİSİNİN 1990 SONRASI OYUN YAZARLIĞINA YANSIMASI

söyleyerek ruhsal bir boşalma yaşanmasını sağlar². İlk toplumları belirleyen en önemli özellik, geleneğe sıkı sıkıya bağlı olmalarıdır ve bütün büyü törenlerinin ardında, sözü edilen gelenekleri pekiştirmek yer alır. Büyüden önce varlık bulan ilk inanç yani MANA, büyü aracılığıyla tabulaşan bir totem anlayışını gerektirir³. İlk insan, sadece doğayı değil, kendi bedenini tanımakta da zorlanır. Doğanın hareketleriyle bedensel hareketleri arasında bağ kurmaya çalışır. -Örneğin Mayalar'da kadınların adet görme periyodları, ayın hareketleriyle açıklanmaya çalışılır.- Böylece günlük yaşam içinde oluşan kırsal mit, doğal yaşamın bir parçasına dönüşür. Başka bir deyişle, ilk insan için büyü, doğal düzenin nedensellik zincirinde bir yer edinebilmesinin aracıdır. Toprak ya da çalışma, birer üretim unsuru değil, ritüelin bir uzantısıdır. *Doğadan gelen herşey doğaya iade edilmek zorundadır*⁴. Karanlıktan, bilmediği bir güç tarafından kuşatılmaktan korkan insan, -ki Canetti buna dokunulma korkusu der⁵- bu korkudan sadece kitleyle bütünleşerek kurtulabilir. Böylece topluca yaşamının ve büyü törenlerine topluca katılmanın önemi açığa çıkar. Rahatlatma duygusu, kitle yoğunluğunun en çok olduğu yerde oluşacaktır -ki, kitleyi meydana getiren de bu deşarj anıdır. Kitlelerin giderek büyümesi ve topluluğun yavaş yavaş topluma dönüşmesi, kırsal mitin kentsel ritüele doğru evrilmesine sebep olur.

Tarıma dayalı toplumlarda beden, bir ritüele gereksinim duymuştur ve toplumsal yaşam, kırsal mitlerden gelen bu alışkanlığı kentsel yapılar içinde vareder. Kırsaldan kentsel geçiş sürecinde ritüellerin yapısı da değişiklik gösterir. Zaman yine doğal döngü zamanları olsa da ritüel, toplumsal yaşamın kurallarıyla ilgilidir. Örneğin, Atina'daki ritüellerin en büyüğü olan Panathenaia, erkeklerle kadınların bir araya gelmesini sağlar⁶. Tesmophoria şenlikleri, aslında bir bereket ritüelidir, Antik Yunan toplumunda erkeğe başkaldırmayı aklının ucundan bile geçirmeyen kadınların ruhsal yönden iyileştirilmesine araçlık eder. Adonis şenlikleri ise; kırsal mitten kentsel ritüele geçişin en iyi örneklerindedir. Çünkü Adonis törenleri, diğerlerinden farklı olarak evde yapılır. Bu da ritüelin tüm özellikleriyle mekana bağlanmaya başladığını işaret eder. Kentin vazgeçilmez mekanı olan ev, beden boşalması, ruhun arınması için bir ritüel mekan konumuna yükselirken⁷, günümüzde ev, karanlıkta her an bir hırsız elinin bizi

2 Bkz., Erhan Tuna, **Şamanlık ve Oyunculuk** (İstanbul: Okyanus Yayınları, 2000). (Şamanizm'den gelen törensel nitelikler, mitlerin ritüelle birleşmesiyle tiyatroya kaynaklık edecek, özellikle geleneksel Türk Tiyatrosu'nda kullanılan değişmez özelliklerin temelini oluşturacaktır.)

3 Bkz., George Thomson, **Aiskhylos ve Atina**. Çev: Mehmet H. Doğan. (İstanbul: Payel Yayınları, 1990).

4 Jean Baudrillard, **Üretimin Aynası**. Çev: Oğuz Adanır, (İzmir: D.E.Ü.Yayınları, 1998), s.76.

5 Ayrıntılı bilgi için bkz., Elias Canetti **Kitle ve İktidar**. Çev: Gülşat Aygen, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2003).

6 Bkz., Richard Sennett, **Ten ve Taş, Batı Uygarlığında Beden ve Şehir**. Çev: Tunçay Birkan, (İstanbul: Metis Yayınları, 2002), s.60.

7 Ayrıntılı bilgi için bkz., Murray Bookchin, **Kentsiz Kentleşme**. Çev: Burak Özyalçın, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999).

yakalayacağı endişesiyle kendimizi güvensiz hissettiğimiz alanlara dönüşerek yeni bir dramatik yapı oluşturur. Ruhsal yönden iyileşmeyi temsil eden ritüeller, yaşamın ve ölmenin getirdiği acılara katlanma gücü kazandırır. Oysa bilimin ve teknolojinin gelişmesi, ritüelin insan bedeni üzerindeki etkisini anlamsızlaştıracak, hatta zamanla tamamen yok edecektir. Rönesans'ta başlayan ve Aydınlanma döneminde tüm düşüncelere egemen olan akıl, ritüellere şüpheyle yaklaşır. Akıl ve bilim elbirliğiyle, ritüellerin toplumsal yaşamdaki rolünü yok ederler. Fransız ihtilalinin ardından, kentlere doğru akın eden kırsal insan, Sanayi Devrimi'nden sonra sözü edilen kentleşmenin uyum sağlayıcısı görevini üstlenir. Toprakla kurulan bedensel ilişki çeliğin ve makinelerin soğuk yüzüyle karşılaşınca, kırsal bellekten gelen mitlerin antik kentlerdeki ritüelistik durumu, yeni kent insanında bir sağaltım oluşmasını engeller. İnsanın makineyle olan bağı, yeni bir beden ve yeni bir kent ile kentli anlayışı doğurur. 19. yüzyıldan günümüze kadar değişen gelişen ya da gelişmeyen kent ve kentli görünümü, birçok düşünür tarafından ele alınmıştır. Yine de ortak görüş, ritüelistik zamanlarda zihne hakim olan bedenin, günümüz kent yaşamında zihnin tahakkümü altında varlık bulduğudur. Yani bedenimiz, zihinsel baskılarımız altında ezilmektedir⁸.

8 Bkz., Sennett, a.g.e.

Kent ve kırsal kesim arasındaki karşıtlık, barbarlıktan uygarlığa, aşiretten devlete, yerellikten millete dönüşümle başlamış, tüm uygarlık tarihi süresince günümüze kadar devam etmiştir⁹. Kapitalizmin ve modernleşmenin insan yaşamlarında yarattığı temel dönüşümlerden biri de, daha önce kırsal ilişkilere ve toprağa bağlı bir yaşam tarzına son vererek, yaşamın kentlerde yoğunlaşmış, yeniden yapılanması ve kent ile kır arasındaki ilişkinin ters yüz edilerek, kentin toplumsal yaşamda merkez konumuna gelmesidir¹⁰. Bugün metropolleşme adı altında ortaya çıkan mekansal örgütlenme, yeni teknolojilerin sağladığı imkanlara bağlı olarak geleneksel kent kavramının çözüldüğü, hiyerarşik ve yoğun kent merkezleri yerine çok merkezli, düşük yoğunlukta ve parçalı yapıda yeni yaşam alanlarının ortaya çıktığı bir kent ve ona eşlik eden yeni bir yaşam formatı sunmaktadır. Modern bilinç "arada olmak" olarak tarif edilebilecek bir durumla karşı karşıyadır. Sürekli olarak kuşkulu bir şimdiki zaman algısı içinde yaşar ve gündelik yaşama ait deneyimler bu duygu içinde gerçekleşir. 1994

9 Bkz., David Harvey, **Sosyal Adalet ve Şehir**. Çev: Mehmet Morali, (İstanbul: Metis Yayınları, 2006).

10 Hakkı Yırtıcı, **Çağdaş Kapitalizmin Mekansal Örgütlenmesi** (İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2005), s.87.

BEDEN –MEKAN İLİŞKİSİNİN 1990 SONRASI OYUN YAZARLIĞINA YANSIMASI

yılına Mart ayında yapılan bir açıklamaya göre; kentsel nüfus, kırsal nüfusu geçmeye başlamış ve kırsal nüfusun egemenliği yok olmaya yüz tutmuştur¹¹. Doğanın bir parçası olduğunu göz ardı eden kentli insanın yaşadığı kent, bedeni duyarsızlaştırmaya yönelik bir güç olarak karşımıza çıkar ve bu güç, modern teknolojiyle uyumludur. Kent kişiliği çekingen ve bıkkındır. Aynı zamanda kent, bireylere farklı tür bir kişisel özgürlük sağlar. Küçük ölçekli cemaat ile karşılaştırıldığında modern kent, bireylere ve onların kendilerine özgü iç ve dış gelişimlerine ortam sağlar. Son derece geniş ilişkiler yayılımı içine yerleştirilen bireylerin benzersiz gelişimlerine izin veren, büyük kentin mekansal biçimidir¹². İnsanın bir diğer insanla kurduğu temas ya da bir bedenin diğer bir bedene yaklaşması toplumsal bağı ve düzeni simgeler. Günümüzde ise zihnimizin esaretindeki bedenlerden varolan kentte düzen, temassızlık üzerinde hayat bulur. Beş duyumuzdan biri olan dokunma duyusu yoluyla yabancı biriyle temas kurma riskini teknoloji bizim için uzaklaştırmaya çalışır. Günlük yaşamda gerekmedikçe, tanımadığımız kişilerle temas kurmamaya özen gösteririz. İletişime geçtiğimiz yabancılarla temas kurmamaya özen herhangi bir işimizi çözmeye yardımcı olan memurlar, market görevlileri, simitçiler ya da benzin istasyonlarında çalışan pompacılarıdır. Fakat bu saydığımız kişiler, her ne kadar yabancı olsa da ertesi gün yine aynı yerde görme ihtimalimiz kuvvetli olan insanlardır ve bu durum onların tam bir yabancı olarak değerlendirilmesini engeller. Oysa kalabalık kent yaşamı içinde yabancı, onunla hiç temas kurmadığımız ötekidir. Mekan, toplumsal ilişkilerin açığa çıktığı yansız/eylemsiz bir yer olmayıp hem bu ilişkileri yapılandıran hem de yeri gelince bu ilişkiler tarafından yapılandırılan bir organizma görevini üstlenir. “Burası” ve “orası”, “ben” ve “öteki” karşıtlığının mekansal okumasıdır. Dolayısıyla kimlik, asla tamamlanmayan ve sürekli inşa halinde olan sürecin adı olur. Bedensel kimlik sınıf, ırk, cinsiyet, din, ulus gibi topluma özgü başlıklardan türer ve toplumsal olarak betimlenen anlamlar yüklenir. “Mekan varoluşun dolayısıyla da kimliğin temel bir öğesidir. Benlik mekanda serpilir ve o nedenle burası dediği yerin silinmez izlerini taşır”.¹³

Kent kalabalığı ya da Baudrillard’ın deyimiyle toplum olma özelliğini yitirmiş kitle¹⁴, antik dönemlerde ritüelin kentleşmesini sağla-

11 Irvin Cemil Schick, **Batının Cinsel Kısıtı Başkalkıçı Söylemde Cinsellik ve Mekansallık**, Çev: Savaş Kılıç, Gamze Sarı, (İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları, 2000), s. 21.

12 Bkz., Jean Baudrillard, **Sessiz Yiğınların Gölgesinde, Toplumsalın Sonu**, Çev:Oğuz Adanır, (Ankara: Doğu-Batı Yayınları, 2003).

13 Irvin Cemil Schick, **Batının Cinsel Kısıtı Başkalkıçı Söylemde Cinsellik ve Mekansallık**, Çev:Savaş Kılıç, Gamze Sarı, Tarih Vakfı Yurt Yay., İst., 2000, s.21

14 Bkz., Jean Baudrillard, **Sessiz Yiğınların Gölgesinde, Toplumsalın Sonu**, Çev:Oğuz Adanır, Doğu-Batı Yay., Ankara, 2003.

yan kitleden farklıdır. Günümüz dünyasında kitle, yaşadığı mekânın farkında olmayan ve bilinçsizce savrulan bedenlerden oluşur. Herbert Marcuse'ye göre; "Kitlelerin egoları, yoktur, ihtiyaçları hatta düşleri kendilerine ait değildir; içsel yaşantıları, ancak ve ancak toplumsal sistemin karşılayabileceği arzuları üretecek şekilde toptan olarak yönetilmekte, programlanmaktadır. İnsanlar kendilerini metalarda tanır; ruhlarını otomobillerinde, dubleks evlerinde ve mutfak araç gereçlerinde bulurlar"¹⁵.

15 Herbert Marcuse, Tek Boyutlu İnsan. Aktaran Berman Marshall, **Katı Olan Herşey Buharlaşıyor**, Çev:Ümit Altuğ-Bülent Peker, (İstanbul: İletişim Yayınları, 2003), s.46.

16 Sennett, a.g.e., s.11

Richard Sennett ise, kitle içindeki insanın durumunu pasif beden¹⁶ olarak niteler ve kitle iletişim araçlarının kitle üzerindeki tahakkümü konusunda Baudrillard'ı anımsatan görüşler ileri sürer. Buna göre, kitle iletişim araçlarının hakimiyeti altında ezilen beden, gönüllü bir mutsuzluğu kabul etmektedir. Seyretmek, bedeni giderek pasifleştirirken, seyredilen ile yaşanan arasındaki uçurum, zihnin sürekli baskılanmasına sebep olmakta ve bu durumda beden acı çekmektedir. Vekaleten deneyimlenen şiddet, seyirciyi gerçek acı karşısında duyarsızlaştırır¹⁷. Tüketim toplumunun niteliği üzerine söylemler geliştiren Baudrillard, çağımızda bedenin yeniden keşfedildiğinden fakat bu keşif sonucunda bedenin tüketim amaçlı bir metaya dönüştürüldüğünden söz eder. Özellikle dişil beden, kitle kültüründe, moda ve reklam dünyasında kuşatılmış ve beden nesneleşmiştir. İlahi bir temrin gibi bize; bedenimizin tek olduğu ve onu korumak gerektiği sürekli hatırlatılır. Yüzyıllar boyunca insan, bu dünyadaki bedeni için değil, öte dünyadaki ruhuna ulaşmak için yaşamıştır ve beden, bu ruha kavuşma yolculuğunda sadece araçtır. Günümüzde ise ruh sağlıklı, zayıf ve bakımlı bir bedende oturmasıyla önem kazanır ve beden mekanlaştırılır. Kitle iletişim araçlarının beden üzerindeki baskısı –diyet formülleri, egzersizler, kusursuz beden imajları- kentli insanı etkisine alır. Baudrillard'a göre insanı cezalandıran artık Tanrı değil bedenin kendisidir¹⁸.

17 Sennett, a.g.e., s.12.

18 Bkz., Jean Baudrillard **Tüketim Toplumu**. Çev: Hazal Deliçaylı-Ferda Keskin, (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2004) , ss.163-170.

Bedenin mekanla kurduğu ilişkide mekan, bedensel hareket amacının aracı haline gelmiştir. Mekanları, insanın bedensel suretine uygun olarak tutarlı ve bütün hale getiren kent, bir iktidar yeri hizmeti görür –ki Foucault'ya göre; insan bedeni toplumdaki iktidar düğümü yüzünden nefesi kesilmiş bir biçimde varlık bul-

maktadır. İktidar, kentli bedene bireysel bir kimlik kazandırarak onu kent mekanlarına hapseder ve böylece gizli fakat kolayca gözetim altında tutar. Modern iktidar, çocuğu okulla, hastayı hastaneyle, deliyi tımarhaneyle, askeri orduyla kuşatarak bireyselleştirir, kaydeder, sayısal hale getirir ve egemen olur. Her kentli beden bir kent mekanında kayıtlı hale gelince modern iktidar, kent aracılığıyla büyük bir gözaltına dönüşür¹⁹. Birbirinden farklı bedenleri bir araya getiren kent, toplumsal hayatın karmaşıklığında onları birbirine yabancı olarak sunar ve bunu yaparken de bizzat kentin kendisi mekan olarak karşımıza dikilir. Kent, Cennet-cehennem arasındaki geçiş mekanıdır. Bedenin mekanla kurduğu en temel ilişki de burada yatar. İnsan bulunduğu mekanı yadsıyarak, yok sayarak bir başka mekana (somut ya da soyut) ulaşma inancıyla yaşamak zorunda bırakılır. İnsan zihni, ölünce kavuşacağına inandığı bir başka mekanın tahakkümü altındayken zaman-mekan ilişkisinin ayrılmaz bütünlüğünü anlatan yine kenttir. Kent, bedenin tüm faaliyetlerinin gerçekleştirildiği, tüm deneyimlerinin yaşandığı yerdir. Her kentli beden, odadan başlayarak eve, mahalleye, kente, bölgeye ve ülkeye doğru uzanan bir dizi iç içe geçmiş katmanlar halindeki yaşamsal mekanla çevrilidir²⁰. Sennett, kırsaldan gelen açık havada toplanma ve bedenler arasında temasın kapalı mekanlara hapsedilmesini, kamusal insanın çöküşü olarak değerlendirir ve bedenin soğuk mankenlere dönüştüğünü vurgular. Bu durumda kent, kamusal olmaktan çıkmış, salt özel hayatın uygulandığı bir mekana dönüşmüştür. Ritüele özgü kentsel kalabalık sadece tüketim mekanlarında yani alışveriş merkezlerinde toplanmakta fakat birbirini görmezden gelerek, diğer bedenlerle temas kurmadan, özel hayatına tutsak biçimde yaşamakta ve kamudaki yalnızlığını sessizce seyretmeyi seçmektedir²¹. Kendi bedeni dışındakileri “öteki” olarak değerlendiren kentsel beden, mekanın da bir beden olarak okunmasını sağlar. Dolayısıyla kent, bireyi de içine alan daha büyük bir bedene dönüşür. Çünkü metropoller, ucu bucağı görünmez dağınık bir alana yayılmıştır ve boyutları algılamayı aştığı için mekan olmaktan çıkar. İçerisi ve dışarıyı ayırımı giderek önemini yitirirken “ben” ve “dünya” ayrımı zayıflamaktadır. Kitle iletişim araçları sayesinde kent, artık coğrafi bir kendilik değil, her yerdedir. Gerçekliğini kaybeden kent, şimdi gerçek olmamayı yaşamaktadır ve postmodern söylemlerde, hiper-gerçeklik, sanal gerçeklik gibi kavramlarla anılır. Gözetleme, Foucault'nun

19 Bkz., Foucault Michel, **Hapishanenin Doğuşu**, Çev: Mehmet Ali Kılıçbay, (Ankara: İmge Kitabevi Yayınları).

20 Bkz., Tümertekin-Özgüç, a.g.e., ss.48-54

21Bkz., Richard SENNETT, Kamusalİnsanın Çöküşü, Çev:Serpil Durak-Abdullah Yılmaz, Ayrıntı Yay., İst., 2002. (Bu konuda yazarın diğerkitabına da bakılabilir: Gözün Vicdanı, Kentin Tasarımı ve Toplumsal Yaşam,Ayrıntı Yay., İst., 1999.)

öngördüğünün aksine iktidar tekelden çıkmış, kentli beden kendisini izlediği bir faaliyet alanına dönüşmüştür. Kentli beden, teknoloji aracılığıyla kendini kaydeder, izlettirir, reality showlar çağdaş kentsel ritüel olarak sunulur fakat izleme ya da katılım, topluca değil bireyseldir ve izleyen ile izlenen arasında herhangi bir temas söz konusu değildir. Kent şimdi mikro-vizyonlar ve mikro-görünürlükler mozaiği niteliği taşır²². O halde, alışılmamış bir insan yığılması ve dipdibe evlerin yoğunlaşmasından ibaret bir iskan anormalliği olan kent²³, doğaya kaçmak isteyecek kadar sıkıcı, monoton ve giderek kısırlaşan bir döngü hali içinde kentli bedenleri yalnızlaştırır.

22 Bkz., Kevin Robins, **İmaj, Görmenin Kültür ve Politikası**, Çev:NurçayTürkoğlu, Ayrıntı Yay., İst., 1999,ss.205-231..

23 Fernand Braudel, **Maddi Uygarlık,Gündelik Hayatın yapıları**, Çev: MehmetAli Kılıçbay, İmge Kitabevi, Ankara,2004, s.435.

Kentin mekanlarından biri olan tiyatro salonları, gerçeğin bir beden ve mekan aracılığıyla aktarıldığı sanat dalı olarak başka bir mekana ve zamana ait bir hikayeyi, ritüelin ruhuna öykünererek oyunsu bir atmosferde sunar. Oyuncunun bedeni tarafından aktarılan oyun, mekansal katmanları kabullenerek gelen ve seyyir mekanına oturarak ideal gerçekliğe teslim olan diğer kentli bedenler tarafından izlenir. Dolayısıyla tiyatro sanatı, beden diğer bir bedenle fiziksel ya da zihinsel olarak temasa geçtiği, tek ritüel olarak görülmelidir. Tiyatro, beden yaşadığı sıkıntıları, mutsuz deneyimleri sahneye taşır ve topluma özgü oyunların gizli gerçeklerini açığa çıkarır. Türk Tiyatrosu'nda 1990 sonrası yazılan oyunlarda da özellikle kentli beden sıkıntılarına değinildiği gözlenmektedir. Doksanlı yılların oyunlarına baktığımızda, bedenin ya da diğer bir deyişle kentte yaşayan bireyin, yine kentte varılmaya çalışırken ele alındığını görürüz fakat bu varlık çatışmasında ulaşılan sonuç, genellikle yalnızlıktır. Doksanların yalnız bireylerini konu eden oyunlar genellikle apartman dairesi ya da ev olarak belirtilen mekanlarda geçer. Ev, insanın iç dünyasını ve yetiştiği kültürü birebir yansıtan önemli bir yaşama alanı olarak kabul edilir. Bu açıdan ev, psikolojik ve sosyolojik çözümlenmeler için verimli bir laboratuvar işlevi görür. Ev, bir insanın ve kültürün kimlik kartı gibidir. Mekan ile insan arasındaki karşılıklı etkileşimleri araştıran Bachelard'a göre ev bir ruh durumudur. İnsan varlığının ilk evreni olan bu evler anılarla doludur ve insanın dağılıp gitmesini önleyen de evlerde ya da mekanlarda hayat bulan anılardır. Ev insanı doğanın fırtınalarına karşı koruduğu gibi, hayatın fırtınalarına karşı da ayakta tutar. Bu anlamda evin maddi ve ma-

BEDEN -MEKAN İLİŞKİSİNİN 1990 SONRASI OYUN YAZARLIĞINA YANSIMASI

nevi olarak iki yönü vardır. Yani ev aynı zamanda hem beden hem ruhtur ²⁴. Evin beden üzerindeki sözü edilen etkisini yansıtan en iyi oyunlardan biri Turgay Nar'ın *Terzi Makası* adlı oyunudur. Geçmiş-şimdi-gelecek arasında çocukluğunun mekanına/eve sıkışıp kalmış bir beden olan S.'nin öyküsünü içeren oyunda, günlerdir dışarı çıkmayan S., geçmişiyile yüzleşmeye çalışır. S., çocukluk yıllarının güven dolu sokağında yaşasa bile, geceleri birilerinin gizlice girip onu, kadın çorabı ya da terzi makasıyla öldüreceğinden korkar. Genelev terziliği yapan annesi ve üvey babasıyla büyüyen S., banka memurudur ama dört gündür işe gitmemiştir. S.'nin korkularının temelinde ise gittikçe çoğalan insan maskeleri yer alır:

S. : İnsan suç işlemeksizin bağışlanmasını dileyebilir mi?Anlamsızlık... Anlamsızlık bir insanın sığınağı olabilir mi?(...) Yalnızca korkular vardı, başlangıçta yalnızca korkular... İnsan ancak maske taktığında kendi yüzünün varlığını algılar... Ya da tam tersine, yüzünü algıladığından dolayı bir maskeye sığınır ²⁵ .

24 Bkz., Gaston Bachelard, **Mekanın Poetikası**, Çev:Aykut Derman, Kesit Yay., İst., 1996.

25 Turgay Nar, **Toplu Oyunları 1**, Mitos Boyut Yay., İst., 2001, s.155.

Kırsal mitlerin doğanın bir parçası olarak kabul gördüğü zamanlarda ruhun sağaltımında etkin olan maskeler, modern zamanlarda kentli beden anlam veremediği korkusuna dönüşmüştür. Önceleri, kendi yüzünü gizlemek için kullanılan maske, bireyin kendi gerçek yüzünü algılamasını sağlayan tek araç gibi sunulur. Maskeler arasında asıl görünümünü yitiren bedenlerin tragedya-sıdır artık hayat... Turgay Nar, toplumu oluşturan bireyin anlamsız bir çaba içinde olduğunu, korku ve şüpheyle yaşamaya mahkum edildiğini göstermeye çalışır. S., Sennett'in "pasif beden" olarak nitelediği kentli yapısına uyar. Modern beden bilinci "arada olmak" durumuyla nitelendirildiğine göre kuşku; beden can düşmanı olmuştur. Çünkü anlamsızlaşan kent yaşamı içinde mekana hapsolan, acı çeken ve giderek yok olan bedendir. Bireysel farklılığın simgesi olarak ele alınan 'anlam' artık kitlesele davranışlara indirgenerek aynılaştırmış ve değer yitimine uğramıştır. Anlamsız bir dünyada anlam bulma peşine düşen S. ise yapayalnız kalmış, dolayısıyla geçmişine, anılarına sığınmıştır. Oysa S.'nin yaşamı,

yalnızlığını giderecek anılar içermez. Geçmişini haksızlıklarla dolu, geleceği belirsiz olan S., hayata olan güvenini öylesine yitirmiştir ki, 'şimdi'de korku içindedir. Kırsal mitte bilinmeyenle savaşıyor insanı sağaltan ritüeller, kentsel yaşamda yok olup gitmiş ve bedene korkuyla yaşamak düşmüştür. Yaşadığı anla baş edemeyen korkulu beden, her şeye rağmen geçmişin bilinen yalnızlığına sığınmaya çalışır. Çünkü geçmiş, başı sonu belli olmalıdır. Geçmiş ile gelecek arasındaki farkın ortadan kalkışıysa S.nin yani bedeninin sonu olur. Antik kent yaşamında beden boşalıp ruhun arınmasına aracılık eden ev, modern kent yaşamında korkunun yeşerdiği mekan olarak beden yok olmasına yardımcı olan etkendir.

1990 sonrasında yazarların bilinçli ya da bilinçsiz kent mekanı olarak genellikle ev ortamını seçmesi, kentin bireyler üzerindeki etkisinin genellikle evler üzerinden değerlendirildiğinin göstergesidir. Burada ev, açık havada, meydanlarda topluca katılmadan uzaklaştırılan bedenleri yansıtan en iyi mekan olarak işlev kazanır. Foucault'dan hareketle, bedenler arası temas, kapalı bir mekana hapsedilmiş ve beden yalnız bırakılmıştır. Doksanlı yıllarda oyun yazan yazarlar da bu yalnızlaşmanın nedenlerini sorgulamaya çalışır. Mehmet Baydur'un *Sevgi Ayakları, Dündüklüde Kıymalı Bamy, Aşk*; Civan Canova'nın *Kıyamet Sularında, Kızıl Ötesi Aydınlık, Ful Yaprakları*, Özen Yula'nın *Kırmızı Yorgunları, Gözükara Alaturka*, Behiç Ak'ın *Ayrılık* ve mekanın birebir kendisinin oyun kişisi gibi sunulduğu *Bina* adlı oyunuyla Burak Mikail Uçar'ın *Oda Saklambacı* adlı oyunu, beden mekanı olarak evde sergilendiği oyunlardır. Oyunların ortak özelliği iletişim yeteneğini yitiren bireylerin giderek yalnızlaşmasını konu edinmeleridir. Baydur'un *Dündüklüde Kıymalı Bamy* adlı oyunu, ideal bireyin yaşlı bir bedende yok olup gidişini konu eder. Üretmeyen, bütün gününü televizyon seyrederek geçiren, ne eskinin kadınları gibi becerikli ne de çağdaş kadın gibi dinamik olmayı umursamayan bir grup ev kadınının arasında son nefesini veren Fahrettin Bey, kentte yok olan değerleri temsil eder. Kırsala ait tavırlarıyla evin hizmetçisi olan Cemile'yle yazar, bozulmanın kent orta sınıfına ait bir durum olduğunu ve kırsaldan gelenlerin samimiyetini henüz yitmediğini vurgular. *Sevgi Ayakları*'nda yine toplumsal olaylara duyarsızlaşmış bireyler ele alınır. Seksenli yıllarda hapis yatmış iki devrimci olan Tuğrul ve Tark, kapitalist düzene uyum sağladıkları

BEDEN –MEKAN İLİŞKİSİNİN 1990 SONRASI OYUN YAZARLIĞINA YANSIMASI

yanılmasıyla hareket eden iki kafadar olarak aynı gökdelende çalıştıkları Ayla ve Şule'yi bir dostlarının emaneten bıraktığı eve getirirler. Bedenlerinin ait olmadığı bir mekanda, basit bir zam-paralığı bile gerçekleştiremeyen kafadarlar aracılığıyla yazar, belleksiz bırakılmış bir toplumda bilerek ya da bilmeyerek hafıza kaybına uğratılan bireyleri eleştirir. Aydın, aydın kimliğinden vazgeçmiş, toplumsal olaylara yabancılaşmıştır. Yeni kent düze-ninde birey, mekandan bağımsız kıldığı bedeninin özgürleştiğini düşünür fakat bu sarhoşluğun yapay bir zemin oluşturduğunu fark edemez. Baydur, Aşk adlı oyununda da yine evle bedenler arasındaki uyumsuzluğu hayata tutunmayı başaramayan, bol içki ve sigarayla yaşayan aydınlar üzerinden anlatmaya çalışır. Düşünceden soyutlanan bedenin kendini varetmesi için elinde kalan tek şey aşktır. Yine eve kapanan, üretmeyen, bireyci bir tavır sergileyerek mutsuzluk içinde bedenine işkence eden oyun kişileri ele alınır. Mutsuzluğun nedeni bir türlü yaşanamayan aşk olsa da “mutlu aşk yoktur” ilkesine sığınılır. İskender ve Filiz'in çoktan bitmiş evliliği, İskender'in sevgilileri, eşcinsel arkadaşları Mahir, uzun suskunluklar ve gereksiz gevezelikler içinde savrulup giderler. Kendi benliğine, bedenine, yaşadığı mekana, kente ve topluma karşı yabancılaşmış insanlardan ibaret olan oyunda yazar, tarafları tüketen mutsuz bir evlilikten, tek başına üretebi-len güçlü bireyi onaylar. Filiz, oyun boyunca açılmayan perdeleri açıp uzun süredir yazmadığı daktilosunun başına geçerek zihnin tahakkümü altında savrulan bedenini özgürleştirir.

Civan Canova'nın mekan olarak evi seçtiği oyunlarına baktığımızda; tıpkı Baydur gibi, yalnızlaşan bireyleri, kamusal niteliğini yitiren kentte salt özel hayatların öne çıktığı yalnız bedenleri ele aldığını görürüz. Oyunlara sığınıp gerçekle yüzleşmeyi reddeden oyun kişileri yine anılarıyla var oldukları evlerde sergilenir. Ful Yaprakları, sanal bir dünyada, kendi yalanlarına sığınmayı seçerek gerçeği görmezden gelen bireyleri hakikatin katı yüzüyle karşılaştırırken *Kıyamet Sularında*, parçalanmış olduğu halde bütünmüş gibi durmakta inatla direnen bir ailenin kıyamet oyunu oynayarak ayakta kalma çabasını sergiler. *Kızıl Ötesi Aydınlık*'ta ise evine kapanmış korku dolu bir Genç Adam'ı anlatır. Canova, yalnızlaşmanın temelinde parçalanmış aile ortamında büyümenin yattığına inanır. *Ful Yaprakları*'nda tekerlekli iskemleye ve eve

mahkum olan Kız/Madonna ile yine kendi sanal kimliğine bürünen Adam/Richard'ı karşı karşıya getirir. Sahnede kurulu bilgisayar ekranı, mekan içinde mekan yaratmasının dışında, gerçeğin içinde varlık bulan kurgusal gerçeğin bedenler arası iletişimdeki varlığını vurgular. Gözetleme artık, Foucault'nun öngördüğünün aksine iktidar tekelden çıkmış, bedenin kendisini izlediği bir faaliyet alanına dönüşmüştür. Modern zamanlarda, bedenin teknoloji aracılığıyla kurduğu ilişki adeta bir ritüel gibi sunulur fakat katılım topluca değil bireyseldir ve üstelik sağlıklı bir iletişimin yerini hayali irtibatlar almıştır. Kişiler arası temas, hayali bir düzlemde gerçekleşir ve yazar toplumun bu yönelişini gerçeğe katlanamamakla özetler:

RICHARD – (...) Bütün yalanlar gerçek, bütün gerçekler yalan. Katlanılır gibi değil gerçekler.²⁶

26 Civan Canova, **Toplu Oyunları 3**, Mitos Boyut Yay., İst., 2002, s.34.

Civan Canova'nın Kıyamet Suları'nda da alımlayanı davet ettiği mekan bu kez, henüz parçalanmamış fakat hızla parçalanmakta olan bir ailenin yaşadığı evdir. Yazara göre, bir arada yaşamak, ailenin parçalanmayışının kanıtı değildir. Bu örtük parçalanışın adı kıyamet olarak belirlenir. Aile, kendi kıyametlerini unutturacak bir oyunu bile becerememiştir. Dışarıdaki dünya ya da kent, adeta çıldırıştır. Ev sahibi Mesih, kapıcı peygamberdir. Kıyamet oyununun bir parçası olan bu unsurlar dünyaya çarpacak olan bir kuyruklu yıldızın gölgesinde, ailenin yok olmaya karşı direnişinde açığa çıkar. Evde varlık bulan bedenler yine acı ve yalnızlıkla savrulur. Bebeğinin kimden olduğunu bilmeyen hamile kızın bedeni giderek büyür, teyze gençliğinin hüsranlı aşkının acısını bedeninden çıkarır, durmadan içer. Anıları barındıran ev ortamı, yine geçmişle yüzleşmeyi beceremeyen bireylerin kabus alanı olarak sergilenir. Gerçek ne zaman kendini duyursa, içlerinden biri mutlaka kıyamet oyununa geri döner fakat bu oyun da adı üstünde kıyamet oyunudur ve bir başka buhranlı ruh halinin temsilcisidir. Yazarın ele aldığı aile bireyleri "bir zamanlar yaşamış insanlar" olmanın ötesine geçemez. Yazar, çelişkilerle sarmalanmış bedenin ümit-ümitsizlik, korkuyla-korkusuzluk, sevgiyle-sevgisizlik arasında sıkışıp kaldığını ve bocaladıkça saçmanın evrenine girdiğini göstermeye çalışır. Toplumdaki kaos, bireyin şekillendiği aile ortamından temellenmektedir.

BEDEN –MEKAN İLİŞKİSİNİN 1990 SONRASI OYUN YAZARLIĞINA YANSIMASI

Kızıl Ötesi Aydınlık'ta ise yazar bu kez korkuyu, bireyin çağdaş bir kusuru olarak ele alır. Kendini eve kapatan Genç Adam, Turgay Nar'ın korku dolu karakteri S.'yi hatırlatır fakat buradaki korkunun temelinde 12 Eylül döneminin paranoid korkusu yatmaktadır. Canova'nın tipik yönelişi olarak değerlendirebileceğimiz oyuna sığınma yönelişi Yaşlı Adam'da açığa çıkar. Hayatta kalmanın en iyi yolu, oyun oynamaktır. Yaşlı Adam, Genç Adam'ın gelecekteki halidir ve bedeninin şimdi ile gelecek arasındaki değişimlerini ya da değişemeyişini yansıtır. Güvensizlik ve korku, bedenin geleceğini yok etmektedir. Doğaya kaçmak isteyen fakat bu istek çoğaldıkça kısırlaşan bir döngüye mahkum olduğunu hisseden bedenlerin giderek yalnızlaştığının kanıtı olan oyun, bu yalnızlığa bir de korkuyu eklemiştir. Kentin iktidar odakları, bedeni duyar-sızlaştırmaya yönelik güç olarak değerlendirilir fakat bu iktidar odaklarının adresi belli değildir.

Yalnız bedenleri kente ait apartman dairesi içinde ele alan bir diğer yazar Özen Yula'dır. Yula, *Kırmızı Yorgunları* adlı oyununda altmışlı ve yetmişli yıllara ait mobilyalarla döşenmiş eski bir apartman dairesinde, doksanlı yılların sonunu yaşayan bireyleri konu eder. Doksanlı yıllarda özellikle kentlerde görülen hızlı değişim, yazara göre sahte bir değişimdir. Önceki dönemin izleriyle yeni dünya düzenine uyum sağlamaya çalışmak toplumu kaosa sürüklemiştir. Oyunun karton –cartoon- tipleri –Red Kit, Betty, Tenten- hem bu kaosu hem de modern ve postmodern arasındaki geçişi simgeler. Direnme gücünü kaybetmiş yorgun bedenlerden kurulu bir kentte, gerçek kimliğiyle yaşamayı reddeden bireyler eleştirilir. Yine Sennett'in deyimiyle pasif bedenlere dönüşen bireyler, sessiz yığın olarak nitelenen kitlenin bir parçasına dönüşmüştür. Topluma özgü değerler “Senede Bir Gün” adını taşıyan eski Yeşilçam filmlerinde kalmıştır. Kenti ve kentlileri yönlendiren yeni güç, kitle iletişim araçlarıdır. Alt komşu Safinaz, işlemediği bir cinayeti üstlenerek ünlü bir medya kahramanı olur ve Türkiye onunla gurur duyar. Medya, yalnızlığını sessizce seyreden bedenler için vakit geçirme aracıdır. Kent, bedenin kendini izlediği bir faaliyet mekanına dönüştürülmüştür. Bireysel kimlik, kendini daima yenileyen bir sürecin adı olmaktan çıkmış, kimlik-sizlik toplumsal bir bozukluk olarak ele alınmıştır.

Yula'nın yine apartman dairesinde geçen bir diğer oyunu **Gözü Kara Alaturka**, benzer kaygılarla örülmüştür. Hızla yaşanan değişim karşısında geçmişe özlem duyulur. Oyun, İstanbul'un yani kentin eskide kalmış görünümüne bir yolculuktur. Yazara göre "alaturka" bize ait olan ama çoktan unutulmaya yüz tutmuş değerlerdir. Kurtuluşu bireysel bilinçte arayan beden, bireyci bir yönelişe başvurunca kendi yok oluşunu hazırladığını fark edemez. Zengin olma hayalinden başka bir ideali kalmayan gençlerle, kendini hayatın akışına umarsız bırakan insanları anlatan oyun, bilinçli bireyin bu ortamda ancak deli olabileceğini savunur. Geçerli olan tek değer paradır ve kentlerde güç bulan kapital düzen, tüm insani değerleri yok etmiştir. Kapitalizmin biçimlendirdiği yeni dünya düzeninde kimisi ona beceriksizce uyum sağlamaya çalışır –Süha, Barbaros ve Figen gibi- kimisi deliliğe vardırı işi ve toplum dışında kalır –Rüstem gibi- kimisi de tüm olanları seyretmeye ve kayıtsız kalmaya –Gönül gibi- devam eder. Oyunun başında Süha'nın okuduğu **Oblomov**, oyunun sonunda Gönül'e geçer ve yazar birey kayıtsızlığına getirdiği eleştirinin altını roman aracılığıyla da çizmiş olur.

Gaston Bachelard, *Mekanın Poetikası* adlı incelemesinde dünyasal bir mekan olarak ev'i merkeze alır. Ev, sahip olma dürtüsünün yanı sıra, insanın varlık nedeni olarak kabul görür. Karanlık devirlerden günümüze kadar her birey, -mağaradan lüks konutlara kadar hangi aşamadan geçmiş olursa olsun- önce yaşam alanıyla varlık bulur. Bachelard'a göre evin daveti her şeye o kadar açıktır ki; pencereden görünen ne varsa eve aittir. O halde insanın görüp duyduğu her şey de insana aittir. Dolayısıyla içerisi dışarıyı, iç dünya da dış dünyayı kapsayan bir yapı teşkil eder. Kimine göre evin içi kadın, dışı erkektir. Behiç Ak'ın *Ayrıllık* adlı oyunu da apartman dairesinde yaşayan dul bir kadının, dışarıdan gelen eski kocasıyla geçmişe yönelik bir sorgulamaya girişmesini konu eder. Evlilik, doksanlı yılların atmosferinde bireysel özgürlüğe müdahale eden bir kurum olarak sunulur. Artık "ben çağı" adı verilen yeni düzende "biz" olmak, bedensel ve ruhsal gelişim açısından bir engeldir. "Ben"liğinin peşine düşen beden, yalnızlığı özgürlük olarak görür. Yazar, kentte yaşayan bedenin yalnızlaşmasının bireysel bir tercih olduğunu göstermeye çalışır fakat yalnızlık kolay değildir. Kimliğinin tanımadığı yönlerini keşfetmeye

BEDEN –MEKAN İLİŞKİSİNİN 1990 SONRASI OYUN YAZARLIĞINA YANSIMASI

çalışan beden, modern zamanlara rağmen topluca katılımın gerçekleştirildiği mekanlara ihtiyaç duyar ve bu mekanlar dernekler, spor salonları, kültürel alışveriş ya da çeşitli kursların hayata geçirildiği yapılardır. Yalnız yaşamayı seçen Kadın ile Adam, değişen dünya düzenine uyumlu bireylerdir ve bu değişim onlara göre sıradan bir durumdur.

ERKEK: Ah biz insanlar, otuzuna kadar dünyayı değiştirmeye karar veriyoruz. Otuzundan sonra dünyayı değiştiremeyince kendimizi değiştirmeye karar veriyoruz. Kırkıktan sonra ise kendimizi de değiştiremediğimizi fark edip her şeyi olduğu gibi kabul ediyoruz²⁷.

27 Behiç Ak, **Ayrılık**, Mitos Boyut Yay., İst., 1997, s.24.

Bedenin modern mekanlardaki çaresizliğini, doğal yaşama yabancılaşmasını konu eden Behiç Ak, bireyin tek kişilik dünyasında topluma yabancılaştığını fark edemeyişini eleştirir. Bir arada kalmayı beceremeyen bireyin, evlilik kurumunu suçlamak yerine sağlıklı bir iletişim kurarak sorunları giderme yoluna gitmesinden yana tavır koyan yazar; bireysel farklılığın tek başına değil, topluluk içinde oluşması ve korunması gerektiğini savunur.

Bedeni yine kente ait apartman dairesinde ele alan yazarlardan Burak Mikail Uçar'ın *Oda Saklambacı* adlı oyunu, yalnızlığın pençesine düşmüş kentlileri anlatır. Birbirinden hızla uzaklaşan kentli insanlar ancak oyunlarla bir arada kalabilmektedir. Tek başına, anlamsız bir kentsel boşlukta savrulan beden, intiharın eşliğine gelmiştir. Bir apartmanın onyedinci katında oturan Kadın'ın, intihar etmek üzere olan Adam'ı ikna edip evine getirişiyile başlayan oyun, komşu Elvan'ın da eklenmesiyle ilerler. Adam Kadın'ın ilgisini ancak hikaye anlatarak çekebileceğini düşünür. Eskiden devrimci, şimdilerde reklamcı olan Kadın, komşusu Elvan'la bile sözcük oyunu oynayarak vakit geçirebilmektedir. Nerede yaşadığı, kim olduğu bilinmeyen Adam'ın gelişi oda saklambacına benzetilir. Doksanlı yıllarda bedene düşen görev, üst üste ya da yan yana dizili oda adı verilen mekanlarda saklambaç oynamaktır. Oyun olmadan iletişim kurmayı beceremeyen bireyler eylemsizdir. Aşkın göstergesi olan öpüşme anı bile kent gürültüsüne

karışır ve insana özgü en saf duygu olan aşk bile kent tarafından kuşatılır.

1990'dan sonra yazılan oyunlarda mekanlar sadece evler değildir elbette fakat yazarların tercih ettiği mekanlar yine kente aittir. Cuma Boynukara'nın kırsal uzamlarda geçen oyunları *Muhtar*, *Ateşle Gelen*, *Suyun Rengi* dışında *Beceriksizler* adlı oyunu, kentin kıyısında geçen oyunlardandır ama bu kez mekan, kapalı bir ev ortamı değil, açık alandır. Burada da sahneye taşınan sorunsal, bir türlü uyum sağlanamayan yeni dünya düzeninde varolmanın acısıdır. Ölmek istediği halde ölemeyen ruhun bedende, bedenise kentte sıkışıp kalmasını konu eden *Beceriksizler*, beraber hareket etmenin düzensizlik kabul edildiği bir toplumda yalnızlığa itilen bireyleri konu eder. Aralarına üçüncü bir kişinin eklenmesiyle topluluk olmanın ilkel yanını deneyimleyen oyun kişileri, şikayet ettikleri toplumsal kuralları küçük ölçekli de olsa birebir hayata geçirdiklerinin farkında değildir. Doksanların yalnız bireyi, sadece topluma değil, kendine geçmişine ve kimliğine de yabancılaşmıştır. Yukarısı olarak tanımlanan kentin yaptırımları, aşağısı adı verilen bu deniz kıyısında da hayata geçirilir. İki düzen arasındaki tek fark; yukarıda düzeni bozan kişi yok edilirken, aşağıda yasa koyucunun kendisi yok olmayı seçer. Amaçsız bireyler dışında sistemi de eleştiren Boynukara, yeni bir toplum hayalinin gereksizliğini savunurken, yapılması gerekenin hali hazırda varolan toplumsal yapıyı düzeltmekle mümkün olabileceğini vurgular.

Kentin açık alanı olan deniz kıyısında geçen bir diğer oyun Özen Yula'nın *Ay Tedirginliği*'dir. Yula da tıpkı Boynukara gibi yaşamak yerine ölmeyi tercih eden bireyi sahneye taşır. Ölmeyi beceremeyen Adam, Kadın'dan yardım ister. Yula, önceki oyunlarında da değiştiğimiz gibi yine geçmişe öykünür, anılardan medet umar fakat artık geçmişle şimdi birbirine karışmıştır. 1950'lerin modası yeniden canlanmış, zamanın hangi yılları temsil ettiği karmaşık bir hal almıştır. Zamanın bu anlamsızlığında tedirgin dolaşan beden, ölmeyi de başaramayınca kente mahkum olarak yaşamaya zorlanırsa da zamana nitelik katan mekan da anlamını yitirmiştir. Oysa kent, insanlara ait anıların ve geçmişin ambarıdır fakat

BEDEN –MEKAN İLİŞKİSİNİN 1990 SONRASI OYUN YAZARLIĞINA YANSIMASI

doksanlı yıllarda anıyı olası kılacak biçimde zamanı dönüştürme işlevinden yoksundur.

Doksanlı yıllarda kentin bireye ait mekanı olan ev ortamından çıkılıp topluca hareket edilen mekanlarda geçen oyunlar da yazılır. Bu oyunlar arasında parkları mekan seçen Kutu Kutu, Yalancının Resmi, Şamatacılar; kentin kendisini neredeyse oyun kişisine dönüştüren İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk; doksanların öne çıkan kent merkezlerinden olan gökdelende geçen oyun Tek Kişilik Şehir ve bizatihi bir mekanın, içinde varlık gösterenleri etkilediği, değiştirip dönüştürdüğü, bir mekanın kentin küçük ölçeği olarak sunulduğu ve bozuk bir yapının suskun bedenlerinin konu edildiği *Bina*; sınırları giderek belirsizleşen bir coğrafyaya dönüşen kentte, kentin dışında olsa da kentte yaşıyormuş aldatmacasıyla kente ait bir çöplükte yaşayanları konu eden *Çöplük*, yine beden ile mekan ilişkisini kentin sınırları içinde sorgulayan oyunlardır. *Kutu Kutu*, toplumsal sorunlardan kaçan aydınları, hiçbir tarafsız olmayan, yönetilmeyi reddeden ama bu tavrıyla yönetenlerin baskıcı gücünü sağlamlaştırdığını fark edemeyen apolitize olmuş gençleri eleştirir. Memet Baydur, bedenın bireysel bir bilinçle hareket etmediği sürece parkta dizili duran kutu kutu heykellerden farksız olacağını savunur. *Yalancının Resmi*'nde yazar, büyük kentin küçük parkında buluşan Kadınla Adam'ı, birbirlerine söyledikleri yalanlarla buluşturur. Canova'nın Ful Yaprakları'nı anımsatan oyun, yine gerçek yerine oyunla varolan insanları resmeder. Modern kentin yalnız bireyleri sağlıklı bir iletişimden uzaklaşınca bedene düşen oyuna sarılmaktır. Bu haliyle hem Kadın hem de Adam, kurgusal bir yaşamın gerçekliğine inanan kitle insanını temsil eder. Burak Mikail Uçar'ın *Şamatacılar* adlı oyunu da diğer oyunlarda olduğu gibi kent büyüdükçe küçülen bedenın öyküsünü içerir. Amaçsızlığı amaç edinmiş bir Serseri'nin özgürlüğünü duyumsamak için çocuk parkına gelişle başlayan oyunda, soluk alıp vermenin gökgürültüsü kadar ürkütücü olduğu bir dünyada asıl sorunun bireysel olarak varolamamak olduğu ileri sürülür. Beden kente ait bir mekanda ne etken, ne edilgen, ne eyleyen ne de seyredendir. Parka geliş amacı, giderek suskunlaşan bedenini canlandırmak olan Serseri, boşvermiş bir yapıya bürünmediği gibi birey olarak etkin bir varlık da gösterememektedir ve bu kısır döngü içinde anlamsızca savrulup gider.

MÜŞERREF ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN

Behiç Ak'ın *Tek Kişilik Şehir* adlı oyunu gökdelende bulunan bir restoranda geçse de kalabalıkların bulunduğu bir mekan olarak dikkat çeker. Çağdaş kent yaşamının getirdiği bireysel yalnızlığı ve toplumsal iletişimsizliği anlatan yazar, iki insan arasında iletişimin imkansız olduğu fikrinin modern zamanların bir gelişmesi olarak kabul görmesine karşıdır. Yeni düzende kent, mekanı da tüketmeye başlamış, gökdelen çoktan metruk bir binaya dönüşmüş, geriye bir tek restoran kalmıştır. Adam, internette tanıştığı ve gelip gelmeyeceği belirsiz olan Kadın'ı beklerken dışarıdan intihar eden insanların sesleri gelir. Yaşamına son vermek isteyen kentli bireyler ölmek için sıraya girmiştir. Her şeyin görsel yaşandığı ve görsel algılandığı bir dünyada, intihar girişimlerini engellemek yerine intihar öncesi servis hizmeti sunulmaktadır. Böylece ölüm yine bedene sunulan bir seçenek olarak karşımıza çıkar. Bireysel hakları elinden alınan insanlar için intihar, tek başlarına karar verebilecekleri yegane alandır. Hiçbir şey üretmediği halde zengin olan Adam'ın tek kişilik yaşamının karşısına yazar, dokuz kişilik ailesi olan Garson'u koyar. Sorumlulukları olduğu için intihar bile edemeyen Garson, üst sınıfın intihar eden bireylerine hizmet için vardır. Garson'un anne ve babalardan oluşan komünal yaşamına karşılık Adam'ın tek kişilik dünyası bir tezat oluşturur. Zaten bu şehir de tek kişi'ler için düzenlenmiş, düzenlenmeye de devam etmektedir. Doğadan uzaklaşmanın göstergesi olan kentte bireye tek seçenek sunulmuştur, kendisiyle uğraşmak!...

ADAM – (...) Bazen kendimi doyuruyorum! Ya da aç bırakıyorum! (...) bazen kendi kendimi yemekten kendimi alamıyorum! (...) Bazen de kendi kendimle böyle uğraştığım için kendi kendimle dalga geçiyorum. (...)

GARSON – Size gıpta ediyorum. Kendim için bir şey yapmayı yıllar oldu. Hep başkaları için yaşıyorum. ²⁸

Yazar, kentte yaşanan sınıf farklılığını mizahi bir dille tartışır. Bir

BEDEN -MEKAN İLİŞKİSİNİN 1990 SONRASI OYUN YAZARLIĞINA YANSIMASI

yanda kendisiyle ilgilenmekten başka seçeneği olmayan, parası olan; diğer yanda ise parası olmadığı için kendisini dinleyecek lükse sahip olamayanlar... Kapitalist düzenin kentli bedenler üzerindeki tahakkümünü anlatan Ak, her iki kesiminde mutsuz olduğunu savunur. Çünkü kapital dünyada parası olan, kendi bireysel kaygılarına mahkum edilmiş, parası olmayansa geçim sıkıntısıyla sindirilmiştir. Alışveriş merkezleri, fabrikalar, stadyumlar gibi kamusal mekanların kent dışına taşınması, doksanların mekanlara koşullanan bedenlerinin seçme özgürlüğünün yapaylığını dile getirir. İşte kent, böylesi bir kısır döngü üzerinde yalnız bedenlerin çoğalmasıyla yükselmektedir.

28 Behiç Ak, **Tek Kişilik Şehir**, Mitos Boyut Yay., İst., 2002, s.34-35.

- ADAM Kendimi çok yalnız hissediyorum
GARSON Siz yalnız değilsiniz efendim. Siz bir bireysiniz.
ADAM Birey dediğiniz şey nedir ki? Tek bir insan! Azınlık!
GARSON Yanılıyorsunuz efendim. Siz çoğunluğun ta kendisisiniz!
ADAM Ben bu yalnız halimle ha?
GARSON Evet efendim. Şimdi şehrimizde sizin gibi tek başına yaşayanlar çoğunlukta. Siz bu şehrin 'mutlu çoğunluğunu' oluşturuyorsunuz efendim. ²⁹

Yazara göre kentli olmanın doksanlardaki hali, tek başına olmak ve yalıtılmış bir yaşam sürmektir. Adam, yalnızlıktan sıkılsa da topluma iç içe yaşamayı da istemez. Kent yaşamıyla giderek doğadan uzaklaşan beden, topluca yaşama alışkanlığını da kaybetmeye başlamıştır. Kadın'ın gelişiyle bu üç kişinin çocuklukta beri tanıştıkları ortaya çıkar ve Kadın ile Adam arasında yeniden bir aşk doğar. Bu sırada intiharlar durur, şehrin tek kişilik hali çöker. Adam ile Kadın'ın birlikteliği hayatı yeniden anlamlı kılar.

²⁹A.g.y., s.50

Birbirinden farklı bedenleri bir araya getiren kent, toplumsal hayatın karmaşıklığında onları birbirine yabancı olarak sunar ve bunu yaparken de bizzat kentin kendisi mekan olarak kaşımıza dikilir. Tıpkı Özen Yula'nın *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk* adlı oyununda olduğu gibi... Beden mekanın da bir beden olarak

okunmasını sağlar ve kent, bireyi de içine alan daha büyük bir bedene dönüşür. Yula da kentin kendisini yani İstanbul'u ele alır. Burada da sahneye taşınan sorun yine bireysel yalnızlıktır ve yazar bu yalnızlığın nedenini kentin arka sokaklarında arar. Hamile kızın, sevdiği adamı aramak için İstanbul'a gelişiyle başlayan oyunda toplumun değişik kesimlerinden insan manzaraları sergilenir. Mekan İstanbul, zamansa doksanlı yıllardır. Kızın gelişi, nice gelişlerin bir benzeridir. Seksenlerden sonra gerek PKK teröründen kaçan gerekse zengin olma umuduyla İstanbul'a ve büyük kentlere göç eden insanlar, kentin görünümünü değiştirmekle kalmamış, aşılması güç bir uyum sorununa sebep olmuştur. Yazara göre; insanı öğüten bir yapısı olan kentte herkes yalnız, herkes yaralıdır. İstanbul travestileri, serserileri, tiner-cileri, fahişeleri, falcıları, işçileriyle kentlerden bir kenttir. Özen Yula, yetmişli yıllar boyunca Yeşilçam'da anlatılan sevdakenti İstanbul'un arka sokaklarını göstermeye çalışır. Aşk yine aşktır ama artık İstanbul başkadır. İstanbul aracılığıyla kentte yaşamayı, kentli olmayı ve kentleşme süreciyle bireyin geçirdiği aşamaları hiç binemeyecekleri tekneler yapan işçiler özetler.

İŞÇİLER

Yetmişlerde başladı şarkım
Emeği anlatırdım ve aşkı
Seksenlerde sürdü şarkım
Aşkı anlatırdım ve meşki
Doksanlara vardı şarkım
Artık kendini anlatır
Yetmişlerde başladı sevdam
İnsana, sokağa dair
Seksenlerde gizlendi sevdam
Eve, odaya, dört duvar
Doksanlara vardı sevdam
Sokaklarda satılır (...) ³⁰

³⁰ Özen Yula, **Toplu Oyunları 2**, MitoşBoyut Yay., İst., 1998, s.12.

Özen Yula, tekne işçilerinin gözünden bir dönemin özetini yapar. Bir zamanlar hakları için mücadele veren işçiler bugün, kapitalizmin sessiz bireylerine dönüşmüş, kendi şarkısına mahkum edilmiştir. Yazarın dikkat çektiği kent profili, kentsiz bir kentleşmeyi işaret eder. İstanbul'un karanlık yüzünü sergileyen oyun

BEDEN –MEKAN İLİŞKİSİNİN 1990 SONRASI OYUN YAZARLIĞINA YANSIMASI

kişileri, doksanların kent söylemlerinden nasibini alamamış kişilerdir. Tüketen, başarılı olmayı hedefleyen, birkaç yabancı dil bilmeyi çağdaşlaşma olarak kabul eden, gökdelenlerde çalışan, hafta sonlarını alışveriş merkezlerinde geçiren kent insanı değildir sözü edilen ama yine de kentlidir. Kentin büyümesiyle öne çıkan kentleşme, gettolaşmaya, kentin yok oluşuysa benliğin yok olmasına yol açmaktadır ³¹. Yalnızlık, doksanlı yılların kalabalık kentlerinde yaşayan kentsel bedenin temel sorunlarından biridir. Kendi toplum grubuna yabancılaşma biçiminde ortaya çıkan yalnızlık, bedenin çevresiyle olan ilişkilerini en aza indirmesi olarak dile getirilir. İçinde yaşadığımız ve geçmişi çok öncelere dayanan kent kültürü, çevresinden soyutlanmış, başkalarının sorunlarına kayıtsızlaşmış, sunulan sevgiye bile şüpheyle bakan korku içindeki bedenleri var eder. Korku'nun temelinde ise bireyin kendisini yalnız hissetme duygusu yatmaktadır. Aşırı tüketme alışkanlığının getirdiği gerekli gereksiz her şeyi satın alma, aşırı yemek yeme, amaçsızca televizyon seyretme vb. durumlar, hep bu yalnızlık duygusunu bastırmak içindir ³². Toplumsal yaşamda varlığının bir anlam ifade etmediğini gören kentli beden önce topluma sonra da kendine yabancılaşır.

31Ayrıntılı bilgi için bkz., Murray Bookchin, **Kentsiz Kentleşme**, Çev:Burak Özyalçın, Ayrıntı Yay., İst., 1999.

Metropoller, ucu bucağı görünmez dağınık bir alana yayılmıştır ve boyutları algılamayı aştığı için mekan olmaktan çıkar. Kent, mekan olarak önemini yitirince beden de beden olma özelliğini yitirir. Bu durumun en iyi örneğiysen, kentin kıyısında çöplükte yaşayanları dert edinen Turgay Nar'ın *Çöplük* oyunudur. Kent çöplüğünün kıyısında derme çatma bir evde oturan Haço, İsrail ve Aymelek'in yer aldığı oyunda kentin ya da toplumun dışına itilen insanlar sahneye getirilir. Çöplüğe rağmen hiyerarşinin varlığı duyumsanır. Şişme kadınla simgelenen cansız bir bedene duyulan ilgi, bedenler arası iletişimin ulaştığı noktayı göstermesi açısından ilginçtir. Toplumsal yapının adaletsizliği, kuyu ve kilise üzerinden yapılan tanrı, inanç, din sorgulaması oyunda öne çıkan başlıklardır. Yazara göre Tanrı, ancak insanla varlık bulur, çöplük de insanla oluşan bir yapıdır. O halde çöplük ve insan birbirini aynı anda yaratır ve insanın Tanrı'yı tanıyabileceği tek yer çöplüktür. Çöplüğün belleğinde, çürümenin kol gezdiği bir yaşam gizlidir. Şiddetin çarpık kentleşme içinde yükselişini anlatan Nar, bireysel kimliğin de ötesinde insanlık durumunun yitirildiğini

32 Ayrıntılı bilgi için bkz., Engin Geçtan, **İnsan Olmak**, Remzi Kitabevi, İst., 1999.

göstermeye çalışır. “İnsanın kirlenmesi” olarak ifade edilen, tüketim kültürünün kendisidir. Tıpkı çöpler gibi çöplükte yaşayan insanlar da toplumsal işlevini yitirmiş, tüketilmiş ve yok sayılmıştır. Kısacası insan nesneleşmiştir. Nesneleşen insana sunulan mekansa çöplüktür.

Genel olarak bir değerlendirmeye gidecek olursak; doksana sonrası oyun yazarlığının kente özgü toplumsal yapının yüzeyselleşmesinden etkilendiği gözlenir. Kentsel sistemdeki içeriksizlik, egemen güçlerin ideolojisizliği olarak belirlenir ve bu içerik yoksunluğu sanatı da etkisine alır. Böylece toplumsal enerjinin gücü kırılmış, tüketimin öne çıkardığı kitle yüceltilmiştir. Sınıflar arası farklılığın varlığını sürdürmesine rağmen zihinlerde yok edilmesi, kentli bedenin karşısında mücadele edecek bir gücü de ortadan kaldırmıştır. Yenidünya düzeninin kentli bedeni, yel değirmenleriyle savaşan Don Quijote’den farksızdır. Kiminle savaşacağını bilmediği için kendisiyle uğraşmayı amaç edinen beden, bu durumu bireyselliğin bir getirisi olarak kabul eder. Yaşanan zorlukların ve başarısızlıkların kendi bireysel hatasının ürünü olduğuna inandırılan günümüz kentlileri, savaş meydanında silahsız bırakılmıştır. Dolayısıyla kent mekanından öte küresel dünyanın dayattığı kentli söylemleri, bireyden çok bireysel beden imajlarını var etmiştir. Doksanlarda bedenin mekanla kurduğu ilişki oyun yazarlığını da etkisine almış ve tiyatro aracılığıyla mekan bedene, beden de mekana dönüşerek benliğin durumu sorgulanmaya çalışılmıştır. Bu yapı içinde oyun yazarlarını sadece istediği anlamı değil, boşluğu da tasarlayan ilk kişi, kurgusal mekanla iletişim kuran ilk yaratıcı olarak selamlamak gerekir.

KAYNAKÇA

Bachelard, Gaston. **Mekanın Poetikası**. Çev:Aykut Derman. İstanbul: Kesit Yayınları, 1996.

Baudrillard, Jean. **Sessiz Yiğınların Gölgesinde, Toplumsalın Sonu**. Çev:Oğuz Adanır. Ankara: Doğu-Batı Yayınları, 2003.

Baudrillard, Jean. **Tüketim Toplumu**. Çev: Hazal Deliçaylı-Ferda Keskin. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2004.

Baudrillard, Jean. **Üretimin Aynası**. Çev: Oğuz Adanır. İzmir: D.E.Ü.Yayınları,1998.

Bookchin, Murray. **Kentsiz Kentleşme**. Çev: Burak Özyalçın. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999.

Braudel, Fernand. **Maddi Uygarlık, Gündelik Hayatın Yapıları**, Çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara: İmge Kitabevi, 2004.

Canetti, Elias. **Kitle ve İktidar**. Çev: Gülşat Aygen. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2003.

Foucault, Michel. **Hapishanenin Doğuşu**. Çev:Mehmet Ali Kılıçbay. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, 2002.

Geçtan, Engin. **İnsan Olmak**. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1999.

Harvey, David. **Sosyal Adalet ve Şehir**. Çev: Mehmet Morali. İstanbul: Metis Yayınları, 2006.

Marcuse, Herbert. **Tek Boyutlu İnsan**, Aktaran Berman Marshall, **Katı Olan Herşey Buharlaşıyor**. Çev:Ümit Altuğ-Bülent Peker. İstanbul: İletişim Yayınları, 2003.

Oraliş, Meral, "Yalnızlığın Mekansal Topografyası", **Bellek, Mekan, İmge**, Prof.Dr. Nilüfer Kuruyazıcı'ya Armağan, Haz:Mahmut Karakuş- Meral Oraliş. İst.anbul: Multilingual Yayınları, 2006.

Robins, Kevin. **İmaj, Görmenin Kültür ve Politikası**. Çev: Nurçay Türkoğlu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999.

Schick, Irvin Cemil. **Batının Cinsel Kıyısı Başkalıkçı Söylemde Cinsellik ve Mekansallık**. Çev: Savaş Kılıç, Gamze Sarı. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları, 2000.

Sennett, Richard. **Gözün Vicdanı, Kentin Tasarımı ve Toplumsal Yaşam**. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999.

Sennett, Richard, **Kamusal İnsanın Çöküşü**, Çev:Serpil Durak-Abdullah Yılmaz, Ayrıntı Yay., İst., 2002.

Sennett, Richard, **Ten ve Taş**, Batı Uygarlığında Beden ve Şehir, Çev:Tuncay Birkan, Metis Yay., İst., 2002.

Thomson, George, **Aiskhylos ve Atina**, Çev:Mehmet H. Doğan, Payel Yay., İst., 1990.

Tuna, Erhan. **Şamanlık ve Oyunculuk**. İstanbul: Okyanus Yayınları, 2000.

Tümertekin, Prof.Dr.Erol-Özgüç, Prof.Dr.Nazmiye. Beşeri **Coğrafya, İnsan, Kültür, Mekan**. İstanbul: Çantay Yayınları, 2004.

Urry, John. **Mekanları Tüketmek**, Çev: Rahmi G.Öğdül. İstanbul: Ayrıntı

MÜŞERREF ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN

Yayınları, 1999.

*Yırtıcı, Hakkı. **Çağdaş Kapitalizmin Mekansal Örgütlenmesi.** İstanbul:
İstanbul Bilgi Üniversitesi. Yayınları, 2005.*

