

YENİDEN KURULAN GEÇMİŞ: ÜLKÜ AYVAZ'IN OYUNLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

THE RECONSTRUCTED
PAST: A STUDY ON
ÜLKÜ AYVAZ'S PLAYS

ASLIHAN ÜNLÜ*

Özet

Çağdaş Türk tiyatrosunun en önemli yazarlarından biri olan Ülkü Ayvaz, Bağlanma, Geriye Bakma, Yeniden Yaratma ve Troya'yı Özlüyorum oyunlarında, bir radyo oyununda ve kimi öykülerinde hemen hemen aynı konuyu işler. Bir ailenin üç kuşaklık hikayesi, kişilerarası çatışmalar ve yaşanılan dramlar Küçüköğül'un gözünden aktarılır. Zamanın, mekanın ve oyun dilinin farklı kullanımlarıyla şimdinin içinde saklı olan geçmişe gidilir. Ancak bu gidişler, Küçüköğül'un zihninde ve zamanın yapılışında olduğu gibi parçalıdır ve dış etkilere açıktır. Çocuklukla, aileyle, değerlerle hesaplaşılarak benlik, tekrar tekrar yıkılıp yapılır. Böylece oyunlar ve öyküler, Küçüköğül'un, belki de hepsinin üzerindeki ortak bir kimliğin kurulma/kurgulanma aşamaları olur.

Abstract

Ülkü Ayvaz, one of the outstanding play writers of the Contemporary Turkish Theatre, treats almost the same subject in his plays "Bağlanma" (Devotion), "Geri Bakma" (Looking Back), "Yeniden Yaratma" (Re-creating) and "Troya'yı Özlüyorum" (I miss Troja), in a single radio play and in some of his stories. The story of a family for three generations, the encounters and the tragic events experienced, are told from Küçüköğül's perspective. With the different usages of time, space and the language of the play, a journey is made to the past hidden in the present. However, these journeys are fragmented and are open to outer-influences, like they are in Küçüköğül's mind and in the construction of time. The ego is destroyed and re-made several times, coming to terms with the childhood, the family and the values. In this way, plays and stories form the phases of setting/ theorizing of Küçüköğül's ego, and maybe a common ego above all.

* Yrd.Doç.Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne
Sanatları Bölümü

Son dönem Türk tiyatrosunun en dikkat çekici ve en üretken yazarlarından biri olan Ülkü Ayvaz, **Bağlanma, Yeniden Yaratma, Troya'yı Özlüyorum, Geriye Bakma** adlı dört oyununda ve kimi öykülerinde aynı konuyu işler. Burada neyi nasıl işlediğinden çok, ne ve nasıldan yola çıkılarak neden sorusuna yanıt aranacaktır. Bu arayış, (yararsız birer tahminin ötesine geçemeyecek) yazarın zihninden geçenleri ya da kaynak aldığı varsayılabilecek yaşamsal deneyimi kapsamayacak, yazılanın sunduğu verilerden yola çıkacaktır. Aynı konuyu defalarca yazmanın anlamı; tekrar, yeniden yaratma ya da gelişme yoluyla yaşanan süreç ve varılmak istenen sonuç araştırılacaktır.

Bu yapıtlarda, farklı kimlikler ile karşımıza çıksalar da bir ailenin dramı anlatılır. Aile Büyükbaba (Dede), Büyükanne, Anne, Baba, Amca, Büyükoğul, Ortancaoğul, Küçükoğul, Küçük Kız, Gelinler ve torunlardan oluşur. Küçükoğul, Anne, Baba, Dede hemen bütün yapıtlarda ortakken diğerleri zaman zaman ortaya çıkarlar. Yine bu kişiler bazen farklı kişilik özellikleriyle ya da kişiliklerinin farklı yönleriyle görünürler. Buna karşın tümünü kapsayan bir öyküden söz edilebilir. Kimi zaman sarhoş ve hasta olarak gösterilen, ailesinden çok idealleri ya da arayışlarıyla ilgili olan bir baba, çocuklarını korumaya çalışan ve küçük kızının ölümü sonrası aklını yitirmiş bir anne, babayı suçlayan ama onun hasta olduğunu öğrendiğinde yıkılan bir büyükoğul, bir lokman hekim ya da bir ölü yıkayıcısı olarak görünen, yalnız, "Bağlanma" öykü/oyununda despot bir adam olan Dede. Kimi zaman yoksulluğun, kimi zaman babanın sorumsuzluğunun, kimi zaman dedenin sevgi-nefret bağının, ama her zaman annenin hüznünün eşlik ettiği, bir ailenin dramı.

Öyküleri ve oyunları birarada tutan temel öge ise, ayrımsız hepsinin Küçükoğul'un gözünden anlatılmasıdır. Aslında bütün bu oyun ve öykülerin ortaya çıkışını sağlayan şey, Küçükoğul'un kendisiyle, geçmişiyle yaptığı hesaplaşma, dönüp dönüp aynı öyküyü anımsaması, belki de unutmaya çabasıdır. Bütün öyküler ve oyunlar Adam, Yazar, Küçükoğul vb. adlarla ya da sadece anlatıcı olarak karşımıza çıkan bu kişinin zihninde, anılarında olup biter. Dram, kişinin belleğinde yaşamaya devam eder ve

çocukluktan süzülüp bugüne çıkmak için kişiyi zorlar. Ayvaz, bir söyleşide “Çocukluk -bence- insanın yaşama, yaratma sürecinin bütünüdür” diyerek, bu anlamda Jung’dan çok şey öğrendiğini belirtir. Ayvaz’ın “altın çağ” olarak adlandırdığı çocukluktan ayrılış kaçınılmazdır ama içgüdülerin dolaysız yaşandığı çocukluk, çoğu zaman yetişkin bireyi ziyaret eder ve bastırılması durumunda yabancılaşmayı arttırarak ruhu yoksunlaştırır. “Yaşam kurutulmuş, kısıtlanmıştır ve kaynağın tekrar keşfedilmesi için haykırmaktadır. Ancak kaynak sadece eğer bilinçli akıl tekrar ‘çocukluğun mekânına’ götürülmek için acı çekerse ve orada daha önce olduğu gibi bilinçdışının rehberliğini isterse yeniden keşfedilebilir”¹.

Oyunların ana kahramanı olan Oğul/Küçüköğül da böylesi bir keşif yolculuğuna çıkmıştır. Kişinin kendi dramıyla yüzleşmesi bir seferde olup bitecek değildir. Çünkü her öykü ya da oyunda dramın farklı yönleri, belki o güne dek bastırılmış farklı açılımları ortaya serilir. Epizotlarla ilerleyen ama bir olay dizisine sadık kalan **Bağlanma**, dört oyunun ilkidir². Kimi sahnelerde diyaloglar iç içe girse de, sonraki oyunlarda karşılaşacağımız parçalı yapı ve farklı anlatım yöntemlerinden yararlanma burada etkin değildir. Soyü sürdürme, çerçi dükkanına sahip çıkma konusunda ailenin tek umudu olan ama on beş yaşın gereği haytalıklardan vazgeçemeyen Küçüköğül’un, otoriter, sinirli, sık sık şiddete başvuran, torununu adam etmeyi aklına koymuş Dede ile sevgi-nefret, otorite-hayranlık gelgitleriyle yaşanan çatışmalı ilişkisi konu edilir.

Yeniden Yaratma’da Küçüköğül yine vardır ancak bu kez saçlarını gaza bandığı tarakla tarayan annesinin yanında, dağlarda değerli taşlar arayan babayı beklemektedir. Küçüköğül’un hikayesi, üç ayrı kahramanın, sürekli olarak “insan canına nasıl kıyar” sorusunun peşinden giden, kezzap içerek intihar eden ve en sonunda Baba’ya dönüşecek olan Şapkalı Adam’ın, daktilosunun başından ayrılmayan Yazar’ın ve hepsinin bir bileşimi, özü gibi duran Adam’ın hikayesi ile iç içe geçer. Kaybettikleri düzeyi arayan gençler, sokak kadınları, onları dinginlikle izleyen yaşlılar, siyasi iktidarın bildirilerini atan uçağı düşürme oyunu oynayan çocuklar, I.Genç’i sorgulayan polisler yazarın yazmaya çalıştığı

¹ Jolande Jacobi, C.G. Jung Psikolojisi, Çev: Ahmet Arap, İhan Y., İst., 2002, s.112.

² Sevda Şener, oyunların yazılış sırasını Bağlanma, Yeniden Yaratma, Troya’yı Özlüyorum ve Geriye Bakma olarak veriyor. Ülkü Ayvaz ise Bağlanma oyunun adını atmadan diğer üç oyunu bir üçleme olarak ifade ediyor. Sevda Şener, “Zengin Düş Gücü”, Cumhuriyet Kitap, 10 Şubat 2000.

bir senaryo gibidirler. Küçüköğül'un hikayesi, Yazar'ı bunaltan, kendini yazdırmaya zorlayan bir anılar zinciri olarak belirirken Yazar'ın zihninin dışında var olan tek kişi Kadın'dır. Ancak o da Yazar'ı anlayamayacak, Adam'a yani onun özüne ulaşmak isteyecek, bunu başaramayınca gitmeyi seçmek zorunda kalacaktır. Oyunun sonuna doğru, kimliklerarası birleşme gerçekleşecek; Yazar'a Küçüköğül diye seslenilecek, o da sözlerini devam ettirmek üzere yerini Adam'a bırakacaktır. Adam'ın "Bir tarihi işte apaçık aydınlanan. Ki ben yazdım tarihi. Canlandırma" sözleriyle ışıklar yanacak, oyuncular sahneye doluşacak, yönetmen ve yapımcının sandalyelerine ilişip bazı sahneleri yeniden çekmeye karar vermeleriyle son, beklenmedik bir şekilde gelecektir.

Troya'yı Özlüyorum'un zifiri karanlıkta parlayan sek sek çizgileriyle ve oynayan çocuklarla başlaması, daha ilk anda çocukluğa uzanan bir yolculuğa çıkılacağını gösterir. Oyun, Adam ve Doktor arasındaki sorgulama/terapi ilişkisi, Adam'ın zihninde canlanan anılar ve Adam'ın dış gerçekliği olmak üzere üç düzlemde gelişir. Yazar ve Doktor arasında bir cinayetin izleri sürülürken sarhoşluktan ne yaptığını bilmeyen baba, onun sorumluluklarını üstlenmiş, en küçük kardeşin düşün masrafını karşılamış abi, küçük kızının ölümünden sonra aklını yitirmiş, çocuklaşmış anne Küçüköğül'un tanıklığında ve kronolojik bir olay sırası gözetilmeden sahneye gelirler. Birinci perdede sözü edilen cinayetin kurbanının Adam'ın rastlantıyla adliye önünde gördüğü ve peşine takılıp diyalog kurduğu, ailesine eziyet eden bir adam olduğu sanılırken, ikinci perdede sorgu atmosferi ağırlık kazanacak, bir tanığın da ortaya çıkmasıyla Adam, anılara saygısızca davranan çocukluk arkadaşını öldürdüğünü itiraf edecektir. Oysa arkadaşşı yaşamaktadır, Adam kendi canına kıymaya kalkmıştır. Ancak Doktor'a göre hâlâ bir cinayet vardır ortada. Katil olan Adam'dır, öldürülen de.

Son oyun olan **Geriye Bakma**'da önceki oyunlardan tanıdığımız kahramanların farklı yönleriyle karşılaşırız. Oyun, artık 40 yaşına gelmiş ve oyun boyunca aynı yaşta kalacak, bir çocuk olarak sahneye yansıtılmayacak Küçüköğül'un babasının ölümü sonrasında gittiği aile evinin çatısında, sandıktan çıkarttığı defteri

okuması, aynı sandıktan ve sahnedeki bir “canavar”ı andıran kapılardan yaşamına dair kişilerin çıkmasıyla gelişir. Baba köy enstitüsünde eğitim almış, çocuklar için rulo kağıttan defterler yapan, yoksulluğuna karşın resim yapmayı, kaymakamın arabasından atılan gazeteyi bir avuç leblebi karşılığı köylülerden almayı ihmal etmeyen, kaçakçılara bile okuma yazma öğretecek kadar idealist bir öğretmendir. Yoksullukla geçen hayatında çocukları için elinden geleni yapan anne, kızının ölümü ile sarsılmış, onun mezarına göğsündeki sütü sağacak kadar büyük bir acı içinde kaybolmuştur. Büyükbaba ve Büyükannesiyile kaldığı bir kış, hiç yiyecekleri kalmamışken kapılarına dayanan yaralı ceylanı kesip yemeleri Küçükkoğul'un içinde küllenmeyen bir acıya dönüşmüştür. Oyun, Küçükkoğul'un bir yıkıntıya dönüşmüş olduğuna bakmaksızın doğduğu eve girip ötekilerce sevgiyle karşılanmasıyla biter. Bu, bütün ürkütülücülüğüne karşın geçmişinin kendisinin en önemli parçası olduğunu kabul etmesi, yıkılmış ve yıkılmış olmasına karşın belki onunla barışmasıdır.

Ayvaz'ın öykülerinde de oyunlarda işlenen konuların parçalarını, benzerlerini ya da “Bağlanma” adlı öyküde olduğu gibi birebir aynını bulmak mümkündür. “Çadır” öyküsünde sürekli çalışıp didinen Anne'ye oğlun, diğerlerinin söyleyemediği cesaret edemediği bir haberi vermesini, **Troya'yı Özlüyorum**'da küçük kız kardeşin ölüm haberini vermede; “Geç Kalmış Bir Gezintiydi Kuş” adlı öyküde oğlun aklını yitirmiş Anne'yi gezmeye çıkarmasını, aralarındaki anne-çocuk ilişkisinin yer değiştirmiş olmasını yine **Troya'yı Özlüyorum**'da; “Yakında” adlı öyküde adamın zihninde canlanan karmaşık anılarda gördüğümüz, saçlarını tastaki gaza bandığı geniş, beyaz tarakla tarayan ve kendini duvarlara vuran anneyi tüm oyunlarda; Sandık” adlı öyküde yıllardır bir köşede duran sandığı karıştıran oğlun, ilkokul öğretmeni olan babasının görevinin ilk gününde tutmaya başladığı defteri bulup okumasını **Geriye Bakmak**'ta bulabiliriz. Hatta “Kulak” öyküsünde, yolda bulunduğu ve güzelliğine vurulduğu bir taneyi kulağına saklayan adamın günlerce şişip ağrıyan, irinler akıtan ve en sonunda da sağırlaşan kulağını, **Bağlanma**'da Küçükkoğul'un dedenin darbeleriyle berelenmiş kulağına benzetebiliriz. Üstelik bu benzerlik sadece konu benzerliği olmaktan çıkar; oyun kahramanları öykülerden pasajlar aktarırlar. Örneğin, **Troya'yı Özlüyorum**'da Dok-

tor, Adam'ı sorgularken "Çadır" öyküsünden alıntılar yaparak onu geçmişine götürmek ister. Öykü ve oyunların ilişkisi içerik ile de sınırlı değildir. Oyunların zaman ve mekanı parçalayan biçimi öykülere de yansımıştır. Öyküyü satır aralarına gizleyen, kahramanları ve olayları netleştirmekten kaçınan, zamanlar mekânlar arası atlamalarla gelişen bir anlatım vardır. Koyu, italik yazımlarla farklı boyutların vurgulanması, oyunlardaki mekan, ışık, efekt gibi öğelerle gerçekleştirilen atlamaların kullanımıyla eş değerdir. Anlatının içinde örneğin koyu puntolarla yazılmış satırlar olayların kahramanın bilincindeki/bilinçdışındaki farklı yansımalarını gösterebilirken, oyunda bir efektin yinelenmesi, farklı bir oyun alanının farklı bir ışıkla aydınlatılması benzer olanakları sağlayabilir.

Yapıtlar, özellikle de oyunlar kronolojik bir zamanda ve belirli bir uzamda geçmez. Ne serim, düğüm, çözüm gibi klasik bir aksiyon düzeni ne de gerçekçi bir dekor anlayışı vardır. Zaman ve uzam bilincin akışı gibi dağınıktır; dağınıklık geçmişin ve geleceğin içine aktığı şimdide toparlanır. Efektler, ışık ve alanlar yeni uzamların açılmasına ve sıçramalara neden olduğu için aksiyonun oluşumunda kahramanın yönelişinin önüne geçer. Ancak burada 'zaman' yerine, yine Ayvaz'ın çok etkilendiği düşünürlerden biri olan Bergson'un "süre" kavramını koymak daha doğru olacaktır. Rasyonel düşüncenin yerine sezgiyi koyan Bergson, bilimi reddetmez ancak kavramsallaştırılmış bilginin en geçerli bilgi olmasına karşı çıkarak, sezgi yoluyla gerçekliğin şemasını değil bizzat kendisini bileceğimizi söyler. Analizci yöntem bilinecek nesnenin çevresinde dolaşıp onu incelememizi, sezgi ise ona nüfus etmemizi sağlar. Sezgi bize kendi tecrübelerimizi ve kendi bilinç akışımızı açabilir. Bergson'un gerçeklik algısında 'madde' değil, 'süre' kilit kavramdır. Çevrimi uzayda olan matematiksel zaman dünyaya ilişkindir; oysa çevrimi bilinçte olan hakiki ve psikolojik zaman, yani süre, sezgiyle gerçekleşir ve bilince ilişkindir. Süre, geçmişin şimdiye ve geleceğe aktığı yerdir, anlardan oluşmaz ve bir ırmak gibi akar, hem birliği hem çokluğu işaret eder. Süre bize sezgi yoluyla doğrudan sunulur ve imgelerle dolaylı olarak temsil edilir. Sezginin sürede yakaladığı şimdi ile, dolayısıyla geçmiş ve gelecekle hesaplaşmak bilinci getirir. Böylece bilinçli bir varlık için asıl olan değişmek, olgunlaşmak, kendi kendini yaratmak gerçekleşebilir³. Ayvaz da oyunlarında "a-b-c-d" tipi bir olay

³ Bkz.; Ahmet Cevizolu, Felsefe Sözlüğü, Ekin Y., Ank., 1996, s.29-70. Yücel Dursun, "Zamanın Felsefi Algılanışı", Göstergebilim Tartışmaları, Multilingual Y., Ist., 2001, s.76-83.

sıralanmasını tercih etmediğini, gerçekliğin bu şekilde anlatılmasının kolaycı ve kısırlaştırıcı bir yöntem olduğunu belirtir. Ona göre hem yazılanın içindeki hem de seyircideki hayal dünyasının açılması için harflerin sırası değiştirilmelidir. Burada gerçekliğin analizci değil sezgisel bilgisine ulaşmak amaçtır. **Bağlanma**'da geçmiş olduğu gibi sahneye taşınır ancak **Yeniden Yaratma**'da ve **Troya'yı Özlüyorum**'da kendisi süzülüp gelir, şimdinin içine dalar ve çok farklı biçimlere, kişilere bölünmüş olarak varolur. **Yeniden Yaratma**'da sahne, ışık ve alanlar yoluyla bölünmüştür ve bütün hikayeler bir arada, neredeyse bilinçtekine eş bir karmaşayla canlandırılır, kimi noktalarda içice geçer. Şimdi'yi yaşayan Yazar kendine ayrılmış sahne sağından ve daktilosunun başından ayrılmazken Şapkalı Adam, Adam ve Yaşlı Adam bilincin içinde/sahnede hareketlidir. Bir sisin içinden çıkar gibi gelip hem Yazar'la hem de Kadın'la iletişim kurarlar. **Troya'yı Özlüyorum**'da inşaat iskelelerinde beliren aile üyelerinin yaşadığı olaylar Adam'ı korkutan düşler gibidir. Onların ortaya çıkacağını bildiğinden Doktor'un yanından ayrılmasını istemez. Ancak kaçıp kurtulmak da söz konusu değildir. Doktor Adam'a gidebileceğini söylerse de kalması için uğraş verir, Adam gitmek isterse de kalmaya bahaneler bulur. Bu sorgulamanın yapılması gerektiğini bilir ikisi de. **Geriye Bakma** ise bu anlamda en net olan oyundur belki de, çünkü yazarın oyunun başında yaptığı açıklamalarda bütün kişilerin "rol üstlendiği" ama sadece Küçükkoğul'un dramatik bir tutumla canlandırılacağı belirtilir. Böylece bütün sahne, diğer kişiler Küçükkoğul'un peşinden gittiği, içine girdiği, gömüldüğü şimdi'de yaşayan gerçekliğe dönüşür. Olaylar sıra gözetmeksizin sahnede canlanır. Bir sahnede ölmüş babanın cesedi etrafında torunlar dolaşırken, diğer sahnede dede, Baba'nın gençliğini eğitilmesi için Başöğretmene teslim eder. Çatı katında canlanan anılarda, aynı sahne içinde, bir yanda annenin ve babanın gençliği dans ederken, diğer yanda babanın orta yaş, geliniyle en küçük çocuğunun düğününde oynar. Çoktan ölmüş küçük kız kardeş bile sandıktan elini uzatır.

Oyunlarda uzamın kullanılışı da benzer birçok parçalılığı gösterir. Yazar, dört oyunda da gerçekçi bir dekor kullanılmaması yönünde uyarı yapmıştır. Oyun alanları **Bağlanma**'da meydan, çayırılık gibi sadece adlandırılmış, **Yeniden Yaratma**'da üç oyun alanı

olacağı, **Troya'yı Özlüyorum**'da bir tiyatro salonu inşaatının iskelelerinin oyun alanı olarak kullanılacağı, **Geriye Bakma**'da oyunun gerçekçi bir dekorunun olmayacağı, çeşitli yüksekliklerdeki oyun alanlarının ve kapıların mekânları oluşturacağı belirtilmiştir. Uzam duygusunu yaratan ve zamanın ele alınışına da hizmet eden önemli bir diğer unsur ise ışık ve efektin kullanımudur. Işık oyun alanı yaratan ve kişilerin bu alan içindeki hareketini sınırlayan ya da genişleten bir unsurdur. Ayvaz, ustası olduğu bir diğer yazınsal türde, radyo oyununda anlatımı var eden estetik unsurdan, yani sestən sahnede de en yoğun biçimde yararlanır. Ses kimi zaman oyuncuların hoparlörden ya da dışarıdan gelen replikleriyle olayların açıklanmasına hizmet ederken, kimi zaman da daha simgesel bir anlam yüklenip özellikle "su sesi"nin değişik kullanımlarıyla anlatımı destekler.

"Sandık" adlı öyküde Ayvaz şöyle yazar:

Dram, olup bitmişliğiyle sizi aşar, beyninize çöreklenir. Karşı koyma, değiştirme, etkileme şansınız yoktur ki. O, olup bitmişliğiyle devredilmiştir. Yaşanmış, bütün acıları çekilmiş ve devredilmiştir. Artık onun sahibi sizsiniz. Onunla birlikte yaşayacak, ta ki tarihi bir anlama –aptalca açıklamalar da olsa- oturtunca biraz rahatlayacaksınız. Tarihi anlam, siz değiştikçe değişecek, dram yine sizinle başbaşa kalacaktır bütün ağırlığıyla... Çünkü yaşanmıştır o ve siz nasıl yaşadığını biliyorsunuz⁴.

Burada sadece parçalı bir anımsama ya da hesaplaşmadan söz etmek yetersizdir; tekrar tekrar anımsamak, kişi değiştikçe dönüp dramla yeniden buluşmak söz konusudur. Çünkü dram, her ne koşulda olursa olsun, ister kişi onunla yüzleşsin ister bilinçdışının katmanlarına hapsedsin şimdinin içinde varlığını sürdürür. Şimdinin içinde yaşayan geçmişi inkar etmemek, bazen acı verse de onunla kucaklaşmak ikili bir anlam içerir. Hem anımsamak ve ondan kendini, kendi tarihini yaratmak, hem de unutmak ve yeni bir başlangıca ulaşabilmek. Bu, aile söz konusu olduğunda da böyledir. Aile iki şeyi birden ifade eder bireye: Hem birinin kızı/oğlu olmanın, bir sürecin parçası olmanın rahatlatıcılığı

⁴ Ülkü Ayvaz, İşlerin Yolunda Gitmesine Engel Olan Kim?, Cem Y., İst., 1984, s.105.

hem de ondan kurtulup bağımsızlaşma isteği. Anımsamak ve unutmak üzerine yazan Marc Augé “çiçek tohumun unutulmasıdır” düşüncesinden yola çıkarak, unutmamanın, daha doğrusu unutamamanın insanı duraklatıcı etkisi üzerinde durur. Bir anıyı unutmama, sürekli onunla yaşama, gerçekliği belirleyen bir kültür haline getirme, onu mitleştirmektir. Sürekli tekrarlanır, her gün biraz daha farklılaşır, kültleşir. Aslında anımsamak içselleştirmenin ve artık yaşanılanı benlikten ayıramaz bir hale getirmenin, yani unutmamanın bir yöntemidir. Augé üç unutmama biçimi tanımlar: Birinci unutmama biçimi, şimdiki zamanı ve yakın geçmişi unutarak kaybolmuş uzak geçmişin bulunmaya, böylece sürekliliğin kurulmaya çalışıldığı “geriye dönme”dir. İkincisi, şimdi'nin yeniden bulunmaya çalışıldığı “erteleme”, üçüncüsü ise “yeniden başlama”dır. Yeniden başlamanın ön koşulu sona erişini kabul etmektir. Gerçek bir yeniden başlangıç için geçmiş unutulmalıdır. “Belleği ve merak duygusunu kaybetmemek için unutmamayı unutmamak”⁵ gerekir. Augé'nin kurduğu karşıtlıkta anımsama yineleme ve geriye dönüşü, unutmama ise bağımsızlaşma ve ileri gidişi barındırır.

Augé anımsama yoluyla unutmaktan söz eder. Ancak tekrar tekrar anımsamanın, bazen bilgiden daha kıymetli olduğu, kişinin kendi yazgısına egemen olmasını sağladığı da düşünülebilir. Eliade'nin mitleri yorumlayışında olduğu gibi, yavan ve tekdüze kutsal olmayan zaman kırılıp kutsal zamana, yani anlamlı olaylar dizisine dönüş yapılıp ve yaradılışın simgesel tekrarıyla başlangıca dönülerek yenilenme sağlanır. Toplulukların yaptığı gibi insanın da kosmos kaosa dönüştüğünde, herhangi bir anda, herhangi bir olay aracılığıyla gerçekleşebilecek kırılmadan yararlanarak yeni bir zaman kurması, sürekli olarak yozlaşan dünyaya anlamını sürekli olarak geri vermesi gerekir. Burada dünyanın yok oluşundan korkmamak ve umutsuzluğa kapılmamak önemlidir, çünkü o yeniden yaratmamız için hep orada olacaktır. Eliade'nin yorumu sadece toplulukların ilk atalarının deneyimlerine dönmelerini değil, bireyin de bilindişinin yardımıyla ilksel deneyimlerin odağına, çocukluğa dönmesini de kapsar. Psikanalizin kişisel öykümüzün başlangıcına, çocukluğa giderek oradaki travmaları çözümlenmesinde, kökendeki/başlangıçtaki büyük mutluluk düşüncesinde ve geriye dönüşle çocukluktaki olayların yeniden

⁵ Marc Augé, Unutmama Biçimleri, çev: Mehmet Sert, Om y., İst., 1999, s.281.

yaşanması pratiğinde mitlerle bir benzerlik bulur. Psikanaliz ve mitoloji geriye dönüp yaşama yeniden başlamayı hedefler⁶.

Modern insan mitlerinden kopartılmıştır, bilinç ve bilinçdışı arasındaki iletişimin kesilmesiyle ikiye ayrılmıştır⁷. Anonimliğini kaybeden anlam, tamamıyla bireye, onda da bilinçdışına çekilmiştir. Anlamla yeniden buluşmak, yanıtını hatta sorusunu formüle edemediğimiz soru işaretlerini aydınlığa çıkarmak ve kendimizi “çözmek” değil ama belki “tanımak” için bakacağımız, bakmamız gereken yer bilinçdışıdır. Yapmamız gereken onun bilinçle iletişimini kurmak, “yarık”ın iki yakasını birleştirecek bir köprü aramaktır. Psikanalizin pek çok eleştiri alan, kuşkulu sağaltıcılığına güvenmiyorsanız köprüyü kurmanın yolu, mitin kimi zaman bunaltıcı etkisinden kurtulmak için uydurulmuş masalarda olduğu gibi sanatsal yaratılardan geçer⁸. Zaten Eliade de modern insanın kozmik kutsallıkla bağlantısının düşlerde, hayal dünyasında ve bilinçdışından doğan yaratılarda olduğunu söyler⁹. Ayvaz’ın yapıtlarında genel anlamda sanatsal yaratı yoluyla mitle karşılaşmanın ötesine geçilerek, bu sanatsal yaratının konusu bizzat mitin kendisi olur. **Bağlanma** oyununun başındaki açıklama “masal gibi bir oyun”dur. Herhangi bir yerde herhangi bir zamanda geçer. Yapıtların hemen tümündeki anlatıma bir masalsilik, simgelerden ve zamanın parçalı kullanımından yararlanma hakimdir. Ancak bununla da yetinilmez, kahramanlar da masalardan medet umarlar. Anne, kendi hüznünü de yansılar şeklinde Küçükkoğul’a peri kızının masalını anlatır. Aklını yitirip, çocukluğun içinde tümenden kayb olduğunda Küçükkoğul ona masallar anlatacaktır. Küçükkoğul’un annesinin istediği bin çiçekli, çiçekleri hiç solmayan, giydikçe açan entariyi dokutmak için ırmaktan çıkıp gelen Yaşlı Adam’a üç kır at vaat etmesi, Büyükbaba’nın son nefesini vermesi için dağ bayır aradığı kır atları onun göz bebeklerinde koşarken bulması, yine Dede’nin hastalıktan kurtulması için dağların doruklarından bir yudum kar getirilmesi gibi pek çok masalsi öge yapıtlarda yer alır. **Yeniden Yaratma**’nın Adam’ı ise masal kahramanı değil, masalın ta kendisi olarak sahnede çırılçıplak durup derin ırmaklarda kendini arayışını anlatır.

Bergson’un süreyi tanımlarken kullandığı ırmak imgesi Ayvaz’ın

⁶ Mircea Eliade, *Dinler Tarihine Giriş*, Çev: Lale Arslan, Kabalcı Y., İst., 2003, s.389.

⁷ Joseph Campbell, *Mit ve Anlam*, çev: Sabri Gürses, Kabancı Y., İst., 2000, s.431.

⁸ Marc Auge, *Ön. Ver.*, s.145.

⁹ Eliade, *Ön. Ver.*, s.389.

oyunlarında çokça karşımıza çıkar. Irmak ve su imgesi zamanı, bilinci, umutları ve dramı içinde tutan bir akış, bir oluşturu. **Bağlanma**'da Dede Oğul'a en önemli gizini açarak "Hayat bir pınardır oğlum, hep akar. Yavaşlar hızlanır, ama durmaz, hep akar"¹⁰ der. **Geriye Bakma**'da çatı katında bulunduğu sandıktan geçmişini bir bir çıkartan Küçükkoğul'a tavandan damlayan su eşlik eder ve Küçükkoğul bu damlaları izleyerek kendi kendine "İtiraf et! Korkma! Tarih aktı belleğinden. Bedeninden damla damla akıp gitti. Uzaklara besbelli. Bir bilinmeze. Bengisu, Bengisu... Irmağın coşkun sularında mısın? Toprak kendine mi kattı yoksa? Süzülüp gökyüzüne mi karıştı?"¹¹ diye sorar. **Yeniden Yaratma**'da bin çiçekli entariyi dokuyacak olan Yaşlı Adam ırmağın sularından çıkar ve oradan kaybolup gider. Aynı oyunda sahnede çırılçıplak ve tek başına durup her şeyin üzerinden yazara bakan Adam, bin yıldır derin ırmaklarda kendini dener, akan zaman bedenindeki yaraları iyileştirir, ırmağı izleyip ulaşmaya çabaladığı gümüş gölde kendi yüzünü, tarihini görecektir. **Troya'yi Özlüyorum**'da kriz geçiren anneyi sakinleştiren şeylerden biri elini bir tas suyun içinde gezdirmektir ve dökülen su efekti bu oyunda da karşımıza çıkar. Su, hem bilinçdışının hem de yaratıcılığın, ana rahminin sembolüdür. Bilgin Saydam su sembolünün taşıdığı ikili anlama dikkat çeker.

İyi ve kötüyü bir arada içeren, iki kutuplu bir kavramdır: Hem can verici, hem can alıcıdır. Hem ölüme (suda batma, kaybolma boğulma), hem doğumu ve yeniden doğumu (sudan çıkma) simgeler. Hem susuzluğu (eksiklik vurgusu) giderici; hem yutucu, boğucudur. Hem sıcak, hem soğuktur. Hem mutlak gereksinim, hem tehlikedir¹².

Aynı zamanda bir enerji kaynağı olan su, kontrollü aktığı zaman yaşamı sembolize eder. "Suya dalma -eğer yeniden dışarı çıkılabilirse- bilinci/bireyi üretken kılar, yaşam gücünü arttırır"¹³. Suyun ikili anlamı gibi yaşlı adam ve anne arketipleri de ikili bir anlam içerir. Yaşlı Adam, yaşlı bilge olarak hayalleri vaad eden bir yardımcı olarak karşımıza çıkarsa da gerçekleri çekinmeden ifade edişyle de ürkütür. Bazen de Dede'nin kimliğinde sevginin ve nefretin, bilgeliğin ve çocuksuluğun içiçe geçişi görülür. Anne'ye gelince o her zaman dokunulmaz, sorgulanmazdır (bu nedenle

¹⁰ Ülkü Ayvaz, Toplu Oyunları 2 – Geriye Bakma / Bağlanma, Mitos Boyut Y., İst., 1999, s.52.

¹¹ A.g.e., s.9-10.

¹² Bilgin Saydam, Deli Dumrul'un Bilinci, Türk-İslam Ruhu Üzerine Bir Kültür Psikolojisi Denemesi, Metis Y., İst.,1997, s.117.

¹³ A.g.e., s.117.

de anne arketipinin içindeki karşıtlık, seven anne-korkunç anne karşıtlığı görmezden gelinir ve belki de hesaplaşma hep bu yüzden eksik kalır). Baba'nın ona verdiği zarar, oğulların tümü tarafından koruyuculuk ve sevgiyle giderilmeye çalışılacaktır. Ancak aklını yitiren anne oğlunu kaosta yalnız bırakmıştır, oğul istediği kadar uğraşsın ona ulaşamayacak, onda huzuru bulamayacaktır.

Unutmama, kaosu kozmosa dönüştürmek için tekrar tekrar anımsama, şimdideki değişik etkilenimlerle kaynağa geri dönme, yani kişisel miti ve bunun içinden ben'i inşa etme çabası yorucu, bezdirici, acı veren ama kaçınılmaz bir çabadır. **Troya'yı Özlüyorum**'da oyuna adını veren, Adam'ın sık sık gezmeye gittiği Troya harabeleridir. Adam harabelerin dokuz kez yıkılıp yeniden yapılmasına hayranlık duyar. Bu defalarca yıkılıp yapılan bilincin katmanlarını gösterir adeta, bu katmanlardan bir benlik inşa etmenin zorluğunu ve hayranlık vericiliğini. Her şeye karşın en kötüsü geçmişini inkar etmek ve geriye atmaktır. **Yeniden Yaratma**'da annesine ısmarladığı çiçekli kumaşı çerçiden almayı unuttuğunda suçların en büyüğünü işler Küçüköğül. Yaşlı Adam/çerçi oyun boyunca süregiden acının, “şiiirini kaybetmiş olmanın” suçlusunu gösterir. “Hiç arayıp sormadın ki unuttun. (...) Binlerce yıl geçti. Kumaş yitip gitti. Onca emek ziyan oldu. (...) Yaşım tükendi. Kumaş dokumayı unuttum. Suç senin Küçüköğül, suç senin.”¹⁴.

İnsan kendisi için bir bilinmezliktir, kendisini doğadaki başka herhangi bir şeyle kıyaslayamayan, eşsiz bir fenomendir. “İnsan ruhunun doğal hali bileşimindeki unsurların birbirini itip kakmasından ve davranışlarının birbiriyle çelişmesinden – yani bir ölçüde çözülmekten oluşur”¹⁵. Bununla birlikte bu karmaşaya bir düzen getirmek, bedelini ağır bir şekilde ödense de, mümkün ve gereklidir. Çünkü ancak bu şekilde “örgütlü kitleye direnebilecek örgütlü bir bireysellik” oluşturulabilir. Benliğin hesaplaşmasında iki yol önerir Jung: Ya din, ideoloji gibi “sembol”lerde sentez aranacaktır ya da bizzat deneyimlerde. Ayvaz'ın kahramanları ikincisini tercih ederler çünkü ilk gruptaki sembollerden umut kalmamıştır. Tanrı yoktur, defalarca tekrarlanır bu. **Yeniden Yaratma**'da

¹⁴ İlkü Ayvaz, *Yeniden Yaratma*, Cem Y., İst., 1984, s.75.

¹⁵ C. G. Jung, *Keşfedilmemiş Benlik*, çev: Canan Ener Sılay, İlhan Y., İst., 1999, s.98.

Şapkalı Adam kendi kendine konuşur gibi “Tanrı yoktur” derken, **Troya’yı Özlüyorum**’da Peşine Düşülen, anons yapar gibi sağa sola bağırır bu sözü. Sanki insanın yeryüzündeki bırakılmışlığı hep akılda tutulmak istenir. Bir yerini acıtarak uyanık kalmaya benzer bu durum. İdeolojiler ise ölmüştür, insanı taşıyamaz, en azından Adam’ı. Hesaplaşmasını ya tek başına yapacaktır Adam ya da (Jungcu anlamda) “gölge”si sayılabilecek Doktor gibi bir sorgulayıcı/hekim eşliğinde. “Derin ırmaklarda bendim işte dedim. Bedenimdeki kırmızılıklardı sazların gümüş pırlıltısı. Ve Kimdim? Sordum çünkü. Tarihti yazdığım. Benim tarihim”¹⁶ der Adam. Soru, dram insanla yaşadıkça ve insan dönüştükçe tekrar tekrar sorulacak ve yeni yanıtlar bulunacaktır belki de. Yanıttan çok arayışın kendisi önemli olduğu için, bulunan her yanıt bir önecekine eklenecek ve yeni okumalara davet edecektir okuru.

¹⁶ Yeniden Yaratma, Ön.ver., s.75-76.



Kaynakça

ANDAÇ, Feridun, "Zamanı Kendi Üzerine Katlayan Yazar" (Ülkü Ayvaz İle Söyleşi), Cumhuriyet Kitap, 10 Şubat 2000.

AUGÉ, Marc, *Unutma Biçimleri*, çev: Mehmet Sert, Om Y., İst., 1999.

AYVAZ, Ülkü, *Gri Oğullar*, Cem Y., İst., 1985.

_____, *İşlerin Yolunda Gitmesine Engel Olan Kim?*, Cem Y., İst., 1984.

_____, *Toplu Oyunları 2 – Geriye Bakma / Bağlanma, Mitos Boyut Y.*, İst., 1999.

_____, *Yeniden Yaratma*, Cem Y., İst., 1984.

_____, *Troya'yı Özlüyorum*, Yapı Kredi Y., İst., 1993.

_____, "Tiyatro ve İmgelem Dünyası", <http://kudu.sim.net.tr/tonline/ulku4.htm>.

CAMPBELL, Joseph, *Mit ve Anlam*, çev: Sabri Gürses, Kabalcı Y., İst. 2000.

CEVİZOĞLU, Ahmet, *Felsefe Sözlüğü*, Ekin Y., Ank. 1996.

DURŞUN, Yücel, "Zamanın Felsefi Algılanışı", *Göstergebilim Tartışmaları, Multilingual Y.*, İst., 2001.

ELİADE, Mircea, *Mitlerin Özellikleri*, çev: Sema Rifat, Simavi Y., İst., 1993.

_____, *Dinler Tarihine Giriş*, çev: Lale Arslan, Kabalcı Y., İst., 2003,

JACOBİ, Jolande, C. G. Jung Psikolojisi, çev: Mehmet Arap, İlhan Y., İst. 2002.

JUNG, C.G., *Keşfedilmemiş Benlik*, çev: Canan Ener Sılay, İlhan Y., İst., 1999.

_____, *Bilinç ve Bilinçdışının İşlevi*, çev: Engin Büyükinal, Say Y., İst., 1994.

SAYDAM, M. Bilgin, *Deli Dumrul'un Bilinci, Türk-İslam Ruhu Üzerine Bir Kültür Psikolojisi Denemesi*, Metis Y., İst., 1997.

ŞENER, Sevda, "Zengin Düş Gücü", Cumhuriyet Kitap, 10 Şubat 2000.