

## CARYL CHURCHILL'İN OYUNLARINDA YABANCILAŞMA

Aydın GÖRMEZ\*

### ÖZET

Marksist-feminist tiyatronun önde gelen kadın yazarlarından Caryl Churchill, *Identical Twins*, *Henry's Past*, *Traps*, *Icecream*, *Hot Fudge*, *Hotel*, *Blue Heart*, *This is a Chair* gibi oyunları ile başta batı dünyası olmak üzere yaşadığımız evrende kaybolan değerleri sahneler. Yazarın hem kendi yaşantısında hem de düşünce dünyasında “aile” kavramı önemli bir yere sahiptir ve doğal olarak bunu oyunlarına yansıtır. Ancak bu oyunlarda aile yaşantısı, düzenden yoksun ve kırılıktır. Aile ve toplum gibi dil de bozulmuş; açıklama, anlatma, aktarma gibi işlevlerini yitirmiş ve iletişim yok olmuştur. Kimlik bunalımı yaşayan ve yaşamı sorgulayan Churchill'in karakterleri aynı dili konuşurlar ancak yabancılaşmış, köklerini yitirmiş, yalnız kalmış ve toplumdan tecrit edilmişlerdir. Churchill'in, tekrarlar ve beklemelerin sıkça vurgulandığı oyunları başta kadınlar olmak üzere, bireyin varoluşsal fonksiyonunu ve rolünü sorgular. Umursamazlıkları ve sorumsuzlukları ile dikkat çeken oyun karakterleri, sıkıcı bir dünyada yaşadıkları için gerçeklerden kaçarlar ve kurguladıkları fantezi dünyasında gezinirler. Bu karmaşayı öylesine yoğun yaşarlar ki hayalle gerçeği birbirinden ayırmaları olanaksızlaşır. Bu makale, Caryl Churchill'in yukarıda adı geçen oyunlarında yabancılaşmanın sonucu olarak gerçekle yanılısamanın arasındaki sınırın ne denli bulanıklaştığını ve arada kalan bireyin açmazını gözler önüne sermeyi amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Caryl Churchill, yabancılaşma, yanılısama, kimlik bunalımı, çelişkiler.

### ABSTRACT

One of the leading Marxist-feminist theatre woman playwrights, Caryl Churchill, with her plays, such as *Identical Twins*, *Henry's Past*, *Traps*, *Icecream*, *Hot Fudge*, *Hotel*, *Blue Heart*, *This is a Chair*, stages the lost values in the universe, notably in the western world. The concept of “family” has an important place in the playwright's life and thought, and naturally she reflects this in her plays. However, family lives in these plays are fragile and lack of order. Like family and society, the language is damaged; stripped of its functions such as explaining, telling and conveying, and communication is lost. Experiencing identity crisis and questioning life, Churchill's characters speak the same language but have been alienated, lost their roots, left alone and isolated from the society. Churchill's plays, in which repetition and waiting are frequently emphasized, question the existential function and role of humanity, particularly the women. Since characters, noted with their ignorance and irresponsibility, live in a tedious world, they cannot face realities and roam in a world of fantasy. They experience this dilemma to

---

\* Yrd. Doç. Dr., Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı, aydingormez@hotmail.com

such an extent that it becomes impossible for them to distinguish between reality and dream. This article aims at revealing how blurry the border between reality and illusion gets as a result of alienation and the dilemma of the individual trapped in between in Caryl Churchill's above mentioned plays.

**Key Words:** Caryl Churchill, alienation, illusion, identity crisis, conflicts.

## 1. Giriş

Biz, İngilizlerin aksan konusunda ukala olduklarını biliyoruz. Britanya İmparatorluğundan memnun değiliz; varoş yaşantısı genelde sıkıcı ve birçok orta yaşlı adam tatminsiz. Birbirimizle iletişim kuramıyoruz; çok yanılmamız var ve hayatın ne olduğunu bilmiyoruz...

(Caryl Churchill)\*

Yabancılaşma konusu birçok edebiyat yazarının ilgi duyduğu ve bunu eserlerine yansıttığı önemli bir konudur. Yabancılaşma kavramı oldukça eski bir geçmişe sahiptir. İlk olarak Roma yasalarında görülen "alienato" bireylere ait olan mal varlıkların transferi anlamında kullanılmıştır. St. Augustine çıldırmayı tanımlarken "abalienato mentis" ifadesini kullanır. Siyaset bilimci sosyolog Peter C. Ludz bu terimi ilk agnostiklere ilişkin olarak kullanırken Fu Ting Liao bu terime pozitif bir anlam yükler. Ondokuzuncu yüzyılda Marx ve Freud ile tekrar kullanılmaya başlanan yabancılaşma kavramı, İkinci Dünya Savaşı sonrasında bireyin içine düştüğü çaresiz durumu ve karmaşayı ifade etmeye başlar (Geyer, 1996, s. xi).

Varoluşçular açısından toplumsal, kültürel ve psikolojik boyutları olan yabancılaşma, modern bireyin mutlak olarak içinden geçtiği kaçınılmaz bir süreçtir. İnsanı mutsuz eden, toplumdaki soyutlayan, yıkıcı sonuçları vardır. 1959 yılında kaleme aldığı "On the Meaning of Alienation" adlı makalesinde, Melvin Seaman yabancılaşmayı beş önemli duruma dayandırır: güçsüzlük, anlamsızlık, ölçsüzlük, toplumdaki uzaklaşma ve bireyin kendinden uzaklaşması (Oldenquist, 1991, s. 4). Bütün bu sorunlar bireyin kendisinden ziyade modern toplumun yarattığı dış etkenlerden kaynaklanır. Bu koşullardan bireyi en fazla rahatsız eden kargaşa ve kriz durumlarıdır (Friedman, 1994, s. 248). Makale konumuz olan Marksist-feminist İngiliz oyun yazarı Caryl Churchill, modern bireyin yaşadığı yabancılaşmayı ve nedenlerini oyunlarına taşıyarak bu soruna dikkat çekmeye çalışır.

Evrensel bir mutluluk özlemini neredeyse bütün oyunlarına yansıtan Churchill, oyunlarını oldukça karamsar bir dünyada kurgular. Yaşam öylesine büyük acılar, problemler ve acımasızlıklarla doludur ki kurtuluş adeta olanaksızdır. Rasyonel yollarla mutluluğu yakalayamayan modern birey sorunlardan kaçmaya çalışır. Kaçış da çare olmayınca hayal dünyasına sığınma tek çözüm olarak çıkar karşımıza. Gerçek ve yanılsama insan yaşamında öylesine karmaşık bir hal alır ki birey, gerçeği hayalden ayıramamaya başlar.

---

\* Alıntılan Philip Roberts. (2008). *About Churchill: The Playwright & The Work*. London: Faber and Faber. (s. xxvi.)

## 2. Caryl Churchill'in Oyunlarında Yabancılaşma

1968 Kasım'ında BBC tarafından sahneye konulan radyo oyunu *Identical Twins* (1968)'in tamamı Teddy ve Clive isimli ikiz kardeşler tarafından anlatılır. Aynı aktör tarafından oynanan kardeşler, geçmişi hatırlayarak anlatırlar oyunu. Öteki karakterlerden bahsedildiğinde sadece alıntı yapılır. Clive ve eşi Janet, iki çocuklarıyla köyde; Teddy, eşi Margaret ve iki çocuğu ise Londra'da yaşarlar. Janet, aşırı doz uyku ilacı alır ve intihar eder. Clive ve metresi Nicola, onu ölürken umursamaz bir şekilde izlerler. Clive ve Nicola, Teddy'yi ziyaret için Londra'ya giderler. Clive, Nicola'yı çocukların dadısı olarak tanıtır. Teddy'nin de aile sorunları vardır ve eşi ile üst komşusunun karısı olan metresiyle mutsuz olduğunu anlatır. Clive, Janet'in aşırı doz uyuşturucudan öldüğünde bunu nasıl umursamadığını anlatır ve hemen sonrasında kendisi aşırı doz uyuşturucu alarak intihar eder. Teddy de bunu engellemeye çalışmaz ve Nicola'yı da alarak Clive'in yaşadığı köye gider. Teddy, kardeşi Clive'in kimliğine bürünerek onun metresi ve çocuklarıyla onun yaşadığı hayatı yaşamaya başlar. Ancak bir süre sonra kendi kimliğini sorgulamaya başlar:

Nicola'ya, sevdiği kişinin ben olup olmadığını soruyorum. “Ne fark eder? Hatta aynı şekilde beni öpüyorsun. Fakat beni seviyor musun?” diyor. Elbette ki ona mecburum. Onun peşine düşüp bütün bu inek, domuz, kaz her şeye sahip saçma çiftliğe kadar geldim - Clive, işin üstesinden iyi gelmiş. Onun (Nicola), gözümün önünden kaybolmasına, beni yalnız bırakmasına hiç tahammül edemem... Margaret, nihayet beni boşadı ve tabi ki çocukların vesayetini aldı. Bu yüzden onu görmeye gidiyorum. “Sen değil de ölen kişinin Clive olmasından dolayı çok mutlu olmuştum. Bunun için kendimden utanıyorum.” demişti. “Ne fark var? Fark edemezsin ki.” diye karşılık verdim. Beni anlamadı, “Fakat sevdiğim kişi sensin” dedi kızarak. O an çocukların hepsi oradaydı. (Churchill, 1968, s. 26-7)

*Henry's Past* (1971) radyo oyunu, geçmişin etkisinden kendisini kurtaramayan Henry'yi konu alır. Henry, Alice ile evlidir. Geoffrey'nin, Alice ile aşk yaşadığından şüphelenir ve bir öfke anında onu öldürmeye çalışır. Bir çekiçle Geoffrey'nin kafasına vurarak onun yangın merdivenlerinden aşağı düşmesine yol açar. Böylece Geoffrey ömür boyu tekerlekli sandalyeye mahkûm olur. Bu olaydan sonra Henry hapse düşer; Geoffrey ise Alice ile evlenerek Henry ve Alice'in kızları Lydia ile Kanada'ya yerleşirler. Henry, hapisten çıkar ve eski bir arkadaşının eşi Paulina ile yaşamaya başlar. Sonradan arkadaş olduğu genç ve hamile bir kız olan Sylvvy'nin gayrimeşru çocuğu doğduğunda sahipsiz kalmaması için ona evlenme teklifi eder. Günün birinde Geoffrey, Alice ve Lydia çıkagelirler ve kafası karışık olan Sylvia'ya geleceği konusunda öğütler verirler. Henry, geçmişiyile o kadar saplantılıdır ki o anı hiç yaşayamaz. Bir suç işlemiş, sevdiği eşini kaptırmış ve bu yüzden hep acabalar, niçinler ve keşkelerle yaşayan Henry'yi, Paulina şöyle tanımlar: “Henry, sürekli geçmişinden bahsediyor. Şayet seni severse bir sonraki konuşmasında seni de geçmişine dâhil eder...” (Churchill, 1972).

1976 yılında yazılan *Traps* (1976), tiyatrunun işlevini sorgulayan bir oyundur (Roberts, 2008, s. 54). Birbiriyle çelişkili iki mekânın verildiği oyunda, yabancılaşmış aile bireylerinin tavır ve düşünceleri vurgulanır. Oyunda birçok çelişki ve anlamsız eylemler dikkat çeker. Örneğin, oyun başında bebeğiyle gördüğümüz Syl, bir bebeğinin

olmadığını söyler veya bir sahnede hamile; ötekinde değildir. Bir karakterin dediği başka karakterin dediğiyle ve kimi zaman kendi söylemiyle çelişir. Oyundaki hiçbir karakter istikrarlı değildir. Oyun sonunda ailenin bir kısmı büyük bir banyo teknesinde gülümseyerek banyo yapar ve mutlu olduklarını gösterirler. Böylece oyun, ucu açık ve anlamsız bir şekilde sona erer.

Yazarın, gerçek ile yanılsamayı birbiriyle karışık verdiği oyunların başında *Icecream* (1989) gelir. Bu yüzden bu oyunun anlaşılması oldukça güçtür. İki perdelik oyunun birincisi İngiltere; ikincisi Amerika'da geçer. Amerikalı bir çift, Lance ve Vera İngiltere'ye tatile gider. İngiltere'yi turist olarak gezen bu çift, bir anda kendilerini Doğu Londra'da Lance'ın kuzenleri, Jaq ve Phil'in dairesinde bulurlar. Amerikalı çift, Lance'ın aile köklerini, Lance'ın İngiliz kuzenlerinde bulmaya çalışır ancak kuzenleri "Phil ve kız kardeşi Jaq'ın kendileri köksüzdür..." (Rich, 1990) Aynı dili konuşan dört insan görülür ancak yabancılaşmış bu bireyler farklı kültürleri yansıtır.

Kuzenlerden Phil, gizlice evlerine giren bir adamı öldürünce Lance ve Vera, Epping Ormanında cesedi yok etmek için onlara yardım etmek zorunda kalırlar. Böylece ağızlarının tadı kaçar. Güzel manzaralı İngiliz ormanları zevk vermek yerine, terör ve korkuyu temsil eden bir kâbusa döner.

Amerikalı çift, paralarının geri kalanını Phil'e bırakarak Amerika'ya döner. Kısa bir süre sonra, Jaq ve Phil kuzenler Amerika'ya misafir olarak dönerler ve Lance ile Vera'nın İngiltere gezisinde yaptıkları gibi turistik yerleri dolaşmaya başlarlar. Büyük Kanyon, Everglades, Disneyland, Hollywood gibi Amerika'da görülecek birçok yeri gezerler. Bu arada bir araba Phil'e çarparak ölümüne yol açar. Bu ölümün muhtemel nedeni bir kültür farkı olarak değerlendirilir ve Phil'in "karşıdan karşıya geçerken yanlış yöne bakmış olabileceği" (Aston, 2001, s. 87) tahmin edilir. İngiltere ve Amerika'da trafik akışı farklı yönlerden işlediği için insanların kafası karışmakta ve ciddi kazalar olabilmektedir. Muhtemelen Phil, böyle bir karışıklığın kurbanı olmuştur. Jaq, Amerikalı çiftin arabasını alarak seyahate çıkar. Bu esnada tanıştığı bir profesörün tacizine uğrayınca adamı öldürür. Sonra geri dönerek Lance ve Vera'dan dönmek için para ister. Havaalanına vardığında, tanıştığı Güney Amerikalı kadın, İngiltere'ye dönmek yerine kendisiyle gelmesini ister: "Gideceğin yeri değiştirdi... seni sevdim" (Churchill, 1998, s. 102).

*Icecream* oyununda riskler, ani ölümler, hızlı değişimler, belirsizlikler ve yüzeysellik dikkat çeker. Suzan Moore, bu durumu şöyle açıklar:

Hem görsel hem de dilbilimsel işaretler "gerçek" dünyada anlamına geldikleri şeyle artık sınırlı olmadıkları zaman, her yerde potansiyel anlamlar üretmek için çılgın bir şekilde birbirleriyle çifteleşmeye başlarlar. Gerçeğin kayboluşunda bu meşru olmayan anlamlar, artık birebir temsile demir atmazlar; imgelerin imgeleri, sahtelerin sahteleri sonsuz benzerlikler üretmek için yüzeyde dolaşır dururlar: geçmiş orada yeniden icat edilmeyi beklemektedir çünkü derinlik değil sadece daha fazla yüzey keşfedilmektedir. (1987, s. 26)

Bu oyun, post-modern batı dünyasındaki kaybolan değerleri sahneler çünkü oyun boyunca gerçek ve görüntü birbirini izler ve bunların hiçbiri sürekli değil, değişkendir. Yaşam risklerle doludur ve hiç kimse güvende değildir. Örneğin, hayatlarından memnun olan Amerikalı çift, bir anda kendilerini, bir gün öncesine kadar tanımadıkları insanlarla birlikte bir ceset saklamaya yardım ederken bulurlar; İngiliz kardeşlerden

Phil, önce katil olur sonra kendisi ölür; kızkardeşi Jaq, Amerika’da eğlenme amaçlı gezinirken tacize uğrar ve katil olur; eşi kanserden henüz ölmüş olan profesör, eğlenirken Jaq tarafından öldürülür; Jaq’ın havaalanında tanıştığı Güney Amerikalı kadının büyük babası henüz ölmüştür. Churchill, bu konuyu şöyle hatırlar: “Ölüm, ölümle yüzleşme şekilleri ve yüzleşmekten kaçınılan ne kadar çok şey olduğunu oyunu yazmayı bitirene kadar fark etmemiştim” (Aston, 2001, s. 90). Bu ölümlerin önemsenmemesi oyunda dikkati çeken diğer bir noktadır. Phil, katıldığı bir partide, bir adam öldürdüğünü yaşadığı maceralı bir oyunmuş gibi anlatır ve aynı şekilde tepki alır:

SARHOŞ: Phil bir katil, bunu tahmin eder miydiniz? Londra’da evine giren bir adamı nasıl öldürdüğünü anlattı.

KONUK: Bu doğru mu?

PHIL: Elbette doğru.

KONUK: Hey bunu biliyor muydun? Ne yaptın?

SARHOŞ: Onu vurmuş.

PHIL: Onu vurdum.

KONUK: Bunu biliyor muydun? Aynen öyle mi oldu?

LANCE: Evet. (Churchill, 1998, s. 86)

Tıpkı *Serious Money* oyununda Scilla’nın, kardeşi Jake’in ölümünü önemsemeyerek, onun kaybolan parasının peşine düşmesi gibi, Jaq kendi kardeşinin ölümünü önemsemeyerek tatile çıkar.

Gerçek ve yanılsamanın birbirine karıştığı diğer oyunu *Hot Fudge* (1989)’dur. Oyunun ana karakterleri Ruby ve Colin tam bir hayal dünyasında yaşarlar. Birbirlerine karşı dürüst olmayan bu karakterler kendilerine hayali kimlikler bulurlar: Ruby, bir seyahat firmasının sahibi; Colin de bir medya şirketinin patronu olarak tanıtırlar kendilerini. Bir süre bu sanal dünyada yaşayan ikili, oyun sonuna doğru başladıkları noktaya geri dönerek bütün bunların yalan olduğunu görmek zorunda kalırlar.

*Hotel* (1997) oyunu kentsel yabancılaşmayı, yalnız kalınmışlığı ve toplumdan tecrit olmayı konu alır. “Sekiz Oda” adlı ilk bölümde, bir otelde aynı gece kalınan 8 farklı oda sahnelenir. İki odada tek kişi; altı odada ise çiftler kalır. Bu konuklar birbirlerinden bağımsız olarak verilirler. Tiyatro sahnesinde, bir otel odası farklı anlarda 14 kişiyi ağırlar. Yönetmen Ian Spink, oyunla ilgili program notunda bu organizasyonu şöyle anlatır:

Sekiz oda zorlu bir iş olarak başladı. 14 otel konuğunu nasıl tek bir odaya sığdırırız? Hepsi aynı anda yatmak isterse ne olur? Böylesi dar bir yerde büyük bir trafik sıkışıklığı olasılığı çok büyük ve büyüleyici göründü. Provalarda dış fırçalama, elbise asma, dergi okuma gibi en basit eylemlerin bile, öteki 13 konuk düşünüldüğünde ancak tam bir dakiklik gerektirdiğini keşfettik. (Alntılayan Aston, 2001, s. 108)

*Hotel* oyunun “İki Gece” adlı ikinci bölümünde koro halinde şarkıcılar bir otel odasında unutulmuş bir günlükten parçalar okurlar. Koro bazen görünür; bazen kaybolur. Yer yine aynı otel odasıdır; fakat mobilyalar çıkarılmıştır. Bir erkek, bir kadın iki dansçı gizemli, tuhaf danslar yaparlar. Kadın dansçı, üzerinde kan lekesinin olduğu bir hemşire kıyafeti giymiştir ve elinde bir silah vardır. Oyunun bitimine doğru erkek dansçı, yalnız kalmış, intiharın eşiğine gelmiş, çaresiz biri görüntüsü verir. Bu dansçı hareketsiz yere yığılmış bir haldeyken oyun sona erer.

*Hotel* oyununda her şeyin değiştiği, hiçbir şeyin kalıcı olmadığı, yaşamın beklemekle geçtiği ve sıkıcı olduğu vurgulanır. İnsanlar aynı yerde kalır, ama kimse kimseyi görmez ve umursamaz. Aynı otel odasında birçok farklı insan kalır ve hepsinin tavırları birbirine benzediği için sanki orada tek kişi kalmış gibi görünür (Roberts, 2008, s. 136). Başka bir deyişle, aynı bireyin farklı zamanlarda yansıttığı tavırlara tanık oluruz. Her konuk, sıradan ama farklı bir eylem içindedir: “Sarhoş bir çift aralarında tartışır; genç bir kadın kuş olma hayali içindedir; bir Amerikalı, golf oynamayı planlar; bir Fransız çift, çay içer; bir işadamı evini arar; iki sevgili fısıldayarak konuşur; bir kadın evliliğini düşünür; sessiz bir çift televizyon izler...” (Churchill, 2009, s. 6). Sabah olunca bu konuklar uyanır, kahvaltı yapar, giyinir ve ayrılırlar. “İki Gece” bölümünde otel odası daha karmaşık ve tehlikeli bir ortama bürünür: “Tuzağa düşen bir kadın, kendisiyle mücadele eder ve her tarafını yabancıların kuşattığı bir halde bir kurtuluş yolu arar. Geçmişinin etkisinden kurtulamayan bir adam, yaşamına son vermek üzeredir...” (Churchill, 2009, s. 7). Bütün bunlar bilinmeyen bir kişinin günlüğünden alınır ve farklı hikâyelerin ortak noktalarıdır.

Yaşamın anlamsızlığını ve sıkıcılığını vurgulayan *Blue Heart* (1997) iki bölümden oluşur: “Heart’s Desire” ve “Blue Kettle”. Birinci bölümde ailesi, uzun yıllardır Avustralya’ya gitmiş olan kızlarını bekler. Oyunda tekrarlar ve beklemler dikkat çeker, ancak farklı taleplere vurgu yapılır. Brian’ın kendini yemek gibi bir arzusu vardır ve bunun için tırnaklarını yemekle işe başlar. Oyunda ani ve anlamsız eylemler görülür. Örneğin, çok sayıda çocuk bir anda içeri doluşur ve sonrasında çıkarlar veya aniden iki silahlı adam içeri girerek herkesi öldürür ve çıkarlar. Başka bir sahnede kapı zili çalar ve içeriye kocaman bir kuş girer. Bireyler, gerçeklerden kaçarlar ve kurguladıkları fantezi dünyasında yaşarlar.

“Blue Kettle” bölümünde Derek adındaki genç adam kadınları kandırarak onlara, uzun süredir kaybolan çocuklarının kendisi olduğunu söyler. Derek’in kandırmaya çalıştığı kadınlar, ona anılarını anlatırlar. Fakat hepsi farklı konulara odaklanmışlardır. Bayan Plant, Derek’in hala kendisine kızgın olup olmadığını sorgular. Bayan Oliver, Derek’e eski fotoğrafları gösterir. Bayan Vane, Derek’i yemeğe davet eder. Bayan Clarence, ayrıntılarıyla hikâyesini anlatır. Derek’in gerçek annesi bir huzurevinde kalır ve Derek onunla konuştuğu zaman annesi onu dinlemez. Derek, herkese çocukken annesinin öldüğü yalanını anlatır. Derek’in yaşlı kadınlara niçin yalan söylediği, amacının ne olduğu anlaşılır. Oyundaki bireylerin bir boşluk ve arayış içinde oldukları görülür. Derek, psikolojisindeki anlaşılmayan bir boşluğu doldurmaya çalışırken ona inanan kadınlar da kendi yaşamlarındaki bazı boşlukları doldurmaya çalışırlar. Hepsinin ortak noktası bu eksikliklerin geçmiş yaşantılarıyla ilgili olmasıdır. Derek, sürekli yalan söyleyerek bir kimlikten ötekine girer. Gerçek olmayan anne-oğul birleşmeleri yaşanır ve böylece sanal aile birliktelikleri sahnelenir (Aston, 2001, s. 115). Kadınlar, söylenen her şeye inanırlar. Derek, etrafındaki kadınları kandırmaya çalışmış ve kadınlar da kolaylıkla kanmışlardır. Derek ile birlikte yaşayan Enid bile bunu çok geç fark eder. Kadınların zayıf noktalarını eleştiren yazar, bu oyunda dilin doğası ile oynayarak dil üzerinde denemeler yapar gibi görünür. Oyun sona yaklaştıkça, tıpkı *Skriker* oyununda olduğu gibi, dil bozulur ve konuşmalar tamamen anlaşılır olur. Sahte çocuğun gerçek çocuk yerine kullanıldığı gibi; “Blue” ve “Kettle” kelimeleri konuşmalarda gerçek kelimeler yerine kullanılarak gerçeğin yerine sahtelerin kullanılması vurgulanır. Yanılgılar, yanlışlar ve sahtelerin toplumu bozduğu

gibi “Blue” ve “Kettle” kelimeleri ve bunların harf ve heceleri de diyalog içine sokularak konuşmaların anlamının bozulması sağlanır:

DEREK: L11 iyi bir adam. Tle ket bir fotoğrafçı. K, onun fotoğraflarının kettle’ı yok. Bl ket mavi Kelly bir kız arkadaş. Kettle biz ket Kelly’e ket yapmalı ve o (kız) onun hakkında bir şeyler bl ket. Tle Amerikalı. Bl ket Kansas’lı tle ben onun soyadını ket yapmıyorum.

BAYAN PLANT: Bl öldü mü?

DEREK: Ket k üzgün. (Churchill, 2009, s. 127)

Cümleler arasına serpiştirilen ve farklı kelimeler yerine kullanılan “blue” ve “kettle” kelimeleri oyun ilerledikçe harf kaybına uğrayarak sadece “k” ve “b” harflerine indirgenir:

DEREK: Tle öldü ket ben bir çocuk ket.

MRS PLANT: Bl bl ket bbb af edersin?

DEREK: Ket b gibi. Veya değil.

MRS PLANT: K k ilgisi yok. K adı k John k k? Kkk Tommy kk John...

DEREK: B. (128)

Aile yaşantısının düzenden yoksun ve kırılğan olduğu oyunda toplum işlevini yitirdiği gibi, dil de açıklama, anlatma ve aktarma gibi işlevlerini yitirmiş, iletişim yok olmuştur (Aston, 2001, s. 115).

Yabancılaşmanın ve anlamsızlığın vurgulandığı *This is a Chair* (1997) oyunun ilk sahnesi “Bosna’daki Savaş” başlıklıdır. Ellerinde çiçeklerle Julian, kız arkadaşı Mary’yi bekler ancak Mary gelir gelmez başka bir randevusu olduğunu söyleyerek başka zaman görüşmeyi önerir. “Pornografi ve Sansür” başlıklı ikinci sahnede bir akşam yemeği sahnelenir. Babası, yemek yemediği takdirde çocuğunu tehdit eder. Sahne adı ve içerik uyumsuzluğuna dikkat çeken yazar, bu oyun için “bir oyunun gösterebileceği ancak sahnelerin işaret etmediği etkili konular dizisi” (2009, s. vii) ifadesini kullanır. Philip Roberts, sahne adları ile sahnelenenler arasındaki ilgisizliği, resimde bir boru olduğu halde, üzerinde “Bu bir boru değildir” yazılı Belçikalı sürrealist ressam René Magritte’nin ‘İmgelerin İhaneti’ resmi ile ilişkilendirir (2008, s. 138). Benzer şekilde, Fransız absürt oyun yazarı Eugene Ionesco’nun *Bold Soprano* oyununu çokça anımsatan, başlıkla içeriğin ilgisizliği gibi oyun içerisinde anlamsız cevap ve tepkilerin olduğu konuşmalar absürt tiyatronun yansımaları izlenimini verir.

### 3. Sonuç

Churchill’in neredeyse bütün oyunlarında vurguladığı yabancılaşma, yanılısama, kültür farklılıkları, ahlaksızlık, bencillik, değerlerin kaybolması gibi faktörler, yabancı olmadığımız modern yaşamın yansımaları olarak dikkat çeker. Günümüz insanları tıpkı Churchill’in karakterleri gibi anlamsız bir koşuşturma içinde devinip dururlar. Aynı dili konuşan, aynı kültürü paylaşan ve hatta aynı aile içinde yaşayan modern birey, yabancılaşmış ve köklerini yitirmiştir.

Korkunç bir yalnızlığa mahkûm olan birey, mutlu olamaz ve etrafındakilerle iletişim kuramaz. Çözüm bulmakta zorlandığı için kimi zaman son çare olarak şiddete başvurur veya çoğunlukla, Churchill’in oyunlarında tanık olduğumuz gibi, gerçeklerden

kaçarak hayal dünyasına sığınır. Yaşadıkları dünya sanal bir dünya olduğu için de anlamsız ve birbiriyle çelişen eylemlere girişirler. Artık gerçek ve yanılsamayı birbirinden ayıramamaya başlayan bireyin ve dolayısıyla toplumun yozlaşması ivme kazanır. Korkular, belirsizlikler, riskler, terör, kâbuslar arasında bocalayan ve yaşamdan beklentileri kalmayan modern için son bir yol kalır: intihar.

#### KAYNAKLAR

- Aston, E. (2001). *Caryl Churchill*. Plymouth: Northcote House Publishers.
- Churchill, C. (21 Nov. 1968). *Identical Twins*, (BBC Radio Script). London: Margaret Ramsey Ltd, London.
- (December 5, 1972). *Henry's Past*. BBC Radio Script.
- (1998). *Icecream, Plays: Three*, London: Nick Hern Books.
- (2009). *Plays: Four*. London: Nick Hern Books.
- Geyer, F. (1996). *Alienation, Ethnicity, and Postmodernism*. Westport: Greenwood Press. <https://www.questia.com/read/24408455/alienation-ethnicity-and-postmodernism>. (Erişim Tarihi 7 Mart 2016).
- Friedman, J. (1994). *Cultural Identity and Global Process*. London; Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.
- Oldenquist, A. and Rosner, M. (1991). *Alienation, Community and Work*, New York: Greenwood Press. <https://www.questia.com/library/3017652/alienation-community-and-work>. (Erişim Tarihi 2 Şubat 2016).
- Rich, F. (1990). "Caryl Churchill Plays Show Dark Side of 80's", Theatre Review. 04 May 1990. <http://www.nytimes.com/1990/05/04/theater/review-theater-2-caryl-churchill-plays-show-dark-side-of-80-s.html>. (Erişim Tarihi 27 Temmuz 2013)
- Roberts, P. (2008). *About Churchill: The Playwright & The Work*. London: Faber and Faber.
- Moore, S. (April 1987). "New Meanings for New Markets." *Women's Review*.
- Spink, I. (2009). "Introduction", Caryl C. *Hotel, Plays: Four*. London: Nick Hern Books.