

ÖTEKİLEŞTİRİLEN OYUN KİŞİLERİ “İSTANBUL BEYAZ RAKI RENGÂRENK, KIRMIZI YORGUNLARI, GÖZÜ KARA ALATURKA”

THE OTHERED
PERSONAGES “İSTANBUL
BEYAZ RAKI RENGÂRENK,
KIRMIZI YORGUNLARI,
GÖZÜ KARA ALATURKA”

FATMA KEÇELİ*

Özet

Sürekli ilerlemeyi amaç edinmiş modernist projeler, bu ilerlemeyi sekteye uğratacak, başarılarına şüphe düşürecek “tehlikeli” atıklarını; yoksullarını, evsiz ve hastalarını merkezin dışına iterek görünmez kılmaya çalışır. Modernitenin “öteki” sayıp dışladığı bu insanlar, Özen Yula'nın metinlerinin merkezine oturur. Yula'nın neredeyse tüm oyunlarında, kıyıda kalmışların; evsizlerin, işsizlerin, sarhoşların, tinercilerin, seks işçilerinin, travestilerin, katillerin öyküsü anlatılır. Oyunlar aracılığıyla, “ötekileri” yaratan, sonrasında da varlıklarını tehdit gibi algılayıp kendinden uzaklaştırmaya çalışan, bu “merkezi akıl” yapı bozuma uğratılmaya çalışılır. Ancak oyun kişileri merkezin gözüyle değerlendirildiği ve neredeyse öteki oluşları baştan kabullenildiği için -amaçlanılanın tam aksi bir yöne savrularak- merkezi otoritenin söylemi yeniden üretilmiş olur. Bu bildiride; İstanbul Beyaz Raki Rengarenk, Kırmızı Yorgunları, Gözü Kara Alaturka, oyunları aracılığıyla merkezin söyleminin –hiç fark etmeden ve istemeden- nasıl yeniden üretildiği incelenecektir.

Abstract

Modernist projects aiming constant progress, try to conceal the “hazardous” wastes; destitutes, homeless and diseased people that can interrupt this progress and discredit the accomplishments of the system, by expelling them out of center. People considered as other and expelled by modernity, are at the center of the plays of Özen Yula. In almost all of the Yula plays, it's been told the stories of the people who live in the periphery –homeless, joblesses, alcoholics, addicts, sniffers, sex workers, travesties, murderers- of the society. In Yula plays, the “central logic” which creates “the others” first, than perceives their presence as a treat and tries to expel it from the center is tried to be deconstructed. But, to the contrary what is aimed, in these plays the discourse of central authority is reproduced as the characters are constructed by the view of the center and moreover their otherness is excepted from the beginning.



* Yrd.Doç.Dr., Yeditepe
Üniversitesi,Güzel Sanatlar
Fakültesi, Tiyatro Bölümü

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren, Rönesans'tan beri çeşitli düşünürlerce geliştirilen aklın evrenselliğine, gücüne inanan görüşler ve Aydınlanma düşüncesinin mirası; "ilerlemeci" dünya görüşü ve bilim aracılığıyla insanın özgülleşeceğine duyulan inanç sarsılmış; batı merkezli modernite projeleri yara almıştır. Özellikle ikinci dünya savaşı sırasında ve sonrasında yaşanan kitlesel kıyım ve yıkımlar, insan aklına olan güvenin sarsılmasına yol açmıştır. Sömürgelerin bağımsızlık kazanması ve feminist hareketin güçlenmesinin ardından da, o güne kadar "insan merkezli" olduğu düşünülen ve sonra da tüm yaşanan olumsuzlukların sorumlusu olarak işaret edilen, batı düşüncesi yapısı sorgulanmaya başlanmıştır.

Sürekli ilerlemeyi amaç edinmiş olan Batılı modernist projeler; hayatı ikili karşıtlıklar (düalizm) üzerinden okur ve bu ikiliklerden birini merkez seçerken –ilerlemeye engel olacağını düşündüğü diğerini "öteki" sayar. Batı düşün tarihinin bir sonucu gibi de algılanan "öteki" kavramı, bugün siyaset, felsefe, kültür, psikoloji ve yazın alanı gibi farklı disiplin ve bilim dallarının ortak meselesi haline gelmiştir. Aslında öteki olmanın tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. Bu tarih; ilk sınıflı toplumların ortaya çıkmasına kadar götürülebilir. Örneğin, "yabancı, barbar" olarak öteki; Antik Yunan'da Atinalı olmayan yabancılar için, Ortaçağ feodalitesinde ise, toprak sahiplerinin toprağında doğmayanlar için kullanılmıştır. Ulus devletlerinin kurulmasıyla birlikte de öteki artık, ulus devletin yurttaşı olmayan ve farklı etnik, dinsel kökenden gelenleri ifade eder olmuştur. ¹ Bugünün kapitalist ya da neo-kapitalist dünyası ise, kendi ekonomik işleyişinin yarattığı adaletsizliğin sonucu ortaya çıkan; yoksul, evsiz, hasta ve eğitimsizlerini, yani kendi "atık"larını öteki olarak ilan etmiştir... Özetle; farklı coğrafya ve zaman dilimlerinde gücü, egemenliği elinde tutanlar; ayrıcalıklı bir konumda olanlar, kendi iktidarlarını sarma, sorgulama potansiyeli olan "diğerlerini", merkezin dışına itip, kendilerinden uzaklaştırarak ötekileştirmişlerdir. Erkek egemen toplumda kadın, batı merkezli düşün ve siyaset hayatında doğu, Hıristiyan dünyasında Müslümanlar, kapitalist üretim ilişkilerinde sermaye sahipleri karşısında emekçiler, heteroseksüel zihniyete ise eşcinseller ötekileştirilmiştir... Moderniteye ve projelerine olan inancın sarsılmasının ardından, özellikle 1960'lardan sonra

¹ Düzlem Yayınları, İstanbul, 1996, s. 131.

ÖTEKİLEŞTİRİLEN OYUN KİŞİLERİ

“ötekilik” kavramı ve bu kavramı yaratan batı merkezli ikili karşılıklar yaklaşımı, postyapısalcı² yöntemle yapıbozuma uğratılmış, merkezi anlayışın ötekileştirme yöntemleri görünür kılınmaya çalışılmıştır. “60’ları Dönemselleştirmek” başlıklı yazısında Fredric Jameson, modern sonrası ya da postmodern olarak adlandırılan kültürel ve politik ortamın, Batı’nın sömürgelerini kaybetmesinin ardından Üçüncü Dünya’yı keşfetmesiyle başladığını söyler: “Batı’nın Üçüncü Dünya’yı, kendi dışındaki yerlileri keşfetmesi, bir başka keşfe daha yol açmıştır; Cezayir’le, Vietnam’la birlikte, kendi “yerliler”ini, kendi içindeki “üçüncü dünyalar”ı da keşfetmiştir”...³ Başka bir deyişle, Batı kendi içinde bastırdığı; kadınları, siyahları, eşcinselleri, marjinalleri fark etmeye başlamıştır. Batı’nın ötekisi olarak algılanan batı dışı toplumlar ve dolayısıyla Türkiye de, modern sonrası değişimlerden etkilenmiştir. Bu etki benim oldukça sancılı bir döneme denk düşer. 1980’lerde gerçekleşen askeri darbe ve ardından gelen Turgut Özal iktidarı dönemi, Türkiye’nin daha önceki on yıllarla karşılaştırılmayacak derecede önemli bir dönüşüm yaşamasına yol açmıştır. Bir taraftan en sert baskı dönemi sürerken, bir taraftan da bu baskıları ve antimokratik uygulamaları perdelemek için, farklı kültürel kimliklerin sözde özgürleşmeleri adına çok sesli bir ortam yaratılmaya çalışılmıştır. Nurdan Gürbilek, bu ortamı Jameson’a atıfta bulunarak şöyle tanımlar:

Türkiye bu dönemde öncelikle kendi periferisini, kendi “üçüncü dünya”sını, kendi “yerliler”ini, merkezin dışına ittiği, taşralaştırdığı dünyayı –Kürtleri keşfetmek zorunda kaldı. Ama yalnızca onları değil, yalnızca kendi dışındaki taşrayı değil, aynı zamanda kendi içindeki taşrayı, modern olabilmek için kendi içinde bastırmak zorunda kaldığı yanları da keşfetti(...) 80’ler bir yandan bu toplumda yaşanmış en sert baskı dönemiydi, devlet şiddetinin kendisini en çıplak biçimde hissettirdiği dönemdi, ama bir yandan da bir kültürel çoğullaşmayı, bugüne kadar bütünsel ideolojiler içinde hapis kalmış kültürel kimliklerin serbest kalmasını da beraberinde getirdi...⁴

² Postyapısalcılığın önemli isimlerinden biri olan Jacques Derrida, yapısalcıların benimsediği sabit gösteren gösterilen ilişkisine karşı çıkmıştır. Ona göre anlam tanımlanamaz, çünkü bir gösterenin anlamı diğer tüm gösterenlerle bağıntılıdır. Anlamın kesinlenmesi hep bir ertelenme, “differance” durumundadır. Derrida’ya göre gösterge aslında var olmayan bir varlığı imler. Metinlerin anlamı da metinde olmayanla, söylenmemiş olanla bağıntılıdır. Bunu ortaya koymak için Derrida yapıbozum (deconstruction) kavramını oluşturmuştur. Derrida, yapıbozum yöntemiyle metni didik didik eder, önemsiz sayılan ayrıntılara eğilerek bunların, metnin kendi mantığını sarstığını, yadsıdığını, yani metnin söyler görüldüğünün tersini de söylediğini kanıtlamaya çalışır.

Aktaran: Berna Moran, **Edebiyat Kuramları** (İstanbul: Cem Yayınevi, 1991), s.185.

³ Frederic Jameson, “Peridizing the 60s”, Aktaran: Nurdan Gürbilek, **Vitrinde Yaşamak** s.105.

⁴ Nurdan Gürbilek, **Vitrinde Yaşamak**, Metis Yayınları, İstanbul, 2001, s. 106.

90'lardan itibaren, etnik, dinsel ya da cinsel kimlikleri yüzünden, o güne kadar toplumsal hayatın dışına itilenlerin, görmezden gelinen ve yok sayılanların, Türk yazınının ve özellikle güncel sanat çalışmalarının merkezine oldukça sorunlu bir şekilde oturduğu söylenebilir. Bu sorunlu varoluş, merkezde durup, konumunu değiştirmeden periferiyi algılamaya, anlamaya çalışmanın doğal bir sonucu gibidir. Steven Connor "Postmodernist Kültür" kitabında, "insanların kendilerinin marjinalleştirilmiş ya da susturulmuş olduklarını beyan etmelerinin, marjinallik, ötekilik durumunu örtük olarak kabullenmeleri ve içselleştirmeleri anlamına gelebileceğini"⁵ ifade eder. Dışarıdan bakıp, onları "öteki" olarak tanımlamak da benzer bir anlam doğurur aslında. Bu bakış aynı zamanda kapitalist düzenin ekmeğine de yağ sürer. Her şeyi paraya dönüştürmeye çalışan kapitalist yaklaşım, etnik, dinsel ya da cinsel kimlikleri nedeniyle öteki sayılan kişi ya da grupların kendilerini ifade edebilecekleri, sorunlarını dile getirebilecekleri bir meca yaratmak yerine, çoğu zaman farklılıkları seyirlik bir malzemeye dönüştürerek yağmalanmasına, talan edilmesine ya da yozlaştırılmasına aracılık eder... Kimi sanatçılar da hiç fark etmeden ve hatta hiç istemeden bu anlayışa alet olurlar. Çok kültürlülüğün bu sorunlu ele alınışı, 90 sonrası kimi Türk oyun yazarları için de söz konusudur. Yazın hayatına 90'larda başlayan Özen Yula, neredeyse tüm oyunlarında, merkezin dışladığı, kıyıda kalmışların; evsizlerin, işsizlerin, sarhoşların, tinercilerin, seks işçilerinin, travestilerin, katillerin öyküsünü anlatır... Merkezin "öteki" sayıp dışladığı insanlar, Yula'nın metinlerinde merkeze oturur... Bu bildiriye, yazarın *İstanbul Beyaz Rakı Rengârenk 80060, Kırmızı Yorgunları* ve *Gözü Kara Alaturka* adlı oyunları yapı bozuma uğratarak, "ötekilik" kavramı üzerinden okunacak ve gösteren olarak metinlerin -yazardan ve onun niyetinden bağımsız- farklı gösterilenleri; farklı anlamları nasıl içerdiği üzerinde durulacaktır.

⁵ Steven Conner, **Postmodernist Kültür**, Çeviren: Doğan Şahiner, (İstanbul: YKY Yayınları, 2001), s. 345.

⁶ Oyun "80060" adıyla; Beyoğlu'nun posta kod numarasıyla da sahnelenmiştir.

İstanbul Beyaz Rakı Rengârenk 80060 adlı oyunda, genç hamile bir kız bavulunu kapıp, o güne kadar hiç görmediği, İstanbul'a, Beyoğlu'na⁶ gelir ve adını bile bilmediği sevgilisini arar. Karşısına tinerciler, fahişeler, işçiler, falcılar, evsizler, katiller, kumarbazlar ve sarhoşlar çıkar. Oyunun sonunda genç kız, sevgilisini aramaktan vazgeçer, çünkü onu bu yolculukta hiç yalnız bırakmayan, sırça kuşlar ustası Delikanlı'ya aşık olur. *Kırmızı Yorgunları* çizgi

ÖTEKİLEŞTİRİLEN OYUN KİŞİLERİ

roman kahramanlarının isimlerini kullanan oyun kişilerinin arasında geçer. Uzun süredir o şehirde olmayan, dünyayı gezen Betty eski sevgilisi seks işçisi Red Kit'i öldürmeye gelmiştir. Reality şov programlarında metin yazarlığı yapan Ten Ten, ev arkadaşı olarak Red Kit'in yanına taşınacaktır. Konsoloslukta tercümanlık yapan ve ölmek üzere olan Fatoş da Ten Ten'e aşiktir ve onu uzun zamandır takip etmektedir. Hepsinin yolları Red Kit'in evinde kesişir. Oyunun sonunda Betty, Red Kit ve Ten Ten'i öldürür, Fatoş çalıştığı konsolosluğu bombalar, yalnızlıktan bunalmış üst kat komşuları yetmiş yaşındaki Safinaz da görünür olabilmek için; medyada haber niteliği olabilecek türden bir öykü uydurarak bu cinayeti üstlenir. *Gözü Kara Alaturka* oyununda da, bir konsomatris, raporlu bir akıl hastası ve yılan zehri kaçakçılığı yapanlar bir evin içinde sıkışıp kalmıştır. Polisiye kurguyla kaleme alınmış bu oyunun sonu da cinayetle biter. Kaçakçılık yapan Barbaros, ortağı ve sevgilisi sandığı Figen dışında herkesi; deli Rüstem'i, evsahibini öldürüp yatağın altına saklayan Süha'yı ve konsomatris Gönül'ü vurur. Bunun üzerine Süha'ya aşık olan Figen de Barbaros'u vurur. Öldüğü sanılan ama Rüstem kolladığı için sağ kalan Gönül de, finalde Figen'i öldürür....

Bir tür "İstanbul Üçlemesi" sayılabilecek bu oyunlar; İstanbul'un merkezi Taksim'in arka sokaklarında ve "o sokaklara özgü" kişilerin arasında geçer. Üçüne de kaçakçılık, yalancılık, hırsızlık, seks, şiddet ve yalan hâkimdir. "Arka sokaklarda başka türlü bir yaşam mümkün değildir" dercesine üçünde de cinayet işlenir. Aslında yazarın niyeti, evsizleri, tinercileri, fahişeleri, kumarbazları, kaçakçıları, delileri, konsomatrisleri, bombacıları, çöpte yaşayanları yaratan, sonra da onların varlığını bir tehdit gibi algılayıp, kendinden uzaklaştırmaya çalışan; "ötekileştiren" merkezi otoriteyi, onun yarattığı; anlatısı saydığı "tarihi" yapıbozuma uğratmaktır. Çünkü oyun kişileri aracılığıyla sık sık, bu insanların tarihinin yanlış yazıldığından dem vurur:

İstanbul Beyaz Rakı Rengârenk oyununda;

YAŞLI KADIN Asıl felaket güzel insanlarım, tarihin bizi yanlış anlatacak olması ⁷

Kırmızı Yorgunları'nda

⁷ Özen Yula, İstanbul Beyaz Rakı Rengârenk, Kırmızı Yorgunları, Gözü Kara Alaturka, **Toplu Oyunları 2** (İstanbul: MitosBoyut Yayınları, 1998), s.11.

⁸ a.g.e., s. 9 -10.

SAFİNAZ Tarihi okumak bir halta yaramaz. Ya o tarihi yaşamalısın ya da kuranlardan biri sen olmalısın. ⁸

Gözü Kara Alaturka'da ise;

⁹ a.g.e., s. 177.

RÜSTEM İnsanın değil, tarihin kıyameti yaklaşıyor.

⁹

¹⁰ "Postmodern", hakkındaki tartışmaların henüz bitmediği, sorunlu bir kavram olduğu için özellikle kullanılmamış, modern sonrası ifadesi tercih edilmiştir.

Lyotard evrensel gerçeklik iddiası olan tüm anlatıları, büyük anlatı olarak tanımlar. Lyotard'a göre, modern dönemin karakteristik özelliğidir; büyük anlatıları meşrulaştırmak. Tarih de bunlardan biridir. Modern sonrası dönemde ¹⁰ ise ister siyasi, ister dinsel, ister toplumsal nitelikli olsun, her şeyi kapsayıcı dünya görüşleri, totalize edici büyük anlatılar olarak değerlendirilip, reddedilir. Çünkü gerçek; çoğuldur, yereldir ve kurgusaldır. Yula da, merkezi akla, rasyonelliğe, tarihe yönelttiği eleştirilerle modern sonrası yaklaşımlara yakın bir noktada duruyormuş gibi görünür. Yazar, bir kurmaca olduğu inanılan büyük anlatılara, kıyıda kalmışların diliyle saldırmaya çalışsa da, merkezi otoriteye ve onun ürünü tarihe yönelttiği eleştiri, bağlamsız, dolayısıyla dayanaksız kaldığı için, etkisizdir. Çünkü her oyunda resmi tarihin; "arka sokaklar tekisizdir" görüşünü doğrularcasına cinayet işlenir, hırsızlık, kaçakçılık yapılır. O halde –yazarın iddia ettiği gibi- resmi tarih onları nasıl yanlış anlatmaktadır? "Bakmayın cinayet işlerler ama bilgedirler ve hepsi birer şairdir" ya da "işlenen cinayetlerin her zaman geçerli bir nedeni vardır" mı demek istenmektedir? Oysa, yaşananların merkezi otoriteden kaynaklanan nedenleri üzerinde durulmadıkça; onları seçeneksiz bırakan sistem görünür kılınmadıkça, arka sokaklar aklanamaz, haklarındaki önyargılar kırılmaz. Oyunlarda, merkezi yapıyı bozmak için; tarihin egemen sınıfların bir anlatısı olduğunu vurgulamak dışında, merkezin "ötekileştirme" mekanizması da görünür kılınmaya çalışılır. Ama yine –hiç istenilmeden ve fark edilmeden- yeni bir merkez yaratılarak katı merkezi yapıya hizmet edilmiş olur.

Çünkü, modern aklın; hayatı ikili karşıtlıklar üzerinden açıklayan anlayışı bozulmaya çalışılırken, başka ikilikler üretilmiştir: Merkez karşı arka sokaklar, heteroseksüelliğe karşı homoseksüellik, zenginliğe karşı yoksulluk, batıya karşı doğu, sermayeye kar-

ÖTEKİLEŞTİRİLEN OYUN KİŞİLERİ

şı emek savunulurken, aslında ikilikler üzerinden düşünölmeye devam edilmiş olur. Bu da merkezli bir düşünme yapısıdır, hiyerarşiktir ve içinde ezen ezilen ilişkisini barındırır. Modern aklın, yapay yollardan kurduđu sınırları yapıbozuma uğratmaz, iktidar ilişkilerinin devam ettiđi yeni bir model önerir. Bu düalist anlayışla tarafı tutulan kişiler; yani kapitalist düzende merkez dışına itilmiş olanlar, sanıldığı gibi koruyup kollanamaz. Oyunlarda –yukarıda ifade edildiđi gibi- hem yeni ikili karşıtlıklar üretilerek, hem de mekân seçiminden, konu seçimine, kişileştirmeden, kurgulama tekniklerine kadarki seçimlerde, var olan karşıtlık beslenerek merkezi yapıya çift taraftan hizmet edilmiş olur.

Oyun mekânları; salaş kumarhaneler, meyhaneler, tersaneler, falcılar, sürekli cinayet işlenen arka sokaklar, katillerin ve seks işçilerinin evleri olarak belirlenmiştir. Üç oyunda da oyun kişilerini yok sayan, görmezden gelen “merkez”e ilişkin mekânsal bir iz yoktur sahne üstünde. Tüm mekânlar ötekileştirilmiş ve merkezi otorite görünmez kılınmıştır. Oyun kişilerinin konumlandırılma biçimi, merkezin üstün başarısının bir kanıtı gibidir. Sanki tamamen fırlatılıp atılmışlardır bu evrenden... Bir adada tecrit edilmiş gibi yalnızca birbirlerini görürler; tinerçiler, fahişeler, kumarbazlar, hırsızlar, deliler, sarhoşlar, falcılar, konsomatrisler, bombacılar, travestiler, aldatılanlar, aldanınlar... Kişiler ya da mekânlar aracılığıyla, merkezle herhangi bir düzeyde ilişki kurmaktan kaçınılması –yani bu ilişkiler aracılığıyla merkezin baskın, totaliter tutumunun ifşa edilmemesi- oyun kişilerinin ötekiliğinin, baştan kabulü gibi istenmeyen bir sonuç doğurur. Genel olarak oyun kişileri, yaşamak ve deneyimlemekten çok, -oyunların bağlamından bağımsız- hayatla ilgili gözlemlerini anlatırlar... *İstanbul Beyaz Rakı Rengârenk* metninin girişı, normal şartlarda okuyucunun-izleyicinin oyundan çıkarsaması beklenen türde oyun kişilerinin özellikleriyle donatılmıştır. Yaşlı kadın, “şehrin sokaklarında yaş almış bir bilge kadın, ekmeđini çöpten kazanır”; işçiler “içinde yolculuk etmedikleri gemileri yapan adamlar”; yaşlı işçi “bir zamanlar inandıđı bir şeyler varmış”; tinerçiler “ kendi gerçekliğinde âlemin sırrına eren, yok edilmişlerden” diye tanımlanır.¹¹ Eğer oyun kişilerinin bu özellikleri metin aracılığıyla aktarılabilmiş olsaydı, bu türden açıklamalar yapılmış olmasının üzerinde durulmayacak, bu açıklamalara, okuyucu ve yönetmenin, oyun

¹¹ a.g.e., s.9-10.

kişilerinin temel özelliklerini gözden kaçırma ihtimaline karşı alınmış birer önlem gibi bakılacaktı. Ancak oyun boyunca ne sokakta yaşayan yaşlı kadının, sokağın onu “bilge ediş” sürecine, ne tinercilerin “âlemin sırrına eriş”, ne de yaşlı işçinin “bir zamanlar inanmış olduğu” söylenen değerlerine ve onu kaybediş sürecine tanık olunur. Sanki Beyoğlu'nun arka sokaklarında her şey yaşanmış bitmiş, bu yaşanmışlıklar da, yaşayan herkesi -nasıl olduysa- bilgeleştirmiştir. Seyirci de, bir türlü ortak olmadığı bu yaşanmışlıkların sonucunda ortaya çıkan, hayata dair büyük çıkarsamaları, şiirsel bir dille dinler oyun boyunca. Ancak bir şarkının nakaratı olabilecek türden cümlelerdir bunlar. Ana metnin izleğini özetleyen cümleler... Ama oyunun içinde, bu cümlelerin ortaya çıkmasına neden olan bir ana metin yoktur. Çünkü yaşanan bir şey, yaşayan bir şey yoktur sahnede. Aynı durum diğer iki oyun için de geçerlidir. Oyunun bağlamından bağımsız hayatta ilgili büyük çıkarsamalarda bulunur oyun kişileri...

İstanbul Beyaz Rakı Rengârenk oyununda;

12 a.g.e., s. 33.

I.İŞÇİ: Yetmişlerde başladı sevdam
İnsana sokağa dair
Seksenlerde gizlendi sevdam
Eve, odaya, dört duvara
Doksanlarda vardı sevdam
Sokaklarda satılır ¹²

Kırmızı Yorgunları'nda;

13 a.g.e., s. 69.

FATOŞ: Uygarlık nerede biter, barbarlık nerede başlar? ¹³

Gözü Kara Alaturka'da

14 a.g.e., s.164.

RÜSTEM Bugün bu şehirde aşk, vahşi kapitalizmin izin verdiği kadar vardır. Vahşi kapitalizm öyle gerektiriyorsa, aşıklar ölür ve öldürülür. Hepsi bu! ¹⁴

Yukarıdaki çıkarsamalar, aslında ilerici, devrimci ve kendini aydın sayan herkesin altına imzasını atabileceği türden kapitalist dün-

ÖTEKİLEŞTİRİLEN OYUN KİŞİLERİ

ya analizleridir. Ancak elimizdeki metinler, bildiri metinleri değil, oyun metinleridir. Dolayısıyla, kolaycı didaktik bir yaklaşımla sloganlaştırılmış cümleleri oyun kişilerine söyletmek yerine –onlara bu çıkarsamaları yaptıran- yaşantılardan kesitlerin gösterilmesi tercih edilmeliydi sahne üstünde...

Kırmızı Yorgunları'nda Red Kit, seks işçiliği yapar ve bu mesleğe sahip birinden beklenmeyecek kadar entelektüel bir hayatı vardır. Modernist yazın stratejilerini kullanan, zamanına göre öncü nitelikte bir roman olan *Tristram Shandy* okur, Machiavelli'yi okur. Bu seçimlerle, zihinlerdeki haksız genellemeler kırılmaya çalışılırken, aslında yeni genellemeler üretilir: “merkez dışı kalan bütün insanlar, yaşadıkları sefaletin aksine, bilgedirler ve onlardan beklenmeyecek tercihler yaparlar hayatta”. Elbette bir reality şov metin yazarı, roman yazmak için işini bırakabilir. Bir seks işçisi *Tristram Shandy* okuyabilir. Ya da üç aydır bir erkeğin arkasından giden kadın, aslında lezbiyen olabilir. Böyle şeyler olasıdır. Ancak bu kişilerin, verili olanı reddetmelerini sağlayan, cinsel, toplumsal tercihlerini belirleyen, yani onları bilgeleştiren süreç anlatılarak, bu olasılıkların mümkün olabileceği kanıtlanabilir. Fakat üç oyunda da, nedenlerden bağımsız, sonuçlar üzerine gidilmiştir. “Hayat, ölüm, aşk, işkence, batı uygarlığı, barbarlık, modern hayatlar ve hız”a dair çıkarsamaların, oyunun meselesinden bağımsız, yerli yersiz sloganlaştırılması, oyun kişilerinin inandırıcılığının zayıflaması gibi olumsuz bir sonuç yaratmıştır.

Gözü Kara Alaturka'da deli denilen Rüstem sürekli bilgece laflar eder, duvarlara yazı yazar. Kendi bilgeliğiyle “Guguk Kuşu” filminin kahramanı arasında ortaklık kurar. “ Hayatın sudan ucuz olduğu ülkeler de vardır... Freud'un, Jung'un, Adler'in kitapları okutulmalı” der. ¹⁵ Engin hayat tecrübesine sahip Konsomatris Gönül, hem çok anaçtır hem de insan ilişkileri konusunda çok usta. Kira konusunda baskı yapan evsahibini öldürüp, soğukkanlılıkla yatağının altında saklayan Süha, *Oblomov* okur, Chaplin'in “Modern Zamanlar” filminin afişini asar evine. Kaçakçılık yapan Figen, Beat Kuşağı yazarlarını sever. Kendini kollamak için en son Figen'i öldüren Gönül, Oblomov'u yanına alarak evden çıkar. Referans olarak seçilen kitaplar, filmler, müzikler aracılığıyla oyun kişileri hakkında seyircinin daha fazla fikir sahibi olması ve

15 a.g.e., s.129.

“arka sokaklara cehalet hâkimdir” gibi önyargıların kırılması hedeflenmiş olmasına rağmen, inandırıcı bir kişileştirme yapılamadığı için istenilen sonuca ulaşılamaz.

İstanbul Beyaz Rakı Rengârenk oyununda bir travestinin ve yetimhanede büyümüş bir adamın işlediği cinayete tanık olunur. Diğer oyun kişileri gibi onların da cinayeti işledikleri anın dışında, önceleri ve sonraları yoktur. Hiçbir oyun kişinin –hakkındaki yaygın ön yargıların kırılmasını sağlayacak- gerçek birer öyküsü yoktur. Yani, onlara o büyük cümleleri kurduran geçmişlerine ilişkin en ufak bir iz yoktur sahne üstünde. Bu durum; yani ötekileştirilenlerin koordinatsız, geçmişsiz ve geleceksiz çizilmiş olması, yine merkezi anlayışın tutumundan çok da uzaklaşamadığının bir işaretidir... Merkez “neden ve nasıl” sorularının cevaplarıyla, kişilerin öyküleriyle ilgilenmez. O, yalnızca sonuca odaklanır ve bekası için; olumsuz, kötü saydığı sonuçların kendi baskın, dışlayıcı tutumundan kaynaklanmış olduğunu görmezden gelme eğilimi taşır. Böylece haklılığını onaylatabilmek adına, bir sürü ön yargının oluşmasını sağlar, sağlamaya çalışır. Oyunlar aracılığıyla –tersinin hedeflenmesine rağmen- bu ön yargıların canlı kalmasına bir şekilde katkıda bulunulmuştur...

Kırmızı Yorgunları'nda oyun kişileri, çizgi film kahramanlarının isimlerini kullanır. “Verilmiş bir adım var elbette. Ama benim seçtiğim ad Red Kit. İnsan istediği ismi seçebilmeli”¹⁶ der Red Kit. Verili olanı reddederken, aslında yine verili olandan yararlanır. Red Kit tanımlanmış bir çizgi film kahramanıdır, tüm diğer kahramanlar gibi. Kişinin kendini var etme, yaratma sürecine nasıl katkıda bulunabilir bu seçim. Erkeğe aşık bir lezbiyen, “ben neysem oyum” diyen, ancak çift kimliğiyle hayata katlanabilen bir şizofren, kurulu düzenini bozup işinden ayrılan, serbest yazarlık yapmaya karar veren bu kişiler seçimleriyle, ilk anda genel kabulün içinde ayrıksı dururlar. Ama bütün farklılıklarını, zenginliklerini yok eden bir seçim yaparlar; başkalarının isimlerini kullanarak... Bu çelişkili kişileştirmeyle, yine istenilmeyen bir noktaya savrulmuş olunur...Kişileştirme dışında öykü seçimleriyle de arka sokakların ötekileştirilmesine katkıda bulunulur. *İstanbul Beyaz Rakı Rengârenk* oyununda elinde bavuluyla kendini büyük

16 .a.g.e., s. 61.

ÖTEKİLEŞTİRİLEN OYUN KİŞİLERİ

şehre atan hamile kıza neredeyse sokaktaki herkes kucak açar. Kızın ismini bile bilmediği sevgilisini koca bir şehirde bulması- na yardımcı olurlar. Şehrin görünmeyen kötülüklerine karşı kıza sahip çıkan ahâlinin varlığı, kıza sevdiği adamı bulması için yol gösteren sırça kuşların yardımı ve kızın sevgilisinden vazgeçip ona âşık olan Delikanlı ile kalma kararı, oyunu, büyüsel-masalsı bir düzleme taşır. Oyunun bu masalsı yapısı -ısrarlı bir biçimde vurgulanan- oyun kişilerinin “insani” yönelişlerini gerçekdışı kılar. Oyun aracılığıyla, merkeze; “yok saydığınız insanlar, sizden daha insan” diye haykırıldığı düşünülürken, aslında onlar masal dünyasına hapsedilerek, gerçeklikleri zedelenmekte ve bir kez daha ötekileştirilmektedirler. Ayrıca hepsinin şiirsel konuşuyor olması, yani dildeki idealizasyon da inandırıcılıklarını zayıflatmakta ve öteki oluşlarını pekiştirmektedir. Yani merkezin kurgusu olduğuna inanılan “arka sokaklar, merkez dışı kalan yerler; ‘tekinsizdir” anlayışı tersine çevrilmeye çalışılırken, aslında bir taraftan da “böylesi dayanışma, yardımlaşma ancak masalarda olur” söylemi ile muhalif olunan anlayış çürütülmek yerine, tekrar üretilmiş olur.

Oyunlar aracılığıyla, “ötekileştirme” mekanizmasına muhalif durma çabası, metinlerin doğalcı yaklaşımla kaleme alınmış olmasıyla, bir kez daha zedelenir. Kırmızı Yorgunları ve Gözü Kara Alaturka’da ayrıntılı doğalcı sahne tasarımı önerilir. Yazarın, mekân algısındaki bu doğalcı yaklaşımı, yine niyetiyle çelişen bir sonuç üretir. Verili olanı, üretilmiş olan gerçekliği sorgulamaya çalışırken, yine verili olandan yola çıkar. Oyunun söylemi toplumsal gerçekliğe eleştiri barındırsa da, dekorun gerçekçiliği değişmez bir dünya imgesi yaratır. Althusser’in ifadesiyle doğalcı yaklaşımlarda; “toplumsal gerçekliğe eleştirel gözle yaklaşarak, onun nasıl oluşturulduğunu ve nasıl dönüştürülebileceğini sorgulamak yerine, ideolojinin tutsağı olarak kalır, onu doğal kabul ederiz.”¹⁷ Üç oyunda da, doğalcı bir yaklaşımın kaçınılmaz sonucu olarak, zaman çizgisel akar.¹⁸ Modern sonrası yazın, zamanı kronolojik ya da çizgisel bir şey olarak gören bütün anlayışları reddeder. Çizgisel zamana rahatsız edici ölçüde teknik, rasyonel, bilimsel ve hiyerarşik bir şey gözüyle bakar. Modernizmin; zamanın fazlasıyla bilincinde olduğu için, insan varoluşunu bir şekilde nedenden yoksun bıraktığına inanılır. Zamanın insani bir

¹⁷ Terry Eagleton, **Edebiyat Kuramı**, Çeviren: Esen Tarım, (İstanbul:Ayrıntı Yayınları, 1990), s. 207.

¹⁸ Yazar, bir çok oyununda – zamanın çizgisel akmasına engel olan- genellikle oyun içinde oyun tekniğini kullanır. Bu teknikle; oyunla kurmaca, düşünle gerçek birbirine karışır. Aslında karşıyormuş gibi görünür. Çünkü oyunun sonunda, atılan düğümler çözülür ve tüm yaşananlar rasyonel bir düzleme oturur. Yani gerçek yerli yerindedir; göreceleştirilmez oyunlarında; yalnızca polisiye kurgunun bir sonucu olarak dolambaçlı yollardan ulaşılır ona.

19 Pauline Marie Rosenau,
Postmodernizm ve Toplum Bilimleri, Çeviren: Tuncay Birkan, (Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 1992), s. 109.

yaratım, dilin bir işlevi ve bu yüzden de keyfi ya da belirsiz olduğu vurgulanır. ¹⁹ Böylece çizgisel zaman algısıyla da kırılmak istenilen hiyerarşik düzen, oyunlar aracılığıyla yeniden yapılandırılmış olur.

20 Yula, a.g.e., s.35.

Özetle, oyunların tümünde, niyetlenilenin tersi bir yöne savrularak, eleştirel yaklaşılabilir yapının bir parçası haline gelinir. Episodik bir anlatımın tercih edildiği, iki perde ve on üç tablodan oluşan *İstanbul Beyaz Rakı Rengârenk* oyunu, klip hızında akar. Oyun kişilerinden Falcı, “tragedyaların klibe döndüğü bu çağda”²⁰ diye bir tespitte bulunurken, bu oyun aracılığıyla benzer bir şey yapıldığı fark edilemez. Bir tür istasyon tekniğiyle yazılmıştır oyun. Kız sevgilisini ararken, her istasyonda başka biriyle karşılaşır. Sömürülen işçiler, işkenceye uğrayan sol görüşlüler, küçük yaşta yetim kalıp her türlü kötü muameleye maruz kalmış; tecavüze uğramış, sokağa düşmüş tinerci çocuklar, çöplükte yaşayan bilge kadınlar... Hepsi bu şehirde, merkez dışı bırakılmış olmakla neler hissettiklerini, birer paragrafla özetler. Bu yüzden her durakta “ötekiliğin çeşitli hallerinin” fotoğrafı çekilir sanki. Ama hiçbir fotoğrafın öyküsü derinleştirilmez. Bu çelişkili durum; yani, derinleşmeye çalışılan her noktada yüzeyde kalınıyor olması, “-mı gibi yapıyor” izlenimini doğurur: “Düşle gerçek, gerçekle kurmaca birbirine karışıyor gibi, tarih göreceliymiş gibi, önemli olan sonuçlar değil nedenlermiş gibi, verili olanı sorgulamaya çalışıyor ve “öteki”yi yaratan sisteme eleştirel yaklaşıyor gibi”... Her ne kadar Yula’nın niyeti -modern sonrası yazarlarınkine benzer bir şekilde- modernitenin akıl ve yöntemlerini yapıbozuma uğratmış gibi gözükse de, oyunlarda ikili karşıtlıklar üzerinden düşünülme devam edildiği ve oyun kişileri, mekânlar ve öyküler aracılığıyla ötekileştirildiği için bu niyet gerçekleştirilememiştir... Oyunlarda, sanki hiç bilinmeyen, deneyimlenmeyen, en fazla gözlenen, belki de yazar için de “öteki” kalmış hayatların öyküsü anlatılmaya çalışılır. Belki de bu yüzden, oyun kişileri yaşıyor, konuşuyor gibi gelmez seyirciye. Onlar yalnızca -yazarın hayatla ilgili- büyük çıkarsamalarını “bildiri” kıvamında dile getirirler sahne üstünde... Bu haliyle yazar, en çok kendini “merkez”e yerleştirmiş görünmektedir aslında... Çünkü oyunlarda, üzerinde hiçbir tartışma yürütülmeyen, mutlak doğru sayılan yazarın söylemi, neredeyse kuklalaştırılan oyun kişileri aracılığıyla dillendirilmeye

ÖTEKİLEŞTİRİLEN OYUN KİŞİLERİ

çalışılır. Üstelik de bu olumsuz durum, merkezi iktidarların yapısı bozulmaya çalışılıyormuş yanılması yaratılarak -bu yanılısama- ya yazarın kendisinin bile kapılmasına neden olan- “oldukça şık muhalif bir kıyafete” bürünülerek yapılır... Aslında oyunlardaki tüm yanılı ve zaafılar, merkezden periferiyi algılamaya çalışmanın doğal bir sonucu gibi görünmektedir... İşte tam bu noktada Steven Connor’ın düşüncesini -başka türlü ifade ederek- tekrar anmak yerinde olacaktır: “insanların marjinalleştirilmiş ya da susturulmuş olduklarını ilan etmek, marjinallik, ötekilik durumunu örtük olarak kabullenmek ve içselleştirmek anlamına gelebilir”...

KAYNAKÇA

- Aksoy, Nazan. **Batı ve Başkaları**. İstanbul: Düzlem Yayınları, 1996.
- Conner, Steven. **Postmodernist Kültür**. Çeviren: Doğan Şahiner. İstanbul: YKY Yayınları, 2001.
- Eagleton, Terry. **Edebiyat Kuramı**. Çeviren: Esen Tarım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1990.
- Gürbilek, Nurdan. **Vitrinde Yaşamak**. İstanbul: Metis Yayınları, 2001.
- Moran, Berna. **Edebiyat Kuramları**. İstanbul: Cem Yayınevi, 1991.
- Rosenau, Pauline Marie. **Postmodernizm ve Toplum Bilimleri**, Çeviren: Tuncay Birkan. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1992.
- Touraine, Alain. **Modernliğin Eleştirisi**, Çeviren: Hülya Tufan. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1992.
- Yula, Özen. İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk. Kırmızı Yorgunları, Gözü Kara Alaturka, **Toplu Oyunları 2**. İstanbul: MitosBoyut Yayınları, 1998.

