

OYUN Kişisini TANIMAK/ANLAMAK*

SELDA ÖNDÜL**

Yeni bir şeye/hayata başlamak bazıları için kabus gibidir.

(Benim için de...)

Hamlet (*Hamlet/William Shakespeare*) tüm oyun boyunca başlama sıkıntısını yaşar; nasıl başlamalı, nasıl eyleme geçmeli, intikamı nasıl almalı? Evet Danimarka'nın düzeni bozulmuştur; Danimarka'da bir kokuşmuşluk vardır. Ve sarsılan düzeni yeniden ikame etme görevi de ona verilmiştir. Ancak, Hamlet yaşdaşları Fortinbras ya da Lærtes gibi değildir. Onlar gibi düşünmeden eyleme geçemez. O bir entelektüeldir. Kendisine ölümüyle ilgili gerçekleri açıklayan ve göreve çağıran Hayaletin babasının hayaleti olup olmadığını ve şimdi kral olan ve annesiyle evlenmiş olan amcası Claudius'un babasının katili olup olmadığını kesin olarak nasıl bilebilecektir? Sorduğu sorular ve verdiği yanıtların çoğulluğu/çokluğu onu eyleme geçmekten alıkoymaz. Sonra öyle bir noktaya gelir ki, "ne olacaksa olsun" der ve ölümüne, kendisine çıkartılan düello davetine, icabet eder. Kaderine doğru gitmekten başka yapacağı da kalmamıştır zaten. Oedipus (*Kral Oedipus/Sophocles*) da soru sormaktan kendini alamaz. Zaten kral olarak da görevi halkını veba/beladan kurtarmaktır. Kibir ile görev bileşeni onu kaderine doğru koşturur. Gerçeği öğrendiğinde de kendini cezalandırır. Açıkken görmesine yaramayan gözlerini kendi elleriyle çıkarır yerlerinden. Ama zaten öyle bir durakta yakalamıştır ki alinyazısı onu başka bir seçeneğe de bırakılmamıştır ona. Oyunun sonunda yeni bir şeye başlamanın zorluğu ile karşılaşır.

* Bildiri metni; 16 Haziran 2006/15.
Anadolu Psikiyatri Günleri-Samsun

**Doç.Dr., Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü

Hedda, Julie, Ivanov ve Treplev intiharı seçerler, seçmek zorunda kalırlar. Hedda (*Hedda Gabler*/Henrik Ibsen) babası ve Julie (*Matmazel Julie*/August Strindberg) annesi tarafından erkek gibi yetiştirilmişlerdir. Hedda general babasının erkek gibi ata binen, silah kullanan, etrafındakileri hor gören sevgili kızıdır. Julie kadınlığı zayıflık olarak gören, babasına kök söktürmüş bir annenin kızıdır. Her ikisi de çevrelerine uyumsuzdur. Her ikisi de bir erkeğin boyunduruğuna gireceğine ölümü seçerler. Ivanov ve Treplev değişen toplumsal koşullar karşısında ayakta kalamazlar. Feodalitenin kalıntılarının da silindiği, burjuva egemenliğine doğru kayan bir zemin üzerinde sallanmaktadırlar. Uyumsuzluklarının farkındadırlar ama varolmanın araçlarından da yoksundurlar. Ya boğun eğeceklerdir ya da vekarlarını koruyacaklardır. Kibirlerinden vazgeçmezler. Uyum sağlamak için çabalamazlar. Sonsuz eylemsizliği seçerler; intihar ederler. Hedda, Julie, Ivanov ve Treplev için yeniden başlamak neredeyse imkansızdır. Onların soluk alıp verecekleri hava yok olmuştur.

Blanche DuBois kızkardeşinin kapısını çaldığında ardında unutmaya çabaladığı bir geçmiş vardır. Kızkardeşinin evi onun için son duraktır, son umuttur. Bir de kızkardeşinin kocasının arkadaşı Mitch ile karşılaştığında umutları artar. Ama Stanley kendisinin olanlardan kolay kolay vazgeçmeyecektir. Evinde ve çevresinde bir başkasının sözünün geçmesine izin vermez. Olanca gücünü kullanır. Blanche'ın kirliliğini döker ortaya. Mitch ile evlenmesini engeller. Blanche'a tecavüz eder, efendi kimmiş gösterir ona. Blanche'ın yeniden başlama umutları kırılmış, gelecek beklentisi yok olmuş, dönecek geçmişi olmadan tüm oryantasyonunu yitirmiştir. Tek seçenek bir akıl hastanesine kapatılmasıdır. Kendisine yaratmak istediği sahte kimlik bundan sonra tek kimliği olacaktır.

Antik Yunan'dan 20. yüzyıla, kahraman/oyun kişisi ile karşılaştığımız duraklarda, oyun kişisinin giderek eylemsizleşmesi belirli yolculuğun kilometre taşlarını. Gittikçe hareketsizleşen bireyin yansımalarıdır oyunlardaki kişiler. Vladimir ve Estragon (*Godot'yu Beklerken*/Samuel Beckett) "hadi gidip asalım kendimizi" derler ama "kımıldamazlar". Jeep ve Shooter (*Action*/Sam

OYUN KİŞİSİNİ TANIMAK/ANLAMAK

Shepard) adeta nükleer bir kıyametin ardından tümüyle sandalyelerine bağımlı hale gelmişlerdir. Beth ve Duff (*Landscape/Harold Pinter*); Ellen, Rumsey ve Bates (*Silence/Harold Pinter*) tümüyle hareketsizdirler; giderek tekrarlara dönüşen, sözcükle indirgenen öyküleri/öykü parçacıklarını kendi kendilerine anlatmaktadır. Oyun kişisi giderek doğruluğu kesinlikle şüpheli geçmişlere ve öykülere tutunmaya çalışmaktadır. Hatta Jeep, Shooter, Lupe ve Lana (*Action*) insanlığın elinde kalan tek kitabı okuyacaklardır ama bir türlü nerede kaldıklarını bulamıyorlardır. İnsan beklemeye mahkum olduğunu anladığından beri inadına kaderine karşı gelmez. Üstelik de kesinlik yalnızca beklemektir. Yoksa, her şey değişime açıktır: Geçmiş, An, ve Gelecek. Artık oyun kişisi Oedipus gibi kaderine koşmaz, Hamlet gibi sorgulamaz, Hedda, Julie, Ivanov ve/veya Treplev gibi onur meselesi yapmaz. Stanley gibi kaderini kendi ellerine almaz. Blanche gibi yitip gitmez. Kendisine sunulanı tanrıları deli edercesine kabul eder, kendisine biçilene karşı çıkmayıp, bile isteye inadına yapar/yaşar. Ya da, oyunlara sığınır. Solange ve Claire (*Hizmetçiler/Jean Genet*); Irma, George, Roger, Chantal (*Balkon/Jean Genet*) oyunlar/la/da yaşayanlar, oyunlar/la/da ölenlerdir. Oyun, fantazi, simülasyon (hangi) gerçeğin yerini tutmaktadır. Artık hiper-gerçeklik zamanıdır.

Solange ve Claire (*Hizmetçiler*) hizmetçi olduklarını, öteki olduklarını sürekli olarak hatırlatan Madam'ı öldürme provaları yaptıkları halde, asla öldüremeyeceklerini kavrurlar. Solange cinayet öyküsünü yazıp anlatırsa da Claire artık öykülerden tatmin olan bir oyun kişisi değildir. Öyle ya da böyle bir eyleme ihtiyaç duymaktadır. Üstelik Madam'ın varlığının yanısıra kardeşinin de hizmetçi varlığı kendi hizmetçiliğini/ötekililiğini unutmamasına da izin vermemektedir. Rol/oyun/simülasyon/hiper gerçeklik içinde Solange'in onu öldürmesine yol gösterir. Irma ise olmak/başkası olmak isteyenler için kurduğu özel bir evin sahibi/işleticisidir. Oyunları kuran/ve izleyendir. Evde, sokakta, sarayda oynanan oyunlar/sahnelenen gerçekler birbirine koşut, birbirinin içine geçerek/kimlikler birbirinin içine sızarak evrilir. Hangi gerçek/hangi oyun-rol soruları tiyatrunun gerçeğine/oyununa dönüşür.

İfadelendirmek/isimlendirmek bazıları için kabustur.

(Benim için de...)

Ne olacaksa olsun, kaderden kaçılmaz...

Psikolojik gerçekçiliğın başat yazarlarından Tennessee Williams çok bilinen *Arzu Tramvayı* oyununda benzer yönelimlerle bezediğı Blanche DuBois ile Stanley Kowalski'yi karşı karşıya getirir. Blanche elindekileri yitirmiş olarak Stanley'nin kapısını çalar. Stanley'nin ise elindekileri yitirmeye niyeti yoktur. Daha ilk karşılaşmalarından birbirlerinden tamamen farklı kişilik-yaşanmışlık özellikleriyle çizilmiş iki oyun kişinin kıyasıya mücadelesine sahne olur oyun. Blanche'in öyküsü acıklıdır: evini (Belle Reve), ailesini, kocasını, işini, ününü, güzelliğini/gençliğini kaybetmiştir. Stanley'nin hikayesi ise yazar tarafından anlatılmaz. Seyirci onu içinde bulunduğu durum çerçevesinde karşısında görür. Blanche'in kardeşine orduda görevliyen rastlamıştır. Polonyalı bir göçmandır. İyi kötü bir işi vardır. Kaba saba bir adamdır. Ama cinsel çekiciliğı de yadsınamaz. Kendine bir aile, bir ev kurmuştur. Arkadaşları arasında ve evinde de bir hakimiyet, bir denge. Blanche'in kırılganlığı ile Stanley'nin kabalığı oyunun uzlaşmaz çelişmesini oluşturur. Blanche Stella'ya hem oturdukları evin koşullarına, hem de Stanley'nin farklılığına aklının almadığı defalarca açıklar. Stanley evliliğinin yıkılmasını önlemek için Blanche'dan kurtulmak zorundadır. Onu çevresinde görmeye bile tahammülü yoktur. Yakın arkadaşı Mitch ile evlenmesine de izin vermez.

Basit bir oyun kurgusuna sahiptir *Arzu Tramvayı*: Dışarıdan gelen (Blanche), içerinin (evin) dengesini sarsar, içerideki (Stanley) dışarıdan geleni bir daha geri gelmemecesine dışarıya gönderir. Onun gitmesi ile hiçbir şey eskisi gibi olmayacak ancak yeni bir denge kurulacaktır. Dışarıdan gelen ile içeridekinin ard arda karşılaşmaları güçlerin tartılması, baştan çıkarma oyunları, içerideki diğerinin (Stella ve hatta Mitch) yandaş olarak kazanılmaya çabalanması, dışarıdan gelenin tüm silahlarından mahrum bırakılması ve güç/şiddet kullanılarak alt edilmesi, ve kapatılması çerçevesinde kurgulanmıştır.

Oyunun temel çatışması aşırı hassas ve kendine hayali bir dünya

OYUN KİŞİSİNİ TANIMAK/ANLAMAK

yaratma çabasındaki Blanche'ın *düne ait*, aristokratik dünyası ile hayvansı Stanley'nin gerçekçi, bugüne ait dünyası arasında kurulmuştur. Stanley kartlarını açık oynamaktan yanadır. Blanche ise sahte bir dünyadan. Kaba ışıktan kaçır. Çıplak ampullerin üzerini örter. Yarı karanlıkta yaşamayı sever/seçer. Olduğu gibi görünmeye tahammülü yoktur. Bir *sahte kendilik* yaratmıştır. Stanley'nin oyun oynamaya, gerçekleri gizlemeye, hayali dünyalar yaratmaya; hele bir başkasının oyununda, bir başkasının yönetmenliğinde oynamaya hiç tahammülü yoktur. Blanche'ın gizlediği, arınmaya çalıştığı kirliliği çamaşırlarını, övünülmeyecek geçmişini acımasızca ortaya serer: Blanche yabancıların yakınlığına sığınmıştır hep. Kocasının ölümünden sonra ona gösteremediği sıcaklığı başka erkeklere göstermiştir. Son olarak da öğretmeni olduğu bir delikanlıyı baştan çıkarmış, işinden ayrılmak zorunda kalmıştır.

Williams'ın Blanche'ı da, Stanley'i de narsist denebilecek ölçüde kibirlidir. Her ikisi de birbirine göre *önemli öteki*, her ikisi de birbirine göre *tecavüzcü ötekidir*. Her ikisi de birbirini hem *ihmal* etmekte, görmezden gelmekte, küçümsemekte hem de *ihlal* etmektedir. İki oyun kişisi de narsistik denebilecek ölçüde bencildir. Bu anlamda birbirlerine benzemektedirler. Birbirlerinin *ikizi* gibidirler, ya da ters ayna yansıması. Bir başka yorumla, birbirlerinin biri olunca diğeri olamayan *hayalet*idirler.

Stanley küstah, bencil, sınırlanmayı sevmeyen, herşeyi kendine hak gören, eleştiriye tahammülsüz, ve büyüklenmecedir. Değersizliğini işaret eden hiçbir uyarı ile karşılaşmaya katlanamaz. Karşısındakinin/ötekinin ötekiliğini asla kabul edemez. Ötekinin ötekiliğini ortadan kaldırmak için her yola başvurabilir. Karşısındaki onu her durumda onaylamalı, kabul etmeli, affetmeli, desteklemelidir. Saldırgan cinselliği de övülmelidir. Stanley aradıklarını Stella'da bulmuştur. Neredeyse sado-mazoşist bir ilişki kurmuşlardır. Blanche'ın bu düzeni bozmasına izin veremez. Onun tarafından değersizleştirilemez. Stella ile ilişkisinde hem kocadır, hem oğuldur, hem sevgilidir. Her dediği her yaptığı Stella gibi bir geçmişten gelen bir kadın tarafından kabul görmektedir. Stella'yı dövdükten sonra çocuk gibi ağlar. Stella onu affe-

der, gece yatağına alır. Sabah Stanley daha da mutlu, daha da muzaffer kalkar. Hiç büyümemiş bir *Peter Pan*'dır adeta. Hep koşulsuz sevimli, onay görmelidir. *Libidosu* hep beslenmelidir. Etrafındaki herkes onun için *önemli ötekidir*. Bir *negatif diğ erine*, acı veren bir *kendilik farkındalığına* ihtiyacı yoktur. *Kırılıan narsist benliğinin* negatif uyaranlara, *tecavüzcü ötekilere* ihtiyacı yoktur. O kendi topraklarının *tanrısı* olarak kalmalıdır. *Şişmiş benliğinin* patlatılmasına izin vermeyecektir. Stanley ancak, kendisine hayran kitlesi olduğu sürece yaşayabilir. Aynası olan Stella ve arkadaşlarının elinden alınmasını/kırılmasını engellemek zorundadır. Kendisiyle başlayan ve biten bir dünyada, sınırlarının kendisi olduğu bir dünyada, etrafındakilerde kendi yansısını görebildiği sürece yaşayabilir. *Ben-sen* ilişkisi yerine *ben-ben* ve *ben-benim* (*şeyim*) ilişkisi kurmuştur. Etrafındakiler onun *şişmiş egosunu* yansıtacak *nesnel erdir*.

Blanche görünmek istediği gibi görünmeye çabalar. Yine bir zamanlar olduğu gibi zengin, alımlı, soylu, saygın olmak arzudur. Artık dört sütunlu kapılı Belle Reve yoktur, giysileri eskimiş, takıları sahtedir. Elinde kalan son aile parasını kalan aile bireylerinin cenazesine yatırmış, çalışmak zorunda kalmıştır. Çok sevdiği şair eşcinsel kocası intihar etmiştir. Erkekler onunla yalnızca vakit geçirmek için birlikte olmuşlardır. Öğrencisini baştan çıkardığı ayyuka çıkmış, işinden ve evinden kovulmuştur. Parasız, yalnız, umutsuz bir biçimde "arzu tramvayı"na binip, "mezarlıklar" durağına, "elizyen tarlaları"nda inip Kowalskiler'in kapısında belirdiği zaman içinde karşılaştığı koşullara inanamaz. Elizyen Tarlaları'na, cennete değil, cehenneme, fakir Fransız Mahallesi'ne gelmiştir. Yine de elinde kalanları değerlendirmeli, son bir çabayla yeni bir geçmiş yazmalı, geleceğe taze bir adım atmalıdır. Giysilerine, görünüşüne önem verir. Yaşamla bağlantısını biçim üzerinden kurar. Giysilerini, takılarını, bedenini sahibinin üstünlüğünü göstermek için sergiler. *Dorian Grayvari* bir biçimde, *kendiliği* görülmesin, farkedilmesin diye elinden geleni yapacaktır. Kowalskiler'in tek odalı evlerine yerleşir. Banyoyu, yatak odasını pervasızca kullanacak, Stanley'nin viskisini izin almadan içecek, kız kardeşini kocasına karşı ayartacaktır. Kendinden emin'i oynayacak, Mitch'e el değmemiş, evde kalmış, incelikli, kırılıan güneyli hanımefendiye sahneleyecektir. *Kendine*

OYUN KİŞİSİNİ TANIMAK/ANLAMAK

kurduğu kimliği ile kendine bir yer açmak zorundadır. Stanley'nin alanını *ihlal* etmekte tereddüt etmez, bir taraftan baştan çıkartma oyunları oynarken, onun egosunu *ihmal* eder. Strateji kurmakta acemidir. Karşısındakinin gücünü hafife almıştır. Stanley gibi biriyle daha önce hiç karşılaşmamış gibidir. O da kimse için şimdi Stanley için olduğu kadar bir tehlike arz etmemiştir. Yaşamın öyle bir kıyasına gelmiştir ki Blanche, kendine yer açmak için Stanley'i ötekileştirmek, nesneleştirmek için elinden geleni yapar. Zaten kendi ihtiyaçlarını doyumak için başka kimseyi düşünecek halde de değildir. Böyle bir bilgisi de yoktur. Zamanında da kocasını anlayamamıştır; onun intiharında payı büyüktür. Onun için kendisi tek gerçekliktir. Dış dünya adeta gerçekliğini yitirmiştir. Stanley ve diğerleri ile ilişkisinde o *efendi* olmalıdır. Blanche da güvenilir bir barınak, kendisini onaylayacak, onu övecek, beğenecek diğerini aramaktadır. Hayatın zor olduğunu, büyüklerin bir gün çocukları geride bırakıp gittiklerini, güzelliğin geçici olduğunu, paranın tükenebildiğini görmüştür. Oyunlarını güvenlik sağlayacağı umuduyla kurgular. Ancak güneyliliğin narsisizme varan mirası yeni zamanların acımasız dünyasında geçerli değildir. Amerikan rüyası güneylilik sendromunun yerini almıştır.

Stanley ve Blanche karşılaşması kaçınılmaz bir karşılaşmadır. Eski değerler yerini yenilerine bırakmaktadır. Amerika'nın güneyinin destansı aristokratik yaşantısı, emekçilerin, küçük burjuvazinin yükselen gücü karşısında artık yok olmaya mahkumdur. Her iki taraf da yönelimlerinde haklıdır ama eski yeni karşısında yenilecektir. Üstelik Güney soyunu devam ettirmek için Stanley gibilere mecburdur. Oyun içinde Stella çocuğunu doğuracak, Blanche sürgüne gönderilecek, Stella, Stanley ve çocukları temelleri sağlam olmasa da, melez de olsa, Amerika'nın eski miti yeni ufuklar (frontier) mitinin yeni versiyonunu gerçekleştirmek için çabalayacaklardır.

İki kibirli, iki narsist kişilik tecavüz sahnesinde karşı karşıya gelirler. Stanley ancak hayvansal tarafıyla Blanche'in üstesinden geleceğini anlamıştır. Anlamadığı, bir çok erkekle birlikte olmuş olan Blanche'in yaşadığı yıkımdır. Blanche için tecavüzün kendisi kadar dehşet veren şey Stanley gibi birisiyle bir tür ortaklık ya-

şamış olmasıdır. Stanley gibi kaba, saba birisiyle... Stanley'nin kendisinin daha önce kocasını incittiğini gibi incitemeyeceğini söylerken nasıl yanıldığını anlar Blanche. Stanley'i hafife aldığı anlar. Stanley karşısında ne denli korumasız olduğunu, Stella'nın kendisinden yana çıkmadığını görür. Stanley Blanche'ın sahte baştan çıkarma oyunlarını, *teşhirciliğini* de *tecavüzcü öteki benliği* ile cezalandırmış olur böylece. Kendi üslubunca kaba ışıktan kaçamayacağını, gizlenemeyeceğini, ne kadar yıkansa da arınmayacağını gösterir Blanche'a. Üstelik, Blanche'ın yarı karanlığı bir tür tehdittir onun için. Bir tür *kastrasyon* tehdidi. Blanche bu dünyada kırılğan kimliklere yer olmadığını anlar. Artık odur tam anlamıyla dışarıklı olan. Stanley'nin kartların açık oynandığı dünyasında inceliklere, güzelliklere, gizemlere, söylenmemiş şeylere yer yoktur. Görmemeye çabaladığı, bastırmaya çalıştığı tüm gerçekler önüne serilmiştir. Son kale düşmüş, son sığınak umutları unufak olmuştur. Tahammüden yapılan zorbalığı, merhametsizliği kaldıramaz. Kendisinin de zamanında eşcinsel kocasına aynı biçimde davrandığının ayırına varır.

Arzu Tramvayı iki benzer kişiliğin karşılaşmasını, birbirlerinin içindekini, gizlediklerini, bastırdıklarını dışarı çıkarmalarını sahneler. Kendilerini başkalarından daha çok seven, hep beğenilmek isteyen oyun kişileri aslında kendilerine *yabancılaşmış*, insan olmaya yabancılaşmış kişiliklerdir...

Jean Genet'nin *Hizmetçiler* ve *Balkon* oyunlarındaki kahramanları varlıklarına yabancılaşmayı oyun oynayarak telafi etmeye çabalarlar. İki hizmetçi kızkardeş Claire ve Solange, kabaca üç oturum içinde hanımefendilerini öldürmeye çabalarlar. Birinci oturum saatinin alarminin çalması ile biten bir provadır. Claire Hanım'ı, Solange Claire'i oynamaktadır. İkinci oturum birinci oturumun yorumu gibidir. Kapı zilinın çalışıyla sonlanır. Hanım'ın gelişiyile başlayan üçüncü oturumda onu öldürmeye çabalarlar ama yapamazlar. Son oturumda ise Claire rolündeki Solange'a Hanım rolündeki Claire kendini öldürtür. Claire ve Solange toplumsal hiyerarşide en alttakilerdir. Hatta görünmeyen en alttakilerdir. *Ötekileştirilmiş*, *nesneleştirilmiş*lerdir. *Öteki* ve *Büyük Öteki* tarafından tanınmazlar, yok sayılırlar. İkiisi de bu durumun

OYUN KİŞİSİNİ TANIMAK/ANLAMAK

farkındadır. Hatta Hanım'ın kendilerine davrandıklarından daha kötü davranır Hanım rolünderken Claire Solange'a. Hanım ise en yukarıda olandır; zengindir, güzeldir, hem Beyefendi'ye sahiptir, hem de hizmetçilere.

Hanımefendi hizmetçilerin varlıkları/benlikleri olduğunu görmez; bunun farkında bile değildir. Toplumsal hiyerarşinin en tepesinde durması da zaten hiçbir verili örgütlenmeyi sorgulamasını gerektirmez. En alttakiler ise içinde buldukları durumu, hem sosyal hem de dinsel hiyerarşiye "lanet" okumakta hem de *olmak* için yollar aramaktadırlar. Aslında tek yol Bey'den kurtulmak, hanımlarını öldürmektir. Beyi hapisaneye, hanımı öbür dünyaya yollamayı planlarlar. Beyefendi hakkında yazdıkları için onu içeriye tıktırır. Hanımı da onun yokluğunda zehirleyeceklerdir. Böylece her ikisinden de kurtulacaklardır. Hatta belki hanımlarının yokluğunda beyefendi onların kadınlıklarının farkına bile varabilir. Ancak planları istedikleri gibi işlemeyecek, beyefendi serbest bırakılacak, hanımefendi hazırladıkları zehirli ihlamurunu içmeyecektir. Solange yeni duruma razı olsa da Claire olmaz. Ne olursa olsun *bir şey yapmalıdırlar*. Hayatta *yaşamaya değer bir şey yapmalıdırlar*. Katil olarak kazanacakları ünün hayalini kuran, bu hayallerini sözlere döken Solange'ın *fantazilerinin* yüceliğinden etkilenen Claire, Solange'ı harekete geçirir. Üstelik birbirlerinden de kurtulmak zorundadırlar. Claire ve Solange birbirlerinin *ayna imgesidirler*. Kendilerinin gerçeğini birbirilerine bakar görürler. Birbirlerinde hem *karşıdaki ötekini* hem de *kendi ötekilerini* görürler. Birliktelikleri bu gerçek ile sürekli olarak yüzleşmelerini getirir. Birbirlerinden de kurtulmak zorundadırlar. *Tutuklu olan'ın ikilemi'*nden kurtulmak zorundadırlar. Dışarıya çıkmak için bir seçim yapmak zorundadırlar. *Karşı karşıya* olan varoluşları aynı zamanda *omuz omuza* varoluşlarının nedenini yaratır. Aynı kadere sahip olmaları dayanışmayı da sağlayacaktır. Birbirlerinden kurtulmaları geride kalanda gidene yaşatacak, üstelik de geride kalan tek başınlığında sonsuz/sınırsız özgürlüğü tadacak, *yoksunluğun/un* da üstesinden gelmiş olacaktır. Öznelerin karşılaşmasında bir kez pes etmişler, *köle* durumuna düşmüşlerdir. Artık *efendi* olmanın zamanı gelmiştir. Ancak, bir kaldıklarında *ebedi köle-efendi ilişkisinden* kurtulabilirler.

Claire ve Solange'ın arzuları birbirleriyle çakışmaktadır. Bir dereceye kadar Hanım'ın arzusuyla da. İki kızkardeş için *bir "sütçü"*, *bir "hanım"* vardır, üç kadın için *bir "bey"*. *Tek* kalmaları gerekmektedir. Dolayısıyla oyunun sonunda hizmetçilerden zaten birinin hayatta kalması gerekmektedir. Bilinçaltındaki *ölüm itkisine* doğru sürüklenmektedirler aslında. Ama Hanım'ı ve Bey'i bertaraf da edemezler. En alttakiler öylesine *yoksun* ve *yokturlar* ki ancak kendi ayna yansımalarını yok edebilirler. Ancak *oyunda* en üstekilerden kurtulabilirler. Er veya geç *babanın yarasını* kabullenmek zorundadırlar. *Annenin arzusuna ortak olmak* zorundadırlar. Fantaziler ancak mikro düzlemde gerçekleşebilir, ancak *fantazilerde*.

Claire ve Solange zaten *gerçeğin asıl görünümünden* mahrumdurlar. Birbirlerine baktıklarında kendilerini hem görürler hem görmezler. Karşıdaki hem kendidir hem değildir. Aynadaki bütüncül görünüm hep bir yansıdır, asıl değildir. Yansı ise bir *yokluk* durumudur. Arzu hep bir *yokluğun varlığı* olarak kalmak zorundadır. Yokluğun varlığını aşmak için prova yaparlar, bir gerçek oynamak için. Bir türlü gerçeğe geçemezler, provada tutuklu kalırlar. *Prova bitmemiş bir cümle* gibidir, sonlanmadan oyunun yerini tutamaz. Ayrıca, akıp giderken değiştirilebilir de. Oysa oyunun kuralları sabittir, kesindir. Gerçeğin yerini tutar. *Cümle bir kez bittiğinde kesinleşir*. Bir gösteren olur. Bu gösteren neyi gösterecektir. Sahne oyunu sürecinde anlayacaklardır bunu.

Claire ve Solange da provadan vazgeçip gerçeğe atlamakta zorlanırlar. Türlü bahaneler bulurlar. Bir türlü prova süresini doğru kullanıp provası yapılanı sona erdiremezler. Prova korunaklıdır, ne oyunun ne de gerçeğin kendisidir. Gerçek sürekli olarak provaya, prova sürekli olarak gerçeğe müdahale edebilir. İhlaller sürçmeler gibidir. Ancak, bir kez sabitlendi mi hangisi gerçek/hangi gerçek sabitlenmiş olacaktır. Gerçek demek dış dünyanın gerçeğidir. Babanın yarasına karşı çıkmanın bedelini ödemek zorunda olduklarını kabullenmek durumundadırlar. Gerçekte babanın yarasına karşı çıkamayacaklarını anlayınca, yaptıkları provanın oyunun provası olduğunu anlarlar. Ancak, *oyun içinde* babanın yarasına karşı çıkabileceklerdir. Ancak, bir *simülasyon*

OYUN KİŞİSİNİ TANIMAK/ANLAMAK

içinde istediklerine kavuşabileceklerdir. Oyun gerçekten daha da gerçektir ama bir bakıma. Bu oyun hem ölümcül bir oyun, hem ölümcül bir gerçektir. Hem gerçeği ihlal edendir, hem gerçeğin yerini tutan. Gerçeğin gerçeğini de yok eden. Böylece oyunun gerçeğinde Claire ve Solange *ego ideali* ile hem bütünleşecek hem de ego idealinin yerine *başat göstereni* koyacaktır. Böylece *tekilliklerini* de korumuş olacaklardır.

Balkon'da Madam Irma bir Yanılsamalar Evi işletmektedir. Müşterilerinin tümü erkektir. Oraya fantazilerini gerçekleştirmek için gelirler; başpiskoposu, yargıcı, generalı, ve dilenciği oynayanı görürüz ard arda. Irma onlara kostümleri, odayı, mazo-sadist oyunlardaki oyundaşı olacak kadını ayarlamaktadır. Kendisi de onları izleyebilmektedir. Müşteriler süreleri dolunca Irma'ya hizmetlerinin karşılığını ödeyip gitmektedirler. Yanılsamalar Evi'nin dışında bir ayaklanma vardır. Irma'nın evi polis şefi tarafından da korunmaktadır. Kraliçe ve egemen güç sahipleri devrilince, sarayın elçisi Madam Irma'dan kraliçenin yerini almasını ister, müşteriler de yargıyı, kiliseyi, ve silahlı kuvvetleri yöneteceklerdir. Polis şefi yine polis şefi olarak kalacaktır.

Müşteriler oyun içindeki rollerinden sıyrılıp gerçek içinde rol oynamak zorunda kalırlar. Kendilerini gerçekleştirmek için oynadıkları oyunlar birden gerçek olur. Irma'nın yanılsamalar oyun evi tüm gerçekliği işgal eder. Ama müşterilerin ego idealleri de yok olmuştur. Kendileri de ego ideal değildir, çünkü onlar taklittir. Düzen alaşağı edilmiştir aniden. Rol oynayanlar da açıkta kalmış olurlar. Madam Irma da işinden olur. Ayaklananlar için de isyan edecek özne/nesne ortadan kalkmıştır. Onlar da açıkta kalmış olurlar. Oyun/fantezi ile gerçek birbirine müdahale ederken, ve birlikte yaşarken gerçek oyunu ele geçirmiş olur.

Polis Şefi George'un durumu farklıdır. O her iki dünyada da yaşayan, ama her iki dünyada da başat gösteren olmaya çalışandır. Aynı zamanda arzusu iki dünya arasında sıkışmış olmandır. İki dünyanın birbirinden farkı kalmaması sonunda tamamen yok olmuş olur. İsyancıların lideri Roger'nin Irma'nın evine gelip George rolüne girmesi, isyancının da polis şefinin de bir olduğu

gerçeğinin altını çizer. George rolünderken kendini kastre etmesi hem George'u hem kendini ortadan kaldırma girişimidir. Rollerin devam ettiğine dair bir fantazidir.

İrma olur yine eski düzene geri dönen. Kraliçelikten vazgeçer, evine geri döner; George'un anıt mezarı yapılacak, George diri diri mezara girecektir. Her iki dünyada birden yaşamasına imkan yoktur. Bunu ancak her iki dünya da yok olduğunda anlamıştır. Oyun İrma'nın aslında tek gerçekliğin de tiyatronun gerçekliği olduğunu söylemesiyle sonlanır. Tiyatro ile hayat kendi yerlerinden oynamaya devam etmek zorundadır. Üstelik tiyatro oyunu, tiyatro oyununun kahramanları her çağrıldıklarında sahnede olacaklardır.

Kültürel ve toplumsal kolektifin, toplumsalın doğal dilinin dışına çıkılmaması gerekmektedir. Oyun ile fantezinin gerçek ile karışmaması, birbirinin içine sızmaması için kapitone noktaları iyi raptedilmelidir. Sahte ile gerçek birbirine girdiğinde yalan olan'ın taklit edeceği hakiki olan ortadan kalkar. Gerçek olmayınca fantezi de olmaz. Fantezi olmayınca gerçeğin gerçek olmadığı gerçeğine katlanılamaz. Gözümüzün baktığı nesnede kalanın gözümüz olduğu, ve bize geri bakanın nesne değil kendi gözümüz olduğu gerçeğine tahammül edilemez.

Yanılsamalar Evi, İsyancıların Sokakları ve Kraliçenin Sarayı işleyiş olarak birbirine benzemektedir. Çünkü hepsi *Büyük Öteki'nin Ötekisi varlığı* inancına göre şekillenmiştir. Yanılsamalar Evi Sarayın da Sokakların da yansılar olduğunu gördüğünde Büyük Öteki'nin Ötekisi olmadığını anlar. *Simülasyon* her yere sızmıştır. Böyle bir evren *tekinsiz* bir evrendir. İrma ve diğerleri daha ehil bir tekensizliği tercih edecekler kendilerini kastre eden eski düzene/lerine geri döneceklerdir.

Babanın yasası, anlamlı bütünlük tüm yaşamı düzenleyendir. Cümle tamamlandığında, oyun bittiğinde *tanınma arzusu* da sonlanmış olmaktadır. *Haz ilkesinin gerçeklik ilkesi* karşısında yok olmaması için oyun kişilerinin *olmadıkları yerde olduklarını*

OYUN KİŞİSİNİ TANIMAK/ANLAMAK

hayal etmeye ihtiyaçları vardır, hayal etmedikleri yerde olmaya değil.

Blanche, Stanley, Stella, Claire, Solange, Irma, George ve diğerleri hep bir başlangıçta, bir eşiktedirler. Yapmak ve olmak zorundadırlar. Arzuları diğerinin arzusudur. Gerçekleştirmek için diğeri ile savaşmak zorundadırlar. Bu diğeri Blanche ve Stanley için birbirleridir; Claire, Solange, Irma, George, ve diğerleri için oyun ve gerçeklik arasındaki çatışmada yerlerini belirleme savaşımıdır.

Sonlandırmak bazıları için kabustan farksızdır.

(Benim için de...)

Oyun kişisini anlamak/tanımak tiyatro oyun kişilerine teşhis koymak değildir. Oyun kişileri kurgu varlıklardır. Çağırduğunuz zaman hayat bulan varlıklar... İnsan gibi yaşayıp, ölmezler. Çağırıldıkları zaman, canlandırıldıkları sürece yaşarlar. Ama ölümsüzdürler... Onları canlandıranlar ancak kendilerini tanıdıklarında onları canlandırabilirler. Oyun kişilerini anlamak/tanımak her çağırışta farklılaşır. Onu canlandırana göre, canlandırıldıkları çağa, coğrafyaya göre reenkarne olurlar.

Biraz önce dinledikleriniz bugün, burada, bu koşullarda, canlandırılan kişinin algısına göre hayat buldular. Dosyayı kapattığımız zaman yine ölümsüzlüklerine geri dönecekler.

