

Tuncer Cücenöglü'nun Oyunlarında Durumlar ve Soyutlamanın Getirdiği Evrensel Açılımlar: Helikopter, Çığ, Şapka ve Matruşka

The States and Universal Descriptions Brought by Abstraction in Tuncer Cücenöglü's
Plays: Helicopter, Avalanche, Hat and Matruşka

* Nurhan TEKEREK

ÖZET

Tuncer Cücenöglü Yetmiş kuşağı yazarlar içinde değerlendirilen bir yazarımız. Onun Yetmişli yıllardan günümüze ürettiği oyunları kaynağını sanatçı duruşundan alırken, toplumsal-düşünsel temalarıyla da derinlik kazanır. Aynı zamanda evrensel açılımları da içinde barındıran oyunlardır bunlar. *Kördövüşü* (1972), *Öğretmen* (1973), *Yeşil Gece* (1974-2004), *Çıkılmaz Sokak* (1980), *Kadınıklar* (1983), *Dosya* (1984), *Biga 1920* (1985), *Kumarbazlar* (1987), *Yıldırım Kemal* (1990), *Kızılırmak-Karakoyun* (1992), *Helikopter* (1993), *Şapka* (1994-1996), *Ziyaretçi* (1994), *Matruşka* (1994), *Boyacı* (1997), *Kızılırmak* (2000) *Çığ* (2001) adlı oyunları, *Neyzen* (1998), *Sabahattin Ali* (2002) adlı belgesel oyunları ve henüz basılmamış GOG ve Tiyatrocular adlı çalışmaları, zengin ve çarpıcı içerikleriyle, yapısal açıdan da farklı özellikler gösteren, bu özelliğiyle de deneysel ve yaratıcı olana da yol alan metinlerdir. En verimli dönemini yaşayan Cücenöglü'nun birçok oyunu bu yüzden başka ülkelerin dillerine çevrilmiş, repertuvarlarına girmiş, sahnelenmiş ve sahnelenmektedir.

Onun *Helikopter*, *Çığ*, *Şapka* ve *Matruşka* adlı oyunları, soyutlamanın farklı boyutlarda yansıdığı, içerik olarak zengin oyunlarından. Politika-bürokrasi-medya üçgeni içinde kirlenmiş politika (*Helikopter*), tehlike-baskı, suskun toplum ve başkaldırı (*Çığ*), hoşgörü ve hoşgörüsüzlük karşıtlığının ironik boyutları (*Şapka*), oyun-gerçek-oyun sarmalı ve oyun içinde oyun bağlamında aşk ilişkisi (*Matruşka*) gibi farklı temaları işler bu oyunlarında. Durum oyunu olarak nitelendirilebilecek *Helikopter*, *Çığ*, *Şapka* ve *Matruşka*'da durumlar, gerçek ve akış halindeki zamandan soyutlanarak, geniş bir açılımla, simgelerle zenginleştirilir. Dairesel yapı, geriye dönüşler, oyun içinde oyun, gevşek doku gibi pek çok anlatım yolu kullanılırken, ironik ve kimi zamanda yergisel güldürüyle bu oyunlar evrensel ve kavramsal bir derinlik kazanır.

ABSTRACT

Tuncer Cücenöglü is a Turkish playwright as being reckoned among authors of the generation of seventies. Plays which he has been producing since 1970s up to our time, originated from the standpoint of the artist and of the social and intellectual themes. In these plays Cücenöglü employs universal themes as well. His plays namely Muddle (Kördövüşü, 1972), Teacher (Öğretmen, 1973), Green Night (Yeşil Gece, 1974- 2004), Blind Alley (Çıkılmaz Sokak, 1980), Poor Ladies (Kadınıklar, 1983), The File (Dosya, 1984), Biga 1920 (1985), The Gamblers (Kumarbazlar, 1987), Yıldırım Kemal (1990), Kızılırmak-Karakoyun (1992,script), Helicopter (Helikopter, 1993), Hat (Şapka, 1994-1996), The Visitor (Ziyaretçi, 1994), Matruşka (1994), Shoeblack (Boyacı,1997), Kızılırmak(2000), Avalanche (Çığ, 2001), his documentary plays such as Neyzen (1998), Sabahattin Ali (2002) and the ones which have not been published yet such as GOG and The Actors make their headway to the experimental and the creative with their rich and impressive contents and structurally different features. That is the reason why many plays of Cücenöglü who is living his heyday, have been translated into foreign languages, added to foreign repertoires, and kept being staged.

Helicopter, Avalanche, Hat and Matruşka are among his plays which are rich in content and in which abstraction is reflected differently. In these plays, he deals with such diverse topics as: corrupted politics in the triangle of politics-bureaucray-media (Helicopter); danger-pressure, taciturn society and rebellion (Avalanche); ironic dimensions of tolerance and intolerance opposition (Hat), love affair in the circuit of play-reality-play and in the context of play-within-the play (Matruşka). The states isolated from the reality and time in Helicopter, Avalanche, Hat and Matruşka, all of which can be defined as state plays, are enriched with symbols. In use of

* Doçent Doktor Nurhan TEKEREK, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, ISPARTA, nurhan@sdu.edu.tr

various ways of expression such as circular structure, flashbacks, play-in-the-play and loose texture, the plays gain universal and conceptual depth with ironical and sometimes satirical comedy.

Giriş:

Oyun yazarlığına 1972 yılında “*Kördövüşü*” yle başlayan Tuncer Cücenoglu, kaynağını sanatçı duruşundan alan ve toplumsal-düşünsel yapısıyla derinlik kazanarak evrensel kapı açan pek çok oyunuyla, üretkenliğini olanca coşkusıyla sürdüren bir yazarımız. Cücenoglu’nu 70 Kuşağı yazarlar içinde değerlendiren Hülya Nutku onun için; “...oyunlarında basit, yalın bir konu vardır. Ele aldığı her konuda toplumsal bir yaraya deyindir. Sonuçta umut var bir tavır içinde olan yazar bireye toplumsal yükümlülüklerini de anımsatmadan duramaz. Sorumlulukların ise ortak paylaşımlarla çözüleceğine inanır”¹ demektedir. İşte Cücenoglu’nun içinde var olan ve doğal olarak oyunlarına da yansıyan bu umuttur ki ona, coşkuyla üreten verimli bir yazar niteliğini kazandırır. Sevdâ Şener de; “*Bütün oyunlarında yaşamakta olan toplum sorunlarına eğilen, dikkatimizi göremediğimiz ya da görmezden gelmeğe çalıştığımız gerçeklere çeken bir yazar*”² olarak değerlendirerek onun toplumcu yaklaşımının altını çizer.

Cücenoglu, seksenli yıllardan bu yana, dönemsel olduğu kadar evrensel olana da uzanan, birbirinden çok farklı, zengin ve çarpıcı içeriklere sahip pek çok oyunla yazarlık yaşamını sürdürmektedir. Şimdilerde de, bir çok ülkenin diline çevrilmiş ve repertuarına girmiş, oynanmış ve oynanmakta olan oyunları en verimli dönemini yaşamakta. Oyunları, salt zengin içeriğiyle değil, yapısal açıdan da kendi içinde farklılıklar gösteren, bu özelliğiyle de çok katmanlı deneysel ve yaratıcı olana yol alan çalışmalardır. Durum yaratmadaki ustalığıyla, soyutlamanın sonsuz olanaklarına da açılan, özellikle doksanlı yıllardan bu yana ürettiği oyunları, aynı zamanda onu popüler bir yazar düzlemine de taşımaktadır.

İlk oyunu *Kördövüşü*’nden (1972) sonra yazdığı *Öğretmen* (1973), *Yeşil Gece* (1974-2004), *Çıkmaz Sokak* (1980), *Kadıncıklar* (1983), *Dosya* (1984), *Biga 1920* (1985), *Kumarbazlar* (1987), *Yıldırım Kemal* (1990), *Kızılırmak-Karakoyun* (1992, Film Senaryosu), *Helikopter* (1993), *Şapka* (1994-1996), *Ziyaretçi* (1994), *Matruşka* (1994), *Boyacı* (1997), *Kızılırmak* (2000, senaryodan özgün müzikal oyun), *Çığ* (2001) gibi oyunlar onun üretkenliğinin kanıtıdır. Ayrıca kültür-sanat tarihimizde, özgün kişilikleriyle önemli bir yeri olan iki büyük ustanın yaşamını da oyun dağarcığına kazandıran bir yazardır Cücenoglu. Bunlardan biri, güçlü ama uyumsuz kişiliğiyle, alkol ve hastane arasında gidip

1Hülya NUTKU, “ *Tuncer Cücenoglu’nun Yazarlığının Gelişimi ve Oyunları* ”, Tuncer CÜCENOĞLU, *Toplu Oyunları 2*, İstanbul: MitoşBoyut yayımları, 1993, s: 10.

2 Sevdâ ŞENER, *Cumhuriyet’in 75 Yılında Türk Tiyatrosu* , Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, s: 285.

gelen, toplumsal eleştirisini siyasal taşlamaya dönüştürüp, bu sert eleştirilerini de, o eşsiz “ney üfleme” yeteneğinin mistik nameleriyle harmanlayan en büyük ney ve hiciv ustalarından Türk Diyojeni Neyzen Tevfik’in hayatını oyunlaştırdığı *Neyzen* (1998) adlı oyunlaştırması. Diğeri de, Cücennoğlu’nun deyişiyile; “ *yazınımızdan erken kayan bir yıldız* “1 olan Sabahattin Ali’nin yaşam öyküsünü ve bir komployla öldürülmesini belgelerle, tanıklarla, mahkeme tutanaklarıyla anlattığı *Sabahattin Ali*’dir. (2002). Ayrıca, ironik bir yaklaşımla, “ Tiyatro yapmak için her yol denenmelidir! ” düşüncesinden yola çıkarak yazdığı “*Tiyatroocular*” ve İtalyan felsefeci Giovanni Papini’nin aynı adlı yapıtından oyunlaştırdığı, varlıklı bir adamın, insan için en önemli sayılabilecek gerçeklerin neler olduğunu araştırma serüvenini anlatan “*GOG*” adlı oyunları da yayına hazırlanmaktadır.

Aynı zamanda ödüllerin de yazarıdır Cücennoğlu. Bugüne dek yazdığı hemen her oyunu ödüllendirilir onun. Tobav (2), Türk Kadınlar Birliği (1), Ankara Sanat Kurumu (2), Abdi Pekçi (1), İsmet Küntay (1), Avni Dilligil (2), Uluslar arası Tiyatro Enstitüsü (1), Kasaid (1), Lions (1), Kültür Bakanlığı (1) olmak üzere Türkiye’den 13, Yugoslavya (1) ve Hollanda (1) olmak üzere toplam 15 ödül kazanır. *Çıkamaz Sokak, Kadıncıklar, Dosya, Helikopter, Boyacı, Ziyaretçi, Matruşka, Şapka, Kızılırmak* ve *Çiğ* gibi oyunları; Rusya, ABD, Almanya, Fransa, Yugoslavya, Avustralya, Makedonya, Gürcistan, Tataristan, Azerbaycan, Bulgaristan, Romanya, Polonya, İran ve Kıbrıs gibi ülkelerde sahnelenmiş ve sahnelenmektedir de.

Cücennoğlu’nun bir çok oyunu günümüz yazarlarının sıkça baş vurdukları bir oyun tarzı olan “Durum Oyunu” niteliği gösterir. Bir durum yaratma ustası olan Cücennoğlu, belli bir durumdan yola çıkarak bir toplum panoraması sunar aslında. Soyutlamanın simge, imge, metafor, gösterge, ironi, grotesk ve fantazi boyutlarını da kullanarak anlatmak istediği düşünceyi, kimi oyunlarında da trajik-komik bir düzleme taşır.

Geleneksel Halk Tiyatromuzun da içeriğini oluşturan, bir durum oluşturarak toplumsal panorama çizme ve bunu da soyutlama estetiğiyle biçimleyerek yansıtmaya, durum oyunlarında da kullanılan bir yöntemdir. Çoğunlukla kalın çizgili tiplerle ya da oyun kişileriyle var olan ya da yaratılan bir durumu, nedenleriyle ve nasıllarıyla, yani tüm boyutlarıyla sergilemek, bu sergilemeyi, ya zamanı ve uzamı tarihsellik boyutundan soyutlayarak, ya da dondurulmuş-an’laştırılmış herhangi bir zaman ve uzam içinde yapmak veya dairesel bir yapı içinde, zaman ve uzamda sıçramalarla, durumu parçalara (episodlara) bölerek göstermek, anlatım yolu olarak ironi, grotesk, fantazi ve simgelerin sonsuz ve zengin olanaklarından yararlanarak, çoğu zaman trajik olanla komik olanı harmanlamak,

1 Tuncer CÜCENOĞLU, “ *Yazınımızdan Erken Kayan Bir Yıldız* ”, “ *Sabahattin Ali*”, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 2003 , s: 120, Cumhuriyet Gazetesi, (2 Nisan, 2003).

yanılsama yaratma kaygısından daha çok, uzak açı sağlayarak, kimi zaman da tiyatrosallıktan yararlanma yoluyla, seyircinin, sergilenen durum karşısında tasavvur-imelem yetisini düşünmeyorum yapma yolunda kullanmasını sağlamak diye özetlenebilir bu yöntem 1 . Modern tiyatrodan politik tiyatroya dek toplumun, siyasal-ekonomik-toplumsal-psikolojik sorunlarını “yabancılaşma” bağlamında ele alan, pek çok farklı yönelişte, soyutlayarak bir toplumsal durumu yansıtmaya dayanan bu yaklaşım, tiyatromuzun özgünleşmesi yolunda çoğu yerli yazarlarımızın pek çok oyununda yeğlediği bir yol olur. Kimi zaman göstermeci tiyatronun anlatım olanakları, kimi zaman simgesel bir yaklaşım , kimi zaman da ironik, grotesk ve fantastik olan kullanılarak, tarihsel ve yerel olandan evrensel olana doğru bir kapı açılır böylece.

Bu bağlamda Tuncer Cücenoglu da, yetmişli yıllardan bu yana ürettiği oyunlarla evrensele açılan bu kapıdan geçen bir yazarımız.. Kimi oyunlarında toplumsal değerleri, sorunları ironik ve çok katmanlı durumlarla sergileyerek bu sorunlar üzerinde seyircinin düşünmesini sağlar. Kimi oyunlarında da, yarattığı durumu, gerçek ve akış halindeki zamandan soyutlayarak, özelden genele giden bir açılımla, metafor ve simgelerle zenginleştirir. Dairesel yapı, geriye dönüşler, oyun içinde oyun, sarmal yapı, gevşek doku gibi farklı yapısal teknikleri ironik ve kimi zaman da yergisel güldürüye yedirerek oyunlarına evrensel ve kavramsal(soyut) bir derinlik kazandırır.

Helikopter, Çığ, Şapka ve Matruşka Cücenoglu'nun sözü edilen nitelikte, soyutlamanın farklı boyutlarda yansıdığı derinlikli oyunlarından dördüdür. Politika-Bürokrasi-Medya Üçgeni, Tehlike-Baskı ve Suskun Toplum İlişkisi, Katılığın ve Hoşgörüsüzlüğün ironik boyutları, oyun-gerçek-oyun sarmalı içinde aşk ilişkileri gibi birbirinden çok farklı temaları işlemesine karşın, genellemesine değerlendirildiğinde, temayı oluşturan sorunların, gerek toplumumuzda, gerekse durağanlıkla-değişim arasında sancılar çeken pek çok toplumda ortak olduğu ve esas sorunun (*Özgürlük, Demokrasi, Dayanışma ve Barışa Duyulan Özlem*) alt kodlarını oluşturduğu görülür.

Helikopter ve Çığ: Politika Bezirganlığından Suskun Topluma

Helikopter, deprem bölgesine ulaşmak üzere apar topar yola çıkan, fakat yarı yolda zorunlu iniş yapmak zorunda kalan bir helikopterden kurtulan Denizcilik Bakanı, Müsteşar, Özel Kalem Müdürü, Bakan'ın Koruma Görevlisi, Televizyon Kameramanı ve bir bayan Muhabir arasındaki ilişkileri, çatışmaları, hesaplaşmaları, belli bir zaman diliminde, ironiden yergiye uzanan bir güldürü

1 Afşar TİMUÇİN, *Estetik* , Bulut Yayınları, İstanbul 2002.,Ayşegül YÜKSEL, *Çağdaş Türk Tiyatrosu'ndan On Yazar* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul, s: 55-70 ve 133-156.
İsmail TUNALI, *Estetik Beğeni* , Say Yayınları, İstanbul 1983, s: 58-59.
Nurhan TEKEREK, *Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar* , T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 2001, s: 25...36.
Sevda ŞENER, *Oyundan Düşünceye* , Gündoğan Yayınları, Ankara I. B., Kasım 1993, s: 58-59.
Wilhelm WOORINGER, *Soyutlama ve Özdeşleyim* , Çev: İsmail TUNALI, Remzi Kitabevi, İstanbul 1985, s: 18...32.

anlayışı içinde gösteren iki bölümlük bir durum oyunudur. Bu belirli zaman sürecinde –ki bu soyutlanmış zaman kurtarıcıları(!) bekleme sürecidir.- ilişkiler, korku ve panikle başlar, kurtulmanın verdiği rahatlamaadan, giderek keskinleşen çatışmalara dek, yükselip alçalan bir grafik içinde boyut kazanır. Böylece bir tür bezirganlık haline gelmiş politika-medya-bürokrasi şeytan üçgeninin altında yatan çıkarlar, zaafılar, yolsuzluklar, hırslar, bencillikler birer birer gözler önüne serilir. Toplumumuzda adım başı karşımıza çıkan politik tezgahların altında yatan çıkar ilişkilerini, tam da bu mesleğin içindeki kişilerle resimlemek ve bu durum üzerinde seyircinin değerlendirme yapmasını sağlamak yolunda kişileştirmede de soyutlamaya gidilir. Bu kişiler bir adları dahi olmayan, olamayan, yalnızca statüleri ve meslekleriyle oyunda yer alan, (hayatta da yalnızca bu özellikleriyle var olabilen) kişilerdir. Bakan, Müdür, Müsteşar, Koruma, Kameraman, Muhabir gibi. Çünkü bu kişilerin karakter özellikleri değil, genel ve tipik özellikleri önemlidir. Aralarındaki ilişkinin, çatışmanın seyrini de bu genel ve tipik özellikleri belirler.

Helikopterin zorunlu iniş yapmasıyla bu kişiler günlük-rutin ilişkilerinden, işlevlerinden ve konumlarından çekilip alınır, bir dağ başında adeta tutsak edilir. Zaman da belirsizdir, uzam da. Beklerler...Ne kadar bekleyeceklerini bilmeden. Böylece zorunlu bir hesaplaşma başlar aralarında. Memet Baydur'un *Kamyon* oyununda da benzeri bir bekleyiş ve tutsak edilme durumu vardır. Sevda Şener, bu çalınan zaman, bekleme, zorunlu iniş ve hesaplaşma durumu üzerine, Baydur'un oyunlarını incelediği çalışmasında şunları söyler:

Akan zaman içinden bir dilim çalınmıştır. Bu zamanın geçmediği bir soluklanma anıdır. Her şey bu zaman dışı dilimde olup biter...Geçmiş de, gelecek de aynı dilimde yer almıştır. Bunu daha iyi belirtmek için bir bekleme süresini seçer çoğunlukla...Bekleyen için zaman geçici bir süre durmaktadır. Kişi bu zaman dışına çıkma anında kendini bütün bağlarından kopmuş hissedebilir. Kendi ile çevresi ile özgürce hesaplaşabilir. Ayıpların, yasakların, kuralların baskısı kalkmıştır 1

. Ayşegül Yüksel'in deyişiyle, *Beckett'in Godot'yu Beklerken'iyle flört eden*2 *Kamyon'un*3 beklemeyi oyun boyunca sürdüren kişilerinden farklı olarak *Helikopter*'de, oyun kişilerinin konumlarından kaynaklanan özellikleri nedeniyle bu bekleme süresi, ertesi gün, kurtarıcıların megafondan gelen sesleriyle kesilir. Ancak kurtarıcıların ne zaman geleceğinin bilinmemesi, helikopterin grubu görmeden uzaklaşması, hesaplaşmanın kıyasıya devam etmesini sağladığı gibi, oyunu gerilimini ve temposunu yüksek tutar.

Oyun helikopterin zorunlu iniş efektinin ardından, korku ve panik halinde Bakan, Müsteşar, Özel Kalem Müdürü, Bakan'ın Koruma Görevlisi, Tv.Kameramanı ve Muhabir'in bir an önce

5 Sevda ŞENER, *Littera Edebiyat Yazıları Ortak Kitap I.*, Karşı Yayınlar, Ankara 1990, s: 45.

2 Ayşegül YÜKSEL, *Çağdaş Türk Tiyatrosu'ndan On Yazar* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul, s: 44.

3 Memet BAYDUR, *Toplu Oyunları* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1994.

helikopterden uzaklaşma çabalarıyla başlar. Bu arada, helikopterin pilotu da kargaşa anında helikopterin içine düşer. Patlama korkusuyla gergin bir bekleyiş başlar. Beklemeyen bir kişi vardır: Hemencecik toparlanıp bu anı görüntülemek isteyen Kameraman. Ona göre, böylesine önemli kişilerin, panik ve endişe içinde yerlerde korkuyla beklemesi mutlaka görüntülenmesi ve de pazarlanması gereken bir görüntüdür. Hele işin içinde, herkesten önce deprem bölgesine yetişmeye çalışan bir Denizcilik Bakanı'nın beklenmedik bir şekilde dağ başına inişi varsa! Bakan, Kameraman'ın bu girişiminden memnun olmakla birlikte hafiften de sinirlenir bir yandan. Memnun olur; Çünkü bu görüntüler, deprem bölgesine bir an önce, hem de herkesten önce, can siperane ulaşmaya çalışan bir Bakan imajı verecektir. Sinirlenir; Çünkü koskoca bir Bakan'a yakışmayacak biçimde, korkuyla yatar pozisyonda alınan görüntüler o yiğit ve özverili Bakan imajını zedeleyecektir de aynı zamanda. Bir süre sonra bu gergin bekleyiş biter, patlama olmamıştır çünkü.

Oyunun başındaki, patlama tehlikesinden kaynaklanan gergin bekleyiş süreci, ilk anda, Bakan, Müsteşar, Özel Kalem Müdürü ve Koruma dördlüsü, Cücennoğlu'nun deyişiyile "fırlama" Kameraman ile kadın Muhabir ikilisi arasındaki ilişki, yine bu ikiliyle, diğer dördlü arasındaki olası ilişkilerin ve çatışmaların da ilk ip uçlarını da verir. Nitekim ilk tehlike atlatıldıktan sonra beklenen olası çatışmalar-hesaplaşmalar, inişlerle çıkışlarla gerçekleşir. Seyirci kurtuluş anına dek, bu oyun kişilerinin geçmişten ve yaşadıklarından kaynaklanan olumlu-olumsuz yönelişlerine tüm boyutlarıyla tanık olur. Bekleme süresinde, herkesin eşitlendiği bir ortamda, politika bezirganlığının biçimlediği tutumlar, bu tutumlardan kaynaklanan gerginlikler, bütün bunları piyasa koşulları çerçevesinde olabildiğince kullanan kirlili ama devasa bir güç haline gelmiş medya ve politika arasındaki doğrudan ya da dolaylı ilişkiler, ironinin getirdiği alaycı gülümsemeden, kimi zaman abartı ve groteski de içine alan yerginin kahkaha boyutuna taşınır *Helikopter*'de.

Patlama sonrası tehlike geçip, ilk görüntüler de alındıktan sonra, örneğin şu diyalogta, Bakan'la Müsteşar'ın olaya yaklaşımındaki farklılık politikacıyla bürokrat arasındaki farkı ortaya koyarken, ironik güldürüyü de beraberinde getirir. Çünkü Bakan da herkes gibi çok korkmuştur aslında. Ama bu korkusunu tipik bir politikacı edasıyla, bir vecize döktürerek hafifletir:

(...)

BAKAN: Nasıl olduğunu hala anlamış değilim.

MÜSTEŞAR: Belliydi.

BAKAN: Nasıl belliydi yahu?

MÜSTEŞAR: İçime doğmuştu sanki....

BAKAN: Tevekkeli gitmeyelim diye tutturdun.

MÜSTEŞAR: Ben yarın ki toplantı nedeniyle gitmeyelim dedim.

BAKAN: Toplantı yapılır.

MÜSTEŞAR: Ama yurt dışından geliyor uzmanlar. Aylar öncesinden programlanmış bir toplantı, çok yanlış oldu. Ayıp.

BAKAN: Ayıp olacak bir şey yok. Deprem bu yahu. Yurdumuzun bir yöresinde deprem oluyor. Gelmemiz gerekiyordu.

MÜSTEŞAR: Bizim bakanlığımızla ne ilgisi var Sayın Bakanım?

BAKAN: Bu meseleyi sonra görüşelim.

MÜSTEŞAR: Olur Bakanım.

BAKAN: Biraz korkuttu bu olay bizi.

MUHABİR: Biraz değil Bakan bey. Çok.

BAKAN: (Sanki vecize söylemiş gibi) İnsanoğlu yiğitliği ve korkuyu içinde taşır.

MÜDÜR: (Sanki duyurmaya çalışır gibi) Ne güzel bir özdeyiş.

BAKAN: Madem ki insanız korkacağız.

MÜDÜR: Ama yazmak için kalemim bile yok.¹

Müdür dalkavukluk yarışının en önde gidenidir. Çünkü bürokraside işler böyle yürümektedir. “Gelene Ağam Gidene Paşam” la. Pilotun aralarında olmadığını fark ettiklerinde Bakan’ın tutumu yine piyasa işi, imaj tazeleyici niteliktedir. Sözde korkmadan, helikoptere pilotu bulmaya gider en önde. Bu fırsatı kaçırmamalıdır sayın Bakan! Şov devam etmelidir:

MÜDÜR: Hayır Bakanım.

BAKAN: Ne diyorsun sen yahu?

MÜDÜR: Sizi göndermeyiz yukarıya. O helikopter giremezsiniz. Bu ülkenin size gereksinimi var.

BAKAN: Ne saçmalıyorsun yahu? Ne ilgisi var şimdi?

MÜDÜR: Hayır hayır...Ya patlarsa?

BAKAN: Saçmalama.

MÜDÜR: Biz bakanımızı seviyoruz.

BAKAN: Yolunu kesme:

MÜDÜR: Ben giderim Bakanım. Canım sizin yolunuza...

(Bakan Özel Kalem Müdürü’nü yana çekiyor, sessizce)

¹ Tuncer CÜCENOĞLU, *Toplu Oyunları 2*, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1993, s: 44.

BAKAN: Tehlike kalmadı. Bir şey yapmak istiyorsan şu fırlamın çekim yapmasını sağla. Anlaşıldı mı?

MÜDÜR: Anladım Bakanım.

BAKAN: (Diğerlerinin duyacağı şekilde) Alın yazımızda ölmek varsa ölürüz gerekirse. Çekil önümden. O adamı orada yalnız bırakamam.

(...) “ 1

Rol kesmenin böylesi ve bu boyutta duyarsızlık örnekleri oyun boyunca gösterilerek, var olan çirkin politikanın ve getirdiği zorunlu ilişkilerinin de iç yüzü ve bunun insani duyarlılıkla uyumsuzlukları sergilenir. Tüm insani ilişkilere *utanmazca* sızmış olan “*riyakarlık*”ın işleri götürmede başat ve doğal bir tutum haline gelmesi de Özel Kalem Müdürü’yle verilir. Bakan uzaklaşır uzaklaşmaz Kameraman’a yakınır Müdür. Dalkavukluk ve yakınma arasındaki karşıtlık ironik güldürüyü de sağlar.

MÜDÜR: (Müsteşar’ın hoşuna gideceğini bildiğinden) Nedir bu adamdan çektüğümüz? Kan kusturuyor bize kan!

MUHABİR: Neden yanındasınız öyleyse?

MÜDÜR: Çaremiz yok ki. Emeklilik falan derken beklemek zorundayız.

KAMERAMAN: Senin gibi bir yağdanlık görmedim. Dersem abartmış olmam sayın müdürüm. Buna bir açıklama yok mu?

MÜDÜR: Açıklaması rahat etmek. Bu benim ikinci bakanım. Oldukça deneyimliyimdir bu konuda.

(Önde Bakan, arkada Koruma iniyorlar helikopterden)

BAKAN: (Üzgün bir çehreyle) Size çok kötü bir haber. Kaybettik pilotu.

MÜDÜR: (İyice saf oynuyor) Arayalım Sayın Bakanım..

(...) “ 2

Karagözümü bir şekilde saflık maskesini geçiriverir yüzüne. Sözde saflığı o boyuta vardırır ki, ters anlama ve mecazla dil güldürüsü de açığa çıkar.

Bekleme süresi ilerledikçe sınırlar gerilirken, Bakan’ın politikacı kimliğiyle, Kameraman’ın gerçekçiliği ve Müsteşar’ın endişesi arasındaki çatışma da keskinleşir:

1 Tuncer CÜCENOĞLU, *Toplu Oyunları 2* , Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1993 , s: 46-47.

2 Tuncer CÜCENOĞLU, A.g.e., s: 46.

Tartışma, gerginlik yerini umarsızlığın verdiği dinginliğe bırakır bir süre sonra. Ateş yakılır. Kadın Muhabir yaralanmıştır. Kameraman arkadaşı tarafından yarası temizlenir. Kameraman'ın, gazetecilikten gelen gerçekçiliğinden ve ataklığından kaynaklanan öncülüğüyle, Bakan'ın itirazına karşın, sular paylaşılır. Yaralı Muhabir helikoptere taşınır. Kameraman'ın helikopterden bulunduğu viski ve kuruyemişle sohbet faslı başlayacaktır. Ancak Bakan'ın çışı gelir. Koruma eşliğinde çışe giden Bakan beklenir. Döndüğünde kadehler kaldırılır ve birlikte bir durum değerlendirilmesi yapılır. Kameraman'ın, Bakan'ı rahatsız etmesine karşın ses çıkartmadığı, bol dokundurmalı şakaları eşliğinde. Bu arada Bakan yine bir röportaj numarası tezgahlar. Bu işi ayarlaması için Özel Kalem Müdürü'nü görevlendirir. Kameraman Bakan'ın tezgahını anlar ama, onun da işine gelir böyle bir röportaj. Bakan'ın dilediği gibi şov yapmasına olanak sağlayan bir çekim yapar. Bakan öncelikle pilot için ne kadar üzüldüklerini, muhteşem bir aktörlük gösterisiyle belirtir. Bakan'ın oldukça abartılı şovu ironiden yergiye uzanan bir güldürüyü de açığa çıkarır:

)

BAKAN: O arada helikopterin yedek pilotunun gelmesini bekleniyordu. Oysa bir an evvel yurttaşlarımıza ulaşmamız gerekiyordu. Tanrı bilir kaç kişi ölmüş, kaç kişi yaralanmıştı. Acaba yıkılan yapıların altında kaç kişi inliyordu. Hemen karar vermem gerekiyordu. Çünkü başbakanımız yurt dışındaydı. Hükümet üyelerimiz ise Başkentte. Öbür Bakanların gelmesi epey zaman alabilirdi. Oysa toprak altında insanlar inliyordu. Hemen, yedek pilotu bile beklemeden hareket ettirdim helikopteri. Hayatımızı bile hiçe sayarak verdim bu kararı. İşte buraya kadar her şey yolunda gitti. Ama birden pilotumuzun telaşlandığını, inmeye çalıştığını ve de zorunlu bir iniş yaptığını gördüm. (Yeniden acıklı bir görünüme bürünüyor.) Sanıyorum bir kalp krizi geçiriyordu. (Şaşılacak şey Bakan ağlıyor.) İnişet sonra...helikopterin kapısını açtı ve... bizi... tek tek çıkarttı dışarıya. 'Patlayabilir' diyordu yalnızca. (Artık gözyaşları sel gibi akıyor neredeyse.) bizi kurtardı... Sonra. (Artık şaşılacak bir şey kalmadı, çünkü Bakan hem ağlıyor hem de dövünüyor.) Kendisi de sonsuz yaşamına ulaştı, sonsuz dinlenceye kavuştu

KAMERAMAN: Sayın izleyiciler. Sayın Bakanımızı daha fazla üzmemelim. Çünkü gerçekten üzgünler. İşin kötü yanı bu dağın başında her türlü haberleşme olanağından yoksun kurtarılmayı bekliyoruz... Saat yirmi bir... Ben Zamazingo. KTL. Bir. Himalaya- Everest.... (Çekimi durduruyor.

BAKAN: Nasıldım?

(...)“ 1

Cücenoglu, Bakan'ın oyunbazlığını son derece net gösterirken, ironik gülümsemeyi de yerginin kahkahasına kaydırır. Abartının altından görünen, ne yazık ki artık tipik Türkiye politikacısı ve medya-ımaı-politika ilişkisidir. Kameraman da işi bilmekte, söyleşiyi hem kendi, hem de Bakan'ın

1 Tuncer CÜCENOĞLU, A.g.e., s: 70.

istediği gibi yönlendirmekte, var olan medya piyasası için en çok reyting getirecek röportajı yapmaktadır. Kameraman hızını alamaz, hiyerarşik silsileyi izleyerek, diğerlerinin de görüşünü alır. Kameraman'ın, Bakan'ın tepkisi üzerine söylediği şu tümceler adeta yazarın dilinden dökülürken ironik bir eleştiridir. “ *Sayın Bakanım, biz kameranın arkasındakiler, anlarınız bir çok şeyi. Kimin eksiksiz, kimin üçkağıtçı, kimin dürüst, kimin sahtekar... Kimin korkak, kimin yiğit olduğunu görürü görmez anlarınız. Çünkü biz yerleştiriyoruz onları karelerin içine* “.13

Tam da bu sırada bir helikopter gürültüsü duyulur, Sevinç, umut, ardından hayal kırıklığı. Çünkü helikopter onları görmeden geçip gitmiştir. Birinci Bölüm umutların boşa çıkmasıyla biter.

Aynı günün gecesiyle başlar İkinci Bölüm. Bakan, bu arada istifa dilekçesini hazırlayan Müsteşar, Özel Kalem Müdürü ve Koruma, helikoptere uyumaya gider. Kameraman ve kadın Muhabir dertleşirler. Özel yaşamlarını konuşurlar dostça. Kadın Muhabir, Cücennoğlu'nun bir sonraki oyunu *Matruşka*'daki kadın kahramanın ilk sahneye çıkışıdır adeta. Beş yıl süren ve kendinden yaşça çok büyük olan evli bir adamla ilişkisini bitirmiştir. Çünkü adam ihanet etmiştir. Kameraman'ın tesellisi ve ardından Müsteşar, Müdür'ün gelmesiyle tekrar bu uzamdan kurtulma çabası başlar. Bakan ve Koruma da katılır topluluğa. Müsteşar ile Bakan'ın çatışması yeniden alevlenir. Özel Kalem Müdürü aracılığıyla istifasını iletir Müsteşar. Bakan'la Müsteşar arasında ciddi bir hesaplaşma başlar. Etektekiler bütün bütün dökülür. İşler Koruma'nın Kameraman'a silah çekmesine kadar varır. Bir kez daha helikopter gürültüsü duyulur. Topluluğun yönelişi değişir yine umutla. Bir hayal kırıklığı daha yaşanır ardından. Bir helikopter gürültüsü daha. Bu kez kurtarma operasyonu için gelmiştir helikopter. Yaklaşır topluluğa doğru. Ancak şimdilik bir kişiyi alabilecektir. Helikopterden bir ip merdiven atılır. Önce Bakan koşar. Kameraman dayanamaz artık, duruma el koymaya çalışır. Bakan ip merdiveni yakalar. Beklenmedik bir biçimde kadın Muhabir'i gönderir. Herkes şaşkındır. Şaşırma gerek yoktur aslında. Bakan'ın yeni bir şov'udur bu. Çünkü geride kalanlar nasılsa kurtulacaklardır. Eh! Bu kadar şov da yapılabilir artık. Nitekim öyle de yapar. Muhabir ip merdiveni çıkarken o da kameraya poz verir. Şov devam etmelidir çünkü! Her koşulda!

Uzakları yakın kılan bir teknoloji harikası olan helikopter bu oyunda, kirli politikayı ve medyayı temsil eden Bakan, Özel Kalem Müdürü, Müsteşar, Koruma, Kameraman ve Muhabir'in tüm ilişkilerini, hangi yalan zemin üzerinde sürdürdüklerini göstermeye, soyutlanmış bir zaman ve uzamda, bu kişilerin ve içinde buldukları düzenin yeniden değerlendirilmesine vesile olan bir araca dönüşür. Askıya alınmış bir zaman içinde, politika, bürokrasi ve medya temsilcileriyle ve onların hesaplaşmalarıyla yozlaştırılmış bir düzen ortaya konur aslında. Pastadan pay kapmak için, her yolun mübah görüldüğü pragmatist ve makyavelist bir düzen anlayışı.

1 Tuncer CÜCENOĞLU, *Yalnızca Bir Doğa Olayı mıdır Çığ?* , Çığ , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 2002, s: 5.

Kurtarma helikopteri geldiğinde çember kapanır ve dairesel yapı tamamlanır. Askıya alınmış zaman yeniden akışa bırakılır. Bu arada yozlaşmanın doruklarında yaşayan politik ortam da, tüm boyutlarıyla, eleştirel bir yaklaşımla sergilenmiştir. Böylece umudunu, ironin ardından imler Cücennoğlu *Helikopter*'de. Beklenen; böylesi “oyunbaz” ve “pastadan pay kapmaya” çalışan kimliklere toplumun prim vermemesidir. Gerçekleşen ise; ne yazık ki, bu tür kişilerin politik arenada at koşturmasıdır. Topluca umut edilene gelince; o da kişisel çıkarların ve pay kapmanın düşünülmediği, uygar, çağdaş ve kuşkusuz “*temiz*” bireylerle, bu ülkeyi ileriye taşımak için “*namuslu ve onurlu*” bir yol seçilmesidir.

Cücennoğlu'nun, çığ tehlikesini bir metafora dönüştürerek, toplumsal, ekonomik, siyasal ya da töresel baskı karşısında, adeta “*üç maymun*” a dönmüş suskun bir topluluğu anlattığı bir başka durum oyunu da “*Çığ*”dır. Yine gerçek zaman ve uzamdan soyutlanarak, bilinmedik bir zamanda, bilinmedik bir uzamda, geçmişi ve geleceği olmayan suskun bir toplum sergilenir. Çığ tehlikesi karşısında artık yerleşmiş ve töresel bir nitelik kazanmış bu suskunluk, yine aynı toplumun içinden gelen bir baş kaldırıyla sonlanır.

Çığ simgesel anlatımıyla, gizemli ve büyüsel atmosferiyle, zengin bir boyutta gelişirken, baskı-tehlike ve korku-suskun toplum ilişkisiyle ironik bir anlam da kazanır. Cücennoğlu “*Çığ*”ın oluşum sürecini, Yusuf Kurçenli'nin anlattığı bir anısına dayandırıyor:

Bir gün değerli yönetmen dostum Yusuf Kurçenli ile söyleşiyorduk. İlginç bir durum anlattı bana... ‘Doğu Anadolu’ da, çevresi dağlarla çevrili bir yerleşim biriminde yaşayan insanlar, kesinlikle yüksek sesle konuşamazlar, kahkaha atamazlar, kısacası gürültü yapamazlarmış...Çünkü yapılan gürültü patırtı çığ düşmesine neden olurmuş. İşin ilginç yanı çığ tehlikesinin, yılın dokuz ayında söz konusu olmasıymış. Bu insanlar yılın yalnızca üç ayında bağırabilirler, silah atabilirler ya da çocuklarını doğurabilirlermiş.1.

Bu çarpıcı durumdan çok etkilendiğini söyleyen Cücennoğlu, bunu mutlaka bir oyuna dönüştürme zorunluğu duyumsadığını ifade eder. Böylece “*çığ*”ı bir metafora dönüştürerek ve “*Erken Doğum*” gibi bir dramatik olayla değişimin zorunluluğunu getirip, bu görevi ve sorumluluğu da, topluluğun genç üyelerine yükleyerek, çığ tehlikesini yöreselden evrensele taşır. Oyunu şekillendiren ana tümceyi de; “*Yalnızca bir doğa olayı değildir çığ... Belki de biz yarattık bu korkuyu beyinlerimizde...*”2 diye özetler. Şimdilerde Bursa Devlet Tiyatrosu'nda ikinci sezonuna başlayan “*Çığ*” hakkında oyunun yönetmeni Ayşe Emel Mesçi şu yorumu yapıyor:

Tuncer Cücennoğlu'un ‘*Çığ*’ adlı oyununu okurken kafamda ardı ardına birçok soru büyüyor, deyim yerindeyse sorunlar eklemene eklemene

1 Tuncer CÜCENOĞLU, *Yalnızca Bir Doğa Olayı mıdır Çığ?*, *Çığ*, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 2002, s: 5.

2 Tuncer CÜCENOĞLU, A.g.e., s:5.

bilincimde çığ oluyor. Oyunun gerçek bir olaydan hareket eden çok sade ve metaforik bir yapısı var. Mekan bir dağ köyü. İnsanlar kış aylarını hiç gürültü etmeden, sestem yalıtılmış bir ortamda geçirmek zorunda, çünkü bir tüfek patlaması, bir nara veya yeni doğmuş bir bebek çığlığı kendilerini kuşatan dağların tepelerine çığ olarak dönebilir. Bu tehlikenin yarattığı korku köydeki tüm yaşama, insanların derilerinin gözeneklerine dek sinmiş...1.

Çığ tehlikesi ne kadar doğal bir olaysa, erken doğum da o kadar doğal bir olaydır. Topluluğun büyüklerinin direktifleri doğrultusunda birleşen iki gencin, hesapta olmayan bir şekilde, erken doğumla gelen bebeğiyle birlikte olan olur! Belki yüz, belki bin yıllık yalnızlığında suskunluğun dayanılmaz ağırlığını yaşayan ve geçmişte benzeri olayları, Yargıcılar Kurulu'nun kararıyla, son derece insana yaraşmaz bir yolla, gebe kadını tabuta koyup diri diri gömerek çözen bu toplum bu yeni sorunu çözemez. Çünkü ilk kez bir Genç Adam direnir ve baktı ki olmaz doğurtu verir silahını! İlk kez böyle bir tepkiyle karşılaşan topluluk şaşkına döner. Endişe ve panikle birlikte yaşanan şaşkınlığı yaşar:

“ (...)

GENÇ ERKEK: (Tüfeği havaya doğurtur) Durun bakalım! (Bir an herkes durur... Tam bir şaşkınlıktır yaşanan)

BAŞKAN: Ne yapmak istiyorsun evladım?

KADIN ÜYE: Bu ne demek?

ERKEK ÜYE: Ne yapıyor bu?

GENÇ ERKEK: Tetiği çektiirmeyin bana!

BAŞKAN: Olur mu böyle şey?

KADIN ÜYE: Tetiği çekersen tüfek patlamaz mı?

ERKEK ÜYE: Tüfek patladığında... Aman Tanrım!

BAŞKAN: Ama... Ama hepimiz ölürüz!

GENÇ ERKEK: Evet... Ölürüz! Ya karım yaşayacak ya da hep birlikte gebereceğiz!

(...) “1

Doğum gerçekleşecektir. Çığ tehlikesine karşın gerçekleşecektir. Topluluğun üyelerinin korku dolu, şaşkın ve umarsız bakışları altında doğum gerçekleşir. Bebek doğar ve doğal olarak çığlık atar. Bekler herkes “ Çığ “ ı suspus olmuş! Ama çığ düşmez. Düşemez! Düşmeyecektir de! Çünkü ilk kez bir ademoğlu “ Hayır ” demiştir çığ'a . Hayır! Çünkü doğum da doğal, doğal olduğu kadar insanidir de. Üstüne üstlük ardından “ sevinç “ gelir. Yıllardır, çığ tehlikesinin geçtiği zamanı bekleyen ve o zamana dek temizlenip parlatılan tüfekler zamanından önce ateşlenir. Hem de doğumun hemen

1 Ayşe Emel MESÇİ, “ Çığ Korkusu ve Suskun Toplum “, Bursa Devlet Tiyatrosu Oyun Broşürü, Eylül 2003, s: 3.

ardından ateşlenir, sevinç naralarına karışan coşkuyla. Yine çığ düşmez. Düşemez! Artık tehlike geçmiştir. Suskun toplum çığ tehlikesini def etmiş ve bu beklenmedik doğumla artık konuşmaya, dahası haykırmaya başlamıştır.

Camus'nün “ Sıkıyönetim”²indeki Diego, nasıl aşkını dahi feda ederek Veba'ya dur deyip, Kadiz'de yeni bir dönem başlamasına neden olmuşsa, bu oyunda da Genç Erkek çığ'a dur demiştir. Böylece yeni bir yol aralanmıştır ışığa, aydınlığa doğru. Bundan böyle artık susulmayacaktır herhalde. Bir kişi dahi “Hayır!” dese, arkası gelir çünkü. Bu yanıyla, yani bireysel başkaldırı açısından, “Varoluşçuluk” un çılgın sularında kulaç atan bir oyundur Çığ. Aynı zamanda bir toplumun trajik ikilemini de ortaya koyarak tragedyaya boyutuna da ulaşmakta. Bir yanda çığ tehlikesi, öte yanda son derece insani olan konuşma isteği. Daha da indirgendiğinde Töresel Olan ve İnsani Olan'ın yan yanılığı. Bu ikilemin vicdani rahatsızlığını duyumsayan ve bu yüzden esrikleşen Yaşlı Adam'ın dışında zorunlu olarak bu ikilemi bilse dahi, susmayı sürdürerek yaşar herkes. Topluluk insani olanı ancak Yaşlı Adam'ın tek torunu olan Genç Erkek sayesinde tanır ve seçer. Sonrasında, böylesine suskun toplumlarda, bir kişinin dahi “ hayır “ demesiyle bir çok şeyin değişebileceğini imleyen umuda doğru yol alır oyun.

Çığ oyunda, toplumun ve bireylerinin tehlike olarak gördükleri bir baskı aygıtı olarak simgelenmiş. Öylesine bir baskı aygıtıdır ki çığ, dayatılan kurallar dizgesinin dışına biraz çıkıldığında insanları yok eden devasa bir güce dönüşmektedir. Bu noktada evet; “ yalnızca bir doğa olayı değil “ denilebilir çığ için. Düşünme yetisini kötürüm eden, körelten bir korkudur çığ. Cücenoglu'nun soyutlamasıyla baskının simgesel yansımasıdır.

Yazar oyunda toplumsal suskunluğun yarattığı acıyı, sustukça sıranın herkese geleceği gerçeğini baskıcı bir ortamda vermiştir. Bu ortamda özgürlüğün denetim altında tutulması, düşünmenin önemsenmeyişi, faili meçhul ölümler (ağabeyin ölümündeki kuşku) insani duyguların sürekli bastırılmasını ele alır. Özel yaşamın dahi denetim altına altına oluşu (cinsel hayatın bile) törelerin, yörenin yaşam tarzını getirdiği yoğun baskı, insanoğlunun biriken enerjisinin boşalmayıp ruh sağlığının etkilenmesine neden olmaktadır. Yazar bu nedenle oyunun belli bir yerde ya da ülkede geçmesi yerine, baskının olduğu herhangi bir yeri ele alarak evrenselliği yakalama çabasıdır. Oyunda ayrıca kendi toprağına duyulan sevgi ile daha iyi bir yaşam özlemi karşılanır³

Öylesine gizemli ve tuhaf bir topraktır ki burası, yaşayanlar, gençken, elleri iş tutarken göç ederler başka diyarlara. Ölümüne yaklaştıklarında geri dönerler bu ölü toprağına. Yaşlı Kadın'ın ağzından şöyle söze dökülür bu tuhaf gerçek:

1 Tuncer CÜCENOĞLU, “ Çığ “, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 2001, s: 56.

2 Albert CAMUS, “ Sıkıyönetim “, Çev.: Bertan ONARAN, Ara Yayıncılık, İstanbul 1990.

3 Doç.Dr. Hülya NUTKU, “ Sessiz Bir Çığlık: Çığ “, Tuncer CÜCENOĞLU, Çığ , MitosBoyut Yayınları, Mayıs 2002, İstanbul, s: 10.

YAŞLI KADIN: (Oğluna) Sen doğdun...İlk kar düştüğünde bırakıp gittik buraları... Gittiğimiz yerde uzun süre gene böyle sessizdik. Kaldığımız yer buradan göç edenlerin oluşturduğu bir göçmen mahallesi idi... Orada alışkanlıklar aynen sürüyordu. Yani biz göçmenler sessiz ve ürkektik... Yerliler bizi çok seviyordu... Bütün işlerde bizim çalışmamızı istiyorlardı... Çünkü hiç hayır demiyor, tepki vermiyorduk. (...) En ağır işlerde çalışanlar bizlerdik! Yerliler bizden çok farklıydılar. Gürültücü ve kavgacıydılar... Ağız dolusu gülebiliyorlardı. 1

Kardeşinin, denetleyemediği enerjisini boşaltmak için nara atma isteği karşısında, Yargıcılar Kurulu'nun kararıyla diri diri öldürülmesine sesini çıkartamayan, acısından ve kahrından bunalıma girerek esrikleşen Yaşlı Adam da bu süreci şöyle anlatır:

YAŞLI ADAM: Gençler hep gitti. Bir daha dönmediler. Ama biz ne yaptık geri döndük. Bütün kış çalışıp edindiğimiz unumuzla, şeker ve tuzumuzla arpa ve buğdayımızla geri döndük... Kışın bunca insan yesin diye. Her yıl biraz daha suskun olmayı öğrettik size ve geri döndük. Artık hep buradayız. “ 2

Bir kısır döngüdür Yaşlı Adam'ın anlattığı. Göçülür, çalışılır, dönülür. Ne zaman? Çığın eridiği üç aylarda. Cücenoglu bu noktada aynı zamanda çok boyutlu bir “göç” olgusuyla birlikte, - toprak-yurt özlemini de imler. Kuşkusuz çıkış noktası Anadolu coğrafyasıdır. Ama göçü de soyutlayarak “göçmenlik”, “ötekilik” kavramına da dokundurarak farklı boyutlarda da düşünülmesini sağlar. Nasıl bir göçmenliktir bu? Köyden kente göç mü? Çalışmak üzere bir başka ülkeye göç mü? Somutlarsak, Türkiye'den Almanya'ya mı? Taşradan büyük kentlere göç mü? Daha da uç noktada siyasal nedenli göç mü? Bütün bu sorular oyunun evrensel boyutunu da getirmektedir.

Çığ'da da soyutlamanın anlatım yollarından pek çoğunu kullanmış Cücenoglu. Çığ simgesel olduğu gibi grotesk bir nitelik de taşımaktadır. Baskıdan-tehlikeden bu boyutta -yıllardır, yılda dokuz ay fisiltiliyle konuşacak kadar- korkulması, korkunun insanları, en yakınlarını dahi diri diri gömebilecek noktaya taşınması ürpertici ve şaşırtıcıdır. Aynı zamanda da ironiktir de. Çığ tehlikesinin yarattığı bu boyutta korku beklenen ya da umulan bir tutum değildir. Ancak gerçek budur. Beklenen bu toplumun bir biçimde “ Hayır! ” demesi gerektiğidir. İşte beklenen “ susmamak “ la, gerçekleşen “ susmak “ arasındaki aykırılık da insanın yüreğini sızlatan, acı bir gülümsemeyi beraberinde getirir ve çok tanıdık-bildik şu sloganı anımsatır: “ Susma, sustuğu sıra sana gelecek! ” Bu yüzden, bebeğini her şeye karşın doğuran Genç Kadın'ı ve tüm topluluğu tehdit edip karşısına alarak, bu yeni ve güzel olayı yaratan Genç Erkek'i, başkaldırısı bireysel de olsa alkışlarız.

1 Tuncer CÜCENOĞLU, Çığ , MitoşBoyut Yayınları, Mayıs 2002, İstanbul, s: 35.

2 Tuncer CÜCENOĞLU, A.g.e., s: 26.

Çığ oyununda zaman ve uzam da soyutlanmıştır. Konuşmalar dahi fisiltilayla gerçekteşir. Tehlikenin ve korkunun boyutu anlatılır böylece. Hülya Nutku'nun deyişiyile; “ *Sahneye Sessizliğin Sesi Egemendir* “1. Oyunda başka simgesel öğeler de var. Bunlardan biri, çığın erime zamanı yapılan şenliğe-ritüele hazırlanan ve sürekli temizlenen silahlar. Silah bir güçtür ve ateşlenmesi demek “ses-tehlike “ demektir. Bu güç töresel olarak ancak tehlike geçtiğinde kullanılır. Öncesinde ateşlemek isteyen, silahı kullanamadan yok edilir, hem de diri diri gömülerek. Diğer bir simgesel öge de suyun biriktiği yalak'tır. Yalak yaşamı simgelediği gibi ölümü de simgeler.

Başkaldırının ardından gelen şenlik atmosferi ise, doğanın bir parçası olan insanın, özgürleşmesini kutsadığı ritüelistik bir motiftir. Çığ'da kişileştirmede de soyutlamaya gidilir. Kişiler kendi içlerinde şöyle gruplandırılabilir: 1. Susarak çığ tehlikesinin ya da baskının sürmesine bir biçimde katkıda bulunanlar (Yaşlı Kadın, Kadın, Adam). 2. Sesini yükseltmek isteyenleri, insanların ölümüne sebebiyet vermektan yargılayanlar (Başkan, Kadın Üye, Erkek Üye). 3. Yargılayıcı Kurulu'na doğrudan hizmet edenler (Ebe ve Kolcular). 4. Başkaldıranlar (Genç Erkek ve dolaylı olarak Genç Kadın. Erkeğin başkaldırısı daha bilinçlidir. Kadının ki ise, yine bir doğa olayından kaynaklanan gebeliğin zorunlu bir sonucudur. 5. Vicdani Rahatsızlık Duyanlar (Yıllardır sustuğu için duyduğu rahatsızlıktan ötürü esrikleşmiş Yaşlı Adam).

Bebeğin doğuşundan sonra, yıllardır içinde biriktirdiği tepkisi adeta bir çığlığa dönüşür finalde Yaşlı Adam'ın. Ardından da tüfeği ateşler. Umutlu bir geleceğin muştusudur bu çığlık. Başka bir deyişle Cücenoglu'nun umudunun. Bu nedenle, “ *belki de biz yarattık bu korkuyu beyinlerimizde* “ diyerek çığ korkusunun kaynağını yine insana, topluma bağlar yazar. O halde korkunun beyinlerden silinmesiyle çığ tehlikesi de ortadan kalkacak, yeni doğmuş bir bebeğin büyümeye başlaması gibi, korkunun, baskının yerine, insanca değerlerin geçerli olduğu özgürlükçü ve barışçıl bir toplum da kurulacaktır.

Şapka ve Matruşka: Hoşgörünün İronisinden Aşk Oyununa

Hoşgörüsüzlüğün böylesine yaygın olduğu dünyamızda 1995 yılı “ *hoşgörü yılı* “ ilan edilir her nedense! Cücenoglu'nun hoşgörü yılı nedeniyle yazdığı “ *Şapka* “ da hoşgörünün ironisini yapar. Oyun, hoşgörüsüzlüğün en katı ve mantık dışı boyutlara ulaştığı askeri ortamla ve onun insan bilincinde yarattığı şartlanmalarla günlük yaşam arasındaki çelişkiyi ve bu çelişkinin yarattığı trajikomik durumları anlatır. Toplumsal ve insani bir değer olan hoşgörüyle, mekanikliği çağrıştıran hoşgörüsüzlük karşıtlığıyla ironik bir durum yaratılır. Yaratılan bu ironik durumun bir boyutu, katılığın saçma ve şaşırtıcı olanla ifade edildiği grotesk ise, diğer boyutu da, çoğu kez çarpıtmaya ve

1 Doç.Dr. Hülya NUTKU, “ *Sessiz Bir Çığlık: Çığ* “, Tuncer CÜCENOĞLU, *Çığ* , MitosBoyut Yayınları, Mayıs 2002, İstanbul, s: 8.

abartıya dayandığı için bir tür sözel karikatür olarak nitelendirilebilecek yergi-taşlama'dır. Nitekim Cücenoglu da oyununu kara mizah olarak isimlendirir.

Şapka ve postalla simgelenen askeri ortamdan başlayarak günlük yaşamda devam eden oyun 12 tablodan oluşur. Mantık dışılığın simgesi şapka ve postalın yitirilmesi ve bu yitirme duygusunun bilinç altında yarattığı korku ve endişenin büyümesiyle oyunun temposu da giderek hızlanır. Katılıkla özdeşleşen Komutan da dahil olmak üzere, tüm oyun kişilerinin, bir takside unutulmuş şapkayı bulmak için verdikleri mücadele ve yaşanan panik, oyunu, “ fars ” ın abartılı ve gürültülü güldürüsüne dönüştürür.

Soyutlamanın estetik ifadesi olan ironi, grotesk, fantazi, episodik yapı, güldürü, ironi, yergi, grotesk, fantazi gibi pek çok anlatım yolundan yararlanır Şapka'da Cücenoglu. Kalın çizgili tip boyutunda oyun kişileri de bu anlatım yolunu destekler. Oyunda ülke belirtilmemiş olması, bu hoşgörüsüzlüğün dünyanın her tarafında çeşitli boyutlarda yaşandığını imleyerek soyut anlatımın evrensel açılımına eşlik eder.

Oyunun Birinci Bölümü 5 tablodan oluşur. Askeriye kışlasından günlük yaşama geçildiği, Amerikalı'nın hafta sonu iznine ayrılıp, kayınvalidesinin ve karısının dairesine ulaştığı -ki bu arada şapkasını takside unuttur- yere dek Birinci Bölüm'dür. Amerikalı'nın şapkasını unuttuğunu fark edip paniğe kapılmasıyla birinci bölüm biter. İkinci Bölüm ise, askeri şartlanmanın fantastik bir görüntüsü olan hayalet-sanrı Komutan'ın uyarılarıyla sürekli büyüyen korku ve endişe ve bu atmosferde şapkayı bulmak ya da edinmek için her yolun denendiği arama eyleminden oluşur. Postalın yitirilmesiyle başlayan çember şapkanın bulunmasıyla kapanır.

Birinci Bölüm kışlada geçer. Hoşgörüsüzlüğün boyutu askeri disiplinle sergilenirken, bu disiplinin hangi mantık dışı noktalara ulaştığı da gösterilir böylece. “Yatakhane” de geçen I. Tablo'da yedeklerin tip özellikleri ve ilişkileri, uyanış, yataktan kalkış, kahvaltıya hazırlık dizgesi içinde verilirken, katı disiplinin “ ihmal ” olarak değerlendirildiği ilk kriz de ortaya çıkar. 4. Yedek postalını yitirmiştir. Tüm aramalara karşın bulunamaz postal. Ceza korkusu da başlar böylece. En büyük ceza da izne çıkma yasağıdır. Yani en hoşgörüsüz olanı. Çünkü bu izin sayesinde, günlerdir atış yapan yedekler ilk kez kışladan uzaklaşacak, yakınlarını, sevdiklerini, eşlerini, çocuklarını göreceklerdir. Ama postal yitirmenin cezası budur. Bu yüzden alelacele bir tokyo bulunur 4. Yedek'e.

Aynı zamanda bu tabloda Yedeklerin kişilik özellikleri ve ilişkileri de sergilenir. Tek tipleşmiş genel özellikleri. Askerlik bir yanıyla erkek egemen toplumlarda, erkeklerin erkekliklerinin katı disiplinle terbiye(!) edildiği, erkeklik süngüsünün düşürüldüğü bir ortamsa, diğer yanıyla da, günlük yaşamdan izole edilmiş askerlerin erkeklik duygusunun tüm boyutlarıyla şaha kalktığı bir uzamdır da.

Nitekim 1. Tablo'da, izin arifesinde, yedeklerin konuşmalarında, bu iki boyutun da sergilendiği gözlenir. İçlerinden bir kişi diğerlerinden farklıdır. Geldiğinden beri kibarlığını ve mesafesini koruyan Amerikalı. Burs kazanıp Amerika'ya gidip, güç koşullarda eğitimini sürdürmeye çalışmış, sonrasında bir araştırma kuruluşunda çalışmaya başlamıştır. Askerliğini yapmak için ülkesine gelmiştir. Bittiğinde de geri dönecektir. Bu yüzden yazar tarafından Amerikalı denilmiştir. Amerikan ahlakı ve sosyal yaşamından, orada yaşadığı güç koşullardan da etkilenecek, her koşulda korumaya çalıştığı mesafeli ve kibar tavrıyla tipik bir kapitalist ülke terbiyesi almış bir kişidir.

2. Tablo, "Yemekhane" de geçer. Kahvaltı sırasında tokyolarıyla oturan ve bunu arkadaşlarının ortasında gizlemeye çalışan 4. Yedek'in korkusu büyüür. Bir biçimde tokyolar gizlenir. 3. Tablo " Yemin Töreni " dir. 4. Yedek ve diğer Yedekler yemin töreninde Komutan'n durumu fark etmediğini sanırlar ve de aldanırlar. Olan olmuştur. Komutan o şaşmaz sezgisi ve keskin gözleriyle tokyoyu görmüş ve durumu kavramıştır. Askeri tarihin belki de en akıllıca, en doyurucu, en isabetli, en coşkulu söylevini çeker kendince. Temelini muhabbet(sevgi), hürmet(saygı), müsamaha(hoşgörü) gibi değerlerin oluşturduğu, Hacı Bektaş-î Velî'yle özdeşleşmiş, insan ilişkilerini erdemlilik bağlamında düzenlemek için söylenmiş " *Eline, Beline, Diline Sahip Ol* " tümcesi, Komutan'ın, " tedbirsizlik ve ihmal " gerekçesiyle vereceği cezanın hazırlık sürecini oluşturan söylevinin de ana temasını oluşturur. İronik güldürünün de doruk noktasıdır bu söylev. Komutan'la simgelenen askeri disiplinin açılımıdır aynı zamanda. Askerlerin yüreğine bir mavzer kurşunu gibi oturan bu söylev özetle şöyledir:

KOMUTAN: (...) Bilirsiniz hepiniz...Ama yinelemekte yarar var...'Eline... Diline... Beline...' 'Eline.. Diline.. Beline..' Belki size, tek başına bu sözcüklerin sıralanması bir anlam ifade etmeyebilir... El, dil ve bel ne demektir diyenleriniz çıkabilir...Ama bu üç sözcüğü 'Sahip ol' diye tanımlarsam hiçbir kuşkuyla yer kalmayacaktır.. Çünkü ortaya şöyle bir yaklaşım çıkıyor... 'Eline, dilene, beline sahip ol...' Bu tümcede anlaşılmayacak bir şey yoktur. Ama gene de açıklamakta yarar var.1

Sözü dolaştırıp durur. Çünkü ne söyleyeceği bellidir. Konuyu ihmale ve cezaya getirecektir. Komutan bağlantı kurmaya çalışırken, özellikle 4. Yedek söylevin sonucunu anlamış, korkuyla yazgısını beklemektedir. Söylevini sürdürür Komutan. Amacı diğerlerine de göz dağı vermektir:

KOMUTAN: Eline sahip ol, ne demektir? Yani 'yolda yürürken elini dikkatle salla, sağa sola çarpma' anlamına mı gelmektedir. Belki ilk bakışta öyle sananlarınız da olabilir...Ama burdaki gerçek anlamın 'Hırsızlık Yapma' demek olduğunu şu anda, burda öğrenmiş bulunuyorsunuz..Gelelim ikinci sözcüğe...'Diline sahip ol..' Bu ne demektir? Kuşkusuz yemek yerken bile dilimize sahip olmak zorundayız. En ufak bir dikkatsizlik, dişlerimizin arasında

1 Tuncer CÜCENOĞLU, *Toplu Oyunları 3* Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1996, s: 43.

çıñnediđimiz bir besin maddesinin hemen yanı bařında, dilimizi de parçalamamıza neden olmaz mı? (...) Bunun ötesinde diđer anlamıyla, konuřtuđumuz Őeylere dikkat etmemiz ise özellikle askerlik görevini yerine getirmekte olan sizler için çok önemli ve kayda deđer tehlikeler içeriyor. Herkes diline sahip olarak yalnızca görevini yapsa, onun bunun, Őunun, ötekinin hakkında, ileri geri laflar etmese zaten sorunumuz kalmaz...Őimdi üçüncü ve son sözcüđün açıklamasını yapacađım...'Beline sahip ol.' Yani burda söylenmek istenen Őey 'Ađır bir Őeyi tek başına kaldırma...Belin sakatlanır, iki büküm kalırsın' mı?/

Sözde entelektüel birikimini de sergileyerek, konuyu, aslında yazarı Çehov olan ancak Komutan'ın Maksim Gorki olarak dillendirdiđi Üç Kız Kardeř oyunundaki Natalya'dan (Nereden duymuřsa duymuřtur bu sanatsal bilgiyi), ona göre büyük tahribatın pervasızlıđıyla her yerde kol gezen Natařalara getirir. Böylece "Beline sahip ol" un açıklamasını da yapar. Sonunda konuyu küçük ihmaller ve sonuçlarına getirir. Savařların kaybedilmesiyle küçük ihmaller arasında bađlantı kurar ve kayıp postala konuyu getirir. Ona ve de askeri mantıđa göre; "*Buđün postallarını kaybeden yarın vatanına sahip çıkamaz*". Böylece "izinden men" cezasının gerekçesi de açıklanmıř olur. Tankların, topların, tüfeklerin başına asker dikilip cezalandırıldıđı bir garip mantıđın farklı bir yansımasıdır bu ceza da. 4. Yedek'in dıřında hepsi izne çıkarlar.

4. Tablo, Amerikalı'nın özlemini ve heyecanını denetleyerek otogardan yaptıđı telefon görüřmesidir. Eve ne zaman ve nasıl geleceđini bildirir. 5. Tablo, Amerikalı'nın Kayınvalidesi'nin dairesi ve günlük yařamdan bir kesittir. Kentsoylulařma çabası içinde, kızını kolejlerde okutmuř, kuralları ve hořgörüsüzlüđu yüzünden kocası tarafından terkedilmiř çok bilen tipik bir orta-sınıf temsilcisi Kayınvalide'nin anlamsızlıklarla dolu yařamından bir kesittir. Böylece günlük yařamdaki kalıplařmıř kurallar ve tavırlarla, yařamı zehir eden hořgörüsüzlük de imlenir. Amerikalı beklenmektedir. Bir yandan da, Kayınvalide'nin kızına (Amerikalı'nın Karısı), eři gelince nasıl davranması gerektiđine dair öđütleri ardı ardına sıralanır. Oysa ilk kez bu kadar uzun süredir ayrı kalmıřlardır birbirlerinden Amerikalı'yla Karısı. Nasıl hissediyorlarsa öyle davranmaları gerekmez mi? Ama hayır, Kayınvalide'nin kuralları çerçevesinde böyle bir karřılařma mümkün deđildir. Sonunda Amerikalı eve gelir. Gelmesine gelir ama, řapkasını da geldiđi takside unutmuřtur. Böylece ikinci kriz bařlar. 4. Yedek, postasını kıřlada yitirmiř ve izne ayırlamamıřtır. Amerikalı ise, kıřladan ayrılıp dıřarı çıktıđında řapkasını unutmuřtur. Biri dıřarı çıkamaz. Diđeri řapkayı bulmadan içeri giremez. Öte yandan, yitirilen postal ve askeriyenin hořgörüsüzlüđu ile unutulmuş řapka ve günlük yařamın hořgörüsüzlüđu arasında bir kořutluk da kurulur. Komutan'ın, Amerikalı'nın zihninden çıkmadıđı için bir sanrı gibi görünmesi, bu sanrının ete kemiđe bürünen görüntüsü ve kışkırtıcı uyarıları da İkinci Bölüm'deki gerilimi, paniđi ateřler.

1 Tuncer CÜCENOĐLU, *Toplu Oyunları 3* Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1996, s: 44.

İkinci Bölüm son derece tempolu, şapka arama eylemiyle aksiyonun tırmanışa geçtiği bölümdür. Amerikalı önce taksi durağını arar. Ama rastlantı bu ya, şoför izne çıkmıştır. Kayınvalide'nin kendi kurallarına ve ölçülerine uymadığı için "primitif" diye nitelediği en yakın arkadaştan yardım istenir. Arkadaş ve Amerikalı, arkalarında Komutan'la birlikte, astsubaylıktan tard edilmiş, şimdilerde dağınıklık ve hovardalıkla anlamsızlığın kucaklaştığı bir hayat yaşayan Müzisyen arkadaştan yardım istemeye giderler. İşin garibi, askeriyeden uzaklaştırılmış bu müzisyenin askeri malzeme toplamak gibi bir hobisi vardır. Müzisyen'in evine gittiklerinde hoşgörüsüzlüğün bir başka boyutuna tanık olunur. Müzisyen'in karısı onu terk etmiştir. Çünkü müzisyen hovardalığı, karısı evdeyken başka kadınlarla yatma noktasına kadar vardırırmıştır. Müzisyen'in evinde bir şapka bulunur. Ancak şapka yenidir. Yeni askeri giysilerle uyumlu değildir. Bu kez bit pazarına gidilir. Giysilerle uyumlu bir şapka bulunur. Ancak ne yazık ki dükkan kapalıdır. Kayınvalide bu arada bir şapka dikmesi için eve terzi çağırılmıştır. Tam da bu sırada şoför gelir evin önüne, unutulmuş şapkayı vermek için. Daireyi bilmediği için klakson çalarak mahalleliyi ayağa kaldırır. Günlük yaşamdaki hoşgörüsüzlüğün bir başka sahnesi de burada oynanır. Şoför ısrarla klakson çaldığı için bir temiz dövülür mahalleli tarafından. Bu hoşgörüsüzlüğe karşı Şoför'ün tepkisi de hoşgörüsüzcedir. Günlük yaşamda tüm insan ilişkilerine de yansımış olan hoşgörüsüzlüğü daha da vurgulamak için Şoför şu sözlerle seyirciye yönelir:

ŞOFÖR: (Bir elinde levye, diğer elinde Amerikalı'nın şapkası, el yüz kan revan içinde... İzleyicilere) Hiç insaniyetlik kalmadı arkadaş... Şapkasını unutmuş adam takside... Klakson çalıyorum ki duyar iner de alır şapkasını diye... İbnelerin beşi onu saldırdı klakson çalıyorum diye...Ulan bunun acısını sizden çıkartmazsam! Şoför esnafını yığmazsam buraya!... (Yürüyüp giderken) Hiç insaniyetlik kalmadı, hiç¹

Özellikle İkinci Bölüm'de imlenen, insan ilişkilerindeki hoşgörüsüzlük ve anlamsız kuralların tüm oyun kişilerinin ilişkilerine yansıdığı görülür. Kayınvalide-Amerikalı, Kayınvalide-Eski Koca, Kayınvalide-Kızı, Kayınvalide-Arkadaş, Arkadaş-Karısı, Müzisyen-Karısı, Mahalleli-Şoför, Şoför-Mahalleli, Amerikalı-Bekçi, Bekçi-İşveren gibi.

Bit pazarındaki dükkanı açtırıp şapkayı almak için Bekçi'ye karşı büyük bir uğraş verilir. Bekçi tüm rüşvet önerilerini reddeder. Umarsız eve geri dönülür. 10. Tablo, abartı ve ironinin doruk noktaya ulaştığı bir tablodur. Tek çözüm yolu Terzi'dedir artık. Amerikalı'nın izni de neredeyse bitmek üzeredir. Terzi de durumun sıkışıklığını farketmiş, havalara girmiştir. Adeta kutsal-büyüsel bir tören yönetiyormuş edasıyla işe başlar. Sanki bir kurban kesiyormuşçasına makasa sarılır. Ancak Amerikalı tarafından, Komutan'n uyarısıyla da engellenir. Çünkü pantolonun görünmeyen yerlerinden

1 Tuncer CÜCENOĞLU, *Toplu Oyunları 3* Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1996, s: 74.

kesip şapka diyecek, kesilen yerleri de yeni kumaşla yamalayacaktır. Çok az zamanı kalmıştır Amerikalı'nın. Büyük bir gerilim içinde, Müzisyen'den aldığı şapkayı başına geçirip tam çıkacakken, Karısı'nın verilecek korkunç cezayı anımsatmasıyla zıvanadan çıkar artık Amerikalı.

Farsı çağrıştıran bir tempoda Amerikalı, ardında Arkadaş, Komutan, Kayınvalide, Kadın Bit Pazarı'ndaki vitrinin önüne gelirler. Başka bir yol kalmamıştır. Vitrin camı kırılacak ve şapka alınacaktır. Hoşgörüsüzlüğün ve katılığın insanları, şiddetin hangi boyutlarına taşıdığını gösteren karikatürize bir sahneyle, “*cam kırma*” eylemi gerçeklikten soyutlanarak slow-motion'a dönüşür. Bekçi'nin silahını çekip ateşlemesiyle olan olur. Kurşun Amerikalı'nın bacağına sıyrır. Hoşgörüsüzlük Bekçi'yi de, görevi gereği şiddete yöneltir. Basit bir şapka için bir insanı gözünü kırpmadan öldürme girişimine. Çünkü o da bu hoşgörüsüzlük çarkının içindedir. İşini gereği gibi yapmazsa, işten atılacak, çocukları aç kalacaktır.

Son Tablo, Amerikalı'nın topallayarak kışlaya dönüşüdür. Yorgun, bitkin ve umutsuzdur. Tam kapıdan içeri girecekken, unuttuğu şapkayı vermek için bekleyen taksi şoförünü görür. Şoför, dört saatlik yol teperek, kendi deyişiyle, yalnızca “*insaniyet*” adına şapkayı yetiştirmiştir. Böylece Amerikalı şaşkın, insaniyet adına getirilen şapkayı başına giyerek ve yine insaniyet adına Şoför'ün sıcak uğurlamasıyla kışladan içeri girer. 4. Yedek kışlada postalın, Amerikalı dışarıda şapkanın kurbanı olmuştur.

Oyunun eksen tipi ya da tipleri Amerikalı ve onun adeta iç sesi olan Komutan'dır. Komutan, somutu kışlada, soyutu günlük yaşamda hoşgörüsüzlüğün simgesidir. Onun yitirilen postal için verdiği ağır ve mantık dışı ceza Amerikalı'nın zihninde öyle bir tahribat ve korku yaratır ki, şapkayı takside unuttuğunu fark etmesinden itibaren, beynini kemiren, rahatsız edici ve uyarıcı bir iç sese dönüşür. Yazar bu soyutlamayı da, Amerikalı'nın yanından hiç ayrılmayan ama, diğerlerinin göremediği Komutan kişiliğiyle yapar. Yedekler Anadolu'nun çeşitli yörelerinden gelmiş tipik özellikleriyle askeri koşullara uymaya çalışan gençlerdir. Amerikalı kibar ve mesafeli tavrıyla diğerlerinden farklıdır. Amerika'da yaşamaktan kaynaklanan hafif de küçümseyici bir tutumu vardır. Nitekim taksi şoföründen söz ederken onu, “*halkımızın tipik bir örneği*” diye biraz tepeden bakarak tanımlar. Ancak “*halkımın tipik örneği*” diye küçümsediği Şoför, yalnızca “*insaniyet*” adına, dört saat yol tepip şapkayı yetiştirmiştir ona.

Kayınvalide de hayatı kurallar ve taktiklerden ibaret tip boyutunda bir başka oyun kişisidir. Oturuşu, kalkışı, fincanı tutuşu, telefon görüşmeleri, ses tonu, konuşma biçimiyle tam bir kurallar yığındır. Kızı, yani Amerikalı'nın eşi, kolejlerde okutulmuş, Amerikalı'yla birlikte o ülkenin hayat tarzından etkilenmiş, bu anlamda annesinden daha bağımsız davranabilen bir kentsoylu aile kızıdır. Arkadaş ve Müzisyen de tip özellikleriyle ele alınmış diğer oyun kişileridir.

Şapka' da yine ülke belirtilmez, yani durum herhangi bir ülkede yaşanır. Ancak gerek oyun kişilerinin tavrıyla, gerek Nataşalar, Eline Beline Diline Sahip Ol, Ruslardan alınan doğal gaz gibi göndermelerle Türkiye gerçeği imlenir. Öte yandan, askeriyeden başlayarak toplumun her katmanında ve her alanında yaygın olan “Hoşgörüsüzlük” yalnızca Türkiye'nin değil tüm dünya toplumlarının sorunu değil midir? Bu sorunun yanıtı “*Şapka*” ya evrensel bir nitelik de kazandırır.

“*Hoşgörü*” yü besleyen en önemli değer insana ve insani değerlere saygıdır. İnsana saygının olmadığı bir ortamda, ister katılığın anlamsız kurallar dizgesine dönüştüğü askerlikte, ister insani değerleri sindirememiş, kimsenin kimseyi umursamadığı günlük yaşamın içinde hoşgörüden söz edilemez. Bu önerme, dört saat yol tepip Amerikalı'ya şapkayı teslim eden Şoför'ün dudaklarında ironik bir tümceye dönüşür: “*İnsanîyet öldü mü ağbi!*”¹

Evet, insanlık ölmedi ya! İnsan olmak, sert ve anlamsız bir cezanın gerekçesini oluşturan Komutan'ın söylevinde ironik bir söz yığına dönüşen, sevgi, saygı ve hoşgörünün temelini oluşturan “*erdem*”in ne olduğunu anlatan “*Eline, Beline, Diline Sahip Ol*” özdeyişini kavramaya çalışmaktan geçiyor herhalde...

Matruşka, bir erkekle bir kadının, gelenekselleşmiş kalıplar içinde yaşadıkları bir yasak aşkı giderek nasıl tükettiklerini anlatan bir oyundur. Yapısal olarak iç içe girmiş pek çok oyunla sergileme yapılırken, tıpkı matruşka bebekler gibi, küçükten büyüğe ya da büyükten küçüğe, pek çok ilişkinin de sorgulanmasına neden olan, bir çok soyut anlatım yollarının kullanıldığı bir durum oyunudur.

Yaşamın bir oyun ya da bir yanılsama olduğu düşüncesi, insanın, soyutlama yetisini kazanmasından başlayarak, günümüze dek zihnini meşgul eden, din, felsefe, sanat gibi merkeze “*insan*”ı koyan pek çok alanda görüşler, düşünceler, yorumlar üretilmesine neden olan bir konudur. Tiyatro da yaşamı ve insanı sorgulayan bir sanat olduğuna göre, bu anlamda, “*Oyun İçinde Oyun*” düşüncesinden yola çıkılarak “*Oyunun Oyunu*” olarak yorumlanabilir. Yaşamın ironik, grotesk ve fantastik boyutu da bu oyun içinde oyun düşüncesinden kaynaklanıyor denilebilir. Felsefî açıdan yaşamı bir oyunmuş gibi varsayma ya da öyle kabul etme tiyatrodaki uygulanan kurmaca yöntemlerinden biridir. “*Bu hem sahneyi iç içe iki oyun alanı olarak kullanmak gibi somut bir uygulamayla gerçekleştirilmekte, hem de hayata bir oyunmuş gibi bakma anlayışını getiren sözler ve durumlarla sağlanmaktadır*”². Bir yazarlık ustalığı olarak değerlendirilen bu oyun içinde oyun biçimindeki kurgulama tekniğini seyirciye çifte oyun zevkini tattıran sevimli bir hüner olarak niteleyen Sevda Şener şöyle devam eder: “*Oyun içinde oyun olarak adlandırdığımız bu teknik,*

1 Tuncer CÜCENOĞLU, *Toplu Oyunları 3* Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1996, s: 80.

2 Prof.Dr. Sevda ŞENER, *Oyundan Düşünceye*, Gündoğan Yayınları, Ankara 1993, s: 89.

yerinde kullanıldığında eğlendirici olduğu kadar, anlama ilginçlik, derinlik katan, seyircinin olayları uzak açıdan görmesini, özgür değerlendirmeler yapabilmesini sağlayan bir kurgulama yöntemidir “1. Hasan Erkek’in “Oyun İçinde Oyun” adlı incelemesinden de yola çıkılarak bu tür kurgunun işlevleri; anlatımda yazara çeşitli olanaklar sağlamak, oyun kişilerinin kişilik yapılarına, ruh hallerine, daha önce yaşadıklarına ya da düşlediklerine ışık tutmak, anlatımı güçlü ve etkili kılmak, atmosfer yaratmak, olayı geliştirmek, görsel ve estetik zenginliği arttırmak, yabancılaştırmalarla uzak açı sağlamak, komik etkiyi oluşturmak ve oyunun eğlendiriciliğini arttırmak diye özetlenebilir.2

Matruşka da, gerek kurgusal, gerekse düşünsel olarak “ *Oyun İçinde Oyun* ”un tüm olanaklarının kullanılarak, Cücenoglu’nun yazarlık hünerini konuşturduğu bir oyundur. *Matruşka*, bir yasak aşkı, dört duvar arasında orta yaşlı bir yazarla, otuz yaşlarında bir kadının yedi aylık bir süreyle yaşadığı aşkı, -öyle bir aşktır ki bu aşk, her aşamasında cinsel, kişisel, ruhsal, geleneksel nedenlerle pek çok irili ufaklı oyunu da içinde barındırır- imleyen bir simge olarak kullanılır oyunda. Tiyatronun fuayesinde karşılaşp birbirinden etkilenen bir Erkek’le Kadın’ın, zaman içinde tükettikleri ilişkinin son noktasından başlayarak, ilişkinin başlangıcından sonuna dek, bu yasak ilişkiyi tüketen pek çok aşk oyunu, yine oyun-gerçek düzleminde sarmal olarak sergilenir. Finalde ise gösterilenin, aslında bir tiyatro oyunu olduğu seyirciye “ *beklenmedik* ” bir biçimde anımsatılır. Bundan sonraki aşk oyununun yaşam oyunu içinde devam edeceği gösterilir böylece. Kısacası *matruşka* nasıl iç içe geçen bir bebekse, oyun da birbirinin içine geçen oyunlardan oluşur.

Tarihi hakkında pek çok söylentilerin olduğu öne sürülen *Matruşka* ya da *Matriyoşka* bebeklerin Rusya’daki geçmişinin 110 ya da 120 yıl geriye gittiği söylenmektedir. *Matreşa* adlı güzel bir sevgilisi olan Rus tüccarının köyünde imal edildiğine dair romantik bir hikayesi de vardır *matruşkanın*. Rus matriyeşkasının annesinin de Japon olduğu rivayet edilir. Bir diğer söylenti de, Japon soylularının yemekten sonra geleneksel ve filozofik bir eğlence aracı olarak kullandıklarına dairdir. Birbirinin içine geçmiş 12 yumurtadan oluşan bu oyuncaktan yola çıkılarak, sahibine başarı ve mutluluk getirmesi için bir dizi bebeğe dönüştüğü söylenir.3

Ancak Cücenoglu’nun *matruşka* bebeği oyunda sahibine mutluluk getirmez. Tersine, giderek küçülen bir ilişkinin simgesel anlatımına dönüşür. İlişkinin tamamıyla tükenmeye yüz tuttuğu bir anda Kadın’ın sevgilisine aldığı bir doğum günü hediyesi olur. Kadın’ın amacı, tutar yanı kalmamış bu ilişkiyi böyle bir hediyeyle düzeltmeye çalışmaktır. Ama ilişki ne yazık ki bu hediyeyle biter de aynı zamanda. Böylece görünürde yasak bir kadın-erkek ilişkisini anlatan yalın bir öykü gibi görünen oyun,

1 Hasan ERKEK, *Oyun İçinde Oyun* , T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1999, Prof. Dr. Sevda ŞENER’in Yazdığı Önsöz, Ankara 1997.

2 Hasan ERKEK, *Oyun İçinde Oyun* , T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1999, s: 195.

30 Sweta POPELİNOVA, “ *From Russia with Love- Matriyoşka* “, www.gazozagaci.com, Erişim Tarihi: 26.10.2004..

matruşkayla birlikte, soyut düzlemde zenginleşir, derinleşir ve çok katmanlı bir düşünceler dizgesi haline gelir.

Matruşka'da kurgusal ve düşünsel açıdan dört katmanlı bir “Oyun İçinde Oyun” motifi saptanabilir: 1. Yaşam Oyunu 2. Tiyatro Oyunu 3. Aşk Oyunu 4. Yansılanan Oyun.

1. *Yaşam Oyunu*: İmlenen felsefi boyutta yaşamın geçici olmasıdır. Tıpkı bir oyun gibi oynanan. Doğumla birlikte oyunun başladığı, ölümle birlikte de perdenin kapandığı, oyunun bittiği bir yaşam oyunu. Öyleyse bu oyunu, oyun olduğunun bilinciyle insana yakışır bir biçimde, yaşamdan tad alarak, bağışlanmış bu güzelliğin hazzını duyumsayarak yaşamak gerekir. Bu düşünce Cücenoglu'nun beklediği, umduğu ya da sezdirdiğidir. Oyun gerçeğinde düşünüldüğünde ise; Yaşam Oyunu dediğimiz o muhteşem oyunun güdükleştirilmesi, sığlaştırılmasıdır. Günümüzde ve şimdi, geleneğin dar kalıpları ve kuralları çerçevesinde, biçilmiş roller doğrultusunda oynanmaktadır. Üstelik kötü de oynanmaktadır bu oyun. Güzel başlayan ilişkiler dahi, -buna karşıt cinslerin duygusal-cinsel ilişkileri de dahildir- bu geleneksel kalıplardan, orta malı, bildik numaralardan dolayı bir matruşka gibi tüketilmekte ve yok edilmektedir.

2. *Tiyatro Oyunu*: Tiyatro, yaşamın kanıksanan rollerinin yarattığı sorunların, kusurların, aksaklıkların vicdani sorgulamasının yapıldığı bir sanattır. Belli bir kurguyla oyuncular tarafından gerçekleştirilir. Nitekim oyunda da, gerek sarmal anlatımla, gerek seyirciye doğrudan yönelerek, gerek soyut bir çevre düzeniyle, sergilenenin bir oyun olduğu sürekli anımsatılır. Finalde , aşk oyununu yaşayan ve geriye dönüşlerle bu aşkın tüketilişini oynayan Erkek'le Kadın'ın da, aslında yaşam oyununun içinde bir tiyatro oyunu seyrettiği sürpriz biçimde gösterilir. Bu aynı zamanda seyircinin de, oynayanların da bu oyunun içinde olduğunu sezdirenen yazarın kurgusal-düşünsel bir oyunudur.

3. *Aşk Oyunu* : (Ana Kurgu I) 45 yaşlarında evli, yakışıklı bir yazarla, 30 yaşlarında, antika ve hediyelik eşya dükkanı olan bir kadının, ilişkilerin hızla tüketildiği bir kent ortamında, geleneksel kalıplarla ve aşkın bildik davranışlarıyla başlayıp kısa sürede tükettikleri aşk oyunudur.

4. *Yansılanan Oyun* (Ana Kurgu II) Kısa sürede tükenmiş bu aşk oyununun, tükenme noktasından (kıskançlık-nefret-kavga) başlangıcına (hayranlık-arzu-cinsel çekicilik) gidilerek “geriye dönüş” ve “şimdi” lerle sarmal olarak yansılanmasıdır. “Aşk” ın bir tiyatro fuayesinde başlayıp, oyun kişilerinin kendi oyunlarını yansılarken, aslında oyun izlediği sürpriziyle biten ve seyirci Kadın'ın çantasını unutma, Erkek'in de unutulmuş çantayı koşarak yetiştirilmesi oyunuyla, tekrar yaşam oyununa dönülerek, benzeri oyunların yaşamın içinde sürüyor ve sürecek olduğunun imlenmesini kapsar.

Matruška bir Kadın ve bir Erkek'ten oluşan iki kişilik bir oyun. Cücenoglu, bir kadınla erkeğin ilişkisinden yola çıkarak pek çok düşünceyi de sorguladığından, Kadın'la Erkek'in kişiliklerini de bu düşünceye uygun olarak oluşturmuş. Erkek, zamanında toplumsal içerikli senaryolar yazmaya soyunmuş ama şimdilerde, sözde dünya düzeni değiştiği için, bu özelliğiyle anılmak istemeyen, yakışıklı (Kadın'ın beğeneceği biçimde kırılmış saçları vardır. Ancak oyun sürecinde onun da oyun olduğu ortaya çıkar.) bir yazardır. Eskinin toplumculuk, devrimcilik, solculuk gibi kavramları ve yarattığı değerler yeni dünya düzeni içinde tarihin tozlu raflarına kaldırılmıştır artık ona göre. Hissettiği gibi değil gerektiği gibi yaşar Erkek. Geçimini Kar Plastik diye bir şirkette sağladığı gerçeğini, “*yazarken kendini özgür kıldığı*” yutturmacasının ardına gizleyen beceriksiz, tipik bir orta-sınıf yazardır. Yazdığını iddia ettiği senaryoların adları bile solun kalıplaşmış roman ya da senaryo adlarını çağırır. *Şafaktan Umut Kesilmez, Ölülerimizi Gömeceğiz, Güneş Hep Doğacak, Birleşen Eller* gibi. Kitaplarının kitapçılardan toplatıldığı yalanıyla işçi sınıfından, solculuktan dem vuran, sözde düzen karşıtı bir yazar. Kısacası çok tanıdık, bildik bir omurgasız aydın. Harcıalem deyişle “*Entel*”!. O kadar tanıdık ki yazar, tipik yalanlarla, oyunlarla bir ilişkiyi sürdürmeye çalışır. Ama ağzına yüzüne bulaştırır. O kadar bildiktir ki, bir kadına ev telefonunu verebilecek kapasitede cesareti bile yoktur. Çünkü evlidir ve geleneksel kalıplar içinde o evliliği sürdürmelidir. Tüm yalanlara karşın. Hem bir aşk yaşamaya çalışır aşkın bildik davranışlarıyla, hem de o tek düze, sıkıcı yaşamını değiştirebilecek yüreği yoktur. Yalnızca iş yeri telefonunun bulunduğu kartı verebilir. Kadın'a karşı duyduğu heyecanı, isteği dahi, karısının ısmarladığı yufkalarla ve eve geç kalma korkusuyla iç içe yaşar.

Kadın ise, Yazar'la konum açısından tam da uyuşan bir tiptir. O da çok bildik, tanıdık bir orta-sınıf kadındır. Kadın-Erkek ilişkilerinde, aşkın ya da ilişkinin tüm alışılmış davranışlarını kullanan, otuzlu yaşlarda olmasına karşın doyurucu bir ilişki yaşayamamış bir kadındır. Bir işi olmasına karşın, hala ailesiyle birlikte yaşayan, özgürlüğün anlamını ve sorumluluğunu çok da iyi sorgulamamış, erkeklerle ilişkilerini daha çok, “beğeni” ve “çekicilik-yakışıklılık” üzerine kuran bir kadın. Hediyeelik eşya ve antika satmaya çalıştığı bir dükkanı var. Postmodernite'nin kucağında amaçsız, ilkesiz gününü gün etmeye çalışan dünyamızda, insanın birbirini gerçekten önemseyerek yaşamak yerine, belli günlerde satın aldıkları hediyelerle o sığ ilişkilerini süslemeye çalıştıkları günümüzde, hele geçmişe ve geçmişin güzel ve insani değerlerine sahip çıkmak yerine, hiçbir biçimde içselleştirilmeden, yalnızca para ödeyerek antika edinildiği, özetle geçmişin parayla satın alındığı bir toplumda, Kadın'ın böyle bir iş yapması, onun yaşama bakışı ve bu yasak ilişkinin seyri konusunda bir başka düşündürücü göstergedir.

İşte bu iki tipik kent orta-sınıf erkek ve kadını bir türlü yaşamayı beceremez aşkı. Yalnızca “*Aşk Oyunu*” dur yaşadıkları. Onların, geleneksel kalıplardan, aşkın alışılmış oyunlarından ya da tek

düze, sıkıcı ve yalan evliliklerden oluşturdukları yaşamları da (yaşam oyunları da) gelenekseldir, alışılmıştır, klişedir, zevksizdir. Verilmiş ya da kabul edilmiş, seçilmiş ya da zorunlu rollerle tekrar o güdük yaşam oyunlarına önünde sonunda döneceklerdir. Nitekim dönerler de. Hiç akıllarına gelmez aşkı gerçeğe dönüştürmek. Çünkü Erkek de, Kadın da , duygularını dahi doğallığıyla yaşamayı beceremeyen, o sığ dünyalarında aşkı da, ancak aşkın bilinen kalıpları içinde yaşamaya çalışan, tipik birer kentli orta-sınıf insanıdır. Bu yüzden “ *matruşka* ” onların durumunu en iyi anlatan hediye. Cinsel ve bedensel istekle başlayan o muhteşem aşkları(!) geleneğin dar kalıplarından çıkamadıkları için, yedi ay gibi kısa bir sürede, matruşka gibi küçülür. Aşk sözcüklerinden nefret, bıkkınlık duygularına kadar uzanan süreçte, oyun içinde oyunlarla tükettikleri ilişkilerine son verdikten sonra o tek düze, sıkıcı ama korunaklı duvarlarının arasına dönerler.

Hoşlanma, istek ve beğeniyle başlar yasak aşkları Erkek’le Kadın’ın. Hem de bir tiyatro fuayesinde. Ancak iç sesleri ve dış sesleri aşkın o bildik oyunları gibidir:

ERKEK: Otursaydı bacaklarını görme şansım olmayacaktı. Bacakları çok güzel. Sütun gibi.

KADIN: Kim bu? Tanıdık bir yüz...Hemen de kaçırıldı gözlerini...Belki de öylesine baktı...

ERKEK: (...) Ama bu yaştaki kadınlar benim yaşımdaki erkeklerden esirgemezler ilgilerini. Ne de olsa Freud diye bir fani geçmiş bu dünyadan...Bu espriyi unutmayı satmalıyım bir yerlerde...

(...)

ERKEK: Cinsel bir beğeniyle baktığımı hissettirmemeliyim ona... (...)

KADIN: Çok hoş bir adam. Gerçekten de çok hoş. Boyu da pek kısa sayılmaz...En azından bir av gibi bakmıyor bana.

(...)

Saçları da boyalı değil üstelik... Tam yaşının erkeği...

(...)

ERKEK: Sizinle daha önce karşılaştık mıydık bir yerlerde?

KADIN: Aynı şeyi ben de düşündüm. Sanki daha önce...

ERKEK: Bende de aynı duygu. Ama buna şaşırmadım ben... Sanıyorum aramızda bir akım var...”¹

Alışılmış, bildik tanışma numaraları. Yani başlangıcı da bir oyundur bu ilişkinin. Gelişimi de, finali de. Tek düzelikten sıkılmanın ama bu durumu da değiştirememenin getirdiği sağlıksız ruh

¹ Tuncer CÜCENOĞLU, *Toplu Oyunları 3* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1996, s: 139.

hallerinin sıkça rastlanılan yansımalarından bir örnektir bu ilişki. Bu nedenle cinsel çekim en önemli gerekçedir bu ilişkinin başlamasında. Nitekim üçüncü gong çalınca dek, yani oyun başlayınca kadar geçen sürede tanışıyorlar. Birinci amaç gerçekleşir böylece. Her ikisi de hamlesini yapmış ve başarılı olmuşlardır. Üçüncü gong çaldığında oyun başlar. Erkek'le Kadın'ın aşk oyunu da başlar. Seyrettikleri oyun, ne rastlantıdır ki, bir güldürüdür. Tıpkı onların aşkları gibi. Tıpkı *güllünesi aşklar* gibi! Bir oyun gibi başlayan aşkın geleceğinin de habercisidir izledikleri komedi. Cinsel arzunun önlenemez yükselişiyle oyunların, küçük-büyük hilelerin, klişe tutumların, geleneksel yönelişlerin harmanlandığı bol acılı, piyasa işi aşkın habercisi.

Rastlantı bu ya! Salonda koltuk numaraları da yan yana düşer. Çünkü Cücenoglu mutlaka tanıştırmak istemektedir bu Erkek'le Kadın'ı. Bu aşkın nasıl gelişeceğini bile bile. Kadın'ın yan yana düşmelerini, “ -*Tıpkı Türk filmlerindeki gibi...*” biçiminde yorumlayışı onun hayata bakışını yansıttığı gibi, Cücenoglu'nun bu aşka ironik bakışını da gösterir. Kadın'ın ayakkabısının tekini çıkartmasıyla Yazar'ın cinsel arzusu doruğa ulaşır. Çünkü ayak parmaklarına hiç dayanamaz Erkek. “*Aşk*”ın önlenemez yükselişi başlamıştır artık!

İzlenen oyun biter. Tam tiyatrodan ayrılacaklarken yeniden başa dönülür. İlişkinin sorgulandığı tartışmaya. Kadın'a göre Yazar'ın iki yüzünlüğü bu hale getirmiştir ilişkiyi. Başlangıçtan bu yana Kadın'a evli olduğunu dahi söylememiştir. Oysa Erkek, kendince ince(!) bir yol izlemiş, Kadın'a hediye ettiği kitabındaki yaşam öyküsünde de belirtildiği üzere, evli olduğunu Kadın'ın dolaylı yoldan öğrenmesini sağlamıştır. Savunmasını yine o tipik aydın-sanatçı geçinen kişilerin orta malı sözleriyle yapar:

ERKEK: Sanatçılara bu kadar yüklenme... Bir kısım sanatçılar evlilik ile sevgililik kurumunu yerli yerine koyamamış olabilirler. Her şeyin yeri başkadır diyemeyebilirler.. Ben bu dengeyi kurmuş ender bir sanatçı olamaz mıyım? Anlatabildim mi canım?

KADIN: Bana canım deme...

ERKEK: Peki canım, demem.../

Tekrar ilk tanıştıkları geceye döner ve sorgulamayı sürdürürler. Kadın oyundan sonra erkek oyuncularından birini sözde kutlamaya gider. Bu da başka bir oyundur. Kadın'ın oyunudur Erkek'e göre. Amaç; kendi için aktörün davetini bile reddettiğini göstermektir. İlk ayrılışlarında Kadın ev telefonunu vermemiştir. Çünkü yakışık almaz bir tutumdur bu. Erkek'in eve bırakma teklifini reddeder. Bir başka oyundur bu da. Böylece Erkek ilk tanıştıkları gece Kadın'ı iskeleden yolcu eder. Bir yandan da çaktırmadan saatine bakar. Eve geç kalmıştır. Ama hüzünlenmeyi de ihmal etmez.

1 Tuncer CÜCENOĞLU, *Toplu Oyunları 3* , MitoşBoyut Yayınları, İstanbul 1996, s: 139.

Yıllardır özlemle beklediği “ esas kadın ” dan ayrılmak zorunda kalmak burukluk ve kederle karışık bir hüznün bırakır o hassas kalbinde(!) Bir oyun daha! Acı gerçek ise, karısının onu evde beklediğidir. Ismarlanan yufkalarla birlikte! Ardından telefon oyunları başlar bu kez. Kimin, hangi nedenle daha önce araması gerektiği, incelik-nezaket rekabeti başlar. İlişkinin cicim ayları “ sırlıslıkla aşk “ ın sarhoşluğuyla geçer. Oyunlarla, aldatmacalarla, görmezden gelmelerle, zorunlu kabullerle yürüyen bu gizli aşk kuşkusuz kısa sürecektir. Öyle de olur. İlişki ilerledikçe, gerçeklik, yani geleneğin dar kalıplarıyla oynanan yaşam oyunu kendini su yüzüne çıkartır. Kadın’ın istekleri değişir. İkinci kadın olmanın getirdiği acılar, hırçınlıklar, kıskançlıklar, kaprisler ve bütün bunların ağırlığını Kadın’nın taşıyamaması, Yazar’ın ilk günlerdeki ilgisini, isteğini yitirmesi, küçülen matruşkaya döndürür bu aşkı.

İlişkinin sonlanmasına yakın bir zamanda, belki yeniden toparlayabilmek için Kadın bir matruşka bebek alır Erkek’e doğum günü dolayısıyla. Böylece ilişkilerinin ne hale geldiğini de anlatacaktır kendince. Ancak bu hediye bile düzeltemez bu ilişkiyi:

KADIN: Sana Matruşka aldığımı niçin sormuyorsun? Ne duyarsız insansın?

ERKEK: Ben mi duyarsızım. İlginç bir şey bu...Gittikçe küçülüyor baksana...

KADIN: Tıpkı ilişkimiz gibi. Açıldıkça hem küçülüyor hem de ortaya dökülüyor her şey...(Öper).

ERKEK: Doğum günüm mü? Benim mi?

KADIN: Gene yalan söylüyorsun. Doğum gününü bilmediğini de söylersen artık sana diyecek lafım olmaz 1

Çünkü artık tükenmiştir bu ilişki. Ne tek başına Kadın, ne de tek başına Erkek sorumludur bu tükenişten. Her ikisi de başından beri rollerini aşkın bilinen kalıpları içinde oynamışlardır. Son bir oyun daha oynar Kadın: İçtenlik Oyunu. Böylece erkeğin bütün kirli çamaşırları saçılır ortaya. Öğrenmek istediğini öğrenmiştir artık. Ama yine bir oyunla. Son noktayı koyar ve bu ilişkiyi bitirir Kadın. Hemen ardından bir başka sürpriz gelir. Bir oyun izlemiştir onlar da. Aslında birer seyircidir her ikisi de. İzledikleri de bir oyundur. (Mu acaba? Yoksa gerçek mi?) Vedalaşarak tiyatrodan ayrılırlar. Ama yine bir oyunla. Kadın çantasını unutmuştur sözde. Erkek de ardından çantayı yetiştirir. Yeni bir oyun başlamaktadır. Yaşam gerçeğinde...

Erkek’le Kadın’ın ilişkileri oyun boyunca küçülürken, oyunun ard alanında Cücenoglu’nun imlediği düşünceler de bir matruşka gibi büyür, zenginleşir, derinleşir. Yaşama, dünyaya, ilişkilere dair iç içe geçen sorular, büyüyen dalgalar halinde yanıtlarını bekler. Yaşam iç içe oyunlardan oluşan

1 Tuncer CÜCENOĞLU, *Toplu Oyunları 3* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1996, s: 177.

bir yanılısama mıdır? Eđer böyleyse, ya da böyle oynanıyorsa, gerçek insan ilişkisi nedir veya nerededir? Karşılıklı oyunlarla süren Kadın-Erkek arasındaki ilişkiden yola çıkılarak, tüm insani ilişkiler açısından bakıldığında “ gerçek aşk ” ı nasıl tanımlamak gerekir? Ya da soru şöyle sorulabilir: Bir biçimde bizlere dayatılan ve gerçekten de “ Oyunlar İçinde Oyunlar “ la süren yaşadığımız, ya da oynamak durumunda kaldığımız bu yaşam oyununda, doğal ve insani olan nedir? Yaşam bir oyunsa, aşk bir oyunsa, evlilik bir oyunsa, ilişkiler bir oyunsa, “ İnsan “ da bir oyuncu mudur yoksa? Kötü ya da iyi oynayan... Tüm değerler matruşka gibi küçülüyor mu yoksa? Bizim, giderek değerlerin indirildiği bu süreçte sorumluluğumuz yok mudur? Varsa nelerdir? Bir zamanlar, matruşkalar piyasaya bu kadar kolay arz edilebilir miydi, bu kadar çok bilinir miydi? İnsanlar birbirine matruşka bebek hediye edebilmeyi akıl edebilirler miydi? Artık birbirimize matruşka bebek hediye ediyoruz. Ama bir yandan da ilişkilerimizi tüketmiyor muyuz? İç içe bebeklerden oluşan ve tüketilen ilişkilerin bir simgesi olan geleneksel Rus bebeği “ *Matruşka Bebek* ”in bir farkı kaldı mı acaba kapitalizmin bir başka simgesi olan “ *Barby Bebek* ” ten?

Sonuç olarak *Matruşka*, yaşadığımız toplumda sıkça rastlanılabilecek bir Erkek’le Kadın’ın yasak aşkından yola çıkılarak tüm ilişkilerin sorgulandığı bir durum oyunudur. Hülya Nutku da, *Matruşka* için benzeri sorgulamaları ve saptamaları yapar Cücenoglu’nun oyunlarını incelediği şu yazısında:

Matruşka oyununda uygarlaştığımız iddia ettiğimiz bu ihtiyar dünyamızda ilişkilerimizde, birbirimize olan yaklaşımlarımızda ne kadar uygar olup olmadığımız bir kadın ve bir erkeğin ilişkisi çerçevesinde sorgulanıyor. İnsanların varoluşundan bu yana beraberlerinde taşıdığı doğal içgüdüleri bu uygarlaşan dünyada saflıklarını koruyabilmiş mi? Gelenekselleşmiş kalıplar içinde başlayan bir kadın-erkek ilişkisi, bir aşk birlikteliği nasıl ve ne şekilde yıpranıyor, tüketiyor, yok ediliyor 1.

Oyunun ironisi de bu sorgulamalarla ortaya çıkmaktadır *Matruşka*’da. Bir Kadın ve bir Erkek bağlamında düşünüldüğünde, gerçekten bir aşk yaşanmak isteniyorsa, bu ilişkiyi, tüm alışılmış kalıplardan uzak, çoğaltmaları, zenginleştirmeleridir beklenen. Oysa gerçekleşen nedir? İki insanın kalıplaşmış ya da öğretilen değerler uğruna birbirini ve ilişkilerini yıpratması, tüketmesidir. Bu süreçte de en önemli etken, kendilerince, kendilerini var ettiğini düşündükleri değerlerden vazgeçebilecek cesarete ve içtenliğe sahip olmamalarıdır. Özetle, giderek büyüyen, güzelleşen, aşk da dahil olmak üzere tüm insani ilişkilerin ön koşulu içtenlik ve cesarettir. Bunun için de geleneksel kalıpların ötesindeki insanı yakalamak gerekir.

Sonuç :

1 Hülya NUTKU, “ *Üç Yeni Oyun, Ziyaretçi, Matruşka, Şapka* “, Tuncer CÜCENOĞLU, Toplu Oyunları 3 , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1996, s: 12.

Yetmiş kuşağı yazarlarımızdan Tuncer Cücenöđlü'nun bir çok oyunu durum oyunu niteliđini göstermektedir. Aynı zamanda soyutlamanın zengin anlatım yollarını da kullanan Cücenöđlü *Helikopter*, *Çıđ*, *Şapka* ve *Matruşka* adlı oyunlarında da toplumsal deđerleri, sorunları, kusurları, ironik ve çok katmanlı bir yolda farklı durumlar yaratarak sergiler ve seyircinin bu durumlar üzerinde düşünmesini sağlar. Yarattığı durumları, gerçek ve akış halindeki zamandan soyutlayarak, metafor ve simgelerle zenginleştirir. Grotesk ve düşsel olandan da yararlanan Cücenöđlü, dairesel yapı, oyun içinde oyun, gevşek doku, geriye dönüş gibi teknikleri kullanarak, güldürüyü de ironik boyuta taşır.

Helikopter, politika-bürokrasi-medya üçgeni içinde kirlenmiş ilişkileri, hesaplaşmaları soyut bir zaman dilimi içinde gösteren bir durum oyunudur. İroniden yergiye uzanan bir güldürü anlayışı içinde toplumsal bir durumun eleştirildiđi oyunda, umudunu da dolaylı yoldan imler Cücenöđlü. *Çıđ*, bir doğa olayı olan çıđ tehlikesinin, her türlü baskıyı simgeleyen bir metafora dönüştüđü bir oyundur. Baskı karşısında üç maymuna dönmüş suskun bir toplumun, yine kendi içinden çıkan bir başkaldırıyla yazgısını deđiştirebileceđini anlatır. Zaman ve uzamda kullanılan soyutlama, simgeler, kalın çizgili kişilerle gizemli ve büyüsel bir atmosfer sunarken, evrensel bir açılımla, çıđ tehlikesinin ya da baskının, ancak insanca deđerlerin gerçekleştirildiđi ve yaşatıldıđı toplumlarda ortadan kalkacađı düşüncesini getirir *Çıđ*.

Şapka'da, hoşgörü-hoşgörüsüzlük karşıtlığını içeren ironik bir yaklaşımla, askeriyeden başlayarak, günlük yaşamın her alanına dek uzanan mantık dışı tutumlar ve ilişkiler sergilenir. İroniden groteske, fantaziden yergiye uzanan çizgide, parçalı yapı özelliđi de gösteren *Şapka*, sözel karikatür olarak da nitelendirilebilecek, yazarın da "kara mizah" diye adlandırdığı bir oyundur. Gerek ülkemizde, gerekse tüm dünyada, hoşgörüsüzlüğün bu kadar yaygın olduđu bir ortamda, hoşgörünün ironisini yapan *Şapka*, bu yanıla evrensel bir boyut da kazanır. *Matruşka*, kurgusal ve düşünsel açıdan, yaşam oyunu, tiyatro oyunu, aşk oyunu ve yansılanan oyun bağlamında, birbirinin içinde pek çok oyunu barındıran bir oyundur. Bir Erkek'le bir Kadın'ın, geleneksel kalıplar içinde, yedi aylık bir süre içinde yaşamaya çalıştıkları aşkı, tıpkı matruşka gibi, çeşitli oyunlarla, aldatmacalarla, alışılmış tutumlarla, aynı zamanda bu ilişkiyi tüketmelerini anlatır. Ancak yalnızca tüketilen bir aşk ilişkisini deđil, insan ilişkilerini de tüm boyutlarıyla sorgulayan, insana ve yaşama dair pek çok düşünceyi de içinde barındıran açılımlı bir oyundur *Matruşka*.

Kaynakça

- BAŞAR, Kemal, " Bir Festivalin Ardından ", www.tiyatrokeyfi.com, Erişim Tarihi: 12.10.2004
BAYDUR, Memet, *Toplu Oyunları 3* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1994.
CAMUS, Albert, *Sıkıyönetim* , Çev.: ONARAN, Bertan, Ara Yayıncılık, İstanbul 1990.
CÜCENOĐLU, Tuncer, *Biga 1920* , T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1994.
_____, *Boyacı* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul, I.B. 1997.

- _____., *Çığ* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 2001.
- _____., *Kızılırmak, Helikopter, Ziyaretçi* , Kayra Yayınları, İstanbul.
- _____., *Neyzen* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1998.
- _____., “*Polonya’ya Çığ Düşmeye Devam Ediyor*” , www.tiyatrokeyfi.com
- _____., “*Romanya’dan Matruşka Geçti*” , Cumhuriyet Gazetesi, (1 Ekim 2004).
- _____., *Sabahattin Ali* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 2003.
- _____., *Toplu Eserleri 1* , Çağiltı Yayınları, İstanbul 2004.
- _____., *Toplu Oyunları 1* , MitosBoyut Yayınları, II. B., İstanbul 2003.
- _____., *Toplu Oyunları 2* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1993.
- _____., *Toplu Oyunları 3* , Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1996.
- _____., “*Yalnızca Bir Doğa Olayı mıdır Çığ?*” , “*Çığ*” , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 2002.
- _____., “*Yazınımızdan Erken Kayan Bir Yıldız*” , “*Sabahattin Ali*” , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 2003 , Cumhuriyet Gazetesi, (2 Nisan, 2003).
- _____., *Yeşil Gece* , Papirüs Yayınları, İstanbul 2004.
- ERKEK, Hasan, *Oyun İçinde Oyun* , T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1999.
- ERKEK, Hasan, *Oyun İçinde Oyun* , T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1999, Prof. Dr. Sevda ŞENER’in Yazdığı Önsöz, Ankara 1997.
- MESÇİ, Ayşe Emel, “*Çığ Korkusu ve Suskun Toplum*” , Bursa Devlet Tiyatrosu Oyun Broşürü, Eylül 2003.
- NUTKU, Doç.Dr. Hülya, “*Sessiz Bir Çılgılık: Çığ*” , CÜCENOĞLU, Tuncer, “*Çığ*” , MitosBoyut Yayınları, Mayıs 2002, İstanbul.
- NUTKU, Hülya, “*Tuncer Cücenoglu’nun Yazarlığının Gelişimi ve Oyunları*” , CÜCENOĞLU, Tuncer, *Toplu Oyunları 2* , MitosBoyut yayınları, İstanbul, 1993.
- NUTKU, Hülya, “*Üç Yeni Oyun, Ziyaretçi, Matruşka, Şapka*” , Tuncer CÜCENOĞLU, *Toplu Oyunları 3* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1996, s: 12.
- ŞENER, Sevda, *Cumhuriyet’in 75 Yılında Türk Tiyatrosu* , Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- ŞENER, Sevda, *Littera Edebiyat Yazıları Ortak Kitap I.*, Karşı Yayınları, Ankara 1990.
- ŞENER, Sevda, *Oyundan Düşünceye* , Gündoğan Yayınları, Ankara I. B., Kasım 1993.
- TEKEREK, Nurhan, *Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar* , T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 2001.
- TİMUÇİN, Afşar, *Estetik* , Bulut Yayınları, İstanbul 2002.
- Tiyatro Onuncu Köy *Çıkmaz Sokak* , Oyun Broşürü.
- TUNALI, İsmail, *Estetik Beğeni* , Say Yayınları, İstanbul 1983.
- WORRINGER, Wilhelm, *Soyutlama ve Özdeşleyim* , Çev: TUNALI, İsmail, Remzi Kitabevi, İstanbul 1985.
- POPELİNOVA, Sweta, “*From Russia with Love Matruşka*” , www.gazozagaci.com.
- Erişim Tarihi: 26.10.2004..
- YÜKSEL, Ayşegül, *Çağdaş Türk Tiyatrosu’ndan On Yazar* , MitosBoyut Yayınları, İstanbul.