

Zeynep Kaçar'ın Soyut Oyunlarında Kimlik

Gönderim Tarihi: 12.12.2022 – Kabul Tarihi: 25.01.2023

Dr. Sevgi Karaca

Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü
sevgikaraca@yandex.com, **ORCID:** 0000-0002-3057-0827

Özet

Uzun süre, bir kimliği oluşturmakta da kullanılan tiyatro, postmodernizmle çeşitliliği artan kimliklerin temsilciliğini üstlenmektedir. Çağdaş oyun yazarlarının önemli araçlarından biri olarak karşımıza çıkan kimlik, özellikle toplumsal cinsiyet kodlarına eleştirel yaklaşımlar içinde görünür olur. Özellikle 2010 sonrası yerli oyun yazarlarına bakıldığında kadın olmak, erkek olmak, LGBTİ+ birey olmak ile ilgili kafa yorulduğu görülmektedir. Çoğunlukla kendi tiyatro ekipleri için yazan oyun yazarları, sürekli bir gelişim içindedirler. Feminist bir oyun yazarı olan Zeynep Kaçar, ataerkil düzenin kadını ve erkeği hapsettiği hapishaneler yaratarak mesajını üretir. Zeynep Kaçar'ın oyun kişileri, toplumsal düzenin bireyi hırpaladığı noktayı göz önüne serer. Kaçar, oyun kişilerini, kadın ya da erkek olarak ayırmaz, kimliği toplumsal bağlamda ele alırken, kişinin bu ortamdaki pozisyonunu sorgulamaya açar. Kaçar'ın soyut oyunları, oyunlarda görülen kimlik çeşitliliği açısından tercih edilmiştir. Çalışma, yazarın ortak tema, üslup özellikleriyle birlikte kimliğe yaklaşımını saptamayı hedeflemektedir. Anahtar Kelimeler: kimlik, çağdaş tiyatro, oyun yazarlığı, feminizm.

Anahtar Kelimeler: Kimlik, Çağdaş Tiyatro, Oyun Yazarlığı, Feminizm.

Identity in Zeynep Kaçar's Abstract Plays

Sending Date: 12.12.2022 – Acceptance Date: 25.01.2023

Dr. Sevgi Karaca

Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü

sevgikaraca@yandex.com, **ORCID:** 0000-0002-3057-0827

Abstract

The theater, which also has been used to create an identity for a long time, takes on the representation of identities whose diversity has increased with postmodernism. Identity, which is one of the important tools of contemporary playwrights, becomes visible especially in critical approaches to gender codes. When we look at the local playwrights, especially after 2010, it seems that they lean on being a woman, being a man, being an LGBTI+ individual. Playwrights, who mostly write for their own theatrical troupes are in constant development. Zeynep Kaçar, a feminist playwright, generates her message by creating prisons where the patriarchy imprisons women and men. Characters in Zeynep Kaçar's plays reveal the point where the social order batters the individuals. Kaçar does not sort the characters of the play as male or female, but opens one's position in this environment to questioning, while dealing with identity in the social context. Kaçar's abstract plays were preferred in this study, in terms of the diversity of identities seen in the plays. The study aims to determine the author's approach to identity, along with common themes and stylistic characteristics.

Keywords: Identity, Contemporary Theatre, Playwriting, Feminism

Giriş

90'lı yıllardan 2000'li yıllara uzanan süreçte, ana akım tiyatronun varlığını sürdürmesinin yanı sıra, gişe kaygısı ağır basan, büyük prodüksiyonlar da sahnelerde yerlerini almaktadır. Yeni denemelerin de yavaş yavaş görünür olduğu süreçte, bugünün "alternatif tiyatroları"nın yerini sağlamlaştıran olay ise İstanbul Tiyatro Festivali'nin Öteki Tiyatro başlığıyla bu tiyatrolara yer verişidir. Dikmen Gürün'ün festivalin başına geçmesinin ardından yaşanan bu gelişme, tiyatromuza olduğu kadar, oyun yazarlığımıza da nefes aldırıcı bir gelişme olmuştur. Yeni denemelerin önünü açan, görünürlüğünü artıran bu yaklaşım bugünün tiyatrosunun temellerini sağlamlaştırmıştır. (Göktaş, 2022: 636).

Oyun yazarlığımızın, nitelik ve nicelik açısından oldukça verimli bir çağı olan 2000'lerde oyun yazarlığına adım atan Zeynep Kaçar, yönetmen ve oyuncu olarak da günümüz tiyatrosunda önemli bir isimdir. İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji mezunu olan yazar, Tiyatro Boyalı Kuş'un kurulmasının ardından, feminist metin arayışına girdiklerini ve bu arayışın sonuçsuz kalmasının oyun yazarlığı serüveninin başlangıcını oluşturduğunu belirtmektedir. Dönemde profesyonel bir feminist tiyatrodan söz etmenin mümkün olmadığını, aradıkları feminist metni de bulamadıklarını aktarır. Başlangıçta yazar olmak, yazarlık yapmak gibi bir niyeti olmadığını, hedefinin oyunculuk ve yönetmenlik yapmak olduğunu belirtirken, kendisini, tiyatrosu için metinler yazarken bulmuştur. Zeynep Kaçar ve Jale Karabekir tarafından kurulan Tiyatro Boyalı Kuş'un hedefi, kendi kuşaklarına ait kadınların derdini aktarmaktır ve metinler bu niyetle üretilmeye başlanır. (Candan, 2014: 37-40) Kuşkusuz, feminist tiyatro yapmak niyetiyle kurulmuş bir tiyatro, kimlikten azade düşünülemez. Kaçar'ın oyunlarında çok çeşitli kadın kimlikleri görünür olur.

Kaçar'ın oyunlarını ele aldığımızda ortak tema ya da biçimlere sıklıkla rastlarız. Yazar, seyircisini/okurunu; şehirde, kırsalda, medya önünde, tiyatro sahnesinde ya da gerçeklik algısının kuşkulu olduğu herhangi bir zeminde, ataerkil toplumdan zarar görmüş, fiziken ya da zihnen sıkışmış, çoğunlukla kadınların, yaşantılarına davet eder. Kendisinin de röportajlarında sıklıkla vurguladığı gibi, oyun yazarken amacı uzak açılıştır, bu anlamda oyun kişilerinin iç dünyalarına odaklanmamayı tercih eder. Oluşturduğu uzak açılışla sorunu ortaya koyar, haksızlığı, eşitsizliği vurgular ve seyircinin/okurun özdeşlik kurmasını engellemeye gayret eder. Yazar, toplumun çeşitli sınıflarına ait, çeşitli baskı ve eşitsizlik ortamlarını resmederken, oyun kişilerini çoğunlukla ya tiplerden seçer ya da aralara eklediği sahnelerle, onları karakter olmaya taşıyacak olan yollarını keser.

Zeynep Kaçar oyunlarını üç grupta ele almak mümkündür, kenti ele aldığı oyunları, kırsal merkeze alan oyunları ve soyut oyunları... Oyun içerisinde gösterilen kimliklerin çeşitliliği sebebiyle

soyut oyunlarında yapılacak saptamalar, oyunlar hakkında genel bir söylem oluşturmak adına verimli olacaktır.

Zeynep Kaçar'ın Soyut Oyunlarında Kimlik

Yazar, İd- Ego ve Süper Kahraman ve Var Olmayan Ayşe'nin Muhteşem Maceraları oyunlarını "Soyut Oyun" olarak tanımlamaktadır. Bu oyunlara, benzer yapıları gereği Tok, Dış Ses, Krem Karamel, Şimdi Uçuşa Geçiyoruz ve Bavullar da eklenebilir.

Bavullar isimli kısa oyun, 2006 İKSV Tiyatro Festivali'nde Tiyatro Boyalı Kuş tarafından sahnelenir. Bir adam ve hayatındaki üç kadın ekseninde ilerler. Cüzdanını kaybeden Adam'ın, kendilerini annesi, karısı ve kızı olarak tanımlayan kadınlara cüzdanının yerini sormasıyla başlayan oyunda tekrarlanan durum, Adam'ın sürekli olarak bir cüzdanın kendisine yettiğini vurgulaması ve buna karşılık adamın tüm ihtiyaçlarının, hatta hobilerine dair eşyaların kadınların ellerindeki bavulda taşınıyor olmasıdır. Adam, cüzdanının yerini dahi bilmemekte, kendisini var eden eşyaların tümünü hayatındaki kadınlara yüklemektedir. Adam, kendisine tek bir cüzdanın yettiğini düşünürken, kadınlar adama dair yükleri taşıırken hareket edemez hale gelirler ve öfkeleri büyür. Kadın- erkek ilişkilerine üç perspektiften bakan kısa oyun, tekrarlarıyla birlikte seyirciyi/okuru konu üzerinde düşünmeye mecbur bırakır. Erkeğin taşımadığı her yük kadının sırtına binmektedir.

Kaçar'ın 2006'da kaleme aldığı Krem Karamel, kendi yarattığı hapishaneden çıkamayan bir kadını ele alır. Hırslı bir televizyon yapımcısı olan Kadın, tüm kadınların kıskanarak, zevkle izleyecekleri bir yemek programı kurgular. İdeal bir anne, ideal bir eş olan program sunucusu, ancak ailesiyle var olabilen, sadece onları doyurmayı düşünen bir köle gibi konumlandırılmıştır. Geçmişte, programı sunacak uygun biri bulunamayınca, programın sunuculuğunu da Kadın yapmak zorunda kalır.

Oyun başladığında, Kadın, yemek programının çekildiği stüdyoda hapis durumdadır. Bir yandan muhteşem hayatından, kocasından, çocuklarından ve onlara kendini nasıl adadığından bahsetmekte, bunlardan biraz olsun şikayet ettiğinde ise görünmeyen birilerince uyarılmaktadır. Nöbet değişimi sırasında, seyirciye kurtulmak istediğini söylese de bir çıkış yolu bulunmamakta, stüdyonun duvarları giderek üstüne gelerek Kadın'ı sıkıştırılmaktadır. Bu konforsuz ortamda, tümü plastik malzemelerle menüsünü hazırlarken, kendi sevdiği şeyleri yiyemediğini çünkü ailesinin bu yiyecekleri sevmediğini vurgular. Böylece değil hayatı, yiyeceği yemek üzerinde bile bir tasarrufu olmadığı vurgulanmış olur.

Duvarlar Kadın'ı giderek sıkıştırırken, Superman oyuna dahil olur. Superman, günlük kurtarma işlerinin içinde Kadın'a da yer vermiş, kurtarılmaya ihtiyacı olduğunu belirleyip onu kurtarmaya gelmiştir. Clark Kent ve Superman olarak iki kimlikle yaşamının zor olduğundan söz

eder, kendi durumundan memnun değildir. Kadın'ı kurtarma çabası sonuçsuz kalır. Superman, stüdyodan çıkabilmektedir ancak Kadın'ı da çıkarmak istediğinde bu mümkün olmaz. Superman tarafından da kurtarılamayarak yalnız kalan Kadın, son tarifini verirken rejiden gelen direktiflere karşı durarak, gelen çocuklarının ve kocasının seslerine tepkisiz kalarak, dolayısıyla içinde bulunduğu durumu ilk kez bu kadar sert biçimde reddederek dışarı çıkmayı başarır.

Yazar, Kadın'ın kurtuluşunu ancak kendi farkındalığıyla mümkün kılarak, kurtaramayanı da bir süper kahramanla somutlaştırarak, hem kurtaran erkek figürüyle, hem de kurtarılmayı bekleyen kadın figürüyle ironik bir üslupla hesaplaşır ve mesajını bu sayede oluşturur. Yemek programı özelinde medyada yansıtılan, oluşturulan kadın kimliğini merkeze alan oyunda Kadın, sıkıştırıldığı yerden, kendisine dayatılanlara başkaldırarak çıkmayı başarır.

Kaçar, 2015 yılında yayımlanan oyunu İd-Ego Süper Kahraman isimli oyununda, erkek dünyasına en objektif yaklaşımlarından birini ortaya koyar. Batman İstanbul'da isimli bir proje için seçmelere giren Emre'nin aldığı tek direktif Batman kostümü giymesi ve kendisini anlatması, asla durmamasıdır. Emre anlatılacak şeyler aramaktadır, başlangıçta bir oyuncu seçmesinde söylenebilecek şeyler söylemektedir fakat süre uzadıkça kendi hayatını anlatmaya başlar. Karşı taraftan ses gelmedikçe ve dışarı çıkamayışının verdiği endişe ile kişiliğini oluşturan detayları aktarmaya başlar. Emre, tiyatro ve sinema oyuncusudur, sektör ve kendisinin sektördeki yerini anlattıktan sonra, çocukluğundan söz eder. Benimsediği cinsiyet rolleri dolayısıyla Emre, cinsiyet rollerine uygun olan her şeyi düşünmeden mantıklı kabul etmektedir, örneğin ablasının oyunculuk okumasına izin verilmemiştir ancak kendisi oyunculuk okurken herhangi bir engellemeyle karşılaşmamıştır. Gizlice oyunculuk okuyan ablası ödüllü ve başarılı bir oyuncu olmuştur ancak babasının bu durumdan hala haberi yoktur. Emre buradaki ikiliğin farkında bile değildir, durumu normal olarak değerlendirmektedir. Yazar, hem bulunduğu yere, hem de üzerine giydiği Batman kostümüne sıkıştığını fark eden Emre aracılığıyla, kostüm gibi giyilmiş erkekliği ve içine sıkıştığı dünyasını somutlaştırmış olur. Çocukluk anılarıyla birlikte, Emre'nin cinsiyetçiliğini, erkekliğinden duyduğu gurura ve homofobisine şahit oluruz. Fiziksel olarak iki kez sıkışan Emre aracılığıyla, erkeklerle değil, bu erkekleri yaratan sistemle, kodlamalarla hesaplaşılır. Oyunun sonunda durumla yüzleşen Emre, kendisini şu sözlerle ifade eder:

"Emre: (...) Az önce yaptığım hiçbir şeyi kendi irademle yapmadım. Yemin ederim. Yani sanki bir güç, hiç bilmediğim, içimde olduğumu bile bilmediğim bir delinin saçmalamalarıydı onlar. O anlattıklarımı anlatan, yerlerde tepinen, altına işeyen, paranoyadan paranoyaya koşan sanki ben değildim... Harbiden yahu, ben değildim o. Böyle şeyler yapmam ben. Ne yaptıysam iradem dışındaydı sanki. Sıkıştım kaldım yaa bu kutu gibi odada. Bu salak kostümlere. Ben var ya hep böyle sıkışıp kaldım bir şeylerin içine. Yap dediler yaptım. Ol dediler oldum. Ağlama dediler sustum, göster

pipini dediler indiriverdim donu hiç düşünmeden, şu kıza parmak at dediler attım, askere git dediler gittim, eşek gibi çalıştım, gık deme dediler sustum. Erkek dediğin böyle olur dediler. Böyle olmak istemesem de böyle oldum. (...)" (Kaçar, 2015: 33-34)

Kaçar, bu oyunda, erkeğin de kendi hayatı üzerinde söz sahibi olamadığını, cinsiyete dair kalıp yargıların kadını olduğu gibi erkeği de köşeye sıkıştırdığını vurgular, mevcut düzen içinde, erkek sadece zarar vermemekte, zarar da görmektedir. Orta sınıf bir ailenin üç kız çocuktan sonra kavuştuğu oğulları olan Emre, hak ettiğini düşündüğü noktalarda çeşitli haksızlıklara sebep olmuştur. Tüm toplumun erkeği yücelten tavrı Emre'yi bir erkeklik hapisanesine sıkıştırmıştır.

Diğer bir soyut oyun, Dış Ses, Plaza Kadını ve Ev Kadını kişilerini içerir. Bir gün boyunca yaptıkları her şeyi Dış Ses'in yönlendirmesiyle yaşayan bu iki kadının hayatlarının paralel olarak izleriz. Plaza Kadını, yoga yapmalı, sürekli güzel görünmelidir, hobisi üzerinde bile tasarrufu yoktur. Ev Kadını'nın ise bir hobisi olamaz, onun görevleri çocuklarına iyi bakmak, iyi bir eş ve anne olmaktır. Rutinlerini izlediğimiz ilk kısmın ardından, bu zıt pozisyondaki iki kadın, soyut bir ortamda bir araya getirilir. Neden ve nasıl hapsoldükleri açıklanmaz ancak birbirlerinin varlığını fark ettiklerinde zıtlıklarından dolayı tartışmaları kaçınılmazdır. Kendisini ailesine adanmış Ev Kadını ve kendisini işine adanmış Plaza Kadını, kendilerini oradan kurtarma motivasyonundan çok adanmışlıklarına kavuşmak niyetindedirler. Birbirini yargılayan kadınlar, benzer bir döngüye sahip olduklarını fark ederler, hayatları üzerinde söz sahibi olmadıklarını kavrurlar. Oyun sonunda kadınlar birbirini anlamaya, duymaya başladıklarında birlikte hareket ederler ve kurtulduklarını görmesek de, kurtulma umudu ile oyun sona erer.

Birbirini tanımayan bu iki kadını merkezine alan oyunda, ilk akla gelen kişilik özellikleriyle oyunda bulunan Ev Kadını ve Plaza Kadını aracılığıyla kadınlara içinde buldukları kısır döngüyü, hapsoldüğünü bile fark etmedikleri hapisaneyi göstermektedir. Oyun bu iki kadına da aynı mesafededir, yargılamaz. Kadınların kurtuluşunun birlik olmakla, birlikte olmakla gerçekleşebileceği mesajını aktarır.

Var Olmayan Ayşe'nin Muhteşem Maceraları isimli oyunda, ortalama bir ailenin, ortalama ikinci kızı Ayşe, süper erkek kardeşi ve Ayşe'nin başarıya ulaşamayan var olma çabası ekseninde ilerler. Oyunda Ayşe ve Anne olmak üzere iki oyun kişisi vardır. Kız çocuk olması sebebiyle ailede pek de hoş karşılanmayan Ayşe'nin tüm toplumsallaşma süreçlerini gösterir yazar; dinlediği masallar, okul hayatı, evliliği, anneliği, yaşlılığı ve tüm kalıp yargıları barındıran bir kadın olmaya çalışarak geçen yaşantısı anlatılır. Ayşe, hayatı boyunca şarkı söyleyecek bir fırsat arar, şarkı söyleme zamanının gelmesi için sabırla bekler, Ayşe'nin şarkısıyla sembolize edilen özgür iradesi, asla Ayşe'ye ait olmamış, dolayısıyla da Ayşe hiç var olmamıştır. Her şey bitip de şarkı söyleme zamanı geldiğinde, Ayşe söyleyecek bir şarkısının olmadığını fark edecektir.

Ayşe, İd- Ego ve Süper Kahraman'dakine benzer bir aile yapısından gelir, bu bağlamda Ayşe'nin süper erkek kardeşi ile Emre, benzer kimlikleri taşır. Fark, Emre'nin ablasının, ailesinden gizleyerek de olsa kendi sesine bir şekilde ulaşabilmiş olmasıdır, bu bağlamda Ayşe, hiçbir türlü kullanamadığı özgür iradesiyle benzer aile yapılarının, daha trajik sonuçlarla karşılaşmış kızdır.

Yazarın 2016'da kaleme aldığı Tok, soyutluğunu durumdan alır. Bir devlet dairesini yansılayan atmosferde, kadın bir memur ve sırasını beklemekte olan bir adam vardır. Karısını parça parça yiyerek ölümüne sebep olmuş olan adam, suçunu inkar etmekte, başvurusunun değerlendirilmesini beklemektedir. Patronunun kızıyla evlenmiş olan adam, karısına karşı sürekli bir aşağılık kompleksi içinde yaklaşmıştır. Kadın'la konuşmalarında da belirgin olarak gözlenen cinsiyetçi tutumlarıyla, karısıyla ilişkisini başından itibaren anlatarak kendisini aklamaya çalışır. Kadın'ın sıkılması sonucu, konu canlandırma yoluyla aktarılacaktır. Karısı gibi karşısına dikilen Kadın'a karşı her şeye hakkı olduğunu anlatmaya, kabul ettirmeye çalışır. Adam, karısının zaaflarından ve zayıflıklarından faydalanarak kadının hayatına adeta sızmıştır. Öyle ki evlilik teklif ederken bile, kadının işkolik ve yalnız olduğunu vurgulayarak üstünlük kurmaya çalışır. Karısının ilk parçasını, serçe parmağını daha balayındayken yemiştir, başlangıçta karısından bir parçaya sahip olmak için yediğini söylemektedir. Karısının babasından gelen olanaklarla iş hayatında hızla yükselen Adam, hamile kalan karısının işe devam etmemesine karar vererek, kadının iş hayatını bitirmiştir. İkinci çocuk haberiyle iş hayatına dönemeyen kadına karşın Adam mutluluktan kadından bir parça daha yer. İlk çocukları büyüyünce karısı işe dönmek istese de Adam bu kez boşanma tehdidiyle, evi terk ederek kadını manipüle eder. İki haftalık ayrılığın sonunda kayınpederinin felç geçirmesi sonucu, şirketin başına ve karısının yanına döner. Sıradaki hedefi kadının memeleri olacaktır. Kadını yavaş yavaş öldürürken, bunu onu çok sevdiği için yaptığını söylemektedir. Aşağılık kompleksi içinde, kadının ona sürekli tepeden baktığını düşünmekte olan Adam, karısının kendisini taparak sevmesini istemektedir, tüm bu durum karşısında haklı olduğuna emindir. Kadını parça parça yemesine rağmen, kadın hala güzel görünmekte, bu da adamı öfkelenmektedir, bir türlü eşitlenemezler. En sonunda kadının kalbini ister, buna hakkı olduğunu düşünmektedir. Aralarındaki sınıf farkı, fakir ve dayak yemiş çocukluğunun karşısında karısının babasının olanaklarıyla kolaylıkla sahip olduğu hayatı, güzelliği Adam'ı öfkelenmektedir. Sürecin sonunda karısını hem sosyal olarak, hem de fiziksel olarak yer bitirir. Oyun, Adam'ın memur kadının da kalbini yiyerek yerine geçmesiyle son bulur. Bir kadının hayatını her anlamda ele geçirmeyi, özgürlüklerini bir bir elinden almayı kendisinde hak gören bir Adam ekseninde ilerleyen oyun, işaret ettiği pozisyondaki aşağılık kompleksinin ilişkiye verdiği zararı aktarır.

Oyunda toplumun her ögesiyle yarattığı erkek kimliğinin taşıyıcısı olan Adam, kadına ait hiçbir kimliğe ya da duruma saygı duymayarak onu hayattan alabileceğini düşünmektedir. Yazar bu

kez, çoğunlukla psikolojik şiddetle yansıyan aşağılık kompleksini, kurduğu soyut dünyada “insanı yiyip bitirmek” eksenine kaydırarak somutlaştırmış olur.

2016’da yazılmış olan Şimdi Uçuşa Geçiyoruz oyunu, toplumsal cinsiyet rollerini yeniden üreten masallarla, toplumsal cinsiyet rollerini her saniye evlerin salonuna ulaştıran televizyonların yollarının kesiştiği, medya eleştirisini merkezine alacak şekilde kurgulanmıştır. Oyunun, ön oyun ve ilk iki sahnesi masal ormanında, geri kalanı ise günümüz dünyasında geçer.

Masal ormanında, her gün aynı şeyleri yaşayan Yüzyıl Uyuyan Güzel, Pamuk Prenses, Külkedisi ve Kırmızı Başlıklı Kız’ın gündemi, Rapunzel’in ormandan kaçtığı haberiyle sarsılır. Sonsuza kadar mutlu yaşayacakken tam o sırada masal bittiği için sonsuza kadar mutlu yaşamının ne demek olduğunu bir türlü öğrenemeyen prensesler için Rapunzel’in kaçabilmesi, yepyeni bir umudu ateşler, birbirlerini ikna ederek ormandan ayrılmaya karar verirler, sonsuza kadar mutlu yaşamının ne demek olduğunu öğrenebileceklerini düşünmektedirler.

Masal ormanından ayrılırken, Geyik, Elma ve At’ın engellemeleriyle karşılaşılır, Geyik, ormanı, güvenli alanların, Elma, güzellik kaygısını ve zamanı sembolize eder, At ise kendisini seks olarak tanımlamaktadır. Mutlaka olması gereken “O” erkektir At, bir kadının hayatının yolunda gitmesi için hayatında bulunması gereken “O” erkektir ve son derece aptal bir oyun kişisi olarak kurgulanmıştır. Böylece beklentinin anlamsızlığı vurgulanmış olur. Yollarına çıkan engellere karşın prensesler birlik olarak ve kararlılıklarını koruyarak yola devam ederler. Zorlu bir fırtınanın ardından yolları sona ermiş, gerçek dünyaya ulaşmışlardır.

3. Sahne ile birlikte günümüz dünyasına ulaşan prensesler, gazetecilerin yoğun ilgisiyle karşılanırlar, prensesler dünyamızdaki popüleritelerinden haberdar değildirler fakat gördükleri ilgi çok hoşlarına gider. Dünyayı deneyimlerler, sinemaya gider, dans ederler ama en önemlisi artık yepyeni günlere uyanmaktadırlar. Bir stüdyoda geçen sıradaki sahnede, Kırmızı Başlıklı Kız hariç herkesin keyfi yerindedir, ilgi görmektelerdir, başrolünde olacak dizi teklifleri almışlar, albüm hazırlığı yapmaktadırlar. Kırmızı Başlıklı Kız, okula yazdırıldığı ve henüz büyümediği için mutsuzdur.

Oyunun sonunda, tüm bu şatafatlı yaşantının yarattığı yıkım gösterilmektedir. Kırmızı Başlıklı Kız’ın doğum günü partisi hazırlıklarını yapan oyun kişilerinin dünyaya gelişleri üzerinden uzun zaman geçmiştir, Kırmızı Başlıklı Kız yirmi altı, diğerleri ise otuz altı yaşına gelmişlerdir. Pamuk Prenses aldatılmıştır ve boşanmak üzeredir, Yüzyıl Uyuyan Güzel, zengin biriyle evlenmiştir fakat aralarında bir sevgi bağı yoktur, Kırmızı Başlıklı Kız ise uyuşturucu bağımlısı olmuştur. Şöhretli günler bitmiş, tamamen unutulmuşlardır, birbirlerinin hayatını kötüleyerek, kendilerini iyi hissetmeye çalışsalar da kendilerini daha iyi hissetmelerinin bir yolu yoktur. Bir kültür- sanat programında Rapunzel’i görürler, onların aksine Rapunzel, kendi ayakları üzerinde durmayı başarmış, hayatıyla ilgili kararları kendisi almış ve oldukça güzel bir hayat yaşamış, bu programa

da bir yazar olarak katılmıştır. Kariyerini gerçekçi bir yazar olarak şekillendiren Rapunzel, eserlerinde masal dünyasından ve gerçek dünyadan edindiği tecrübeleri aktarmaktadır. Kurtarılmayı beklememek gerektiğini, kişinin kendi yolunu kendisinin çizmesinin gerektiğini aktarmaktadır. Rapunzel, diğer prensesler gibi nehirden gelmemiş, bir cadının süpürgesiyle dünyaya gelmiştir. Rapunzel, arkadaşı olan prenseslere bu süpürgeyi yollar, istedikleri yere uçabilmeleri için. Oyun, bir umut ışığının doğuşuyla biter.

Masal prenseslerini merkeze alarak, birey olmayı, kendi hayatlarına dair karar verebilmeyi başaramayan kimlikleri tartışmaya açar oyun, karşıt olarak ise hayatının denetimini elinden tutan bir kadın profili koymuştur. Kaçar oyunlarında sıklıkla rastladığımız bu mesaj, bu kez başarabilmiş bir oyun kişisiyle vurgulanmıştır.

SONUÇ

Günümüzde yerli oyun yazarlarının önemli eğilimlerinden biri olan kimlik, özellikle toplumsal cinsiyet kodlarına eleştirel bir yaklaşımla görünür olur. Oyunların çoğunda şehirli, köylü, feminist/feminist olmayan, çalışan/çalışmayan vs. kadınlar karşımıza çıkar. Toplumsal düzenin kadını sıkıştırdığı kafes, oyun yazarlarımızın popüler konularından biri olmuştur. Ataerki düzenin kadını sıkıştırdığı yapı özgür görünen kadınların hayatında bile gözle görülür hale getirilir. Problem sıralanırken, çözüm önerileri de sıralanır. Kadının yanı sıra, sistemin sıkıştırdığı erkekler, LGBTİ+ bireyler de kimliklerinin savaşı içerisinde, kimi zaman kafeslerinin farkında, kimi zamanda farkında olmayan oyun kişileri olarak görünür olurlar. Günümüz oyun yazarlarında genel yaklaşım, kendi olmak vurgusunun yanında, bireye kimliğini sorgulatan, bireyi kimliğine yabancılaştıran toplumsal yapının altının çizilmesidir.

Zeynep Kaçar'ın oyunları çağdaşları gibi kimliği konu edinirken, feminist bir bakış açısını benimser. Ataerki bir toplumda kadın olmanın zorluklarını çeşitli açılardan, çoğunlukla ironik bir üslupla aktarır. Çoğunlukla soyut ya da somut bir sıkışmışlık üzerinden mesajını aktaran yazar, toplumsal bir değişimin, birlik olmanın, birbirini duyup-dinleyip-görmenin tek çözüm olduğuna işaret eder. Görünürde özgür olan kadının, ne kadar özgür olduğunu tartıştığı kadar, tutsak olduğu belirgin kadının kafesinin sınırlarını çizenin ne olduğunu göstermeyi hedefler. Kaçar'ın özellikle İd-Ego ve Süper Kahraman oyunuyla birlikte, erkek kimliğini daha az yargıladığını söylemek mümkündür. Öncesinde kadınlara odaklanırken, erkeği, toplumla birlikte hareket eder nitelikte göstermiş olsa da, aynı toplumun erkeğe olan baskısını göz ardı edebilmiş ancak bir erkek baş oyun kişisi ile kurduğu bu oyunla birlikte, erkeklerin mağduriyetine de daha objektif bir bakış geliştirmiştir. Oyunlarında toplumsal cinsiyet kodlarının yarattığı kimlikler, bu kimlikleri taşıyan oyun kişilerinin sıkışıp kaldıkları hapisaneler olarak gösterilir.

Oyun yazarının, oyununu sahnede görmesinin besleyiciliği içinde, hala ekibi için yazan Zeynep Kaçar, oyun yazarlığını her geçen gün geliştirmektedir. İlk oyunlarında görülen, karaktere yazarın sözcülüğünü yaptırma, mesajı mutlaka bir de karaktere söyletme eğilimi, kurduğu daha güçlü yapılar sayesinde silinmiş, bu da gözle görülür bir başarıdan söz etmeyi mümkün kılmıştır. Feminist bir anlayışla Bab-ı Tiyatro ekibi için üreten yazar, ödenekli tiyatrolarda da kendine yer bulmaktadır.

Kuşkusuz oyun yazarı, kendisi için problem olanı yazmaktadır. Kaçar'ın feminist bir anlayışla yazdığı oyunlar, kadına kadının gücünü hatırlatmakta, birbirine karşı yargılayıcı olmamayı teşvik etmekte, farklı sosyoekonomik statülere sahip kadınları birbiriyle tanışmaya çağırmaktadır. Toplumdaki tüm bireylere, buldukları hapishanenin anahtarını ancak birbirini dinlemek, birbiriyle tanışmak verebilecektir, söz konusu hapishaneden çıkmanın başkaca bir yolu yoktur. Birbirini yargılamak, görmezden gelmek sorunu derinleştirmekte, hapishanenin kapısına birer kilit daha eklemektedir. Çağdaş olan çoğu oyun yazarı gibi Kaçar'ın da bireye ve topluma önerisi dinlemek ve tanışmaktır.

KAYNAKÇA

Belkıs, Ö. (2015). Feminist Tiyatro. İstanbul: Mitos- Boyut Yayınları.

Candan, Elif. (2014). "Türkiye'de Oyun Yazarlığında Yeni Eğilimler- II". Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji (T. E. D.) Bölümü Dergisi, Sayı: 2, s. 35- 73.

Göktaş, Sema (2022). "İstanbul'un Tiyatro Festivalleri Üzerine". (Ed. Bünyamin Aydemir). Türk Tiyatrosunda İstanbul. İstanbul: İstanbul Büyükşehir Belediyesi, s. 629.

Hemiş Ö. ve Yılmaz L. (Haz.). (2017). Yirmi: 1989'dan Bugüne İstanbul Tiyatro Festivali. İstanbul: İstanbul Kültür Sanat Vakfı.

Kaçar, Z. (2007). Toplu Oyunları 1- Kadın Oyunları. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

Kaçar, Z. (2008). Toplu Oyunları 2. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Kaçar, Z. (2011). Toplu Oyunları 3. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Kaçar, Z. (2015). Toplu Oyunları 4. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Kaçar, Z. (2017). Toplu Oyunları 5. İstanbul : Mitos Boyut Yayınları.

Karagül, C. (2015). Alternatif Tiyatrolar. İstanbul: Habitus Yayıncılık.

Koyuncuoğlu, Emre (2020). "Dikmen Gürün". (Ed. Yavuz Pekman, Oğuz Arıcı). Dikmen Gürün'e Yazılar. İstanbul: Doğan Kitap, s. 293.

Tekand, Şahika (2020). "Teşekkürler Dikmen Gürün!" (Ed. Yavuz Pekman, Oğuz Arıcı). Dikmen Gürün'e Yazılar. İstanbul: Doğan Kitap, s. 481.

Yılmaz, Leman (2020). "İstanbul Tiyatro Festivali'nin Yirmi Yılı: Dikmen Gürün." (Ed. Yavuz Pekman, Oğuz Arıcı). Dikmen Gürün'e Yazılar. İstanbul: Doğan Kitap, s. 558.