

AYNA AYNA SÖYLE BANA...

Yrd. Doç. Dr. M. Melih KORUKÇU

İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Drama ve Oyunculuk Bölümü

ÖZET

İlk kez Grimm Kardeşler tarafından 1812 yılında derlendiği bilinen ünlü Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler masalı, masaldaki kraliçenin aynaya sorduğu basit bir soru ile başlar: “Ayna ayna söyle bana benden daha güzeli var mı dünyada?” Masalın başkahramanı Pamuk Prenses büyüyüp güzelleştiğinde ayna artık kraliçenin istediği cevabı vermez ve masal bilindik öyküsüne akmaya başlar. Masaldaki ayna güzele kesin bir biçimde karar veren, güzeli net bir şekilde ifade eden bir aynadır. Aynanın yalan söylemeyeceği, söylediklerinin doğru olduğu ve karar verildiğinde dayanak olarak görülebileceği varsayımı masalın temel çıkış noktasını oluşturur. Buradan da görülebileceği gibi ayna kavramı kendine bakmanın, kendini görmenin, yalansız ve bazen acıttıcı olacağı fikri ile özdeşleşmektedir. Bu özdeşleşme onu bir metafor olarak gayet kullanışlı bir araç haline getirir. Bu nedenle tiyatro sanatı için de kullanılan bir metafordur: tiyatro topluma ayna tutar...

Bu bildiri, oyun yazarı Mark Ravenhill’in “Tanrıların Şafağı” adlı kısa oyununda günümüz dünyasının savaş, barış, mültecilik, özgürlük, şiddet gibi öne çıkan kavramları arasında “güzel” olanın izini sürmektedir. Kim bilir belki de aynanın söylediklerinden “güzel” kavramına dair bir ipucu yakalayabilmek mümkündür...

Anahtar Sözcükler: Mark Ravenhill, Tiyatro, Acıttıcı güzellik, Tanrıların Şafağı

MIRROR MIRROR TELL ME...

ABSTRACT

The tale Snowwhite and the Seven Dwarfs, first compiled by Grimm Brothers in 1812, begins with a simple question asked by the queen: “Mirror mirror tell me who is the most beautiful in the world?” Once the tale’s main hero Snowwhite grows and becomes a beautiful woman the mirror no longer gives the answer desired by the queen and the tale follows its well-known path. The mirror in the play has a definite judgement about the beauty. The starting point of the tale is that the mirror does not lie, always tells the truth, and when necessary can be perceived as the foundation for any decision.. As examined here, the notion of mirror is identified with how seeing oneself can be painful. Through such identification, the mirror becomes a practical metaphor. It is also a metaphor used in theatre arts; theatre holds a mirror up to society.



This paper examines Mark Ravenhill's Twilight of the Gods and traces the notion of beauty within war, peace, migration, freedom, violence in the play, prominent concepts of today's World. Who knows, we might as well catch a clue about the notion of "beauty" from mirror's words...

Keywords: Mark Ravenhill, Theatre, Hurtful Beauty, Twilight of the Gods

1. AYNA AYNA SÖYLE BANA...

İlk kez Grimm Kardeşler tarafından 1812 yılında derlendiği bilinen ünlü Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler masalı, masaldaki kraliçenin aynaya sorduğu basit bir soru ile başlar: "Ayna ayna söyle bana benden daha güzeli var mı dünyada?" Masalın başkahramanı Pamuk Prenses büyüyüp güzelleştiğinde ayna artık kraliçenin istediği cevabı vermez ve masal bilindik öyküsüne akmaya başlar. Masaldaki ayna güzele kesin bir biçimde karar veren, güzeli net bir şekilde ifade eden bir aynadır. Aynanın yalan söylemeyeceği, söylediklerinin doğru olduğu ve karar verildiğinde dayanak olarak görülebileceği varsayımı masalın temel çıkış noktasını oluşturur. Buradan da görülebileceği gibi ayna kavramı kendine bakmanın, kendini görmenin, yalansız ve bazen acıtıcı olacağı fikri ile özdeşleşmektedir. Bu özdeşleşme onu bir metafor olarak gayet kullanışlı bir araç haline getirir. Bu nedenle tiyatro sanatı için de kullanılagelen bir metafordur: tiyatro topluma ayna tutar...

Diyalektik bakış açısı bağlamında her kavram zıttı ile anlam kazanmaktadır. Gündüzün ayrımını, gece, sıcaklığın ayrımını soğuk gibi zıt kavramlarla tanımlama yoluna gideriz. Güzellik kavramı da zıttı olan çirkinlik kavramı ile ayrımsanabilir. Güzeli, çirkin olan üzerinden, çirkinini de güzel olan üzerinden tanımlamak mümkündür. Buradan hareketle tiyatro metinlerinin iki bin beş yüzyıllık tarihine baktığımızda güzellik kavramının zıttı olan çirkinlik kavramıyla birlikte, zaman, mekan ve kültür gibi parametrelere bağlı olarak değişim ve dönüşüm geçirdiğini görürüz.

Antik Yunan tiyatrosu, soylu ve erdemli olanı, ortalamanın üstünden seçtiği trajik kahramanın seyirciye katharsis yaşatacak olan öyküsü üzerinden verirken Apollonik bir idealizasyondan hareket eder. İkinci başat tür komedyada ise ortalamanın altında bir kişinin düzeltilebilir kusurları üzerinden seyirciyi kathastasis'e götürecektir olan Diyonyisyak yan belirgindir(Bkz. Poetica). Bu nedenle genel olarak tragedyada güzel olan, komedyada ise çirkin olan görünürlük kazanır. Bu durum ne Roma tiyatrosunda, ne Ortaçağ'ın oyunlarında ne de Rönesans'ın ilk zamanlarında değişir. Antik kuramları yazı odasının dışında tutan, trajik olanla komik olanın aynı yapı içinde pekala olabileceğini gösteren Lope de Vega ve Shakespeare gibi yazarların oyunlarına kadar güzellik tragedyada, çirkinlik komedyada işlenegelmiştir. Kendilerinden birkaç yüzyıl sonra Romantikleri etkileyecek olan bu yazarlar, tragedyalarında çirkinliği, komedyalarında güzelliği konu edinmişlerdir. Modern tiyatronun eşiği olan Romantizm'den sonra, Apollonik olanla Diyonyisyak olanın, trajik olanla komik olanın, güzel olanla çirkin olanın sınırları birbirine geçer. Modern tiyatrodada da sonrasında da oyun metinlerinde güzel olana ilişkin izler yine aynı parametreler (kültür, zaman mekan vb) ışığında değişim gösterse de çirkinle olan tanımlanabilirliğini yitirmez.

Günümüz tiyatrosu için de durum geçerlidir. Önceki dönemlere göre konular, ele alınışları, tiyatro estetiği değişiklik gösterse de güzel ve çirkin olanın ilişkisi değişmez. Günümüz tiyatrosunu, iki binli yıllardan itibaren tarihleme yoluna gidersek, bu süreçte ön plana çıkan eğilimlerde savaş, barış, mültecilik, özgürlük, şiddet gibi kavramları görürüz.



Çağdaş İngiliz oyun yazarı Mark Ravenhill'in oyunları da sözünü ettiğimiz eğilimlerin merkezinde yer almaktadır.

Mark Ravenhill, 1990'lardan günümüze çağdaş İngiliz tiyatrosunun en kışkırtıcı yazarlarından biri olarak tanımlanır. Sarah Kane ve Martin Mc Donagh gibi diğer İngiliz yazarlarla birlikte, aynı dönemlerde Türkiye'de de fazlaca ilgi gören ve konvensiyonel yaklaşımlardan bunalmışların saplantılı bir bağlılıkla yücelttiği "suratına karşı tiyatro" (in-yer-face) yaklaşımının önemli temsilcilerinden biri olarak gösterilmektedir. Britanyalı tiyatro eleştirmeni Alex Sierz tarafından kavramsallaştırılan bu yaklaşım, "*pervasızca agresif ve kışkırtıcı, aldırılmaması olanaksız bir tiyatro anlayışıdır. Makul sınırları aşan bir yapısı vardır, 'yüzleşme draması' diye tanımlanabilir ve kavram olarak da yüzüstü ve küstah anlamını kapsar*". (<http://www.yenitiyatrodergisi.com/makale/gunumuzde-in-yer-face-tiyatro-anlayisi> Erişim: 7 Nisan 2017) Ravenhill'in de temsilcileri arasında önemli bir yer tuttuğu bu yaklaşım çağdaş tiyatronun temel eğilimlerini içermesi bakımından da önemlidir. Yazarın pek çok oyunu ülkemizde DOT prodüksiyonlarıyla pek çok kez sahne almıştır. Alışlagelmiş tiyatro metinlerine kıyasla sert ve agresif özellikler gösteren oyunları çağdaş dünyanın insafsız ve çirkin yanlarıyla yüzleştiren birer ayna niteliği taşımaktadır.

1.1.Tanruların Şafağı (Twilight of the Gods)

Tanruların Şafağı, yazarın 2007 yılında kaleme aldığı, Vur/Yağmala/Yeniden (Shoot/Get Treasure/Repeat) adıyla basılan oyun serisinde yer alan on yedi kısa oyundan biridir. İlk olarak 2007 Edinburg Fringe Festival'de okuma tiyatrosu formunda, *Ravenhill for Brakfest* başlığı ile seyirciyle buluşan serinin İngiltere dışındaki ilk temsili ise 2008 yılında DOT tarafından İstanbul'da gerçekleştirilmiştir. Seride yer alan kısa oyunlar terörizmle savaş amacıyla yürütüldüğü iddia edilen uluslararası operasyonların taraf ülkelerde yaşayan insanlar üzerinde bıraktığı etkileri odağına almaktadır.

Oyun, Batılı emperyalist bir ülkenin -ki metinde açıkça belirtilmemiş ancak repliklerden anlaşıldığı kadarıyla Amerika Birleşik Devletleri ya da İngiltere olabilir- Ortadoğu'da yer aldığını kimi göndermelerden anlayabileceğimiz bir ülkeye "*Demokrasi ve özgürlük götürmek*" amacıyla yaptığı müdahale sonrası yaşananları merkezine almaktadır. Metinden açıkça anlaşılacağı üzere bu müdahale eski sistemi sonlandırmış olmakla birlikte yerine yeni bir sistem inşa etmekte başarılı olamamıştır. Özgürlük ve demokrasi götürmek bir yana, yaşam standartlarında belirgin düşüslere, açlığa, hastalığa, güvenlik sorunlarına ve mülteciliğe neden olmuştur. Oyun bu bağlamda günümüzün önemli sorunlarını tartışmaya açmaktadır.

Metnin kişileştirme örgüsüne baktığımızda iki kişinin bulunduğunu görürüz. Batılı bir ülkeden yardım gönüllüsü olan Jane, ülkesinin işgal ettiği bir ülkede, günlerdir yiyecek bulamadığı için şikâyet dilekçesi veren Susan'la görüşerek raporlama yapmaktadır. Susan, Jane'in yemeğinden bir parça almak ister ancak Jane, uzun süre yemek yemeyen kişilerin birden karnını doyurduğunda ölümle sonuçlanabilecek derecede hasta olduklarını öne sürerek Susan'ı engeller. Görüşme boyunca Jane raporlamayı bitirmeye odaklanmış, büyük bir ciddiyetle sorularının yanıtını almaya çalışırken, çok uzun bir süredir aç olan Susan, Jane'in sorularına yanıt vermeye çalışırken bile bir lokma yiyeceğin, bir yudum kahvenin hayalini kurmaktadır. Oyunun başında açlığını doyurabilmek umudu ile Jane'in sorularını yanıtlayan Susan, raporlama sonunda karnını doyurma hayalini kurmakta ancak görüşme boyunca açlık dürtüsünün ona yaptırdığı eylemlere engel olamamaktadır. Ülkesinin kendi vatandaşlarına anlattığı ideallere bağlı yardımsever Jane ise günlerdir aç olan bir insanın şikayetlerini



dinleme konusundaki gönüllülüğünü ve duyarlılığını, görüşme sırasında yarım bıraktığı kahve ve sandviçi gizleme konusunda göstermemektedir. Oyun görüşme boyunca sürer. Bu süre içinde Susan'ın işgal öncesinde bir üniversitede öğretim üyesi olduğunu öğreniriz:

S: yalvarmak istemiyorum. Dilenci gibi olmak istemiyorum. Eskiden önemli biriydim. Üniversite de hocaydım. Öğrencilerim bana saygı duyardı. Şimdiki kadar değersiz değildim – bu kadar değersiz değilim – ama sadece çok –

(susan sandviçi almak için uzanır ama Jane sandviçi çeker.)

Eskiden önemli biri iken artık bir lokma ekmek için dilenir pozisyonda olmanın acısını, açlık dürtüsü ile birlikte yaşayan Susan'a yardımcı olmak isteyen Jane ise, onun uzun süren açlıktan sonra ancak kontrollü bir biçimde ve bir sağlık uzmanı gözetiminde yemesi gerektiği için –yine Susan'ın iyiliği adına- onun taleplerine karşılık vermemektedir:

S: hep iyi bir kahve hayal ediyorum. Sabahları kahve içerdim. Sabahları evden erken çıkıp kasabadan üniversiteye kadar araba kullanırdım, kahve ve sandviç için yolda dururdum. Bunu özliyorum.

J: emin değilim. Kafein çok güçlü bir uyarıcı madde.

S: zorbalık yönetimi kötüydü. Makaleler yazdım. Karşı çıktım. Elimden geleni yaptım. Ama her sabah kahve ve sandviç alırdım.

J: Susan – ben gerçekten uygun gözetim olmadan kahve içmeni istemiyorum .

Susan'ın karnını doyumak için soruları yanıtlama çabası, Jane'in raporlama yaparken bir yandan da onu yemek konusunda bir uzman gelinceye kadar bekletmeye çalışması görüşme boyunca dramatik çatışmanın kutuplarını oluşturur. Bu gerilimin doruklarına doğru, sorulara yanıt verme sabrını açıklığı ve düşkünlüğün parçalayıcılığıyla göstermeye çalışan Susan, kendini ifade edebilmek için empati kurdurma amacıyla Jane'e sorular sormaya başlar:

S: sanırım evini özliyorsun.

J: hadi rapora geçelim.

S: herkes kendi memleketini tercih eder değil mi?

J: şunu ne kadar çabuk halledersek, o kadar çabuk kahvaltı edersin.

S: evinde kim var? Kocan? Küçük bir oğlan?

J: raporla devam edeceğim. Otobüs yolculuğun nasıldı?

S: sanırım çok iyi bir annesin.

J: Susan – hadi rapora geçelim.

Evli olup olmadığı, çocuk sahibi olup olmadığı, nasıl bir evde yaşadığı gibi kişisel sorulara yanıt vermek istemeyen Jane, raporlamayı bitiremediği takdirde kahvaltı



vermeyebileceğini söyleyerek Susan'ı tehdit etmekten çekinmez ancak bu tehditler onu durdurmaz. Oyunun sonuna doğru Jane'in bir anlık dalgınlığından yararlanan Susan onun yarım kalmış sandviçini yiyerek fenalaşır. Onu kurtarmaya çalışan Jane, bir yandan Susan'ı kurtarmaya çalışırken diğer yandan panik içinde soruları yanıtlar:

J: (...)Susan, erkek arkadaşım yok, kocam yok, bir çocuğum yok. Susan, en korkunç erkekleri beğenirim. (...)çocuk sahibi olmayı düşünüyorum ama zamanı geçiyor artık Susan, o kapanmakta olan küçük bir pencere – sesimi dinle, sesimi dinle – pencere kapandığına göre büyük ihtimalle çocuk sahibi olmayacağım, ama çocukları olan insanlar tanıyorum o yüzden...(...) benim evim de onlara benziyor, dekorasyon dergilerindeki mekanlar gibi. (...)

Ancak Susan artık kurulacak herhangi bir empatiden umut besleyebilecek durumda değildir. Oyunun sonunda gözlerinin kapanmasıyla hayatı son bulur.

1.2. Çirkin Olan Üzerinden Güzel Olan

Görüldüğü üzere oyun merkezinde, günümüz dünyasının “güzel” olarak nitelendirilemeyecek kavramlarını barındırmaktadır. Savaş, hak ihlalleri, taciz, açlık, mültecilik ve benzeri kavramlar arasında oyunda “güzel” kavramı ile ilişkilendirilebilecek neler olduğuna bakmak gerekirse, iki farklı alan görürüz. Birincisi, yaygın anlamı ve görsel estetik ya da fiziksel boyutu ile güzellik, ikincisi moral güzellik.

İlk boyutta, oyuna yansıyan fiziksel güzellik kavramına ilişkin göndermelere örnek olarak, Susan'ın açlık nedeniyle kilo verişini gösterilebilir. Çok uzun bir süredir yemek yemediği için zayıflayan Susan kendisini bir kadın olarak artık güzel bulmamaktadır:

S: zayıf olmayı sevmiyorum. Kemiklerimin fırlamasından hoşlanmıyorum.

Bununla birlikte tam tersini, yani kilolu olmayı da güzel bulduğu söylenemez:

S: haline bak, şişmansın, kocamansın, seni iri büyük – ve yine de yine de titriyorsun – ve orada kahvaltın önünde oturuyorsun sen –

Jane için de aşırı zayıflık güzel olmayan bir imgedir. Açlık sonrası yediği bir elma ile hayatını kaybeden bir kadının öyküsünü anlatırken kullandığı sözcüklerde bunu yakalamak mümkündür:

J: (...) Kadın açlıktan, aylarca bir şey yemediğinden ufalmış, mısır koçanı gibi bir şey olmuş.. adam onu öyle görünce... çok şaşırtıyor, üzülüyor (...)

Susan'a göre kendisinin zayıflamış olması da aynı imge ile örtüşür. Kendini askerlerin gözünden tanımlarken kullandığı sözcükler de buna işaret etmektedir:

S: emrediyorsun – cıltz fahişeyi raporu yazmamda bana yardım etmesi için içeri getirin ve askerler cıltz fahişeyi içeri getiriyorlar.

Bu durumun kendini algılayışta yarattığı üzüntü Susan'ın cümlelerine yansımaya devam eder:

S: hep kiloluydum. Yemeği severdim. Yemek pişirmeyi severdim.



Bu repliklerden de anlaşılacağı üzere yazar fiziksel güzelliği popüler “sıfır beden” imgesi üzerinden değil, sağlıklı olmak, besili olmak üzerinden işaret eder. Susan’ın herşey yolundayken olduğu form, Jane’in hâlihazırda olduğu fiziksel formdur. Çağdaş güzellik algısının zayıflığı yücelttiği dünyamızda yazar, fiziksel güzelliğin imgesini aşırı zayıf olmamak, hatta belki kilolu olmak üzerinden ele alır. Buradan hareketle, günümüz dünyasının sıfır bedene indirgenmiş güzellik imgesinin bir sorgulanışı olarak okunabilir.

İkinci boyutta moral güzellik imgesinin izini sürmek gerekirse, oyunda çirkin olduğu dolaylı ya da dolaysız bir şekilde ifade edilen yaklaşımlarla karşılaşmak mümkündür. Bir ülkeye “özgürlük ve demorasi götürmek” gibi bir ülkü ile de olsa müdahale etmek, yaratacağı sonuçlar bağlamında çirkindir. Zorbalık da çirkindir, zorbalığı ortadan kaldırma iddiasıyla herşeyi yerle bir etmek de. Açlık da çirkindir, aç bir insanı tehdit etmek de! Açlık kadar, israf etmek de. Özgürlük götürmenin aracı olan askerlerin taciz edişi de çirkindir, dikte etmek de. Bir insanın – akademisyenin- bir yudum kahve ya da bir lokma yemek için yalvarır duruma gelmesi de çirkindir, bir çocuğun sığınmakta yemeğe ve oyuna aç bırakılması da... Ülkülerin uğruna kıtalar arası seyahat ederken ait olmadığın bir yerde tanımadığın insanlara yardım etmeye çalışırken, dekorasyon dergilerine yakışacak bir evde yalnız kalmak da çirkindir. Gelecek nesillere güzel bir dünya bırakma hayalleri uğruna yaratılan savaşlar içinde istediğin halde çocuk doğuramamak da çirkindir. Final itibarıyla, başkalarına yardım etmeye çalışırken yardıma muhtaç olanın kendin olduğunu fark etmek çirkindir!

2. SONUÇ

Başlarken değinildiği üzere, Diyalektik bakış açısı bağlamında her kavram zıttı ile anlam kazanmaktadır. Gündüzün ayrımını, gece, sıcaklığın ayrımını soğuk gibi zıt kavramlarla tanımlama yoluna gidebilmek mümkündür. Güzellik kavramı da zıttı olan çirkinlik kavramı ile ayrımsanabilir. Güzeli, çirkin olan üzerinden, çirkinini de güzel olan üzerinden tanımlamak mümkündür. Bu varsayımdan hareketle Mark Ravenhill’in Tanrıların Şafağı adlı oyununun bir ayna olarak günümüz seyircisine yansıttığı, yukarıda sıraladığımız çirkinlikler, zıttında şöyle bir güzellik imgesini işaret eder: Dayatmanın olmayışı güzeldir. İnsanların birbirleri üzerinde erk kurmaktan vazgeçmeleri... İnsanların her kim ve ne olurlarsa olsun insanca yaşamı hak edişleri güzeldir. Sorgulamak ve değişim yaratmak istiyorsak bir başkasından önce kendimize bakmak güzeldir. Ve nihai olarak bu aynanın bize söylediği şey; güzel diye sunulan kavramları sorgulamak güzeldir.

KAYNAKÇA

- NUTKU, Hülya, (2008) *Günümüzde “In-Yer-Face” Tiyatro Anlayışı*, <http://www.yenitiyatrodergisi.com/makale/gunumuzde-in-yer-face-tiyatro-anlayisi> Erişim Tarihi: 7 Nisan 2017
- PARLAK, Erdinç, (2011) *Bireyin Değişim Çabası: Mark Ravenhill ve The Cut (Kesik)*, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı:19.
- RAVENHILL, Mark, (2007) *Tanrıların Şafağı*, DOT arşivi, Yayınlanmamış oyun teksti.
- SIERZ, Alex, (2009), *Suratına Tiyatro*, Britanya’da In-Yer-Face Tiyatrosu, çeviren: Selin Girit, Mitos Boyut, İstanbul.