



International Journal of Languages' Education and Teaching
Volume 6, Issue 1, March 2018, p. 390-395

Received	Reviewed	Published	Doi Number
25.01.2018	08.01.2018	30.03.2018	10.18298/ijlet.2536

A Literature Sociology Analysis: The Reflections of the Institutionalization Problem in the 1980s in Turkey in the Play Called *Bina*

Nazire AKBULUT¹ & Arzu ÖZYÖN²

ABSTRACT

This study, which obtains literature sociology that is constructed on the notion that sometimes literature affects the political, social and economic circumstances and gives directions to them and in other cases conversely the literature itself is affected by the socio-political and economic circumstances of the society it is born in and in this context which brings literature and sociology together in the same body, aims to prove the claim that Behiç Ak's play called *Bina* is mainly the criticism of the chaotic atmosphere and the lack of institutionalization in Turkey in 1980s. With this purpose, in the study this claim is justified by giving striking examples from the play; and the fact that how the occupations of being an architect and cartoonist that are the parts of writer's versatile career have been influential on the play is focused on. Especially it is emphasized that his occupation as a cartoonist has been influential on the writer's development of a critical attitude towards the problems in Turkey in his play.

Key Words: Literature Sociology, Behiç Ak, *Bina*, Institutionalization.

Bir Edebiyat Sosyolojisi İncelemesi: 1980'ler Türkiye'sindeki Kurumsallaşma Sorununun *Bina* Adlı Oyuna Yansımaları

ÖZET

Zaman zaman edebiyatın siyasal, toplumsal ve ekonomik koşulları etkileyip onlara yön verdiği, bazı durumlarda da tam tersine edebiyatın içine doğduğu toplumun sosyo-politik ve ekonomik koşullarından etkilendiği nosyonu üzerine kurulu olan ve bu bağlamda edebiyat ve sosyolojiyi aynı bünyede bir araya getiren edebiyat sosyolojisinin benimsendiği bu çalışma Behiç Ak'ın *Bina* adlı oyununun temelde 1980'ler Türkiye'sindeki kaos ortamının ve kurumsallaşma eksikliğinin bir eleştirisi olduğu iddiasını kanıtlamayı amaçlamaktadır. Bu amaçla çalışmada, oyundan dikkat çekici örnekler verilmek suretiyle bu iddia doğrulanmakta, yazarın yazarlık mesleğinin yanı sıra çok yönlü meslek hayatının birer parçası olan mimarlık ve karikatüristlik mesleklerinin oyunda nasıl etkili olduğu üzerinde durulmaktadır. Özellikle bir meslek olarak karikatüristliğin yazarın oyununda Türkiye'deki sorunlar karşısında eleştirel bir tutum geliştirmesinde etkili olduğu vurgulanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Edebiyat Sosyolojisi, Behiç Ak, *Bina*, Kurumsallaşma.

1. Giriş

1980'li yıllar Türk halkının Türkiye'de neredeyse her on yılda bir gerçekleşen darbelerden birine 12 Eylül Darbesi'ne ve demokrasi sürecinin bir kez daha sekteye uğramasına; bunun yanı sıra liberal ekonomi uygulaması ile dışa açılan ülkede tüketim çılgınlığının giderek artmasına tanık olduğu;

¹ Prof. Dr., Gazi Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü, nakbulut@gazi.edu.tr

² Öğr. Gör. Dr., Dumlupınar Üniversitesi Yabancı Diller Yüksek Okulu Yabancı Diller Bölümü, arzu.ozyon@dpu.edu.tr

insanların yolunu/yönünü kaybettiği çalkantılı kaos yılları olarak bilinir. Darbe sonrasında düzenin geldiğine inanılan ülkede aslında normsuzluk hakimdir ve bu durum hayatın her alanına yansır. Ayşegül Yüksel'in deyimiyile,

1980'ler Türkiye için 12 Eylül'ün getirdiği politik ve toplumsal baskılar yanında, çarpıtılmış bir 'liberal ekonomi' anlayışının topluma 'başbozukluk' sinyali verdiği, devlet yönetiminde de toplumun işlerliğinde de 'para'ya ve 'güç sahibi olma'ya endekslenmiş, çıkar kaygılarının tüm değerlerin ve ilkelerin önüne geçtiği, hukuk sisteminin darbe yediği, çok kanallı televizyona göbeğimizden bağlanıp 'sanal' olan ile 'gerçek' olanı birbirine karıştırıldığı, kültürün alabildiğine yozlaştırıldığı, ülkeyi ekonomik ve ahlaki çöküşe götüren bir dönemin başlangıcıdır (2013: 2014).

Edebiyatı ve sosyolojiyi, başka bir deyişle sosyo-politik ve ekonomik ortamı bir çatı altında birleştiren edebiyat sosyolojisi (bkz. Alver, 2004) bağlamında düşünüldüğünde, 1980'lerde verilmiş olan edebi eserlerin ülkenin koşullarını yansıtıyor oluşu yadsınamaz bir gerçektir. Tiyatro bağlamında düşünüldüğünde, elbette her kriz/kaos döneminde olduğu gibi bu dönemde de suya sabuna dokunmayan, askeri ya da darbe sonrası kurulan hükümeti rahatsız etmeden sadece insanları eğlendirmeyi amaçlayan oyunlar da yazılır. Ancak sorumluluk sahibi bir grup oyun yazarı birer aydın hassasiyeti ile ülkede olup bitenlere değinmeden geçemez. Bu yazarlar arasında karikatüristliğin getirdiği alışkanlık ve sivri dillilik sonucunda *Bina* adlı oyunuyla 1980 dönemindeki normsuzluğu ve kurumsallaşma yetersizliğini mizahi ancak sert bir üslupla eleştiren Behiç Ak da vardır.

2. Edebiyat Sosyolojisi Bağlamında *Bina* Adlı Oyunda Türkiye'deki Kurumsallaşma Yetersizliğinin Yansımaları

Behiç Ak'ın 1984 yılında yazdığı tek perdelik *Bina* adlı oyunu 1980'li yıllarda Türk toplumuna hâkim olan normsuzluğa ve kurumsallaşmanın yeterince gelişmemesinden doğan kargaşaya eleştiri getiren bir oyundur. Zehra İpşiroğlu'nun ifadesiyle, "'*Bina*' devlet yönetiminden yüksek öğretim kurumlarına değin toplumumuzun herhangi bir kurumunda gelişen olumsuz değişimleri dile getiren bir taşlamadır" (1998: 119-120).

Başta Mimar ve onu bir spor tesisi inşa etmesi için tutan Birinci ve İkinci Adam olmak üzere on üç kişilik kalabalık bir oyuncu kadrosuna sahip olan oyun Mimar ile iki adam arasındaki çatışma ve Mimar'ın yaptığı binanın sürekli olarak değişip dönüşmesi üzerine kuruludur.

Behiç Ak, asıl mesleği olan mimarlığın bir avantajı olarak mimariyi kullanarak bir binanın canlı bir organizma gibi değişip dönüşmesini anlatırken aslında Türk toplumundaki normsuzluğa ve kurumsallaşmanın az gelişmişliğinden kaynaklanan kaosa işaret etmektedir. Daha oyunun başında birbiri ile ilgisi olmayan nesnelerin bir arada kullanılması ile ortamdaki kargaşanın altı hemen çizilir:

İŞÇİ Kalıp çivileri geldi mi?

BİRİNCİ ADAM (yerinden hiç kıpırdamayarak) Masanın üzerindeki pakette olmalı.

(Masanın üzerinde bir sürü paket vardır.)

İŞÇİ Hangisinde?

BİRİNCİ ADAM Düğün süslerinin yanında olmalı.

İŞÇİ (Eliyle paketleri yoklar.) Aaaa... Ama bu kıyma.

BİRİNCİ ADAM Demek ki yanlışlıkla kıymayı, masanın üzerine, kalıp çivilerini ise buzdolabına koydum.

İKİNCİ ADAM İnsanlık hali.

(İşçi, köşedeki toz içindeki buzdolabını açar, eliyle koymuş gibi çivileri bulur ve koşarak çıkar)

İKİNCİ ADAM Ben de geçenlerde yanlışlıkla, pinpon toplarını buzdolabının yumurta gözüne koymuşum (Ak, 2013: 8-9).

Düğün, kalıp çivileri ve kıyma gibi birbiriyle tamamen alakasız nesnelere bir arada bulunması; kalıp çivisi ve pinpon topu gibi nesnelere buzdolabına konulması ve bu durumun “insanlık hali” şeklinde yorumlanması ve iki adam arasında oyun süresince devam eden ironik diyaloglar her ikisinin de buldukları ortama yabancılaştıklarının sinyalini vermekle birlikte oyunun absürt yanını da oluşturmaktadır.

Binayı kendi istekleri doğrultusunda yıkıp dökmeleri ve bunu son derece doğal bir durummuş gibi anlatmaları, iki adamın yabancılaşmasının boyutunu ve şiddetini göstermesi açısından önemlidir. Bilindiği gibi İngilizce “alienation” (yabancılaşma) kelimesinin Latince karşılığı olan “alienatio” akıl kaybı, delirmek gibi anlamları da barındırmaktadır (Kiraz, 2011: 151). İki adamın yabancılaşması ya da ruhsal bozukluğu binanın onların talimatları ile şekilden şekile girmesiyle somutluk kazanmaktadır. Mimar’ın spor tesisi olarak tasarlayıp inşa ettiği binanın çeşitli bölümleri, Birinci ve İkinci Adam’ın ekonomik çıkarları doğrultusunda Mimar’a danışılmaksızın yıkılıp değiştirilmekte, binanın neredeyse bütün bölümleri amacı dışında kullanılmaktadır: Soyunma odalarından biri yaşlı bir kadına, pinpon salonu bir veterinerine kiralanır; havuz alanı köfteciye, basket sahaları açık kahve haline dönüştürülür; sifonlar damlayan suların altına kap olarak kullanılırken, klozetler tabure haline getirilir. Mimar’ın “saçmalıyorsunuz” ifadesi ile başlayıp giderek derecesi artan “siz kafayı üşütmüşsünüz”, “çıldırılmışsınız” gibi söylemleri de iki adamın normal olmadığını ve buldukları ortama yabancılaştıklarını doğrular niteliktedir. Bunun yanında, ülkenin mikrokozmu olarak bina ülkeyi; binada baş gösteren ve sürekli değişimden kaynaklanan kaos ise 1980’li yıllarda ülkede yaşanan normsuzluğu ve kurumsallaşma yoksunluğunu sembolize etmektedir. Bu durum Birinci Adam’ın sözleri ile de açık bir biçimde doğrulanmaktadır: “BİRİNCİ ADAM Memleketimizdeki düzenin bozukluğunun ister istemez, bize yansıdığını kabul ediyoruz” (Ak, 2013: 43). Böylece asıl mesleği mimarlık olan yazar, Mimar kimliğinde bina üzerinden ülkenin içinde bulunduğu duruma eleştiride bulunmaktadır. Karikatüristliğin getirdiği alışkanlık ve sivri dilliliğin yazarın eleştirel bir tutum geliştirmesinde etkili olduğu görülmektedir.

Ekonomik bağlamda bakıldığında, oyunda 1980’li yılların ekonomik koşullarına dair yansımalar saptanmaktadır. Örneğin, iki adamın sözünü ettiği “19 Nisan kararları”, Turgut Özal’ın önderliğinde alınan ve ekonomik yapıyı olumsuz şekilde değiştirip etkileyen 24 Ocak kararlarını çağrıştırmaktadır:

İKİNCİ ADAM (Elinde tozlu bir dosya ile gelir.) Bakın burada 19 Nisan kararlarımız arasında bu konu geniş bir şekilde anlatılıyor, “İşbu toplantı sonucunda yönetimimiz, hakkı olan metrekareye yavaş yavaş ulaşmaya karar vermiştir.”

MİMAR Yavaş yavaş mı?

BİRİNCİ ADAM Evet, yavaş yavaş. Çünkü birdenbire böyle bir şey yapıp, tepkileri üzerimize çekmek istemedik.

İKİNCİ ADAM Millete, “Adamlara bak yönetici olur olmaz kendi sınırlarını genişlettiler,” dedirtmek istemedik (Ak, 2013: 12).

Yazar, hükümet tarafından alınan kararların hiç sezdirilmeden alttan alta topluma kabul ettirilmesini, başka bir deyişle Türk toplumunun aldatılmasını eleştirmektedir. 1980’li yıllara yalnızca siyasi ve ekonomik açıdan değil, toplumsal hayatın ayrıntılarına da (Sezen Cumhur Önal’ın programı, “Hanımlar Sizin İçin” programı) yer verilen oyunda o dönemde kurulmuş olan çok sayıdaki dernek, vakıf ve örgütlere de (Reklamseverler Derneği, Muharip Gaziler Derneği, Bilinç Vakfı, Ölülerini Anma ve Yaşatma Derneği, Ayakkabıcılar Cemiyeti vb.) karikatürize isimlerle göndermede bulunmaktadır. Kaçak elektrik ve su kullanımı, ucuz malzeme ile kısa sürede bina yapımı ve dolayısıyla depreme dayanıksız binaların yerleşime açılması gibi toplumsal sorunlar da oyunda yansıma bulmaktadır.

Absürt tiyatro oyunlarında genelde tercih edilen ve Behiç Ak’ın da kullandığı tek perdelik oyunda bina başka amaçlar için kullanıldığı gibi insanların da kendi mesleklerinde ya da belli bir alanda uzmanlaşmadıkları; kendi meslekleri dışında işlere yöneldikleri görülür. Bir mesel tarzında düşünüldüğünde oyunun; yazarın yaşadığı dönemde ordunun siyasete karışmasını, siyasetten anlamayanların siyaset yapmasını, derneklerin ve medya sektörünün de alanla ilgisi olmayanlarca yürütülmesini eleştirdiği sonucuna varılmaktadır. Oyunda iki adam arasındaki diyalogda bahsi geçen doktorun ne doktoru olduğu ya da hangi alanda uzmanlaştığı tam bir muammadır:

İKİNCİ ADAM Bizim fast-food’çunun karısı doktor biliyor musunuz? Geçenlerde belimi gösterdim, sağ olsun bayağı ilgilendi.

BİRİNCİ ADAM Beliniz rahatsız mı?

İKİNCİ ADAM Hayır canım. [...] Asıl amacım ciğerlerimi göstermekti. (Kesik kesik öksürür.) Fakat cesaret edemedim.

[...]

İKİNCİ ADAM Peki, kulak burun boğaz işlerinden anlar mı acaba?

BİRİNCİ ADAM Anlayabilir (Ak, 2013: 7-8).

Bu durum mesleki alanlarda uzmanlaşmanın olmadığına ve İkinci adam tarafından da ironik bir biçimde saptandığı üzere: “Herkesin, herkesin yaptığı her şeyi yaptığına” (Ak, 2013: 27) işaret etmektedir.

Benzer şekilde binanın yapımında görevli olan grafikerler ve binanın bekçisi de kendi işlerini bir kenara bırakarak fast-food'çuya para karşılığında köfte yaparlar. Oyunun başından beri iki adamdaki ve çevresindeki diğer insanlardaki absürtlüğü ve yabancılaşmayı fark eden tek kişi olan mimar dahi oyunun sonunda köfte yapan kişiler arasına katılır. Oyunun başından itibaren iki adam ile çatışma halinde olan Mimar figürünün, oyunun sonunda diğerlerine ve düzene ayak uydurması toplumun entelektüel kesiminin topluma önderlik yapacağına, sistemin işleyişi karşısında çaresiz kaldığına, hatta onların arkasından sürüklendiğine Mimar figürünün şahsında dikkat çekmektedir. Bu yönüyle oyunun son sahnesi, Vaclav Havel'in Bildirim adlı oyunundaki Gross adlı oyun kişinin bozuk düzene boyun eğerek diğerlerine ayak uydurduğu, akıntıya kapılıp gittiği absürt oyunun son sahnesini anımsatmaktadır. *Bina*'da absürt durum yapı; Bildirim'de ise yeni ve anlaşılabilir bir dil olan Pitidapça üzerinden hareket edilerek sunulur; ancak iki oyunda da içinde bulunulan absürt durum Mimar ve Müdür Gross tarafından fark edilmesine karşın sistemin aksaklıkları karşısında çaresiz kalınır.

Grafikerlerin, bekçinin ve sonunda Mimar'ın da kendi meslekleri ile ilgisi olmayan köfte yapımı işine giriştikleri oyunda, kurumsallaşmayı bir ambleme ve antetli kâğıda sahip olmaktan (bkz. Ak, 2013: 21) ibaret sanan iki adam, ironik olarak eğitim eksikliğinden ("İKİNCİ ADAM Ülkemizin en büyük sorunu eğitilmemiş iş gücü. / BİRİNCİ ADAM Hiç kimse işini bilmiyor bu memlekette." (Ak, 2013: 14)), toplumda herkesin her işe el attığından söz ederler. Böylece yazar, görsel olarak veya eylem boyutu ile paylaştığı eleştiriyi söylemle de pekiştirerek doğrudan ve dolaylı anlatım tekniğinden yararlanmaktadır. Yazar, tiyatronun en güçlü silahlarından biri olan hedef kitle ile doğrudan iletişim sayesinde bir kez de oyun kişilerinin sözleri aracılığıyla Türk toplumundaki normsuzluğu eleştirir.

Klasik Tiyatro'da olduğu gibi üç birlik (olay/yer/zaman) kuralına uyulan *Bina* adlı oyunda yazar bir öykü oluşturmaktan kaçınmaz. Buna rağmen oyunun sonu dikkate alındığında Absürt Tiyatro'da olduğu gibi hiçbir şeyin değişmeyeceğine dair umutsuzluk vurgusu yapıldığı gözlenir. Hiçbir şeyin değişmeyeceğine dikkat çeken umutsuz son yazarın, Newton Bilgisayardan Ne Anlar? adlı oyununda da döngüsel bir yapının kullanımı ile vurgulanır.

Yazar Balzac'ın Goriot Baba'sı, Panait İstirati'nin Minka Abla'sı, Buzatti'nin Büyücü'sü, Shakespeare'in Hamlet'ine sadece isim olarak atıfta bulunurken, Shakespeare'in Antonius ve Kleopatra'sı (bkz. Ak, 2013: 41) ve Kral Lear (bkz. Ak, 2013: 42) adlı oyunlarından alıntılara oyunda yer vererek metinlerarasılıktan faydalanmaktadır. Oyunda geçen ve Ahmet Behçet Efendi'ye ait olduğu söylenen "İslanmadan yüzemezsiniz" (Ak, 2013: 22) sözü ile aslında "Paça ıslanmadan balık tutulmaz" atasözüne gönderme yapılmaktadır. Aynı zamanda kinaye sanatını içeren bu gönderme de yine hem bir metinlerarasılık örneği oluşturmaktadır hem de kinayeyi genişleterek bir tiyatro oyununa dönüştürmektedir.

4. Sonuç

Sonuç olarak Behiç Ak; biçimsel anlamda Absürt Tiyatro özelliklerine yer verdiği *Bina* adlı oyununda teknik açıdan, Absürt Tiyatro ile Klasik Tiyatronun bazı özelliklerini harmanlayarak; baskıcı dönemlerde genellikle baş vurulan hiciv veya kinaye ile 1980'li yılların sosyo-politik ve ekonomik durumunu eleştirmiştir. Edebiyat sosyolojisi bağlamında daha ayrıntılı bir çıkarım yapmak gerekirse, yazar spor tesisi olarak inşa edilmiş bir binanın yıkılıp eklemeler yapılmak suretiyle amacı dışında sürekli değiştirilmesi fikrinden yola çıkarak, Türkiye'de 12 Eylül Darbesi'nin ardından yaşanan

süreçte deneyimlenen ve normsuzluktan kaynaklanan kaos/kargaşa ortamına ve ülkede kurumsallaşma anlamındaki yetersizliğe mizahi bir üslup kullanmasına karşın sert bir dille eleştiride bulunmaktadır.

Kaynakça

Ak, Behiç. (2013). *“Bina” içinde Toplu Oyunları 3*, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.

Alver, Köksal. (ed.) (2012). *Edebiyat Sosyolojisi*. Hece Yayınları. Ankara.

İpşiroğlu, Zehra. (1998). *2000’li Yıllara Doğru Tiyatro*. Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.

Kiraz, Sibel. (2011). *“Yabancılaşmanın Kökeni Üstüne”*, FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi) Güz, Sayı 12, s. 147-169.

Yüksel, Ayşegül. (2013). *“Memet Baydur: Oyunu ‘Oyun’ Kılmak”*, içinde: *Dram Sanatında Sınırları Zorlamak*. Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.