

Gönderim Tarihi: 16.02.2015 Kabul Tarihi: 14.07.2015

CARYL CHURCHILL VE KAOS

Aydın GÖRMEZ*

CARYL CHURCHILL AND CHAOS

Öz

Geçmişin, bugünün ve geleceğin hayalle karışık verildiği Caryl Churchill'in birçok oyunu karanlık ve karamsar bir dünyayı sahneler. Bu korkunç ortamda en büyük acıyı yine kadınlar ve çocuklar yaşar. Sömürülen insanların bugünü de gelecekleri de yoktur. İktidarlar değişir; devrimler, darbeler olur, ancak sonuçta durum değiştirmez ve ezilen insanlar için mutlu bir gelecek beklentisi hep ertelenir. Her açıdan anlamını yitirmiş bir dünyaya tanık oluruz. Kadınlar, mevcut durumun baskısından bilinçsizce kaçma-ya çalışırlar, ancak çırpındıkça daha büyük yaralar alırlar. Dolayısıyla çok çelişki yaşarlar ve anlamsız eylemlere girişirler. Karakterlerin söylemleri ve eylemleri sürekli çelişir.

Acımasızlığın baskın olduğu ataerkil bir toplumda insanlar yalnızca çıkarlarını düşünürler. Böylece ya çevrelerine duyarsız kalırlar ya da daha ileri giderek büyük zararlar verirler. Sonuçta doğa günden güne bozulur ve felaketler artar. Yaşam risklerle doludur ve hiç kimse güvende değildir. Korkular, belirsizlikler, riskler, ölümler ve terör yaşamı kâbusa çevirmiştir. Bu makale, Churchill'in oyunlarında vurgulandığı gibi baskı ve acımasızlıkların vardığı boyutları gözler önüne sererek etrafımızı çepeçevre kuşatan kor-kunç dünyaya dikkat çekmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Caryl Churchill, Kaos, Doğa, Yanılsama, Ölüm.

Abstract

Most of Caryl Churchill's plays, in which past, present and future are mixed with dreams, stage a dark and gloomy world. In this dreadful environment, it is women and children who are the most severely affected. Oppressed people do not live a desirable life, nor do they have hope for future. Governments change, revolutions and coup d'états take place, but nothing changes in the end, and expectation of a happy ending for the oppressed is perpetually postponed. We witness a world stripped of its meaning in every way. Women try to escape from the existing conditions but it is in vain. The more they struggle the worse their injuries are.

* Yrd. Doç. Dr., Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı, e-posta: aydingormez@hotmail.com

Therefore, they experience various dilemmas and are involved in meaningless actions. The characters' words and actions often contradict each other.

In a patriarchal community governed with cruelty people only pursue their interests. Thus, they are either indifferent to their environment or even harm the environment. As a result, nature is damaged and calamities increase. Life is full of risks and nobody is safe. Fears, ambiguities, deaths and terror have turned life into a nightmare. This article aims at drawing attention to the dreadful world encompassing us, re-vealing the dimensions of oppressions and violence.

Keywords: Caryl Churchill, Chaos, Nature, Illusion, Death.

Caryl Churchill ve Kaos

Caryl Churchill oyunlarında çoğunlukla şizofreni, depresyon gibi psikolojik sorunlar ile bütün dünyayı çepeçevre kuşatan kapitalizm ile mutsuz, yabancılaşmış ve canavarlaşmış insanlığa dikkat çekmeye çalışır (Thurman 1982: 54). Churchill'in özellikle 1990'lı yıllardan itibaren yazdığı oyunlarda karanlık bir dünyada karamsar bir atmosfer sahnelenir. Neredeyse bütün oyunlarında gelecek belirsiz ve umutsuzdur. Geçmişin, bugünün ve geleceğin hayalle karışık verildiği oyunlarında, her açıdan bozulmuş, iç karartıcı, kaotik bir dünyaya tanık oluruz. Bu bozulmuş dünyada en büyük acıyı kadınlar, çocuklar ve diğer ezilmiş kesimler yaşar. 1979 yılında İşçi Partisinin iktidar olmasıyla Thatcher'in işbaşına gelmesi de durumu değiştirmeyecek ve başta kadınlar olmak üzere ezilen insanlar için mutlu bir gelecek beklentisi başka bir bahara kalacaktır.

Moving Clocks Go Slow (1973) yazarın, Philip K. Dick'in romanlarından esinlenerek yazdığı ve dünyanın apokaliptik sonu ile ilgili ilk oyunudur. Herkes için tek bir gerçeğin olamayacağını vurgulandığı bu romanlarda insanları ve dünyayı tek elden yöneten baskıcı kurum ve devletler anlatılır. Önceki adı *Inside Outward* olan bu oyun bir uzay istasyonu ve harabeye dönmüş bir dünyada geçer. İnsanlar bu istasyona gelerek "Dışarıya" gitmek isterler. Bu işlemleri Kay yürütür. Dışarı, insanüstü duyuları olan yaratıklar, farklı yaşam formları ve robotlarla doludur. Kay, bu işi 15 yıldır yapar ama bu süreçte sadece 3 yıl yaşlanmıştır. Kay'ın çalıştığı Fox Ajansı savaşlar başlatır ve dünya üzerinde sayısız felaketlere yol açar. Sürekli bir yabancı istilası yaşanır. Bu arada iki yabancı, Apollo ve Luna robot bedenlerine girmişlerdir. Bu iki robot Kay ile Dünyaya seyahat ederler. Kay, burada annesi ve anneannesi ile karşılaşır. Dünya kendi kendisini yok etmektedir. Kay'ın anneannesi dünyayı, çiçek bahçelerinin ve dost evcil hayvanların olduğu eski güzel haliyle hatırlar. *Not Not Not Not Not Enough Oxygen* (1971) ve *Far Away* (2000)

oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da insanlığı, karanlık ve karamsar bir gelecek bekler. İnsanlar artık dünyada kalmak istemezler ve buradan kaçmak isterler. Yabancılar, dünyayı tamamen ele geçirmiş ve doyum noktasına ulaşmışlardır. Bundan sonra dünya artık yok edilecektir. Yok edilmeden hemen önce Kay, dünyaya fırlatılır. Oyun sonunda dünyaya fırlatılan Kay'ın hareketleri, onu dünyaya fırlatan iki yabancı tarafından uzaktan gözetlenir. Kay'ın, çöplerin ve yabani otların olduğu bir vadi üzerinde yürüdüğü ve ağladığı rapor edilir. Oyun burada biter. Kay'ın akıbetinin ne olacağı açık olarak verilmese de yok olmak üzere olan bir dünyada çöplerin arasında ne olacağını tahmin etmek zor değildir. Churchill, bu türden uyarılarını ısrarla ve sürekli tekrarlar.

Konuşmaların sık sık birbirlerini kesme tekniğinin ilk olarak uygulandığı *Three More Sleepless Nights* (1980), Samuel Beckett'in kaotik dünyasını hatırlatan diğer bir oyundur. Üç aşamalı oyunda karakterlerin ortak özelliği mutsuz olmalarıdır ve ilişkiler kötü sonuçlanır. İlk bölümde Margaret ve Frank durmadan, birbirlerini dinlemeden aynı anda bağırır, çağırır ve birbirlerine hakaret ederler. Dil, fonksiyonunu yitirir ve iletişimi sağlayamaz. Yaşamın bozulması dile de yansır ve dil sadece öfke, nefret, hakaret ve suçlama aracı haline gelir.

Birinci bölümden farklı olarak ikinci bölümde sessizlik vurgulanır. Karakterlerden Dawn, sessizliği tercih ederken Pete, *Alien* (Yaratık) filminin detaylarını uzun uzadıya anlatır. Pete'in konuşmalarına Dawn tepki vermez, zaten Pete de bu yönde bir beklenti içinde gibi görünmez. Pete, sürekli konuşarak sessizlikten kaçır gibi görünür. Çift arasında kesinlikle bir iletişim söz konusu değildir. Dawn çok az konuşur; konuştuğu zaman da korku ve ölümden bahseder, oysa Pete bu konulara hiç girmez ve sadece film hakkında konuşur. Bu nedenle, oyunda bir diyalogdan çok, iki insanın birbirleriyle hiç ilgisi olmayan monologları verilir.

Son bölümde, birinci bölümden Margaret ile Pete aynı yatakta birbirlerine hikâyelerini anlatırlar. İkisinin de hikâyesi mutsuzdur. Margaret, Frank ile yaşarken ne denli mutsuz olduğunu anlatır. Öylesine büyük bir düş kırıklığı yaşamıştır ki evlilikten korkar olmuştur. Margaret evliyken kimliğini yitirmiş, bir hayalete dönmüştür. Pete de Dawn ile iletişim kuramadığını itiraf eder; suçluluk ve pişmanlık içindedir. Dawn gibi Margaret da korkularının olduğunu söyler. Endişe ve korkular özellikle kadınların yaşantılarını kâbusa çevirmiştir. Oyun tuhaf bir biçimde yine bir film hakkında konuşmalarla biter. Üzerinde konuştukları film, Francis Coppola'nın 1979 yılında yönetmenliğini yaptığı *Apocalypse Now* (Kıyamet) filmidir. Oyunun sonu da tuhaf olmasına karşın bireylerin

tepkisizliği ile paralellik gösterir: Dawn bileklerini keserek intihar ederken Pete bu durumdan habersiz ışıkları söndürür.

Caryl Churchill'in farklı bir biçim denediği ve sözler kadar dans ve müziğin de önemli bir yer tuttuğu *Lives of Great Poisoners* (1991), ortaklaşa yazdığı oyunlarından en tutkulu olarak kabul edilir (Roberts 2008: 125). Oyun üç bölümden oluşur ve her bir bölüm, tanınmış büyük zehir ustalarının yaşamını konu alır ve zehirlenme ile ilgili öykülerini anlatır: 19. yüzyılda yaşamış, karısı Cora'yı öldürdüğü için asılarak idam edilmiş bir tür alternatif tıp doktoru olan Amerikalı Hawley Harvey Crippen; Yunan mitolojisinde Gürcü kralı Aetes'in kızı, Güneş tanrısı Helios'un torunu ve kahraman Jason'ın karısı Medea ve 17. yüzyılda yaşamış, sevgilisi Godin de Sainte-Croix ile birlik olarak babası ve iki kardeşini zehirleyerek öldürmekten suçlu bulunan, kafası vurularak cezalandırılan ve cesedi yakılan Madame de Brinvilliers. Yazar, oyunun girişinde bunlara ilişkin bilgiler verir. Crippen'in adı bir zehir ustası olarak bilinmesine karşın, kendisi hakkında çok fazla şey bilinmez. William Le Queux, gizemli romanlar yazan biridir ve Crippen'in, profesyonel katil hikâyeleri içeren fikirlerini Lequeux'a anlattığı tahmin edilmektedir. Crippen'in Ethel'e söyledikleri, Ethel'e yazdığı mektuplardan alıntılanmıştır. Medea'da dikkat çeken bir nokta Medea'nın, zehiri öldürmek için değil, tıpkı Jason'ın babası Aeson için yaptığı gibi gençleştirip iyileştirmek amacıyla kullanmasıdır. Brinvilliers 17. yüzyılda Fransa'da yaşamış, kötü şöhretiyle tanınan bir zehir ustasıdır. Brinvilliers zehir yapmayı sevgilisi Sainte-Croix'dan; Sainte-Croix da ünlü zehir ustası Exili'den öğrenir. Madame de Sevigny'nin sözleri mektuplarından alınmış; "Brinvilliers'in itirafları" ise kendisinin yazmış olduğu itiraflara dayandırılmıştır. Oyunda adı geçen Thomas Midgley, 20. yüzyılın başlarında yaşamış ve kimya alanına damgasını vurmuş Amerikalı bir mühendistir. Petrole kurşun ve buzdolabına CFC (Kloroflorokarbon) gazını koyan ilk kişidir. Her iki buluş, o dönem için iyi uygulamalar olmalarına karşın sonraları, kasıt olmasa da, zehirli oldukları anlaşılmıştır. Oyunda, o zamanın büyük buluşları olan bu iki önemli buluşun bugün atmosferi kirlettiği vurgulanır (Churchill 1998: 185).

Oyunda aşk nedeniyle zehirlenmeler dikkat çeker: Dr. Crippen, Ethel'e olan ihtirasından dolayı eşi Cora'yı öldürüp cesedini parçalar. Medea, Jason tarafından reddedilir, çünkü Jason, Kral Creon'un kızı Creusa ile evlenecektir ve gelecekte kralın yerine geçme planları vardır. Medea da Creusa ve Creon'u zehirleyerek öç alır. Madame de Brinvilliers, sevgilisi Godin de Sainte – Croix'in yardımıyla miraslarına konmak için babasını, erkek kardeşini ve iki kız kardeşini zehirler. Aeson'a hayat verdiği gibi

hastaları iyileştirip ölümleri tekrar hayata döndüren Medea, etrafındakilere ilaç yaptığını söyleyerek, Brinvilliers'e dönüştükten sonra onları öldürmeye başlar. Böylece hem yaşatma hem de öldürme aynı karakterlerce sağlanır. Zehirleme eylemi oyun içinde çok sık tekrarlanır. Kurbanlar, müzik ve dans eşliğinde ölüme giderler.

Oyun ilerledikçe, yukarıda bahsedilen üç hikâye birbirine karışır ve karakterlerin başka karakterlere dönüştüğü görülür. Cora, önce Medea'ya, sonra da Madame de Brinvilliers'e dönüşür. Ethel, Creusa'ya ve sonra Sainte-Croix'ya; Crippen önce Jason'a, sonrasında da Sainte-Croix'ya dönüşür. 19. yüzyıl sonları, Antik Yunan dönemi ve 17. yüzyılda farklı yerlerde gerçekleşen bu farklı olaylar birbirlerine karıştırılarak aç gözlülüğün evrensel olduğu ortak bir vahşet ortamı verilir. Crippen, sevmediği eşi Cora'yı zehirleyerek öldürür; vücudunu doğrar ve sevgilisi Ethel ile Kanada'ya yelken açar. Cora'nın kafasını, yanında taşıdığı bir kutuda saklar. Cora'nın arkadaşları durumdan şüphelenerek Crippen'i gemiye kadar takip ederler. Bu arada gemi kaptanı ve bir tayfa tuhaf bir dans yaparken Crippen'in elinden düşen kutunun içinden Cora'nın kafası ortaya çıkar. Bu bölümün sonunda Cora, Medea'ya dönüşür.

Birinci bölümdeki kutu, ikinci bölümde metal bir zehir kutusuna dönüşmüştür. Bu bölüm başında Medea, Jason'ın babası Aeson'ı gençleştirirken görülür ve Aeson dans eder. Midgley, Jason'a kurşun ile ilgili çalışmalarını anlatırken Jason, Midgley'e Medea ile birlikte olamayacağını söyler. Crippen'in şiddeti, Medea'nın canavarlığı ve Jason'ın kurnazlığı karşısında Midgley'in oldukça masum biri olduğu görülür (Roberts 2008: 128). Brinvilliers, hastanede yatan hastaları zehirleyerek öldürür. Zehir, büyük paralar kazandıran bir ticaret eşyasına dönüşür.

Son bölümde, Sainte-Croix'nın Exili ile konuşmalarından Midgley'in, Sainte-Croix'nın çocuklarının öğretmeni olduğu anlaşılır. Bu arada Madame de Brinvilliers, kocasını zehirleyerek öldürür. Bu bölümde "Hoca" isimli bir oyun oynanır. Midgley önce kazanır sonra da kazandıklarını kaybeder. Madame de Brinvilliers ve Sainte-Croix da oyun sonunda ölürlər.

Churchill, the *Skriker* oyununu (1994) üç karakter üzerine kurgular: mitolojik bir karakter olan Skriker, Josie ve Lily adlarında iki genç anne. Yazar, dans ve müzik vasıtasıyla önceden düşündüğü birçok öykü ve varlığı bu oyunda hikâyeleştirir (Churchill 1994). Oyunun girişinde gerçekdışı ve gizemli bir sahne ile iki korkunç karakter verilir: "*Ruhlar diyarı. JOHNNY SQUAREFOOT, domuza benzeyen bir adama binen ve*

taş fırlatan bir dev... Farklı kılıklara girebilen, ölüm habercisi, çok eski zamanlardan kalma, ezik ve çürükler içinde bir yaratık olan SKRIKER” (Churchill 1998: 243).

Bu mitolojik dünyadan olan Skriker, günümüz dünyasından iki genç kadına musallat olur. Kendi bebeğini öldürdüğü anlaşılan Josie, bir akıl hastanesinde kalmaktadır. Ona refakat eden Lily ise evinden kaçan hamile bir kızdır. Oyun boyunca şekil değiştirerek bu kızlara görünen Skriker, onların akıllarını çelerek ruhların bulunduğu bir yeraltı dünyasına götürmeye çalışır. Josie bir süreliğine bu ruhlar âleminde kalır ve tekrar geri döner. İki dünya arasında zaman farkı dikkat çeker. Josie, ruhlara ait bu dünyada uzun süre kalmasına rağmen geri döndüğünde sadece saniyeler geçtiğini anlar. Ancak durum Lily açısından farklıdır. Lily kendisini torununun yaşadığı gelecekte bulur ve geri dönmesi pek kolay olmayacaktır.

Bu oyunda sadece geçmiş değil, günümüz dünyası da bozuk olarak verilir. Güçleri ellerinden alınmış iki zavallı kadın “temsil edilmeyen, zayıf sınıfı” (Aston 2001: 98) temsil ederler. Tıpkı *Fen* (1983) oyunundaki işçi kızlar gibi bu genç kadınların yaşadıkları dünya da her açıdan çarpık bir dünyadır. Onların bugünleri aydınlık olmadığı gibi gelecekte de emin değildirler. Şiddet, açlık, sefalet ve ölümcül hastalıkların kasıp kavurduğu dünya adeta zehirli bir dünyadır.

Caryl Churchill’in birçok oyununda olduğu gibi, *The Skriker* oyununda da ölmüş çocuk imgesine rastlarız. Toplumun sorumsuzluğu ve acımasızlığı anneleri vurduğu gibi çocukları da kurban eder. Bu ölü çocuk, şarkısıyla topluma ve ailesine isyan eder:

Annemdir beni öldürüp pastanın içine koyan

Babamdır beni yiyen ve tatlı olduğumu söyleyen

Kardeşlerimdir kemiklerimi toplayan

Ve onlardır beni mermer taşlar altına koyan. (Churchill 1998: 259)

Israrlılığı ve azmiyle dikkat çeken Skriker, sevgi arayışındadır ve oyun boyunca Lily’nin bebeğini ele geçirmeye çalışır çünkü bu bebeğe ihtiyacı vardır. Bu, istediği şekle girebilen, güçlü, ölümsüz karakter, bir taraftan da bir bebeğe ihtiyaç duyacak kadar zayıf biridir. Josie’den kendisini korumasını; Lily’den kendisini evlatlık edinmesini ister. Koreograf ve yönetmen Ian Spink, bu karakter için “Churchill’in yazdığı en ilginç karakter” ifadesini kullanarak şunları söyler: “Bir taraftan Skriker, şekil değiştirmek, yönlendirmeler

yapmak ve kontrol etmek için sonsuz güçlere sahip gibi görünürken öte taraftan gücünü devam ettirmek için insanlara şiddetle ihtiyaç duyar” (Churchill 1994). Skriker oyun boyunca canlı cansız birçok farklı şekillere girerek karşımıza çıkar. Dilenci bir kadın veya süslü bir Noel perisi olduğu gibi, kimi zaman da bir kanepeye dönüşebilmektedir. Gücünü farklı şekillere dönüşmekten, daha doğrusu görünmezlikten alır ve böylece görünmeden, dilediğini izleyebilmektedir. Örneğin kanepenin bir bölümü gibi görüldüğü sahnede, kanepede oturmuş ve birbirleriyle konuşan Josie ve Lily’i, dinleyebilmektedir (Churchill 1998: 260). Ancak Josie ve Lily bunun farkına varmazlar.

Skriker, Josie’yi yeraltı dünyasına götürmek için ikna eder. Oraya vardıklarında ışıklı, müzikli bir ortam, üzerinde yiyeceklerin olduğu uzun bir ziyafet masası ile onları karşılamak için bekleyen tuhaf giyimli insan ve yaratıklar bulurlar. Şarkılar söyleyen bu ruhlar, ellerinde yiyecek ve içeceklerle Josie’yi karşılarlar. Ona ikramlarda bulunarak kendisine dokunmaya çalışırlar. Ancak yiyecek diye ikram edilenler yaprak, böcek, ağaç dalı gibi şeylerdir. Kıyafetler çoğunlukla eski ve yıpranmış paçavralardır. Bazıları güzel yüzlere sahiptirler ancak pençeden elleri vardır. Kiminin yüzü saklıdır. Burası bir sarayı andırır. Skriker şatafatlı kıyafetler içinde eşcinsel bir kraliçe rolündedir. “Kafasını, kalbini, kolunu, bacağını” arayan HAG ile karşılaşılır (Churchill 1998: 269). Josie’ye yaklaşan bir kız, bir şey yiyip içmemesi için uyarır. Yiyeceklerin ağaç dalı, böcek, ölmüş insan bedeni; içeceklerin ise su ve kan olduğunu söyleyerek bunlardan yediği, içtiği takdirde asla geri dönemeyeceğini söyler (Churchill 1998: 270). Josie orada bir süre kalır. Yaşadığı saniyeler onun için bir ömür sürecek kâbusa döner. Bu karmaşık ve değişken ortam içinde Josie ve Lily gerçek ve hayali birbirine karıştırırlar. Bu karışıklık, Skriker’in diline de yansır. Anlamli-anlamsız, kelimeleri birbirine karıştırarak konuşur.

Oyunun hemen başındaki uzun monologunda olduğu gibi (Churchill 1998: 243-6), Skriker, oyun boyunca birçok konuşmasında kelimeleri birbirine karıştırarak anlamsız bir şeyler söyler. Aynı şekilde hareketlerinin çoğuna anlam vermek olanaksızdır. Bu saçma ve anlamsız konuşma ve eylemler Beckett’in oyunlarını ve absürt tiyatro özelliklerini hatırlatır. Oyunun açılışında, Skriker’in dili gibi

kıyafeti de dağınıktır. Bu dağınık yaratığın içinde ise bir kadın bedeni vardır. Churchill'in, sosyalist-feminist bir yazar olması göz önüne alındığında böylesi bir yaratığın içine özellikle kadın bedeni koyması ayrıca anlamlıdır. Diğer ana karakterlerin yalnız anneler olması dikkat çeken diğer bir noktadır. Kadının yaşamının zor olduğu açıkça vurgulanmaktadır.

Skriker oyununun hemen her sahnesinde ruhların varlığı hissedilir. Örneğin, oyun başlarken ilk sahnede hastane odasında Josie ve Lily'nin yanında "yarı genç erkek, yarı at Kelpi de hazır" (Churchill 1998: 247). Josie, *Skriker*'in ortalıkta dolaştığını bilir. *Skriker*, bazen parkta oynayan bir kız, bazen 30 yaşlarında bir erkek, bazen 40 yaşlarında sarhoş bir Amerikalı kadın kılığında görünüp kaybolur. Kimi zaman Green Lady gibi öteki ruhlar da ona eşlik eder.

Skriker modern dünyanın duyarsızlığından şikâyetçidir: Eskiler *Skriker* gibi ruhlarla karşı daha duyarlı ve yardımseverken bugünün insanları kin ve nefretle onlara zarar vermiş, zehirlemeye çalışmışlardır (Churchill 1998: 246). Aynı toplum, yaşlıları, kadınları ve çocukları himaye etmediği gibi onları kendi kaderlerine terk etmiş ve onlara da zarar vermişlerdir. Ruhlar diyarında Josie ve *Skriker* konuşurken ötekiler şarkı söyler. *Skriker*, 30 yaşlarında bir erkek kılığında, Lily'ye doğa ve çevresel değişimlerle ilgili bir konuşma yapar:

Son zamanlarda meteorolojik olayların sayısındaki artışı fark ettiniz mi? Depremler, volkanlar, kuraklık. Dünyanın sonunu andıran meteorolojik olaylar. Hastalıkların artışı. Kişisel sorunuz her ne olursa olsun, bunu düşünmek her zaman mümkündür. Her zaman doğa vardır. Ben olmasam da bahar geri gelecek. Kimse beni sevmez ama en azından bugün güneşli bir gün. Bunlar var oldukları sürece, bu insanlar için rahatlatıcı olmuştur. Fakat artık yok. Üzgünüm. Kimse beni sevmiyor ve güneş beni öldürecek. Bahar geri gelecek, ancak hiçbir şey yetişmeyecek. Bazı insanlar bundan endişe edebilirler... Bizim bildiğimiz dünya sona erdiğinde yine buralarda olacağım. Öngörülemeyen felaketi izliyor olacağım..." (Churchill 1998: 282-3)

Skriker oyununun çeşitli yerlerinde insanlığın sistemli bir şekilde gündən güne daha da canavarlaştığına dikkat çekilerek geçmişe olan özlem ortaya konulur. Oyunda iki farklı dünya verilir ve biri ötekinden daha iyi değildir. *Skriker*'in ruhlar âlemi çıldırmış ve çirkin yaratıklarla dolmuştur. İki kadının yaşadığı dünya soğuk, karamsar ve anlamını yitirmiş bir dünyadır. Her iki kadının da başka arkadaşları olmadığı anlaşılır. Çocuklar öldürülmekte, terk edilmekte veya yenilip yutulmaktadır. Kadınlar, mevcut durumdan kaçmaya çalışırlar ancak gelecekleri için daha büyük felaketler beklenmektedir. Oyunda kapitalizmin toplumsal etkileri de dolaylı olarak verilir. Yalnız kalmış ve gücü elinden alınmış anneye ve tehdit altındaki bebeğe vurgu yapılır. Modern dünyada çevresel, toplumsal, psikolojik bir çok açıdan bir yıkım söz konusudur. Kapitalizmin acımasızlığı, kadınları ne denli çaresiz bıraktığı ve yaşanılmaz hale getirdiği bir dünya sunulur oyunda (Howard, 48).

Churchill'in mevcut siyasi düzene bir eleştirisi olarak yorumlanan ve "eliptik, politik bir fabl... gerçeküstü ve oldukça güçlü" (Roberts 2008: 145) olarak tanımlanan *Far Away* (2000) oyunu, yok olmak üzere olan korkunç bir dünya sunar. Bütün insanlığın yanı sıra hayvanlar da sıra dışı bir savaşın içindedir. Filler, domuzlar, geyikler, timsahlar, kediler, fareler, karıncalar, kelebekler, sivrisinekler; tıpkı Fransızlar, Hollandalılar, Japonlar, Kanadalılar, Venezüellalılar, Faslılar ve İspanyollar gibi savaşın bir tarafındırlar. Ancak bu savaşta, kim, kimin tarafında belli değildir ve adeta "her şey her şeye karşıdır" (Cheney 2011). Bu oyunda da insanlığı karanlık bir gelecek beklemektedir. Doyumsuz insanlar ellerindekilerle yetinmez daha çok mal varlığı için savaşır ve çocukları bile öldürmekten çekinmezler. Oyun kahramanları Joan ve Todd, savaştan ve öldürmekten yorgun düşmüşlerdir (Churchill 2009: 157-8). Öldürdükçe de canavarlaşır ve bundan zevk dahi almaya başlarlar. Todd bu savaşta yaptığı caniliklerden bahseder: "Etyopya'da sığırları ve çocukları vurdum. Erkekli, kadınlı İspanyol birliklerini, bilgisayar programcılarını ve köpekleri zehirledim. Kendi ellerimle sığırcık kuşlarını parçaladım. Bunu çıplak elle yapmaktan hoşlandım" (Churchill 2009: 157).

Son bölümde, dünya öylesine büyük bir kargaşa içine sürüklenmiştir ki ideolojiler, inançlar ve aşklar yok olmuştur.

Beckett'in *Endgame* (1957) oyununu anımsatan ve *Skriker* oyununda da bir benzeri verilen, sonu gelmiş dünyanın farklı ve korkunç bir yüzüne tanık oluruz. Oyun başında küçük bir çocuk olarak gördüğümüz ve çocuk saflığına tanık olduğumuz Joan, küçüklüğünde çocukların dövüldüğünü ve kanlarının döküldüğünü görmüş, büyüdüğünde de savaşın içinde yer almış ve bu vahşeti daha yakından yaşamış ve yaşatmıştır: "...doğrusu iki kedi ve beş yaşından küçük bir çocuk öldürdüm" (Churchill 2009: 158). İnsanları öldürmek için artık silahlara gerek de yoktur çünkü günlük işlerde kullanılan kimyasallar ve uyuşturucu zaten sayısız insanı öldürmektedir:

JOAN: Farelerin ağzından ve kulaklarından kan geliyor; bu yine iyi, yolun kenarındaki kızlarda da aynı durum vardı... ceset yığınları vardı ve durup baktığımızda, birinin kahveden veya toplu iğneden öldüğünü anlardınız.

Onlar eroinden, petrolden, elektrikli testereden, saç jölesinden, çamaşır suyundan, mayasıl otundan ölmüşlerdi." (Churchill 2009: 159)

Caryl Churchill, Seneca'nın 62 (İ.S.) yılında yazdığı sanılan *Thyestes* çevirisi (2001) için "ölü bir yazar ile ortaklaşa bir çalışma" (Churchill 1998: viii) ifadesini kullanır. Tantalus, oğlu Pelops'u akşam yemeği için tanrılara sununca tanrılar tarafından cezalandırılır. Pelops tekrar hayata döndürülür ve Atreus ile Thyestes adında iki oğlu olur. Her iki oğlun, sırayla ülkeyi yönetmeleri ve gücün sembolü olan altın tüylü koça sahip olmaları kararlaştırılır. Thyestes, kardeşinin karısını baştan çıkarır ve birlikte koçu çalarlar. İç savaş sonrasında Atreus, Thyestes'i sürgüne gönderir. Oyun, Atreus'un krallığıyla başlar. Kral Atreus, sürgünde olan Thyestes ve üç oğlundan öç almayı amaçlar.

Thyestes'in kendi kardeşinin karısına göz koyarak onun gücünü elinden almaya çalışması ve Atreus'un bu olay karşısındaki dizginlenemeyen öfkesi ve Tantalus'un oğlunu misafirlere yedirmesi, oyunda insanların eylem ve düşüncelerinin hangi boyutlara varabileceğini gösterir. Atreus, kardeşinin çocuklarını öldürmekle yetinmez, etlerinden babaları Thyestes'e yedirir. Olayların dikkat çeken başka bir boyutu bütün bu canavarlıkların

aile içi bireyler arasında gerçekleşmesidir. Bir aileyi, bizzat kendi eylemleri parçalamakta ve büyük acılar yaşatmaktadır. Felaketler bir dönemle sınırlı kalmayıp nesilleri de etkilemektedir. Çocuklar, kendi cezalarını çekmekle kalmaz, babaların veya ataların hatalarını da kendi canlarıyla öderler.

A Number (2002), kaotik bir dünyayı sahneleyen diğer önemli bir oyundur. Yazıldığı dönemin nabzını çok iyi tutabilen yazar, o günlerin önemli ve popüler konusu olan insanın kopyalanmasını gündeme getirerek bu konuya daha fazla dikkat çekmeyi başarır. Beş sahneden oluşan oyunda, altmış yaşlarında olan Salter'in B1, B2 ve Michael adlarında 3 oğlu vardır. Bu 3 karakteri de aynı aktör oynar. Trafik kazasında öldüğü söylenen B1'in kopyalarından sadece bir tanesi olduğunu öğrenen B2 hayal kırıklığına uğramıştır. Dahası, B1 hala yaşamaktadır. Salter, B1'i ihmal etmiş ve yıllar önce terk etmiştir. B1 de kopyalarının olduğunu yeni öğrenir. B1'in kendisine zarar vereceğinden korkan B2, ülkeden ayrılır. B1 öç almak amacıyla B2'yi takibe başlar. Son sahnede Salter, bir başka kopya oğlu Michael ile buluşur.

35 yaşında olan B2, başlangıçta nasıl kopyalandığını merak eder ve Salter'a çok sayıda kopyasının olduğunu söyler. Salter, öteki kopyalardan haberi olmadığını ve bundan sorumlu kişilere dava açılması gerektiğini söyler. Tartışmayı sevmeyen ve konuyu sürekli başka taraflara çekmeye çalışarak hayatını yalanlar üzerine kuran Salter'in, B2'yi gerçek biyolojik çocuğu gibi gördüğü anlaşılır. İkinci sahnede B1'in yaşadığının anlaşılması, büyük bir şaşkınlığa yol açarak Salter'in yalanlar zincirinin gün yüzüne çıkmasını sağlar. B1, kendi canından bir parça alınarak kopyasının yapılmış olmasını sindiremez. Bu yolla bir kopya oluşturan babasına karşı öfke ve kin doludur. B1 ve B2 buluşurlar, ancak bu buluşma oyunda verilmez. Sonradan bunu B2'nin ağzından duyarız. Bu görüşmeye, B1'in saldırganlığı damgasını vurur. B2, bu buluşmadan kaçarcasına ayrılır. B1'in hayatı artık cehenneme dönmüştür, çünkü büyük bir ölüm korkusuyla yaşamaya başlar. Son teknolojik gelişmeler kullanılarak girilen bu son derece tehlikeli bilimsel girişimin korkunç sonuçlarına tanık oluruz.

Dördüncü sahnede B1, babası Salter'a B2'yi nasıl öldürdüğünü anlatır. Bu arada Salter'ın kafası oldukça karışıktır ve duygularında büyük gelgitler yaşadığı görülür. Salter'i kimi zaman umursamaz kimi zaman büyük acılar içinde görürüz. Kendi çocuğuna büyük sıkıntılar yaşatmış, ihmal etmiş ve sonuçta bakımevine terk etmiştir. Öte taraftan kopyasını çok sevmiş üzerine titremiştir. Salter, ne yaptığını bilmeyen biri olarak görülür ve amacı anlaşılabilir. Oyunun New York sahnesinde, Salter'i oynayan ünlü Amerikan oyuncu ve oyun yazarı Sam Shepard, oynadığı Salter karakterini şöyle tanımlar: “Düzeltmeye çalıştığı kötü, çok kötü bir hatayla mücadele eden biri ve bunu düzeltmeye çalışırken çok daha korkunç bir felakete neden olur. Görünürde öfke, gurur ve inkârla uğraşır. Ancak, aslında içten içe suç ve pişmanlıkla kuşatılmıştır” (Roberts 2008: 153).

Beşinci sahnede evli, üç çocuk babası bir kopyanın daha olduğu öğrenilir: Michael. Bu sahnede baba ile Michael'ın konuşmalarına tanık oluruz. Önceki çocuklarla karşılaştırıldığında Michael'ın oldukça rahat biri olduğu anlaşılır. Birçok kopyasının olduğunu öğrenen B1'in öfkesi ve B2'nin endişelerini Michael'da görmeyiz. Tam tersine birçok kopyasının olmasını “eğlenceli” (Churchill 2009: 204) bulur. Bu arada, B2'yi öldüren B1 intihar eder. Bir matematik öğretmeni olan Michael, Salter'a genetik konusunda ilginç bilgiler verir: “Herhangi biri ile yüzde doksan-dokuz aynı genlere sahibiz. Bir şempanzeyle yüzde doksan aynı genlere sahibiz. Bir marul ile yüzde otuz aynısına sahibiz. Bu seni hiç mutlu etmiyor mu? Marul konusunu seviyorum. Bana aidiyet duygusu veriyor” (Churchill 2009: 205). Michael, hayatı iyi anlamış insanlarla barışık biridir. Hayat felsefesi ve savaşa bakışıyla gerçek bir öğretmendir:

İnançlarımı, siyasi düşüncemi, savaş hakkında ne düşündüğümü mü öğrenmek istiyorsun? Savaştan nefret ediyorum; insanlar, bombalarımızla çok iyi şeyler yapıyoruz dedikleri zaman hiç mutlu olmuyorum, asla bundan hoşnut olmuyorum. Savaşlar her zaman herkesin doğru tarafta olduğunu sandığı durumlar değil mi sence de? Bunu fark ettin mi? Hiç kimse asla, biz kötü adamlarız, iyi adamları yenip onları mahvedeceğiz, demez...” (Churchill 2009: 202)

Michael, günlük yaşantıda karşılaşılabilecek sıradan bir durum için basit, komik ancak haklı bir mantık geliştirir. Örneğin kendi çocuklarından şöyle bahseder: “Üzerimde hiç fotoğrafları yok, hiç düşünmedim. Şayet birini her gün görüyorsan fotoğrafına gerek yoktur” (Churchill 2009: 200). Caryl Churchill, Michael’ı mutlu bir kopya olarak gösterse de insan kopyalamaya karşı olduğunu açıkça ortaya koyar. Bu oyunda, özgür iradeyi ve bunun önündeki engelleri sorgular. Varoluş sürecinde, eylemleri, bunların sonuçları ve bunların getirdiği sonuçlar ve sorumluluklar karşısında birey, şaşkın bir halde çıkış yolu arar, ancak işi kolay değildir. Yazar, davranışların genetik oluşumdan ziyade, eğitim ve yetiştirme tarzı sonucu şekillendiğini, Michael örneği ile verir. Yüzde doksan-dokuz benzerliğe rağmen baba ve oğulları birbirinden farklıdır. Oyun, insan kopyalamanın ahlakiliğinden çok, kopyalama eyleminin etkileri, sonuçları ile bundan etkilenenlerin tepkilerine yoğunlaşır.

Sonuç

Günümüz dünyasında karşılaştığımız problemler sürekli ancak değişkendir. Toplumda baş döndürücü bir hızla değişimler dikkat çeker ve hemen her alanda kendini gösteren bu hareketlilik olumsuz yönde cereyan etmektedir. Bütün bunlar Churchill’in oyunlarında vurguladığı gibi ahlaki çöküntü, kimlik bunalımı, çevresel kirlilik, kapitalizmle hız kazanan çıkar çatışması ve ölümler gibi sorunlar olarak çıkar karşımıza. Bütün bu sorunlar yanı sıra yaşamın sıkıcılığı, umursamazlık ve umutsuzluk arasında sıkışan modern birey ya sürekli bir arayış içine girer veya pes eder.

Modern dünyanın duyarsızlığından şikâyetçi olan yazar aç gözlülüğün ve sorumsuzluğun evrensel olduğu sonu gelmiş korkunç bir dünya sahneler. Bilimsel ancak tehlikeli deneyler çevreye zarar vermiş ve insanlığı zehirlemiştir. İnsanların yanlışları ve ihmelleriyle doğa bozulmakta ve dünyadaki felaketler artmaktadır. İnsanlar sadece çıkarlarını düşündüklerinden, başka insanları umursamadıkları gibi çevrelerine de duyarsız kalmışlardır. Hatta daha da ileri giderek kendi elleriyle zarar vermişlerdir. Açlık, yoksulluk, savaşlar ve ölümcül hastalıkların kasıp kavurduğu dünya yaşanılacak bir dünya görüntüsünden uzaktır. Geçmişte yapılanların geçmişte kalmadığı ve bugünü etkilediği gibi bugünün eylemleri de geleceği de etkiler. Dolayısıyla dünyayı daha kötü günler beklemektedir.

Churchill’in böylesine korkunç bir dünya sunmasının amacı, yaklaşık bir asır içinde ikisi büyük olmak üzere sayısız savaşlar, felaketler, salgınlar,

acılar yaşamış ve yorgun düşmüş insanlığı bütün çıplaklığıyla ortaya koymaktır. Bugün mutsuz olan bireyin geleceği de pek parlak değildir. Churchill, bütün bunlara karşın adeta uyuşturulmuş olan insanoğlunun tepkisizliğine öfkeli ve bu eylemsizliği eleştirir ve uyarılarını ısrarla ve sürekli tekrarlar. Oyunlarında, karakterler dünyada kalmak istemezler ve buradan kaçıp başka dünyalara giderler ancak gerçekte bunun olanağı yoktur ve gecikmeden gereken tedbirlerin alınması gerektiği mesajı verilir.

Kaynaklar

- Aston, Elaine (2001). *Caryl Churchill*. Plymouth: Northcote House Publishers.
- Cheney, Matt (2011). *Dystopia on Stage: Caryl Churchill's Far Away*. 14 April 2011. (<http://www.tor.com/blogs/2011/04/dystopia-on-stage-caryl-churchills-far-away>, 13.12.2014 tarihinde erişildi).
- Churchill, Caryl (2009). *A Number in Plays: Four*. London: Nick Hern Books.
- Churchill Caryl (2009). *Far Away in Plays: Four*. London: Nick Hern Books.
- Churchill Caryl (1998). "Introduction", *Plays: Three*. London: Nick Hern Books.
- Churchill Caryl (1998). *Lives of Great Poisoners in Plays: Three*. London: Nick Hern Books.
- Churchill Caryl (1998). *The Skriker in Plays: Three*. London: Nick Hern Books.
- Churchill Caryl (1998). *Thyestes in Plays: Three*. London: Nick Hern Books.
- Churchill Caryl (1994). "Interview". *Late Theatre*. BBC2. January 1994.
- Howard, Jean E. (2009). "On Owning and Owing: Caryl Churchill and the Nightmare of the Capital". *Cambridge Companion to Caryl Churchill*, ed. Elaine Aston and Elin Diamond. Cambridge: Cambridge University Press.
- Roberts, Philip (2008). *About Churchill: The Playwright and The Work*. London: Faber and Faber.

Thurman, Judith (1982). "Caryl Churchill: The Playwright Who Makes you Laugh about Orgasm, Racism, Class Struggle, Homophobia, Woman-Hating, the British Empire, and the Irrepressible Strangeness of the Human Heart". May, 1982. *Ms.* 51-7.

