



**MARTIN CRIMP'İN *ATTEMPTS ON HER LIFE* OYUNUNDA (POST-TRUTH) HAKİKATİN
DEĞERSİZLEŞMESİ OKUMASI**

Dr. Öğr. Üye. Mesut GÜNENÇ*

ÖZ

Britanya'da yirminci yüzyılın ikinci yarısı, Suratına Tiyatro döneminin etkisi altında kalmıştır. Yirmi birinci yüzyılın başında ise Tim Crouch, Simon Stephens ve Martin Crimp gibi çağdaş İngiliz oyun yazarlarının oyunları sayesinde, sözsöz ve politik tiyatro daha hâkim konumdadır. Martin Crimp, hem İngiltere hem de Avrupa'da en farklı ve en yenilikçi oyun yazarlarından birisidir. Postmodern ve Çağdaş İngiliz Tiyatrosu göz önünde tutularak, post-truth dünya (Hakikatin Değersizleşmesi) bağlamında bu makale Martin Crimp'in en iyi bilinen *Attempts on Her Life* (1997, Onu Öldürmeye Teşebbüs Etmek) oyununun okumasını yapar.

Attempts on Her Life oyununun birbiriyle çelişen 17 senaryosunda Martin Crimp, Anne ya da Anny, Annie, Anya ve Annushka karakterinin kim ve ne olduğunu sorgular. Anne bir kül tablası mı, turist rehberimi, kurye mi, porno yıldızımı yoksa yeni bir araba markası mıdır? Bu kadın karakter fiziksel olarak görülmez ya da hissedilemez. Kadının varlığının gerçek olup olmadığı sorgulanır. Öte yandan gerçekliğinin sorgulandığı politik yalanlar, post-truth politika başlığı altında analiz edilmektedir. Medya, ideoloji, politika, tüketim, yalanlar ve toplumsal çöküntü konularına dikkat çekilerek ve özellikle post-truth kavramına ve bu kavramın, hakikat değeri ve insan ilişkileri üzerindeki yapı çözüm rolüne yoğunlaşarak, Crimp'in başyapıtı incelenecektir.

Bu çalışmanın amacı, post-truth kavramını oluşturan terimler aracılığıyla temel değerleri ve kimlikleri yok eden ve önceden belirlenen senaryoları topluma sunan Crimp'in yeni tür oyununu analiz etmektir. Diğer bir ifadeyle Crimp'in oyunu Anne gerçekte kimdir? ve gerçekte karışık senaryolardaki hakikat nedir? sorgulamalarını yapar.

Anahtar Kelimeler: Hakikatin Değersizleşmesi (Post-Truth), Martin Crimp, *Attempts on Her Life*.

POST-TRUTH READING IN MARTIN CRIMP'S PLAY *ATTEMPTS ON HER LIFE*

ABSTRACT

The second part of the 20th century has been placed influenced by In-Yer-Face Theatre in Britain. In the beginning of the 21st century, verbal and political theatre have been predominant thanks to the plays of contemporary British playwrights like Tim Crouch, Simon Stephens and Martin Crimp. Martin Crimp is one of the most distinctive and reformist playwright both in England and Europe. In the light of postmodern and Contemporary British Drama, this article reads Martin Crimp's most well known play *Attempts on Her Life* (1997) in the context of post-truth world.

In the 17 contradictory scenarios of *Attempts on Her Life*, Martin Crimp questions who or what Anne or Anny, Annie, Anya and Annushka is. Is Anne an astray, a tourist guide, or courier, porn star and new brand of car? This woman character cannot be seen or felt

* Adnan Menderes Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü, mesut.gunenc@gmail.com, Orcid ID: 0000 0002 7077 1914

physically. The existence of the woman is questioned whether it is real or not. On the other hand, politic lies, whose reality is questioned, have been analyzed under the title of post-truth politics. Drawing mainly on the terms of media, ideology, politics, consumerism, lies and social corruption, particularly focusing on critical role of post-truth and its deconstruction role of valuation of truth and human relations, Crimp's masterpiece will be examined.

The aim of this study is to analyze Crimp's new kind of play through the lens of terms forming post-truth which devastates the fundamental values and identities and represents predetermined scenarios to society. In other words Crimp's play interrogates who Anne really is? and what the truth of any complicated scenarios really is?

Keywords: Post-Truth, Martin Crimp, *Attempts on Her Life*.

GİRİŞ

İngiliz tiyatrosunun en yaratıcı, donanımlı, dikkat çekici ve özgün oyun yazarlarından biri olan Martin Crimp 1980'lerin ilk dönemlerinde oyunlarını yazmaya başlar. Yaklaşık on yıl sonra hem Berlin Duvarı yıkılır, hem de 80'ler Britanya'sının politik, ekonomik ve toplumsal yapısını değiştiren Thatcher dönemi sona erer. Bu gelişmelerden etkilenen Crimp ve çağdaşları "Cool Britannia" akımı adı verilen hareket ile birlikte sanat ve toplumsal yaşamda değişimi başlatırlar. Fakat Crimp kendini ne Aleks Sierz'in adlandırdığı In-Yer-Face (2001) (Sarah Kane, Mark Ravenhill gibi yazarların dâhil edildiği) kavramına dâhil eder ne de kendinin politik bir oyun yazarı olarak anılmasını kabul eder. Yeni akıma dâhil olmadığını belirtmek isteyen Crimp, *The Treatment* adlı oyunundaki sahnelerle Sarah Kane ve Mark Ravenhill'in oyunlarındaki şok edici imgeleri eleştirir. Bunun üzerine Royal Court Crimp'i nazik bir ifadeyle "kayıp nesil"[†] kategorisine dâhil eder. Fakat Crimp bu kategoriden sağ kalabilen birkaç oyun yazarından birisidir (Sierz 2013: 168). Crimp, seyircilerin tüketici olarak kabul edildiği Thatcher döneminde politikayı farklı bir şekilde kavramsallaştırarak oyunlarını yazar. Onun başvurduğu araçlar bizim beklediğimiz gibi değildir. Sosyal gerçekçilik, sözlü, yarı belgesel, kışkırtıcı ya da geleneksel eleştiriye kullanmak yerine toplumsal bağlamda dikkatle seçilmiş diyalogları kullanır (Angelaki 2012: 121).

1956'da Kent şehrinin Dartford kasabasında doğan Crimp iyi derecede Latince, Yunanca ve Fransızca öğrendiği Pocklington Grammar School'a gider. 1978 yılında Cambridge Üniversitesi'nde İngiliz Dili ve Edebiyatı bölümünden mezun olur. Thatcher döneminde Richmond'a taşınan Crimp, *Living Remains* (1982, Yaşam Kalıntıları), *Four Attempted Acts* (1984, Dört Eylem Girişimi), *A Variety of Death Defying Acts* (1985 Ölüme Meydan Okuyan Eylemler Çeşitlemesi), *Definitely The Bahamas* (1987, Kesinlikle Bahamalar), *Dealing With Clair* (1988, Clair ile Uğraşmak), ve *Play With Repeats* (1989, Tekrarlı Oyun) adlı oyunlarını Orange Tree Tiyatrosu'nda yazar. Orange Tree Tiyatrosu'ndan sonra, Crimp *No One Sees the Video* (1990, Video Kayıtlarını Kimse Görmez) adlı oyununu Royal Court'ta sahneler. 1956'da John Osborne'nun oyunu *Look Back in Anger* (Geçmişe Öfkeyle Bakmak) ile birlikte ilk kırılmasını yaşayan İngiliz Tiyatrosu, 1990'lar ile birlikte ikinci bir radikal değişime gider ve Çağdaş İngiliz Tiyatrosu için dönüm noktası oluşturur. Royal Court Tiyatrosu Sarah

[†] 1950'lerin ortalarında doğan, 1980'lerde eserlerini üretmeye başlayan ve bir anda ortadan kaybolan oyun yazarlarının kategorileştirilmesi.

Kane, Mark Ravenhill, Anthony Neilson ve Martin McDonagh gibi yazarlara yer vererek bu radikal değişime öncülük eder. Osborne'nun *Look Back in Anger* oyunundan sonra İngiliz tiyatrosunda daha gerçekçi yazımlar gözlemlenmeye başlarken, Crimp'in oyun yazmaya başladığı 1980'lerden sonra İngiliz natüralizmini, toplumsal gerçekçiliği ve sıradan ilişkileri az oyuncu kadrosuyla ele alan ve kısa süren oyunlar gözlemlenir (Sierz 2013: 111). Crimp, basit yapı yerine bu düzeni inkâr eden daha karmaşık yapıyı getiren, eleştirmenin uç noktalara varabildiği ve var olan hakikati yapı bozumuna uğratan oyunlar yazar. Crimp'in engin çalışmasının karmaşıklığı ve onun derinliği, İngiliz geleneğiyle uyuşma eğilimi göstermeyen, saçma, gerçeküstüçülük ve postdramatik gibi evrensel etkilere meyillidir.

Royal Court'un en önemli oyun yazarları arasına giren Martin Crimp'in sırasıyla *Getting Attention* (1991, İlgî Görme), *The Treatment* (1993, İşleme), *The Misanthrope* (1996, İnsanlardan Kaçan Kişi) *Attempts on Her Life* (1997, Onu Öldürmeye Teşebbüs Etmek), *The Country* (2000, Kır), *Fewer Emergencies* (2005, Daha Az Sayıda Acil Durum), *The City* (2008, Şehir) ve *In the Republic of Happiness* (2012, Mutluluk Cumhuriyeti'nde) oyunları sahnelenir.

Orange Tree ve Royal Court tiyatrolarının yanında Crimp, "1999'da çevirisini yaptığı Jean Genet'in *The Maids* ve 2004'te Sophokles'in *Trachiniae* oyununun radikal bir adaptasyonu olan *Cruel and Tender* (Acımasız ve Merhametli) oyunları Young Vic Tiyatrosu'nda" (Angelaki 2012: 3) çalışır. Crimp, oyunlarında güç, kontrol ilişkisi, toplumsal ilişkiler, toplumsal ve ahlaki çöküş, medya ilişkileri, tüketim, iletişimsizlik, gerçeklerden uzaklaşma ve şiddet kavramlarını ele alır. Dilek İnan'ında belirttiği gibi Crimp, "birçok oyununda alışılmış ve kabul görmüş oyun yazma tekniklerini yıkar" (2016: 86) çünkü "en iyi sanat hem biçim hem içerik olarak yıkıcı olandır" (Stephenson ve Langridge 1997: 130). Hem modern hem de postmodern dünyaya tanıklık eden Crimp, postmodern dünyanın getirdiği değişimleri tercih etmektedir. Geleneksel ve alışılmış kalıpları reddederek oyunlarında yeni yapıları kullanmaya yönelir. Antonin Artaud, Samuel Beckett, Bertolt Brecht'in tiyatroya getirdiği yenilikler Aristoteles'in dramaturji anlayışını sorgular. Bu yazarlar ve getirdikleri yenilikler Crimp'in yazarlığı üzerinde de etkisi olur. Crimp'in ilk dönem oyunlarında, Beckett'in monolog örneklerini, aynı zamanda seyirciden objektif değerlendirme isteyen ve dramatik olmayan yapıyı kullanan Brecht etkisini de gözlemleyebiliriz.

Anlamsız diyaloglar, tekrarlamalar (*Attempts on Her Life*), tüketici davranışları, ahlaki ve duygusal çöküş (*Dealing with Clair*), dil özelliklerinin sınırsız kullanımı, şiddetin yer alması ve fragmanlara başvurma (*In the Republic of Happiness*) Crimp tiyatrosunun anahtar kavramlarını oluşturur. Crimp'in bu anahtar kavramlarla kendine özgü bir söylem ortaya çıkardığı kabul edilir. Graham Whybrow, Crimp'in ayırt edici tarafını şu sözleriyle açıklığa kavuşturur: "Bir yazarın çalışmasından tek bir sayfayı aldığınızı ve yerde bulunan diğer yazarlara ait sayfa yığınlarının arasına attığınızı hayal edin. Eğer yazarı o tek sayfadan ayırt edebilirsiniz, o yazarlar kendilerine ait ayırt edici yetiye sahiptirler" (içinde, Sierz 2013: 112). Crimp'i diğer yazarlardan ayıran en önemli nokta ise kullandığı dildir. Yazdığı oyunlardaki dil, birden çok anlamı, düzensiz konuşmaları ve cevapsız kalan diyalogları barındırır. Kullandığı dil ile oluşturulan karışıklık ve belirsizlik Crimp'in metinlerin ayırt edici özelliklerini oluşturur. Crimp sahne

ve seyirci arasında maddesel bir dil oluşturmaya çalışır. Belirlenmiş karakterler yerine farklı sesleri duymayı ve bunu yaparken de hakikatten uzaklaşan seyircilerin aktif katılımını sağlamaya amaçlar. Performans süresince seyircilerin sorgulama yapması ve performansa katılımları Crimp için oldukça önemlidir çünkü seyircilere yabancılaştıkları toplumu resmetmek, onların süregelen alışkanlıklarını ve duygusal bağımlılıklarını kırmak istemektedir. Crimp'i günümüzde diğer oyun yazarlarından ayıran özelliklerden bir diğeri de yaşadığı ve geliştiği toplumu yansıtmak ve anatomize etmektir.

Öte yandan, Crimp "teatral yapıda sürekli yeniliklerle en iyi kendini saklayan İngiliz oyun yazarlarından" (Sierz 2012) biri olarak kabul edilir. Bunun sebebi onun yıkıcı ve sürekli yaratıcı tarafıyla tiyatrodaki eski alışkanlıklara son vermek istemesidir. Oyunlarında karakterler alışlagelmışin çok dışındadır, oyunları var olan yapısal düzeni yıktığı, karakterlerin düşünceleri ve neler yapabilecekleri önceden tahmin edilemediği için seyircilerde anlayamama ve oyunu kavrayamama durumu fazlasıyla gözlemlenir. Yazar olarak ilk okumada ya da ilk seyirde anlaşılamayan bir oyun yapısı inşa eder. Çünkü oyunlarının sunuş şekli farklı bir seviyededir. Crimp bu seviyeyi şöyle açıklar:

Yazarın rolü mümkün olduğu kadar güçlü bir şekilde hayal kurmaktır. Böylelikle bir şeyleri keşfedersiniz. En tehlikeli köpekler gibi olmak zorundasınız, bir şeyi yakaladığı zaman gitmesine izin vermeyen. Bir imgeyi alın ve ondan alabileceğiniz her şeyi almaktan mutlu olana kadar dışlarınız arasında tutun (Crimp 2005, içinde Sierz 2013: 159).

Crimp'in bu çok anlamlı ve bir o kadar anlaşılması zor oyunları, seyirciyi "güldürür, ağlatır, bekletir, çalıştırır ve acı çektirir" (Sierz 2013: 170). Crimp kendisinin yenilikçi olarak sınıflandırılmayı kabul etmediği yenilikçi tiyatro batı geleneklerini reddederek, dramatik yapı ve karakter sistemine karşı çıkar. Crimp geçmişten bu yana süregelen değişimi aydınlığa kavuşturur:

Bence modern kimliğin parçaları aklımızın içinde yaşamaktadır (...). 19. Yüzyılda tiyatro sokağı terk etti ve İbsen ve Feydeau'nun ıstıraplı kabul odalarına taşındı ve 20. Yüzyılda bazı yazarların (Kane'nin *Crave* ve *4.48 Psychosis*'i) araştırmaya devam ettiği zihinsel bir mekâna dönüştürüldü (Agusti 2005).

Oyun yazarı olarak hem yapı hem de içerik anlamında yıkıcı olan Crimp, avangart hareketleri takip ederek postmodern ve postdramatik akımları içinde barındıran oyunlar yazar. Crimp, geleneksel yapısal kuralları yapı bozumuna uğratarak ve maddesel bir dil kullanarak evrensel anlamda en çok bilinen çalışması *Attempts on Her Life* oyununu kaleme alır. Alastair Macaulay tarafından postmodern, uygarlık sonrası, hakikatin değersizleşmesi, duyguların önemsizleşmesi ve her şeyin ötesinde (Sierz 2013: 52) gibi sıfatlarla sınıflandırılan *Attempts on Her Life* oyunu bu çalışmada post-truth (hakikatin önemsizleşmesi/değersizleşmesi) başlığı altında incelenecektir. Çalışmanın bir sonraki aşamasında post-truth kavramı açıklanarak, oyun analizine geçilecektir.

HAKİKATİN DEĞERSİZLEŞMESİ (POST-TRUTH)

Postmodern filozoflar üst anlatıların insanlık adına yarar sağlamaktan çok kargaşaya, yıkıma ve güvenmemeye sebep olduğunu vurgularlar. İnsanlık hakikatten

çok simülasyonlar evrenine geçiş yapmış, kurgularla yönetilen bir sistemin içine dâhil edilmiştir. Gerçeklik ve hakikat olguları tartışmaya açılır, bu olguların yerini simülasyonlara bıraktığı ve gerçeğe ihtiyaç duyulmaması durumunun ortaya çıktığı vurgulanır. Objektif gerçekler kamuoyunu şekillendirmede duygu ve inançlar kadar etkili olmadığından, bu dönemi takip eden çağ, post-hakikat çağ olarak adlandırılan döneme zemin hazırlar.

Bu çağda evrensel anlamda insanoğlu, hakikat ve yalanlama, dürüstlük ve dürüst olmama, kurgu ve kurgusal olmama arasındaki sınırların muğlaklaştığı bir dönemde yaşamaktadır. Başkalarını kandırmak ya da aldatmak bir uğraş, bir çaba hatta sıradan bir durum haline dönüşmüştür (Keyes 2018: 14). Bu dönemde dürüstlük değerini ve önemini yitirmiştir. Aldatılmaya alıştığımız, gerçek ve hakikat kavramlarının anlamlarını yitirdiği bu çağ hakikat sonrası çağı olarak ifade edilmektedir. 'Hakikat sonrası dönem', 'hakikat ötesi', 'gerçek aşırı', 'post olgusal' ve 'post-gerçekçilik' şeklindeki önermelerle dilimize çevrilmiş olan bu kavram ilk olarak 1992 yılında *The Nation* adlı dergide yayımlanan yazısında Sırp kökenli Amerikalı oyun yazarı Steve Tesich tarafından kullanılır. 2004 yılında ise Ralph Keyes tarafından *The Post-Truth Era: Dishonesty and Deception in Contemporary Life* adlı eserde kullanılır. Post-truth kelimesi 2016 yılında da Oxford English Dictionaries tarafından yılın kelimesi seçilir. Post-hakikat kelimesi, 2015 yılında hem İngiltere hem de Birleşik Devletlerin gazetelerinde, makalelerinde ve sosyal medyada kullanım açısından yüzde 2000 artış gösterir. Oxford Sözlüğün ilanından iki yüz on iki yıl önce Thomas Jefferson Amerika Birleşik Devletleri'nde "insanlar akıl ve hakikat ile yönetilecektir, bu gerçeğin oluşacağına inanıyoruz" (Baggini 2017: 43) şeklinde bir açıklama yapar ama bu öngörü post-hakikat teriminin ortaya çıkmasıyla gerçekleşmez.

Burada üzerinde durulması gereken diğer bir konu ise tam bir uyumun sağlanmadığı post-truth kavramının tanımıdır. "Post" ön eki "postmodern" ya da "postdramatik" sözcüklerindeki gibi "daha sonra", "sonrası" ya da "ötesi" anlamlarını taşımaz. Taşınması için post-truth ya da pre-truth ifadelerini de gözlemlememiz gerekir. Post-War (savaş sonrası) ifadesinde olduğu gibi 'hakikat sonrası' şeklinde ifade edilen çevirilerin yanlış olduğunu ve hakikat tutulması yaşandığını gösterir. Dilimize, "hakikat sonrası" şeklinde çevrilmesinin sebebi ise bu bahsedilen anlamları taşıdığından düşünülmektedir. Aslında "post-truth" sözcüğünde ki post ön eki İngilizce dilinde "un" ya da "non" ifadelerine denk gelmesi gerekir çünkü "Truth-hakikat" sözcüğü artık toplumun temel bağına oluşturan anlamından uzaklaşıp, "gerçek olmayan, güvenilir olmayan" anlamlarını ifade etmektedir. Yalın Alpay kitabında post-truth sözcüğüne karşılık olarak "doğruluğun önemsizleşmesini ve "hakikatin önemsizleşmesi" kavramlarını tercih eder (2017: 27). Anlamsal açıdan bu tanımlamaların tercih edilmesi çok daha yerindedir çünkü hakikat (doğruluk) sözcüğünün artık bir önemi ve değeri kalmamıştır.

Hakikatin yerini anlamını yitiren ve muğlaklaşan toplumsal normlar alır. Sisteme göre herkesin doğru kabul ettiği şey yanlış, yanlış olarak değerlendirilenler de doğru kabul edilir. Modern aktörler, politikacılar, akademisyenler, düşünürler, gazeteciler ve sosyal medya yazarları hakikat tanımı üzerinde zamanla yetki sahibi olurlar. Bu kadar farklı kesimlerin yapmış ya da yaratmış oldukları hakikat tanımları toplumda karşılığını post-hakikat (truth) olarak bulur. Fakat bu (post-truth) yeni formu tanımlamak, tam

anlamıyla karşılığını vermek biraz zordur. Çünkü post-truth kavramı, post-gerçekçilik, gerçekçilik sonrası ve hakikat sonrası gibi ifadelerle karşılığını bulmaya çalışır ancak bu ifadeler tam anlamıyla post-truth ifadesini karşılamaz. Çünkü post-truth hakikat ötesini ya da gerçekliği yansıtmaz aksine bunları yapı bozumuna uğratarak gerçek olmayanı gerçekmiş gibi yansıtır.

Post-hakikat (hakikatin değersizleşmesi) kavramı içerisinde olgusal destekten daha çok duygusal inanış ön plana çıkar. Artık insanlar gerçekleri ya da kanıtları aramaksızın kendi çıkarlarına uyup uymadıklarına bakarak kendi hakikatlerini belirlerler. Çünkü kendi hakikatleri kabul görmüş, kanıtlanmış olgu ve hakikatlerden çok daha ön plandadır ve kabul gören hakikatleri yaratanlarda post-hakikat uygulayıcılarıdır. Birinin pozisyonunun/mevkisinin gelişimini destekleyen olguları benimseme, desteklemeyen ya da reddeden olguları görmezden gelme yeni bir post-hakikat gerçekliliğin yaratımı olarak gözlenebilir. Kendini ve seçtiği insanları zeki olarak kabul etmesi ve onlara güvenmesi insanoğlu için aslında bir tedavi yöntemidir. Güvendikleri, seçtikleri ve savundukları liderlerin yanlış yaptıklarını gördüklerinde ve yalan söylediklerine tanık olduklarında bunu kabul etmek istemezler; “zeki birisi nasıl bir yalana inanabilir?” (McIntyre 2018: 36) sorgulamasını yaparlar ya da açık bir şekilde yalan söylenildiğine tanık olanlar, sorgulamak yerine yalanı hakikat olarak kabul edip doğruymuşçasına savunurlar. Medya tarafından servis edilen haberler ve manipülasyonlar insanoğlunu bir hırsıza, katile ve hatta teröriste dönüştürebilecek potansiyele sahiptir. Öte yandan medya araçları ile birlikte bireylerin tüketime ve maddeciliğe olan düşkünlüğü paranın kendilerine yön vermesine izin vermeleri, önce bireysel çöküşü sonra da toplumsal yozlaşmayı ortaya çıkarır. Toplumsal hakikat yerini bireysel çıkarıcılık ve gerçekliğe bırakır.

Medya aracılığıyla toplumda bilişsel ve değiştirilmesi zor yargılar ortaya çıkar, farklı haberler ve kanıtlar iletir sürülse de toplumun büyük bir kısmı inanmak istediğine inanacaktır. Kendi savunduklarına karşı olumsuz haberler için “bilişsel önyargı” (McIntyre 2018: 62) geliştirirler. Hakikatin değersizleştiği çağda, toplum ilişkilerinde en temel yerde olması gereken hakikat, yerini insanları kandıran, zehirleyen kavramlara bırakır. Medya ile birlikte servis edilen yanlış bilgiler ve haberler post-hakikat kavramının önünü açmış olur.

Yazılı ve görsel medya gücü ile birlikte, tamamen hazır ve kurgulanmış bilgiler ile pasifleştirilen bireyler çevrelerinde olup bitenleri sadece izler hale gelirler. Aynı zamanda hakikatin önemsizleştiği politik süreçte, yazılı ve görsel medyanın yanında propagandaların gücü ile birlikte tarihten bu yana insanlara yanlış bilgiler sunulmakta ve bu bilgiler hep karşılığını görmektedir. Üretilen kurmacalar ile birlikte insanlar yalanlara inandırılmıştır. Liderler, propagandalar ve söylemlerle hakikat olanı değersizleştirmektedirler. Yalan söylemekten çekinmeyen George W. Bush, söylemlerinde kitle imha silahlarına karşılık Irak’a temel evrensel değerleri götürme ve “Irak’ı Özgürleştirme” ifadelerini kullanarak, medya ve propaganda desteği ile hakikat olanı çarpıtır çünkü “savaşlar güçlü öykülere ihtiyaç duyarlar” (Keyes 2016: 236).

Hakikatin önemini yitirdiği dönemde bireyler kendi inançları, düşünceleri ve kendi çıkarlarına uygun olan haber ve bilgileri gelişmiş medya araçları sayesinde

sürekli tekrar ederek takip etmekte, bu haber ve bilgileri ortaya süren yöneticiler ile hakikatten uzak ve peşin yargıların ön planda olduğu ortak paydada buluşmaktadırlar. Ekonomi, tüketim, medya gücü, propaganda, kimliğini kaybetme, yozlaşmış insani değerler, ideoloji, yalanlar, tanımlan(a)mayan zaman ve mekânlar gibi olgular hakikat kavramının değerini yitirmesinde etkin rol oynar, aynı zamanda bu olgular Martin Crimp'in fragmanlardan oluşturduğu *Attempts on Her Life* oyununda da gözlemlenmektedir. Bu olgular ile birlikte *Attempts on Her Life* oyununda hakikatin nasıl değerini yitirdiği çalışmanın devam eden bölümlerinde analiz edilecektir.

ATTEMPTS ON HER LIFE OYUNUNDA HAKİKATİN DEĞERSİZLEŞMESİ (POST-TRUTH)

Mark Ravenhill'in şaheser olarak kabul edilen oyunu *Attempts on Her Life* 1997 yılında Royal Court sahnesinde sergilenir. Böylelikle kendi jenerasyonun en yenilikçi, en heyecan verici oyun yazarı olarak kabul edilir (Sierz 2013: 48). Evrensel olarak kabul görmüş olan oyunu hem Yirminci yüzyılın son dönemlerini yorumlayan hem de gelecekte tiyatronun nasıl olabileceğini resmeden bir oyundur (2013: 49). Mary Luckhurst oyunu "Beckett'ten bu yana Batı'da standart, kabul görmüş tiyatro geleneğini sorgulayan en radikal oyun" şeklinde tanımlarken (2003: 48) Sierz "90'lı yılların en iyi oyunudur" şeklinde ifade eder (2012). En radikal ve en iyi oyun olarak ünlünen *Attempts on Her Life*, çok kısa ve çok uzun diyalogları içeren 17 farklı senaryosu ile birlikte Anne, Anya, Annie, Anny ve Annushka isimleriyle adlandırılan bir kadın karakteri resmeder. Oyundaki senaryolar "birbirinden bağımsız, tekrarlanan temalar ve konudan konuya geçen çok katmanlı bir yapıdan oluşur" (İnan 2016: 91). Farklı isimler ile adlandırılan kadın karakter ne görülebilir ne de fiziksel olarak hissedilebilir. Dil kullanımının başarılı bir şekilde uygulanmasıyla oyundaki imgesel karakter gözlemlenebilir. Karakter hakkında farklı ve birbirleriyle çelişen bilgiler verilirken, seyirciler, Anne karakterinin hakikati yansıtmadığını ve belirli bir özelliğinin bulunmadığını anlarlar. Sierz, kurmaca karakter üzerindeki muammayı şu sözlerle açıklar:

O, çeşitli telefon mesajlarının alıcısı, bir filmin kahramanı, bir savaşın kurbanı, tipik bir tüketici, bir megastar, turist rehberi, araba yapımcısı, fizikçi, uluslararası bir terörist, hayatta kalan Amerikalı, sanatçı, mültecinin ölen çocuğu, bir iç savaş kurbanı, yan evdeki kız, polis soruşturmasının bir parçası, bir porno yıldızı, arkadaşlar arasındaki muhabbet konusudur (2013: 49).

Oyundaki senaryolarda, farklı sesler ve diyaloglar kadın karakteri tanımlamaya çalışır ama esas onu tanımlayan, tüketilen günlük imgeler, var olduğu toplumsal düzen ve politik sistemdir. Oyunda ki her senaryo karaktere kimlik yüklemeye çalışır fakat bunu gerçekleştirmek isterken, Anne karakterinin var olan hakiki kimliği yapı bozumuna uğratılarak özne görevi yok edilir. Hakikat olan şey sadece kelimeler ve diyaloglardır.

Attempts on Her Life oyunu "All Messages Deleted" (*Tüm Mesajlar Silindi*) senaryosu ile başlar. Telesekretere bırakılan farklı içerik ve farklı zihinsel durumları resmeden, sahipsiz 11 telefon mesajı vardır. Mesajlar, Prag'tan mesaj gönderen bir sevgiliye, parçalanmış ilişkileri anlatan bir anneye, patlayıcının kamyonda olduğunu

söyleyen birine, bir galericiye ve sanat eserini öven bir eleştirmene aittir. Farklı kişiler bazen de farklı dillerin (Çek Dili) kullanılması, mesajların hem tutarlılığının hem de gerçekliğinin sorgulanmasına sebep olur. İlk senaryodaki tek hakikat ise mesajları kaydetmek yerine hepsinin silinmesidir. Bu durum bireyin yaşadığı ilişkilerden, ortamdaki ya da durumlardan bunalıp duygularıyla hareket ettiğini gösterir ya da Crimp yaşadığı toplumu göz önüne alarak artık mesaj vermek istemez.

“Tragedy of Love and Ideology” (*Sevginin ve İdeolojinin Trajedisi*) bölümü, lüks bir otel penceresinden Floransa, Paris, Londra ve Berlin şehirlerinin aynı anda görüldüğü lüks otel kavramına Prag ve Venedik gibi şehirleri ekleyerek, Rönesans, Barok saraylar ve 19. Yüzyıl tren yolu istasyonlarından bahseder. Bu senaryoda, lüks otele rağmen Anne karakteri çok mutsuzdur çünkü ekonominin yapay gücünü hakikat olan sevgiye tercih eder:

(...) Böyle daha iyi: O (Anne) sağlam cevizden yapılan yatakta, cilalı parke zeminde, Pianet circa 1923 büyük pianonun yanında, duygusal şaşkınlık, cinsel istek, bu büyük tüketim tutkusu içinde doğruyu ya da yanlış ayırt edememe durumuyla onu yatakta baskı altında tutuyor. Bu zenginlik onu acaba hamile kalmaktan koruyabilir mi? (Crimp 2007: 16).

Anne burada hakikatin ne olduğunu anlayamamaktadır bu yüzden tahrip ettiği ve edildiği duygular ile sevginin ve ideolojinin trajedisini yaşamaktadır.

“Faith in Ourselves” (*Kendine İnanmak*) senaryosunda Anne, Anya ismi ile karşımıza çıkar. Bu bölümde nesillerin ahengi imha edilmiştir (Crimp 2007: 18). Anya'nın köyü Batılı askeri güçler ve devletler tarafından istila edilecektir. Bu senaryoda, Amerika Başkanlarının teröristler ve kitle imha silahları ile mücadele etmek ve medya ve propaganda destekleri ile demokrasi ve özgürlük gibi temel değerleri götürmek için asker gönderiyoruz yalanlarına örnek teşkil eden bir durum söz konusudur:

-(...) çünkü Anya'nın vadisi bizim vadimizdir. Anya'nın ağaçları bizim ağaçlarımızdır.

Anya'nın ailesi bizim hepimizin ait olduğu ailedir.

(...)

-bizim birbirimizi tanımamız çok farklıdır. Kendi dünyamızı. Kendi acımızı (2007: 21).

Crimp'in vurgulamak istediği hakikat, demokrasi ve özgürlük getireceğimiz yalanları ile ülkelerin istila edilmesidir. İnsanlar inançlarını yitirmişler ya da inanmak istediklerine inanmaya başlamışlardır ve bu durumdan kurtulmanın çözümü yine kendilerindedir.

Yazarın medya gücünü ve bu gücün içinde eriyip giden insanları anlattığı bölüm “The Camera Loves You” (*Kamera Sizi Seviyor*) senaryosudur:

Kamera sizi seviyor

(...)

Bizim sempatiye ihtiyacımız var

Bizim empatiye ihtiyacımız var

Bizim reklama ihtiyacımız var (25).

Medya, reklam gücü ile birlikte insanları daha fazla tüketime yoğunlaştırarak kendi benliklerinden koparır hatta post-truth (hakikatin değersizleştiği) dünyada bizlere yalan söyleyerek “Anne her şey olabilir” (26) ifadesiyle ve hatta mega star olabilir ifadeleriyle gerçek kimliğin ne olduğunu sorgulamamızı ister çünkü her şey olabilecekken var olan kimliğimizi de yitirebiliriz. Bu senaryo aynı zamanda “narsistik arzuları” (Agusti 2013: 119) gün yüzüne çıkararak haberler, reklamlar ve propagandalarla toplumsal yaşantının şekillenebileceğini açıklar. Toplumsal düzen medya tarafından kontrol edilmekte ve bu düzen kimlikleri tüketmektedir.

Senaryo 6 “Mum and Dad” (*Anne ve Baba*), Annie’nin dünyayı dolaşmak için anne ve babasını 16 yaşındayken terk ettiğini ve farklı kıtalar ve ülkelerde fotoğraf çekildiğini anlatır. Annie’nin fiziksel varlığı sadece bizim onu algıladığımız kadardır. Annie’nin var olması için bizim ona kimlik yüklememiz gerekir çünkü Annie kendisi de varlığını kabul etmez: “O gerçek bir karakter olmadığını söylüyor, gerçek bir karakter değil, karakter eksikliği, onun deyimiyile yok olma (Crimp 2007: 31).

Kimliğini arayan Annie yeni karakter olarak 7. Senaryoda The New Anny (Yeni Anny) araba markası olarak karşımıza çıkar. Bu senaryoda, Crimp ticari bir araba üretir ve ona Anny adını verir. Reklam gücünden faydalanarak Anny tanıtılır:

-Akdeniz boyunca kıvrılır.

-Tepenin ardındaki köylerin güzel manzaralı kıvrımlı yollarını sarar.

-...

-Güneş ışığı yeni Anny’nin aerodinamik gövdesinde parlar.

(...)

-Anlıyoruz ki bizim çocuklarımız Anny’nin arka koltuğunda güvende ve mutlu olacaklar.

-(...)

-Her zaman yakışıklı erkekler ve güzel kadınlar tarafından kucaklanacağız.

-İhanete uğramayacağız. (37-8).

Reklam ve pazarlama stratejileri ile insanlara yalan söylendiğini vurgulayan Crimp aynı zamanda bu bölümde rahatsız edici olabilecek ifadeler kullanır:

-Anny’de pis çingeneler yok.

-(...)

-Anny’de aşağılık ırklara yer yok.

-Zihinsel engellilere...

-bedensel engellilere de yer yok (38-9).

İrksal söylemler, ideoloji ve Batılı olma söylemleri insani değerlerin yozlaşımını gösterir. Bu senaryo, lüks yaşam ve pahalı araba reklamları ile insanların mutlu olabileceklerini, bunlara sahip olamayanların ya da onlardan olmayanların dışlanacağını ve var olamayacağını ifade eder. Medya ve reklam tüketiminin desteklemesinin yanında yalan ve ekonomi üzerine kurulmuş olan ilişkiler kimliğinin kaybolmasına sebep olur çünkü Crimp'in "insan araba markası olabiliyorsa her şey olabilir" sözünde ifade ettiği gibi kaybolan kimlik her yerde kullanılır ve bu kimlik, hakikati yansıtmayı yansıtmadığını sorgulamadan her reklama inanır.

Senaryo 9 "The Threat of International Terrorism" (*Uluslararası Terörizm Tehdidi*), Anne karakterinin Barbie ile oynarken global kültürde bir teröriste nasıl dönüştüğünü anlatır. Bu kültür Anne'i yeniden şekillendirir ve hayatını istila eder. Anne aynı zamanda "insan bedeninin parçalarına, sahte pasaportlara, isim listesine, patlama izlerine, telefon görüşme biçimlerine, bankadan, alışveriş mağazasından ve bankamatiklerden gelen video kayıtlarına" (44) tanık olur. Kültür, şiddet, pazarlama ve yalanlar uluslararası bir terörist yaratır.

Senaryo 11 "Untitled (100 Words)" (*Başlıksız (100 Kelime)*) bölümü bir sanatçının hayatının eleştirisi ile başlar. Sanatçı olarak resmedilen Anne kendi hayatına yaptığı müdahaleyi açıklar:

Burada gördüğünüz çeşitli nesnelere geçen birkaç ay içinde kendisini öldürmek sanatçının başvurduğu eğilimler ile bağlantılıdır. Örnek olarak: ilaç şişeleri, hastane başvuru kayıtları, kendi isteğiyle korunmadan beraber olduğu HIV taşıyıcı erkeklerle fotoğraflar, kırık şişe parçaları (Crimp 2007: 51)

Anne kendini öldürmeye çalışırken, toplumla ilişkilerinde yaşadığı deneyimleri ve kendini ifade etmeyi amaçlamaktadır. Crimp, Anne karakterinin kendini ifade etme çabasını açıklarken, Carl G. Jung'un bir öznenin zihinsel sağlığını analiz etmede kullandığı 100 farklı kelimeye başvurur. Bu 100 kelime içinde, "baş, yeşil, su, şarkı söylemek, ölüm, soğuk, dans etmek, köy, göl, mürekkep, yüzmek, seyahat, mavi, dua etmek, para, aptal, parmak, kuş, ev, cam, büyü, korkmak, kadın ve taciz etme" (51-2-3-4-5-6-7-8) kelimelerini örnek gösterebiliriz. Hepsi günlük yaşantıda herkesin başvurduğu kelimelerdir. Bu senaryoda, yalan üzerine kurulu toplumsal ilişkilerde bu kelimeler hakikat olanı ifade eder. Anne'in hakikati ise patriarkal ve tüketilen sistemde, "radikal ötesi" (58) ve insanlığın değersizleştiği (post-human) bir dünyada kendini gerçekleştirme çabasıdır. Radikal ötesi dünyada insanlık ürün olarak görülüp tüketilmeye devam edilmektedir.

"Communicating With Aliens" (*Uzaylılarla İletişim*) bölümünde uzaylılar kadın karakteri kullanmak için farklı ışın tekniğiyle onu fotoğraflarda görünmez yaparlar böylelikle uzaylılar onu tüm insanların zihnini ele geçirmek için kullanırlar: "Uzaylılar-bu doğru- onun zihnini tüm insanlığın bilincini ele geçirmek için bir tür Truva atı gibi kullanıyorlar" (64). Burada, kullanılan ya da bu şekilde ele geçirilmeye çalışılan bilinçler günümüz post-truth (hakikatin değersizleştiği) dünyada sadece duygularını kullandığı için ele geçirilen bilinçleri ve her söylenene inanan topluluklarını temsil eder. İstila etmek isteyen uzaylılarda günümüzün yalan söyleyen ve aldatan politikacılarıdır.

16. senaryo 'Porno' bölümü kadın üzerindeki baskıyı, kontrolü ve güç eşitsizliğini açıklamaya çalışır. 14 ya da daha küçük yaşta olan genç kızın neden pornoyu seçme durumunda kaldığı farklı dillere çevrilir. Esas konuşmacı bu senaryoda kadındır ama bu kadın kişisel haklara sahip değildir. Kadın bedeni, ne söylenirse kabul eden beden olarak temsil edilir. Yazar, kadın bedeninin istismarı ve sömürsünü açıklığa kavuşturmak istemektedir çünkü kadın, medya ya da etraftaki güçler tarafından kontrol altındadır. Fakat kadın bu durumun farkındadır, özgür ve mutlu olmak için kararlıdır:

-O genç ve fit, ve bedeniyle mutlu.

-(Çeviri)

-Bedenini nasıl kullanacağı onun kararı

-(çeviri)

-Açıkçası

-(çeviri)

-Porno onun normal yaşantısını sürdürmesini durdurmaz (Crimp 2007: 72-3).

Duygusal davranmak yerine akıl ile davranıp kendi mücadelesini vermek isteyen kadın karakter üzerinden yazarın amacı, bireylerin kendi akıllarını nasıl kullanacaklarına karar vermeleri ve sömürülmelerine izin vermemeleri gerektiğini ifade etmektir. Böylelikle, yalanlar üzerine kurulu olan evrensel sömürü sistemi ve insanların hakikat olanı dışlamalarından dolayı acı çekmeleri son bulabilir. Eğer hakikati değersizleştirmeye yardım edip mücadeleden vazgeçerlerse yazarın son senaryoda "Previously Frozen" (*Önceden Dondurulmuş*) vurgulamak istediği gibi "değişkenlik gösteren ve zaman zaman el değiştiren güç ilişkilerinde" (İnan 2016: 97) kaybolup giderler. Bu bölümde başarısızlığın kabulü ve mücadeleden vazgeçme anlatılır. Günümüzdeki insanların yalanlar üzerine kurulu yaşayacağı senaryolar gibi Anne ya da Annie'nin davranışları, kimlikleri, hatta düşünceleri güç ilişkileri tarafından belirlenmektedir. Önceden dondurulan balıklar gibi önceden belirlenen senaryolar taze hakikatler gibi insanların önüne sunulmaktadır.

Çağdaş dönemde çoğu oyun, imgeler, belirsiz ifadeler, karakterler, anlamsız diyaloglar, parçalanmış ve hiyerarşik olmayan bir yapı ile oluşturulur. *Attempts on Her Life* oyunu on yedi fragmandan oluşan geleneksel oyun yapısını yapı bozumuna uğratan bir içerikten oluşur. Bu içerikte birbirini tekrar eden olgular ve bir konudan başka bir konuya geçen senaryolar bulunmaktadır. Farklı isimlere ve kimliklere sahip bir kadın karakter gözlemlenirken, paradoksal bir biçimde bu çoğunluk yokluğu temsil etmektedir. Diğer bir ifadeyle oyunda bireylerin kendi kimlik hakikatlerinin ve var oluşlarının yokluğu anlatılır.

SONUÇ

Günümüz dünyasında, gerçek ya da gerçek olmayan hakikat ya da hakikat olmayan arasında artık ciddi sınırlar kalmamıştır. Hakikat olarak verilen haberler,

yapılan konuşmalar ve hakikat üzerine kurulduğu iddia edilen ilişkiler araştırıldıkça sahte ya da yalan oldukları ortaya çıkmaya başlamıştır. Postmodern akım ile birlikte simülasyon evreni içerisinde hakikat olanın yapı bozumuna uğradığı görülmektedir. Propagandalar ve medya gücü ile birlikte politika, ekonomi ve diğer toplumsal olgularda da hakikatin ifade edilmesi güçleşir. Onu araştırırsınız ama ona ulaşmanız oldukça zordur. Zorlaşan duruma insanların akıl yerine duyguları ile tepki vermesi de hakikatin değersizleşmesini kolaylaştırır. Hakikati arama görevi ve varlığını gerçekleştirme görevi yine toplumun sorgulamasıyla gerçekleşecektir. Martin Crimp, *Attempts on Her Life* oyununda ortaya koyduğu 17 senaryo ile bu görevi seyircilere yüklemiştir. Crimp, medya gücü, tüketim, ekonomik unsurlar, ideoloji ve yozlaşmış insani değerler üzerinden değerlerin ve kimliğin nasıl önemini yitirdiğini, güç ilişkilerini elinde bulunduranların hakikat senaryolarını nasıl düzenlediğini ifade etmeye çalışır. Bunun yanında oyunu analiz ederken tek bir hakikat üzerine yoğunlaşmak güçleşir çünkü liberalizm, tüketim, ekonomi, medya, yozlaşan toplum ve politika gibi nedenler tek bir hakikat üzerine yoğunlaşmayı engellediği gibi var olan hakikatleri de değersizleştirmektedir.

KAYNAKLAR

AGUSTÍ, Escoda Clara, (2005), " 'Short Circuits of Desire': Language and Power in Martin Crimp's *Attempts on Her Life*." *ARIEL: A Review of International English Literature* 36, 103-26.

AGUSTÍ, Escoda Clara, (2013), *Martin Crimp's Theatre: Collapse as Resistance to Late Capitalist Society*, Walter De Gruyter, Berlin / Boston, printed on 23.10.2014.

ALPAY, Yalın, (2017), *Yalanın Siyaseti*. İstanbul: Destek Yayınları.

ANGELAKİ, Vicky, (2012), *The Plays of Martin Crimp: Making Theatre Strange*, Palgrave Macmillan: Basingstoke ve New York.

BAGGİNİ, Julia, (2017), *A Short History of Truth*, London: Quercus.

CRİMP, Martin,(2007), *Attempts on Her Life*, London: Faber Plays.

İNAN, Dilek, (2016), *Metinde ve Sahnede Cesur Tiyatro: Martin Crimp'in Attempts on Her Life ve In the Republic of Happiness Adlı Oyunları*. (Editör: D. Bozer), içinde Postdramatik Tiyatro ve İngiliz Tiyatrosu, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.

KEYES, Ralph, (2017), *Hakikat Sonrası Çağ Günümüz Dünyasında Yalancılık ve Aldatma*. (Çeviren: D. Özçetin), İzmir: Tudem Yayın Grubu.

KEYES, Ralph,(2018).“Life in the Post-Truth Era”, <https://www.okhumanities.org>. (09.02. 2019).

LUCKHURST, Mary, (2003), "Political Point-Scoring: Martin Crimp, *Attempts on Her Life*", *Contemporary Theatre Review*, XIII, No.1, 47-60.

MCİNTYRE, Lee, (2018), *Post-Truth*. London: The MIT Press.

SIERZ, Aleks, (2012), "Interview: Martin Crimp in the Republic of Satire."

<http://www.theartsdesk.com/theatre/interview-martin-crimp-republic-satire>.
(11.02.2019).

SIERZ, Aleks, (2013). ***The Theatre of Martin Crimp***. Third Edition, London: Bloomsbury Methuen Drama.

STEPHENSON, H. ve Langridge, N. (1997), ***Rage and Reason: Women Playwrights on Playwriting***. London: Methuen Drama.