

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI

Doktora Tezi

TÜRK OYUN YAZARLIĞINDA ŞİDDET OLGUSU

Hazırlayan
Hatice ŞAŞMAZ

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Uğur AKINCI

İzmir/ 2021

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI

Doktora Tezi

TÜRK OYUN YAZARLIĞINDA ŞİDDET OLGUSU

Hazırlayan
Hatice ŞAŞMAZ

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Uğur AKINCI

İzmir/ 2021

YEMİN METNİ

Sahne Sanatları Anasanat Dalı Doktora Tezi olarak sunduğum “Türk Oyun Yazarlığında Şiddet Olgusu” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

... / ... / ...

Hatice ŞAŞMAZ

İmza

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün/...../..... tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre Sahne Sanatları Anasanat Dalı doktora öğrencisi Hatice ŞAŞMAZ'ın "Türk Oyun Yazarlığında Şiddet Olgusu" konulu tezi incelenmiş ve aday/...../..... tarihinde, saat 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyeleri tarafından sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN**ÜYE****ÜYE****ÜYE****ÜYE**

ÖZET

Türk oyun yazarlığında şiddet olgusunu inceleyen bu çalışma, şiddet kavramını ile tiyatro arasındaki ilişkiyi irdelemek amacıyla yapılmıştır. Şiddetin olumsuz anlamlar çağrıştıran bir kavram; tiyatronun ise estetik kategoride değerlendirilen sanat alanlarından biri olması bu çalışmanın çıkış noktası olmuştur. Bu amaçla oyunlarda ne tür şiddet biçimlerinin ele alındığı, bu şiddetin nasıl yeni şiddet biçimlerine dönüştüğü, sonuçlarının birey ve toplumu nasıl etkilediği ve oyun yazarlarının bu temsili nasıl estetize ettiği gibi soruların yanıtları aranmıştır. Şiddet olgusu 1875 – 2015 yılları arasında 37 oyun yazarının 48 farklı oyun metni ile incelenmiş, 2000 sonrası kaleme alınan metinlere özellikle yer verilmiştir. Böylece tiyatro ve şiddetin yarattığı çelişkili ilişkiyi karşılaştırma zemini oluşturması, güncel metinlere yer verilmesiyle özgün bir çalışma olarak alana katkı sağlaması hedeflenmiştir. Metinler dramatik yapı bağlamında içerik analizi yöntemiyle incelenmiş, şiddet odağında derinleştirilmiştir.

Tanzimat döneminden günümüze oyun yazarlarının şiddet öğelerinden yararlandığı görülmektedir. Oyunlarda şiddetin kaynağı olan konular oldukça geniş bir alanı kapsamaktadır. Bu nedenle çalışma, oyun yazarlarının şiddeti ele alma biçimi gözetilerek Gerçekçi Şiddet Temsili ve Gerçek Ötesi Şiddet Temsili olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın ilk bölümünde otorite, birey, toplum gibi genel kavramlar üzerinden şiddetin neden ve sonuçları incelenmiş; şiddet öğeleri ideolojik, etik ve kültürel bağlamlarda irdelemiştir. İkinci bölümde ise kutsal, fantastik ve akıl dışı öğelerle şiddetin farklı anlatım biçimleri değerlendirilmiş; mitik ve grotesk bağlamda şiddet temsili incelenmiştir.

Araştırmanın sonunda Türk tiyatrosunun tüm evrelerinde dramatik yapıyı güçlendirmek amacıyla şiddetin ya ana tema düzeyinde kullanıldığı ya da yan tema, motif ve yan olayları geliştirmek amacıyla dolaylı olarak metinlere yansıdığı görülmüştür. Oyunlarda otorite, ekonomi, toplumsal cinsiyet eşitsizliğine ilişkin sorunlar, toplumsal ilişkiler, ahlak anlayışı gibi şiddete kaynaklık eden konular her dönemde işlenmiştir. Oyun yazarlarının 2000'lere kadar daha çok diyalog örgüsüyle ifade ettiği şiddeti 2000'lerden sonra yeni temsil biçimlerine de eğilerek sahnede göstermesi dikkati çeker.

Anahtar kelimeler: Türk tiyatrosu, oyun yazarlığı, şiddet, oyun incelemesi, estetik



ABSTRACT

This study that focuses on the concept of violence in the Turkish play writing, aims to examine the relation between the notion of violence and theatre. The beginning point of this study is that the violence is a notion associated with negative meanings, and on the other hand the theatre is an art field that is assessed within an aesthetic category. With this aim, the answers to the following questions has been searched: what kind of violence types has been discussed in the plays, how does this violence evolve into some new kinds of violence forms, how do this results influence the individual and the society, and how do the play writers aestheticize this representation. The notion of violence has been studied through 48 stage plays written between years 1875 and 2015, by 37 playwrights. The plays written in 2000s are especially included in the study. As a result, it has been aimed that this study contributes to the field as an authentic study which covers the contemporary texts and lets us compare the contradictory relationship. The texts have been subjected to qualitative analysis/ research method within the concept of dramatic structure and the study's focus deepens on violence.

Since Tanzimat Period (Reorganisation), the playwrights have been using elements of violence. The source of violence in these plays covers a great area. As a result, this study consists of two chapters according to the way the playwrights handle the violence: The Realist Representation of Violence and The Post-Truth Representation of Violence. In the first part of this study, in relation to the reasons and the results of the violence has been analysed through the basic notions such as authority, individual, society; and the elements of violence has been studied within the ideological, ethical, cultural concepts. However in the second part, the different narration styles with fantastic and irrational elements has been analysed, the representation of violence with the mythic and grotesque concepts has been studied.

At the end of the research, it is seen that the violence has been used in all of the periods in Turkish theatre, either in a level such as being a main theme or indirectly as a subtheme, in order to empower the dramatic structure, or as a support to improve the subsidiary events in the plot or as a pattern. The themes that are sources of violence

such as the problems related to the authority, economics or gender inequalities, social relations, and perception of morality have always been subjects of the plays during every period. It is also remarkable that the playwright tend to express violence rather through the dialogues until the 2000s and on the other hand they prefer new ways of representation in this regard.

Keywords: Turkish theatre, play writing, violence, stage play analysing, aesthetics.



ÖNSÖZ

Tiyatro eğitimim boyunca Türk tiyatrosunun ve oyun yazarlarının, kaynakları uzun bir geçmişe dayanan Batı tiyatrosu ile kıyaslanması, kendi coğrafyamızda üretilen eserlere farklı açılardan bakma isteğimi tetiklemiştir. Kendi tiyatro tarihimize yönelik bir çalışma yapmak üzere harekete geçtiğimde, her geçen gün gördüğümüz, duyduğumuz, tanık olduğumuz şiddet olaylarının artması ve arttıkça sıradanlaşması oyun yazarlarımızın metinlerini bu çerçevede okuma isteğimi güçlendirdi. Çalışma boyunca Tanzimat dönemi eserlerinden günümüze dek hemen her metinde şiddete ilişkin bir çıkarım yapabildiğimi gördüm. Kimi zaman vurma, öldürme, işkence etme şeklinde kimi zaman psikolojik olarak yıpratma, dayatma, yıldırma kimi zaman da eylemsizlikle, sessizlikle... Sonunda sadece insanın ölümlü bir canlı olmasının dahi bizler için şiddetin kaçınılmaz olduğu, bu yaşam yolculuğunda da çeşitli, değişen, dönüşen şiddet biçimlerine maruz kaldığımız ve daha önemlisi farkında olmadan şiddet ürettiğimiz gerçeğiyle sarsıldım. Bu çalışma akademik alanda katkı sağlama amacının dışında kendimi ve çevremi bir başka perspektiften görmeme olanak sağladı.

Uzun soluklu bu çalışmanın her aşamasında yanımda olan danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Uğur Akıncı'nın desteği ve katkıları benim için çok değerli. Oldukça verimli ve öğretici bu süreci paylaştığımız için sonsuz teşekkürler. Tez İzleme Komitesi'nde yer alan Prof. Dr. Aslıhan Ünlü ve Doç. Dr. Meral Özçınar hocalarıma kıymetli önerileri ve sağladıkları katkılar için teşekkürlerimi sunuyorum. Bu çalışmaya başladığımız süreçte desteğini esirgemeyen Doç. Dr. Banu Ayten Akın hocama da teşekkür etmek isterim.

Lisans eğitimim süresince bugün yürüdüğüm yolu seçmemde model aldığım Dr. Öğr. Üyesi Müşerref Öztürk Çetindoğan'a, doktora eğitimim süresince pek çok yolun haritasını öğreten Doç. Dr. Özlem Belkıs hocalarıma minnettarım. Uzunca bir süredir yol arkadaşım, varlığıyla bana güç veren Arş. Gör. Dr. Ezgi Deniz Alban'a da ayrıca teşekkür ederim.

Teşekkürlerin en büyüğü geniş aileme... Her anımda benden sevgilerini, desteklerini esirgemeyen, bana güç veren anneme, babama ve kardeşlerime, hayatıma girdiği günden itibaren hep yanımda ve yardımcı olan kayınvalideme teşekkürü borç bilirim.

En özel teşekkürlerim ise çekirdek aileme... Birlikte paylaşmak istediğimiz her şeyi erteleyen sevgili eşim Erdinç, sabrın ve anlayışın için sonsuz teşekkürler. Biricik kızım, Defne'ciğim, seninle oyun arkadaşı olmak için sabırsızlanıyorum. Küçük bedeninde kocaman bir sevgiyle, varlığın için, her şey için teşekkürler...

Hatice Şaşmaz

İzmir/ 2021



TÜRK OYUN YAZARLIĞINDA ŞİDDET OLGUSU

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	i
TUTANAK	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	ix
TABLolar LİSTESİ	xi
KISALTMALAR	xii
GİRİŞ	1
TABLolar	18

1. BÖLÜM

ŞİDDETİN GERÇEKÇİ TEMSİLİ

1.1.İdeolojik Şiddetin Temsili	21
1.1.1. İktidarın Ürettiği Şiddet Temsili	30
1.1.2. Ekonomik Koşulların Yaratdığı Şiddet Temsili	52
1.1.3. Kutuplaşmadan Doğan Şiddet Temsili	63
1.2.Etik Şiddetin Temsili	75
1.2.1. Zorunlulukların Ürettiği Şiddet Temsili	82
1.2.2. Toplumsal ve Bireysel Sorumlulukların Ürettiği Şiddet Temsili	91
1.2.3. Erdemsizliğin Ürettiği Şiddet Temsili	100
1.3.Kültürel Şiddetin Temsili	113
1.3.1. Törenin Ürettiği Şiddet Temsili	119
1.3.2. Toplumsal Kalıp Yargılarının Ürettiği Şiddet Temsili	134
1.3.3. Ötekileştirmenin Ürettiği Şiddet Temsili	147

2. BÖLÜM

ŞİDDETİN GERÇEK ÖTESİ TEMSİLİ

2.1.Mitik Şiddetin Temsili	161
2.1.1. Kurban ve Sürgün Motiflerinin Yarattığı Şiddet Temsili	167
2.1.2. Kaostan Kozmosa Döngüsel Şiddet Temsili	185
2.2.Grotesk Şiddetin Temsili	204
2.2.1. İnsanın Nesneleşmesinden Doğan Şiddet Temsili	214
2.2.2. Yabancılaşmanın Ürettiği Şiddet Temsili	239
SONUÇ	257
KAYNAKÇA	272
ÖZGEÇMİŞ	

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1- Türk oyun yazarlığında şiddet temsilinin incelendiği oyun yazarları (kronolojik olarak sıralanmıştır)	18
Tablo 2- Türk oyun yazarlığında şiddet temsilinin incelendiği oyunlar (kronolojik olarak sıralanmıştır)	19



KISALTMALAR

&: Ve

akt: Aktaran

çev: Çeviren

dan: Danışman

DMN Adam: Deli midir Manyak mıdır Nedir Adam

DMN Kadın: Deli midir Manyak mıdır Nedir Kadın

Eds: Editörler

Haz: Hazırlayan

IS: İsa'dan Sonra

LGBTİ: Lezbiyen, gay, biseksüel, transgender, interseks

pp: pages (sayfalar)

ss: sayfa sayısı

TC: Türkiye Cumhuriyeti

TED: Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji

trans: Translate (çeviren)

TV: Televizyon

vb: ve benzeri

vd: ve diğer

vol: Volume (cilt)

yay. haz: Yayına Hazırlayan

Z. Müşteri: Zengin Müşteri

GİRİŞ

Şiddet kavramı, günümüzün neredeyse her alanına doğrudan ya da dolaylı bir şekilde sinmiştir. Günlük yaşam pratiğimizde, iş yaşamında, evde, basında, politikada kısacası insan ilişkilerinin var olduğu her yerde şiddetin varlığını gösteren pek çok uyarıcı/bildirim alırız. Hatta kendimizi beden ve zihinsel olarak şiddete maruz bıraktığımız olabilir. Bu nedenle şiddet çağımızın hızla bulaşan bir hastalığı gibidir. Kaçınılamaz olduğu için alıştığımız, alışıkça sıradanlaşan ve tedavisi aranmayan bir hastalık gibi...

Şiddet hemen her dönemde, bilimin ve sanatın pek çok alanında araştırmaların devam ettiği geniş kapsamlı bir kavramdır. Şiddet tanımları ağırlıklı olarak ahlak ve kültür gibi öğelerle şekillenir. Bu evrensel bir şiddet tanımına ulaşmak olanaksızdır demek değildir. Şiddet etimolojisine baktığımızda; Latince’de **violentia** yani sert ya da acımasız kişilik, **violare** ise fiil olarak şiddet kullanmak, kurallara karşı gelmek anlamlarına gelmektedir. Gerek isim gerekse fiil olarak sözcüğün temeli olan **vis**, en temel anlamı ile güç, güç kullanımına karşılık gelmektedir (Michaud, 1991: 7-8). Ancak şiddet sözcüğünü İngilizce ve Fransızca dilleriyle incelediğimizde bir nüans vardır ki işaret ettiği anlamlar bakımından önemlidir; İngilizcede **violence** sözcüğü fiziksel olarak saldırmaya işaret eder ve yasa dışı bir durumu gösterir. Fransızcada ise iki anlama karşılık gelir. İlki İngilizcede kullanılabilecek yakın fiziksel bir zoru işaret ederken ikinci anlamı rıza göstermesini sağlamak için birine baskı uygulama (Copet-Rougie, 1989: 69) olarak açıklanabilir ki bu da şiddet olgusunun doğrudan ahlaki boyutuyla ilgilidir. Riches (1989: 12) şiddeti, belirli eylemleri yapandan çok bu eylemlere maruz kalan ya da tanık olanları tanımlayan bir yorumla ele almıştır.

Bizim coğrafyamızda telaffuz ettiğimiz şekliyle şiddet sözcüğü ise Arapça kökenlidir. Sözcük ilk karşılaşıldığında zihinlerde fiilmiş gibi bir çağrışım yapsa da isimdir. Türk Dil Kurumu’nun şiddet sözcüğüne getirdiği 6 açıklama bulunmaktadır: “1. Bir hareketin, bir gücün derecesi, yeğlilik, sertlik. 2. Hız. 3. Bir hareketten doğan güç. 4. Karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet uygulama. 5. Kaba güç. 6. Duygu ve davranışta aşırılık” (<https://sozluk.gov.tr/>).

Bu şiddet tanımlarının bulunduğu ortak nokta genel anlamda olumsuzluk çağrıştırmasıdır ve bu tanımlar şiddetin kapsamının ne kadar geniş olduğu doğrulanmış olur. Böyle kapsayıcı bir kavramın sanatın konusu olması da kaçınılmazdır. Sanat-şiddet ilişkisini incelediğimizde günümüze dek sanat tarihinin izini sürdüğümüz bir yolculuktan bahsedebiliriz. Özellikle Aydınlanma çağı sonrasında akademik anlamda kaynak gösterebileceğimiz çalışmaların hız kazanması, şiddet olgusunun daha önce tartışılmadığı anlamına gelmez. Sanat gibi felsefenin de temellerinin atıldığı Antik Yunan dünyasından günümüze dek komşu kavramlarla şiddet üzerine söylemler yer almıştır. Şeytani olan, karanlık taraf, kötü-kötülük, çirkin, saldırganlık gibi kavramlarla şiddete yönelik söylemler geliştirilmiştir (Platon, 2008; Aristoteles, 1997; Scott, 2001; Freud, 2000; Nietzsche, 2014; Fromm, 1993; Alt, 2016).

Peki, şiddet, sözcük olarak algılandığında ya da varlığı hissedildiğinde, ilk anda olumsuzluk çağrıştıran bir kavram ise, bu kavram beğeni ve haz yaratan sanat alanında estetize edilebilir mi? Sanat tarihi şiddet olgusunu işleyen pek çok esere sahiplik etmektedir. Bernini'nin çağın olanakları ile muhteşem bir canlılık kazandırdığı **Persephone'nun Kaçırılması** heykeli, Fyodor Dostoyevski'nin **Suç ve Ceza** romanı ve Max Beckmann'ın **Gece** tablosu farklı dönemlerde şiddet olgusunun sanata nasıl yansıdığını gösteren birkaç örnektir. Yine Pier Paolo Pasolini'nin yönetmenliğini yaptığı **Salo ya da Sodom'un 120 Günü** oldukça sert bir kurguda şiddeti işlemiş bir sinema filmi iken, yönetmeninin de şiddete maruz kalarak öldürülmüş olduğu gerçeği dikkat çekicidir. Müzikte şiddet içeren şarkı sözleri tartışılırken bir taraftan da ritim ve ton olarak şiddet dürtüsünün tetiklenmesi bağlamında araştırmalar yapılmıştır. Özellikle son yıllarda masallara yeniden bakışla **Hansel ve Gretel, Kırmızı Başlıklı Kız** gibi pek çok hikâyenin içerik analizleri yapılarak, yüzeysel olanın altında yatan izleri ortaya çıkaran değerli araştırmalar dikkati çekmektedir.

İnsanlık tarihi kadar uzak bir tarihi vardır şiddetin. Antropolojik çalışmaların önem kazanmasıyla birlikte milyonlarca yıl öncesine dair yapılan araştırmalarla bu uzun süreci çözümleyen önemli verilere ulaşılmıştır. Öncelikle Homo Sapiens'in beyin büyüklüğünün artması ile şiddet içeren davranışları arasında etkileşim olduğu anlaşılmıştır. İki ayak üzerinde durmaya ve ellerini kullanmaya başlayan, böylece alet

kullanabilen/geliştirebilen türün gelişimi zamanla bir topluluğun üyesi olmasıyla devam etmiştir. Ardından şiddet yerine saldırganlık da denilebilecek davranışları göstermeye başlamıştır. Beynin büyümesi, ellerin kullanılması ve bu gelişimin beyni düşünmeye yöneltmesi bir başlangıç sayılabilir. Topluluk yaşamı ile kat edilen değişim ve gelişim zamanla bilinçli bir şekilde saldıran, avlanma dışında saldıran, sömüren, sahip olma tutkusu gelişen insanı karşımıza çıkarır (Avis ve Washburn'den akt: Michaud, 1991: 84-85). Toplumsal yaşamın gelişmesi, yaşam pratiğinin artması, olanakların çeşitlenmesi, ilişki ağlarının artmasıyla birlikte bu tutkuyu güçlendiren insan, günümüze saldırganlık dürtüsünün yaratıcı ve yararcı yönlerinden bahsedilmeyecek bir konuma taşımıştır. Böylece avına kolayla erişmek isteyen insanın yaratıcılığı sadece çağının gereklerini karşılamada sınırlı kalmış görünür. Ancak daha sonra değineceğimiz üzere aynı yaratıcılık sanat-şiddet ilişkisini kurmada da bir başlangıç niteliği taşıyacaktı.

İlkel dönemlerde insanlar bereketli bir av geçirmek için hayvan postları giyip, seslerini ve hareketlerini taklit ederek, çeşitli danslarla ritüellerini gerçekleştirmişlerdir. Av olayları ve benzeri gelenekler zamanla estetik değer kazandırılarak sanat etkinliklerinin birer parçası olmuştur (Brockett, 1995: 19). İlkel toplumsal yaşamın tüm alanlarında insanlar eylemlerinin değerini ve anlamını, bu yaşamın içinde nasıl bir rol oynadığını adım adım keşfetmişlerdir. Şöyle ki;

“(…) Yapılan değerlendirmeler, geneldi ve belirsizdi, neyin iyi olduğunu, neyin kötü olduğunu, götürü bir şekilde gösteriyordu. Kavramlar, daha sonra, yararcı, etik, ya da dinsel olarak kendine özgü bir anlam kazanınca, örneğin yararlı ve zararlı, hayır ve şer, kutsal ve şeytani gibi kavramlar ortaya çıkınca, bunlar, bugün bizim bilincimizde de çok ender de olsa görüldüğü şekilde; iyi ve kötü kavramları ile eşanlamlı olarak kullanılmaya başlanmıştır. (...) Bu yayılmış, genel değerlendirmelerin, açıkça, estetiksel bir yön taşıdığı da oluyordu; örneğin, yararlı olan, hayırlı olan, kutsal olan şey, aynı zamanda güzel sayılıyor; zararlı olan, şer olan, insana düşmanca olan şey de çirkin görülüyordu” (Kagan, 1982: 47).

Ayrıca bu ritüelleri estetik bir kategoride ele almak mümkün müdür? Avlanan hayvanın öncesinde gerçekleşen bir danstan, ayinden etkilenmesi, büyülenmesi elbette olası değildir ancak burada önemli olan avcının büyülenmesidir. Ritüel hem avcuyu hem de o topluluğu kolektif bir bilinçle bir araya getirir, hazırlar ve güçlendirir. Bu

toplumsal anlamda fiziksel, zihinsel, mesleki anlamda olduđu kadar estetiksel bir eğitim de sayılmıştır (Kagan, 1982: 239-241).

Fromm da (1990: 21) insanlığa zarar vermek amacı gütmeyen şiddetin oyunla ortaya çıktığını söyler. Tıpkı ilkel toplulukların savaş oyunları, Zen Budistleri'nin kılıç oyunları gibi oyunlar beceriyi ortaya koymayı amaçlar. Bu oyunlarda var olan şiddet yıkımı istemez, nefretten doğmamıştır. Sadece bir hüner sergilemektir. Tam olarak ritüel diyemeyeceğimiz bu gelenekler ilkel toplumlardan bu yana yaşamın bir parçası olmuştur. Estetik bir amaç da gütmeyen bu eylemler kendiliğinden estetize edilmiş bir üretimin parçası olmuşlardır.

Bu süreçte tiyatronun, heykelin, mimarinin ilk estetik izlerini bulduğumuz Antik Yunan kültürü bir başlangıç olarak ele alınır. Peki, tiyatronun köklerini bulduğumuz Batı'da, şiddet, estetik etkenler gözetilerek bilinçli bir şekilde mi işlenmiştir yoksa kaçınılmaz bir şekilde tiyatronun bir parçası mı olmuştur? Dönemin felsefi dünyasında Platon, mitolojiden esinlenerek yazılan tragedyaları uydurma ve çarpıtma olarak eleştirir çünkü dünyanın başlangıcı iyi'ye dayanmaktadır. Tanrısal bir şey nasıl kötü, hatalı, erdemsiz olabilir? Üstelik tanrıların konu edildiği meydan okuma, cimrilik, kız kaçırmaya gibi hikâyelerde de, bunları izleyen insanların kötülükten sakınmayacakları endişesi ile bu etkinlikler sonlandırılmalıdır. Dönemin egemen iyilik anlayışı da erdemli olmaktır. Adil olmak iyidir ancak adaleti yanlış anlamak insanı hataya sürükler. Bu da Platon'a göre insan zihninin katmanlarıyla ilgilidir. Katmanlardan biri düşünceyle, diğeri biyolojik ihtiyaçlarla ve sonuncusu da istenç ve tutkuyla ilişkilidir. İşte bu üçüncü katman insanların tutkularına yenik düşmesine, hırslarıyla eylemesine neden olur. Bu kontrolü yitirmemek için ölçülü olmak önemsenmelidir çünkü kötülük tanrılardan gelmeyeceğine göre insanda ortaya çıkar (Platon, 2008: 45-51, 218-219, 264-265). Bu bağlamda Platon güzellik anlayışını maddi olanla ideal olan arasındaki ilişkide arar (Kagan, 1982: 37). İdeal olanı yücelten Platon'un estetiği, mutlak iyi ve mutlak güzel olanla ifade edilebileceğinden, tiyatro üzerine estetik bir değerlendirmesinden söz etmenin mümkün olmayacağı söylenebilir.

Platon'un çağdaşı Aristoteles'in Poetika'sı ise tiyatroyu merkeze koymuş, iyi-kötü karşıtlığını tiyatronun (tragedyanın) özellikleri yoluyla ifade etmiştir. Yüzlerce yıl tiyatro estetiğine önemli katkılar sağlayan kaynakta mimesis önemli bir yer tutmaktadır. Mimesis karşısında duyulan "hoşlanma" duygusuna dikkati çekerek gerçek yaşamda tiksinti uyandırabilecek hayvanlar, cesetler gibi görüntülerin bir sanat eserine dönüştüğünde kısa süreliğine de olsa hoşlanma uyandıracağını belirtir (Aristoteles, 2008: 13, 16). Bu sanatın estetiğidir. Gerçekte olanın tiksinti uyandıracağı ama mimesisin ürettiği eserin hayranlık yaratacağı düşüncesini de alımlayıcının öğrenmeden edineceği hazla açıklar. Ancak Aristoteles estetik sözcüğünü kullanmadığı için 18. yüzyıla kadar felsefede bağımsız bir araştırma alanı olamadığı söylenir (Tunalı, 1983: 30). Aristoteles kahramanların üstün özelliklerini vurgularken aynı zamanda onların hata yapabilecek gerçek varlıklar olduğunu göz ardı etmez. Zaten bu ahlaki anlamda bir kötülük değildir. Bile isteye kötülük ettiği durumlarda ise, öyle insanların acıyla karşılaşması katharsis'e ulaştırmaz. Platon gibi erdemli ve ölçülü olma O'nun da altını çizdiği öğelerdir. Aslında her iki düşünür de estetik temsilin anahtarını mimesis ile ifade eder ama genel anlamda duruşları birbirlerini muhalif kılmaktadır (Thompson, 2001: 17). Katharsis'e ulaştıracak acı veren, yıkıcı eylemleri örneklerken "sahnede seyircilerin gözü önünde öldürmeler, maddi acı halleri, yaralanmalar ve daha bu çeşit şeylerde olduğu gibi" sözleriyle ifade etmiştir (Aristoteles, 2008: 35). Ancak Antik Yunan oyunlarının çoğunda (Oidipus, Medea ya da Antigone gibi) fiziksel şiddet sahnelerinin seyircinin gözü önünde oynanmadığı, daha çok bir haberci ya da başka biri tarafından anlatıldığı görülür (Brockett, 1995: 29). Seyircinin hazzına zarar verecek eylemleri göstermek yerine anlatarak alımlayıcının hayal gücüne bırakılmıştır. Bu da Aristoteles'in estetik anlayışının sanat eseri (obje) ile alımlayıcı (subje) ilişkisiyle tamamlanacağı anlamına gelir (Tunalı, 1983: 48).

Roma dönemini incelerken, tiyatroda şiddet estetiği bağlamında önemli bir dönüşüme tanıklık ederiz. Başta Seneca ve onu takip eden oyun yazarları sahnede en kıyıcı şiddet anlarının görüntülenmesinde bir sakınca görmemişlerdir. Zaten dönemin egemen eğlence anlayışının kanlı gladyatör dövüşlerini izlemek olduğu düşünüldüğünde şiddetin sanatta temsil edilmesi yadırganmaz. Sadece metinli oyunlarla değil, dönemin

mim oyunlarında da şiddet yansımaları görülür. Bir dönemin estetik algısını oluşturan faktörlerin otorite, alımlayıcı ve sanatçı yoluyla ortaya çıktığı düşünüldüğünde, Roma seyircisinin şiddete maruz kalmayan kişi olmanın uyandırdığı hazla gösterinin bir parçası olduğu, otoritenin ise buna onay verdiği söylenebilir. Bunun en önemli örneği imparator Heliogabalus'tur, İ. S. 218-222 yılları arasında hükümdarlık yapmıştır. Heliogabalus'un cinsellik içeren oyunlarda sahnelerin gerçekçi olmasını buyurduğu söylenir. Dövüşler, öldürmeler, kanlı sahneler amfiteyatrolarda gösterilmiştir. Bu örnekler dönemin haz anlayışı hakkında da bilgi verir (Brockett, 1995: 68-69). Aynı zamanda bir imparatorun buyruğu ile yani devlet eliyle şiddet içeren sahnelerin meşruiyet kazanması sanat-şiddet ilişkisi çerçevesinde dikkati çekmektedir. Bu dönem aynı zamanda çok tanrılı inanıştan tek tanrılı inanışa geçiş sürecidir. Tek tanrılı inanışın temeli dahi çarmıha gerilen bir İsa ile başlar. Hristiyanlığın ilk yayılmaya başladığı zamanlarda İsa'dan yana olanların, devamında ise kilisenin öğretilerine boyun eğmeyenlerin cezalandırıldığı bir süreç işlemeye başlar. Bu süreçte tanrısal olanın mutlak iyi olduğu, kötülüğün ise şeytani bir güç olduğuna inanılmıştır. İlk günahla birlikte insana etki eden şeytani yan söz konusu olur. İnsanın yasak meyveyi koparması kötü sayılırken ancak algılamayı ve özdeşliği sağlayacak bir izlekle bu anlaşılabilir. Kötü olan belirtilmiş, iyi olan henüz karşıtlaşmamıştır. Bu izlek önce yasağı, sonra yasağın ihlalini ve cezayı takip eder. İşte o andan sonra var olan kötü kavramsallaşmış olur (Kagan, 1982: 155; Alt, 2016: 80-81).

Kilise üstün bir güç kazandıktan sonra çok uzun bir süreci yönlendirmiştir. Bu süreç başlangıçta tiyatro etkinliklerinin baltalandığı izlenimini uyandırır. Aslında fantastik öğelerle bezeli yeni bir tür kazandırdığı söylenebilir. Tek tanrılı inanışa hizmet etmeyen gösterilerin engellenmesi, o döneme dek öykülerini sıklıkla mitolojiden alan oyunlar düşünüldüğünde endişe vericidir. Ancak bu süreç de alegorik yöntemlerle fantastik temsilin bağlamında önemlidir. Bu gösterilere tiyatro demek ya da estetik bir arayışa girmek tartışılabilir. Çünkü Ortaçağ sanatı ideolojiktir. Sanatçının öznel yorumundan öte, ortaya çıkan eserle ilgilenilmiştir ve bu eser dogmatik değer taşımalıdır (Bozkurt, 1995: 28). Sanatın, kilise içindeki kararlar ve tartışmalarla yönlendirildiği bu süreçte kötü ve kötülük tartışmaları hemfikir olma noktasına

gelememiştir. İnsanın yaradılışında iyilik gibi kötülüğün de bulunduğuna dair inanç, düşün dünyasını mutlak iyi bir yaratıcı hakkında paradoksa sürüklemiştir. Tanrının buyruğuna itaat etmeyen Adem'in ilk günahıyla kötülük serbest kalmış, neyse ki insanlık için ölüme giden İsa yoluyla yeniden insanın iyiliği gündeme gelmiştir (Fromm, 1990: 15-17).

Rönesans ile birlikte Antik dönemden bildiğimiz anlamıyla tiyatro etkinlikleri yeniden hız kazanmaya başlamıştır. Öncelikle dini oyunlar etkisini yitirmeye başlamıştır. Oyunların temsilinde örneğin İtalyan tiyatrosunda kimi örneklerin gerçeğe duydukları ilgi nedeniyle sahnede gerçekten gösterilemeyecek yaralanma, dövüş, savaş, ölüm gibi sahneleri geri plana aldıkları ya da İngiliz tiyatrosunda kanlı dövüş sahnelerinin sahne üzerinde gerçekleştiği örnekler (Thomas Kyd, William Shakespeare, Thomas Heywood gibi isimlerle) karşımıza çıkar (Brockett, 1995: 142, 172-174). Doğaya yeni bir estetik değer verilmesiyle, o zamana dek mutluluğun mistik arayıştan kurtularak, somut dünyada aranması düşüncesi öne çıkmıştır (Kagan, 1982: 123). Rönesans gerçekten bir yeniden canlanma olmuştur. Bu canlılık psikoloji, antropoloji gibi yeni araştırma alanlarıyla, felsefe gibi var olan alanlarda yeni arayışlarla ivme kazanmış bir sürecin tetikleyicisidir.

Artık iyi-kötü çatışmasının başka açılardan ele alındığı, yer yer tanrının devreden çıkarıldığı bir süreçtir bu. İnsan tür olarak dogmanın önüne geçmeye başlamıştır. Erdem, ahlak, ölçülülük, iyilik ve güzellik adına her şey tamamen diyalektik bir bilinçle ve tamamen insan bilinciyle ele alınmaya başlamıştır. Alt'ın (2016) dediği gibi şeytanın düştüğü, Kagan'ın (1982: 155) dediği gibi de burjuva toplumunun kötülüğü doğurduğu bir süreç... Nietzsche (2010) "Tanrı öldü" dedikten sonra kötülük bambaşka bir evrene dönüşmüştür. Sigmund Freud, Konrad Lorenz, Erich Fromm gibi isimler saldırganlığın, şiddetin kökenini aramaya başlamışlardır. Antropologlar da ilkel insana dek şiddetin izini sürmeye başlamıştır.

Şiddet üzerine yapılan bu araştırmalarla şiddet bir olgu olarak tartışılmaya başlamıştır. Bu tartışmaları genel olarak iki yaklaşım şekillendirir; ilki, bir yanı teolojiye, bir yanı psikolojiye yaslanan ve şiddetin insanın doğasında var olduğu

iddialarıdır, diğeri ise insanın yaşamıyla, içinde yaşadığı toplumla var olan, öğrenilebilen bir davranış şekli olduğudur (Fromm, 1993: 21-22). Belki de her iki neden şiddet üretebilir. Burada önemli olan yüzlerce yıl insanın doğasında var olan iyilik ve kötülük kavramlarının şiddeti ortaya çıkaran etkenler olarak ampirik argümanlarla tartışılır düzeye gelmiş olmasıdır.

Şiddetin ve saldırganlığın kökeninin araştırılmasına koşut sanat ve düşün dünyasındaki gelişmeler de benzer bir paradoksla ilerler. Kötülük kavramı mistik havasından sıyrılmaya başladıkça kötü olanın, çirkin olanın da gerçek ve somut çıktılarla ölçülebilir olduğu görülür. Kötülük serüveninde, medeniyet öncesi evrende kötü olan, ilkel insanın yaktığı ateşi yağmurla söndüren bir doğa olayı ya da doğayı böyle kızdıran bir insan eylemi olabilir. Ya da tanrıların isteklerine uymayan, beklentilerine karşılık vermeyen medeniyetlerde bir kıtlık, bir savaş kaybıdır. Kötülük şeytanidir. Kötülük bencilliktir, adaletsizliktir, tutkulara esir olmaktır. Kötülük bir tercihtir, bile isteye bir seçimdir.

Kötülüğün evreni genişledikçe sanatta da temsil alanı genişlemektedir. Artık durum ne kutsal kitaptan hikâyeler anlatma zorunluluğu ne de erdemli olmayı tiyatro oyunu ile öğretme meselesidir. İnsanın olduğu her şey ister gerçek ister fantastik, grotesk olsun, sanatçının yaratım gücüyle, felsefesiyle, ideolojisiyle, toplumsal düzen içinde kendini temsil etmek istediği her ne ise çirkin, kötü, şiddet, kanı, her türlü adaletsizliği ve kurbanları konu ederek sunabilme olanağı doğmuştur.

Romantik devrim de tam bu sürece karşılık gelmektedir. Şiddet olgusunun sanatla bütünleştirdiği yer de tam burasıdır. Tiyatroda Romantik akım klasik kuralların birlik ilkesi yerine bütünlüğü vurgulamış, bu yolla karşıtlıkların dengeleneceğine inanmışlardır. Böylece iyi ve kötü, güzel ve çirkin bir arada kullanılabilmıştır (Şener, 2006: 132-133). Elbette bu karşıtlıkların uyumu estetik üzerine geliştirilen düşüncelere de koşuttur. Baumgarten ilk kez Estetik adlı bir disiplinden söz eder ve **Aesthetica**'yı yazar. Estetiğin bir duyu bilgisi olduğunu, açık seçik olmayan bir bilginin, duysal bilginin bilimi olduğunu söyler. Açık, seçik olan zihinsel bilginin alanıdır, estetik olanın ise tersine bulanık olması gerekir. Baumgarten, estetik olanın duysal bilginin mantığı

olduğunu ve mantık-estetik arasında bir ilişki kurar. Her ikisinin de amacı yetkin bilgiye (hakikate) ulaşmaktır ki, estetiğin aradığı hakikat güzellik kavramıdır (Baumgarten'den akt: Tunalı, 1983: 70-72). Estetiğin bir bilim olarak varlık göstermesi, estetik öğelerin irdelenmesi, güzellik kavramının bilimsel bir çerçevede tartışılmasının sanata katkısı kaçınılmaz olacaktır. O zamana dek ortalamanın üstünde insanların konu edildiği tiyatro metinleri artık hata yapan, kendi tercihleriyle yanlış seçebilen karakterlere dönüşmeye başlar. Dolayısıyla sadece örnek olacak eylemlerin değil, yaşam gerçeğinin çirkin, kötü, karanlık yanları konu edilmeye, şiddet olgusu doğrudan ya da dolaylı, bilinçli bir şekilde oyunlarda işlenmeye, temayı desteklemeye başlar. Artık Quasimodo'nun, Mefistofeles'in bu hikâyelere kattığı estetik değer dikkati çekecektir.

Her ne kadar bir bilim olarak estetiğin ilk tanımı Baumgarten'den gelse de, estetik ve mantık kavramlarını bir arada değerlendirmesi eleştirilmiş, Kant tarafından bağımsız bir kavram olarak ele alınmaya başlamıştır. Kant estetiği doğadan ve ahlaktan ayırarak, yüzlerce yıldır estetik olanın iyi ve doğru olanla sıkı sıkıya kurulan bağına ayırmıştır. Estetik bir beğeni yargısıdır, temsil edilen nesne bilişsel yetiyle değil de öznenin hayal gücüyle zevk verir ya da vermez. Bu nedenle estetik beğeni mantıkla ya da bilişsel olarak sağlanamaz, nesnenin değil, öznenin temsilden hissettiği duygu önem kazanır. İyi ve hoş olanın birbirine dönüştürülebilir sözcükler olması gibi bir yanılgıya değinir ve iyi olan her şeyin hoş olamayacağını söyler. Hoş olan güzeldir, onaylanan, saygı uyandıran bir temsil de iyidir. Bu nedenle iyi ve hoş olanı birbiriyle ele almak ama aynı düzlemde değerlendirmemek gerekir. Kant estetik olmayan hoşlanmayı, bilgi sahibi olarak değerlendirmeye, estetik hoşlanmayı ise bilgi sahibi olmadan beğenmeye, güzel bulmaya değer görür. Güzellik ise genellenebilir bir kavramdır ve genel olarak hoş giden şeydir. İşte bu nedenle Kant'ta güzel, evrensel bir karşılık bulur, herkesçe beğenilecek bir şeydir, ortak estetik duygudur, evrensel özneliktir. Oysa hoşlanma öznel ve herkesin istediği şeyden hoşlanmasına hak tanıyan kişisel bir tercihtir (Kant, 2007: 35-44). Kant'ın güzellik anlayışına bakıldığında bir tiyatro oyununda gerçekleşen şiddet temsiliinin estetik sayılabilmesi için öznel bir değerlendirme gerçekleşmelidir. Ancak Kant, güzelliğin herkeste bulunan bir beğenme yetisi olduğunu iddia ettiğine göre, güzel olan bir sanat eserinin de herkesçe beğenilmesi gerekir. Buradan iki farklı

alana yönelmek mümkündür. İlki ortak estetik beğenin, ileride Jung tarafından irdelenecek olan arketip yaklaşımıyla incelemeye, tartışmaya olanak sağlamasıdır. Diğer ise çalışmanın temelini oluşturan şiddet olgusunun temsilinde herkesçe beğenilecek bir estetik haz uyandırıp uyandırmayacağıdır. Tunalı (1983: 102, 104) bu çelişkiyi relativizm (görecelik) ile gidermeye çalışır. Bu yolla genel bir yargıya ulaşılabilir ki bu bizi ortak bir varlık olan kültüre götürür.

Kant ahlakla estetiği birbirinden ayrı bir yere koymuş, sanatın özgürlüğünü vurgulamışken, Diderot sanatla ilgili yorumunda ahlakı önemsemiş ve kötü olanı tiksinti uyandıracak bir ifadeyle temsil eden sanatçıları övmüştür (Bozkurt, 1995: 30). Daha sonra Kierkegaard da estetik olanı etikten ayıran, etik ile estetik arasında diyalektik bir ilişkiyi irdelerken sık sık etik tarafında durduğunu açıklayacaktır (Kierkegaard, 2013: 17, 22, 25). İyi ya da kötü arasında seçim yapmanın değil, bu seçimi yapma iradesi üzerine yoğunlaşmıştır. İnsan için belirleyici olan seçimden önceki andır. Estetik olanı yaratma yeteneğiyle ele alırken, estetik tercihlerin daha anlık olduğunu söyler. Estetiğin seçimi dışlamadığını açıklar ancak etik söz konusu olduğunda coşkunluk ve entelektüel donanımın ortaya çıkardığı yeteneği sınırlandırılmış olarak ifade eder.

Sanat ve doğa diyalektiğinde sanat eserine büyük bir değer atfetmiş olan Hegel, insan zihninde var olan ve yararsız olduğu düşünülen bir kavramın dahi herhangi bir doğa ürününden daha iyi olduğunu söylemektedir. Çağdaşı Hirt'den örnekler verdiği derslerinde O'nun güzellik incelemelerine değinir ve bunu karakteristik olanla açıkladığı ilkeyi benimser. Çünkü karakteristik olan bireyseldir ve sanat eserinin özünü oluşturan şey de bireyselliktir. Bu yolla sadece güzel olanın değil çirkinin de karakterize olabileceğine değinir Hegel ve bunu biçim bozma olarak ele alınabileceğini, çirkinin temsilinde mutlaka içerikle sıkı bir ilişkide olacağını belirtir (Hegel, 2012: 2, 18-19). Kagan (1982: 69) ileride ara ara Çernişevski'ye başvurduğu estetik yorumlarında O'nun Hegel'i eleştirse dahi "güzellik alanında genele hiç yer vermeyen, ancak belirli bir nesnenin, şu görünüşünün güzel olabileceğini kabul eden düşüncesine bütünlükle katıldığını" özellikle aktarma gereği duymuştur. Bu yaklaşımın çirkinin, kötünün estetiğine öz bir açıklama olduğu söylenebilir. Şiddet temsili de çirkinin temsili, kötünün temsili olarak düşünüldüğünde, bu ifadeyle şiddetin metnin içeriği ile ilişkisini

kurma zorunda bırakır. Böylece salt bir şiddet eleştirisi yerine, bir ilişki kurma, çıkarım yapma eleştirisi söz konusu olur. Bu noktada Rosenkranz'ın **Çirkinin Estetiği** adlı yapıtında, çirkin olanın değerine yaptığı vurgu önem kazanır. O'na göre estetik sadece güzel olanla ilişkili değildir; düşünce ile ilgilidir, sanat üretimi ile ilgilidir ve güzellik düşüncesinin sanat yoluyla alımlayıcıya temsil edilmesiyle ilgilidir. Estetik tıpkı hukukla adaletsizliğin biri olmadan diğerkinin anlamlı olamayacağı gibi, çirkin olmadan salt güzelin değerlendirilemeyeceği bir alandır. Kaotik olan, asimetrik olan, karikatürize edilen de estetiğin alanıdır. Yüce ve güzel olanı vurgulamak için itici olan, ideal olanı parlatmak için karikatürize edilmiş olan seçilmiştir. Rosenkranz itici olanın da estetiğin tartışma alanı olmasını, itici olanın güzelliğini tartışmayı önermiştir (Rosenkranz, 2015: 25).

Sanat-şiddet ilişkisinin incelendiği bir çalışmada Nietzsche'ye değinmemek mümkün değildir. Nietzsche'nin çalışmalarında referans gösterdiği isimlerden biri Schopenhauer'dır. Schopenhauer'ın tragedyaya üzerine yorumlarında, insanın kendine benzettiği karakterle birlikte çıktığı yolculukta, hem ona dolayısıyla da kendine karşı bir acıma duygusunun geliştiğini, finalde ise varoluşun gerçeği insan olmanın beyhudeliğini vurgular. Sanatın kavrama, algılama yetisi üzerinden bir yanılsama biçimi olduğunu düşünür. O'nun yaklaşımı istek dışı bir kavramdır. Bu kavrama bir değişime neden olabiliyorsa algılanmış demektir ve bu süreç alımlayıcının elinde değildir. İnsanın kendi bilincinin yani iradesinin bir uyararla karşılaştığında, bu uyarılar kendi bilincimizi baskılayarak uyarı kavrama istencine kapılır. Kavrayış insanı mutlu eder ve bu da estetik hazzı açıklar (Schopenhauer, 2010: 9, 11, 62). Nietzsche ise estetikte mantıksal arayışlara girmeden gözlemle ulaşılabilecek bir diyalektikten bahseder Tragedyanın Doğuşu ile tiyatro özelinde ulaştığı evrensel bir karşıtlığı, Apollon'ca ve Dionysos'cayı açıklar. Bu bilgelikle esrikliğin karşıtlığıdır. Apollon hep kendini bilmeyi ve ölçülü olmayı öğütler. Estetik için güzellik gereklidir ama aşırılıktan kaçınma ve denge hep olmalıdır (Nietzsche, 2005: 17-21). Paglia ise aslında cinsiyet odağında yürüttüğü çalışmasında bu iki tanrının temsili yorumlarken, coşkunun temsilcisi olarak bilinen Dionysos'un şiddetini şöyle açıklamıştır;

“Dionysos, enerji, coşkunculuk, histeri, hafifmeşreplik ve duygusallıktır - aldırış etmeyen varlığın düşünce ya da pratiği. Fakat Apollon, saplantı, röntgencilik, putperestlik, faşizm- frijitlik vb. gözün saldırganlığı, nesnelerin taşlaşmasıdır. (...) Batıda, Apollon ve Dionysos zafer uğruna çekişirler. Apollon, anlaşma, kısıtlama ve ezilmeye öncülük eden uygarlığın sınır çizgilerini çeker. Dionysos ise bağlantısız, çılgın, şefkatsiz, yıkıcı ve müsrif enerjidir. Apollon yasallık, tarih, gelenektir, alışkanlıkların koruyuculuğu ve asil biçimdir. Dionysos heyecan verici ama edepsizdir, yeniden başlatmak amacıyla her şeyi silip süpüren yenidir. Apollon bir tirandır, Dionysos ise bir vandaldır. (...) Dionysos’un gayri ahlakiliği iki tarafı da kesen bir bıçaktır. O, temsilin, maskeli baloların ve özgür aşkın -anarşinin, toplu ırza geçmelerin ve kitlesel katliamların-tanrısıdır” (Paglia, 2004: 110-111).

Dionysos bir yandan bereket çağrılıyla ilişkiliyken, diğer yanda bu sınırsızlığın getirdiği şiddetle belirgin olur. İnsanın serbest kalmış tutkularının ürettiği acı ve şiddeti beraberinde getirir. İşte tam olarak bu nedenle tiyatro her iki yanı birlikte var etmesiyle önemlidir ve diğer sanatlardan ayrılır.

19. yüzyıldan sonra sanayi devrimiyle, sanat eserinin ticarileşmesi arasındaki ilişki yeni eleştirel yaklaşımları zorunlu kılmıştır. Zaten burjuvanın yükselişi ile başlayan dönüşümün sanayi devrimi sonrasında gelişen ekonomik ve sınıfsal faktörlerin rol oynadığı süreçte sanat etkinliklerini es geçmesi beklenemez. Böyle bir dönemde Marksist estetik anlayışı sanatı gerçeğin bir yansıması, gerçeğin taklidi olarak değerlendirir. Bu gerçeklik somut olmak zorunda değildir ancak önemli olan bu gerçekliğin neden sanat eserinde yansıtıldığıdır. Bu bağlamda estetik değerin toplumca belirlenen bir değer olduğu, sanat eserinde de böyle anlaşılacağı düşünülebilir. Ancak Marksist estetikte nesnel bir değerlendirmeden bahsedildiğini düşünmek yanılgı olur, estetik gerçeklik hâlâ öznedir. Marksist estetik de insanı birey olarak değil, insanlık olarak ele alır. İnsan sosyal bir varlık olarak ele alınınca sanat eseri de sosyal bir fenomen olarak ele alınır. Ama sanat toplumsal bir fenomendir (Tunalı, 1983: 187, 190-191).

Marksist düşünceye yakınlığı bilinen Kagan da estetik ve güzellik kavramlarını birlikte ele aldığı görülmektedir. Kagan önce güzellik kavramından ne anlaşıldığı üzerine odaklanır ve çok iyi, mükemmel, etik bakımdan yüksek gibi anlamlarla mı algılanmalı sorusunu sorar. Ona göre güzel ve iyi bir arada olabileceği gibi, güzel ve

bayağı, çirkin ama iyi gibi karşıtlıklarla da bir arada karşımıza çıkabileceğini belirtir. Günlük yaşamımızda da sıklıkla ufak benzer çelişkilerle karşılaşırız. Ancak meselenin içine iyi girdiğinde estetik yerine etiğin alanına yaklaşır. Bu elbette estetik ölçütlerde iyi'nin olmaması anlamına gelmez. Estetik eğer beğenmenin, hoşlanmanın alanında ise her hoşlanma da estetik değer taşıyor olarak anlaşılmamalıdır. Aynı yaklaşım estetiğin sadece güzelin estetiği olarak anlaşılmasında da karşımıza çıkar. Çirkinin estetiği de zaman zaman üzerine çalışılmış bir alandır. Estetiğin sadece pozitif değerler üzerinden incelenmesini doğru bulmaz Kagan ve çirkin, yoz, kaba ya da bayağı gibi kavramların da estetik bağlamı kapsadığını, güzel olandan farkının ise sadece negatif kavramlar olduğunu belirtir (Kagan, 1982: 4-5, 43, 111).

Güzelin estetiği ile amaçlanan güzelden alınan hazzın yükseltilmesi, mutluluk vermesi gibi nedenlerle karşımıza çıkarken çirkin olanın estetiğinin de nedenleri tartışılmıştır. Aristoteles'in 18. yüzyıla dek, çirkin olanın sanatsal ifade ile tikslenme duygusundan uzaklaştırılması hakkındaki yorumu sonradan çirkinin güzel olanı ortaya çıkaracak, parlatacak bir karşıtlık olarak ele alınmasıyla sürmüştür. Ayrıca bu yolla çirkin belirgin hale gelerek eleştirilebilir ve yargılanabilir olacaktır. Eleştirel gerçeklik açısından bakıldığında da toplumsal yaşama kötü, çirkin olanın egemen olduğunu ve sanat yoluyla bunun görünür kılınması gerekmektedir. Dekadanlar ise insanın dolayısıyla yaşamın özü olduğunu düşündükleri için çirkinini olumlarken; Burjuva kültüründe de sanatta bayağı, aşağı olanın hastalıklı bir şekilde işlenmesinden haz duymalarıyla çirkinin estetiği kayda değer bir alan olmaya başlamıştır ama toplumcu sanat çirkin olanın kökünden kazınması düşüncesi hâkimdir (Kagan, 1982: 132-135).

Bourdieu de sanat ve toplum ilişkisiyle estetiğe bakarken şöyle ifade etmiştir; “ben sevdiğim için mi O güzel ya da O güzel olduğu için mi seviyorum” (R. Jakobson'dan akt: Bourdieu, 1999: 437). Benzer bir yaklaşımı da Kagan Çernişevki'den aktarmaktadır; “güzel bir yüz çizmek başka bir şey, bir yüzü güzel çizmek başka bir şey” (Kagan, 1982: 123). Güzel olanın bir yaratıcının yeteneği bir de doğada var olan güzelin yeniden yaratılması ile sanatta yer edinir. Bu da her şekilde sanat eserinde güzeli görmenin, estetik değerlendirmenin göreceli olduğu düşüncesini destekler.

Şimdiye kadar değerlendirdiğimiz sanat-şiddet-estetik ilişkisinde ilkel toplumlardan günümüze dek tartışmasız bir iyi-kötü çatışması öne çıkar. Uzunca bir süre iyilik insanda, davranışta hatta niyette var olduğu sürece iyi, adaletsizlik, ahlaksızlık, kaotik olan, çirkin olan kötü sayılmıştır. Romantizm devrimi Avangard hareketle tekrar başka bir çerçeveden tartışmaya başlanmıştır. Bir yanda sanayileşme, savaşların makineleşmesi, insan kıyımı gibi yaşamın gizlenemeyecek gerçeklerinin sunumunda neden iğrenç olanın, şiddetli olanın sunulamayacağını dile getirir. 1900’lü yıllardan günümüze sanatta dönüşümün hızlandığı, postmodernizme uzanan, hatta artık postmodernizmden sonrasının tartışıldığına tanık oluruz. Dolayısıyla temsilde güzellik ve estetik beğeni de dönüşmek, çağın ve sanatın gelişimine ayak uydurmak zorunda kalmıştır. Bozkurt bu durumu şöyle özetlemiştir;

“Çağımızda sanatları belirleyen yalnız güzellik kategorisi değildir artık; bu kategoriye komik, trajik, yüce, çirkin, grotesk, iğneleyici, dehşet verici, hoş olmayan, pittoresk vb. gibi kategorileri de katıyoruz. Çünkü artık güzel kadar çirkin de, hoş olan kadar hoş olmayan da, armonik kadar disarmonik olan da bir estetik kategorisi olmuş, deyim yerindeyse negatif ve pozitif estetik değerler bütünleştirilmiştir” (Bozkurt, 1995: 39).

Günümüzde sanatta şiddetin temsili hâlâ ikircikli bir meseledir. Örneğin bir ceset sahnesi ya da erotik bir sahnenin yer aldığı gösteride alımlayıcı rahatsız olabilir. Burada sanat nesnesinin rahatsız etmeme ya da özellikle rahatsızlık verme niyeti olabilir. Özellikle rahatsız etme niyetinden söz etmek tiyatro tarihi gözetildiğinde oldukça tazedir. Bir sanat temsilinin eleştirisi hâlâ öznelidir. Gerek yaratıcısı gerekse alımlayıcısı için bu böyledir. Bir temsili eleştirmek, savaş muhabirinin cesetler arasında gerçekleştirdiği bir haber sunumundan farklıdır. Muhabirin yaptığı işte gördüğümüz şiddetin değerlendirmesi somut öğelerle desteklenir ancak sanat nesnesinin değerlendirilmesi öznelidir. Sanat eserindeki bu yorumlama olanağı hem eserin özgürlüğünü hem de estetize edilmişliğini gösterir. Kimi zaman dil yoluyla, kimi zaman ironi ya da metaforik anlatımla temsil edilen sanat nesnesinde bilinçli olarak şiddet estetiği sunulabilir ya da bilinçli olarak algılanabilir (Thompson, 2001: 28-37). Zaten estetik değerlendirmenin nicelik olarak belirlenmesi ya da evrensel paydada buluşması beklenemez. Bugün bir tiyatro oyununda, romanda, sinema filminde ya da kurgusal herhangi bir sanat eserinde şiddet temsil edilebiliyorsa, bu temsilin zaten estetize

edilebildiğini gösterir. Gerçekte tanık olunması istenmeyen ancak gerçekte olduğu ve olacağı bilinen şeylerin bir temsil yoluyla adeta bulanıklaştırılması, işte bu şiddeti estetize eden şeydir. Çünkü içinde olmadığımız, gerçekte yaşamak istemediğimiz bir deneyimin parçasıdır karşımızda duran ve alımlayıcı olarak bizler tekrar ve tekrar isteyerek o şiddetin temsiline dahil oluruz. Günümüzde reelde ve temsilde gördüğümüz pek çok şey şiddetin şiddetle çözüldüğü, ortadan kaldırıldığı eylemlerdir. Günümüz sanatı şiddete ihtiyaç duyar, şiddet de sanata. Sanat her yerde var olan bir kavramı soyutlayamaz çünkü gerçeğin bu denli yadsınması sanat eserinin hem inandırıcılığını hem de estetik cazibesini yok eder. Şiddetle, şiddet yoluyla bir mücadele başlar ve insanlar realitede korkmayı, savunmaya geçmeyi, taraf tutmayı, heyecanlarını, şoklarını nasıl kontrol edeceklerini deneyimler. Böylece kendi şiddetimizle ve başkalarının şiddetiyle başa çıkma, bu gerçeğe yüzleşme olanağı sağlar (Appelbaum, 2017: 11, 135-136).

Estetik üzerine geliştirilen düşüncelerle, şiddet olgusunun bir arada değerlendirilmesi artık kaçınılmaz olmuştur. Zira günümüzde herkes şiddetin pek çok farklı türü olduğunu bilmekte ve bunun bir parçası olmaktadır. Peki, neden bu şiddeti estetize etme ihtiyacının doğduğu, çalışmanın başında sorduğumuz şiddet estetize edilebilir mi sorusunun yanıtını verir. İnsanlar şiddetin ve dehşetin farkındadır ve bunun metinlerde karşılık bulması olağan ve gereklidir. Şiddetin temsili sadece yüce olanı gösteren bir itici faktörü işlemek olmaktan çıkar ve itici olanın çekici hale getirilişi sunulmak istenir. Kimi zaman da alımlayıcı bu itici olana temsil yoluyla dahil olmak, şiddetin, kötünün deneyimini bu estetik hazla yaşamak ister. Şiddetin temsili şiddeti meşrulaştırır. Bu şiddet kimi zaman arınma, kimi zaman cezalandırma, kimi zaman da duygular yoluyla, hissiyatla meşruiyetini gerçekleştirir (Thompson, 2001: 39).

Şiddeti yaşamımızdan çıkarmak olanaksız görünüyor. Dolayısıyla yaşama dair olan her şey gibi sanatta şiddet olgusunun konu edilmesi de aynı ölçüde olanaksızdır. Sadece şiddetin görünümleri değişebilir. Şiddetin herhangi bir kavramın nedeni ya da sonucu oluşu, günlük yaşam pratiklerimizle sanata yansımaya devam edecektir. Bu yansımanın estetik bir bağlamda değerlendirilip değerlendirilmeyeceği, neyin estetik neyin estetik olmadığı da uzunca bir süre göreceli kalacak gibi görünmektedir.

Genelde sanat ve şiddet ilişkisi üzerine gelişen bu süreç özelde tiyatro sanatı ve şiddet ilişkisinin irdelendiği araştırmaların zeminini oluşturmuştur. Batı’da Antik Yunan tiyatrosundan çağdaş metinlere dek çeşitli incelemeler yapılmış, oldukça verimli bir literatür oluşmaya başlamıştır. Bu bağlamda Türkiye’de de Esen Çamurdan **Şiddet ile Oynamak** (2004) adlı çalışmasında 1980’lere kadar Türk tiyatrosundan seçilen örnek oyunlar üzerinden şiddet öğelerini değerlendirmiştir. Türel Ezici ise **Şiddetin Metafizigi** (2010) adlı çalışmasında Batı ve Türk tiyatrosundan örnek oyunlarla tiyatro şiddet ilişkisini görünür kılmıştır.

Bu çalışmada ise Türk oyun yazarlığı çerçevesinde tiyatro şiddet ilişkisi değerlendirilecektir. Çalışmanın amacı, olumsuz anlamlar çağrıştıran şiddet sözcüğünün, estetik kategoride değerlendirilen tiyatro sanatı ile ilişkisini irdelemektir. Bu amaçla oyun yazarlarının şiddeti ele alma biçimleri, hangi şiddet biçimlerinin metinlerde görüldüğü, nasıl estetize edildiği, şiddetin birey ve topluma etkilerinin oyun yazarlarınca nasıl yorumlandığı gibi sorulara yanıt aranmıştır. Şiddetin neden ve sonuçlarının coğrafya ile de ilişkisi olduğundan konu Türk tiyatrosu ile sınırlandırılmıştır. Bu nedenle Tanzimat döneminden 2015’e dek 37 oyun yazarının (Tablo 1) 48 farklı oyun metni incelenecek (Tablo 2), Türk oyun yazarlığının tüm evrelerinde şiddetin metinlere yansıma biçimleri değerlendirilecektir. İncelenen oyunlarda şiddetin temsil biçimlerinde ne gibi dönüşümlere uğradığını değerlendirebilmek için farklı dönemlerde kaleme alınmış olması önemsenmiştir. Oyunların şiddetin fiziksel ve psikolojik biçimlerini incelemeye olanak tanınması ve 2000 sonrası oyun yazarlarının eserlerine özellikle yer verilerek güncel bir çalışma olması hedeflenmiştir. Oyunlar dramatik yapı bağlamında içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir.

Çalışmanın ilk bölümü olan Şiddetin Gerçekçi Temsili’nde ideolojik, etik ve kültürel bağlamda oyun yazarlığı-şiddet ilişkisi incelenecektir. Oyunlarda var olan şiddet biçimlerinin neden ve sonuçları, şiddetin çeşitli biçimleri, bu biçimlerin dönüşümü değerlendirilecektir. İkinci bölüm olan Şiddetin Gerçek Ötesi Temsili’nde ise ilk bölümde incelenen şiddet biçimlerinin fantastik ve akıl dışı öğelerle temsil edilişi irdelenecek, mitik ve grotesk şiddet temsilleri incelenecektir. Türk oyun yazarlarının,

oyunun düşüncesini aktarmak için yerel ve evrensel şiddet öğelerinden yararlandığı, somut ve soyut göstergelerle araştırılacaktır.

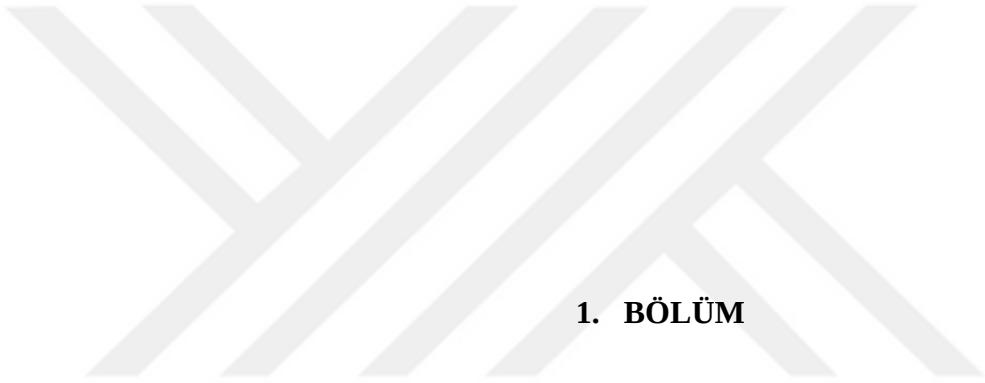


Tablo 1- Türk oyun yazarlığında şiddet temsiline incelendiği oyun yazarları
(kronolojik olarak sıralanmıştır)

	GERÇEKÇİ ŞİDDET TEMSİLİ			GERÇEK ÖTESİ ŞİDDET TEMSİLİ	
	İdeolojik Şiddetin Temsili	Etik Şiddetin Temsili	Kültürel Şiddetin Temsili	Mitik Şiddetin Temsili	Grotesk Şiddetin Temsili
Tanzimat dönemi	Namık Kemal	Şemsettin Sami			
Meşrutiyet dönemi		Abdülhak Hamit Tarhan	Reşat Nuri Güntekin		
1923-1949 yılları arası	Nazım Hikmet	Nazım Hikmet	Hüseyin Rahmi Gürpınar Necati Cumalı	Faruk Nafiz Çamlıbel Nazım Hikmet	
1950-1959 yılları arası	Orhan Asena	Aziz Nesin			
1960-1969 yılları arası	Sermet Çağan	Melih Cevdet Anday	Adalet Ağaoğlu Vasıf Öngören	Orhan Asena	Güngör Dilmen Melih Cevdet Anday
1970-1979 yılları arası	Vasıf Öngören	Diğer Sümer			
1980-1989 yılları arası	Haluk Işık	Murathan Mungan	Murathan Mungan		Sabahattin Kudret Aksal
1990-1999 yılları arası	Coşkun Irmak	Turgay Nar		Murathan Mungan Aşlıhan Ünlü	Turgay Nar
2000-2009 yılları arası	Kemal Kocatürk Yiğit Sertdemir İlker Köklük	Raşit Çelikezer	Gökhan Eraslan	Nihat Asyalı	Behiç Ak Ali Mustafa Kemal Tut
2010-2020 yılları arası	Ali Cüneyd Kılıçoğlu Volkan Taha Şeker	Şamil Yılmaz Ayşe Bayramoğlu	Zeynep Kaçar Yunus Emre Gümüş Ebru Nihan Celkan Şamil Yılmaz		Zeynep Kaçar

Tablo 2- Türk oyun yazarlığında şiddet temsiliinin incelendiği oyunlar
(kronolojik olarak sıralanmıştır)

	GERÇEKÇİ ŞİDDET TEMSİLİ			GERÇEK ÖTESİ ŞİDDET TEMSİLİ	
	İdeolojik Şiddetin Temsili	Etik Şiddetin Temsili	Kültürel Şiddetin Temsili	Mitik Şiddetin Temsili	Grotesk Şiddetin Temsili
Tanzimat dönemi	Gülnehal (1875)	Besa yahut Ahde Vefa (1875)			
Meşrutiyet dönemi		Finten (1918)	Hançer (1920)		
1923-1949 yılları arası	Kafatası (1932)	Unutulan Adam (1934)	Kadın Erkekleşince (1932) Boş Beşik (1949)	Akın (1932) Ferhad ile Şirin (1948)	
1950-1959 yılları arası	Korku (1956)	Bişey Yap Met (1959)			
1960-1969 yılları arası	Ayak Bacak Fabrikası (1963)	İçerdekiler (1964)	Evcilik Oyunu (1964) Asiye Nasıl Kurtulur (1968)	Gılgameş (1960)	Canlı Maymun Lokantası (1963) Mikado'nun Çöpleri (1967)
1970-1979 yılları arası	Almanya Defteri (1971) Zengin Mutfağı (1977)	Eski Fotoğraflar (1976)			
1980-1989 yılları arası	Külrengi Sabahlar (1989)	Mahmud ile Yezida (1980)	Taziye (1982)		Bay Hiç (1981)
1990-1999 yılları arası	İtaat Deneyi (1999)	Kuyu (1994)		Geyikler Lanetler (1992) Ölü Törenleri (1999)	Gizler Çarşısı (1997)
2000-2009 yılları arası	IV. Murat'ın Maskarası (2005) Bekleme Salonu (2003) Sevgili Pazartesilerim (2009)	Otopark Cinayetleri (2003)	Market (2009)	Rab Şeytana Dedi ki (2009)	Tek Kişilik Şehir (2002) Çukur (2008)
2010-2020 yılları arası	Mumyalar (2012) Yasaklarını Sat Bana (2013)	Ölümler Evi (2012) Pencere (2012)	Medine (2011) Kadınlar Filler Vesaireler (2013) Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi (2013) Kadınlar Aşklar Şarkılar (2013)		Tok (2015)



1. BÖLÜM

ŞİDDETİN GERÇEKÇİ TEMSİLİ

1. BÖLÜM

ŞİDDETİN GERÇEKÇİ TEMSİLİ

1.1.İdeolojik Şiddetin Temsili

Şiddetin kaynağı insanlık tarihi kadar eskidir. Tiyatro da sanatsal bir yansıması olarak şiddet olgusunun örneklerini barındırmaktadır. Tiyatronun kaynağında, daha Aiskhylos tarafından **Zincire Vurulmuş Prometheus** (1968) kaleme alındığında sonsuz bir şiddet ile cezalandırılan Prometheus'un kaderine tanık olunur. Tanrılarca cezalandırılan Prometheus'un, her gece yenilenen karaciğeri her gün bir akbaba tarafından yenmektedir. Oidipus'un (Sophokles, 2012) kendi gözlerini kör etmesi, Medea'nın (Euripides, 2006) çocuklarını öldürmesi gibi nice örnekler sayılabilir. Bu tür şiddet biçimleri, toplumsal ve bireysel kuralların ihlali ya da tanrılarla karşı karşıya gelme durumlarında insanı bekleyen korkunç sonuçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu oyunlarda şiddet olgusu kimi zaman yazarın kaçınılmaz bir şekilde metni güçlendirmek için kullandığı bir yan tema kimi zaman otoriterlerce bulunması talep edilmiş bir öge bazen de tüm metne hâkim olan bir light motif olarak yer almaktadır.

Oyun metinlerinde şiddet olgusunu değerlendirirken sabit bir bağlam üzerinden incelemek oldukça güçtür. Şiddet üzerine konuşmanın anlam genişliği ile birlikte başka zorlukları da vardır. Bunlardan biri şiddeti uygulayan kendimizsek –isteyerek ya da istemeyerek ve doğrudan ya da dolaylı bir şekilde- sürekli bir gerekçe bulmaya çalışmamızdır. O/onlar şunu yaptığı için ben de... gibi gerekçelerle şiddeti onaylatma, kabullendirme eğilimi olabilir. Bir diğer neden de şiddet olgusunun daha çok ahlaki ve ideolojik anlayışlarla ilgili olduğudur. Şiddet üzerine yapılan araştırmalar da aslında her coğrafyanın şiddeti nasıl anladığı, nasıl yorumladığıyla şekillenir. (Reemtsma, 1998: 7-8). Her ne kadar evrensel bir şiddet kavramı karşılığı varsa da ideolojik ya da kültürel şiddetin coğrafya ile ilgili olduğu ortaya koymaktadır.

İdeolojik şiddet temsiliyi araştırmak için öncelikle ideoloji kavramına değinmek, ideoloji- şiddet ilişkisini irdelemek yerinde olacaktır. İdeoloji denildiğinde geniş bir anlam alanı ortaya çıkar ve Djik (2003: 16,) “ideolojiler bir grubun üyelerinin

köklü inançlarıdır” diyerek genel bir tanıma ulaşır. Bu genellemeyi daha iyi açıklamak için şöyle sürdürür:

“Nasıl ki bireysel dilleri konuşmuyorsak, bireysel ideolojilerimiz de yoktur. Öyleyse ideolojiler kişisel düşüncelerden değil, ortak, toplumsal inançlardan oluşmaktadır. Üstelik, arabamızın rengi, ya da bilgisayarımızın markası gibi günlük ıvır zıvır konulardan çok çoğunlukla önemli toplumsal ve politik konularla, yani bir grubu ve onun varlığını ilgilendiren konularla ilgilidirler. İdeolojiler tıpkı kürtaj ve ötenazi ile ilgili çelişkili tutumların ortaya koyduğu gibi yaşam ve ölümle, doğum ve yeniden üretimle ilgilidir. Çevrebilimsel ideolojilerde de açıkça görüldüğü gibi, ideolojiler insanlarla ve doğal ortamlarına ilişkin olarak da insan sağlığıyla ilgilidir. İdeolojiler sosyalist ya da komünist ideolojilerin açıkça ifade ettiği gibi sınıfla, zengin ya da fakir olmakla, iktidara sahip olmakla ya da hiçbir şeye sahip olmamakla, servetin ve kaynakların yeniden dağıtımıyla ilgilidir. İdeolojiler feminist ya da cinsiyet ayrımcı ideolojilerin ortaya koyduğu gibi, temelde cinsiyetle, kadın ya da erkek olmakla ilgilidir, ya da ırkçı ve ırkçılık karşıtı ideolojilerde olduğu gibi ırkçılık ve etnik ayrımcılıkla ilgilidir” (Djik, 2003: 20-21).

İdeolojilerden doğan şiddetin göz ardı edilen bir çelişkisi vardır. İdeolojiler, kimi zaman uğruna kişilerin kendilerine ve başkalarına doğrudan ya da dolaylı olarak zarar verebileceği boyuta ulaşabilmektedir. Oysa ideolojinin geniş tanımına bakıldığında kişilerin kendilerini, dünya görüşlerini ifade ettikleri düşünce biçimleridir. Vassaf (1997: 133) bu çelişkiyi şöyle açıklar: “günümüze kadar ulaşan hiçbir din ve hiçbir ideoloji, tarih boyunca belirli bir ilkeyi tutarlı olarak savunmamıştır”. Üstelik ideolojiler bir ya da birkaç kişinin düşünerek bulduğu düşünceler değildir. Yaşamın “zihindeki yansımalarıyla” ortaya çıkmış, yaşam deneyimleri sonunda çözüm ya da yeni bir biçim arayışıyla örülmüşlerdir. İdeolojileri her zaman insanlığın iyiliği adına doğmuş olduğunu düşünmek de doğru değildir, süreç içinde geliştiğinden her zaman olumlu bir düşüncenin güç kazanması beklenemez. Bir düşünce ortaya çıkar ve diğer görüşler karşısında güç kazanır. Bu nedenle ideoloji “öngörüdür, açık seçik bir mantıksal düzeni olan bir fikirler karmaşığdır” (Timuçin, 2013: 92). İdeolojilerin temeli bu dönüşümlere dayanırken, adanma ve aidiyet duygularıyla durumu şiddet üreten bir boyuta getirmek aslında meselenin temelde anlaşılamadığının bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

Cioran (2013: 7), ideolojilerden ortaya çıkan çatışmanın en temel nedenlerinden birini “fıkrını tanrıya dönüştürmek” düşüncesine dayandırır. O’na göre inandığımız değerleri nesneleştirmek ve tanrısallaştırmak insanı “potansiyel bir katile” dönüştürmektedir. Zira toplumsal yaşam tarihi, insanlar ideolojilere sahip olduğu için değil bu ideolojilerini doğru yönetemedikleri için şiddetle doludur.

Daha 18. yüzyılda Rousseau **Toplum Sözleşmesi**’nde aynı çelişkili ilişkiyi önceden dile getirmiştir. Yönetimler halkların kendilerine teslim olmalarını ister. Karşılıklı koşulları belirlenmiş gibi görünen bu teslimiyet daha başından tartışmalıdır. İktidarın topluma/ vatandaşa hem özgürlük vaat etmesi hem de kulluk etmesini beklemesi anlaşılamaz. İktidara aidiyet sözü veren birey özgürlüğünden vazgeçmiş sayılır ki bu insanın doğasına aykırıdır (Rousseau, 1999: 39). **Toplum Sözleşmesi**’nin karşılıklı sözler üzerine kurulu olduğu ve aslında bireyin özgürlüğü ile bu sözleşmenin doğal olanla çeliştiğini ve bu çelişkinin doğa ile sürekli bir mücadele yaratması sonucu bireyin acı çekmesine neden olduğunu ifade eder. Bu medeniyetin bir zorunluluğu gibidir yani medeniyet insanı doğadan ayırmak isterken, bunu başaramayıp insanın insandan ayrılmasına, uzaklaşmasına neden olmaktadır. Akay’ın insan ilişkilerinin tikelleşmesi ve kuşkucu bir ticaret sistemine dönüşmesi olarak yorumladığı bu yaklaşım bir açıdan günümüz liberal ekonomik sistemi hatırlatır. Çünkü bireyin gizli doğalcılığı ve herkesin kendi iç sesiyle diğerlerinden uzaklaştığı, sözde doğal görüntünün arkasında toplumun tüm birimleri ile olan ilişkilerin aksamışlığı görünür. Yardımlaşma ilişkilerinin bozulması kendiliğinden kapitalizmin güçlenmesine fırsat tanımaktadır. Hal böyle olunca kişisel ilişkilerin önüne geçmiş ekonomik ilişkilerin doğması kaçınılmaz olmuştur. İşte toplum düzeninden kaynaklanan şiddetin de bu yardımlaşma ilişkilerinin zarar görmüş olmasından kaynaklandığını söylemek mümkün olmuştur (Akay, 1996: 429-430).

Toplumsallaşma süreci, üzerine teoriler üretilene dek pek çok deneyimi geride bırakmıştır. Toplumsallaşmanın kaynağına inildiğinde, soy bağları ilişkileriyle karşılaşılır. Doğayı paylaşma noktasında kimi anlaşmazlıklar yaşanmakta ancak şiddete başvurmadan çözülmesine özen gösterilmekte, şiddet uzun uğraşlar sonucu uzlaşma sağlanamadığında ortaya çıkmaktadır. Avcı- toplayıcı yaşamın ortak yaşam anlayışını

sarsan sistem aslında “işbirliği ve paylaşmadır”. Doğal olarak var olan zorunluluk durumu komünal yaşamı güçlendirmiştir. Topluluklar içinde ya da birbirine destek olan farklı topluluklarda, çıkarlar ve bencillik başladıktan sonra hep daha fazlasını arzu eden bir sistem oluşmuştur. Aynı zamanda ilkel topluluklarda insan önemli bir değer taşımaktadır çünkü diğer topluluklarla gerçekleştirebilecek bir çatışma sırasında soyu, topluluğu korumada bir kaynak oluşturacaktır. Üstelik bir toplulukta insan, zamanla araç gereç üretiminde etkin olacaktır. Savaş sırasında diğer topluluklardan tutsak edilenleri ise yemekten ya da öldürmektense topluluğun işlerinde kullanmakta yani araçlaştırmaktadırlar. Böylece kölelik doğmuş olur (Fromm, 1993: 175; Oksay, 1996: 186). Henüz uygarlıktan bahsedemediğimiz süreçte var olan şiddetin kaynağı ile bugün hem sınırlar arasında hem de sınır içinde var olan şiddetin kaynağı aynıdır.

Özellikle aydınlanma çağından sonra şiddetin kaynağı meselesi pek çok araştırmanın konusu olagelmıştır. Lorenz saldırganlığın kaynağını diğer canlı türleri ile yapılan deneyler ve araştırmalar sonunda içgüdüsel olduğunu öne sürmüş, Freud ise yaşam ve ölüm içgüdüleri kavramları ile aynı sonuca ulaşmıştır. Fromm bu araştırmaları da referans göstererek içgüdüünün yanında kişilik/karakterle de ilgili olduğunu savunmuştur. Çevreciler ise şiddetin öğrenilen bir şey olduğunu iddia etmiş, yaşanılan çevre ile bağ kurmuşlardır (Fromm, 1993). Oysa şiddet herhangi bir koşulda var olmamaktadır. Sürekli dönüşmekte, yeniden üretilmektedir. Savaş, faşizm, baskı, korku, güvensizlik ortamı gibi pek çok kaynak şiddeti tekrar tekrar üretebilir. Tüm bu yıkıcı eylemlerin nedeni belki de şiddetin kaynağının bilinmeyişi olabilir (Balibar, 2014: 18).

Uygarlığın temelinden itibaren dikkati çeken, kaynağı her ne olursa olsun, iktidarın, egemen gücün ya da otoritenin, kavramsal ifadeler fark etmeksizin şiddeti meşrulaştırdığı ve halkın ya da topluluğun buna uyum gösterdiği/ zorunda kaldığı ortadadır. Çağlar boyu süren bu meşruiyet maskesini Taşçılar şöyle özetlemiştir:

“Söz gelimi, bugün herkesçe karanlık olduğu onanan Ortaçağın yüzündeki şiddet, meşruiyetini tanrısal iradenin temsil makamı olarak kabul edilen kilisenin buyruklarından alırken; kendi kutsal varsaydığı şiddetini evrensel hakikatin gerçekleşmesi olarak vaaz ediyordu. (...) Ortaçağ gibi, Onyedinci yüzyılın “Akıl Çağı” olarak nitelenen yüzünde şiddet, belirli bir aklın “akıldışı”

olanı dışlamasında ortaya çıkmıştır. Akım akıldışı olanı dışlama pratiğini daha çok uygarlık-barbarlık maskesi süreci içinde karşımıza çıkarken, şiddet akıl adına aklın kendi kendini kutsamasında ortaya çıkmıştır. Bunun yanında, “Aydınlanma Çağı” olarak görülen Onsekizinci yüzyıla damgasını vuran şiddet ise belirli ve yadsınamaz idealler -özgürlük, eşitlik ve kardeşlik- adına maskelenip gerçekleşirken; “Devrimler Çağı” olarak nitelen Ondokuzuncu yüzyıldaki şiddet ise, ezilenin ezen karşısındaki başkaldırısında dile gelmiştir. Yirminci yüzyıla gelindiğinde ise, bu yüzyılı “Kamplar Çağı” olarak niteleyen Giorgio Agamben ve Zygmunt Bauman’a göre, yüzyılın ilk yarısındaki şiddet Auschwitz ve Gulag’daki toplama kamplarında belirli bir ırkın üstünlüğüyle maskelenmiştir. Günümüzde meydana gelen şiddet ise “insan hakları” ve “demokrasi” maskesiyle Irakta, Guantanamo’da ve daha başka onlarca mülteci ve sığınma merkezlerinde gerçek yüzünü göstermektedir” (Taşçier, 2009: 97-98).

Reemtsma iki şiddet ve şiddet uygulayıcısı tanımı yapılabileceğini söylerken, şiddetin meşrulaşmasında kurumsal olarak yetkinin nasıl elde edildiğini de soğuk şiddet ile açıklayacaktır. Sıcak şiddet ve soğuk şiddet olarak ele aldığı ayrımında sıcak şiddet “kontrolden çıkmış” bireyin zevk alarak gerçekleştiğidir. Yaşadığı kültürün vicdani ve ahlaki yaptırımlarını, engellerini göz ardı eder. Soğuk şiddet ise sıcak şiddeti ve onu uygulayanları yasaklamak için kurulmuştur (Reemtsma, 1998: 11).

Siyasal şiddet ise; “kişilere veya eşyalara karşı etkili ve yıkıcı bir güç kullanmayı, yasayla yasaklanmış olan ve hükümetin politikalarda, yöneticilerinde veya sisteminde değişiklik yapmaya yönelmiş bir güç kullanmayla” açıklanabilmektedir (Ted Honderich’ten akt. Tepe, 2009: 38). Konu yasa ile ele alındığı zaman Reemtsma’nın soğuk şiddet tanımına yaklaşır. Birey olarak haz almak ya da öç almak gibi gerekçelerle kişiye, kişilere ya da mala yönelik doğrudan (fiziksel) ya da dolaylı (duygusal) şiddet eylemlerinin, sınırları önceden belirlenmiş yasalarla karşılanması doğaldır. Ancak yasa dışarıda bırakıldığında kurumsal değil kuruma karşı şiddeti düşünebiliriz. Yakın tarihte Hollanda’da, Amerika’da hatta Gezi eylemleriyle ülkemizde görülen, toplumun bir kesiminin, sistemin tamamen ya da kısmen değişmesine yönelik birlik olması hatırlanabilir. Tarih boyunca herhangi bir otoriteye bağlı bir topluluk düşünüldüğünde şu genel geçer söz yerinde olacaktır; herkesi memnun etmek mümkün değildir. Bu başta insan doğasına aykırıdır çünkü her bireyin kendi kişilik özellikleriyle beklentileri ve eylemleri ortaya çıkar. Bu nedenle haklı gerekçe olup olmadığına bakılmaksızın iktidara

karşı gelişen şiddetin, iktidarın yani egemen gücün sahip olduğu olanaklarla karşılaması tartışmaya açıktır.

Marks'ın şiddet tanımında “bürokratikleşme” vardır ve bunu nesnel bir şiddet olarak ele alır. Tarih boyunca tüm toplumlarda ezen ve ezilen karşıtlığı vardır ve bu devlet eliyle şiddetin meşrulaştırılmasıdır. Marks'a göre şiddet bir araç olabilir ve baskılama amacıyla kullanılabilir. Ancak Marks'ın ayırıcı düşüncesi şiddetin özgürleşme için de kullanılabileceğidir. Bu şiddet işçi sınıfının sıkıntıya düşmesiyle ortaya çıkar. Aynı şekilde Engels de kalıplaşmış siyasi biçimlerden kurtulmak için şiddetin gerekebileceğini savunur (Engels ve Marks, 2003: 93; Geisen, 2009: 44, 50).

Benjamin ise “doğal hukuk” ve “pozitif hukuk” tezlerini savunur. Doğal hukukla şiddetin doğal olduğunu, pozitif hukukla da şiddetin tarihsel süreç içerisinde oluşumunu ifade eder. Doğal hukuk amaçları, pozitif hukuk bu amaçların araçlarını eleştirerek yargılayabilir. Pozitif hukuk teorisinde şiddetin neden uygulandığına değil, şiddet türünü esas alır. Doğal hukukun ürettiği şiddet kesinlikle reddedilirken, pozitif hukukun ürettiği şiddet türü açısından değerlendirilerek, hukuka uygunluğu ve işlevi açısından değerlendirilebilir, geliştirilebilir (Benjamin, 2010: 20-22). Şiddetin pozitif hukuk bağlamında değerlendirilerek meşru ve işlevsel kılındığı bu görüş şiddetin bir amaç ya da hukuka hizmet eden bir araç ya da bir güç oluşu çelişkilerini beraberinde getirir. Bu teze inanmak için hukukun tamamen güvenilir olması beklenir. Yasama ve yürütme görevlerinin güvenilir ve tarafsızlığı gerekmektedir.

Arendt şiddeti ve daha çok şiddet- politika ilişkisini bir başka noktadan izlemiştir. Pozitif hukuk ile şiddetin işlevselliği konusunda Benjamin'den ayrılmasıyla dikkati çeker. Şiddetin bir noktada anlaşılabilceği görüşü ile de Marks'a yaklaşır. Benjamin'in devlet eliyle üretilen şiddetin değerlendirilebileceği tezini, devlet eliyle şiddet üretilmeden çözülebilecek yöntemlere duyulan ihtiyaca dikkati çeker. Çünkü şiddet şiddettir (Arendt, 1997: 69). Arendt'in iktidar ve şiddetin birbirine karşıt olduğu ve birinin olduğu yerde diğerinin olamayacağı görüşü önemlidir. “Şiddet, iktidarın tehlikeye girdiği anda ortaya çıkar” diyen Arendt (1997: 62), kitlelerin sessizliğini sağlayan yanlış anlaşılmaya dikkat çeker. Günümüzde toplumları oluşturan bireylerin,

onlara atalarından miras kalan eylemsizliğin temelinde bu yanlış anlaşılma yatar. İktidarın şiddeti uygulama yasalarını elinde bulunduran egemen güç olarak anlaşıldığı sürece siyasetten sağlıklı bir uygarlaşmadan söz etmek mümkün görünmemektedir.

Şiddetin politik bağlamının bir dizi hoşnutsuzlukla geliştiği gözlemlenmiştir. Bu durum bir ölçüye kadar toplumun motivasyonu, toplumsal dinamiklerle ilgilidir. Şiddetin politik/ ideolojik olması ise bu hoşnutsuzlukların politikleştirilmesiyle olur. Bundan sonrası şiddetin eylemleşmesidir ki bu da politik nesnelere ya da aktörlere yöneltilerek gerçekleşir. Toplumun motivasyonu genel olarak yoksunluktan etkilenir ve toplumca hissedilen hoşnutsuzluk, hayal kırıklığı, yabancılaşma, zorunda kalma ve sürekli bir gerginlikle açıklanabilir. Tüm bu etkenler sadece psikolojiyle açıklanacak huzursuzluklar değildir. Bu etkenleri besleyen maddi olarak yokluk, yaşam koşullarının bozulması da eklenebilir (Gurr, 1971: 12-13). Yani ideolojik bağlamda şiddet bir anda karar verilen ve uygulanan bir eylem değildir, bir sürecin son aşamasıdır, sürecin eylemle tamamlandığı, yeni bir süreç başlattığı noktadır.

Anarşizm şiddeti reddeder çünkü ahlaki olarak kabul edilemeyeceğine inanır. Ancak Marksist ideoloji ile buluştuğu nokta, gereken durumlarda otoriteye karşı şiddeti gerekli görmeleridir. Şiddeti ilkelerinden biri olarak görmezler ama amaca ulaşmak için gerektiğinde şiddet kullanılmasını yadsımazlar. Zaten Marksizm'in özünde de proletarya adına, sınıfların sıkıntıya düşmelerinde şiddetin gerekebileceği vardır. Faşizme baktığımızda da, şiddetin zorunlu olduğuna inanan görüşle karşılaşırız. Faşizmin farkı, diğer iki ideoloji otoriteye karşı bir gereklilikten yola çıkarken Faşizm otoritenin bekası için gerekli görülür (Macit, 2009: 146-148).

İdeoloji kavramının kaynakları ve dönüşümüne yönelik geldiğimiz noktada günümüz ideolojilerinin binlerce yıl öncesinden izler taşıdığını görmek mümkündür. Aynı zamanda bir birikimin ürünü olan ideolojilerin, bilinen tarihin her döneminden etkileri sürmektedir. Şimdiye dek toplumsal ve iktidar ilişkileriyle yol aldığımız bu alanın sanatla olan ilişkisini, ideolojilerin ürettiği şiddetin tiyatrodaki yansımalarını bulabiliriz.

Tiyatroda şiddet bile isteye ya da temayı desteklemek için bir şekilde var olmuştur. Bilinen yüzlerce yıllık tiyatro tarihi kimi zaman ayıplayarak şiddet içeren oyunları eleştirmiş kimi zaman da söylenecek sözün güçlenmesi için şiddetin kaçınılmaz olarak metinlerde bulunması gerektiği tartışılmıştır. Bu sürecin devrim niteliğinde iki kırılma noktası vardır: Biri Giriş'te de belirtildiği üzere Romantik dönem tiyatro etkinlikleri diğeri ise ilk manifestosunu 20. yüzyıl başında klasik tiyatroya/sanata karşı bir hareket olarak karşılaştığımız avangart eğilimlerde bulunur. O güne dek bildiğimiz tiyatro ilkelerine tamamen karşı çıkılmaktadır. 1909 yılında paylaştıkları ilk Fütürist Manifesto 11 maddeden oluşur ve tehlikeye olan tutkuyu açık eder. Fütürizm çağa ayak uyduran, hız tutkunu, isyankâr, saldırgan ve savaşı bir sanat anlayışı ile sürdürülmüştür (Taylor, 1961: 124).

Dadaizm'in bilindik ilkelere karşı çıkan manifestosu ise 1916 yılında açıklanır. Bu manifestolar Artaud ve Brecht öncesinde bir devrim başlatmıştır. Artaud 1938'de yayımladığı **Tiyatro ve İkizi** (1993) ile klasik tiyatro anlayışı yanında tiyatronun öğelerine de şiddetle karşı çıkmıştır. Bu öğelerin başında ozan dediği yazar daha doğrusu metin gelmektedir. Tiyatroyu vebaya benzetir. Bu klasik tiyatro anlayışıdır, O'nun için tiyatronun alımlayıcı üzerinde etkili ve işlevsel olabilmesi için ilkel ritüelistik formuna dönmesini önerir. Artık gözlemleyen, izleyen alımlayıcının yerini katılımcı alımlayıcının olduğu tiyatroyu olumlar. Onun "vahşet tiyatrosu" denilen önerisi gerçek anlamda bir kan dökmekten çok daha fazlasıdır, kötülüğe dayanan bir akıldışıdır (Artaud, 1993: 79, 89; Carlson, 2008: 409-410; Şener, 2006: 245).

Artaud'nun tiyatro uygulamalarını yeniden gözden geçirmeyi kışkırtan teorileri Brecht ve epik tiyatro teorileri ile apayrı bir noktaya ulaşır. Artaud'nun ilkel olanda bulunanı tekrar ortaya çıkarma ilkesiyle temellendirdiği yeni tiyatro estetiği Brecht'in yabancılaştırma etmeni ile çağdaş tiyatronun dönüm noktası olmuştur. Brecht'in tiyatrosu politiktir, ideolojiktir ve bu bağlamda daha önce spesifik olarak bu alana yönelmiş Piscator'u izler. Ancak Piscator daha belgeselvari üslubuyla birlikte propagandaya teşvik eder. Brecht ise oyunla karşılaştığı andan itibaren düşünmeye sevk edecek bir iz bırakır. Brecht'in tiyatrosu "toplumun önemli gerçeklerini, işsizlik, ekonomik çöküntü, açlık ve savaş gibi konuları ele almalıdır ve bunları toplumun

yazgısı gibi kabul etmeyip derinde yatan nedenleri ortaya çıkarmalıdır” (Şener, 2006: 267). Marksist ideolojiye yakınlığı bilinen Brecht’in toplumun sınıflı yapısı ve ezen, ezilen çatışmasını evrensel bir yaklaşımla ele aldığı görülür. Brecht’in tiyatro estetiği bilindik anlayışlardan farklı bir temele yaslanmaktadır. Doğanın insanla ilişkisine ve onunla birlikte dönüştüğüne inanır. Toplum içinde yaratılan yabancılaştırma, farklı davranışların ortaya çıkmasına neden olur. Tiyatro ise gerçeği taklit ederse bir yere kadar işlevsel olacaktır. Sanatın varlığı yaratıcı imge ve nesnedir. Bu nedenle tiyatro gerçekleri özne-nesne ilişkileriyle üretir, değerlendirir, yargılar. Brecht’e göre bu “tarihsel- toplumsal gerçeklik, estetik varoluşun temelidir” (Bozkurt, 1995: 221-222). Bu gerçeğin göz ardı edilmesi aslında toplumsal yaşamın içinde var olan şiddeti sindirir, olağanlaştırır. Oysa alımlayıcının tiyatro yoluyla bu ilişkiyi kurması ve üzerine düşünmesi, sistemin aksayan yanlarını, uzak açıyla tanık olduğu oyun yoluyla keşfetmesi beklenir. Bu keşfin getireceği huzursuzluk ile eyleme geçmesi sağlanacaktır.

Tiyatronun yüzlerce yıl boyunca illüzyon yaratarak etkilemeye çalıştığı alımlayıcı kitle artık gerçekçi akımla birlikte yerini doğalcılığa bırakmıştır. Aslında gerçekçi akım da bir tür illüzyon kullanır. Sahnede oluşturulan doğallık illüzyonun bir başka kullanım metodudur. Yine de tiyatro farklı biçimsel değişimlerle birlikte bir tür kutsal çekim gücüne sahiptir. Klasik tiyatro anlayışı her zaman sahne ve seyirci ilişkisi kurmuştur ve 20. yüzyıla dek bu yönelişi sürdürmüştür. Bu haliyle eleştirel, sahneden kurulan bir üstünlük ve yargılama gücü bulunmaktadır ancak bu tiyatronun kutsal çekim gücünü etkilememiştir. Artaud da işte bu noktada klasik tiyatroyu eleştirmiştir. Baudrillard’a göre Artaud’un insanları gerçeklik masalından kurtarma gibi bir kaygısı yoktur. Artaud göstergenin gerçekliğe vahşice saldırdığı yaklaşımı ile tiyatroda vahşet kavramını üslubuyla ifade etmiştir. Günümüz tiyatrosu Aristoteles’in katharsis kavramıyla açıklanamayacak bir durumdadır, artık insanlara kötülük yapma demenin, bunu sahne yoluyla öğretmenin pek olanağı kalmamıştır. Çünkü bu çağın tiyatrosu her yerin sahne, herkesin seyirci olduğu bir dünyada dönmek zorunda kalmıştır. (Baudrillard, 2011: 80-82).

Dünyanın bu kadar kötü ve şiddet üretmeye hazır olduğu düşünüldüğünde, genelde tiyatronun özelde Türk tiyatrosunun da kötülüğe, haksızlığa, sistemin aksayan

yanlarına, yoksulluğa ve kendine/ topluma yabancılaşmış insanlara dokunması kaçınılmaz olmuştur.

1.1.1. İktidarın Ürettiği Şiddet Temsili

İdeolojinin, bir grubun ya da toplumun görüş, yaşama bakış, inanç, değer gibi özellikle düşünce düzeyinde oluşan bir kavram olduğunu söyleyebiliyoruz. Bu düşünsel etkinliğin politik kanadının somut hale gelebilmesi de iktidar, egemen güç, egemen sınıf, devlet, otorite gibi yönetime ilişkin kavramlarla ifade edilebilmektedir. Bu nedenle gücü elinde tutan ideoloji daha fazla erişime ve yönlendirmeye sahip olduğundan, ideolojilerin de doğrudan iktidar ile ilişkilendirildiğine tanık oluruz. Sonuçta ortaya iktidarın izlediği bir egemen ideoloji ve diğeri/ diğerleri çıkar.

İktidarların savaş, iç çatışma, isyan gibi durumlarda kolluk gücü, ordu, yasama, yürütme hatta yargı gibi olanaklarını kullandığı görülür. Bu olağan dışı durumların yanı sıra kendi ideolojisini koruma, sürdürme amacıyla da kullanabilir. İktidarların normal koşullarda olanaklarını kullanması Zizek'in dediği “sistemik şiddet” olgusunu hatırlatır. Ayrımcı ideolojilerin engellenmesi adına devlet eliyle birlik bütünlük mesajları verilir ve ırkçılıktan, inanç ya da cinsiyet ayrımcılığı vb. üzerinden gerçekleştirilen şiddet eylemleri otoritelerce ve toplumca lanetlenir. Şiddeti bu kadar dile getirme, farkındalık yaratma, bu meseleyi parlatmanın ardında sistematik şiddet vardır. Zizek, konuyu mizahi bir dille, bir fıkra yoluyla örnekler; adamın biri işten eve erken döner ve karısını başka bir erkekle yataklarında görür. Adam bir şey diyemeden kadın hemen kocasına işten neden erken geldiğini sorar. Aldatıldığını gören koca gördüklerine açıklama ister ama kadın atılır “önce ben sordum”... Bu dikkat dağıtma, dikkati başka yere çekme üzerine küçük anlatı, tüm dünya toplumlarının politik tutumun, dikkati başka yöne çekme girişimlerini örnekler (Zizek, 2018: 21-23).

İktidar halk ilişkilerinde her iki taraf için geçerli görev ve sorumluluklar bulunmaktadır. Bir bütünü dengede tutmak, bu ilkeleri yerine getirmekle doğrudan ilişkilidir. Aksi halde bir tarafın dengeyi bozması huzursuz bir toplum üretir ve

huzursuz bir ortamda her iki taraf da şiddet üretmeye meyilli olur. Batılı anlamda oyun yazarlığımızın ilk örneklerinin kaleme alındığı Tanzimat döneminde Namık Kemal 1875 yılında yazdığı **Gülñihal** (2012) oyunu bu dengenin kurulamayışına örnek teşkil eder. Yazarın bir aşk hikâyesi çevresinde zalim bir sancak beyini işlediği oyunu incelerken, yazıldığı dönem ve yazarı gözetildiğinde şiddet temasını işlemek üzere kaleme alınmadığı açıktır. Sadece bir oyun metni olarak incelendiğinde iktidarı elinde tutan birinin halk üzerinde uyguladığı şiddete iyi bir örnektir.

Gülñihal aslında birbirlerine âşık İsmet ve Muhtar Bey'in hikâyesidir ama bu aşkın önüne geçecek bir durumla karşılaşırız, o da sancak beyi Kaplan Paşa'nın bu çifte, ailesine ve halka olan zalimliğidir. Kaplan Paşa, Muhtar Bey'in hakkı olan sancak beyliğini ele geçirmiş, kendisi için tehlike olabilecek herkesi ortadan kaldırmaktan çekinmemiştir. Tüm hırsları Muhtar Bey'i alt etmek üzerine yoğunlaşmıştır. Beyliğini aldığı gibi sevdiği kadını da elinden almak ister. İçinde sürekli bir öfke yüklüdür ve bunu baskı, öldürme, dayatma, korkutma yoluyla dışa vurmaktadır. Ancak yazar ilahi adaleti sağlayacak, Muhtar Bey Kaplan'ı yenecek, sevdiği kadınla bir araya gelecektir.

Oyunda Kaplan Paşa'nın yaptıkları başta olmak üzere var olan şiddet sahne üzerinde gerçekleşen olaylarla gösterilmemiş, oyun dili yoluyla ortaya çıkmıştır. Daha oyunun başlarında Gülñihal'den dinlediğimiz şu sözler bu görüşü destekler niteliktedir:

“Gülñihal: Sen daha dünyaya gelmemiştin. Akrabanızdan Ali Bey'in şu meydanda boynunu vurdular. Hala gözümün önündedir: kanı kaynaya kaynaya, iki karış havaya fırlıyordu. Konaktakilerin yine –fıskiye seyrine çıkmış gibi-sefalarından (keyiflerinden), ferahlarından durulmuyordu.

İsmet: Dadı, sus! Yüreğim sıkılıyor.

Gülñihal: Sen daha bir yaşında idin. Küçük kardeşi Kahraman Beyi şu zindan kapısının önünde astılar. Hiç aklımdan çıkmaz: zavallı delikanlı ipini koparmak için ellerini boynuna attı da hep tırnakları ile şahdamarlarını kopardı. Yine konaktakiler, salıncak sefası yapar gibi, eğleniyorlardı” (Kemal, 2012:14).

Bu diyalogda Gülñihal iki kişinin ölümünü anlatırken şiddetin boyutu vurgulanmıştır. İlerleyen sahnelerde Kaplan Paşa'nın “ekmekler hamur çıkıyor” (Kemal, 2012: 42) diyen bir köylüyü hapse attırdığı, kocasının bağışlanması için gelen karısına da “o melun hala sağ mı duruyor” (Kemal, 2012: 42) diyerek çıkıştığı görülür. Derhal adamın boynunun vurulması, kadının asılması ve 6 ile 8 yaşlarında olan iki

çocuğun da öldürülmesi emrini verir. Şiddetin ortaya çıkması için illa ki gerçek bir nedene ihtiyaç yoktur. Bu duygusunu bastırmak isteyen biri kendi arzu nesnesine ulaşamadığında onun yerine dürtülerini yatıştırarak başka kurban seçebilir. Kurban genelde arzu nesnesinden daha zayıf ve ulaşılabilir olandır (Girard, 2003: 3). Bu nedenle Kaplan Paşa Muhtar Bey’e yöneltemediği saldırganlığı, şiddeti daha zayıf olan başkalarına yöneltir, halka zulmeder.

Kaplan Paşa oyun boyunca sürekli Muhtar Bey’le mücadele halindedir. Fiziksel ve zihinsel olarak onun kendini güçsüz hissetmesi için elinden geleni yapar. Bu duygularının temelinde onun üzerinde egemenlik kurma düşüncesinin hazzını görmek mümkündür. Hem onu hâkimiyetiyle yıkmak, zayıf düşürmek ister hem de yaşamasını ve yaşamının acılar getirmesini. Şiddete meyilli olan kişilerin, sadist kişilik özellikleri taşıyanların zarar vermek istediği kişi üzerinden beslendiğini söylenebilir. Bu nedenle Kaplan Paşa’nın istediğine zulmedebileceğini ama asıl saplantılı olduğu kişinin Muhtar Bey olduğunu söylemek mümkündür. Fiziksel ya da zihinsel olarak zarar verme eğilimi, şiddet nesnesini korumaya iter. Tıpkı Kaplan Paşa’nın aslında Muhtar Bey’i ortadan kaldıracak gücü olması ama bunu gerçekleştirmediği gibi nesne olmazsa egemenlik kuracağı kimse olmayacaktır. Bu tür davranışlar kişinin güç tutkusu ile de ilişkilidir (Fromm, 1996: 122-123, 135). Kaplan Paşa’nın bu tutumunu annesi ile arasında geçen şu uzun diyalog açıklamaktadır:

“Kaplan Paşa: Sen intikam ne demek anlamamışsın. Bir adam ölmekle ne olur? Biraz ömür kaybederse, biraz rahat kazanır. Benim çektiğim, ölüm gibi birkaç saatlik bir eziyet midir ki meramımı anlayasın! Ben burada bir zabıtim (subayım), üç yüz bin kişiye hükmüm geçiyor. Hangisine, her ne istesem yaparım. Üç yüz bin kişinin başı elimde duruyor. Hangisini istesem koparır, avucumda oynarım. Üç yüz bin kişi fakat benim bir emrime karşı durmuyor. İster misin, şu ovayı yarı beline kadar baş aşağı yere gömülmüş adamlarla donatayım? İster misin, şu bahçeyi anasından, babasından ayrılmış yetimlerin gözyaşlarıyla sulayayım? İster misin, aşağı mahalleyi sel basacak kadar kan dökeyim? İster misin, bir çocuğu babasının eliyle ateşe yaktrayım? İster misin, bir adama anasının derisini yüzdüreyim? Ben burada ne istersem olur, ne emredersem vücuda gelir. Kim bir emrime itaat etmeyecek olursa, şimdi söylediğim eziyetlerden bin kat ziyade azap içinde gebertirim. Bir kere bu kuvvete, bu kudrete bak, bir kere de Muhtar’ı yıldıraramayı düşün! Muhtar’dan aşağı kalmayı gözünün önüne al! Katırın bir kere yüzüne baksam, vücudumda ne kadar kan varsa ateş kesiliyor, beynime toplanıyor. Başıma

sanki kızgın taşlar geçiyor, ben de zindanımdaki katiller kadar eziyet çekiyorum. Hem bütün memleketten büyük olup da hem bir kişiden kendini küçük görmek insana ne büyük azaptır, bilir misin? Ömründe kimseye haset etmedin mi?” (Kemal, 2012: 30-31).

Kaplan Paşa'nın intikam duygusu, Scott'un intikam duygusunun yatışmasında bir araç olarak işkenceyi ele aldığı sözlerini hatırlatır: Scott (2001: 23), “bütün işkence biçimlerinin doğasında bulunan bu intikam duygusunun altında işkencecinin birey için iktidar, devlet için ise otorite ve diktatörce hükmetme isteği anlamına gelmesi yatar” der. Bu bir lider ise iktidarını zorbalıktan beslenerek sağlamlaştırır ve acımasızlığı ölçüsünde güçlenir (Scott, 2001: 24). Kaplan Paşa'nın zulmünden korkan herkes ona itaat etmektedir. Hatta itaat dahi yetersiz gelir çünkü ne zaman, hangi gerekçeyle birilerine acı vereceği kestirilemez. Çünkü Kaplan Paşa şiddetle herkesi tehdit ederken, bu şiddeti kendisi için normalleştirmiştir. Böylece kendisini daha güçlü hisseder ve eylemi düşüncede yaratan şiddet dile karışır.

Oyunun ilk yarısı Kaplan Paşa'nın tüm kötülüklerini, adaletsizliklerini görmemizi sağlarken ikinci yarı bu kötülüklere maruz kalanların intikam duygularıyla harekete geçmesi, Muhtar ile İsmet arasındaki ilişkinin kopması ve tekrar kurulmasıyla sürer. Son olarak da Muhtar Bey'in yükselişi ve padişah tarafından sancak beyi olarak görevlendirilmesiyle final gerçekleşir. Kısacası ikinci yarı ilk yarıda var olan olaylar ve yan olayları sürdürüp sonlandırmaktadır. Böylece alımlayıcının beklediği iyilerin kazandığı, kötülerin cezasını bulduğu, sevenlerin kavuştuğu bir final yaratılmış olur.

Bu bağlamda **Gülnihal**, metindeki şiddetin oyun dili yoluyla estetize edildiği bir örnektir. Baştan sona dek bir aşk hikâyesi eşlik eder. Kötülüğü, zalimliği göstermede şiddet eylemleri seyircinin gözü önünde gerçekleşmemiş, diyalogla aktarılmıştır. Daha önce değinildiği üzere Antik Yunan'dan başlayan bu gelenek tiyatro tarihi boyunca etkisini göstermiştir. Oyunda, alıntılarda da örnek verdiğimiz şiddet sahne üzerinde gerçekleşse iğrenme, tikslenme uyandırabilir. Bu nedenle oyun metninde iktidarı temsil eden Kaplan Paşa'nın zalimliğinin diyalog yoluyla ne boyuta ulaşabildiği anlaşılmış olur. Finalde Muhtar Bey sancak beyliği ile görevlendirilince, şiddet üreten bir iktidar yerine hem halk tarafından sevgi ve saygı duyulan hem de padişah tarafından uygun görülen yeni bir sancak beyliği, yeni bir iktidar seçilmiştir.

İktidarın ürettiği şiddete örnek verilebilecek bir diğer metin ise Cumhuriyet dönemi oyun yazarlığının ilk çalışmalarından Nazım Hikmet'in 1932'de kaleme aldığı **Kafatası** (2010 a) adlı oyundur. Oyun, veremi tedavi edecek bir serum için çalışan bir Doktor ile sanatoryum tröstleri arasındaki çatışma üzerinden gelişir. Kızı veremden ölümün eşiğine gelmiş olan Doktor öncelikle O'nu sağlığına kavuşturmak için sonra tüm insanlığa şifa olacak serum üzerine çalışmaktadır. Böyle bir buluşun, büyük bir pazar içerisinde kendi halinde bir doktora bırakılmayacağı ortadadır. Bu nedenle önce yardımcı olmak ister gibi Doktor'la iletişime geçen Sanatoryum tröstleri onu kendi planlarına uymaya mecbur bırakırlar. Pek çok yatırımcısı olan aynı zamanda hastalığın tedavisi için gelen insanlar yoluyla ekonomik olarak büyük bir gücü elde etmiş olan Sanatoryum sahiplerinin hem hastalarının azalacağı hem de yatırımcılarını yitireceği böyle bir tedavi elbette kontrolsüz bırakılmayacaktır.

Oyun boyunca fiziksel, ekonomik ve psikolojik olmak üzere her türlü şiddeti görmek mümkündür. Oyunun başından sonuna kadar medya tröstlerinin piyasayı nasıl yönlendirdiği, haber diye toplumla paylaşılan bilgilerin bir takım kişi ya da gruplarca organize edildiği anlaşılır. Doktor'un akıbetini belirlemede toplumun düşüncelerini etkileyebildiklerinden, medyanın payı büyüktür. Doktor sanatoryum sahipleri ile uzlaşamadıkça yaşamsal koşulları zorlaştırılır. Sanatoryum sahipleri Kapıcı Kadın'ı kullanarak kira ödemeleri için baskı yaptırır, suları kesilir, elektrik de kesilmek üzeredir. Zaten ekonomik olarak yetersiz koşullarda yaşayan baba kızın yaşamı daha da zorlaştırılır. Üstelik en yakın dostları Pedro düzenin farkındadır ve sık sık Doktor'u uyarır. "Pedro- Ah üstadım ah, eğer iktisad-ı siyasi ilmi ile doktorluk filan arasındaki sıkı rabıtaı bilseydiniz..." (Hikmet: 2010 a: 41) derken aslında onun basında parlatılan buluşunun beraberinde neler getirebileceğinin de farkında olduğunu, bilimin hep politik olanla, egemen güçlerle ilişkili olduğunu belirtir. Ancak oyunun ilerleyen bölümlerinde bir anda ortadan kaybolduğu görülür. Belki de öldürüldüğünü düşündükleri sırada bir bahaneyle hapse atıldığını öğrenirler. Pedro'nun uyarılarının önemini Şener'in oyunun iletisi olarak ifade ettiği şu açıklamasında görmek mümkündür:

"Anamalcı toplum düzeninde çıkar kaygısı, para, ün tutkusu insani duygulara hatta aşka egemen olmuş, adalet, bilim, insan sevgisi bu düzene yenik

düşmüştür. Böyle bir toplum düzeninde iyi niyetli, akıllı, çalışkan hatta dahi olmak yeterli değildir. Paranın karşı konulmaz gücünün korkunç boyutlarını anlayabilmek için ekonomi bilgisi gerekir. Bilgisiz iyi niyet, bilinçsiz umut kişiyi düş kırıklığına uğratar” (Şener: 2002: 29-30).

Şener’in ifade ettiği düzene yenik düşme durumu Şair’de de görülür. Önceleri kıza duygusal yakınlık gösteren şair de şiir kitabının basılması uğruna üslubunu değiştirmesini isteyen Tâbi ile anlaşır. Ama sunulan olanakların heyecanıyla üslubunu değiştirdiği gibi kişiliği de değişir. Doktor ile anlaşmazlık yaşayarak onun karşısında durmaya başlar ve sonra da kızın ölümüne neden olacak eylemleri ateşler.

Yaşamı bu kadar zorlaştırılan ve çevresinde güvенеbileceği kimse bırakılmayan Doktor, kızını tedavi edecek serumu hazırlama umuduyla Sanatoryum sahipleri ile anlaşır. Bir hastalığın kökünü kurutacak yüce bir buluşu gerçekleştirecekken, altı ay boyunca ona verilen ineklerin ve öküzlerin tedavi edilmesi görevini kabul etmeye, bu sürede çalışmalarına ara vermeye zorlanır. Ancak kurallara uyarsa süre dolduğunda serum üzerine çalışma olanağı ve maddi destek sağlayacaklarını belirtirler. Oysa Kız’ın o kadar dayanabilecek gücü kalmamıştır ancak başka çaresi olmayan Doktor anlaşmak zorunda kalır.

Doktor ve kızı Sanatoryum sahiplerinin belirlediği yere götürülür. Doktor bir yandan onların isteklerini gerçekleştirirken öte yandan gizlice kızına serum hazırlamaya çalışır. Başardığı sırada kendisinden sorumlu yetkiliye yakalanır ve baba kızın tek umudu olan serum gözlerinin önünde kırılarak yok edilir. O ana dek sırf kızını tedavi edebilmek umuduyla ilmini, itibarını, kişiliğini önemsemeyen Doktor için tüm umutlar sona ermiştir. Gizlice ürettiği serum için çok zaman harcamıştır ve ona dayatılan kısıtlı koşullarda bir yenisini daha yapmak imkânsızken, anlaşmalarının dolacağı zamana kadar da Kız’ın hayatta kalabilmesi mümkün değildir. Devamında artık düzenin bir parçası haline gelen Şair orada verilen bir partidedir ve konukları kızın olduğu yere götürür ve Kız’ı o kadar yorar ki dayanamaz ve ölür. Doktor için artık herhangi bir baskıya boyun eğme nedeni kalmamış, kızını kurtaramamıştır. Bunun üzerine yaşadığı yıkım yetmez gibi dolandırıcılıktan hapsedilir. Basın yoluyla Doktor’u itibarsızlaştıracak haberler her yere yayılır. Hapsi sona erdiğinde ne evi, ne parası ne de gidebileceği bir dostu kalmamıştır. O sırada bir gösteri yerinin sahibi tarafından

sergilenmek üzere götürülür. Doktor'un artık direnecek gücü bulmadığından bu tükenmiş haliyle sergilenir. Pek çok seyirci O'na, bir zamanlar önce deha sonra dolandırıcı olduğu haberleri yapılan Doktor'a bakmaya gelir. Sanki hayvanat bahçesinde ziyaretçilere sunulan ilginç bir canlı türü gibidir. Tüm bu olanlara dayanamayarak hayatını kaybeder. Finalde ise Doktor öldükten sonra kafatası, bir bilim insanının kafatası değerince kıymet verilen ticari bir obje olarak satılmasıyla biter.

Şener oyun üzerine ifade ettiği şu sözleriyle çok net bir belirleme yapmıştır:

“Bu oyunda yazar, tröstleşmiş bir şirketin, çıkarına ket vuracağı endişesi ile yaşamsal önemi olan bir bilimsel buluşu engellediğini, bu yolda masum insanları acımasızca harcadığını gösteren bir düzenleme yapmıştır. Böyle bir düzende hukukun gözardı edildiği, haklının hakkını savunamadığı, sanatçıların, aydınların kimliklerini koruyamadıkları, düzenin aleti durumuna düştükleri, direnenlerin baskı altında tutulduğu, hapse atıldığı, güçsüz olanın ezildiği gösterilmiştir” (Şener, 2002: 172-173).

Nazım Hikmet, kızına karşı hassasiyeti yüksek ancak aynı zamanda evrensel bir amaca hizmet etme arzusunda bir oyun kişisi yaratmıştır. Doktor'a uygulanan şiddet sadece ona zarar vermekle kalmamış, tüm dünyada hemen tedavi edilebilecek sayısız hastanın zamanı ellerinden alınmıştır. Elbette sistem kendi çıkarlarını gözeticeğinden bu gecikme nedeniyle yaşanan kayıpların merhamet duygusunu harekete geçirmesi beklenmeyecektir. Galtung'un oyunun eleştirisiyle anlam kazanan şu tespiti burada paylaşmak yerinde olacaktır. Ona göre 18. yüzyılda tüberküloz hastalığından birinin yaşamını yitirmesi çağın koşulları gözetildiğinde olasıdır ama günümüzde olanaklar bu ölçüde gelişmişken ve hastalığın tedavisi gerçekleştirilebiliyorken hâlâ birileri ölüyorsa bu bir tür şiddettir (Galtung, 1969: 168). Tıpkı oyunda da olduğu gibi Doktor üzerinden, sistemin topluma karşı, insanlığa karşı şiddeti söz konusudur.

Kafatası'nı andıran ve Erhan Gökçü tarafından kaleme alınan **Profesör Nebulus Ya Da Bilimin Tehlikesi** (2009) adlı oyunu da burada bahsetmek yerinde olacaktır. Oyunda, Profesör adlı oyun kişinin yalan söylemeyi engelleyen bir sıvı icat etmesiyle gelişen olaylar beklenenin ötesinde politik bir düzleme taşınmıştır. İktidar elindeki sıvıya erişmek isterken, arkasındakilerden kaçmak için sıvıyı baraj suyuna karıştırır. Profesör bu sıvıya sahip olmak isteyen iktidarla, Başbakan'la yaptığı

görüşmede, her koşulda gerçekleri söylemenin basit bir bireysel dürüstlük sağlama amacı güderken, ulusal boyutta ve uluslararası ilişkilerde nelere yol açabileceği konusunda ikna edilmeye çalışılır. **Kafatası** ile kıyaslandığında eleştirisi farklı yönde ve çok daha hafiftir. Finalde her şey oyun başındaki duruma döner ve Profesör yanlışlıkla sıvının bulunduğu şişeyi kırar, sadece olası sonuçlar canlandırılmıştır. Her iki oyunun ortak noktası, yaşama dair pek çok şey gibi bilimin de erki elinde tutanlarca yönlendirilmesidir. Baudrillard şöyle der (2005: 73): “dünyanın eksiklerini tamamlayıp, mükemmel bir hale getirmek demek onun sona ermesi demektir”. Bu nedenle dünya tamamen dürüst olmaya henüz hazır değildir.

Kafatası’na döndüğümüzde, Sanatoryum tröstlerinin, medya tröstlerinin kısacası egemen güçlerin kendi düzenleri içerisinde süregiden hareketliliğini, bu düzeni etkileyecek olası tehditleri nasıl bertaraf ettikleri görülür. Oyunda insani değerlerle düzen arasında bir çatışma sürer, doğrudan ve ironik tehdit vardır. Tüm bunlar egemen gücün ürettiği şiddetin nasıl sinsice işlediğini aktarmaktadır. Oyunda şiddeti estetize eden öğeler iki yoldan görülebilir. İlki Doktor’u yıldırım için kira, faturalar gibi ekonomik baskılar uygulanması, Pedro’nun ortadan kaldırılarak Doktor’a destek olacak ya da farkındalığını artıracak kimsenin bırakılmaması, bir bilim insanının çalışmalarını durdurarak binlerce insanı tedavi edebilecekken hayvanlarla ilgilenmeye zorlanması, tartıştıkları Şair’in ilk fırsatta hedefi haline gelmesi gibi daha genel şiddeti işaret eden hatta apaçık şiddet olduğu “düşünülmeyen” örnekler verilebilir. Bu şiddeti estetize eden oyun dilidir. Sanki günlük konuşmalar gibi akıcı ancak her biri ciddi şekilde zorunluluk ve baskı üreten bir dil hâkimdir. Diğerleri ise şiddetin görünür kılındığı yerlerdir. Tüm umutların yıkılmasına neden olan, hazırlanmış serumun ellerinden alınarak kırılması çok önemlidir. Zaten sonrasında Kız ölür. Ayrıca Doktor’un bir gösteri malzemesi olarak sergilenmesi o kadar iyi aktarılmıştır ki alımlayıcıda buruk bir duygu bırakır. O ana dek Doktor’a yöneltilen şiddetin sonuçlarıdır aslında sergilenen. Ölümünün ardından kafatasının satılması ile vurucu bir final yapar. Bu şiddeti estetize eden ise öyküdür. Oyunun iktidarı olan tröstleşmiş kurumlar bireyin ya da toplumun yaşamına istedikleri şekilde müdahale edebilmektedirler. Bu kimi zaman zihinsel düzeyde yormaya kimi zaman da oyunda olduğu gibi yaşamla olan bağlarını koparmaya dek

varan etkiler olabilir. Yazar oyunun öyküsünü o kadar iyi kurmuştur ki her iki şekilde de var olan şiddeti alımlayıcıya hissettirmeyi başarmıştır.

Fromm (1993: 61) insanlığa zarar verecek eylemlerin teoride ve pratikte farklı şekilde algılandığına değinir. Atom bombası üzerinden verdiği örnekte, bombanın yapımı konusunda insani bir çelişki yaşanmadığını ama bombayı yapacakları zaman değer yargılarının devreye girdiğine değinir. Bu örnek Sermet Çağan'ın 1964 yılında yazdığı **Ayak Bacak Fabrikası** (2018) oyununa benzer bir örnektir. Burada atom bombasının yerini kara tohum alır. Yurdun çeşitli bölgelerinde gerçekten kara tohumun besin olarak tüketilmesi nedeniyle kötürüm kalan insanlar oyunun çıkış noktası olmuş, bu olayların arka planı yazarı harekete geçirmiştir.

Oyunda; 1950'den sonra Türkiye ile Amerika arasındaki tarım ürünlerinin ithalat ve ihracatını da kapsayan ilişkilerin yansımaları işlenmiştir. Marshall yardımı olarak bilinen planın başlangıçta dönemin iktidarı tarafından tarım işçilerinin refahını amaçladığı öngörülmüşse de, bu refah düzeyine ancak pek az bir kesim (neredeyse %1'lik) ulaşabilmiştir. Böylece “prekapitalist sektör içinde, kapitalizme doğru yavaş bir hareket” başlamıştır (Avcıoğlu, 1978: 619-621, 936).

Oyunu kısaca özetleyecek olursak; kaliteli buğday yetiştiriciliği yapan bir yörenin, köyün halkı ele alınmıştır. Derebeylerin depolarında kalan kara tohumdan zarar etmeleri nedeniyle önce hayvanlara yedirmeleri söylenir. Sonra kalıcı sağlık sorunları bıraktığı halde, köylülere de tüketmeleri konusunda baskı uygulanır. Gerçi buğday yetişir ama Kadın adlı oyun kişinin de belirttiği gibi köylüye pek bir şey kalmaz: “Kadın- (...) Dört çuval buğday için sel gibi ter aktı; yarısını kira diye derebeyine, dörtte birini vergi diye Şef'e ver; elinde kalsın bir çuval buğday, onu da bozdur bozdur harca” (Çağan, 2018: 12-13).

Bir de kutsal balıklar meselesi vardır, gölde buğday ile beslenirler. Papaz'ın dediğine göre bolluk, bereket olması, herkesin isteklerinin gerçekleşebilmesi için dilek dileyebileceklerini ama bu dileklerden önce buğdaylarla beslemeleri gereken balıklar... Dolayısıyla köy halkı için kaliteli buğday yemeye fırsat kalmaz. Bu durumda bir aksilik

olduğu dile getirildiğinde ya dinlemezler ya da cezalandırır. Bu sadece bir köyün değil dönemin Türkiye'sinin kaderidir aslında. Belkıs bu konuya şöyle açıklık getirmiştir:

“Derebeyleri, ellilerin ticaret burjuvazisinden altmışların sanayi burjuvazisine terfi eden kapitalistleridir. Yeni düzen elbette 27 Mayıs'ı imler. Oyunun yazıldığı yıllar, büyük umutlarla girişilen müdahalenin ve devrimci anlayışın, daha açık bir ifade ile ordunun sermayeye ortak edilerek susturulması, ikna edilmesi sonucu vazgeçmekle suçlandığı yıllardır. Sömürü, cahilliğin, kazığa bağlanan aydınlarına sahip çıkmayan halkın mahkûm olduğu bir sonuçtur” (Belkıs, 2003: 194).

Ülkenin hali böyle iken Derebeylerinin de köylüyü etkisi altına almış olmalarına şaşılmaz. Sıradan köy halkının buğdayın bereketinden yararlanması hiç işlerine gelmez:

“3. Derebeyi- Elden ne gelir ne demek? Elbette bir şeyler yapacağız. Yani ne diyorsun sen, bolluk oldu diye ellerimizi, kollarımızı kavuşturup şunca ton kara tohum, şunca ton ulusal servetin çürümesini mi seyredeceğiz? Bolluk bu adamları çılgına çeviriyor yahu. Görmüyor musun? Bunlar bu yıl da hayvanlara buğday yedirirler, bak görürsün” (Çağan, 2018: 8-9).

Halkın kara tohum yemesi, kaliteli buğdayın da kutsal balıklara verilecek olması, köy halkının bu akıl dışı işe her türlü itaat edişi halkın bilinçsizliğinin göstergeleridir. İronik biçimde olan bitenin farkında olan sadece Öküz'dür. Ancak kimse onu dinlemez. Sonraları Delikanlı da bir aksilik olduğunu anlar ve uyardırmaya çalışır ama onu da hain ilan ederek direğe bağlarlar. Ö. Nutku oyundaki cehaleti şöyle özetler: “Açlığın, bilinçsizliğin, bilgisizliğin, gericiliğin at oynattığı bu ve bunun gibi geri kalmış toplumlarda halkın sermaye sahipleri ve yabancı ülkeler tarafından nasıl insafsızca sömürüldüğünü göstermesi yönünden ilgi çekici bir tiyatro yapıtıdır Ayak Bacak Fabrikası” (Nutku, Ö., 1985. 312). Görüldüğü gibi köylünün ne ürettiği buğdaydan yemeye, ne de üretimde büyük fayda gördükleri hayvanlarını beslemeye hakkı olmayacaktır. Bu nedenle önce hayvanlara sonra insanlara kara tohumla beslenmeleri konusunda baskılar gelir. Çünkü Derebeyleri, Şef, Papaz gibi oyun kişileri, bu oyunda olduğu gibi küçük yerleşim merkezlerinde sözü geçen kimselerdir. Gerçekte köy ağaları, din adamlarını temsil eden bu kişilerin özellikle oyunun yazıldığı dönemlerde itibarı yüksektir. Ö. Nutku bu bakış açısını şöyle özetlemiştir:

“Yönetici kadronun başı olan Şef, aslında halk ve Şefi ele geçirmiş olan toprak ağaları tarafından yönetilir; Şef olanları bitenleri sonradan öğrenen, ağaları buyruğu altına alamayan ve bu duruma karşılık kişisel doygunluğunu dünyasal tadımlarda arayan biridir. Toprak ağaları ise o ülkenin hem polisi, hem de politikacısıdır; ülkeyi bunlar yönetir, bunlar yargılar, bunlar düzenler, bunlar karıştırır” (Nutku, Ö., 1985: 34-35).

Oyun kara tohum yemek zorunda kalan insanların kötürüm kalmalarıyla sürer. Bu sorunun çözümü de köylüler için yapılan yardımlarla anlatılır ancak yardım denilen de hiçbir işe yaramayacak olan ters ayakların, bacakların kötürüm kalan insanlara dağıtılmasıdır. Köyde yaşanan sağlık sorunlarına yapılan yardım, oyunun yazıldığı dönemin Türkiye’sinin uluslararası ilişkilerde yardım adı altında gelişen olayların ironisidir. İktidarın verdiği kararları, süreci tam olarak bilmeyen halkın onaylamasına, kabullenmesine giden bir süreçtir bu. Geri kalmış toplumlarda görülen bu bağış- yardım aslında bu iyimser ifade şekillerinin altında yatan bir sömürü şeklidir. Benzer ilişkilerin tümünü aynı kefedeyi yargılamak da doğru olmamakla birlikte, birilerinin gerek özel sektör gerekse ticari boyutta kazançlarını destekleyen sistemin yardım adıyla bir perde arkası gösterimidir (Cem, 1975: 419).

Finale yaklaşınca Şef’in de kötürüm kaldığını ve 1. Vatandaş tarafından kafasına vurularak öldüğü görülür. 1. Vatandaş Şef’in yerine geçmiştir ancak düzen değişmeyecektir. Derebeyleri hemen yeni Şef’e bağlılıklarını bildirmeye gelirler. Bu öyle bir düzendir ki, yerine geçeni hemen etkisi altına almaktadır. Yazar bu durumu şöyle ifade etmiştir: “1. Vatandaş- (hayallere dalmıştır) Sapsarı başaklar tüm dağları kaplayacak. Vatandaş ürettiği buğdayı dış ülkelere satacak, kazancıyla ihtiyaçlarını giderecek. Bolluk olacak, refah olacak. Vatandaş gerçek mutluluğa kavuşacak” (Çağan, 2018: 85).

Artık kimse ürettiği sağlıklı buğdayı yiyerek sağlıklı üretim yapmayı düşünemez olmuştur. Düzelme yerine bu yeni koşullardan nemalanmanın yollarını bulurlar. Kötürümlüklerinden gelen koltuk değneği, ayak- bacaklar karşılanması gereken ihtiyaçlar olarak sektörleşirken kimse bu araçlara ihtiyaç duymamak için sağlıklı üretim yapmaya ve beslenmeye odaklanmaz. Ortama kötürüm, ters ayaklarla ne

tarafa yürüyeceklerini bilemeyen köylülerin kargaşası hâkimdir. Şef değişmiş ancak hiçbir şey değişmemiştir:

“1. Polis- Yüce şefin bildirisi (trampet, boru). Vatandaşların arasında tam bir kardeşlik havasının doğması göz önüne alınarak ve bugünkü kargaşalığa bir son vermek üzere, yüce şef geçici bir süre, vatanın yüksek menfaatleri için, devrik iktidar zamanındaki anayasanın yürürlükte kalmasını uygun görmüştür. Sayın vatandaşlara duyurulur” (Çağan, 2018: 90).

Ayak Bacak Fabrikası’nda iktidarı temsil eden etkin grup Derebeyleri’dir. Şef ve Papaz da olayların gelişmesinde etkin kişilerdir ve kendi sınıflarında ayrıca bir iktidarı işaret ederler. Oyun boyunca tam bir ironi ile karşılaşırız. Oyun kişilerinin yönelişleri, Öküz’ün ironik biçimde öngörülü oluşu, kutsal balıklara vermekten sakınılan sağlığa zararlı tohumla beslenmenin kabulü ve sürdürülmesi, devamında gelen ters ayak bacaklar gibi pek çok öge yoluyla ironi sağlanmıştır. Zaman zaman mizahi unsurlar gibi görünen bu araçlar yoluyla şiddet görünür kılınmıştır. İktidarın, halkı edilgen kılarak, inançlarını kullanarak, ekonomik ve politik çıkarlarını korumak adına ürettiği şiddet köylünün can ve mal kaybına neden olmuştur. Köylü, beklenmedik bir anda fiziksel şiddetle iktidar temsilcilerinden kurtulmayı başarmışlarsa da bundan bir çıkarım yapılamamış, güce sahip olanların mevcut düzeni sürdürdükleri görülmüştür. Dolayısıyla oyunda şiddeti estetize eden temel ögenin ironi olduğunu söylemek mümkündür.

İktidarın ürettiği şiddet temsiline bir başka örnek Haluk Işık tarafından 1989’da yazılan **Külrengi Sabahlar** (2010) oyunudur. 1980’ler Türkiye’si politik ortamından, ordunun iktidara el koymasıyla sonuçlanmış süreçten bir kesit sunar. 70’li yıllarda yaşanan ve Deniz Gezmiş, Hüseyin İnan ve Yusuf Aslan’ın idamıyla sonuçlanmış bir dönemden ders alınmamış, 12 Eylül kararları adıyla çok sayıda idam cezası gerçekleştirilmiştir. Oyun vatanın birlik ve bütünlüğüne ihanet edildiği gerekçesiyle verilen idam kararlarından birini, Erdal Eren’i konu eder. Eren’i işaret eden Delikanlı adlı oyun kişisi, vatanın askerine silah çekmiş, öldürmüş bir hain olarak yargılanır. Günümüzde bile tartışma konusu olan bir kararla idam edilmiştir. Konseyin bu kararı onaylaması bir zorunluluk niteliğinde olmuştur.

Bu bağlamda oyun Delikanlı'nın hapiste olduğu süreçten idamının gerçekleştiği ve sonrasında Gazeteci adlı oyun kişinin geçmişte gerçekleşen bu olayı eleştirisiyle sona erer. Bu aralıkta Delikanlı çok az konuşur ama özellikle Avukatların ve Delikanlı ile teması olan kişilerin diyaloglarıyla neler yaşandığı anlatılır. Delikanlı hapsedildiği sürede fiziksel ve zihinsel şiddete maruz kalmıştır. Delikanlı'ya yönelen şiddeti 2. Avukat şöyle ifade eder: “2. Avukat- Müvekkilimiz bir tecrit hücrelerinde tutulmaktadır. Periyodik biçimde fiziksel şiddete maruz kalmakta, işkence görmektedir. Cezaevine girdiği ilk günden bu yana kendisine “idamlık” gözüyle bakılmaktadır” (Işık, 2010: 118).

Delikanlı'nın avukatları bu gerekçelerle resmi olarak dilekçe sunmak isterler ancak muhatap bulamazlar. Çünkü mahkeme başvurunun muhatabı olmadığını belirtir. Oysa henüz suçlu olduğu kanıtlanmamış bir müvekkil üzerinden tartışmaktadırlar. Asıl önemli olan ise “idamlık” diyerek görülen Delikanlı'ya fiziksel şiddet yanı sıra nasıl olsa öleceği sürekli hissettirilmekte, revirden basit bir ağrı kesici dahi verilmemektedir. Delikanlı da Avukatlar da sürekli bir açmaza sürüklenirler. Hızlı bir yargılama süreci sonunda idamına karar verilmiştir. Bu karar verilmezse benzer olayların, benzer “kahramanlıkların” süreceği düşünülür. Delikanlı da mahkemenin bu düşüncesinin farkındadır. Güvenliği sağlamak için bu olay gibi gözdağı verecek kararlara ihtiyaç duyulur. Böylece benzer eylemler için de yıldırıcı olacağı görüşü hâkimdir. Yine Avukatların aşağıdaki sözlerinden çabaları ve çaresizlikleri anlaşılmaktadır:

“2. Avukat- Bir oyun gibi, kısacık oldubittilerle o çocuğu asacaklar. Bu kadar basit demek? Yapılacak bir şeyler olmalı. Gözümüzden kaçan bir yasa kısıntısı, bir içtihat, bir örnek! (...) (Işık, 2010: 100).

(...)

1. Avukat- Allah kahretsin! Yok işte, yok! Her şeyi ayarlamışlar! O çocuk bir kurban, biz de sonu belli oyunun figüranları (...) (Işık, 2010: 101).

(...)

2. Avukat- Onlar umudu 36 günde ve yalnızca 3 duruşmada bitirdiler. Gerisi laf. Bu gece bir cinayet işlenecek, tanıkları da biz olacağız (...)” (Işık, 2010: 101).

Aynı zamanda bu hukuki süreçte Delikanlı'nın adalete olan güvenini sarsacak olaylar da yaşanmıştır. Tüm bu olanlardan Delikanlı'nın ailesi ile avukatları doğrudan etkilenmişlerdir. Delikanlı'nın gözaltına alındığından taburenin itildiği ana dek tüm

şiddet uygulamaları tartışmaya açıktır. Gencecik bir insan, çocuklarının uğradığı haksızlığı bir türlü durduramayan aile, Delikanlı'nın masumiyetine inanan Avukatlar ve 72'de üç gencin idamını engellemek için çabalamış olan Yaşlı Avukat... Hepsi de oldubittilere getirilen hukuki süreçlerden nasibini almıştır. İdam gibi önemli bir kararın arifesinde aşağıdaki örnekler hukuka olan güvenin nasıl zedelendiğini göstermektedir: arın bir parçasıdır:

“1. Avukat- Bilirkişi raporunun mahkeme öncesi ve uygun bir inceleme zamanı tanınarak verilmesi gerekliydi. Bu usulsüzlüğün kayıtlara geçmesini istiyorum (Işık, 2010: 119).

(...)

1. Avukat- Kemik grafisi alınırken savunmanın da bulunması gerekirdi. Bu durumun açığa kavuşturulmasını talep ederim” (Işık, 2010: 127).

Tüm bu hızlandırılmış süreçler sonunda savunma avukatları temyize gitmişler ancak sonucu değiştirememişlerdir. Delikanlı Sıkıyönetim Mahkemesi'nde yargılandığından iddia makamınca bu husus sık sık hatırlatılır. Dolayısıyla sürecin hızlı olması, Savunmanın her aşamaya dâhil edilmeyişi gibi nedenler için bir gerekçe sağlamaktadır. Sırada mahkeme tarafından verilen idam kararının Konsey'e sunulmasına geldiğinde aşağıda yer alan alıntı trajiktir:

“Başkan- Tümü üstüne söz almak isteyen üye var mı? (Bir an bekler) Yoktur. Tümü üstüne görüşmeler bitmiştir. Maddelere geçilmesini kabul edenler? (Ötekiler aynı anda sağ ellerini kaldırır) Kabul edilmiştir. Birinci madde: sanığın suçu sabit görülmüştür. Birinci madde üstüne söz almak isteyen? (Bir an) Yoktur. Maddeyi oylarınıza sunuyorum. Kabul edenler? (Ötekiler aynı anda sağ ellerini kaldırır) Kabul etmeyenler? (Bir an) Kabul edilmiştir. İkinci madde: sanık, bu kararın kabul edildiği günün gece yarısı, sabah karşı, normal işlemlerden sonra infaz edilecektir. Madde üstüne söz almak isteyen üye? (Bir an) Yoktur. Maddeyi oyluyorum. Kabul edenler? (Ötekiler aynı anda sağ ellerini kaldırır) Kabul etmeyenler? (Bir an) Kabul edilmiştir. Üçüncü madde: bu yasaı Adalet Bakanı yürütür. Söz almak isteyen üye? (Bir an) Yoktur. Kabul edenler? (Ötekiler aynı anda sağ ellerini kaldırır) Kabul etmeyenler? (Bir an) Kabul edilmiştir. Yasanın tümünü oylarınıza sunuyorum. Kabul edenler? (Ötekiler aynı anda sağ elini kaldırır) Kabul etmeyenler? (Bir an) Yoktur. Yasa kabul edilmiştir. (Kalemlikten bir kalem alır) Allah taksiratını affetsin. (İmzalar) Sonraki madde?

1. General- Çiftçi Mallarının Alım Satımında İzlenecek Usuller.

Başkan- (Saatine bakar) Hayır, şimdi yemek molası. Haydi bakalım” (Işık, 2010: 137-138).

Görüldüğü gibi Delikanlı'nın oldukça hızlı bir yargılanma süreci sonunda mahkemece idam cezasının verilmiştir. Bu kararın uygulanması için de Konsey'in onaylaması gerekmektedir. Ancak Konsey üyeleri karar gününe, tuttukları takımın yediği goller üzerine bir sohbetle başlamış ancak sonra Delikanlı ile ilgili konuya geçmişlerdir. Gencecik bir insanın ölüm kararı, hiç kimsenin sorgulamadan ve tek söz etmeden sağ elini kaldırmalarıyla verilmiştir. Devamında ise “hayati bir diğer mesele” olan çiftçi mallarının alım satımı konusudur. İdam kararını onaylamak, aynı konseyde ele alınan herhangi bir konu kadar önemsizleştirilmiştir ki bu durum aylarca suçu kesinleşmemiş birine idamlık muamelesi yapılarak fiziksel ve zihinsel şiddet uygulayan sistemin akıllara sığmaz çalışma biçimini gösterir. Mantıklı, nesnel bir süreci tamamlayamamış mahkeme kararının sorgulanmadan onaylanması yanı sıra insani ve vicdani herhangi bir duygu da hissedilmez yukarıda örneklenen alıntıda. Bu nedenle **Külrenge Sabahlar** oyununda baştan sona kadar, her bölümde hemen her satırda şiddeti, iktidarın, güce egemen olan tarafın şiddetini görmek mümkündür.

Dolayısıyla **Kül Rengi Sabahlar** oyununda Delikanlı'nın ölümü onun taburesini iten Cellat eliyle gerçekleşen bir eylem değildir. Delikanlı'nın ölümü; onu hücrede döven, bu nedenle ağrıyan yerleri için ilaç vermeyen, ona idamlık olduğunu söyleyerek zihinsel direncini kıran görevlilerin eliyle olmuştur. Aynı zamanda masum olduğunun ispatı için savunmanın talep ettiği araştırmalara kuşku düşüren iddia makamı ve mahkeme de öldürmüştür Delikanlı'yı, mahkeme kararını onaylayan Konsey de... Kısacası bu olayda Delikanlı'nın ölümü Cellat'ın eliyle değildir. Bu durum Reemtsma'nın “vahşet işçisi” (Mitscherlich'ten akt. Reemtsma, 1998: 37-38) olarak ifade ettiği kavramı hatırlatır. Vahşet işçisini Hitler'in Almanya'sında yapılan işkencelerden örnekleyerek açıklarken, oyunda var olan Cellat, Polis, Görevli (muhtemelen gardiyandır) gibi oyun kişileri sayılabilir. Vahşet işçisinin eylemi normalleştirilmiştir, kabullenilmiştir. Eylemden herhangi bir haz alıp almadığı önemli olmamakla birlikte kendine söyleneni yapar ve aynı eylemi tekrar ve tekrar gerçekleştireceği kuşku götürmez. Bu nedenle Cellat vahşet işçisidir ancak O yıllar geçmiş olsa da duygularıyla çatışan bir oyun kişisidir. İş çıktığı zaman çağrılan alelade biridir aslında. Delikanlı'nın ölmeden önceki anını “gülümsüyordu” diye anımsar ancak

yine de tabureyi itmiştir. Oysa ne mahkemede ne konsey üyelerinde ya da diğer oyun kişilerinde bu çelişki görülmez. Sadece bu idam kararını ve uygulamasını “görevi yerine getirme” olarak açıklamaktadırlar.

Genç bir insanın düşüncelerini ifade etmek, duruşunu göstermek için katıldığı bir eylem hayatına mâl olmuştur. Aslında niyet çok naiftir. Bunu Delikanlı’nın ifadesinde görmek mümkündür: “Delikanlı- Hiç kimseyi öldürmüş değilim. Olaydan bir gün önce öldürülen bir arkadaşımızı anmak için korsan miting düzenlemiştik. O koşullar altında bile bir eri öldürmek görüşlerime terstir. (...) Bizim halkımızın esenliğinden, ülkemizin kurtuluşundan ve tam bağımsızlığından başka kaygımız yoktur” (Işık, 2010: 121).

Külrenği Sabahlar oyunu 12 Eylül sürecini uzak açıdan izleyen toplumun bir bölümü için Delikanlı’nın idamını onaylanan bir hikâyedir. Bu sürecin herhangi bir aşamasında zarar görmemiş kimselerin, dönemin egemen güçlerinin yanında olması söz konusudur. Oysa bu süreçten zarar gören kimseler ise Delikanlı’nın yanında durmaktadır, tıpkı önce iki avukatla başlayan mücadelenin yargılama sürecinin devamında otuz avukatın duruşmaya katılmak istediğini gördüğümüz gibi. Ancak yine de geri dönüşü olmayan bir ceza almasını engelleyememişlerdir. Yönetime ilişkin hukuki süreçlerde ölüm cezaları uygarlık anlayışının büyük bir sorunudur. Günümüzde dahi hâlâ bu cezaları hukuk sisteminin bir parçası olarak sürdüren ya da kısıtlı olarak bazı suçlarda uygulanan ölüm cezaları dünyanın pek çok ülkesinde kaldırılmıştır. İktidara ilişkin söylemleri günümüze dek araştırmaların konusu olan Rousseau (1999: 73) ölüm cezalarını yönetimin güçsüzlüğü olarak ifade eder; Foucault ise (1992: 135) ölüm cezası yerine topluma fayda sağlayacak işlerde çalıştırılmalarını önerir. Böylece suçun niteliğine göre devletin ve dolayısıyla herkesin hizmetinde kullanılabilecektir. Ülkemizde ise idam cezaları en son 1984 yılında gerçekleşmiş ve sonradan kaldırılmıştır. Bu tür durumlar için Ergil (1980: 23) “Terör ve şiddet sürecinde kurban edilenler ya da edilecekler sistem açısından ‘harcanabilir’ olmalıdır” der. Çünkü mevcut bir sistem vardır ve süreklilik için bu tür olaylar gereklidir. Bir grup isyankâr/terörist cezalandırılacak, sistem bu cezayı yerine getirerek toplumun huzur ve güvenliğini sağlıyor görüneceğinden “harcanabilir” insanlara her zaman gerek duyulur.

Külrengi Sabahlar'da şiddeti estetize eden şey, oyunun Jandarma Komutanı, Gazeteci, Cellat, Dayı gibi yan kişileri kadar bile sözü olmayan ama tüm hikâyenin üzerine kurulu olduğu Delikanlı'nın bize anlatılan sürecidir. Aslında temel mesele idam cezası ve fiilen bu cezanın uygulanması gibi görünür ancak bu eyleme gelene dek birey olarak ve insan haklarına aykırı pek çok zihinsel yıpratma süreci yaşatılmıştır. Cezaevinde yaşatılan süreç, "idamlık" muamelesi, alıkonulduğu zaman ailesiyle yaşadığı eve yapılan polis baskını ve iktidarın temsilcileri ile Delikanlı tarafında görülen üslup ve eylem farklılıkları... O kadar çok şey sayılabilir ki olayın sadece bir idam olmadığı, insani değerlere, düşünceye, ideolojiye karşı bir aşağılama söz konusudur. Delikanlı daha suçu kesinleşmeden müthiş bir biçimde ölüme hazırlanmıştır. Bu ruhsal durumla baş etmek henüz reşit dahi olmayan biri için ayrıca eleştiriye açıktır. Dolayısıyla tüm bu öykü oyununda şiddeti estetize eder diyebiliriz. Metinde gerçekleşen idamın oyun bittikten sonra yarattığı etki de önemlidir bu nedenle. Çünkü günümüzde dahi 12 Eylül tartışmaları devam etmektedir. Konuyla ilgili 2010 yılında yapılan referandum, yaklaşık otuz yıl önce alınan kararlara yargı yolu açmıştır. Tüm bunlar açığa çıkan şiddetin reelde de hâlâ eleştirildiğinin göstergesidir.

Bir diğer örnek oyun metni Kemal Kocatürk tarafından 2005 yılında kaleme alınan **IV. Murat'ın Maskarası**'dır (2011). Gerçekte IV. Murat çocuk yaşta tahta çıkmış ve hüküm sürdüğü 1623 ile 1640 yılları arasında, alışılmadık biçimde annesi Kösem Sultan'ın yönlendirmeleriyle iktidarı koruyan bir Osmanlı padişahıdır. Oyun yazarın sözünü tarihsel gerçeklerden yararlanarak ele aldığı bir kurgudur. Günümüzden 400 yıl kadar uzak bir tarihte yaşanan iktidar ilişkilerinin izlerini bugün de buluyor oluşumuz ilgi çekicidir. Böylece daha önce ele aldığımız ideolojilerin süreç içerisinde gelişimini sürdüren, etkilerini gösteren düşünce etkinlikleri olduğuna dair yaklaşımı da destekler. Bugün iktidarın adı, yönetim şekli farklı olmasına karşın, iktidar ve halk ilişkileri birbirine benzerdir. Bu durum uzaktan bakıldığında, coğrafyanın yüzlerce yıldır aynı sistemle işlediğini de gösterir. İmparatorluk yerini demokratik bir cumhuriyete bırakmış, hilafet ise tüm halkın katılımıyla sağlanan seçimlere. Ancak bazı şeyler hiç değişmemiştir, yasaklar ve korku salma gibi...

İktidarın kendi içinde ve halkla olan ilişkileri üzerine yer yer mizahi unsurlarla kaleme alınan oyunda IV. Murat ve Maskara Eflak üzerinden bu ilişkiler değerlendirilir. Eflak sarayın soytarısı adı üzerinde maskarası bir cücedir. Ancak vezirlere taş çıkartan dikkati ve kıvrak zekâsı ile saray erkânı tarafından pek sevilmezken, bu özellikleri ile IV. Murat'ın beğenisini kazanır hatta padişahı kendini sorgulamaya ittiği zamanlar olur. Oyun başladığında padişah Murat, Eflak ile Recep Paşa (Vezir) arasında bir oyun kurar ve hem tarihe geçen hem de oyun sonuna dek olayları sürdüren yasakların çıkış noktasını başlatır. Padişah sözlerini eksiksiz tekrar etmeleri hususunda buyruk vererek oyunu başlatır. Oyunu Eflak kazanır ve daha sonra tüm halka duyurulacak olan şu sözleri tekrarlar:

“Maskara Eflâk- Adam gibi adam, insan gibi insan, mayası sağlam kuşaklar yetiştirmek, ecdadımın varlık ve dirliğini, kavmimin geleceğini, saltanatımızın bekasını temin için, kullarım arasında yaşlı-genç, erkek- kadın, müslim-gayrimüslim hiç kimse ama hiç kimse rakı gibi şuuru etkisi altına alacak, imanı kasıp kavuracak, afyon gibi, esrar gibi iradeyi kısıkırak bağlayıp hayali azdıran nesnelerin cümlesini bugünden tezi yok ağzına koymayacak! Üstüne üstlük memleketimizin renkli cemalini solduran meyhanelerin, keşhanelerin, kerhanelerin cümlesi bu gece tez elden yıkılacak! Yıkılmamış olanlar ise içindekileriyle birlikte sahiplerine de mezar olacak! Susun! İş bu denetim sultan Murat tarafından bizzat yerine getirilecek” (Kocatürk, 2011: 144).

Görüldüğü gibi halkın özel alanına müdahale eden bu yasaklar, söz konusu iktidarın yaptırım gücü düşünüldüğünde şaşkınlık uyandırmaz. Sorun ise çok açıktır, iktidarın sağladığı güç böyle bir yasak koyabilecek denli sınırları yok saymaktadır. Halk aslında kulluk görevini yerine getiren topluluk için dahi bu kadarı fazladır. İnsanlar başkalarının canına, malına zarar vermediği ya da hakaret, aşağılama olmadığı sürece rakısını içip, afyonunu çekebilmek ister. İşte tüm bu nedenle yasak çıkmasına çıkar ama halkın buna uymaya pek niyeti yoktur. Gizliden gizliye kabadayısından kayıkçısına dek halkın hemen her tabakasından bu yasaklar delinir. Padişah ile Maskara da tebdil-i kıyafet dolaşmaya başladıklarında özellikle de hava kararınca bu yasakların çiğnendiğini görürler. Vassaf'ın ironik bir dille gece, karanlık çökünce belli bir saatte uyumanın doğal gereklilik gibi yansıtılan bir zorunluluk hali olduğuna dair sözlerini paylaşmak yerinde olacaktır. Bürokrasiden orduya hatta aile içine dek yaşamımızı şekillendiren tüm kurumlarda gece uyumanın gelenekselleşmişliğine dikkati çeker.

İfadesinde tüm totaliter kurumlar olarak vurgular ve aslında tüm kurumların da totaliter olduğunun altını çizerek. Bu katı kurallar gece bozulur çünkü gece insanların kendini özgür hissettiği saatlerdir. Gündüzler kurumlarca kontrol edilirken gece –kurumlar dâhil- herkesin insan olarak özgürleştiği andır (Vassaf, 1997: 16, 20). IV. Murat'ın yasakları da gece delinir. Tütün, afyon, içki yasaklanmış, sadece kamuya açık alanlarda değil kişiye ait alanlarda yani evlerde de bu yasakları çiğnemenin bedelinin ölüm olduğu açıklanmıştır. Ama halkın nabzını tutacak olan Murat kendisi ve en yakını olan Maskara'sı ile birlikte gece çökünce bu yasakların çiğnendiğini görür. Aslında Maskara dâhil pek çok kimse aynı şeyi dile getirmektedir, bu insanların özel tercihlerine, eğlencelerine karışmaması... Hele ki Müslüman toplumlar için haram olan alkolün gayrimüslim olanlarda serbest olması ve Osmanlı İmparatorluğu'nun kozmopolit yapısı gibi detaylar gözetildiğinde bu genel yasak hali ve cezası yoluyla korku salmanın, IV. Murat iktidarı için doğru bir karar olmadığı görülecektir.

Sultan Murat'a bu ilginç yasakları getirme hakkını veren iktidar, aynı zamanda kendi içinde çelişkiler taşımaktadır. Kösem Sultan çocukluğundan itibaren oğlu adına yönetime etki etmeye olan alışkanlığı ve tutkusuyla iktidarın bir parçası olmak ister ancak artık karşısındaki çocuğu büyümüş, kendi kararlarını verebilecek yaşa gelmiştir. Üstelik iktidar olmanın da nelere mâl olabileceğini çok iyi bilmektedir. Annesi ile aralarında geçen konuşmada ağabeyinin de başına gelenler hatırlanınca iktidarın aslında ateşten bir gömlek olduğu daha iyi anlaşılır:

“IV. Murat- Bir hiç uğruna boğdular onu. Koca bir hiç uğruna. İşte hükümdarlık dediğin budur Osman'ım. Ana sözünden dışarı çıkmamak. Ananın her dediğine, leventlerin her dediğine, vezirlerin her dediğine kayıtsız şartsız boyun eğmek. Eğilmeyi bilmiyorsa boynun, duramaz omuzlarının üzerinde. Burası Topkapı Sarayı, burası Enderun. Ona göre yiyecek, ona göre giyinecek, sözü bile ona göre kuşanacaksın (...)" (Kocatürk, 2011: 151).

Sultan Murat'ın kendi sözlerinden de anlaşıldığı üzere tahtta oturmak hiç de kolay değildir. Oyunda olduğu gibi tarihin sayfalarında da şehzadeler arası taht mücadelesi, tahta geçebilmek için kardeşlerin, yeğenlerin birbirini boğdurması sıkça karşılaşılan bir durumdur. Kösem de oğlu aracılığı ile iktidara sahip olmak, imparatorluğu yönetmek için –belki de- bu tür oyunların parçası olmuştur. IV. Murat da

tam olarak bu kuşkuya işaret eder yukarıdaki alıntıda. Çünkü anne olmanın yanında Murat’a küçük yaşta sorumluluk verilmesinden en büyük faydayı Kösem Sultan görmüştür. Bu iktidar ilişkilerinin acımasızlığına örnek olacak o kadar ölüm vardır ki, şehzade olarak dünyaya gelmek bazıları için (Osman gibi, Mustafa gibi) lanet sayılır. Her ne kadar hilafet olsa da halkı idare etmek, orduyu (yeniçerileri) emri altında tutmak, saray erkânını tüm samimiyetiyle, ihanetine uğramadan yanında görmek gibi bir şansa pek az padişah erişebilmiştir. İktidarı tutanlar yüksek mevkide kişilerdir. Tıpkı alçaktan atılan bir nesnenin düşüşü ile yüksekten bırakılan aynı nesnenin düşüşü arasındaki fark gibidir iktidarın düşüşü ve bu nedenle “iktidarın trajedisi aşağısının olmamasıdır, yalnızca imha söz konusu olabilir” (Eagleton, 2012 a: 126). Bu nedenle de iktidar olmak, her zaman bir tehditle yaşamaya hazırlıklı olmak da demektir.

Sultan Murat’ın saray dışında korku salması saray içinde oluşan tehlikeleri savurmasında yeterli değildir. Kimden geleceği belli olmayan stratejik saldırılara bakıldığında onların da sadece iktidar sahibi olmak için hedefe odaklandıklarını görürüz. Örneğin Kösem Sultan oğlu küçük yaşta tahta geçtiği için uzun süre yönetime ilişkin süreçlerde etkin olmuş, Murat’ın büyümesiyle ve Eflak gibi onu düşünmeye iten kişilerden etkilenmesiyle gücünü yitirmiştir. Oğlu üzerinden yine aktif bir şekilde yönetime karışmak ister ve bu nedenle veziriyle işbirliğinden kaçınmaz. Keza Recep Paşa da sadrazamlıkta gözü olduğundan ancak bir Maskara ile giriştiği oyundan dahi başarıyla çıkamadığından hırslanmış, hem Kösem Sultan ile hem de muhbirler yoluyla türlü planlara girişmiştir:

“Recep Paşa- İki gün sonra esaslı bir ayaklanma beklerim sizden. Bunu becerebilecek kadar kuvvetin var mı ağa?

Yeniçeri- Eyvallah paşam. Alacaklarımıza bağlı olarak kuvvet sayımız da artabilir.

Recep Paşa- Alacaklarınız değil, alacağınız bellidir ağa. Yeniçeri ağası olmak istemez miydin ezelden beri? Bu ayaklanmadan sonra kavuşacaksın bu isteğine (...)” (Kocatürk, 2011: 183).

İktidar o kadar çekicidir ki, Kösem Sultan gibi, Recep Paşa gibi, diğer vezirler gibi yeniçeriye de avucuna almıştır. Recep Paşa kendi gücünü sağlama almak için orduyu isyana kışkırtmaktadır. Böylece padişahın kafası karışacak, kendisi için tehdit olan herkesi bertaraf edebilecek kriz yönetimini sağlayacaktır. Yeniçeri de ağalık için

her türlü oyunu kabul etmeye hazırdır. O da kendi çapında iktidarın peşindedir. Bu paye karşılığında orduyu fikir ayrılıklarına sürüklemekten çekinmez, gerçekleşecek ayaklanmayı umursamaz, birilerinin ölümü ya da birbirlerine düşmeleri önemli değildir çünkü denileni yaparsa kendi iktidarını sağlayacaktır. Recep Paşa Murat'ı Hüsrev Paşa'nın tahtı almaya geldiğini söyleyerek kışkırtır ve kellesini almasını söyler. Hüsrev Paşa Murat tarafından öldürülünce yeniçeri ikiye bölünecek ve isyan çıkaracaktır. Böylece çaresiz bırakılacak olan Murat Kösem Sultan ve Recep Paşanın eline düşecektir.

Paşa bu planları yanında bir de Maskara'nın ortadan kaldırılmasını vazife edinmiş yine Kösem Sultanla işbirliği ile padişahı kışkırtmıştır. Yalandan mektuplarla muhbir olduğunu söylerken, Eflak'ın âlemlere gittiğini hatta padişaha yakınlığı nedeniyle para karşılığı davetlere icabet ettiğini bildirir. Aslında Murat'la birlikte akşamları tebdil-i kıyafet dolaşıyor hatta Murat'ın kendi yasaklarını kendisinin çiğnediği geziler yapıyor olmalarına rağmen Murat bu söylenenlerden etkilenir. Mektuplara inanmaz çünkü ileride Eflak'ın okuma yazma bilmediğini söyleyecektir. Ancak bunu fırsat bilen Kösem ile Recep Paşa onun çoktan öldürülmesini emretmiştir. Murat buna çok sinirlenir, emri dışında emir verilmiştir. O sırada Eflak'ın öldüğü haberi gelir. Aslında Eflak paşanın planladığı gecede onların beklediği gibi davranmamış sadece yemek yerken nefessiz kalarak ölmüştür. Murat'ın Eflak'a olan düşkünlüğünü bilenler korkularından Maskara'yı Hekim'e götürürler. İçki içtiği sırada karaltıyı muhbir sanan Hekim ve karısı başına tava vururlar. Onlar da korkudan Cezayirli ve Cenevizli'nin kapısına bırakır. Onlar da içki içtiklerinden muhbir sanarak sopayla vururlar. Kabadayı Mustafa'nın yoluna çıkarırlar. Birisi para ister gibi ses çıkarıp Eflak'ı Mustafa'nın üzerine atar, karanlıkta görmez. Sonunda Eflak'ın şaka yaptığını ve azara onu öldürdüğünü sanır ve teslim olmaya gelir. Eflak'ın ölümüne ilişkin bu karmaşık olayların tek bir nedeni vardır, hepsi de padişah tarafından yasaklanan alkolü içmektedir ve her yerde kol gezen muhbirlerden sakınmaktadırlar. Bu korkuyu salan Murat'tır. Bu korkudan en sevdiğini kaybeden de o olmuştur.

IV. Murat'ın Maskarası'nda var olan şiddet hem iktidardan dışarı hem de iktidara yönelik iki türlü gelişir. İktidardan dışarı görülen şiddet, Murat'ın alkol, afyon

gibi zevk veren maddelerin içimi başta olmak üzere insanların özel alanlarına müdahale eden yasaklarıyla başlar. İnsanlar bu yasakları çiğner, kendisi de bunu görür ancak yine de yasakları çiğneyenlerin kellesi gidecektir. Bu nedenle de halk arasında adı “kellecî” olmuştur. Kısacası iktidarı hem insanlara her türlü karışmasına hem de ölüm emrini verebilmesine olanak sağlar. Yeniçeri ile olan ilişkilerinde de yanlış kararlar vererek değerli büyüklerin ölüm emrini verdiğini de kendisi itiraf edecektir. İktidara yönelik şiddet ise, yine iktidar tutkusuyla ortaya çıkar. Kösem Sultan gücünü geri kazanmak için, Paşa sadrazamlık için, yeniçeri ağalık için... Kısacası herkes bir şey olabilmek için türlü oyunlar kurmaktan, iftira atmaktan, rüşvet vermekten ve almaktan çekinmez. Masumların ölmesini, suçsuz insanların canının yanmasını önemsememişlerdir çünkü iktidar olma tutkusuyla zehirlenmişlerdir. Oysa oyun sonunda Eflak’ın ölümünü üstlenen herkes öleceklerini bile bile böyle hırsları olmayan sıradan insanların dürüstlüğü göstermiş, saray erkânının türlü oyunlarının karşısında naiflikleri sergilenmiştir. Oyunun kıssadan hissesi korku salmanın bir iktidara her zaman güç sağlamayacağı, bazen de bu gücün kendine döneceği gösterilmiştir. Bu dengeyi sağlayacak kurgusal oyun kişisi Maskara Eflak’tır. Oyunda şiddeti estetize eden öge de Eflak’ın varlığıdır. Cüce bir maskara olup Murat’a kendini, korkularını, emirlerini ve yasaklarını, en yakınından en uzağına tüm tebaasını bilmeye ve farkında olmaya sevk eden kişidir o. Önyargıyı kırmaya çalışır, bir aklın fark edemediği tehlikelerde uyarır, ikinci bir şans vermeyi fısıldar. Şiddeti ertelemeyi, tekrar düşünmeyi hatta sağaltmayı gösterir. Maskara’nın ölümü ile de bu dengenin ortadan kalktığını, Murat’ın herkesi nasıl ölümle cezalandırdığını görürüz. Cüce, hünkârın yanında kim ki olacak biri imparatorluğun belki de geleceğini değiştirecek perdeyi aralamıştır. Ne yazık ki saray bu şeffaflığa hazır olmadığından katledilmiştir. Maskara yoluyla fiziksel ve sınıfsal olarak zayıf, aşağıda bir yerde olan Eflak karşısında saray erkânı yer alır. Cüce örnek teşkil ederken, vezirler, askerler yanlış gösterir. Tüm bunlar iktidarın görünmeyen yanlarıyla kendi içindeki çelişkileri oyun metni yoluyla aktarmıştır.

Örnek oyun metinlerinde görüldüğü gibi iktidarın ürettiği şiddet temsil edilirken, iktidar sadece devlet yönetimini sürdüren politik/apolitik bir kişi ya da kurum olarak ele alınmamıştır. Kimi zaman bir padişah kimi zaman piyasanın dinamiklerine

etki eden bir sanatoryum sahibi iktidarı temsil etmiştir. İktidarın açlığını, saldırganlığını tetikleyen kişisel hazlar, kurumsal gereklilikler, işleyişler ya da ekonomik çıkarlar olabilir. Hepsinin ortak noktası, iktidarı temsil eden egemen gücün çıkarlarını korumak adına şiddet üretmekten, doğrudan ya da dolaylı olarak şiddetin açığa çıkmasına izin vermekten ve kışkırtmaktan kaçınmamasıdır. Bu durumda alımlayıcı örnek oyun metinlerinden iktidarın şiddet üretebileceği, şiddetin toplumun tüm katmanlarına etki edebileceği, yandaş ya da karşıt olmanın bu şiddetten korumayacağı sonuçlarına ulaşabilir.

1.1.2. Ekonomik Koşulların Yarattığı Şiddet Temsili

İdeolojiler üretim olanakları ve mülkiyetle, ekonomiyle doğrudan ilişkilidir. Dolayısıyla sınıfsal meselelerin de kapsamındadır. Maddi ve düşünsel olarak üretim olanaklarına sahip olanlar, ideolojik hegemonyalarını kurma isteğiyle bu sınıfsal meselelerin çatışmalara, ayrışmalara dönüşmesine neden olabilirler. Kısacası üretim olanaklarına sahip olanlar, toplumun zihinsel üretimlerini de denetleyebilmektedir. Bir toplumun egemen düşüncesi, o toplumun üretim araçlarını kontrol eden kapitalist sınıfın düşüncesidir denilebilir (Çoban, 2003: 266-267).

Marks, sermaye piyasalarının hareketinde toplumsal gerçekliğin anlaşılamadığını söyler. Bu anlaşmazlık ya da yanlış anlama ise bencil ekonomi politikalarının gelişmesine neden olmaktadır. Böylece sistem, işleyen ancak tamamen kendine dönük bir ekonomik düzen inşa etmiş olur. Bu düzenli, nesnel ve sürekli olan, sistematik şiddetin en tehlikelisidir. Çünkü tek tek bireyler yoktur, herhangi bir kötü niyetle atfedilecek muhatap bulunmaz, bu sistematik şiddet anonimdir (Zizek, 2018: 24). Nereden geldiği bilinmeyen bu saldırganlıkla baş etmek güçleşir. İlginç olan sermayeyi yönetenlerin hem öznel çıkarlarını gözetmeleri hem de kendilerine bağımlı olanlara karşı bir araya gelmeleridir. Rekabetle birlikte dayanışmanın bir araya getirdiği piyasa yöneticileri, kendilerine karşı oluşabilecek herhangi bir riski dahi göz ardı etmeden, süresiz, her an bir düzenin işlemlerini sağlarlar. Bu düzen ise azınlığı korumak üzere çoğunluğa karşı bir hâkimiyettir.

Türk tiyatrosunda ekonomik koşulların daha çok cumhuriyet sonrası dönemde konu edildiği görülmektedir. Bir yanda Batı'ya öykünme diğer yanda mevcut feodal sistemin etkileri süregiderken bir de sanayileşmenin tohumları atılması gibi pek çok faktör, ekonomik sorunların yaşandığı bir süreci de beraberinde getirmiştir. Oyun yazarlarımızın ülkenin her döneminde politik- ekonomik- toplumsal dinamiklerini gözetererek eserler ürettiği düşünüldüğünde, bu koşulları irdeleyen oyunlar yazmaları kaçınılmaz olmuştur. Yetersiz ekonomik koşulların ürettiği şiddetin özellikle de çok partili dönemden itibaren sıklıkla konu edildiği görülmektedir. Yaşanan son yüzyılda çiftçi, işçi, küçük esnaf, zanaatkâr gibi meslek gruplarının hatta zamanla maaşlı beyaz/mavi yakalıların ekonomik koşullardan kaynaklanan şiddete maruz kaldıkları görülür.

Özellikle 1950'lerden sonra küçük esnafın ve zanaatkârın hesabı tutturamadığı, gelir gider dengesini sağlayamadığı bir dönem başlamıştır. Mal, malzeme alımı için ayrılan bütçe yetersiz gelmeye ya da ürünün, hizmetin satışı azalmaya başlamıştır. Genel olarak alım gücünün zayıfladığı kesimlerde iş akışı yavaşladığı ya da durduğu için önce çok gerekli olmayan harcamalar kısılmış sonra zaruri ihtiyaçlar da kısıtlanmaya başlanmıştır. 1971'de yazılan **Almanya Defteri** (2017) bu değişim en iyi görüldüğü oyunlardan biridir. Vasıf Öngören önce **Göç** adıyla kaleme aldığı oyunun adını daha sonra değiştirmiştir. Oyun bir yanda Recep ustanın ekonomik yetersizliklerle mücadelesi diğer yanda çocuklarının gönül ilişkileri ekseninde bütünlük sağlayarak ilerler. Geleneklerine bağlı bir araba tamircisinin karaborsaya düşen parçalar yüzünden işlerinin tıklandığı, ticaretin değer/emek üzerinden değil de çıkar üzerinden sağlandığını anlatır. İşlerin ilerlemesi için sürekli fedakârlık yapmak gerekir ama bunun bir türlü sonu gelmez. Artık çırağın da kendine ekmek sağlayamayacak bir zanaatı öğrenmeye isteği de hevesi de kalmamıştır. Finalde önce çırak Mehmet'in, sonra Mehmet ile kaçarak evlenen kızı Nuriye'nin fabrikada işçi olduğuna, ileride oğlu Ali'nin de aynı yolu seçtiğine tanık oluruz. Bu da kurtuluş olmayınca Almanya'ya gitmek son çare olacaktır.

Oyunda bir yanda Recep ustanın ayakta kalma mücadelesine diğer yanda oğlu, çırağı dahil fabrika işçiliğine meyletmelerine tanık olunur. Bauman'ın (1999: 15) “usta ile işi arasındaki çalışma etiğinin varsaydığı sevginin bitişini haber veren şey fabrika

düzeninin geliyordu” sözleri **Almanya Defteri**’ndeki ilişkileri açıklamaktadır. Bu nedenle zanaatın aktarımı zarar görür. Aslında oyunda kimsenin insan olarak birbiriyle sorunu yoktur, birbirlerini sever, sayar ama mesele para kazanma olduğunda, birbirini sevmek ve saymak yeterli olmayabilir. Zamanla usta çırak ilişkisi, çırak/oğul için bir baskı rejimi gibi algılanmaya başlar. Hele ki gelirin kesin olmayışı gibi faktörler de eklenince, az da olsa düzenli gelir sağlayacak sanayi cazip gelmeye başlar. Çıraklık işçiliğe terk edilir, yeni çalışma düzenine uyum sağlanır. Dolayısıyla zanaatın aktarımı tehlikeye girdiği gibi, sanayileşmenin her bölgeye bir anda ulaşmamış olmasından kaynaklı göçler (iç ve dış göçler) tetiklenir.

Recep ustanın kendi bildiğini doğru sayan, kendi inandığı kimseleri dürüst bilen tavrı, ekonomik meselelerdeki saflığı oyun sonuna dek kendini hayal kırıklığına uğratan bir dizi olay yaşamasına neden olacaktır. Demokrat Parti döneminin ekonomi politikalarının uzun vadede yansımalarının görüldüğü metinde, Belkıs’ın (2003: 125) “bir ailenin çöküşü ile bir kişinin yükseliş öyküsü gözler önüne serilir” ifadesi aslında oyunu özetlemektedir. Recep ustanın her şeyi kolaylaştıran, çözüm bulan adeta bir bilirkişi olarak değer atfettiği Kazım’ın yükselişi yanında Recep ve ailesinin yaşadıkları sıkıntıları izleriz. Dönemin ekonomik, politik etkinliklerini yakından takip eden ve nerede ne zaman eyleme geçmesi gerektiğinin farkında olan Kazım işlerini iyileştirirken zor zamanlarında onu saklayan Recep’in ihtiyacı olduğunda aynı insanı yardımı göstermemiştir. Oysa Recep oğlunun fabrikaya işçi alınması, eski parçalardan araba yapıp satmaları gibi iyilik sandığı yaklaşımları Kazım’a atfederken, asıl ondan gelen zararları görmeme konusunda inatçıdır. Recep usta ne oğlunun greve gitmesine hak verir, ne bankadan ipotekle işini ve evini kaybedecek noktaya gelmesini yorumlayabilir. Zaten çocuklarının evlenme isteklerine de hep bir bahane, erteleme ile yanıt vererek kendi kafasındaki ödemeleri, yatırımları yapmıştır. İşte tüm bunlar kendi halinde yaşayan bir ailenin ekonomik dinamiklere ayak uyduramaması nedeniyle maddi, manevi zarar görmesine neden olmuştur.

Recep ustanın tamirhanesinin artık birkaç aileyi geçindirecek kazancı sağlayamadığı ortadadır. Her ne kadar kabul etmek istemese de, eski günlerdeki gibi iş yapabilmesi sanayileşme, özel sektör girişimciliğinin politik bağlantılarla etkileşimli

olması, bankacılık sisteminin yerleşmesi gibi etkenlerle zor görülür. Kendi işinin patronu olmaktan, patronların işçisi olmaya doğru zorunlu bir yöneliş başlar. Bu durum zihinsel olarak yorucu, uyum göstermesi zor bir süreç olmasının yanında fiziksel çalışma koşullarında da değişim gerektirir. Örneğin Recep ustanın oğlu Ali fabrikaya işçi olduktan sonra sürekli bel ağrılarından yakınmaya başlar ve der ki:

“Ali- Akşama kadar hep aynı şey. Bir makine var, durmadan parça geliyor. Ben de onlara perçin yapıyorum. Bastır makineye, tamam... İşe başladıktan iki saat sonra, başlıyor belim ağrımaya. Makina çalıştığı için, hiç boş bırakamıyorum, durmadan ayakta.. Bir yandan da parçalar geliyor ardı ardına.

Recep- Peki, o parçalar ne oluyor?

Ali- Ne bileyim ben? Yüzlerce insan çalışıyor... Makinayı boş bırakamıyorsun ki, gidip bakasın, ayaklarım sızlıyor” (Öngören, 2017: 63-64).

Ali, kendine verilen bir görevi yerine getiriyordur ama neyi ne için yaptığını dahi bilmez, öğrenecek zamanı, fırsatı da yoktur. Babasıyla birlikte yaptıkları işten ne kadar da farklıdır. Fabrika sisteminde insan bedeni otomatikleşmeye başlar. İşe giriş ve çıkış saatleri belirlidir, çalışma süresi fazla olsa dahi bu saatler bilinir. Hastalık ya da zihinsel yorgunluk üretimin aksamasında geçerli bir mazeret sayılmaz çünkü sanayi hedeflediği üretimi yakalamak için insani ve duygusal davranırsa hedeften taviz verir, bu istenmez.

Almanya Defteri ekonomik dinamiklerin toplum üzerine etkisini bir araba tamircisi ve ailesinin yaşadıkları üzerinden özetleyen bir metindir. Mevcut durum, ekonomik çıkmazların, kendi halinde işinin başında olan ve -burası önemlidir- çalışmaktan kaçınmayan bir esnafın çaresizliğidir. Oyunu estetize eden de öyküsü yani bu çaresizlik halinin iyi kurulmuş bir akışla finale doğru sürüklemesidir. Oyunun ekonomik koşullardan kaynaklanan temel sorunu işyeri kapatmayı, ev satmayı gerektirir, çocukların evliliğine engel olur. Oyun sonuna dek giderek derinleşen bir şekilde durumun daha da kötüleştiğini görürüz. Evde ekmek yokken, alabilmek için birinin eve para kazanıp gelmesi beklenir. Koşulların dayattığı zorunluluk aslında ekonomik şiddet diyebileceğimiz şey, Recep ustanın hiç onaylamadığı halde bambaşka yeni bir koşulun parçası olmaya zorlamıştır.

Ekonomik koşulların yaşamı etkilemesini konu eden bir başka oyun **Bekleme Salonu** (2005) ise Yiğit Sertdemir'in 2003'te kaleme aldığı yakın tarih oyunlarımızdan biridir. Oyunda günümüzde özel sektörün bir parçası olmak için kıyasıya yarışmanın, türlü engelleri aşmanın zorunluluk olduğunu görürüz. Oyun kısaca bir iş görüşmesine giden bir kadın ve iki erkek üzerinden gelişir. Görüşme için bir salonda kapalı kalan üç kişi oradan çıkmak için çevrelerindeki göstergelerden yola çıkarak bir mesaj, ipucu aramaya başlar. Tüm göstergeleri kendi yaşamlarından sahip oldukları deneyimlerle anlamlandırmaya çalışırlar. Finale doğru anlaşılır ki Kadın ve Siyahlı Adam sevgili, Grili Adam ise onları işe almaya yetkili kişidir. Tüm yaşadıkları, şirketin çalışanlarını kriz anında gözlemleyerek işe almaları ve randevu saatlerinde ezber konuşmaların yerine doğal halleriyle değerlendirmeye yönelik yöntemleridir. Oyun tek mekânda, kendi içinde çok katmanlı bir yapıya sahiptir. Bir şirket çalışanı olabilmek için simülasyona dahil edilmişlerdir. Bauman evrensel olan bu soruna şöyle dikkati çeker: “Çalışmak –iş sahibi olmak, patron sahibi olmak, karşılığını ödediği için patronun yararlı gördüğü şeyleri yapmak- dürüstlüğü ya da insanlığı başka türlü sağlanamayan, şüphe duyulan ve kendini kanıtlamak durumunda olanların saygıdeğer bir birey olabilmek için yapmaları gereken şeydi” (Bauman, 1999: 29).

İnsanlar bir nedenle çalışmak zorundadır ve bu sürecin bir parçası olurken türlü durumlara tanık olur. Günümüz iş yaşamında, kendi becerilerine, eğitimine uygun bir iş bulmak büyük şans sayılır. İnsanlar kendilerine uygun ya da en yakın işe sahip olabilmek için sınavlara girer, görüşmelere katılır, bilgisini, yeterliliğini ispatlamaya çalışır. Bu süreç dahi oldukça yıpratıcıdır ve beraberinde kaygıyı da getirir. Tıpkı oyundaki Kadın'ın sürekli tedirgin ve panik davranışlar göstermesi gibi. Bunun üzerine bir de rakiplerle baş etmek gerekir. Örneğin önce adaylardan biri sanılan ama Kadın'ın sevgilisi olan Siyahlı Adam, Kadın'a sık sık “Sana az önce de söyledim. Eğer hazır değilsen buraya hiç gelmeyecektin” (Sertdemir, 2005: 14) gibi sözler etmektedir. Bu şartlar altında Kadın hem yeterli, hem özgüvenli hem de kriz anını yönetebilen birisi olmakla birlikte başkalarına karşı da soğukkanlılığını korumak ve doğru davranışı bulmak zorundadır. Oysa şu haliyle sadece mızırdanmaktadır ve çetin iş yaşamı içinde

daha güçlü çalışanlara ihtiyaç vardır. Oyun da olsa yıpratıcı sözlerdir bunlar ki öyle de olmuştur. Oyun içindeki oyunda ilk çözölen Kadın olmuştur.

Bekleme Salonu oyununda şiddetin ekonomik koşullarla ilişkisini birkaç noktada belirlemek mümkündür. Öncelikle birbiriyle sevgili olan çift, tanışmıyormuş gibi davranarak başvuru yapmışlardır ve böylece son aşamaya kadar ikisi de kalabilirse Kadın, Siyahlı Adam’a yani sevgilisine yardım edecektir. İşveren yani Grili Adam ise adayları salonda kapalı kalmışlar gibi bir olayın içine çekerek eleme yöntemi uygular. Sonra belirledikleri bir süre içerisinde oradan çıkmaları gerektiğine ve izlendiklerine inanarak çevrelerinde var olan tüm objelerden anlam çıkarmaya çalışırlar. Bu arada Kadın ve Siyahlı Adam’ın sevgili olduklarını gizlemeleri gibi Siyahlı Adam ve Grili Adam arasında da, Kadın ve Grili Adam arasında da gizli bir anlaşma yapılmıştır. Bizim metin başlamadan yapıldığını anladığımız bu anlaşmalar finalde çözülecektir. Çevrede alakalı, alakasız objeler, sözcükler vs. vardır. Artık her şey şüphelidir, her obje bir anlam taşımak zorundadır. Ve kendilerine uyguladıkları bu baskı yavaş yavaş geçmişteki acı veren gizlerini ortaya çıkarmaya başlar. Finalde Siyahlı Adam’ın trafik kazası yaparak kardeşinin ölümüne neden olduğu, Kadın’ın da gizlice kürtaj olduğu ortaya çıkmıştır. Artık her şey açıktır ama bir işe girmek için kişinin tüm açıklarını, zaaflarını belki de unutmaya çalıştığı yaşam deneyimlerini su üzerine çıkarma hakkını kim vermiş olabilir?

Bir şirket çalışanı olabilmek için bu kadar psikolojik şiddete maruz kalmak ve kabullenmek, işe duyulan ihtiyacın ne boyutta olduğunu gösterir. Oyunda bu şiddet farklı estetik öğelerle oluşturulmuştur. İlki gerilimi ve şiddetin dozunu artıran oyun içinde oyun yapısıdır. Oyun ortaya çıkana kadar gerçekmiş gibi gerilimi yükseltir. Aynı zamanda işe olan ihtiyaç öyle iyi işlenmiştir ki, Siyahlı Adam “siz beni bu şekilde deneyemezsiniz, hakkınız yok” diye çıkışıp işi reddetme lüksüne sahip değildir. Bir başka estetik öge ise göstergelerle sağlanmıştır. Bir masal kitabı, kuş motifli duvar saati, vazanın üzerinde yazan bir sözcük, satranç oyunu ve zemindeki kareler, eski bir fotoğraf gibi psikolojik olarak zorlayıcı etkenler öne çıkarılmıştır. Oyun kişileri bütün bunlarla bağlantılı bir şeyler bulmaya çalışırlar, çıkış yolunun, anahtarın bu bağlantılarla bulunabileceğine inanırlar. Bu süreçte ortaya dökölen gizleri de gerilimi destekler.

Günümüzün işsizlik ve işveren ilişkilerine farklı bir bakış açısı getirmiştir **Bekleme Salonu**.

İnsanlar özel ya da kamu fark etmeksizin iş yaşamının bir parçası olmaya, düzenli, bir gelir elde etmeye zorunlu hale gelmişlerdir. Bir şekilde para kazanmak zorunluluğu, eskiden arzu edilen bir iş alanı olarak devlet memurluğunun yerini özel sektöre bırakmaya başlaması, çalışmak zorunda olan insanları zorlu koşullara, az gelirle çok iş yapmaya mecbur bırakmaya başlamıştır. Bu tema üzerinden İlker Köklük tarafından kaleme alınan **Sevgili Pazartesilerim** (2010) oyununda özel sektörde bir iş gününden kesitler aktarılır.

Oyun İç Ses ile başlar. İç Ses başlı başına bir oyun kişisiymiş gibi arada konuşacaktır ancak diğer oyun kişilerinin de düşünceleri iç sesleri yoluyla seyirciye duyurulur. Devamında parantez içinde, bir toplantı odasına girerek masaya bir şey yapıştıran siyah giysili bir adam anlatılır. Oyun boyunca ara ara görünür ve gizemli bir hali vardır. Bu adamın sırrı finalde çözülecektir. Gergin bir toplantı başlar. Bir gün öncesi gerçekleşen patlamalardan yola çıkan Birinci Adam adlı genel müdürün ilginç kaygılarını dile getirdiği bir toplantıdır bu:

“Birinci Adam- (...) Çalışanlar korku içinde. Öyle ki çalışmak zorunda olmasalar bugün kulenin yarısı işe gelmezdi. Ama sistem böyle işlemiyor. Onlar çalışmak zorundalar. Peki, onları boş verin. Onlar irkilmekte haklı. Çünkü onlar piyon. Ya biz. Ya siz... Siz, her durumu ulaşmaya çalıştığınız pozisyona doğru uzanan bir adım olarak yorumlamak zorundasınız. Siz her krizden terfi alan birer savaşçısınız. (...) İnsanlar korkuyor. Korkan insanlar ne yapar? Güvenlik önlemi alırlar. O zaman biz de onlara güvenlik satarız. Formül basit beyler. Paran varsa her zaman kazanan olursun. Aslında kazanmak için bir şeye daha ihtiyacın vardır. Dâhiyane fikirlere. Ama paran olduğunda onları satın alırsın olur biter” (Köklük, 2010: 48-49).

Genel müdür bu konuşmayla krizi fırsata çevirmenin yollarını bulmaları konusunda beklentilerini bildirirken her an yerlerine başkalarının gelebileceği mesajını da verir. İş gücünü artırmak, daha çok satış yapmak için müdürün sürekli tehditkâr üslubuna ses çıkaramayan çalışanlar arasında parodik ama herkese konumunu bildirme üzerine kurulu konuşmalar geçer. Bu arada müdürün özel yaşamında, aile ilişkilerinde tüketim çılgınlığının parçası olduğunu görürüz. Karısının onu arayarak duvar rengine

uygun yeni bir klima almayı, gitmediği spor salonunun üyeliğini uzatmayı, yurt dışından gelen parfümleri istemesi gibi...

Finale yaklaştıkça bir Genç iş başvurusu görüşmesi gerçekleştirir Müdür'le. Başlangıçta çekingen olan Genç bütün hayatı boyunca eğitimi için verdiği emeklerin ve ailesinin fedakârlığının iş yaşamında karşılığı olmadığını söyler. Müdür onu işe almayacak iken Genç bu tip insanlarla çalışmak istemediğini söyleyerek odayı terk eder. Bu onurlu davranış takdire değerdir ama Genç'in hâlâ işsiz olduğu gerçeğini değiştirmez. Genç'in durumu da İç Ses'ten duyduklarımız da, bugünün iş yaşamında, ekonomik-politik dinamiklerde var olan yeni bir sınıftan bahsetme gereği doğurmuştur. *Prekerya* denilen bu sınıf için bugüne dek bilinenden farklı bir sosyoekonomik grup demek doğru olacaktır. Güvencesiz anlamına gelen *praevarious* ile proleterya anlamına gelen *proletariat* sözcüklerinin birleşmesinden türemiş bu sözcük 21. yüzyıl ekonomik dinamiklerinden kaynaklanan yeni bir bakış açısı, henüz sınıf olamamış bir gruptur. *Prekerya*, ne işveren, üst düzey yönetici ne de işsiz ne de orta sınıf zanaatkâr gibidir. Arada kalmış bu parçalı statünün ne proleterya ne de maaşlı çalışanlar gibi itaatinin karşılığı bir güvencesi yoktur, güvenlik ihtiyacı giderilememiştir. Her ülkede ekonomik hareketlilik farklı olduğundan bu tanım da değişebilir, kimi zaman geçici işlerde çalışma anlamında kullanılmıştır ama genel olarak beyaz yakalılar, çalışan yoksullar gibi ifadeler kullanılmaktadır (Standing, 2019: 19, 23-24). *Prekerya* yeni bir sözcük, yeni bir temsildir ve her geçen gün sayılarının giderek arttığı gerçeğini göz ardı etmemek gerekir.

Oyunun finalinde gördüğümüz bir başka önemli durum da, müdürün de kendi üstleri tarafından pamuk ipliğinde bir pozisyonda olduğudur. Hiyerarşik ilişkilerde üstler altında çalışanları emek ya da zihinsel olarak ezerken, sömürürken yetkilerinin tadını çıkarır, bundan haz alır. Ta ki daha üstten birisi aynı hazzı alana dek. Ve o an Müdür de ekibiyle birlikte kovulur. Aslında müdür de *prekerya*dır.

Sevgili Pazartesilerim oyununun diğer kişileri de *prekerya* tanımını karşılar. Kendini güvende hissetmeyen bir grup çalışanla karşılaşırız. Öyle ki müdür konumunda olsa dahi aynı güvencesizlikle karşı karşıyadır. Bu iş yaşamı içinde şiddet oyun diline

yansımasıdır. Oyunda iç ses olarak belirtilen ses sürekli kaygılı, tükenmiş, borçları birikmiş ama hâlâ binicilik kulübü üyeliği gibi meseleleri dert eden, konunun bütününden bağımsız gibi kendi kendine konuşan bir sestir. Oyunda hiyerarşik olarak yukarıdan aşağıya aşağılayıcı, sürekli kaygı uyandıran bir üslup hâkimdir. Oyun boyunca çalışanlar arasındaki iletişimde sürekli tehdit, tedirgin etme yani mobbing hissedilir. Bu psikolojik şiddeti aktarmada oyun dili etkin bir şekilde kullanılmıştır. Bu nedenlerle **Sevgili Pazartesilerim**'de de şiddeti estetize eden oyun dili vardır diyebiliriz. Finalde ise gizemli siyah giysili adam şirketi keyifle patlatmaya hazırdır.

Şiddeti ekonomik koşullar yoluyla ortaya çıkaran faktörlerden birinin de yoksulluk ve yoksunluk gibi maddi ve zihinsel anlamda bir tamamlanamamışlık duygusu olduğu söylenebilir. Bu bağlamda Ali Cüneyd Kılıçoğlu tarafından kaleme alınan **Mumyalar** (2012) oyunu Türk tiyatrosuna katkı sağlayacak çağdaş metinlerden biridir.

Oyunda Rıza ve Hasan çöplerden topladıkları malzemelerini satarak hayatlarını sürdüren iki düşkün insandır. Yazar başta 60'lı yaşlarda tanımlar bu kişileri ama yaşlı olmaları gerekmediğine dair de bir not düşer. İki adam çevrelerinde gelişen ve her gün gazetelerde manşette yer alan ya da 3. sayfaları dolduran türden şiddet eylemleriyle karşılaşır ya da bizzat kendileri maruz kalırlar. Trafik magandaları, hırsızlar, kadına şiddet, bebeğini çöpe terk edenler ve bunu göre göre duyarsız kalanlar, geceleri çıkan çatışmalar, yasadışı işlerini yandaki dairelerinde yürüten bir grup tekinsiz adam ve öldürdükleri insanların cesetlerini duvarlara gömmeleri... Her gün bu olaylara tekrar tekrar tanık olmak dahi bir travma yaratır.

Oyun bu olayların tanıklığı ya da yaşanmışlığını aktarırken Hasan ve Rıza'nın vücutlarının çeşitli yerlerini, yaralarını buldukları bezlerle, çaputlarla sarmalarıdır. Oyun boyunca her gün bir yerlerini sararlar. Hem sembolik hem de fiziksel bir destek alırlar bu sargılardan, sargılar ağırlarına, acılarına iyi gelmektedir, onlara destek olmaktadır. Acıları o kadar fazladır ki her geçen gün sargılar artar.

İki adamın işi gerçekten zordur. Bir yanda belleksizlik hâkimdir. Unuturlar, unutmuşlardır ancak ileride bu nerden gelip, kim olduklarını dahi doğru dürüst

bilemedikleri anlaşılacaktır. Şimdilik sadece çöp toplama piyasası içinde arabalı, eli sopalı, genç toplayıcılarla kıyasıya mücadele etmek zorunda olan yaşlıca iki adamdırlar. Her ikisi de çocukluklarını, geçmişe dair bir şeyleri o kadar çok merak eder ancak anımsayamazlar. Anımsadıkları ise cinayetler, saldırılar, ölümler ve hep şiddet, şiddet içeren olaylardır. Tıpkı rakipleri gibi onları öldürmeyi, yok etmeyi düşünürler ama Rıza bu dünyada yaşamının sırrını düşünmekte değil, unutmakta olduğunu söyleyerek Hasan’a teselli olmaya çalışır. Hasan ise “düşünmemek, öldürmek değil midir kendini” (Kılıçoğlu, 2012: 130) derken aslında olan biten her şeye karşı kayıtsızlığın sadece başkalarını değil bir gün kendimize de döneceğini ve öldüreceğini anlatmaya çalışır...

İki adam aslında yaşamın anlamını sorgulamak gibi bir kaygı gütmmez. Çalışma isteklerini belirten bir ifadeleri yoktur çünkü çöp toplamak ve Keramet’e götürmek onlar için bir iştir. Günde dört kez gitmeleri gereken, demir gibi para eden çöpler topladıkları zaman sevindikleri bir iştir bu. Ve her ikisi de bunun hayatlarını sürdürecekleri bir iş olduğu konusunda hemfikirdir. Bir yanda belleksizlikleri diğer yanda kayıtsızlıkları içinde bulundukları durumu sorgulamalarına izin vermez. Geçmişleri olmayan ama geçmişlerine büyük bir merak duyan çocuk ruhlu iki adam hayata tutunmaya çabalar. Her gün ağrıyan yerlerini çaputlarla sararlar. Önce Hasan sonra Rıza, belini, dizini kısacası onlara ağrı veren yerlerini sararlar: “Hasan- Daha sıkı sar. (Rıza daha sıkı sarmakta) Vücudum dağılacakmış gibi, belimi sıkı sarınca acısını hissetmiyorum” (Kılıçoğlu, 2012: 131).

Hasan hep sargıların onu tuttuğunu, güç verdiğini söyler. Sanki sargılar olmasa dağılıverecek gibi hissettiğini. O kadar yaşadıklarına rağmen hâlâ dağılmaktan korkmaktadır. Ve sadece dağılmaktan değil, korktukları her şeyden korunmak, sakınmak istercesine sargılardan güç bulmaya çalışırlar:

“Hasan- Korkuyorum.

Rıza- Korkmanın sırası değil.

Hasan- Vücudumuzu saralım.

Rıza- Niye?

Hasan- Dağılacakmışım gibi hissediyorum. Korku; içimde sessizce büyüyen bir ağaç, vücudumun içinde büyüyeceği yer kalmadı. Korku dışıma taşacak bedenimi parçalayacak... Dağılmamam için bedenimi sarmamız gerek” (Kılıçoğlu, 2012: 152).

Her gün bir yerlerini sararlar, her gün daha çok canları yanar, acı çekerler ve korkarlar. Bu sırada o bekledikleri an gelmiştir ve çevrelerindeki herkesten öçlerini alacakları bir teklif gelmiştir. Bir gün Rıza parkta evlerine baz istasyonu kurmak isteyen bir gençle tanışır ve zaten yaşayan bir ölü gibi sürdürdükleri yaşamlarında istasyonun vereceği zararı hiç önemsemezler. Üstelik böylece çevrelerindeki tüm kötülerden de intikam almış olacaklardır. Çünkü intikam almak için çok nedenleri vardır. Her gün haksızlık, saygısızlık, bencillik dolu olaylara tanık olurlar. Her yer şiddet doludur. Daha güçlü olanın diğerine hükmettiği bir şiddettir bu ve topladıkları çöplerle yaşamlarını renklendirmeye çalışan iki insan artık çok kırgındır bütün bu olanlara. Tıpkı “Yoksullar parası olanların yararı için tasarlanmış aynı dünyada yaşamak zorundalar” (Seabrook’tan akt. Bauman, 1999: 64) ifadesi gibi... Sonunda baz istasyonu kurulur ama herkes şikayetçi olur, tehdit edilirler. Bir gün bu şikâyetlerin sonunda polis baskınına uğrarlar. İki adamın trajik hikâyesi orada açıklanır; ikisi kardeştir ve anne babaları ideolojileri nedeniyle bir polis baskını sırasında gözlerinin önünde kurşunlanmıştır. Daha çocuk yaşlarda maruz kaldıkları bu sahne yaşamları boyunca bir daha toparlanmalarına izin vermemiştir. Oysa öldürülmeden hemen önce anneleri onlara güzel bir gelecek sunmak için çalıştıklarını hep hatırlamalarını söylerken, çocuklarına da her çaba göstermelerini salık vermeye çalışmıştır. Ama bu temenninin ardından polisler geldiğinde çocuklarına saklanmalarını söylemiş ve babaları son nefesini verirken “unutun” demiştir. İşte tüm belleksizliğin gizi, yaşamak istemedikleri o anı unutmakla başlamış, yaşamları boyunca hep görünmez olmayı ve unutmayı, hiçbir olaya karışmamayı ilke edinmişlerdir. “Onlara mavi bir gökyüzü bırakmak isteyen ailelerini” kaybetmeseler hayat her ikisi için de farklı olacaktır ve hatta tanık oldukları her olay onlar için de bir gazete haberi olmaktan öteye gitmeyecektir belki de.

Yazar metnin sonunda oyunda yer alan şiddet anlatılarını gazete haberlerinden esinlenerek yazdığı notunu düşmüştür. **Mumyalar** oyunu, hayatını çöp toplayıp satarak sürdürmek zorunda kalan iki naif adam üzerinden geçen beş günlük sürede ne kadar çok şiddetle karşılaşıldığını örnekler. Hem iki oyun kişinin yaşadığı hem de çevrelerinde gelişen şiddete alımlayıcı da maruz kalır. Korkutulurlar, rekabette zayıf düşürülürler, dövülürler... Tüm bunlara karşı tek dirençleri vücutlarına sardıkları çaputlardır.

Mumyalar'ı estetize eden de bu gösterge yoluyla iki adamın kendilerini sararak şiddetten korunmaya, güçlü kalmaya çalışmasıdır.

Ekonomik koşulların yetersizliği, yoksulluğa geçiş süreci ve yoksulluk, yoksunluk, sıradan bir yaşam sürmek için zorlu mücadelelerle çalışmak zorunda olan insanlar genel olarak şiddet eylemleri ile karşılaştırıldığında, şiddete maruz kaldıklarının dahi farkında olmazlar. Oysa insanın yaşam hakkı beslenme ve barınma gereksinimleri, eğitim olanaklarını elde etmeleri oldukça basit beklentiler olmalıdır. Bu zaruri gereksinimler için örnek oyunlarda görüldüğü gibi büyük bedeller ödenmektedir. Bu bedel işsiz kalmaya, ailelerin dağılmasına, onurun zedelenmesine ve aslında yaşam olmayan bir hayatı yaşamak zannetmeyle sürer gider. Türkiye'nin kısa tarihi her döneminde ayrı bir ekonomik dinamikle toplumunu etkilemiştir. Önceleri tarım, feodal sistem ardından kapitalizmin yerleşmesi ile yüz yıl gibi kısa bir sürede toplumun büyük kesiminin ekonomik koşulların yetersizliği nedeniyle yoksunluk yaşadığı ve şiddete maruz kaldığını söylemek mümkündür. Bu koşulların yarattığı ortam, bu ortamdan etkilenen kişiler de oyun yazarlarının kalemiyle alımlayıcıya başka başka hayatlar aktarmaktadır.

1.1.3. Kutuplaşmadan Doğan Şiddet Temsili

Kutuplaşma, Türk dil Kurumu Sözlüğünde ikinci anlamı “birbiriyle karşıt olan şeylerden her biri” (<https://sozluk.gov.tr/>) olarak tanımlanmıştır. İnsanları, toplumları kutuplaştıran ideolojiler ve diğer etkenler hem evrensel hem de kültürel olabilir. Örneğin politik ayrılıklar ve bunlardan kaynaklı çatışmalar evrenselleştirilebilir ya da kadın erkek ilişkilerinde cinsiyetler arası bir ayrıştırmanın tüm dünyanın sorunu olduğu söylenebilir. Ancak kan davası gibi iki ailenin, aşiretin kutuplaşması törelerden kaynaklanır. Dil, inanç, ırk, sosyal sınıf gibi faktörler de bu kutuplaşmanın yolunu açar.

Türkiye özelinde kutuplaşma meselesine bakıldığında en temel nedenlerden birinin politik ayrılıklar ve aslında politik kaynağa dayanan sınıfsal ayrılıklar olduğu görülür. Henüz Cumhuriyet ilan edilmeden dahi başlayan bu ayrılık Osmanlı

İmparatorluğu'nun son dönemlerinde de etkisini göstermiştir. Batılılık ve yerellik/ gelenekçilik tartışmalarıyla başlayan süreç, çağdaş Türkiye tarihinin çok partili döneme geçişiyle sağ-sol ayrımına gitmiştir. Aynı sınırlar içerisinde birbirine düşman olanlar 1960'larda, 70'lerde ve 80'lerde sonra da 2000'li yıllarda ciddi çatışmalar yaşamışlardır.

Farklı politik ideolojilerin, diğerleri karşısında kendilerini en doğru düşünce biçimi olarak görmesi yeni bir şey değildir. Sorun uzlaşmazlığın –tek taraflı ya da karşılıklı- eyleme döküldüğü yerde başlar. Orhan Asena 1956'da yazdığı **Korku** (2007) oyununda bu karşıtlığı görmek mümkündür. Oyun bir Kadın ve Gazeteci arasındaki konuşmayla başlar. Oyunun O olarak kişileştirilmiş asal kişisi daha sonra görülecektir. Kadının sevdiği adamı, O'yu bir ideolojinin, bir örgütün lideri olabileceğine ikna etmişlerdir ve O da uzun süre buna inanmıştır. Oysa Kadın da Gazeteci de bunun tam olarak öyle olmadığını bilir.

Oyun, askerlerin evi basması ve Gazeteci'nin o anda silahla intihar etmesiyle devam eder. Gelenler içinde herkes O'yu aranan bir vatan haini olduğunu söylerken, 2. Teğmen O'yu arıyormuş gibi yapan ancak aynı safta olanlardan biridir. Bunu bir yolunu bulup Kadın'a söyler, dayanışmaları başlar. O'ya yüklenen sorumluluk 2. Teğmen'in sözlerinden anlaşılır. O'yu korumanın, O için ölmenin ne mutlu bir görev olacağını anlatır Kadın'a. Kadın ise sadece duygusal bir aşkla bağlıdır, evlenmek ve çocuk sahibi olmak ister ve bu hayallerini yaşamak istediği de O'dur. Hangi fikir uğruna ölünecek kadar yüce olacaktır ki ya da kan dökülmeyecektir? Bu nedenle kendi halinde bir yaşam isteyen herkes için bu tür kendini davaya adamalar Kadın için anlaşılacak gibi değildir. Ta ki O geldiği ve ölmekten ne kadar korktuğunu söylediği zamana dek. O artık yaratmak istedikleri liderin kendisi olmadığını farkındadır. Çünkü büyük bir yaşama isteğiyle dolduğunu anlar. Yaralanmış, ölümle yüzleşmiş ama ölmemiştir ve artık ne ideoloji ne hak ve özgürlükler, tek gayesi yaşamaktır. Yaşamak, barınmak, yiyecek ve uyuyabilmek...

Finale yaklaştıkça oyunun ilk tablosunda Gazeteci'nin intiharı hatırlanır. Bu ne cesur bir ölümdür, askerlere onu yakalama, işkence etme, diğerlerinin yerini söylemek

için uygulayacakları her türlü tehdit ve zorlama fırsatı vermemiştir. Oysa O yaralanmış ve kaçmıştır. Kaçmak bir dava için en onursuz eylemdir. Ama dava arkadaşları O'nun bu kaçışını iyileşmeye, güçlenmeye ve tekrar örgütünün başına liderlik etmek üzere döneceğine yormaktadırlar. O ise sadece yaşamak, tüm bu gerçekliğini yitirmiş davalardan sıyrılmak ister.

Bir kişinin her türden otoriteye bağımlı olmaya karşı nefretle dolu olması ile bu bağımlılığı temsil etmesi arasındaki ilişkide kişinin sosyopolitik davranışları önemlidir (Adorno, 2011: 299). Aksi halde her ikisi de aslında aynı anlama gelmektedir. O'nun temsil ettiği düşünce ile O ve diğerlerinin dahil olduğu örgütü çökertmek isteyen askerler yani otorite aslında aynı tahtirevanda gibidir. Varlıkları birbirini yüceltir ya da aşağı indirir, biri olmadan bu oyun olmaz. Otorite güçlü kalmak adına kendine tehdit olarak gördüğü düşüncenin temsilcileriyle mücadele eder. Aslında bu da onların ideolojisidir. Karşıtı da, devletin olanaklarına sahip olan bu yıldırıcı güç karşısında ayakta kalmak ve bütünlüğünü korumak gayesindedir. Her ikisinin de yaptığı şey aynıdır.

Korku, yazarın oyun başında “olay herhangi bir çağda ve herhangi bir yerde geçer” (Asena, 2007: 153) ifadesiyle başlar ve bu açıklama oyun boyunca kendini hissettirir. Çünkü Türkiye’de neredeyse her on yılda bir politik ideolojik ayrılıklardan kaynaklanan olaylar tarihte yerini almışken, oyun hiç gerçek dışı gelmez. Her sahnede hem ülkenin tarihi hem de bireysel deneyimler ya da kaygılar hissedilir. Bir örgütün lideri olan O finalde yaşam ölüm karşıtlığı içinde çırpınır. Yaşamı öyle arzuyla ister ki, içinde bulunduğu duruma karşı büyük bir korku duyar. Ya da hasbelkader “sıradan bir insan gibi ölerек unutulup gitme korkusuna kapılır” (Akıncı, 2003: 147). Yakalanırsa ölecektir, şu an çektiğinden daha büyük acılar çekecektir. O için ölüm her şekilde büyük bir korku uyandırır. Kadın O'nun kaçışına yardım etmek için elinden geleni yapar ama 1. Teğmen’le sevişmesi gerektiği anda bu teslimiyeti kabul etmez ve onu bıçaklar. Kadın’ın dönüştüğü yer ise bunu yaptığı için O'nun tarafından azarlanmasıdır, “yapsan ne olacaktı” durumudur. İşte Kadın o an anlar, O ya onurlu bir ölümle tarihe iyi bir isim bırakacaktır ya da bir korkak gibi kaçıyla anılacaktır. Kadın hain olarak bilineceğini

göze alır ve önce O'yu ihbar eder sonra vurur. Böylece ihbar ederek kendini korumuş, öldürerek de sevdiği adamın onurunu kurtarmıştır.

Yaşam ölüm arasındaki o büyük karşıtlık yön verir **Korku** oyununa. Oyunun fiziksel, cinsel, zihinsel her tür şiddeti bu yaşam ölüm karşıtlığı ile estetize edilir. Kadın yaşamak ister, üremek ve kendi halinde yaşamak, O da ölüme yaklaştığı bir anda yaşama olan tutkusunu hisseder. Bir yanda bu insani tutku diğer yanda kendine yüklenmiş bir misyonun beklediği onurlu bir ölüm vardır. Her duygu o kadar insanidir ki yadırganmaz.

Kutuplaşmanın, hem politik ideolojik hem de toplumsal sınıflar bazında ele alındığı oyunlardan biri Vasıf Öngören'in 1977'de kaleme aldığı **Zengin Mutfağı** (2017) oyunudur. Oyun varlıklı bir evin çalışanlarının ekonomik sınıfsal ayrılıkları temsil etmesiyle başlar. Dışarıda var olan ideolojik ayrılıkların yarattığı çatışmalar, çalışan ya da patron ayırmaksızın aynı paydada buluşturur hepsini. Söz konusu ideolojiler olduğunda bir patronla işçi aynı safta olabilir.

Her şeyden önce insan kendisini korumak için yaşar. Güvenliğini tehdit edebilecek olasılıklar ya da rekabet ortamı oluştuğunda, birey ya da topluluk olarak düşmanlık duyguları gelişebilir. Düşmanlara karşı duyulan korku arttıkça, nefret de, acımasızlık da artar. Scott bu durumu şöyle ifade eder:

“Nefretin temel potansiyel olarak varolması, çoğunlukla kendini koruma adına, bilinçsiz veya yarı bilinçli bir şekilde işleyerek çeteler, örgütler, birlikler ve grupların oluşmasına, uluslararası anlaşma, sözleşme ve bağlaşımlara yol açabilir ve açmaktadır da. Bu örgütlemeler açık veya gizli olabilirler. Modern uygarlıkta bu eğilim giderek belirgin bir şekilde artmaktadır” (Scott, 2001: 26).

Bir toplumda ilişkilerde gerilim başladığında, konu üzerine yeteri kadar bilgisi olmayanların, inatçı bir şekilde kendisi yerine konuya hâkim olan gruplara dahil olması kolaylaşır (Adorno, 2011: 128). Normal yaşamda hepsine birden ait olduğumuz pek çok farklı grupta hareket edebiliriz, onlara dahil olabiliriz. Bunlar insanın kimliğini oluşturan etkenlerdir ve doğduğu coğrafya, ırk, din, yaptığı spor, hoşlandığı müzik gibi çok geniş bir yelpazede incelenebilir. Önemli olan tüm bu kategorilerin insanı tek bir kimliğe hapsetmediği, sosyal bir varlık olarak var olabilmeyi sağlar (Sen, 2006: 24-25).

İnsanın bilgiye sahip olsun ya da olmasın, varoluşunu kanıtlamak istediği, egemen bir düşünce yaratmak ya da bu düşünce çevresinde insanları bir araya getirme arzuları olabilir. Bir aidiyet isteğiyle taraf seçmek isteyebilir ya da zorunda kalabilir. Bu seçimlerin uç noktalarda gelişmesi durumunda karşılaşılabilecek durumları Vassaf şöyle ifade etmiştir:

“Taraf seçmek, insanı gelişmekten, denemeler yapmaktan, iletişim kurmaktan alıkoyar. Taraf seçmekle, içine hevesle kendimizi hapsettiğimiz gettolar kurmuş oluruz. Öteki, yanlış taraftadır. O, bizlerden biri değildir. Biz üstünüz. Onlar bizden aşağıda. Bizim tarafla ilgili her şeyi ezbere biliriz. İnançlarımızı, görüşlerimizi, erdemlerimizi, gece gündüz, değişmeyen bir nakarat gibi yineleriz. Şüphe, moralimizi bozar. Takım ruhuna ters düşer. Her türlü kuşku aidiyet duygumuza gölge düşürür ve bizi kaybolmuşluğa doğru götürür. Seçmek, bir yere ait olmak demektir. Ait olmakla da dostluklar kazanırız. Aksi halde toplum dışına itilmiş oluruz” (Vassaf, 1997: 118-119).

Vassaf’ın ifadesine bakıldığında taraf olmak uyumlu ilişkiler kurmak için hem engel hem de araçtır. **Zengin Mutfağı** aslında durduğu yer belli olan ama kendi iradesi ile bir tercih yapmamış, sorgulama gereği duymamış olan Lutfi Usta’nın anlatısı gibi gelişir. Aşçı Lutfi Usta kendini, bir köpek kadar değerli hissetmediği bir durumun içinde bulur. Evin köpeği ile bir mücadele içindedir. Onun özel etlerle beslenmesi, aşçının zehirli etlerle köpeği öldürerek kurtulacağını sanması ama yerine bir başka köpeğin gelmesi sembolik anlam yüklenmiş önemli detaylardan biridir (Çelenk, 2003: 105). Patronun yani Kerim Bey’in yüceliğini tanır, kaderini kabullenmiştir. Evin şoförü Seyit’in özelliği Kerim Bey gibi bir adamın yakınında, onun şoförü olmasıdır. Ahmet Seyit’in kardeşidir ve Kız’ın abisi Murat ile aynı ideolojidedir ve ortalık farklı görüşlerde olan iki grubun ölümlere varan çatışmalarıyla kırılmaktadır. Kız’ın nişanlısı Selim ise Kerim Bey ile aynı safta ve diğerlerine muhaliflerdir. Selim büyük bir Türkçülük sevdasındadır, zaten okuduğu bölüm de bununla ilgilidir. Kız, bir yanda ailesi diğer yanda sevdiği genç arasında, hiç olmasını istemediği, anlam veremediği bir çelişkinin içinde kalır. Neyin doğru neyin yanlış olduğunu anlamaya çalışır. Aşçının kime, neden hizmet ettiğini, Kız’ın neden bir arada yaşamayı beceremediklerini sorguladıkları bir süreçtir **Zengin Mutfağı**. Sonunda Kız’ın kendi muhakemesini tamamladığı, ezilenin yanında, hakkının savunucusu bir fabrika işçisi olduğunu,

Aşçı'nın da genç bir kız kadar yürekli olamayıp, o evden ayrılmadığı için kendine öfkelenmesiyle final yapar.

Zengin Mutfağı'nın Türk tiyatrosundaki önemi 1970'li yıllarda başlayan ve 12 Mart olaylarına dek süren işçi sınıfı hareketliliğini alımlayıcının tanıdığı kişilerle, tanıdık gelen hikâyeyle bütünleştiren bir metin olmasıdır. Yüksel bu sürecin oyunlaşmasını şöyle özetlemiştir:

“Zengin Mutfağı, toplumsal sınıflar arasındaki çelişkilerin git gide keskinleştiği 1970'ler Türkiye'sinde 'kavganın dışında kalma' çabası içinde safını şaşırانların öyküsüdür. Bir çeşit 'bakarkörlük'tür bu kişilerin ortak özelliği; Öngören safını şaşırmışlığın, faşizmi görmezden gelmekten tutun da faşizme ödün vermeye, giderek faşizme uşaklık etmeye kadar varan çeşitli görüntüleri sergiler” (Yüksel, 1997: 122).

Faşizm kendini bu kadar iyi besleyen bir toplum içinde güçlenmeye devam edecektir. Bu bir zaman sağ- sol, bir zaman muhafazakâr- diğerleri, Kürt- Türk gibi kutuplaşmalara güç kazandıracaktır. Oysa hak arayışı, her insan varlıklı bir evin köpeği ile aynı eti yiyemediği sürece sadece ülkemizde değil, tüm dünyada devam edecek bir mücadeledir. Bu eksende ülkemizde sosyalist dünya görüşünü yansıtan oyunlarla verilen mücadelenin en güç olduğu dönemlerdir. Öyle ki **Zengin Mutfağı** oyununun provaları dahi başlı başına bir dizi şiddet olaylarıyla karşılaşmıştır. Benzeri olaylar sonunda Şehir Tiyatroları, Devlet Tiyatroları ve hükümetin oyuncular ve yönetime ilişkin düzenlemelerine varan bir takım olaylar gelişmiştir. Çelenk bu süreci şöyle ifade eder: “Fatih Şehir Tiyatrosu'nda Vasıf Öngören'in Zengin Mutfağı adlı oyunun son provalarının yapıldığı 22 Ocak 1978 günü, saat 01:00'de tiyatronun camları önce makineli tüfekle taranmış, daha sonra da içeriye tahrip gücü yüksek bir bomba atılmıştır” (Çelenk: 2003: 67). Bu bilgiler ışığında oyunun içeriğinde eleştirilen sistemin reelde ne kadar huzursuzluk verdiğini, benzer temalı oyunların da nasıl zorlu bir sürece tanıklık ettiğini yansıtmaları açısından önemli olduğunu vurgulamak gerekir.

Dolayısıyla bu oyunun estetik ögesi biz ve diğerleri çatışması üzerine kuruludur diyebiliriz. Oyunda zenginlik ve yoksulluk üzerine sınıfsal farklılıkların işlenmesi de önemlidir ancak bu oyun özelinde Kerim Bey ve Selim farklı ekonomik sınıflara ait ancak aynı ideolojiye hizmet eden kişiler olduğundan şiddeti üreten

çatışmaya ezen- ezilen karşıtlığı hizmet eder. Aslında Selim dahi maşası olduğu sistemin kendini kullandığını, birey olarak değil, emirleri yerine getiren bir araç olarak gördüğünü fark etmez. Bu körlük, birbirine karşıt grupların değil, aynı düşüncüyü destekleyen bir grup içinde de kutuplaşma olduğunu gösterir. Sistemin birilerini sürekli buyuran, birilerini ezilen kutupta hapsetmesi insanlığın uğradığı en büyük haksızlıktır. Bir taraf olmak gerekiyorsa neden eşitliğin, emeğin tarafında olunmaz? Neden ekonomik güce sahip olanlar, ismiyle var olanlar düzeni yönetebiliyorken, egemen ideolojiyi belirleyip diğerlerini kutuplaştırıyorken, başkaları onların maşası olurlar? Yazar da bu konuyu kendi üslubuyla işleyerek dikkati çekmeye çalışmış, gerek kutuplaşmanın gerekse aynı kutuplarda olanların birbirleri ile olan ilişkilerini anlatmıştır.

İnsanlar ilkel çağlardan günümüze dek çelişkilerle birlikte gelişmiştir. İyi-kötü, biz-başkaları gibi ikilikler kimi zaman uçlara ulaşabilir ve kaotik bir ortamın yaratıcısı olabilir. İnsanların rastgele bir araya geldiği topluluklar kitle olarak ifade edilebilir, bu basit bir genellemeyi karşılar. Psikolojik anlamda kitle denildiğinde ise birlerinden farklı bireylerin birlikteliğinden yeni karakterlere sahip olmaları anlaşılır. Bu açıdan bakıldığında bilinçli bir kişilik özelliğinden bahsetmek yerine duygu ve düşünceleri tek bir tarafa yönelmiş bir topluluk belirir. Böyle kitlelerde zihinsel tekelleşmeden söz etmek mümkündür. Kitleleri oluşturan kişiler her kim olurlarsa olsunlar, bir araya gelmeleri, kalabalıklaşmaları onlara kolektif bir ruh aşılır (Le Bon, 1997: 19-23). Coşkun Irmak tarafından yazılan **İtaat Deneyi** (1999) tam olarak bu kitlelerin nasıl tekelleştiğinin örneğidir. Oyunun temel çıkış noktası Stanley Milgram'ın İtaat Deneyi çalışmasıdır. Yazar bu deneyden esinlenerek Türk politik tarihinin önemli bir dönemecini ele almıştır. Oyun 1980 dönemine zemin hazırlayan süreçle başlarken, 1979-2000 yılları arasında oyun kişilerinin yaşadıkları psikolojik dönüşümü anlatır. Sağ- sol çatışmaları olarak siyasi tarihimizde sıklıkla tekrar etmiş bu kutuplaşma sonunda gerçek yaşamda da çok sayıda insan ölmüş, kalıcı sağlık sorunlarıyla yaşamak zorunda kalmış, mesleki ya da ailevi yıkıma uğratılmış kısacası maddi ve manevi büyük bir şiddetle karşı karşıya kalmışlardır.

İtaat Deneyi oyunu aynı adlı deneyin bir üniversitenin tiyatro topluluğu tarafından temsili ile başlar. Oyundan sonra birbiriyle yakın olan bir grup akademisyenin, öğrenciler arasında çıkan çatışmalara dahil edilmeleri, güvenlik güçlerinin müdahale etmesi ile gelişir. Oyun, akademi gibi aydın kesimin, akli ile ve bilimin ışığında hareket etmesi beklenen bir kurumda gelişen ilişkilere geçiş yapar. Bu sırada ileride 12 Eylül ilişkilerini kullanarak üniversiteye rektör olacak olan Nihat Aslan'ın evinde bir buluşmaya geçilir. Öğrencilerden Haşmet gelir ve aslında kabaca bir üslupta arkadaşları adına bir talep iletir. Bu konuşma sonunda Nihat'ın şu eleştirisini paylaşmak yerinde olacaktır:

“Nihat Aslan- (...) Bunlar köylü. Yani bakın, köylülüğün kokusu vardır, bilir misiniz? Nuri, bilir misin? Ben bu heriften o kokuyu aldım az önce. Abartmıyorum, gerçekten öyle. Sorun bu köylülükte. Bunlar sürü mantığıyla hareket eder. Birey olamazlar. Bunlar değil mi bira içti diye arkadaşlarını cezalandıran, hatta döven? Kızlarla flört etmeyi devrimci ahlaka aykırı bulan? Bu devrimci ahlak mı yoksa feodal ahlak mı? Burjuvaziye karşı çıkıyoruz diye, feodalizmin, köylülüğün batağına gömülüyorlar. (...)” (Irmak, 1999: 40).

Nihat Aslan'ın “bunlar” diyerek işaret ettiği kişiler yoluyla insanları nasıl ayırttığını ifade ederken, kullandığı üslupla kendi de bir kutuplaşma yaratmaktadır. Zaten öğrencisi olan Nuri Sezgin ile önceden yakın iken zamanla gelişen politik olaylardan dolayı onunla da ayrılık yaşamıştır. Nuri sadece öğrencilerle güvenlik güçleri arasında sorun çıkmasını istemeyen bir öğretim elemanı iken, sadece okuduğu gazete gerekçesiyle yıllarca etkilerinden kurtulamayacağı bir süreç yaşamıştır. Aylarca nerede olduğunu, kimler tarafından alıkonulduğunu bilmeden kendisine işkence edilmiş, hatta ondan da İtaat Deneyi'nde olduğu gibi işkence etmesi istenmiştir. Onun için Nihat'ın eşi Genevie (ileride eski eşi olacaktır) ve arkadaşı Lilo Avrupa'dan destek alarak mücadele etmişler ve başarmışlardır. Nuri bırakılmadan önce şu sözleri işitir onu alıkoyan 2. Adam'dan: “2. Adam- (...) Sevenlerin çokmuş. Özellikle o iki gavur karısı... Çok gürültü kopardılar senin için. Ama zannetme ki gürültü koptu diye çıkıyorsun. Biz öyle istiyoruz, serbest kalmanın sebebi bu. Bu kadar uyarı yeter diye düşünüyoruz. (...)” (Irmak, 1999: 58).

İşkencecilerden biri olan bu adamın son anda dahi karar veren merciinin kendileri olduğu hatırlatmasını yapması önemlidir. Zaten “sen/siz” ve “biz” ifadeleri de

iki ayrı düşüncenin varlığını ve güçlü olanın diğerine zorbalık edebildiğini de göstermektedir.

Devamında Nuri Lilo ile evlenir, Almanya'ya taşınır, baba olur. Kendini toparlanmış hissettiği zaman ise çalışmalarını tamamlamak ve çok daha güçlü bir şekilde düşüncelerinin arkasında durmak üzere Türkiye'ye döner. Tezi ve yaşadıklarını paylaştığı anılar kitabı basılacaktır. Bu süreçte bir radyo programına katılır. Programa katılan bir konunun şu sözleri yine kutuplaşmanın ürettiği saldırganlığa örneklerden biridir:

“4. Ses- (Radyo). Ulan Moskof piçi! Sana tek bir şey söyleyeceğim. Senin gibi orospu çocuklarının hepsi duysun, tamam mı ulan! Ulan, bu ülkeyi seveceksiniz! Bu vatani seveceksiniz! Bu vatan için, Türk dünyası için, Türklük için, din için kelle alıp kelle verenlere saygı duyacaksınız! Bu vatani seveceksiniz! Bu vatani ya seveceksiniz, ya da terk edeceksiniz! Puştlar! Orosu çocukları!” (İrmak, 1999: 101).

Radyodan gelen sese bakılırsa devrimci olan herkes Rusya ile ilişkilendirilmiştir. Oysa Akın'ın belirttiği üzere (2009: 92) “Devrimci, komünist, solcu. Bir nevi cadı avı gibi başlayan ve Türkiye'nin Sovyetler'e değil, Batı'ya yakınlığını pekiştirmeye çalışan süreç, baskı, işkence, sansür gibi öğelerle insanları denetlemeye, onların akıllarına hükmetmeye çalışılan bir süreçtir”. Ancak halk dilinde solcu, komünist ifadeleri geçtiğimiz yüzyılın başlarında yürütülen ilişkilerden olsa gerek doğrudan Rusya ile ilişkilendirilmektedir. Burada önemli olan yakıştırmanın nereye olduğu değil, insanların tam bir bilinçte olmaksızın yorum üretme, buna inanma ve bu uğurda insanları ayrıştırarak şiddet üretmeye bahane aramalarıdır. İnsanlar bir gruba aidiyet hissiyle bağlı olduklarında ideolojilerini eylemlerine yansıtırlar. Bu politik, dini, cinsiyetçi ya da ırkçı ideolojiler olsun hiç fark etmez, belirgin hale gelir. Konuşma şekli, küçümseme, maçoluk, üstünlük ya da aşağılık duygusu hissettirme, mimikler gibi pek çok gösterge bu yansımanın parçalarından sadece birkaçıdır (Dijk, 2003: 43). Oyunda da bunu destekleyen konuşma tarzı, taraf olduğunun göstergesi giysiler/ içecek vb. simgeler, gibi pek çok gösterge bulunmaktadır.

İtaat Deneyi'nde şiddet önce oyun içinde oyun yoluyla var edilmiştir. Alımlayıcı asıl oyun gibi önce tiyatro temsili sahnesiyle karşılaşır. Burada ileride

nelerle karşılaşılacağı az çok belli olur. Temsilden sonra gerçek oyun başladığında, temsildeki olayların gerçek yaşamdaki karşılıkları yaşanır. Oyunda görünen şiddet, deneyde olduğu gibi insanların birbirine elektrik akımı vermeleri, bu akımla irkilmeleri, acı çekmeleri görülür. Bu eylemlerin dayandığı karşıtlık ben ve öteki yani genel olarak bakıldığında biz ve diğerleri karşıtlığıdır. Oyun kişilerinin yaşadıkları fiziksel işkence, tecavüz, psikolojik işkence diyalogla anlatılırken hep bu karşıtlık görülür; çağdaşlık ve köylülük, sağ ve sol, biz ve siz... Bu nedenle **İtaat Deneyi** şiddeti öncelikle oyun içinde oyun yoluyla ve devamında bu kanaldan ilerleyerek biz ve diğerleri karşıtlığına dayanarak estetize etmiştir. Düşünmenin –egemen güce aykırı olan düşüncelerin- suç olduğu bir dönemde yaşananlar ancak uygun bir anlatıyla izah edildiği zaman anlaşılır olabilir. Özellikle politik ideolojik kutuplaşmanın konu edildiği metinlerde bu dengeyi sağlamak oldukça önemlidir. Çünkü her ideoloji iyi olanı, doğruyu yaptığını düşünerek harekete geçer. **İtaat Deneyi** gibi Türkiye gerçeğinde var olan ayrılıkların, çatışmaların tanıdığı olan kimselerce yorumlanması ile bu türden eylemlere uzak kalan kişilerin yorumları farklı olacaktır. Yaşamakla dinlemek arasındaki bu farkın iyi bir karşıtlıkla sunulması hem oyun metnini estetik bir yaklaşımla değerlendirmeye olanak sağlar hem de yazarın niyetini net bir şekilde aktarmasına izin vermiştir.

Devletin gerçekleşmiş suçlara karşı vatandaşlarının tümüne eşit koşullarda hukuki yaptırım uygulaması beklenir. Bu eşitlik sağlanamadığında dahi “siyasal şiddet” kapsamında ele alınabilir (Mehden’den akt. Komsuoğlu, 2009: 51). Volkan Taha Şeker’in kaleme aldığı **Yasaklarını Sat Bana** (2013) oyunu bu bağlamda olmaması gerekenle başlar. **İtaat Deneyi**’nde olduğu gibi **Yasaklarını Sat Bana** da bir deneyi, psikolog Philip Zimbardo tarafından sürdürülen Stanford Hapishane Deneyi’ni anımsatır. İlginç bir hapishane ortamında kendilerine sunulan her türlü olanaktan tatmin olmayan birkaç suçlu arasında tesadüfen bulunan bir kilise görevlisi üzerinden insanlar arasında yapılan eşitsizliği gözler önüne serer.

Oyunda suçunun ne olduğunu tam olarak anlayamamış bir Kilise görevlisi yani 3. Tutuklu ilk olarak paralı bir hapishaneye alınmıştır. Orada suçları sabit iki diğer mahkûmla birlikteyken sadece dışarı çıkmanın yasak olduğu, yiyeceklerin, yatakların, spor etkinliklerinin lüks bir oteli anımsattığına tanık oluruz. Gardiyan ise bu otelin

görevlisi gibidir. 3. Tutuklu bu hapishanenin ödemelerini karşılayamayacağı için başka bir yere nakledilecektir. İlk bulunduğu yerde suçlulara adeta bir garson, hizmetli gibi davranan gardiyan da aynı yere terfi alacaktır. Diğer hapishanenin koşulları inanılmaz derecede kötüdür. Pek çok hayvanın barındığı yer dahi daha iyi imkânlarla sahiptir. Mahkûmlara sürekli psikolojik işkence uygulanmakta, koşulları bile isteye zorlaştırılmaktadır.

İlk hapishane gerçek üstü bir konfor sunarken ikinci hapishane tasarımı oldukça düşündürücüdür. Belki de gerçekten ağır suçlar işlemiş kişilerin bu tür bir yerde ceza çekmesi toplumda adaletin yerine getirildiği algısı yaratabilir ancak oyun gerçek suçluların paralarıyla satın aldıkları konforla, suçlu olmayanların karşılaştıkları muamele üzerine kuruludur. İlk mekânda o kadar olanak içinde sıkılan suçlular, diğer mekânda insanca muamele göremeyen bir grup insan vardır. Her iki grup için de aslında temel bir işlevsizlik sorunu görülür. Bu noktada Foucault'yu anmak yerinde olacaktır. **Hapishanenin Doğuşu** (1992) adlı yapıtında, suçluların cezalandırılmasına yönelik süreci incelemiştir. Avrupa'da, neredeyse 18. yüzyıla kadar cezalandırma işlemi gözler önünde ve dehşet verici bir şekilde gerçekleşmektedir. Yönetimlerin daha çok monarşik olduğu bu süreç zamanla birden fazla kişinin karar vermek için bir araya gelmesiyle değişime uğramış dolayısıyla tek bir kişinin, hükmedenin emrinden çıkarmıştır. Zamanla cezalar kapalı kapılar ardında gerçekleşmiş, bir süre sonra bu cezalandırma yöntemleri de tartışılmış ve suçludan faydalanma yöntemleri düşünülmüştür. Bir yandan suçluyu otoriteye itaat eden, ıslah edilmiş bireylere dönüştürmek diğer yandan devlet ve kamu yararına çalıştırmak gibi temel amaçlar belirlenmiştir. Bu nedenler bugünkü hapishane mantığına kaynaklık eden gerekçelerin sadece birkaçıdır. Günümüzde hapishanede yaratılan koşullar eskiyle kıyaslandığında fiziksel işkencelerden çok psikolojik yönden etkileme yönünde bir tutum sergilemeye başlamışlardır, aslında işkence türü şekil değiştirmiştir. Suçlular ise bir yüzyıl öncesinde kıyaslandığında dahi vahşi değildir. Toplumca suçluların yola gelmez, suç dünyasının temsilcileri gibi algılanırlar. Oysa onların arasında saygıdeğer görülen pek çok insan gibi fiziksel ve zihinsel becerilere sahip olanlar vardır. Bir insanı hapsetmek, fiziksel olarak onu tutmak dışında zihinsel olarak pek çok yıpratıcı sonuç getirir beraberinde ve

psikolojik olarak insanda sürekli artan olumsuz bir etki yaratır. Devlet eliyle hapisanelerde işkence yasaklanmıştır ancak bu yasağa uyulduğunun gerçekliği tartışılır hele ki psikolojik işkence ile karşılaşmak olanaksız değildir (Scott, 2001: 19-20).

Yukarıda değinilen psikolojik şiddet ve gizliden gizliye işleyen fiziksel şiddet oyununda Gardiyan üzerinden çok iyi işlenmiştir. Oyundaki Gardiyan zalimce davranmak zorunda değildir –**Külrenge Sabahlar** metninde görev gereği hareket eden Cellat'ı görmüştük-, öyle ki daha önce çalıştığı yerde kendini nasıl kontrol edebildiğine, zorunlu kaldığı zaman sisteme nasıl ayak uydurabildiğine tanık olunur. Şu anki pozisyonunda ise insanları istiflemeden, yemek, temizlik, tuvalet gibi ihtiyaçlarını en kötü koşullarda gidermeleri için özellikle iyileştirmelerden kaçınan, mahkûmların aileleriyle iletişimlerini engelleyen, gerçekte kurallara karşı istismar yokken varmış gibi türlü cezalarla içindeki tüm şiddeti adeta kusarak arınan bir gardiyan görülür. Gardiyan yoluyla, sadistçe hareket eden oyun kişisi üzerinden mesaj verilir. Onun gibi sadist kişilikleri harekete geçiren, eylemlerden haz almak üzerine kurulu dürtüleri değildir. Onların başkaları üzerinde egemenlik kurma arzusu etkendir. Karşısındakini çaresiz hale getirmek, aşağılamak onu yönetebilme üstünlüğünü hissetmek böyle kişilikler için değerli bir güçtür (Sade'dan akt. Fromm, 1996: 132). Bu nedenle bir sonraki hedefi daha iyi bir pozisyona gelmektir. Ancak kendini gerçekleştirememiş insanların bu tür zayıflıklarının şiddetle dışa vurulduğunu söylemek mümkündür. Gardiyan tüm varoluşunu ürettiği şiddetle sağlar.

Yasaklarını Sat Bana oyununun temsil ettiği şiddet, alımlayıcıda oyun kişilerinin, özellikle 3. Tutuklu olarak kişileştirilen kilise görevlisinin büyük bir haksızlığa uğradığı hissini uyandırır. Bir diğer mesele de 3. Tutuklu'nun aslında hiçbir suçu olmadığı, birilerinin illegal yollarla para kazanma planlarından haberdar olduğu düşüncesiyle susturulması için üzerine suç atıldığıdır. Hem suçsuzdur hem de insanlık dışı muameleye maruz kalır. Oyunun ilk hapisanesinde gerçek suç işlemiş kişiler ekonomik güce sahip olduklarından konuk gibi ağırlanırken, ikinci hapisanedeki 4. Tutuklu ve 5. Tutuklu olarak var olan oyun kişilerinin tıpkı 3. Tutuklu gibi suç teşkil edecek bir eylemde bulunmamışlar ancak gücü elinde tutan bir takım kişilerin işlerini bozacakları gerekçesiyle haksızlığa uğramışlardır. Gardiyan ise mahkûmları döver döver

öldüren, kendi aralarında tartıştılar, birbirlerini öldürdüler diyen bir zalimdir. Tek amacı görevde yükselmek ve daha yükselmektir. Yazarın anlattığı ikinci hapishane tam bir cehennemdir.

Oyunda sosyal sınıfların, sosyal ya da kamusal her mekânda, her ortamda yarattığı uçurum trajik bir dille aktarılır. Bu oyuna estetik değer kazandıran güçlü zayıf yani ezen ve ezilen karşıtlığının mevcut durum içerisinde eşitsizlik ve haksızlık yaratmasıdır. Oyun sadece haksızlığa uğrayan bir adamın ya da bir grup insanın hikâyesinden çok ötededir. Bu insanlar hep gücü elinde tutan egemen kişilerce hapse mahkûm edilmiştir. Yani erkin adalet, insanlığa üstün kılındığını görürüz. Güçlü olanın iyi, doğru ya da haklı olamayacağını, mahkûm olanın da zalim, hain olmayabileceğini aktarır ve her sahne alımlayıcıda buruk bir duygu bırakır. Bu güçlü zayıf karşıtlığı mekân özellikleri ve durum ile birlikte oyunu estetize etmiştir.

Bu başlık altında incelenen oyun metinleri yoluyla kutuplaşmanın zihinsel düzeyde yaratılıp beslendiğini söylemek mümkündür. **Korku, Zengin Mutfağı ve İtaat Deneyi** politik ideolojik ayrılıkların yarattığı bir kutuplaşmanın ürettiği şiddete örnek olurken; **Yasaklarını Sat Bana** ve yine **Zengin Mutfağı** oyunlarında sınıflı toplum yapısından yani ekonomik gücü, mevkiiyi elinde tutanların yönettiği bir kutuplaşma dikkati çeker. Her koşulda erk öne çıkan temel faktördür. Çünkü ister politik ister diğer güçle ilişkili ayrışma durumlarında iktidara yakın düşünce, ekonomik güce sahip olan düşünce süreci yönetmektedir. Ve her zaman sahip olamayan diğerleri ayrışmakta hatta fiziksel ve zihinsel düzeyde şiddete maruz kalmaktadır. Gelenekçiyle modernin, zenginle fakirin, sağcıyla solcunun bu bağlamda ele alındığı pek çok oyun metni tiyatro tarihimizde yerini almıştır.

1.2. Etik Şiddetin Temsili

Bu başlık altında ele alınacak temel konulara geçmeden önce etik ve ahlak kavramlarının aynı anlamda kullanılıp kullanılamayacağı üzerine kısaca değinmek gerekir. Ahmet Cevizci (2005: 646) **Paradigma**'da etiği “ahlak ve ahlaklılık üzerine

felsefi düşünüm” olarak tanımlarken, Orhan Hançerlioğlu (2008: 8-9) **Felsefe Sözlüğü**’nde etik tanımı yapmamış onun yerine ahlak kavramını açıklamıştır ve “belli bir toplumun belli bir döneminde bireysel ve toplumsal davranış kurallarını saptayan ve inceleyen bilim” olarak ifade etmiştir. Bu bilimi bireysel ya da toplumsal olabileceği, toplumsal olanın da töre bilim ya da etik, morale olarak da kullanılabildiğini; dilimizde morale yerine ahlak, etik yerine de ahlak felsefesi şekliyle kullanıldığını belirtmiştir. Billington (2011: 46) kısaca bu ayrımı “etik doğru ve yanlış davranış teorisi, ahlak ise onun pratiği” diyerek ayırmıştır. Etik ilkelerden, ahlakta davranışlardan söz etmek daha doğru olur. Çalışmanın bu bölümünde etik ve ahlak kavramları aynı anlamda kullanılacaktır. Zira bu bölümde adı geçen düşün insanların çoğunun ahlak olarak ifade ettikleri etiği karşılamaktadır.

Ahlak, kapsamı gereği oldukça geniş bir kavramdır. Bu kapsam, tanrıya, doğaya, bireyin kendisine ve başkalarına karşı ahlaklı olma gerekliliğiyle ele alınmıştır (Cevizci, 2007: 137). Tüm bu alanlar gözetildiğinde etik şöyle tanımlanmıştır:

“Tek tek her bireyin şu ya da bu ölçüde şekillendirdiği, somut bir ahlaki hayatı vardır veya olması gerekir; öyle ki, bu hayat içinde taşınan veya cisimleştirilen ahlaki değerler, peşinden koşulan idealler bulunması vazgeçilmez bir şeydir. Etik işte bu ahlaki hayatı ele alıp tartışan, söz konusu moral değerlerle ideallerden meydana gelen ve ahlak adını verdiğimiz bu olguya yönelen felsefe disiplini. Başka bir deyişle, ahlakın eylemin pratiği olduğu yerde, etik eylemin kuramı olmak durumundadır” (Cevizci, 2007: 138).

Meselenin kaynağına yöneldiğimizde etik ve ahlak kavramlarının farklılığı önemlidir ancak bu araştırma kapsamında etik ahlakın birbirini tamamladığı, karşıladığı gözetilebilir. Çünkü ahlaki eylemin varlığı ya da yokluğu etiğe işaret eder. Etiğin varlığı ya da yokluğu ahlaki, ahlaki eylemi çağırır.

Etik kavramı felsefenin önemli bir tartışma alanını oluşturur ve kaynağı Sokrates’e dayanır. İnsanın ahlaklı olmasını yani erdemli olmasını bilge, akli başında ve ölçülü olmayla ilişkilendirmiştir. Diyaloglardan elde edilen bu bilgilerin sonunda iyilik ve kötülük kavramları ele alınmış, bilgelikle bu kavramların düşünüldüğü gibi ilişkili olmadığını belirtilmiştir. Çünkü bilgiye sahip olan bir kişi bir eylemi gerçekleştirirken onun iyi olduğunu ya da olmadığını her zaman bilemeyebilir, önemli olan kişinin

yaptığı işi iyi bilmesidir. İyi bilen ise yaşamın her alanında üstün bir bilgiye sahip demektir (Platon, 2010: 299-327).

Aristoteles, etik söylemlerinde hocası olan Platon'un izinden gider. Her eylemin, her tercihin iyiyi istediğini, bu nedenle iyiyi “her şeyin arzuladığı şey” olarak ifade edilmesinde bazı eksiklikler olduğuna dikkati çeker. Çünkü kimi zaman amaçlar eylemin kendileridir kimi zaman da amaçlar eylemlerden ayrı dinamiklerdir. Söz konusu etik olduğunda iyi kavramı kaçınılmaz olarak dahil olur. İyinin de olabilmesi için karşıtına, kötüye ihtiyaç duyulur ancak başlangıçta sıklıkla iyinin tanımlandığı bir birikim mevcuttur. Kötü ise iyinin eyleme, düşünceye dökülmediği durumlarda ortaya çıkar ve kötü ancak iyinin varlığıyla tanımlanabilmektedir. İyi olan genel olarak insanı mutlu eden bir şey ya da şeyler olarak düşünülebilir. Hiçbir sınıf farkı gözetmeksizin iyi yaşamak mutlulukla birlikte anılır. Ancak mutluluk herkes için aynı anlama gelmez. Kimileri zenginlik, zevk anlar mutluluktan kimileri sağlık, bilgi ya da içinde bulunduğu koşulda istediği bir şeyi mutluluk olarak görür (Aristoteles, 1997: 3-5).

Hume, insanın ahlaki değerleri üzerine düşüncelerini ifade ederken, bir eylemin ya da niyetin her çağda ve coğrafyada aynı şekilde yorumlanmadığını dile getirir. Bununla birlikte insan zihninin çocukluktan itibaren içinde yaşadığı kültürden ve aldığı terbiyeden şekillendiğini, karakterin böyle yerleştiğini belirtir. İnsani değerlerin sadece cinsiyet, zaman yer ile ayrılmadığı, insanın yaşamı ilerledikçe de karakterinin değişebileceğini söyler (Hume, 1986: 129). Hume'un ahlak felsefesi için iddia ettiği “zorunluluk ve hürriyet” ilkeleri ileride Kant için de ahlakın odağında olacaktır. Zorunluluğu iki şekilde tanımlayan Hume “ya benzer nesnelerin sürekli bir aradalığından ya da anlama yetisinin bir objeden öbürüne yaptığı çıkarımdan meydana gelir” der (Hume, 1976: 79). Her iki şekilde de benzer bir paydada buluşur, zorunluluk ya bir arada yaşayan insan toplulukları arasında oluşan durum ya da yine benzer şekilde kuşaktan kuşağa aktarımla gerçekleşir. Bu nedenlerle toplumsal düzen amacıyla oluşturulan yasalar ödül ve ceza sistemi üzerine kurulu olduğundan, iyiliğin yayılması da kötülüğün önlenmesi de bir etkileşim halinde gelişecektir. Hürriyet ise övülecek ya da cezalandırılacak eylemleri isteyerek yapmakla ilgilidir ve ahlaklı olmanın temel ilkelerinden biridir. Karakter ve tutkular eylemlerin nedeni ise ve bu ilkeler ahlaklı

olmanın göstergesi ise, ancak bu ilkelerle gerçekleşen eylemler ahlaklı olmayı ya da olmamayı gösterebilir. Dışarıdan gelen uyaranlarla gerçekleşen eylemler ahlaklılığın bir göstermesi değildir (Hume, 1976: 80-81).

Herkesin mutlu, hoşnut olabileceği isteme nesnesi farklıdır der Kant hatta kimi zaman aynı kişinin eğilimlerinin de koşullara göre değişebileceğini söyler. Bu sözler Sokrates'in temellerini attığı kavramların hep yeniden yorumlandığını, öne sürülmüş argümanlar üzerinden sürdürüldüğünü gösterir. Bu nedenle tüm bu eğilimleri uyum içinde tutabilecek bir yasa olanaksızdır. İnsanın belli bir bilince ulaştığı zaman doğrudan doğruya ilk karşılaştığı ahlak yasasıdır. Kişi isteme özgürlüğüne sahiptir ancak bu isteme ahlak yasalarıyla çatışan bir şeyse asıl olan buyruklara uyulması, ahlaki olanın seçilmesidir. Bu da zorlamadır yani ödevdir. Ödev, kişilerin tutkuları tarafından tetiklenen istemelerini kontrol eder (Kant, 1999: 32, 34, 37). Kant tarafından önemli ve yüce bir kazanım olarak aktarılan ödev etiğinin iktidar, yasalar ve toplumsal ilişkiler düzenlenmesi adına gerekli olduğu düşünülebilir. Ancak böyle bir zorlamanın her ne kadar naif açıklamalarla ifade edilse de insanın doğasına, özellikle de 21. yüzyıl insanının doğasına uymadığını söylemek mümkündür.

Schopenhauer ise Hume'a benzer yaklaşır etik kavramına. Yaşamın temel prensiplerinin çocukluk yıllarında yerleştiğini ve gençlikle birlikte deneyimlerle, karşılaşılan durumlarla yerleşmeye başladığını ifade eder. Zamanla çocukluk yıllarında var olan öz gelişir, tamamlanır ancak özün değişmeyeceğinin altını çizer (Schopenhauer, 2008: 200-201). Daha düşün dünyasının kaynaklarına, Antik Yunan'a dayanan, yaşamın her evresinde insanda gerçekleşen değişimlere yönelik argümanlar yüzlerce yıl boyunca teolojide ya da ampirik bilimle tartışılır olmuştur.

Ancak Baudrillard öznenin özgürlüğü konusunda Kant ile aynı görüşte değildir. O, özgür olmayı ahlak dışı bir durum olarak tanımlar. Çünkü sonu ister iyi olsun ister kötü, özgürleşmiş olmak daha önce yapılan kötülüklerden sıyrılmak gibidir. Üstelik "kötülük özgürleştirilmeden iyilik özgürleştirilemez" der Baudrillard (2012: 55, 57). Ve tarih boyunca kötülük hep iyiden daha hızlı yükselmiştir. Baudrillard Kant'ı 20.

Yüzyıl bakışıyla okumuştur. Söz konusu olan etik gibi sınırlarla belirlemesi güç, esnek kavramlar olduğun da Kant da, Baudrilard da haklıdır.

Bauman da “insanlar ahlaki olarak müphemdir” der (Bauman, 2011: 20). Yani dönüp dolaşıp aynı belirsizlik çevresinde dolaşmaktan öteye gidilemediği görülüyor. Tüm düşün tarihi çağına uygun tespitlerde bulunur, sonrasında yeniden eskiye döner, olması gerekeni tartışır ama evrensel bir iyiden, evrensel bir etikten söz edilemediği anlaşılır. Günümüzün etik anlayışının klasik ilkelerle karşılık bulamayacağı ortadadır. Bunun nedenlerinden biri, ilk ahlak tartışmalarının yapıldığı zamandan bugüne insana özgü pek çok değişim olmasıdır. Bauman modern etik anlayışta, ahlaki kaygıların terk edilmesini değil, modern anlamda ele almanın reddine inanır. Yani artık eskiyi güne uydurmaya değil, günün getirdikleriyle olaylara bakmak gerekir. Kişinin seçtiği eylem ve ondan gelen sonuçlar önemlidir. Üstelik bugün ahlak anlayışı tek bir koldan yürüyen ilkeler sistemi gibi ele alınamaz. Örneğin bir eylem bir açıdan etik iken bir başka açıdan etik olmayabilir. Bu nedenle ekonomik olarak uygun, sanatsal olarak, ahlaki olarak gibi güzel gibi yeni ifade şekilleri doğmuştur (Bauman, 2011: 13-14). Bugün her yeni kuşak daha küreselleşmiş bir dünyaya gelir, dünyada hatta uzayda var olan pek çok bilgiye bir internet ağı kadar uzaktadır. Artık ahlakın aile içinde, çocuklukta yerleşmeye başladığına dair var olan görüşler, iş yaşamında kendine yer bulmaya çalışan, başka şehirlerde yaşamak zorunda kalarak geniş aile birliğini sürdüremeyen aile yapısının içinde erimeye başlar. O kuşaktan kuşağa anlatılagelen kültürel birikimler, tıpkı ilkel insanın taşla ateş yakmasının, bugünün olanakları karşısındaki değeri kadar anlamsızlaşır.

Yine yakın dönemin önemli isimlerinden biri olan Foucault’nun ahlak kavramına yaklaşımı, kişinin ahlaklı sayılabilmesi için kimi kurallara, yaptırımlara uymak zorunda olmadığı, kendi benliğinde de ahlaksal bir özne olduğu yönündedir. Kendi pratikleri olmayan birinin özne varlığını oluşturamaz. “Ahlaksal eylem, tıpkı değerler, kurallar ve yasaklar sistemi gibi bir ahlaktan ötekine değişen, nefis üzerindeki bu etkinlik biçimlerinden ayrılamaz” (Foucault, 2007: 140). Kendi benliğinde ahlaki olgunluğa erişmek çok esnek bir tutumdur. Zaten çelişkilerin kaynağında da bir şekilde bu noktaya temas edilmektedir. Bir kere birey ahlaksal bir özne olmayı reddedebilir ki

bu da onu ahlaksızlıkla suçlamak için yeterli değildir. Yaşama dair var ettiği ideolojisinde böyle ise, bunu savunuyor olduğu için eleştirmeye, yargılamaya hak tanımaz. Öte yandan bir başkası tamamen toplumsal, normatif kurallara uygun, otoritelerce örnek insan tanımına uyabilir ki bu da o kimseyi ahlaklı kılmayacaktır.

Badiou da etiğe yaklaşımını da iyiden yola çıkarak ifade eder ve şöyle der:

“Onu ister kötünün mutabakata dayalı temsili olarak ister ötekine yönelik kaygı olarak düşünelim, etik her şeyden önce günümüz dünyasının bir iyi’yi adlandırma ve bu iyi’ye ulaşmaya çalışma konusundaki tipik yeteneksizliğinin adıdır. Hatta daha da ileri gidip etiğin hükümlerliliğinin, zorunluluk karşısındaki teslimiyet ile yıkıcı değilse bile bütünüyle olumsuz bir iradenin kendine özgü bileşiminin hükmü altındaki bir evrenin semptomu olduğunu söylememiz gerekir” (Badiou, 2013: 42).

Genel olarak etik kavramından bahsedemeyişinin nedenini soyut bir öznenin olmamasına sadece özne olmaya çalışan bir varlıktan söz edilebileceğine dayandırır. Bu da bir anda, gerektiği durumlarda sahip olduğu tüm yetenekleri kullanması istenen bir çağrıya kapı açar (Badiou, 2013: 50). Yine sürekli karşılaştığımız çelişki karşımıza çıkar. Özne, iyi olma ya da reddederek olmama, kurallara uyma ya da uymama gibi bir şey olmak, bir şey seçmek zorunda kalır. Seçimi iyiden yana olsa da eleştirilebilir, bu iyunin göreceliğinden kaynaklanabilir.

Gerek etik gerekse ahlak olarak tanımlandığında türler, ilkeler, problem alanları gibi pek çok sınıflandırma yapılagelmiştir. Bu tür farklılıklar etikte iki temel yaklaşımı karşımıza çıkarır. Pek çok düşün insanının görüşlerini kesinlik ya da görecelik gibi iki temel yaklaşım çevresinde ifade ettikleri görülür. Ahlaki davranışlar ya kesin kurallarla sınırları belirlenmiş bütünden oluşur –ki bu normatif etiği hatırlatır– ya da görecelidir. Herkese göre etik anlayış farklıdır, eylemleri, ilkeleri kısacası iyi ya da kötü, doğru ya da yanlış herkes için aynı değildir (Billington, 2011: 68-69). Kimi zaman içgüdüsel olarak kimi zaman da farkında olunarak daha öznel ilkeler edinilebilir.

İster etik denilsin ister ahlak sözcüğü kullanılsın tüm bu açıklamalarda “iyi”ye işaret eden, iyi eylemi, iyi insanı tartışan bir kavramı karşıtı olmadan ele almak olanaksızdır. Ahlaki kötülüğün karşıtı da en basit ifadesiyle ahlaksızlıktır. Daha geniş

ifadeyle ise bencillik, acımasızlık, açgözlülük, kıskançlık, (savaşlardaki) vahşettir. İnsan eylemleriyle ortaya çıkan adaletsizlik, sapkın düşünceler ve eylemlerdir (McCloskey ve Hick'ten akt. Yaran, 1997: 30).

Tüm bu etik/ahlak üzerine geliştirilen çalışmalar gözetildiğinde, iyi kötü, doğru yanlış, ahlaklılık ahlaksızlık gibi karşıtlıkların evrenselleştirilemeyeceği ve kesinliğin sağlanamayacağı anlaşılır. Bu durumda etik şiddet ilişkisine bakıldığında tanımın kendisi gibi muğlak sonuçlar ortaya çıkacaktır. Şu halde etik iyi ve doğru olanla ilişkilendirildiğinde, şiddet eylemini gerçekleştiren kişinin kesin olarak kötü, ahlaksız, sapkın olduğunu söylemek mümkün müdür? Ya da şiddet eylemine maruz kalan kişilerin yine kesin olarak iyi, doğru, normları yerine yetiren mağdurlar olduğu düşünülebilir mi?

Etik şiddet ilişkisinde kişilerin tek tek ahlaklı olması gibi, şiddet de tek tek kişilerin eylemleriyle ilgilidir. Şiddet olmaması gereken, onaylanmayan tarafa yakın durur. Şiddet de kesin bir yerde konumlandırılmaz çünkü olmaması gereken, kişinin değer yargılarıyla ilgilidir. Biri için şiddet olan şey bir başkası için törel, kahramanlık, farz olabilir. Daha önce şiddetin kimi zaman amaç kimi zaman da bir araç niteliğinde olduğuna değinilmişti, şiddet etik ilişkisinde ise şiddetin insanı araç olarak kullanması söz konusudur. Gerekçesi her ne olursa olsun şiddet gerçekleşmek için insanı araç olarak kullanır ve var olan değerler, töreler, ideolojiler, gelenekler insandan daha değerli oluverir. Önemli olan eylemin gerçekleşmesi gerekliliğine dönüşür. Fiziksel zarar vermeyle birlikte korku salma, hakaret etme gibi insanı aşağılanmış hissettiren davranışlar da şiddet sayıldığından, bu eylemlerin tümü şiddeti uygulayan ve maruz kalan tarafından intikam, hırs, öfke gibi duygulara yol açar. İşte tüm bunlar gözetildiğinde şiddetin olduğu yerde etikten söz etmek güçtür (Tepe, 2004: 36-37).

Tepe'nin ifadelerine bakıldığında şiddet içeren bir çalışmada etik temsili incelemenin zor olacağı düşünülebilir. Ancak gerek dünya tiyatrosunda gerekse Türk tiyatrosunda sıklıkla şiddetin oyunlara konu edilmesi, şiddete maruz kalan tarafından bakılarak gerçekleşir. Bu da yazarın dünya görüşünün sanat yoluyla aktarımıdır ki, sanat yapıcısının meşruluğu kabul edilemeyecek bir olguyu parlatması genelde beklenmez.

Türk oyun yazarlığında ahlaka ilişkin konuların işlenmesi başlangıçta Batı tiyatrosunun etkisiyle gelişmiştir. Başta gelenekler ve bu geleneklerle var edilen ahlak kuralları eleştirilirken kimi kuralların insan haklarına aykırı düştüğü, gericilik ve tutuculuk gibi eğilimlerin baskıya ve sömürüye neden oluşu tartışılmıştır. Oyun yazarları kimi zaman tarafsız bir gözlemci gibi kimi zaman da eğitici gibi sorunları ele almışlardır (Şener, 1971 a: 15). Oyun yazarlığımızda etik değerler üzerinden üretilen şiddetin görüldüğü eserler Şener'in de ifade ettiği gibi daha çok geleneksel değerlere uymayan etik davranışlar üzerinde şekillenmiş olup, zamanla, özellikle de 80 sonrası dönemde evrensel değerler üzerinden eleştirilerin görüldüğü metinlere doğru dönüşmüştür. Tiyatro yazınımızın ister politik ister etik odağında oyunlar olsun coğrafyanın kültürel, geleneksel birikimlerinden ayrılamadığı görülür. Oyun metinlerinin bir toplumun aynası olduğu gözetildiğinde bu eğilim Türkiye'nin sahip olduğu değerlerle üretilen metinler olarak algılanabilir ancak tiyatronun evrensel bir sanat olduğu gözetildiğinde de geleneksel- evrensel bir sentez beklenir.

1.2.1. Zorunlulukların Ürettiği Şiddet Temsili

Etikle ilgili incelemelerde, ahlaki olması beklenen eylemin kaynakları önemlidir. Bu bir eylemin etik olup olmadığını değerlendirmek, eleştirmek için neden o şekilde davranıldığıdır. İnsanı eyleme iten çeşitli nedenler olabilir; zorunluluk, elzem olmayan ihtiyaçlar, haz ya da gereklilik. Örneğin kırmızı ışıktaki durmak zorunluluktur, bir kuraldır ve uyulmazsa insanların zarar göreceği sonuçlar doğurabilir. Cinsel açlık duyan birisi partnere ihtiyaç duyar, karşılıklı rıza ihtiyacı giderir, kaba kuvvetle birliktelik haz verebilir ancak cinsel saldırı ya da istismar olur. Bir trafik kazasına tanık olan ve yardım edebilme potansiyeline sahip bir doktorun yardımcı olması gerekir. İstemezse etmeyebilir, doktor olduğunu söylemeyebilir ama insani değerler bunu yapmasını gerektirir gibi pek çok örnek verilebilir.

İnsan olmanın gereklerinden bir takım ahlaki görevlerin olup olmadığını etik içinde değerlendirilirken, doğru ve yanlış hakkında, neyin iyi ve kötü olduğuyla ilgili ya da kimi koşullarda nasıl davranılması gerekliliği noktasında bir takım kurallar ortaya

çıkıştır. Normatif etik olarak belirlenmiş olan bu alan kural koyar, yaşamı yönlendirir yani ahlaki gerçeklerin nesnel bir forma bürünmesini sağlar. Normatif etiğin yöneldiği problemlerden biri, ahlaken iyi ya da kötü olan insanın özellikleri çevresindedir. İnsanın karakter olarak kendisine uygun olan eylemi gerçekleştirip gerçekleştirmediği üzerine, ahlaki bakımdan doğru olanı gerçekleştirmesi üzerine eğilir (Cevizci, 2007: 142-143). Etik başlığı altında sık sık tekrarı zorunlu kılan görecelik kavramı devreye girer bu noktada. Çünkü insanın karakter olarak kendisine uygun olan eylem ahlaki olmayabilir. Ya da karakterine hiç uygun olmayan bir davranışı herhangi bir sebeple gerçekleştirmesi eylemi ahlaki kılabilir. Hem eyleyen hem de eylemin çıktılarının etik olması uygundur. Peki, bu sağlandığında dahi salt iyiden ya da doğrudan bahsetmek mümkün müdür? Dolayısıyla görecelik her koşulda işleyen bir kavram olur.

Etik konusu dışında da sıklıkla kullanılan ve gündelik yaşamda da dilimizde yer edinmiş “gereken” kavramı her zaman ahlaki bir anlam ifade etmeyebilir. Gereken ifadesi bir nevi sağduyunun sesidir. Bir kişinin bozulan bir eşyayı tamir ettirmesinin gerekli olmasıyla, bir tıp doktorunun kaza ile karşılaşp müdahale etmesi gerekliliği bu ayrımı açıklar. Kimi zaman da bir beklentidir, bir işi yapmak, tamamlamak gerekir (Billington, 2011: 88). Bu bağlamda bir eylemin gerçekleşmesi gerektiğinde ya da eylemin neler gerektirdiğine bakılabilir. Burada bir ifade zorunluluğa yakın bir gerekliliği gösterirken diğer ifade eylemin alternatifleri olduğunu düşündürebilir.

Cumhuriyet sonrası Türk tiyatromuzun bu ekseninde yazılmış oyunları arasında çeşitli örneklerle karşılaşmak mümkündür. İnsani değerlerin çelişkiler doğurduğu, bu çelişkilerden yola çıkarak oyun kişilerinin tercih yapması gerektiği durumlar yaratılır, aksiyon gelişir. Sonra yanlış tercihlerin nasıl yıkıma yol açtığını gördüğümüz oyunlara pek çok örnek verilebilir. Bu örneklerden biri Cumhuriyet’in başlarında kaleme alınan, karakter üzerinden gerekeni yapma noktasında verilen yanlış bir kararın yarattığı sonuçları gösteren **Unutulan Adam**’dır (1966). Nazım Hikmet’in 1934’te yazdığı oyunda asal kişi olan Doktor büyük bir ün sahibidir. Konferanslar, sıraya giren hastalar, röportaj yapmak isteyenlerin etrafında döndüğü bir operatör doktordur. Alanında bir yıldız iken üst üste yaşadığı olaylar sırf bu itibarı korumak için verdiği yanlış kararlar sonrasında kızını, evliliğini ve elbette itibarını yitirir.

Oyun kişinin yıkımına yol açabilecek değişimin gerçekleştiği sahneye dek Doktor'un itibarını yükselttiği bilgiler verilir. Operasyonlarında ne kadar başarılı olduğu, yoksul ama tedavisine muhtaç bir çocuğa yardım edişi mesleki anlamda itibarını yükseltir. Ancak karısının asistanı ile yakınlaşmalarını hissetmesine rağmen bu durumun duyulması karşısında olabilecekleri düşünerek sessiz kalması, kızının evli bir erkekle yaşadığı birliktelikten hamile kalması sonucunda yine olayların duyulması durumunda olasılıkları gözeterek, hiç alanı olmamasına rağmen kürtajı yapması itibarını korumak için mesleki ve özel hayatına ilişkin eylemleridir. Bir insanın en değer verdiği şeyi korumak için gereken neyse onu yapması doğaldır ama bu birileri zarar görmediği ve yanlışa gidilmediği sürece...

Normatif etiğin problem alanında teleolojik etik adıyla ele alınan alan, insan davranışlarının sonuçları ile ilgilenirler. Ahlaki eylemi belirleyen şey davranış sonunda elde edilen sonuçtur. Bu durumda bir davranışın nedeni, niyeti iyi olmakla birlikte sonuçta ortaya çıkan şey olumsuz ise bu eylemin ne kadar iyi niyetle başlarsa başlasın etik olmadığını ileri sürmüşlerdir (Cevizci, 2007: 149). Bu tanıma bakıldığında Doktor'un alanı olmayan bir işlem gerçekleştirerek kızının kürtajını yapması sonucu ölümüne neden olması onun etik davranmadığını gösterir. Ancak yine aynı tanıma göre aynı Doktor'un çok sayıda hastanın tedavisini sağlaması ise etikdir. Şu halde iki durumu ancak kendi içerisinde değerlendirmek, olayların ahlaki uygunluğa sahip olup olmadığını değerlendirmek gerekir. Aksi halde bir genelleme yapılırsa o ana dek tüm iyilikler anlamını yitirmiş olur ve Doktor etik dışı bir insan sayılır.

Unutulan Adam oyunu, Doktor'un, itibarını korumak için kızının ölümüne neden olacak bir eylemde bulunması üzerine gelişir. Oyunun asıl kırılma noktası bu eyleme dayalıdır. Doktor hapse girer, çıkar. Artık itibarını yitirmiştir, unutulmuş biridir, çok sevdiği kızı hayatta değildir ve buna kendisi neden olmuştur. Üstelik çıktığı gün sessize evine gittiğinde karısı ve asistanının kuşkulandığı ilişkisine artık gözleriyle tanık olmuştur. Bu nedenlerle oyunun öne çıkan estetik ögesi Doktor'un seçimidir. Oyunda Doktor'un belirlediği bir izlek üzerinden asıl olayı destekleyen başka seçimler de belirleyicidir. Yoksul çocuğun tedavisini gerçekleştirmesi ve iyileştirmesi ahlaken doğru bir eylem sayılabilir. Ancak çocuğun bakımını evde yürütmekte, bu durum eşine

rahatsızlık vermektedir. Belki de doktorun bu tür tutumları yaşamının bir parçası olduğu için eşiyle arasına mesafe girmiş ve eşini başka arayışlara itmiştir. O halde eşini de sadakatsizlikle suçlamak yerine her durumu kendi içerisinde değerlendirmek gerekir. Yine kızının kürtaşı oyunun en önemli karar anıdır. Bu operasyonu işin uzmanına yaptırırsalar belki kızı hâlâ hayatta ve doktor ününe ün katacak pek çok girişimde bulunabilecekti. Bu nedenlerle oyunda şiddeti estetize eden temel öge kişileştirme yoluyla sağlanmış, asal oyun kişinin seçimleriyle var edilmiştir denilebilir.

Bir başka örneğe, Melih Cevdet Anday'ın 1964 yılında yazdığı **İçerdekiler** (2000) oyununa bakıldığında bir takım kişisel çelişkiler yaşayan oyun kişinin, temel ihtiyaçları ile karakter özellikleri arasında verdiği mücadeleye tanık olunur. Üç kişilik bir oyun olan **İçerdekiler**, bir cezaevinin idari sorumlusunun odasında, tek mekânda geçer. Oyun Komiser ve politik düşüncelerinden alındığı anlaşılan Tutuklu arasındaki diyalogla başlar. Komiser Tutuklu'dan suçu kabullenmesini ister ve bunu bir öfkeli, bir beklenmedik şekilde sakın sürdürür. Tutuklu ise kabul etmemekte direnir. Neredeyse bir yıldır hapisshanede olan Tutuklu hem zihinsel hem de bedensel olarak insan doğasının ihtiyaçlarına –seks, içten bir yakınlık, özgürlük gibi- açlık çekmektedir. Komiser ise bunu kullanarak suçu kabullenme, davayla ilgili başka isimleri alma ve işini başarmış bir devlet memuru olarak bunun haklı gururunu yaşamak istemektedir. Bunun için bir anlaşma yapmak ister ama öncesinde Tutuklu'nun arzularını harekete geçirerek onu savunmasız hale getirmeye çalışır. Ona sürekli karısını ve ilişkisini sorar. Bir süre sonra karısıyla yalnız kalabileceğini ama ona bu imkânı sağlaması için suçu kabul etmesi gerektiğine dair açık açık pazarlık yapmaya başlarlar. Komiser'e inanmayan ve sessizliğini koruyan Tutuklu sadece yarım saat karısıyla yalnız kalmak, ona dokunabilmek ister. İtiraf etmemesine rağmen Komiser onu karısıyla buluşturacağını söyler ve yenilmiş gibi davranır, oysa kafasında başka planlar vardır.

Bu noktada her iki oyun kişisini de haklı kılan nedenler vardır. Komiser kendine atfedilen görev gereği suçluyu konuşturmak, bu başarıyla övünmek ister. Karşısındakinin zaafalarını kullanacak olsa dahi yasa önünde gerçekleşmesi beklenen bir itiraf vardır. Bu açıdan bakıldığında görevini yerine getiren bir memuru eleştirmek doğru görünmez. Tutuklu cephesinde ise ortada bir dava meselesi vardır. Bunun ilk

gereği zaten güvenilirlik ve adam satmamaya, birlik olmaya dayanır. Ne suçlamaları kabul eder ne de başka isimler verir. Orada bulunmasının nedeni yasa önünde kanıtlanamayan bir suçla itham edilmesiyle, Tutuklu'nun bir yıl sonunda daha fazla orada kalacağını bile bile davasına sahip çıkması haklı gerekçesidir. Madalyonun diğer yüzü, Komiser'in Tutuklu'nun şehvetini uyandırarak, insani ihtiyaçlarından yararlanıp amacına ulaşmak isteyişi tartışmaya açıktır. Politik suçlarda türlü türlü şiddetle sorgulamaların gerçekleştiği örnekler daha önce değinilmişti. Bu da sorgulamanın psikolojik şiddet kısmıdır. Tutuklu karısına haber gönderip, mutlaka gelmesini söylemiştir ama hasta olduğundan kız kardeşi gelir. Komiser o kadar arzularını harekete geçirmiş ki, Tutuklu ihtiyacını gidermek için her şeyi bir yana bırakır ve baldızıyla birlikte olmak ister, bunun için zorlar, kabalaşır.

İçerdekiler oyununda oyun kişileri arasında bir eşitlikten söz edilemeyeceğinden, eylemlerin ahlakiliği konusunda da aynı davranışlar beklenemez. Komiser özgürdür, mesaisi bittiğinde özel hayatını kendisi tayin edebilir. Kız da aynı şekilde, ziyaret bittikten sonra tüm zamanlar ona ait olacaktır. Ama Tutuklu için aynı şey geçerli olmaz. Cinsellik insana özgü en temel dürtülerden biridir. Arzu gerçekleşemediğinde saldırganlık ortaya çıkar. Hem kendisine imkân verilen, hem de o anı hayal ederek beden ve zihinsel olarak hazır bir adamın bu arzusunun engellenmesi doğal olarak saldırganlaştıracaktır. Bu nedenle karısı yerine gelen kardeşine dahi sırf arzu nesnesi olarak yaklaşması doğal olarak anlaşılır, eşitlik koşullarınca haksızlık, ahlaki eylem olarak etik dışıdır. Ahlakla ilgili ilişkilerde ben, biz kavramları arasındaki etkileşim dikkate değerdir. Toplumsal yaşamda tek tek bireyler toplumu oluşturduğuna göre, tek tek bireylerin, “ben”lerin “biz”i oluşturması beklenir. Ancak durum pek de öyle değildir. Bauman, Levinas'ten aktardığı ayrımda, saygı göstermek ve emirlere uymak konusundan ilerler. Saygı göstermek boyun eğmek anlamına gelmez, birinin bir işi yerine getirmeye yeterli olduğunun düşünülmesinden kaynaklı bir emir verilir, emir verenin de bu hakka sahip olması gerekir. Emir alan aşağılandığı zaman saygı ortadan kalkar. Kısacası bir emir alma ve emir verme ilişkisinin olduğu yerde “ben”lerin “biz”i oluşturması mümkün değildir. Hep bir ötekilerle eşit koşulların sağlanmadığı ilişkiler çevresinde ahlaki bir birlik oluşturulmaya çalışılır. Aslında kimse kimsenin yerine

geçemez, ben ve öteki aynı olamaz dolayısıyla da ahlak sadece ben olanı ilgilendiren edimlerdir (Bauman, 2011: 64, 67).

Komiser Tutuklu'yu karısı ile bir araya getirdiğini düşündüğü sırada sonunda yine adamı sıkıştıracağını ve onu zayıflatmak istediğini bilerek hareket eder. Adamın iyiliğini düşünerek değil. Kız belki de reddetmeyecektir tutuklunun yakınlığını ama sırf eniştesi olduğundan, sadece kısıtlı bir ortamda olduğu için onu arzuladığını bildiğinden, özgür koşullarda bunu yapmayacağı gururunu incittiğinden reddetmiş olabilir. Tamamen kendi hesaplaşmasıdır bunlar. Tutuklu ise her ikisiyle ilişkisinde de sıkışmış, arada kalmıştır. Gerçekle hayal, beklediği ile karşılaştığı bir kez daha yıkmıştır onu. Bu durum ahlakın aporetik yanıyla ilgilidir. Yani ahlak kendi içinde o kadar fazla kola ayrılır ki, belirsiz olmayan pek az “iyi”den bahsedilebilir. “Ahlaki seçimlerin çoğu çeşitli itkiler arasından yapılır. Ama daha da önemlisi, sonuna kadar götürülürse hemen hemen her ahlaki itki ahlaki olmayan sonuçlara yol açar” der Bauman (2011, 22). Komiser'in iyiliği, Tutuklu'nun ve hatta Kız'ın iyiliği gibi. Hepsinin karakteri, niyeti, eylemleri bu iyiliğin nerede başlayıp nerede bittiği noktasında şekil değiştirir.

İçerdekiler'de oyun sıkıştırılmış bir mekân ve kısıtlı bir zamanda geçtiği için diyalog öne çıkmıştır. Oyun diyalogun gücüyle ilerler. Başta Komiser ile Tutuklu karşıt kişilikler iken oyun ilerledikçe Tutuklu'nun rolü Komiser'e benzer, Kız ise Tutuklu'ya (Yüksel, 1997: 50). Diyalogun öne çıkması oyunu psikolojik ve cinsel şiddet bağlamında değerlendirilebilecek bir durum oyunu olarak değerlendirmeye olanak tanır. Yukarıda içeriğine değinilen oyun, üç oyun kişisi ekseninde de değerlendirilebilir. Oyunun asal kişisi Tutuklu'dur, onun penceresinden bakıldığında olan ve olması gereken arasında yaşadığı çatışmanın yarattığı sürece tanık olunur. Onun etik çatışması budur ve oyuna estetik değer kazandıran da bu çatışmanın hem asal oyun kişisi hem de diğerleriyle ilişkisidir. Tutuklu önce kendisi iken, bulunduğu zaman-uzam onu dönüştürür ve iç dünyasında çatışmalara neden olur. Finalde de yine kendi kişiliğine uygun davranarak bitirir. Ne kadar direnirse dirensin olması gerekene uymak zorunda kalmıştır. Kişiliği ve içinde bulunduğu durum bunu gerektirmiştir. Oyun bu çatışma üzerinden estetize edilirken, çatışmanın en iyi hissedildiği yer yine kişileştirme ile

vurgulanmıştır. Tutuklu kendince verdiği bu çatışmanın sonunda hem Komiser'e hem de insani dürtülerine karşı durmayı seçmiştir.

Oyun metinlerine gerekenin ürettiği şiddet odağında bakıldığında, şiddetin daha çok zihinsel boyutta ortaya çıktığı görülür. Bir seçim yapma ve gerekeni yerine getirme ihtiyacı ya psikolojik şiddetten doğar, ya da sonrasında bu türden şiddet üretir. Fiziksel şiddetin var olduğu durumlarda da zihinsel bir takım etkiler yaratır, hep eşlik eder, sürekli bir huzursuzluk yaratır. Bu bağlamda Raşit Çelikezer'in **Otopark Cinayetleri** (2003) adlı oyunu her iki şiddet türünü de içeren bir metindir. Ancak zihinsel şiddetin diğerinden daha çok huzursuz ettiği görülür. Günümüz ahlak anlayışının otoritelerce belirlendiğini gözeterek, bu anlayışa itaat etmek, sessiz kalmak gerekir, bu davranış beklenir. Bu ahlak hem kendisine karşı çıkılmasına engel olur hem de korku üretir. Üstelik toplumu nasıl yönlendirebileceğini, coşturacağını bilir ve kendini koruma altına alır. Günümüz ahlakının ikna etme yeteneği güçlüdür (Nietzsche, 2014: 12-13). Bu yetenekle türlü donanımına sahip kişi ya da kurumlar, kendileri gibi insanların hep var olması için yatarım yapar gibi projeler üretirler. Bilimsel ya da teknolojik, tüketime ilişkin hatta hiç umulmadık bir anda bir evin içine dahi sızabilirler, yeter ki ne istediklerini bilsinler.

Otopark Cinayetleri, harika çocuk projesi kapsamında iyi bir eğitim alması, entelektüel olarak kendini geliştirmesi sağlanan bir çocuğun ileri yaşlarında yüzleştiği hesaplaşması üzerine gelişir. Eğitimi tamamlandıktan sonra ona bu olanakları sağlayan patronu ile çalıştığı sürecin beraberinde getirdiği farkındalık, pişmanlık duyguları oyunun kaynağını oluşturur. Oyun, Adam'ın kendisiyle hesaplaşmasını tamamladıktan sonraki anında başlar ama oyun boyunca hesaplaşma sürecini, zihnindeki karmaşayı açıklar. İki kiralık katil tarafından bir otoparkta kovalanan Adam'a sonradan Kadın da eşlik eder. Kadın, üç aydır birlikte olduğu adamdan neler olduğunu öğrenmeye çalışıyordur ve onu bu durumdan kurtaracak fikirler üretmeye çalışır. Adam ise oldukça soğukkanlıdır ve fahişe olduğunu öğrendiğimiz kadının kendisine bu sevgi dolu yaklaşımını mantıklı bulmaz. Kiralık katillerden biri sürekli hemen öldürmek istediğini söyler, diğeri Patron'un sözünü dinlemek gerektiğini. Sonunda Patron da gelir ve adamı otoparkın üstünde, kendine ayırdığı alanda bulur. Ona istediği olanağı sağlayacağını

söyler, Adam mimardır, birçok alanda kendini yetiştirmiştir ve onun gibi öğrenme aşığı birine sunulabilecek her olanağı teklif eder. Ama artık Adam aydınlanmıştır ve Patron'un, onun şehrinin dayatmalarının bir parçası olmayacaktır.

Otopark Cinayetleri'nde Adam aracılığıyla ahlaki diyalektiğe örnek verebileceğimiz bir iç çelişki yaşanır. Adam'ın, “her şey böyle devam edemez” ya da “bunun olmasına izin veremem” demeye başladığı yerde ahlaki diyalektikten bahsedilebilir (Adorno, 2012: 18). Ahlaki olan eylemin gerekliliği kişinin kendi düşüncelerinin ötesine geçtiği zaman kimi çelişkiler belirir. Bir konu hakkında yapılması gereken bir şeyler varsa ve kişi kendi düşüncelerine dalmaya başlamışsa bazı çelişkiler görünür olmaya başlar ve bu çelişkiler öyle kolayca göz ardı edilebilecek türden değildir. Burada görev bilincinin geliştirilmesi ve çelişkilerin de bilincine varılması beklenir. Kişinin kendisini kandırmak yerine gerçeklerle yüzleşmesi gerekir. Oyundaki Adam da çelişkilerini fark ettiği anda önce yaptığı işlerden utanır. O an bulundukları otopark onun imzasıdır ve başlangıçta tüm bunlar kendini iyi hissettirmiştir. Zamanla, bir zamanlar milletvekili olan Patron'un ekonomik, politik her türlü güce sahip olması ve bunu giderek yüceltme hırsını fark eder. Hizmet ettiği şeyin yalnız bir kişinin tutkuları olduğunu, kendisinin de bir maşa olduğunu anladığında, o güne dek öğrendiği her şeyin hesabını yapar. Artık kararlıdır ve ne olursa olsun kimsenin oyununa alet olmayacaktır.

Bu noktada oyundaki Adam'da olduğu gibi insanların eylemlerini yönlendiren, insanın içinde bir yargıç gibi işleyen vicdan kavramına değinmek gerekir. Vicdan, insanın sahip olduğu değerler ile eylemleri arasındaki tutarlılıkla ilgilidir. Tutarsızlık olduğunda huzursuzluk veren bir duygudur. Vicdan doğuştan gelen bir kazanım değildir, eğitimle, yaşam deneyimleri ile kazanılan bir duygudur (Özlem, 2004: 35). Adamın bu duyguyu hissetmesi için sürekli uğruna çalıştığı patronunun işlerine uzaktan bakması yetmiştir. Aslında tüm o düzen tek bir kişinin tekelinde değil bir teşkilatın hâkimiyetindedir. Patron ise adamdan ölümsüzlük genini bulmasını ister ve her imkânı sunar. Koskoca bir şehre, o şehre ait insanlara, şehrin hareketliliğine sahip olmak yetmiyormuş gibi bunu sonsuza dek sürdürmek ister. Adamın böyle bir şeyi yapabilecekse dahi reddetmesi kaçınılmaz olmuştur.

Finale yaklařtıkça oyunun düğümleri tek tek çözölür. Fahişe olan Kadın Patron'un kızıdır, bunu yakın zamanda öğrenmiştir. Ama kızı kiralık katillerden biri tarafından vurulmuştur. Gerçeęi öğrenince katil patronunun ona neler yapacağını bilmediğinden bir anda silahı başına dayar ve kendini öldürür. Finalde de Patron'un yardımcısı, planladığı gibi hiç beklemediğı bir anda patronu vurur ve adamdan ölümsüzlüğü kendi için bulmasını ister. Anlaşılan odur ki bu hırsın asla sonu gelmeyecektir. Kişiler deęişebilir, zaman deęişebilir ama birileri kendini her zaman her şeyin ve herkesin hâkimi olmaya adayacaktır.

Adam son repliğinde tanrıya isyan eder, bu dünyayı yarattığından ve bir daha ona bakmadığından yakınarak... Böylesi bir iyinin nasıl iyilik yaratabileceğini sorgular ve tüm bu adaletsizlik içerisinde var olmaya, üretmeye, yaratmaya çalışan insanın asıl tanrı olduğunu söyleyerek kendini boşluęa bırakır. Artık kimse emredemeyecek, inanmadığı şeyleri yapmak zorunda kalmayacaktır. Adamın varlığı bu düzen içinde ne ilktir ne son, ne de onun gibiler bir kişidir. Sistem her zaman kendine bağımlı modern kölelerini var edecektir. Adam onurlu bir hareketle, bizzat kendisi olarak böyle bir oyunun parçası olmaya itiraz etmiştir. Oyuna dahil olmaktansa ölmeyi yeęleyecek kadar büyüktür yaşadığı huzursuzluk.

Adam olması gerekeni yapmıştır. Bencil insanların dünyasında bir kişinin ya da azınlığın oluşturduğu bir grubun tüm imtiyazlara sahip olmasına alet olmamaya karar vermiştir. Oysa bunu fark edene dek oyunun bir parçası olmuş, belki haksızlıęa katkı sağlamış, birilerinin çıkarları adına mesleğini kötüye kullanmış, başka kiralık katillerin başkalarını öldürmelerine neden olmuş olabilir. Kısacası ekonomik, psikolojik, fiziksel, yasal pek çok şiddete alet olmuş olabilir. Tüm bunların bir parçası olmak, tüm eylemin sonucuna bakıldığında Adam'ın etik dışı davrandığı söylenemez. Bunlar insan doğasının yanılıęı olabilir. Bilgiye sahip olduğu anda ise doğru eylemi gerçekleştirmiştir, canı pahasına olsa da gerçekleştirmiş. Oyunun estetik değeri karakterin nihai seçiminin etik olmasındadır. Böylece bilgisizlikten kaynaklanan önceki hatalar bağışlanabilir. Bu nedenle **Otopark Cinayetleri**'nin estetik ögesi kişileştirmede öne çıkar. Gereken ahlaki eylemi seçen kişi onurunu korumuş, insani olanı seçmiştir.

Kime göre neyin doğru olduğu, ne yapılması gerektiği çoğu zaman belirsiz kalacaktır. Örnek oyun metinlerinde görüldüğü üzere eylemlerin verilen kararlarla belirlendiği ve bu kararların doğrudan kişilerin kendileriyle ilgili olduğu görülür. Zaten etiğe ilişkin konularda kişisel yönelişler belirleyici olurken, ortaya çıkan şiddet de kişileştirme yoluyla görünür kılınmıştır. Yine de **Unutulan Adam**'ı okuyan/izleyen biri için Doktor'un ününü seçerek doğru olanı yaptığını ya da **Otopark Cinayetleri**'ndeki Adam'ın neden zaten içinde olduğu bir düzeni sürdürmediği için eleştirenler olabilir. Bu eleştiriler insani olan gözetildiğinde etik olan eylemin gerçekleştirilmesinde belirleyici olmaktan çok farklı bakış açıları olarak düşünülmelidir.

1.2.2. Toplumsal ve Bireysel Sorumlulukların Ürettiği Şiddet Temsili

Bir önceki başlıkta ele alınan normatif etiğin çalışma alanlarından biri toplumsal ilişkilerdir. Toplumun hangi ilkelere göre düzenlenmesi gerekliliği üzerinde durur. İnsan eylemlerinin ve karakter özelliklerinin oluşmasında içinde yaşadıkları sosyal çevreden etkilendikleri görülür. Eylemlerine de toplumun beklentileri doğrultusunda sergilemeleri beklenir (Cevizci, 2007: 143). İnsanların tek tek birey olması, kendini bilmesi ve kendine yeterliği arzulanan bir gelişim aşamasıdır. Ancak toplumun üyesi olduğu zaman birey olmaktan fedakârlık edip uyum sağlayan insan olması istenir. Bu çelişkili durum arasında sürekli uyum sağlanması, hem birey olabilmesi hem de toplum düzenine değer vermesi, katkı sağlaması beklenir. Bunun yanı sıra normatif etiğe benzer bir şekilde toplum tarafından belirlenen kurallara uyması, düzeni bozmaması da beklenecektir. Kurallar kimi zaman bireyin hak ve özgürlüğünü gasp eder, tutsak eder. Aksi halde dışlar ve ötekileştirir, aşağılanmasına neden olur. O halde kişinin dahil olduğu grup, toplum, görenek her ne ise yazılı olmayan bir şekilde bağlayıcı olabilir.

İşte bu etkenlerin tümü doğrudan kişinin kararları, seçimleri, eylemleri ile birlikte ahlaki olan ya da olmayanı belirler. Tamamen toplumsal olan kuralları yargılanırken tek tek kişileri hedef alır. Bu nedenle kişiler kendilerine yüklenen sorumlulukları yerine getirmeli, toplumsal açıdan doğru sayılanı gerçekleştirmelidir. O halde düzen, örneğin kan davası, insan öldürmeyi öngörüyorsa mevcut düzeni

sürdürmek adına bu eylem gerçekleştirilmelidir. Biri ölür ama eylem etik kabul edilir. Bu türden toplumsal kuralların konu edildiği oyunlardan biri Şemsettin Sami tarafından 1875'te yazılan **Besa yahut Ahde Vefa** (2013) adlı oyundur. Tanzimat döneminde kaleme alınmış olan bu oyun, yazılı metin geleneğinin ilk örneklerinden biridir. Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerinde, çok kültürlü toplum yapısının yansımaları görünür metinde.

Besa bir Arnavut geleneğidir. Arnavut kimliğini var eden temel öğelerden biridir ve bir söz verildiği zaman her ne koşulda olunursa olunsun, bu sözü yerine getirmeyi gerektirir. Besa önceleri sözlü gelenek iken sonradan yazılı olduğu bilinir. Arnavutlar genellikle büyük aileler şeklinde yaşarlar ve aile birliğinin ve dayanışmanın korunması, sürdürülmesi için bir takım kurallara uyarlar. Böylece topluluk hukukunu korumuş olurlar. Arnavut geleneğinde söz vermenin değeri güvenilirliğin sağlanabilmesi için hayati önem taşır. Hatta bu gelenek bilindiğinden, Osmanlı döneminde önemli görevlerin bu toplumun üyelerinden birilerine verildiği bilinir. Yazar da Arnavut olduğu için geleneği iyi bilir ve bu özel kültürü oyunlaştırarak tarihte iz bırakmıştır (Aytaş (yay. haz., Şemsettin Sami, 2013), 2013: 9).

Besa, geçimini çobanlık yaparak sağlayan, kendi halinde bir ailenin kızı Meruşe ve yetim kaldığı için bu aileye sığınmış bir kardeş çocuğu olan Recep arasındaki aşk ilişkisi üzerine kurulmuştur. Baba Zübeyir bu ilişkiyi destekler ama anne Vahide aynı görüşte değildir. Çünkü bölgedeki hanedanlığın ağalarından biri olan Selfo da kızla evlenmek istemektedir. Vahide kızının daha iyi koşullara ve güce sahip olan biriyle evlenmesini isterken baba aşktan yanadır. Hanedanın başı Demir Bey Selfo'yu sınıf farkını hatırlatarak caydırmak ister ama başaramaz. Bunun üzerine Zübeyir ile konuşup kızı Selfo'ya almak ister ama babanın tepkisiyle karşılaşır. Bu hem gençlerin aşk meselesi hem de birine verilen sözü tutma yani onur, şeref meselesidir. Buyruğuna karşı gelinmesine çok öfkelenen Demir Bey Zübeyir'i hapse attırmak ister ancak baba kendini koruyarak oradan kaçır. Hemen ardından Selfo zorla kızı kaçırmaya çalışırken Zübeyir belirir ve aralarında çıkan çatışmada Selfo babayı vurur.

Bu arada, savaşa giden ama akıbetinden haber alınmayan Selfo'nun babası Fettah'ın hayatta olduğu öğrenilir. Demir Bey Selfo'ya babasının topraklarına geri dönmek üzere olduğunu söyler ama Selfo ne kadar sevinse de aklı hep Meruşe'dedir. Fettah topraklarına dönerken, Vahide de kocasının intikamını almak için yola düşer çünkü gelenekler kadına bu sorumluluğu yüklemiştir. Vahide intikamını almaya çıkar ve tesadüfen Fettah'ın canını kurtardığı bir durum oluşur. Fettah bu iyiliğin karşılığı olarak Vahide'nin intikamını almasına yardım edecektir ve ona besa verir. Vahide'nin oğlunun peşinde olduğunu anladığında besa'dan dönemez ve şerefini korumak için oğlunu vurur. Çünkü gelenek önemlidir ve bir yerde kırılma yaşarsa sürekli sızıntı olacaktır. Fettah sözünü tutmuştur ama yaptığından dolayı kendini bağışlamaz, intihar eder. Gerçekleri öğrenen Vahide de bu ölümlere neden olduğu için kendisini öldürür. Kısacası bir aşk hikâyesiyle başlayan oyun boyunca pek çok olay yaşanır. Finale doğru geleneğin zarar görmemesi için art arda ölümler gerçekleşir. Sonunda âşıklar birleşir ama bu kavuşma sevdikleri insanların ölümleri üzerine kuruludur.

Vahide hem kişisel intikamı hem de geleneklerin öngördüğü intikamı almak üzere harekete geçtiğinde kendisi için ve toplumu için doğru olanı yapmış olur. Vahide intikamını aldığı anda huzura erecektir. Oysa eylemi insanın yaşam hakkını elinden alan bir eylemdir. Bu eylem daha önce değindiğimiz normatif etiğin bir başka problem alanı değinmeyi gerektirir. Burada deontolojik etik adıyla, eylemlerin sonuçlarını gözetmeksizin, ahlaki eylemin doğruluğu ya da yanlışlığı üzerine odaklanılır. Önemli olan eylemin belirli ödev ya da sorumlulukları yerine getirip getirmediğidir. Teleolojik etiğin aksine niyet önemlidir, sonuçlar değil. Bu Kant'ın ödev etiği dediği alandır (Cevizci, 2007: 149-150).

Besa'da Zübeyir, bir babanın anlayışı ve iyi niyetiyle kızına destek olmuştur. Anne ise her ne kadar desteklemese de uyum göstermiştir. Gelişen olaylar sonunda, babanın ailesini koruması beklenir ve öyle olmuştur. Buraya kadar herkes sorumluluğunu yerine getirmiştir. Ancak baba öldükten sonra intikam alma meselesinde Vahide'ye kişisel değil geleneksel bir sorumluluk yüklenmiş olur, öcünü almalıdır. Fettah için de durum aynıdır, ileriye düşünmeden besa vermiştir, her ne koşulda olursa olsun sözünü tutmalıdır ki o da sorumluluğunu yerine getirmiştir. Yani bu iki insana

geleneklerin dayattığı sorumluluk can almaya itmiştir. Yerine getirilmediğinde etik dışı sayılacak bu eylem gerçekleştirildiğinde de etik dışı olur. Oyunun estetik ögesi burada belirir. Her şekliyle, ölümle sonuçlanacak bir davranışın sorumluluğu, bir geleneği yerine getirmek zorunda olan insanlara yüklenmiştir. Şiddeti zorunlu kılan bu çelişki karşısında oyun kişileri çaresiz kalır. Söz yerine getirilme midir, getirilmemeli midir? Manevi değeri çok yüksek bir gelenek mi seçilmelidir, yoksa sadece bir insan olarak değil koca bir topluluğun da itibarını zedeleyecek bir vazgeçiş mi olmalıdır? Bu soruların yanıtı kadar muğlaktır sorumluluğun yüklediği duygular ve bu duygularla insanlar karar verir, eyleme geçerler. Oyun kişilerinin içinde bulunduğu koşullar gözetildiğinde sorumlulukları, gelenekleri ve insan yaşamı arasında sıkıştıkları, sorumluluklarını önceledikleri görülür.

Bir başka metinde, Aziz Nesin'in 1959'da yazdığı **Bişey Yap Met** (1973) oyununda şiddet ile kurallar arasında bir ilişki vardır. Oyunun geçtiği yarı fantastik mekânda belirli bir takım sorumlulukları yerine getirmeye adanmış oyun kişileriyle ilginç bir kurgu yaratılmıştır. Oyun, bir evin içi ve dışı arasında iki dünya sergiler. İçeridekiler boyun uzaması durduktan sonra Doktor denilen biri yargılanmaya tabi tutulur, bir şey yapmazlarsa dışarı atılacaktır ki bu ölmeleri demektir ya da kendi kendilerini öldürmeleri gerekecektir.

Oyun içerdekiler ve dışardakiler arasındaki ilişkiyi yavaş yavaş işleyen, finale dek merakı yüksek tutan bir kurgudur. Dışardakiler, karanlıkta kalan ama bunu bilmeyenler (çünkü hiç aydınlığı bilmemişlerdir) içeriden birinin gelişini ve onu yok etmeyi bekler. Bu arzuları öyle güçlüdür ki saldırganlaşırlar, açlığını bastırmak isteyen yabani hayvan gibi fırsat kollar, onlara verileni hızla yok ederler. Onlar asla yargılanmaz, yargılananlar evlerin içinde olanlardır. Ama onların da kriterleri vardır, örneğin evin hizmetçisi dışarıdan girmiştir, yargılanma hakkı yoktur ama hep bu hakkı elde etmek için sürekli elindeki çorabı yama yapar.

Yargılanma usulü kişinin bir şey yapmasıyla ilişkilidir. Ne olursa olsun bir şey yapmalı ama yaptığı şey de insanlığın yararına olmalıdır. Yaşamak isteyen herkes bir şey yapmak zorundadır. Yapılan şey sağlayacağı fayda oranında yaşam süresine

dönüşür. Met ise bu düzene o kadar karşıdır ki ne bir şey yapmaya yanaşır ne de yaşam heyecanı vardır. Sürekli ailesinin bu konuda zorlamalarına direnir. Aslında Met'in bir şey yapmaması da bir eylemdir. İnsanın eylemlerinin etik olup olmadığı tartışılırken, eylememenin de bir eylem şekli olduğunu atlamamak gerekir. Günümüz etik tartışmalarında Habermas ya da Apel gibi isimlerin “nihai temellendirme” üzerinde fikir üretildiği gözetildiğinde, etik ilişkileri araştırma olanağı veren tek alan eylemlerdir. Bu tek tek kişilerin yaptığı ya da yapmamayı tercih ettikleri, yapmayı kestikleri eylemlerden oluşur (Tepe, 2004: 15, 23).

Met diğerlerinden ayrılan bir tutum sergiler. Tamamen kendi özgür iradesiyle yaşamdan vazgeçer, başkaları istediği için hatta dayattığı için bahsedilen bir yaşama sıcak bakmaz. Sürekli ondan bir şey yapması istenirken kimse kendilerine ya da kime katkı sağlayacak bir şey üretmesiyle ilgilenmez, sadece yaşaması için, onu kaybetmemek için bunu isterler. Met'in ne istediğini dahi anlayamazlar. Bunun iki nedeni vardır; hem kural öyledir, bir şey yapmak “zorundadır” ki yaşayabilsin hem de çocuklarını kaybetmek istemezler, duygusal bir bencilliktir bu. Örneğin Met'in dedesi Şöö sürekli özenle gizlediği bir kutuyla uğraşır. Hiç elinden bırakmaz ve o kutu sayesinde hayli ömür kazanmıştır. Bu Met için o kadar anlamsızdır ki, dedesi uyuduğu bir anda kutuya bakar ve aslında boş olduğunu görür. Dedesi gibi o kadar yaşamış ama hâlâ bir şey yapmaya uğraşan biri olmayacaktır, sürekli bu baskıyla yaşayacağına aksini tercih eder. Oysa kutunun amacı çok değerlidir, o nedenle Şöö tutkuyla sahip çıkar kutusuna ve şöyle der:

“Şöö- Bütün dışarıdaki kara kalabalık karanlıktan kurtulacak. Karanlığı bu kutuya hapsedince, dışardakiler de aydınlıkta kalacak. Hep aydınlık, herkes, her yer... İnsanlar karanlıktan korkarlar. Neden? Görmezler, bilmezler de ondan. Demek biz karanlıktan değil, bilgisizlikten korkuyoruz. Düşünsene met, her yer aydınlık olunca korku kalmayacak...

(...)

Şöö- Bilmiyorlar ki karanlıkta olduklarını. Haberleri bile yok. Onun için de karanlıktan kurtulmak istemiyorlar. Kim kendilerine karanlıkta olduklarını söylerse ona düşman oluyolar” (Nesin, 1973: 46).

Dışarıda büyük bir cehalet hüküm sürmektedir. Daha da kötüsü cahil olanlar bunu bilmezler, kabul etmezler, biri söylese düşman kesilirler. İşte bu nedenle Şöö bu

bilgisizlikten gelen karanlığı hapsetmek ister. Herkes aydınlanmalı, gerçeği görmelidir. Korkusuzca, huzur içinde yaşamanın koşulu budur.

Met'in bir de nişanlısı Keer ile olan ilişkisi vardır. Keer dışardan içeriye girer, artık o da yargılanması gerekenlerden biri olmuştur. Aynı baskıyı Keer de uygular. Oyun aslında ciddi ideolojik eleştiriler yapmaktadır. Baskının ve şiddetin şekli ve boyutu sürekli hatırlatılır. Hiçbir şey üretmeyen, insanlığa katkı sağlamayan dışarıdaki çoğunluk, üretmenin, bilgiye ulaşmanın düşmanıdır. Bu nedenle zamansız ve mekânsız bir oyundur **Bişey Yap Met**, bu nedenle evrenseldir. Zaten yazar oyunlarında toplumsal sorumlulukları evrensel bir üslupla ele almaktadır. Burada da aydın kişilerin toplumsal sorumluluklarını hatırlatmaktadır. Yaşamın emek verildiğinde daha kıymetli olduğunu, topluma, gelecek nesillere deneyimleri aktarmanın önemini vurgular. Ölüm ise sadece somut bir yok oluşturmaz, ismin ölümsüzlüğü de bu aktarıma verilen emekle sağlanabilir (Akıncı, 2003: 80, 148-149).

Oyunda bir şey yapma zorunluluğu bir takım kurallarla sınırları belirlenmiş, yüzlerce yıldır süregelen bir gelenektir. Daha önce yapılmamış bir şey olmalıdır bu, ne olduğu fark etmez, küçük büyük bir şey yapılmalıdır. O nedenle yargılama yapılanın değerince ömür eklemeyeyle gerçekleşiyordur. Met, duvarda asılı portrelerin hikâyesini öğrenene dek düzenin kendine dayattığı bir şey yapma, üretme işini anlayamaz. Onunki içgüdüsel bir yaşam isteğidir. Bu nedenle evin duvarlarına gizliden resimler çizer, kimseye söylemez. Bu iz bırakma, kendinden bir his bırakmaktır aslında ama Met bu duyguyu geç fark eder. Portrelerle konuştuktan sonra, ismini sonsuzluğa taşıyacak dönüşümü başlar Met'in. Portrelerin ayrı ayrı hikâyesi vardır ama hepsi de bedenen ölmüş olsalar da toplumsal bir fayda sağlamış, tarihe iz bırakmışlardır. Başta ne yapacağını bilmez ama neden bir şey yapmak istediğini biliyordur artık. Met'in dışarıdaki insanların aydınlanması için bir şey yapması gerekiyordur ve Met büyük bir coşkuyla, gururla gerekeni yapar.

Met önce kendi aydınlanmıştır. İçeride olması onu düşünsel olarak karanlıktakilerden ayırmamıştır aslında, o an ayrılmıştır dışarıdakilerden. Ve yargılanma

sonrasında kararını vermiştir Met, içerdeki herkesi bencillikle suçlar ve karanlıkta olanlara her şeyi anlatmaya, onlara gerçeği açıklamaya karar verir:

“Met- Neden onlara da anlatmadınız?

Ri- Onlar anlamaz, pis ayaktakımı onlar” (Nesin, 1973: 101).

Met büyük bir kararlılıkla dışarıdakilere neden yaşamaları gerektiğini anlatmaya karar verir finalde ve bunu yapar. Artık karanlıkta olanların arasında da yaşamak isteyenler vardır. Ama herkes bu bilince henüz hazır değildir. O nedenle Met’in kanlar içindeyken herkesten çok yaşamayı hak edecek bir şey yaptığı açıklanır. Bedenen ölmüştür ama bu eylemi hep yaşayacaktır.

Ne kutlu bir eylemdir Met’in yaptığı, kendini aydınlıkta sananların dahi aslında daha fazla yaşam için eylemelerinin bencilliğini gösterir. Bir şey ancak başkalarının zihnini harekete geçirdiği zaman daha değerli olabilir. Ne sınıfsal ayırım, ne de başka nedenler insanları kazanmak için verilen mücadelede kısıtlayıcı olmamalıdır. Sadece kendi çıkarları için uğraşanların da aslında dışardakilerden pek farkı yoktur. Karanlık ve aydınlık çok esnek bir çatışmadır bu nedenle. Kimin gerçekten nerede durduğunu bilmesi, bu gerçeği görmesi büyük fedakârlıklar isteyebilir kimi zaman. Met’in eylemi birey olarak karakterini temsil ettiğinden ve toplumsal bir iyi niyetle gerçekleştiğinden etiktir. Met hem kendini var etmiştir hem de herkesin sürekli maruz kaldığı şiddeti son bir gösteri ile sağıltmak istemiştir. Kendini yok etme pahasına, bile isteye gerçekleştirdiği bir eylemdir. Bu nedenle oyunu estetize eden öge bu karanlık ve aydınlık çatışmasıdır. Finale dek belirsiz olan bu çatışma tüm gerçeğin Met yoluyla açığa çıkmasıyla oyun için sonlanır ama alımlayıcı için devam eder.

Daha çok gelenekleri, töreyi oyunlarında işleyen yazarlardan biri olan Murathan Mungan ise **Mahmud ile Yezida**’da (1980) bir kültürel yansımayı göstermesinin yanı sıra sert bir otoriter sistemin varlığından söz edilebilecek bir metin üretmiştir. Oyunun asal kişileri otoritenin –bu otorite köy ağası, aile büyükleri ve dini inançlardır- kendilerine öğrettiği bilgilerle yetişmişlerdir. Daha çocukluk döneminde iyi ve kötü arasında ayırım yapma yetisi gelişecekken, bu ayırım onlar adına yapılmış, değer yargılarının hoşgörüsüyle ya da düşmanca gelişeceği tohumlar ekilmiştir. Belirttiğimiz

otorite figürleri tarafından övülen şeyler iyi, cezalandırılan, kınanan şeyler ise kötüdür, öyle öğretilir, kendiliğinden bir öğrenme ve öğretme sürecinin bir parçası olunur. Otoriter ahlakta başkaldırı asla bağışlanamayacak temel ilkelerden biridir. Onun menfaatine zarar verecek her türlü davranış kötülenir, üstünlüğünün kabulü ise iyiliğe götürür (Fromm, 1994: 22-23).

Mahmud ile Yezida tutkulu bir aşkın oyunudur. Bu aşkın çevresinde gelişen olaylarla, insana insanlığını hatırlatmanın bölgesel bir hikâye çevresinde şekillenmiş halidir. Mahmud Müslümandır, Yezida Yezidi'dir. İki farklı köyde yaşayan bu gençler tesadüfî bir şekilde, aralarında bir ırmak varken hissederler birbirlerini. Ama ikisi yasaktır birbirine, inançları farklıdır ve kurallar kesindir.

Oyun, iki gencin imkânsız aşkları üzerine kuruludur. Bu hikâye toprak reformu meselesine bağlanır ve iki konu bütünlük sağlayarak ilerler. Müslüman köyün ağaları toprak reformundan dolayı kayıp yaşamamak için plan yapar ve Yezidi köyünü çember içine alır. Yezidi geleneğinde çember çizilirse, çemberin içinden dışına çıkmak ya da içeri girmek yasaktır. Çember kutsal bir sınırdır, hiçbir Yezidi bu sınırı ihlal edemez. Silahlarını kuşanan köylüler bekleyişe geçer çünkü çember eninde sonunda silinecektir. Bir inancın gereğini çıkarları için kullanan köylülerin tutumu bencillik ve saldırganlık içerir. O ana dek Yezidi köyü kendi halinde yaşamaktadır. Oysa Müslüman köyün ağaları onları kışkırtmış, bunu da toprak için yapmıştır. Daha fazla toprak daha fazla güç, egemenlik anlamına geldiğinden, bunun için her şeyi yaparlar. Köy ağasının devlet görevlileri ile diyaloglarından ve diğer köyü çember içine almaları ahlak dışı kabul edilebilir. Çünkü devlet tarafından belirlenmiş bir programa kendi çıkarlarınca itiraz etmeye çalışırlar, bu devlete, yasalarına, onu temsil eden memuruna karşı çıkıştır. Hele ki diğer köyü kutsal değerleriyle hapsetmeleri, inanca, kutsal olana saygısızlıktır.

Törel olanla ahlak arasındaki ilişki Nietzsche tarafından şöyle ele alınmıştır:

“Ahlaklı, törel, etik olan demek, çok eski bir yasaya ya da geleneğe itaat etmek demektir. Bu itaatin zorla mı yoksa istekle mi gerçekleştiğinin hiçbir önemi yoktur, yeter ki gerçekleşsin. Duruma göre törel olan neyse onu adeta doğuştan gibi, uzun bir kalıttan sonra yani kolaylıkla ve seve seve yapana iyi denir. (...) Kötü demek törel olmayan olmak, töreye aykırı davranmak, ne denli akla

uygun ya da aptalca olursa olsun, geleneğe karşı çıkmamak demektir” (Nietzsche, 2015: 66-67).

Töre ahlak ilişkisinde iyi ve kötü kimi durumlarda birbiriyle çelişir. Örneğin töreye göre intikam almak gerekiyorsa bunu eylemek ahlaklıdır, eyleyeni iyi yapar. Ya gerçek anlamda intikamın yıkıcılığı konuşulduğunda töreye uymamanın karşılığı iyilik olmalıdır. Törelere dayatmacıdır ancak töre için eylemek bir topluluğa ait olmanın gereklerindendir. Reddetmek sadece bireye değil, topluluğun tümüne görünen ya da manevi hasar verebilir.

Mahmud ve Yezida törelere, inançlara, yüzlerce yıllık geleneğe direnecek kadar âşıktırlar. Gizlice buluşurlar kırk gün, her gün Mahmud bir örgü örerek kızın saçına ve kaçmaya karar verirler. Mahmud gizlice Yezidi köyüne girer ve dilek ağacına mendil bağlamak ister, yakalanır. Önce mendili bağladığı eli kesilir, mızrağa geçirilir, köyün sınırına işaret olarak konulur. Sonra da ağacın yanında vurulur. Yezida ise bunu öğrenince kendini çember içine alır. Yezida her gün bir örgü çözer saçından ve sonunda ölür. Yüzlerce yıllık gelenek, birbirlerine âşık olmaktan başka bir şey yapmamış iki gencin yaşamına son vermiştir. Eylem insan eliyle gerçekleşir ama emri veren gelenektir.

Şiirsel bir dille kaleme alınan, bölgesel bir kültürün, inanın konu edildiği oyunun ritüelistik bir dokusu vardır. Bununla birlikte toprak reformu ve mezhepçilik konularının önemle altı çizilmiştir. Feodal sistemin erkini korumak adına kutsal değerleri kullanması asla etik değildir. Her iki köy Müslüman ya da Yezidi olsaydı dahi, toprak üstünlüğü adına çıkarıcı ve planlı hareket etmek yine etik sayılmazdı. Bir başka konu da Yezidi köyünde görülen Mahmud’un cezalandırılma biçimi ve öldürülmesidir. Bu da tamamen insanlık dışıdır. İki âşık ya birbirlerinden ayrı düşeceğini ya da bir araya gelip öleceğini bilirler ve sevgilerine sahip çıkarlar. Finalde sevgilerine olan sorumluluklarını da, törelere olan sorumluluklarını da yerine getirmişlerdir finalde. Ne bir araya gelmiş, gelenekler çiğnenmiştir ne de yollarını ayırmışlardır. Sevenlerin kavuşamaması üzerine kurulu binlerce kurgudan biri iken **Mahmud ile Yezida**’yı diğerlerinden ayıran bu hikâyenin anlatılış biçimidir. Yezidi gelenekleri daha önce işlenmemiş bir konudur. Yazar doğup büyüdüğü coğrafyada yakın olduğu bu geleneği

diyaloglarla bütünleştirirken, doğallığı, kısıcılığı, törenin bir topluluğu nasıl tutsak ettiğini aktarır. İşte bu oyunu bütün diğer kurgulardan ayıran, oyunun estetik değerini belirleyen dilde ve anlatımdaki şiirsel, ritüelistik bu üsluptur.

Sorumluluklar insanın kararlarının, eylemlerinin sonuçlarına katlanmayı göze aldıkları, kabul ettikleri pek çok şeyi kapsar. **Besa**'da Vahide ve Fettah yahut Met, Mahmud ve Yezida, hepsi de verdikleri kararın arkasında durmuş, sonuçları ölüm olsa dahi göze almış ve eyleme geçmiş kişilerdir. Kendilerinden vazgeçmeyi kabul etmiş ancak kutsal sayılan bir değeri, geleneği korumuşlar, inandıkları doğruya bağlı kalarak hareket etmişlerdir. Örnek oyun metinlerinde olduğu gibi bu kararlılığın bu kadar ölümle sonuçlanması da yine etik tartışmalarında sürekli aynı noktaya sürükler bizi ve böyle mi olması gerekirdi diye bir soru akla gelir. Birbirini neden sonuç ilişkisiyle izleyen bir dizi olay sonrasında oyun yazarı tarafından uygun görülmüş finallerle biten bu oyunlar aslında yazarın da geleneklerin, sorumlulukların getirdiği görevleri yerine getirmeye davet ettiğini düşündürür. Oyun kişileri yazarın düşünceleri aktaran birer temsilci olmuşlardır...

1.2.3. Erdemsizliğin Ürettiği Şiddet Temsili

Aristoteles erdem anlayışını ilk öne süren düşünür olmasa da **Nikhomakhos'a Etik**'te (1997: 23) erdem üzerine tespitlerini, görüşlerini açıklamıştır. İki tür erdemden bahseder. İlki düşünce diğeri karakter erdemidir. Düşünceyle ilgili olan eğitimle kazanılabilir, geliştirilebilir ve bunun için deneyimlemeye ihtiyaç vardır. Ancak karakterle ilgili olan insan doğasıyla ilgili olandır. Karakter alışkanlıklarla oluşur, gelişir.

Türk Dil Kurumu erdem sözcüğünü “ahlakın övdüğü iyi olma, alçak gönüllülük, yiğitlik, doğruluk vb. niteliklerin genel adı” olarak tanımlar (<https://sozluk.gov.tr/>). Dolayısıyla erdemli olmak geniş kapsamda bir iyiliğe işaret eder. Aynı kapsam gerekçesiyle müphemdir de. Bir insanın hem alçakgönüllü hem de cesur ya da bir başka özelliği olamayabilir. O halde erdem, koşullar içerisinde alınan

kararlar ve eylemlerle değerlendirilebilir. Bir durum karşısında kişinin erdeminden söz edebiliyorken bir başka durumda etik dışı bulunabilir. Cevizci de (2007: 164) erdemi “bireyin iyi ve doğru eylemlerde bulunmaya mizaç, eğitim ve moral olgunluk açısından yatkın olma durumunu tanımlar” şeklinde ifade etmiştir. Bu da etik başlığı altında ele alınabilecek her örneği iki kat belirsizleştirir ve elde edilen sonuçlar genel olarak öznel kalacaktır.

Yine Aristoteles’in ele aldığı bir diğer mesele kötülük ve kendine egemen olma kavramlarıdır. Kötülük tıpkı iyi gibi tam karşıtı ama aynı subjektif ilkelerle açıklanabilecekken kendine egemen olma, sağlam karakterli, övgüye layık eylemlerde bulunma ile yüceltilir. Bu kişiler akıl yürütmede tutarlıdır, arzularını değerlendirebilir ve yanlış olanı engelleyebilirler. Kısacası hazlarını kontrol edebilen kişilerdir (Aristoteles, 1997: 130-131). O halde erdemlilik insanın sahip olduğu tüm özellikleri kapsayan bir iyilik gerektirmektedir. Hazları kontrol etmek, maddi tutkulardan, cinsel arzulardan ya da kibir ve tevazuu gibi zihinsel etkinliklerden tam bir iyilik hali ister.

Erdemli olmak, davranışın ahlakiliğini yorumlamak ve sonuçta eylemin muhatabı olan kişinin ahlaklı ya da erdemli olup olmadığı kanısına varmaktır. Aksi halde erdemsizlik, ahlaksızlık ya da etik dışı denilebilir. Etiğin diğer başlıklarında olduğu gibi öznellikten kurtulamasa da kimi genel geçer yaklaşımlar kabul görür. Günlük yaşamın içinde, aile içi ve toplumun diğer üyeleriyle ilişkilerde iyi bir insan olmak, özelden genele iyi bir kültür oluşmasına katkı sağlayacaktır. Bu iyunin coğrafyaya, etnik kökene vb. kriterlere göre belirlendiği kültürel yapı davranışın şekillenmesinde ve eleştirilmesinde yol gösterici ya da kısıtlayıcı olabilir. Bunun için Abdülhak Hamit Tarhan’ın 1918’de yazdığı **Finten** (1998) oyununa baktığımızda finalde ahlaksızlıkla atfedilebilecek bir kadının hikâyesinin aslında daha oyun başlamadan önceki süreçleri gözeterik incelenmesi yerinde olacaktır.

Meşrutiyet dönemi oyun yazarlığının örneklerinden biri olan **Finten** uyarlama bir metindir. Metnin içeriğinin Osmanlı kültüründe yadsınabileceğinden oyun başka ülkede (Londra’da) geçer. Oyun Finten isimli bir kadının yaşamından bir kesit sunar. Finten yaşlı ve varlıklı bir adamla evli ama soylular sınıfına girememiş bir kadındır.

İlişkilerinde tutkulu olmasının yanında sınıfsal konumunu yükseltmek için de hırslıdır. Kocasını başka ülkede olduğu için rahat bir yaşam sürer. Uşağı Davalaciro ile birliktelik yaşar ve engelli bir çocuğu olur. O sırada gizlice ilişki yaşadığı bir başkası daha vardır, Lord Dick. Çocuğun ondan olduğuna inandırır. Finten'in amacı ne pahasına olursa olsun Lord ile evlenmek, sınıf atlamaktır. Bunun için bir plan yapar ve yavaş yavaş uygulamaya başlar. Ancak bir yerden sonra işler onun planladığı gibi gitmeyecektir.

Oyun boyunca Finten'in planının oldukça acımasız olduğu görülür. Lord'u çocuğun babası olduğuna ikna ettiğinden, çocuğu Lord'un evine yerleştirir. Soylu bir aile oldukları için bu durumu kurtarmak adına çocuğa soylu bir anne bulmak gerekir. Bu arada Davalaciro'yu kocasını öldürüp, ortadan kaldırması için gönderir. Davalaciro bunu başardığında zaten varlıklı bir adamı öldüren bir uşağa yaşam hakkı bırakılmayacağından ikisinden aynı anda kurtulacaktır. Sonra ölmek üzere olan hasta bir kız bulur ve onu ölmüş gibi gösterir. Lord yeni bir isim verilmiş olan bu soylu kızla, Blanche ile zorla evlendirilir. Finten, bu hasta kızın öleceğini, uşağı sayesinde kendinin de dul kalacağını, sonunda da Lord ile evlenmelerine hiçbir engel kalmayacağını düşünür. Ama işler Lord ile Blanche arasında aşkın başlamasıyla değişir. Finten öfkeyle onları takip etmek isterken yolu görevini tamamlayıp geri dönen Davalaciro ile kesişir. Her şey geride bırakılmış gibi yakınlaşırlar. Eve döndüklerinde Finten çocuğu gerçek babasıyla karşılaştırır ama uşak kadına güvenmez, çocuğu öldürür. Kendini kaybeden Finten de Davalaciro'yu öldürür, çıldırmış gibidir ve kendi kendini yok eder.

Entrikalarla dolu bu oyunda Finten, nereden bakılırsa bakılsın haklı görülemez. Planları yıkıcı, kanlı, çıkarları ise tamamen kendine dönüktür. Onu tüm bu hırslara sürükleyen ise soylular ve diğerleri arasındaki ayrımın, insanın doğası gereği tutkularını, hırslarını tetiklemesine neden olan tutumdur. Bu Finten için bir savunma değil, insan eylemlerinin sosyopolitik etkilerinin bir yansımasıdır. Finten arzu ettiği konumda olsa dahi şiddete dönük eylemlerini gerçekleştirmek için başka hedeflere yönelecek olabilir, yok etme, kurtulma eğilimi gösterebilir. Bu nedenlerle eylemin nedenleri farklı olabilir ancak ortaya çıkan sonuç kolayca birilerinin ölümünü planlayan bir kadının korkutan tutkularıdır.

Bu nedenlerle **Finten**'in çatışması iyi- kötü üzerine kuruludur. Sadece sadakatsiz bir eş olmasıyla ve kadınsı dürtüleriyle eylediği görülen Finten, genel insani özellikleri ile değerlendirilebilir ve bu özellikler onu iyi, erdemli bir kişi yapmaz. Oyun bu bağlamda tutkular ve erdem kavramı arasında çatışmaya dayanır ve finalde tüm kötü eylemler, bu eylemlere neden olan kişinin yıkımıyla son bulur. Oyuna estetik değer kazandıran öge ise bu finale dek sürekli gerilimi tırmandıran karmaşık olay dizisindedir. Oyunun asal kişisi yalancı, çıkarıcı, bencil, öldürmeye/ öldürtmeye meyilli bir kadındır. Başlangıçta alımlayıcı için tamamen kötü izlenim bırakan bu kadının önceleri yolunda giden sonraları aksayan planları ile geldiği noktaya tanık olunur. Aslında tüm gerilim bu oyun kişinin düşündükleri ve eylemleriyle yaratılmıştır. Olay dizisi, Kadın'ın diğer oyun kişileriyle ilişkileri karmaşıktır ancak metne katman sağlayarak sıkıcılıktan kurtarır. Zaman zaman odağından uzaklaşır, ağır bir oyun diline sahiptir. Yine de finalde alımlayıcının beklediği ilahi adalet yakalanır.

Erdem karakterle ilişkilendiğinde, tek tek kişilerin ele alınması gerekir. Çünkü karakter sadece kişinin kendisiyle var olur. Ancak kişinin karakter özelliği eylemleriyle başkalarını, toplumu ilgilendiren durumlara yol açabilir –Finten'in hırslı, gözü kara biri olması başkalarının yaşamını da etkilemişti-. İşte bu başkalarının eylemleri nedeniyle tüm yaşamı değişen bir kadının yaşam yolculuğunu işleyen Dinçer Sümer'in 1976'da yazdığı **Eski Fotoğraflar** (2017) adlı oyun iyi bir örnektir. Oyunun asal kişisi Kadın, ahlaki olgunluğa erişememiş başkaları nedeniyle tüm yaşamını travmalarla geçirmiştir. Zaman atlamalarıyla neden sonuç ilişkisi kurulan oyun, parçalı bir yapıya sahiptir. Oyun, orta yaşlarında hasta bir pavyon şarkıcısı olan Kadın'ın, onu bugününe getiren olayları hatırlaması ve anılarının canlandırılması ile başlayıp gelişir, ölümüyle son bulur.

Eski Fotoğraflar'da Kadın'ın yaşamı sevgisizlik ve istismarlarla doludur. Genç bir kız olduğu güne gider, ablası ve eniştesinin yanında yaşamaktadır. Eniştesi sürekli Kadın'ı taciz eder, ablası da bunun farkındadır ama sessiz kalır, göz yumar. Kadın bir süre sonra evi terk eder. Bu bütün yaşadıklarının henüz başıdır. Gazinoda çalışır, erkekler tarafından kandırılır, duyguları sömürülür, tecavüz edilir hatta satılır. Son gününde ise yaşlanmış, hasta, işine son verilmiş, yaşama öfke dolu, elinde inandığı

tek sahip olduđu şeyi, güzelliğini de yitirdiğini düşünerek ölür. Bu süreçte hep başkalarını suçlar, yaşadığı ne varsa nedeni başkalarıdır.

Ahlaki olanın sıklıkla törebilimle birlikte ele alındığı, bir coğrafi bölgenin görenekleriyle oluştuđu düşünülür. Sonuçta da oranın anlayışıyla bağlantılı olarak doğru sayılanın, etik olarak da doğru sayılması günümüzde Adorno gibi düşünce insanları tarafından onaylanmaz. Çünkü günümüz toplumu birey üzerine büyük bir baskı uygulamaktadır, dayatmaktadır ve toplumsal doğru ile bireyin doğrusunun uyuşması oldukça güçtür. Zaten ahlak kavramını bir dizi göreneksel darlıkla ve katılıkla ele almak günümüz kavrayışına uygun değildir. Bu nedenle ahlaklılık ve ahlaksızlık kavramları gündelik dilde cinsellikle ilintilendirilmeye başlamıştır (Adorno, 2012: 21-22). Kadın'ın oyundaki erkekler ve belki de alımlayıcı tarafından eleştirilmesi bu ilişkiye dayanır. Kadın öncelikle kendini beden olarak görmüştür, çevresinde gelişen her şey onun ruhu, aklı ve bedeni bir bütün olarak var olduğu hissettirmemiş, kendisi de bu ayrımı yapamamıştır.

Kadın'ın ablası kendince kaygılarıyla kötü de olsa dahil olduğu düzeni aksatmak istemediğinden kardeşinin tacizlerine sessiz kalır. Enişte ise kaba, maço, serseri görünümlü biridir, Kadın'ı yalnızken ama karısının her şeyin farkında olduğunu bile bile taciz eder. Kadın için yaşamak zorunda olduğu evde bu güvensiz ortamda kalmak psikolojik ve cinsel şiddeti gösterir. Bu ortamdan uzaklaşmak ister ama bu seçimi onu daha iyi insanlarla karşılaştırmayacaktır. Farklı erkeklerle tanışır, güzel ilişkiler yaşar ama sonu ya ölümle ya da terk edilmesiyle biter. Kadın'ı etkileyen olaylardan biri de karısını kaybetmiş yaşlıca bir adamla yaşadığı ilişkidir. Bu kez adam onun bedenini kullanan diğerleri gibi değildir ancak Kadın bunu da kendisini arzulanmayan bir kadın olarak algılar, yine kendine güveni sarsılır. Kısacası yaşamın ona sunduğu olanaklarla sağlıklı kararlar verememiş, kötü insanlarla karşılaşmış, iyi tercihler yapamamıştır. Herkes gibi o da kendini metalaştırır.

İyi bir insan olmanın tanımını yapmak hem göreceli hem de sınırlıdır. Bir yanda tarihsel süreç içerisinde insanlığın gelişimi diğer yanda tanrısal olan ya da coğrafyadan, görenekten kaynaklanan dinamikler sınırları belirli bir iyi insan

tanımlaması yapmayı güçleştirir. Her insanın aksayan yanları olabilir, kusursuz iyi ve erdemli olmak insan doğasını zorlar. Olması beklenen, iyiliği dışa vurup kötü düşünceleri sağaltmak, dengeyi kurmaktır.

Bu nedenlerle **Eski Fotoğraflar** oyununun estetik ögesi kadının bedeniyle var edilmesi ve var olması üzerine kurulu öyküdedir. Bu öykünün asal kişisi olan Kadın yoluyla kadına, kadınlara yönelik şiddet olaylarından bir kesit aktarılır. Oyun boyunca güven sorunu hâkimdir. Kadın yaşamına dokunan hemen her insanı yorumlamakta güçlük çeker, bu nedenle olası iyilikleri de anlayamaz. Oysa ülkemizde kültürel ilkeler iyi, ölçülü, dürüst olmayı salık verir yani erdemli olmayı. Ama Kadın eniştesi tarafından istismar edilmiş, aynı evde yaşamının bedelini suskunluğu ve kabullenişiyile ödemek zorunda bırakılmıştır. Evden ayrılması önemli bir dönüm noktasıdır onun için, kendini kabullenemeyeceği bir düzenden uzaklaştırmak için önemli bir adım atmıştır. Doğru bir yaşamı hiç bilmediğinden kararları da eylemleri de engellerle karşılaşır. Bu yüzden kafasında hiç canlandıramadığı bir yaşamı arzu etmek yerine, daha bildik, daha tanıdık yolları tercih ettiği düşünülebilir. Mutlu olduğunu sandığı zamanlar dahi buruktur. Başkalarının onu nasıl gördüğüne o kadar kendini kaptırmıştır ki artık kendisi de farklı bir şey düşünemez olmuştur. Kendisini bedenden ve ona bahşedilmiş güzellikten ibaret sanarak bugüne dek yaşamıştır. Kadın'a en büyük şiddeti yöneltten aldığı kararlarla, seçtiği yollarla kendisi olmuştur. Kadın ve öykü birbirini tamamlayarak biraz hüznü biraz arabesk bir örnek oluşturmuştur.

Erdemsizliğin ürettiği şiddeti incelemeye uygun örneklerden biri de Turgay Nar'ın 1994'te kaleme aldığı **Kuyu** (1997) adlı oyunudur. Oyun yoluyla aile kavramı üzerine etik tartışmalar yapılabilir. Oyun, grotesk öğeler taşıyan, kimi zaman gerçek ama oyunun tamamı gözetildiğinde metaforik bir anlam ifade eden kuyu çevresinde gelişen bir durum oyunudur. İçerikte aile içi ilişkilerin iyi düzenlenemediğinde hem eşlerin hem de çocukların yaşamında nasıl bir kaosa neden olduğunu anlatır. Kaba, şiddet üreten bir baba, zayıf bir anne modeli ile iki erkek çocuktan oluşan aileden sadece oğullar sahnede görünür. Onların da çoluk çocuk sahibi oldukları öğrenilir. Tüm gün dibi balçık dolu bir kuyuyu temizleme işini üstlenen iki oğul bu sürede birbirlerini ve kendilerini keşfederler.

Kuyu, 1. Oğul'un babaya, 2. Oğul'un anneye düşkün olduğu iki kardeşin diyaloglarıyla gelişir. Baba ve 1. Oğul anneye sürekli acı vermiştir. Sonunda baba yatağa düşmüş, kurtçuklar bağlamış bir yarayla büyük acılar çekmektedir. Ve ilginç bir şekilde 2. Oğul'dan kendini öldürmesini ve acılarından kurtarmasını ister. Ebedi kurtuluşu aslında hiç yakınlık kuramadığı oğlundan istemiştir. O da öldürür, babasının sonsuz acılarla kıvrınmayı hak ettiğini düşünse de bunu yapar. Ve hep 1. Oğul'un da annelerini öldürdüğünü söyler ama 1. Oğul bunu kabul etmez.

2. Oğul kuyudan bir kitap bulduğunu söyler, okuma bilmez aslında ama kardeşine kitaptaki hikâyeyi anlatır. Aslında bu bir yüzleşme kitabıdır, sona gelmeden önce... 2. Oğul, 1. Oğul'u annelerinin ölümünün ardından onunla cinsel ilişkiye girdiğini görmüştür ve bunu o güne dek dile getirmez. Konuyu her açtığında diğer kardeş kapatmaya çalışır. Hatta onu itham ettiği şeylerde, bilmenin de suç ortaklığı olduğunu söyler. 2. Oğul annesine, annesinin ölmüş bedenine nasıl şehvet duyduğunu, hiç utanç hissedip hissetmediğini sorgular. İnsanla ilişkilendirilen bir duygu olan utanç, kültürün var olduğu kadar eskiye dayanır. Ortada gizemli bir şey, bir sır olduğu zaman utanç bir duygu olarak var olur (Nietzsche, 2015: 70). Giz ortaya çıkarsa topluluğa karşı, giz korunduğu sürece bireyin kendisine karşı işleyen bir duygudur bu. 1. Oğulun utanç duyduğuna dair herhangi bir konuşma geçmez.

İyi ve kötü birbirinin karşıtı olagelmıştır. Ancak kimi çağdaş görüşler neden iyinin karşıtı kötü, kötünün karşıtı da iyi olmalıdır diye sormaya başlamış; ya iyinin yeteri kadar iyi olamayışından ya da karşıtının yani kötülüğün tamamen kökünün kazınamadığından kaynaklandığını düşünmüşlerdir. Bu bakış açısı kötünün karşıtının daha kötüsü olabileceğini de iddia etmektedir (Watzlavick, 1996: 33). **Kuyu**'da anlatılan hikâye kötünün kötüsü gibi görünür. Şiddet, kötü niyet, aile üyelerinin birliğinin sağlanamadığı çok açıktır. Ebeveynler çocuklar arasında ayrım yapar, çocuklar ebeveynleri arasında. Bu kadar gergin bir ilişkide cinayet ve ensest nekrofil metnin şiddette doruğa ulaştığı yerdir. Bir erkeğin ölü bir kadınla cinsel birliktelik yaşaması tamamen karşıındakinin savunmasızlığına dayanır. Bu eğilim, saf bir egemenlik duygusuyla cinselliğini yaşar. Ölmüş bedene yönelen kişi cinsel olarak yetişmiştir ancak yaşama karşı hissettiği kaygı ve kimi korkular onu bir yükümlülükten

kurtarmak için tetiklercesine yönlendirir (Adler, 2017: 101-102). 1. Oğul'un zaten annesiyle iyi bir ilişki yaratamadığı oyun içinde sıklıkla değinilmişti. Belki çok değer verdiği babası ile olan uzlaşmazlıktan belki de 2. Oğul'u kendinden daha fazla seviyor diye düşündüğü için bilinmez, anneye karşı bir güç gösterisinde bulunmak istemiş olabilir. Bu bilgilerden yola çıkarak aslında erkin kendine ait olduğunu ispatlama çabasında olabilir.

Şiddet odağında yürütülen çalışmalarda çocukların yer almasının iki nedeni vardır; ilki çocukların doğrudan şiddete maruz kalmaları diğeri ise aile içerisinde şiddete tanık olmalarıdır. Araştırmalar aile içi şiddete tanık olan çocukların fiziksel olarak zarar görmese dahi şiddete uğradığını kabul etmektedir. Özellikle erkek çocuklarda tanıklık, ileride şiddet eğiliminde bulunmalarının diğerlerinden iki kat daha fazla olduğunu göstermiştir (Tekin, 2011: 39-40). Bu nedenle toplumun oluşmasına ve gelişmesine katkı sağlayan aile kavramının önemi bir kez daha ortaya çıkar. Sadece tek bir üyenin, **Kuyu** oyunu özelinde babanın ahlaki olgunluğa erişememiş yani erdemsiz olması tüm ailenin yaşadığı pek çok travma sonrası yok olmasına neden olur. Bunun en önemli nedeni, Türkiye'nin Osmanlı dönemine kadar dayanan geçmişinden günümüze baba faktörünün aile içerisinde önemli rol üstlenmesidir. Babanın iyiliği, sorumluluğu, erdemi ya da tam aksi durumlarda aile yapısının direkt etkilendiğini söylemek mümkündür. Ataerkil aile yapısı geçerliliğini koruduğu sürece, iyi aile ilişkilerinin, güven ve sevgi ortamının yaratılmasında baba etkindir. Tüm bunların başarısız olduğu durumlarda da baba bir nedendir. Oyunda annenin de yeteri kadar güçlü olamayışı, babaya karşı direnç göstermeyişi babanın egemenliğini perçinlemiştir. Bu anne için çaresizlik, kabulleniş, başka bir yaşam için alternatifsizlik gibi nedenlerle açıklanabilir. Kısacası babanın düzenleyeceği ilişkiler kaldıracın dayanağı gibidir. Görevini yerine getiremezse düzenek çöker.

Oyuna döndüğümüzde, iki kardeşin sırayla kuyuya inerek balçığı temizlediği bilinir. Bu bir türlü bitmek bilmeyen balçık da metaforik bir anlam taşır. Kendi yaşamlarının balçığını temizlemek gibidir ama yaşanmış gerçekler asla değiştirilemeyecektir. O yüzden balçık da hiç bitmez, sürekli temizlemeye devam ederler. Sonunda 1. Oğul kuyuya iner, sırası olmadığı halde 2. Oğul da iner, yanında bir

balta vardır. Yüzleşmenin sonuna geldikleri anlaşılır ama yazarın öngördüğü finali tamamlamak alımlayıcıya kalır. Artık hesaplaşma tamamlanmıştır.

Oyun boyunca 2. Oğul'un daha iyi, daha doğru insan olduğu düşünülür ancak unutulmamalıdır ki ne kadar kötü olursa olsun babasını öldüren, birini öldürebilme eğilimine yatkın olan odur. Zaten oyunun finalinde 1. Oğul'u da öldürme niyetiyle yanına balta alarak kuyuya inişi bu eğilimi kanıtlar. Bu aşırılık onun ahlaki olgunluğa erişemediğini gösterir. Kardeşine, babasıyla birlikte sürekli annesine acılar çektirdiklerini söylerken, bunu engellemek için bir şey yaptığının bilgisi yoktur. 1. Oğul ise anneye büyük bir öfke hisseder. Onun diğer kardeşi daha çok sevdiğini söyler. Genel olarak erkek çocukların anneye daha düşkün olduğu, Freud'un Oidipus kompleksini açıklamasıyla pek çok kurguya katkı sağlamıştır ama 1. Oğulun öfkesinin büyüklüğü ile birlikte yaşamında ve ölümünde öfkesini atamadığı bir anne figürü anlatılır. Dolayısıyla oyun kişilerini erdem kavramıyla açıklamak güçleşir. Oyunun tek iyimser ifadesi 1. Oğulun birkaç kez çocuklarının geçimini sağlamak için bu pis işte çalıştıklarını belirtmesidir. Belki de kendi yaşadıklarını çocuklarına aktarmak istemeyen bir baba figürü olmak ister ama bu konu hakkında daha fazlası bilinemez.

Kuyu kısa ama etkili bir metindir. Çok sık işlenen aile ilişkileri, kötü baba gibi genel örneklerle benzer ancak üslup yönünden belirgin şekilde ayrılır. Bu ayrılık oyuna estetik değer kazandıran öğedir. Bu grotesk üslupta ayırıcı olan faktörler; kuyunun ve balçığın oyunda hem gerçek hem de bir metafor olarak algılanması, ensest nekrofil gibi bir eylemin oyunda kullanılması (90'lı yıllarda bu tür konular henüz Türk tiyatrosunda kullanılmamaktadır. Daha çok 2000'lerden sonra in-yer-face etkileri görülür), yazarın **Çöplük** (1997) oyununda da olduğu gibi finalin bir kuyunun dibinde ve balta ile son bulması sayılabilir. Bu bağlamda oyundaki hastalıklı aile yapısının yazarın kendine özgü grotesk bir üslupla kaleme alınması, ortaya çıkan şiddeti estetize eder. Oyunun somut şiddet göstergeleri babanın yaralı bacağını tasvir ederken kurtçuklarla dolu bir yara olduğunun belirtilmesi, nekrofil, babanın öldürülmesi sayılabilir. Bu olayların bilgilerini veren diyalog örgüsü ve metnin hissettirdiği oyun kişileri ile daha duyguların bastırıldığı, statik ama derinden büyük olayların geliştiği bir kurguyu hissettirir.

İnsanların mahremiyetini koruduğu bazı durumlar vardır. Bu durumlar kültürden kültüre değişir. Kimi zaman yiyip içtiklerine dikkat eder insanlar, sahip olamayanları gözeterek. Ya da giyimine dikkat eder, ya inançları gereği ya da geleneklere bağlı olarak başını kapatır, bacaklarını örter. Mahremiyet çerçevesi kişiden kişiye, toplumdan topluma değişir. Ancak cinsellik dünyanın pek çok yerinde özel yaşanan bir eylemdir örneğin. Evlilikte, evlilik dışı ilişkilerde, her türlü heteroseksüel ya da homoseksüel ilişki hatta normal dışı ilişkiler (ensest, pedofili vb.) bu kapsama girer. Günümüzde de cinsel eylem, konuşulmasının dahi mahremiyet sayıldığı yerler vardır. Bu nedenle pek çok tecavüzün, istismarın da ört bas edildiği sıklıkla görülmektedir.

Bu başlık altında son olarak ahlaki olgunluğa erişememiş insanların eylemlerinin savunmasız bireyler yani çocuklar üzerinden ürettiği şiddet ele alınacaktır. Her ikisi de aynı yıl kaleme alınan Şamil Yılmaz'ın **Ölümler Evi** (2012) ve Ayşe Bayramoğlu'nun **Pencere** (2012) adlı oyun metinleri farklı kurgularıyla çocuk istismarını dile getiren metinlerdendir.

Cinsellik tarihi mitik bir geçmişe dayanır. Bir kadın ve bir erkek cinsi yaratılmış, ikisinin birbiriyle cinsellik yaşaması salık verilmiştir. Kadının erkek, erkeğin kadın dışında yaşadığı ya da giriştiği cinsellik dönüklük ya da sapkınlık olarak belirlenmiştir. Dönüklük yani eşcinsellik şu an konumuz dışında olduğu için sapkınlık konusundan ilerlemek gerekir. Sapkınlıklar da cinsel nesnenin seçiminde çocuklar yani ergenlik çağına gelmemiş yaş grubu ve hayvanlara yönelik eğilimlerle ele alınabilir. Çocuklara karşı eğilimler doğrudan onlara yönelik olmayabilir, anlık, yoksunluk, aşırı ihtiyaç haliyle ya da tam bir sapkınlık olarak sürekli çocuğun arzu nesnesi haline geldiği olabilir. Bir süre bu tür durumlar akıl hastalığı olarak kabul görmüşse de, çocuğun cinsel nesne olarak görülmesi bir akıl hastalığı değildir (Akıl hastalarında da bu tür eğilimler olabilir ancak ele aldığımız konu başlı başına bir akıl hastalığı kıstasında değerlendirilememektedir). Freud bu noktada cinselliğin nesne ile ilgili olmadığını altını çizer (Freud, 2014: 12, 21-22).

Ölümler Evi'nde, bir baba çocuklarından birine –erkek olana- defalarca tecavüz eder. Çocuk annesinden yardım ister ama anne sessizliğini korur. Kız ise babasının neden kendisini değil de kardeşini seçtiği için büyük bir öfkeye kapılır. Freud'un tanımladığı Elektra sendromunun uç bir noktasında olduğu düşünülebilir. Kız evi terk eder ve baba ölene kadar geri dönmez.

Pencere'de çocuk cinsel istismarı farklı bir yaklaşımla, çocuğun gözünden ele alınmıştır. Babasıyla yaşayan, pis, bakımsız bir kız çocuğunun akranı bir erkek çocukla arkadaşlığı süresince kızın yaşadıklarını dinleriz. Kız çocuk tesadüfen kıza sahip çıkan, koruyup kollayan birilerinin olmadığını anlayan bir kadınla karşılaşır ve kadın çocuk bedenini pazarlamaya başlar. Çocuğu ürkütmeden, çocuksu heveslerini kullanarak sürdürülen oyunda finalde arkadaşının babasını da kızını istismar ederken görmesiyle son bulur.

Cinsel isteklerin çocuğa yöneltilmesi olarak tanımlanan pedofili, maruz kalan çocukların yaşam boyu onarılması güç travmalar yaşamasına neden olur. Ruhsal ya da cinsel tıbbi rahatsızlıklar sonucu bu tür eğilimler gösterenlerin yanında bile isteye tercih eden, saldırgan, cinsel nesne arasında ayırım yapmayan pedofililer de bulunur. Daha çok karşı cinse ama kendi cinsine de yönelebilen bu tür eğilimler, yönelen kişinin kendinde var olan bir takım yetersizlikleri kapatma ihtiyacından doğabilir. Kimi zaman karşılarından aldıkları tepkilerle kendilerini daha yeterli insanlar olarak hissedebilirler. Kimi zaman da yaşlanma korkusu, ölüm korkusu gibi duygularla, arzusunun çocuğa yöneltilerek yalıtılmasına ihtiyaç duyulduğu görülmektedir (Geçtan, 2000: 234-235).

Her iki oyunun da şiddete maruz kalan tarafı çocuklardır, şiddeti üreten ve bu şiddetin kaynağı olan kişiler ise ebeveynleridir. İnsanların davranışlarını eleştirmek için doğru ve yanlış arasındaki farkı anlayacak düzeyde olmaları gerekir. Bu ayrımı yapamayan bir bebek, bir hayvan olabilir. O zaman eylemin muhatabı yerine onlardan sorumlu olan kişilerin davranışlarının ahlakla ilişkilendirilebilir (Billington, 2011: 47). **Ölümler Evi**'nde doğrudan baba faktörü öne çıkar ancak anne de kesinlikle aynı derecede şiddetin bir parçasıdır. **Pencere**'de ise babanın sadece kendi keyfini düşünmesi ve

korunmaya muhtaç yaşta olan çocuğuna karşı babalık görevini yerine getirmemesi olayların temel nedeni olur.

Bu örnek metinlerde cinsel şiddet olarak tanımlanan konu ele alınmaktadır. Çocuk cinsel şiddeti, çocuğa karşı her türlü cinsel ilişki, cinsel organa dokunma, pornografinin bir parçası haline getirme, ensest gibi eylemler ele alınmaktadır. Bu tür istismarlar “çocuğun tam olarak anlayamadığı, bilinçli bir şekilde onay vermediği veya gelişim açısından hazır olmadığı ve izin vermediği ya da toplum kurallarını veya sosyal tabularını çiğneyen bazı cinsel davranışlara çocuğun dahil edilmesi” yoluyla gerçekleşmektedir (Tekin, 2011: 36-37).

Her iki oyunda da istismara uğrayan çocuklar henüz ergenlik çağında dahi değildir ki ergenlik çağına erişmiş olsa dahi hâlâ çocuk olarak kabul edilmektedir. Metinlerdeki çocuklar yukarıdaki cinsel şiddet tanımının neredeyse tüm kapsamlarına maruz bırakılmışlardır. Korku, baskı, savunmasızlık ve bilinçsizlik gibi etkenler de bu şiddetin sürmesine neden olmuştur. **Ölümler Evi**’nde iki çocuk da babaya karşı büyük bir öfke ve nefret duymaktadır; erkek çocuk şiddete maruz kaldığı için, kız çocuk tercih edilmediği için... Kızın baba öldükten sonra eve döndüğünde nefreti şekil değiştirmiştir. Artık tercih edilmediği için değil, babanın eylemini yıkıma, travmalara neden olan bir ahlaksızlık olarak gördüğü için nefret eder. **Pencere**’deki çocuğun ise temiz olamamak, iyi beslenememek gibi daha naif şikâyetleri vardır çünkü yaşadıklarının istismar olduğunu anlayacak bilinçte olmadığından, duygularını da ancak bu basit ihtiyaçları üzerinden şekillenir. Baba nefretten çok korku figürüdür.

Cinselliğe ilişkin sapkın yani üremeye engel olan ensest, eşcinsellik gibi eğilimlerin otoritelerce engellenmeye çalışıldığı görülür. Bu engelleme bir yanda medeni hukuk yoluyla, diğer yanda inançlar aracılığıyla gerçekleştirilir. Ancak sözde engelleme ne çocuk istismarını ne livatayı konu etmek yerine ancak heteroseksüel ilişkileri ve de evlilik kurumunu konu etmiştir. Elbette doğal sisteme yani üremeye karşı olan tüm eğilimler ahlaksızlık olarak kabul edilmiş hatta yargılanmıştır ancak başta evlilik kanunları olmak üzere önem sırasına göre yorumlanmışlardır (Foucault: 2007: 34-35). Bu önem sırasının neye göre belirlendiği ise hâlâ belirsizliğini korur. Bunun

nedeni de günümüzde **Pencere** gibi bir oyunun yazılmasına neden olan, üstü örtülen istismarların yasa önüne çıkamaması, çıkanların da dehşete düşüren kararlarla sonuçlandığı yargılamalar konunun önemi konusunda kaygı uyandırmaktadır. Bugün de cinselliğe ilişkin söylemler tabulaştırılmaya, sessizliğe mecbur bırakılır ancak bu yöntem gizliden gizliye insan yaşamının en büyük gizi gibi adapte edilip, zihinlerde daha çok yer edinmesine neden olmaktadır.

Her iki oyunun ortak özelliklerinden biri de baba faktörünün öne çıkmasıdır. Baba kendisinden korkulan, çekinilen bir otoritedir. Oyun kişilerince, aile kavramı içerisinde varlığından beklenen sorumluluklardan uzak, ilişkilerde çekinmeye, ürkmeye hatta nefrete varan duygularla anılırlar. **Ölümler Evi**'nde baba ensest tecavüz ile şiddetin doğrudan kaynağı iken, **Pencere**'de sorumluluklarını yerine getirmediği için dolaylı bir şiddet üretmektedir. Baba faktörü **Ölümler Evi** üzerine yapılan bir araştırmada şöyle ifade edilmiştir:

“Bir başka deyişle oyun, işleyişi bozulmuş toplumsal bir mekanizmayı (aileyi) izleyebilmemiz için uygun zemini yaratmaktadır. Bu açıdan oyun şiddetin düzenlemesi gerekliliğini okuyucuya yeniden hatırlatmaktadır. Çünkü daha önce de değindiğimiz üzere şiddetin düzenlenmesi, toplumsal yapının bozulmaması, ortak varoluş ilkesinin yürürlüğe girmesi için gereklidir” (Emre, 2014: 39).

Ölümler Evi ve **Pencere** oyunları gerek toplumsal gerekse karakter düzeyinde ahlaki olgunluğa, erdeme sahip olamayan ebeveynlerden kaynaklanan çocuk cinsel şiddetinin örneklerindendir. Toplumsal ve kültürel değerler aile ilişkilerinin nasıl yürütülmesi gerektiğini yasalarla, kutsal kitaplarla ve sözlü kültürle belirlemiştir. Evlilikte sadakatsizlik, şiddet, aile bireylerine her türden zarar verme vb. eylemlerin yasa önünde tatmin etsin etmesin cezai yaptırımını vardır. Kutsal kitaplar da kültürü oluşturmada önemlidir ve ensesti, ergenlik çağına erişmemiş çocukların cinsel nesne olarak görülmesini yasaklamaktadır. Kültür ise ailenin birlik ve bütünlüğüne vurgu yapar, iyi ailenin iyi bir toplum oluşturacağını bilir ve anne babaya çocuklarını yetiştirmek, bakımını ve güvenliğini sağlamak gibi sorumluluklar yükler. Ele aldığımız örnek metinler hem yasa önünde hem inanç hem de kültürle belirlenmiş bu kuralların göz ardı edilmesiyle ortaya çıkan şiddeti anlatır. Bu şiddetin bir parçası olan herkes

erdemsizlikle ve ahlaksızlıkla suçlanabilir. Baba, anne, marketten çıkan kadın, arkadaşın babası kısacası eylemlerin parçası olan herkes... Bu metinler yetişkin bir birey gibi seçme özgürlüğü ve bilinçli bir değerlendirme yetisine sahip olmamış çocuklar üzerinden ele alındığı için ayrıca hassasiyet içerir. Alımlayıcının oyunlarda var olan şiddete doğrudan tanık olması nefret, iğrenme, acıma gibi duygulara yönelik etki bırakabilir. Bu nedenle her iki oyunda da şiddeti estetize eden öge öykünün kendisidir. Bu öykünün sahne üzerinde gerçekleşmemiş ama gerçekten yaşanmış olayların anlatımıyla sağlanmıştır. Böylece doğrudan eyleme tanık olmayan alımlayıcı hem duygu hem de düşünme yoluyla oyunu yorumlayabilecektir.

Erdem, Antik Yunan düşün dünyasından bugüne felsefi derinliği olan bir kavram olarak ele alınmış gelmiştir. Günümüzde erdem kavramı kısaca iyi insanı, yapması gerekeni yapan, olması gerektiği gibi olanı çağırıştırır daha çok. Bu anlayışın karşılanamadığı yerde de erdemsizlik karşımıza çıkar. Bu başlık altında incelediğimiz metinlerde kendi çıkarlarını, arzularını gözetken ve bu nedenle başka yaşamları yok sayan Finten gibi bir kadının yanında sürekli başkaları tarafından örselenmiş, hırpalanmış Kadın karakterini aynı çatıda inceleme olanağı doğmuştur. Biri sürekli başkalarına zarar veren diğeri hep başkalarından zarar görmüş, kendini koruyamamış hatta tüm çıkmazlarını, şiddetini kendine yöneltmiştir. Ya da **Kuyu**'nun bir Oğul'u diğerinden daha iyi ya da daha masum değildir aslında. **Kuyu** ya da çocuk istismarını irdeleyen diğer örnek oyun metinleri ayrıca toplumun huzurunu kaçıran, içini kanırtan bir öykü sunar alımlayıcısına. Bu nedenlerle bu başlık altında incelenen metinlerde etik çatısı altında ortak bir dil yakalanabilmiştir diyebiliriz, bu ortak dil kati surette yanlış olanın zamansız ve mekânsız yanlış olduğudur.

1.3. Kültürel Şiddetin Temsili

Kültür sözcüğü çok anlamlı bir yapıya sahip olduğundan ortak bir görüşte birleşmenin güç olduğu söylenir. Bu nedenle tam bir tanımlı yapılamayacağı dahi düşünülmüştür. Yine de Güvenç bu karmaşaya rağmen kültür sözcüğünün şu soyut kavramlar karşılığında kullanılabileceğini belirtmiştir: “(1) Kültür, bir toplumun ya da

bütün toplumların birikimli uygarlığı'dır. (2) Kültür, belli bir toplumun kendisidir. (3) Kültür, bir dizi sosyal süreçlerin bileşkesidir. (4) Kültür, bir insan ve toplum kuramıdır" (Güvenç, 1984: 95). Kavramı tanımlama gücü göz önüne alınarak Tylor'un şu tanımı çalışmanın bu başlığına da hizmet edecek kapsamı sağlamaktadır: "Kültür ya da uygarlık bir toplumun üyesi olarak, insanoğlunun öğrendiği (kazandığı) bilgi, sanat, gelenek-görenek ve benzeri yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütün'dür" (Tylor'dan akt. Güvenç, 1984: 102).

Değişik coğrafyalarda olumsuz algılanan bir davranışın bir başka coğrafyada yüceltiildiği gibi örneklere sıkça rastlanır. Hatta birbirine çok yakın yerlerde dahi soydan gelen bir kültür aktarımı da söz konusu olabilmektedir. Bu kültürün aktarımının nasıl başarıyla sağlandığı sorusuna bakılınca; insanların kuşaktan kuşağa aktarım sağladığı iki genel öge bulunmaktadır. Bunlardan biri biyolojik aktarımdır ki, zaman geçtikçe bu aktarım olabildiğince zayıflar ve merkezden uzaklaşır. Ama kültürel aktarım biyolojik olanın yani bilimsel olanın yerini alır, daha güçlüdür (Kağıtçıbaşı ve Cemalcılar, 2014: 319-321). Aynı kandan olmayan ama aynı kültürel değer uğruna can alıp, can veren pek çoklarından bahsetmek mümkündür.

İnsanların bir davranışa, düşünceye, norma kısacası kültürü oluşturan öğelere uyum göstermesi iki gerekçe ile açıklanabileceğine dair görüşler öne sürülmüştür. Bunlardan biri uyumun bilgi yoluyla sağlanması, bilgiyi sosyal etkileşim için kullanması, yorumlaması belki de yeniden bilgi üretilmesi olabilir. Diğer ve asıl konumuzla doğrudan ilişkili olan ise kuralsal sosyal etkileşim yoluyla olandır. Kuralsal olan, normları da kapsayan, zorlayıcı olabilen bir uyum gerektirir. Normlar bir grubun, topluluğun belirleyici özelliklerinden biridir, önemli bir yerdedir. Bazı amaçlara hizmet eder ve topluluk bu amaçlara ulaşmak için birbirleriyle olan uyumu arttırmak gerektiğini bilir. Bu türden kurallar insanları kendi istekleri ve amaçları doğrultusunda belirli bir davranışa teşvik edebilir ama bu bireysel olmakla birlikte grubun yapısına zarar vermeyecek türden olması önemlidir. Yine bir davranış gruba zarar vereceği düşüncesiyle gerçekleştirilmeyebilir. Ancak normlar kişilerin çevrelerini anlamada ve yorumlamada birer referans niteliğindedirler. Bu iyiyi kötüyü ayırt etme noktasında yol gösterici olduğu gibi yanlışın sürekliliği noktasında da etkili olmaktadır. Ancak

kuralların davranışa dökülmesi için hemen akla gelen, pratiği kolay olması gerekir. Bu şekilde uzun ömürlü ve güçlü olur. Davranışları etkilemede çok da belirleyici olmayan kurallar zamanla unutulmaya ya da yok olmaya başlar (Kağıtçıbaşı ve Cemalcılar, 2014: 91-92).

Kültür aynı zamanda insanların mutlu ya da mutsuz olmalarında belirleyici rolü olan bir kavramdır. Çünkü yaşamak istediklerini kültürel sınırlamalar nedeniyle yaşayamayan, hak ve özgürlükleri kısıtlanan, yaşama dair istediği tercihleri yapamayan kişilerin hayattan mutlu olamayacağı olasıdır. Sanata, mühendisliğe vb. herhangi bir alanda çok yetenekli olsalar da, taşra kültürünce bunu keşfetme şansı olmayabilir. Okumak istediği kaynaklar eleştirilebilir, anlaşılamayabilir. Daha yaşam yolunun en başından böylesi engellerle karşılaşıldığında ancak pek az insan baş etme yolunu seçer. Çünkü kalabalığın yıldırıcı, ikna edici bir gücü bulunur. Bu kişiler ancak iş, eğitim vb. nedenlerle başka yerlere gittiklerinde kendilerine ait bir yaşama adapte olmaya çalışırlar ancak yaşam her zaman çelişkileriyle beraber yeni şeyler getirir. Russel, Londra, New York gibi çok başka şehirler üzerinden örnekler vermişse de, bizim için de durum farklı değildir. Özellikle yakın zamanda sıklıkla bilinen hikâye, taşrada yaşayan insanların eğitim ya da iş gibi nedenlerle kente, metropole gitmesi ve bu kültürel değişimin olumlu ya da olumsuz birey üzerindeki etkileri bilinir. Ya da Russell'ın da örneklediği gibi (2014: 99) metropol kültüründen biri, bir köy doktoru olarak atandığında yine belki daha bilgili donanımlı, entelektüel ya da çağdaş olabilir ancak kültürel anlamda gittiği yere ayak uyduramadığı sürece kabul görülmeme, dışlanma, reddedilme durumlarıyla karşılaşabilir. Aynı çağda, aynı ülkelerin hatta aynı şehirlerin sınırlarında bile değişen bu kültürel hareketlilik, insan yaşamında belirleyici olmaktadır.

Kültürün günlük yaşam pratikleriyle ilişkisi gözetilerek, modernizm incelemelerinin konusu olduğunda, kültürün dönüşümüne de değinilir. O zaman kültürün dönüşebilir olması şu soruyu beraberinde getirir; “gerçekliği bireyler mi inşa eder yoksa insan davranışlarını kültür mü dikte eder”? Ya da “hangisi daha belirleyicidir”? Toplumla bireyi karşı karşıya getiren sorulardır bunlar (Paker, 2003: 239). Bu sorular üzerinden kültür ve şiddet ilişkisine bakıldığında, kültür şiddet üretir mi ya da şiddeti üreten kültürden bağımsız olarak bireyler midir soruları akla gelir.

İdeolojik şiddet temsili başlığında Fromm'dan referans gösterdiğimiz bir bölümde, insanların ilkel dönemlerde insanın insana şiddetinin mülkiyetle birlikte başladığını ve aslında ilk dönemlerde şiddetin hiç istenmediğine değinmiştik. Bu önermeyi hatırlayarak ilerlediğimizde, kültürel dönüşümle şiddet ilişkisinin iç içe olduğunu, kimi zaman kültürün davranışları yönlendirdiğini, kimi zaman da insanın şiddet ürettiğini söylemek mümkündür.

Yaşadığımız coğrafyaya ilişkin kültür anlayışına baktığımızda Güvenç'in şu ifadeleri oldukça kapsayıcıdır:

“Tarih ve dil bakımından Türkiye bir Doğu (Asya) kültürüdür. Türk tarihinin ve Türk dilinin kaynakları Doğu'dadır. Türkler, bin yıla yaklaşan bir süredir Anadolu'ya yerleştikleri için Ortadoğu kültür alanına girmişlerdir. Akdeniz kıyılarına yerleşmeleriyle Akdeniz kültürünün; Müslüman oldukları için İslam kültürünün bir üyesi sayılırlar. Nüfusun büyük çoğunluğu köylerde yaşadığı için Türkiye bir tarım ülkesi (kültürü)dir. Öte yandan Avrupa Konseyine üye olan ve Ortak Pazar'a girmek isteyen Türkiye ekonomi bakımından Batı Avrupa kültürüne katılmaya hazırlanmaktadır. Bunların hangisi aslı Türk kültürüdür? Hepsi ve tek tek hiçbirisi! Öyle ki dilimiz Orta Asya'da konuştuğumuz Türkçeden, dinimiz Arap İslamlığından, teknolojimiz İran ve Irak tarımından, Akdeniz ve Ege bölgelerimiz Akdeniz'den, Trakya'mız Balkanlardan, ekonomi ve demokrasimiz üyesi olmaya çalıştığımız Batı Avrupa örneklerinden farklıdır. İşte bütün bu farklı yanları ve özellikleriyle Türk kültürü yine de kendine benzeyen bir bütünlük gösterir” (Güvenç, 1984: 114-115).

Zamanla Batı toplumlarında başlayan kitle kültürü ve onu sindirmeye çalışmaları gibi sorunlar bizde de başlamıştır. Yine Batı'dan daha sonra yüzleştığımız bu mesele “edilginlik, kolektiflik, kimliksizlik” gibi tanımlamalarla anlaşılmaya çalışılmaktadır. Ancak yine Batı'nın yanlış anlaşılması burada da geçerlidir. Çünkü Batı'da sanayileşme ve takip eden süreçte gelişen kapitalist ekonomik sistem bizdeki karşılığını çok çok sonra bulabilmiştir. Burada Osmanlı döneminin ekonomi politikaları etkili olmuştur. Şimdi Batı'nın tüketen, sanat, bilim ve her şeyi metalaştıran üslubunun bizdeki karşılığı aynı değildir. Yavuz bizdeki karşılığına “ayaktakımı kültürü” dediği bu kültürel eğilimlerin özümseven değil de eklemlenen yapısından kaynaklandığını söylemek mümkündür. Bizde ne doğulu ne batılı, ne kentli ne de köylü gibi tam olarak bir şey olamama durumu söz konusudur (Yavuz, 1987: 99).

Kültür değişip dönüşebilen bir kavram olduğuna göre, bizde de Batılılaşma sürecinin başladığı Tanzimat döneminde kültürel dönüşümün hızlandığı söylenebilir. Batılılaşma, kimi zaman Batı yaşam tarzının sadece istenilen alanlarının uyarlanması kimi zaman felsefesinin, ekonomik-politik tarihinin tamamen farklı olmasından kaynaklanan yanlış anlamalar ve adaptasyon sorunları yaşanmışsa da genel olarak bir medenileşme hareketi olarak algılanmıştır. Tanzimat döneminde başlayan bu değişim Cumhuriyet'in ilk yıllarında yoğun bir şekilde devam etmiştir. Günümüzde de Batılılaşma olmasa da küreselleşme adıyla kültürel etkileşimlerden, kültürlerarasılıktan söz etmek mümkündür.

Kültürel dönüşümün temelinde bazı kavramların alanının değişmesi daha sonraki süreçte etkili olmuştur. Örneğin Osmanlı'da milli kavramının karşılığı dini demektir. Din bütünlüğü ile kültürel bir değer kazanılmıştır ve milli denildiğinde dini olan şeyler anlaşılmıştır. Cumhuriyet'ten sonra da kavramsal olarak değişim olmuş ama mantık aynı kalmıştır. Bu dönemde de milli denildiğinde ulusla ilgili olan şeyler anlaşılmıştır. Sonunda da dinsel olmaktan çok etnik bir ulusçuluk düşüncesi yani halkçılık ilkesi akla gelmiştir. Cumhuriyet sonrasında 1960'lara kadar olan süreçte gelişen kültürel dönüşümün özellikle bürokratlar ya da seçkinler, aydınlar aracılığıyla gerçekleştiğini söylemek mümkündür (Yavuz, 1987: 11-12, 16). Bu durum kimi zaman eleştirilmiş kimi zaman da desteklenmiştir. Eleştirilmiştir çünkü bu aydın kesimin halkın kendi içinde gelişen dinamiklerden haberdar olmadığı ve sadece kendileri gibi bir grup gözetilerek çağdaşlaşma hareketinin geliştirildiği düşünülmüştür. Diğer yandan desteklenmiştir çünkü aydın kesimin okumuş, mürekkep yalamış kimselerden oluşması, başka kültürlerle hemhal olması, kendileri için en iyi olanı seçeceklerine dair bir umut olmuştur.

Kültürle ilgili konuların Türk oyun yazarlığında yer bulması daha ilk yazılı metnimiz olarak kabul edilen Şinasi'nin 1859'da kaleme aldığı **Şair Evlenmesi**'ne (2019) dayanır. Evlilik gibi önemli bir yeri olan kurumsal yapının dini değerler ve geleneklerle birlikte kurulması üzerine kurulu olan metin güldürü olarak nitelendirilse geleneğin ürettiği bir şiddetin varlığından söz etmek mümkündür. Oyunun yazıldığı dönemde iki insanın birbirini görmeden rastlantısal bir şekilde evlendirilmesi,

evliliklerde denklik aranması (daha o zamanlarda aile, soy gibi denklikler aranmaktadır), evde evlilik yaşı gelmiş büyük bir kız varken küçüğün beklemesi gibi gelenekler gözetildiğinde sağlıklı ve mutlu bir aile kurmayı güçleştirir.

“Tiyatro eserlerinde toplumumuzun kültür sorunları ahlak ve ekonomik sorunlarıyla birlikte ele alınmıştır” der Şener (1971 a: 133). Toplumu var eden kültürel birikimi tek bir tanımla ele almak oldukça güçtür. Kültür zaten başlı başına politik, ekonomik, etik değerlerle ilgili bir bütündür. Politik tutum kültürün gelişmesinde başat faktörlerden biridir çünkü kültürün temelinde bir itaat söz konusudur. Yine kültürü oluşturan ekonomik etkenler önemlidir. Alım gücü, sahiplik gibi durumlar sınıfları, toplumsal yapılar da herkesin konumunu ve bu konuma uygun davranışı belirler. Dolayısıyla birbirinden ayrı ama hep iç içe kavramlardır.

Bu nedenle Türk oyun yazarları Batılılaşma sürecinden itibaren daha çok da Cumhuriyet sonrası çağdaş Türk tiyatrosu olarak anılan dönemde sık sık kültürel etkilerle insan yaşamının etkilendiği, insanların kültürel etkinlikleri nasıl yaşattığı, dönüştürdüğü üzerine oyunlar üretmişlerdir. Batılılaşmayı yanlış anlayan ve yüzeysel bir taklitçilikle ilerleyen, bu sırada sahip olunan değerleri örseleyen tutumu eleştirmişlerdir. Daha çok aile ilişkileri ya da kadın erkek ilişkileriyle yanlış olanın eleştirildiği konular ele alınmıştır (Şener, 1971 a: 14-18). Özellikle Cumhuriyet’in ilk yıllarından 1980’lere kadar geleneklerin bozulduğu, insani değerlerin tartışılacak yönleri ele alınmıştır. Günümüzde de üslup değişse dahi bu tür konuların halen kaleme alındığı örnekler görülmektedir.

Türk oyun yazarlığında kültürel konular Batılılaşmanın etkileri ve ekonomik etkenler gözlemlenerek metinlere taşınmıştır. Bir yanda Batı’ya öykünen toplumsal yaşamla diğer yanda Doğu’nun dinsel ve töresel etkileri arasında sıkışmış insanların yaşadıkları duruma neden olan şey aslında kültürsüzlükleridir (Şener, 1971 a: 133). Yani her etkiyi iyi bilemediklerinden, yüzeysel bir bilgiyle hareket etmelerinden, birbiriyle uyuşamayacak öğeleri bir araya getirme isteklerinden karmaşa olması, huzursuzluk çıkması kaçınılmaz olacaktır. Ekonomik nedenler de koşulların ürettiği kültürsüzlük durumu ile kültürsüzlüğün ekonomik koşulları etkilemesi şeklinde iki

bağlamda ele alınabilmektedir. Yaklaşık 1980'lere dek aşağı yukarı bu eksenle kaleme alınan metinlerin yanına '80 sonrasında yeni kültür anlayışları eklenmiş, konular artık birbiri içine geçmeye ve güncel olanla eklemlenmeye başlamıştır. 80'lerin kültürel değişimini kısaca şöyle ifade etmek mümkündür:

“Arabesk bir kültürün ortaya çıkması, toplumun büyük bölümünde beliren aidiyetsizlik hissi, periferlerde yeni bir yaşam anlayışının ve altkültürlerin filizlenmesi, keskin kültür tanımlarının yerini muğlak, geçişken ve eklektik kültürel atmosferlerin alması, Türkiye’de kültürel yapının büyük ölçekte değiştiğinin en net göstergesidir” (Demir, 2016: 109).

İşte tüm bu kültüre ilişkin tanımlamalara ve kültürün sanatta yansımalarına bakıldığında, şiddet temsilinin bu kültürel değerlerle meşrulaştığı görülmektedir. Kültür toplumsallaşma ile ilişkilidir, şiddetin toplumsallaşması da onu meşru kılar. Çünkü toplum için bu tür şiddet olağanlaşmıştır hatta bir düzen sağlamaktadır ve şiddet kendini düzene saygı biçiminde de kabul ettirmiştir. Töre, gelenek, kahramanlık hikâyeleri, evlilik, iktidara ilişkin vb. her türden toplumsal etkinliklerle ele alınan şiddet doğrudan ya da dolaylı bir şekilde metinlerde işlenir (Çamurdan, 2004: 26-27). Böylece oyun yazarlarımızın da bu şiddetin ne kadar farkında olduğu, örtük ya da açıktan bu şiddetin neresinde durdukları görünür olmaktadır.

1.3.1. Törenin Ürettiği Şiddet Temsili

Töre sözcüğünün kökeni “törüg” ya da “törü” şeklindedir. Bu haliyle “atalardan kalan kurallar bütünü” olarak, kimi zaman yazılı da olabilen, yazılı ve sözlü kuralların tümüdür. Bu törel birikimin kaynağını dinde ve orta Asya’da, daha çok da Çin’de aramak mümkündür (Gökalp, 2005: 10-12, 16). Anadolu’da önce Şamanizm sonra İslamiyet’in etkisi ile oluşan bir takım kurallar, tarih boyunca medeniyetlerin de etkisiyle kısmen aynı kalarak, kısmen dönüşerek günümüze dek ulaşmıştır. Hiç bilmediğimiz kimileri de yok olmuştur.

Töre, ilk bakışta olumsuz bir anlam çağırır. Örneğin akla hemen kan davası gelebilir. Bunun nedenlerinden biri popüler kültürün ürettiği TV dizileri, gazete ya da

diğer medya araçlarının töreye ilişkin yayımladığı haberlerin içeriğinden kaynaklanır. Daha çok Anadolu'nun Doğu ve Güneydoğu bölgelerinin konu olduğu içeriklerle anılmaktadır. Oysa töre genel olarak bir toplumun geçmişinden gelen, uyulması gereken ya da beklenen kurallarını ifade etmektedir.

Törenin ürettiği şiddet temsili denildiğinde, insan hak ve özgürlüğüne aykırı törelerin ele alındığı metinler dikkati çeker. Aksi halde töre kapsamına giren her eylemin şiddet ürettiğini iddia etmek söz konusu değildir. Bu mesele üzerine eğilen oyun yazarları Batı tarzı insan hakları ve özgürlükleri ilkelerinden yola çıkarak geleneksel değerlerin dayattığı bu hakları ihlal eden eylemlere karşı çıkmış, yargılamış ve eleştirmişlerdir. Daha çok kadın erkek ilişkileri ve kadın haklarının ihlali üzerinden törelerin konu edildiği metinler üretilmiştir (Şener, 1971 a: 77). Törelerin oluştuğu ilkel dönemle, çağdaş düşünceye erişilen dönemin özellikleri aynı değildir. Bilim, teknoloji, düşün dünyası vb. alanlardaki gelişmeler eski gelenekleri uygulanamaz, mantık dışı hale getirmiştir. Bu nedenle Osmanlı İmparatorluğu dönemi ile bugünün Türkiye'sini dahi aynı kaynaktan yola çıkarak değerlendirmek anlamsız olacaktır. Her eylemin kendi tarihi ile uyumlu olduğunu gözetmek gerekir.

Cumhuriyet öncesinde yazılmış oyun metinlerinde de Cumhuriyet sonrasında da yazarların, törelerin yarattığı sorunları sıklıkla ele aldıkları görülmektedir. Oyun yazarlarımız törenin yıkıcı etkilerine değinmiş, çeşitli nedenleri ve sonuçları gözler önüne sererek konuyu tiyatro aracılığıyla tartışmaya açmaya çalışmışlardır. Törenin insan yaşamı üzerinde olumsuz etkiler yaratabileceğine dair yazılmış oyunlardan biri Necati Cumalı'nın 1949'da kaleme aldığı **Boş Beşik** (2004) adlı oyunudur. Oyun metnin başında, olaylar başlamadan önce oyunun "Bebek Türküsü"nden esinlenerek kaleme alındığı, Güney Anadolu Yörüklerinden, Çiçek Dağı'nda geçtiği bilgisi verilmektedir. Yani hem gerçek yaşamdan hem de masalsı bir esinlenmeden bahsetmek mümkündür. Oyunun ilk sahnesi de renkli tüllerle tanımlanmış bir dekorla, masalsı bir atmosferle başlar.

Oyun Yörük beyi Ali ile ovalı Fatma'nın evliliği üzerinden gelişir. Kadınların ezildiği, soyun devamı için sadece üreme değeri olduğu konularında kadına yönelik bir

farkındalık yaratır. Bu ana yapıyı destekleyen erkeğin konumu ve törelerin erkeğe karşı da acımasız olabileceği meselesi de dikkat çekicidir. Şöyle ki; Fatma evliliklerinin üzerinden uzun bir zaman geçmiş olmasına rağmen gebe kalmadığı için “kısır” olmakla itham edilir. Çocuk sahibi olamayışlarının nedeni erkeğe, hele ki bir oba beyi olan Ali’ye bağlanmaz. Doğum yapan, erkek çocuk doğuran obalı kadınlar övülür. Fatma güzeldir, beceriklidir ancak kusurludur. Buraya kadar kadına yönelik bir baskı görülür. Oysa Ali’nin cephesinden de nasıl bir baskıya maruz kalındığı göz ardı edilmemelidir. Aile büyüklerince soylarını sürdürecek bir oğul verecek kadın seçmesi istenir. Emmi’nin, Dayı’nın gelip Ana’yla konuşmalarından da bu açıkça görülür:

“Emmi- Bir oba beyi günü gelince evlenir, günü gelince evlat sahibi olur! Oba düzeninin yarası bu! Bir obanın beyi, obada kimsenin aklından beyin dölü kurudu, sonu geldi diye geçmesine sıra bırakmaz! Günü gelince obanın önüne eşiyle, günü gelince oğluyla çıkar! Obalılar, oğlunu daha beşikten, beyin ardından bey bilir” (Cumalı, 2004: 16).

Ali’den, evli olmaktan, hayatı paylaşmaktan mutlu olduğu kadını bırakması ya da başka bir kadınla sevmese bile sevişmesi istenmektedir. Ali de bu sözlerle maruz kalmamak için sürekli avdadır, sürekli kimseyi görmemeye, konuşmamaya çalışır.

Toplumsallaşmada ailenin yeri her zaman önemsenmiştir. İyi bir birey iyi bir aileyi, iyi ailede iyi bir toplumu yaratacaktır. Ailenin dayandığı temelleri iki bağlamda ele almak mümkündür; geleneklerin etkisi ve dinin etkisi. Aile bütünlüğünü sağlayan geleneksel etkenlere bakıldığında geçmişten gelen efsanelerle, masallarla, sözlü kültür aktarımıyla var olan birikimin aile bünyesinde yaşatıldığı görülür. Erkek, eşi ve çocuğuyla olan ilişkilerinde tanrısal bir itkiyle hareket ettiğinde görevini iyi yerine getiriyor sayılır, kadın ise eşine itaat edendir. Çocukların da anne babaya saygı gösteren, itaat eden bireyler olması beklenir. Bu durumda aile yapısının temelini oluşturan şeyin politik olduğu söylenebilir çünkü erkeğe, ebeveyne ya da tanrıya itaat söz konusudur. Bu itaatin yerine getirilmesi ile aileler genişlemiş, büyümüş, güç kazanmış ve soy yoluyla geniş topraklara yayılabilmektedir (Doğan, 2009: 9). Aile yapısının dayandığı bu temellere bugün yazılı kanunları da eklemek yerinde olacaktır.

Türkiye’de aile yapısını belirleyen bir diğer etken dindir (Doğan, 2009: 10). İslamiyet’in bugünkü yaşadığımız topraklarda yayılmasına dek yukarıda belirtilen geleneklerin yaptırımı daha güçlüdür. Bu döneme dek geleneklerin oluşmasında daha çok Şamanizm’in rolü önemlidir. İslamiyet’ten sonra ise kutsal kitapta öngörülen kurallar ve hadis gibi geçerliliği olan sözlü aktarımlarla aile ilişkilerinin düzenlendiği görülmüştür. Günümüzde de önemli bir yer tutan bu etken daha çok Osmanlı İmparatorluğu döneminde yerleşen ve Batılılaşma süreçleriyle birlikte Tanzimat döneminde karma yani hem dini hem de uygarlık gereklerince yeni bir geleneğin varlığından söz etmek mümkündür.

Boş Beşik oyununda da geleneklerle birlikte inanç faktörlerinin karıştırıldığı – yazarca yanlış bir bakış açısı olduğunu belirtmek için özellikle yer aldığını düşündüğüm- şu sözler önemlidir:

“Ana- Ne değişiri var mı oğlum? Adet böyle, Allah’ın emri böyle! Sen bana karşı değil, Allah’ın emrine karşı geliyorsun! Ben kendimi bildim bileli böyle gördüm böyle işittim! Kadın kısmı gelin oldu mu doğurana kadar söz sahibi bile değildir. Doğurursa söz sırasına geçer, itibar görür. Kısır kadını herkes hor görür! Tanrı teala hor görmüş kısır yaratmış, kul niye hor görmesin? Benim bildiğim kadın kısmı kısır çıktı mı ya boş düşer, ya ortağını kendi bulur, kocasını kendi everir” (Cumalı, 2004: 24).

Necati Cumalı **Boş Beşik** oyununda gelin olarak erkek çocuk doğurmadan kabul görmeyen, annenin çocuğun cinsiyetini belirleyici kişi olarak algılandığı bir dönemde hiç çocuk sahibi olamamış bir kadının bu “kusurlu” durumu üzerine gelişen olayları konu ederken, bu tür durumların kadınlar için hırpalayıcı olduğunu gösterir. Başta eşleri, aileler ve tüm köy halkı tarafından örselenmeye maruz bırakılırlar (Şener, 1971 a: 91-92). Oyunda Ali eşine bu türden baskılar uygulamaz. Oysa çocuk sahibi olamayışı, hele ki bir erkek çocukla soyunun devamını sağlayamaması bey olan Ali üzerine de baskıların artmasına neden olmuştur. Konumu gereği gücünü, erkini koruması zorunluluk halini alır. Fatma’nın maruz kaldığı şiddet, eşini çok sevdiği halde Ali’nin başkasını kuma alması gerektiğine kendini inandırmaya zorlar. Çocuk sahibi olamadıkça söz sırasına dahi giremeyen, kimseyle konuşamayan Fatma ancak Ali ve Gelince ile konuşabilmekte, derdini ancak onlara dökebilmektedir. Yine Gelince ile bir arada iken şöyle isyan eder:

“Fatma- Dayanamıyorum. Düşünemiyorum! Civan ömrüm çürüdü, tatlı canımdan usandım! Sadece dilsiz gibi yaşamak olsa neyse, çilemmiş derim katlanırım! Beni öldüren ananın, bütün obanın asık suratı, iğneli sözleri! Nerede iki kadın baş başa verse beni çekiştiriyor! Hangi iş ters gitse nedeni benden biliniyor! Ben Ali’ye küçük yaştan gönül verdim, kendi başımı yaktım! Yerimi yurdumu bıraktım, eller arasına karıştım! Gelin geldim geleli büyüğümü saydım, küçüğümü sevdim, çadırdı saçımı süpürge ettim, kimselere yaranamadım! Bir kez elin ovalısı geldi yörük beyimizi elimizden aldı dediler, bir daha bağışlamadılar! Bir kusurum bin oldu, diken gibi gözlerine battı! Bu akşam Ali dönsün hepsini bir bir diyeceğim! Üstüme kimi isterse alsın! Beni düşmanlarımın dilinden, gözüne batmaktan kurtarsın” (Cumalı, 2004: 31).

Fatma’nın içinde bulunduğu durum obada yaşayanların ve aile büyüklerinin baskılarıyla katlanılamaz hale gelmiştir. Bu baskılar kimi zaman diyalogta görülen sözlü ifadelerle kimi zaman imalar ya da suskularla güçlenmektedir. Fatma’nın da ifade ettiği gibi bu tepkilerin yarattığı yılgınlık, kendi rızası ile kuma istediğini söyletmektedir. Fatma ile Ali arasındaki aşk, bu kabulün içten olmadığını düşündürür ancak içinde yaşadığı ortam kendi duygularına, arzularına, özel alanına sahip çıkma hakkı vermez.

Oyun Cumhuriyet Türkiye’sinde kadın sorunları üzerine eğilen, mesaj kaygısı olan bir metindir. Yukarıda da belirtildiği gibi kadın dışında törelerle ezilen birey yaklaşımını da göz ardı etmemek gerekir. Oyunun finale yakın bir bölümüne dek geleneklerden gelen baskının etkileri ve bu durumun nasıl şiddet ürettiği, kadın, erkek, soy ekseninde nasıl durumu zora soktuğu anlatılır. Fatma doğum yaptıktan sonraki göç olayının işlendiği finalde ise bir başka tür şiddetle karşılaşılır. Bu şiddet hem Fatma hem de Ali’ye yöneliktir. Karısını göç sırasında bebeğiyle yalnız bırakmak istemeyen Ali ve diğerlerine karşı Ana’nın gösterdiği dirençtir:

“Dayı- Bu sefer sıra değişecek! Yaylaya benim yükler Fatma’nın gerisinden yürüsün, Emmi’nin yükleri Fatma’nın önünden, sizi araya alalım...”

(...)

Ana- Dünyada olmaz! Obanın düzenini bozdurmam! Doğduk, büyüdü, nasıl gördükse gene öyle! Önden obalılar, ardından Emmi’nin Dayı’nın yükleri, en son Fatma ile ben...

(...)

Emmi- Ali, bari sen sizinkilerle kal! Bırak konak yerini önden varıp Kahya seçsin!

Ana- O da olmaz! Bütün obayı kendime güldüremem! Ali beydir, beye düşeni yapar! Önden varır, konak yerini seçer, geride Fatma ile ben birbirimize yeteriz!” (Cumalı, 2004: 43-44).

Ana direndiği için sözüne söz söylenmez ve Ali önden gider, Fatma bebekle en arkada kalır. Yolculuğun gecesi çok ağır koşullarda geçer. Bir ara Fatma bir terslik hisseder ama karanlıkta anlayamaz. Murat bebeğin bir ağacın dalına takılarak kuzgunlara yem olması da o andır işte. Beşiğin boş olduğunu anladığı an çılgınlarla geriye döner, belki hayattadır diye oğlunu aramaya başlar. Kuzgunlara yem olan bebeğin sarılı olduğu kanlı kilimi görür. Artık yaşamaya değer bir şey kalmamıştır, kuşu takip ederken derede sele kapılır ve ölür. Belki de Fatma bilinçli bir intihar düşüncesiyle hareket etmemiştir ancak o andan itibaren yaşamanın kendisi için bir anlamı kalmayacağı zaten oyun boyunca verilmiştir.

Fatma'nın bu kadar kendini kaybetmesi elbette yıllarca bekleyip anne olduktan sonra evladını kaybetmesinden kaynaklanır. Ancak bir diğer neden ise törelerin yatığı baskıdır. Zaten yıllarca kendinden bezmiş, nihayet bütün baskılardan, iğneli sözlerden, delici bakışlardan kurtulacağı sıra gelmiştir ama evladını yitirmiştir. Artık ne bir sözle ne bir kimseyle mücadele edecek, ne de kendini teselli edecek hali kalmamıştır.

Boş Beşik'te sorunun sosyal bir mesele olarak ele alındığını belirten Akıncı şöyle ifade etmiştir:

“Kadın kimi zaman çocuk doğuramadığından kimi zaman da doğurduğu çocuğun cinsiyeti yüzünden sorumlu ve suçludur. Bu bakış açısı kadını başta söz hakkı olmak üzere tüm haklarından yoksun bırakmıştır. Öncelikle ailesi olmak üzere çevre tarafından yadırganır ve dışlanır. Çocuğun ölümü durumunda ise yine tek suçlu kadındır. Gelenek baskısıyla oluşan bu suçluluk duygusu kadının kendisini öldürmesine yol açacaktır. Oyunun sonunda olup bitenlerin sorumlusunun gelenekler olduğu, kırsal kesimdeki kadının öncelikle insan yönüyle değil cinsiyeti açısından ele alınmasının yanlışlığı vurgulanır ve kadın savunulur” (Akıncı, 2003: 69-70).

Boş Beşik oyunu başlangıçta masalsı bir atmosferle tanımlanır. Oyunda aralıklarla Rüzgâr konuşur, Ağaç konuşur, bu masalsı anlatı aralıkları sürdürülür. Oyunu şiddet öğeleri dikkate alınarak incelediğimizde önce söz ve davranışlara yansıyan şiddet görülür sonra finale yaklaştıkça somut şiddet öğeleri dikkati çeker. Sözlü ve davranışla yani dil tavır ilişkisine dayanarak şiddeti estetize eden öğeler şöyle belirlenebilir; Fatma'nın çocuk sahibi olamayışı nedeniyle aile büyükleri ve oba halkının onu kusurlu gören tutumudur. Geleneklerden gelen bir dayatma ile Fatma'nın

konuşma hakkının olamayışdır. Evlat veremediği için kuma gelmesine göz yumması hatta dayanamayarak bunu kendisinin de istemesidir. Bu tutum Fatma'ya karşı bu şekilde iken Ali'ye karşı da acımasızdır. Sevgi, aşk gibi duygularını bir yana bırakarak çocuk sahibi olabileceği bir eş almasını isterler. Soyu sürdürmesi bir görev gibi Ali'ye yüklenmiştir. Oyunun somut şiddet öğeleri ise, Murat bebeğin kuzgunlara yem olması, kanlı kilimin bulunması ve henüz kanların kurumamış olmasıdır. Finale yakın gördüğümüz bu öğeler masalsı bir dehşeti, acıyı barındırır.

Törenin ürettiği şiddeti konu eden bir başka metin ise 1982'de kaleme alınan **Taziye** (1999) adlı oyundur. Murathan Mungan'ın oyun yazarlığı, Türkiye'nin 80 döneminde oyun yazarlığının tıkanıdığı bir noktada yeni bir soluk getirmiştir. Yazar yerel içerikleriyle derinlik kazandırdığı metinleriyle hem tiyatroya hem de kültürel anlamda Türk yazınına katkı sağlamıştır. **Taziye** adlı oyunu Mezopotamya Üçlemesi adını verdiği serinin ikinci metnidir. İlki, **Mahmud ile Yezida** Kutuplaşmanın Ürettiği Şiddet Temsili başlığı altında işlenmiş; serinin son oyunu **Geyikler Lanetler**'in de dahil olduğu metinlerin tamamı bölgesel özelliklerle bezenmiş, yörenin kültürel etkinliklere ışık tutan çok katmanlı metinlerdir.

Bu başlık altında inceleyeceğimiz **Taziye** yer yer ritüelistik, tüm iç ve dış aksiyonun şiirsel bir dil yoluyla paylaşıldığı bir metindir. **Taziye**'yi şiddet bağlamında incelemeye başladığımızda, daha oyunun başında pek çok şiddet göstergesiyle karşılaşmak mümkündür. Çamurdan bu göstergeleri eksiksiz bir şekilde şöyle sıralamıştır: “Tabancalı kara gölgeler, beyaz kefen üstünde sancılanma, lanet, büyü, beddua, töreye özgü şiddetli kutlama (havaya ateş etme, kurban kesme, bir şiddet havasında doğum, yaradılışın kıyametle buluşması, Tüfeklilerin sürekli varlığı, bedenin ve törelerin depren altında oluşu)” (Çamurdan, 2004: 14). **Taziye**, kadın erkek arasındaki duygusal ilişkilerin, aile bağlarının, kan davasının, kutsalın aynı potada eridiği bir hikâyeye sunar. Aşk ve nefret, sadakat ve ihanet, öç ile kurban olma karşıtlıkları güçlü bir şekilde işlenmiştir.

Taziye'de erkek egemen dünyada töre, aşiret, intikam, ağılık, iktidar gibi her şey arasında sıkışıp kalmış olan kadın konu edilmiştir (Demir, 2016: 186). Oyunun

çilecisi Fasla'dır. Bedirhan Ağa, töre gereği kan davası güttüğü aşiretten Fasla'nın erkek kardeşlerinden birini vurup intikam almak yerine, düğün günü damadı vurup Fasla'yı kaçırmak için öcünü almıştır. Bedirhan Ağa Fasla'yı duygusal bir yakınlık hissettiği için değil, namus meselesi haline getirerek daha büyük bir öç almak istemiştir. Kadın babası ile kocası arasında kalmıştır ki zaten Bedirhan ile başlarda duygusal bir yakınlık kurmamış ama sonra ikisi de tutkuyla birbirine bağlanmış, sevdalanmıştır.

Ezici **Şiddetin Metafizigi** (2010) adlı kitabında **Taziye**'nin şiddet ekseninde kapsamlı bir dramaturgi çözümlemesini yapmıştır. Oyundaki ön oyundan, ağıtlardan, kutsal geleneklerden yola çıkarak eylemde ve sözde, iç aksiyonda ve dış aksiyonda şiddeti incelemiştir. Metni cinayetler, yargılamalar, kurbanlar üzerinden incelerken, cinsel suç başlığını da açar. Bedirhan ile Fasla arasındaki tutkulu aşkın, öç için kız kaçırmaya dayanması, sonradan birbirlerine sevdalanmaları bu kapsamda ele alınmıştır. Hatta “oyunlarda kurucu şiddeti davet eden asal suç cinsel suçlardır” diyerek **Taziye**'nin sonuna dek töreye eşlik eden nedenselliğin altını çizmiş olur (Ezici, 2010: 125, 132).

Bedirhan'ın bu kaçırma eylemi önce daha yıkıcı bir öç içindir. Gerçekten de cinsel şiddet mevcuttur:

“Bedirhan Ağa- Boynun büküktür Fasla Kadın. Gerdeğinde yas tutarsın.

-Kısa bir sessizlik-

Bedirhan Ağa- Bana düşmansındır değil? Eline silah versem şakağıma sıkarsın. Lakin unutma sen benimsen gayrı, kan bedelimsin. O dik boynunu eğmeyi öğrenirsen bir gün.

Fasla Kadın- Ben atının terkisinde ölmüşem Bedirhan Ağa. Gerdeğe getirdiğin canım değil, bedenimdir.

Bedirhan Ağa- Lakin ben canını isterem Fasla.

Fasla Kadın- Öyleyse vur beni Bedirhan Ağa. Beni toprağa gelin et. Madem ki bir er kişisen sen ve de ağasan, bıçak vurduğun boyna can çekiştirme” (Mungan, 1999: 40).

Fasla için kaçırılmak, bedenine sahip olunması hem namus meselesi hem de onur kırıcı bir davranıştır. Bu nedenle “boynuna bıçak vurulmuş” gibi acı çekmektedir ama ölmemiştir. Hem bedeni istismar edilmiştir, hem kan bedeli olarak bir köle gibi kişiliksizleştirilmiş, aşağılanmış. Kasra geldiklerinde herkes Fasla'yı kullanıp

atmasını bekler ama aşk ikisini de yenik düşürmüştür. Bedirhan bırakmamıştır Fasla'yı, hayat yoldaşı yapmıştır kendine, adet olduğu gibi kuma almamıştır üzerine, çok sevmiştir onu. Fasla doğurmasın diye Kevsa ana “rahmi kurusun diye Fasla Kadının dokuz ay dokuz ırmak kuruttum” (Mungan, 1999: 13) der, olanca büyüler yapılmasına rağmen Fasla'nın bir oğlu, Heja doğar.

Bedirhan ve Fasla arasındaki duygusal ve bedensel ilişki beklenmedik şekilde gelişmiştir. Önce bedene hükmetmek isteyen Bedirhan Ağa sonra bu hatadan dönmüş, âşık olmuştur. Ama aşireti için aynı duygusallıktan söz edilemez. Fasla ile bir oğul dünyaya getirmişler, Bedirhan Ağa'nın soyunu sürdürecektir bir evlat sahibi olmuşlardır. Ancak bu çocuk Bedirhan kadar Fasla'nın da çocuğudur. Kan göttükleri soy, kendi soyları ile birleşmiştir. Kevsa Ana hem evlat veremediği için oğlunun Fasla'yı bırakmasını hem de soylarının karışmamasını gözeterek o kadar efsunlarda derman aramıştır.

Heja on beşine girdiğinde Bedirhan Ağa'nın gördüğü kâbuslar sıklaşmıştır. Bir gece kim olduğu bilinmez kasrın kapıları düşmana açılmış, Fasla'nın üç erkek kardeşi Bedirhan Ağa'yı vurmuştur. Önce taziyesi tutulur. Sonra gizli geçidi kim açıtıysa cezasını çekmesi gerektiğinden meclis kurulur. Hiç kanıt yoksa da Fasla suçlanır ki ilk suçlayanlardan biri Kevsa Ana'dır. Fasla ise zaten her halükarda bu günün geleceğini yıllardır beklemektedir. Lanetli bir gelindir, istenmez. Düşmana eş olmuştur, babasının töresine uymaz. Ya Bedirhan Ağa aşireti ya da kendi aşireti olan Şerho Ağa tarafından öldürülecektir. Kocası da öldüğüne göre artık kendini savunmanın gereği yoktur. Kapıları açmadığını söyler ama kendini savunmaz.

Fasla'nın ölümü Heja tarafından gerçekleştirilecektir. Bu vazifeden sonra oğul ağalık konumuna geçebilecektir. Heja'nın bu iktidar ilişkisi şöyle özetlenmiştir:

“Elbette bu dramatik durumu, trajik hale getiren ise Fasla'yı öldürme görevinin bizzat oğlu Heja'ya verilmesidir. Heja da babasının yerine geçip ağa olmak için rüştünü ispatlamalı ve annesini öldürmelidir. Edebiyatın kadim izleklerinden olan Oidipus kompleksinin anne-oğul ilişkisi bağlamında yeniden üretildiği bu trajik sahnenin sonunda Heja annesini öldürür ve babasının yerine geçerek ağalığını ilan eder. Oyunun trajik sonunu hazırlayan bir diğer dramatik durum

da Fasla'nın oğlunun geleceği ve iktidarı için kendini kurban olarak sunmasıdır” (Demir, 2016: 187).

Fasla artık yıllardır beklediği sona yaklaşmıştır. Bir gün onun için bir karar verileceğini bilerek, ne zaman, neden olacağını beklemiştir. Direnmeyişinin nedeni de budur. Çünkü töre ne Fasla'yı tanır, ne öncesini ne de sonrasını. Bu düzen elbet bir gün değişecekse de Fasla için o gün bu gün değildir¹. Artık onu olduğu gibi seven tek kişi, Bedirhan da olmadığına göre, bu dünyadaki son analık görevini yerine getirip oğlunu yüreklendirmek ister:

“Fasla Kadın- Sen bir ağa oğlusun Heja. Ve gayrı bir ağasan, bir er kişisen! Gayrı sana yüreğinin bütün kapılarına kilit vurmak düşer.
Heja Ağa- Yüzümde tüy bitmedi daha aney, daha bıyığı mülk edinmeden ağalığı mülk edinirem. Bir yanlış hesap vardır bu işte. Ve de tetiğimin kıblesinde ilk anam durur. Kaç yürek dayanır bu mümkünsüz işe? Kaç yürek?
Fasla Kadın- İnsan demek töre demektir Heja. Sade bu bozkır değil, aha şu bozkıra yaban duran makinaların geldiği gavur elleri bile kendince bir töreye sahapdır. Töre demekse ölmek demektir, öldürmektir. Ha usul usul, ha bir göz kırpımında... Sana düşen beni vurmaktır oğul” (Mungan, 1999: 55).

Heja daha çok genç, çok küçük, ne töreye ne de aşirete direnemeyecek kadar zayıf ama omuzlarında büyük bir yük taşımaktadır. Ona verilen görevi büyük bir acıyla yerine getirir. Ancak Heja bir değişim başlatmıştır. Annesinin taziyesini tek başına tutmak istemiş, artık yeni ağa o olduğu için de kararına karşı çıkılamamıştır. Bu törelerin değişeceğine dair bir umut barındırır. Nasıl ki yaşam değişiyor, ilerliyorsa töreler de değişebilir mesajı vermektedir.

Oyun törelerin insan iradesini yok saydığını aşk hikâyesi ekseninde ele almıştır. İradeyi yok sayma şiddetin kaynağını oluşturduğu gibi insanın duygusal bir varlık olarak kendini, sevme, sevilme, birleşme duygularını ifade etmesini de engellemiştir. Töreye bu gücü veren, zamanında söz söyleme, kural koyma gücünü elinde bulunduran kimselerce ya da otoritelerce belirlenmiş, yerleşmiş düzendir. Daha güçlü olma, rekabeti önleme ve her ne pahasına olursa olsun erki koruma adına her şey meşru kılınır. **Taziye** daha çok Doğu ve Güneydoğu Anadolu bölgesinde var olan kan

¹ Metinde hem Bedirhan ağa hem de Fasla Kadın tarafından tarımın makineleşmesine değinilmiştir. Yüz köylünün işini bir makinenin yapacağı günlerden bahsedilir. Zaman değişmektedir ve düzen de değişecektir ancak bu değişim oyun bittikten çok sonraki bir zamanın beklentisidir.

davası töresini müthiş bir aşk ilişkisiyle birlikte işlemiş, yazarın diğer metinlerinde olduğu gibi şiirsel masalsı bir üslupla ele alınmıştır. Oyunun bu akıcılığı o kadar etkileyici ve estetik ki, törenin ürettiği şiddet bu dil içinde şiirleşir. Gerçek olduğu bilinen, binlerce yıldır var olan ve hatta devam eden bir törenin, bir hikâyenin masalsı bir paylaşımıdır. Alımlayıcı oyun kişileri ile birlikte duyguları, acılarını yaşar, ama sonunu bildiği hikâyeyi dinlemeyi bırakmaz. Murathan Mungan'ın kendine özgü bu yazınsal üslubu aracılığıyla törenin şiddeti estetize edilmiş olur.

Törenin ürettiği şiddeti ele alan bir diğer metin ise Zeynep Kaçar'ın **Medine** (2011) adlı oyunudur. **Medine** bir namus cinayetinin hikâyesidir. Her ne koşulda olursa olsun değiştirilemeyen bir kaderin getirdiği kanlı sonudur. “Namus” kavramının işin içine girmesi cinayeti işleyene haklı gerekçeler sağlar. Bu oyun özelinde Medine'nin hiçbir tensel, cinsel yakınlık kurmadan namusunun kirlenmiş, aile şerefine ayaklar altına alınmış olmasıdır (benzer hikâyelerde aralarında yakınlık yaşananlar da vardır ki bu da bir gerekçe değildir). Türkiye’de namus meselesinin dini ve kültürel kaynakların bir araya gelmesiyle ikili bir bakış açısından doğduğunu, bu yolla şiddet ürettiğini söylemek mümkündür. Kadın cinselliğini sınırlandırmaya yönelik bu anlayış, günümüze dek ulaşan dini pratikler (recm) ve aşiret ilişkilerinin kaynaklarında ortaya çıkar. Ve bu bağlamda Özbek’in şu belirlemesi durumu kısaca özetlemektedir: “Türkiye’de görülen şekliyle namus anlayışının ataerkil aşiret ilişkileriyle İslam dininin bütünleşerek kaynaşmasıyla oluşmuş bir yapı olduğunu düşünüyorum” (Özbek, 2009: 18).

Namus cinayetlerinin kökenine inildiğinde ataerkil sistemin güç kazanmasının, analık hukukunun zayıflaması ve yıkılışının önemli olduğu belirlemelerine ulaşılmıştır. Kadının toplumsal konumunun değişmesiyle yani ataerkil sistemin güçlenmesiyle zina gibi kimi eylemler ya da bu eylemlerin ithamı ölümle cezalandırılmaya kadar varan yaptırımlara kapı açmaktadır (Mojab’dan akt. Özbek: 2009: 14). Peki, kadının toplumsal konumu, ataerkillik ve namus cinayetleri ilişkisi nasıl ortak noktada buluşabilir? Bunun kaynaklarından biri yerleşik düzene geçen ilkel topluluklara dayanır. Kadının konumunun değişmeye başladığı bu dönemden sonra mülk edinebilirlik başlamış, bu da çocuk doğurmak ve evin bakımını sürdürmekle görevli kadının yanında var olan erkeğe daha da güç kazandırmıştır. Bu güç zamanla kadına ve hatta kadının

yaşama hakkına hükmedebilen erkek egemen kültürü beslemiştir. İlkelden günümüze bu aktarım Engels tarafından şöyle ifade edilmektedir:

“Servetlerin artışı, bir yandan aile içinde erkeğe kadından daha önemli bir yer kazandırıyor, bir yandan da bu durumu, geleneksel miras düzenini çocuklar yararına değiştirmek için kullanma eğilimini ortaya çıkıyordu. Ama soy zincirinin analık hukukuna göre hesaplanması yürürlükte kaldıkça bu olanaklı değildi. Öyleyse öncelikle değiştirilmesi gereken şey buydu ve öyle de oldu. (...) analık hukukunun yıkılışı kadın cinsin büyük tarihsel yenilgisi oldu. Evde bile yönetimi elinde tutan erkek oldu; kadın aşağılandı, köleleşti ve erkeğin keyif ve çocuk doğurma aleti haline geldi. Kadınların özellikle Yunanlıların kahramanlık çağında sonra da klasik çağda görülen bu aşağılanmış durumu, giderek süslenip püslendi, aldatıcı görünümlere sokuldu, bazen yumuşak biçimler altında saklandı ama hiçbir zaman ortadan kaldırılmadı” (Engels, 2003: 61-62).

Zeynep Kaçar’ın oyunlarında işte bu “aşağılanmış”, ezilen, her türlü yaşam karşısında alt edilmiş kadınlar var olmuştur. Oyunların genelinde kent ve kırsal alanda yaşayan kadınların sorunlarına odaklanan bir izlek görmek mümkündür. Kent kadını kendisine dayatılan kalıplarla uğraşırken kırsal kesimde ise töre belasıyla yüz yüzedir (Belkıs, 2015: 332-333). Yani kadının kaderi kırsalda yaşamakla ilişkili değil sadece kadın oluşuyla, toplumsal cinsiyet rollerindeki eşitsizlikle ilgilidir. Her mekân kendi şiddetini yeniden üretir. **Medine**, hem kadına biçilen konumla hem dini ayrılıklarla hem de insan ilişkilerinin- kadının kadın üzerindeki etkilerinin- kendine özgü üslubuyla tartışıldığı bir metindir. Oyun Medine’nin monoloğu ile başlar yani finalde gerçekleşen eylem daha başından verilmiştir alımlayıcıya. Ve Medine öyle bir konuşur ki, o andan, daha metnin başından itibaren o acı eşlik eder:

“Medine- Önce jandarma geldi. Üç asker abi kazdı çukuru. Beni Sivaslı buldu. Kütahyalı öğürdü görünce. Gitti bir kenarda kustu. Keşanlı koştu komutanına haber verdi. Sonra savcı abi geldi. Çok kızdı bu işi yapanlara. Sövdü saydı. Yetmedi, beddua etti. (...) Tırnaklarıma baktı doktor abla. Tırnaklarımdaki toprakları görünce, o vakit anladı. Soğuk odada terliyordu, al al oldu güzel yanakları. Elleri titredi önce, sonra hızlı hızlı soludu, aceleden değil, emin olmak istiyordu. (...) Ciğerlerinde toprak var, tırnak diplerinde, midesinde bile. Allah belasını versin bu kasabanın, bunu yapanların allah belasını versin. Canlı canlı gömmüşler kızı. Kurtulmak için çabalamış zavallı. (...)” (Kaçar, 2011: 79-80).

Medine'nin oyun boyunca üç alternatifi sunulan, kaçınılmaz kaderinin finalidir bu başlangıç monoloğu. Oyunun parçalı bir yapısı vardır, aynı sahne tekrar tekrar sunulur ama her tekrar bir başka detaya odaklanarak. Her tekrar sondan kaçılmayacağını gösterir, “şiddet ve öldürme pratiğinin nasıl şekillendiğini her seferinde yeniden, farklı bir gözle, farklı bir ayrıntıya bakarak incelememizi sağlıyor, diğer taraftan eylemsizliğimize, kendi steril yaşamlarımızdaki küçük sorunlarımıza karşın başka yaşamların sorunlarına çaresizce, eylemsizce tanıklık etmemizi getiriyor” (Belkıs, 2015: 335). Medine'nin ölümle biten hikâyesi ilk alternatifte Ali ile konuşurken komşuları Hatice tarafından görülmesiyle başlar, Hatice Medine'nin annesini uyarır. Anne kızıyla konuşur ve baba bunlardan habersiz, kızını isteyen Yasin'e vermek ister. Sonra Medine ortadan kaybolur, babası aramaya gider, Ali ile kaçmaya anlaşılmış Medine Ali'ye ulaşmadan babası tarafından öldürülür ve baba bulamamış gibi eve döner. İkinci alternatifte Hatice yine anneyi uyarır. Anne komşuyu dinlemez ve susturur. Komşu bu muameleye öfkelenir. Medine'yi istemeye niyetli Yasin başta olmak üzere tüm köye duyurur. Baba öfkeyle eve gelir, kızı alır ölüme götürür. Jandarmaya haber vereceğini söyleyen anne bağlanarak susturulur. Son alternatifte ise Hatice gelir anneyi uyaracağı sırada Medine gelir. Anne kız konuşurlar, Medine Ali'yi anlatır, sevmeyi seilmeyi sorgular ama çaresiz Yasin'e varmayı kabul eder. Her şey yolunda görünür. Bu kez isteme akşamı Ali sarhoş bir halde gelir, Medine zor durumda kalır ve bu duruma Yasin de tanık olur. Namus lekelenmiştir yine, baba Medine'yi ölüme götürür.

Görüldüğü gibi her koşulda Medine için ölümden kaçış yoktur. Bu alternatif olaylarda hep anne daha anlayışlı ama çaresizdir. Baba tarafından hırpalandığı görülür. Ali'nin mezhep ayrılığı sorun olabilir ama bu alışılmadık bir durum olduğundan yoksa baba ya da köylü gibi Alevi olmasından dolayı Ali'yi ötekileştirecek boyutta değildir. Olaylara yön veren kişilerden biri de komşu Hatice'dir. Hatice Medine'nin Ali ile görüldüğünü dillendirmekten kaçınmaz hatta bunu iyi bir şey yapıyormuş, genç kızı gözetiyormuş havasında yapar ki komşuluk vazifesini yerine getirmiş olsun. Medine'yi görmüş olması ona gizli bir şeyi bilmenin hazzını verir. Bu bilgi değer görmediğinde genç bir kızı harcamaktan kaçınmaz. “Oyunda ölüm bir süreçtir ve görünme ile

başlamıştır. Kaçar, Medine'nin mezarlıkta bir oğlanla görülmesiyle sürecin başladığını, Medine'nin görüldüğü anda ölmeye de başladığını imler. Metindeki mesele töredir ve törenin kazanan/ kaybeden dengesi yoktur. Törede herkes kaybedenler tarafındadır” (Belkıs, 2015: 337). Bir kadının bir kadına bu kadar masum bir durum içinde, başına gelecekleri bile bile –çünkü kendi de eşinin egemenliği altındadır- kötülük etmesini akıl almaz. Bu da Hatice'nin iktidar savaşıdır belki de, kocasına karşı, erkeklere karşı sağlayamadığı iktidarı başka kadınlar üzerinden kurmaya çalışıyor olabilir. Ancak mesele şudur ki, metinde Hatice diye bir oyun kişisi hiç olmasa dahi Medine'nin sonu değişmeyecektir.

Medine'nin üç kusuru vardır dile düşmesine neden olan; ilki bir erkeğe sevdalanmış, ayaküstü konuşmuştur. Diğer, bir erkeğe gönlünü kaptırması yetmez gibi kendilerinden olmayan bir erkeğe sevdalanmıştır. Ve son olarak, köy yerinde evden ancak tarlaya ya da komşuya gitmesi münasip olan bir genç kız, mezarlığın orada bir erkekle –kendilerinden olmayan bir erkekle- görüşerek ailesinin şerefini ayaklar altına almıştır. Çünkü kırsalda namus kavramı cinsel saflıkla eşleşir ve bu saflığı lekelemek için yan yana durmak dahi yeterli gelmiştir. Normalde şehirde yaşayan akranları için çok doğal sayılabilecek her şey Medine için bir cinayet gerekçesidir. Bu nedenlerle Medine sadece ailesi tarafından değil, diğer kadınlar tarafından da ölüme sürüklenmiştir (Şaşmaz, 2015: 56-57).

Oyunun şiddet üreten bir başka odağı, kimlik üzerine değinilmiş olmasıdır. Kimlik sorunu, kimliğe sahip olanlarca değil, başkalarınca o kimliklere yapılan atıflarla var olan bir meseledir. Örneğin Türk olmak bir Türk için kimlik sorunu olmaz, ya da Müslüman olmak Müslüman için kimlik sorunu yaratmaz. Ta ki Müslüman olan 11 Eylül saldırılarıyla birlikte anıldığında artık bir kimlik sorunundan bahsetmek mümkündür. Ya da Türkiye’de yaşayan insanları Türk, Kürt, Alevi vb. kimlikleriyle ele alındığı zaman kimlik kavramının anlamı değişir ve o kişiye özgü olan, kişisel özelliklerin bir bütünü şeklinde var olan anlamından uzaklaşır. Evet, her coğrafya, her medeniyet kendine bir kimlik oluşturur ama bu tek tip değil, bireylerin üst üste pek çok özelliği ile yığılmış bir kimlik oluşumudur. Bu üst üstelik bireyin kişiselliğini, tek

başına ve kendine özgülüğünü geri planda bırakır. Bu nedenle her birey aslında bu yığılmanın bir kurbanı gibidir (Gruen, 2012: 105).

Ali'nin Alevi olması nedeniyle Medine'nin suçu iki kat artmıştır. Geleneklerinde Alevilerle aile olmak gibi bir ilişki yoktur, olmayacaktır da...

“Muhammet- (...) Muhammet kızını Kızılbaşlar’a gelin edecekmiş de” (Kaçar, 2011: 96).

“Meryem- Hangi imam kıyacak nikahınızı” (Kaçar, 2011: 105)?

“Medine- Bilmiyordum bizden olmadığını” (Kaçar, 2011: 107).

Bu pencereden bakıldığında oyun sadece törelere kurban giden kadınlar olmaktan ötede ayrımcılığın da altının çizildiği bir metin olmaktadır. Kendinden olmayan olarak nitelenen bir kişi ya da gruba karşı nefret, hoşlanmama, kötülük isteme ya da maddi manevi zarar vermeye kadar giden ayrımcılık pratikleri bulunmaktadır. Aslında bunu nedeni tek bir kişi olarak o kişinin özellikleri değil, grup aidiyetleri ve bu grubun özellikleri nedeniyle yargılanmaktadırlar (Göregenli, 2012: 21).

Oyun boyunca Medine'nin annesi, babası, komşuları, istemeye gelecek dünürler, tüm köy halkı ve tüm Sünni mezhebi, İslam âlemi var olan şiddetin bir parçası olarak görünürler. Kızlar erkeklerle konuşmaz, evlilikler sevda üzerine kurulmaz, Aleviler ve Sünniler birbirleri ile evlenemez, erkelerle konuşan kızlar diri diri gömülür... Binlerce yıllık tarihten gelen geleneklerden ve dini etkilerden yaşanan bu olaylar ne iltir ne de son olacaktır. Medine sadece bir temsilcidir. Adına töre denilen bir kavrama sırtını yaslayan bir grup insanın karşısında hedef olmuş kişidir Medine.

Bu nedenler gözetildiğinde oyunda kültürel birikimin, törelerin şiddet ürettiği ortadadır. Bu şiddet daha metnin başındaki monologda, sert bir girişle verilmiş, saniyeler içinde metin alımlayıcıya pat diye diri diri gömülen ve yaşamak için tırnaklarıyla toprağı kazıyan on beş yaşında bir kızın sesiyle seslenir. Bu sese kulak kapatılamaz. Bu acıyı, bu şiddeti estetize eden Medine'nin çaresizliğidir. Bilinen gerçeklerin, birbirine karışmış yüzlerce yıllık kaderin, binlerce kadının birbirine karışmış çılgınlığına hiçbir şey yapamamaktır. Medine'ye ses olan yazar oyunu parçalı bir yapıyla yazarak, üç alternatifli kurguyla kendini tekrar etmesine rağmen kaderinden

kurtaramayarak, bu tekrar etme yöntemini metnin kimi yerlerinde sürekli aynı cümleyi dönüştürerek tekrar yoluyla kullanmasıyla başka türlü bir dikkat çekmeye çalışmıştır. Bu şekilde alımlayıcı hem çaresizliğe tanık olur, hatta eşlik eder hem de vurgulanmak istenen meseleyi görür.

Törelerin katı kurallarını yıkmak güçtür, değişime kapalı bir yapıya sahiptir. Bu nedenle daha pek çok kuşak töresel olaylara, durumlara tanık olabilir. Zamanla dönüştüğü ancak yine şiddet üreten ilkeleri olduğu görülür. Medine'nin hikayesine benzer pek çok olay tarihte yerini almıştır. Aynı çaresizlik Fasla Kadın'ın, Fatma'nın hatta sadece kadınların değil, Ali'nin, Bedirhan Ağa'nın da elini kolunu bağlamaktadır. Toplumun bir parçası olarak örnek oyun metinlerindeki töre kurbanları kadar çaresiz olduğumuzu fark ederek bir şeyler yapmaya, harekete geçmeye ihtiyaç vardır. İşte tiyatro da bu hareketi tetikleyen etkenlerden biri olmaya gönüllü, benzer eserlerle okuyucusuyla, seyircisiyle buluşur.

1.3.2. Toplumsal Kalıp Yargılarının Ürettiği Şiddet Temsili

Her toplum kendi içinde bir takım tutumlar geliştirir ve ilişkileri genel olarak bu tutumlara dayandırarak düzenlenir. Daha küçük yaşlarda çevresel etkenlerle, kendiliğinden öğrenme yoluyla kazanılan davranış biçimleri oluşur. Aile, arkadaş çevresi, görsel ve işitsel etkenler yavaş yavaş kimi yargıların oluşmasına ve yerleşmesine neden olur. Sosyal yaşamda karşılıklı ilişkilerde ortaklıklar oluşturma noktasında bu yargılar faydalı olabiliyorken, ırkçılık gibi kimi yargılar kalıcı ve zararlı olabilmektedir. O zaman kalıp yargılardan söz edilir ve şöyle tanımlanabilir:

“Kalıplaşmış tutumlar (kalıp yargılar) belirli gruplar hakkında sahip olduğumuz bilgilerin bir özetidir. Az bildiğimiz bir grup hakkında tutum geliştirmek için başkalarından duyduğumuz, okuduğumuz bilgileri bir araya getiririz. Böylece geliştirdiğimiz kalıp halindeki bir tutum bize o grup hakkında kestirme yoldan bir fikir verir” (Kağıtçıbaşı ve Cemalcılar, 2014: 147).

Kalıp yargılar sosyal psikolojik açıdan incelenmiş, çeşitli gözlem ve deneysel yaklaşımlarla bazı belirlemelerde bulunulmuştur. Kalıp yargıları oluşturan etkenler oldukça çeşitli olabilir; gelenek, görenek, moda, bir takım törensel etkinlikler gibi

yerleşik toplum kuralları ortak bir algı alanı oluşturur. Bu çerçevelerle oluşan yargılar bireyin ileriki yaşamında, herhangi bir uyaranla karşılaştığında ya da uyaran yokken dahi tepkilerini oluşturacak, gösterecek durumlar oluşturabilir. Bu yargılar kimi zaman kuşaktan kuşağa aktarılacak kadar katı ve güçlü olabildiği gibi kısa sürelerde değişkenlik gösteren, birbirine çok yakın alanlarda yaşayan insanlar için birbirinden farklı da olabilir (Şerif, 1985: 90).

Kalıp yargıların oluşması ve sürdürülmesinde aile önemli bir faktördür. Kadın erkek ilişkileri ve bir çocuk yetiştirme eylemi kendiliğinden oluşur. Zamanla sahip oldukları çocukları kendilerine benzeyen birer birey olarak üyesi oldukları topluma kazandırır. Aile yapısında daha önceki bölümde ele aldığımız değişim yani ataerkil aile sistemine geçiş sosyal ve ekonomik yaşamda olduğu gibi kalıp yargılar açısından da önemli olmuştur.

Coğrafyamızda bugünkü kültürel yaşantımızı şekillendiren önemli dönüşümlerin geçmişi Tanzimat dönemine dayanır. Batılılaşma hareketinin en yoğun yaşandığı bu dönemdeki değişimleri askeri ve idari etkilenmelerin olduğu politik etkiler, bilim ve sanat etkileşimleri, eğitim, moda, yaşam biçimi gibi günlük yaşam pratikleri, Fransızca konuşmaya ilgi gibi dile değin geniş bir çerçevede değerlendirmek mümkündür (Akı, 1989: 32-35). Tanzimat döneminde Batılılaşma eğilimi süredursun, bir taraftan da sona yaklaşan bir imparatorluğun sıkıntıları yaşanmaktadır. Bu nedenle değişimlerle birlikte baskı da dikkati çeker. Toplumsal yaşamda da sanat yaşamında da bu baskıdan söz etmek mümkündür. Ancak Meşrutiyet'in ilanı ile büyük bir özgürlük atmosferinden söz edilir hep (Akı, 1989: 207). Bu özgürlük oyun yazarlığına da yansımış, ele alınması yasak, mahrem olan konular da oyunlara konu edilmeye başlamıştır. Geçmiş iktidara ilişkin bol bol eleştiriler yapılırken, aile ilişkilerinde de dokunulmamış konular yazılmaya başlanmıştır.

Kalıp yargıların aile ilişkilerini etkilediğini gösteren Meşrutiyet metinlerinden biri Reşat Nuri Güntekin'in 1920'de yazdığı **Hançer** (1972) adlı oyunudur. **Hançer**, karşıtlıkların ak kara gibi belirgin işlendiği örneklerden biridir. Henüz oyun yazarlığımızın yeni yeni gelişmeye başladığı dönemin toplumsal yaşamına ışık tutar.

Oyun komedi diye geçer ancak geleneğin dayattığı değerlerin insanı nasıl zor durumda bıraktığını, kişiliğinden taviz vermesini gerektiğini gösteren bir içeriğe sahiptir. Oyunda modern olanı temsil eden Hikmet ve annesi karşısında gelenekleri temsil eden Selahattin ve ailesi ele alınmıştır.

Selahattin okumak üzere İstanbul'a gitmiş ve Hikmet ile tanışıp aşk evliliği yapmıştır. Selahattin'in ailesinin bulunduğu Çanakkale'ye yerleşirler. Ancak çocukları olmadığı için erkekte kusur olmayacağı kesin olduğundan (!), aile oğullarına bir başka eş aramaya başlar. Bunun üzerine Necmi ile bir ilişki yaşayan Hikmet hamile kalır ve bir erkek çocuk sahibi olur. Necmi çocukla vedalaşacağı sırada Selahattin olanlara tanık olur ve Hikmet'le evliliğini bitirmek ister. Ama ailesi hem oğullarının aldatılmış olmasının aile şerefine zarar vereceğini hem oğullarının çocuk sahibi olamayacağının böylece duyulmasından gururlarının kırılacağı hem de çocuğun erkek olması gerekçeleriyle Selahattin'den bu durumu kabullenmelerini ister, daha doğrusu mecbur bırakırlar.

Güntekin oyunlarında bu tür karşıtlıklarda her iki tarafı anlamaya çalışan bir tutum sergiler. Katı gelenekler karşısında insani değerleri benimsediği görülür. Gelenekler kaçınılmaz baskı yaratır kimilerine ve bu durumla mücadele etmek zorunda bırakır. Burada suçlanacak somut bir şey olmadığından, töreler, gelenekler de o toplumu var eden değerler olduğundan ne geleneği ne de oyun kişisini suçlamaz. Bir orta yolu bulmaya çalışır ve oyun kişisi hem geleneği hem de insani değerlerini gözeterek bir yol bulur (Şener, 1971 a: 22).

Oyun başında mağdur olan Hikmet'tir. Gebe kalamayışının kusurlu tarafı olmasıyla birlikte, İstanbul'dan gelmiş, yaşam tarzı ile eleştirilen bir kadın olmuştur. Eşinin ailesi ve çevresinde kendisine ve annesine oyun sonuna dek açıkça söylemler, imalar yoluyla rencide edilmiştir. Çanakkale İstanbul ile kıyaslandığında taşradır, İstanbul ise Avrupai bir yaşama yakındır. Dolayısıyla Hikmet ve ailesi bu Avrupai ortamlarından kalıp yargılara maruz kalmaktadır. Hafifmeşreplikle anılırlar. Hikmet oyun başından mağdur iken Selahattin finalin mağduru. Selahattin bir eş olarak kabul edemeyeceği bir ihaneti göz ardı edip evliliğini sürdürmeye zorlanır. Üstelik bu

zorlama da gelenekçi ve modern karşıtlığında gelenekçi tarafı temsil eden babadan gelmektedir. Oyunun bu bölümünde de Selahattin'in ailesi tarafından kalıp yargılar temsil edilir. Oğullarının kısır oluşunu saklamak için olanlara göz yumulur. Yetişkin bir erkeğin sağlık sorunlarından dolayı baba olamayışı haysiyet meselesine dönüştürülmüştür. Bu nedenle de **Boş Beşik** oyununda Fatma'nın suskunluğa mahkûm edildiği maraz durum bu metinde bir erkektedir ve suskunluğu kabul etmelidir. Aksi halde hem kendi hem de ailesinin saygınlığı kalmayacaktır.

Eski yeni çatışmasının işlendiği bir başka oyun Hüseyin Rahmi Gürpınar'ın 1932'de kaleme aldığı **Kadın Erkekleşince** (2006) adlı oyunudur. Metinde kadının kamusal alanda kendine yer edinme sürecinde karşılaştığı sorunlar sanat yoluyla örneklenir. Nebahat bu mücadele içinde olduğunu gösterir, kalıplaşmış ev kadını rolünü reddeder ve eleştirilene, dışlanmaya maruz kalır. Sonunda bu var olma sürecindeki ısrarı ve bu çabasında yalnız bırakılması geri dönüşü olmayan olayların yaşanmasına neden olur.

Oyun geleneksel değerlerini en üstte tutan, ailesini istediği gibi bir arada tutma eğiliminde olan Mebrure Hanım oğlu Ali Sureyya'yı sosyal konumları kendilerine uygun olan bir kızla evlendirmek ister. Baba Ali Tefvik Bey ise daha ılımlı, gönül ilişkilerine değer veren biridir ve oğluna karışmak istemez. Ali Sureyya ise Nebahat ile aşk yaşamaktadır. Sonunda gençler evlenir ama geniş aile içinde barınamazlar. Nebahat Mebrure Hanım'la kesinlikle örtüşmeyen bir yaşam tarzına sahiptir. Tüm bunların yanında artık aynı evde yaşamaları olanaksız olunca ayrı eve çıkarlar, bir de çocuk sahibi olurlar. Bu süreçte Nebahat çalışmak ister, Ali Sureyya da çalışmaktadır ve anne bebeğin bakımını sıraya koyar, işe gider. Nebahat'ın bu inatçı tutumunun nedeni aldatıldığını düşünmesidir. Ali Sureyya'nın da evden ayrılması gerekince bebek beslenemez. Eve döndüklerinde çocuklarının cesediyle karşılaşır. O sırada yine Ali Sureyya'ya bir mektup gelir ve Nebahat'le sanki çocukları az önce ölmemiş gibi tartışmaya başlarlar. Ali Sureyya sırf huzurları kaçmasın diye karısından bu tür mektupları gizlemeye çalışmıştır, karısını aldatmadığını savunur. Nebahat ise; anneliğini ikinci sıraya koymuş, yazarca kadınlığından feragat etmiş ancak söz konusu ihanet kuşkusu olduğunda işler onun düşündüğü gibi olmamış, tamamen kadınsı

duygularla hareket etmiştir. Her ne kadar erkeklerle aynı kulvarda yer alma hakkı elde edilmiş ve bu haklar pratiğe dökülmüşse de kıskançlık nedeniyle duyguları onu nesnel düşünceden, mantık yolundan uzaklaştırmıştır. Çocuğun ölümüne neden işi önceleyen anne olabilir, aile içinde Nebahat'ın ilerlemek istediği yolu uygun görmediği için huzursuzluk çıkarıp, başka evde yaşamalarına neden olan Mebrure hanım olabilir ya da evde küçücük bir bebek varken ve bakımı kendisine emanet edilmişken onu bırakıp çıkan Ali Sureyya da olabilir. Bu türden bir bakış açısı ancak suçlu aramaya yöneltir. Oysa ortada kadına yüklenen, dayatılan bir rol, kalıp yargılar vardır. Gelenekler bunu dayatır ve bunun dışına çıkmak isteyen bir kadın bedel ödemiştir, tüm diğer çağdaşı kadınlar adına mevcut düzene direnirken. Biz sadece Nebahat'i görürüz ama O başka başka engellerle, zorbalıklarla karşılaşan pek çok kadının prototipidir aslında. Günümüzde dahi ebeveynlerin ikisinin de çalıştığı ailelerde hâlâ çocuğun temel sorumluluğunu kadınların üstlendiği sıklıkla görülen bir tablodur.

Yazarın **Kadın Erkekleşince**'de taraflı olduğu görüşü hissedilmektedir. Oyun kısaca kadının kamusal alanda varlığının felaket getirdiğini gösteren bir hikâye anlatır. Evliliği bir güç savaşı gibi gösteren metin üzerine Şener'in şu tespiti önemlidir:

“Gürpınar'a göre kadın devrimlerle kendine sağlanan hukuk eşitliği ile yetinmeyip cinsiyet ayrımını ortadan kaldırmaya, doğadan gelme kadınlık ve analık görevini küçümsemeye başladığı gün ailenin dengesi, huzuru bozulacak, bu huzursuzluktan da en çok çocuklar zarar görecektir. Eski zaman Osmanlı kadınının geri kafalılığı, düzensizliği, bilgisizliği, çevresine egemen olma eğilimi ve çıkarıcılığı ne kadar kötü ise yeni zaman kadınının yükselmeyi erkekleşme olarak anlaması, kocası ile zıtlaşması, erkek işine özenip evini ve çocuklarını ihmal etmesi o derece yanlış ve yakışıksızdır” (Şener, 1971 a: 25).

Tüm bu etkenler gözetildiğinde yaklaşık on yıl arayla kaleme alınmış iki metinde belirgin bir eski yeni çatışması görülmektedir. Mevcut kalıp yargılar ve bunları aşmaya çalışan oyun kişileri/ olaylar bu çatışmayı ortaya çıkarır. Oyunlar da bu temel çatışma üzerine kurulur, gelişir. Bu nedenle oyunları estetize eden temel ögenin çatışmadan kaynaklandığını söylemek mümkündür. **Hançer**'de Batılı ve gelenekçi karşıtlığı verilmiş, gelenekler Selahattin'in verdiği kararlardan dönmesini, aile şerefini ve ihaneti ört bas etmesini gerektirmiştir. Evet, her şey yoluna girmiş gibi görünür ancak Selahattin yaşamı boyunca kendi kararı olmayan bu kaderle ne kadar mutlu

olabileceği düşünülmemiştir. Hazmedemediği bir namus meselesidir bu onun için. Geleneğin şiddet ürettiği yer de budur, insana karakteri dışında bir kabulü, bir eylemi dayatmasıdır. Oysa kendini oğlu yerine koyan babası dahi aynı şeyleri yaşasa cinayet bile işleyebileceğini açıkça söylemiştir. Dolayısıyla **Hançer** oyunu Selahattin'in birey olarak gelenekler karşısında verdiği mücadeleden yenik çıkması üzerine kurulu bir çatışma izleği görülmektedir. **Kadın Erkeklesince** ise iki bağlamda şiddet üretir; ilki içerikte var olan çatışmalardır. Bu eski yeni çatışması yani yine bir gelenek ve modernizm çatışması üzerine kurulu olan bir izlek sunar. Bir diğer çatışma ise daha ilginçtir, Nebahat'ın kadın olarak duyguları, karakteri ile annelik konumu çatışır. Kıskançlık itkisiyle hareket eder, kadın olarak iş yaşamında var olma konusunda kararlıdır ve sonuçta çocuğunun ölüsüyle karşılaşır. O an çocuğunu kaybeden bir anne ile kocasını kıskanan bir kadını aynı anda görürüz/ okuruz. Diğer bir durumun yarattığı çatışma iken bu kişileştirme yoluyla yaratılan bir çatışmadır. Aslında oyunu şiddet bağlamında değerlendirebileceğimiz bir diğer nokta da yazarın şiddetidir. Toplumsal yaşamın bir geçiş sürecinde olduğu dönemde kadınların kendilerine sunulan hak ve özgürlüklerle yetinmeyişini, pratikte başarısız bir cinsiyeti eleştiren bir yazar çıkar karşımıza. Sanat yoluyla toplumsal dinamikleri işleyen, aktarımını sağlayan ve bir aydın olarak sanatçının topluma mesaj verecek, ilerlemesine katkı sağlayacak kişiler olarak algılandığı çağdaşlaşma sürecinde **Kadın Erkeklesince** oyunu apaçık kadını yargılamaktadır.

Geleneklerden gelen kalıp yargılarının aile yaşamı üzerine etkisiyle, artık yeni yaşam tarzının yerleşmeye başladığı dönemin geçişi sancılı olmuştur. Her aile aynı oranda geleneklere bağlı kalmamış, hepsi aynı oranda Batılılaşmamıştır. Dolayısıyla toplumsallaşma sürecinde yansımalarını görmek mümkündür. Bu etkileri oyununa taşıyan Adalet Ağaoğlu 1964'te kaleme aldığı **Evcilik Oyunu** (2005) ile aksayan pek çok durumu aynı metinde ele almıştır. Oyun soyut ve gerçek iki katmandan oluşur. Ö. Nutku'nun metin üzerine şu yorumu açıklayıcı ve kapsayıcıdır:

“İlk ve son tablolar, genel anlamı içinde, havası çekilen burjuva evliliklerinin sonucunu, soyutlamalara giderek gösterirken, ortadaki dört tablo, ülkemizin gerçeklerini yansıtacak biçimde gerçekçi sahneler ve konuşmalardan kurulmuştur. Bunu şöyle de açıklayabiliriz: yazar, kalıplaşmış burjuva

evliliklerini genel bir açıdan ele alırken, bir pencere açarak kendi toplumumuzdan, değişik, ama yine de birbirini tamamlayarak geliştiren kesitleri göstermiştir. Böylece, oyun evrenselden başlayıp yöreseli getirmekte, sonuçta da yöreselde açıldıklarıyla evrensele yönelmektedir” (Nutku, Ö., 1972: 59).

Oyun gerçekdışı bir mahkeme salonunda başlar. Boşanmak isteyen bir çiftin davasıdır. Nefes alamayan bir çiftin birbirlerinden garip şikâyetlerle yakındığı bir sahnedir. Soyut bir anlatımla yer alan ilk ve son tablo da bu gerçekleri karikatürize etmektedir. Toplumun kendi içinde, hatta kendine ürettiği şiddetin görünen şeklini karikatürize eder. Çiftlerin birbirine yabancılaşması, yaşadıkları eve yabancılaşması, birlikte sahip oldukları çocuklara yabancılaşmasının yazarca farklı bir aktarımıdır metnin soyut anlatımları. Çiftlerin mutsuzlukları ne kendilerine yaşam hevesi bırakır ne de topluma kazandıracakları çocuklarına. Herkes mutsuzluktan ölür, mutsuzluktan yaşamla olan tüm bağları kopar:

“Erkek- (Yüksek sesle) On yıllık! On değilse bile dokuz buçuk olmuştur Hâkim Bey. Çocuklarımız... (Usulca karısına) Sahi, çocuklarımız var mı?
Kadın- (Aynı şekilde) Çocuk mu? Dur bakayım... A, tabii... Var elbet. Sen de her şeyi unutupyorsun canım.
Erkek- (Yüksek sesle) Var efendim. Çocuklarımız var... Kaç tane mi?
Kadın- (Usulca kocasına) Bir.
Erkek- (Aynı şekilde) Bir olur mu? Sen de unutmuşsun işte. İki tane. (Yüksek sesle) İki efendim. İki çocuğumuz var. Bir oğlan, bir kız. Evet. Bir kız, bir oğlan... Bir oğlan bir kız, evet... Yoksa bir kız, bir oğlan mıydı? Hayır, hayır. Bir oğlan, bir kız.
Kadın- (Usulca kocasına) Aa, a! Bir oğlan, bir kız olur mu? Bir kız, bir oğlan..
(Yüksek sesle) Şey... Bana mı sordunuz Hâkim Bey? Kim bakacak? Öyle ya, kim bakacak? Aslını isterseniz efendim, unutmuşuz. Gerçi çocuklarımız vardı... Vardı ama öldüler.
Erkek- Doğru söylüyor efendim. Öldüler. Karım öldüklerini düşünmek istemez de ondan. Kusurumuzu bağışlayın.
Kadın- Bana kalırsa ölmelerinin nedeni Hâkim Bey... Ölmelerinin nedeni...
Erkek- Bunu bilmeyecek ne var efendim. Havasızlıktan. Evimizin havası sürekli çekilmeye başlayınca, dayanamadılar. Ne olsa küçüktüler efendim. Biz büyükler gibi dayanıklı olmaları beklenemezdi...” (Ağaoğlu, 2005: 19).

Bu anlatı kendini günlük yaşamda görmeye/ duymaya çok alışık olduğumuz bir takım etkinliklere bırakır. Ev gezmeleri, kız erkek buluşmaları gibi. İlk ve son tablo dışındaki ara bölümde yazar, da gerçekçi, kız çocuk/genç kız/kadın üzerindeki gelenekten gelen baskının, bu baskının nasıl bir sıkışmışlık duygusu yarattığının

kapsamlı bir örneğini sunar. Gerçekçi bir üslupla ele alınan bu bölümden ise şu sonuç çıkar; kadınlar ve erkekler kalıp yargılarla öğrenilmiş bir rol üstlenmektedirler. Daha kız çocuk ve erkek çocuk döneminde iken kodlanan bu eğilimler ileride kadını nefessiz bırakan bir el gibidir çoğu zaman. Daha küçük yaşta öğretilir iki cinsiyetin farklı olduğu, hak ve sorumluluklarının da farklı olduğu...

İşte bu nedenle **Evcilik Oyunu**'nda Hasan ve Lale isimli iki çocuk arasında görülen ilişki, Lale'nin "terbiyeli kızların her şeyi saklı olur" (Ağaoğlu, 2005: 34) demesinin kaynakları buralarda yatmaktadır. Bu sözü söylerken aynı anda çocuksu bir itkiyle açılmış olan dizlerini kapatması parantez içinde verilmiştir. Daha çocuk yaşta henüz nedenini ne olduğunu bilmeden ve sorgulama yeteneği kazanmadan bu dayatılmaktadır. Oyunun tek bir repliği gibi görünen bu sözde dahi tüm bir toplumun haritasını genelleyen bir tablo çizilmiştir. Çocukların aile içerisinde kendiliğinden öğrendikleri bu değerler ileride büyük bir merak ögesi olarak iç dünyada büyümesi de olağandır. Aynı şekilde I. Erkek Öğrenci ve II. Erkek Öğrenci'nin bir dergide gördükleri çıplak kadın resimleri ya da kadın iç çamaşırları karşısında duydukları merakı açıklamaktadır. Adeta bir tabuya dönüştürülen bu türden öğeler özellikle anne ile erkek çocuk, baba ile kız çocuk arasında kurulamayan ilişkilerle bir giz gibi korunmaya devam eder. Bugünle kıyaslandığında yaklaşık yarım yüzyıl içinde meseleye ilişkin gelinen nokta gelişmişlik barındırsa da henüz toplumumuzun büyük bir bölümünde hâlâ oyunun geçtiği dönemdeki kadar cinsiyet gelişimi ve eğitimi konusunda çocukların maruz kaldığı, bırakıldığı bir cehaletten söz etmek mümkündür.

Oyunda sık sık kızların namusu, ilişki kurma şekilleri –flört, nişan, evlilik-duyguları, günlük alışverişe çıkışı dahi ve hatta duyguları bile eleştirilir, yönlendirilir. Nişanlı bir kızın çarşıya gidişi, bir kadının evlenince kocasını sevmeye "mecbur" oluşu metinden sadece birkaç örnektir. Oyunun insanları yönlendiren bir anlatımı var, der İpşiroğlu. Bu somut göstergelerin de, oyundaki havasız kalma duygusunun da alımlayıcıda bir farkındalık yaratabileceğini dile getirir (İpşiroğlu, 1998: 51-52). Havasız bir odada pencere açılmasının ihtiyacı kadar ihtiyaçtır bu, toplumda kadın erkek üzerine belirlenmiş toplumsal cinsiyet rollerinin iyi anlaşılması.

Ö. Nutku erkeklerin/ailelerin kızlar üzerine yaptığı baskıyı meta üzerinden değerlendirdiği şu yorumu atlamamak gerekir:

“Bir insanın yaşamındaki tatminsizliği toplum ilişkileri içindeki kısır döngü ve ekonomik durumundaki bozukluk ile ortaya çıktığına göre, her şeyin para tarafından denetlendiği bir toplumda, onun bütün maddi ve manevi değerleri de para ile ölçülür. Birçok manevi değerle birlikte kız da, erkeklerin ticari toplumu içinde, parayla alınıp satılacak bir meta durumuna girer. Meta olan bir şey ise satıcı bulabilmesi için iyi korunup saklanması gereken bir eşya durumundadır” (Nutku, Ö., 1972: 54).

Gerçekten de yer yer günümüzde dahi kız çocuklar, genç kızlar ya da toptan bir kadın cinsiyeti üzerine bu baskılar fiziksel ya da zihinsel ciddi hasarlara neden olabilmektedir. Hâlâ bekâret nedeniyle kan döküldüğü, hâlâ başlık parası uygulamasının var olduğu bir coğrafyada yaşamak beden- meta ilişkisini de açıklamaktadır. Hangi koşulda olursa olsun bu tür durumlara dâhil olmak sadece kadın olarak değil insani olarak onur kırıcıdır.

Şener **Evcilik Oyunu** üzerine şu yorumu kalıp yargıların ne kadar dirençli olabildiğini özetler niteliktedir:

“Töre ile doğanın çarpışması, çatışma alanı olan insanda yıkıma yol açar. Kadınlar ezik, erkekler doyumsuz, herkes huzursuzdur. Cinsel açlıkları içinde insanlar, başkalarının kaçamaklarına karşı insafsız birer yargıcı kesilirler. Bu oyunda mahalle bekçisi parkta konuşan iki genci yakalamaktan sinsi, sapık bir zevk duyar” (Şener, 1971 a: 85-86).

Bu “sinsi ve sapık bir zevk” ifadesi çok önemlidir. Çünkü oyun genelinde ve gerek aynı dönemde gerekse farklı dönemlerde kaleme alınmış benzer temalı oyunlarda bu ifade oldukça belirleyicidir. Birey olarak kendini geliştirmemiş, her anlamda kendine yeter olamamış insanların genel bir duruşu vardır. Sahip olamadıkları yaşamları, duyguları, gerçekleştiremedikleri eylemleri ölümüne eleştirmek, baltalamak... Örneğin oyundaki bekçi kızın ailesine gördüklerini söylediğinde, kızın babası/erkek kardeşi vb. tarafından kız öldürülse dahi bekçi bu durumdan üzüntü duymayacağı gibi namussuz bir insanın toplumdan temizlenmesinden ve buna hizmet etmiş olmaktan onur duyacak gibidir. Bekçi sadece onun gibi düşünen kadın, erkek, her yaştan, her meslek grubundan insanların temsilcisidir.

Evcilik Oyunu'nda şiddet soyut bir ortamda var olan ilk ve son tablosunda sürekli ölümden bahsedilmesiyle, heyecanın, mutluluğun ölümüyle anlatılır. Duygular birbirine geçmiştir. Hem birbirlerini sevdiklerini hem de birbirleriyle nefes alamadıklarını söyleyen bir çift yoluyla aşk, aile birliği, bağlılık, haz gibi duygulara ilişkin her şeyin ölümü dile getirilir. Gerçekçi sahnelerde ise sürekli zihinsel bir şiddet söz konusudur. Başkaları adına yaşamaya alışmış, kendilerinden sonraki nesillerin de öyle yaşamasını isteyen kadın, erkek bir grup insan aslında gücünün yettiğine baskı uygulamaya çalışırken aynı anda kendisini de hapsedmiş, kendisini de havasız bırakmaya başlamıştır. Hep başkalarını gözeterek mutsuz bir toplum inşa etmeye katkı sağlarlar. **Evcilik Oyunu**'ndaki şiddeti estetize eden de yazarın gerçekle, karikatürize ettiği soyut olanı birlikte aktarmasıdır. Aksi halde gerçekçi kısım o kadar tanıdık ve alışılmıştır ki, orada bir şiddetin var olduğunu düşünmeyenler dahi olacaktır. Bu nedenle ilk ve son tablonun yarı fantastik kurgusu alımlayıcının dikkatini çektiği yerdir. O bilindik hikâyede bir aksaklık olduğunu kurcalamaya başladığı yer...

Gündelik yaşamın bilindik, sıradanlaşmış ama aslında zaman geçtikçe bıraktığı hasarların giderek onarılmaz hale geldiği sorunlar bireyi ve dolayısıyla çevresini, toplumsal ilişkilerini etkileyen bir hale bürünebilir. Bu tür sorunların daha çok iz bıraktığı taraf pek çok oyun metninde kadınlar olmuştur. Özellikle Türk oyun yazarlığında daha kültürel gerekçelerle, hemen herkese söz söyleme niyetiyle kaleme alınan oyunlar, kültürel nedenlerle kadınların yüzleştikleri sorunları daha çok kaleme almışlardır. Bu örneklerden biri de Yunus Emre Gümüş tarafından 2013'te kaleme alınan **Kadınlar Filler Vesaireler** (2018) adlı metindir. Birbirinden farklı hayatlar yaşayan, birbirinden farklı geçmişe sahip olan üç kadının yalnızlığına, arayışlarına ve çaresizliklerine tanık olduğumuz metin, kültürel anlamda da geldiğimiz noktayı göstermesi açısından incelemeye değerdir.

Oyunda üç kadının kendi hikâyelerini anlattıklarını görürüz. Aynı apartmanda yaşarlar ama birbirleriyle iletişimleri hiç yoktur. 1. Kadın yirmi beş yaşında, yaşadığı, anne babasını trafik kazasında kaybetmiş, yaşadığı ilişkilerin gecelik ya da kısa süreli olduğunu anladığımız, internet yoluyla duygusal ilişkiler kurmaya çalışır ve anlaşılan odur ki her defasında cinsel bir meta olarak görülür. 2. Kadın henüz otuz yaşındadır ama

on iki yıldır bir erkekle birlikte yaşamaktadır. Bu sürede sürekli onun istediği kadın olmaya çalışmış ama ilişkilerinin resmi bir boyut kazanmasını sağlayamamış ve her şeye rağmen terk edilmiştir. Otuz beş yaşında olduğu belirtilen 3. Kadın ise hayatı boyunca hep yok kimse gibi konumlandırılmış, kimsenin hayatında kalıcı bir iz bırakamamıştır. Rahminde bir kist olduğunu öğrenir ve anne olmak için bir yıl zamanı vardır. Oysa ne geçmişinde ne de o gününde böyle bir ilişki yaşayabileceği kimse yoktur.

Oyundaki kadınların kendilerini yaşamda zayıf olmalarının bir nedeni içinde bulunduğumuz zamanın bireyi yalnızlığa itmesi iken bir başka neden de insan olarak önce kendini bilmeyi ve kendine değer vermeyi bilemeyişindendir. Yaşam çok hızlı akıyor ve acımasızca davranıyor olabilir ancak birey olarak bu akışa kapılmanın yani hep var olan bir düzenin akıntısına kapılmanın kolaycılığı beraberinde oyun kişilerinde gördüğümüz duygusal çöküşlere zemin hazırlayabilir. Türkmen (2009: 103-104) **Siddetin Meşruluğu** başlıklı çalışmasında Spinoza'dan yola çıkarak insan doğasını beden ve ruhun birlikteliğinden hareketle özgür olmayı da bedenin ve ruhun etkinliği olarak ele alır. Bu şu nedenle önemlidir; bu birlikteliğin etkinliği bireyin gücü elde etmesine olanak tanır ki bu güç hiyerarşik ya da maddi bir güç değildir. Bu güç “kişinin kendi doğasını geliştirmeye- sakınmaya dönük” varlıksal bir güçtür. Bireyi düşünce düzeyinde, toplumsal ilişkilerde, bilim ve teknolojiye kendini var ettiği praksisin gücüdür. Oysa bizim oyun kişilerimiz duygusal ilişkiler ekseninde kendilerini çaresiz bir duruma düşürmekten hiç kaçınmazlar. Sadece 3. Kadın adıyla kişileştirilmiş oyun kişinin dünyanın geleceğine dair kaygıları olduğunu anlarız. Bunun için harekete geçtiği hikâyelerini dinleriz ama onun da tüm bunlara rağmen bir insan olarak kendini bu yaşamda mutlu kılacak bir yeterlilik hissedemediğini anlarız.

Bu oyun yoluyla daha önce incelediğimiz oyunlardan çok farklı gündelik yaşamlar görülür. Bugün pek çok kadının, kent kadınının yaşadığı sorunlar denilebilir bunlara. Sadece 3. Kadın için diğerlerinden daha duyarlı bir duruş sergilediğini söyleyebiliriz. Bu kadınları kalıp yargılar ekseninde ele aldığımızda aslında kendilerini bir geleneğe ait hissettiklerini görürüz. Oyun boyunca belirgin bir çevre baskısı yoktur, hep kendileri üzerinde farkında olmadıkları bir baskı kurarlar. 1. ve 2. Kadın mutluluğu

bir erkekle birlikte mutlu olup olmadığına bakılmaksızın evlenerek alelâden bir hayat sürmenin derdinde iken 3. Kadın da, bir rahmi olduğu için onu kaybetmeden anne olma hakkını kullanmak ister. Bu kadınların üçü de yalnız yaşayan, bir şekilde kendi ayakları üzerinde duran kadınlardır. 1. Kadın ailesiyle geçirdiği çocukluk günlerini nostaljik bir atmosferle anımsarken aslında babasının hayatında bir başka kadın olduğunu, annesi ile sorunlar yaşadığını ama çocuk aklıyla bunları anlamlandıramadığını hatırlar. Onu kısıtlayacak, denetleyecek ya da destek olup, akıl verecek kimsesi yoktur ve savrulur gider biraz ilgi görebilmek için. Diğer iki kadının anneleri ile telefon görüşmeleri olur. Biri yıllardır bir adamı nikâh masasına oturtmayı beceremediği için diğeri de hemen bir çocuk yapması gerektiği konusunda azarlanır, tembihlenir. Burada dönüşümü gösteren şudur: klasik kalıp yargılar günümüzde kırılmış ama yeni bir oluşum oturmaya başlamıştır. Bu kadınlar yalnız yaşadıkları için ayıplanmaz, eleştirilmez. İlişkileri de yargılanmaz. 1. Kadın telefondaki arkadaşına tek gecelik ilişkisinin ardından hayal ettiği sabahı yaşıyormuş gibi anlatırken hafifmeşreplikle itham edilmez. Diğer kadına on iki yıl boyunca neden nikâhsız yaşadığının hesabı sorulmaz. Diğeri ise organik sperm bağışçısı aradığı için ancak garipseniz, yargılanmaz. Bu kadınların eleştirileri 50’li yılların, 70’li yılların ahlaki değerleriyle değil, 2000 sonrasının yaşam pratikleri üzerine kuruludur. Yani yalnızlıkları, yabancılaşmaları ve engelleri aşamayışları ile aynı çemberin çevresinde dolanır dururlar.

Kadınların üçü de sürekli hayal kırıklıkları yaşadıklarını, hayatın onları hep dışarıda bıraktığını düşünür. Aslında tam istedikleri gibi olacaktır her şey ama illa bir aksilik çıkar. Aksiliğin kendi zihinlerinde olduğunu düşünmezler. Luita’nın yaklaşık yüz yıl önce yaptığı bir araştırma akla gelir. Araştırma “aklın gerçeği nasıl kavramsallaştırdığı” üzerine yaptığı araştırmada bir gruba geometrik şekiller gösterir. Okuma yazma bilmeyen bu grup örneğin daireyi tanımlayamadığı için ancak tabak, ay, tekerlek gibi ifadelerle tanımlamışlardır (Sanders, 2013: 20-21). Oyun kişilerinin bu araştırmayla ilişkisi, yaşadıkları, kendilerine yaşattıkları şiddeti “somut” bir formda tanımlayamadıklarından görmeyişleri, görmedikleri bir şeyi düzeltmek için çaba sarf etmeyişleridir.

Finalde ilk kez üç kadın gerçek bir karşılaşma yaşar –daha önce bir rüya sahnesiyle bir araya gelmişlerdir-. 1. Kadın internette tanıştığı erkekle buluşmaya gittiğinde adamın karısı tarafından baskına uğrar, 3. Kadın “organik sperm bağışçısı” ile buluştuğunda adam sapık olduğu için polisler tarafından götürülür, 2. Kadın ise o gün evlenecek olan eski sevgilisinin son anda ona döneceğine inanarak geçirdiği buhranlı saatlerden sonra ilaç içerek intihar etmiştir. Tekrar kendi yaşamlarına döndüklerinde hiçbir şeyin değişmediği görülür. 1. Kadın internet yoluyla artık olağanlaştırdığı cinselliği öne çıkaran görüşmelerine devam eder, 2. Kadın evlenmiş olan ama onunla görüşmek isteyen eski sevgilisiyle görüşmeyi kabul eder, diğeri de çocuk sahibi olamıyorsa evlat edinebileceğini düşünerek görüşmeler yaparken içlerinde en akılcı sona ulaşan oyun kişidir diyeceğimiz sırada vegan bir aktivist olmasından kaynaklanan “organik çocuk” arayışı belli ki amacına ulaştırmayacaktır.

Kadınlar Filler Vesaireler günümüz oyun yazarlığının değerli örneklerinden biridir. Kara komedi diye tanımlanan oyun özünde bireyin kendine uyguladığı şiddeti ve bu gelenekselleşmiş şiddete karşı gözü bağlılığını gösterir. Bu başlık altında incelenen diğer oyunlardan farklı olarak oyun kişilerine geleneklerden gelen, kalıp yargıların ürettiği türden bir baskı görülmez. Ancak oyun günümüzde insanların kendilerine ve yaşadıkları ilişkilere dair oluşturdıkları kalıp yargılarla nasıl hırpalandıklarını anlatırlar. Hayal edilen mutlu yaşam, romantik bir erkekle beraberlik, uyuşamadığı pek çok nokta olmasına rağmen birlikte olmaya alıştığı bir adamla evlilik ya da bir ekolojik anarşistin, doğal olarak kadın bedeninde bahşedilmiş üreme becerisini kaybetmeden anne olma beklentisi kadar basit görülür. Oysa bu basit beklentiler gerçekler karşısında çaresizdir. Gerçekler yalanlar üzerine kurulu, sanal, kendine dönük çıkarlar üzerine kurulu ve acımasızca saldırır. Bu saldırının bireye uyguladığı zihinsel şiddetle baş etmenin yolu da bu şiddeti yok saymaktır. Oyunun şiddeti estetize eden yanı da buradadır, oyun kişilerinin bu şiddeti reddetmesinde. Biraz olsun 3. Kadın umut verecek olur ama o da tatmin edici bir finale ulaşamaz. İçinde yaşadığımız toplumda var olan kadın, erkek pek çok insan gibi bu üç oyun kişisi kendilerine itiraf edemedikleri gerçekleriyle, yabancı oldukları bir dünyada var olmaya çalışacaktır...

Kalıp yargılar denildiğinde öncelikle toplumun büyük bir bölümü ya da en azından yaşam alanındaki bir kısmının birey üzerine etkileri düşünülür. Bu etkilerin bireyin kendisinde yarattığı baskılama, savunma mekanizmaları da bir o kadar önemlidir. İçinde yaşadığı ortamın gereklerine uymayı alışkanlık haline getirmiş birey spontane bir uyum gösterme, uymaya zorunlu olma hali hisseder. Bu duygular ilişkileri düzenlemede işe yararken benlik oluşumuna, benlik saygısına zarar verebilir. Uyum gösterilmediğinde ise çatışmalar ortaya çıkar. Bu başlık altında incelenen örnek metinlerde de uyumda ya da uyumsuzlukta yaşanan çatışmalar dikkati çeker. Bireyin çevresiyle ya da kendisiyle yaşadığı bu çatışma üzerine kurulan olay dizisi, kişileştirme gibi dramatik olanın öğelerinden yararlanılarak nasıl şiddet üretebileceğini de görmek mümkündür. Burada dikkati çeken nokta **Hançer** ya da **Kadın Erkekleşince** oyunlarında olduğu gibi var olan düzene karşı yeni bir yaşam tarzı benimsemekle ya da **Kadınlar Filler Vesaireler**'de olduğu gibi düzenin bir parçası olmaya gönüllü olmakla birey olarak sorunun üstesinden gelinemediğidir. Bu aşamama durumu da **Evcilik Oyunu**'nda açıkça görülür. Kısacası her durumda baş etmeyi gerektiren zorlu bir birey olma sürecinden söz etmek mümkündür.

1.3.3. Ötekileştirmenin Ürettiği Şiddet Temsili

Öteki denildiğinde ilk akla gelen ben olmayan, bizden olmayan düşüncesidir. Türk Dil Kurumu Sözlüğünde toplum bilimsel açıdan “Mevcut kültürün içinde dışlanmış olan” şeklinde tanımlanmıştır. Hemen her toplumda çoğunluğun kendine benzemeyeni dışladığı görülür. Ötekileştirmek de herhangi bir bireysel, sınıfsal, etnik vb. farklılaştırmayı, ayrıştırmayı, belli bir mesafe koyarak uzaklaştırmayı işaret eder (Nahya, 2011: 30). Ötekileştirilmek için sadece başka bir dine inanmak, başka bir ırktan olmak gerekmez. Aynı toplumda, aynı mahallede dahi insanlar kendileri gibi yaşamayanı aralarında görmek istemezler. Bu tür kişiler, kötü örnek olma, düzgün yaşamı olanları ayartma tehdidi oluştururlar ve uzaklaştırılırlar. Gittikleri yerde de istenilmeyeceklerini her iki taraf da bilir ancak önemli olan sadece kendilerinden uzak olmasıdır.

Binti ötekileştirmeyi somut bir zemine oturtmak için ötekileştirilenler üzerinden şöyle bir belirleme yapmıştır:

“1) Berikiler tarafında ayrı tutulan gruplar ya da bireyler 2) Biz sizin gibi değiliz diyenler/bizim gibi değilsiniz denilenler⁷ 3) Etik olarak farklı olanı aşağılamanın faziletine inananların mağdurları 4) Farklılıkları tevhitleyici bir otoritenin korkusu altında dualiteye mahkum olanlar 5) Kişisel vasıfları ile kendilerini diğerlerinden farklı görenler” (Binti, 2017: 5).

Yukarıdaki genelleme toplumsal yaşamda mesafe konulan kişi ya da grupları özetler. Her tür ötekileştirme şiddet üretir ancak her zaman dışa vurulmayabilir. Aksi halde din, ırk, etnik köken ayrılıklarından, cinsel tercihlerden dolayı ötekileştirilen bireylerin tarihin geçmiş sayfalarında ve günümüzde maruz kaldığı pek çok tatsız durumu örnekleyecek sayısız olay yaşanmıştır, yaşanmaktadır.

Vasıf Öngören tarafından 1968’te kaleme alınan **Asiye Nasıl Kurtulur** (2017) oyunu, Asiye üzerinden toplumun dışına itilmiş, düşmüş bir kadının hikâyesini anlatan epik tiyatro örneğidir. Oyunun “siyasal ve ekonomik yapıyı neden ve sonuçlarıyla birey ve toplum ilişkisi bağlamında irdeleyen” (Belkıs, 2003: 146) bir metin olarak önemi vurgulanır. Bu ilişkinin kurulmasında kültürel gerekçeler de eşlik etmektedir. Gerek epik tiyatronun yadırgatma yoluyla alımlayıcıda yeni bir bilinç oluşturması gerekse Asiye’nin yaşamına tanık olurken, bu sistemi var edenlerin doğrudan bizler olduğunu göstermesi bağlamında önemlidir.

Asiye annesi ile yaşarken, annesinin dostu olan adam tarafından istenmez ve anne buna göz yumar. Daha okul çağında evsiz kalan genç kız öğretmeninin yardımıyla eğitimine devam etmeye çalışır. Bu sırada nişanlanır ama annesinin fahişe olduğu öğrenilince Asiye istenmez. Ardından bir beyle tanışır, öğretmenin akrabasıdır. Evli olduğunu bilmeden duygusal bir yakınlık başlar aralarında. Ama bu beyle nikâhsız birlikte yaşayan, bir nevi annesi ile aynı yolda yürüyen bir kadın olmuştur. Gerçekler ortaya çıktığında Asiye’nin kurtuluşuna imkân tanımayan olaylar birbirini izler. Artık hayatta kalabilmek için annesinin ve başkalarının yardımıyla o da bir fahişe olmuştur. Bu kaderden kurtulamıyorsa, o zaman kaderini kendi güvenliğini ve konforunu sağlayacak en uygun yaşamı sağlayarak dönüştürebilecektir. Hikâyenin sonunda Asiye

ile dost hayatı yaşamak isteyen yaşlıca bir adam ve onu öldüren kabadayı yoluyla Asiye için kurtuluş yolu görünmüştür. Finalde ise ezilen bireyden ezen bireye dönüşümünü tamamlamış olur.

Bu hikâyenin her bir episodunu Seniye Hanım'ın önerileriyle, alternatif tercihlerle şekillenmiştir. Ancak her yol bir noktada tıkanmakta, bir başka açmaza sürüklenmektedir. Seniye Hanım ise burjuva bilinçsizliği ile deneyimlemediği bir yaşama dokunmak için çaba sarf etmektedir. Hep Asiye için mevcut düzenin değişmesiyle kurtulmasını amaçlar ancak düzen değişmedikçe Asiye'yi düzene uydurmaya çalışır. Başarır da, Asiye'nin ezilirken ezen konumuna geçişi, onun da kendisi gibi birilerinin üzerine basarak acımasızca ayakta kalmasını zorunlu kılmıştır (Yüksel, 1997: 120).

Seniye Hanım'ın Asiye'nin kurtuluşunun evlenip namuslu bir yaşam sürmesinde olacağına inanması başlı başına bir çelişkidir. Toplumsal rollerin kadına dayattığı eşlik mertebesi deyim yerindeyse bir erkeğin kanatları altında güvenli bir yaşam sürme önerisi sadece Asiye'de değil bugünün de meselesidir. Evlilik bir kurtarıcı faktör, namusu temin etmenin kurumsallaşmış bir yolu gibi belirtilir. Bu durum tam olarak şöyle ifade edilebilir “Seniye, iktidarı ve iktidarın söylemini içselleştirmiş bir kadın tipi çizer. Gerek sınıf ayrımcılığı, gerekse cinsiyet ayrımcılığı açısından egemen söylemin sözcüsüdür” (Özsoysal, 2005: 71). Bu söylem oldukça Asiye gibilerin toplum dışına itilmesi kaçınılmaz olacaktır. Seniye sadece bir temsilcidir, iktidarın, ona bu düşünceleri kurmayı koşullayan toplumun, kültürel birikimin bir sözcüsü olarak görülür. O da Asiye'yi dışlar aslında ve bu nedenle ona namuslu bir hayat sürdürmeye çalışır. Ya da sermayeyi elinde tutabilecek kadar güçlenecek ve burjuva içinde kendine naylon bir konum yaratmış olacaktır. Çünkü sermaye varsa Asiye'nin fahişelik ya da başka bir işi yapıyor oluşu fark etmez.

Beden işçiliğine ilişkin şöyle bir tespit dikkati çeker; “zorunlu evlilik ve zorunlu aile düzeni sürdükçe fahişelik de olacaktır” (Millet, 1996: 41). Bu çok büyük bir alana, çok uzun bir tarihe gönderme yapan bir cümledir esasında. Yasak olanın cinsel çekiciliği vardır. Tek eşlilik de bu çekiciliğe kapılmanın nedenlerinden biri olabilir. Ya evlilik kurumunun sıradanlaşması ya da eşler arasında başka heyecanlar

aramayı gerektirecek huzursuzluk, sıkılmışlık gibi durumların ortaya çıkması günümüzde dahi sıklıkla beden işçileri ile cinsellik yaşamayı tercih eden kimselerin gerekçeleri arasındadır. Bu ilişkiler talep edildikçe arz da olacaktır. Burada vurgulanması gereken arzın dayatma, zorbalık, yoksulluk, yoksunluk gibi bir zorunluluk olmasıdır.

Oyunun finalinde Asiye Z. Müşteri ile metres hayatı yaşamaya karar vermiştir. Tam evden ayrılacakları sırada Dost evi basar ve Z. Müşteri'yi ve anneyi öldürür. Asiye Z. Müşteri'nin onunla yaşamak için aldığı eve verilecek bir çanta dolusu parayla kalakalır. Asiye'nin aslında ikinci en büyük kırılma noktasıdır bu –ilki annesinden dem vurmasına rağmen onu fahişeliğe iten ilk ilişkinin annesine benzer bir dost hayatı şeklinde başlamasıdır-. Asiye parayı saklar. Aslında tüm bu sonu yaşatan Dost isimli oyun kişisidir. Yıllarca Asiye'yi kullanmış, kazancına ortak çıkmış, dövmüş, sövmüş, hırpalamıştır. Beden işçilerinin bu tür kişiler tarafından maruz kaldıkları şiddet tiyatro, Sinema, TV'de sık sık işlenmektedir. İlginç olan bu meselenin sadece bizim kültürümüzde olmayışıdır. Millet (1996: 60-61) Sokak Kadınları adlı kitabında hemen her fahişenin bu tür belalı/pezevenk gibi birileriyle temasta olduğunu belirtir. Kitabın “J” başlığında bu kişilerin hiçbir şey yapmadan fahişeyi sömürdüğünü, maddi manevi tükettiğini, şiddete maruz bıraktığını, aşağıladığını ve buna benzer tıpkı Asiye'nin dostunu tanımlar gibi bir sürü olumsuzluk saymaktadır. Bu satırlar bizlere bazı kaderlerin zamansız ve mekânsız olduğunu düşündürür.

Asiye Nasıl Kurtulur'da şiddetin somut öğelerle görünen kısmını kadının fiziksel şiddete uğraması, cinsel şiddete maruz kalması oluşturur. Metnin başından sonuna hâkim olan örtük şiddet öğeleri ise duygu durumlarına yansımalarıyla görülür. Bunu oyunun öyküsü yoluyla görürüz. Anne tarafından sahipsiz bırakılma ile başlayan süreç birey olarak kabul görmeme, aile ile yargılanma, hayatını sürdürebilmek için sürekli istismarlara maruz kalma, insan olarak değer ve bir şans verilmeyişi ile son sahneye dek sürer. Bu şiddet öğelerini estetize eden ise oyun içinde oyun yapısıdır. Anlatıcı ve Seniye'nin diyalogları ve Asiye'nin yaşadıkları eşgüdömlü ilerler. Seniye'nin olduğu oyunun gerçek düzlemindeki görüş ve öneriler Asiye'nin olduğu oyun içindeki oyunda çürümektedir. Alımlayıcı bir an gerçekliğine inandığı sahnede

özdeşlik kuracak gibi olur ama metnin episodik yapısı hemen bu duyguyu kırar, soru sormaya, oyunda sorulan soruyu düşünmeye iter. Alımlayıcı da düzenin bir parçası olduğundan, oyunun eleştirisini fark etmesi, harekete geçmesi beklenir. Böylece odaktan yayılan bir farkındalık halkası oluşabilir ve Asiyeye kurtulamama nedenleri anlaşılır.

Girard (2003: 64) “şiddetin taklit yoluyla yinelenmesi”ne değinir². **Market** (2018) oyununda da Gökhan Eraslan aynı şekilde şiddeti taklit eden üç oyun kişisiyle karşılaştırır alımlayıcısını. 2009’da kaleme alınan oyunda savaş, aile, geleneklerle çizilmiş hayat ve dayatmalar açıktan ve gizlice şiddet aşılacaktır üç gence yaşamları boyunca. Bu bir misillemedir ve sürekli devam eden, kendini sürekli üreten şiddetin sonsuzluğunu da gösterir. Öğrendikleri şiddeti içlerinde büyüten ve kendilerini haksızlığa uğramış hisseden bu insanlar, içlerinde biriken öfkeyi dışa vurmak için en küçük bir kıskırtıcı düşünce, davranış tetikleyici olmuştur.

Oyun kişilerinden Sansar on altı yaşında cinayetle tanışmıştır. Uyuşturucudan yaralamaya, silah bulundurmada haraç ve tehdit gibi pek çok suça bulaşır. Genç yaşta hapse girer, afla çıkar. Sonra hemen evlenir, üç çocuk babasıdır. Sansar’ın kız kardeşi on beş yaşına geldiğinde bedenini keşfeder ve sahip olduğu cinsel çekiciliği hissetmeyi, hissettirmeyi sever. Arkadaşının evli olan babası ile gizli bir ilişki yaşar, Sansar bunu öğrenir, adamı öldürür. Aile şerefini temizlemiştir. Kız onun canavarlığını, Sansar da kızın orospuluğunu yüzüne vurur. Bir aile için hangisi daha makbuldür? Piç ise annesi beden işçisi olan, annesinin dostu tarafından cinsel istismara uğrayan, yaşama karşı hep öfkeli bir gençtir. Genç yaşta pek çok hırsızlık suçuna bulaşmıştır. Yine küçük yaştan itibaren kendine faça attığını söyler. Hep babasını bilmediği neyse de annesinin de bir yabancı gibi kendisiyle ilgilenmeyişinden yalnızlık hissettiğini anlarız. Yaşamda güvensiz, savunmasız bırakılmış gibidir. Bir gün müşteri gibi annesine gider ve annesi onu tanıyamaz. Öldürmek için annesinin boğazını sıkır, sıkır ama her şeye rağmen annesini sevdiği için ne daha önce ne de o gün yapamamıştır. Gazi ise askerlikte mayın patlamasından bir bacağını kaybetmiştir. Oysa askerlik babası tarafından nasıl

² Bu ifadesini Kral Oidipus oyunundan bir örnekle destekler. Oidipus’un Laios’u öldürmeye çalıştığı ama daha önce Laios’un onu öldürmek istediği örneğini verir.

kutsallaştırılmıştır ona anlatılırken. Hele silahı, en kıymetlisi olacaktır. Bu millet için asker olmanın, savaşmanın o kutlu onuru aşılır Gazi'ye. Nişanlıdır ama olanlardan sonra ayrılır, meslek lisesi mezunu kendi halinde biriyken patlamadan sonra tüm hayatı değişir.

Bu üç genç yoksulluktan, ilgisizlikten, sevgisizlikten, sakatlıklarından kısacası onları yaşama bağlayacak en ufak bir iyimserlikten uzaktırlar. Bu zayıf halleriyle ya çevrelerinden dışlanmışlar, adam yerine konmamışlar, yok sayılmışlardır ya da kendilerini dışlamışlar, başka bir dünyanın, daha zalim, daha uyuşuk ama kendilerine ait bir dünyanın içine sığınmışlardır. Sansar sırf canı istediği için o kadar insanı öldürdüklerini söyler. İleride Gazi'den öğrenileceği üzere 8 kişiyi öldürmüşlerdir. Piç ise öldürme duygusunun nasıl bir his olduğunu anlamak için cinayetleri işlemiştir. Gazi'nin çelişkisi ise askerdeyken insan öldürmenin kahramanlık, özel hayatta insan öldürmenin katillik olmasıdır. Hepsi de uyuşturucu madde kullanmaktadır ve hepsi de yoksul, genel olarak işsiz ve değersiz hissettirilen genç insanlardır.

Market oyunu, üç gencin bir markette patronu ve çalışanları rehin almaları üzerine gelişir ancak zaman atlamaları ile başka hikâyelerle karşılaşırız. Üç asal oyun kişinin geçmişine dair bilgi edindiğimiz ya da sorgulama sahneleri gibi atlamalar arasında markete ve patron ile iki elemanı arasındaki ilişkiye dönülür. Patron tam bir “parayı elinde tutan güçlüdür” sözünün temsilcisidir. Elemanlarına hakaret eder, küçümser, onları kasanın paralarını yürütmekle itham eder. Oyunun ilerleyen bölümlerinde üç genç insanların öldürme potansiyeli üzerine giderler ve patrondan yakınan çalışana patronunu vurma fırsatı verirler ama çalışan yapamaz. Oysa aynı fırsat patrona verildiğinde hemen işçisini vurur. Zaten Patron'un gücünü var eden bu acımasızlık, Eleman'ın naifliğini var eden merhametidir.

Lentricchia ve McAuliffe, Kaczynski'den yaptıkları şu alıntıyla oyun kişilerinin eylemlerini anlaşılır kılmaktadır:

“Kelimelerle toplum üzerinde bir etki yaratmak... Çoğu birey ve küçük grup açısından neredeyse imkansızdır. Kendimizi ele alalım örneğin, eğer hiç şiddete başvurmamış ve bu yazıları bir yayımcıya yollamış olsaydık, muhtemelen bunları kabul etmezdi. Yazılar kabul edilip yayımlansaydı bile pek

fazla okura ulaşmazlardı, zira medyada yer alan eğlence programlarını izlemek ciddi bir makale okumaktan daha zevklidir... Mesajımızı kamuoyuna kalıcı bir etkisi olacak şekilde iletebilmemiz için insan öldürmemiz gerekti” (Kaczynski’den akt. Lentricchia ve McAuliffe, 2004: 38).

Oyundaki üç genç de yaptıkları hırsızlıklar, gasplar ve cinayetlerle kendilerine televizyonda yer bulmak isterler, nedeni ne olursa olsun medyaya taşınmalarını başarıları saymaktadırlar. Görünür olmak için gerçekleştirdikleri onca cinayet birer araç olmaktan başka bir şey değildir. Asıl arzu toplum karşısında görünür olmaktır. Bu amaç için her türlü taşkınlıktan kaçınmazlar. Suç üzerine yapılan araştırmalara bakıldığında alt kültür teorilerinin tartışıldığı görülür. Öncelikle bu alt kültürü tanımlamak yerinde olacaktır. Kültür bir bütün olarak ele alındığında örneğin kendi coğrafyamız gözetilerek bir Türk kültüründen, Anadolu kültüründen ya da bir Ege kültüründen söz etmek mümkündür. Yani aynı coğrafyada farklı kentler, köyler hatta iki mahalle arasında dahi kültürel farklılıklar görülebilir. Bu kültürel birikim bir yandan bütüne bağlı, bütünün içinde diğer yandan da kendine özgü özellikler üretir. İşte “bu farklı birimlere ve sentezlere alt-kültür” denilmektedir (Güvenç, 1984: 115). Suç işleme, suçla eğilim, merak gibi davranışlar üzerinde yapılan incelemelerde alt kültür denilen grupların savunma, birbirlerine destek sağlama ya da birbirlerinin ihtiyaçlarını karşılama noktasında bir araya geldikleri görülür. Alt kültürü bir araya getiren bireylerin birbirinden etkilenecek bir takım belirlemelerde bulunduğu görülür. Örneğin hırsızlık kötüdür ama çevrede çok sayıda hırsızın olduğu bir ortamda, bunu haklı gerekçelerle açıklamaya çalışarak hırsızlığın olabilirliğini görmek bu kültürün etkisidir. Bu tür eylemlerin nasıl ortaya çıktığı, nasıl kuşaktan kuşağa aktarıldığı gibi meselelere, bunun bir nedeninin de “orta sınıf amaçlarına ulaşmadaki başarısızlık” olduğu görüşüne varmışlardır (İçli, 2013: 106-107). Aynı yaklaşım **Market** oyunundaki suç eğilimlerinin tamamını açıklamada yardımcı olacaktır. Örneğin gençlerin tanışma ve bir araya gelmeleri uyuşturucu benzeri maddeler kullanımlarına ve bu süreçte kader ortaklığı paylaşımlarıyla başlar. Yine tanınır olmak, kayda değer bir şey yapmak için suç ortaklıkları da birleştirir bu üç insanı. Televizyonlara çıkıp herkese kendilerini, var olduklarını göstermek için bir dizi yasa dışı eylemde bulunup, cinayet işlemişlerdir. Ve onlar gibiler için bunlar suç veya zalimlik değil, var olan düzenin bir parçası hatta

olması gerekendir. Zaten çivisi çıkmış, tüm değerlerin birbiri içine girmiş, erimiş ve yok olmuş olduğu bir süreçte cinayet nedir ki?

Market oyununda şiddetin görünür kılınmasında flashbacklerin kullanılması yani biçim estetik bir denge sağlamıştır. Oyun başlar başlamaz argo bir dil kullanımı vardır. Patron elemanlarına ve içinde bulundukları duruma sürekli küfür eder. Özellikle Sansar ve Piç'in geçmişe dönük sahnelerinde de argo dil kullanımı yoğundur. Gerilimin yükseldiği yerde zaman atlamaları yapılır, anın geriliminden uzaklaşılır ama bir başka trajik durumla karşılaşılır. Geçmişle ve o anla kurulan ilişki dengede tutulur. Bu hem dışarı vurulan şiddetin psikolojik ve sosyolojik boyutunu her haliyle gösterir hem de oyunu estetize eder.

Özellikle 2000 sonrası dönemde oyun yazarlığımızda yoksul, serseri, fahişe dışında toplum dışına itilen başka grupların konu edildiği görülür. Bunlardan biri LGBTI bireylerin yaşadığı sorunlar olmuştur. Günümüzde artık Asye gibi dışlanan bireylerin yerini Umut ve onun gibiler almaya başlamıştır. Artık kadının fahişeliğinin ahlaki olarak ana tema olduğu metinler yerini daha çok erkeğin fahişeliğinin işlendiği metinlere bırakmaya başlamıştır. Konular tercih, istismar ya da her ne olursa olsun güç ilişkilerine, bedenin metalaşmasına önem verecek şekilde işlenmektedir. Bedenini arayanlar, istismar edilenler, geleneklerin baskısından nefes alamayanlar ve her şekilde, her türlü şiddete maruz kalanların, artık 21. yüzyılda sesini yükseltmeye başlayanların metinleri görünmeye başlar.

Ebru Nihan Celkan tarafından kaleme alınan **Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi** (2013) ve Şamil Yılmaz'ın **Kadınlar Aşklar Şarkılar** (2013) adlı oyunları başka bedenlerde dünyaya gelmiş ama olmak istedikleri yeri arayanların ötekileştirildiği, finalde de ölümle kucaklaştığı metinlere örnektir.

Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi Umut adlı oyun kişisi yoluyla, trans bireylerden birinin nefret suçlarına maruz kalmadığı bir günün özlemini anlattığı oyundur. Bu beklenti içinde Umut'un çocukluktan öldüğü ana kadar hem toplumsal hem de iç dünyasında yaşadıklarına tanık olunur. Umut annesini çok sever, annesi de Umut'u ancak "normal" olduğu sürece. Ne zaman Umut kendi gizini açıtsa artık

annesi de yanında olamamıştır onun. Bir anne duygusallığıyla tamamen hayatından da çıkarmamıştır. Ama babası, kaba, anneye ve Umut’a şiddet uygulayan biridir. Umut’u anlamak yerine belki de onu ölüme giden yola sürükleyen babadır:

“Umut- (...) Eve geldim... Yüzümde makyaj kalmış... (Bir an) ‘Yüzündeki ne?’ Hiç. ‘Yüzündeki ne amına koduğumun oğlanı, ibne misin lan sen? Lan senin gibi olacağıma kendimi öldürürüm, dönme, amcık it!’ Baba! ‘Sikilmek mi istiyorsun? Bunu mu istiyorsun orospunun evladı. Ananı siktiğim yetmedi, seni de mi sikeyim!’ Baba! Yapma! Baba ne olur... BABA!!!” (Celkan, 2013: 22-23).

Oyun metinlerinde, sahnede alışık olmadığımız bir dil yoluyla Umut’un maruz kaldığı duruma tanık olunur. Daha önceleri “orospu”, “kaltak”, “fahişe” gibi sözcüklerin metinlerde sakınılarak kullanıldığı, küfrün yer almadığı bir oyun yazarlığı geleneğinden, hayatın o kadar içinde kanlı canlı, öfkenin buradan bile hissedildiği bir dil yoluyla duygular aktarılır. Bu Umut’un somut olarak ilk ötekileştirildiği andır. Evet, Umut babasının yaptığı eylemi, başkalarıyla para karşılığında yaşayan bir trans kadındır. Ancak anne ve baba ait oldukları toplumun kültürel geleneklerinden gelen erkek çocuk, erkek adam normlarından çıkamadıkları için Umut’un kaderi böyle çizilmiştir.

Umut’un duygularını Queer manifestonun şu sözleriyle haykırılması çok yakın bir zamana dayanmaktadır: “Bize cinselliğin, şehvetin ve duyguların tek biçimi olarak heteroseksüelliği dayattınız. Oğlanlar kızları sever ve kızlar oğlanları... Aşklarımız ve duygularımız normalleştirilemez, bedenlerimiz pazarlanamaz” (QuEErAGE (1994), we are queer, we are here akt. Akın, 2019: 21). Toplumun genelinden farklı düşünen ya da davranan kişilerin dışlandıkları, sapkınlıkla itham edilmeleri küresel bir meseledir. En gelişmiş ülkelerde dahi bazı normların dışında kalan kimselerin ötekileştirildiği bilinir. Bu bir ülkede uyuşturucu kullanımı, birinde heteroseksüelitenin reddi, ötekinde mezhepçilik olabilir. Peki bu ötekiyi (Becker’ın “hariciler” olarak ifade ettiği kişiyi/kişileri) belirleyen nedir? Ötekiyi belirleyen en temel unsurlardan biri istatistiktir diyor Becker (2017: 24). Sosyolojinin genel olarak normal olan üzerinden hareketle yürüttüğü çalışmaların artık normalliğin tartışılır olmasıyla daha geçişken olduğu görülmektedir. Bu nedenle bir toplumun normalinin ne olduğu da günün bilimsel, teknolojik, ekonomik ve politik dinamikleriyle doğrudan ilgilidir. Dolayısıyla tüm

bunlarla birlikte kültürün ve kültürün dönüşümünün de tartışılır olması gerekir. Toplumsal gruplar bu dinamiklerin yönlendirmesiyle bazı kurallar koyar, doğru ve yanlış pratikler belirler, kimilerini yasaklar. Bu kuralları ihlal edenler “harici” olarak nitelendirilir. Ancak bu haricinin de kendi düşünce ve eylemlerinin doğruluğuna olan inancı ya da deneyimi onu dışlayan diğerlerini harici konumuna düşürür (Becker, 2017: 21). Bu nedenle iki yönlü olan bu kavram kural koyma ve kuralları ihlal etme ekseninde bir ötekileştirme sürekliliğine dönüşecektir.

Cinsiyetler üzerine tartışmalar süregiderken 19. yüzyıl sonlarında “üçüncü cins” diye ortaya atılan kavrama bakmakta fayda vardır. Bu bir ayna görüntüsüdür, şöyle ki; eşcinsel erkekler ve eşcinsel kadınların, bu farklı yapıları ile durdukları yer, farklı bir tür oluşturacak denli ayrıksıdır. Ancak mutlak erkek ve mutlak kadın ifadelerinin ne kadar doğru olduğuna bakmak gerekir. Biyolojik araştırmalar her iki cinsin bir miktar diğerinin özelliklerini taşıdığını kanıtlamıştır. Bu ortaklık arasında çok sayıda bileşim olabilmesi olasıdır. Bu nedenle heteroseksüel ilişkilerin dışında değerlendirilebilecek her türden varlığın, insanın biyolojik olarak sahip olduğu hormonlarla ilişkili ve doğuştan gelen doğal durumlar olduğunu söylemek mümkündür (Murat, 2012: 53, 125-126).

Umut annesi, babası başta olmak üzere pek çok kişinin ötekisidir. O pek çok kişi de Umut’un ötekisi olur o halde. Böyle bir çelişkiler yumağına dönmek yerine bir arada yaşanamayacak kadar dar gelir dünya ve birileri hep bir şekilde dışarıda bırakılır. Oysa Umut’u ve ev arkadaşını olduğu gibi kabul eden bir yer bulmuşlardır sonunda kendilerine. Mahalleli olmanın naif duygusallığını yaşamaktadırlar. Oturdıkları apartmanda onlara dostça yaklaşan, kötülüğün onlardan, onlar gibilerden gelmeyeceğini söyleyebilen insanlar çıkmıştır sonunda karşılırlarına. Demek ki insanlar istediği bedende yaşıyor diye hor görmeyenler de varmış diye kabullenişleri hoş bir gülümsemeyle dinlenir Umut’un ağzından.

“Cinsiyete dayalı ayrımcılık ve homofobi giderek kategorik dışlamaya, dışlama ötekileştirmeye, giderek şiddete ve yok etmeye neden olur” (2019: 22) der Akın. Umut da yaşama karşı tüm öfkesiyle, babasına duyduğu nefretle, annesine özlemiyle,

merhametiyle yaşar ve o akşam kimsenin ölmeyişini kutlayacakları o akşam öldürülür, alışık olduğumuz bir aile babası tipi tarafından, ucuz bir otel odasında...

Celkan'ın oyunu, Avrupa'da daha önce popüler olmuş ama diğer teatral akımlar gibi ülkemizde örneklerinin görülmesi için on/yüz yıllarca beklenmeyen in-yer-face tiyatro eğiliminin bir örneği olarak değerlendirmek mümkündür. Hem Batı etkisiyle hem de bilimin varlığı, çağın üçüncü cinsiyeti kabul etmeye başlamasıyla bu türden oyunlara ilgi artmıştır. Duyulmayanların sesi olmak gibi bir misyonu da vardır bu örneklerin. Yılmaz'ın **Kadınlar Aşklar Şarkılar** metninde de olduğu gibi insanların doğdukları bedenlere ait olmadığı artık kaçınılmaz bir gerçektir. Ancak bizdeki in-yer-face eğiliminin karşılığı olarak ele alınabilecek metinler beden arayışı içinde olan trans ya da eşcinsel bireylerin bedenleriyle para kazanması, bir dost tarafından koruma altına alınması ve çoklukla da geleneklere kurban gitmesi ekseninde gelişmektedir. Bu tür oyunlarda bireylerin yıkımı ya da ölümü varoluş mücadelesinden, arayışın getirdiği sancıdan değil, gelenekten gelir. Aslında uygun çevresel koşullarda bu bireyler varoluş meselesini çözmüş, zihin ve beden olarak bu dünyada istedikleri gibi yaşayacak bilince erişmişlerdir.

Kadınlar Aşklar Şarkılar da bir ailenin erkek çocuğu olarak dünyaya gelen ama ait olduğu bedenin o beden olmadığını anlayan bir gencin hikâyesidir. Yazarın diğer oyunlarında da queer tartışmalara hizmet eden hikâyeler görülür. Oysa Türkiye coğrafyası için dile getirilmesi çok yeni olan bu mesele, medyaya yansıyan LGBTI bireylere şiddet eylemlerine bakılırsa daha çok zamana ihtiyaç olduğunu göstermektedir.

Bir toplum içinde cinsiyete ilişkin ayrımlar biyolojik değil kültürel temellere dayanır. Bu ataerkil sistemin erkekte doğal olarak var olduğuna inanarak yönlendirdiği egemenlik ilişkilerini de belirlemektedir. Egemenlik ilişkileri söz konusu olunca bir cinsel politika kuramından söz etmek kaçınılmaz olmuş, özellikle 20. yüzyılda bilimsel ve eylemsel anlamda cinsiyet kalıp yargıları üzerine sesler yükselmeye başlamıştır. Buradaki politika, bir grubun bir başka grubu yönetme isteğiyle ilgilidir ve dünyanın pek çok yerinde olduğu gibi bizim coğrafyamızda da ataerkil sistem hâkimdir. Bu bir

yandan bir erkeğin bir kadına egemen oluşu öte yandan yaşlı erkeklerin genç erkeklere egemen oluşu olarak karşımıza çıkar (Millet, 2011: 43-53). Bunu sadece yaşlı olmakla değil ekonomik gücü elinde tutanla, çoğunluk yanında olanla da eşdeğer tutmak mümkündür.

Celkan'ın Umut'u da Yılmaz'ın oyun kişisi de ötekidir ve onların dışında kalan toplumun tamamı da onlara ötekidir. **Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi** oyununda Umut herhangi biri, tanıdık da olsa herhangi biri tarafından öldürülmüştür. **Kadınlar Aşklar Şarkılar**'da da hiç tanımadığı üç müşteriden kim bilir hangisinin kafasına vurduğu darbeye... Ele aldığımız metinlerin ikisi de erkek bedeninde doğmuş kadınlardır. İkisi de finalde ölür. Bu hikâyeler oyun kişilerinin kendilerinin anlatımıyla sunulur bize, eskilerden anlatılan bir hikâye gibi kimi zaman sakın, kimi zaman sert ifadelerle ya da masalsı... Bunun altını çizmek için hikâye anlatıcılığı (storytelling) üslubu bir yöntem dikkati çeker. Özellikle Celkan'ın metninde Lubunca denilen LGBTI bireyler arasında kullanılan bir dilden yararlanılmıştır. Yılmaz ise diğer tüm metinlerinde olduğu gibi kendine özgü üslubu, sık sık başvurduğu devrik cümleler ile yazar olarak değinmek istediği meseleye dikkati çekmeye çalışır. Her iki metinde de bu anlatıya dayalı özellikler metinlerdeki şiddeti estetize eden öğelerdir.

Ötekileştirme, öteki gibi sözcükler özellikle 2000'lerden sonra daha çok LGBTI bireylerle birlikte anılmalarıyla dikkati çekerler. Oysa daha önceki başlıklarda ele alındığı üzere politik ideolojik ayrılıklarda biri diğerine göre öteki olmuştur, ahlaka uygun davranan/ davranmayan da diğerine göre... Toplumun, bireylerin kendi gibi olmayan, kendi gibi yaşamayan, düşünmeyen geri kalanının ötekileştirilmesi her coğrafyanın, tarihin her sayfasının derdi olagelmıştır. Türk oyun yazarlığında da sıklıkla gelenekçi modern, sağcı solcu, namuslu namussuz, Hanefi, Alevi, Yezidi, çocuklu kısır gibi sayısız ötekileştirme örnekleri görmek mümkündür. Kısıtlı bir şekilde bu başlık altında incelenen örneklerde de görüldüğü gibi uç noktalara ulaştığında bir yıkımı, felaketi beraberinde getirdiği görülmektedir. Oyunların mesajı ortaktır, bu ayırıştırma kimseye bir katkı sağlamayacaktır. Herhangi bir gerekçe ile toplum dışına itilmiş olan, ortak akılla verilen bu cezalandırma yönteminden bir ders alarak herkes gibi

olamayacak hatta olmaya çalışmayacaktır. İşte bu ayrımı göstermek için dikkati çeken oyunların kaleme alınması ancak uzun vadede bir farkındalık yaratabilir.



2. BÖLÜM

ŞİDDETİN GERÇEKÖTESİ TEMSİLİ

2. BÖLÜM

ŞİDDETİN GERÇEK ÖTESİ TEMSİLİ

2.1. Mitik Şiddetin Temsili

Mit, insanlığın kendini ifade etme yöntemi olarak oldukça eskidir ancak mitlerin bilim alanı olarak hayatımızda yer alması daha yakın zamana dayanır. Mitler uzun yıllar boyunca metafizik dünyanın bir yansıması olarak görülmüştür. James Frazer, Carl Gustav Jung, Joseph Campbell, Mircea Eliade, Claude Lévi-Strauss, René Girard gibi araştırmacılar, mitolojiyi bir bilim alanı olarak var eden çalışmalarını literatüre kazandırmışlardır. Mitos olarak da ifade edilen mitin kabul gören açıklamalarından biri “yaşamın temelidir, zamansız şemadır, bilinçaltının içinden çıkardığı izlerin yeniden üretilmesiyle yaşamın devam ettiği inanç yapısıdır” şeklindedir (Mann’dan akt. Campbell, 1995: 26). Bir dönem “fabl, uydurma, kurmaca” olarak değerlendirilen mitler çağdaş yaklaşımlara göre “gerçek öyküyü belirtir, üstelik de kutsal sayıldığı, örnek oluşturduğu ve anlamlı olduğu için son derece değerlidir” (Eliade, 2001: 11). Tecimer (2006: 14) bu konuyu “mitoslar, temel ve ilksel gerçekleri şifreli biçimde taşıyan alegorilerdir; bu nedenle genellikle herkese teslim olmayan inisiyatik ve aşkın nitelikleri vardır” biçiminde değerlendirmektedir. Mitler, “hikâye, öykü ya da daha genel anlamıyla kelimelerin ardışık düzeni anlamına gelmektedir” (Frye, 2006: 71) yani bir bütün olarak algılayabilmek için art ardalık önemlidir. Ya da mit “doğal bir olgunun uygar olmayan bir zekâ tarafından açıklanmasıdır” (Fiske, 2007: 34).

Campbell mitleri inceleyen mitolojiye ilişkin yaklaşımları şöyle özetlemiştir:

“Çağdaş akıl, mitolojiyi, doğanın dünyasını açıklamak için ilkel, arayış içindeki bir çaba (Frazer); sonraki çağların yanlış anladığı, tarih öncesi zamanlardan gelen şiirsel fantezinin bir ürünü (Müller); bireyi topluluğuna göre şekillendirecek bir alegorik bilgi yığınağı (Durkheim); insan ruhunun derinliklerindeki arketipsel dürtülerin belirtisi olan bir dizi düş (Jung); insanın en derin metafizik sezgilerinin geleneksel aracı (Coomaraswamy); ve tanrının çocuklarının görünmesi (Kilise) olarak yorumlanmıştır. Mitoloji bunların hepsidir” (Campbell, 2010: 415-416).

Mitlerden söz edilirken kaçınılmaz olarak ritlere de değinmek gerekir. Çünkü mitler sözlü değerler iken onların uygulaması olan ritüellerdir yani mit teorik, rit pratiktir. Tecimer (2006: 29) ritleri “kutsalla ilgili, simgesel ve önceden oluşturulmuş anlamlar taşıyan, geleneksel eylem ve uygulamalar” olarak tanımlar. Aynı zamanda ritüeller tedavi edici yanları da olan dinsel etkinliklerdir. Mitlerin ve bağlantılı olarak ritlerin insan yaşamında yol gösterici olması, hikâyeyi bilmenin kazanımları önemlidir çünkü bir şeyin kökeninde ne olduğunu bilmek, onun üzerinde üstünlük sağlamaya yarar. Bu insanın yazgısını bilmesi, “yazgısının egemen olması”dır (Eliade, 2001: 40, 118). Kısacası mitler insana çevreye üstünlük kurabileceği maddi bir güç sağlamaz ancak bu evreni anlayabileceği bir alan yaratır (Lévi-Strauss, 2013: 51).

“Mitosların işlevi, gerçek ve anlık ritusları sürekli ve yüce ideallere dönüştürmektir. Mitos, bu işlevini, ideal durumları (modelleri) ritusların işleyişine yansıtarak gerçekleştirir. Ancak bunun sonrasında, yeniden üretim başlayabilecektir. Mitos, ritusların yapısını kullanarak yaratılışı, varoluşu, yaşamı açıklar; böylece mitos ve ritus birlikte dramının biçimini oluştururlar. En başından beri ritus, yalnızca bir doğrudan deneyim değil, aynı zamanda bir simgeleme yöntemi, bir temsil, doğanın yansıtma biçimini olmuştur. temsil edilenler, yansıtılan doğa, dramayı yaratmıştır. Rituslar, dramının ilk biçimleridir” (Tecimer, 2006: 44).

Mitlerin ritüeller yoluyla canlandırılmasında bir takım uygulamalar gerçekleştirilir. Kimi zaman doğayla iletişim kurmak için gerçekleştirilen ritüeller kimi zaman da kurban sunumu gibi şiddet içeren “aşırılıkları” ile dikkat çeker. Bu aşırı tutumun ne olduğunu anlamak, yorumlamaya çalışmak insana özgü birikimlerin anlaşılması demektir. Bu yaklaşım gözetildiğinde “vahşilik” olarak kabul edilecek durumları görmezden gelmek, yok saymak kolay olandır. Oysa Girard’ın da (2003: 369) belirttiği üzere “ölümde, ölümün kendisinin yanı sıra yaşam da vardır. Topluluk düzleminde, ölümden yola çıkmayan yaşam yoktur. Bu çerçevede ölüm, gerçek kutsallık, yani en iyicille en kötücülün birleşme yeri gibi görünebiliyor”. Bir diğer alternatif ise bu aşırılıkları açıklamaya hatta dinsel olarak atfedilen duyguyu anlamaya çalışmaktır. Böylece mitlerle kültürel değerlerin temeli atılacak ve mantıksız, içgüdüsel eylemler olmaktan çıkacaktır (Eliade, 2001: 13-14).

Aslında ilkel insanın yapmak istediği şey düzen kurmak, düzeni korumaktır. Bu onun için bir zorunluluk niteliğindedir ancak bu zorunluluk tüm yaşamlarını ele geçiren bir etkinlik değil, yaşamsal diğer herhangi şeyler kadar etkilidir. Bu nedenle bugün birbiriyle ilgisiz görünen ama onlar için yerinde olan ilişkilendirmeler anlamlı ve gereklidir. Onların bu ilişkileri sınıflandırmaları, kategorize etmeleri gerekir. Böylece evrene bir düzen getirebileceklerine inanırlar (Lévi-Strauss, 2013: 35). Dolayısıyla nesneler ya da canlılar arasında kurmak istedikleri düzenin nedeni anlaşılabilir ancak ilişkilendirme şekilleri tam olarak anlaşılabilir.

Somut gerçek ve yabancılar dünyası (tanrılar, şeytanlar, cinler, vb.) arasındaki ilişkinin dengeli bir şekilde sürdüğü/süreceği mitler yoluyla görülebilir. Bir denge ihtiyacı karşıtlıkların varlığını da görünür kılmaktadır. Bu bağlamda mitlerle ritüeller arasında da karşıtlıklar görülür. Mit, özünü korumalıdır ancak ritüel sırasında canlandırılan miti bozmak gerekir. Çünkü ritüelde önce kaos yaratılarak düzene ulaşılır. Aynı karşıtlık canlandırma bağlamında ritüelle yakın ilişkisi olan tiyatrodan da görülür. H. Nutku (1999: 78) tiyatronun “çatışma yaratma sanatı” olduğunu söyler. Karşıtlıklar ve çelişkiler yoluyla yaratılan çatışma oyunun iç ve dış aksiyonunu güçlendirir, evrensel bir tematik bağlam yaratmada işlevseldir. Burada önemli olan dramatik karşıtlığın tam anlamıyla birbirinin zıttı olan iki kavram/kişi/durum olarak anlaşılabilmesidir. Dramatik yapıyı güçlendiren biri olmadan diğerinin bir anlam ifade etmediği karşıtlıklardır. Bu bize mitik hikaye, miti canlandıran ritüel ve dramatik metin arasındaki bağlantıyı gösterir (Nutku, H., 1999: 79-80; Egri, 2012: 134-135).

Mitik hikâyenin temel izleklerinden biri “kahramanın yolculuğu” şeklinde ifade edilir. Kahraman, “ayrılma-erginleme-dönüş” biçiminde gerçekleşen bir izlekte mitik hikâyeyi gerçekleştirir. Ayrılma; kahramanın seçildiği ya da maceraya çağrıldığı ilk işarettir. Bu çağrıyı reddedilebilir ancak bu “tanrılardan kaçma budalalığı” olarak ifade edilmiştir. Ardından kahraman beklenmedik bir yardım alır ve erginlemeye/inisiyasyona geçmek üzere ilk eşiği atlatır. Bu geçişte eşik bekçisi ile karşılaşır ve onu aşması gerekir. Devamında değişimin başlayacağı, sınavlarla, dost ve/veya düşmanlarla karşılaşacağı bir süreç yaşar, nihai ödüle erişir. Bu maceranın sonuçlarını gördüğü yerdir ve artık dönüş aşamasına geçmeli, kendini bu değişime

adamalıdır. Kahraman bu aşamada yeniden doğmuş gibi maceraya başlayan kişiden çok farklı, başka biri olarak macerasını tamamlar. Finalde hâlâ hayatta ya da bedenen ölmüş olabilir ancak her koşulda onun değişimi insanlık için bir ders niteliğindedir (Campbell, 2010: 42, 48-49; Tecimer, 2006: 119). Bu izlek monomitin çekirdeğini oluşturur ve dramatik metin için de geçerlidir.

Bu aşamada kahramanın kim olduğunu açıklamak gerekir; “kahraman, hepimizin içinde saklı duran, yalnızca bilinmeyi ve yaşama katılmayı bekleyen tanrısal yaratıcı ve kurtarıcı imgenin simgesidir” (Campbell, 2010: 51). Temel arketipsel motiflerden biri olan kahraman “bireysel dönüşüm ve kurtarıcılık öğelerini içerir. Arayış (olanaksız görevler ve zorlu sınavlar), inisiyasyon (olgunlaşma, bilgelik yoluna giriş, ölüm ve yeniden doğum ve kendini feda etme (suçları üstlenen, herkesi kurtaran günah keçisi) gibi temel durumları yineler” (Tecimer, 2006: 98). Kahraman kendi halinde bir yaşam sürerken ya da çevresinde gelişen olaylara karşı duyarsız olduğu sırada bir maceraya atılmasını gerektiren bir durum oluşur. Önceleri reddetme ya da isteksizlik gösteren kahraman sonra bu sürecin içine dâhil olur. Süreç içerisinde kahramanın yolunu açan bir takım yardımlar görülür. Macera, kahramanın üstesinden gelmesi gereken bir takım sorunları da beraberinde getirir. Bu sorunlar, onun erginlemesini sağlar ve aydınlanmış bir şekilde başladığı yere döner. Kahraman, aydınlanma ile dünyanın içinde bulunduğu durumun açmazlığıyla umutsuzluğa kapılabilir ya da eylemleri anlaşılmayabilir. Dolayısıyla kahramanın topluluğu tarafından karşılanması saygınlık ya da reddedilme şeklinde olabilir. Önemli olan, kahramanın bu süreç sonunda getirdiği evrensel mesajdır (Campbell, 2010: 48-50).

Kahramanın yolculuğu sürecinde Jung’un arketip kavramı devreye girer. Jung öne sürdüğü bu kavramın kaynağı, Platon’un “idealar dünyası” olarak tanımladığı kavrama dayanır. Kahraman yolculuğun her aşamasında farklı ilkimgelerle karşılaşır. Boş bir ilkimge bir şey ifade etmeyeceğinden, onu önemli kılan “bilinçli deneyim malzemesiyle” dolduğunda belirgin hale gelmesidir. Yani arketipler bir şeyi görünür kılar ama bu somut değildir, bir “anlam çekirdeğine” sahiptir (Jung, 2015: 17-20). İleride Eliade (2017: 49) de aynı kavram üzerine eğilecek, “gerçeklik sadece yineleme ve kalıtımla elde edilir” diyecektir. Bu yinelemede taklit yoluyla olur ve hem taklit hem

de kişinin kendi gerçekliği düşünüldüğünde paradoksal bir yapı taşımaktadır. Arketip, paradoksal yapısı ve taklit ilkesine dayanmasıyla dramatik olanla doğrudan ilişkilidir.

Jung ruhu bilinç ve bilinç dışı olarak ikiye ayırır. Yaratılıştta var olan ikiliği burada da görmek mümkündür çünkü bu iki alanın hem birbirine karşıt hem de birbirini tamamlayan iki yapı olduğunu ifade etmektedir. Bu iki yapı arasında “ben” bulunur. Bilinç, kişisel anlamda iç ve dış dünyayı algılayan alandır. Kişisel bilinç dışı ise gerektiğinde çağrılan deneyimler ya da bastırılan duygular olarak düşünülebilir. Jung’un bu çalışma için en değerli yaklaşımı olan kolektif bilinç dışı ise atalardan gelen, kalıtsal deneyimler alanıdır ve kişisel yaşantıdan oluşmaz (Jung, 2006: 32-33). Kolektif bilinç dışı arketiplerle kurulan ilişkiyi dolayısıyla mitte ve mitini kahramanıyla kurulan bağı da anlamlandırmayı sağlar.

Arketipler sayılamayacak kadar fazladır. Jung (2006: 39-40) bilinç üzerine yaptığı çalışmalarda ilk olarak “ben”in bir parçası olan “persona”yı açıklar: “Uyum, ya da gerekli uygunluk için oluşmuştur, ancak kişilikle bir tutmamak gerekir. (...) Persona, bireyle toplum arasında insanın nasıl görünmesi gerektiği konusunda bir uzlaşmadır. Çevrenin koşullarıyla, bireyin iç yapısal gereksinimi arasında bir uzlaşma.” Ancak dış dünya ile uyum sağlamak isteyen insan çevreye karşı taktığı maskenin ardında saklanmaya alışırsa birey olarak personasının ardında yok olabilir. Arketipleri içinde “karanlık yanımız” olarak ifade edilen “gölge”, kişinin kendisiyle ve çevresiyle ilişkilerini şekillendirmede, kararlarını yönlendirmede önemlidir. Gölge kişiye özgü ya da kolektif bilinçdışının etkileri olabilir. Gölge “etik, estetik, ya da başka nedenlerden benimsemediğimiz bilinçli ilkelerimize karşıt diye bastırdığımız, yaradılışımızda varolan ortak eğilimdir” (Jung, 2006: 70). Erkekte “anima”, kadında “animus” şeklinde ifade ettiği ruh imgesinin arketip figürü olarak gördüğü kavramları da şöyle açıklamıştır: “Ruh imgesinin arketip figürü, ruhun tamamlayıcı karşı cinsiyetini canlandırır; ona hem kişisel tepkimizi, hem de karşıt cinsiyetin bireydeki yaşantısını yansıtır. (...) Gölgemizi nasıl başka birine yansıtarak yaşıyorsak, içimizdeki temel karşı cinsiyet öğelerini de başkası aracılığıyla yaşamaktayız” (Jung, 2006: 72).

Mitik Şiddetin Temsili başlığında sürdürülecek incelemelerde hikayenin, kahramanın ayrılma-inisiyasyon-dönüş sürecinde belli başlı arketipsel nesneler öne çıkmaktadır. Ele alınan oyunlar bu nesnelerle kurulan ilişki yoluyla mitik bağlantıyı kurmada anlamlıdır. Bu nedenle bu başlıkta renkler, sayılar, çeşitli hayvanlar, ağaç ve bitkiler, doğal oluşumlar gibi nesnelerin yanı sıra karşılaşılabilecek arketipsel nesneler şöyle özetlenebilir:

“Su: yaratılış, arınma, bereket, sonsuzluk;
Güneş: enerji, bilinç, baba ilkesi, zaman
Çember (Mandala, Yumurta, Yin-Yang, Ouroboros): bütünlük, üretim, eril-dişil ilkelerin birleşimi, karşıt ilkeler, doğanın sonsuz döngüsü;
Magna Mater (Büyük Ana, Sophia): toprak, doğum, sıcaklık, korunma, bereket, cadı, fahişe, şehvet, tehlike; korku, bilgelik, kutsallık, güzellik, esinlenme;
Yaşlı Bilge: kurtarıcı, yol gösterici, bilgi, bilgelik, zeka, sezgi, ahlak, beceri, deneyim, anlayışlılık, yardımseverlik” (Tecimer, 2006: 99).

Bu arketipsel nesnelerin sanatsal yaratıma etkileri oldukça önemlidir. Ancak ilkel insanın sanatsal esini bir kriz, karşılaşma ya da vahiyler olabilir, arketiplerle ilişkileri geçen yüzyılda kurulabilmiştir (Eliade, 2001: 186). Günümüzde ise mitik bir hikâye taklit edilmektedir, dönüştüğü görülebilir ama yeni bir hikâye yaratılamaz. Var olan hikâyenin dramatik kurgusu topluluğun katkılarıyla zenginleşmektedir. Böylece mitik hikâye sanat ve sanatçı yoluyla aktarılabilmiştir. Bu aktarım yazarın alımlayıcıya sunduğu “iyiler” ve “kötüler” arasında tamamen şiddetle dengelenmiş bir çatışma sürecidir. Bu nedenle çağdaş dramatik metinlerde Antik Yunan tragedyalarındaki şiddet mekanizmalarından daha farklı işlediği görülür (Girard, 2003: 64).

Dramatik kurgunun karşıtlık üzerine kurulu yapısı ilk yazılı eserlerden günümüze dek geçerliliğini korumuştur. Kahramanın başkalarıyla, tanrılarla, geleneklerle ya da kendisiyle yaşadığı karşıtlıklar oyun metninin rotasını çizer. Aristoteles’in Poetika’sından 19. yüzyıla kadar bu yolculuk baş-orta-son kurgusu çerçevesinde, bir neden-sonuç ilişkisine bağlı şekilde sürdürülmüştür. Ancak Romantizm oyun yapısına ilişkin ileri sürülen bu yapıyı kırarak, her sınıftan oyun kişilerini, herkesin başına gelebilecek olaylarla dramatik esere dönüştüren yazarları karşımıza çıkarmıştır. Artık tiyatro sahnesinde iyideki kötüyü, kötüdeki iyiyi dile

getirmişlerdir. Romantizm sonrasında o güne dek kural haline getirilmiş Aristotelesçi tiyatro anlayışı dışında akım ve eğilimler ortaya çıkmaya başlamıştır.

Aynı durum Türk tiyatrosu çerçevesinde değerlendirildiğinde geleneksel tiyatromuzda köylü geleneğinde mitik hikâyenin örneklerinde görülür (And, 1962; 1985). Köylü geleneğinde ak-kara, yaşam-ölüm karşıtlığı üzerine kurulu oyunlar ya da baharın gelişi, hasat mevsimi, sünnet, düğün gibi toplu gerçekleştirilen etkinliklerde mitik öğeler bulunan oyunlar görülür. Tıpkı mitlerde olduğu gibi yazılı olmayan bu uygulamaların bir kısmının unutulduğu, halen sürdürülenlerin de bir kısmının değişime uğradığı söylenebilir.

Bu doğrultuda Türk tiyatrosunun Tanzimat dönemine dek sahip olduğu tiyatro geleneği yerini Batılı tarz metinli tiyatro anlayışı ile kurallar çerçevesinde yazılan metinlere bırakmıştır. Bundan sonraki süreç ancak Batı'dan olduğu kadar kendi köklerinde var olan gelenekten de esinlenerek üreten oyun yazarlarıyla gelişmiştir. Kimi zaman kurban, sürgün gibi mitik bir motifin kullanıldığı kimi zaman da oyun kişilerinin yeniden doğuşunu imleyen oyun metinleri görülür. Bu öğeler olayların ya da oyun kişilerinin maruz kaldığı/ürettiği şiddetin kaynağı ya da sonucu olarak karşımıza çıkar.

2.1.1. Kurban ve Sürgün Motiflerinin Yaratıldığı Şiddet Temsili

İlkel toplumlardan günümüze dek kurban motifi ile karşılaşmak mümkündür. Başlangıçta kötülükten, beladan, bereketsizlikten kurtulmak için ya da bunlar hiç olmasın diye korunma amacıyla gerçekleştirilen bu etkinlik, çok tanrılı ve tek tanrılı inanışlarda kutsal bir sunum olarak görülür. Campbell (1990: 12), “ölüm dünyaya cinayetle gelmiştir ve kendi zıttıyla, üremeyle dengelenmiştir” diyerek kurban sunumunun yaşama ölümü dengelediğini ifade eder. Buradaki cinayet bugünkü anlamıyla bir cinayet olarak algılanmaz, kutsal bir edimdir. Çünkü kurban eden ya da edilen, birey olmaktan sıyrılmış, yaşadığı topluluğun sürekliliğini, sonsuzluğunu sağlayacak bir döngünün parçası olmuştur.

Bu döngüyü sürdürmenin ya da bir parçası olmanın çözüm olmadığı açıktır. Çünkü topluluk bir gerekçeyle, kolektif bir kararla kurban seçer, tanrıya sunar. Sonrasında ilginç bir şekilde topluluğun şiddet arzusu yatışır ve gerçekten de aksi giden bir şeyler varsa yoluna girebilir. Ancak kurbanın sunulmasıyla bu döngü kesintiye uğrayacaktır. “Kurban sunmanın düşünsel çerçevesi geri dönüşsüz bir işlem (kurbanın yok edilmesi), amacı da, bir başka düzlemde, aynı düzeyde olmayan iki "kab"ın daha önceden iletişime sokulmuş olmasının zorunlu kıldığı ve gene dönüşsüz olan bir başka işlemi (tanrısal iyiliğin bahşedilmesi) başlatmaktır” der Lévi- Strauss (2013: 267) ve yok olmanın yarattığı boşluğun, tanrının inayetiyle kapatıldığına olan inancı vurgular. Bu da iyiliğin başlangıcıdır ve kozmogonin döngüsel izleğinin bir parçasıdır.

Kurban edimi kolektif bir kararla gerçekleştirilen cinayettir ancak mit bunu reddeder çünkü kurban gönüllüdür. Peki gerçekten kurban gönüllü müdür ya da gönüllü olduğunu kabul edeceği herhangi bir zorlama yok mudur (Girard, 2005: 85)? Bu konuda varılabilecek genel kanı; ister gönüllü ister zorlama olsun mutlaka bu fedakârlığı yapacağı yönündedir. İyiliğe erişmek için kurban olmak kadar kurban sunumu da bir fedakârlık sayılabilir.

Toplum, topluluğun iyiliği ve tanrıların beklentilerini yerine getirmek gibi güçlü gerekçeleri olduğu için sürekli bu motivasyonu taşır. İlkel insanın kötülüklerden sakınmasının, kendini korumasının tek yolu kurban değildir. Toplumu kötülüklerden korumanın bir başka yolu da kötülükleri, acıları, günahları bir başka kişiye ya da nesneye yüklemektir. Somut olanla soyut olanı birbirine karıştıran anlayışları, günahları, kötülükleri bir başkasına/bir başka şeye aktarılabileceğine de inandırmaktadır. Eğer aktarım cansız bir nesneye ya da bir hayvana aktarılırsa, o yükün, o nesneye ya da hayvana dokunan ilk kişiye geçeceğine inanılır. Aslında bu dokunan kişiye hastalığı, kötülüğü bulaştırmanın ve yaymanın bir başka yoludur. Bu aktarım, toplumun ya da bireylerin bedel ödemek istemediği durumlar için kendini korumak adına bulduğu yöntemlerden biri olarak düşünülebilir (Frazer, 2019: 9-10, 14).

Bu kovma edimi kurbandan farklı değildir, kurbanla iç içe ve yan yana düşünülebilir. Kötülüğü uzaklaştırmak yani birine, bir nesneye yükleyerek göndermek,

sürgün etmektir. Frazer her ne kadar kendi rızasıyla kötülüğü üzerine alan kişilerin olduğu örnekler verse de, topluluğun kendi içinde her zaman bu olanak bulunmayabilir. Dolayısıyla tıpkı Girard'ın değindiği, kolektif kurban seçimi gibi topluluğun iyiliği için seçilen bir günah keçisi tüm kötülüklerin ona yüklenmesiyle birlikte sürgün edilir. Bu nedenle her kurban bir sürgün, her sürgün de bir kurban olarak düşünülebilir.

Kurban ve sürgün motifinin kaynakları bu kadar eski ve güçlü olduğu için ilk metinlerden itibaren dram sanatında yansımalarını görmek mümkündür. Türk tiyatrosunda bu yansımaların görüldüğü pek çok oyundan biri Faruk Nafiz Çamlıbel tarafından kaleme alınan **Akın** (2012) adlı metindir. Cumhuriyetin ilk yıllarında İnkılap Temsilleri olarak bilinen oyunlardan biri olan **Akın**, Türklüğü över, yeni düzenin eskisinden daha iyi olacağını gösterir yani ideolojik bir işleve sahiptir. 1932 yılında kaleme alınan oyun Göktürk Hanedanlığı döneminde, kuraklık nedeniyle toprakların bereketsizliğinden kurtulmak için hanedanlığın başında bulunan İstemi Han'ın kurban edilmesi gerekliliği üzerine kuruludur.

İlkel insanın doğa ile ilişkisi ve doğa olaylarından çıkarımlar yapması tanrının, inanç sistemlerinin oluşma nedenlerindendir. **Akın** oyununda Orta Asya Türklerinin bir inanç biçimi olan Gök Tanrı inancı görülür. En eski zamanlarda, gökyüzüne yüklenen kutsal bir anlam vardır. Tanrılarla ilişkilendiren bu kutsallık, göğün yukarıda olmasıyla, uçsuz bucaksız olmasıyla hem hayranlık hem de korku duyguları hissettirmiştir. “Ulu Tanrı” ya da “Gök Tanrı” inancı yani ilkel tektanrıcılık daha o zamanlardan başlamıştır (Amstrong, 2006: 18-19). Batı mitolojisinde olduğu gibi İslam öncesi Türk mitolojisinde de tanrıya/tanrılara kurban sunumu bulunur. Canlı olanlara “kanlı kurban” denirken, cansız olanlara “kansız kurban” denilmektedir (Uraz, 1994: 229). Her ne kadar insan kurban etmenin olmadığı söylene de istisnai durumlarda kimi örneklerle rastlanmıştır.

Oyunda da on iki yıldır süren kuraklığın sona ermesi için Gök Tanrı'ya kurban sunulması gerekliliği işlenir. Çünkü bir şeyin var olabilmesi için, ona ilişkin geçmişte bulunan ne varsa yok olması gerekmektedir. Eliade (2001: 70-71) bunu kökene dönüş ile açıklar. İstemi Han'ın kurban edilerek mevcut iktidarın yok edilmesi, yerine yeni bir

hanın gelecek olması ve yeni bir düzen kurulması gibidir. Ne zaman bir yokluk, yoksunluk, kaos olursa devamında bir yeniden yaratılış, iyileşme, düzen geleceği düşünülür.

Oyun, Bumin, Demir ve Bayan isimli gençlerin kaygılı bekleyişiyle başlar. Çünkü babaları Gün, Doğu ve Batı beylerinin getireceği önemli bir haberi beklemektedirler. İstemi Han'ın kurban edileceği zamanı açıklayacak olan bu şiddet dolu haberin beklendiği süreçte, İstemi Han'ın kızı Suna olanlardan haberdar değildir. İstemi Han ise kuraklığın ne kadar süredir devam ettiğini ve nasıl bir haber geleceğini bilir. Üç başbuğ gelmeden önce Suna'ya durumu açıklar.

Beklenen haber geldiğinde oyun başka bir yola girer. Campbell'ın (2010: 65) ifade ettiği gibi kahramanın macerasında habercinin önemi büyüktür. Çünkü alınan haberle birlikte bireysel ve toplumsal bir takım değişikliklerin yaşanması kaçınılmaz olacaktır. Bu haber yaşamsal bir çağrı olabileceği gibi ölüm de olabilir ancak temelde “önemli tarihsel bir olaya çağrı” olarak algılanabilir. Oyunda haberci Gün, Doğu ve Batı beyleri olarak görülür. Üç bey Başbilici ile görüşerek ve İstemi Han'ın ne zaman kurban edileceği haberini getireceklerdir. Başbilici başlangıçta akıl hocası kimliğindedir, Gök Tanrı ile iletişime geçtiğine inanılan kişidir. Ancak finalde akıl hocası kimliğinin değişeceği, hileci olduğu görülecektir. Başbuğların getirdiği haber İstemi Han için hem yaşamı hem de ölümü işaret eder. Başbuğlar, Başbilici'nin tanrılardan aldığı mesaja göre İstemi Han yerine kızı Suna'yı kurban istediğini söyler. Normalde haberci gelecek olayların başlangıcını gösterir ancak **Akın**'da haberciler aynı zamanda oyunun izleğini etkileyen eşik muhafızlarıdır. Kahramanın macerasında “bu tür muhafızlar, kahramanın şu anki alanı ya da yaşam ufkunun sınırlarını belirterek dünyayı dört yönde -ayrıca aşağıda ve yukarıda- sınırlar. Onların ardında karanlık, bilinmeyen tehlike vardır” (Campbell, 2010: 94). Çünkü haber gelene dek İstemi Han kendisinin kurban edileceğini sanmaktadır.

İstemi Han bu eşiği geçecek, böylece inisiyasyon süreci de başlayacaktır. Onun tanrılardan gelen isteğe itiraz etmek gibi bir düşüncesi yoktur. Türk mitolojisinde Tanrının iktidarla ilgili işler için meleklerini görevlendirdiğine inanılır. Göktürkler

dönemine gelindiğinde ise tanrı ile hakan arasında bir bağ kurulmuştur (Ögel, 2010: 428). Bu nedenle İstemi Han'ın kendi ölümünü beklerken itirazı düşünmediği gibi Gök Tanrı'nın kızını istemesi üzerine buna da itiraz etmeyi düşünmez. Tanrısal bir beklenti, bir zorunluluk olduğu düşünülen bu şiddet eylemi İstemi Han'ın erkiyle ilişkilidir. Bu gönüllü kurban olma durumu İstemi Han için kutsal bir zorunluluk, halkına karşı da bir sorumluluktan ileri gelir. Böylece ona yönelik şiddet kutsallık ve sorumluluk çerçevesinde şekillenir. İstemi Han'ın kararı onun personası ile özdeşleştiğini gösterir. Çünkü han olma, topluluğunun lideri olma rolü hayatta kalma güdüsünün dahi önüne geçer, üzerine düşen kutsal görevi, topluluğuna karşı sorumluluğunu yerine getirmeyi doğallaştırır. Bu durum kurban ya da ikame kurban kararında da aynıdır. Yaşayan bir insan ya da bir baba olmasının önüne geçen kimliğinin etkisiyle zor kararlara kolayca uyum göstermektedir. Suna ise ölüme değil bu düzene, tanrılarının onu kurban istediği duyulduktan sonra halkın tepkisine sitem etmekte ve şaşırılmaktadır. Suna, kurban sunumunu babası gibi algılamak yerine karşılığı olmayan bir eylem olarak değerlendirir. Bu nedenle hanların geçmişte kurban edilmesinin de bir çözüm olmadığını dile getirir. Yine de geçmişten gelen deneyimler ve aynı inanca sahip olması ona yönelen şiddeti, kutsal bir görevin parçası olarak kabul etmesine neden olur. Her ikisi için de bu kutsal şiddettir.

İstemi Han'ın Suna'yı kurban sunmayı kabul etmesi, kurbanın değişmesi ikame kurbanı işaret eder. Kurban sunumu gönüllülük esasına dayalı olduğundan, kurban gönüllü olabilir ancak aynı zamanda feda edilemeyecek biri de olabilir. Bu nedenle onun yerine ikame kurban bu kutsal sunuma gönüllü olur. Hastalık, kuraklık gibi nedenlerle yolunda gitmeyen bir durum olduğunda toplum içinde yükselen şiddet arzusunu sağaltmak için feda etmek istemediklerini korumak adına bu şiddeti "ikame kurban"a yöneltir (Girard, 2003: 1-5). Bu nedenlerle ikame kurban genelde kolektif bir karardır ancak **Akın** oyununda tanrının isteği olarak görülür.

Kurbanın değişmesi durumunda yerini alanın da aynı değeri yerine getirecek düzeyde olması beklenir. Ancak şiddet yön değiştirse de her koşulda yeni bir şiddet üreteceği göz ardı edilmemelidir. Her ne kadar kurban yoluyla bir arınma amaçlansa da şiddetin kutsallık kisvesi altında iyileştirilemeyeceği de açıktır. Oyunda da Suna,

“senden önce bu yolda iki Han gitmiş işte, elbet belli olurdu hayır olsa gidişte” (Çamlıbel, 2012: 174) diyerek şiddetin her koşulda yineleneyeceğinin farkındadır. Çünkü asıl yanlışlık tanrıların kurban isteği varsayımıdır (Girard, 2003: 9, 53-55).

Suna'nın tanrı tarafından kurban seçilmesi, kurbanın değişmesi halk için önemli değildir çünkü topluluğun amacı kuraklığı bitireceğine inandıkları bir eylemin gerçekleşmesidir. Bu duruma duygusal tepki gösteren kişi İstemi Han gibi görünür, kızını sunmaktan kaçınamayacağını ama ondan sonra kendisini de öldüreceğini söylemesi, onun bu oyunun kahramanı olarak inişe geçtiği andır. Oyunun yönünü ikinci kez değiştiren olay da bu sırada gerçekleşir. Bu kahramanın yolculuğunda dost ya da müjdeci rolünü üstlenmiş olan 3. Başbuğ'un oğlu Demir'dir.

Suna'ya âşık olan Demir, sevdiği kızın kurban verileceği haberi üzerine harekete geçmiştir. Çünkü İstemi Han, Suna ve aslında tüm halk için kutsal sayılan şiddet onun için duygusal şiddete dönüşmüştür. Bu nedenle Başbilici'ye gitmiş, onu konuşturmayı başarmıştır. Başbilici, üç başbuğun yanına gelerek kurbanı değiştirmesini istediklerini açıklamıştır. Bunun nedeni, İstemi Han'ın kurban edildikten sonra yerine Başbuğlardan birisi geçecek ve Han olacaktır. Ama onlar da bilir ki kuraklık bu kurbanla bitecek değildir ve bir gün gelecek, tıpkı İstemi Han gibi onlar da kendi ölecekleri zamanı bildiren bir haber bekleyecektir. Bunun için en iyi yol kurbanın değişmesiyle, ileride kendi yaşamlarını ve iktidarlarını korumaktır. Bununla birlikte Suna'nın ölümüyle babasının da acıyla fazla yaşayamayacağını düşündüklerinden hem iktidar hem de hayat kazanmış olacaklardır. Bu nedenle Gün, Doğu ve Batı beyleri dolaylı olarak şiddet üreten kişilerdir ve bu şiddet ideolojiktir.

Başbuğların bu oyunu, onlara da Başbilici gibi hileci rolünü yükler. Bu hile Freud'un yaşam-ölüm karşıtlığını hatırlatır. Kısa vadede bir haberle İstemi Han'ın ölümünü yaşama, Suna'nın da yaşamını ölüme çevirmişlerdir. Uzun vadede ise kendi yaşamlarını garanti altına almışlardır. Bu nedenle başbuğlarda gölge arketipi görülür. İktidarı elde etme, yaşamı koruma güdüsüyle o zaman dek süregelen kurbanı değiştirmekten kaçınmamışlardır. Oysa bu döngüyü kıracakları bir haber de getirebilecekken –ileride bu zinciri kıracak karar İstemi Han'dan gelecektir- ikame

kurban seçmeleri sadece yaşamsal bir kaygı güdülmediği, iktidara sahip olma arzusunun aynı zamanda şiddet arzusunu ortaya çıkardığı düşünülebilir. Çünkü “döngüden çıkmak için, geleceği ipotek altına alan şiddet kalıntılarını tasfiye etmek, insanları durmadan çoğalan ve yeni taklitler üreten her tür şiddet biçiminden yoksun bırakmak gerekmektedir” (Girard, 2003: 114).

Demir’in getirdiği haberle bu döngünün değişimi başlar çünkü İstemi Han o kurak topraklardan bereketli topraklara akın etmelerini buyurur. Bu kahramanın dönüşü sahnesidir. İstemi Han’ın kutsal sayılan kurban sunumunun, göç etmeyle değiştiği görülür. Bu değişim bir geleneğin, kutsal bir eylemin hatta neredeyse ilkini gerçekleştirecekleri ikame kurban sunumunun ve bağlantılı olarak şiddetin son bulması, yerine bereketli topraklarda sürdürülecek bir yaşam başlamasıdır.

Akın, şiddet mit ilişkisi bağlamında kurban ve ikame kurban motifini örnekleyebileceğimiz metinlerden biridir. Burada gerçekleşmiş bir kurban edimi görülmez ancak bu kutsal görevi yerine getirme zorunluluğunun yarattığı baskı ve gerilim şiddet üretir. Oyunun başından sonuna dek bu gerilimi görmek de mümkündür. Bu bütün gözetildiğinde kurban, ikame kurban yoluyla kutsal şiddet kavramı çerçevesinde şiddetin estetize edildiğini söylemek mümkündür.

Kurban ve sürgün motifinin görüldüğü bir başka örnek Nazım Hikmet tarafından **Ferhad ile Şirin, Mehmene Banu ve Demirdağ Pınarının Suyu** (2010 b) adıyla 1948 yılında kaleme alınan metindir. Oyun, 16. yüzyıl sonlarında yazılan bir halk söylencesinin tiyatro uyarlamasıdır. Oyunun orijinal kaynağı Anadolu’dan Balkanlar’a, Azerbaycan’dan Türkistan’a dek uzanan ve İran kaynaklı olan **Hüsrev ü Şirin** adlı halk öyküsüdür. Bu kaynaktan da **Ferhad ile Şirin** adlı halk masalı üretilmiş, Nazım Hikmet’in kalemile de oyun metnine dönüşmüştür (Akıncı, 2003: 127). Oyun, nakkaş Ferhad, ve hükümdar Mehmene Banu ekseninde gelişir. Mehmene Banu’nun kardeşi Şirin her ne kadar Ferhad’ın âşık olduğu kadın olsa da, oyunun karşıtlıklarını güçlendiren asal kişileri ikisidir.

Oyun, Mehmene Banu’nun kız kardeşi Şirin’in çare bulunmaz bir hastalığa tutulduğu ve bu yüzden onu iyileştirecek olana pek çok lütuf bağışlanacağını halka

duyurulmasıyla başlar. Gelen adlı oyun kişisi Şirin'i iyileştirebileceğini ancak bunun karşılığında Mehmene Banu'nun bir bedel ödemesi gerektiğini vurgular. Bu bedel Şirin'in hayatına karşılık dillere destan güzelliğini feda etmesidir. Bu şart koşma oyunun ilk şiddet biçimidir. Şirin'in yaşamına karşılık Mehmene Banu'nun güzelliğinin istenmesi yaşam-ölüm karşıtlığını yaratır. Burada fiziksel bir ölüm değil, genç bir kadının duyguları, geleceği, hayallerinin yok olacağı bir karşıtlıktır. Bu aynı zamanda Mehmene Banu'nun maceraya çağrıldığı sahnedir. Güzelliğini kaybedecek, yüzü yaşlı bir kadın yüzüne dönüşecek ama bedeni ve arzuları hep genç kalacaktır. Mehmene Banu'nun kardeşine olan sevgisi, herhangi birinin kardeş sevgisinden çok daha yücedir ve güzelliğini feda etmesinin altında yatan da bu sevgidir. Oysa ileride Ferhad ile karşılaştığında kendine kötülük edip etmediği noktasında bir iç hesaplaşma yaşayacak ve bu hesaplaşma içine düştüğü aşk acısını daha da derinleştirecektir.

İlkel zamanlardan itibaren insanlar hastalıkları tedavi etmenin bir yolu olarak büyücü, cadı, rahip gibi nitelendirilen kimselerin hastalığı üzerine almak için çeşitli ritüeller gerçekleştirdiği bilinir (Frazer, 2019: 43). Tıpkı Frazer'ın paylaştığı pek çok örnekte hastalığı bir yaprağa, ağaca yükleme, yaprağı yakma ya da suya atma, toprağa gömme ritüelleri gibi Gelen de yaptığı büyüde bir kâse içine gül yaprağı ve kuru bir dal koyar ve ateşe verir. Kâsenin içindeki ateş yanıp tükenene kadar Mehmene Banu'nun yüzü çirkinleşir, Gelen ritüeli tamamladığında Şirin bir anda iyileşir. Gelen, Şirin'e yaşam veren, onu iyileştiren bir şifacı iken aynı zamanda sahip olduğu güçlerle çekince yaratan cadı, büyücü, şaman, rahiplerle benzer şekilde konumlandırılabilir. Öyle ki Şirin'e şifacı olan adam Mehmene Banu için tekinsiz, güçleriyle tahakküm ve korku yaratan bir büyücü gibidir. Mehmene Banu, macerasında Gelen'in çağrısını kabul etmiş, kendi güzelliğini feda ederek eşiği aşmıştır. Çünkü bu eşik onun gelecekteki duyguları, hayalleri, beklentileriyle bağlantılı, geri kalan yaşamını etkileyecek bir karardır. Bu ritüel sonrası erk sahibi, güçlü bir kadın olan Mehmene Banu'nun oyunun finaline dek sürecek, hükümdarlığı ve duyguları arasındaki çatışmanın eşlik edeceği inisiyasyon süreci başlamış olacaktır.

Oyunun asal kahramanı Ferhad ise Mehmene Banu'nun Gelen'e söz verdiği üzere Şirin için yapılan konağın yapımında çalışan bir nakkaştır. O ana kadar sadece

herkesin hayran olduđu nakışlarını, renklerini düşünen Ferhad, Şirin ile karşılaşır ve karşılıklı bir aşka düşerler. Ne var ki Mehmene Banu da Ferhad’dan Şirin kadar etkilenmiştir.

Ferhad’ın Şirin’le karşılaşması onun macerasına çağrıdır. Güzelliđi kadar halkın korktuđu, çekindiđi bir hükümdarın kız kardeşine duyduđu aşk Ferhad açısından hem heyecan hem de kaygı uyandırır. Ferhad bu çağrıyı kabul edebilir ya da reddedebilir ancak bu süreçte mutlaka “eşik muhafızı” ile karşılaşır. Bu çağrı Şirin’den gelmiştir, ilk gördüđu gün yanına gitmiş ve onu beğendiđini söylemiştir. Ardından Ferhad’la sarayda buluşma gerçekleşecektir. Ferhad ya korkularını aşacak ve bireysel/toplumsal bir dönüşümün başlangıcı olacak bu çağrıyı kabul edecek ya da çağrıyı reddedecektir. Çağrıyı kabul ederse de doğaüstü bir güçten (çoğunlukla anneyi-bakireyi temsil eden kadındır) ya da Kutsal Ruh’tan gelecek bir motivasyonla karşılaşacaktır (Campbell, 2010: 77, 89). Ferhad’ın çağrıyı kabul etmesi kahramanın inisiyasyon sürecinin başladığı sahnedir. Mehmene Banu onun için eşiktir, bu eşiđi aştığı andan itibaren de ileride karşılaşacağı zorlukların, türlü sınavların işkencelerin başlayacağı alana da geçmiş olur.

Şirin’in dadısı yardımıyla bir buluşma yaşanır. Dadı, kahramana yardımcı olan kişidir. Akıncı (2003: 128) bu buluşmayı, Ferhad’ın imkânsız bir aşka bedel ödemedi ulaşması olarak değerlendirmiş, Ferhad’ın her şeyin kolayca olması karşısındaki şaşkınlığını ve tedirginliğini dile getirmiştir. Ferhad’la Şirin birlikte kaçmaya karar verirler ama asıl Mehmene Banu’nun ulaşamayacağı kadar kaçmaları gerekmektedir. Banu ise bu aşkın eşik bekçisidir. Ferhad’ın kaygıları boşa çıkmaz ve yakalanırlar.

O andan itibaren hem Ferhad için hem de Mehmene Banu için yeni bir sınav başlayacaktır. Bunun için oyunun başından itibaren var olan susuzluk sorunu ve halkın susuzluktan kırıldığı, pis sular yüzünden hastalıkların baş edilemez noktaya geldiđi hatırlatılır. Aslında herkes Mehmene Banu’nun Ferhad’ın boynunu vurduracağını düşünür ama O beklenmedik bir karar verir. Daha eskilerden denenmesine rağmen başarılı olunamadığı için vazgeçilmiş bir iştir bu, Ferhad’dan Demirdağ ardındaki suyu şehre getirmesini ister. Bu hem âşık olduđu adamı öldüremediđi hem de güzelliđini feda

ettiği kardeşine kıyamadığı için verdiği bir karardır. Şener (1971 a: 179) bu teklifi “aslında bir dilek olmaktan çok aşığı yıldırmaq için ortaya atılmış aşılmaz bir engeldir” şeklinde açıklamıştır. Mehmene Banu, Ferhad’ın yaşamını bağışlamıştır ama onun için ölüm gibi bir süreci başlatmış olur. Bu noktada Ferhad ve Şirin, Mehmene Banu’nun asla yaşayamayacağı aşkın, çirkinliğinin, zalimliğinin kurbanı olurlar. Ferhad bedel olarak şehirden uzaklaştırılacak, Şirin ise beklemeye mahkûm edilecektir. Mehmene Banu uğruna güzelliğini feda ettiği kardeşini de cezalandırmış olur. Bu Mehmene Banu’nun karanlık yanı, gölge arketipinin açığa çıktığı sahnedir. Mehmene Banu, Ferhad’a duyduğu aşkı asla yaşayamayacağını bilir. Ferhad halktan biridir, Şirin’e âşıktır ki zaten Mehmene Banu bir erkeğin arzulamayacağı kadar çirkindir. Bu nedenlerle yaşayamayacağı aşkın Ferhad ve Şirin arasında yaşanmasına da izin vermeyecektir. Mehmene Banu’nun bu teklifi iktidar kimliğiyle yapıldığı için şiddet üretmektedir. Aksi halde Ferhad herhangi bir genç kıza âşık olsaydı, böyle bir yaptırımla karşılaşmayacaktı. Bu nedenle Ferhad’ın sürgün arketipini temsil ettiği süreç mitik şiddete, iktidar tarafından uzaklaştırılması ideolojik şiddete karşılık gelir.

Ferhad o suyu şehre getirene kadar Şirin’i görmemeyi göze alarak Mehmene Banu’nun teklifini kabul eder. Burada yine Frazer’in hastalıkların bir kişiye yüklenerek uzaklaştırılması yani sürgün motifi görülür. Ferhad kendi iradesiyle şehirden uzaklaşmamış, sevdiği kızın ablası ve şehrin hükümdarı emriyle bu ayrılık zorunluluk halini almıştır. Tüm şehrin susuzluktan, kirli sulardan yakalandığı hastalıkların ve ölümlerin sona ermesi için gönderilen bir sürgündür. Ferhad’ın gidişi somut işlevsel bir eylemdir ancak şehirdeki hastalığı bitireceği beklenen bir uzaklaştırmadır. Ferhad, Mehmene Banu tarafından sunulan teklifi, boynunun vurulması yerine Demirdağ’a gitmeyi kabul etmesi yeni bir sınav sürecini başlatan bir karar olarak görülür. Bu kararıyla Campbell’in (2010: 66) ifade ettiği gibi “tehlikeyi, güven kazanımını, sınamayı, geçişi ve doğumun gizemlerinin tuhaf kutsallığını simgeleyen arketipsel imgeler harekete geçer”. Çünkü artık Ferhad gerçek bir kahraman arketipidir. Bu süreçte de sürekli ona güç verecek bir motivasyonu olur (Campbell, 2010: 113). Bu aşamada motivasyonu Şirin’e duyduğu aşktır. Bu süreç aynı zamanda Mehmene Banu için de iç dünyasıyla, arzularıyla, duygularıyla verdiği bir savaş sürecidir.

On yıl dolduğunda Ferhad hâlâ Demirdağ'ın kayalarını aşmaya çalışmaktadır. Mehmene Banu bunca yıldır pes etmeyen Ferhad'ı affettiği haberini Şirin ile gönderir. Ya bu teklifi kabul edip dönecek ya da suyu getirene dek Şirin'i bir daha göremeyecektir. Bu sahne Mehmene Banu'nun düşüşe geçtiği, kendi kararı karşısında Ferhad'ın istikrarına yenik düştüğü yerdir. Mehmene Banu'nun dönüşü, edilgenliği kabullenmesidir. Ancak Ferhad artık bir kahramandır, motivasyonu değişmiş, tek motivasyonu halka temiz suyu ulaştırma arzusu olmuştur. Şirin'e amacına ulaşmadan dönemeyeceğini açıklar. Bu görüşme ilk bakışta dönüşün reddi gibi görünür ama Ferhad için bir başka dönüşün, içsel dönüşümün, yeni bir Ferhad'ın doğduğunun anlaşıldığı yerdir.

Ferhad'ın toplumsal bir amaca dönüşen motivasyonu, âşık ve nakkaş Ferhad'ın ölümü, bedenen ölse de hep yaşayacak olan kahraman Ferhad'ın doğumudur. Ferhad'ı bu sürece sürükleyen Demirdağ Türk mitolojisinde de çeşitli mitlere konu olmuştur. Ögel'in (2010: 62-64) ifadesine göre bu hikâyenin kaynağı Türkler ve Moğollar arasındaki savaşa dayanır. Türklerin galip geldiği bu mücadelede hayatta kalan iki Moğol'un sarp dağlara sığınması ve tekrar çoğalmaları anlatılır. Artık sığamayacak kadar çoğaldıklarında dağı eriterek kendilerine yol açmalarıyla hikâyeye devam eder. Bölgede yaşayan Moğollar bu hikâyeyi yeni bir hayata başlamak olarak yorumlamaktadırlar. Ferhad henüz dağı delmeyi başaramamıştır ama kendi varoluşuna dair engelleri aşmayı başarmıştır. Demirdağ artık sembolik bir ögedir, zihinsel olarak aşılmıştır ve yeni bir hayata başlamayı temsil eder. Aynı zamanda Ferhad'ın şiddete karşı başkaldırısı olarak değerlendirilebilir. Ona yönelen şiddetin dönüştürücü, yaratıcı yanındır.

Ferhad bu hikâyede birden fazla rol üstlenmiştir. Önce kendi halinde bir nakkaştır ardından Şirin'e âşık bir genç ve finalde insanlık adına kendini adanmış bir kahramandır. Bu süreç oyununda şiddetin mitik, ideolojik, duygusal şiddet biçimleriyle açığa çıktığı yerlerdir. Oyun başladığında doğrudan bir yaşam ölüm karşıtlığı görülür. Şirin'in hayatına karşılık Mehmene Banu'nun hayatı söz konusudur. Bedenen bir ölüm olmasa da Mehmene Banu'nun yaşadığı ruhsal bir ölümü kabul etmektir. Yaşam ölüm karşıtlığı oyunun finaline kadar hissedilir. Hükümdar karşısında sıradan birinin

bulunmasının yarattığı karşıtlık Ferhad’la Şirin’den çok Ferhad’la Mehmene Banu’nun karşıtlığıdır. Bu da mitlerde sıklıkla görülen tanrısal olanla olmayan karşıtlığıdır. Çünkü iktidar her zaman büyük bir güçtür. Bu nedenle Ferhad şehirden uzaklaştırılır, imkânsız bir görev yüklenir. Aşkı için kurban, Mehmene Banu için sürgün olur ama finalde halk için kahraman olur. Bu nedenle Ferhad ile Şirin’de şiddeti estetize eden ögeler, Mehmene Banu’nun ritüelinde var olan göstergeler, Ferhad’ın sürgün edilmesi ve kahramana dönüşümü olarak değerlendirilebilir.

Bu başlık altında ele alınabilecek bir diğer oyun, Aslıhan Ünlü tarafından kaleme alınmış **Ölü Törenleri**’dir (1999). Oyun, modern popüler kültürün birer parçası olmuş iki oyun kişinin, zamanın çok gerisinde kaldığını düşündükleri bir köyde karşılaştıkları olaylar üzerinden gelişir.

Ölü Törenleri, Kadın ve Erkek olarak imlenen oyun kişilerinin ilginç buluşması ile başlar. Erkek, daha önce gitmediği, ücra bir köye Kadın’ı çağırmıştır. Çünkü artık hayatına son vermek ister ve yıllar önce böyle bir anda birlikte olacaklarına dair söz vermişlerdir. Konuşurlar, tartışırlar, sitem ederler. Erkek varlığın hesaplaşmasını yaşarken Kadın anlaşılamamış olmanın, yalnızlığının hesabını sormaktadır. Bu giriş Kadın’la Erkek’in maceraya başladıkları yerdir. Erkek Kadın’ı çağırmış, Kadın da gelerek çağrıyı yanıtlamıştır. Az sonra Ezhar gelecek, olaylar onun macerası çevresinde gelişecektir ancak bu süreçte, oyunun finaline dek hem Kadın’la Erkek’in hem de Ezhar’ın hikâyesi birbirine koşut gelişecektir.

Erkek yanında silah, Kadın ise zehir getirmiştir. Yaşama son vermek, nefes almak kadar kolaymış gibi bir diyalog görülür. Oysa Kadın bu ücra yere gelirken otlardan çizilen bacaklarının kanamasını dert edinmiştir. Ölümle yüzleşecekleri bir anda hayatta kalmanın büyüğü ve intiharı erteleme görülür. Bu sırada ölmek üzere olan Ezhar gelir. Kimseye haber verilmesini istemez, tanrı Ülger’e değil daha sonra babası olduğunu öğreneceğimiz Yeruşa’ya yakarır, sayıklar, elini başının üzerindeki ağaca uzatır. Erkek, ağaçtan bir dal alarak Ezhar’ın göğsüne bırakır ve o dala sarılarak can verir. Ezhar’ın ölüm anında, kötülüklerin, günahların cansız bir nesneye aktarılabilmesine olan inancı görmek mümkündür. İlkel insanların hastalıkları,

kötülükleri bir ağacın dalına, yaprağına yüklediği ritüeller gibi günahların da yaprağa, otlara aktarıldığı, onların kuruması yoluyla arınacaklarını düşündükleri bilinir (Frazer, 2019: 10-11). Belki de Ezhar yaşadığı hayatta ona yüklenen günahı aktararak ölmüştür...

Ezhar'ı gören bir köylü diğerlerine de haber verir. Sonrasında bir kargaşa yaşanır çünkü Ezhar sürgün edilmiştir, artık o topraklara ait değildir, ölüsü sahipli değildir, bunun için de töreni yapılmayacaktır. Kadın ve Erkek'e ölüyü sahiplenip sahiplenmedikleri sorulur. Kadın tedirgin, bir an önce oradan uzaklaşmak isterken Erkek az sonra yaşanacak olayların kendisi için bir anlam ifade edeceğini hissetmiş gibi ölüyü sahiplenir ve tören ister. Bu durumdan hiç hoşlanmayan kişi ise köyün Kam'ı Verka olacaktır. Bu tören Kadın ve Erkek için bir eşik sayılır ve gerçeğe ulaşabilmeleri için Verka'nın töreni gerçekleştirmesi yani onu aşmaları gerekir.

Kadın ve Erkek, Ezhar'ın kendi toprağında ölümü üzerine neden köylünün garip bir telaşa kapıldığını Verka gelince anlayacaktır:

“Verka- (Öfkeli) Kimdir tanrıların gücünden çekinmeyen? Yüreğinde bu kendini bilmez cesareti taşıyan kim? Atalarım bir homurtu koparırdı Alazdağ'ın tepesinde. Kulaklarım fırtınaya kesilirdi. Bir uğursuzluğun yaklaştığını bilirdim. Ama böylesi... Nerede görülmüş, bir sürgünün köye girdiği? Kim, kim getirdi onu buraya?

İrşat- Kendisi gelmiş. Öleceğini anlamış, buraya ölmeye gelmiş anlaşılan.

Verka- Ezhar bir günahkardı, ruhu çok önce gitmişti kayıp ruhların dolaştığı o bilinmez aralığa. Suçunu yükledi utanmazca. Ama cezasını da çekmeyi bilirdi” (Ünlü, 1999: 23).

Verka'nın sözlerinden anlaşıldığı gibi Ezhar uğursuz ilan edilmiş, köyün korunması için günahlarıyla birlikte sürgün edilmiştir. Tüm kötücül duygular ona yüklenmiş, ötekileştirilmiştir. Sürgün de kurban gibi mitik şiddeti temsil eden bir ögedir ve Ezhar aracılığıyla hem mitik şiddet hem de kültürel şiddeti görmek mümkündür. Neyse ki ölü sahiplenilmiş, tören istenmiştir. Törenin amacı ise varoluşu tescil etmektir ve ölen kişinin yaşamının canlandırılması ile gerçekleşecektir.

Bu macerada Verka, Ezhar kadar etkin bir karakterdir. Tüm köyün saydığı, çekindiği, doğaüstü yetenekleri olduğu sanılan kişidir. Şimdi de ruhlar âlemiyle,

tanrılarla Ezhar'ın ruhu arasında bağ olacak, ölüyü uğurlayacak ritüeli başlatması gerekir. Kötü ruhlardan korunmak için çeşitli ritüellerin gerçekleştirilmesi yine ilkel zamanlardan gelir. Cinler, periler, şeytanlar ya da ölmüş kimselerin kötücül ruhlarından korunmak için şifacılar tarafından törenler yaparak yardım etmesi beklenir. Ruhları ya da diğer varlıkları ikna ederek, yatıştırarak topluluğu korumanın yanı sıra şifacının gücü yeterse tamamen kurtulabileceklerine de inanırlar. Bu tür törenlerin geciktiği ya da yapılmadığı zamanlarda, ölen insanın ruhunun kötüleşeceği düşünülür. Ruh kötüleşmiş ise, yeraltı âleminde cehennemde fenalıklarla karşılaşacağı, kötüleşmemiş ise daha önceden ölenlerle buluşacağı gibi inanışlar bulunur. Zaman zaman birinin ölümüne yakın zamanlar hissedildiğinde ya da öldükten sonra şamanlardan yardım istenerek ruhun kötülüğü ya da diğer kötü ruhların musallat olması engellenmeye çalışılır (Frazer, 2019: 79; Uraz, 1994: 225-228).

Verka istemeyerek ama büyük hareketlerle, nidalarla töreni başlatır. Bu ondan beklenen davranış şeklidir yani Verka'nın personasıdır. Başka türlü davranamaz. Köylü için bu tür törenler kutsal ve değerlidir. Şamanın –kam, büyücü, şifacı, hekim, vb.- ritüeli yönetmesi bir yolculuk olarak görülür. Bu yolculukta başka ruhlarla, varlıklarla ya da başka şamanlarla karşılaşır. Tüm bunları aşabilecek güçte olması, ritüeli gerçekleştirdiği topluluk için önemlidir çünkü ancak o zaman “toplumun ruhlarında var olan simgesel fantezi sistemlerini görünür ve kamusal kılmaktadır” (Campbell, 2010: 116). Aslında bu bir nevi toplumun soyut savaşını şamanın yüklenmesi, diğerlerinin de görünen, bilinen, somut mücadelesini sürdürmesini sağlamak gibidir. Verka kutsal bir güce sahip olarak toplumun beklentilerini karşılamakla birlikte bu konumun ona sağladığı tahakküm gücünü de kullanmaktan çekinmemektedir. Bu nedenle Ezhar'ın sürgün edilmesinde şiddetin kaynağı olmaktadır.

Ritüelde, ölen ya da orada bulunamayan kişilerin yerine başkalarının geçmesi gerekecektir. Erkek'in Ezhar yerine geçmeyi kabul etmesiyle tören, törenle birlikte Ezhar'ın yolculuğu başlar. Bu yolculuk çok daha eskilere, annesiyle babasının hikâyesine uzanan bir maceradır denilebilir. Behram ve Yeruşa, yaşadıkları yer tufana uğramış ve sadece ikisi hayatta kalmış bir çifttir. Yaşamak için başka yörelere, bu köye gelmişlerdir. Onları de bir yeniden doğuş hikâyesidir aslında. Bir kaostan kurtulmuş

iki kiři, üreyecek, soylarını sürdürecektir. Yeruřa Behram’a hastalıklı bir aşkla baėlıdır ve ondan gözünü ayıramadıėı için uykuyu dahi terk eder. Yemeden içmeden kesilir, bedeni zayıf düşer ve ölür. Ezhar ise zayıf, çelimsiz bir çocuk olarak dünyaya gelir ve annesi tarafından hiç istenmez. Anne arketipinin en önemli özellikleri çocuėa bakması, beslemesi, duygusal doygunluėunu saėlamasıdır. Bunlar yanında “yeraltına özgü karanlıėı” da yer alır. Ezhar annesinin daha çok bu karanlık yanıyla karřılařmıřtır. Tüm çocukluėu annesinden ilgi görmek için tıpkı babası gibi annesini izleyerek geçer. Erkek çocuėun anne imgesiyle iç içe oluřunu anima arketipiyle açıklanabilir (Jung, 2015: 22). Belki de Ezhar’ın tüm hikâyesinin kaynaėı anne ile aralarındaki doyumsuz ilişkidir.

Ezhar büyüdükçe gerektiėi üzere kendine bir yoldař seçmesi gerekir. Onun bu süreci maceraya çağrı olarak deėerlendirilebilir. Bu macera bir rüyaıyla bařlar. Kahramanın yolculuėunda maceraya çağırان haberci burada “benliėin uyanması” anlamında yorumlanabilir (Campbell, 2010: 65). Ezhar rüyasında avcı Artal’ı görür ama Artal tek olmak istediėini söyleyerek reddeder. Verka da ona çocukluėundan bu yana hastalıklı, köyün delisi gibi davranılan Kařmer’i önerir. Kařmer hastalıklı bir çocuktur ve Verka onu iyileřtireceėini söyleyerek topraėa gömme dahil travma bırakacak pek çok acı çektirmiřtir. Kařmer Verka’dan korkar, Verka onu topraktan yeniden doėumunu saėlayarak hayat verdiėini söyler. Her ikisi de hastalıklı ve zayıf halleriyle bilinen bu gençler birbirlerine yoldař olurlar. Ezhar on beř yařına geldiėinde avlanması gerekir. Ezhar’ın inisiyasyonu da ilk avla bařlayacaktır, “inisiyasyon, varlıėın bir alt ařamadan bir üst ařamaya geçiřini psikolojik olarak gerçekleřtirmeye yönelik süreçtir. (...) Bireye yeni bir yařama ‘doėmak’ üzere ‘öldüėü’ duygusunu ařılamaktır” (Tecimer, 2006: 48). Ezhar da av yoluyla kan dökecek ve erkek olduėunu tescil edecektir yani genç bir erkeėin kendini ispatlaması için bařlangıç noktası řiddetle buluşmaktadır. Böylece o zamana dek Kahır olan adı da deėiřecek, gerçeek bir isimle çağrılacaktır. Erkekliėe adım atacaėı bu ařamayı kolayca ařamayacaėını düşünür. Çünkü Ezhar’ın ihtiyaçı olan babasının avcılık becerileridir ama o annesinden öğrendiėi tek eylem olan sepet örmeyi bilir. Ama köyün avcı genci (Artal) Ezhar’ın itibarını koruyabilmek için vurduėu avı ona verir. Erkekliėe geçiřin sonraki ařamasın kendine bir de eş bulmaktır ki Verka yine sözde Ezhar’a yardımcı olarak yanında büyüyen Lerzan’ı ona eş verir. Tüm bunlar

tamamlandığında artık kendine ait ailesi, yaşamı olan bir birey sayılır. Bu aşamaları bir bütün olarak ele aldığımızda, Ezhar'ın erginlemesi bir eşiktir ve her koşulda bu eşik Verka ile bir şekilde kesişir. Bu nedenle Verka eşik bekçisidir.

Ezhar'ın inisiyasyonu erkeliğe geçiş süreciyle başlar. Burada Lerzan'ın hikâyesi devreye girer ki oyunun bütünlüğü açısından oldukça önemlidir. Lerzan hastalıklı bir kız olarak kam olduğu için Verka'ya getirilir. Ailesi arayıp sormaz. Ardından Verka'nın onu tedavi ettiğini söyleyerek cinsel temaslarda bulunduğu anlaşılır. Verka daha önce de Ezhar'ın babası ölünce sözde yardımcı olmak için Berham'ı eş almış, bir oğul sahibi olmak istemiş, olamadıkça kadını kısırlıkla suçlamıştır. Ezhar, annesinin kendini doğurmasına rağmen kabullendiği bu ithamları gidermek için otlardan şifa aradığını hatta bu nedenle zehirlenerek öldüğünü söyler. Verka aynı nedenle Lerzan'a yanaşır ancak sonuç değişmez. Aslında Ezhar bunların farkında olduğu için Lerzan'ı eş olarak kabul etmiştir. Çünkü o sırada evlenmek istediği biri yoktur, genç kızın hiç olmazsa daha özgür olabilmesine yardımcı olmak istemiştir. Evlenmesine rağmen Lerzan'la cinsel bir yakınlık kuramaz, dener ama yapamaz. Babası gibi geceleri uykusuzdur, sürekli sepet örer. En çok da bu zamanlarda Kaşmer'le konuşmayı sever, konuşmasalar dahi yanında olmasını... Bu gecelerden birinde Ezhar ve Kaşmer arasında bir yakınlık olur ve öpüşürler.

Kaşmer bu yolculukta Ezhar'ın dostu olmuştur. Verka ise hem eşik bekçisi hem de düşmandır. Çünkü onun iyiliğini gözetiyor gibi görünür ama durum öyle değildir. Finalde de Kaşmer ile Ezhar arasındaki yakınlık öğrenildiğinde Ezhar günahkâr sayılır ve sürgün edilir. Bu Ezhar için yeni bir hayatın başladığı yerdir. Campbell'in daha önce belirttiği üzere bu yeniden doğum yaşamı olduğu kadar ölümü de imleyebilir. Ezhar'ın geri dönüşü ona acı ve yalnızlık getirmiştir.

Bu sürgün Ezhar'ı kurban durumuna da düşürür. Çünkü günahkâr sayılır ve topluluğu kötülüklerden korumak için bu günahın yok edilmesi gerekir. Ezhar öldürülmemiş, sürülmüştür. Frazer'in **Günah Keçisi** (2019) ve Girard'ın **Günah Keçisi** adlı çalışmalarında bu motif üzerinde durulmuştur. Kutsallık içermesinden dolayı günah keçisi önemli bir mitik unsurdur. Oyunda da Verka Ezhar'ın ölümünü öğrendiğinde

tanrısal mesajlar aldığını dile getirerek bu kutsal ilişkiyi hatırlatır. Aynı zamanda gerçekleştirilen ritüel yoluyla kurban sürgün, ya kendini feda etmesine bağlı olarak model ya da yapılmaması gereken bir davranışın gösterilmesiyle “karşı-model” oluşturur ve toplumun aynı kusurlu davranışı tekrar etmemesi gösterilir (Girard, 2005: 76).

Ezhar’ın hikâyesinde Verka önemli bir belirleyicidir. Hatta kendi çocuk sahibi olamadığı için iç dünyasında var olan öfkeyi Ezhar yoluyla sağıltmak istiyor olabilir. Çünkü köylünün gördüğü Verka kam personasını taşır ancak gerçek Verka farklıdır:

“Şamanlık kalıtsaldır ve kendiliğinden kabul yoluyla (çağırılma ya da seçilme) ortaya çıkar. Şaman olacak çocuk daha küçük yaştan içine kapalı, hastalıklı, dalgın haliyle kendini belli eder. (...) Belki de şamandan toplumun beklentileri ve tanrılarla ilişki kurmanın eylemsel ve dilsel zorluğu, şamanların ya da şaman adaylarının hastalıklı bir ruh haliyle diğer topluluk üyelerinden ayrılmasına neden olmuştur” (Ünlü, 2006: 153).

Yukarıdaki açıklamaya bakıldığında Verka meşrudur. Köy halkı gözünde bu açıklamalara uygun bir Verka vardır ancak finalde onun ailesi gibi ya da diğer kamlar gibi bir mesaj almadığı anlaşılır. Ezhar’ın Verka ile geçen tüm hikâyesinde bu olumsuzlukların, Verka’nın Ezhar’a yansıttığı gölgesi olduğu düşünülebilir. Çünkü hem gerçek bir kam olamadığı hem de oğul sahibi olamadığı gibi büyük kusur saydığı bu özelliklere sahiptir ve sürekli bunları gizleyerek ve reddederek yaşamaktadır. Kendini cezalandıramayacağı için yine toplumsal ve kutsal bir kusur saydığı davranışından ötürü Ezhar’ı sürgün etmiştir.

Bir toplumda suçlu olduğu düşünülen kimsenin toplum dışına itilmesiyle şiddet arasındaki ilişki, şiddetin bulaşmasını engellemekle açıklanagelmıştır. Suçlu olduğu düşünülen kişinin öldürülmesi ya da uzaklaştırılmasıyla tırmanan şiddet arzusunun yatıştırılması, engellenmesi istenir. Böylece sürekli yinelenen şiddet, bir başka şiddetle engellenmeye çalışılır. Bir gerekçe vardır, bu gerekçeye dayanarak birbirini izleyen eylemlerin gerçekleşmesi gerekir ancak bir başka şiddet yoluyla bu zincir kırılır ve sonlandırılır (Girard, 2003: 36-37).

Bir kurbanı ya da sürgünü belirleyen öğelerden biri sakatlıktır. Toplum üzerinde dikkat çekici yanı olan bu kişiler fiziksel olarak bir aksaklık, hastalık, zayıflık olabilir. Anormallik sadece fiziksel olmayabilir, zihinsel anlamda da dikkat çeken özellikler, “hanım evladı” olmak da sayılabilir. Bir başka belirleyici özellik ise kahramanın yabancı, dışarıdan biri olmasıdır. Terk edilmiş bir çocuk da bu anormalliklere dahil edilmektedir (Girard, 2005: 25, 35). Ezhar bu özelliklerin tümünü taşır. Daha doğum anı dahi ya annesinin ya da kendisinin ölümüyle sonuçlanacak diye beklenirken zayıf, çelimsiz bir çocuk olarak dünyaya gelmiştir. Ailesinden gelen bir yabancı olma durumu vardır ve her ne kadar somut olarak terk edilmemişse de annesi tarafından yok sayılmıştır. Üstelik avcılık yerine sepetçilik yapan bir erkektir ve adeta sürgün/kurban edilmek için doğmuştur.

Ezhar’ın hayatını canlandırırken Kadın ve Erkek’in de kendi iç dünyalarını sorguladığı bir ritüel yaşanmıştır. Ölünün yaşanmışlığını ilan eden, ruhuna iyi gelen bu törenle Kadın ve Erkek de inisiyasyon sürecini tamamlar. Artık her ikisi de orada neden bulunduklarının çok ötesinde yeni bir ruhsal doğum yaşamışlardır. Dolayısıyla oyunda Ezhar ve Verka kadar Kadın ve Erkek de kasotan kozmosa döngüsel bir yolculuk yaşamışlardır.

Bu nedenle **Ölü Törenleri**, hikâyenin iki yoldan ilerlediği bir izlek sunar ve finalde her iki hikâye de açıklığa kavuşur. Oyunun şiddet öğeleri de modernden ilkele çeşitlilik gösterir. Kadın ve Erkek için çağın hastalığı gibi görünen garip bir bunalım hali, iletişimsizlik, anlaşılama, yalnızlık ve yaşamın anlamsızlığı gibi pek çok sorun gündemdedir. İntihar düşüncesine kadar sürükleyen bu sorunlar sıradan günlük yaşamların görünmeyen şiddetini gözler önüne serer. Ezhar’ın hikâyesiyle de doğduğu andan itibaren yok sayılmış sonunda da yok edilmiş bir yaşam görülür. İlk şiddet burada görülür. Yoldaş seçimine, evliliğine Verka karar vermiş, birey olarak seçim yapması engellenmiştir. Bu da şiddet öğelerinden biridir. Şiddetin doruk noktası ise Ezhar’ın günahkâr sayılması ve toplum dışına itilmesidir. Neyse ki Ezhar içindeki gizli alanı keşfetmiş, bu keşfin bedelini de sürgün edilerek ödemiştir.

Bu başlık altında ele alınan oyunlarda kurban, ikame kurban ve sürgün motifleri oyunların dramatik yapısını oluşturmakta ve şiddet üreten alanlara işaret etmektedir. **Akın** oyununda olduğu gibi kutsal ve ertelenemez bir kurban ve ikame kurban sunumu karşımıza çıkar. Oyunda şiddet öğelerini belirleyen de bu motiflerin öne çıkması ve oyun boyunca etkisini sürdürmesidir. **Ferhad ile Şirin** uyarlama bir metin olarak toplumsal işlev taşımaktadır. Burada kutsal bir yaptırım görülmez ancak metnin arka planında mitik bir yoruma ulaşmak mümkündür. Böylece kurban ve sürgün motiflerini çağdaş bir yorumla inceleyebilme şansı doğmuştur. **Ölü Törenleri** ise bilinçli olarak mitik öğelerin özgün bir metinle buluşmasıdır. Bu nedenle şiddet-mit ilişkisini ararken derin bir inceleme alanı sunar. Sürgün motifinin öne çıktığı oyunda, sürgün edilen kişinin toplum tarafından kolektif bir kurban olarak onaylandığını da görmek mümkündür.

2.1.2. Kaostan Kozmosa Döngüsel Şiddet Temsili

Mitlerin kökeni her zaman yaratılış mitine dayanır. Kültürden kültüre ifade biçimi değişse de önce bir evren vardır. İçinde dünyanın da olduğu bu evren şeytanlar, cinler, hayaletler gibi yabancıların bir arada olduğu kaotik bir mekândır. Dünyada insanların var olduğu andan itibaren evrendeki bu kaos kozmosa dönüşecek ve insanlık var oldukça bu ayinsel tekrarlar karşılaşılacaktır (Eliade, 1991: 10-12). “Mit sonun başlangıcıdır; son, zihin içinde bir başına girip çözüneceği açıklık-kategorilerin ötesindeki hiçlik ya da varlıktır” (Campbell, 2010: 288). Mitin bu döngüsel yapısı içinde kaostan kozmosa, hiçlikten varlığa sonsuz bir dönüşüm hâkimdir. Kaosun yarattığı şiddet kozmosla dinginleşir, dönüşür. Dolayısıyla yaratılışla birlikte var olan bu diyalektik, yaşamın temel belirleyicisi de olacaktır.

“Bütün mitolojinin temel ilkesi bu sondaki başlangıçtır. Yaratılış mitleri, yaratılmış tüm şekilleri daha önce içinden çıktıkları tükenmeyene durmaksızın geri çağıran bir kıyamet duygusuyla kaplıdır” (Campbell, 2010: 299). Evrenin kaostan kozmosa dönüşümü insan yaşamının ilk deneyimlerini de anlamlandırmaktadır. İlkel insanın öncelikle doğum ve ölüm farkındalığı oluşmuştur. Bu süreç insanlığı arayışa

sürükleyerek, gördüğü somut gerçeğin dışında bir başka düzen olduğunu düşündürmüş ve anlamlandıramadıkları olayları düzenleyen bir tanrılar dünyası yaratmışlardır (Armstrong, 2006: 7-9). Böylece makrokozmostan mikrokozmosa deneyimler bütünü mitler yoluyla tanımlanmış ve aktarılmaktadır. Bu nedenle evrene ya da insana ilişkin yaratılış en temel arketiptir (Tecimer, 2006: 98).

Yaratılış mitinde dünyanın bir merkezi olduğuna inanılır. Eliade (2017: 25, 31-33; 1991: 17) “Axix Mondis”nin dünyanın merkezi ya da dünyanın göbeği olduğuna değinirken bu merkezin Gök, Yer ve Cehennemin kesiştiği yer olduğunu söyler. Türk mitolojisi de Gök, Yer ve Yer altı şeklinde “üç bölge” prensibine inanmaktadır (Ögel, 2010: 426). Kutsal inşaların yapımında bu merkez önemsenir çünkü tanrısal inşa bu yolla yinelenebilecektir. Merkez, yaşamdan ölüme, ölümden yaşama geçişte de kozmogoniye hizmet etmektedir.

Kahramanın yolculuğunda da geçici olandan ebediliğe, insanlıktan ilahlığa geçiş, merkeze ulaşma demektir. Bu daha çok ruhsal bir geçiş olarak düşünülmelidir. Yaratılış mitiyle birlikte “ezeli kurban” motifiyle karşılaşılır. Bu, kozmosun, dünyanın yaratılışında bir varlığın feda edilmesi gerektiğini hatırlatır ve bu sunum her yaratılış hikâyesinde taklit edilir (Eliade, 1991: 36). Kozmosun, düzenin ya da yeniden doğuşun çeşitli şekilleri vardır. Kimi zaman (hastalık durumları gibi) yeniden doğuşta öz kalır ama kişisel olarak işlevler değişebilir, kimi iyileşmeler olabilir. Ya da ritüelle birlikte zihinsel bir dönüşüm, bu dönüşüme tanık olma, bir parçası olma yoluyla da gerçekleşebilir (Jung, 2015: 48).

Yeniden doğuş mitini incelemeye olanak tanıyan metinlerden biri Orhan Asena tarafından yazılan **Tanrılar ve İnsanlar** ya da **Gilgameş**’tir (2010). 1960 yılında yazılan oyun Mezopotamya mitinden uyarlanmıştır. Ulaşılan yazılı tabletlere göre cehennemi anlatan ilk kaynaklardan biridir. Gilgameş mitinde farklı rivayetler bulunur. Bunlardan birinde, halkını kendi eğlencesi için kullanan Uruk kralıdır. Tanrılar tarafından ona rakip olması için gönderilen Engidu ile dost olduktan sonra kendisi için ölümüne neden olmuştur. Engidu Gilgameş için yerde açılan yarığa girer ve ruhlar tarafından fark edilir. Bir canlı olarak bulunmaması gereken yerededir ve tekrar

yeryüzüne dönememe cezasına çarptırılır. Gılgamış bundan dolayı çok üzülür ve tanrılardan yardım isteyerek Engidu'yu görmek ister. O sırada ölümler ülkesindeki yaşamı öğrenir. Buradan ortaya çıkan gerçek, ölümler diyarı bu dünyada yapılan tercihlerin, eylemlerin kısacası bu dünyada ekilenin biçildiği yerdir (Alt, 2017: 11-12). Bir başka rivayet de halkı için mücadele eden bir Gılgamış'tır. Ölümsüzlüğün ve bilgeliğin peşinde olan insanı anlatır (Özbenekçi, 2012: 5).

Asena'nın oyunu ise mitten yola çıkan bir uyarlamadır. Bu nedenle ortak noktaları fazladır. Oyun iktidarı elinde tutan En-Me-Ka'nın (Gılgamesh'in annesi olan Nin-Sun'un babasıdır) zulmü ile başlar. Halk tek çare olarak Gılgamesh'in kendilerini kurtarmasını bekler. Annesi insan, babası tanrı olan Gılgamesh, tıpkı Uranos ve Kronos gibi ya da Ki gibi En-Me-Ka'nın tahtını ele geçirme ihtimali olan bir ortak istemediği için gizlice doğmuş bir rakiptir.

Gılgamesh, En-Me-Ka'nın zulmünden ölenler ve geride kalanlar için yardım etmeye söz verir ve sonunda zafer kazanarak Uruk kralı olur. Bu zulüm anı Gılgamesh'in tanrılara kafa tuttuğu andır, kendini o kadar güçlü hisseder ki, bir insan olarak kendini tanrılara denk görür. Onun tanrı-insan karşıtlığını vurgulayan bu tutumu, benliğindeki gücü hissettiği anda duygularının harekete geçmesiyle başlayan bir maceraya çağrıdır. Tanrılar bir insan tarafından meydan okunmasından hoşlanmazlar. Bu sırada hiçbir erkeğin reddedemeyeceği ama ona gidenin de yanarak yok olacağı kadar güzel bir tanrıça olan İştar Gılgamesh'in karşısına çıkar ve aşkını sunar. Gılgamesh onu reddeder ve düşmanlığını kazanır. Tanrılar ise insan olan ama yabani bir hayvandan farksız, vahşi Engidu'yu onunla savaşması için gönderirler. Bu aşamada Engidu eşik bekçisidir. İrice, vahşi bir insan olan Engidu Nin-Sun oyunu ile sarhoş edilerek Gılgamesh'e karşı yenilir. Bu karşılaşma Gılgamesh için bir zafer değil itibar kaybıdır. Haksızlığı kabullenmez ve Engidu ile dost olur. Artık eşiği aşmış, inisiyasyon süreci başlamıştır. Önce düşman sonra eşik bekçisi olan Engidu şimdi dost, kardeş olmuştur.

Tanrılar Gılgamesh ve Engidu'nun birlik olup kendilerine savaş açmalarına öfkelenir. İkisinin korkunç bir canavarla mücadele etmeleri gerekir ve bu güçlü ikili tanrısal canavarı yenmeyi başarır. İnisiyasyonda bu ilk sınavı Engidu ile başarmıştır

ama ikinci sınavda yenilecektir. Çünkü İřtar Engidu'nun ölümüne neden olur ve reddedilmenin intikamını alır. İntikam alma duygusu beraberinde řiddetin yeniden tekrar edeceğinin habercisidir. İntikam bir misillemedir ancak ilk eylemi gerçekleřtiren intikamın tetikleyicisi olduđunu kabul etmez. O da bir bařka eylemin karřılıđını verdiđini iddia edecektir. Bu tıpkı kan davası gibi duyguların doyurulması amacıyla tekrar eden sonsuz bir döngüye neden olacaktır (Girard, 2003: 20). Bu yolculukta İřtar ikinci kez Gılgameř'in düřmanı olmuřtur.

Engidu'nun ölümü Gılgameř'e ne kadar güçlü olursa olsun ölümlü bir insan olduđunu hatırlatır. Sahip olduđu güç ve içindeki güçlü motivasyona rađmen ölüm karřısında zayıftır. Bař edemeyeceđi bu çaresizlik onu kahreder ve tanrılar tarafından ölümsüzlük bađıřlanmış olan Utnapiřtim'i bulup, ölümlü bir insanın nasıl ölümsüzlüğe eriřeceđini öğrenmek ister. Utnapiřtim'e ulařmak için zorlu bir yolculuk geçirmesi gerekir. Bu yine bir sınavdır. Gılgameř'in yeniden dođuřuna dođru sürdürdüđu macerada ařması gereken pek çok sınavdan biridir.

Sonunda Utnapiřtim'e ulařır. Utnapiřtim, tanrıların yeryüzünü yok ettiđi büyük tufandan sađ çıkan kiřidir. Bu tema da mitolojide sıklıkla kullanılmaktadır. İřlam'daki Nuh Tufanı gibi tek tanrılı dinler yanı sıra daha eskilere gidildiđinde, Antik Yunan mitolojisinde de Zeus'un insanlıđa ders vermek adına Deukalion tufanını yarattıđı söylenir. Yine benzer bir hikâyeyle, tanrıların verdiđi bilgiye sahip olan biri tarafından gemi yapılmıř, insanlıđın soyunu sürdürebilmesi için kurtulma řansı verilmiřtir (Graves, 2010: 174; Saydam ve Kızıltan, 2018: 48). Tufan mitlerinde olduđu gibi Utnapiřtim tanrılardan bir mesaj almıř, onların gizini korumuř ve ölümsüzlükle ödüllendirilmiřtir. O her ne yaptıysa Gılgameř de aynını yaparak ölümsüzlüđu kazanmanın sırrını öğrenmek ister. Bu nedenle Utnapiřtim bu yolculukta akıl hocasıdır. Finalde Gılgameř'in istediđi eređe ulařsın ya da ulařamasın, aydınlanmasını sađlayacak kiřidir.

Bunun için Utnapiřtim anlatmak yerine yařayarak kavrayacađı bir yol bulur. Yorgun olan Gılgameř'e uyuyacak yer verir ve günlerce uyur. Bu yarı ölüm hali süresince zamanın nasıl geçtiđini anlamamıřtır. "Uyku ve uyanma bir yařam boyunca art arda yinelenirken, her büyük çevrimle birlikte sık sık daha küçük yok olup gitmeler

söz konusu olur” (Campbell, 2010: 291). Gılgamesh’in bu uyku hali, onu yeniden doğuşuna hazırlayan mikrokozmostur. Bu son sınavla birlikte Gılgamesh, uyku karşısında dahi ne kadar aciz olduğunu görerek ölüm karşısında tamamen güçsüz olduğunu anlayacaktır (Saydam ve Bilgin, 2018: 50). Gılgamesh bu gerçekle yüzleştiği an ölümsüzlüğe ulaşamayacağını aynı zamanda da âşık olduğu İştar’a erişemeyeceğini anlar. Doğanın/tanrıların insan bedenine yönelttiği bir şiddettir bu ve insanlığın asla kaçamayacağı, her koşulda karşısında savunmasız kaldığı bir şiddet biçimidir. Bu şiddet her insan bedenini ya da zihnini bir yok oluşa sürüklerken her doğumla yeni bir yaşamın başlayacağını işaret eder. Bu döngüsel şiddet yıkıcı ve var edici yanıyla sürekli tekrar eder.

İştar da yaptıklarından pişman, onu gerçekten sevdiğini anlayarak yanına gelir. “Tanrıçayla karşılaşma” denilen bu süreç mistik bir evlilik olarak düşünülebilir (Campbell, 2010: 125, 130-132). Kutsal tanrıça evrensel anne arketipidir ve kozmosu besleyen, koruyan özelliği ile kötücül yanı birleşen bir imgedir. Kahramanın zihnindeki arınmaya, onun yeniden doğuşuna gidecek yolculuğunda işaret gibi ölümü ve doğumu anımsatır. Zaten Gılgamesh de eski Gılgamesh değildir. İştar’la bir araya gelemeyeceği gerçeği, aşkının karşılıklı oluşuyla birleşerek kutsal evliliği gerçekleştirmiş, bu farkındalık inisiyasyonunu tamamlamasını sağlamıştır. Artık yeni bir Gılgamesh doğmuştur. Ölen halkın, Engidu’nun acısıyla, aşk acısıyla yaşamaya tutsak edilmiş bir ölümlüdür O, Utnapiştim’e göre de ebedi bir asidir.

Mitlerde var olan kahramanlar, toplumda düşünceleriyle, yetenekleriyle öne çıkanlardır. Onlar, birer kaynak gibi çeşitli nedenlerle çözülen toplumlar için yeniden doğuşun temsilcileridir. Bu nedenle kahramanın bedenen dönüşü ile öğrettikleri ya da yaşadıklarından ortaya çıkan düşünceleri birer ders niteliğindedir (Campbell, 2010: 31). Gılgamesh gerçekten bir kahraman gibi halkın yaşamını gözetmiştir, bu nedenle ondan yardım istemişler, kral olarak onu seçmişlerdir. O, cesur, özgürlüğünü sınırlamak istemeyen ancak ölümlü bir canlı olduğu için de yenilmeye mahkûmdur (Şener, 1971 a: 180). Kahramanın bu macerada tüm zorlukları aştıktan sonra geri dönüp ödülünü topluluğuyla hatta tüm dünyalara paylaşması gerekir (Campbell, 2010: 222, 247). Gılgamesh ise dönmemiştir, oyunda bu dönüş sadece zihinsel düzeyde olmuştur, oyun

burada sona ermektedir. Dolayısıyla Gılgamesh'in sahip olduğu gerçeğe kendi içsel dönüşüne tanık olunur. Oyun orada bitse de mit yoluyla binlerce yıldır anlatılagelmekte, oyun yoluyla da alımlayıcısına ulaşmaktadır.

Gılgamesh, savaşın, insanların ölümüyle sonuçlanan kıyımın yarattığı şiddetle başlar. Devamında canavarlarla, tanrısal yaratıklarla verilen mücadelede fantastik bir şekle bürünür. Bunlar somut şiddet biçimleri olarak görülür ancak oyunun temel meselesi olan ölüm, çaresizlikle vurgulayarak zihinsel düzeyde bir şiddete dönüşür. İnsanın ölüm karşısındaki bu zayıflığı mitik bir hikâye ile estetize edilmiştir. Gılgamesh bedenen ölümsüzlüğe ulaşamayacağını kabullenmiş, bu bilinçle yeni bir kişiliğe bürünmüştür.

Bu başlık altında incelenebilecek bir başka örnek oyun da Murathan Mungan'ın **Geyikler Lanetler**'idir (2000). **Mezopotamya Üçlemesi**'nin son oyunudur. Oyunun yazıldığı tarih, yazarın metnin sonuna eklediği 1980-1992 yılları arasını işaret eder. Oyunun mitik, mistik bir yapısı vardır. Ünlü (2006: 139), oyunu “belirli bir mittin yola çıkmaksızın Doğu mitolojilerinin bir harmanını değişik bir kurgu içinde sahneye taşımıştır” şeklinde değerlendirmektedir. Oyunda ilginç bir zaman döngüsü vardır. Bu, oyunun masalsı anlatımı, göstermecî tarafı ve mitik olanın zamana ilişkin esnek bakış açısından kaynaklanmaktadır. Mitik zaman normal dünyanın zamanı ile aynı değildir. Bu nedenle oyun, karmaşık olay dizisiyle ancak baştan sona bir bütün olarak ele alındığında tamamlanmışlık duygusu verir. Dört kuşak devam eden bir lanetle şiddet, her kuşakta farklı bir biçimle yeniden açığa çıkmıştır. Her kuşakta ölümle sona ermiş, yeni kuşakla yeniden var olmuştur.

Oyun, Kesikbaş'a Kasım'ın hayatta olup olmadığını soran Cudana'nın sahnesiyle başlar. Bu giriş başta anlamsız gelir ama oyunun ilerleyen zamanlarında tamamlayıcı olacaktır. Oyunu özetlemek oldukça güçtür çünkü gerek dramatik gerekse mitik bağlamda çok katmanlıdır. Her sahne, kendi başına bir hikâye olduğu kadar, öncesinde anlatılan ya da ileride yaşanacak bir başka sahnenin bıraktığı soruların nedeni ya da açıklaması gibidir. Oyun şöyle özetlenebilir: Hazer Bey göçebe bir aşiretin oğludur ve ailesi istemediği halde bir başka aşiretten olan Kureyşa ile evlenir. Hazer,

son göçlerinde geldikleri ve oyunun geçtiği yöreye yerleşme kararı alır, kavmini ikiye böler. Bu karar hem Hazer hem de soyu için, bu hikâye için maceraya çağrıdır. Çünkü göçerlikten yerleşik hayata geçmek, Eliade'nin de (1991: 32) ifade ettiği gibi “oturmak için seçilen ‘dünya’nın yaratılmasını üstlenmek söz konusudur”. Bu dünyada var olan nesnelerin, şekillerin, planların dünya dışı kozmik bir ikizi yani arketipi bulunmaktadır. Ancak her şeyin arketipi olmadığından (işlenmemiş topraklar, gidilmemiş denizler gibi) buralar kaotiktir. Bu nedenle “öyle bir bölge ele geçirildiğinde, yani işlemeye başlandığında, sembolik olarak yaratılış eylemini yineleyen ayinler gerçekleştirilir; işlenmemiş bölge önce ‘kozmiğeleştirilir’, ardından oraya yerleşilir.(...) Yeni, bilinmeyen ve işlenmemiş bir yöreye yerleşmek bir yaratış eylemine eşdeğerdir” (Eliade, 2017: 22-23).

Gelenek olduğu üzere konukları yerde avlanması ve kan dökmesi gerekir. Bu av kahramanın macerasında eşiktir, çünkü bir geyik avlar ama o geyik gebedir. İleride gerçekleşecek tüm lanetin de en büyük nedeni sayılır ve kahramanın inisiyasyonu başlar. Dökülen ilk kan bir cam kâsede saklanır, zehirli sayılır ve başka bir yere göç edileceğinde toprağa gömülecektir. Bu durumda Kureyşa “Bu yerler geçmişin rüyasını görüyor. Bizi uykularından kovuyorlar. Reddediyor bizi cümle tabiat!” (Mungan, 2000: 32) diyerek sürekli oradan gitmek istediğini söylese de Hazer Bey'i ikna edemez hatta Hazer Bey büyük bir kasr yaptırır. Kureyşa sürekli düşlerinde geyikleri görür ve baş edemeyecekleri bir belayı hissediyor gibi kaygılıdır. “Düş kişiselleştirilmiş mittir, mit kişisellikten çıkarılmış düştür; hem düş hem de mit ruhun dinamiğinin genel işleyişi içinde simgeseldir” (Campbell, 2010: 30). Gerçekten de Kureyşa'nın düşleri mesaj niteliğinde, bölgenin önceki yaşantısının yansımalarıyla şekillenir. Dayanamadığı bir noktaya gelince canına kıymak için ilk kanı içip kendini zehirlemek ister. Bu yerleşim, Kureyşa'nın ve soylarının kaosu olacak bir döngünün başıdır. O da yaşamak için yerleştikleri yerde, ölümü arzular ama o kan rahminde hızla büyüyen bir oğul, Mustafa olacaktır. Kureyşa'nın ölüm arzusuyla eyleme geçişi bu hikâyenin sınavlarından biridir ve bu eylemin sonunda bir müjdeyle, oğulla karşılaşacaklardır. Oyunun hemen her oyun kişisinde yaşamdan ölüme, ölümden yaşama kurulu bir döngü görülecektir.

Mustafa on beş yaşına geldiğinde ilk ava çıkması ve kan dökmesi gerekir. **Ölü Törenleri**'nde de görüldüğü üzere çocukluktan yetişkinliğe geçiş için bir şiddet eyleminin gerçekleşmesi gerekmektedir. Erkek çocuklar adeta acımasızlığını ispatlamadan akliselim bir bireye dönüşemezler. Bu dönüşüm şöyle açıklanabilir: “Erginleşme, sünnet, evlenme hep bir ölüm ve ‘yeniden doğum’ eylemidir insan için. Eski kimliğin, hatta eski adın bırakıldığı, yeni bir kimlikle toplumun arasına karışılan bir doğum eylemi...” (Ünlü, 2009: 34). Tıpkı **Ölü Törenleri**'nde Ezhar'ın Kahır olan isminin av dönüşü değişmesi gibi bir dönüşümdür bu. Yaşama dair bu döngüsel izlek, yaşamın bir parçası hatta yaşam-ölüm ilişkisiyle doğrudan bağlantılı olan şiddet kavramı gözetildiğinde, bu döngünün şiddetin de döngüsü olduğunu düşündürür.

Av sırasında Mustafa'nın geleceğini belirleyecek olay gerçekleşir. Çünkü geyik kanıyla gerçekleşen gebelikten doğan Mustafa, avda karşısına çıkan geyikten gözünü alamaz, âşık olur, efsunlanmış gibidir. Bu olay Mustafa için maceraya başlayacağı bir eşiktir ancak soyun başladığı yere, Hazer ve Kureyşa'ya döndüğümüzde onların macerasının inisiyasyon sürecinde karşılaştıkları bir başka sınavdır.

Mustafa'yı eski haline döndürmek için Efsunculardan yarım alırlar, büyüler yapılır ve ava çıktığı gün tekrar canlandırılır. Efsuncuların dönüştürme gücü şamanın sahip olduğu yeteneklere benzetilebilir. Gerçekliğin ötesinde güçleri olan bu kişiler iyiliğe hizmet ettikleri gibi kötücül amaçlar için de bu güçlerini kullanabilirler. Dolayısıyla bu tür kişilerin varlığı, sahip olduğu yetenekleri iyileştirici ya da tehlikeli olabilir. Efsuncuların gerçekleştirdiği ritüel sonunda Mustafa'nın tutulduğu geyik, ceylan gözlü bir genç kıza dönüşür, Cudana'ya. Frye'in (2015: 249) “varolmak kendi başına doğanın dengesini bozmaktır. (...) Her yeni doğum, intikam alan bir ölümün geri dönüşüne yol açar” ifadesi hem Cudana'nın varoluşunun hem de Mustafa'nın bu maceradaki varlığının yaşatacağı sancıları özetlemektedir. Artık Mustafa için de inisiyasyon başlamıştır. Geyik, ilkel zamanlardan itibaren kutsallık atfedilen hayvanlardan biridir. Kimi zaman “kız, sevgili ya da sevgiliye ulaşan elçi” olarak anılmıştır (Ünlü, 2006: 223). Türk mitolojisinde de geyik kutsal sayılır. Daha çok dişi geyikle ilgili mitler bilinir. Dişi geyik, tanrıyla ilişkisi olan bir hayvan, dişil bir ruh konumundadır (Ögel, 2010: 569).

Anadolu’da ölüp-dirilme törenleri arasında geyik ve aynaların kullanıldığı örnekler bilinmektedir. Oyunda da Cudana’nın dönüşümü ritüeli sırasında göz yerine aynalar takılı olan köylüler anlatılır. Çok benzer bir anlatı And’ın (1962: 55) “Geyik Oyunu ve Ayna” başlığıyla ele aldığı bölümde yer almaktadır. Burada da ölüp-dirilme teması ekseninde geyik taklidi yapan biri, davullarla zurnalarla eşlik ettiği sırada geyiğin düşüp ölmesi ve yardımcısının nazar değdiği için kurşun döktürmesi sonucu yeniden dirildiği anlatılır. Tıpkı Mustafa’nın bir hayvan gibi geyiğe vurulmasında ya da bir geyiğin genç bir kıza dönüşmesinde görüldüğü gibi bu mitik hikâye Mustafa için tekrar yaşanmaktadır. Bir kez daha kaos kozmosa dönüşmüş, geyik ölmüş Cudana doğmuştur. Bu dönüşüm ritüeli de Cudana’nın macerasını başlatır, Hazer ve Kureyşa ile birlikte başlayan inisiyasyon bu sınavla devam eder.

Oyunda on beş yaşına gelen iki kuşağın (Mustafa, Kasım ve Nasır) erkekliğe geçiş ritüelleri yapılır. Tıraş edilme, bu sırada kan kokusuna alışması için berber tarafından bilerek kesik atılması, avlanma gibi törenler bir takım yeni düzenlerle başlamayı işaret eder. Erginleme törenleri bireyin doğaya üstün gelecek kadar güçlü olduğunu kanıtlayabileceği bir yöntem olduğu düşünülebilir. Aynı zamanda o zamana kadar kadınların otoritesinde olan bireyin artık ataların otoritesine geçişini pekiştirme yöntemi de sayılmaktadır (Cazeneuve ve Durkheim’den akt: Tecimer, 2006: 55-56). Bu pekiştirme Mustafa için de söz konusu olmuş, Kureyşa’nın oğlu iken Cudana’nın kocası, Kasım ve Nasır’ın babası yani bir ata, bir otorite olacağı görülür.

Mustafa Cudana’nın konuşmasını sağlamak için ağzına tükürme ritüelini gerçekleştirir. Ögel (2010: 466) “Türk yaratılış destanlarında Tanrı insanı yaratırken, Erlik ona yardım etmiştir. Fakat sonradan insana tükürerek, insanın içyüzünü kendine benzetmek istemiştir” şeklinde ifade ettiği davranış bu sahnede görülebilir. Bir başka mit de tanrının insanları çamurdan yapıp, şeytandan esirgemesiyle ilgilidir. Şeytan bu insan şekillerinin bekçisini kandırır ve bu çamurların üzerine tükürür. Tanrı bunu anladığında, insanın dışına bulaşan pisliği ters yüz ederek içine gizlemiştir (Ögel, 2010: 481). Mustafa’nın Cudana’yı kendine benzetmesi ise daha sonra, kendisi için onca fedakârlık yapan Cudana’yı görmezden geldiği zaman anlaşılacaktır.

Evlilikleri üzerinden zaman geçer, çocukları olmaz. Cudana kendi gizini bilmediği için çare arar ve Kureyşa ona insan başlı yılan gitmesini söyler (Bu ifade doğrudan Şahmeran mitini anımsatacaktır ancak yazar bu yanılgıya düşülmemesi için bir not düşmüştür). Cudana yola düşer ve insan başlı yılan ulaşır, söylediklerini yapar ve bir düş görür. Gizini artık anlamıştır. İnsan başlı yılan bu maceranın akıl hocası kimliğindedir. Cudana için bu karşılaşma bir eşiktir çünkü devamında bir ritüelle birlikte Cudana'nın inisiyasyonu başlayacaktır. Bu ritüelde Cudana evlat sahibi olmak için Mustafa'nın vurulduğu gözlerinden vaz geçecektir. Sağ gözünü vererek Kasım'a, sol gözünü vererek Nasır'a sahip olur ama Mustafa'yı mutlu etmek, soyunu sürdürmek için yaptığı bu fedakârlık anlamını yitirir. Çünkü Mustafa oğullarının sevgisine o kadar düşmüştür ki Cudana'yı görmez olmuş, ilgisini kesmiştir. Cudana, Mustafa mutlu olsun diye gözlerini feda etmişken Mustafa da onun âşık olduğu gözlerini kaybetmenin üzüntüsünü yaşar. Cudana öyle büyük acı duyar ki kocasına lanet okur. Bu sahne Mustafa'nın düşman kazandığı sahnedir ve bir düşüşün habercisidir. Bu lanet okumanın kaynağında, Mustafa'nın Cudana'nın ağzına tükürerek ona insanın içindeki kötülüğü aktarması olarak da yorumlamak mümkündür.

Cudana ve Mustafa'nın oğulları da on beş yaşına geldiğinde erginleme süreçlerinden geçmesi gerekir. Bu iki genç erkek Anlatıcı'dan dinleyeceğimiz üzere şiddet düşkünü, acımasız, zalimdir. Cudana oğullarından kanlı katiller misali korkmaktadır. Bu korkusu Mustafa'nın ödeyeceği bedelin, onun Mustafa'ya ettiği lanetin gerçekleşmesiyle sonuçlanacaktır. Bu kez kozmos kaosa dönüşecektir.

“Anlatıcı- Anlatırlardı:

Daha küçücük bir çocukken bile zulmediciydiler.
Can yakmaktan hoşlanır,
Eziyet etmeyi severlerdi.
Başlarını döndürücü kan kokusu
Başkalarının acıları gözlerini sevinçle parlatır,
Başkalarının uğradığı felaketlere
Delimsirek kahkahalarla gülerlerdi
Kötülüklerinin serpilip gelişmesi için
Hem güçleri vardı, hem zekaları
Gözüpek, küstah, saldırgan, atak, hırçın,
Mağrur, kurnaz ve haindiler.
Kötülükten yana zengindi hayal güçleri

Kıyıcıydılar
 Zalimdiler
 Heyatın özüne, dünyanın gizine ermiş gibiydiler
 Bütün yaşları yaşamış gibiydiler
 Onlar için dünyada yalnızca
 Zulmedenler ve zulmedilenler vardı
 Geri kalanı ise
 Zulme seyircilerle, zulmedene seyirciler
 Diye ikiye ayrılıyorlardı.

Bu zalim gençler de tıpkı ataları gibi on beş yaşına gelince ava çıkar. Yine atalarında olduğu gibi onların maceraya çağrısı bu av törenidir. Bu sırada oyunda aralıklarla kötülüğün, lanetin dansını sergileyen cinler ava müdahale eder. Cinler, tekinsiz bir alandadır ve insanı tedirgin ederler. İnsan doğasına aykırı, bilinmeyen yönleriyle, insanın sahip olduğunun ötesinde mistik güçleriyle korku yaratırlar. Oyunda da sık sık insanların kaderini değiştirirler, kendi ritüellerinin danslarını sergilerler ve ürkütücüdürler. Kasım ve Nasır babalarını bir av olarak görürler ve canice başını keserek öldürürler. Ancak kesik başı gördüklerinde kendilerine gelirler. İkizlerin bu yanılgısını arketip etkisi olarak açıklamak mümkündür: “Arketip, bilinçli yönelişimizi değiştirebilir, hatta onu karşısına çevirebilir; örneğin, idealleştirilmiş babamızı, hayvan başlı ve teke ayaklı olarak, nazik sevgili karımızı cin gibi görebiliriz” (Jung, 2006: 48). Oyunda cinlerin hilesi olarak geçen bu sahne yoluyla oğullarına çok düşkün olan Mustafa’nın, ideal babanın bir geyik şeklinde görünmesi, Mustafa’nın geyik kanı içildiğinde gerçekleşen bir gebeliğin sonunda dünyaya gelişiyle bir bağ kurmaya yardımcı olur.

Av töreni, Kasım ve Nasır’ın macerasında eşiktir. Kahramanın geçeceği eşik bilinen alandan bilinmeyene, tehlikeli olana geçişin sınırındır ve bu sınırın bekçilerini aşmak güç ve risklidir. Aşılması gereken sınırı güçlü karşıtlıklar olarak görmek mümkündür, yaşamla ölüm gibi, olmak ya da olmamak gibi... Bu eşikten geçmek, mitik hikâyede “balının karnı” da denilen, bir yeniden doğma, bilinmeyenle karşılaşmadır (Campbell, 2010: 99, 106-107). Kasım ve Nasır bu eşiği aştıktan sonra kıyıcı kimliklerini terk ederler. Devamında Kasım Suveyda ile karşılaşır ve evlenirler, oğulları Bakır dünyaya gelir. Yazar da “cinayet ve aşk onları yeniden insan yaptı” (Mungan,

2000: 128-129) demektir. Döngü devam etmekte, kargaşa kendini yeni bir düzene bırakmaktadır.

Kasım'ın kavmi için bir yolculuğa çıkıp dönmeyişi üzerine oyunun giriş sahnesi hatırlanır. Cüdana mahzendeki Kesikbaş'a (Mustafa'ya) Kasım'ın hayatta olup olmadığını sorar yanıt alamayınca öldüğünü düşünür ve Suveyda ile Nasır'ı birleştirmek ister. Süveyda ise diktığı çiçekle Kasım'ı özdeşleştirmiş, çiçek canlı kaldıkça onun da yaşadığını hissetmiştir. Bu imge yoluyla doğa-yaşam ilişkisi kurulabilir. Bitki canlı olduğu sürece Kasım'ın yaşadığını temsil etmektedir. Sözüünü geçiremeyince bu evlilik gerçekleşir, Sidar dünyaya gelir.

Oyunda sık sık rüyaların ya da rüya-gerçek arasında geçen olayların yer aldığı sahneler bulunur. Gerçek olan rüyaya yansımış, rüyada olan gerçek hayatta gerçekleşmiştir. Kureşya'nın hep rüyalarında geyikleri görmesi gibi, öldüğü anın Hazer'e uykusunda görünmesi gibi, Süveyda'nın Kasım'ın gelişini görmesi gibi... Rüyalar farklı uygarlıklarda farklı anlamlara gelen özellikler taşırlar. Rüyalar “uykudayken bedenimizi terk eden ruhumuzun gerçek yaşantısı”, “tanrı ya da kötü huylu cinler tarafından insana iletilen duygular”, “akıldışı arzularımızın bir tatmin arayışı” ya da “en derin ve en yüce güçlerimiz ile yeteneklerimizin yansıması” şeklinde tanımlanabilmektedir (Fromm, 1992: 39). Freud (1996: 56) ilkel insanın gördüğü rüyaları inandıkları tanrılar ya da yarıtanrılarla ilişkili bir iletişim şekli olarak yorumladıklarını belirtir. Düşler, insanüstü varlıklarla bir mesajlaşma şeklidir ve düş görenin amacıyla ilgili bir bilgi edinme şeklidir. Konu düşler olduğunda bir fikir birliğine ulaşılamasa da mitlerle kurulan bir bağ olduğunu düşünmeye olanak tanır. Oyunda da geleceğe ilişkin kaygıları ya da umutları işaret eden rüyalar, gerçekleşmiş olaylar kadar belirleyici olmuştur.

Sidar'ın sünnet düğününde Kasım döner ve Suveyda'nın yaşayan iki eşi olamayacağından bir ritüelin gerçekleşmesi gerekir. Bir daire çizilir. Kimi ilkel toplumlarda şamanlar dairenin yuvayı temsil ettiğini söylerler. Bu adeta bir kuş yuvası gibi ya da yukarıdan bakıldığında gökle yerin birleşmesinin yarattığı daire görünümüne benzer. Dolayısıyla daire insanların yaşadıkları yeri, aileyi, kabileyi de temsil

etmektedir (Campbell, 2010: 53). Burada çizilen daire Suveyda'nın ailesini belirleyecek dairedir. İki kardeş kimlikleri görünmeyecek şekilde iki kardeş karşı karşıya gelir ve biri ölecek diğeri yaşamına devam edecektir. Bu maceranın son sınavı verilmiştir. Kasım ölmüş, Cudana'nın sağ gözü açılmıştır. Mitlerde genel olarak ikiz kardeşlere karşı olumsuz bir önyargı vardır. Çünkü arınmanın yaşanacağı anda şiddeti birine yüklemeleri, bu kişinin de herkesten farklı olması gerekir. Oysa kimi toplumlarda ikizler aynılıklarıyla korku, kaygı uyandırır. Hatta birini ya da ikisini yok ederek bu olağanüstü durumdan kurtuldukları bilinir. İkiz olsun ya da olmasın sıklıkla görülen durumlardan biri de düşman kardeşler arketipidir. Kardeş düşmanlığı çeşitli nedenlerle görülebilir. Kimi zaman bir iktidar kimi zaman bir kadın için karşı karşıya gelirler (Girard, 2003: 78-79, 84).

Finalde tüm bunların Sidar'a anlatılan bir hikâye olduğu anlaşılır ve Sidar oralardan gideceğini söyleyerek oyunu tamalar. Bu son sahne yoluyla tek tek kişilerin değil tüm oyunun kaosu sona erecek, Sidar'la birlikte yeni bir düzen başlayacaktır. Hatta bu düzen Sidar'ın zihninde başlamıştır...

Geyikler Lanetler bu karmaşık görünen dokusu içinde dört kuşak üzerinde süren bir lanetin anlatısıdır. Hazer Bey ile başlayan lanet, o öldüğünde Mustafa ile, Mustafa öldüğünde de Kasım ve Nasır ile sürmüş, Kasım'ın ölümü ile son bulmuştur. Bakır ve Sidar'ın kuşağı bu lanetten kurtulan, dönüşümün başladığı yeni kuşakların ilk çocukları olur. Hazer Bey babasına karşı çıkmış, kendi isteğiyle de olsa Mustafa'nın elinden ölmüştür. Mustafa da oğulları tarafından canice, kafası kesilerek öldürülmüştür. Kasım ise kardeşi Nasır tarafından öldürülerek yaşamı son bulmuştur. Dört kuşak mitik, mistik, fantastik ve gerçekçi bir biçimde şiddetten kurtulamamıştır. Her kuşak hem atalarının kaosu, hem de kozmosudur. Bu nedenle oyun hem kahramanın hem de hikâyenin yolculuğu ekseninde ilerler. Hazer Bey'in göçerlikten konarlığa geçmesiyle başlayan lanet hem kendilerinin hem de sonraki soylarının macerasını başlatır, Sidar'ın göçe niyet etmesiyle tamamlanır. Hikâyenin bu çağrı-inisiyasyon-dönüş sürecinde gerçekleşen olaylar çok sayıda mitik kaynağa dayanır. Av, cinler, efsuncular, geyik kanından gebelik, büyü, geyiğin kıza dönüşümü, gözlerini oynatan ve konuşabilen Kesikbaş, insan başlı yılan, evlat için kabul edilen körlük gibi sayılabilir. Görüldüğü

üzere bunların tamamı mitik, fiziksel ve zihinsel şiddet üreten sahnelerdir. Ya bir bunalım sonunda gerçekleşir, ya gerçekleşmesinin devamında bir bunalım gelir. Ayrıca tüm bu mitik öğeler kaosun kozmosa ya da kozmosun kaosa dönüşümünde merkez anlardır. Dolayısıyla bu öğeler yoluyla her soyun kendi macerası da, kendi döngüsü de işlenmiş olur.

Bu başlık altında incelenebilecek bir başka oyun, Nihat Asyalı tarafından kaleme alınan **Rab Şeytan’a Dedi ki** (2010) adlı metindir. Oyun Eyüp, Sisyphe ve Şeytan odağında gelişir, Eyüp’ün karısı olayların ilerlemesinde etkindir. Şeytan ilk onunla diyaloga geçer. Oyun iki oyun kişinin iki eylemi üzerine gelişir. Sisyphe koca bir kayayı dağın tepesine çıkarmakla yükümlüdür. Eyüp de sorgusuz kulluk ettiği tanrısı tarafından çile çekmeyle yüz yüze bırakılmıştır. Tanrısına itaat ettiği göstermek için onulmaz çibanelara katlanmaktadır.

Oyun Sisyphe ve Eyüp’ün ayrı ayrı hikâyelerinin bir bütün olarak finale eriştiği bir maceradır. Çile çeken bu iki kişi düşünüldüğünde Campbell’ın (2010: 319), “mitin temel paradoksu yatmaktadır: ikili odak paradoksu” ifadesi bu duruma uygundur: “kozmogonik çevrimin başlangıcında ‘Tanrı karışmıyor’ ve aynı zamanda ‘Tanrı yaratıcı-koruyucu-yok edicidir,’ demek nasıl olası olduysa (...).” Her ikisinin de tanrısı yaratıcıdır, tanrı olduklarından iyilik ve şefkatle donanımlı olmaları beklenir ve ikisinin tanrısı da cezalandırıcı, yok edicidir. Oyun bu noktada, oyun boyunca hiç görmediğimiz ya da sesini duymadığımız tanrıların oyunudur.

Oyun birbirine koşut ilerleyen iki eylem üzerine kuruludur. Biri Sisyphe’un koca bir kayayı dağın tepesine çıkarmakla yükümlü olduğu ve tekrar geri yuvarlanmasıyla sonsuza dek sürecek döngüyle cezalandırılmasıdır. Bu cezanın nedeni Zeus’un Sysiphe tarafından aldatılmış olmasıdır. O tanrısına isyan ederken, aynı anda onulmaz çibanelarla acı çekmesine rağmen tanrısına itaat etmekten vaz geçmeyen Eyüp karşımıza çıkar. Eyüp’ün böyle bir ceza çekmesi için hiçbir neden yoktur. Bu sırada Şeytan gelir ve Sisyphe’u tanrısından af dilemeye, Eyüp’ü de tanrıya isyan ettirmeye çalışır. Şeytan önce Eyüp’ün karısına gider ve Eyüp’ü iyi edeceğini söyler. Eyüp o sırada inzivaya çekilmiş, kimseyle görüşmemektedir. Bu arada Kadın’ın dikkatini karşı

dağda çilesini çeken Sisypheos'a çekmeyi başarır. Ardından Sisypheos'a gider. Mite göre Zeus tarafından ebedi bir cezaya çarptırılmış olan Sisypheos, kurnazlık ve hırsızlıklarıyla bilinir. Çıkarlarını gözeterek hareket ettiği ve bu uğurda Zeus'u kızdırdığı bilinir. Onun yaptıklarından dolayı mı, Zeus'u kızdırdığı için mi bilinmez, ölümünden sonra bir kayayı dağın tepesine çıkarması ve kayanın tekrar geri yuvarlanmasıyla sonsuza dek sürecek bir döngüye mahkûm edildiği söylenir (Graves, 2010: 281-283). Oyunda bu mitik hikâyeye aralıklarla anlatılır, diyalog örgüsüne yerleştirilmiştir. Şeytan, Sisypheos'a tanrısından af dilemesi söyler ama geri çevrilir. Bu Sisypheos'un maceraya çağrıldığı sahnedir. Hem Eyüp hem de Sisypheos çağrışıyı önce reddetmiştir.

Şeytan yine Kadın'ın yanına gider ve Sisypheos'un neden ceza çektiğini anlatarak Zeus'tan af dilerse bu cezanın biteceğini söyler, uzaktan koca bir kayayı dağın tepesine iten, yakışıklı bir erkek için Kadın'ın bir şeyler yapabileceğini, belki de onu ikna edebileceğini fısıldar. Tüm bunlar planının bir parçasıdır. Bu noktada Kadın Şeytan'ın eşlikçisi gibi görünür, bilmeden onun planlarına hizmet eder. Kışkırtıcı bir kişilik olarak var edilmiştir.

Şeytan şimdi de Eyüp'le konuşmaya çalışır. Tüm vücudu iyileşmez yaralar içinde olan Eyüp sürekli tanrısından günahlarını bağışlamasını ister. Oysa bile işleye günah işlememiştir, kulluktan başka bir şey bilmez. Ama tanrı böyle uygun görmüştür ve ona soru sorulmaz. Eyüp tanrısına sadakatini korumakta kararlı görünür. Şeytan ilk denemede başarılı olamadıysa da bu işten vazgeçmeyecektir. Bu iki kişinin de maruz kaldığı şiddet tanrısalıdır. Bir gerekçesi olsun ya da olmasın tanrıların erkini şiddet üretmekle kanıtladığı görülür. Öte yandan Şeytan'ın da Eyüp ve Sysphos'a yönelik şiddeti söz konusudur. Tanrılar gibi işkence yoluyla değil, onları kandırmaya çalışarak, içinde bulundukları durumu lehine kullanarak aldatmakta, dolaylı şiddet üretmektedir.

Yurdaydın ve Dağ **Dinler Tarihi** adlı çalışmalarında Cherbury'nin dinin bilimsel tanımlamasını beş önermeyle yaptığını aktarmaktadır. Bu tanımlama tam olarak Eyüp'ü itaatkâr kılan nedenlerin açıklaması niteliğindedir:

“1. Yüce bir kutsal varlık mevcuttur. Onun, kutsal, kendi kendine mevcut, ilk neden, her şeyin enerjisi ve ereği, ezeli, iyi, adil, bilge, sonsuz, kudretli ve

özgür gibi onbir sıfatı vardır. 2. Bu yüce varlığa tapınmak insanın ödevidir. 3. Erdem ve dindarlık bu ibadetin hayati bölümünü meydana getirir. 4. Bu varlığa karşı işlenen günahın tövbe edilmeli ve bu günahın karşılığı ödenmelidir. 5. Evrende ilahi bir düzen mevcuttur. Başka deyişle, insan yaptıklarının ödülünü öteki dünyada görecektir” (akt. Yurdaydın ve Dağ, 1978: 8).

Yine de Şeytan Eyüp’ü isyan etmeye, Sisypheos’u boyun eğmeye ikna etmeyi kafasına koymuştur. Kimliğini açıklayarak amacına ulaşmak için hamlelerine devam eder. İlk olarak Eyüp’ün durumu anlaşılır:

“Şeytan- “Rab Şeytan’a dedi: Kulum Eyüp’e iyice baktın mı? Çünkü dünyada onun gibisi yok. Allah’tan korkar ve kötülükten çekinir”. Ben İblis Şeytan ne dedim Tanrı’ya peki? “Ve Şeytan Rabba cevap verip dedi: Fakat şimdi elini uzat da onun kemiğine ve etine dokun--- O yüzüne karşı sana lanet edecektir”. O zaman Tanrı ne yaptı dersin?

Kadın- Ne yaptı?

Şeytan- Eyüp’ü benim elime verdi. “İşte o senin elinde. Ancak onun canını esirge...” dedi. Böylece bahse tutuştuk Tanrı’yla. Ben de; Eyüp’ü ayağının tabanından tepesine kadar kötü çibanlarla vurdum” (Asyalı, 2010: 88-89).

Bu gerçek Eyüp için eşiktir. Eşik bekçisi ise Eyüp’ün tanrısıdır. Ya tanrısına olan inancına kuşku düşürmeyerek devam edecek ya da olaylar Şeytan’ın planladığı gibi gelişecektir. Şeytan ise Eyüp’ün akıl hocasıdır çünkü gerçek bilgiye sahiptir ve bu bilgiyi paylaşır. Aynı zamanda hilecidir de, tanrıyla girdiği iddiayı kazanmak için planlar yapar. Tek bir kişide görülen bu çelişki de iyi kötü karşıtlığıyla güçlenmektedir. Kötülüğün temsilcisi olan Şeytan da tanrının gölgesi gibidir. Tanrı sonsuz iyidir, kötülükler şeytandan gelir ancak gerçekten tanrı sonsuz iyi midir? Eyüp de büyük acılara katlandığı ama onun yolundan başka yola sapmadığı halde üzerine bahis oynayan bir tanrı fikriyle öfkeye kapılır. “Dünyanın tapınaklarında tapınılan figürler hiç de hep güzel, hep iyi kalpli, hatta ille de erdemli değildir. Eyüp’ün Kitabı’nın tanrısı gibi, insani değer ölçülerini fazlasıyla aşarlar” (Campbell, 2010: 58). Eyüp’ün inisiyasyonu böylece başlamış olur. Şeytan’ın söylediği üzere tanrıya isyan eder, Şeytan onu bir tas suyla yıkar ve yaralarından kurtulur. Bu Eyüp’ün ilk yeniden doğuşudur, kaostan kozmosa dönüşümün görüldüğü sahnelerden biridir. Eyüp’ün yaralarından kurtulması İnisiyasyonun mücadelelerle dolu bir süreç olduğu düşünüldüğünde Eyüp’ün lehine gibi görünür ancak yaraları geçse de yaşayacağı iç çatışma bu sürecin bir parçasıdır. Frye (2015: 177) kader ve tanrı/tanrılar ilişkisine eleştirel yaklaşmaktadır.

Tanrıları, kendilerini gözeterek “kurban talep eder, küstahlığı cezalandırır, doğal ve ahlaki yasayı sırf kendi keyifleri öyle istediği için güçlendirirler” demektedir. Bu da ilahî düzen karşısında insanın küçültülmesi, değersizleşmesi anlamına gelmektedir

Aynı şekilde Sisypheos da Şeytan yoluyla Kadın tarafından kışkırtılır. Şeytan Kadın’a bu yakışıklı, güçlü adam af dilerse bağışlanacak dediğinde, Kadın da bağışlanması ve bu ebedi çileden kurtulması için ikna eder. Sisypheos’un eşiği de bu andır ve Kadın akıl çeldiricidir. Sisypheos Kadın’a karşı hissettiği arzuyla Zeus’tan af dilemeyi kabul eder. Burada da Sisypheos’un inisiyasyonu başlayacaktır.

İki farklı tanrı tarafından bir şekilde cezalandırılmış bu iki asal oyun kişisi yoluyla inanç düşüncesindeki çelişkileri görmek mümkündür. Oyunda bu farkındalık Kadın’ın farklı tanrılar, cennet cehennem bu dünyada da olduğu gibi Şeytan’la aralarında geçen diyalogla aktarılır. Teodiseye ilişkin benzer çelişkiler ilkel çağlara dayanırken, tanrının içindeki kötülük kavramından çok iyi tanrılar ve kötü tanrılar öne çıkmıştır. İlkel kabileler üzerine yapılan araştırmalarda tanrı inancının farklı farklı olduğu görülmüştür. Tarih boyunca iyicil tanrıların varlığına inandıkları gibi insanları, ağaçları, suları yaratıp tekrar onlarla ilgilenmeyen tanrılar da olmuştur. Kimi topluluklar ise sadece kötücül ruhlara ve varlıklara inanırlar ve tüm dinsel etkinlikleri de bunu ortaya çıkarmak üzerine kuruludur. “Yüce tanrı” diye bir şeyin olmadığını düşünen topluluklar da vardır. Her türlü hastalık, bereketsizlik ve bela da kötü niyetli şeytanlardan gelmektedir. Bu tür inançlar zaten kötücül olduğunu düşündükleri tanrıların rüşvet gibi yollarla kendilerine zarar vermemeleri, bereketlerini engellememeleri için çaba gösterdikleri bilinmektedir (Frazer, 2019: 94-95).

Şeytan planladığı gibi gelişen olaylara keyiflenirken Eyüp’ün yaralarını geri istediğini, tövbe ederek yakardığını duyar. Bu tövbenin altında tanrının yüceliği, iyiliği, varsa bir kötülüğü illa ki bir nedenle iyiye götüreceği yatmaktadır. Eyüp “Allah’tan gelene zulüm denilmez... O n’eylerse güzel eyler” (Asyalı, 2010: 106) diyerek eski yaralarını, çıbanlarını geri alır.

Bu sırada Sisypheos’un cezasını çektiği dağda kayanın yuvarlandığını gören Şeytan neler olduğunu anlamaya gider. Zeus onu affetmedi diye düşünürken Sisypheos

gelir; Zeus sözünde durup affetmiştir ama o Kadın'a gerçekten âşık olmuştur. Kadın da asi, başkaldıran Sisypheos'a tutulmuştur, boyun eğen bir Sisypheos'a değil. Bu aşk için Zeus'a sunduğu özründen vazgeçer.

Sisypheos ebediyen cezasını çekecekken Eyüp uzunca bir süre bekledikten sonra tanrısı tarafından bağışlanan şifaya, bol paraya ve çok sayıda cariyeyle erişir. Her ikisi de inisiyasyonu tamamlamıştır. Bu süreç Sisypheos'un onurlu duruşunun yazar tarafından takdir edilmesiyle finale ulaşır. Şöyle ki; Eyüp'ün macerasında itaat, ret, af, ödül vardır. Ödüle dek ne itaat ne de ret aşamasında tutarlı bir duruş sergilememiştir. Finalde sağlıklı ve keyifli olması onun macerasının aydınlanma ile tamamlandığı anlamına gelmez. Bu oyunda inisiyasyonunu bir yeniden doğuşla tamamlayan Sisypheos olmuştur. Cezasını sona erdirecek bir af yerine her ne olursa olsun eylemlerinin ve isyanının ardında durmaktadır. Artık O içten inanmadığı bir özrü dilemek yerine iradenin temsilcisi olmuştur. Onun kozmosu cezasız bir hayat değil, ceza çekerek iradesinin arkasında durmaktan vazgeçmeyeceğinin farkında olan yeni Sisypheos'tur.

Rab Şeytana Dedi ki'de ele alınan döngü tanrısal şiddeti sorgulamayı hatırlatır. Eyüp'ün tanrısı acılı yaralar vererek üzerine iddiaya giren bir tanrıdır. Bir ara Şeytan'a uyan Eyüp'ün ödülü de epey sonra gelecek, uzunca bir süre acılarıyla yaşayacaktır. Sisypheos'un tanrısı da dünyada bir cehennem yaratmış, ebedi bir cezayla bırakmıştır. Oysa tanrının sonsuz bir kudrete ve iyiliğe sahip olduğuna inanılır. Ama tüm evrende var olan kötülük de inkâr edilemez. O halde bu kadar iyi bir tanrının, insanlığa kötülüğü, doğal afetleri yaşatması nasıl mümkün olabilir? Birçok sıfatıyla birlikte böyle iyiliğe sahip bir tanrı varsa, kötü herhangi bir şeyin olmaması beklenir (Yaran, 1997: 31). Bu nedenle daha yaratılış mitinden itibaren kötülükten bahsetmek mümkündür. Tanrının, bir yaratıcı olarak bu kavramdan habersiz olması imkânsızdır. Aslında mitte, itaatsizlik sonrasında ortaya çıkan bir kötülük mevcuttur ama bu salt iyi olan bir tanrının ve onun yarattığı düzenin içerisinde kötü ve kötülük kavramlarının nereden geldiğini sorgulamayı engellemez. Hatta Kierkegaard, tanrının insanı yaratırken kendi suretinden yarattığını ifade eder. Benzer bir şekilde Schelling ise kötünün, tanrısal bir kavram olduğunu ancak tanrının onayıyla mümkün olabileceğini belirtir (Alt, 2016: 72-73).

“Kur’ana göre de Tanrı insanı kendi suretine göre yaratmıştır. (...) Mutasavvıflar bunu birçok daha ileri götürmüşlerdi. Onlara göre insan, dış görünüşü itibarı ile Tanrının kendisi değil; nihayet bir yarattığı idi. Aslında ise o, yalnızca bir yaratık değil; Tanrının da ta kendisi idi” (Ögel, 2010: 477) şeklindeki ifadeye bakıldığında; insan karar değiştiren, isyana yatkın, yaratılışı, itaati sorgulayan bir canlı ise ve tanrının yansıması ise aynı özelliklere tanrının da sahip olduğunu düşündürür. Tanrının sahip olduğu çekiciliğin insanla arasındaki mesafeyle de ilgili olduğunu ve insana e kadar az benzediğini ifade eden Cioran (2013: 24) ise şeytana daha çok benzediğimizi ama ona da dua etmenin kendimize dua etmekten farkı olmayacağını belirtir. Bu çelişkiyi şöyle açıklar: “Hayatla dolup taşıdığı için, Şeytan’ın hiçbir sunağı yoktur. İnsan kendini Şeytan’da çok fazla bulduğu için O’na tapmaz, ondan bilerek nefret eder, ‘kendinden’ yüz çevirir ve Tanrı’nın yoksul vasıflarını ayakta tutar. Ama Şeytan bundan şikâyetçi değildir ve bir din kurmaya hiç heveslenmez” (Cioan, 2013: 25).

Tanrı tarafında durum böyle iken Şeytan tarafında ise saf bir kötülük temsil edilir. Oyunda da Şeytan ne yapıyorsa sırf kötülük olsun diye yaptığını açıklamıştır. Onun kötülüğü yine tanrısal iyilik ve kötülük kavramıyla buluşur. Farklı inanışlarda farklı yaratılış mitleri olsa da sonuç olarak yaratıcı bir tanrı her zaman vardır. Gaia, Zeus, Enlil, Ra, Allah... Her biri tanrıdır ve tanrısal olanın kaynağı yaratılıştır. Aynı zamanda şeytan başlangıçta kötü değildir ve tanrının insanı yaratışıyla yaşadıkları çatışmadan sonra kötü olmuştur. O halde saf bir kötülükten bahsetmek de mümkün olmaz. Bununla birlikte ister şeytan olsun ister Erlik, her şeyi bilen yüce tanrının saf bir kötüyü karşısına alması da kötülük kavramının ve bu kavramın yarattığı imgelerin tartışılmasına, sorgulanmasına neden olur.

Rab Şeytana Dedi ki de Eyüp ve Sisypnos ekseninde anlatılan hikâye irade ekseninde gelişir. Oyunun döngüsel izleği bu çerçevede yaşanan çelişkilerle şekillenir. Eyüp’ün kozmosu, belirgin bir kötü durumdan iyi duruma dönüş olduğundan görünür ve somut olduğudur. Ancak gerçekte bu döngü mitik bir arınma sağlamaz. Oysa Sisypnos kaostan çıkacağı anda karşılaştığı sınava aşar ve aynı somut kaotik durumu sürdürür. Zihinsel olarak eriştiği kozmosla ebediyen iz bırakır. Hem Sysphos hem de

Eyüp farklı tanrıların şiddetiyle karşı karşıya kalır ancak temel nokta farklı da olsa tanrısal şiddetin oyun kişileri yoluyla görünür kılınmasıdır. Bu şiddet fiziksel bir şiddet olarak temsil edilir, arka planda psikolojik bir şiddet de görünür. Genel anlamda bu şiddet biçimleri kutsalın alanındadır. Bu nedenle mitik hikâyenin ve kişileştirmenin oyunu estetize ettiği söylenebilir.

Bu başlık altında ele alınan oyunlardan **Gilgameş** hikayeyi konu alan bir metindir ve ölümsüzlüğü arzulayan insanın ölümlü bir canlı olduğunu kabullenmesiyle geçicilik üzerinde durur. Gilgameş'in yeniden doğuşu bu farkındalığa erişmesiyle gerçekleşir. **Geyikler Lanetler** ise tıpkı **Ölü Törenleri** gibi mitik öğelerden beslenen bir metindir. Oyunun dört kuşak süren bir laneti anlatması alımlayıcıyı sürekli yaşam ölüm karşıtlığı ile karşı karşıya bırakır. **Rab Şeytana Dedi ki** ise yine iki farklı mit üzerinden yaratılan bir metindir. Tanrısal iyilik ve tanrısal kötülüğü sorgulayan metin bu karşıtlık üzerinden isyan ve itaat kavramlarını öne çıkarır. Üç metin de karmaşadan düzene, düzenden karmaşaya döngüsel olarak mitin ve mitik şiddetin yineleniğini gösterir.

2.2. Grotesk Şiddetin Temsili

Grotesk, sanat alanında kullanımı çok eskilere dayanmasına karşın son yüzyılda estetik bağlamda tartışılmaya başlanan bir kavramdır. Normalin dışında, idealize edilmiş kalıplara uymayan eserlerle temsil edilir. Groteskin ne olduğunu anlamak için tuhaf, absürd, saçma, korkunç, uyumsuz, belirsiz, ürkütücü, ahlaksız, yozlaşmış, sapkın gibi sıfatlar kullanılabilir (Edwards and Graulund, 2013: 1). Bu bağlamda tiyatrodaki olduğu gibi resim, heykel, mimari, edebiyat gibi sanat alanlarında formun, durumun, karakterin grotesk olarak nitelendirildiği eserler estetik bir kategoride değerlendirilmeye başlanmıştır.

Sanatta groteskin kaynağı ilkel insanlara dayanır, mağara resimlerinde görüldüğü üzere canavarlara karşı güçlü bir hayranlık beslerler. Bu nedenle halk hikâyelerindeki peri masalları, şeytan maskeleri, garip şaman kostümleri grotesk temsiller arasında sayılır. Her ne kadar sanata özgü bir kavram gibi görünse de günlük

yaşamın içinde de grotesk öğelerle karşılaşırız. Beden bütünlüğünün bozulduğu durumlar/hastalıklar/kazalar, çevremizde gelişen pek çok olay, bireyin kendisiyle ve toplumla kurduğu ilişkilerde uyumsuzluk gibi örnekler groteskin yaşamın her alanında karşılık bulan bir kavram olduğunu gösterir. Bu nedenle günlük kullanımda neredeyse görünmeyen ama sevimsiz bir duygu hissettiren, kötü bir tat (his) veren her şey anlamına gelebilir ki bu basit bir kravattan bir ilişkiye dek çeşitlilik gösterebilir (Mc Elroy, 1989: 1). Sanatta ve günlük yaşamda kötü bir his uyandırabilecek bu unsurların şiddet ve saldırganlık gibi kavramlarla bağ kurması da kaçınılmaz olacaktır.

Mc Elroy (1989: 4) groteskin, ilkel ataların tekinsizlik duygusunun yeniden onaylanan temel bir bileşeni olduğu görüşündedir. İlkel atalarımızın sihre, büyüye olan inancı kimi kaygıları beraberinde getirir. Çünkü sihir olarak bahsedilen şey bir saldırganlık anlamı da taşır, bu doğal bir saldırganlık değildir, nereden geldiği, nasıl geleceği bilinmeyen bir saldırı olarak algılanır. Böylece grotesk hem saldırganlık dürtüsü hem de saldırının kurbanı olma korkusu ile bağlantılıdır.

Grotesk üzerine yürütülen çalışmalarda John Ruskin, Sigmund Freud, Mikhail Bakhtin, Wolfgang Kayser, Michel Foucault ve Julia Kristeva öne çıkan isimler arasındadır. Ruskin'e göre groteskte var olan dehşet, aniden gelen bir korku ya da ürkütücü bir durum değildir. Bu dehşet ölüm kavramından gelen, büyük bir güç tarafından yıkıcı bir zarar görüleceği düşüncesine dayanır. Ancak Ruskin'in bu yaklaşımı beraberinde bazı soruları getirir. Örneğin hemen her insanın ölümden korkması, groteskte var olan ölüm korkusunun yarattığı dehşeti nasıl açıklayabilir? İşte bu noktada Freud'un "uncanny" kavramı Ruskin'in ifade ettiği groteskin dehşetini anlamaya yardımcı olacaktır (Mc Elroy, 1989: 3).

Ruskin, belirli bir bağlam çerçevesinde, politik gerçekliklerin yadsınmadığı, sembolik bir dünya tasvir edilebileceğini düşünür. Onun için grotesk "gerçekle hayal arasındaki boşluğu tasvir eden çarpıtmadır". İnsan kusursuz değildir ve heyecan verici, anlamsız olana karşı bir eğilimi vardır. Grotesk hayatın gerçeklerini olduğu gibi anlatan bir araç değil ama öğretici yanı olan hatta insanın iç dünyasını doğal bir şekilde temsil edilen bir formdur. Bu nedenle yozlaşmayı, çöküşü anlatan eserler olarak düşünülmemeli, kültürel eleştiri yaptığı da göz önüne alınmalıdır. Çünkü sembolizm ile temsil edilen grotesk, fiziksel ya da bağlamsal anlamda normların dışına çıkaran, gülünç

olanla ilişki kurulmasını sağlayan bir araç olur. Öyle ki, korkusuzca bir araya getirilen semboller yoluyla sözlü bir şekilde anlatması uzun sürecek, bağlamlar kurulması gereken mesajlar verilebilir. Kısacası Ruskin'in grotesk anlayışı toplumsal ve kültürel etkenlerin yansımasıdır ve semboliktir. Tam olarak kavrayamadığımız, normatif insan düşüncesinin sınırlarının ötesindeki yüce gerçekliği işaret eder. Kelimelerle ifade edilemeyecek kadar büyük duyguları ifade etmede katkı sağlar. Bu bağlamda Ruskin'in grotesk estetiği psikolojik bir yaklaşımdan öte sosyolojik bir bağlam taşımaktadır. Çünkü psikolojik durumları kültürel etkenlerin yansımaları olarak değerlendirir (Edwards and Graulund, 2013: 16-21).

Freud ise “uncanny” kavramıyla groteski tanımlamada büyük katkı sağlamıştır. Uncanny “eski ve tanıdık bir şeye geri götüren korkutucu bir alandır”. Sözcük yeni olanla karşılaşmada her zaman korku hissedilmeyeceğinden yola çıkar, yeni olan heyecan veya sevinç yaratabilir; eskiden var olan ürkütücü, hem bilinen hem de esrarengiz olanın çağrılmasıdır (Freud, 1919: 220). Bu eskiden çok iyi bilinen ama artık yabancı olunan bir şeyin, bir deneyimin geri gelmesi gibidir. Hem tanıdık hem de yabancı olanın yarattığı rahatsızlık ve huzursuzluk karşısında verilen duygusal tepkilerdir. Uncanny, Christoph Grunenberg tarafından bireyin üstünü kapattığı olayların, anıların, en özel korkularının geri dönüşü olarak tanımlar. Bu açıklamasını insanın kendini güvenli hissettiği evinin, bilinmeyen kötü güçler tarafından istila edilmesi örneğiyle açıklar. Bireyin toplumla, başkalarıyla ve kendi öznesiyle ortaya çıkan çatışmadır (Grunenberg'den akt. Edwards and Graulung, 2013: 6-7).

Türkçe’de uncanny yerine “tekinsiz” sözcüğü kullanılabilir. Tekinsizin sözlük anlamı “tekin olmayan, uğursuz; güvenilir olmayan, muammalı (kişi, yer); belli davranış veya sözlerin bir toplumca, bir toplumsal grupça tehlikeli sayılması ve olumsuz yaptırımlara bağlanarak yasaklanması, tabu” şeklindedir (<https://sozluk.gov.tr/>). Freud kimi zaman bilinmeyenden duyulan kaygı olarak ifade edilen bu kavramın, bilinmeyenle mesafesine dikkati çekmek için farklı dillerde ne ifade ettiğini değerlendirmiştir. Bu nedenle İngilizce, Fransızca, İbranice gibi pek çok dilde bu kelimenin karşılığını şöyle açıklamıştır: zaman ya da yer olarak rahatsız edecek (tekinsiz bir yer, tekinsiz bir gece gibi), garip, yabancı, kasvetli, rahatsız, tedirgin, huysuz, korkunç (perili ev, iğrenç bir adam gibi), uğursuz, şeytani (Freud, 1919: 221).

Tekinsiz kavramının çatışma içermesi groteskin dehşet verici niteliğini vurgular. Freud'un açıkladığı tekinsizlik yamyamlık gibidir ama sadece somut değil, bireyin kendisiyle ve diğerleriyle kurduğu iletişim kopukluğu gibi zihinsel düzeyde de bir tüketimden söz edilebilir (Edwards and Graulung, 2013: 7).

Tekinsiz kavramının groteskte önemi, yarattığı durum ya da duygulardır. Bu nedenle psikanalitik bir çerçeveden bakıldığında, bastırılmış olan şeyin başlangıçta korkutucu bir şey olup olmamasına bakılmaksızın, sırf bastırılmış olmasından kaynaklanan bir rahatsızlık olduğu görülür. Ayrıca tekinsiz olanın yabancı olmadığını, bilinç tarafından bastırıldığı için yabancı bir duyguymuş gibi algılanması da önemlidir. Ölümün tekinsiz bir duygu olması, ölüm halinin ve sonrasının deneyimlenmemiş olmasından kaynaklanır. Çünkü ilkel atalarımızın kaygılarına bakıldığında ölmek, artık bu dünyada olmamak, başka bir dünyaya geçmek ve dolayısıyla bu fiziksel dünyayla, hayatta olan adamlarla düşmanca ilişkilerin kurulabileceği anlamına gelmektedir. Bu da ölümü korkulan bir durum haline getirir. Çünkü çağımız modern bilimi biyolojik olarak ölmeyi açıklayabilmiş ancak her insanın bir gün öleceğine dair önermeye karşı bir önlem açıklayamamıştır (Freud, 1919: 241-242). Bu bağlamda Ruskin'in groteski açıklarken ölümün verdiği dehşet duygusunu da anlaşılır kılmaktadır.

Bakhtin'in grotesk tanımı ise karnaval ruhuyla birleşir. Bunun için önce romanı açıklar. Onun roman tanımı hem oyun metniyle hem de karnavalla bağlantı kurmayı sağlar. Bakhtin romanın birden çok sosyal ses ve bu seslerin bireysel ifadelerini barındırdığını söyler. Romandaki anlamlar ve ifadeler tek bir dille temsil edilir, tek bir anlatı var gibi görünür ama bu anlatının altında sosyal etkileşimlerin yansımaları görülür. Otoriter bir ses diğer sesleri baskılayamaz. Tek bir kişi konuşuyor olsa dahi tek bir sestten bahsetmek mümkün değildir (Edwards and Graulund, 2013: 22). Bu çok seslilik hem karnaval ruhuyla hem de groteskle ilişkilidir.

Bakhtin, grotesk bedenin dünyanın geri kalanından ayrılmış olduğu görüşüne karşıdır. Çünkü beden de dünya da birer varlık değil, varoluş sürecinin birer parçalarıdır. Ona göre beden kapalı bir birim değildir, tamamlanmamış, sürekli kendi sınırlarını aşan, bedendeki açıklıklarla (ağız, genital organlar, vb.) içeri ve dışarı çeşitli sıvıların (kan, dışkı, idrar, vb.) girip çıktığı, diğer bedenlere girip çıktığı yerdir.

“Değişim, ölüp yeniden doğma, zamanın yok edici ve yaratıcı ruhu” karnavalın döngüsel zamanıyla ilişkilidir (Bakhtin, 2001: 25; Edwards and Graulund, 2013: 24).

Bakhtin karnaval alanını şöyle tarif eder:

“Her türlü resmi konum ve ciddiyete yönelik alay, tüm hiyerarşilerin tepetaklak edilmesi, davranış kurallarının küfür, müstehcenlik, aşağılama, kabalıkla ihlali, bedensel iştahlara yönelik tüm aşırılıkların kutlanması biçiminde kendini dışa vuran bir halk bilincinin mekanıdır karnaval mekanı. (...) Karnavalın merkezine yerleşen beden imgesinde insan varlığının en mutlak sınırları ihlal edilir, yaşamla ölüm birbirine karışır” (Bakhtin, 2001: 24).

Karnavalı özel kılan şey, egemen sınıfların kontrolünde, düzen sağlamak adına gerçekleştirilen bir etkinlik olmaması, yüksek ve aşağı kültürler arasındaki sınırları ortadan kaldırmasıdır. Bu da karnavalın başkaldırı gücünü gösterir. Böylece beden, grotesk bir imge olarak sanatta, edebiyatta temsil etme biçimiyle anlam kazanır.

Gülme ile her türlü otoriter üstünlüğün alt edilebileceğini söyler Bakhtin. Gülmenin evrensel bir niteliği vardır, en ciddi olanın içinde kendi parodisi bulunur. Gülmenin, “resmi dünyaya karşı kendi dünyasını, resmi kiliseye karşı kendi kilisesini, resmi devlete karşı kendi devletini kurduğu söylenebilir” (Bakhtin, 2001: 108). Aynı zamanda gülme özgürlükle ayrılmaz bir ilişki halindedir. Özgürce gülebilmek özel günlerle, bayramlarla bağlantılıdır. Buradaki özgürlük “et, oburluk ve cinsel ilişki izniyle örtüşüyordu. Gülme ve bedene eğlence kapsamında tanınan bu serbestlik, kendisini önceleyen veya izleyecek olan Büyük Perhizin sert tutumlarıyla keskin bir tezat oluşturuyordu” (Bakhtin, 2001: 109). Bunlara ek olarak gülme, insanın gerçekle bağının kurulmasını sağlar. Çünkü otorite, toplumsal sınıflar ve bunların ürettiği şiddet, korku, baskı birbiriyle ilişkilidir. “Oysa, gülme korkuyu alteder çünkü hiçbir engelleme, hiçbir sınırlama tanımaz. Gülmenin dili, şiddet ve otoritenin kullanımına sokulamaz asla” (Bakhtin, 2001: 110).

Kayser ise varoluşçu bir önyargı ile groteski ele alır. Absürd oyunla var olan groteskin yabancı, yabancılaşmış, açıklanamaz bir dünya tasvir edilir. Burada yaratılan kahkahanın acı, alaycı yanının öne çıktığını ifade eder. Bakhtin ise Marksist bir dünya görüşüyle groteske yaklaşır ve resmi olanı yerinden ederek karnaval ruhunu yerleştirir. Bu nedenle Bakhtin groteskin kozmik dehşetten yaratıldığını, mistik değil somut değerlerle oluştuğunu söyleyerek Kayser’e karşı çıkar. Dehşeti yenebilecek şey ise

kahkahadır, kakhaha ölümün dahi üstesinden gelen ve sürekli yeniden doğuşlarla sonsuza dek süren bir yenilenmenin kaynağıdır. Mc Elroy, hem Kayser'in hem de Bakhtin'in bir şeyi atladığı görüşündedir ki o da parça bütün ilişkisini karıştırmaktır. Çünkü sanat hem ciddi olanla hem de komikle grotesk eserler üretebilir. (Mc Elroy, 1989: 14-15).

Grotesk kimi zaman normal ve anormal olan arasındaki ayrımın temsil edilmesi olarak düşünülürken kimi zaman da normal olanla anormal olanın ilişkisi olarak düşünülmüştür. Bu durumda kaçınılmaz olarak normal olan ne, anormal olan ne sorusu ortaya çıkar. Foucault groteskin merkezine, toplumsal yapı inşa edilirken normallik kisvesi altında maruz kalınan davranışları koyar. Kurumsal gücün anormal olarak nitelediklerini düzene sokmak için akıl hastanesi, hastane, hapishane gibi yerlerde nasıl disipline edildiğini vurgular. Ona göre güç öz/esas olan değildir aksi halde bu güç hegemonyasıyla mücadele edecek bir karşı tepki oluşması kaçınılmaz bir yol olarak görülür (Edwards and Graulund, 2013: 8, 26).

Egemen kurumlar her zaman belirli bir normallik biçimini onaylar çünkü normal olan kontrolü sağlamada ve kurumsallaşmada güçlü bir söylemdir. İktidarın hegemonyası denildiğinde bir takım sınıflandırmalar görülür. Bunlar devlet kurumlarını temsil eden asker, polis, doktor vb. kişilerce anormal olanı, sapkın, suçlu, hasta olanı belirleyebilirler. Bu tür sınıflandırmalar normalleşme için gereklidir ancak bu süreçler direniş için de bir kapı aralamaktadır. Bir yerde söylem varsa ona bağlı bir karşı söylem gelişmesi kaçınılmaz olduğu gibi egemen iktidar söylemine direnebilecek bir topluluk potansiyeli de olacaktır. Bu nedenle iktidar gücü elinde tutan, bireyleri ve toplulukları kontrol etmekte bu gücü kullanan bir organizma, bir tür canavar olarak düşünülebilir. İşte iktidarın bu gücü grotesk olarak düşünülebilir ve keyfi bir egemenlik kurmak isteyen iktidarın gücü kolayca ayırt edilebilir (Edwards and Graulund, 2013: 8, 26-27).

Foucault'nun grotesk anlayışı Bakhtin'e yakındır. Grotesk beden, grotesk davranış üzerine yaklaşımları benzer özelliklerde olup, Foucault kurumsal bağlamda ele almıştır. Akılcılığın öngördüğü şekilde normatif davranışların sınıflandırılması, sınırlarının ve yolunun belirli olması gerekir. Bilim grotesk olanı ahenk içinde sunumuna olanak tanırken, var olan eski yaklaşımlar geri planda kalır. Sonuç olarak

anormal, normal olana karşı bir meydan okumadır (Edwards and Graulund, 2013: 31-32).

Kristeva'nın grotesk anlayışı ise kadın odağında bir başka bakış açısıdır. Kristeva'ya göre kadın bedeninin güzelliği erkekler tarafından doğrulanıyorsa, o halde önce eril cinsiyet kodlarını yıkmakla başlanabilir. Grotesk bedenler, onları kontrol altına almaya çalışan düşünceye direnebilir. Aynı zamanda normatif cinsiyet temelli güzellik algısını yıkmak ve arzu mekanizmasını yeniden düzenlemek için olumlu bir şekilde kullanılabilir (ancak nasıl kullanılacağı belirsizdir). Kadının tarih boyunca dışarıda bırakılması, ötekinin sınır dışı edilmesi ya da reddedilmesine dikkati çekerken, tüm bu iğrenme ifadeleri grotesk dil ve imgelem aracılığıyla ifade edilir. Yaratılan canavarımsı kadın imgesi karşısında korku ve kahkaha buluşur; bu kadın bedeninin, anneliğinin grotesk olmasından kaynaklıdır. Çünkü kadının doğum yapmasıyla kazandığı yaratma gücü korkutucu olduğu kadar beraberinde kaygı da getirir. Ayrıldıkları anne bedenine yeniden dönme kaygısıdır bu. Kristeva bu noktada psikolojik bir bağlamda, bilinçdışının ilkel dürtüleriyle yola çıkar. Çünkü belirsizlik vardır, bu belirsizlik bedeni iğrenç bir hale sokar, bu iğrenme duygusu kadın bedenini uygunsuz, kirli sayar (Edwards and Graulund, 2013: 32-33).

O halde grotesk büyülü, ilkel ve tekinsizdir. Bizim bildiğimiz dünyayı, korkabileceğimiz, korkutuculuk olasılığı olan bir şeye dönüştürür. Grotesk, bizim akılcı yanımıza değil, içimizdeki ilkel, çocuksu yanımıza hitap eder. İlkel zamlarda var olan animistik grotesk öge Ortaçağda şeytan imgesiyle sağlanabiliyor ancak modern çağda groteske yaklaşım bu noktada önemli bir yere dikkati çeker; şeytani bir maskenin kullanımı, ona inanan için grotesk değilken, inanmayan için grotesk bir öge sayılıyor. Çünkü modern grotesk rüyada, hayalde, gerçek ötesi düşünce alanında yer alır. Bu ne bir çocuk için ne de bir ilkel için böyle değildir. Bu nedenle grotesk, gerçeklik duyumuzdan ayırmak istediğimiz ama hâlâ güçlü bir şekilde gerçeğe bağlı olan ögedir (Mc Elroy, 1989: 5-6). .

Groteskin somut görünen imgelerle plastik sanatlarda ya da sahne üzerinde gösterilmesi kabul edilebilir temsildir ve bu nedenle Mc Elroy (1989: 8) soyut bir grotesk kavramından bahsedemeyeceğini söyler. Ancak post yapısalcılık ve yapı söküm gibi dil üzerine sürdürülen modern çalışmalara değinmeden geçemez. Çünkü artık

algılanabilen ve algılanamayan sarmalında, bilincin sınırında farklı bileşimler görülmeye başlanır. Bu durumda belirsizlik bir anlam kazanmaya başlar.

Grotesk unsurlar üzerine bir sınıflandırma yapıldığında şöyle bileşimler ortaya çıkabilir: gerçek ya da hayal ürünü olan hayvanların bileşiminden kendi tehlikeli halleri ya da hayal edilen korkutucu özellikler eklenen varlıklar yaratmak; mitik yaratıklar gibi hayvan parçalarını birleştirerek varlıklar yaratmak; insan ve hayvan bileşiminden oluşan varlıklar yaratmak; cüceler, yüzlerin çarpık görüntülerle bezenmesi gibi deforme olmuş insanlar yaratmak ve son olarak parçalamış cesetler, yamyamlık gibi insan kimliğini yok etmeye yönelik yaratımlar yer alır. Bunlara ek olarak bitkilerden yapılan bileşimler, mekanik araçlardan yapılan bileşimler ya da sadece korkunç makineler de eklenebilir (Mc Elroy, 1989: 11-12).

Grotesk öğeler Roma heykel ve mimari sanatında, Ortaçağ Hristiyan dünyasında, gotik sanat ve rokoko eğilimlerinde de görülmektedir. Tiyatroda ilk grotesk örneklerin Commedia dell'arte'de görüldüğü söylenebilir (Pilny, 2016: 3). Ruskin'in simgesel grotesk anlayışını da desteklediğini gördüğümüz bu düşünce şöyle dile getirilmiştir:

“Toplumsal gerçekler ile idealler arasındaki uyumsuzluğun bir sonucu olarak ortaya çıkan ‘iki yüzlülüğü’, (toplumsal ve varoluşsal) görünüş ile gerçek arasındaki çelişkiyi, görünüş-gerçek ikiliğini insanın özünümsü gibi işleyen, bunun için de (commedia dell'arte tiplerinin kendilerini yabancı kılmak için taktıkları maskeyi soyut ve genel kavramı içinde algılayarak) ‘maske-yüz’ ikiliğini oyunların temeline yerleştiren Grotesk Tiyatro, sonunda, simgesel bir anlatım tarzına dönüşmüştür” (Çalışlar, 1995: 275).

Grotesk tiyatronun kaynağına ilişkin bu ifadelerle karşın ciddi bir biçimde Romantik akımla birlikte grotesk öğelerin yer aldığı oyunlar kaleme alınmaya başlamıştır. Başta Victor Hugo olmak üzere hem bu dönem tiyatrosunda hem de sonraki süreçleri etkileyecek güçlü bir anlatım biçiminden söz edilmeye başlanır. Hugo'nun modern sanatın anlamını güzellikte değil de yaşamda görülmesi gerektiğine ilişkin görüşü şöyle ifade edilmiştir:

“Modern düşünce yalnız güzel ve büyük olanın değil, aynı yolda çirkin olanın da önemli olduğunu anlamıştır. Bunun için çirkin ile güzelin bireşimi modern sanat anlayışını ortaya çıkarır. (...) Grotesk, dram sanatının en yüze güzelliklerinden biridir; grotesk yalnız bu sanat koluna uygun bir öğe olarak

kabul edilmemelidir; bu aynı zamanda zorunlu olan bir şeydir” (akt. Nutku, Ö., 2000: 287).

Hugo’nun etkileri günümüz grotesk tiyatro anlayışını şekillendiren unsurlardan biri olmuştur. Geçtiğimiz yüzyıl başlarında uyumsuz olan öğeleri bir araya getirmek gibi bir yanılgi oluşmasıyla avangard eğilimlerle karıştırılmış olan grotesk, neredeyse eş anlamlı sayılmıştır. Bu nedenle grotesk için daha belirleyici açıklamalara ihtiyaç duyulmuş, öncelikle insanın ne olup ne olmadığı hakkında rahatsız edici sorular sorulması gerekmiştir (Pilny, 2016: 3-4).

Grotesk bir eserin sahip olduğu özelliklere bakıldığında var olan tamamlanmamışlık haliyle, çarpıtılmış unsurların öne çıkması yoluyla aslında normale, yol gösterici bir ilke olarak onaylanmış ölçütlere meydan okunduğunu görmek mümkündür. Bu nedenle güzelle çirkinin, komik olanla iğrenç olanın birlikteliği daha önceden kabul edilmiş formlarda yaratılan eserler gibi bir zemin üzerine kurulamaz. Bu durumun yarattığı belirsizlik ve bilindik olanın dışında kalmasıyla ürettiği kaygı, karşımızda duran eseri kolayca değerlendirmemizi sağlayamaz, üzerine düşünmeyi hatta farklı alanlarda bilgi sahibi olmayı gerektirir (Edward and Graulund, 2013: 3-4).

Grotesk sanat uygarlıkların idealize edilmiş güzellik anlayışına kendine özgü sentez becerisiyle karşı çıkmaktadır. Böylece grotesk yoluyla insan, insanlık dışı bir şeye dönüşerek sahip olduğu kimliğini kısmen ya da tamamen kaybederek ilginç bir şekilde saldırganlığın sınırlarını aşar (Mc Elroy, 1989: 16).

Tiyatroda grotesk öğeler değerlendirilirken, daha önce bu alanda üretilmiş çalışmalarla bağlantılı olarak çeşitli ilişkilerin kurulabildiği görülmüştür. Schevill (1977: 230, 233) tiyatrodaki grotesk öğelerin I. ve II. Dünya Savaşları, toplama kamplarında yapılan eziyetler, Vietnam savaşı gibi pek çok olayın yarattığı durumlara dikkati çekmek için kullanıldığını ve absürd tiyatronun da bunun araçlarından biri olduğunu söyler. Güzel olanla şiddeti birleştirmek, korkunç olanla komik olanı bir araya getirmek gibi farklı bileşimler aslında çok ciddi olan bir meseleyi ortaya koymada etkili olmaktadır. Örneğin Anderson’un Amerika’nın tarımsal üretimden endüstriyel üretime geçişi sürecinde toplumsal ve politik yaşamın doğrudan etkilenmesine ilişkin gösterdiği yaklaşım Avrupa’da Brecht ile karşılığını bulmuştur. Brecht’in gerek I. Dünya Savaşı sonrası sürecin gerekse endüstrileşme ile birlikte gelen ekonomik etkenlerin dile

getirilmesinde kullandığı parçalı yapılar ve epik diyalektik yönteminde grotesk unsurları görmek mümkündür. Brech'in karakterleri derinlik kazandırılmış karakter özellikleriyle görülmezler, toplumun onlara dayattıkları şeyler nedeniyle çarpıktırlar.

Absürd tiyatronun da özellikle II. Dünya Savaşı sonrasında yazılan oyunlarda güçlü grotesk öğeleri barındırdığını söylemek mümkündür. Çünkü bu oyunlarda uyumsuzluğun şaşırtıcı bir karışımı görülmektedir. Absürd tiyatronun düşleri ya da kâbusları anlatır gibi bir kurguyla, klasik dramatik yapıyı ve kişileştirmeyi parçalaması ya da karikatürize etmesi, dilde tutarsız konuşmalara yer vermesiyle grotesk tiyatro bağlamında değerlendirildiği görülür (Pinly, 2016: 9-10).

Çağdaş eleştirmenler İngiliz tiyatrosunda in-yer-face olarak yaygınlık kazanan eğilimin Sarah Kane, Mark Ravenhill gibi isimlerin başı çektiği oyunların tuhaf olmakla birlikte ilgi çekici oldukları üzerinde durmuşlar ve bu metinleri grotesk olarak değerlendirmişlerdir. Ancak bu tür oyunlarda var olan tecavüz, şiddet gibi öne çıkartılan öğeler grotesk olarak kabul edilebilir olsa da, genel olarak her korkunç, iğrenç görüntünün yer aldığı, canavarlığın görüldüğü, şiddetin var olduğu belgesel gibi bilgi veren metnin grotesk olduğu söylenemez (Pinly, 2016: 1, 4, 9).

Batı'da grotesk tiyatronun gelişimi böyle iken Türk tiyatrosunda köy seyirlik oyunlarda, Karagöz ve Ortaoyunu gibi geleneksel türlerde bu öğelerin kullanımı 16. yüzyıla kadar dayanmaktadır (And, 1985: 272). Yazılı metin geleneği başladıktan sonra oyun yazarlarının genellikle karnavalesk grotesk ve modern grotesk şeklinde iki eğilime yöneldikleri görülür: "Karnavalesk grotesk, hayatı olumlayan, daha neşeli ve bazen müzikli olabilen oyunlarda yer alırken, modern grotesk, şiddet ve iktidarı daha keskin vurgulayan, insan kimliğinin bilinmeyen ya da görünmeyen bir varoluşsal tehdit altında kaldığı korku ağırlıklı oyunlarda görülür" (Aycıl, 2002: 87). Bu nedenle geleneksel Türk tiyatrosu etkileri taşıyan oyunlarda karnavalesk grotesk öğeler, bireyselliğin öne çıktığı, ritmi daha ağır oyunlarda modern grotesk öğeler görülmektedir.

Oyunlarda var olan grotesk belirli bir temadan doğmaz, bir oyunda işlenebilecek tüm tematik yapı groteski yaratmada kullanılabilir (Mc Elroy, 1989: 14). Groteskteki uyumsuzluk ve ihlal, tiyatroda çatışmayı yaratan formlarda görülür ve alımlayıcı ile yaratılan etkileşimde kışkırtıcı bir rol üstlenmiş olur. Bu uyumsuzluk kendi içinde bir dengeden, kendi içinde bir uyumdan doğar. Böylece grotesk yoluyla

statükoyu, dayatılan normları ihlal etme yolu açılmış olur. Etik, estetik sınırlar ihlal edilebilir ve bunu sınırları yok ederek değil, aşarak, yeni bir alana geçerek tamamlar. Grotesk üç yolla uyumsuzluk ve ihlal yaratır: abartı, savurganlık, aşırılık. Bu öğeler çevreye karşı büyük, fazla aşırı olan yoluyla ihlal yaratılır. Abartı uyumsuzluk yaratır, açlık yaratır, iştaha götürür. Savurganlık aşırılık, ölçsüzlüktür. Grotesk uyumsuz duyguları kışkırtır. İnsanlık dışı olan aslında insana da özgüdür. Örneğin şiddet, yamyamlık insanlık dışı ama insanın yok etme eğiliminin sahip olmasıyla ilişkili sayılabilir (Edwards and Graulung, 2013: 65-66).

Oyun metninde, oyun dili yoluyla da grotesk elde edilebilir. Dramatik eserde dil yoluyla üretilen şiddet hem karaktere hem de seyirciye yöneliktir. Dil karakteri yok edebilir ya da onu önceden verilen yönlendirmelere uymaya zorlayan bir düşmana dönüşür. Kimi zaman da karakterin sınırlarını belirleyen bir hapishane gibidir. İnsana düşman olan dil; onu biçimlendiren, akıl dışı bir şekilde itaate zorlayan, yıkıcı, aşağılayıcı bir silaha dönüşebilir. Dil kimi zaman diyalog örgüsünde kimi zaman da susmalarda ya da susturmada şiddet üretir (Malkin, 1992: 1-2, 8).

Bu bağlamda Türk tiyatrosunda grotesk öğelerin oyun yazarlığı ile ilişkisi üzerine Nil Ünlü Aycıl'ın (2002) doktora tezi oldukça kapsamlı bir araştırmadır. Örnek oyun metinleriyle grotesk öğeleri inceleyen araştırma mevcut kuramsal yaklaşımlarla sürdürülmüştür. Groteski kuramsal olarak tanımlama girişimleri ve tiyatrodaki grotesk üzerine yapılan değerlendirmeler bir takım ortak kavramları karşımıza çıkarır. Kötü, çirkin, iğrenç bedenler/durumlar/görüntüler karşısında dehşet, tiksime, belirsizlik, huzursuzluk gibi olumsuz duygular hissedilir. Dolayısıyla groteskten bahsederken kaçınılmaz olarak şiddetten, saldırganlıktan, manipülasyondan uzakta kalınmadığı görülür. İktidar ilişkileri, kültürel etkenler, kutsal değerlerin de dışarıda tutulamadığı bir çerçevede grotesk-şiddet ilişkisini irdelendiğinde ya grotesk öğeler şiddetin kaynağı olur ya da herhangi bir nedenle şiddet üreten bir takım öğeler grotesk bir hal alır.

2.2.1. İnsanın Nesneleşmesinden Doğan Şiddet Temsili

Grotesk üzerine yapılan çalışmalar gözetildiğinde, günümüz yaşam koşullarının fazlasıyla grotesk öğeler taşıdığı söylenebilir. Sosyal ve kültürel ilişkilerin birey üzerindeki etkileri, ekonomik ve politik dinamiklerin yaşam üzerinde belirleyici

bir otorite haline gelmiş olması, bilim ve teknolojideki gelişmelerle farklı insanların ya da farklı canlıların dokularının, hücrelerinin birbirine aktarılması hatta bunların birer tedavi yöntemi olarak hastalıklarda kullanılması gibi olağanlaşmış pek çok örnek verilebilir. Bu örneklerin grotesk olarak algılanmamasının nedenleri arasında artık alışılmış, olağanlaşmış olması, yeteri kadar korkunç duygulara yol açmaması ya da her kültürel, politik etkileşimlerin grotesk olamayacağı düşünülebilir.

Grotesk, acımasız bir dünyayı tasvir ederken, duyularla algılanan dünyayı karikatürize ederek hiciv yoluyla bunu yapabilir. Grotesk öge, böyle bir dünyada bireyin kendisiyle ve başkalarıyla olan çatışmalarını öne çıkaran bir araç olabilir. Çünkü çevrede gelişen olaylar hem fiziksel hem de psikolojik olarak hasar bırakabilir ve bireye yönelik bu saldırılar, onun dönüşümüne neden olur. Bu dönüşüm de fiziksel ve psikolojik şekillerde grotesk bir etki yaratabilir yani deformasyon, mistik bir dönüşüm olabilir. Acımasızca eylemler canavarlardan değil, vasat kişilerden gelebilir. Kötülükler şeytani güçlerden değil, aç gözlülükten, bencillikten doğabilir ya da sıradan bir yaşamın maskesinin düşmesiyle ortaya çıkan dehşet olabilir (Mc Elroy, 1989: 17-18).

Geçtiğimiz yüzyıla doğru değişmeye başlayan pek çok değer sanatsal algının, estetik beğenilerin de alanını sarsmaya başlamıştır. İnsanın, insani değerlerin, doğal ve doğaya özgü olan ne varsa maddenin yönlendirdiği bu yeni düzenin temel amaçları “kazanmak/para/prestij/çıkar” olmuştur. Bu dönüşüm beraberinde insani değerlerin yerini saldırgan bir maddesel evrene bırakmaktadır ve bu madde egemenliği dünyanın dört bir yanına yayılmıştır. Böylece insan da önemini yitirmeye başlamıştır (Ecevit, 2001: 35).

İnsanın değerini yitirmesi, nesneleşmesi evrensel bir hastalık gibi düşünülebilir. Bu durumun yarattığı patolojik durum nesneleştirilen insan kadar onun varlığını değersizleştiren insan için de aynıdır. Umutsuzluk ya da tarihsel olarak alışıla gelmiş tutum ve tavırlar bu durumun içselleştirilmesine neden olmuş, efendi-köle ilişkisini meşru hale getirmiştir. Bu bağlamda Güngör Dilmen tarafından 1963 yılında kaleme alınan **Canlı Maymun Lokantası** (2019) grotesk öğelerin görüldüğü oyunlardan biridir.

Oyun Bay ve Bayan Jonathan'ın balayı için gittikleri Hong Kong'ta, canlı maymun beyninin servis edildiği özel bir lokantada geçer. Yapılan mekân tanımlamasında, sahnede ateş dilli bir ejderha tasviri ve ortasında büyükçe delik olan bir masa dikkat çekici objeler arasındadır. Daha önce değinildiği üzere ejderha mistik grotesk öğelerden biri olup, korkutucu bir şeyler olacağı izlenimi yaratır. Ortasında büyükçe bir delik olan masa ise lokanta için ilginç bir obje olarak göze çarpar. Oyun ilerlediğinde bu masanın aslında bir işkence aleti olduğu anlaşılabacaktır. Buranın özel yemeğinin ne olduğu oyunun isminden açıkça belli olsa da Garson ile balayı çifti arasında geçen konuşmalardan hemen anlaşılamaz:

“Bn. Jonathan- Ama ısırılmaz, değil mi?

Garson- Sizi ısırılmaz, güzel bayan.

Bn. Jonathan- Ama biz onu ısıracağız, değil mi?” (Dilmen, 2019: 7).

İsmarladıkları yemeğin ısırma ihtimali henüz ölmemiş bir şey olduğunu düşündürür. Konuşmanın devamında tepesinde saçların tıraş edildiği ve bu sırada son muzunu yediği söylenir. Kadın “son muzunu” yiyor olmasına acır ama kocası burada bulunmalarının tek nedeninin bu olduğunu söyleyerek acıma duygusunu hemen bastırır. Özel yemeğin onları ısırma tehlikesi engellenmiş ama hâlâ canlı, kafası tıraş edilen bir maymun olduğu öğrenilir. Bn. Jonathan heyecanla, yazarın ifadesiyle fıkırdayarak az sonra gerçekleşecek bir dehşet anını değersizleştirir, bu dehşetin ona sunacağı hazza odaklanır. Sahip olduğu ekonomik gücü ona satın alabileceği her şeyi nesneleştirme fırsatı tanımıştır. Bu dehşet ve haz karşıtlığının ürettiği şiddet, groteskte uyumsuz öğelerin bir araya gelmesiyle açıklanabilmektedir.

Batılı bir petrol zengini olan Bay Jonathan'ın şu sözleri önemlidir: “Biz Batılıların aklından bile geçmez böyle bir lokanta açmak. Gel gör ki, en iyi müşterileri yine bizleriz” (Dilmen, 2019: 9). Jonathan'ın bu sözleri, endüstri çağının Batı'ya sunduğu vaatler ve olanaklarla ilişkilidir. İstediklerine kolayca erişme olanağı, başlangıçta sahip olabilecekleri en büyük mutluluğu sunmuş gibi görünür ancak ilerleyen zamanlarda mutluluk denilen şeyin sahip olma edimiyle sağlanacak bir şey olmadığı anlaşılmıştır. Dolayısıyla bu çağın vadettiği mutluluğu insanlara sunamayacağı, insanların büyük bir bürokratik düzenin çarklarından biri olduğu

anlaşılmış, hayal edilen olanaklara ise ancak ekonomik gelişmelerin büyümesinden faydalanan imtiyazlı bir kesim erişebilmiştir. Yoksul ülkeler ya da yoksul insanlar ile arasındaki uçurum da iyice açılmıştır (Fromm, 2003: 19-20). Bu nedenle Jonathan gibi varlık sahibi kimselerin alım gücüyle istedikleri her şeye sahip olabileceği düşüncesi doğaldır. Çünkü bu duygu ekonomik gücü elinde tutanların alım gücüyle uyguladıkları şiddetin ifadesidir. Uygur Batılı insan canlı bir maymunun yenileceği bir lokanta açmaz ancak olanaklarını kullanarak onu yiyebileceği bir yere gidebilir.

Lokantada Çin ezgileriyle hafif bir müzik çalmaktadır, tütsülerle büyüleyici bir atmosfer yaratılmıştır. Oysa Bn. Jonathan'ın orada bulunma nedeni düşünüldüğünde ortasında delik olan masayı eleştirmesi dikkati çeker: “Masanın görüntüsü ne korkunç! Hiç uyuşmuyor bütün bu güzel şeylerle” (Dilmen, 2019: 10). Groteskteki korkunç ve gülünç olanın bir aradalığından doğan çelişki bu ifadede açıkça görülmektedir. Lokantada insana kendini iyi hissettirecek şekilde bir atmosfer yaratılmıştır. Aynı mekânda az sonra bir işkence aleti görevi gören masada, canlı bir maymun servis edilecektir. Böylece aynı çelişkinin mekânsal olarak yaratıldığı da görülür, güzel olanla korkunç, iğrenç olan bir arada tasvir edilmiştir. Bu durumda güzelle çirkinin, korkunçla gülünç olanın bir aradalığıyla ortaya çıkan grotesk oyuna estetik bir değer kazandırmıştır.

Bu sırada maymunu yakalayan Çoo ile tanışır. Çoo ilginç, fantastik teknikleri olan iyi bir avcı olmakla övünür. Jonathan bu ruhsal aşkınlığı takdir ederken aralarında Doğu ve Batı arasında bir çekişme başlatırlar:

“Jonathan- Söyler söyler bunu söylerler. Barutu icat ettiniz de ne oldu. Bayramlarda şenliklerde fişek maytap diye kullandınız. Oysa Batılılar barutu topların içine doldurup onu yararlı hale getirdiler” (Dilmen, 2019: 16).

Sonunda maymun neredeyse hazırdır ve Jonathan çifti yemeklerini görmek ister. Bu sırada lokantada garip konuşmalarıyla dikkati çeken ve bir ozan olduğu söylenen Wong gizlice kafesin mandalını açar ve maymun kaçar. Maymunun çoktan kalabalığa karıştığını, gözden kaybolduğunu söylerler. Çünkü her canlı hapsedilmeye, ölüm tehdidine karşı hayatta kalmak için tepki gösterir. Bu dürtü şiddete karşı bir savunma mekanizması olarak da düşünülür. Ancak Wong'un planı bu karşıtlığı alt üst

eder. Çünkü maymun yerine kendi beynini sunmak istiyordur, ücretinin yeteri kadar ödenmesi koşuluyla:

“Garson- Bay Wong’un yirmi yedi çocuğu var, efendim. Evde yiyecek bekliyorlar.

Bn. Jonathan- Peki niye bu lokantaya getirmiyorsunuz çocuklarınızı?

Garson- Madam, siz Çinlilerin maymun beyni ile mi beslendiklerini sanıyorsunuz” (Dilmen, 2019: 47-48).

Daha önceki, konuşmalarda Wong’un yedi ve on yedi çocuğu olduğu söylenmiştir. Her konuşmada çocuk sayısının artması, yetişkin bir erkeğin şiir para etmiyor diye ekonomik sorunlar yaşaması ve bunları aşamadığı için geride kalan ailesine bir süre rahat etmelerini teminat altına alarak ölümü seçmesinin paradoksal gülünçlüğüdür. Bu durum karnavalesk groteskte değiştiğimiz, her türlü otoriter üstünlüğe karşı çıkan gülmeyi hatırlatır. Wong, içinde yaşadığı sistemin tıpkı şairlik yeteneğini değersiz kıldığını bildiği gibi ailesinin geçimini sağlamasına fırsat vermediğini de bilir. Ona bu yaşamı uygun gören sisteme karşı, para etmez şiirler üretmekten ve düşünmekten başka bir işe yaramayan beynini satarak karşı çıkar. Böylece ekonomik koşulların yetersizliğinden kaynaklanan şiddeti reddeder ve bunu telafi etmek için bir başka şiddet biçimini kabullenir. Sisteme başkaldırısı bir zafer olsa da çelişkili bir biçimde yine sistem tarafından yok edilecektir. Jonathan çifti içinse ödeyecekleri miktar önemlidir. Bu sahnede grotesk şiddet öğeleri aracılığıyla kapitalist ekonomik sistem eleştirisi görülür. Wong ile Jonathan çifti arasında pazarlık başlar, bir ozan beynine paha biçmeye çalışılır. Jonathan’ın teklifini az bulan Çoo “bu fiyata Hong Kong’da hırsız beyni bile yiyemezsiniz” (Dilmen, 2019: 49) derken, tanık olduğumuz grotesk durumun Hong Kong’taki olağanlığına dikkat çeker. Burada var olan durum oyunda yaratılan dünya ve oradaki oyun kişileri için normal, alımlayıcı için grotesktir. Çünkü oyun yazarı kurgusunun zemininde Wong’un beynini sunmasına neden olan kapitalist ekonomik sistemin yarattığı şiddeti yansıtmaktadır. Oyun yazarı dramatik ironi yoluyla oyun kişileri için arz talep ilişkisi şeklinde görülen bu şiddetin, güçlü bir sömürge düzeninin yarattığı yıkım olduğunu görünür kılar. Jonathan’ın odağında ise Wong’un beynini yiyeceği için oluşan bir huzursuzluk değil, başka meseleler vardır:

“Jonathan- (Wong’la konuşmayı sürdürür) Bu hevesimiz çok kişiye çirkin bile görünebilir. Halkın duygularıyla oynamak doğru değil. Bu küçük alışveriş hoş olmayan tepkiler uyandırabilir: Bir petrol tüccarı gelmiş zavallı bir Çinlinin beynini satın alıp yemiş derler. Oysa siz bunu özgürce... Kendi dileğinizle” (Dilmen, 2019: 54)...

Jonathan’ın birkaç kez “özgürce” ifadesini kullandığı görülür. Bu durum Schevill’in (1977: 231) Amerikan groteski üzerine paylaştığı ancak genel olarak Batı için geçerli olabilecek düşüncelerle örtüştüğü görülür. Ona göre groteski var eden ilk unsur fanatik dinsel eğilimlerken ikinci ve bu oyun için geçerli olan unsur da zenginlik ve özgürlük arasındaki ilişkidir. Şöyle ki 19. Yüzyılda Amerika’nın temel unsuru zenginlik değil, özgürlüktür. Ancak 20. Yüzyıla doğru bu dengeler değişmiş, özgürlüğün yerini zenginlik arzusu almaya başlamıştır. Bu bolluk ve özgürlük arasındaki ilişkinin oluşturduğu grotesk unsur zamanla birey ve toplum arasındaki ilişkilerin de etkilenmesine neden olmuştur. Jonathan da kendisini zengin ve istediğini alabilecek özgürlükte bir birey olarak konumlandırırken, karşısındaki bireyin de aynı ölçüde özgürlük hakkını önemsiyor gibi görünür. Böylece özgürce karar verilmesi konusundaki ısrarı gülünç bir baskıya, şiddete dönüşür. Aksi halde aklıselim hiç kimse canlı canlı beyninin açılmasını nasıl özgürce arzu edebilir?

Canlı Maymun Lokantası’nda görülen grotesk durum Ruskin’in yüce, yüksek grotesk olarak ifade ettiği tanıma uygundur (sadece eğlendirici bir amaçla yaratılan groteski de aşağı, aşağılayıcı grotesk olarak ifade eder). Çünkü hem yazarın hayal gücüyle bir oyun kurgulanmış hem de bu oyunla dünyayı başka bakış açılarıyla görmenin yolu açılmıştır. Bu yüce grotesk aynı zamanda tarihseldir de çünkü vahşi bir dönemi (örneğin Roma İmparatorluğu gibi) temsil eden eserler dönemi hakkında bilgi de vermektedir (Edwards and Graulund, 2013: 18-19). Tıpkı oyunda Doğu ve Batı ekonomik-politik ortamı, toplumsal yaşamına dair bir takım çıkarımlar yapmayı sağlaması gibi.

Wong özgür iradesiyle beynini yemek olarak sunması karşılığı ücrette anlaşılır. Bu sunumun nasıl yapılacağını Garson’dan anlatır:

“Garson- Ee tabii, Bay Wong boşuna mı postaya attı o çeki. Biraz kanayacak tabii. Şöyle açılıversek. Beyin lop lop ortaya çıkacak, hafif buğulu. Ilık kan

şakaklarından aşağı şıpır şıpır akacak Bayan Jonathan, merak etmeyiniz (Kadın, fıkırdarak kocasının kulağına bir şeyler fısıldar.)” (Dilmen, 2019: 61).

Bn. Jonathan’ın böyle bir vahşilik karşısında gösterdiği tutum, insan beyni değil de yenmesi doğal karşılanan lezzetli bir meyve yemeye hazırlanması gibidir. Baron-Cohen (2018: 17-19) insanın bir başkasına karşı zalimliğini sadece insanın kötülüğü kavramıyla açıklamayı yetersiz bulduğunu söyleyerek, daha açıklayıcı olduğunu düşündüğü “empati erozyonu” ifadesini kullanır. Bunun altında yatan nedeni insanın diğer insanı, insanları nesneleştirdiğiyle açıklar. Çünkü insanlar başkalarını ya da nesneleri kullanmak için ilişki kurduklarında “ben-o” modunda olur. Oysa insani ilişkiler “ben-sen” modunda sürdürülür. Bu nedenle de zalimliğin, vahşiliğin nedenlerinden biri empati kurmamak, “şeylerle ya da yalnızca şeylermişçesine” davranmaktır. Bu nedenle başka bir insana yapılabilecek en kötü davranışların arasında onları nesneleştirmek yatmaktadır. Canlı bir maymunun ya da paraya ihtiyacı olan canlı bir insanın beynini yiyecek olmaktan duyulan heyecanı ancak onların nesneleşmiş olmasıyla anlamak mümkündür. Bu da şiddetin tüm türlerini örnekleyen bir durumdur.

Wong’un hazırlıkları tamamlandıktan, tıraşı da yapıldıktan sonra masa hazır hale getirilecektir. Vahşice öleceğini bilmenin yarattığı korku ve ağzının tıkaçla kapatılmasından önceki son sözleri şöyledir:

“Wong- Gözlerinizi açın diyorum, Mister Jonathan bakın, kara çanağın içinde sıkıyorum süngeri nasıl fişkırıyor renk renk yağlı sular, koyveriyorum bakın nasıl yutuyor onları yeniden kaç ağzın çiğneyip tükürdüğü salyalı artıkları ne iğrenç bir iştahla emiyor sömürüyor, püskürtüyor yeniden. (...)” (Dilmen, 2019: 64).

Az sonra beyninin açılacağı masada kaç kez bir maymun ya da paraya ihtiyacı olan bir başkası yemek olarak sunulmuş, müşteriler iştahla, oburlukla salyalarını akıtarak hazla buluşmuştur. Wong’un elindeki sünger egemenliğin bir sembolü gibi insanın iştahla akıttığı sıvılarını temizler, bütün pisliği içine alır ancak tekrar sıkıldığında aynı sıvıları, bulanık belki de daha iğrenç bir şekilde dışarı akıtır. Egemen sınıfın sadistlikle bütünleşen haz anlayışı, gayri ciddi bir tutumla ört bas edilir:

“Bn. Jonathan- Ay, ama ne tuhaf oldu! Çıplak kellesi masanın üstünde, gerisi masanın altında. Gözleri masanın altında, Jimmy! Bay Wong gözleriniz masanın altında, değil mi? (Eğilip bakar) Evet, masanın altında. Bize dargın mı?

Çoo- Niye dargın olacaktı? Bacaklarınızı seyrediyor masanın altından. (...)

Bn. Jonathan- Niye susuyor? Ay, sahi ağzı tıkaçlı da ondan. Çırpınması da durdu. Yaşıyor ama değil mi?

Garson- Tabii madam, bütün özelliği burda.

Bn. Jonathan- Peki, şey olunca da böyle susup duracak mı?

Garson- Duyacaksınız masayı nasıl sarstığını... ve boğuk bir çığlık belki” (Dilmen, 2019: 70-71).

Wong’un masadaki pozisyonu, ağızındaki tıkaç, masanın artık bir işkence aleti, bir cinayet silahına dönüştüğünü gösterir. Kafatasının üst kısmı canlı canlı açılarak beyni yenilecek bir insanın, masanın altında kalan gözleriyle kadının bacaklarına bakma “şansını” elde etmiş olması ise dehşet anını grotesk bir şekilde gülünçleştirir. Her şey hazır olduğunda Garson son uyarısını yapar: “Fazla eğilmeyin Bayan Jonathan, üstünüze sıçrar, giysiniz lekelenir” (Dilmen, 2019: 74). Zengin bir Batılının giysileri, şairlikten başka becerisi olmayan bir Çinli’nin yaşamından daha önemli sayılır.

Canlı Maymun Lokantası’nda dehşet ve iğrenme duyguları yaratacak olan bir durum insanın nesneleşmesiyle parodik bir üslupta eleştirilmiştir. Ciddi bir durum karşısında anlamsız konuşmalar, yaşam karşısında ölüm, zenginlik karşısında yoksunluk, para karşısında sanatın değersizliği grotesk öğelerle işlenmiştir. Oyunda var olan tüm şiddet öğeleri grotesk bir karşıtlıkla var edilir ve bu korkunç durumun gülünç bir forma dönüştürülmesiyle şiddet estetize edilir. Oyunun başından sonuna dek mekân, dekor, atmosfer, kişileştirme, diyalog ve durum şiddet üzerine kuruludur ve grotesk bir üslupla temsil edilmişlerdir.

Bu başlık altında ele alınabilecek bir başka oyun Turgay Nar tarafından kaleme alınan **Gizler Çarşısı**’dır (2010). Oyun metninin sonunda 1995- 2010 yılları arasında altı kez güncellenerek yazıldığı notu yer almaktadır. Gerçekle mistik olanın bileşimiyle bir insanın nasıl bir canavara dönüştüğünü grotesk bir üslupla aktarır.

Oyun masalsı bir atmosferde, iki tasvirin, Emedeni ve kardeşi Beyaz Zambak’ın karşılaşmasıyla başlar. Birbirlerine nasıl tasvire dönüştüklerini anlatırlar.

Emedeni bir kıza âşık olmuştur ve aşk acısı çekerken bir kuyuyla karşılaşır. Kuyunun dibindeki “ruhu unutulmuş zaman ölüsü”nü nasıl hissettiğini “sanki zaman, o kuyunun dibindeki bir sürüngen gibiydi... Tıpkı bizler gibi soluk alıp veriyordu” (Nar, 2010: 32) sözleriyle anlatır. Ruhu unutulmuş zaman ölüsü Emedeni’ye eğer balcığa dönüşürse aşk acısından kurtulabileceğini söyler ama Emedeni reddeder, bir kuyunun dibinde aşktan arınacağına acı çekmeyi yeğlemiştir. Bu teklifi kabul etmediği için ardından şu sözleri duymuştur: “sevdiğine hiçbir zaman dokunamayacaksın!... Ve onu her anımsadığında gövdenden bir parça dökülecek!... Ve sevdiğin kız ancak, o gülleri topladıkça sana dokunmuş olabilecek!...” (Nar, 2010: 33). İşte bu nedenle Emedeni’nin bir yanı yılan derisi gibi, sürekli göremediği aşkını anımsadığından çürümektedir. İnsan ve yılan karışımı grotesk bir bedene dönüşmüştür.

Beyaz Zambak ise oğlunu aramaya geldiğini söyler. Yazar’ın Beyaz Zambak’ı “Meryem” motifiyle yarattığı ön bilgisinden hareketle oğlunun babasını hiç görmediğini, doğar doğmaz kendinden alındığını anlatır. Öyle bir felaket olmuştur ki geriye kimse kalmamış, mezarları kaybolmuştur. Ve onun da tıpkı kardeşinin bedenindeki çürüme gibi ruhu çürümektedir. İkisi de aradıklarını az sonra kurulacak pazarda bulmayı umut ederler. Bu öyle bir pazardır ki, Emedeni şöyle anlatır: “Bezirganlar, ruh tüccarları, yıldız biliciler, kör sahaflar, çocuk satıcıları, bulgucular, kadersiz kızlar, ölü organları, doğumlarda düğümlenen kanlı göbek bağları... Aklına bile gelmeyecek daha nice şeylerden bir çarşı kurulacak...” (Nar, 2010: 35). İkisinin de taş kesilmiş gibi birer tasvire dönüşmesiyle çarşı kurulmaya başlar.

Oyunun ilerledikçe tekrar karşılaşacağımız bu iki tasvir grotesk bedeni imlemektedir. Beyaz Zambak sadece tasvire dönüşmüş bir insan formu iken Emedeni hem tasvire dönüşmüştür hem de bendeni hayvan-insan bileşimi ve çürüyen bir form olarak tasarlanmıştır. Beden olarak uğradıkları bu deformasyon acı ve şiddet içeren bir takım olayların sonucu ve kendi yok oluşlarına giden sürecin de başlangıcıdır. Tasvire dönüşmeden önce iki kardeş arasında güçlü bir bağ olduğu vurgulanırken sonrasında Beyaz Zambak’ın kaybettiği oğluyla, Emedeni’nin ise âşık olduğu kızla daha güçlü bir bağ kurduğu anlaşılır. Bu bağlar grotesk beden imgeleri aracılığıyla onları tasvire dönüştüren sürecin nasıl şiddet ürettiğini görünür kılmaktadır. Her ikisinin de bedenleri

ile ruhları birbirinden ayrılmış, bedenleri taşlaşmıştır ama ruhları her duyguyu ve acıyı hissetmektedir.

“Groteskin ayırt edici özelliği, bedeni de dünyayı da varlık olarak değil, varoluş süreci olarak, dönüşüm süreci olarak temsil etmesidir. Böylelikle insanları kesin hatlarla belirlenmiş, dengeli bir varoluşun sınırları dışına çıkarır; tümüyle farklı bir dünyanın, başka bir düzenin, başka türlü bir yaşamın olanaklığını sergiler” (Bakhtin, 2001: 25).

Pazar kurulur, türlü satıcıların yanında eşsiz beşikler yapan Beşikçi de oradadır. İleride karşılaşacağımız Cüce'nin annesi Yaşlı Kadın gelir ve Beşikçi'den acilen bir beşik yapmasını ister. Yanında bu beşiğin nasıl yapılacağına ilişkin bilgilerin bulunduğu bir defter verir. Beşikçi burada yazılanları kavrayamaz. Tam bu aksi kadını gönderecekken kendisine uzatılan bir kese parayı görünce, nasıl olsa bir beşik diye düşünerek kabul eder. Bir bebeğin doğumunu, yeni bir canlının dünyaya düşmesini sembolize eden beşiğin mezara, bu beşiği üreten Beşikçi'nin de bir cellada dönüştürecek süreç böylece başlamış olur.

Beşikçi'nin en büyük yanılgısı bilmezliğinden, hırsından kimi zaman da aptallığından gelir. Bir beşik yapımı için hem gizemli bir defter hem de çok para verilmesi anlayamadığı bir durumdur. Kuşkuya düşmesi gerekirken tek düşündüğü ona verilen paraların motivasyonu ile bir an önce defterde tarif edilen beşiği yapmaktır. İnsanın sadece kendi bilincinin alanı kadar bilgiye sahip olduğunu düşünmesi onu bir yanılgıya sürükler. Oysa insanın içinde dev bir kötülük vardır ve sadece kendi bildikleriyle yetinen insan bu kötülüğü görmezden gelir, kendisini zararsız zanneder bir de “aptallığı” ekler. Kötülüğün var olduğu inkâr edilmez ancak bunu “ötekiler” yapmaktadır. Böylece kişi kendi masumiyetine kendisini inandırmış olur. Oysa kötülük hem insanın içinde, hem atalarından gelen bir itki hem de çevresinde yaşanan olaylarda sürekli kendini tekrar eder. Bu noktada kayıtsız kalmak, kötü bir eylemde bulunmamak, suçluyu korumanın suç olması kadar kötülüğe sessiz kalmanın da kötülük olduğu anlamına gelmektedir. İnsanı kötülüğün aracı yapan bu kayıtsızlık, kendini zararsız görme düşüncesidir (Jung, 1999: 111-112).

Beşikçi, sadece bir beşik yapacağı düşüncesiyle defteri okutabilmek için Kör Sahaf'tan yardım ister ve nazikçe istenen bir ücret karşılığında harfleri tarif etmesini ister:

“Beşikçi- Eeee, nasıl desem Sahaf Efendi? İlk harf, bir bebeğin kafatasna benziyor! Gerçi mürekkep biraz dağılmış da, o yüzden çürümüş bir insan kafatası desek daha benzetmiş oluruz” (Nar, 2010: 43).

Sıra ikinci harfe gelmiştir:

“Beşikçi- Bir elin parmakları gibi, beş yatay çizgi var. Nasıl desem, sankiii... Sanki işkencede ezilmiş gibi” (Nar, 2010: 44)!..

Sonraki harfler de kaburga kemiğine, leğene ve bir çocuğun tabutuna benzetilir. Sahaf giderek tedirgin olur ve bu yazıyı ancak Doktor F'nin okuyabileceğini, ona da ancak bir cüce yardımıyla ulaşabileceğini söyler. Çarşıda Cüce'yi arayan Beşikçi'nin onunla karşılaştığı an şöyle tarif edilmiştir:

“Cüce, boyundan üç kat uzun olan saçlarından bir ipe bağlanmış ve yüksekçe bir yerden asılmıştır... Kalabalık, Cüce'yi çarşının bir ucundan bir ucuna çılgınca sallamaktadır... Cüce'yi daha iyi sallayabilmek için ayaklarından birine (ya da penisine) uzunca bir ip bağlanmış, ipin ucu da kalabalıktan birinin elindedir... Cüce'yi sallayan kalabalık, sırtındaki kamburuna çuvaldız, iğne, örgü şişi, çakı gibi şeyler saplamaktadır... Kanlar içindeki Cüce, umutsuzca çırpınarak, acıyla küfredip bağırırken sanki ortaçağda cadı avını ya da ilkel toplum ritüellerindeki bir kargışlama ayinini çağrıştıran, daha çok eğlenceyle karışık, linç öncesi bir ‘işkence karnavalı’ yaşanmaktadır” (Nar, 2010: 47).

Beşikçi'nin Cüce'yle karşılaşma sahnesi Bakhtin'in ifade ettiği karnaval mekânına benzer. Kalabalık birbirinden aldığı güçle hareket eder, Cüce'ye acı çektirmekten zevk alır, ölümüyle bereket geleceğine inanır. Kutsal bir tören gibi tüm kötülüklerin, ekinlerdeki bereketsizliğin nedeni olan cücelerden kurtulma, bu bereketsizlikten öç alma ayini gerçekleşiyor gibidir. Öyle ki Cüzzamlı yaralarına dokunup ona da hastalığı bulaştırmayı, diri diri cüzzamdan çürümesini ister. Frengili Kadın ise hastalığıyla ilişkili olsa gerek “şeyini” kesmelerini, koparmalarını ister. Çarşının kurulduğu mekân ve çarşının kurulma günü bu insanları bir araya getirmiştir. Böylece hastalıklı bedenlerin, sağlıklı insanların, Cüce gibi farklı beden formlarının aynı zaman ve mekânda bulunduğu görülür. Grotesk bedenler hem şiddet üreten hem de

şiddete maruz kalan oyun kişileri olarak şekillenir, uyumsuzlukların birlikteliği grotesk bir uzamda aktarılır. Kalabalık bu gösteriden keyif almaktadır, şiddet ve haz aynı anda yaşanmaktadır.

O sırada Yetkili ve Yabancı Gözlemci gelir. Yetkili, sürekli süslü laflar ederek Yabancı Gözlemci'ye açıklamalar yapar. Halkın kaçışmasını da unutkanlığına ve demokrasiyi “ha deyince” kabul edemeyişlerine bağlar. Unutkanlıklarının nedeni ise oldukça ilginçtir:

“Yetkili- (...) Her şeyden önce süt içmiyorlar efendim. Yaklaşık kırk yıl önce gemiler dolusu gönderilen Amerikan yardımı süt tozunu da içmeyip bit ilacı zannederek başlarına sürmüşlerdi” (Nar, 2010: 50).

Yabancı Gözlemci halkın haklarının olup olmadığını sorduğunda, bu hakların bankalarda kasada olduğu yanıtını alır. İşkence konusunu açtığı anda ise kendi adamlarından biri araya girer ve zamanları olmadığını söyler. Giderken de Yetkili'ye bazı isteklerini sıralar:

“Yabancı Gözlemci- (...) Çalışmalarımızı ülkemizde sürdüreceğiz. Ancak incelememiz için bunların kafatası, kol bacak gibi bazı organlarından birkaç numune istiyoruz. Yanımızda götüreceğiz. Üreme organı eklemeyi de unutmayın. Ekolojik tarım araştırmaları için gerekli... Yetkili- Memnuniyetle efendim... Hemen hazırlatırız” (Nar, 2010: 52).

Tam da çarşı ortasında, bir cücenin işkenceden kurtulduğu anda gelen bu kişiler Beşikçi'nin kafasını karıştırır. Neler olduğunu anlamaya çalışır. Cüce ona kim olduklarını ezberlenmiş bir tekerlemeyi tekrar eder gibi anlatır:

“Cüce- Madem sordun söyleyeyim... (Ezberlenmiş, tekerleme gibi) Bunlar yabancı gözlemciler. Yoksullaştırdıkları sömürgeleri dolaşıp yerlilere global dış sağlığı için insan hakları sakızı dağıtırlar. Onlara göre birileri öteki'dir, ama beriki'nin kim olduğunu ne öteki bilir, ne beriki. Çok ötelerden beriye gelip ötekine-berikine, öteden beri, öteberi dağıtırlar. İstemeyenlerin ise ötesini berisini dağıtırlar. Kültürel fonları arka fonlarıdır. Apış aralarından hayali ve patolojik siyasi haritalar ve insan kemiğinden cetveller taşırlar. Az konuşurlar, az gülerler. Onları gezdiren adam vardı ya, yetkili... O da sömürgecinin diploması memurudur. Aylık maaşı bir Amerikan hamburgeri. Yalan konuşmak, farkında bile olmadığı en doğal reflekslerinden biri haline gelmiştir. Köylü kurnazıdır ve siyasal bürokrasinin ayak oyunlarının ayak işlerini yapmaktadır. Ayaklarını ancak yorganına göre, o da karısının yanında

uzatabilir. Petrol artığı kumaştan ucuz Çin malı takım elbisesi, üzerinde iğreti dursa da mutludur. Her ortama ayak uydurabildiğini sanan kasaba kızı gibidir. Bunlardan nasıl korktuğumu bir ben bilirim, bir de be!.. Anladın mı şimdi” (Nar, 2010: 52-53)?!

Bu tekerleme benzeri, biraz da karmaşık açıklama sistem eleştirisi yapar. Oyunun genel tematik kurgusuna bir yan tema gibi eşlik eden bu sahne dış ilişkileri, bürokratik düzeni eleştirmekte, aynı zamanda gülünçleştirmektedir. Sistemin, bir ülke yönetiminin uluslararası yaptırımlarla şekillenmesi ve bu çerçevenin dışında tutulan halk adına, onlardan habersiz kararlar alınması grotesk bir dille ifade edilmiştir. Benzetmelerle, parodik öğelerle halkın maruz kaldığı ideolojik şiddet biçimi gülünçleşir. Böylece ciddi bir meselenin gülünç öğelerle aktarılması, uyumsuzlukların uyumunun anlatıma yansması grotesk bir öge olarak karşımıza çıkar.

Sonunda Beşikçi Doktor’la görüşmesine yardımcı olması için Cüce’yi ikna eder. Ama kendine soru sorulmadan ve yolunu bir tek onun bildiği labirentten geçmeleri gerekecektir. Labirent, zaman ve mekânın bulanıklaştığı, çevrede kimliklerle kaplı duvarlar, ölü güvercinler ve yanan kelebek kanatlarının olduğu ürpertici, mistik bir yer olarak tarif edilir. Labirent karmaşık yapısı gereği grotesk öğelerden biri olarak düşünülebilir. Oyunda da kaotik bir mekân olarak tasvir edilmesi, çıkışın tek bir kişinin kılavuzluğuyla ilişkilendirilmesi de bu görüşü destekler. Çünkü çıkışı olan bir yerden çıkamama kaygısı tekinsiz duyguları çağırır. Tıpkı gerçek yaşamda bilinmeyen, karmaşık olan karşısında hissedilen baskının yolcuğun başında alımlayıcıya da hissettirildiği görülür.

Yolculuk sırasında atmosfer kadar boğucu bir konuşma geçer aralarında. Cüce “sen hiç öldürülen birini gördün mü” diye sorar ve devam eder: “kimi öldürdüğüne bağlı. Bazen haz bile verebilir” (Nar, 2010: 56). Labirentin büyüyle şekillenen bu konuşma Cüce’nin itiraflarıyla sürer. Öldürmekten haz da alınabileceğini babasını öldürdüğünden, kendi deneyiminden bilmektedir. Babasını öldürmüştür çünkü babası olabildiğince uzun, annesi de kendisi gibi cücedir. Babası işkencecidir, yaptığı işten keyif alan bir işkenceci. Öyle keyif alır ki, eve geldiğinde kahkahalarla yaptıklarını karısına anlatır, geceleri ona tecavüz eder. Bahçedeki kedileri kafalarından yakalayıp karınlarına şiş sokan bir adamdır. Bir gece Cüce, babası uykuya daldığında cezvede

erittiği kurşunu, uykuda ağzı açık olan babasının ağzına dökerek onu öldürür ve babasının ölüm anını, bahçede şişlediği kedilere benzetir. Sonra suçunu itiraf eder ama onu, bir daha yaparsan asarız seni diyerek affedilir. Çünkü babasının yerine torpille geçecek biri zaten öldürecekken onu başka birinin yapmış olması işlerini kolaylaştırmıştır. Groteskte, bedensel form bozukluğunun şiddet eğilimi şeklinde yansımaları görülebilir. Çünkü anormal beden insan ilişkilerinin zedelenmesine, sağlıklı ilişkiler kurulamamasına neden olabilir. Fiziksel olarak sahip olduğu bozukluk saldırganlık ve şiddet eğilimi olarak dışa vurulur ve en yakınlarını öldürmekten çekinmez hatta bu cinayetler sırasında şaka yaptığı da görülür (Edwards and Graulung, 2013: 51). Foucault'nun da grotesk bedenlerin, grotesk davranışlar üzerine etkili olduğuna ilişkin görüşlerine daha önce değinildiği üzere, grotesk-beden-şiddet arasında kurulan bağ, Cüce, annesi ve babası üzerinden da açıkça görülmektedir.

Labirentin sonunda bilimle şiddetin iç içe geçtiği bir laboratuvara ve Doktor F'ye ulaşırlar. Doktor, beşik için aldığı paranın yarısını isteyerek defteri okuma sözü verir ama defterde sadece malzemeler yazılıdır, nasıl yapılacağı Beşikçi'nin ustalığına kalmıştır. Malzemeler arasında etle kemiği birbirinden zarar vermeden ayıracak bir bıçak, yılan kaburgasından yapılmış çiviler ve duvardaki tasvirlerden birinin kalbi gereklidir. Önemli bir şey daha vardır ama önce bunları bulup gelmesi gerekir. Cüce'nin yardımıyla malzemeleri bulmak için harekete geçerler. Bu sırada Beşikçi bir düş görür; Emedeni'nin kalbini alacağı sırada Beyaz Zambak onu engellemeye çalışır. Bir tasvir olduğu için onu engelleyemeyecektir ama vicdanı onu engelleyebilir. Buna rağmen tam kalbi alacağı sırada Cüce tarafından uyandırılır. Cüce diğer malzemeleri bulmuştur, bir tek tasvirin kalbi kalmıştır. Tüm çelişkilerine rağmen Beşikçi kalbi alır.

Doktor F ile ikinci karşılaşmalarında yeni soyulmuş bir deri üzerinde çalışmaktadır. İnsan derisindeki yağ dokuları ve radyo dalgaları üzerine çalışarak yeni bir işkence yöntemi araştırmaktadır. Doktor F'nin bu olanakları oyunun başında, Kör Sahaf'ın söylenmesinden sakındığı "işkence" sözcüğünü hatırlatır. Bu tabu haline gelmiş, tekinsiz sözcük de tıpkı Doktor F'nin araştırmaları ve bu işkence yöntemlerini kullanan güçler (!) düşünüldüğünde, nasıl bir düzenin içinde bulundukları dehşete düşürür. Beşikçi korkunç gerçeğe daha karşılaşır. Defter yaşlı bir kadın tarafından

Doktor F'ye getirilmiş ve Emedeni'nin âşık olduğu kızın derisinden bir kap yaptırmıştır. Beşik için gereken en önemli malzeme de bir gün önce iğdiş edilmiş iki erkek çocuğunun derisidir. Cüce çocuklardan birini bulabileceğini söyler, Beyaz Zambak'ın oğlunu... Beşikçi de diğer çocuğu bulmuştur, sarhoş gibi şuarsuz ama bir o kadar da normalleştirmiş halde kendi oğlunu kullanacaktır.

Sonunda beşik tamamlanır ve Yaşlı Kadın beşiğin örtüsü açınca, kaburga kemiklerinden kenarları, kol kemiklerinden tutacak yerleri yapılmış bir beşik çıkar. Çocukların kafatası da oyuncak gibi sallanmaktadır. Tıpkı Mary Shelley'nin Frankenstein'ı gibi parçaların bir araya gelmesiyle bir beşik yaratılmıştır. Bu canavarı oluşturan her parça güzeldir aslında, beşik de her parçası canlı bir insan, küçücük çocuklar, genç bir erkek ne kadar sağlıklı ve güzelse o kadar güzeldir (Edwards and Graulung, 2013: 53). Bu groteskin algıladığımız dünyanın tekinsiz tarafını gösterme şeklidir. Beşiğin tekinsizliği bildik, tanıdık olan insan ve hayvan bedenlerinin bir yabancıya dönüşmesinden kaynaklanır. Beşikçi, beşiğin her bir noktasının bir başka canlının bedeninden bir parça olduğunu bilir. Hatta oğlunun kafatası gözünün önünde sallanmaktadır. Beşik dünyaya yeni gelen bir insanın uyuduğu, rahatladığı bir obje olmaktan çıkmış, adeta bir mezarlığa dönüşmüştür. Beşikçi ise bu objenin yarattığı dehşetin ardında yatan onca işkencenin, cinayetin bir parçası olur. Yaşlı Kadın ise son anlarını yaşıyordur, beşiğe girer ve öldüğü an bir yılanı dönüşür. Sanki bu dünyadan alınacak intikamı varmış gibi bir finalle gerçekleşir ölümü. Algıladığımız dünya grotesk bir üslupla tersine dönmüş, beşik mezara ve mezarlığa dönüşmüştür. Yaşlı Kadın'ın, geçmiş acılarının hesabını başkaları ödemiş, tıpkı işkenceci kocasının ona yönelttiği şiddeti başka masum insanlara yönelterek öfkesini sağaltmış, sonra ölmüştür. Bu amaç için Beşikçi'yi kullanmış, cinayetleri kendi işlemese de aynı ölçüde ortak olmuştur.

Her şey bittiğinde Beşikçi labirente gelir ve Cüce'yi konuştur, tüm bunlar entelektüel, deneylerini yaparken Wagner dinleyip, Baudrillard okuyan Doktor F'nin bir deneyidir. Bilime hizmet ederek kısıcılığın sınırlarını aşmak doktor için bir tercihtir. Cüce buradaki son yolculuğu olduğunun farkındadır ama ikinci erkek çocuğu nereden bulduğunu öğrenmek ister. Beşikçi, tıpkı Cüce'nin babasından nefret ettiği gibi

kendisinden nefret edeceğini bildiğinden oğlunu seçtiğini söyler. Ardından elindeki marangoz aletiyle çılgınca öldürür Cüce'yi, vurdukça sakinleşir, başka bir ruh haline geçer, artık bir başkası olmuştur; “bir canavarlığı hayal etmek, o canavarlığı üretebilecek bir dünya hayal etmektir” (Mc Elroy, 1989: 11).

Gizler Çarşısı hem ilkel hem modernin bir arada bulunduğu bir uzam yaratır. Bu uzam evrenin her zaman dengede olamadığını ve artık modern dediğimiz zamanda kötülüğün hâkimiyetini hatırlatır. Modern dünya uyum içinde değil, aşırı uçlar arasında gidip gelir ve bu durum uzlaşmazlık mantığıyla açıklanabilir. Kötülük ilkesi de aynı bu şekilde, nesnenin kötülüğünün özne karşısında zafer kazanması şeklinde değerlendirir. O halde radikal bir karşılaştırma yapılmalıdır:

“Biz burada gizli niteliklere radikal bir boyut kazandıran, herkesin kolaylıkla fark edemediği biçimler üretecek ve müstehcenliğe karşı kendi silahlarıyla mücadele edeceğiz. Doğrudan daha doğru olanın karşısına yanlıştan daha yanlış olanla çıkacağız. Güzelin karşısına çirkinini değil, çirkinden daha da çirkin, gudubet olanı çıkartacağız. Görünenin karşısına gizlenenle çıkmayacak, gizliden daha da gizli ‘sırta’ benzeyeni arayıp bulacağız” (Baudrillard, 2011: 7)

Gizler Çarşısı da birbirini izleyen acımasız olaylar içerisinde tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi masum insanların yok yere harcandığını ama aynı zamanda sahnelenemeyecek kurgusuyla gerçek yaşamdan uzaklığı temsil eder. Bu paradoks yaşamla ölüm kadar büyük bir çelişkiyle baş başa bırakılmış insanlığa ayna tutar. Oyunun sonuna dek ruhu unutulmuş zaman ölüsü, Emedeni, Cüce, Yabancı Gözlemci ve Yetkili, Doktor F, Yaşlı Kadın, Beşikçi gibi grotesk kişilerin; pazarda Cüce'ye saldıran kalabalık, labirent, beşik gibi grotesk durum ve nesnelerin şiddet üreten birer öge olduğu görülür. Oyun geneline yansıyan bu ögeler şiddeti estetize eder. Günlük yaşamın birer parçası olan aşk, aile ilişkileri, iktidar, zanaat, bilim oyunda acıya, cinayete, hırsla ve işkenceye dönüşmüş; Emedeni, âşık olduğu kız ve Cüce gibi karakterlerle de bedenler üzerinde oynanmıştır. Böylece kişileştirme, olay dizisi, öykü ve göstergeler yoluyla grotesk şiddet temsil edilmiştir.

Bir başka örnek metin Ali Mustafa Kemal Tut tarafından 2008 yılında kaleme alınan **Çukur**'dur. Genç bir erkek üzerinden, bir insanın yaşadığı çevrenin, yaşamı boyunca karşılaştığı değişik süreçlerin etkileri görülür. Oyun hiçbir şey hatırlamayan

birinin yaklaşık iki metrelik bir çukurun içinde, dizine kadar toprağa gömülü halde kurtulma çabalarıyla başlar. O sırada Deli midir Manyak mıdır Nedir Adam ve Deli midir Manyak mıdır Nedir Kadın gelirler. Ona isminin Fehmi olduğunu ve bugün de doğum günü olduğunu söylerler. Hatta DMN Kadın doğum günü için kek yaptığını ve kendi yediğini söyler. Fehmi sürekli ikisinden de yardım ister ve elini uzatır ancak DMN Kadın ve DMN Adam asla elini uzatmaz. Parantez içlerinde kimi zaman “şefkatli” kimi zaman “psikopatça” şeklindeki açıklamalara rağmen “çamurla mı oynuyorsun sen? Yaramaz” ya da “canım, koşma düşersin” (Tut, 2008: 8) şeklinde konuşurlar ama asla oradan çıkmak için yardım isteğine yanıt vermez, duymazdan gelirler. Anlamsız konuşmaları, sürer ve yine anlamsız bir şekilde Fehmi’nin üzerine toprak atmaya başlar, anlamsız bir şekilde de bırakıp giderler.

Bu iki kişinin sergilediği tutum, farklı durumlar içinde göreceğimiz diğer oyun kişilerini de yansıtmaktadır. İnsanın hayatında olan, akrabalar, tanıdıklar, komşular gibi tanıdık ama tam olarak bilemediğimiz insanları temsil ederler. Bu durumla ilişkilendirebileceğimiz bir açıklama Peter Stallybrass ve Allon White’tan (akt. Edwards and Graulund, 2013: 6) gelir ve grotesk formun, normal olarak kabul ettiğimizden tamamen yabancıymış gibi bir sınırla ayrılmadığını ifade ederler. **Çukur**’da görülen sahneler de hem gerçek yaşamın içinden hem de mantık dışı bir izlenim uyandırır. Tanıdık olanla yabancının iç içe geçtiği bir uzam yaratılmıştır. Her gelen Fehmi’yi tanımaktadır, pek çoğu da saldırgan bir tutum sergilemez. O halde yaşama dair tanıdık, bildik ne varsa artık kuşkuludur. Bu tekinsiz duygu zihinsel düzeyde şiddet üretirken Fehmi’yi ziyaret eden herkesin mantık dışı bir şekilde üzerine toprak atarak ayrılması fiziksel şiddet üretir. Böylece içinde yaşadığımız toplumun dejenere olmuş ilişkileri, akıl dışılığı, gerçekte sorunlarla karşılaşıldığında güvenilmez bir ortamın varlığını, yardımcı olunmadığı gibi mevcut sorunları katlamaları ironik grotesk bir üslupla eleştirmektedir. Bu nedenle bu sahnede görülen her iki şiddet biçimi de grotesktir.

DMN Kadın ve DMN Adam’dan sonra Çocuk gelir. Elindeki ipi yılan gibi oynayan Çocuk da onun adını biliyordur ve doğum gününü kutlar. Birlikte oyun oynamak ister, Fehmi de bu oyun sırasında çocuğu kandırmayı planlayarak kabul eder. Ancak bu çocuk argo konuşup, küfür eden, oyunun kurallarını kendince koyan, bir

oyunda köle olan Fehmi'nin sahibi, diğer oyunda top olan Fehmi'ye vuran dünyanın en iyi golfçüsü olur. Oyun sırasında ipe Fehmi'nin boğazını sıkarak, kürekle kafasına vurur ve sadist davranışları, konuşmaları ardından Fehmi'nin üzerine toprak atmaya başlar. Bu davranış biçimi hem bir çocuğa hem de bir yetişkine benzemektedir. Çocukluğun da değiştiğini, kirlendiğini, oyunun başkaları üzerinde tahakküm kuran bir araca dönüştüğünü görmek mümkündür. Çocukluk, saflığını yitirmiş, saldırgan, sahip, efendi gibi yetişkinler dünyasının acımasız yanlarını model almıştır. Bu nedenle çocuğun, çocukluğun olumsuz yönde değişiminden yetişkinler sorumludur. Oyunda yeni kuşağın yardıma ihtiyaç duyduğu bir durumda eski kuşağa yönelik şiddet eğilimi görülmesine karşın temsil ettiği yaşam gerçeğinde eski kuşağın yeni kuşağa saldırgan bir kimlik aktarması söz konusudur. Bu çerçevede çocuğun Fehmi'ye yönelik tutumu grotesk şiddet ögesi bağlamında değerlendirilebilir.

Sürekli birileri gelir, ismiyle hitap eder, doğum gününü kutlar ve yardım etmeden gider. Her biri günlük yaşamda ilişki kurulan insanları imler. Toplumsal yozlaşmanın yaşamdaki her türlü ilişkiye sızdığını, yetişkin, çocuk, çocukluk arkadaşı, eş, flört, kurumsal ilişkiler ve finalde kendine yabancı bir Fehmi'ye dönüşümüne doğru süren ilişkiler ağı üzerine düşünmeyi gerektirir. Henüz yardım gerektirecek bir duruma düşmeyen topluluğun kendi içinde bir ritim oluşturmuş olmasına rağmen genelde bir uyumsuzluk söz konusudur. Her oyun kişisi grotesk bir ögeye dönüşür. Oyun boyunca tanık olduğumuz her sahne insani değerlerin yitirildiğini, maskelenmiş ilişkiler, bir fırsat yakalandığında çeşitli şekillerde açığa çıkan şiddet eğilimlerini örnekler. Fehmi de her defasında biraz daha içinde bulunduğu duruma alışan birine dönüşür. İnsanın uyum göstermede sahip olduğu yetenek, onun hayatta kalması için önemlidir. Çünkü kaos anında dahi bu duruma uyumlanarak aslında rahatsız olacağı bu duruma karşı yeni bir düzenle adapte olmaya eğilimlidir. Bu uyum gösterme eğiliminin insanın çevresindeki sorunları algılamasında ve yaratıcı çözümler üretmesinde katkı sağladığı söylenebilir (Storr, 2001: 191-192). Fehmi bu süreçte uyum sağlamaya başlamış, çıkmak için gösterdiği çaba karşılık bulamayınca edilgen bir kimliğe bürünmüştür. Artık o çukura düşmeden önce içinde yaşadığı sosyal çevrenin duyarsızlığı somut bir görünüm almıştır.

Bu durum toplumsal yozlaşmanın, kendilerini ilgilendirmeyen her duruma karşı tepkisizliğin yarattığı şiddeti modern grotesk öğelerle ifade eder.

Bir süre sonra Fehmi'nin çukurda olma halini, aslında kendine yönelen şiddeti nasıl içselleştirdiği görülür:

“Sahne aydınlandığında Alakasız Biri, Fehmi'ye kürekle toprak atmaktadır. Adamın işi biter, küreği koyar.

Alakasız Biri- (Çıkarken) Fehmiciğim görüşelim.

Fehmi- Arayı uzatma. Koçumsun” (Tut, 2008: 31).

Bu diyalog günlük yaşamda yolda karşılaşılan iki tanıdık arasında geçen bir konuşma gibidir. Oysa sıra dışı bir durum vardır. Bu durum ironik bir dille eleştirilir. İroninin özü söylenen söz değil onun karşıtıdır. Kierkegaard'ın (2009: 282) ironi üzerine düşünceleri Fehmi'nin içinde bulunduğu durumun da bir özeti gibidir: “Gördüğü boşluğu yok etmez, suça karşı adaletin takındığına benzer bir tavrı yoktur, komikteki gibi kendi içinde bir uzlaştırma gücüne sahip değildir. Tam aksine, boşluğu kendi boşluğu içinde güçlendirir ve deliliği daha deli kılar”. Fehmi'nin çukura kendisinin mi düştüğü, biri tarafından itildiği ya da bırakıldığı bilinmez ancak tüm oyun boyunca birbirini tekrar eden diyaloglar, kim olursa olsun her gelenin bir öncekinden farklı olmadığını, aynı anlamsız ve boş konuşmaların sürdüğünü gösterir. Bu boşluğun altı görmezden/ duymazdan gelme ve biraz daha toprak atma yoluyla çizilir ve her iki şekilde de şiddet üretir. Fehmi tamamen toprak altında kaldığında da onu yok eden, öldüren, onu çukurdan çıkarmayan herkestir. Biraz daha toprak atıp hâlâ hayatta olduğunu görmek çok da masumca değildir.

Çukur, gerçek zamanda insanların bedensel ya da zihinsel olarak zayıf düşmesini ele alır, çevrenin duyarsızlığını vurgulayan bir metne dönüşür. Herkes Fehmi'yi tanır, onunla normal koşullar altındaymış gibi konuşur ama asla yardım etmez. O halde yardım etmeyen herkes şiddeti onaylamış böylece kötücül bir simgeye dönüşmüştür. Fehmi'nin yanına gelenlerden hiçbiri onun çukurda olmasının nedeni olmayabilir ancak ona yardım edebilecekken bile isteye kaçınmaları caniliktir. Yardıma ihtiyacı olan birini daha fazla toprak atarak iyice batmasına neden olmak canavarlıktır. Üstelik her gelen doğum gününü kutlayarak bu dünyada varlığın nedenlerini ve koşullarını sorgulayacak alanlar açarlar. Dolayısıyla Fehmi'nin içinde bulunduğu uzam grotesktir ancak onun yanına gelen herkes anlamsız ve gülünç öğelerle grotesk şiddet

üretmektedir. Oyuna estetik değer kazandıran, finale dek süren bu sürekliliktir. Finalde, gömülü olduğu toprağın üzerine basan Fehmi, gömülü olanın bastırılmış bir iç ses olduğunu düşündürür. Gerçek zihni uyaran ama duyulmayan bir ses olarak kalır. Böylece Fehmi'nin kendine de yabancılaştığı, herkes gibi işleyen ritmin bir parçası olduğu anlaşılır.

Bu başlık altında incelenebilecek bir başka örnek Zeynep Kaçar'ın 2015 yılında kaleme aldığı **Tok** (2017) adlı oyundur. Kadının toplumsal konumu üzerine grotesk öğelerle bezeli oyun fantastik bir mekânda geçer. Bir masanın ardında sürekli önündeki dosyalara kaşe basan bir kadın görürüz. Diğer oyun kişisi Adam ise kendi sıra numarasının gelmesini beklemektedir, aralıklarla bu bekleyiştten duyduğu huzursuzluğu dile getirir. Sonunda sıra gelir ve bu mekânın suçlanan insanların kendini savunmaları, suçlu değillerse ispatlamaları için son bir fırsat verilen, Araf benzeri bir yer olduğu anlaşılır. Adam ise karısı öldüğü için oradadır ve bu olayda suçsuz olduğunu kanıtlamak ister ancak dosyası şaibeli görülmektedir. Adam bu şaibeden kurtulmak için rüşvet teklif eder, iltifat eder, oradan bir önce çıkmanın yolunu arar. Bu sırada olağan bir konuşma gibi görünen sözlerinin ardında nasıl biri olduğuna dair ipuçları verir:

“Adam- Peki, öyle diyorsanız... Bu işler sizce de biraz erkek işi değil mi?
Kadın- Anlamadım.

Adam- Tek başınıza yalnız ve güzel bir kadınsınız. Bu kadar işin altından nasıl kalkıyorsunuz (Kaçar, 2017: 61).

“Erkek işi”, “tek başına” “yalnız ve güzel kadın” gibi ifadeler hemen erkeğin Kadın'ı ve tüm kadınları nasıl konumlandığını gösterir. Karısını öldürmekle suçlanan Adam'ın hakkında hüküm verecek kişi de ne yazık ki bir kadındır. Kadın, Adam'dan tüm hikâyeyi öğrenmek ister, canlandırma yapmaya başlarlar:

“Adam- Yıl 2000. O zamanlar köpek gibi fakirim, işe yeni girmişim. Üç kuruş maaşım var. Patronun kızına göz koymuşum. Yakışıklı değilim, çekici bir yanımda yok. Şimdi olduğum gibi kel olmasam da o zaman da kısayım.
(...)

Adam- Oysa bir tanrıça kadar güzeldi. Çok iyi eğitimler almış, çok iyi yetişmiş, çok nazik, çok çalışkan” (Kaçar, 2017: 66).

Kendini zayıf hisseden bir erkeğin güçlü bir kadına ilgi duyması bilindik hikâyelerden biridir. İnsanın doğası gereği kendini değerli hissetme ihtiyacı vardır. Bu

ihtiyaç çocukluk döneminden gelir ve tüm yaşamlarını etkiler. Yetişkinlerden öğrenilen egemenlik anlayışı ileride her şeye hâkim olmak isteyen bireye dönüşmelerine neden olabilir. Kendini diğer insanlardan daha değersiz hisseden kişi başkalarına da değer vermez. Diğerlerini ya kendinden üstün görür ya da aşağı, eşit görmez ve bu duygu düşmanca eğilimleri kışkırtmada etkili olabilir (Geçtan, 1994: 74-75). Adam’da oyun boyunca bu değersizlik duygusunun yarattığı etkiler görülecek hatta karısıyla ilişkilerini de bu duygunun etkileri şekillendirecektir. Karısı ona olumsuz bir duygu hissettirmemesine rağmen Adam sürekli kendini aşağıda, aşağılık biri gibi hisseder ve bu duyguyu bastırmak için karısını yemeye, parça parça yok etmeye başlar. Balayında, resmi olarak kadını sahiplendiğini hissettiği ilk anda kadını grotesk bir biçimde yok etmeye başlamıştır. Önce karısından bir parça almak için serçe parmağını, ikinci hamileliğinde de sol elini yiyerek...

“Zamanına ve yerine göre olağanüstü bir çeşitlilik arz eden tarzlarda ve amaçlarla, başka bir insanın bedeninden gelen parçaya ya da maddelerin insan bedenine bilerek sokulması söz konusudur. İçindeki şeytan bu şekilde defedilince yamyamlık mefhumu epey sıradan görülecektir” (Lévi-Strauss, 2014: 111).

Lévi- Strauss’un da ifade ettiği gibi Adam’ın içinde yaşayan, sürekli kendisini aşağılık hissettiren, aç bir şeytan vardır ve karısının beden parçalarını yiyerek bu açlığını bastırmaya çalışır. Sürekli yemek isteyen bir bilinçle baş etmek yerine, bildiği yönden, şiddetle, bir yamyam gibi karısını bedenlen tüketmeye, zihinsel olarak manipüle etmeye devam eder. Önce hamilelik bahanesiyle iş yaşamından uzaklaştırır, çocukla ilgilenmesini ister ardından yeni bir hamilelik nedeniyle birey olarak kadının toplumsal yaşamla bağlarını adım adım kopartır. Bu sırada aklanması gereken bir dosya ile tüm bu süreçleri anlatırken, kendisi ile ilgili karar verecek Kadın’a da saldırgan tavırlar sergilemekten çekinmez:

“Kadın- Beyefendi. Biraz klişe olacak ama burada soruları ben sorarım. Karınızdan geriye kalan bir kuru iskeletse, onu nasıl parça parça yediğinizi öğrenmek benim görevim.

Adam- Ona çok aşkıttım.

Kadın- Aynı zamanda manyak gibi nefret ediyordunuz.

Adam- Bunu inkar etmeyeceğim. Ama niyetim onu öldürmek değildi. Asla.

Kadın- Memelerine ne oldu peki?

Adam- Yedim” (Kaçar, 2017: 76-77).

Adam sürekli karısıyla tartıştığını, ezildiğini anlatır. Onu, onun istediği gibi sevmesini, ona tapmasını ister. Artık birlikte olamayacak hale gelmişlerdir ama boşanmak, tüm imkânlardan uzaklaşmak da istemez. Yani karısına şiddet uygulamakta, ekonomik olanaklarını sömürmekte, zihinsel olarak aşağılamaktadır. Tüm bunlar yetmez gibi ihanet de ettiğini, sevgilileri olduğunu söyler. O an karısı Adam’a tokat atar ve memelerini o zaman yemiştir. Ceza için değil, barışmalarının bir nişanesi olarak...

“Kadın- Üüüf! Kusura bakmayın. Bu bölümü atlıyoruz. Çok vahşi.

Adam- Yoo, çok duygusal bir andı. Mağduriyetimin karşılığı olarak bana canından bir parça veriyordu. Ve üstelik bunu gönüllü olarak yapıyordu” (Kaçar, 2017: 79).

Adam’ın karısı bir yandan kocası tarafından şiddetin her türüne maruz bırakılmakta ama bu hastalıklı ilişki bir şekilde sürmektedir. Bunu kadının daha önce değinildiği gibi kölenin efendisine bağlanması, kendisini onun isteklerini yerine getirmeye adanmasına bağlamak mümkündür. Çünkü ister iktidar ilişkileri olsun ister toplumsal ilişkiler, otorite karşısında ezilen bireylerin bu otoriteye direnç göstermedikleri, gösteremediklerine dair örnekler oldukça fazladır. Kimi zaman insanlar eylemlerinin, tercihlerinin kendi özgür iradeleri ile verilmiş kararlar olduğunu düşünürler. Bu daha çok insanın kişiliğine, doğasına aykırı durumlarda gerçekleştirdiği eylemler sırasında önemli olur. Bir şeylerin yanlış olduğu bilinir ama bu eylemin bir gerekçesi olduğu zaman affedilebilir, sorumluluğu ortadan kaldıran bir durum oluştuğuna inanabilir. Bu çelişkili durumları önlemek için kişinin kendisini tanıması, benliğini, özelliklerini bilmesi gerekir. Bu bilinçte olmak kişilerarası ilişkilerde, kendimizi ve diğer insanları nasıl algıladığımızı, bu bağlamda nasıl davranacağımızı belirlemede etkindir (Kağıtçıbaşı ve Cemalcılar, 2014: 170, 248).

Adam tarafında ise sığındığı çocukluk travmaları öne çıkar. İçinde bulunduğu durumdan kurtulmak için sürekli öne sürdüğü bu gerekçeler gerçekte de bu tür şiddet eğilimlerini açıklamada önemlidir. Yoksul aile, dayakçı baba ve bunu fark eden herkes tarafından ezilmesi ileriki yaşlarda aşağılık komplekslerine sahip, sağlıksız bir insana dönüştürmüştür. Adam da içinde biriken tüm öfkesini dışa vurmak için karşısına çıkan

her türlü koşulu dönüştürmüş, önce karısının duygusal zaaflarını kullanmıştır. Psikolojik şiddetle kişiliğini sarsmış ardından grotesk öğelerle aktarılan fiziksel şiddetle kadını ruhen ve bedeniyle yok etmeye başlamıştır. Kendisinden tamamen farklı olanaklara sahip olan karısının yetiştirme tarzına bakıldığında, ideal olanın ne olması gerektiğine dair bir çelişki uyandırır:

“Adam- (...) Beş yaşından beri köpek gibi eğitmekten, dört ayrı dil öğrenmekten, piyano çalıp, kültür sanat etkinliklerini takip edip, bir yandan en iyi okullarda okuyup, bir yandan babasının akıllı kızı olmaktan canı çıkmıştı. Benim gibi bir koca sayesinde yan gelip yatmayı öğrendi. Tuhaf bir çocuk doğurmakla iş bitmiyor ama... Onu parça parça yedim. Her parçasını yemekten ayrı bir zevk aldım. Çok güzeldi. Ooooh çok iyi yaptım! On dört senede yedim bitirdim. (...) (Kaçar, 2017: 83).

İnsanların sevilme, beğenilmek için çaba harcadığı söylenebilir. Bu çabalar boyun eğmek, kendini gösterecek bir davranış sergilememek, güç ve mal-mülk elde etmek gibi sıralanabilir ve temel olarak normal istekler ve beklentiler gibi görünür. Ancak bu sevilme ve kendini güvende hissetme itkisinin dışı vurumu çeşitli anlamlar barındırabilir. Bir örnekle açıklandığında; bir insanın vahşi bir hayvandan kurtulmak için bir ağaca çıkmasıyla kendi isteğiyle, çevreye izlemek ya da bir meyve almak için ağaca tırmanmasının altında yatan nedenlerin farklı oluşu dile getirilebilir. Her iki koşulda da bir ağaca tırmanılmıştır ama altta yatan neden ciddi ölçüde farklıdır çünkü aynı sonuca ulaşan bu iki eylemden biri zevk diğeri güvenlik ihtiyacıyla ilişkilidir (Horney, 1980: 107-109). Adam'ın kadını beğendiği, yaşı biraz geçkindi diye düşünse de duygusal bir bağ kurduğu ortadadır. Karısı da aynı duyguları hissetmiş olmalı ki, kendi sınıfından, pek de çekici bir görünümü olmayan bu erkekle evlenmeyi tercih etmiştir. Bu ilişkinin arka planı birinin ekonomik olarak kendini güçlendirecek bir tercih, kadın tarafından da alışık olmadığı bir ilişkinin cazibesi olarak düşünülebilir. Her şekilde bu çiftin Horney'in bahsettiği ağaca manzarayı izlemek için çıkmadıkları düşünülebilir.

Adam anlatmaya devam ederken canlandırmadan çıkarlar ve görevli Kadın merak ettiği bir soruyu yöneltir:

“Kadın- Lezzetli miydi?

Adam- Karım mı? İnsan eti yedin mi hiç?

Kadın- Tabii ki hayır.

Adam- Biraz yavan ve sert oluyor. Çok lezzetli diyemem” (Kaçar, 2017: 85).

Adam karısını parça parça yemeye devam ettiğini anlatır, bir süre sonra iki kolunu birden yer. Çünkü memelerini silikonlu sutyenle, sol elini serçe parmağına uyumlu olsun diye taktığı gümüş bir elle kamufle etmiştir ve bu onu daha da çekici yapmıştır, herkes ondan gözünü alamıyordur. Adam karısını kusurlu bir bedene dönüştürmek için sürekli deforme etmeye devam eder, onun görünüşünü değiştirmeye çalışır ancak kadın bedeninden iğrenme ile ona karşı çekicilik hissetme, grotesk olana karşı çekim ve tiksintiyle benzerdir (Edwards and Graulund, 2013: 35). Bu iğrenme bedenın fiziksel bütünlüğünden öte, daha önce Kristeva’nın açıkladığı üzere bedenın sahip olduđu güçten gelir. Adam kadının sahip olduđu ekonomik, entelektüel birikim ve naif bir ruha sahip olamamış, eline geçen fırsatları da iyilik yerine şiddete dönüştürmüştür. Bunların yanı sıra karısının bir çocuk dünyaya getirmesi yine Adam’ın sahip olamayacağı bir üretme, var etme yetisidir ve bu nedenle memelerini yemiştir. Sahip olamayacağı bu idealize ettiğı beden formunu önce deforme ederek sonra tamamen yok ederek kurtulmaya çalışır. Adam’daki yıkıcılık o kadar güçlüdür ki oğlunu da yediğini söyler. Zaten birkaç kez tuhaf olduğundan bahsetmiştir: “Bütün gün ağaçlara sarılıp hayat ne güzel diyen bir geri zekâlıydı o! Acayip, anormal, neredeyse bir ucube” (Kaçar, 2017: 89)!

Adam’a göre oğlu doğayı, insanları seven bir ucubedir. Kendi sevilme duygusunu doyuma ulaştıramamış biri için bu durum bir hastalık gibi algılanır. Artık her yaptığı bir marifetmiş gibi anlatmaya devam eder:

“Kadın- Kollarını yedim dediniz.

Adam- İşte o zaman bir halta benzedi. Artık insan içine çıkamadığı gibi beni kendinden uzağa itemiyordu da. İstedığım zaman ona sarılıyor, tokat atıyor ya da sevişiyordum... Can çıkar huy çıkmazmış hanımefendi. Nankördü o. Yemeğini yediriyor, makyajını yapıyor, giydirip süslüyordum. Ama o ne yaptı? Kadın- Ne yaptı?

Adam- Kaçtı.

(...)

Adam- Yaaa! Karım ve tuhaf oğlum yüzünden şirketi savsaklamıştım, doğru. Ama bu ihaneti hiç beklemiyordum. Bunca yıldır ortağımı o benim. Beraber yürümüş, beraber ilerlemiş, beraber bir imparatorluk kurmuştuk. Peki o ne

yaptı? Bana ihanet etti. Karımın bacaklarını birlikte yemiştik oysa” (Kaçar, 2017: 90).

Bir gün ortağıyla arası kötüyken eve davet etmiş, kolları olmayan karısı dengeli duramadığı, kaçamadığı için bacaklarını birlikte yemişlerdir. Sonra da ortağını özel bir aşçı getirtip şirket çalışanlarına motivasyon yemeği diye yedirir.

Sonunda karısından kalbini ister. Çünkü kolları, bacakları olmayan biridir; her işini, bakımını kocası üstlenmiş ve çok yorulmuştur. Onun bunca zamanlık emeklerine fedakârlık yapıp kalbini vermeyi kabul etmesini ister. Üstelik bu hali yaşamak değildir ki zaten. Kendi sökmemiştir kalbi, karısı isteğiyle vermiştir. Kadın bu kadar vahşete dayanamaz ve dosyayı kapatır ama Adam’ın böyle bir kararı kabul etmeye niyeti yoktur:

“(Işık kararır.)

Işık yanar. Yerde kan izleri. Masada kanlı bir kalp. Adam Kadın’ın başta oturduğu masada oturuyor. Dosyaları inceliyor. Biri girer.

Biri- Dosyamanın incelenmesi için...

Adam- Numara aldın mı?

Biri- Yooo.

Adam- Gir önce numara al. Bunları da mı biz öğreteceğiz? Azıcık medeni olun. Medeni” (Kaçar, 2017: 95).

Tok, kadın erkek ilişkilerini, kadının toplumsal konumunu, evlilik kurumunu ve buradan doğan şiddeti grotesk öğelerle işleyen metinlerden biridir. Oyunun en belirgin grotesk ögesi Adam’ın karısını parça parça yemesidir. Fantastik bir eylem olarak sunulan bu eylem oyundaki şiddeti estetize ederken, gerçek yaşama uyarlandığında erkek tarafından duygusal bir kılıfla eli kolu bağlanan, iş yaşamından uzaklaştırılan, özgürlüğü kısıtlanan kadın imajı düşünülür. Zamanla memelerini yiyerek cinselliği, üretkenliği yok edilmeye çalışılır ve bacaklarının da yenmesiyle eve hapsedilmiş, başkalarının bakımına muhtaç bir beden formu yaratılmış olur. Bu gerçek farklı toplumlarda sayısız kadının kaderi iken gerçek dışı bir üslupla alımlayıcıyı düşünmeye sevk etmektedir.

Bu başlık altında ele alınan örnek oyun metinlerinde görüldüğü gibi şiddeti ve yol açtığı yıkımı, yarattığı olumsuz dönüşümü aktarmak için grotesk öğelerden

yararlanılmıştır. Böylece gerçek ötesi bir anlatım yoluyla olaylara farklı bir yerden bakıldığı, yorumlamaya ve düşünmeye yönlendirdiği görülür. **Canlı Maymun Lokantası**'nda ekonomik üstünlüğü olan bir çiftin, insanın, hayvanın, doğanın değersizleşmesi, satın alınabilir birer obje olarak görülmesi işlenmiş, canlı bir hayvanın, o da olmayınca canlı bir insanın beynini yemek olağanlaştırılmıştır. **Gizler Çarşısı**'nda ise iktidarın sahip olduğu olanakları kendi şiddet eylemlerinde kullanılmak üzere bilimin hizmetine sunması sonucu sıradan bir zanaatkârken işkenceciye dönüşen bir Beşikçi üzerinden, her şeyin ve herkesin nesneleştiği bir uzamda grotesk şiddet görülmektedir. **Çukur**, toplumsal ilişkilerin dejenere olmasını, duyarsızlığı bir çukurda kalmaya mecbur bırakılan genç bir erkek üzerinden işlerken **Tok** ise kadın erkek ilişkilerinde, erkeğin kadın üzerindeki tahakkümünü, onun bedenini yiyerek gönüllülük kisvesi altında nasıl yok ettiğini anlatır. Burada incelenen oyunların tümünde ya uzam ya karakter ya da durum grotesktir ve şiddeti vurgulayan da bu grotesk öğelerdir.

2.2.2. Yabancılaşmanın Ürettiği Şiddet Temsili

İçinde yaşadığımız çağın en büyük sorunlarından birisi insanların kalabalıklar içinde yalnızlaşması, sürekli karşılaştıkları imajlar karşısında yabancılaşmasıdır. Modern grotesk de bu çağın temel sorunlarını, daha çok zihinsel alanda var olan çarpıklıkları öne çıkarır. Groteskin 20. yüzyıla kadar fantastik bileşimlerle karşımıza çıkması, modern sanatla birlikte kimi değişimleri beraberinde getirmiştir. Bu çağın insanı genelde eylemleri kendisiyle sınırlı, kişisel alanının dışında anlamsız bir evrende yaşıyor gibidir. Çevresinde gelişen olaylar sanki bireyi ezmeye yönelik gibi görünür, düşmanca ve saldırgandır. Güven sorunu ve kaygının hâkim olduğu bir dünyada yaşayan bu insan şiddetle çevrili bir alana kısılp kalmıştır. Kurumsal anlamda manipüle edilir. Bu nedenle de daha önce değinildiği üzere Kayser'in katastrofik grotesk anlayışı modern grotesk tanımına oldukça uygundur. İnsanlar için eşit mücadele koşulları yoktur, egemenlik ve teslimiyet temaları öne çıkar (Mc Elroy, 1989: 17).

Geçen yüzyıla kadar insanı korkutan, ürküten grotesk öğeler doğa ve doğaüstüyle ilişkilendirilmiştir. Ya doğanın anlam veremedikleri hareketliliği ya da

mistik, fantastik bir takım yaratıklar yoluyla korkularını somutlaştırmışlardır. Ancak modern Batı grotesk eserleri, algılanan nesnel dünya ile bireyin öznel içsel dünyası arasındaki uçurumu, bireyin içindeki korkuları, sapkınlıkları, düşleri kısacası psikolojik yaşamı konu etmektedir. Modern groteskte insanın cehennemi kendi içinde, tanrıdan ya da şeytandan değil, insanın kendi yarattığı dehşetten ortaya çıkmaktadır (Mc Elroy, 1989: 21). Bu bağlamda yabancılaştırmanın “kişinin kendisine, içinde yaşadığı topluma, tabiata ve başka insanlara karşı duyduğu yabancılık hissi” (Cevizci, 2005: 1728) tanımı modern groteskin yabancılaştırmayla ilişkisini güçlendirmektedir.

Phillip Thomson grotesk üzerine düşüncelerini paylaşırken bir çalışma/ sanat eseri ve onun aldığı reaksiyondaki uyumsuzluğun çözülememiş çatışmaları şeklinde ifade eder (Edwards and Graulund, 2013: 3). Bu uyumsuzluğun anlamsız olduğunu söylemek değildir aksine uyumsuz ve belirsiz özelliklerin yan yana gelişinin bir anlamı olmasıdır. Belirsizlik ise çarpıtma yoluyla kavramsallaştırılır ve bu grotesk üslupla var olan belirsizlik üzerine düşünme alanları doğar. Böylece rahatsız edici unsurların yan yana gelişi, uyumsuz bileşimler ya da olasılıklar yaratılır. Bozulmuş ya da tamamlanmamış formlar yaratılır ve insanın insanlığı, değerleri sorgulamasını sağlar.

Bu bağlamda Türk tiyatrosunda da bireyin topluma ve kendine yabancılaştırmasını, iç çatışmalarıyla baş etmek zorunda kalan, zayıf düşen insanların ele alındığı, bu yabancılaştırma halini işleyen oyunlar kaleme alınmıştır. Bu oyunlardan biri Melih Cevdet Anday tarafından 1967 yılında kaleme alınan **Mikado'nun Çöpleri**'dir (2014). Yüksel (1997: 56-57) Anday'ın bu oyunu ile Beckett'in tiyatro anlayışıyla buluştuğunu söylerken yaşamla ölüm arasındaki kısa sürenin “aldanışların avuntusu”yla, “hiçlikle” dolduğunu ve bu nedenle iletişimin koptuğunu ifade eder. Ancak Anday'ın kişileri farklı olarak birey olmaktan soyutlanmış değil hatta grotesk denilebilecek ölçüde komiktirler: “12 Mart döneminin baskı ve yasaklar ortamı, mantık dışı kısıtlamalar ve sorgularla grotesk boyutta yansır bu oyunlara”.

Yoğun kar yağışının olduğu bir kış gecesi, kucağında bir bebekle sokakta gördüğü Kadın'ı eve davet eden Erkek arasında geçen oyunda hem oyun kişilerinin iç hesaplaşmaları hem de kültürel etkenlerin eleştirisi hâkimdir. Ruskin'in sosyo-kültürel etkilerin insanların psikolojik yaşamlarını etkilediği grotesk estetiğini burada da görmek mümkündür. Benzer şekilde Kayser'in groteskin yabancı, yabancılaştırılmış bir dünya

tasviriyle benzeşmektedir. Öyle ki oyun başladığında Erkek Kadın'a aç olup olmadığını sorduğunda Kadın evli olduğunu söyleyerek yanıtlar.

“Erkek- (...) Aç mısınız?

Kadın- Hayır. Evliyim ben...

Erkek- (Bu sözün iki ayrı söz olduğunu anlamaz) Ben esmer olduğum için acıktım” (Anday, 2014: 188).

Burada bir kadının içinde yaşadığı toplumun güçlü geleneksel kurallarına karşı kendini nasıl konumlandığını görmek mümkündür. Yardıma ihtiyaç duyduğu bir pozisyona düştüğünde medeni durumunu bir kalkan gibi kullanmak zorunda kalır. Bir erkek de bu koşullar altında eve davet ettiği bir kadına karşı çeşitli gerekçelerle yalnız olmadığını söylemiştir. Ailesinin varlığından ama o anda uyduklarından bahseder ve ekler: “İnsana alışık değildir çünkü. Bir yabancı ya hırsızdır ya katildir onlar için” (Anday, 2014: 189). Erkek Kadın'ın huzursuzluğunu yatıştırmak için veya kendisi de Kadın gibi bir takım sözlü kuralların etkisinde olduğu için bu açıklamayı yapmış olabilir. Nedeni her ne olursa olsun iki oyun kişisi de bir savunma ihtiyacı sergiler. Savunmanın olduğu yerde saldırı vardır. Kadın ve Erkek bulundukları uzamda toplumsal bir baskıyla karşılaşmışlardır. O halde yaşam deneyimleri, ahlak öğretileri sanki her an kalabalık bir topluluk içinde yaşar gibi yalnızken de etkisini gösterir. Bu kültürel şiddetin bireylerin derinine işlediğini, birey tarafından içselleştiğini gösterir. Aynı zamanda topluma uymanın getirdiği kendine yabancılaşma hali de görülür ki bu ekseninde modern grotesk şiddet öğelerinden biridir.

Şener (1971 b: 103) oyunun geneline hâkim olan karmaşık durumu şöyle değerlendirmiştir: “Gerçeğin karmaşıklıkta saklı olduğunu, karmaşıklığın ise' karışıklıkları, iç çelişkileri, çatışmaları içerdiğini, çatışmada uzlaşmayı, sorunda çözümü, çözümde sorunu, gerçekte hayal olanı, hayalde gerçeği, soyutta somutu, somutta 'soyutu, genelde özeli, özelde geneli belirlediğini anlatmak istiyor”. Bu nedenle oyun kişilerinin birbirleriyle ve kendileriyle iletişimini anlamlı kılmak için alımlayıcının tıpkı yaşam gibi birden çok perspektiften bakması ihtiyacı doğmaktadır. Karmaşanın olduğu yerde var olan çatışma ve çelişkiler de yaratılan bu iletişim şeklinin, oyun dilinin şiddeti açığa çıkardığını düşündürmektedir. Çünkü yazar bu üslubuyla, belirli bir konu üzerine giden, belli bir mesajı bulunan oyun kurma yerine çok yönlü, iki oyun kişisine karşın

çok sesli bir yöneliş sergilemiştir. Biçim ve içeriğe yansıyan bu durum ise psikolojik şiddeti vurgulayan öğeler arasında değerlendirilebilir.

Kadın ve Erkek'in tedirgin diyalogu oyunun yazıldığı dönemin sosyo-politik ortamı göz önüne alındığında daha anlamlı gelir. Çünkü genel bir tavır olarak geç saatlerde tanınmayan kişilerle kurulan ilişkilerde bir tekinsizlik olduğu düşünülür. Bu da tamamen toplumun normlar tarafından belirlenmiş işleyişine bağlıdır. Geç saatte insanların –özellikle de kadınların- evde olması gerekliliği, dışarıda olanın da mutlaka ardında sorunlu bir durum olduğu düşünülür. Kişinin kendi güvenliğini sağlamak için gerçekten yardıma ihtiyacı olanlara kuşkuyla yaklaşır, yabancılaşır. Bu yabancılaşma bireyin kendini huzursuz hissettiği bir dünya yaratır ve bu huzursuzluğu yaratan, altta yatan her türlü neden (toplumsal, ekonomik, politik, kültürel vb.) şiddetle ilişkilendirilebilir. Burada daha önce karşımıza çıkan şiddet biçimlerinden farklı bir durum dikkati çeker. Yine psikolojik, fiziksel, kültürel şiddet biçimleri sürekli alt metinde oyuna eşlik etmektedir. Ancak şiddeti üreten insanın kendi zihnidir. Kendine yabancılaşır, çevreye yabancılaşır ve çoğu zaman bu duyguyu tarif edilemeyen bir huzursuzluk gibi hisseder. Oyun bütün olarak değerlendirildiğinde olası tehditleri gözetken iki oyun kişinin içsel devinimleri sözcüklere döküldüğü görülür. “Kontrol altına alınamayan içgüdüler, tutkular ve yerleşik alışkanlıklar nedeniyle, insanın kendisine, kendi gerçek özüne yabancı hale gelmesi durumu” her iki oyun kişisini aynı uzamda konumlandırmıştır. Birbirini ilk kez görmüş bu çiftin içinde var olan bilindik duygular, korkular, öfkeler gizlendikleri yerden çıkmak için bir fırsat bulmuş gibidir.

Kadın ve Erkek yazarın da ifade ettiği gibi birbirlerini dinlemez, birbiriyle konuşur gibi kendileriyle konuşurlar (Yüksel, 1997: 50-51). Kadın'ın ısrarla kendini açıklamaya çalışması dikkat çekicidir. Kendisi hakkında “yanlış” bir düşünceye kapılmasını engellemek ister ki Erkek de ısrarla bilmeyi, bilerek herhangi bir tanışıklığın, tanıklığın sorumluluğunu almayı istemez. Kadın içinde yaşadığı toplumun kabul görmüş ilkelerine bağlılığı ile dikkati çekerken, Erkek bağımsızlığı ve başkaldırıyı temsil eder (Şener, 1971 b: 105). Düşünsel boyutta var olan bu karşıtlığın yarattığı saldırgan tutum oyunun ilerleyen sahnelerinde itişmelerle, Erkek'in Kadın'a tokat atmasıyla, Kadın'ın Erkek'e silah çekmesiyle fiziksel şiddete dönüşecektir. Bu

şiddeti yaratan, modern insanın içinde bulunduğu durumdur: “modern insan, şimdiye kadar hiç olmadığı ölçüde yalıtılmış, kendisine ve toplumuna yabancılaşmış durumdadır. Eski ve geleneksel değerlerle bağını koparan modern insan, yeni rasyonel ve bürokratik düzende, hiçbir şeye güvenmez, her şey karşısında inançsız olmuştur” (Cezvizci, 2005: 1730). Böylece Erkek’in oyun başladığında, az önce ayrıldığı arkadaş grubunun politik saçmalıklarını eleştirmesi, öfkelenmesi anlam kazanır. Mevcut güvensizlik ortamının her iki oyun kişinin de ruhuna işlediği görülür.

Kadın ilk önce mutsuz bir evlilik sürdüğünü ve kocası tarafından bir akrabalarının evine bırakılarak terk edildiğini anlatır. Onların da zamanla kötü davrandığını, namussuzlukla itham edildiğini ve çocuğuyla sokağa bıraktıklarını... Ardından çocuğun ilk evliliğinden olduğunu, ilk kocasını ikinci kocasıyla aldattığını söyler. Hatta kucağındaki çocuk gibi sarılı olan şeyin çocuk olmadığını... Kısacası aralarında geçen konuşmalar uyumsuz, hikâyeleri belirsiz, Kadın ise kendini anlatmak istediği ölçüde gizemlidir.

Her ikisi de sürekli konuşur ama konuşulanların gerçek mi uydurma mı olduğu bilinmez. Bir ara yakınlaşırlar, sevişmek isterler ama bunu bir oyuna dönüştürür ve ertelerler. Geçmişe dair hikâyeler anlatırlar. Bir defasında Erkek bir arkadaş grubunda para çantasını unutup kaybolduğunu sanarak arar. Aralarından sevmedikleri bir kişiye bir şekilde ihaleyi bırakmışlardır. Onu, çantayı bulduğu zaman bunu söylemeyerek, belirsizlik ve kuşkuyla ezerek aralarından uzaklaştırır. Bu yarattığı kuşkuyla onu yok eder. Kadın ise öğrenciyken bir öğretmenin notları düşük diye “sevici” olduğuna dair iftiranın nasıl bir parçası olduğunu anlatır. Anlamını dahi bilmediği o kelime için kendine öğretilenleri anlatır müfettişe, öğretmen atılır, kızı kendini kuyuya atar. Sonrasında ikisinin de bu hikâyelerinin aslında kendi hikâyeleri olduğuna dair bir izlenim uyanır. Freud’un öne sürdüğü tekinsiz kavramının bir yansıması gibidir bu sahne. Çocuklukta yaşanan ve bastırılan duygu ve deneyimlerin bastırılması sonucu artık yabancı ve bilinmez bir sınırdaki hissedilmesi gibi... Yaşadıkları, yok saydıkları, bilinçten uzaklaştırdıkları ama şimdi yüzleştiklerinde yabancı gibi uzaktan bakmak istedikleri tekinsiz duygulardır. Yanlış yaptıklarını anladıklarında bu duygular onlar

üzerinde baskı yaratır ve yaptıklarından çok kendilerine uyguladıkları bu şiddet daha yıkıcı etkiler yaratmıştır.

Oyun finale yaklaştığında Erkek Kadın'ın çantasına bakar ve içinde silah olduğunu görür. Kadın birini öldürdüğünü söyler, barut kokusunu hissetmesini ister ve yine bir kuşku yaratır, Erkek'e silahı doğrultur ama bu gergin an kahkahalarla sonlanır. Birbirlerine yakınlaşırlar, sevişmek isterler, bunu erteler ve Mikado oynarlar, itişirler, Erkek Kadın'a tokat atar... Tüm bunlar olduktan sonra Erkek'in oynadıkları Mikado oyunundaki çöpleri toplumsal baskılara benzetmesi önemlidir. Ahlakı sarstın, geleneği oynattın, kutsalı bozdun gibi benzetmelerle çubukları oynar. Oyundaki, bir çubuğu alırken diğerlerini hareket ettirmeme zorunluluğu, bunu başaran oyuncunun puan kazanması, başaramayınca da sırasını vermesi toplumsal yaşamı yansıtır. İnsan ancak içinde yaşadığı toplumun kurallarına uyduğunda ve sarsmadığında başarılı sayılır. Aksi halde başarısız, oyunda sırası geçen oyuncu gibi yaşamın dışında kalır. Bu oyun topluma dönüşür, uyum ve yabancılaşma çerçevesinde kural ve kural dışı olan eleştirilir.

Kadın ve Erkek'in iletişimde bir anlam tutulmasından bahsetmek mümkündür. Eagleton (2012 b: 81-82) modern sanatın kuralları olan, düzenli bir evrenin gölgesinde kalarak "anlam tutulmasını" bir yoksunluk olarak gördüğünü söyler. Oyun boyunca da alımlayıcı gerçekten bir anlam tutulması ile karşı karşıya bırakılır. Bu tür eserleri de merkezi bir yokluğun ya da sessizliğin etrafında döndüğünü bu nedenle de anlamlandırmanın uçup gittiğini ifade eder. Oysa postmodern sanatta birey anlamsız olduğu düşünülen bir karşılaşmada sorunun bir parçasına dönüşür ve aslında sorunun da bir parçasıdır: "Eğer dünyadan şatafatlı beklentileriniz varsa onun yalın ve eski bir anlamsızlığa karşıt manada iğrendirircesine anlamsız olduğunu hissetmeniz muhtemeldir". O halde hayal kırıklığına uğramamak için bu dünyada geçici bir yaşamdan fazla bir şey beklememek gerekir.

Mikado'nun Çöpleri, finale dek iç aksiyonda iniş çıkışları olan ama bir bütün olarak durağan bir metindir. Yaşadığı dünyaya yabancılaşmış bireyin, içinden çıkamadığı pek çok sorgulama sürecini geride bıraktığı, bu süreçte de kındığı, kındığı, yok ettiği bir hesaplaşma yaşanırken zihni darmadağın olur. Bu durum hem bireyin

kendine uyguladığı şiddetin hem de yaşama, sisteme, iktidara, normlara karşı hissettiği saldırgan duyguların nedenidir. Bu nedenle oyunda bebekle karlı bir havada ortada kalmış bir kadın, itişmeler, tokat gibi şiddeti açığa çıkaran somut öğelerden öte oyunun geneline yansıyan bu tekinsiz atmosfer baş edilemeyecek bir şiddetle karşı karşıya bırakır. Bu yabancılaşmanın ürettiği şiddet yazarın meseleyi ele alma biçimiyle ve kişileştirme yoluyla estetize edilmiştir.

Türk oyun yazarlığında modern grotesk öğeleri incelemeye uygun bir başka örnek Sabahattin Kudret Aksal tarafından yazılan **Bay Hiç** (1981) adlı oyundur. **Mikado'nun Çöpleri**'nde olduğu gibi yaşadığı dünyaya yabancılaşmış Erkek ve Kadın ekseninde gelişen bir metindir.

Oyun, Kadın'ın daha önce hiç görmediği iyi giyimli, genç bir erkeğin kapısını çalmasıyla başlar. Erkek ona bu evde oturan kişinin kendisi olup olmadığını sorar ve içeri girmek ister, Kadın reddeder, biraz zorlamayla girer. Tanımadığı bu kişinin bir anda evine girmesinden tedirgin olur. Erkek ona zarar vermeyeceğini söyleyerek neden orada olduğunu açıklar; pencereden, neredeyse bir kilometreden daha uzak bir apartmanda, solgun bir ışığı işaret ederek orada iki yıldır oturduğunu ve hep Kadın'ın ışığını izlediğini söyler. Bu ışığın kendinde uyandırdığı duygu o kadar yoğundur ki, bu evde oturan kişinin kim olduğunu bilmeden tanımak ve bu ışıktan güç bulduğunu anlatmak istemiştir. Bu gerçek dışı gerekçe Kadın'ı ikna etmez. Hem şaşkın, biraz da bu hikâyeden hoşlanmış olsa da bunun uydurduğunu düşünür. Oyun henüz başladığında karşılaştığımız bu sahne akıl dışı bir tanışma zemini kurar. Erkek'in gösterdiği uzaklıktan bir ışığı sürekli izlemenin güçlüğü, ışığın ne başka bir apartman ne de başka bir kata ait değil, doğrudan Kadın'ın oturduğu daireye ait olduğuna inanarak gelmesi bu zemini güçlendirir. Bu tanışma biçimini oyunun grotesk öğelerinden biri olarak düşünmemizi sağlar. Ancak asıl önemli olan nokta, Erkek'in sürekli bir ışığın motivasyonuna ihtiyaç duymasının altında yatan nedenlerdir. Oyun ilerledikçe Erkek'in kendini dışarıda akıp giden yaşama karşı nasıl konumlandığıyla birlikte açıklık kazanacaktır.

İki oyun kişisi bu garip tanışmanın ardından özel bir konuya odaklanmaksızın konuşmaya başlarlar. Birbirleri hakkında hangi mesleği yaptığına dair tahmin yürütmeye çalıştıkları hikâyeler uydururlar. Konuşmaları ilerledikçe Erkek'in bir an bu yaşamın anlamsızlığına dikkati çeker, bir başka an umudu canlı tutan söylemlerde bulunur. Sanki yaşamaktan nefret eder gibi değil de yaşamın kirlendiğini, bozulduğunu düşünüyor gibidir. Kadın'ın da kendini bir yalnızlığa hapsedtiğine dair ilk izlenimler oluşur. Çünkü Erkek'in konuşmalarını kendi anlamak istediği şekilde yorumlamak ister ve onun bu karmaşık zihnine iyi gelecek bir şeyler yapabileceğini düşünür. Erkek'in yoğun bir mutsuzluk duygusuyla dolu olduğu, aksi halde bu şekilde evine gelmeyeceği şeklinde çıkarımlar yapar. Aslında Erkek'e yardım teklifi sunarken kendi yalnızlığına bir kurtuluş arıyor gibidir. Her ikisi için de akıp giden yaşam içinde bir anlamsızlık, kaybolmuşluk hissi uyanır. Bu yabancılaşma duygusunun yarattığı huzursuzluk halinin zihinlerinde hissettikleri şiddetin bir yansıması olarak anlaşılması mümkündür. Konuşmaları sürdükçe Erkek havasız kalır, boğucu atmosferden kurtulmak ister. Biraz hava girmesi için ama aslında dışarıdaki yaşamdan bir parça hissetmek için pencereyi açar ve dışarıdan çürümüş hayvan kokuları aldığını söyler, mide bulantısından kusacak kadar ağır bir kokudur bu:

“Erkek- (dışarısını soluyarak) Çürük kokusu!

Kadın- Çürük?

Erkek- Çürümüş sebzelerin, yemişlerin, otların... ne bileyim?.. Çürümüş balıkların, salyangozların, kertenkelelerin... Pirelerin, tahtakurularının, bitlerin! Haziranların, temmuzların, ağustosların kokusu! (Susuş) genzim yanıyor! Sizin Yanmıyor mu” (Aksal, 1981: 37).

Dışarıdaki yaşamın çürümüşlüğünü her yeri kaplayan bir koku gibi hisseder. Ne içerideki hava ne dışarıdaki yaşam Erkek'in rahat bir nefes alması için yetmez. Bu çürük kokusu, oyunun yabancılaşmayı ve bunun grotesk bir öge olarak yarattığı şiddetin en iyi vurgulandığı sahnedir. Doğa tüm canlılarıyla çürümektedir ve çürümenin bir dokunun ölümüyle başlayan bir etkileşim olduğu düşünülürse, bitkileriyle, hayvanlarıyla hatta insanlarıyla ölmüş, çürümeye başlamış bir yaşamın içeri sızan kokusu hissedilir.

Bu sırada Kadın'ın masadaki gazeteye baktığını görür ve engellemeye çalışır. Kadın büyük bir korkuyla, çılgılık atarak Erkek'in gazetede haber olan kan emici "vampir" olduğunu söyler: "Vampir! Vampir! Vampir! Bizim mahallenin vampiri! Gazetenin yazdığı gibi tıpkı! Kan emici! Kadın kanı emici" (Aksal, 1981: 38). Erkek o olmadığını söylese de Kadın'ın inanmaz. Dışarıdan ayak sesi duyulur ama çok korkmasına rağmen bir yardım çağrısında bulunmaz:

"Kadın- (Ağlamaklı) Kulağı duymaz onun top atsanız! (Bir susuş) Kocaman kentin içinde, sizi benim başıma sardırın alınyazım şimdi kapının önünden kulağı duyan bir kişiyi geçirtecek değildi ya! Kulağı duysaydı eli ayağı tutmaz olurdu belki de" (Aksal, 1981: 39).

Bu sözler Kadın'ın sadece o ana özgü bir kaygı hissetmediğini, yaşama bakışının umutsuzluğunu, beklentileri gerçekleşmeyen bir insanın çaresizliğini yansıtır. Kadın'la Erkek arasındaki iletişimi değerlendiren Yüksel (1997: 89) "iç çatışmaların dış çatışmalarla bütünlenerek sahnede soluk kesici bir devinim" demektedir. Her iki oyun kişisi de iç dünyalarında büyük arayışlar, mücadeleler verir ama bu her birinin ayrı ayrı açmazıdır, birbirlerine açıklamaya çalıştıklarında hissedilen duyguyu aktarmayı beceremezler. Bu nedenle ne Erkek oraya gelme dürtüsüne inandırabilir ne de Kadın kendisine ağır gelen yalnızlığın yükünden kurtulmak istediğini:

"Kadın- Biraz önce korkuttunuz beni ne de olsa. Değil mi? Korkuttunuz! Ama çabuk topladım kendimi... Siz de anlayış gösterin bana, benim size gösterdiğim gibi... Ne de olsa hiç karşılaşmamıştım bir kan emiciyle! Masalarıyla büyümüştüm ama karşılaşmamıştım. Bana daha başka türlü gelirdi... Sizin gibi kibar bir bay sanmazdım onları... Korkunç, çok korkunç, yeşil suratlı düşünürdüm. Ama siz öyle misiniz ya, yeşil suratlı mısınız? Kesinlikle söylüyorum ki değil! Herkes gibisiniz siz! Belki de herkesten daha iyi, daha... alımlı! İyi giyinmiş ve yakışıklı! Anlatacağım bunu herkese... o konuda yerleşmiş bütün yanlış düşünceleri temizleyeceğim... silip süpüreceğim. Herkese! (...)" (Aksal, 1981: 40).

Kadın gerçekten de yaşamı boyunca ona anlatılan, öğretilen ne varsa onlarla etrafına sınır çizmiş, kendini de bu sınırın içinde tutsak etmiş gibidir. Ama bir anda kapısı çalınmış, onu o güne dek çıkmadığı sınırın dışında olan duyguların, umudun insanın kendi elinde olduğunu söylemiştir. Sonunda Erkek'in kan emici olmadığını anlar ama bir şekilde Erkek'e karşı suçlayıcı, saldırgandır. Aynı zamanda hiç tanımadığı

bu adama evlenme teklif edecek kadar yalnızdır. Oysa Erkek neyi sevip sevmediğini dahi bilmiyordur çünkü düşünmemiştir, kendini hep bir “sümüklüböcek” gibi konumlandırmıştır. Bedeni bir insan gibi yaşasa da ruhu sürünge bir canlı gibidir. Yaşamda aldığı yol yavaş, bir sümüklüböcek gibi hayatta kalmış ama amacının ne olduğunu bilmeyen bir ruhtur onunki. Kadın ise tıpkı toplumun model olarak bilinen kadınları gibi kocasına hizmet eden, ilgilenen, tatile giden kısacası çevresinde gördüğü herkes gibi bir kadın olmayı istemiştir. Erkek uzaktan, bir hiç olarak ve hayatının bir hiç gibi sürdürerek bakmıştır o ışığa, herkes gibi olma arzusuyla da gelmemiştir o kapıya. Kadının teklifini kabul edemez, evine gidip yine onun ışığını izleyecektir. Her iki oyun kişinin de içinde bulunduğu durumun şiddetle ilişkisi ve bu şiddet biçimini diğerlerinden ayıran modern grotesk öğelerle temsil edilişi şöyle anlaşılabilir:

“Artık fiziksel düzeyde acı vermesi beklenen uğursuzluk, şeytani güçler gibi doğa üstü şeyler değildir korkulan, insanın fantezi ve kuruntularının, ilkel korkularla birlikte serbest bırakılan, dünyanın fiziksel varoluşuyla karışan sanrılar ve psişik çözümlerdir. Çünkü Tanrı yeryüzündeki etkisini merkezi bir otorite (Kilise, din devleti) şeklinde görünmez artık. İnsan kendi varoluşuyla baş başa kalan ‘küçük düşürülmüş’ haliyle modern groteskin merkezi figürü olmuştur” (Aycıl, 2002: 61).

Bay Hiç hem kadın erkek ilişkilerindeki birbirini anlayamama, tamamlayamama durumunu hem de tek tek birey olarak insanın zihinlerinde var olan sınırların dışına çıkamayışlarını anlatan oyunlardan biridir. Erkek yaşamın anlamsızlığını içselleştirmiştir Kadın ise çevresinde görmeye alışık olduğu kadınlar gibi olmayı, onlar gibi davranmayı ister. İki oyun kişisi hayatı aynı anda, aynı yerde başka türlü yaşarlar. Bakhtin (2001: 26) “zaman farklı anların bulunduğu bir mekân olur neredeyse” der ve Dostoyevski’den örnek vererek “yalnızca tek bir an içinde birbirine bağlanabilen, eşanlı olarak ve ucu açık bir şimdi içinde varolan öğeler”e değinir. Oyun kişilerinin yaşadığı uç duyguların aynı anda yaşanması oyunu Karnavalesk grotesk öğelerle de değerlendirme olanağı sunar. Akıllıkla delilik, suçla masumiyet, yaşamla ölümün birbirine dokunduğu eşikte bulunan kahramanlar yaşadıkları bu duygu ile karnavala özgü olan ruhu taşır. Bu uçların kesiştiği her an karnaval alanı, her yer karnaval mekânı sayılabilir. Kadın’la Erkek’in buluşması da böyle bir an gibidir. Onlarca sokak ötede, bir pencerenin ışığını iki yıl boyunca izleyen bir erkeğin bu ışıkla

karşılaşmak isteyişi, Kadın'ın bu gerçek olamayacak kadar etkileyici duruma karşı heyecan duyması, Erkek'i önce kan emicilikle sonra hırsızlıkla suçlaması ve hemen ardından evlilik teklif etmesi, birbirleriyle konuşurlarken pencereden gelen çürümüş atıkların kokusu... Tüm bu çelişkiler varlıkla hiçliğin uçlarında yer almaktadır. “Benliğin tüm aldanişlarından sıyrılıp hiçliğe” ulaşmak isteyen insanların karşıt tutkuları dile gelir (Yüksel, 1997: 92). Belki de bu nedenle Erkek hiçi, Kadın bu hiçliğe karşı varolma isteğini temsil etmektedir.

Bay Hiç insanların kendisine, çevresinde olup bitenlere, ilişkilere yabancılaştığı iki kişinin geçirdiği kısa bir zaman dilimini paylaşır. Bu kısacık anın ardında ise o güne dek yaşanmış ve bir anlam bulunamamış ya da başka anlamlar bulunmuş, hayallerle, beklentilerle, umutla ya da umutsuzluklarla dolu bir hayat vardır. Her ikisinin de bedeni kendini konumlandırılamamış nesneler gibidir. Bu tanımlanamamışlık hali grotesk şiddet üretir. Çünkü yaşama karşı belirsiz, pek çok duygunun eşlik ettiği bir yabancılaşma hali görülür ve bu tek başına şiddetin varlığını gösterir. Aksi halde şiddetin kaynağını bilmek en azından bir çözüm arayışını beraberinde getirecek ya da içgüdüsel olarak tedbirli olmaya itecektir. Ancak yabancılaşmanın ürettiği şiddette bu savunmanın tek tek kavramlara, kişilere yönelik olmadığı görülür. Böylece kendine ve birbirine yabancı iki oyun kişinin içinde bulundukları durumu yer yer gülünç, absürd öğelerle sürdürdüğü bir iletişime tanık oluruz.

Behiç Ak da **Tek Kişilik Şehir** (2002) adlı oyunuyla modern grotesk örneklerden birini kaleme almıştır. Tek kişilik bir şehirde yaşayan farklı sınıflardan oyun kişileri aracılığıyla modern çağa eleştiri niteliğindedir. Uygarlaşma süreci boyunca insanların yaşadığı yerleşim alanları evler, yollar, dini mekânlar, pazar yeri, kahvehane, mezarlık gibi alanlardan oluşur ve bir şekilde bu alanlar birbiriyle kesişir. Bu yerleşim insanların özdeşlik kurduğu, kurallarıyla, yasaklarıyla bir arada bulundukları alanlardır. Ünlü (2009: 124) “Ancak günümüzün modern şehrine yöneltilen en önemli eleştiri bu mekânların, merkezlerin yok olması daha doğrusu yer-olmayanlara kayması, özelliğini yitirmesidir” der ve sürdürür “her şeyin kendisinden çıkıp yine oraya döneceği merkez,

kimliksiz ya da tüketim kültürünün tek kimlikli özdeşliğini sunmaktadır artık”. İşte **Tek Kişilik Şehir** de bu merkezi yapının yok olduğunu gösteren oyunlardan biridir.

Modern hatta postmodern bir kent yaşamının birey üzerindeki etkilerini anlatan oyun bir gökdelenin en üst katında, tek kişilik masaların olduğu bir lokantada başlar. Adam gelir ve onunla ilgilenen Garson’a dört yıldır mektuplaştığı, internet arkadaşıyla buluşma “ihtimali” olduğunu söyler. Çünkü Kadın’ın gelmeyeceğinden neredeyse emindir. Bu sırada hemen bilgisayarını açar, telefon görüşmeleri yapar. Monitörde gördüğü imajları satmak için alıp, ne kadar hızlı olduklarını vurgular:

“Adam- Onları sadece alıp, satarım... Hayatımda hiç motorsiklete binmedim ben ve araba da hiç kullanmadım. Sadece hızlı araçların hızlı bir şekilde alınıp satılmasına meraklıyım. (...)” (Ak, 2002: 7).

İnanılmaz hızda alım satımlar yapılmalı, inanılmaz hızlı imajlar dolaşımda olmalıdır. Baudrillard (1995: 10) artık ütopya olan her şeye erişildiğinden, bir yönde hızlanıyormuş gibi görünen ama boşlukta ilerlediğimiz bir “simülasyonun” içinde olduğumuzdan bahseder. Ütopyaya erişilmişse, bir şeyleri gerçekleştirmek için umut edilecek bir unsur kalmamışsa o halde yapılabilecek şey bu simülasyonları “hipergerçekleştirmek”tir. Yani “çoktan arkamızda bıraktığımız, ama yine de bir tür kaçınılmaz umursamazlık içinde yeniden üretmemiz gereken ideal, düş, görüntü ve hayalleri sonsuz biçimde çoğaltarak yaşıyoruz”. Aksi halde gerçekten üretilmiş hiçbir şey değerli değildir çünkü hemen bir yeni imaj tasarlanmıştır bile. Aldığı yata heyecanla bakan Adam yıllardır deniz görmediğini zaten su fobisi olduğunu, yüzme bilmediğini ve Akdeniz’e de gitmeyeceğini söyler. Bu yatı sadece satmak için almıştır, satıp yine hiç dokunmayacağı, üretilmiş bir nesne olarak görmeyeceği bir uçak alacaktır. Yıllardır uçmakla ilgili tüm bilgisayar oyunlarını biriktirmiştir ama uçağa da hiç binmemiş, korkar. Şimdi, “ilkel zamanlarda” olduğu gibi bu araçları kullanmanın değil, sürekli değerlendirmenin, dolaşımda tutmanın zamanıdır:

“Adam- Atalarımız korkunç ilkel şartlarda yaşamışlar. Çocuk yapmak için seks yapmak zorunda kalmışlar düşünsenize... Teknoloji tabii hiç gelişmemiş o zamanlar. Vajinalar, penisler, bir sürü rezillik...” (Ak, 2002: 10).

Üst kattan gelen çığlık sesiyle konu değişir. Bu aralar müşterisi çok olan üst katta insanlar intihar etmektedir, yalnızlıktan ya da malum nedenlerden. Malum nedenleri şöyle açıklar Garson: “Bedenlerinden kurtulmak istiyorlar efendim. Çok gelişmiş, mükemmel bir yaratık olan insan, beden denilen kemik, et, kan ve idrardan olan bir kitleyi yanında taşımak istemiyor efendim” (Ak, 2002: 11).

Bu gökdelen artık kurumsal intihar merkezlerinden biri haline gelmiştir. Çünkü gerçek bir binadır, kullanılmak üzere yapılan bir üretimin kaderidir eskimek ve bina sürekli değer kaybeder. Sonunda kendini öldürmek isteyenlerin sayısı o kadar çok artınca, intihar kulesine dönüşen bina için lokanta, gazeteci ofisi, bekleme salonu yapılması “ekonomik açıdan uygun” bulunmuştur. Çok sayıda bu hizmeti veren yer olunca, bu işi yapanlar toplanıp intihar sayısını artırmak üzere neler yapılabileceğini tartışmış, kimi alternatifler üretmişlerdir: “şehir meclisinden intihar etmeyi kolaylaştırıcı ve teşvik edici bir dizi karar geçirmek istiyoruz efendim” (Ak, 2002: 18). Örneğin intiharlar artsın diye doğumların artması gerekir. Bunun için sponsorluklar yaparlar hatta gençleri intihara yöneltmek için bu intiharın üç bebeğe can vereceğini duyuran etkinlikler yapılır. Tüm bu tanıtımlara rağmen hizmet sektöründe çalışanlar dışarıda bırakılır:

“Garson- Öyle demeyin efendim. Sizin gibi üst sınıftan insanlar değiliz. İntihar edemeyiz biz” (Ak, 2002: 21).

İntihar, Hume’a göre (2017: 3, 16-17) doğuştan sahip olunan bir özgürlüktür. İnsanların kendilerine olan sorumlulukları ve çıkarlarıyla ilişkilendirilebilir çünkü insanlar yaşlılık, hastalık ya da kendileri için bir yük haline gelmiş bir hayatı sürdürmek istemeyebilir. Üstelik kimse sürdürmeye değer bir hayatı varsa bunu yok etmek istemez. Bu nedenle bir insanın yaşamını sonlandırma kararını bir yabancılaşma hali olarak değerlendirmek mümkündür. Ekonomik yoksunluklar, değersizlik, yetersizlik, duygusal açmazlar ya da insanın kendi bedensel ve zihinsel süreçleri bu tür bir eylemle yaşamı sonlandırma nedeni olabilir. Ölümle sonuçlansın ya da sonuçlanmasın intihar kendine yönelik şiddetin en güçlülerinden biri hatta bu şiddetin sonucudur. Zaten ölümlü olan insanın, yaşama kendi iradesi ile son vermesini gerektiren tüm nedenler şiddetin

kaynağını oluşturur. Dolayısıyla şiddet şiddeti doğurur ve baş edilemeyen çeşitli nedenler intiharla sonuçlanabilir.

Garson ve Adam sosyal durumlarından, sorumluluklarından, intiharın haber değerinden konuşurken bir anda çılgınlıkla birlikte aşağı düşen büyük bir kütlenin yere çarpma sesi gelir. Sadece kendi çıkarları için intihar eden insanlar da vardır, mesela son atlayan eski maliye bakanıdır. Kendisine politik bir itibarla ölüm yaratmak ister aslında karısı tarafından terk edilmiş zaten ölecek olan bir kanser hastasıdır. Ama o tarihe geçmek için, bencilliğinden dolayı intihar ederek ölmeyi seçmiştir. Garson'un bu yorumu yukarıda Hume'un ifade ettiği kişisel çıkarlarla örtüşmektedir. Varlık, dünyaya gelme durumu kişinin iradesinde değildir ama bu yaşama özgür iradesi ile son vermeye karar verebilir. Yaşam ölüm karşıtlığı gözetildiğinde grotesk bir öge olan intihar bu olayda trajikomik bir durum içinde gülünçleştirilmiştir. Ölüm, bu yok olma hali ister doğal süreçlerle ister insan elinden olsun, insan bedenine yönelik en büyük şiddet ögesi iken parodik bir üslupla grotesk bir ögeye dönüşmüştür.

Oyun ilerledikçe bu şiddet daha gülünç bir hal almaya başlar çünkü kurumsallaşmış bir intihar merkezinden, bir işten bahsedilir. Tıpkı daha önce değinildiği üzere Foucault'un kurumsal bağlamda grotesk yorumunu tekrar hatırlamak gerekir. Burada da kurumsallaşmış bir intihar kulesinden (pek çok intihar kulesinden) bahsedilirken, kurumun işler olması için tanıtımlar, reklamlar, teşvik edici girişimler bu şehrin günlük yaşamına doğrudan dahil olmuştur. Yaşam gerçeğinde dehşete düşeceğimiz bu durumun, en güçlü şiddet biçiminin grotesk bir temsille aktarıldığı görülür. Bu bir iş olduğu için ekonomik idaresi kolay değildir mesela amortisman masrafları vardır, herkes normal kiloda değildir ağır biri gelip atladığı zaman betonu çatlatır, bu mide bulandırıcıdır. Hele ki sıçramalar...

“Adam- sıçramalar?

Garson- Böbrek, beyin, kalp ve bağırsak parçaları etrafa sıçrıyor ve bunların temizlenmesi inanın çok emek istiyor. Geçen sene intihar eden tapu kadastro müdürünün böbreğini duvardan kazımak tam ikiyüz elli dolara patladı.

Adam- Öf, yeter yeter...

Garson- Bozulmamış organları göremediğimiz için, o kan idrar, kemik ve et karışımı içinden, sağlam organları seçmek inanın müthiş bir maliyet.

Adam- Niye böyle bir şey yapıyorsunuz ki?

Garson- Bozulmamış organlar organ bankasına gidiyor. Biliyorsunuz, bu işletme en büyük kârı ordan yapıyor efendim” (Ak, 2002: 26).

Görüldüğü üzere teknolojinin bu denli ilerlemiş olması ve modernlik bir şeylerin yolunda gitmesi için yeterli olamamıştır. Gerçek bir bina, kendinden beklenen tek işlevi yerine getirerek bir ölüm merkezine dönüşmüş, tüm hizmetler planlanmıştır. Modernlik değerlerde hayal edilen değişimi vermemekle birlikte bu değerlerin kafa karıştıracak biçimde birbirine dolanmasına neden olmuştur (Baudrillard, 1995: 16).

Adam Garson hakkında bir şeyler öğrendikçe onun şanslı biri olduğunu düşünür. Garson, dokuz kişilik bir ailede, küçük bir evde yaşıyordur. Adam ona imrenir çünkü alan küçük olduğundan birbirleriyle konuşmak zorunda kalırlar. Garson da hak verir çünkü “biraz ileri git, sıkıştım” demek için dahi konuşmaları gerekir. Ama bu şehir tek kişiliktir; parklar tek kişi oturmak için, lokantalar, sinemalar, tiyatrolar tek kişiliktir. Her şey o tek kişiye özel hissettirmek için var gibi planlanmıştır. Adam da tek kişidir. Oysa Garson’un sinemaya gitmesi dokuz kat daha masraflıdır. Sosyal sınıflar arasındaki uçurum aynı havayı soluyan insanları konaklamadan eğlenceye dek yaşamın tüm alanlarında etkilemektedir. Klasik bir aile, geniş aile gibi kavramlar birlik, beraberlik gibi duyguların yerine yoksunluk, sıkışmışlık yaratır. Bu nedenle hizmet edenle hizmet edilenin yaşam biçimi, beğenileri, eğlenceleri aynı olamaz. Daha önce de Garson’un dediği gibi, Adam bir tekne imajı alır ve değer kazandırarak bu imajı satar, Garson ise böyle bir teknesi olsa mavi sulara açılıp keyfini çıkarmak ister. Bu durum ekonomik koşulların yarattığı şiddeti üretir. Alım gücü olmayan, sahip olamadığı, erişemediği değerlere umutsuzlukla bakarken, alım gücü olan sahip olduğu değeri kullanamayacak kadar düzenin bir parçası olur. Her ikisi de mutsuzdur.

Geçtan (1994: 21-22) Türkiye’de insan yaşamını etkileyen bir geçiş sorunu olduğunu dile getirir. Bu, kırsaldan kente geçişle birlikte başlayan, bir yandan dışlanmışlık hissederken diğer yandan hâlâ umut yeşerten bir durumdur. Osmanlı İmparatorluğu’nun son döneminde İstanbul ile Anadolu köylüsü arasındaki yabancılaşmanın artmasıyla, kente göçün itibar, iş, para kazandıracağına dair düşünce yaygınlaşmıştır. Bu nedenle kente göçlerde önce merkezin dışında, geleneksel yaşamlarından tamamen kopmadan yaşayabilecekleri yerlere yerleştikleri ve zamanla

kent yaşamına adapte olduğu görülür. Geleneksel değerlerini koruma, dışlanma, uyum gösterme süreçleri insanlarda bir takım sorunlara neden olabilmektedir. Garson da tek kişilik şehrin dışındaki bir alanda konumlanmıştır. Adam ise tam bir kentlidir. Geleneksel değerleriyle yaşamlarını sürdürenler ister istemez bir arada yaşamak durumunda kalır ve yalnızlaşmaz ama Adam kendi seçtiği yalnızlık içinde boğulmaya başlamıştır. Yalnızlık istenmeyen ama vaz geçilemeyen bir tercih gibi görünür:

“Garson- hay Allah! Birileri falan telefon etmiyor mu?

Adam- Etsin diye çıldırıyorum! Bu yüzden en fazla telefonun yanından beş metre uzaklaşabiliyorum ve cebimi de sürekli yanımda taşıyorum. Eğer telefon gelmezse cep telefonumdan diğer telefonumu arıyorum ya da kendime bir mail atıyorum.

Garson- Çok iyi yapıyorsunuz efendim

Adam- Canım daha da sıkılırsa, tek başıma poker oynuyorum.

Garson- Kim galip geliyor? Siz mi, kendiniz mi?

Adam- Genellikle kendimi yeniyorum.

Garson- Bravo!

Adam- Kendimi yendiğim zamanlar, kendime yenildiğim için çok kızıyorum ama kendimi yendiğim için de çok seviniyorum” (Ak, 2002: 33).

Yalnızlık kimi zaman insanın kendi tercih ettiği kimi zaman da yalnız kalmaya mecbur bırakıldığı, yalnızlaştırıldığı bir durumdur. Adam yalnızlığı kendi istemesine rağmen bir süre sonra bu duygunun onu mutsuz ettiğini hisseder. Artık öyle bir hale gelmiştir ki hem yalnız kalmak hem başkalarıyla olmak ister. Adam’ın kendi kendine yapamadığı, bunu yapamadığı için de yalnızlığını yok edemediği tek bir şey vardır o da gıdıklamaktır, kendi kendini gıdıklayamıyordur. Yalnızlık Adam’ın kendi tercihiyle kendine yönelttiği bir şiddet ögesi iken, kendini gıdıklayamayışı ile grotesk bir hal alır. O sırada Garson’u gıdıklar ve Garson kahkahalara boğulur. Adam bunun üzerine gıdıklama yeteneğinin olduğunu ama bunu kendinde yapamadığını söyler. Garson da onu gıdıklar, Adam kahkahalarla güler, demek ki gıdıklanabiliyor ama kendisi yaptığı için olmuyordur. Yalnızlığın, özellikle de insanın kendi tercihiyle yalnız kalmak isteğinin beklenmedik sonuçları başlangıçta cazip gelen bu arzuya karşı çıkmaya başlamıştır. Kimi zaman duygularını kimi zaman belki de hiç ciddi olmayan konuları konuşacak hatta anlamsız bir gerekçe gibi görünen gıdıklanamama sorununu çözecek birinin varlığına ihtiyaç duyar ama kendi seçtiği yalnızlık bu ihtiyaç duygusunu da bastırmıştır. Bu ihtiyacın aciliyeti gerekçesinin saçmalığından da anlaşılmaktadır.

Sonunda hem bu hayatın tam kendine göre olduğuna inanan hem de bir an önce bu anlamsız, imajları alıp satmaktan öteye gitmeyen hayatından kaçıp kurtulmak isteyen birine dönüşür. Zihinsel olarak kabullenemediği, reddedildikçe aşamadığı bir durum söz konusudur.

Adam mutsuz olduğunu, yalnızlıktan kurtulmak istediğini söylerken Garson ısrarla onun mutlu olduğunu söyler. Çünkü hayatına karışan ve onun da sorunlarını üstleneceği biri yoktur, onun özel hayatına müdahale edecek, sorular soracak, birlikte zaman geçirmek isteyecek komşuları da yoktur. Üstelik ateş onlar için bulunmuştur, kılıçla savaşmak yerine barut icat edilmiş, atom bombasının zararlarını göstermek için atom bombası atılmıştır. Onlar için telefonlar, bilgisayarlar bulunmuştur, bunlar olmasa mutlu mu olacaktır, hayır, o halde mutlu ama farkında değildir... Baudrillard'ın belirttiği gibi ütopya gerçekleşmişse Adam nasıl hâlâ mutsuz olabilir? Adam ve onun gibiler için var edilen her şey beraberinde şiddet, yıkım, yalnızlık getirmiştir. O halde insanlığın ütopyası hayal edilen ütopya olmayabilir.

Bu tartışma sürerken Kadın gelir ve o da Adam gibi içinde yaşadığı zamana ayak uydurmuş, tek kişilik şehirde yaşamayı seçmiş ama yalnızlıktan da kurtulabilmek için kurstan kursa koşan bir kadındır. Öyle ki kurslar dahi grotesktir; konuşma kursu, saldırı olmadığı için savunması zayıfladığından hakaret kursu, kavga kursu...

Finale yaklaştıkça bu üç oyun kişisi, geçmişte bu binanın olduğu yerde yaşayan, aynı okula giden üç arkadaş olduklarını anlarlar. Artık Garson'un ismi Ali, Adam'ın Mehmet, Kadın'ın Nursel'dir ama onların bir isminin olduğunu hatırlamak içinde bulundukları durumu değiştirmeyecektir... Dışarıda sürekli hava değişir, buna koşut dijital klima içeride tam tersi bir hava yaratır, rüzgâr, yağmur birbirine girer. Tüm eşyalar hareket eder çünkü binanın dışında şehir durmuş, ekonomi durmuş, binan da tıpkı klima gibi içeride hareketi sağlamaktadır. Bina, dışarıdaki yaşamla içerideki yaşamı dengede tutmaya çalışıyor gibidir. Tıpkı insan zihni gibi...

Tek Kişilik Şehir insanın, sahip olduğu maddi ve manevi değerlerin, insanın beden ve zihinsel olarak ihtiyaçlarının teknoloji, hız, modern yaşam adı altında hayal edilen dünyayı sunmayacağını eleştirel bir dille ifade etmektedir. İnsanın sahip olmadığı

zaman büyük bir tutkuyla arzu ettiği her şey erişildiği zaman birer imaja dönüşür. İnsanların yaşam tarzı, duyguları değişir, bu değişimle gelen yıkım reddedilir ama bu gerçeği değiştirmez. Bu nedenle insanlığa en büyük kötülük yine insandan gelir, birey en büyük kötülüğü kendine yapabilir. Daha da kötüsü bu şiddetin örtük hali görülmez olur, fark edilmeden içsel yıkıma neden olur. **Tek Kişilik Şehir**'de herkes Adam gibi mutsuzdur ve bu mutsuzlukları bulaşıcıdır. İhtiyaçları olan tek şey birlik, paylaşımken bilerek buna sırt dönerler. Bu şehrin insanları kendilerini iyileştirecek tedaviyi reddeden birer hasta gibi yalnızlıklarına hapsolmuşlardır.

Bu başlık altında incelenen oyunlar genel olarak modern grotesk öğelerle şiddeti temsil ederler. Üç örnek metinde de kişiler Kadın, Erkek, Adam gibi soyut isimlerle var olmuşlardır. Yaşadıkları dünyaya, topluma yabancılaşmış bireyler iç dünyalarında bir türlü aşamadıkları mücadelelerle boğuşurlar. Yabancılaşma halinin tematik yapıyı şiddet ve grotesk ilişkisi içinde güçlendirdiği görülür. Oyun kişileri aslında kendileri gibi acı çeken tüm Kadınlar, Erkekler, Adamlardır. Bu bağlamda **Mikado'nun Çöpleri** içinde yaşadıkları toplumsal dinamiklerle çevrelerine ve kendilerine yabancılaşmış insanı gösterirken hem bireyin kendine yönelttiği şiddeti hem de onları bu yabancılaşma sürecine sürükleyen sosyo-politik, sosyo-kültürel şiddeti vurgular. **Bay Hiç** benzer şekilde kendilerine ait yaşamlarında yalnızlaşmış iki genç insanın dışarıdaki yaşama ve ilişkilere karşı tutumlarını, dejenere olmuş ilişkilerin bireyi açmaza sürükleyişini gösterir. **Tek Kişilik Şehir** ise belki de pek çok insanın hayalini kurduğu ileri teknolojik bir yaşamın, kendine yeterliğin eleştirildiği aslında bir başka insan olmadıkça kendine yetilemeyeceğini gösteren bir durum oyunudur. Üç oyunda da şiddet önce bireyin kendisine yönelttiği şiddettir, bu zihinsel süreç yaşadıkları hayatın dışsal etkenleriyle gelişmiştir. Üç oyun da bu şiddeti grotesk öğelerle vurgular, alımlayıcıya başka açılardan düşünme alanları yaratır.

SONUÇ

Oyun yazarlarının metinlerini üretirken içinde bulundukları dönemin toplumsal dinamikleri kadar tiyatro eğilimlerini de yansıttıkları görülür. Böylece oyun yazarlığı biçim ve içerik bağlamında dönüşür, benzer içerikler yeniden ele alındığında dahi metnin kaleme alındığı dönemin izlerini görmek mümkündür. Benzer şekilde şiddet olgusu da insanlık tarihiyle etkileşim halindedir. Bu nedenle Türk oyun yazarlarının düşüncelerini ifade ederken, sorunları dile getirirken bu etkileşimlere oyunlarında yer verdikleri görülür.

Örnek oyun metinleri üzerinden oyun yazarlığı ve şiddet ilişkisi araştırılırken bir takım belirlemeler yapmak mümkündür. Şiddet gerçekçi ve gerçek ötesi temsil biçimi şeklinde iki temel başlık altında incelenmiştir. Bu temsil biçimleri kesin sınırlarla birbirinden ayrılmaz, bir oyunda farklı şiddet biçimleri bir arada görülebilir. Gerçekçi şiddet çeşitli nedenlerle açığa çıkan şiddetin varlığını, biçimini, sonuçlarını somut göstergelerle temsil eder. Bunu yaparken yaşam gerçeğinden, yaşadığımız toplumun ideolojik, etik, kültürel dinamiklerinden hareket edildiği görülür.

İdeolojik şiddetin temsil edildiği örnekler, ideolojinin anlam genişliğine bağlı olarak, oyunların yazıldığı dönemin sosyo-politik durumuyla, oyun yazarının dünya görüşüyle şekillenmiştir. Oyun yazarları mevcut durumu kurgusal gerçeklikle alımlayıcıya sunarken kimi zaman oyun kişileri aracılığıyla kendi yorumunu hissettirir kimi zaman da yorumu alımlayıcıya bırakır. Gerçeği taklit ederek illüzyon yaratan oyun yazarı aslında gösterinin malzemesi olmuş gerçek kişileri, olayları sergiler, bu sırada ideolojik nedenlere ilişkin şiddet öğeleri görülür. İdeolojik şiddetin görülme biçimleri iktidarın ürettiği, ekonomik koşulların yarattığı ya da kutuplaşmadan doğan şiddet olarak sınıflandırılmıştır. İktidarın ürettiği şiddet temsilini Namık Kemal'in **Gülnehal**, Nazım Hikmet'in **Kafatası**, Sermet Çağan'ın **Ayak Bacak Fabrikası**, Haluk İşıık'ın **Külrengi Sabahlar** ve Kemal Kocatürk'ün **IV. Murat'ın Maskarası** adlı oyunlarında incelemek mümkündür. Bu oyunlarda politik, ekonomik, sınıfsal olarak üstünlüğü olan kişi ya da kurumlar, çoğunluğu temsil eden politik düşünceler ya da ekonomik olarak bir üstünlüğü olmasa da sosyal konumu diğerinden yukarıda olan kişi ya da kurumlar yoluyla ideolojik şiddet biçimleri görülebilir. Bu şiddet fiziksel olarak zarar verebilir,

zihinsel olarak yıkıma neden olabilir, geri dönüşü olmayan olumsuz sonuçlara sürükleyebilir. Bu şiddet biçimi **Gülnihal**, **Ayak Bacak Fabrikası** ya da **IV. Murat'ın Maskarası**'nda olduğu gibi erke duyulan arzu, çıkarlarını gözetme ve erki elinde bulundurmanın sağladığı güçle oyun kişilerine yönelen yaptırımlarla ortaya çıkar. Gücü elinde tutan kişiler doğrudan yönetimi şekillendiren sancak beyi, padişah, derebeyleri, patron veya müdürler şeklinde konumlandırılmıştır. Bazen de **Kafatası** ya da **Külrengi Sabahlar**'da görüldüğü gibi sanatoryum, üniversite, mahkeme salonları ya da hapishaneler, büyük iş merkezleri şeklinde kurumlaştırılır. Genel anlamda ekonomik sistemin aksaklıklarını irdeleyen oyunlar Vasıf Öngören'in **Almanya Defteri**'nde, Yiğit Sertdemir'in **Bekleme Salonu**'nda, İlker Köklük'ün **Sevgili Pazartesilerim**'de ya da Ali Cüneyd Kılıçoğlu'nun **Mumyalar**'ında görüldüğü gibi doğrudan ya da dolaylı şekilde devlet yönetimini eleştirirken, evrensel düzeyde kapitalist ekonomik sistem eleştirisi de yapılır. Politik görüşlerin kutuplaştırıldığı oyunlar arasında da Orhan Asena'nın **Korku**, Vasıf Öngören'in **Zengin Mutfağı**, Coşkun Irmak'ın **İtaat Deneyi** ya da Volkan Taha Şeker'in **Yasaklarını Sat Bana** sayılabilir. Bu oyunlarda çoğunluğun sahip olduğu düşünce biçimini azınlığa dayatması şeklinde ideolojik şiddeti incelemek mümkündür.

İdeolojik şiddet biçimleri değerlendirildiğinde bazı ortak noktalar dikkati çeker. Zalim bir yönetici karşısında ezilen halkın konumlandırıldığı **Gülnihal** gibi metinler bir kurtarıcı yoluyla düzenin değiştiğini ya da **Ayak Bacak Fabrikası**'nda olduğu gibi mevcut düzenin değişmeyeceği düşüncesini aktarır. Zalimlik fiziksel ve psikolojik şiddet şeklinde işkence etme, öldürme, öldürtme, gerekçesiz cezalandırma, caydırma, keyfi yaptırımlarda bulunma, itibarsızlaştırma şeklinde görülmektedir. Bu tür oyunlar **Gülnihal**, **Ayak Bacak Fabrikası** veya **Külrengi Sabahlar**'da olduğu gibi oyun yazarının kendi yaşadığı dönemde veya yakın zamanda geçebilir, böylece tarihsel bir nitelik taşır. **IV. Murat'ın Maskarası**'nda olduğu gibi geçmiş dönemlerde yaşanmış gibi kurgulanabilir, başka ülkelerde geçiyormuş gibi uzak açı yaratılabilir ya da **Kafatası**'nda olduğu gibi soyutlama tekniği ile evrenselleştirebilir. İçerikte iktidarın gücünü kullanma şeklini eleştiren bu oyunlar yazarın üslubuyla çeşitlenir. Benzer bir şiddet ekonomik olarak gücü elinde bulunduran kişi ya da kurumlarca, ekonomik

koşulları yetersiz olan alana yönelir. Bu tür oyunlarda şiddet **Almanya Defteri** ya da **Mumyalar**'da olduğu gibi yaşam kalitesini korumakta güçlük çekme, zorunlu ihtiyaçları karşılamada yaşanan sorunlar, **Bekleme Salonu**'nda olduğu gibi işe girebilmek için verilen mücadeleler ya da **Sevgili Pazartesilerim**'de görüldüğü üzere sahip olunan işin tehlikeye girmesi şeklinde ortaya çıkmaktadır. Bu oyunlarda da oyun yazarları ya umutla mevcut ekonomik düzenin sarsılmasına ilişkin ya da düzenin değişmeyeceğine dair öngörülerine bağlı olarak düşüncelerini metinlere yansıtmaktadırlar. Oyunlarda dikkat çeken bir başka durum da kutuplaştırmanın, ayrıştırmanın hem politik hem de ekonomik nedenlere dayanmasıdır. Yine bir otorite tarafından şiddetin tetiklenmesi söz konusudur ve bu otorite **Korku** ya da **İtaat Deneyi**'nde olduğu gibi çoğunluğu, **Zengin Mutfağı**'nda olduğu gibi zenginliği ve üst sınıfı ya da **Yasaklarını Sat Bana**'da olduğu gibi üst mevkiyi temsil eder. Dolayısıyla buralardan aldığı güçle kendi düşüncesinde, kendi sınıfında olmayanlara yönelik şiddet açığa çıkar. Aynı düşünmeye, itaat etmeye, tahakkümünü onaylamaya zorlar.

İdeolojik şiddeti temsil eden örnek oyun metinleri incelendiğinde diyalog örgüsü, kişileştirme, oyunun öyküsü, karşıtlık ve çelişkiler, göstergeler aracılığıyla şiddet üreten öğelerin vurgulanması, çatışma ve ironi gibi dramatik metni güçlendiren öğelerle şiddetin estetize edildiği görülmektedir. Türk tiyatrosunun her döneminde iktidarın gücünü kullanma şekline eleştirel yaklaşan metinleri görmek mümkündür. Özellikle 2000'li yıllarda oyun yazarlarının şiddeti tema olarak işlediği, metnin en güçlü yapısı olarak öne çıkardığı örneklerin kaleme alındığı görülmüştür. Bu durumun içinde yaşadığımız çağın algılanma biçimi, medya ve özellikle sosyal medya aracılığıyla şiddetin gizlenememesi, görünürlüğünün artması ile açıklanabilir. Ayrıca bu dönem oyunlarında şiddet sıklıkla doğrudan alımlayıcının tanık olacağı şekilde açığa çıkar. Ancak daha önceki süreçte özellikle 1980'li yıllara kadar ya bir oyun kişisi şiddet eyleminin gerçekleştiği bilgisini verir, ya da sahne arkasında gerçekleşen eylemin sesi duyulur. Bu temsil biçiminde dikkat çeken değişimin Batı tiyatrosundaki gelişmelere koşut Türk tiyatrosunda yeni yaklaşımların metne yansıtıldığını düşündürür. Her zaman geçerliliği olan bu tür oyunların kaynağını ele alınan sorunun çözülmemiş olmasında

aramak mümkündür. Bu nedenle farklı öyküler, farklı olaylar ekseninde sorun gündemde kalmaktadır.

Ekonomik nedenlerle görülen şiddetin temsili ise Tanzimat ve Meşrutiyet dönemi oyun yazarlığında tema olarak ele alınmamıştır. Çağdaş Türk tiyatrosunun ilk yıllarından sonra bu sorun kaleme alınmaya başlanmıştır. Cumhuriyet'in ilanı takip eden ilk yıllarda ender de olsa kapitalist sistem eleştirisine yönelik metinler görülür. Devamında 1960'lara dek yoksullaşan halkın, yoksul esnafın durumu, sanayileşme ve dış ticaretle birlikte zanaatın ve zanaatçının değersizleşmesi şeklinde zengin yoksul karşıtlığı üzerinden aile dramlarında bu şiddet biçimiyle karşılaşılır. Bu süreç aile dramlarının yanında feodal sistemde ezilenleri irdeleyen köy oyunları ile çeşitlenir. Yaklaşık on yıl süren bu eğilim 70'li yıllarda yerini işçi sorunları odağında, kapitalizmin vurgulandığı metinlere bırakmıştır. Özellikle 2000'lerde özel sektörün güç kazanmasıyla yeni bir yazma alanı açılmıştır, artık işçinin yerini beyaz yakalı alır. Bu dönemde hiyerarşik mesafelerin yarattığı şiddet de yukarıdan aşağıya şiddet biçimi olarak irdelenmektedir. 2000 sonrası kaleme alınan oyunlarda iş sahibi olmanın güçlüğü, özel sektörde yer edinmek adına verilen mücadeleler, eğitimi ve yeteneği doğrultusunda iş alanlarında yer alamamak gibi kaygılar görülmektedir. Böylece sanayileşme ve teknolojik gelişmelerin içselleştiği, özel sektörün güçlenmesiyle rekabetin arttığı, liyakat sorunlarıyla mücadele edildiği dikkati çeker. Kutuplaştırmanın ürettiği şiddet temsili ise yine çağdaş Türk tiyatrosunun erken dönemlerinde politik ayrılıklar, sağ-sol karşıtlığı üzerine kurulmuştur. İdeolojik şiddetin genellikle erkekler aracılığıyla temsil edildiği görülse de özellikle 70'lerden sonra kadınların da işçi profilinde, 80 sonrası dönemde de politik görüşleri nedeniyle işkenceye maruz kaldıkları, şiddete uğradıkları görülür. 2000'lere kadar süregelen bu yaklaşımlara hiyerarşik şiddet, sosyal statü üstünlüğünün sağladığı tahakküm gücünün metinlere yansımaları eşlik etmeye başlamıştır. İdeolojik şiddetin temsil edildiği oyunlarda oyun yazarlarının kendi yaşadıkları dönemlerin politik, sosyolojik, psikolojik dinamiklerinin oyunlara yansıdığı, içerikte güçlü-zayıf, ezen-ezilen karşıtlığı üzerine kurulu metinler kaleme aldıkları görülmektedir.

Etik şiddetin temsili ise zorunlulukların, toplumsal ya da bireysel sorumlulukların ve erdemsizliğin ürettiği şiddet temsili şeklinde sınıflandırılmıştır. Bireyin ya da toplumun ahlak anlayışıyla iyi-kötü, doğru-yanlış gibi uç kavramların nasıl yorumlandığı ya da olan-olması istenen-olması gerekenin algılanma biçimleriyle etik değerlere dayandırılan şiddetten söz edilebilir. Bu şiddet biçiminin temsil edilmesinde yazarın bakış açısını görmek mümkündür. Etik şiddeti temsil eden oyunlarda toplum-birey ilişkisinin öne çıktığı, normların bireyin etik anlayışı üzerinde belirleyici olduğu dikkati çeker. Bu nedenle oyunlarda kültürel ve ideolojik şiddet biçimlerinin de varlığı sezilir. Burada fiziksel, zihinsel, cinsel şiddet ve çocuk istismarı gibi şiddet biçimlerinin geri dönüşü olmayan yıkıcı sonuçlara neden olduğu görülür. Etik şiddet, bir toplulukta uyum içinde yaşamının gerekleri olarak alışlagelen bireysel ahlak anlayışıyla şekillenir. Böylece toplum tarafından iyi, doğru, onaylanan davranışlar etik sayıldığından, birey bu anlayış benimser ya da benimsemiş gibi davranır. Aksi halde şiddet kaçınılmaz olmaktadır.

Bu nedenlere dayanan etik şiddet biçimleri psikolojik ve sözlü olarak baskı yaratır. Toplumca benimsenmiş olandan farklı bir ahlak anlayışına sahip olan bireyin bunu açık edemediği, gizlendiği, inanmadığı değerleri savunmak ve yerine getirmek zorunluluğunu hissettiği görülür. Nazım Hikmet'in **Unutulan Adam**, Melih Cevdet Anday'ın **İçerdekiler** ve Raşit Çelikezer'in **Otopark Cinayetleri** adlı oyunları bu konuyu inceleme olanağı sunar. Zorunlulukların mesleki ve toplumsal itibarı koruma ihtiyacı, toplum tarafından onaylanmış ilişkiler kurma gerekliliği gibi baskılar yaratması bireyin iç dünyasında bir takım çatışmalara sürükler. Onaylanan doğru anlayışı, olması gerekenin idealize edilmiş haline uyum gösterme zorunluluğu bu sınırların dışına çıkmaya izin vermez. Sınırı aşmak beraberinde gelecek saldırıları baştan kabullenmek şeklinde anlaşılır. Bu noktada birey yani oyun kişisi aracılığıyla yazarın ahlak anlayışını yansıtan bir izlekte oyun şekillenir. Benzer şekilde insanın toplumsal bir varlık olması beraberinde sorumlulukları da getirir. Şemsettin Sami'nin **Besa yahut Ahde Vefa**, Aziz Nesin'in **Bişey Yap Met** ve Murathan Mungan'ın **Mahmud ile Yezida** adlı oyunları bireysel ve toplumsal sorumlulukların şiddet ürettiği oyunlar arasındadır. Zorunluluklar dışarıdan gelen bir yaptırımla kararları ve eylemi etkilerken, sorumluluklar bireyin

kendi zihinsel süreçlerinden geçirdiği sonuçların yansıması şeklinde görülür. Burada birey olması gerekene yakışır eylemler sergilemektedir. Bu eylemler olması gerekenin evrensel bir doğu ya da yanlış algısıyla değerlendirilmesi yerine toplumsal, geleneksel ve yerel özellikler taşırlar. Erdemsizliğin de etik değerlerle çatışan düşünceler ve eylemler sonucu şiddet ürettiği görülür. Çünkü bireysel arzuların karşılanması, diğer insanların değersizleşmesi söz konusudur. Abdülhak Hamit Tarhan'ın **Finten**, Dinçer Sümer'in **Eski Fotoğraflar**, Şamil Yılmaz'ın **Ölüler Evi** ve Ayşe Bayramoğlu'nun **Pencere** adlı oyunları bu konuya örnek niteliğindedir. Bu oyunlarda insani ve toplumsal iyilik, doğruluk anlayışı terk edilir, istek ve hazlara yenik düşüldüğü ve bu hazzı erişmek için bencilce davranılması dikkati çeker. Bu itki doğrudan ve dolaylı olarak şiddetin doğmasına neden olurlar.

Etik şiddeti temsil eden örnek metinler incelendiğinde kişileştirme, öykü, uç kavramların çatışması, karşıtlıklar ve çelişkiler, yazarın üslubu, oyun dili gibi dramatik öğelerle ya da ayıplı, yasaklı görülen, daha önce değinilmemiş kavramların tema olarak işlenmesiyle şiddetin estetize edildiği görülür. Oyun yazarları **Besa** veya **Mahmud ile Yezida**'da görüldüğü gibi Tanzimat döneminden günümüze dek geleneksel, töresel değerleri üstün tutulan, bu değerleri ahlak biçimi olarak değerlendiren oyunlar yazmışlardır. Tanzimat ve Meşrutiyet dönemi oyun yazarlığında **Besa** ya da **Finten**'de görüldüğü gibi ahlaklılık ilkesinin bir kadın oyun kişisi odağında ya da dolaylı olarak kadın çevresinde geliştiği örneklerle sıkça rastlanır. Erkek oyun kişileri üzerinden ahlak, itibar sahibi olma ya da itibarsızlık, saygınlık, yiğitlik şeklinde görülür. **Eski Fotoğraflar** ya da **İçerdekiler** gibi çağdaş Türk tiyatrosu oyunlarında da benzer eğilimlerin sürmesi dikkati çeker. Ayrıca cinsiyet fark etmeksizin **Bişey Yap Met**'de olduğu gibi çoğunluğun ahlak anlayışıyla, yaşam biçimiyle uyuşmanın iyi, doğru olduğu düşüncesinin yazarlarca eleştirildiği metinlere de rastlamak mümkündür. Toplumsal doğrunun bireyin duygu, düşünce ve ihtiyaçlarıyla oluşturduğu karşıtlıklar ele alınır. 1990'lı yıllardan sonra sadece tiyatrodan değil, günlük yaşam pratiklerinde de konuşmaktan kaçınılan, gizli alanlarda kalmış gerçeklikler dile getirilmiştir. Bu bağlamda **Kuyu** ve **Ölüler Evi**'nde görüldüğü üzere ensest gibi etik ve toplumsal olarak tabulaştırılan davranışlar, **Ölüler Evi** ve **Pencere**'de görüldüğü üzere pedofili gibi etik

ve hukuki bağlamda suç kabul edilen davranış biçimleri metinlere taşınmıştır. Bu tür konular üzerine kalemini kullanan oyun yazarlarının sayısı oldukça azdır. Böylece üstü örtülen ancak şiddet üreten yaşam gerçeğinin örtüsünü aralamayı başarmışlardır.

Kültürel şiddetin temsili değerlendirildiğinde töre, toplumsal kalıp yargılar, ötekileştirmenin ürettiği şiddet temsili biçiminde sınıflandırma yapılmıştır. Geleneklerden, yazılı olmayan toplumsal kurallardan, alışlagelmiş yaşam biçimlerinin sarsılmasından/sarsılma tehlikesinden korunmak amacıyla kültürel şiddet biçimlerini görmek mümkündür. Bu oyunlarda sözlü kültür kuralları hâkimdir, yaptırımlar geçmişten gelen yaşam deneyimlerine dayanır. Etik şiddet temsiline görülen toplumsal normlar burada da etkili olabilir. Kültürel şiddet bağlamında en sık işlenen temalardan biri kadın-erkek ilişkileri, evlilik kurumu ya da kadının toplumsal konumu çevresinde şekillenir. Türk oyun yazarlarının sıkça ele aldığı temalardan bir diğeri töredir. Necati Cumalı'nın **Boş Beşik**, Murathan Mungan'ın **Taziye** ve Zeynep Kaçar'ın **Medine** adlı oyunları törenin ürettiği şiddet temsiline örnek teşkil eder. Bu oyunlarda **Taziye**'de görüldüğü üzere kan davası gibi şiddetin erkeğe yöneldiği durumlarda, karşıt iki taraf için de şiddetin varlığı işlenir ve daha çok öç duygularıyla ya da toplumsal baskıyla açığa çıkar. Bir diğere ve daha sık işlenen biçimi ise **Boş Beşik** ve **Medine**'de görüldüğü üzere kadına yönelik olanlardır. Namus, başlık parası, kuma geleneği gibi temel konular ele alınır. İncelemeler sonunda töre şiddetinin daha çok kadınlara yöneldiği görülmüştür. Genel olarak aile, baba, eş, erkek kardeş, kayınvalide, aşiret, komşular etkilidir. Toplumsal kalıp yargıların ürettiği şiddet törenin şiddetine benzer ancak yaptırımı daha zayıftır. Reşat Nuri Güntekin'in **Hançer**, Hüseyin Rahmi Gürpınar'ın **Kadın Erkekleşince**, Adalet Ağaoğlu'nun **Evcilik Oyunu** ve Yunus Emre Gümüş'ün **Kadınlar Filler Vesaireler** adlı oyunları toplumsal kalıp yargılarının ürettiği şiddete örnek metinler arasındadır. Daha çok aile içi ve yakın çevre yani köy ya da komşuluk ilişkilerinin yaptırımı söz konusudur. Bu mikro çevrenin şiddet eğilimi makro çevreden gelecek tepkileri engellemek adına tetiklenir. Bir başka neden **Kadın Erkekleşince**'de görüldüğü üzere öğrenilmiş yaşam biçimlerinin dışına çıkılmasıdır. Doğru olup olmadığı gözetilmeksizin bu sınırları ihlal edenler yadırganır, dışlanır. Kimi zaman da oyun kişilerinin kendilerini bu kalıp yargıların bilinciyle hareket etmeye zorladıkları

görülür, **Kadınlar Filler Vesaireler**'de görüldüğü gibi self şiddetten söz edilir. Ötekileştirme de oyunlarda bir şiddet biçimi olarak görülür. Vasıf Öngören'in **Asiye Nasıl Kurtulur**, Gökhan Eraslan'ın **Market**, Ebru Nihan Celkan'ın **Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi** ve Şamil Yılmaz'ın **Kadınlar Aşklar Şarkılar** adlı oyunları ötekileştirmenin şiddetini örneklemeye olanak tanır. Bu çerçevede beden işçisi kadın, serseri erkek, LGBTI bireyler dikkati çeker. Çünkü toplumca kabul gören meslekler, kadının tek eşliliği ve heteroseksüel ilişkiler onaylanmaktadır.

Kültürel şiddet kişileştirme, çatışma, öykü, dil-tavır ilişkisi, yazarın bakış açısının oyun metnine yansımaları ve yazarın üslubu aracılığıyla estetize edilmiştir. Yine oyunların tür ve biçimleri, soyutlama, karikatürize etme, flashback, storytelling, oyun içinde oyun gibi teknikler de incelenen örnek oyun metinlerinde şiddeti ezeltmeye eden öğeler arasındadır. Türk oyun yazarlığında kadınların oyunlarda konumlandırılma durumuna göre kültürel şiddet bağlamında bir değerlendirme yapılabilir. Tanzimat döneminden itibaren oyunların büyük çoğunluğunda gönül ilişkilerinin temaya, olay dizisine eşlik ettiği görülür. **Besa**'da olduğu gibi aşk şiddeti başlatan olayların kaynağıdır ya da **Gülnihal**'de olduğu gibi çeşitli şiddet biçimleri görülürken aşk temasının eşlik ettiği görülür. Özellikle **Evcilik Oyunu** gibi aile dramlarında, **Medine** ve **Mahmud ile Yezida**'daki gibi töre oyunlarında aşk ekseninde kültürel, etik, grotesk şiddet biçimleri ile karşılaşılır. Bu oyunlarda kadın sıklıkla âşık ve masum genç kız, kötü adamın aşkını reddeden genç kız, çevresel sorunlarla mücadele etmek zorunda kalan, zayıf düşürülmüş genç kadınlar ya da yaşadığı dünyaya yabancılaşmış bireyler olarak yer alırlar. Toplumsal ya da self şiddetin açığa çıkmasıyla dikkati çekerler. Yine **Almanya Defteri** gibi aile dramlarında çeşitli ekonomik, ideolojik şiddet biçimlerini eşleriyle birlikte paylaşan kadınlar cefakâr, sadık bir görünüm sergiler, takdir edilir. Bir başka kadın tipi **Finten**'de, **Eski Fotoğraflar** ya da **Asiye Nasıl Kurtulur**'da olduğu gibi ahlak kavramı ile yargılanan, eleştirilen kadınlardır. Yaşadıkları çeşitli zorluklar nedeniyle beden işçisi oluş ya da özgüveni ve rahatlığı, toplum tarafından onaylanmayan davranışları nedeniyle dışlanırlar. Yardıma ihtiyaç duyan kadınların erkekler tarafından cinsel istismara uğradığı, ender de olsa başka kadınlar tarafından metalaştırıldığı görülür. Ancak erkeklerin yaşadıkları herhangi bir sorunda kadına

yöneltiren şiddeti görmeyiz. **Hançer**'de, **Boş Beşik**'te ya da **Taziye**'de görüldüğü üzere erkekler sıklıkla bir karar verme, intikam alma, **Korku** ve **Külrenge Sabahlar**'da olduğu gibi politik görüşlerinin hapisle ya da ölümle cezalandırıldıkları, işkenceye uğradıkları görülür. 12 Eylül sonrası kadınların işkenceye uğradığı **İtaat Deneyi** gibi oyunlar, bu süreçte kalıpların dışına çıkan kadın profilini temsil eder. Her iki cinsiyet de şiddetle karşılaşır ama şiddete maruz kalma şekillerinin farklı olduğunu sonucuna ulaşmak mümkündür. Çünkü kadına yönelik şiddet günlük yaşamın mücadele edilen sorunlarından biriyken, erkeğe yönelik şiddet bu türden bir sorun kapsamında değerlendirilmemektedir. Genel olarak kadınlar bedeniyle, erkekler şerefiyle şiddete maruz kalırlar.

Oyun yazarlarının şiddeti temsil ederken öne çıkardıkları bir başka eğilim de 2000'lerden sonra LGBTİ bireylerin yaşadıkları toplumsal dışlanma ve fiziksel şiddet, cinayetleri metinlere taşımalarıdır. **Kimsenin Ölmediği Bir Günü Ertesi** ve **Kadınlar Aşklar Şarkılar** gibi oyunlarda görüldüğü üzere heteroseksüel normlarla belirli cinsiyet anlayışının ötekileştirdiği bu bireylerin sıklıkla aileleri tarafından şiddete uğradıkları görülür. Ailelerinden bağımsız olabilenler de toplumsal ve kurumsal çevrelerce görmezden gelinir ya da ilişki kurmaktan kaçınılırlar. Dolayısıyla hem yaşamak için ihtiyaç duydukları güven ortamını bulamazlar, ekonomik özgürlükleri kısıtlanır, toplumca onaylanmış mesleklerde tercih edilmezler, bedenleri metalaştırılır, ruhsal olarak aşağılanır, yalnızlaştırılırlar.

Şiddetin gerçek ötesi temsili ise fantastik öğelerle, masalsı anlatımla ya da kutsalın alanında şiddeti irdeler. Bu şiddet biçimi aslında gerçekçi şiddet temsiliinde ele alınan sınıflandırmaları kapsar, sadece temsil edilme biçimi farklıdır. Şiddetin gerçek ötesi temsili mitik şiddet ve grotesk şiddet temsili olarak sınıflandırılmıştır.

Mitik şiddetin temsili sıklıkla konusunu mitolojiden, destanlardan alan oyunlarda görmek mümkündür. Aynı zamanda kahramanın yolculuğu ve arketipsel iz sürme yoluyla mitolojiden uyarlanmayan oyunlar da bu bağlamda incelenebilmektedir. Bu oyunlar sıklıkla kutsalın alanındadır, tanrısal bir takım yaptırımlarla belirgindir. Tanrısal değilse de güçlü bir otoritenin, iktidarın yaptırımı söz konusudur. Bu şiddet

biçiminin tanrı/tanrılar, şaman, hükümdar gibi oyun kişileri ya da onların temsilcileri yoluyla açığa çıktığı görülür. Bu nedenle ideolojik şiddet biçimlerinin de etkileri hissedilir çünkü genelde erke ilişkin oyunlardır. Mitik hikâyeyi anlamlandırmak için kahramanın yolculuğu izleğiyle metni değerlendirmek, arketiplerden yararlanmak önemlidir. Böylece sadece bir hikâyeye tanık olmanın ötesine geçilebilir ve asal hikâyeye eşlik eden gizlere ulaşılabilir. Mitik şiddet, kurban ve sürgün motiflerinin ürettiği şiddet ve mitin kökeninde var olan kaostan kozmosa dönüşümün ürettiği şiddet şeklinde sınıflandırılmıştır. Kurban motifi ilkel insandan günümüze dek çeşitli şekillerde günlük yaşam pratiklerinde yer almaktadır. Faruk Nafiz Çamlıbel'in **Akın**, Nazım Hikmet'in **Ferhad ile Şirin** ve Aslıhan Ünlü'nün **Ölü Törenleri** adlı oyunlarında kurban ve sürgün motiflerini odağında şiddet öğelerini görmek mümkündür. Kurban sunumu genelde kutsalla ilişkilendirilir fonda ise erkle olan ilişkiler tarafından şekillenir. Bu tür oyunlarda kurban motifi doğrudan eylemin gerçekleşmesi/gerçekleşmesine niyet edilmesi ya da metaforik anlamda görülmektedir. Bu şiddet biçimi **Akın**'da olduğu gibi kutsallık çerçevesinde gönüllülük esasına bağlıdır. Sürgün motifi de kurbanla benzerlik gösterir. Kutsal bir gerekçeyle yok etme yerine uzaklaştırma söz konusudur. Bu tür oyunlarda **Ölü Törenleri**'nde olduğu gibi oyun kişilerinin hastalık, günahkârlık ya da **Ferhad ile Şirin**'de görüldüğü üzere toplumsal düzeni bozma gibi nedenle bulundukları yerden gitmeleri dayatılır. Kaostan kozmosa dönüşüm ise her zaman bir kargaşanın ardından gelen düzeni temsil eder ve bu düzen sıklıkla zihinsel düzeyde işlenmiştir. Bu döngüsel şiddeti inceleyebileceğimiz eserler arasında Orhan Asena **Gilgameş**, Murathan Mungan **Geyikler Lanetler** ve Nihat Asyalı **Rab Şeytan'a Dedi ki** adlı oyunlar sayılabilir. Oyun kişileri ya da olay dizisine yansıyan dönüşüm, türlü acılar ve işkenceler sonrasında huzura, dinginliğe doğru evrilir. Kimi zaman dönüşüm sonunda acı bir gerçekle karşılaşılır ancak bu gerçekle yüzleşmek ve kabullenmek de bir yeniden doğuş hikâyesi olarak karşımıza çıkar.

Mitik şiddetin temsili sıklıkla mitik öyküdeki dramatik yapının güçlendirilmesiyle estetize edilmiştir. Bu nedenle motifler öne çıkar, neredeyse tema kadar güçlüdür. Yine kişileştirme, öykü, oyun dili, olay dizisi, çatışma, karşıtlık ve

çelişkiler, göstergeler, fantastik öğelerin kullanımı yoluyla oyunlar estetik bir değer kazanmaktadır. Tanzimat ve Meşrutiyet dönemi oyun yazarlığında mitolojiden esinlenerek yazılan oyunlarla karşılaşmak mümkündür. Daha çok başka ülkelerde, başka zamanlarda geçen bu hikâyeler sıklıkla destanların uyarlaması şeklindedir. Çünkü İslam inancında mitik hikâyenin sahneye taşınması hoş karşılanmaz. Çağdaş Türk tiyatrosunun ilk yıllarında bu etkiler sürdürülmüşse de zamanla daha evrensel konular, insanın varoluşu ve değerini vurgulayan metinler dikkati çekmektedir. Oyun yazarları ilk örneklerden günümüze dek **Akın** ve **Gilgameş** gibi ya mitik hikâyeyi uyarlamış ya da **Geyikler Laneter** ve **Ölü Törenleri**'nde olduğu gibi mitik öğelerden yola çıkarak özgün eserler üretmişlerdir. Mitik olanın erkle ilişkisi konunun her zaman güncel olduğunu gösterir. Bu nedenle ister tanrılar arasında ister insanlar dünyasında geçsin her zaman ideolojik şiddet biçiminin yansımaları görülür. Bu noktada dikkati çeken bir başka konu da oyun yazarlığının ilk dönem oyunlarında tek tanrılı inancın gerekleri doğrultusunda metinlerde öne çıkan kutsallığın zamanla **Rab Şeytan'a Dedi ki**'de görüldüğü gibi tanrısal sorgulamalara kapı aralayan düşüncelere dönüştüğüdür. Bu dönüşüm aynı zamanda tabu olarak benimsenmiş kutsal sınırın aşıldığını, bu sınır ihlalinin bir takım toplumsal dinamiklerin değiştiğini gösterdiği söylenebilir.

Grotesk şiddet ise oyunlarda dehşet uyandıran öğelerle, korkunç sahnelerle, tekinsiz duyularla temsil edilmektedir. Bu çerçevede incelenen metinlerde grotesk üzerine öne sürülen kuramların yansımaları görülebilir. Bu doğrultuda şiddetin sembolize edildiği, kurumsal ilişkiler ekseninde ele alındığı, karnaval ruhunun yansıdığı, tekinsizlik ve yabancılaşma öğeleriyle güçlendirildiği görülür. Grotesk şiddet de mitik şiddet gibi gerçekçi şiddet biçimlerinden yararlanır ancak bu temsili abartma, çarpıtma, aşırılık, tekinsizlik ile birlikte güçlendirir, böylece grotesk ortaya çıkar. Metinlerde grotesk şiddet öğeleri araştırılırken insanın nesneleşmesinden doğan şiddet ve yabancılaşmadan doğan şiddet temsili şeklinde iki genel sınıflandırma yapılmıştır. İnsanın nesneleşmesinden doğan şiddet Güngör Dilmen'in **Canlı Maymun Lokantası**, Turgay Nar'ın **Gizler Çarşısı**, Ali Mustafa Kemal Tut'un **Çukur** ve Zeynep Kaçar'ın **Tok** adlı oyunlarında izlenebilir. Bu şiddet biçimi ekonomik koşullar, otorite, toplumsal ilişkiler gibi gerçekçi şiddet öğelerinin durum, olay dizisi, kişileştirme yoluyla grotesk

bir hal almasını görünür kılar. Oyunlarda **Canlı Maymun Lokantası** ve **Tok**'ta olduğu gibi hayvanların ya da insanların canlı canlı yenmesi, **Gizler Çarşısı**'nda olduğu gibi beden deformasyonları, çürüme, insandan hayvana, insandan objeye dönüşme, **Çukur**'da olduğu gibi canlı gömülme gibi temsil biçimleri görülmektedir. **Canlı Maymun Lokantası**, **Tok** ve **Çukur** gibi oyunlarda korkunç durumlara olayların çarpıtılması, değersizleştirilmesi, gülünçleşmesi eşlik eder ya da **Gizler Çarşısı**'nda görüldüğü üzere sadece korkunç olanın yarattığı dehşet yer alır. Bu şiddet biçiminin kaynağında otorite, iktidar, alım gücüne sahip olan kişiler, aile (baba, eş, vb.), günlük yaşamda etkileşim halinde olunan toplumsal çevre şeklinde geniş bir alandan söz etmek mümkündür. Dolayısıyla bir kişinin ya da kurumun üstünlük sağlayabileceği koşullar oluştuğunda zayıf olana yönelen şiddeti görmek mümkündür. Yabancılaşmanın ürettiği şiddet öncelikle self şiddet noktasında diğer şiddet biçimlerinden ayrılır. Bu şiddet biçimi Melih Cevdet Anday'ın **Mikado'nun Çöpleri**, Sabahattin Kudret Aksal'ın **Bay Hiç** ve Behiç Ak'ın **Tek Kişilik Şehir** adlı oyunlarında görülebilmektedir. Sıklıkla yaşamın anlamsızlığı, iç hesaplaşmalar gibi etkenler tarafından tetiklenir. Burada kişinin içinde yaşadığı dünyaya yabancılaşması temel mesele iken, bu yabancılaşmaya neden olan dinamikler kimi metinlerde ana izleğe eşlik eden yan temalar gibi belirgindir kimi metinlerde ise sadece yabancılaşma olgusu öne çıkar. Kişinin yaşadığı dünya ile sağlayamadığı uyumun yarattığı şiddet kendine, diğer insanlara yönelir, iletişimsizlik, anlaşılama, tamamlanmamışlık duyguları uyandırır.

Grotesk şiddetin temsilinde öykü, karşıtlıklar, kişileştirme, uzam, olay dizisi, gibi dramatik metnin öğelerini güçlendirmek üzere karikatürize etme, korkunç, iğrenç göstergeler, deforme bedenler, tekinsiz ve yabancılaşma duyguları, ironi, susmalar şiddeti estetize eden öğeler arasındadır. Oyunların ortak özelliği, olanaksız, akıl dışı olanın sıradan bir olay haline gelmesiyle grotesk anlatımı güçlendirmeleridir. Çağdaş Türk tiyatrosunun ilk yıllarında grotesk öğelerin kullanılmasıyla pek karşılaşılmaz. Bu öğelerin özellikle 1960'lı yıllardan sonra daha fazla kullanıldığı, günümüz oyun yazarlığına dek etkilerini sürdürdüğü dikkati çeker. Bunun nedenlerinden biri Batı'da absürd tiyatrosunun gelişimi ve Türk oyun yazarları üzerine etkileridir. Aynı zamanda roman, şiir gibi diğer edebi türlerde eserler üreten oyun yazarlarının bu eğilimleri

metinlerine taşıdıkları görülür. Bu nedenle daha önceki süreçlerde sıklıkla aile dramları kaleme alan, milli duyguları harekete geçiren, gerçek olayların ya da geleneksel türlerin etkileriyle eserlerini üreten oyun yazarlarının daha güçlü dramatik yapı oluşturduğunu; tiyatromuza yeni giren bu tür eğilimlerde her zaman beklenen anlamı üretemedikleri, gerek içerikte gerekse biçimsel olarak eserlerinde boşluklar olduğunu söylemek mümkündür. Özellikle yabancılaşma teması üzerine eğilen yazarlarda bu boşluklar daha belirgindir. Bu tür eğilimlerin uzun bir tarihi olan Batı tiyatrosunun etkileri olması, bu coğrafyanın insanında görülen yabancılaşma ile Batılı bireyin yabancılaşması arasındaki farklılık temel belirleyiciler arasındadır. Grotesk şiddet temsiliinde bir başka önemli nokta 1960'lı yıllar ve sonrası kaleme alınan metinlerde ekonomik koşulların, kurumların, toplumsal ilişkilerin, 2000'lerden sonra da bilim ve teknolojinin gelişimi, toplumsal cinsiyet sorunları ve yine toplumsal ilişkilerin dejenere oluşunun grotesk şiddet temsiliinde belirleyici olmasıdır.

Şiddetin temsil biçimleri üzerine yapılan incelemeler gerçekçi ve gerçek ötesi şiddet temsiliinde, dramatik metnin tüm öğelerinden yararlanılarak şiddetin estetize edildiği göstermektedir. Oyunun öyküsü, olay dizisi, kişileştirme, diyalog örgüsü, çatışma, uzam, gösterge, motif gibi temel bileşenlerin birbiriyle uyumlu ve tamamlayıcı olması oyun metnine estetik bir değer katmaktadır. Bunlara ek olarak parantez içi açıklamalar, susma ya da susturmalar, ironi, oyunun türü, yazarın üslubu, flashback, storytelling, oyun içinde oyun, kötülüğe fiziksel bir biçim atfedilmesi şeklinde şiddetin estetik bir kategoride değerlendirilmesine olanak tanıyan öğelerin varlığı dikkat çeker.

Örnek oyun metnlerinin pek çoğunda, özellikle de 2000'lere kadar kaleme alınan metinlerde şiddet öğeleri temayı güçlendirmek için kullanılır. Oyun yazarlarının herhangi bir şiddet biçimini vurgulamaktan öte var olan bir sorunu dile getirdikleri, bu sorunu ifade ederken de şiddet öğelerinden yararlandıkları anlaşılır. Bu oyunlarda açığa çıkan şiddetten çok şiddetin nedenleri ya da sonuçları üzerine dramatik yapı kurgulanır. Oyun kişileri var olan şiddeti baskı, sansür, tehdit ya da bunalım, yıkım olarak görür; bunları birer şiddet biçimi olarak adlandırmak yerine kadere ya da koşulların öyle gerektirdiğine inanır. Böylece şiddet kavramı hafifler, hemen herkesin karşılaştığı bir durum gibi sıradanlaşır. Oyun dünyasında olağan karşılanan bu durumun alımlayıcının

dünyasında anlamlı bir düşünceye dönüşmesi istenir. Oyun yazarlarının sıklıkla zayıf kaldıkları nokta da burasıdır çünkü farkındalık yaratmak adına diyaloga, kişileştirmeye ya da olay dizisine yoğunlaştıkları görülür. Alımlayıcı kurgunun çekiciliği ya da gerçekliğinden etkilenir, şiddet de bu kurgunun bir parçası olduğundan önemi zayıflar.

2000 sonrası kaleme alınan metinlerde daha öncekilere benzer eğilimleri sürdüren oyun yazarları dışında, oyunun en güçlü dramatik ögesi olarak şiddete odaklanan yazarlar da dikkati çekmeye başlar. Oyun yazarlarını bu yeni girişimlere sürükleyen birkaç etken dikkati çeker. Bunlardan biri Batı'da in-yer-face olarak adlandırılan tiyatro eğiliminin şiddeti sert bir biçimde ifade eden yönelişi ve Türk oyun yazarlarının da bu türden etkilenmesidir. Bu etkilerle daha deneysel denilebilecek metinler kaleme alındığı, şiddeti üretmede daha cesur davrandıkları ancak Batı tiyatrosunda var olan örnekler kadar güçlü bir zemin hazırlayamadıkları söylenebilir. Bir başka neden ise toplumda hızla artan şiddet olaylarının teknolojik olanaklarla daha hızlı ve daha geniş kitlelerce duyulması, öğrenilmesidir. Dolayısıyla gündemi bu kadar meşgul eden bir kavramın oyunlarda tema düzeyinde işlenmesi ihtiyacı doğar aynı zamanda da bu yaşam gerçekliği ciddi dramatik malzeme barındırmaktadır.

Oyun yazarlarının şiddeti anlama biçimleri de şiddet temsilinde önemlidir çünkü yazar bir düşünceyi, inandığı doğruyu, tespit ettiği yanlışı, aksaklıkları ifade eden kişidir. Dolayısıyla belli bir ideolojiye, inanca, yaşam anlayışına sahiptir. Bir oyun yazarı bir saldırı eylemini büyük bir sorun, bir şiddet ögesi olarak değerlendirebilir; bir başka oyun yazarı milli değerlerin ya da geleneklerin korunması adına zorunlu bir eylem olarak algılayabilir. Bu durumda toplumda olduğu gibi oyun yazarları çerçevesinde de çelişki ortaya çıkar; birileri için kahraman olan başkaları için saldırgan, anarşist ya da bölücüdür. Yazar da bu türden bir eylemi şanlı bir mücadele ya da acımasız bir katliam olarak temsil edebilir.

Benzer bir yaklaşım zaman içerisinde şiddetin alanının, tanımının da değişime uğramasından kaynaklanır. Örneğin 2000'lere kadar kaleme alınan herhangi bir metinde kadına şiddet sorununun ele alınma biçimi farklıdır. Bu oyunlarda ailesi, toplum, gelenekler ya da erkekler tarafından mağdur edilen, sömürülen kadın oyun kişileri

görülür; alımlayıcı haksızlığa uğrayan kadına üzüdür. Oysa günümüz oyun yazarları arasında bu sorunu ciddi bir biçimde ele alan, herhangi bir gerekçenin ardına sığınmayı reddeden, kadının yaşadığı her türlü toplumsal cinsiyet eşitsizliğinden kaynaklanan şiddeti eleştirenler dikkati çeker. Böylece daha önceleri mağduriyet olarak hafifletilen şiddet biçimlerinin günümüzde algılanma ve yorumlanma biçiminin değiştiği metinlerden söz etmek mümkün olur.

Oyun yazarı ya gerçekçi bir yaklaşımla ya da aklın ve mantığın tüm sınırlarından kurtularak eserini üretmektedir. Yaklaşık 150 yıllık Türk oyun yazarlığı tarihinde şiddetin neden ve sonuçları, birey ve toplum üzerine etkileri, fiziksel ya da psikolojik şiddet biçimleri somut ya da soyut göstergelerle ifade edilmiştir. Günümüz genç oyun yazarlarının şiddeti alımlayıcıya aktarma biçiminin daha cesur, oyunların içeriğinin çağın yaşam biçimine yönelik olduğunu söylemek mümkündür.

KAYNAKÇA

Genel Başvuru Kaynaklar

CEVİZCİ, Ahmet (2005). *Paradigma- Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Paradigma Yayıncılık.

ÇALIŞLAR, Aziz (1995). *Tiyatro Ansiklopedisi*, Ankara: T. C. Kültür Bakanlığı Yayınları.

HANÇERLİOĞLU, Orhan (2008). *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Kitap

ADLER, Alfred (2017). *Eşcinsellik Üzerine*, çev. Kamuran Şipal, İstanbul: Say Yayınları.

ADORNO, Theodor W. (2012). *Ahlak Felsefesinin Sorunları*, çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.

ADORNO, Theodor W. (2011). *Otoritaryen Kişilik Üstüne*, çev. Doğan Şahiner, İstanbul: Say Yayınları.

AKI, Niyazi (1989). *Türk Tiyatro Edebiyatı Tarihi I*, İstanbul: Dergâh Yayınları.

AKINCI, Uğur (2003). *Kaleminden Sahneye- 1946'dan Günümüze Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler 1. Cilt 1946-1960*, İstanbul: YGS Yayınları.

ALT, Peter-Andre (2017). *Edebiyatta Kötünün Yeniden Doğuşu- Cehennem Azabı, Şeytan Ayinleri ve Sefahat Alemleri*, çev. Sabir Yücesoy, İstanbul: Sel Yayıncılık.

ALT, Peter Andre (2016). *Her Şeyin Başlangıcı: Şeytanın Düşüşü ve Kötülüğün Doğuşu*, çev: Sabir Yücesoy, İstanbul: Sel Yayıncılık.

AND, Metin (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu, Köylü Ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri*, İstanbul: İnkılap Yayınevi.

AND, Metin (1962). *Dionisos ve Anadolu Köylüsü*, İstanbul: Elif Yayınları.

APPELBAUM, Robert (2017). *The Aesthetics of Violence, Art Fiction Dram and Film*, Rowman & Littlefield International, London.

ARENDT, Hannah (1997). *Şiddet Üzerine*, çev. Bülent Peker, İstanbul: İletişim Yayınları.

ARISTOTELES (2008). *Poetika*, çev: İsmail Tunalı, İstanbul: Remzi Kitabevi.

ARISTOTELES (1997). *Nikomakhos'a Etik*, çev. Saffet Babür, Ankara: Ayraç Yayınevi.

ARMSTRONG, Karen (2006). *Mitlerin Kısa Tarihi*, çev. Dilek Şendil, İstanbul: Merkez Kitaplar.

ARTAUD, Antonin (1993). *Tiyatro ve İkizi*, çev. Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

AVCIOĞLU, Doğan (1978). *Türkiye'nin Düzeni – Dün Bugün Yarın (ikinci kitap)*, İstanbul: Tekin Yayınevi.

BADIOU, Alain (2013). *Etik- Kötülük Kavrayışı Üzerine Bir Deneme*, çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.

BAKHTIN, Mikhail (2001). *Karnaval'dan Romana*, çev. Cem Soydemir, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BALIBAR, Etienne (2014). *Şiddet ve Medenilik – Wellek Library Konferansları ve Diğer Siyaset Felsefesi Denemeleri*, çev. Sevgi Tamgüç, İstanbul: İletişim Yayınları.

BARON-COHEN, Simon (2018). *Kötülüğün Anatomisi, Empati ve Zalimliğin Kökenleri Üzerine*, çev. Tuna Tezgel, İstanbul: Say Yayınları.

BAUDRILLARD, Jean (2012). *İmkansız Takas*, çev. Ayşegül Sönmezay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUDRILLARD, Jean (2011). *Çaresiz Stratejiler*, çev. Oğuz Adanır, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

BAUDRILLARD, Jean (2005). *Anahtar Sözcükler*, çev. Oğuz Adanır- Leyla Yıldırım, Ankara: Paragraf Yayınevi.

BAUDRILLARD, Jean (1995). *Kötülüğün Şeffaflığı – Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme*, çev. Emel Alabora- Işık Ergüden, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUMAN, Zygmunt (2011). *Postmodern Etik*, çev. Alev Türker, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUMAN, Zygmunt (1999). *Çalışma Tüketici ve Yeni Yoksullar*, çev. Ümit Öktem, İstanbul: Sarmal Yayınevi.

BECKER, Howard S. (2017). *Hariciler*, çev. Şerife Geniş ve Levent Ünsaldı, Ankara: Heretik Yayınları.

BELKIS, Özlem (2015). *Feminist Tiyatro*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

BELKIS, Özlem (2003). *Kaleminden Sahneye- 1946'dan Günümüze Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler 3. Cilt 1960-1970*, İstanbul: YGS Yayınları.

BILLINGTON, Ray (2011). *Felsefeyi Yaşamak Ahlak Düşüncesine Giriş*, çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BOURDIEU, Pierre (1999). *Sanatın Kuralları, Yazınsal Alanın Oluşumu ve Yapısı*, çev: Necmettin Kamil Sevil, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

BOZKURT, Nejat (1995). *Sanat ve Estetik Kuramları*, İstanbul: Sarmal Yayınevi.

BROCKETT, Oscar G. (1995). *Tiyatro Tarihi*, çev: Beliz Güçbilmez, Selda B. Öndül, Semih Çelenk, Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Tülin Sağlam, İstanbul: Dost Kitabevi Yayınları.

CAMPBELL, Joseph (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, çev. Sabri Gürses, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

CAMPBELL, Joseph (1995). *İlkel Mitoloji- Tanrının Maskeleri*, çev. Kudret Emiroğlu, Ankara: İmge Kitabevi.

CAMPBELL, Joseph (1990). *Doğu Mitolojisi- Tanrının Maskeleri*, çev. Kudret Emiroğlu, Ankara: İmge Kitabevi.

CARLSON, Marvin (2008). *Tiyatro Teorileri, Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir İnceleme*, çev. Eren Buğlalılar ve Barış Yıldırım, Ankara: DE Ki Basım Yayım.

CEM, İsmail (1975). *Türkiye’de Geri Kalmışlığın Tarihi*, İstanbul: Cem Yayınevi.

CEVİZCİ, Ahmet (2007). *Felsefeye Giriş*, Bursa: Sentez Yayıncılık.

CIORAN, Emil Michel (2013). *Çürümenin Kitabı*, çev. Haldun Bayrı, İstanbul: Metis Yayınları.

ÇAMURDAN, Esen (2004). *Şiddet ile Oynamak*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ÇELENK, Semih (2003). *Kaleminden Sahneye- 1946’dan Günümüze Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler 3. Cilt 1970-1980*, İstanbul: YGS Yayınları.

DEMİR, Fethi (2016). *Toplumsallık Düşüncesi Bağlamında 1980 Sonrası Türk Tiyatro Edebiyatı*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

DOĞAN, İsmail (2009). *Dünden Bugüne Türk Ailesi-Sosyolojik Bir Değerlendirme*, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayını.

EAGLETON, Terry (2012 a). *Tatlı Şiddet – Trajik Kavramı*, çev. Kutlu Tunca, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

EAGLETON, Terry (2012 b). *Hayatın Anlamı*, çev. Kutlu Tunca, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

ECEVİT, Yıldız (2001). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*, İstanbul: İletişim Yayınları.

EDWARDS, Justin D. and GRAULUND, Rune (2013). *Grotesque*, London and New York: Routledge.

EGRI, Lajos (2012). *Piyas Yazma Sanatı*, çev. Suat Taşer, İstanbul: Agora Kitaplığı.

ELIADE, Mircea (2017). *Ebedi Dönüş Miti*, çev. Ayşe meral, İstanbul: Dergâh Yayınları.

ELIADE, Mircea (2001). *Mitlerin özellikleri*, çev. Sema Rifat, İstanbul: Om Yayınevi.

ELIADE, Mircea (1991). *Kutsal ve Dindışı*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara: Gece Yayınları.

ENGELS, Friedrich (2003). *Ailenin Özel Mülkiyetin ve Devletin Kökeni*, çev. Kenan Somer, Ankara: Sol Yayınları.

ENGELS, Friedrich ve MARKS, Karl (2003). *Komünist Manifesto*, çev. Levent Kavaz, İstanbul: İthaki Yayınları.

ERGİL, Doğu (1980). *Türkiye 'de Terör ve Şiddet*, Ankara: Turhan Kitabevi.

EZİCİ, Türel (2010). *Şiddetin Metafiziği*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

FISKE, John (2007). *Mitler ve Mitleri Yapanlar*, çev. Şebnem Duran, İzmir: İlyayayınevi.

FOUCAULT, Michel (2007). *Cinselliğin Tarihi*, çev. Hülya Uğur Tanrıöver, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

FOUCAULT, Michel (1992). *Hapishanenin Doğuşu*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara: İmge Kitabevi.

FRAZER, James George (2019). *Günah Keçisi*, çev. İsmail Hakkı Yılmaz, İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

FREUD, Sigmund (2014). *Cinsellik Üzerine*, çev. Hasan Can, Ankara: Tutku Yayınevi.

FREUD, Sigmund (2000). *Uygarlık ve Hoşnutsuzlukları- Bir yanılsamanın Geleceği*, çev. Aziz Yardımlı, İstanbul: İdea Yayınları.

FREUD, Sigmund (1996). *Düşlerin Yorumu I*, çev. Emre Kapkın, İstanbul: Payel Yayınları.

FROMM, Erich (2003). *Sahip Olmak ya da Olmak*, çev. Aydın Arıtan, İstanbul: Arıtan Yayınevi.

FROMM, Erich (1996). *Özgürlükten Kaçış*, çev. Şemsa Yeğin, İstanbul: Payel Yayınevi.

FROMM, Erich (1994). *Erdem ve Mutluluk Ahlak Psikolojisi Üzerine Bir İnceleme*, çev. Ayda Yörükan, İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

FROMM, Erich (1993). *İnsanda Yıkıcılığın Kökenleri- 1. kitap*, çev. Şükrü Alpagut, İstanbul: Payel Yayınları.

FROMM, Erich (1992). *Rüyalar Masallar Mitoslar*, çev. Aydın Arıtan ve Kaan H. Ökten, İstanbul: Arıtan Yayınevi.

FROMM, Erich (1990). *Sevginin ve Şiddetin Kaynağı*, çev. Yurdanur Salman-Nalan İçten, İstanbul: Payel Yayınları.

FRYE, Northop (2015). *Eleştirinin Anatomisi*, çev. Hande Koçak, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

FRYE, Northop (2006). *Büyük Şifre*, çev. Selma Aygöl Baş, İstanbul: İz Yayıncılık.

GEÇTAN, Engin (2000). *Psikodinamik Psikiyatri ve Normaldışı Davranışlar*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

GEÇTAN, Engin (1994). *İnsan Olmak*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

GIRARD, René (2005). *Günah Keçisi*, çev. Işık Ergüden, İstanbul: Kanat Kitap.

GIRARD, René (2003). *Şiddet ve Kutsal*, çev. Necmiye Alpay, İstanbul: Kanat Kitap.

GÖKALP, Ziya (2005). *Türk Töresi*, haz. Yalçın Toker, İstanbul: Toker Yayınları.

GRAVES, Robert (2010). *Yunan Mitleri*, çev. Uğur Akpur, İstanbul: Say Yayınları.

GRUEN, Arno (2012). *Empatinin Yitimi- Kayıtsızlık Politikası Üzerine*, çev. İlknur İgan, İstanbul: Çitlembik Yayınları.

GURR, Ted (1971). *Why Men Rebel*, New Jersey: Princeton University Press Princeton.

GÜVENÇ, Bozkurt (1984). *İnsan ve Kültür*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich (2012). *Estetik I- Güzel Sanat Üzerine Dersler*, çev: Taylan Altuğ ve Hakkı Hünler, İstanbul: Payel Yayınevi.

HORNEY, Karen (1980). *Çağımızın Tedirgin İnsanı*, çev. Ayda Yörükan, İstanbul: Tur Yayınları.

HUME, David (2017). *İntihar ve Ruhun Ölümsüzlüğü Üzerine*, çev. Burcu Denizci, İstanbul: SUB Yayınları.

HUME, David (1986). *İnsan Zihni Üzerine Bir Araştırma*, çev. Selmin Evrim, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

HUME, David (1976). *İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Soruşturma*, çev. Oruç Arioba, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.

İÇLİ, Tülin Günşen (2013). *Kriminoloji*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

İPŞİROĞLU, Zehra (1998). *2000'li Yıllara Doğru Tiyatro*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

JUNG, Carl Gustav (2015). *Dört Arketip*, çev. Zehra Aksu Yılmaz, İstanbul: Metis Yayınları.

JUNG, Carl Gustav (2006). *Analitik Psikoloji*, çev. Ender Gürol, İstanbul: Payel Yayınevi.

JUNG, Carl Gustav (1999). *Keşfedilmemiş Benlik*, çev. Barış İlhan, İstanbul: İlhan Yayınevi.

KAGAN, Moissej (1982). *Güzellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat*, çev: Aziz Çalışlar, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

KAĞITÇIBAŞI, Çiğdem ve CEMALCILAR, Zeynep (2014). *Dünden Bugüne İnsan ve İnsanlar- Sosyal Psikolojiye Giriş*, İstanbul: Evrim Yayınevi.

KANT, Immanuel (2007). *Critique of Judgement*. eng. trans: James Creed Meredith, Oxford University Press, New York.

KANT, Immanuel (1999). *Pratik Aklın Eleştirisi*, çev. Ionna Kuçuradi, Ülker Gökberk ve Füsün Akatlı, Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu.

KIERKEGAARD, Soren (2013). *Kişiliğin Gelişiminde Etik Estetik Dengesi*, çev. İbrahim Kapaklıkaya, İstanbul: Araf Yayınları.

KIERKEGAARD, Soren (2009). *İroni Kavramı*, çev. Sıla Okur, Ankara: İmge Kitabevi.

LE BON, Gustave (1997). *Kitleler Psikolojisi*, yay. haz. Yunus Ender, İstanbul: Hayat Yayıncılık.

LENTRICCHIA, Frank ve MCAULIFFE, Jody (2004). *Katiller Sanatçılar ve Teröristler*, çev. Barış Yıldırım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

LÉVI-STRAUSS, Claude (2014). *Hepimiz Yamyamız*, çev. Haldun Bayrı, İstanbul: Metis Yayınları.

LÉVI-STRAUSS, Claude (2013). *Mit ve Anlam*, çev. Gökhan Yavuz Demir, İstanbul: İthaki Yayınları.

MALKIN, Jeanette, R. (1992). *Verbal Violence in Contemporary Drama*, Cambridge University Press.

MC ELROY, Bernard (1989). *Fiction of the Modern Grotesque*, Palgrave Macmillan.

MICHAUD, Yves (1991). *Şiddet*, çev. Cem Muhtaroglu, İstanbul: İletişim Yayınları.

MILLET, Kate (2011). *Cinsel Politika*, çev. Seçkin Selvi, İstanbul: Payel Yayınevi.

MILLET, Kate (1996). *Sokak Kadınları*, çev. Seçkin Selvi, İstanbul: Payel Yayınevi.

MURAT, Laure (2012). *Cinsiyet Yasası- Üçüncü Cinsin Kültür Tarihi*, çev. İsmet Birkan, Ankara: Dost Kitabevi.

NIETZSCHE, Friedrich (2015). *İnsanca Pek İnsanca I*, çev. Mustafa Tüzel, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

NIETZSCHE, Friedrich (2014). *Tan Kızılığ- Ahlaksal Önyargılar Üzerine Düşünceler*, çev. Hüseyin Salihoğlu ve Ümir Özdağ, Ankara: İmge Kitabevi.

NIETZSCHE, Friedrich (2010). *Böyle Buyurdu Zerdüşt*, çev: Korkut Ata, İstanbul: İlgi Kültür Sanat.

NIETZSCHE, Friedrich (2005). *Tragedyanın Doğuşu*, çev: İsmet Zeki Eyüboğlu, İstanbul: Say Yayınları.

NUTKU, Hülya (1999). *Düşünsel Boyutu ve Kavramlarıyla Tiyatro Yazarlığı*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

NUTKU, Özdemir (2000). *Dünya Tiyatrosu Tarihi Cilt 1*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

NUTKU, Özdemir (1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi Cilt 2*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

ÖGEL, Bahaeddin (2010). *Türk Mitolojisi I. Cilt*, Ankara: Atatürk Kültür, Dil Ve Tarih Yüksek Kurumu Türk Tarih Kurumu Yayınları.

ÖZBENEKÇİ, Eyüp (2012). *Gılgamış Destanı*, İstanbul: Kum Saati Yayınları.

ÖZLEM, Doğan (2004). *Etik-Ahlak Felsefesi*, İstanbul: İnkılap Kitabevi.

PAGLIA, Camille (2004). *Cinsel Kimlikler- Nefertiti'den Emily Dickinson'a Sanat ve Çöküş*, çev: Anahid Hazaryan ve Fikriye Demirci, Ankara: Epos Yayınları.

PILNY, Ondrej (2016). *The Grotesque in Contemporary Anglophone Drama*, Palgrave Macmillan.

PLATON (2010). *Diyaloglar*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

PLATON (2008). *Devlet*, İstanbul: Bordo Siyah Yayınlar.

REEMTSMA, Jan Philipp (1998). *Vahşeti Kavramak- İnsan Zulmünü Açıklama Denemeleri*, çev. Ender Ateşman, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

ROSENKRANZ, Karl (2015). *Aesthetics of Ugliness*. ed. and trans: Andrei Pop and Mechtild Widrich, Bloomsbury Academic, London.

ROUSSEAU, Jean jacques (1999). *Toplum Sözleşmesi*, çev. Alpagut Erenuluğ, İstanbul: Öteki Yayınları.

RUSSELL, Bertrand (2014). *Mutlu Olma Sanatı*, çev. Yunus Sağlamtürk, İstanbul: Say Yayınları.

SANDERS, Barry (2013). *Öküzün A'sı – Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü Ve Şiddetin Yükselişi*, çev. Şehnaz Tahir, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

SAYDAM, M. Bilgin ve KIZILTAN, Hakan (Eds.) (2018). *Psikomitoloji- İnsanı Öykülerinde Aramak*, İstanbul: İthaki Yayınları.

SHOPENHAUER, Arthur (2010). *Güzelin Metafiziği*, çev. Ahmet Aydoğan, İstanbul: Say Yayınları.

SCHOPENHAURER, Arthur (2008). *Yaşam Bilgeliği Üzerine Aforizmalar*, çev. Mustafa Tüzel, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

SCOTT, George Ryley (2001). *İşkencenin Tarihi*, çev. Hamide Koyukan, Ankara: Dost Kitabevi.

SEN, Amartya (2006). *Kimlik ve Şiddet- Kader Yanılsaması*, çev. Ahmet Kardam, İstanbul: Türk Henkel Yayınları.

STANDING, Guy (2019). *Prekerya- Yeni Tehlikeli Sınıf*, çev. Ergin Bulut, İstanbul: İletişim Yayınları.

STORR, Antony (2001). *Öteki Peygamberler*, çev. Aslı Day, İstanbul: Okyanus Yayınları.

ŞENER, Sevda (2006). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Kitabevi.

ŞENER, Sevda (2002). *Nazım Hikmet'in Oyun Yazarlığı*, Ankara: T. C. Kültür Bakanlığı Yayınları.

ŞENER, Sevda (1971 a). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlak Ekonomi Kültür Sorunları 1923-1970*, Ankara: Ankara Üniversitesi Dil Ve Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları.

ŞERİF, Muzaffer (1985). *Sosyal Kuralların Psikolojisi*, çev. İsmail Sandıkçıoğlu, İstanbul: Alan Yayıncılık.

TAYLOR, Joshua Charles (1961). *Futurism*, New York: The Museum of Modern Art.

TECİMER, Ömer (2006). *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B Yayıncılık.

TEKİN, Üzeyir (2011). *Şiddet*, Ankara: Orient Yayınları.

TİMUÇİN, Afşar (2013). *Estetik Bakış- Estetik 2*, İstanbul: Bulut Yayınları.

TUNALI, İsmail (1983). *Estetik Beğeni*, İstanbul: Say Yayınları.

URAZ, Murat (1994). *Türk Mitolojisi*, İstanbul: Düşünen Adam Yayınları.

ÜNLÜ, Aslıhan (2009). *Merkeze Dönmek*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ÜNLÜ, Aslıhan (2006). *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi*, Ankara: Aşina Kitaplar.

VASSAF, Gündüz (1997). *Cehenneme Övgü- Gündelik Hayatta Totalitarizm*, İstanbul: İletişim Yayınları.

WATZLAVICK, Paul (1996). *İyideki Kötü*, çev. Turgay Kurultay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

YARAN, Cafer Sadık (1997). *Kötülük ve Teoside*, Konya: Vadi Yayınları.

YAVUZ, Hilmi (1987). *Kültür Üzerine*, İstanbul: Bağlam Yayınları.

YURDAYDIN, Hüseyin G. ve DAĞ, Mehmet (1978). *Dinler Tarihi*, Ankara: Turizm ve Tanıtma Bakanlığı Turizm Eğitimi Genel Müdürlüğü Yayınları.

YÜKSEL, Ayşegül (1997). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda On Yazar*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ZIZEK, Slavoj (2018). *Şiddet*, çev. Ahmet Ergenç, İstanbul: Encore Yayınları.

Kitap Bölümü

BENJAMIN, Walter (2010). “Şiddetin Eleştirisi Üzerine”, *Şiddetin Eleştirisi Üzerine*, haz. Aykut Çelebi, çev. Ece Göztepe, İstanbul: Metis Yayınları, ss. 19-42.

COPET-ROUGIE, Elisabeth. (1989). “‘Le Mal Court’: Başsız Bir Toplumda Görünen Ve Görünmeyen Şiddet - Kamerun’daki Mkakolar”, *Antropolojik Açıdan Şiddet*, yay. haz. David Riches, çev. Dilek Hattatoğlu, İstanbul: Ayrıntı Yayınevi, ss. 69-92.

ÇOBAN, Barış (2003). “Söylem İdeoloji ve Eylem: İktidar Ve Muhalefet Arasındaki Mücadeleyi Çözümleme Denemesi”, *Söylem ve İdeoloji- Mitoloji Din İdeoloji*, İstanbul: Su Yayınları, ss. 245-284.

DJIK, Teun Van (2003). “Söylem Ve İdeoloji: Çok Alanlı Bir Yaklaşım”, *Söylem ve İdeoloji- Mitoloji Din İdeoloji*, çev. Nurcan Ateş, İstanbul: Su Yayınları, ss. 13-112.

GÖREGENLİ, Melek (2012). “Temel Kavramlar: Önyargı Kalıpyargı ve Ayrımcılık”, *Ayrımcılık- Çok Boyutlu Yaklaşımlar*, der. Kenan Çayır ve Müge Ayan Ceyhan, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, ss. 17-27.

PAKER, K. Oya (2003). “Gündelik Bilginin İnşası Bağlamında Sosyal Temsiller: Modernlik Gelenek ve Din”, *Kültür ve Modernite*, İstanbul: Türkiye Kültür Araştırmaları Tetragon İletişim Hizmetleri, ss. 239-263.

RICHES, David (1989). “Şiddet Olgusu”, *Antropolojik Açından Şiddet*, yay. haz. David Riches, çev: Dilek Hattatoğlu, İstanbul: Ayrıntı Yayınevi, ss. 10-41.

Makale

AKAY, Ali (1996). “Şiddetin Bağlamından Çıkmak Üzere”, *Cogito Düşünce Dergisi- Şiddet*, kış- bahar, 1996, sayı 6-7, ss. 429-439.

AKIN, Banu Ayten (2019). “Bir Queer Okuma: Sosyal Dışlanma ve Açılma Bağlamında Eşcinselliğin Tiyatromuzda Temsili”, *Yedi*, yaz 2019, sayı 22, ss. 19-29.

BİNTİ, Hilal (2017). “Ötekileştirme”, *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, Oca 2017, cilt 4, sayı 3, ss. 1 – 9

EMRE, Oktay (2014). “Aşk Delisi, Ateş Yüzlü ve Ölüler Evi Adlı Oyunlarda Ensestin Konumlanması veya Ateş ve Aşkın Evi”, *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 2014/1, sayı: 24, ss. 19-43.

FREUD, Sigmund (1919). “The ‘Uncanny’”, *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, volume XVII (1917-1919): An Infantile Neurosis and Other Works, pp. 217-256.

GALTUNG, Johan (1969). "Violence Peace and Peace Research", *Journal at Peace Research*, vol 6, no 3, pp. 167-191.

GEISEN, Thomas (2009). "İktidar ve Şiddet: Zorunlu Bir Ayrım Mı", *Felsefe Logos*, Mayıs 2009, yıl 13, sayı 37, ss. 41-46.

KOMSUOĞLU, Ayşegül (2009). "Siyasal Şiddet Üzerine", *Felsefe Logos*, Mayıs 2009, yıl 13, sayı 37, ss. 47-59.

MACİT, H. Hanifi (2009). "Politik İdeolojilerde Siyasal Şiddetin Teorik Temelleri", *Felsefe Logos*, Mayıs 2009, yıl 13, sayı 37, ss. 145-155.

NAHYA, Z. Nilüfer (2011). "İmgeler ve Ötekileştirme: Cadılar, Yerliler, Avrupalılar", *Atılım Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), ss. 27-38.

NUTKU, Özdemir (1972). "'Evcilik Oyunu' Üzerinde Sahne Çalışması", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 3 (3), ss. 53-73.

OKSAY, Ünsal (1996). "Efendi/Köle İlişkisi Açısından Şiddet ve Görünümleri Üzerine", *Cogito Düşünce Dergisi- Şiddet*, kış- bahar 1996, sayı 6-7, ss. 185-195.

ÖZBEK, Sinan (2009). "Matemsiz Ölümler: Namus Cinayetlerinin Bir Çözümleme Denemesi", *Felsefe Logos- Şiddet*, 2009/1, yıl: 13, sayı: 37, ss. 13-20.

ÖZSOYSAL, Fakiye. (2005). "Asiye Ataerkiden Kurtulur Mu? Ya Da Kurtuluşa Tutsak Kalmak", *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, (6), ss. 69-100.

SCHEVILL, James (1977). "Notes on the Grotesque: Anderson, Brecht, and Williams", *Twentieth Century Literature*, May, 1977, vol. 23, no. 2, pp. 229- 238.

ŞAŞMAZ, Hatice (2015). "Zeynep Kaçar Oyunlarında Kadın-Mekan İlişkisi", *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji (T.E.D.) Bölümü Dergisi*, 2015/2, sayı: 27, ss. 39-71.

ŞENER, Sevdâ (1971 b). “Mikado’nun Çöpleri Üzerine Bir İnceleme”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 2(2), ss. 103-118.

TAŞÇIER, Feysel (2009). “Maskelenen Bir Fenomen: Şiddet Ve Yüzyılımız”, *Felsefe Logos*, Mayıs 2009, yıl 13, sayı 37, ss. 94-102.

TEPE, Harun (2009). “Şiddetsiz Bir Dünya Olanaklı Mıdır: Şiddetin Antropolojik Ve Etik Temelleri”, *Felsefe Logos*, Mayıs 2009, yıl 13, sayı 37, ss. 29-40.

TEPE, Harun (2004). “Bir Felsefe Dalı Olarak Etik: Etik Kavramı Tarihçesi ve Günümüzde Etik”, *Doğu Batı Düşünce Dergisi- Etik*, 2004, sayı 4, ss. 11-27.

TÜRKMEN, Sevinç (2009). “Şiddetin Meşruluğu”, *Felsefe Logos*, Mayıs 2009, Yıl 13, Sayı 37, ss. 103-107.

Oyun

AĞAOĞLU, Adalet (2005). *Toplu Oyunlar I- Evcilik Oyunu/Çatıdaki Çatlak Kendini Yazan Şarkı*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

AİSKHYLOS (1968). *Zincire Vurulmuş Prometheus*, çev. Azra Erhat, Sabahattin Eyuboğlu, Ankara: Bilgi Yayınevi.

AK, Behiç (2002). *Tek Kişilik Şehir*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

AKSAL, Sabahattin Kudret (1981). *Bay Hiç/Sonsuzluk Kitabevi*, Ankara: Devlet Tiyatroları Yayınları.

ANDAY, Melih Cevdet (2014). *Toplu Oyunları I- Yarın Başka Koruda/Dikkat Köpek Var/Ölümler Konuşmak İsterler/Müfettişler/Mikado’nun Çöpleri/Ölümsüzler ya da Bir Cinayetin Söylencesi*, İstanbul: Everest Yayınları.

ANDAY, Melih Cevdet (2000). *Toplu Oyunları 2- İçerdekiler/Yılanlar/Babalar Ve Oğullar*, İstanbul: Adam Yayınları.

ASENA, Orhan (2010). *Toplu Oyunları 3- Simavnalı Şeyh Bedrettin/Atçalı Kel Mehmet/Gilgameş (Tanrılar ve İnsanlar)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ASENA, Orhan (2007). *Toplu Oyunları 2- Hurrem Sultan/Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe/Korku*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ASYALI, Nihat (2009). *Toplu Oyunları 1-Direnış Üçlemesi- Ateşle Oynayan/Rab Şeytan'a Dedi ki/Yunus Diye Göründüm*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

BAYRAMOĞLU, Ayşe (2012). *Toplu Oyunları 1- Pencere/Transit Geçiş*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

CELKAN, Ebru Nihan (2013). *Toplu Oyunları 1- Kimsenin Ölmediğı Bir Günün Ertesiydi/Nerde Kalmıştık*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

CUMALI, Necati (2004). *Bütün Oyunları- Boş Beşik*, İstanbul: Cumhuriyet Kitapları.

ÇAĞAN, Sermet (2018). *Bütün Oyunları- Ayak Bacak Fabrikası/Savaş Oyunu*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ÇAMLIBEL, Faruk Nafiz (2012). *Toplu Oyunlar- Yayla Kartalı/Akın*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

ÇELİKEZER, Raşit (2003). *Otopark Cinayetleri*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

DİLMEN, Güngör (2019). *Canlı Maymun Lokantası*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ERASLAN, Gökhan (2018). *Toplu Oyunları 1- Market/Aldatma Sanatına Giriş/Etik Nedir*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

EURİPİDES (2006). *Medea*, çev: Metin Balay, İstanbul: Mitos Boyut yayınları.

GÖKGÜCÜ, Erhan (2009). *Profesör Nebulus Ya Da Bilimin Tehlikesi*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

GÜMÜŞ, Yunus Emre (2018). *Toplu Oyunları 1- Kadınlar Filler Vesaireler/Erkekler Futbol ve Dahası/Cinayet Kadınları*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

GÜNTEKİN, Reşat Nuri (1972). *Hançer*, Ankara: İnkılap ve Aka Kitabevleri.

GÜRPINAR, Hüseyin Rahmi (2006). *Kadın Erkekleşince*, İstanbul: Özgür Yayınları.

HİKMET, Nazım (2010 a). *Oyunlar 1- Ocak Başında/Kafatası/Bir Ölü Evi/Unutulan Adam/Bu Bir Rüyadır*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

HİKMET, Nazım (2010 b). *Oyunlar 2- Yolcu/Ferhad ile Şirin/Sabahat, Enayi*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

HİKMET, Nazım (1966). *Unutulan Adam*, Ankara: Dost Yayınları.

IRMAK, Coşkun (1999). *Toplu Oyunları 1- İtaat Deneyi/Eylül Penceresinden İki Kozyatağı Manzarası/Elli Metre Yüksekten İçi Su Dolu Konserve Kutusuna Balıklama Atlamak/Gece Boyunca*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

IŞIK, Haluk (2010). *Toplu Oyunları 1- Hoş Geldin Amerika/Külrengi Sabahlar/Bir Oyun Gibi*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

KAÇAR, Zeynep (2017). *Toplu Oyunları 5- Şimdi Uçuşa Geçiyoruz/Tok*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

KAÇAR, Zeynep (2011). *Toplu Oyunları 3 - Bu Anlamlı Günde/Köprüden Önce Son Çıkış/Medine*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

KEMAL, Namık (2012). *Namık Kemal Bütün Oyunları II- Gülnihal*, yay. haz. Mehmet Fazıl Gökçek, İstanbul: Özgür Yayınları.

KILIÇOĞLU, Ali Cüneyd (2012). *Toplu Oyunları 1- Pirananın Kırık Dişleri/Dilek Ağacı/Mumyalar*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

KOCATÜRK, Kemal (2011). *Tolu Oyunları 2- Can Tarlası/Kadın Darbesi/IV. Murat'ın Maskarası*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

KÖKLÜK, İlker (2010). *Toplu Oyunları 1- Parça Tesirli Pazarlar/Sevgili Pazartesilerim*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

MUNGAN, Murathan (2000). *Geyikler Lanetler*, İstanbul: Metis Yayınları.

MUNGAN, Murathan (1999). *Taziye*, İstanbul: Metis Yayınları.

MUNGAN, Murathan (1980). *Mahmud ile Yezida*, İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

NAR, Turgay (2010). *Gizler Çarşısı*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

NAR, Turgay (1997). *Toplu Oyunları 1- Çöplük/Şehrazat'ın Oyunu/Kuyu/Terzi Makası*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

NESİN, Aziz (1973). *Bişey Yap Met*, İstanbul: Yankı Yayınları.

ÖNGÖREN, Vasıf (2017). *Bütün Oyunları- Almanya Defteri/Asiye Nasıl Kurtulur/Oyun Nasıl Oynanmalı/Zengin Mutfağı*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

SERTDEMİR, Yiğit (2005). *Toplu Oyunları 1- Bekleme Salonu/O.B.E.B.*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

SOPHOKLES (2012). *Kral Oidipus*, çev. Bedrettin Tuncel, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

SÜMER, Dinçer (2017). *Toplu Oyunları 1- Eski Fotoğraflar/Gül Satardı Melek Hanım/Kâtip Çıkmazı/Maviydi Bisikletim*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ŞEKER, Volkan Taha (2013). *Toplu Oyunları 1- Yasaklarını Sat Bana/Yıldızların Gölgesinde Ağlamak/Kürek*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ŞEMSETTİN SAMİ (2013). *Besa yahut Ahde Vefa*, yay. haz: Gıyasettin Aytaş, Ankara: Akçağ Yayınları.

ŞİNASİ (2019). *Şair Evlenmesi*, yay. haz. Esra Demirkoparan, İstanbul: Beyaz Balina Yayınları.

TARHAN, Abdülhak Hamit (1998). *Abdülhak Hamit Tarhan Tiyatroları 3- Duhter-i Hindu/Finten*, haz. İnci Enginün, İstanbul: Dergâh Yayınları.

TUT, Ali Mustafa Kemal (2008). *Toplu Oyunları 1, Çukur/Cehenneme Git*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

ÜNLÜ, Aslıhan (1999). *Ödüllü Oyunlar 1- Ölü Törenleri*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

YILMAZ, Şamil (2013) *Kadınlar Aşklar Şarkılar*, Yayınlanmamış Oyun Metni.

YILMAZ, Şamil (2012). *Ölümler Evi*, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 33: 2012/ 1, Ankara, ss. 83-95.

Tez

AKIN, Banu Ayten (2009). *1990 Sonrası Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler*, Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. Hülya Nutku, T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, İzmir.

AYCIL, Nil Ünlü (2002). *Tiyatroda Grotesk Anlatım ve Türk Oyun Yazarlığına Katkıları*, Doktora Tezi, dan. Yard. Doç. Dr. Uğur Akıncı, T. C. Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanhne Sanatları Ana Bilim Dalı, İzmir.

THOMPSON, Allan Campbell (2001). *The Representation and Aestheticisation of Violence*, PhD Thesis, supervisor: Prof. I. A. Rabinowitz, University of South Africa.

İnternet Kaynakları

Erdem, <https://sozluk.gov.tr/> (son erişim, 13 Aralık 2020, 19.32).

Kutuplaşmak, <https://sozluk.gov.tr/> (son erişim, 13 Aralık 2020, 19.32).

Şiddet, <https://sozluk.gov.tr/> (son erişim, 13 Aralık 2020, 19.32).

Tekinsiz, <https://sozluk.gov.tr/> (Son erişim, 24/05/2021, 00.18).

ÖZGEÇMİŞ

Hatice Şaşmaz, 1998 yılında Burdur Sağlık Meslek Lisesi'nden mezun oldu ve aynı yıl Trakya Üniversitesi, Sağlık Yüksek Okulu'nda lisans eğitimine başladı. 2001/Ocak'ta Sağlık Bakanlığı tarafından hemşire olarak göreve atandı. 2003 yılında lisans eğitiminden mezun oldu.

2008 yılında Süleyman Demirel Üniversitesi, Sahne Sanatları Bölümü, Dramatik Yazarlık Anasanat Dalı'nda ikinci lisans; 2012 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Bölümü'nde yüksek lisans; 2014 yılında da Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Bölümü'nde doktora eğitimine başladı.

2015/Nisan'da hemşirelik mesleğinden ayrılarak, Öğretim Üyesi Yetiştirme Programı kapsamında Düzce Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak yeni görevine başladı.

Tiyatro eğitiminin ilk gününden itibaren araştırmaya, üretmeye devam ediyor.

Uluslararası Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

Şaşmaz Hatice (2021). “Türk Oyun Yazarlığında Ekonomik Koşulların Yarattığı Şiddetin Temsili”. *İBAD Sosyal Bilimler Dergisi*(10), 264-291.

Belkıs Özlem, Şaşmaz Hatice, Gümüş Yunus Emre, Alpan Ezgi Deniz (2019). “Türkiye’de Dramatik Yazarlık Eğitimi Programlarının Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi”. *Art-e Sanat Dergisi*, 12(24), 315-338.

Belkıs Özlem, Şaşmaz Hatice (2018). “A Study On Opinions of Theatre Students About the Play-Text Convertibility During Production”. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 3(4), 143-151.

Şaşmaz Hatice (2017). “David Hare’in Amy’nin Bakışı Oyununda Tiyatro İle Sinema- Televizyon Karşılaştırması”. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 4(12), 657-668.

Ulusal Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

Şaşmaz Hatice (2019). “Tanzimat Dönemi’nden 1960’lara Türk Tiyatrosunda Politik Öğeler”. *Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(7), 443-461.

Belkıs Özlem, Gümüş Yunus Emre, Şaşmaz Hatice, Alpan Ezgi Deniz (2019). “Türkiye ve Amerika’da Dramatik Yazarlık Eğitimi Programlarının Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi”. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(72), 1903-1921.

Şaşmaz Hatice (2019). “Zeynep Kaçar Oyunlarında Kadın-Mekân İlişkisi”. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölüm Dergisi*(27), 39-71.

Kitap Bölümleri

Şaşmaz Hatice (2017). “Kültürlerarası Tiyatro Çalışmalarında Temel Sorunlar: Mahabharata Örneği”. Eds: Ayhan B., Ay M., Avşaroğlu S., Akpınar Ş., *Sosyal Ve Beşeri Bilimler Araştırmaları 2017*, Çizgi Kitabevi.

Şaşmaz Hatice (2017). “Oyun Metni İle Karşılaşma: Günümüzde Oyun Analizi Üzerine Notlar”. Eds: Ayhan B., Ay M., Avşaroğlu S., Akpınar Ş., *Sosyal Ve Beşeri Bilimler Araştırmaları 2017*, Çizgi Kitabevi.

Uluslararası Bilimsel Toplantılarda Sunulan Bildiri

Alpan Ezgi Deniz, Belkıs Özlem, Şaşmaz Hatice, Gümüş Yunus Emre, Sevim Salman Yasemin (2021). “Türkiye Üniversitelerinde Dramatik Yazarlık Eğitimi: Nitel Bir Durum Çalışması”. II. Uluslararası Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Sempozyumu.

Şaşmaz Hatice (2020). “Türk Oyun Yazarlığında İktidarın Ürettiği Şiddet Temsili: Gülnihal ve Külrengi Sabahlar”. 3.Uluslararası İnsan Çalışmaları Kongresi.

Belkıs Özlem, Gümüş Yunus Emre, Şaşmaz Hatice, Alpan Ezgi Deniz (2019). “Türkiye’de Dramatik Yazarlık Eğitimi Programlarının Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi”. 1. Uluslararası Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Sempozyumu.

Belkıs Özlem, Şaşmaz Hatice, Alpan Ezgi Deniz, Gümüş Yunus Emre (2019). “Türkiye ve Amerika’da Dramatik Yazarlık Eğitimi Programlarının Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi”. 1. Uluslararası Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Sempozyumu.

Şaşmaz Hatice (2018). “Dramatik Olanın Kukla İle Yorumu: Handspring Puppet Company”. 36. Uluslararası İzmir Tiyatro Günleri- Genç Akademisyenler Konuşuyor.

Şaşmaz Hatice (2017). David Hare’ın Amy’nin Bakışı Oyununda Tiyatro İle Sinema Televizyon Karşılaştırması. ASEAD II. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu (Özet Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:3626139)

Şaşmaz Hatice (2017). “Kültürlerarası Tiyatro Etkinliklerinde Temel Sorunlar: Mahabharata Örneği”. II. INES Uluslararası Akademik Araştırmalar Kongresi.

Şaşmaz Hatice (2017). “Oyun Metni İle Karşılaşma: Günümüzde Oyun Analizi Üzerine Notlar”. II. INES Uluslararası Akademik Araştırmalar Kongresi.

Şaşmaz Hatice (2017). “Tiyatro Sanatında Femme Fatale Karakterin Temsili”. I. Uluslararası Bilimsel ve Mesleki Çalışmalar Kongresi.

Şaşmaz Hatice (2017). “Zeynep Kaçar Oyunlarında Kadın-Mekân İlişkisi”. I. Uluslararası Bilimsel ve Mesleki Çalışmalar Kongresi.

Belkıs Özlem, Şaşmaz Hatice (2017). “Tiyatro Sanatında Oyun Metninin Yeri”. ASOS 2. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu.

Ulusal Bilimsel Toplantılarda Sunulan Bildiri

Şaşmaz Hatice (2021). “Türk Oyun Yazarlığında Şiddet Ve Estetiği: Töre Oyunları”. I. Ulusal Tiyatro Sempozyumu "Tiyatroda Yeni Arayışlar".

Sanatsal Faaliyetler

Şaşmaz Hatice, Alpan Ezgi Deniz (2021). “Eleştiri Atölyesi”, Düzce Üniversitesi, Ulusal, Workshop.

Şaşmaz Hatice, İnceefe Pınar (2021). “Yaratıcı Okuma Atölyesi”, Düzce Üniversitesi, Ulusal, Workshop.

Şaşmaz Hatice, Alpan Ezgi Deniz (2021). “Eleştiri Atölyesi”, Düzce Üniversitesi, Ulusal, Workshop.

Şaşmaz Hatice (2019). “Albay Kuş” Adlı Tiyatro Oyununda Yönetmenlik, Ulusal, 25.04.2019, Düzce.

Şaşmaz Hatice (2019). “Albay Kuş” Adlı Tiyatro Oyununda Dramaturg, Ulusal, 25.04.2019, Düzce.

Şaşmaz Hatice (2018). “Albay Kuş” Adlı Tiyatro Oyununda Yönetmenlik, Ulusal, 19.12.2018, Düzce.

Şaşmaz Hatice (2018). “Albay Kuş” Adlı Tiyatro Oyununda Dramaturg, Ulusal, 19.12.2018, Düzce.

Proje

Şaşmaz Hatice (2020). Bilimsel Araştırma Projesi, I. Ulusal Tiyatro Sempozyumu "Tiyatroda Yeni Arayışlar", Araştırmacı, Ulusal, Düzce.

Bilimsel Etkinlik Düzenleme

Şaşmaz Hatice (2021) I. Ulusal Tiyatro Sempozyumu "Tiyatroda Yeni Arayışlar", I. Ulusal Tiyatro Sempozyumu Düzenleme Kurulu Üyesi, Ulusal, Düzce.

Şaşmaz Hatice (2021) I. Ulusal Tiyatro Sempozyumu "Tiyatroda Yeni Arayışlar", I. Ulusal Tiyatro Sempozyumu Sekreteryası, Ulusal, Düzce.

Danışmanlıklar

Şaşmaz Hatice (2018). Düzce Üniversitesi Tiyatro Topluluğu Akademik Danışman.

Şaşmaz Hatice (2020). Düzce Üniversitesi Tiyatro Topluluğu Akademik Danışman.

