

T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



2000 SONRASI TÜRKİYE TİYATROSUNDA DİSTOPYALAR VE ORTAK  
TEMALAR BAĞLAMINDA İNCELENMELERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Aziz ER

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı  
Sahne Sanatları Programı

TEMMUZ 2020



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



2000 SONRASI TÜRKİYE TİYATROSUNDA DİSTOPYALAR VE ORTAK  
TEMALAR BAĞLAMINDA İNCELENMELERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Aziz ER  
(Y1712.210014)

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı  
Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı: Prof. Mehmet BİRKiYE  
Eş Danışman: Doç.Dr. Selen Korad BİRKiYE

TEMMUZ 2020





T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

24/08/2020

**YÜKSEK LİSANS TEZ SINAV TUTANAĞI**

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı, Sahne Sanatları Tezli Yüksek Lisans Programı Y1712.210014 numaralı öğrencisi Aziz ER'in *İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin 9. (1) maddesine* göre hazırlayarak Enstitümüze teslim ettiği "**2000 Sonrası Türkiye Tiyatrosundaki Distopya**" adlı tezi, Yönetim Kurulumuzun 04.08.2020 tarihli ve 2020/11 sayılı toplantısında seçilen ve B402 nolu salonda küresel salgın COVID-19 sebebiyle Zoom aracılığı ile toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, ilgili yönetmelik gereğince 40 dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında **oybirliği\*** ile **KABUL\*\*** kararı verilmiştir.

  
Danışman

Prof. Mehmet BİRKİYE

İşbu tutanak, tez danışmanı tarafından jüri üyelerinin tez değerlendirme sonuçları dikkate alınarak jüri üyeleri adına onaylanmıştır.

**Tez Savunma Sınavı Jüri Üyeler**

1. Üye (Tez Danışmanı): Prof. Mehmet BİRKİYE	Başarılı <input checked="" type="checkbox"/>	Başarısız <input type="checkbox"/>	Düzeltilme <input type="checkbox"/>
2. Üye : Doç. Dr. Selen KORAD BİRKİYE	Başarılı <input checked="" type="checkbox"/>	Başarısız <input type="checkbox"/>	Düzeltilme <input type="checkbox"/>
3. Üye : Doç. Nazım Uğur ÖZÜAYDIN	Başarılı <input checked="" type="checkbox"/>	Başarısız <input type="checkbox"/>	Düzeltilme <input type="checkbox"/>
4. Üye : Dr. Öğr. Üyesi Ebru ARACI	Başarılı <input checked="" type="checkbox"/>	Başarısız <input type="checkbox"/>	Düzeltilme <input type="checkbox"/>
5. Üye : Dr. Öğr. Üyesi Sündüz HAŞAR	Başarılı <input checked="" type="checkbox"/>	Başarısız <input type="checkbox"/>	Düzeltilme <input type="checkbox"/>

**ONAY**

Prof. Dr. Ragıp Kutay KARACA  
Enstitü Müdürü

(\*) Oybirligi/Oyçokluğu hâli yazı ile yazılacaktır.  
(\*\*) Kabul / Ret veya Düzeltme kararı hâli yazı ile yazılacaktır.



## YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “2000 Sonrası Türkiye Tiyatrosunda Distopyalar ve Ortak Temalar Bağlamında İncelenmeleri” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (.../.../2020)

**Aziz ER**





## ÖNSÖZ

Distopyaların tarihsel gerçeklik ve kurmacayla olan ilişkisi, dramatik sanatlarla ilgilenmeye başladığım andan itibaren beni etkilemiştir. Uludağ Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Dramatik Yazarlık bölümünde öğrenim görürken kısa bir distopya oyun yazmışım. Yüksek Lisansa başladığım ilk yıl, bir yandan tez konumun ne olması gerektiğini düşünürken diğer yandan da bu kısa oyunum üzerinde yeniden çalışıyordum. İşte tam bu sırada sevgili hocam Doç. Dr. Selen Korad Birkiye'nin "Yerli oyunlar cephesinde yeni bir şey yok mu?" isimli makalesini okudum ve yerli yazarlarda artan distopya eğilimi üzerine bilgi sahibi oldum. Tezimi yazarken aynı zamanda kendi oyunuma da çalışmış olurum düşüncesiyle de tez konusu olarak 2000 sonrasında, yerli yazarlar tarafından yazılan distopyaları incelemeye karar verdim.

Distopya yazarları, içinde buldukları çağın zaafalarını görebilen ve gördükleriyle bir gelecek öngörüsü yaratabilen düşünceli yazarlardır. Bu nedenle 2000 sonrasında yazılan yerli distopyalardaki ortak temaların, konuların, benzerliklerin ve farklılıkların tespiti, Türkiye Tiyatrosunun da içinde bulunduğumuz dönemi nasıl yorumladığına dair önemli işaretler verecektir diye düşünüyorum.

Bu çalışmada 2000 sonrası Türkiye Tiyatrosundan dokuz distopya metin seçildi ve yazıldıkları dönem üzerinden değerlendirmeleri, ortak temalar bağlamında da incelemeleri yapıldı.

Bu tez için bana ilham veren ve tez boyunca desteğini benden esirgemeyen hocam Doç. Dr. Selen Korad Birkiye'ye, öğrencisi olduğum için gurur duyduğum Prof. Mehmet Birkiye'ye, yüksek lisans eğitimim sırasında birikimlerini ve tecrübelerini benimle paylaşan Doç. Dr. M. Melih Korukçu'ya, eğitim hayatım boyunca bana destek olan aileme ve tez yazım sürecinde yanımda olan Canan Demir ve Suzan Demir'e sonsuz teşekkürler.

**Temmuz, 2020**

**Aziz ER**



## İÇİNDEKİLER

### Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER .....	ix
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xiii
ÖZET.....	xv
ABSTRACT .....	xvii
<b>1. GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
<b>2. TARİHSEL SÜREÇ İÇERİSİNDE DİSTOPYA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Modern Öncesi Distopyalar .....	10
2.1.1 Ütopya kavramı .....	10
2.1.2 Platon'un devleti .....	13
2.1.3 St. Augustinus'tan tanrı devleti.....	14
2.1.4 Thomas More'un ütopyası .....	15
2.1.5 Bacon'un Yeni Atlantis'i .....	17
2.1.6 Campenalla'dan güneş ülkesi.....	18
2.2 19. Yüzyıldan Günümüze Distopya .....	19
2.2.1 Distopya kavramı .....	19
2.2.2 İlk distopya kurmacalar .....	21
2.2.3 Distopya ve bilimkurgu .....	23
2.2.4 Distopya alt türleri.....	25
2.2.4.1 Feminist distopyalar .....	26
2.2.4.2 Post-Apokaliptik .....	29
2.2.4.3 Siberpunk .....	30
2.3 Klasik Distopya Örnekleri.....	33
2.3.1 Biz .....	33
2.3.2 Cesur Yeni Dünya .....	37
2.3.3 Bin Dokuz Yüz Seksen Dört .....	40
2.3.4 Hayvan Çiftliği.....	43
2.3.5 Fahrenheit 451 .....	46
2.4 Çağdaş Distopya Örnekleri .....	48
2.4.1 Children of Man .....	49
2.4.2 Blade Runner.....	50
2.4.3 Matrix Trilogy .....	52
2.4.4 Black Mirror.....	56
2.5 Farklı Sanat Dallarında Distopya .....	63
2.6 Tiyatro Sahnelerinde Distopya.....	64
2.6.1 Kürklü Merkür .....	65
2.6.2 Sidikli Kasabası Müzikali .....	67
<b>3. 2000 SONRASI TÜRKİYE TİYATROSUNDA DİSTOPYA METİNLER ...</b>	<b>73</b>
3.1 2000 Sonrasında Yeni Yazar Eğilimleri .....	73
3.1.1 Yazar tiyatrosu .....	73
3.1.2 Belirgin temalar ve konular.....	80

3.1.3 Distopya metinlere genel bakış .....	82
3.2 Sahnelenen Distopya Metinlerde Ortak Temalar: İktidar ve Gözetim.....	85
3.2.1 İktidar kavramı .....	86
3.2.2 Gözetim .....	88
<b>4. 2000 SONRASI TÜRKİYE TİYATROSUNDAN DOKUZ DİSTOPYA OYUN VE ORTAK TEMALAR BAĞLAMINDA İNCELENMELERİ.....</b>	<b>93</b>
4.1 Sene 2084 .....	93
4.1.1 Yazarın yaşamı .....	93
4.1.2 Sene 2084 oyun özeti .....	94
4.1.3 Sene 2084 oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi .....	94
4.1.4 Sene 2084 oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi.....	98
4.2 Kasap .....	99
4.2.1 Yazarın yaşamı .....	99
4.2.2 Kasap oyun özeti .....	99
4.2.3 Kasap oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi .....	100
4.2.4 Kasap oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi.....	103
4.3 Göç Dalgası .....	104
4.3.1 Yazarın yaşamı .....	104
4.3.2 Göç dalgası oyun özeti .....	105
4.3.3 Göç dalgası oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi .....	105
4.3.4 Göç dalgası oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi.....	108
4.4 Et .....	110
4.4.1 Yazarın yaşamı .....	110
4.4.2 Et oyun özeti.....	110
4.4.3 Et oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi .....	111
4.4.4 Et oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi .....	113
4.5 Panda Seddi .....	114
4.5.1 Panda Seddi oyun özeti .....	114
4.5.2 Panda Seddi oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi .....	115
4.5.3 Panda Seddi oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi.....	117
4.6 Hakikat, Elbet Bir Gün.....	119
4.6.1 Yazarın yaşamı .....	119
4.6.2 Hakikat, Elbet Bir Gün oyun özeti .....	119
4.6.3 Hakikat Elbet Bir Gün oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi .....	120
4.6.4 Hakikat, Elbet Bir Gün oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi .....	124
4.7 Son.....	125
4.7.1 Yazarın yaşamı .....	125
4.7.2 Son oyun özeti.....	126
4.7.3 Son oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi .....	126
4.7.4 Son oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi .....	129
4.8 Gölgesiz.....	130
4.8.1 Yazarın yaşamı .....	130
4.8.2 Gölgesiz oyun özeti .....	130
4.8.3 Gölgesiz oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi .....	131
4.8.4 Gölgesiz oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi .....	132
4.9 Beş Fasılda Tükenmek .....	133
4.9.1 Yazarın yaşamı .....	133
4.9.2 Beş Fasılda Tükenmek oyun özeti .....	133

4.9.3 Beş Fasılda Tükenmek oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi.....	134
4.9.4 Beş Fasılda Tükenmek oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi.....	137
<b>5. SONUÇ.....</b>	<b>141</b>
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>149</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>155</b>





## ÇİZELGE LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
<b>Çizelge 2.1:</b> Ütopya ve Distopya İçerik Biçim Karşılaştırması .....	70
<b>Çizelge 3.1:</b> Yerli Distopya Metinlerde İktidar ve Gözetim Anlayışlarının Karşılaştırılması .....	91
<b>Çizelge 4.1:</b> İncelenen Oyunların Tür ve Konu Bakımından Karşılaştırılması .....	138





## 2000 SONRASI TÜRKİYE TİYATROSUNDA DİSTOPYALAR VE ORTAK TEMALAR BAĞLAMINDA İNCELENMELERİ

### ÖZET

İnsanlarda daha iyi ve daha doğru bir toplumsal örgütlenme arayışının sonucu olarak ortaya çıkan ütopyalar, 19. Yüzyıl'da bilimsel ve teknolojik gelişmelerin artmasıyla yerlerini distopyalara bırakmıştır. Distopyalar, ütopyaların aksine hem yönetsel hem de bireysel koşullar açısından yaşanabilecek en kötü yeri temsil etmektedirler. Aynı zamanda distopyalar, tarihsel gerçekliğe uygun düşecek nitelikte kendi dönemlerini de yansıtan politik metinlerdir. Distopyaların ülkemizdeki gelişim sürecine baktığımızda Cumhuriyet Dönemi öncesinden başlayarak milenyum kadar olan süreçte, bu türdeki eserlerin ülkemiz oyun yazarlığı ve edebiyatı alanında çok da yaygınlaşmadığını görürüz. 2000 yılından sonra ise distopya yazımı edebi eserlerde olduğu kadar dramatik metin yazımında da yerli yazarların tercih ettiği bir türe dönüşmüştür. Türkiye aynı dönemde güçlü bir iktidar anlayışıyla yönetilmeye başlanmış ve üst üste siyasi kırılmalar yaşamıştır.

Bu çalışmada ütopya ve distopyaların tarihsel süreci, distopyaların bilim kurguyla ilişkisi, tür ve alt türleri, 2000 sonrası yerli oyun yazarlarında eğilimler ele alınmıştır. Aynı dönemde yerli oyun yazarları tarafından yazılan dokuz distopya metin incelenmiş ve ortak temaları saptanmıştır. Ayrıca yerli oyun yazarlarının bu distopyaları bilimsel ve teknolojik gelişmelere ek olarak 2000'li yılların başından beri varlığını sürdüren güçlü muhafazakâr iktidarın, toplumun üzerindeki baskı ve gözetimini arttırmasından etkilenerek yazıp yazmadıkları değerlendirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** *Ütopya, Distopya, İktidar, Gözetim, Türkiye Tiyatrosu, Oyun Yazarlığı.*



## POST 2000 DYSTOPIAS IN TURKISH THEATER AND ANALYZING IN THE CONTEXT OF COMMON THEMES

### ABSTRACT

Utopias, which emerged as a result of the search for a better and more accurate social union in humans, were replaced by dystopias with the increase in scientific and technological developments in the 19th century. Dystopias, unlike utopias, represent the worst place to live in terms of both managerial and individual conditions. At the same time, dystopias are political texts that reflect their own periods that are in accordance with historical reality. When we look at the development process of dystopias in our country, we see that such works have not become widespread in the field of playwriting and literature in our country in the period from pre-republican to the millennium. After 2000, dystopia writing has become a genre preferred by local authors in writing dramatic text as well as in literary works. In the same period, Turkey has started to be managed by a strong sense of rule and had political consecutive breakage.

In this study, the historical process of utopias and dystopias, the relationship of dystopias with science fiction, genres and subgenres, trends in local playwrights after 2000 were discussed. In the same period, nine dystopian texts written by local playwrights were examined and their common themes were identified. Besides, it was evaluated whether the local playwrights wrote these dystopias, in addition to scientific and technological developments, by being influenced by the strong conservative power that had been in existence since the beginning of the 2000s, by increasing the pressure and surveillance of society.

**Keywords:** *Utopia, Dystopia, Power, Surveillance, Turkish Theater, Playwriting.*



## 1. GİRİŞ

İnsanı diğer canlılardan ayıran en önemli özelliği düşünebilmesidir. Düşünen insan hayal kurma becerisiyle beraber her çağda yaşam koşullarını daha da iyileştirmiş ve türünü dünyanın iktidardakileri konumuna getirmiştir. İlkel dönemlerde, sözgelimi insanın iyi yaşamla ilgili en büyük hayali sınırsız yiyecek ve daima sıcak olan bir barınakken modern zamanlara gelindiğinde insanın ihtiyaçları değiştiğinden iyi yaşam hayali için aradığı koşullarda değişiklik göstermiştir. İnsanlığın gelişiminde de bu daha iyi ve daha konforlu yaşam arzusunun hiçbir zaman bitmemesinin önemli bir payı vardır. Bu arzu insana çağlar önce tekerleği, çağlar sonra da uçağı icat ettirmiştir. İnsanlardaki hiç bitmeyen bu, iyi bir hayat sürme isteği, bilim ve teknoloji alanlarında olduğu kadar ahlak, eğitim, yönetim anlayışı, toplumsal örgütlenmeler gibi sosyal alanlarda da ilerlemeyi sağlamıştır. Avcı toplayıcı dönemin sona ermesiyle yerleşik hayata geçen insanlar, ortak yaşamaya başladıkları ilk andan itibaren her dönemde eşitlik, etik, eğitim ve savaş gibi konularda fikirler üretmeye başlamışlar ve daha sonraları da bu fikirlerini kâğıda dökmüşlerdir.

Daha iyi bir yaşam önerisinin metin olarak karşımıza çıktığı ilk dönem ise, MÖ sanat ve felsefe alanlarında en gelişmiş toplum olan Antik Yunan'ın politik krizlerle boğuştuğu dönemdir. Platon'un *Devlet* adlı eseri Atina'nın çöküşünün nedenlerini tartışan ve yeni tür toplumsal örgütlenme öneren bir metindir. Platon'dan sonra da kendi çağının ve devletinin sorunlarıyla ilgilenen pek çok yazar, yönetsel sıkıntılara öneriler getirdikleri metinler kaleme almışlardır. Bu yazarların eserleri bilimin, dinin, eğitimin, iktidarın, askeri güçlerin ve sosyal ilişkilerin devlet yapısında nasıl konumlandırılması gerektiğiyle ilgilidir. Thomas More'un 16. yüzyılda yazdığı *Ütopya* adlı eserle beraber, bu tarzda yazılan metinlerin tümü ütopya olarak adlandırılmaya başlanmıştır. Ütopyalar devlet sorunlarına çözüm öneren metinler olduğu için aynı zamanda politik metinlerdir de. Ütopya yazarları hayallerini kurarken yaşadıkları tarihin siyasi ve toplumsal ikliminden yararlanmış, çağlarının dine ve bilime olan bakışından faydalanmışlardır. Ancak bu düşünür ve yazarların kurmaya çalıştıkları ideal toplum sistemli yapılar, yalnızca kendi bakış açılarından baktıklarında yaşanabilecek en iyi yer anlamına gelmektedir. Kurmaca

lkeler de sayılabilecek bu yapılar, aynı zamanda yařanabilecek ve grlebilecek en kt yerdur de. Bir insanın toplum ve gelecek hayali bařka bir insanın kabusuna dnřebilir. Dolayısıyla topyacı fikirler zamanla despot ynetime dnřeceklerdir. O nedenle topyalar aynı zamanda baskıcı, karanlık ve mutsuz yapılar olarak da adlandırılabilir. Buradan hareket ederek anti-topyacı fikirler de geliřmeye bařlamıřtır. İlk kez John Stuart Mill tarafından 1868 yılında kullanılan “distopya” kelimesi zamanla topyaların rktc ve karanlık yapılarını ortaya ıkarmaya yarayan bir kurmaca tr halini almıřtır. İnsanlıđın ilerlemesinin dnyaya pozitif deđil negatif etkileri olacađı inancı tařıyan distopyalar bilimle i iedir fakat bilimin ve geliřmenin zellikle grnr-grnmez iktidarlar tarafından ktye ve insanlıđın zararına kullanılacađı ynnde bir ngrye sahiptirler. 19. yzyıla gelindiđinde ilk dnem distopyalar, ekonomik modeller ve ynetim biimleri karřıtlıđında ilerlemiřlerdir. Sosyalizm ve kapitalizm ekonomik modellerinin kt ve toplumu uyurřturan ya da makineye dnřtren tarafları distopik romanlarda anlatılırken, SSCB, Amerika, İngiltere, Almanya gibi dnemin gl lkelerinin de birer paradisi izilmiř ve rejimleri yerilmiřtir. İkinci Dnya Savařı’ndan sonra ise distopya trleri ve alt trleri oluřmaya bařlamıřtır. 1968 hareketinin etkileriyle ortaya ıkan feminist distopyalar, kıyamet sonrası resimlerini izerek insanlıđı ve modern yařamı eleřtiren dođa yanlısı “Post-apokaliptik” kurmacalar ve bilgisayar teknolojilerinin geliřmesiyle ortaya ıkan “Siberpunk” kurmacalar hem edebiyat hem de sinema alanında grnr ve tercih edilir bir konuma gelmiřlerdir.

topya ve distopyaların lkemizdeki geliřim srecine baktıđımızda ise; Cumhuriyet dnemi ncesinden bařlayarak topyacı trlerin lkemiz oyun yazarlıđı ve edebiyatı alanında ok da yaygınlařmadıđını grrz. Bu tre yakın eserler verilmiř ancak bir metnin topya sayılabilmesi iin gereken geler tam olarak yerine getirilememiřtir. Dolayısıyla Batı’da topya trnden geliřen distopya eserlerin de bu nedenle yazılmadıđını farz ederiz. Aslında kavram olarak topya ve distopya karřıtlıđı lkemizde de devamlı yařamaktadır. Cumhuriyet kurulduktan hemen sonra birileri iin topyayken bařka bir kısım iin distopyaya dnřvermiřtir. Ky enstitleri aynı zamanda eđitimde bir topya tasarımıdır. Bu nedenle lkemizde topya ve distopya trlerinde iyi eserler verilmemesi olduka řařırtıcıdır. Cumhuriyet ncesi edebiyat trnde topyalar, bilimsel nerilerden uzak fanteziyle karıřık, kiřisel mađduriyetlerin giderilmesine ynelik eserler olmuřlardır. İkinci Meřrutiyet

Dönemi’nde yazılan ütopyalara baktığımızda nicelik yönünden bir artış ama nitelik yönünden zayıf eserler görürüz. Bu dönem ütopyaları ilerleme anlayışından uzak, günlük siyaset dilinden kurtulamayan eserler olmuşlardır. Cumhuriyet kurulduktan sonraki ütopyalar ise, rejime dair basit formda öneriler içeren, topluma ve birlikte yaşama arzusuna dair yeni bir kapı açmaktan uzak, dönemin hâkim ideolojisinin doğru olduğunu baştan kabullenmiş eserlerdir. 1960 darbesinden sonra yazılan ütopyalar ise muhafazakâr fikirli, karşıt düşünceler için distopyaya dönüşmeye daha uygun eserlerdir. 1980 darbesinden sonra ise siyasi iklim nedeniyle hem ütopya hem de distopya yazımında artışlar görülürken nitelik olarak bu türlerde daha iyi eserlerin ortaya konduğu söylenilebilir. 2000 sonrasına gelindiğinde ise rakamsal olarak bu tür eserlerde büyük bir artış yaşanmıştır.

Türkiye Tiyatrosu için 2000 sonrası dönem pek çok özel tiyatronun kurulduğu ve farklı biçim ve içeriklerde oyunların yazılıp sahnelendiği bir dönem olmuştur. Bu dönemin ilk bölümünde ödenekli tiyatroların, yerli ve genç oyun yazarlarına karşı ilgisiz kalması pek çok yazarı “yazar tiyatrosu” yapmaya sevk ederken, 2010 sonrası döneme gelindiğinde Tiyatro bölümlerinin artışından sonra yeni mezun tiyatrocu sayısındaki artış, özel ve alternatif tiyatro kavramını da besleyen bir duruma dönüşmüştür. Özellikle 2010 sonrası sahnesi olan olmayan yarı amatör yarı profesyonel çok fazla tiyatro ekibi kurulmuştur. Bu kısımda yerli oyun yazarlarının seçtikleri temaların muhafazakâr iktidarın tersine yenilikçi ve daha özgürlükçü olduğu görülür. Kadın ve LGBT sorunlarının, Kürt ve Ermeni gibi öteki kimliklerinin konu olarak seçildiği bu dönemde distopyalarda yerli oyun yazarlarımızın günlük gerçeklerinden, ülkelerindeki ve çağlarındaki sorunlardan yola çıkarak tercih ettikleri bir türe dönüşmüştür. Bu nedenle incelemenin öncelikli amacı, 2000 sonrası dönemdeki gelişmelere bağlı kalarak, yerli oyun yazarları tarafından yazılan distopya metinlerdeki ortak temaları saptamak ve distopya türündeki oyunların artışındaki sebepleri araştırmak, anlamaya çalışmaktır. Bu nedenle 2000 sonrasında distopya türünde yazılan metinlerin saptanan ortak temalar bağlamında incelenmesi Türkiye Tiyatrosunun bu dönemi nasıl yorumladığını görebilmek için elzemken, yerli oyun yazarlarının toplumun nabzını ne yönde tuttukları, ülke ve dünyanın geleceği için nasıl bir öngöründe bulduklarını da bize göstermesi açısından oldukça önemlidir.

2000’li yıllar Türkiye için deęişim ve dönüşümlerin yaşandıęı, siyasi ve toplumsal çatışmaların, karşıtlıkların azalmadan sürdürüldüğü bir dönem olmuştur. Milenyumun hemen başında, hala varlığını sürdüren güçlü bir iktidar anlayışı ortaya çıkarken; her ütopyanın distopyasını da beraberinde getirmesi gibi 2000’li yıllar Türkiye’ye bir kısım için mutluluğu bir kısım içinse mutsuzluğu getirmiştir. Bu dönem, ülkenin muhafazakâr insanları için ütopya sayılacakken, sekülerleri içinse bir distopyaya dönüşmüştür. Diğer yandan bu 20 yıl boyunca Türkiye de globalleşerek dünyaya daha fazla entegre olmuş ve iletişim olanaklarının artmasıyla, insan hakları, havyan hakları, ekolojik dengenin bozulması, biyolojik gelişmeler, gibi konuları politik alana taşımak isteyen yeni ve genç nesil ortaya çıkmıştır. Bu arka plana baęlı kalarak bu tezin hipotezi, çağımızda oluşan bilimsel ve teknolojik gelişmelere ek olarak, 2000’li yılların başından beri varlığını sürdüren güçlü muhafazakâr iktidarın, toplumun üzerindeki baskı ve gözetimini arttırmasıyla, Türkiye tiyatrosunda yerli distopya üretimindeki artışın arasında bir bağlantının olduğudur.

İncelemenin amacı doğrultusunda kullanılacak bilimsel yöntem tümevarım yöntemidir. Sınırlılıklar ve sayılılar kapsamında 2000 sonrası Türkiye Tiyatrosu tarafından üretilen ve sahnelenmiş dokuz distopya metin, nitel araştırma yöntemleri baz alınarak deęerlendirilecek ve bu 20 yıllık süreç içerisinde yerli yazarlar tarafından yazılmış olan distopya metinlerle ilgili betimsel ve açıklayıcı bir sonuca ulaşılmaya çalışılacaktır. Bu bağlam gereęi incelenecek oyunlar, ödenekli ve özel tiyatrolar tarafından sahnelenmiş, distopya içeren tiyatro metinleridir. İncelenecek oyunlarda sahnelenme özelliğinin aranmasının sebebi, basılmayan ve sahnelenmeyen metinlere ulaşmanın zorluğu ve nitelik sorunuyla karşılaşma ihtimalidir. Bu nedenle sahnelenen distopya oyunlar arasında da sahnelendikleri tiyatro sezonunda dikkat çeken veyahut ödüllü oyunlar ve oyun istikrarı olan ekipler tarafından sahneye taşınan distopya metinler tercih edilmiştir. Bu dönemdeki distopya oyunlar devlet ve şehir tiyatrolarından ziyade özel tiyatrolar tarafından sahnelenmişlerdir. Bu da 2000 sonrasındaki döneme cevabın, çoğunlukla Türkiye Tiyatrosu tarafından bağımsız özel tiyatrolar aracılığıyla verildięi anlamına gelmektedir.

Bu bakışla incelenecek metinlerin ilki Yeşim Özsoy’un yazdıęı 2084 adlı oyundur. 1984’e modern bir uyarılama sayılabilecek olan Özsoy’un oyunu, 1984’ten, 2084’e, Julia ve Winston karakterleriyle beraber uzanırken, iktidar anlayışının teknolojik gelişmelerle beraber ne yönde deęişebileceğine dair öngörülerde bulunmaktadır.

2084 oyununda, 1984 romanından tanıdığımız Julia ve Winston tüplerle zamanlar arası yolculuk yapabilmekte ve süren savaşa rağmen bu yolculuklarla birbirlerini aramaya çalışmaktadırlar.

İncelenecek ikinci metin ise Halil Babür'ün *Kasap* adlı oyun metnidir. Hayvan etinin bittiği ve hayvanların kendilerine yapılan eziyetten kaçtığı bir ülkede hem patron hem de Tarım ve Hayvancılık bakanı olan Süha'nın aklına bir formül gelmiştir. Hayvan eti yerine insan eti yemek. Bunun için eleman ilanı verir ve Kasap dükkanında yanına Karin ve Yuva adında iki eleman alır. İşsizlikten ve açlıktan bıkan iki genç iğrenseler de işi kabul etmek zorunda kalırlar. Oraya getirilen insanları kesilmeden raflara dizecek ve bir hayvan gibi ara ara besleyeceklerdir. Sonra da insan etleri kesildiğinde satışını yapacaklardır. Ancak bunun için önce halka bu formülün sorulması yani referanduma gidilmesi gerekiyordur. Bir yanda Süha diğer yandan buna karşı çıkanlar ve özellikle vejetaryenler bir yarışa girer. Karin yeni tanıştığı vejetaryen arkadaşlarının etkisiyle İlk olarak kesilecek etin yani oyun karakteri adıyla İlk'in, ölümünü engellemeye çalışırken Yuva da İlk'in aklı yerinde olmayan ve kendisinden haber alamadığı kardeşi olduğunu düşündükçe içinde bulunduğu durumu sorgulamaya başlar.

Üçüncü metin, Yusuf Dündar'ın *Göç* adlı oyunudur. Deniz adlı genç bir radyocu, toplumun radyo dalgaları aracılığıyla robotlaştırılmasını konu olan bir projeye seçilmiştir. Bir yılbaşı akşamı insanların dinleyeceği son yayını yapacak olan Deniz, seçkin sınıfa hizmet ederek devam eden grevi bitirecek ve toplumun çok büyük bir kısmını "mankurt" haline getirecektir. Eğer görevi kabul etmezse kendisi de mankurt haline gelecek ve seçkinlerin emrindeki robota dönüşecek olan Deniz, kafasındaki soru işaretlerini görünmez iktidarla paylaşarak kendisini son yayın öncesi yani oyun boyunca rahatlatmaya çalışır. Deniz bu sırada, ekonomik ve politik olarak kendi içinde birtakım tartışmalar yapar ve yaptığı işin herkes için en iyisi olduğuna kendisini inandırmaya çalışır. Ancak onun yanında da iktidar tarafından yılbaşı öncesi bedava dağıtılan ve insanların robotlaşmasını sağlayacak radyolardan vardır. Son yayına yapıp insanları seçkin sınıfın hizmetine sokacak tuşa bastığında artık çok geçtir ve kendisi de mankurtlaşır.

Dördüncü metin Şule Demirel'in *Et* adlı oyunudur. Absürt distopya sayılabilecek oyunda dünyadaki hayvan ve bitkilerin tamamı tükenmiş ve insanlık büyük sona yaklaşmıştır. Vejeteryanlar yiyecek bir şey bulamadıkları için intihar ederken, etçil insanlar birbirlerini ya da ölü vejeteryanların etlerini yiyebilmek için savaşılmaktadırlar. A, B, C ve D olarak isimlendirilen oyun kişileri ise aynı evde kalmakta ve insan eti yedikleri yemek masalarında aralarındaki iktidar ilişkilerini açığa çıkarmaktadırlar.

Beşinci metin yine Şule Demirel'in bir başka oyunu *Panda Seddi*'dir. Panda Seddi oyununda devlet bireylerin sağlığını o kadar çok düşünüyordur ki, yiyeceği yiyecekten uykusuna ve seks yaşamına kadar her anına karışıyor ve vatandaşını gözetim altında tutuyordur. Bu sırada da televizyonda soyu tükenmekte olan pandaları gösteren devlet, insanların yalnızca pandaları izlemesini istiyordur.

Altıncı metin, Berkay Ateş'in yazdığı, *Hakikat Elbet Bir Gün* adlı oyun metnidir. Oyun, Türkiye'nin geçmiş hikayesinden başlayarak 2000 sonrası dönemine ışık tutmaktadır. Türkiye'nin değişmeyen kaderi, ötekileştirici ve ses kısıtan politikalar tarihi parçalı bir zaman ve mekân anlayışıyla sunulmaktadır. Oyunda öğretmeni Mukadder'in intiharından sonra ötekileştirilen Sarı'nın hikayesi anlatılmaktadır. İktidar mekanizması tıpkı Mukadder öğretmene yaptığı gibi Sarı'nın da hakikatini değiştirir. Metin de iktidara evrensel nitelikte eleştiriler yapılırken çokça da ülkemiz güncel siyasetinden metaforlar kullanılmıştır. Oyunda iktidar medya ilişkisi eleştirilirken, karga olarak simgeleştirilen kolluk kuvvetlerinin halkın değil iktidarın kuvvetleri olduğuna dair tespitler yapılmaktadır. Ayrıca Türkiye siyasal ve toplumsal tarihinden önemli olaylar da bu masalda kendisine zaman zaman yer bulur.

Yedinci metin, Özgür Kaymak'ın yazdığı *Son* adlı oyun metnidir. *Son*, dünyadaki bütün bilgilerin dijitalleştiği ve insanların hiyerarşik bir düzen içerisinde sınıflara ayrıldığı, toplumun devlet tarafından verilen bedava yemeklerle hafızasını kaybettiği çağdaş dönemde yazılmış klasik bir distopya örneği olarak nitelendirilebilir. Bu belirsiz gelecek zamanda bir grup kâğıt toplayıcı (*Abi, Cins, Salık*) ve toplum dışı karakter, yazılı olan bütün bilgilerin öğütüldüğü bir depoda işlerine yarayacak bir bilginin peşinde koşmaktadır. Bedava yemeği ise reddetmektedirler. Dostları, *Karşılıycı, Şanslı, Bankacı, Sarhoş, Çiçekçi ve Yitik* ile bir gün öğütme deposunda isimleri rakamlar olan sorgulayıcılarla karşılaşır ve öğütme deposundan çıkmak için karşılıklı bir anlaşma yaparlar ancak sorgulayıcılar anlaşmaya uymaz.

Sekizinci metin, Harun Güzeloğlu'nun *Gölgesiz* adlı oyun metnidir. *Gölgesiz*, büyük bir savaştan sonra insanlara güneşi yasaklayan bir iktidarın anlatıldığı tek kişilik oyundur. Savaş sırasında eşini ve hastalıktan da çocuğunu kaybeden bir kadın, karanlığa dayanamayıp ateşi çaldığı için hapsedilir ve gözleri dağlanmadan önce elindeki kibritlerle kendisini sorgulaması istenir. *Gölgesiz* özellikle gericilik ve aydınlık karşıtlığını işlediği, ninniler ve türkülerle de desteklenen Anadolu'ya ait bir distopya kaleme almıştır.

Dokuzuncu ve son metin ise, Güneş Çağlar'ın yazdığı *Beş Fasılda Tükenmek* isimli oyundur. Zamanın ve mekânın belirsiz olduğu bir düzlemde Tanrı, Alfredo, Guru ve 10.000 kere kaybolan adamın diyaloglarından oluşan metin dünyanın kanlı tarihinden sahneleri izleyicisine hatırlatmakta ve distopyanın gelecekte değil neo-liberal politikalarda; dolayısıyla da geçmiş ve bugünümüzdeki ekonomik çıkar çatışmalarında saklı olduğunu söylemekte; eğer buna son verilmezse insanlar için bir çeşit işkenceye dönüşen ekonomik politikaların geleceğe de sızacağını haber vermektedir.

Bu değerlendirmenin ikinci bölümünde önce, ütopyacılık fikri ve tür olarak ütopyanın doğuşu irdelenecek, sonra ütopyaların distopyalara evrilme süreçleri neden ve sonuçlarıyla anlatılacak; modern öncesi, klasik ve çağdaş dönem olarak üçe ayrılan distopyaların arasından seçili olan eserler detaylı bir şekilde incelenecektir. Üçüncü bölümde 2000 sonrası Türkiye'sinin genel bir resmi çizildikten sonra dönemin tiyatro yazını anlayışına göz gezdirilecek ve yerli oyun yazarları tarafından yazılan, yukarıda özet geçtiğimiz, projeye dahil edilen eserlerin ortak temaları ve problem edindikleri konular detaylıca analiz edilecek ve konumuz doğrultusunda genel bir sonuca varılmaya çalışılacaktır.



## 2. TARİHSEL SÜREÇ İÇERİSİNDE DİSTOPYA

İnsan her çağda daha iyi, daha mükemmel ve konforlu bir yaşamı hayal edip arzulamıştır (Farabi, 1990:69). Bu da tür olarak insanı, yeni toplum örgütlenmeleri ve yönetim anlayışları bulmaya zorlamıştır. Modern öncesi dönemlerde de bazı düşünür ve yazarlar, daha iyi bir yaşamın ya da toplumun nasıl yaratılacağı yönünde fikirler ortaya koymuşlardır. Bir imge olarak ütopya, kelime anlamı ortaya çıkmadan önce de gizlice pek çok metinde kendisine yer bulmuştur. Ancak 16. yüzyılda Thomas More tarafından yazılan *Ütopya* romanından sonra kelime siyasetin, felsefenin, dinin, ahlakın, bilimin ve yaşam koşullarının tartışmaya açıldığı bir edebi türe dönüşmüştür. Ütopya gelecek yüzyıllarda da unutulmamıştır ve değişerek dönüşerek varlığına devam etmektedir. Bu süreçte bazı yazarlar ütopyalarında bilimsel gelişmelere fazlasıyla yer verirken onların insanlığın faydasına olup olmadığını da sorgulamıştır. Çoğu ütopyacı bu metinlerin sonunda hayatın kendi gerçekliğine dönüş yapmışlardır. Bu tavırları ise onları zamanla anti-ütopyacı bir görünüme taşımıştır. 19. yüzyıla gelindiğinde ise bilimsel ve teknolojik gelişmeler hızla artarken John Stuart Mill bu kez, yaşanabilecek en kötü yer anlamında “*Distopya*” kelimesini kullanır ve *distopya* kısa zamanda bilimsel ve teknolojik gelişmelerin insanlığın, özellikle de alt sınıftaki halkın zararına olacağı endişesini taşıyan yazarların edebi türüne dönüşür. Bu metinlerin ortak özellikleri, güçlü ve sorgulanamaz hükümetleri eleştirmek, bilimsel gelişmelerin insanlığın önüne geçmesini engellemek ve okuyucularını bu konularda uyarmaktır.

Konumuzu detaylandırmak ve distopyanın tarihsel sürecine tanıklık edebilmek için, modern öncesi yazılan ütopyaların içerisindeki distopik öğeleri görmemiz ve anlamamız gerekir. Bu nedenle bu bölümümüzde modern öncesi yazılan ütopyaların aynı zamanda birer distopya örnekleri de olduklarını tespiti çalışırken, ütopyanın edebi bir türe dönüş serüvenine tanıklık edeceğiz. Modern öncesi dönemden başlayarak, klasik dönem distopyalarını ve çağdaş dönem distopyalarını ayrıntılı bir şekilde inceleyeceğiz.

## 2.1 Modern Öncesi Distopyalar

Yazdıkları dönemler için birer manifesto da sayılabilecek olan ütopyalar, toplumsal sorunlara ve etik tartışmalara cevap aramış ve insanlara çözüm yolları önermişlerdir. Ütopya yazarları genellikle, yaşadığı toplum içerisindeki aksaklıkları gören ve hayal kurma yetisiyle beraber bu aksaklıkları gidermeye çalışan kişilerdir. Ancak ütopyaların dünya üzerindeki hayali cennet olarak görülmeleri, özellikle yazarlarını romantik bir iyimserliğin, imkânsız bir düşün peşindeki hayalperestler konumuna da getirmiştir. Ütopyalar asla gerçekleşmeyeceği düşünülen kurmacalardır. Tartışma yaratma ve kabul görme açısından düşünüldüğünde bir ütopyanın kimin tarafından kurulduğu da spekülâtif olması açısından önemli bir konudur. Ütopyaların en büyük özellikleri, herhangi bir konu ya da problem hakkında karşıtlıkları da beraberinde getiriyor olmalarıdır. Bu nedenle de “olabilecek en iyi yer” ütopyaları, “olabilecek en kötü yer” distopyaları da içinde barındırır.

Bu birlikteliği daha iyi anlayabilmek için ütopya kavramını ayrıntılı biçimde irdelemek ve modern öncesi dönemde yazılmış ütopyaları, distopyan taraflarıyla görmek gerekmektedir.

### 2.1.1 Ütopya kavramı

Günümüz Türkiye’inde günlük dilde olabilecek en iyi yer manasına gelen “Ütopya” yazar Thomas More’un Yunancada yer anlamına gelen Topos” kelimesini yok anlamına gelen “Ou” ön eki ile birleştirmesinden doğmuştur ve olmayan yer anlamında kullanılmıştır. Thomas More bu şekilde “Ou-topos” adında yeni bir kelime ortaya çıkarmıştır ve zamanla bu kelime olumlu yer anlamını da karşılar olmuştur (Usta, 2005:7). Kelimeyi Türk Dil Kurumunun sitesinden arattığımızda ise tanım olarak karşımıza çıkan cümle “gerçekleşmesi olanaksız olan tasarı ya da düşünce” olmaktadır (sozluk.gov.tr).

Aynı zamanda Thomas More’un 1516 yılında kaleme alınan “Ütopia” adlı eseri tarihsel literatürde kelimenin ilk kez kullanıldığı kitap olarak da önem taşımaktadır. Thomas More’un “Ütopia” adlı eseri edebiyat tarihinde de yaratılan ilk kurgusal adadır. Edebiyat alanında kendisinden sonra yaratılan yeni yönetim önerili kurmacalara da örnek teşkil etmiştir. Thomas More’un kaleme aldığı bu eser, konumuz çerçevesinde aşağıdaki bölümlerde daha detaylı işlenecektir.

1929'da yazılan başka bir eser "*İdeoloji ve Ütopya*" da ise Karl Mannheim, terimi sosyoloji alanına da sokmuş, alt sınıfların değişim ve köklü dönüşüm ihtimalleri vaat eden ütopyacı inançlarını ilgi çekici bulduklarını ancak egemen sınıfın çıkarlarını gözeten ideoloji ve siyasi yapıları benimsediklerini söylemiştir (Mannheim'dan aktaran, Gordon, 1999:780).

Bu anlamda diyebiliriz ki; kurmaca bir devlet, ülke, sınır, toplum ve yönetim şekli önerisi de olan ütopyalar aynı zamanda politik kurmacalardır. Buldukları çağın eksikliklerini içlerinde barındırırken, o çağda ve o yerde yaşayan insanların hayallerini ve nasıl bir yerde yaşamak istediklerine dair arzularını da gözler önüne sererler. Bu da ütopyaları o çağın manifestosuna dönüştürür. Bu nedenle de ütopyalar kuralcı ve ahlakçıdır. Bu da ütopyaların kendi içindeki zıtlıklarını oluşturur. Çünkü böylece birilerinin ütopyası başkalarının kabusuna dönüşebilir. Aynı anda herkesin mutlu olabileceği bir ülke kelimenin köklerinde olduğu gibi gerçekten de yoktur. Micheal D. Gordin, Helen Tilley, Gyan Prakash tarafından derlenen *Tarihsel Olasılığın Koşulları* adlı kitapta ütopyanın açık ve uzayabilen uçları şöyle tarif edilmiştir.

"Ütopyanın Rönesans dönemindeki resmi doğumundan bu yana epeyce ilgi görmesi şaşırtıcı değil. Bu tarihin, düşünce tarihçilerinin kolaylıkla hatta alışkanlıkla erişebildiği büyük bölümünde, Platon'dan bilimkurguya dek öngörülmuş, ideal, planlanmış toplumların soy kütüğü çıkartılır. Ütopyaların bariz ve oldukça güçlü bir cazibesi ve etkisi vardır: cennetteki dini kökleri, sosyalizmdeki siyasal kökleri, komünlerdeki ekonomik kökleri ve daha niceleri, Thomas More 1516 tarihli aynı adlı yapıtıyla ütopya yazınsal türünü yarattığından beri, tarihçilerin ütopyanın geçerliliği üzerine yazdıklarında çoğunlukla, maddiyattan sıyrılmış entelektüel geleneklere yoğunlaşmış, ütopya bir terim, kavram ve tür olarak oluşturulmuştur (Gordin, Tilley ve Prakash, 2017:7).

Başka tanımlamalara bakacak olursak; Bernhard Roloff ütopyayı "bilimsel olduğu kadar bilimsel öncesi araçlarla da hayata geçirilmeye çalışılan ve bilimsel bir kuram üzerinden sonuçta pratiğe dönüşmekten başka hedefi olmayan toplumsal-politik bir tasarım proje "olarak tanımlamıştır (Pala, 2015:22).

Krish Kumar ise kelimeye bireylerin arzuları açısından yaklaşır ve ona göre kelimenin anlamı "mümkün olmayan ancak insanın bulunmak için heves ettiği bir dünyada yaşama arzusudur," der (Kumar, 2005:9).

Yapılan tanımlamalardan yola çıkacak olursak; ütopyalar hayal edenin tüm dünyayı güzelleştirme çabasıdır ve bir umudu içerir. Aynı zamanda kendi tarihindeki sorunların yazarınca çözümüdür.

Thomas More'un "Ütopia" adlı eserinden sonra Antonio Francesco "Dünyalar" adlı eserini yazmıştır. Yine 1533'te, Francesco Patrizi "Mutlu Ülke" kitabını ve 1602 yılında da İtalyan şair ve yazar, Campenalla "Güneş Ülkesi" adlı eserini yazmıştır. Felsefesinin merkezinde bilim olan Francis Bacon 1627'de dine yoğunlaşan "Yeni Atlantis" i yazmıştır. Bu kitaptan sonra özellikle Hristiyan ütopyaları popüler olmuştur. "Oceana Devleti", "Telemachus'un Başından Geçenler" ve "Bilinen Dünyanın Toprakları" önemli Hristiyan ütopyası eserleridir. 18. ve 19. yüzyıllarda da yazılmaya devam eden ütopya eserlerden başlıcaları 1726'da yayımlanan din adamı ve yergi ustası Jonathan Swift tarafından yazılan "Gulliver'in Maceraları", düşünceleriyle Fransız devrimini de etkileyen Jean-Jacques Rousseau'nun 1762'de yazdığı "Toplum Sözleşmesi", Alman felsefesinin kurucusu sayılan Immanuel Kant'ın 1795'te yazdığı "Ebedi Barış Üzerine Felsefi Denemeler" i, sosyalist reformcu Robert Owen'ın 1813'te "Toplumun Yeni Görünümü" eseri, 1848 yılında Karl Marks ve Friedrich Engels tarafından birlikte yazılan "Komünist Manifesto", bilimkurgunun babası sayılan Jules Verne tarafından 1879'da yazılan "Beyazın 500 Milyon" u ve Hertzka'nın 1890'da yazdığı "Özgürlükle" adlı eserleridir (Soysal, 2018:5).

19. yüzyılın sonlarına doğru yazar ve düşünürler siyasi fikir ve düşüncelerini ütopya eserleri üzerinden tartışır hale gelmiştir.

1888 yılında yazılan Edward Bellamy'nin politik ütopyası "Geçmişe Bakış" a William Morris, "Hiçbir yerden Haberler" ile karşılık vermiştir ve 1905'te Bacon, Platon ve More'a göndermelerde bulunan "Modern Ütopya" adlı eserde, İngiliz yazar H.G Wells, Morris'e karşı eleştiriler yöneltir. Özellikle H.G. Wells çokça tartışılan eseriyle 20. yüzyıldaki distopya yazarlarını da başlıca etkileyen kişi olmuştur (Soysal, 2018:5).

Diyebiliriz ki; ütopya kelimesinin ortaya atılması ve kavramsallaşması 1500'lü yılları bulmuş olsa da insanların eşit, mutlu, kaliteli bir yaşam arayışı her zaman olmuştur. Ve bu nedenle geçmişte de yazılan güzel yaşamı arayan eserlerde ütopya olarak

görülebilmektedir. Platon'un *Devleti* bu nedenle ütopyanın kavramsallaşmasından önceki ilk ütopya eser sayılır.

### 2.1.2 Platon'un devleti

Eflatun adıyla da bilinen Platon (427-347) Atina'nın soylu ailelerinden birinin çocuğu olarak dünyaya gelmiştir (Gökberk, 2011:53). Onun doğduğu yıllarda Atina'nın sanat ve kültür olanaklarının fazla ve gelişmiş olması Platon'un gelişmesinde faydalı olmuştur. Sokrates'in öğrenciliğini yapan ve ölene dek onun yanından ayrılmayan Platon, gençliğinde siyasi bir kariyer hedeflerken Sokrates'in etkisiyle felsefeye ağırlık vermiştir (Cevizci, 2012:62). Bu kararı almasında Atina'nın Pelopenez Savaşını kaybetmesinden sonra siyasi çalkantılarla sivrulan Atina'da, Sokrates'in idam cezası almasının da büyük payı vardır. Atina devletine, siyasete ve yasalara olan inancını kaybeden Platon siyaset yapma arzusundan vazgeçer (Bezel, 1984:15). Onun felsefenin kaynağını da yaşadığı güne olan inançsızlığı oluşturur. Platon'un *Devlet*'i yazma nedeni politik krizlerin Yunan kent devletinin sonunu getirecek olmasıdır. Sokrates'in idamını gören Platon, bulunduğu çağda felsefecilerin güçsüz olduğunu anlar ve filozofların iktidar sahibi olduğu bir yapı düşünür. Bu tasarısını da tarihin ilk ütopyası olarak görülen *Devlet* hayalinde açıklar (Cevizci, 2012:63).

*Devleti* insanla bir tutan Platon eserinde, devletin aklını yöneticilerin, öfkeli kısmını ise savaşçıların oluşturduğu bir yapı kurar. Geriye kalan kısım meslek halkı olacaktır. Yani bunlar devletin ruhudur ve çalışan kısım olacaklardır. Mesleği olan halk çalışıp kendi parasını kazanırken diğer sınıfların parası vergilerle ödenecektir. Bu kesim memur ve askeri kesimi içerir. Eğitimin, müzik, idman ve sanatla iç içe olmasından yana olan Platon, sanatta sansürü de onaylar. Adalet ve adaletsizliği yorumlarken sınıfların birbirine karışmasından bahseden Platon, sınıflar arası farkları yasalarla belirler. Kadınları da iş gücü olarak gören ve eğitim almasını onaylayan Platon, fiziksel güçsüzlüklerini göz önünde bulundurup kadınların daha kolay işlerde çalıştırılmalarını önerir. Yöneticilerin eğitimine hassasiyetle yaklaşan Platon, geometri ve felsefe bilimini öne çıkarır. Platon devlette doğruluk kavramını da irdeler ve doğruyu güçlülerin istediği şekilde değil, ahlakın anlayışının bir temeli olarak yorumlar. Bir devletin nasıl işlenmesi gerektiğinden ve zorunlu olarak ortaya çıkacak olan sınıfların ilişki kurallarından söz eder (Platon, 2016:13-372).

Konumuz gereğince Devlet'i analiz ettiğimizde sınıfların oluşmasını, sansürü ve sınırlılıkları gördüğümüzde Platon'un ütopyasının aynı zamanda bir karşı ütopya olduğunu da fark ederiz. Platon devleti tek bir insan olarak görürken bireyin kişisel isteklerini devletin iyiliğinin gerisinde tutmuştur. Aynı zamanda, yazılmış distopyalarda yazarların kendi çağlarındaki sorunlara çözüm ürettiğini söylemiştik; Platon'da ütopyasında Atina devletinin sorunlarına çözüm bulmaya çalışırken aynı zamanda ülkesini kurtarmaya çalışmıştır.

### **2.1.3 St. Augustinus'tan tanrı devleti**

Orta Çağın dini merkeze alan anlayışı da kendi ütopyalarını yaratmıştır. Bunun en çok bilinen örneği S.t Augustinus'dur. S.t Augustinus İ.S 354 yılında bugün Cezayir olarak anılan bölgede doğmuştur. Pagan bir baba ve koyu Hristiyan bir annenin çocuğu olarak dünyaya gelen S.t Augustinus, hayatını uzun süre berberlikle geçirmiş ve yaşamının son 34 yılında Hippo'da Katolik kilisesinin piskoposluğunu üstlenmiştir. S.t Augustinus'un yaşadığı dönemde Vizigotlar Roma kentini yağmalamıştır. Bunun üzerine bazı insanların buna neden olarak İmparatorluğun Hristiyanlaşmasını göstermesine karşılık olarak o da Hristiyanlığı savunmak için *De Civitate Dei* ya da Türkçesiyle *Tanrı Devleti* eserini yazar (Öner, 2008:16).

S.t Augustinus'in *Tanrı Devleti* eserinde yapmaya çalıştığı Hristiyanlığın şehri barbarlarla doldurduğu gerçeğiyle insanları yüzleştirerek seküler bir yaşama kapılan insanların dünyevi olanı değil tanrının şehrini arzulamalarını sağlamaktır. Kendisi de kesin bir ayırım yaparak, seküler devletin kaygılarını değil Tanrı'nın devletini arzulamayı seçer. Ona göre insanlar dünyada ahlaklı ve iyi bir Hristiyan olarak yaşamalı ve zamanı böyle değerlendirip zaten günaha bulanmış bir dünyada temiz kalmanın yollarını aramalıdır. S.t Augustinus'a göre devlet Tanrı'nın yeryüzündeki yüzü olmalı ve insanlar da yeryüzündeki devletlerinde gökyüzündeki gerçek devletlerini görebilmenin arzusuyla yaşamalıdır (Kumar, 2006:26).

S.t Augustinus'in Tanrı Devleti eserini de kısaca değerlendirecek olursak yine o günün şartlarında barbarlar tarafından istilaya uğramış devletini ve inandığı tanrı anlayışını korumaya çalıştığını görebiliriz. Bu eseri okuduğumuzda Orta Çağ Roma döneminde yazarın yaşamış olduğu yıllardaki sorunları irdeleyebileceğimiz aşıkardır.

Ütopyanın konusunun ve derdinin dünyevi olması, Hristiyanlığın ise ilahi olan ile ilişkisine bakıldığında Hristiyan ütopyalarının yazılması şaşırtıcı gelebilir; fakat o

dönem için ütopyaların yeryüzündeki yönetim biçimlerini ve yönetenleri eleştirmesi doğru yönetim anlayışının ve adaletin bir tek yukarıdan geleceğine inanan Hristiyanların ütopya metinlere yönelmesine neden olmuştur. Diğer yandan din her zaman bir karşıtlıkta doğurur ve yönetimde gri alanları azaltır. Din ütopyaları da kuşkusuz kendi distopyasını da oluşturacaktır.

#### **2.1.4 Thomas More'ün ütopyası**

Geçimini uzun yıllar avukatlık yaparak sağlayan Thomas More, 7 Şubat 1478'te İngiltere'de doğmuştur. Yargıç babasının isteğiyle, eğitimle iç içe olması için henüz 8 yaşındayken o dönem için soylu biri sayılan Kardinal Morton'un yanında kalmaya başlar. Henüz 14 yaşındayken Oxford'a Hukuk tahsili yapması için gönderilir. Geniş entelektüel bilgisini burada oluşturan More, Erasmus'la birlikte Latince, Yunanca öğrenmiş ve kendisini Eski Yunan edebiyatına dair derin bilgilerle donatmıştır. İngiltere Kralı olan 8. Henry'nin de danışmanlarından biri olan More, Katolik kilisesiyle yaşanan sorunlar nedeniyle 1535 yılında idam edilmiştir (Urgan, 1984:18).

Orta Çağ'ın sonra yaklaştığı Rönesans hareketlerinin arttığı bir dönemde yaşayan More, dönemindeki aydınlar gibi skolastik düşünceden rahatsızlık duymuştur. Orta Çağ'a hâkim olan iyi, saf bir insanın olamayacağı düşüncesi ve yaşarken insanların acıyla yoğrulmasını normalleştirmeleri, Thomas More için anlaşılmaz bir durumdur. More, insanların iyi ve erdemli olabileceğini düşünüyor hatta yeni şehirler kurabileceklerine ve bir araya gelerek mutlu bir yaşamı inşa edebileceklerine inanıyordu (More, 2006:113). Belki de bu nedenle bugün Thomas More için sadece ütopya kelimesini değil kavramını da icat ettiğini söyleyebiliriz. Ütopyayı hem edebi bir form hem de yeni insanlık arayışları için kapsamlı bir modelleme yöntemi olarak sunabilmişti (Kumar, 2006:46).

Thomas More'un *Ütopya*'yı yazdığı dönemin arka planına baktığımızda İngiltere ile Fransa arasında süregelen Yüzyıl Savaşları'nın o doğmadan hemen önce bittiğini görürüz. Fakat henüz onun çocuk olduğu yıllarda İngiliz soyluları arasında arasındaki Fransa'dan toprak kapma mücadelesi yani tarihte *Güller Savaşı* olarak anılan mücadele henüz sürüyordu. Bundan da en büyük zararı köylüler görüyordu (More, 1999:115). Bu açıdan More'ün *Ütopya*'sında savaşın neden olmadığını daha iyi anlıyoruz.

İngiliz soyluların tarım alanlarını kapattırarak mera haline getirmesi de More'un Ütopyasına başka konular girmesini sağlamıştır. Tarım alanlarında çalışmayan insanların açlıkla baş başa kalması pek çok kişiyi suça yöneltmiş ve bunun karşılığında 8. Henry döneminde 72.000 kişi asılmıştır (Bezel, 1984:47-48).

Ayrıca More, sarayda görev aldığı dönemde “Kötü Mayıs Günü” olarak anılan olaylarda halkın yanında olarak takdir toplamıştır. Yoksul İngiliz halkının ayaklandığı dönemde dökülen kanın azalmasını sağlamıştır (Urgan, 1984:26).

*Ütopya*'ya yazarıyla beraber baktığımızda, avukatlık, yargıçlık ve krala danışmanlık yapan ama aynı zamanda hiçbir suçun nedensiz yere işlenmeyeceğini de bilen birinin kurduğu düşsel bir dünya olarak okuyabiliriz. More, İngiliz yönetiminin toplumuna yaşattığı sıkıntıları görmüş, çocuk yaşından itibaren acılar çekmiş ve yara alan adalet mekanizmasının düzelmesi için bir öneri hazırlamıştır. O tasarısında saraya karşı halktan yana tavır almış ve önce alt sınıfın nasıl mutluluğuna kafa yormuş ve sonra da diğerleriyle nasıl eşit haklara sahip olabileceklerini düşünmüştür (Yücedağ, 2011:201).

Ütopya'nın içeriğine baktığımızda ise 30 kilometrelik, 54 şehirlik bir adaya karşılıyoruz. Her bir adada 6.000 aile yaşamaktadır. Çocuğu olmayan ailelere fazla ailelerden çocuk verilirken eğitim hakkından sağlık hakkına kadar her yurttaşa eşit davranılır. Kadın ve erkeklerin beraber günde 6 saat çalıştığı adada diğer zamanlar güzel sanatlar ve eğlenceli sohbetlerle değerlendirilir. Şiddete izin verilmezken suç işleyenler kölelikle cezalandırılır ve kendilerine altın bir kelepçe takılır. Normal dünyanın aksine altının suçlulara takılması metaforik olarak da sisteme bir eleştiri getirir (More, 1999:240).

Thomas More'un *Ütopya* eserinde de yazarının çağının sorunlarına çözüm arayışıyla karşılıyoruz. Bozulan İngiltere ekonomisi, yoksulluk ve iç savaş, hayatı boyunca bunlarla mücadele eden More, Ütopya adasını kurarken hayalperest davranmamış aksine sadece gerçeklerden yola çıkmıştır. O kurmaca ada ve tüm kurallar, okuyucusuna eser sahibinin yaşadığı dönemin İngiltere'sinden fazlasıyla bahseder. Bunların dışında *Ütopya*'da aynı zamanda çok fazla distopik öge içermektedir. Böyle bir yönetim anlayışı ve kuralcılığın azınlık bir grup açısından hoş karşılanabileceği aşikardır.

### 2.1.5 Bacon'un Yeni Atlantis'i

22 Ocak 1561 yılında doğan Francis Bacon, Kraliçe Elizabeth'in mühür bakanlığını ve danışmanlığını yapmış yaşadığı dönemde güvenirliliğiyle ün yapmış bir babanın oğlu olarak dünyaya gelmiştir (Bacon, 2017:11).

Çocukluğunda aldığı skolastik eğitime tepki olarak düşünce dünyasının merkezine bilimi koyan Francis Bacon, yaşadığı döneme göre ilerici bir bakışa sahip olmuştur. Hayatı boyunca anne ve babasının soylu kişiler olmasından dolayı yaşadığı lüks yaşamına hayatı boyunca ulaşmaya çalışıp ulaşamamış, uzun yıllar kovaladığı memuriyette de işlediği etik suçlardan dolayı ceza almıştır. Orta Çağ'ın düşünme mantığından sıyrılıp felsefesini daha ileriki yıllara götürmeyi denemiştir. Ancak Bacon bir öncü ve kendisinden sonrakiler için ilham kaynağı olarak kalmıştır. O skolastik felsefenin sona ereceğini ilk hissedenlerden biridir ve düşüncelerini tam olarak oturtmasa da "yeni aklın" elçisi olmuştur. Bacon'un yaşadığı dönemde İngiltere, toplumsal çatışmalarla, güçlü bir rekabet anlayışıyla ve uygulanan birtakım yeniliklerle çelişkilerle dolu bir ülkeydi. O dönem her vatandaş için hem büyük kazanımların hem de büyük kayıpların yaşandığı bir dönemdi. Bu dönem, Rönesans'ın başlangıcıydı. Ancak gerçilikte sürmekte ve insanlar iki büyük karşıt gücün ortasındaydı. Bacon'da bu dönemde yaşadığı ve bir yanda zenginlik, ilericilik diğer yanda ise gerçilik ve yoksunluğun ortasında yaşadığı (Bacon, 1999:11-15).

İşte bu çağda yaşayan Francis Bacon'un ütopyası *Yeni Atlantis*'in de arka planını orta çağın köhne bakışı oluşturur. Skolastik düşünce bilginin ilerlemesine izin vermiyor ve bilimin önüne set çekiyordu. Ancak Bacon kişisel olarak zaafı olan bir insan olsa da umutlu ve geleceği düşünen bir kişilikti o nedenle ütopyasında din ile bilimi yan yana getirebilmişti. Çünkü bilgi insanın yararına olacak yegâne unsurdur. Sistemsiz inançlarını herkesin gözünde kesinleştirmeye çalışan kiliseye karşı o yalnızca bilgiyi savundu. Somut deneylere inanıyor ve tümevarım yöntemini kullanıyordu. Modern bilimin özünü ve ışığını taşıyan Yeni Atlantis eserini de tüm bunların ışığında 1624 yılında yazdı (Bacon, 1999:20-21).

Bacon'un ütopyası, denizde yaşadıkları kötü bir olay sonrası daha önce kimse tarafından fark edilmemiş bir adaya düşen denizcilerin karşılaştıkları ileri bir yönetim anlayışını kapsar. Denizcilerin ulaştıkları adanın adı Banelam adasıdır. Bu adanın sakinleri diğer ülkelerden habersiz gizli bir şekilde varlığını sürdürmektedir.

Adada bulunan Salamon'un evi bilim merkezi gibidir. Adanın sakinleri belirli aralıklarla dış ülkeleri gezer ve çeşit çeşit eşyayı adaya getirirler. Bilime çok önem veren adalılar diğer ülkelerden daha gelişmiştir. Adadaki en bilgili kişi en saygın kişidir. Ve bu kişi aynı zamanda piskopostur da. Kadınlara değer verilirken tek eşlilik kutsanır. Doğayı insanın yararına göre sınırsızca kullanmanın peşinde olan Atlantis'te de geleceğin tarım modelini öngörmüştür diyebiliriz. Bacon için insanın yararına olan her nesne ya da doğadaki tüm şeyler olumlu geri kalan her şey olumsuzdur (Bacon, 1999:31-80).

Diğer ütopyalar gibi Bacon'un ütopyasını da kısaca incelediğimizde karşımıza yine çağının eksiklik ve sorunlarını gidermeye çalışan birisiyle karşılaşırız. Bilimin önündeki engelleri gerçek hayatta kaldırmaya çalışan bir kişi bilgi yolunda yeni bir devlet ve yönetim anlayışı önerisi sunuyor. Bunun yanı sıra Bacon'un ütopyası da distopyaya dönüşme ihtimali içeriyor.

### **2.1.6 Campenalla'dan güneş ülkesi**

Bir başka ütopyacı şair ve isyancı Campenella ise *Güneş Ülkesi* adlı eserinde politik görüşlerini anlattığı yeni bir devlet kurmuştur. Güneş Ülkesi komün düzeniyle yaşanan ve özel mülkiyetin ortadan kaldırıldığı bir ülkedir. Sosyalizmin temelini atıldığı eser, Cenevizli bir kaptan ile bir hastane başrahibinin konuşmalarından oluşur. Bu eser için diyebiliriz ki hayatını eşitliğe adayan ve kilisenin baskılarına rağmen susmadan konuşan, yazan, aydınlıkçı birinin hayatın tüm zorluklarından çekip çıkardığı bir eserdir. Campenalla'nın engizisyon mahkemesi tarafından yargılanıp 27 yıl ceza aldığı sırada hapiste yazdığı metin ortaklığı önemser ve bireyselliği değil toplumculuğu değerli bulur. Bencilliğin önüne geçmek için kadınların bile paylaşıldığı bu düzende eğitim ve sağlığa da çok önem verilir. Yaş durumuna ve statüye göre beslenen ülkede yiyeceklerden giyeceklere kadar her şey aynı ve kurallıdır. Herkes hem zengin hem fakirdir (Campanella, 1974:20-21).

Araştırmamızın ana konusu gereğince bu esere de baktığımızda Campenalla'nın fakir geçirdiği çocukluğundan sonra ekonomik düzeni değiştirmeye çalıştığını ve sınıf ayrımını ortadan kaldırmaya çalıştığını görüyoruz. Daha önceki ütopyalarda sınıfsallık dururken Campenalla bütün insanları eşitlemiştir. Ancak bununda Güneş Ülkesi'nde yaşayan bazı insanlar için bir tür distopyaya dönüşebileceğini de görmeliyiz.

İncelediğimiz pek çok ütopyanın çağıyla uyuşamayan ve devletin aksayan yönlerine öneriler getiren ilerici insanlar tarafından yazıldığını görüyoruz. Ütopyaların yazılış şekli nasıl olursa olsun bu onları politik olmaktan ve bir düşünce belirtmekten alıkoyamıyor. Şu ana kadar örneklerini incelediğimiz bütün ütopyalar, bir kurmaca içerseler de çağının dertlerini dile getiren felsefi metinlerdir. Aynı zamanda da bireysel özgürlüklerin bir şekilde ortadan kaldırıldığı, sınırların ve kuralların olduğu bir örtülü dünya gibidirler. Bu adada yaşayan birilerinin yaşamından mutlu olmama ihtimali de tıpkı bizim dönemimizdeki insanların pek çoğunun mutlu olmama ihtimali gibi hayli fazladır.

Öyleyse ütopyaların ne kadar güzel kurulurlarsa kurulsunlar aynı zamanda birer distopya olduklarını da söylemek durumundayız.

## **2.2 19. Yüzyıldan Günümüze Distopya**

19. yüzyıl sanayileşmeyle beraber, kentleşmenin başladığı ve yeni türden hiyerarşilerin ortaya çıktığı bir yüzyıl olmuştur. Dünyada yeni yerlerin keşfedildiği, bilimsel gelişmelerin özellikle tıp alanında yoğunlaştığı bu dönemde ütopyalar birer distopyaya dönüşerek bilimle biraz daha iç içe ve karanlık bir hal almıştır. Bilimsel gelişmelerin, iktidarların gücü tarafından, halkın zararına kullanıldığı kurmacalar, siyasi gelişmelerden ve totaliter rejimlerden de fazlasıyla etkilenmişlerdir. Yazarlar üst üste insanın giderek makineye dönüştüğü ve bir sistemin duygusuz parçası haline getirildiği eserler yazmışlardır.

Bu dönemde yazılan distopya eserleri anlayabilmek için, distopyayı kavram olarak doğru anlamak gerekmektedir.

### **2.2.1 Distopya kavramı**

Kötü yer anlamına gelen “Distopya” günlük dil kullanımında çoğu zaman ütopyanın zıttı bir kavram olarak görülür. Ancak bu yanlış bir kullanımdır. Distopya kusursuz bir toplum ve sistem arayışının bir eleştirisidir (Ağkaya, 2016:49). Distopya, kendi düşüncesinden farklı düşüneni ve kendisinden farklı olanı reddeden bir örgütlenme biçimidir.

“Distopya” kelimesinin kökenine inildiğinde “dys/dis” ön eki ile karşılaşılır. Bu ek Yunanca “istenmeyen, kötü, hastalıklı ve anormal” anlamına gelmektedir. Distopya kelimesi işte bu ön ekin yer anlamına gelen “topos” kelimesiyle birleşmesinden

türemiştir. John Stuart Mill tarafından ilk kez 1868 yılında kullanılmıştır. Kullanılma nedeni ise politiktir. Mill, kelimeyi İrlanda toprak politikası hakkında konuşurken “Ütopya denilen şey uygulanabilir olmaktan uzak düşecek şekilde fazla iyi iken, bize önerdikleri şey uygulanabilir olmaktan uzak düşecek şekilde fazla kötüdür.” demiştir (Çelik, 2015:60-61).

Kumar’a göre distopya aynı zamanda ütopyalara olan inancı ve istenci sonlandırmak için de bir araçtır. Ütopyaların karanlık ve ürkütücü taraflarını ortaya çıkartan bir korku parkı gibidir. Güzel ve eğlenceli olarak sunulurlar fakat baskıcı, yıkıcı ve yıldırıcıdır (Kumar’dan akt. Balı, 2016:4).

Başka bir açıdan bakarsak ütopya toplumun mutluluğunu ve eşitliğini öne çıkarırken bireyin değerlerini hiçe sayarlar ve bu da karşı-ütopyayı doğurur. Distopya kurmacası yazan biri ise, dünyada olabilecek en iyi yer anlamında sunulan bir modelin aslında dünyanın en kötü yeri de olabileceğini gösteren kişidir (Bezel, 1984:17-23). Buradan bakıldığında distopyayla ütopyanın ilişkisi için birinin daima diğerinin içinde olduğunu söyleyebiliriz. Distopya sınırları belirlenmiş, ilerici gibi görünen ama kurgusu dahilinde mutlaka acı çeken bir kesimi de içinde barındıran bir yapıdır. Distopya kurmacalarda da bir ütopyanın peşinde koşanlar vardır ancak onların ütopyası bir başkası için baskıcı bir rejim oluşturacaktır. Distopya kelimesinin dışında, aynı tanıma karşılık gelecek şekilde “Karşı-ütopya”, “Ters-ütopya”, “Anti-ütopya” gibi kelimelerde kullanılabilir (Bezel, 1984:7). Ancak günümüzde distopya kelimesinin daha çok kullanılmasının nedeni hem bir kurmaca türü olarak kabul edilmesi hem de kelime olarak tarihsel literatürde daha fazla yer almasıdır.

Sonuç olarak distopyalarda tam bir ütopya karşıtlığından bahsedemeyiz. En sade anlatımıyla distopya; bir ütopya ülküsüyle yola çıkanların, işin sonunda toplum yönetimini totaliter rejime dönüştürmesidir (Bezel, 1984:7). Ayrıca idealize edilerek kurulan yaşam alanları ve kentler, insanlar için kaçılması gereken bir mekâna dönüşmektedir (Akkoyunlu, 2003:155). Tarihsel açıdan bakıldığında, kusursuz bir sistem arayışı, bir kurmaca dahilindeki yapısı ve bir toplum önerisi eleştirisi sunan tarafla distopyanın tıpkı ütopya gibi edebi metinlerin, resmin ve sinemanın da ilgisini çekecek olması da kaçınılmazdır. Distopyaların yazılmaya başlanması, Birinci Dünya Savaşı’ndan sonra yoğunlaşan ütopya karşıtı fikirlerin özellikle

sosyalizm eleştirileriyle birleşmesinden oluşmuştur. İlk distopik metinlerin neredeyse tamamının bir sosyalizm ve kapitalizm eleştirisi olduğu görülür (Pala, 2015:101).

Bizim de Klasik Distopya Metinler başlığı altında inceleyeceğimiz eserlerden bazıları “Biz”, “Cesur Yeni Dünya”, “Bin Dokuz Yüz Seksen Dört” sistem ve yönetim karşıtlığından hareket eden metinlerdir.

Distopyanın kavramsallaşması ikizi ütopyanınkine benzer. Yazınsal türler distopyanın da etrafını sarmıştır. Oysa tarihçiler tarafından bakıldığında da distopyalar yazıldıkları dönemin gerçekliklerini anlatırlar (Goridin, Tilley ve Prakash, 2017:8).

Sonuç olarak distopya kavramının iyi olarak sunulan bir sistemin yani ütopyaların açıklarını bulan ve eleştiren bir yapıda olduğunu söyleyebiliriz. Ütopya insanlığın kurduğu güzel bir hayalken, distopya kötü bir kabustan uyanamamak gibidir (Üster, 2014:14). Distopyada tıpkı ütopya gibi politika, düşünce ve felsefe içerirken aynı zamanda edebidir de. Ütopyalar nasıl ki çağının sorunlarını anlatmak için yazıldıysa distopyalarda çağlarındaki ütopyacı fikirlerin yanlışlarını ve hatalarını bulmaya çalışan birer reçete gibidir. Bu nedenle oldukça karamsar ve umutsuz yapıdadırlar. Modern zamanlarda yazıldıkları için teknolojiyle ve bilimle iç içedirler. Çoğu zaman kötü bir gelecek öngörüsünde bulunurlar. Bu da kendi içinde distopyanın alt türlerinin oluşmasını sağlamıştır.

### **2.2.2 İlk distopya kurmacalar**

18. yüzyıl felsefesinin aksine, 19. yüzyıl felsefesinin olumsuz bir bakışa sahip olması distopya metinlerin yazılmaya başlanmasında etkili olmuştur diyebiliriz (Safranski'den akt. Çelik, 2015:64).

Distopyalar günlük gerçekten ve hayatın anlamından bağımsız değildirler. Bu nedenle de teknolojik gelişmelerin ve bilimdeki ilerleyişin ütopyaların yaratılmasına katkıda bulunması gibi 19. yüzyılda da bazı yazarlar birtakım gelişmeleri “kötü” bir geleceğe gidiş olarak yorumlamışlardır. Bunda 19. yüzyılın sonlarından başlayarak 20. yüzyılın ortalarına kadar süren büyük savaşlarında etkisi olmuştur. Ütopyalarda insan aklının ve bilimin merkeze konulduğunu görürken distopyalarda insanlığın bilim çılgınlığının öngörülür zararlarıyla karşılaşırız. Birbirinden farklı bölgelerde uzunca bir süreye yayılan bu savaşlar aynı zamanda yönetim şekillerinin değişmesi, yeni iktidarlar, sanayi alanındaki gelişmelerin yeni sınıfları yaratmaları, şehir

hayatının canlanması gibi sonuçları doğurmuş. Bu yeni yaşamın getirdiği korkutucu taraf ise tüm bu modernleşme safhasında yeni iktidar alanları, kurumsal kimlikler, parçalanmaya doğru giden benliklerin oluşmaya başlamasıdır. O önem temeldeki iki yönetim ve ekonomi biçimi kapitalizm ve sosyalizmde açıklar veriyordu. Bireyci bakışta toplumsal bakışta birbirlerinden farklı şekillerde kendi ütopya ve distopyalarını yaşıyorlardı. İlk distopya metinlerde bu karmaşık yapıda ortaya çıktılar. Bu nedenle konularını biraz da abartıdan ve gelecekçilikten alarak, yeni sınıfsal farklılıkları, izlenme ve takip edilme biçimlerini, algı yönetimlerini, toplumsal hafızanın yitirilmesini, kentleşme modellerini, makineleşmeyi, anormal hastalıkları, kitle psikolojisini, devletlerin ve yönetici sınıfındaki insanların yanlışlarını ve alt sınıfın itaat etme biçimlerini yazdılar.

Tarihsel süreçteki ilk distopya metinler için Almanya’da geçen kurgusal bir sosyalizm denemesini içeren “*Pictures of Socialistic Future*” (1891) ve yine Almanya’ya benzeyen ama kurmaca olarak Orta Doğu’da gösterilen bir ülke Meccania Bölgesi’nin anlatıldığı, “*Meccania: The Super Stat*”i (1918) söyleyebiliriz.

Bu romanlardan daha sonra yazılan ve ileriki bölümlerde daha detaylı inceleyeceğimiz metinlere de göz ucuyla bakarsak, 1921 yılında Yevgeni Zamyatin tarafından yazılan “Biz” makineleşen insana dair bir bilim kurguyken, George Orwell tarafından yazılan ve 1949 yılında basılan “1984” romanı totaliterizm ve gözetim toplumu karşıtlığındadır. Orwell’in diğer distopya eseri *Hayvan Çiftliği* ise Orwell’in solcu olmasına rağmen Stalin’e yönelttiği eleştirileri kapsar. Aldous Huxley tarafından yazılan “*Cesur Yeni Dünya*” ise bilimsel gelişmelerle beraber, sanayi toplumunu ve kültürel değişimleri eleştirmiştir. 1951 yılında Ray Bradbury tarafından yazılan Fahrenheit 451 kültür algısını ve sansürcü iktidarları eleştirmiştir.

Sonuçta ilk distopya kurmacalara baktığımızda, günün teknolojik gelişmelerin korkutucu hızına ve günün siyasetine ciddi eleştiriler, yergiler ve hicivler oldukları görülecektir. Hatta yorum olarak diyebiliriz ki, tür olarak edebiyata ve sinemaya yerleşen distopya, ilk ortaya çıktığında bugünkünden çok daha toplumsal ve politiktir. Özellikle ileriki bölümlere geldiğimizde çağdaş distopyaları incelerken göreceğiz ki siyasi iktidar gitgide bu türde silik bir hal alacaktır. Çağdaş distopyaların da temeli oluşturan bilim kurgu ve distopya ilişkisine de bu nedenle göz atmakta fayda vardır.

### 2.2.3 Distopya ve bilimkurgu

Distopya kurmacalar yazılmaya başlandıkları ilk andan itibaren ikizi ütopyalar gibi bilimi, düşünceyi ve geleceği merkezine koymuştur. Bunların arasından bilim seçeneği ütopyalarda insanlığı ve toplumu ileriye götüren bir işlevselliğe sahipken distopyalarda bu yerini toplumun zararına yapılan işlere bırakmıştır. Bunda 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyılda felsefenin değişimi kadar sanayinin ve makineleşmenin gelişmesinin insanların yaşam alışkanlıklarını ve kültürel faaliyetlerini değiştirmesinin de payı büyüktür. Ayrıca tüm bu teknolojik gelişmeler, şehirleşmeyle beraber, yeni sınıfsal bir hiyerarşi doğurmuş ve insanlara sunulan eşitlenme vaadi dolaylı yollardan yine ertelenmiştir. Bu dönemde güçlü ve tek başına liderler dünyayı etkisi altına alırken 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl aralığı teknolojik gelişmelerin olduğu fakat diğer yandan da savaşların, işsizliğin ve ağır insan kayıplarının yaşandığı bir dönem de olmuştur. İşte böyle bir arka planda yazılan distopyaların da temelini bilimsel gelişmeler oluşturmaktadır.

Bilim kurgunun tarihine baktığımızda, ilk bilim kurgunun 1268 ve 1277 yılları arasında yazıldığı tahmin edilen *Theologus Autodidactus* (İbn al Nafis) olduğu görülmektedir (antarcticaedu.com, 2020). Ancak modern anlamda tür olarak bilim kurgunun *Mary Shelley*'in yarattığı *Frankenstein* karakteriyle başladığı kabul edilir. Romanını henüz 18 yaşında yazan *Mary Shelley*'in o dönemki başarısını *Robot Öyküleri Antolojisi* adlı kitabında anlatan yazar *Isaac Asimov* romanın ilk dönemki yankısını şu sözlerle anlatmıştır.

“1817’de *Mary Shelley*’nin romanını bitirdi ve 1818’de basıldı. Konusu genç bir bilimciyle ve bir anatomi öğrencisiyle ilgiliydi. Bu öğrenci laboratuvarında bir beden oluşturmuş ve bir elektrik yoluyla buna yaşam aşılamaı başarmıştı. Bu varlık (Ona isim verilmemişti.) iki buçuk metre boyunda canavarsı bir şeydi ve canavarsı yüzü onu görenlere korku krizi geçiriyordu. Canavar insan toplumunda kendine yer bulamıyor ve üzüntü içinde bilimciye ve onun tüm sevdiklerine saldırıyordu. Bilimcinin tüm akrabaları ve en sonunda kendisi de ölüyordu. Canavar vahşi dünyaya doğru, olasılıkla pişmanlıktan ölmek üzere, yürüyüp gidiyordu. Roman büyük yankı uyandırdı ve büyük yankı uyandırmaktan hiç vazgeçmedi.” (Asimov, 1999:9).

*Shelley*'in yarattığı *Frankenstein* öylesine kült bir karaktere dönüşmüştür ki insanlar artık bir canavar yarattıklarında “bir *Frankenstein* yarattım” demeye başlarlar. Aynı zamanda kitaptaki laboratuvarında üretilen canavar kültü hala daha varlığını ve üstünlüğünü bilim kurgularda sürdürmektedir (Asimov, 1999:10).

Mary Shelley ise yarattığı karakter ve yazdığı hikayesinin kendisini nasıl yıllarca koruduğunu açık edercesine “onu bilindik insani ilişkiler ve duygularla sarmaladığını ve tıpkı İlyada ya da Shakespeare’in metinleri gibi okunabileceğini,” söyler (Shelley, 2018:19).

Gerçekten de Mary Shelley’in romanının hem bilim kurgunun temel öğelerini yarattığını hem de kendisinden sonrakiler için örnek teşkil ettiğini görebiliriz. Bu nedenle de Frankenstein defalarca kez yeniden uyarlanmış ve çizgi romanlarda ve sinemalarda varlığını sürdürmüştür.

Bilim kurgunun temelini atan başka yazarlara göz gezdirdiğimizde ise, bilim kurgunun babası sayılan Jules Verne ve H.G. Wells’i görürüz. Özellikle Jules Verne eserleriyle bilim kurgunun merkezini oluşturmuş ve beyaz perdeye de aktarılan filmlerle popülerliğini arttırmıştır. Adam Roberts’e göre Verne, insanların keşfetme duygusunu körüklemektedir (Roberts’den akt. Erol, 2013:4). Verne’in en önemli eserleri *Denizler Altında Yirmi Bin Fersah* (1870), *Dünyanın Merkezine Yolculuk* (1864) ve *Seksen Günde Devr-i Alem* (1873) olarak görülmektedir.

Distopya yazarları içerisinde de saydığımız H.G.Wells ise, bilim kurgunun Shakespeare’i olarak adlandırılmaktadır. Bilim kurgu türüne ait eserlerine baktığımızda *Zaman Makinası* (1895) ve *Doktor Moreau’un Adası* (1896) H.G. Wells’te özellikle zaman makinesi kültüne büyük katkıda bulunmuştur. Hem Verne’in hem de Wells’in metinlerine baktığımızda ise sadece bilimsel gelişmelerden yola çıkan fantastik romanlar olmadıklarını aynı zamanda politik ve toplumsal alt metinlere sahip olduklarını görürüz. Özellikle Wells, *Zaman Makinesi* adlı eserinde dünyanın attığı bir takım teknolojik ve bilimsel adımlar hakkında yüksek sesli ikazlarda bulunur. Verne ise bir araştırmacı olarak evrenin sırrı ve büyüklüğü hakkında tartışmalar açmaya çalışmıştır.

Bilim kurgunun tarihsel süreci bilimsel ve teknolojik gelişmelerin günümüzde artış göstermesiyle devam etmektedir. Bilim kurguyu distopya kurmacalarıyla birleştiren ilk yazarlar felaket senaryocu yazarlar olarak anılsalar da aslında kendi toplumlarını kurtarmak için gelişen teknolojinin korkusunu yaşamışlar ve bunu okuyucularıyla paylaşmışlardır. Niyetleri metinlerinde olduğu gibi dünyayı insan eliyle bitirmek olmamıştır. Ancak dünyanın sonunun insanın elinden geleceği iddiası güçlü bir ikaz niteliğindedir. Bilimsel kurgularda da yazarlar distopyalarda olduğu gibi kurumlarıyla

beraber ayakta duran bir gelecek hayalinde bulunmuşlardır (Roloff ve Seeblen'den akt. 1995:54).

Distopya ile bilim kurguyu birleştiren yazarların temaları genelde aynı noktalarda birleşir. Yeni tür kitlelerin ve bilinçsiz bir toplumun yaratılması, nükleer enerjiler, yazılı metinlerin ana konusunu oluşturur.

Bu nedenlerle bilim kurgu, çoğu zaman fantastik öğeler içeren, eğlenceli eserler olarak görülse de politik olarak çoğu zaman kapalı mesajlar içerirler. Bunun nedenlerini değerlendiren Roloff ve Seeblen; bilim kurgu türünün, sosyalizmin hayallerine destek vermemek için, kapitalist sisteme eleştirilerini üstü kapalı biçimde sunduğunu söylemişlerdir (Roloff ve Seeblen, 1995:112).

Sonuç olarak distopyaların kurmaca şablonlarını incelediğimizde karşımıza Platon'un devletinden bu yana pek çok ütopya da karşımıza çıkan kesin çizgilerle çekilmiş bir hiyerarşik sistem çıkar. Toplumun yararı gözetilerek bireyin arzularının bastırılması ve en iyi ihtimalle sınırlandırılması. Bireylerin toplum kurallarına ve yasalara aykırı hareket edip etmediğini anlamak için gözetlenmeleri. Gelecek zamanlardan birinde yaratılmış bir toplum ve otoriter bir lider. Ya da görünmeyen bir ekip tarafından yönetilme. Çoğu zaman yazıldıkları günden çok daha ilerisini öngören bir teknolojik anlayış. Bu teknolojinin ve yasakların bir felakete sebep olmaları. Ve mutlaka tek bir kişi tarafından başlatılan karşı kampanya ve bu toplum anlayışının ve otoritenin değiştirilmeye çalışılması.

İnsanların bilimi kötüye kullanacakları ve felakete yol açacakları temalı senaryoları işleyen metinler, Frankenstein'den bu yana varlığını sürdürmektedir. Ve distopyalarında gelecekçilikten söz etmeleri ve bilimsel gelişmelerle ilgili öngörüler sunan metinler olmaları, çoğu zaman bilim kurgu içermelerine neden olur. Zaman içerisinde distopyaların bir türe dönüşmesiyle ortaya çıkan alt türlerden özellikle *Siberpunk* akımının; bir anlamda bilim kurgu ve distopyanın tek bir formda buluşması diyebiliriz. Distopyanın alt türleri başlığımızda *Siberpunk* akımını ayrıntılı şekilde inceleyeceğiz.

#### **2.2.4 Distopya alt türleri**

Distopyalar, aynı zamanda aşırılıklar çağı olarak da görülen 20. yüzyıla bir kurmaca türü olarak hakimiyet kurmuştur diyebiliriz. Özellikle İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra tüm sanat dallarında distopya tarzda ürünler verilmeye başlanmıştır.

Distopyalarda kötünün, çirkinin ve karanlığın estetik bir biçimde sunulması özellikle de bu yüzyılın sanatı sinemayı etkisi altına almıştır.

Distopyalar, 1968 hareketleri, Punk ve Beat kültürü, sibernetik araştırmalar, bilgisayar teknolojisinin yükselmesi gibi gelişmelerden etkilenecek türlerini ve alt türlerini doğurmuştur.

#### **2.2.4.1 Feminist distopyalar**

Feminizmin tarihsel sürecine tanıklık ettiğimizde, köklerinin Aydınlanma Dönemi'ne kadar uzandığını görürüz. 18. yüzyıl sonundan, 19. yüzyılın sonuna kadar olan süre feminizm için gelişme dönemi, 20. yüzyılın ikinci yarısından sonraki dönem feminizmin kendisini her alanda göstermeye başladığı ve akademik çevreler tarafından kabul edildiği bir dönem olmuştur.

Feminizm en basit tanımıyla, kadın ve erkeğe atfedilen rollere bir karşı çıkış ve kadınların erkekler karşısındaki mağduriyetlerinin giderilmesine yönelik politik ve kitlesel hareketlerin toplamıdır diyebiliriz. Feminizm hem pratikte hem de teoride yürütülen birtakım çalışmalar bütünüdür. Ataerkil topluma kurallarına göre evi geçindirecek olan erkek evi derleyip toparlayacak olan ise kadındır (Dökmen, 2010:17). Ve bu bakış uzunca bir süredir devam etmektedir. Böylesine eşitlikçi olmayan bir yaklaşım, nesilden nesile insanlara nüfuz ettikçe erkeğin kadından üstün olduğu ve kadının erkekten çok daha aşağıda olduğu kanısı toplumlara hâkim olmuştur. Hayal gücü, başarı ve hırs gerektirmeyen ev işleri kadının, toplumsal alanda göz önünde olunacak ve onurlandırılacak işler erkeğin olmuştur (Millet, 2011:49).

Feminist olmayı sansasyonel olarak tanımlayan Sara Ahmed, "*Feminist Bir Yaşam Sürmek*" adlı kitabında feminist olmayı şöyle tarif etmiştir:

"Feminizm sansasyoneldir. Bir şey coşku ve ilgi uyandırdığında sansasyoneldir. Feminizm bu anlamda sansasyoneldir; feminizmi kışkırtıcı yaparsa feminizmi iletmesi zor bir dizi sav yapan şeydir. Feminist davayı feminizmin neden olduğu sıkıntıyla, feminizmin halk kültüründe bir rahatsızlık alanı olarak ortaya çıkışıyla öğreniyoruz." (Ahmed, 2018:39).

Bu bakımdan distopya yazarlarının da sansasyonel etkiler aradıklarını siyasi ve toplumsal krizleri kurmacalarında işlediklerini söylemiştik. Bu nedenle feminizme inanan kadınların mücadelelerinin çok geçmişe dayanması ve kadın tarihinde pek çok mücadelenin de aynı zamanda bir distopya içerdiğini söylemek yanlış

olmayacaktır. Kadınların son birkaç yüzyıldır devamlı belirli hakları kazanıyor olması, o hakları kazanmadan önceki yüzyılların kendileri için bir distopya olduğunu düşünmek gerçeklerden uzak bir fikir değildir. Ayrıca bugün yeni haklar için mücadele eden kadınların, geçmişteki feministlerin ütopyasını yaşadığı da göz ardı edilemez. Varoluşçu feminizmin kurucusu sayılan Simone de Beauvoir feminist literatürde önemli bir yere sahip olan “*İkinci Cins, Genç Kızlık Çağı*” adlı kitabında kadının bu mücadeleye neden geç başladığını ve öteki olmayı neden reddetmediğini sorar.

“Neden kadınlar erkek egemenliğine kafa tutmazlar? Hiçbir özne kendini bir anda ve tümünden öznel-olmayan varlık diye ortaya koymaz. Bir’ini belirleyen, kendi kendini Öteki diye tanımlayan Öteki değildir: o, kendini Biri diye ortaya koyan Biri tarafından Öteki diye nitelendirilmektedir. Ancak birinden Öteki ’ne dönüş olamaması için , bu Biri’nin işte böyle tümünden yabancı bir görüş açısını benimsemesi gerekir. Peki, nereden geliyor kadındaki bu boyun eğiş?” (Beauvoir, 1993:19).

Distopyalarda da mutlaka toplumsal olarak bir kabulleniş ve bir boyun eğiş vardır. Daha sonra kahramanlar ortaya çıkarlar ve gizli bir teşkilatlanmayla iktidara karşı çıkarlar. Bu anlamda feminist hareket için kadınların distopyasının ana kahramanları diyebiliriz. Kadın kimliği üzerinden yapılan dramalarda bile distopyan bir taraf bulunabiliyorken, kadın mücadelesinin distopyanın konusu olmaması şaşırtıcı değildir.

Bunların dışında da feminizm asla yalnızca cinsiyete dayalı bir başkaldırı hareketi olmamıştır. Feminizm alt ve üst kavramlarıyla beraber vardır. Güncel her konuda bir pozisyon alabilir (Notz, 2012:9).

20. yüzyılın başından itibaren feminizm okumaları birbirinden ayrılmıştır da. Dünyanın başka bölgelerinde başka kültürden insanlar yeni feminist düşüncelerle ortaya çıkmıştır. Liberal feminizm, varoluşçu feminizm, sol feminizm, post feminizm ve radikal feminizm gibi değişik görüşler adı altında, sosyal ve politik görüşlerle feminizmi birleştirmeye çalışmışlardır (Notz, 2012:10). Buradan anlaşılan ise her toplumsal alanda, her kültürde ve sınıfta kadın mücadelesinin farklı algılandığı ve verildiğidir.

Tüm bu farklı akımlar içerisinde radikal feminizm, feminist distopyaların konusu olmaya daha yakındır. Bunun nedeni radikal feminizmin kendisinden önceki feministlerden farklı olarak, kadın mücadelesinin eril düzenin içerisinde verildiğini

görüp önce o düzeni yıkma fikrinden gelir. Ve radikal feministler kendisinden önceki akımlardan çok daha serttirler. Feminist tarihe baktığımızda üç dalga olduğunu görürüz. Bu hareketler kadınların her dönem yeni mücadelelere girişmesinden doğmuştur diyebiliriz. Birinci dalga feministler, eğitim, mülkiyet, oy hakkı gibi kazanımları elde etmek için mücadele etmişken; ikinci dalga feministler, 68 hareketlerinin de etkisiyle cinsel özgürlük, kürtaj hakkı ve her anlamda kadın erkek eşitliğinin mücadelesini vermişlerdir. 1990’lardan itibaren ise üçüncü dalga feminizm ortaya çıkmış ve ikinci dalga feminizm bazı yönlerden eleştirilmiştir. Üçüncü dalganın hala sürmekte olduğunu ve cinsiyet, kimlik ve beden tartışmaları açtığını söyleyebiliriz (medium.com, 2020).

Radikal feminizmin ana konusu toplumsal yapıyı bozmak olduğundan distopyalarla eş değer bir görünümde dir. Feminist distopyalara baktığımızda sömürülen ve psikolojik ya da fiziksel şiddet, baskı gören kadınların karşılarındaki yapıyı bozmaya çalıştığını görürüz.

Feminist distopya yazarlarının da yaptığı, diğer distopya yazarları gibi güncel konular ve politika, siyaset üzerinden bir eleştiride bulunmaktadır. Feminist distopya yazarlarının ana konusu da kadına şiddet, cinayet, tecavüz olaylarının devamı halinde dünyanın geleceği kötü ve adaletsiz gelecektir. Feminist distopyalar, bu nedenle hem erkekte hem de kadında farkındalık yaratmaya da çalışır. Judith A. Little’e göre distopyalarda tarihsel olaylardan ya da gerçek kişiliklerden yararlanılmaz. Kurmaca dünyalar yaratılır ve toplumsal olan bütün konulara, iktidara, iktidarın güçlerine, eğitim ve sağlık anlayışına, cinselliğe ve erkeğe feminist açıdan bakılır (Little’den akt. Tatar, 2015:63). Ayrıca klasik distopyalarda da sıkça işlenen konular olan, sınıfsal farklılıklar, hiyerarşi, kölecilik, teknolojik gelişmeler gibi konular feminist distopyalarda da işlenmektedir.

Mary Shelley’in 1826’da yazdığı “*Son İnsan*” adlı romanı, feminist distopya öğelerinin ilk kez görüldüğü roman olarak bilinmektedir. Bu dönemde distopyaların dahi yeni yazılmaya başlandığı düşünülürse Shelley’in Frankenstein’de olduğu gibi yine öncü bir tavır sergilediği ortaya çıkar. Bir salgının dünyayı etkilemesini feminist açıdan inceleyen kitaptan sonra çok uzun yıllar feminist distopya olarak nitelendirilebilecek bir kitap yazılmamıştır. İlk dönem distopyalarda kadın konusuna diğer unsurlarla beraber yaklaşmıştır ve yazarlarının çoğu erkek olduğunda kadınların uğradığı haksızlıklarda yine erkek bakış açısıyla verilmiştir.

1930'lara gelindiğinde ise bu türde iki öncü eser yayınlanmıştır. İkisinin de konusunu sadece erkekler tarafından yönetilen bir dünyada kadınların çektikleri sıkıntılar anlatılır. *Man's World* (Charlotte Haldone-1927) ve *Swastika Geceleri* (Katharine Burdekin).

1960'lardan sonra ise feminist distopya türü daha da yaygınlaşmaya ve popülerlik kazanmaya başlamıştır. Bunda ikinci dalga feminizminin yeni tartışma konuları açması ve kadın cinselliğini öne çıkarmasının da payı vardır. *Şiddetin Çocukları* (Doris Lessing-1968), *Walk to the end of the World* (Suzy McKee Charnas-1974), *The Passion of New Eve* (Angela Carter-1977) ve *Damızlık Kızın Öyküsü* (Margaret Atwood-1985) gibi eserler bu dönemde yazılmış ve feminist distopyaların günümüzde de artan popülerliğini sağlamlaştırmışlardır. Özellikle "*Damızlık Kızın Öyküsü*" nün dizi olarak uyarlanması ve sinemada örneğine rastladığımız bu türün; feminizmde 2000 sonrası dönemde popülerleşmesiyle özellikle kadın yazarların tercih ettiği bir türe dönüştüğünü söyleyebiliriz.

#### **2.2.4.2 Post-Apokaliptik**

İnternet bilgilerine göre "kıyamet sonrası" anlamına gelen Post-Apokaliptik kavramını Collins şöyle tarif etmiştir:

"Belli bir anlatıma dayalı, bir anlatı çerçevesine sahip olan bir tür, bir vahiy, başka dünyadan varlığın aracılığıyla, bir insan alıcısı dünyevi varlığa aktarılan, eskatolojik kurtuluşu öngördüğü sürece hem zamansal hem de diğerini içerdiği ölçüde mekânsal olarak, doğa üstü gerçekliği ortaya koyan, bir aşkın gerçekliğini ifade eden, doğaüstü dünya." (Collins'ten akt. Özdemir, 2019:34).

Kıyamet sonrası senaryoları özellikle İkinci Dünya Savaşı'nın yaşandığı dönemde Avrupa ve Amerika'da yükselişe geçmiş bir türdür. Distopyaların alt türü olmakla beraber içerlerinde mutlaka bir felaket barındırırlar. Dünyanın sonunun geldiği, ekolojik dengelerin bozulduğu bir gelecekle aynı zamanda insanoğlu için bir yargıda belirtilmiş olur. Tıpkı distopyalar için söylediğimiz gibi insanoğlu kendi cehennemini kendi dünyasında hazırlar. Çevre ve hayvan katliamı, bilimsel deneylerin ortaya çıkardığı biyolojik savaşlar ve salgın hastalıklar, nükleer enerjinin modern hayatın sonunu getirmesi gibi konular macera içerikli gibi görünseler de bu tip kurmacaların altında yatan derin sorgulamalardır. Post- Apokaliptik metinlerde dünyanın sonu toplumsal olandan ve tarihsel sürecin içinden üretilir. Dünya gerçekleriyle sıkı bağı vardır (Collins'ten akt. Özdemir, 2019:35).

Distopyaların tarihsel sürecini incelediğimizde, daha dar bir alanı kapsadıklarını ve siyasal ve toplumsal açıdan yola çıktıkları gerçek kişiler ya da gerçek ülkeler olduklarını görmüştük. Ancak Post-Apokaliptik türün mesajlarını insan doğa ve bilim üçgeninde verdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bu açıdan bakıldığında Post-Apokaliptik tür *ilahi olanın* ya da doğanın insanoğlundan intikam alış biçimidir. Bu türde distopyalardaki var olan sistemin ya da iktidarın silahlı gücünün yerini bizzat doğanın ya da evrenin kendisinin aldığını görebiliriz.

Distopyalar insanlığı kıyamete doğru gitmek üzere olduklarını söyleyip ikaz ederken; Post-Apokaliptik alt türünde insanlığın hataları nedeniyle kıyamet kopmuş ve şimdi doğa kendisine hesap soruyordur. Ve aynı zamanda bu bir temizleme sürecidir. Yeniden başlanabilmesi her şeyin yıkılması gerekmektedir (Roloff ve Seebler, 1995:100).

Post-Apokaliptik türde kıyametin ve yıkılışın güzel bir sunumu yapılır. Bunda normalde kötü sayılabilecek pek çok tahribatın ahlaki açıdan bağışlatılabilir olması sağlanır. Böylece insanlığın büyük bir kısmı yok edilebilir. Dünyaya uzaylılar saldırabilir. Salgın hastalıklar sınıf ayırmadan insanlığı yok edebilir (Sontag, 2015:284-296).

Kıyamet sonrası kurgularında insanlar oldukları şimdiye ve kendilerine yabancılaşırlar. Aynı zamanda doğada ve kendilerinde yarattıkları tahribatında farkına varırlar.

Sonuç olarak, insanlığın kendi eliyle dünyanın sonunu getirmesi, karşı koyulmaz çevreye sarılmış bir dış dünya, insan türünün bilim ve tüketim yoluyla dünyayı karanlıkta bırakması gibi özellikleriyle post-apokaliptik türde distopyanın bir alt türü olarak görülür. Kıyameti estetik bir tasarıma dönüştürmesiyle Post-Apokaliptik tür edebi türde olduğu kadar özellikle sinema ve dizi alanında da son yıllarda yapım artışı göstermiştir.

#### **2.2.4.3 Siberpunk**

Siberpunk gelişen teknolojiye ve bilime rağmen, insanlığın yaşam kalitesinin düşük gösterildiği bir gelecek tasarımı sunan bilim kurgu alt türlerindedir. Kelime, siber kelimesiyle, punk kelimesinin birleşiminden doğmuştur. Sibernetik siber kelimesinin çıkış noktası olmuştur. “*Siber*”, mekanik düşünsel ve fiziksel sosyal kontrol sistemlerini “*punk*” ise sokak kültürünü yansıtmaktadır.

Yazar Kutlukhan Kutlu'ya göre, siberpunk kelimesini ilk Bethke ortaya atmıştır. Bethke elektronik beyinler anlamında kullanılan "sibernetik kelimesine punk sözcüğünü ekleyerek bu cazip birleşimi ortaya çıkarmıştır (Kutlu, 2004:95).

Siberpunk'ın kökenleri yeni dalga bilim kurgu metinlerinde görülmektedir. 1960'lardan başlayarak yeni dalga yazarları, insanları, teknolojik çılgınlığın üst boyutlara vardırıldığı distopyan yaşamların içerisine sıkıştırılmıştır. Ve bu yaşamları 68 hareketlerinin yol açtığı uyuşturucu ve cinsel deneyimlerin anlatıldığı beat edebiyatıyla kesmiştir.

Siberpunk'ın bir alt tür olarak kabul edilişiyile ilgili Oğuzhan Ersümer şunları söylemiştir:

"Siberpunk sözcüğünün yaygın biçimde kullanılmaya başlanması *Washington Post* gazetesinde yayımlanan *Sf in the Eighties* (Seksenlerde Bilimkurgu) adlı makalede (1984) William Gibson, Bruce Sterling, Lewis Shiner, Pat Cadigan, ve Greg Bear'dan oluşan bir grup bilim kurgu yazarının "siberpunklar" şeklinde tanıtılması ile gerçekleşir. Bu isimler içinde William Gibson ve Bruce Sterling Siberpunk'ın yeni bir Bilim kurgu alt türü olarak kabul edilmesini sağlayan en önemli kişilerdir. Gibson, ürettiği öykü ve romanlar ile etkili olurken, Bruce Sterling siberpunkın okuyucu ve medyayı cezbeden yönlerini denetlemek, savunmak ve geliştirmek yeteneğiyle ön plana çıkar." (Ersümer, 2014:76).

Siberpunk'tan önce bilim kurgu metinlerinde kurmacalar eper uzun yıllar sonrasında kurulurken, siberpunk metinleri daha yakın gelecekte kurgular yapmayı tercih etmiştir. Bu noktada insanları şaşırtmayı denerler ve bundan haz duyarlar. Ve bunu yaparken geleceği oldukları zamandan yola çıkarak tasarlarlar (Turhanlı, 1994:155).

Gelecek şoku tasarısı siberpunk için oldukça önemlidir. Bunun nedenini anlatan Toffler, insanlığın daha önce yaşadığı şok dalgalarını sıralar ve birinci dalganın tarım uygarlığı, ikinci şok dalgasının sanayi uygarlığı, üçüncü şok dalgasının da sanayi sonrası uygarlığı olduğunu belirtmiştir. Geleceğin insanlarda şok etkisi yaratmasının nedeni ise, zamanından önce insanla buluşmasıdır. Böylece insan bedeni ve aklına gereğinden fazla yükleme yapılır (Toffler'dan akt. Ersümer, 2014:78).

Siberpunk'ın bu yakın gelecek öngörüsünü konumuza yaklaştıracak olursak, ana sorunun yine yaşanan çağdan çıktığını görürüz. Jameson'a göre, siberpunk yazarları kurmacalarını kurarken çokuluslu şirketleri iktidar haline getirirler. Ve kapitalizmin günlük hayattaki çarpıtılmış gerçekliğine bir ayna tutarlar (Jameson, 1994:68).

Siberpunk yazarlarının kurmaca şablonunda ise, çirkin bir kentleşmenin ve görünümünün estetik olarak sunulduğu bir gelecek şehirde, insanlar hem ekonomik hem sosyal ve kültürel olarak kötü hayatlar yaşarlar. Bunun karşılığında ise karanlık toplumun içinden çıkan bazıları silahlı iktidara ya da kapitalizmi temsil eden bazı şirketlere karşı çıkmakta ve onlarla savaşmayı tercih etmektedir. Bu karşı çıkış genelde anarşist bir tavır sergilemektedir (Ersümer, 2014:79).

Siberpunk metinlerde ve filmlerde beden ve tarzın büyük bir önemi vardır. *Punk* ile yakınlığı beden algısının bozulmasında yatar. Siberpunk dünyasının karakterleri abartılı makyajları, küpe ve takılarıyla, hiç görülmedik saç kesimleriyle punkın gönüllü dışlanmış ve farklılarını yansıtır ve belki de öz benliklerini tamamen punk modasından alırlar. Çoğu zaman hiç görülmedik silahlar taşırlar ve uyuşturucu ya da farklı cinsel alışkanlıkları vardır. Bunun yanında mekanik eklentileri, kolları, bacakları olabilir ya da vücudun bir bölüme bağlı bir silah görülebilir.

Novotny'den aktaran Ersümer'e göre bilim kurgunun ilk yıllarındaki naif teknolojik hayranlığa göre, siberpunk'ta teknoloji distopik bir hal almaktadır (Ersümer, 2014:80).

Ancak Kutluhan Kutlu'ya göre bu bilindik distopyanın tersi bir distopyadır. Burada karakterler ve yaşam birer arzu nesnesi haline getirilirler (Kutlu, 2004:98).

Ersümer ise klasik bilim kurgu ve distopya ile siberpunk arasındaki farkı şöyle tarifler:

“Klasik bilim kurgu türünde; gotik korku öğeleri, telekinezi benzeri psişik yetenekler, metafizik (ve dinsel) yaklaşımlar, türün içine sızmış, bu unsurlar, (korku ve fantastik öğelerle melezlenme) siberpunkın karakteristik özelliklerinden biridir. Teknoloji-beden bütünleşmelerinin kimi zaman korku ve dehşet verici boyutlarıyla yazılması ya da sahnelenmesi çoğunlukla siberarzuyla bağlantılı olarak; makinenin içinde hayalet, yeniden doğuş, bedensiz yaşam, teknolojik cennet gibi yan motifler de bu meleziğin kimi göstergeleri arasındadır.” (Ersümer, 2014:82).

Siberpunk akımın önemli metinlerine göz attığımızda ise, *Android'ler elektrikli koyun düşler mi?* adlı eseriyle P.K. Dick'i ve akımın babası olarak görülen William Ford Gibson'un *Neuromancer*'ını örnek olarak gösterebiliriz. Yine siberpunk akımı da post apokaliptik bir dünya gibi çirkinliğin ve izbeliğin güzel bir tasarımını sunduğu için sinemanın ilgisini çekmiş ve akımda dair pek çok eser beyaz perdeye uyarlanmış ya da siberpunk senaryolar yazılmıştır. Siberpunk japon animesi

yapımlarla da sık sık karşımıza çıkmaktadır. *Ex Machine* (2015), *Akira* (1988), gibi. Distopyanın ve bilim kurgunun birleştiği zirve nokta için siberpunk akımını diyebiliriz.

Bölüm değerlendirmesi olarak distopyaların tür ve alt türlerine incelediğimizde dönemlerindeki teknolojik gelişmeler, sanat anlayışları ve dünyadaki gelişmelerle birlikte yeniden üretildiklerini ve yeni bir forma ulaştıklarını görüyoruz. Özellikle çağdaş distopyalar olarak da görülebilecek bu türler İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yazılmalarının etkisiyle politik ve siyasi anlayışlarını değiştirerek iktidarı teknoloji doğa ilişkisinde, cinsiyetçilikte siber teknolojilerde ve bilgisayar çağında aramıştır.

Şimdi distopyaların modern öncesi dönemden başlayarak klasik ve çağdaş dönem olarak üçe ayırdığımız tarihsel sürecindeki klasik dönem distopyalarını ayrıntılı bir biçimde inceleyeceğiz.

### **2.3 Klasik Distopya Örnekleri**

Özellikle 20. yüzyılın başlarında ve soğuk savaş döneminde örnekleri verilen klasik distopyalar birbirlerinden etkilenerek ilerlemiş ve hem kişiler hem de rejimler bazında sosyalizm ve kapitalizm karşıtlığından beslenmiştir diyebiliriz. Sosyalizm karşıtlığından hareketle yazılan eserler, insanların bireysel özgürlüklerinin yok sayılıp makineye dönüştürülmesini eleştirirken; kapitalizm karşıtlığından yola çıkılan eserler, tüketim çılgınlığını ve yaratılan bu yeni “özgür” toplumun çeşitli uyuşturucularla susturulduğundan bahsetmişlerdir.

#### **2.3.1 Biz**

Yevgeni Zamyatin, Rusya'nın Lebedyan şehrinde 1884 yılında doğmuştur. Gençliğinde S.t Petersburg'da gemi mühendisliği eğitimi almıştır. Bu sırada Bolşevik Partisine katılmış fakat kısa süre içerisinde yakalanıp hapsedilmiştir. Bir yıl sonra özgürlüğüne kavuşmuş fakat yeniden yakalanmamak için yeraltında yaşamak zorunda kalmıştır. Bir süre Finlandiya'da yaşamış daha sonra Rusya'ya döner dönmez tekrar yakalanmıştır. Tekrar özgürlüğüne kavuşmuş ve ekim devrimine katılmıştır. Devrimden sonra başlayan edebiyat tartışmalarında *Serapion Kardeşler*'le beraber olmuş ve onlardan biri olarak görülmüştür. Bu tezde inceleyeceğimiz romanı “*Biz*”i (MIY) ise 1920 yılında yazmıştır. Ancak romanın yayımlanmasına izin verilmemiştir. Daha sonra İngilizce ve Çekçe çevirileri Rusya

dışında yayınlanan “*Biz*” bir muhacir dergisinde yazarının izni olmadan Rusça yayınlanınca, Zamyatin Rus Yazarlar Birliği tarafından ağır bir dille itham edilir ve kınanır. Ancak yılmaz ve hem oyunlarını sahneletmeyi sürdürür hem de öykü ve denemelerini yayımlatır. Bu sırada pek çok yazarla tartışmalar yaşadığı için 1929 yılında Rus Yazarlar Birliğinden istifa eder ve Stalin’e mektup yazıp yurt dışına çıkabilmek için ister. Gorki’nin de desteğiyle kendisine izin verilir ve Paris’e yerleşir. Hayli fakir bir yaşam sürdürdüğü bu yıllarda SSCB taraftarları Paris’te de kendisini rahat bırakmaz ve özellikle sanat, edebiyat ortamlarından tecrit ederler (Zamyatin, 2011:2-3).

“*Biz*” gibi hassas ve geleceğe dair korku verici bir metnin yazarının yaşamına kısaca baktığımızda bile, onun nerelerden ilham aldığını kolayca görebiliyoruz. Zamyatin’i kısaca tarif edersek onun için ütopyası, distopyaya dönüşenlerdendir diyebiliriz. Rus İmparatorluğunun son yıllarına tanıklık etmiş olan Zamyatin, kurtuluşu pek çok sanatçı gibi Bolşevik’ler de aramış ancak devrimden sonra da istediği özgürlüğe kavuşamamış ve hayata gözlerini başka bir ülkede kapamak zorunda kalmıştır. Bu hiç kuşkusuz ki Zamyatin’e, bireyselliğin yok edildiği ve gözetimin üst boyutlara taşındığı hayali bir ülkenin kapılarını aralamıştır.

Zamyatin, iktidarı ve alanlarını, sistemi oluşturan çarkları, ülkesinde yolunda gitmeyen her şeyi korkmadan eleştirebilmiştir. Metinlerinde de aynı sertlik ve gözü karalığı sürdürmüştür. Belki de bu nedenle Zamyatin, tıpkı kendisi gibi eleştirel olan ve gelecek korkusunu metinlerine işleyen H.G.Wells’e özenerek distopya bir kurmaca yazarak, içinde bulunduğu sistemin değerlerini ve çağının bazı yargılarını yerle bir etmiştir.

Biz adlı roman nasıl ki, H.G. Wells’in geleceği kurguladığı eserlerinden ilham alınarak yazıldıysa, modern distopyaların pek çoğu da Zamyatin’in *Biz*’inden esinlenmiştir. Özellikle gözetim toplumunu açığa çıkarması, insanın makineleştirildiği sayı ile isimlendirilme, teknolojinin insanlığı içine düşüreceği vahim durumlar ve cinselliğin laboratuvar düzleminde ele alınması gibi konular, pek çok modern distopyada kullanılmıştır. Edebiyat dünyasında Özellikle Orwell’in 1984 romanının *Biz*’den fazlasıyla etkilendiğine dair tartışmalar yapılmıştır.

Zamyatin'in romanı aynı zamanda bir hiciv metnidir. Biz, genç sosyalist ülkesini ve onun iktidarlarını hicveder. Bunun nedeni, devrim, eşitlik, özgürlük diyerek başa gelenlerin, güce ulaştıklarında eskinin katı sistemini bu kez kendileri açısından uygulamaları olmuştur. Çünkü SSCB iktidarı hiçbir açıdan kendisinin eleştirilmesine izin vermez ve propaganda makinesinin hep kendi lehinde çalışmasını ister. Makinenin çarklarına çomak sokmak isteyenleri ise önce ikaz eder, sonra susturur. Sovyet Rusya, özellikle devrim tamamlandıktan sonra pek çok sanatçının ve edebiyatçının önüne geçmiştir.

Ayrıca SSCB'de teknolojik gelişmeler iktidar tarafından kendisine koruma kalkını olacak şekilde kullanıyordu. Bu nedenle Zamyatin de romanında teknolojinin, insanı insanlıktan çıkaracağı endişeni taşımaktadır. Zamyatin'in dünyanın yarınlarından duyduğu kaygı, metinde kendini hissettirmektedir. Özellikle daha sonrasında yaşanan iki dünya savaşına bakacak olursak Zamyatin'in pek de haksız olmadığını anlayabiliriz.

Zamyatin, duygudan ve özünden uzak bırakılan insanlığın, tamamen akılcı iktidarlar tarafından yönetildikleri yıllar boyunca, insanlıklarını unutacaklarını düşünür ve bunun kaygısını duyar. Bunda yazarın içinde bulunduğu toplumun, bir arada yaşamayı ve birce hareket etmeyi deneyen ilk ülkelerden biri olmasının da payı vardır. Herkesin eşit olduğu ve aynı haklarla çalışacağı bir düş, beklenildiği gibi aynı anda herkesi mutlu eden bir ütopyaya dönüşmemiş ve kendisine karşı bir cephede daha ilk günlerinden başlayarak yaratmıştır.

Zamyatin'in biz eserinin içeriğine odaklanacak olursak; 200 yıl süren bir savaştan sonra sağ kalanlarla kurulun bir "Tek Devlet" çıkar karşımıza. Bu devlet 26. yüzyılı yaşamaktadır. Tek Devlet, bilim ve teknolojiye o kadar ilerlemiştir ki, insani duygular ve ruh neredeyse yok edilmiş gibidir. Ülkede uzaya bile araç gönderilirken sanat ve edebiyat ise oldukça geride kalmıştır. İnsanlar her birini farklı kılan isimlerden yoksun bırakılmış, her birine sanki birer makine parçalarıymış gibi kod numaraları verilmiştir. Lider ise "*Velinimet*" sayılmaktadır ve ona karşı çıkanın cezası da ölümdür. Devletten ve toplumdan farklı düşünmek yasaklanmış ve her türlü bireyci yaklaşımın önüne geçilmiştir. Sahte bir demokrasi içerisinde olan ülkede belirli aralıklarla göstermelik seçimler yapılır ama kazanan her seferinde aynı lider olur. Tek Devlet'in en büyük projelerinden biri İntegraldir. Bir uzay gemisi olan integralle beraber, gezegendeki başka toplumlara da ulaşmak isteyen Tek Devlet, her

toplumun kendi sistemiyle yönetilmesini ister ve bunun için savaşmaktan kaçınmayacaktır. Kişisel yaşamdan tamamen uzakta bırakılan insanlar, camdan saydam yapıların içerisinde yaşamakta ve her an her yerden izlenilmekte ve başkalarını da izleyebilmektedirler. Böylece her “kod” her an gözetim altında tutulur. Tek Devlet matematiğin kusursuzluğuna ve rasyonelliğine inanır, bu nedenle de kodlarını buna göre yönetir. Herkes hayatın matematiksel programına uyacak şekilde, birlikte uyanır, aynı sürede kahvaltısını bitirir, işe gider çalışır ve akşam yemeğini yiyip uyur. Tek Devlet, kodlara yalnızca iki saatlik özel alan izni verir ve bu iki saati insanlar görece gönüllerince ve özgürce geçirirler. Cinsel birliktelik ve doğum alınan ülkede, toplum birer mekanizmanın parçası haline getirilmiştir. İnsan benliği yok edilmiştir. Sanatsal faaliyetler de benliğin arzularını arttırıp Biz olmayı tehlikeli görülmektedir. Her distopyada olduğu gibi Tek Devlet’e karşı bir isyancı grupta ortaya çıkar ve ana kahraman D-503, kendilerine Mephi adını takan isyancı bir ekiple beraber hareket etmeye başlar ama seçimlere kadar bir şeyleri değiştirmeyi uman isyancılar başaramazlar ve bazıları öldürülürken af dileyenler, Biz’e uygun hale getirilecek şekilde eğitilirler ve Tek Devlet’in koşullarında yaşamayı kabul ederler (Zamyatin, 2011:378).

Zamyatin’in eserine, yaşamına ve SSCB’nin koşullarına baktığımızda, eserin ne kadar gündelik bir politikadan yola çıktığını ve yazarının içinde yaşadığı zamanın ve mekanın koşullarını nasıl hiciv ettiğini kolaylıkla görüyoruz. Kumar’ın tarifine göre, Tek Devlet’i konu edinen Biz adlı roman, devletin ve teknolojinin artan gücüne karşı bir eleştiri olarak yazılmıştır (Kumar, 2006:365).

Biz üzerine konumuz gereğinde kısa bir değerlendirme yapacak olursak eğer, ütopya ve distopyaların içinde buldukları çağdan yola çıkılarak yazılmış politik metinler olduklarını bu metinde de görüyoruz. Özellikle distopyalarda yer alan, “bu işin sonu, kötüye varacak” kaygısı bu metinde de yaşanmaktadır. Sosyalizmin insanları bir arada yaşamaya ikna etmesi bir ülkünün peşinde koşturmasının nelere mal olacağı açıkça eleştirilmiş ve üstü kapalı biçimde örneklendirilmiştir. Özellikle gözetim toplumu, teknolojinin iktidarın silahı haline gelmesi gibi konular; sanatın baskı altına alınması ve iktidarı eleştiren eserlerin ve sanatçıların yok edilmesi ya da susturulmaya çalışılması gibi konular hicvedilmiştir.

### 2.3.2 Cesur Yeni Dünya

*Cesur Yeni Dünya*'nın yazarı Aldous Huxley, 1894 yılında İngiltere'nin Surrey bölgesinde doğmuştur ve edebiyat dünyasında tanınışı *Crome Yellow* (1921) adlı romanıyla gerçekleşmiştir. Sonrasında ise kendine has hayal gücüyle toplum kusurlarını dile getirdiği diğer romanları; *Antic Hay* (1923), *Those Barren Leaves* (1925) ve *Point Counter Point*'i (1925) yazmıştır. Ona şöhret getiren eseri ise, incelenecek metinlerimizden biri olan distopyası *Cesur Yeni Dünya* olmuştur ve bu eseri de 1932 yılında yazmıştır (Huxley, 1999:2-3).

Huxley'in *Cesur Yeni Dünya* adlı eserinde vurgu, teknolojik gelişmeler ışığında, çağdaşlaşan devletlerin, bireyin özgürlüğünü hiçe sayarak, insanlığı laboratuvarlara ve makinelere hapsedmesinedir (Bradshaw, 1999:335-348).

Huxley'in distopyası; bir yanda teknolojik gelişmelerle kurulmuş yüksek mühendislik ve planlama isteyen bir ülkenin yönetme ve yönetilme şablonunu bize gösterirken diğer yandan İsa'ya, Tanrı ve kader anlayışına da göndermelerde bulunan bir romandır.

*Cesur Yeni Dünya* da tıpkı az önce incelediğimiz "*Biz*" adlı eser gibi Tek devlet ve tek elden yönetim biçimi düşünülerek yazılmıştır. Totalitarizm, *Cesur Yeni Dünya*'da biraz daha yumuşak olsa da "*Biz*" deki gibi bir yapı ve gözetim de varlığını göstermektedir. Huxley'in bu güzel ve yeni dünyasında fakirlik ve açlık ortadan kaldırılmıştır. Dünya 2600 yılındadır ve teknolojik ilerlemelerle herkes mutlu edilmeye çalışılmaktadır. Ancak yine toplumun ve dünyanın mutluluğu bireyin arzularının ve mutluluk isteğinin önüne geçer. Aslında herkes ilerlemek için dünyaya geliyor ve yaşıyordur. Doğmadan önce herkesin kaderi, sınıfı ve yaşayacağı hayatı bellidir. Bu açıdan bakıldığında kapitalizmin, din ile ilişkisi ve kadercî anlayışın eleştirildiğini söyleyebiliriz. Çünkü bu güzel dünyada tarih Ford'dan sonra ilerlemektedir. Hikâye sırasında "F.S 632" yılındayızdır. Ford ise Amerikalı araba üreticisi Henry Ford'dan gelmektedir. Nasıl ki *Biz* sosyalizmi ve SSCB'yi eleştiriyorsa işte bu metinde de Huxley, Amerika'yı hicvediyordur. Ford, insanlık için tanrı noktasına gelmiştir. Huxley'i etkileyen, Ford arabalarının bir bant üzerinde ve yeni türden bir toplu emek yöntemiyle üretilmeye başlamasıdır (Bradshaw, 1999:335).

Yazar Margaret Atwood'a distopyalar üzerindeki karşıtlık için 20. yüzyılda iki öngörülü kitap vardır. Bunlardan biri *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört*, diğeri Cesur Yeni Dünya'dır. Bir yanda yüksek mühendislikle, şişelerden üretilen bebeklerle, uykuda hipnozla, önceden belirlenmiş bir kast sistemiyle ve rastgele cinselliklerle şekillendirilmiş yapay uyuşturucularla insanların mutlu edildiği bir totalitarizm. Diğer yanda gaddarlıkla yönetilen, Büyük Biraderli, Sevgi Bakanlığıyla yönetilen ama düşünce suçluların ağır cezalardan geçirildiği *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört*. Uzun süre hangisinin kazanacağı merak edildi ama Berlin Duvarı'nın yıkılmasıyla kazanan alışveriş çılgınlığını ve soma (Cesur Yeni Dünyadaki bir uyuşturucu) oldu. 2001'de ikiz kulelerin başına gelenlerden sonra Cesur Yeni Dünya'da ağır bir darbe aldı ama henüz bitmiş değildir diyerek yorumlar (Huxley, 2003:3-4).

Cesur Yeni Dünyadaki devlet bir dünya devletidir ve 9 yıl süren bir savaştan sonra kurulmuştur. Büyük sıkıntılardan sonra kurulan bu devlet on farklı bölgeye ayrılmıştır, Ford yeni başlangıcın doğumu sayılarak totaliter bir rejime geçilmiştir. Mutsuzluk, umutsuzluk gibi kavramlarında hipnoz ve uyuşturucu gibi yöntemlerle yok edildiği ülkede sanata ve edebiyata, müziğe yer verilmediği gibi felsefeden de uzak durulmuştur. Yine kimsenin devletten ve resmî ideolojiden farklı düşünmesine izin verilmez. Ancak diğer distopyalar gibi yönetimde sertlik yoktur. İktidar, insanların kendisine karşı çıkmasını engellemek için, hipnoz yöntemini ve bazı maddeleri kullanır.

Bu yeni ve sahte mutluluk içeren yaşamda tanrının yerini Ford almışken, insanlar istavroz yerine T cetveli şeklinde bir işaret çıkartırlar. Bu hem mühendislik harikası olan ülkeye bir gönderme sayılır hem de Ford'un ürettiği T model arabalara yapılan bir gönderme sayılabilir. İnsanların inanç biçimi adeta tüketim olmuştur ve suni bir özgürlüğün içerisinde yaşamaktadırlar. Oysa kaderleri daha biyolojik olarak hayata başladıkları şişelerde belirlenmiş olanlar ne kadar özgür olabilir ve kendi benliklerini ne kadar ortaya çıkartabilirler. Huxley, yarattığı hayal dünyasıyla kapitalizmi ve uzun yıllar boyu cennet ülke olarak tarif edilen Amerika'yı acımasızca eleştirmiştir. Daha şişelerdeyken hangi sınıfa ve zümreye ait olacakları belli olan insanlar, doğar doğmaz kastlara bölünürler. Kimileri Beta sınıfından olacaklardır, okuyan yazan ama belirli bir seviyede başarılı; ya da Beta seviyesinde aydın zümresinde olacaklar; ya da Delta sınıfındaki az zeki olan işçiler ya da tamamen yetersiz makine gibi yaşayan Epsilon'lar olacaklardır (Urgan, 1984:93).

Diğer yandan farklı sınıftaki çocuklar, birtakım yöntemlerle koşullandırır ve ülke yararı için uykuda dahi eğitilirler. Devlet her bireyin kim olması gerektiğini önceden hazırlıyor ve ona göre bir kaderi önceden çiziyordur. Koşullandırmanın ve insanların düşünmesinin önüne geçmenin bir yolu da Soma olarak tasarlanmıştır. Kumar'a göre Soma, sakinleştirici bir ilaçtır ve inançsızlık, umutsuzluk anlarında acıyı saf dışı etmenin iktidarca bir yoludur (Kumar, 2006:408). Soma yönetenlere biyolojik yoldan bir itaat sağlar.

Mina Urgan'a göre, Huxley, tarihsel gerçekleri o kadar güzel hicvetmiştir ki, romanının karakterlerini iki taraftan da seçmiştir.

“Huxley kapitalizmde olsa, sosyalizm de olsa, dünyanın eninde sonunda bu hale düşeceğini belirtmek istercesine, kitabındaki kişilere her iki cepheden ünlü isimler verir. Örneğin Lenina Crowne, Bernard Marx, Polly Trosky, Benito Hoover, Mustapha Mond. (Bu son adda, Mustafa'yı Mustafa Kemal'den, Mond'u da tanınmış İngiliz sanayicisi Alfred Mond'dan almıştır herhalde)” (Urgan, 1984:96).

Cesur Yeni Dünya, içinde bulunduğu çağa, yöneticilere ve teknolojiye inançsız ve karamsardır. Huxley, kimileri için en iyi senaryoyu kimileri için de en kötü senaryoyu aynı anda yazmıştır. Fakirliğin bitmesi ve sağlık koşullarının hiç olmadığı kadar iyi hale getirilmesi oldukça iyi görünürken, insanların sahte bir mutlulukla yaşaması ve aslında özgür sandığı ama kontrollü cinsellikle haza ve tüketime mahkûm edilmeleri de bir o kadar kötü ve karanlıktır.

Huxley'in bu metinle herkesi aynı anda uyardığını ve teknolojinin sonunun nereye varabileceği konusunda bir bakış açısı sunduğu gerçektir. Üstelik bütün geleceği, tarihsel karakterlerden ve gerçek olaylardan, ülkelerden alarak. Huxley, romanıyla dünyayı kıyamete en fazla yaklaştıran ülkenin de Amerika olduğunu yüksek sesle dile getirmiştir (Kumar, 2006:387).

Sonuç olarak Huxley, aydınlanma döneminden başlayarak teknoloji ve bilimin geldiği noktanın güçlü ve kötü niyetli iktidarlar tarafından kötüye kullanabileceğini öngörür. Ona göre teknoloji ve makineleşme durdurulamaz bir hale gelmiş ve özellikle İngiltere, Amerika gibi ülkeler metropollerini distopik bir şekle büründürürken, cehennemi de anımsatır olmuşlardır. Huxley aslında ütopyacı bir hayalle yola çıkan Batı'nın sonunda vardığı yerin distopya olduğunu dünyaya göstermiştir. Huxley'in her görüşten, siyasi fikir ve düşünceden insanlara yönelttiği

eleştiriler, sadece yazıldığı günü değil, bugünün ve geleceğin toplumlarını da kapsamaktadır.

### 2.3.3 Bin Dokuz Yüz Seksen Dört

1903 yılında, Hindistan'da doğan George Orwell, 1922 yılında öğrenimini tamamladıktan sonra Birminya'ya giderek Polis teşkilatına girmiştir ve sadece 6 yıl sonra görevinden istifa etmiştir. Anılarını yazarak adım attığı edebiyat dünyasında, yazdığı ütopya-distopyalarla adından söz ettirmiştir. En önemli görülen iki metni ise, İngiltere'nin bilinci olarak görülmüş, *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört* ve *Hayvan Çiftliği*'dir. George Orwell'ın hayatındaki önemli ayrıntılardan biri de Eton College'de okurken Cesur Yeni Dünya'nın yazarı Aldous Huxley'den ders almış olmasıdır (Üster, 2014:9).

George Orwell bu romanlarda incelediğimiz diğer yazarlar gibi tüm iktidar alanlarını ve totalitarizmi eleştirmiştir. Bin Dokuz Yüz Seksen Dört romanını 1948 yılında yazan yazar, toplumsal hafızanın yok edildiği, gözetim ve muhbirlik yöntemlerinin insanları dilsiz kıldığı, muhalefetin yok edildiği kurmaca bir ülke yaratmıştır (Üster, 2014:14).

1948 yılında yazılan bu eserin tarihsel gerçekliğini nereden aldığı hep tartışılmıştır. Orwell'in içinde bulunduğu totaliter rejimlerinin çeşitli türlerinin dünyaya etkisi altına adlıği bir dönemdir. Almanya'da Hitler vardır, SSCB'de ise katı sosyalist rejim. Ve diğer yandan görece özgürlük vaat eden ama işçilerini çeşitli zorluklar altında çalıştıran, kapitalizmin başka türden bir sınıfsallık doğurduğu İngiltere, Amerika gibi ülkeler. Bu nedenle Orwell'in birebir bir ülke, bölge ya da kişiden ziyade, 20. Yüzyılın başından itibaren yaratılmak istenen yeni toplum anlayışını eleştirdiği söylenilebilir. Kumar'a göre günümüzde bile, romanda bahsi geçen ülke Okyanusya'nın siyasi yapısına benzer ülkeler görülmekte ve birtakım uygulamalar oldukça benzemektedir (Kumar, 2006:454).

Orwell'in hayali ülkesi Okyanusya'ya ve onun nasıl yönetildiğine bakacak olursak eğer savaştan sonra kurulmuş yeni bir dünya ve üç önemli gücü görürüz. Bu güçler, Doğu Asya, Avrasya ve Okyanusya'dır. Bu büyük güçleri dünyanın diğer bölgelerini de ele geçirmeye çalışırken birbirlerine benzer yapılarda kurulan baskıcı rejimlere sahiptirler. Bu ülkeler arasından, İngiliz Sosyalist Partisi tarafından yönetilen

Okyanusya'ya odaklanan eser, daha önce kimsenin göremediği Büyük Birader'e ve ona inanan ya da inanmak zorunda olan kitleleri anlatmaktadır.

Okyanusya'da benzer kurmaca ülkeler gibi hiyerarşik bir yapıya sahiptir. Toplumun yüzde seksen beşini oluşturan cahil ve işçi kesimi en alt tabakayı oluştururken, orta sınıfı partiye bağlı çalışan dış parti üyeleri, orta sınıfı oluştururlar. En üst kesim yani ülkenin beynini ise iç parti üyeleri oluşturur ve onlar diğerlerine göre her anlamda daha refah bir hayat sürerler. Dört farklı bakanlık tarafından işlerin yürütüldüğü ülkede toplumsal hafızanın ve geçmişin kayıtlarının silinmesi, işlerin aksatılmadan yürüyebilmesi için elzem kılınmıştır. Bu nedenle de eski-söylemin yerini yeni-söylem alır ve daima eskiyi unutturacak yeni bir dil arayışındalardır. Aynı zamanda da yönetim sözcük sayısında da azaltmaya giderek, insanların düşünce suçu işleminin önüne geçmeye çalışmaktadır. Romanın ana karakterleri ise Gerçek Bakanlığında çalışan Winston ve Julia'dır. İki de birbirine aşiktir ancak dış parti üyeleri yani memurların cinsel ilişki yaşamasına izin verilmemesi ve ikisinin de sistemin dışındaki düşünceleri nedeniyle tutuklanır ve hapis cezasına çarptırılıp muhalif düşüncelerinden arınmaları için şiddet ve baskı görürler (Orwell, 2014:25-350).

Uysal'a göre romana kaynaklık eden ülke aslında dönemin İngiltere'sidir. Okyanusya'da tıpkı İngiltere gibi gerçek bir aşama kaydetme yoktur sadece gücü elinde bulunduran ve onunla yukarıda olanlar vardır (Uysal, 2012:135). Kurmaca ülkenin hayali departmanlarına ve birimlerine baktığımızda ise, özellikle iki dünya savaşı gören ülkelerin tek tek hicvedildiklerini görürüz. Herkesin bir diğerinin muhbir olmasından şüphelendiği ülkede birbirlerini gözetleyen vatandaşlarla ve düşünce polisleriyle parti devamlılığı sağlanmaktadır (Başaran, 2007:91). Muhbir sistemine baktığımızda özellikle Nazi Dönemi Almanya'da ve SSCB'de kullanılan bir yöntem olduğunu görürüz.

Okyanusya Devleti'nde iktidara karşı olanlar dönüştürülmeye çalışılır ve parti yönergeleri doğrultusunda davranılmaları sağlanır. Eğer bir kişi hala iktidara karşı gelmeye devam ederse ötekileştirilir ya da öldürülür. Romanda diğer ülkelerinde aynı şekilde yönetildiklerini görürüz. Orwell'ın dünyanın geleceği hakkında kötü kehanetlerde bulunduğunu söylemek oldukça mümkündür. Bunda İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkan dünya düzeni ve teknolojinin gelişmesiyle daha da artan küreselleşmenin, büyük dev ülkeleri yaratacağı ve bu ülkelerde de aristokrat

sınıfın yönetimi ele alacağı kaygısı yatmaktadır. Çünkü bu tip büyük devletler, bayrakların, simgeselliğin ve ortak ülkelerin gölgesinde kalan insanları ortaya çıkartacak ve onların bireysel farklılıklarını hiçe sayıp ortadan kaldıracaktır.

Özellikle romanın ana karakteri Winston Smith'e onun görevine bakarsak eğer, yeni bir düzene girildiğinde eskiyi unutturmanın ve geçmişin izlerini tamamen yok etmenin yeni düzen kurucularına nasıl bir alan açtığıyla karşılaşırız. Bugün de pek çok ülkede iktidarların, kendisinden önceki siyasetçileri ve liderleri suçlayıp vatandaşları geçmişle korkuttuğu bir gerçekliktir. Diğer yandan düşünce suçuyla insanların içeride tutulması da bu distopik romanın aslında ne kadar gerçek olduğunu ve en karanlık en bunaltıcı bölümlerinin bile günümüzde bir karşılığı olduğunu göstermektedir. Düşünce suçuyla ilgili Celal Üster şu yorumu yapmıştır.

“Sözgelimi günce tutmak bile tehlikeli bir suçtur. Düşünce polisi sürekli ensenzdedir. Tutuklamalar her zaman geceleyin yapılır. Çoğu zaman ne bir yargılama yapılır ne de bir tutuklama raporu tutulur. Ortadan kayboluverirsiniz. Adınız kayıtlardan silinir, yaptığınız her şeyin kaydı yok edilir, bir zamanlar var olduğunuz bile yadsınır, sonra da tümünden unutulur. Kökünüz kazınır, külünüz havaya savrulur; onların deyişle buharlaşırsınız” (Üster, 2014:18).

Ana karakter Smith üzerinden de iktidarın bu baskıcı ve kendisi aleyhindeki en küçük olumsuz düşünceye katlanamaması tavrı işlenir ve romanın sonunda Smith, sadece günlük yazarak işlediği suç yüzünden günlerce işkence altında ezilir ve sisteme geri dönmek için düşüncelerinden vazgeçer.

Gözetim ise tüm distopyalarda olduğu gibi Okyanusya Devleti'nde de çok önemlidir. Hem ajanlar hem de gizli göz ekranlar vasıtasıyla herkes uyurken bile gözetim altındadır. En küçük muhalif davranışta ve sistemi sorgulayıpta polisler kapıya gelir ve etrafi sararlar. Ekranların aynı zamanda, tüm olup biteni kayıt altına alma özelliği evleri, işyerlerini birer hapishaneye dönüştürmüştür (Uysal, 2012:135-136). Orwell'da teknolojiye olan güvensizliğini göstermiş ve diğer kurmaca gelecekçilerde olduğu gibi teknoloji yine insanlığın zararına olacak şekilde göstermiştir.

Sonuç olarak Bin Dokuz Yüz Seksen Dört, incelediğimiz diğer metinlerle pek çok ortaklık içerdiği gibi kendisine problem ettiği meseleleri yazıldığı çağdan, bu çağın getirdiği karamsar duygulardan, dünyayı kötü bir geleceğe götüren yöneticilerden almıştır. Aynı zamanda Orwell, tüm bu kötü distopyayı kabul edip ses çıkarmayan kitleleri de romanıyla eleştirmiş ve onlara da faşist iktidarlara ve yerleşik

aristokrasiye ses çıkarmamaya devam ettikleri taktirde kendilerini nasıl bir dünyanın beklediğine dair bir kâbus niteliğinde metin yazmıştır.

### 2.3.4 Hayvan Çiftliği

George Orwell, Hayvan Çiftliği adlı eserini İkinci Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru yazmıştır. Hayvan Çiftliği 1945 yılında İngiltere'de yayımlandığı andan itibaren Stalin rejimine karşı sert bir taşlama olarak kabul edilmiştir (Üster, 2012:9).

Orwell'in bu politik taşlamasında mekân olarak kendisine bir hayvan çiftliğini seçmesi esere aynı zamanda masalsi bir havada katmıştır. Bu nedendir ki Orwell, romanına "*Bir Peri Masalı*" adı altında alt başlıkta koymuştur.

Hayvan Çiftliği romanı bir devrimi anlatır. Bir grup hayvan, kendilerini yöneten ve emeklerini harcayan çiftlik sahiplerine karşı ayaklanıp çiftliği ele geçirirler. Ancak işler umdukları gibi gitmez bu seferde içlerinden yeni bir iktidar doğururlar ve eski sahiplerini mumla arar olurlar.

Orwell politik açıdan değişken biri olsa da adalet ve barış yanlısı olmaktan hiç vazgeçmeyen, her türlü otoriteye ve iktidara karşı çıkan bir yazardı. Bu nedenle eserlerini meydana getirirken, tek bir yanı eleştirmez ve asla taraf olmazdı. Onun eleştirisi insanın içerisinde bulunan yönetme ve her şeye sahip olma arzusunun, toplumun büyük çoğunluğunun zararına olduğuydu. Hayvan Çiftliği bize en üstte, sorunun kişilerde ya da sistemlerde olmadığını aksine iktidar kavramında olduğunu düşündürür. Üster Hayvan Çiftliği romanındaki iktidar eleştirisini şöyle açıklamıştır.

"Bugün okuduğumda, bir çiftlikte yaşayan hayvanların kendilerini ezen ve sömüren insanların yönetimini devşirip eşitlikçi bir toplum oluşturdukları; ama zamanla kurnaz ve iktidar düşkünü domuzların, devrimi yolundan saptırarak, insanların yönetiminden neredeyse daha acımasız bir baskıcı diktatör kurdukları Hayvan Çiftliği'nin iki uçlu bir yergi mızrağını taşıdığını düşünüyorum." (Üster, 2012:13).

Hayvan çiftliğini kısaca özetleyecek olursak; Bay Jones çiftliğindeki hayvanlara iyi davranmamakta ve onları kötü şartlarda yaşatmaktadır. Aralarında lider Koca Reis ise bu duruma isyan eder ve diğer hayvanları etrafına toplayarak, çiftliği ele geçirme hayalinden söz eder. Ancak ne var ki öldürülür ve hayvanlar lidersiz kalır. Koca Reis'ten sonra diğerlerine göre daha zeki olan domuzlar Nopolyon ve Snowball çiftliği ele geçirme hayalini sürdürürler ve diğerlerini de ikna etmeye çalışırlar. Hayvanlar cesaretli olmaya çalışırken bir gün Bay Jones , yemlerini unuttuğu sırada

hayvanlar kendiliğinden doğaçlama bir isyan başlatır ve zafer hiç beklemedikleri kadar kolay elde edilir. Kısa süre içerisinde çiftliğin önderleri belli olur ve Nopolyon ve Snowball çiftliği yönetmeye başlar. Nopolyon fiziksel olarak güçlü olan ama iyi konuşamayan bir domuzken Snowball tam tersi laf cambazı ve ikna kabiliyeti yüksek bir domuzdur. Bu iki domuz bütün hayvanları zincirlerinden kurtarırlar ve 7 emir adı altındaki Hayvan Çiftliği yasalarını açıklarlar. Nopolyon ve Snowball ise birbirini çekememeye başlar. Snowball, Elektrik üretimi için yel değirmeni yapmak ister ve Nopolyon'la güç savaşına girerler. Snowball yenilir çiftliği terk eder. Nopolyon artık tek liderdir. Snowball'ı yendikten sonra yel değirmeni fikrinin kendisinin olduğunu söyleyerek yel değirmeni yapımına başlar. Bu sırada domuzlar yönetimi alınca kendilerini üstün görmeye başlayıp hiç çalışmazlar. Yatarlar ve yemek yerler. Yel değirmeni içinse diğer hayvanlar her zamankinden daha çok çalışır olmalarına rağmen yemlerini eksik almaya başlamışlardır. Kış ayları geldiğinde artık çiftlik kıtlıktan kırılıyordur tüm hayvanlar açtır ve dışarıdan gelen bir hayvan saldırısıyla 2 yıl boyunca uğraştıkları yel değirmeni yıkılır. Nopolyon ise çiftlik halkına bunu bir zafer gibi sunar ve hayvanlara madalyalar takar. Artık birer gururlu aç hayvanlardır. Bir süre sonra domuzlar insanlarla iş birliği yaparlar ve aynı masaya otururlar. Diğer hayvanlar için artık insanlarla domuzlar birbirlerine benzemeye başlardır (Orwell, 2012:17-152).

Hayvan Çiftliği eseri, incelediğimiz diğer distopyalardaki teknoloji eleştirisinin yerini iktidar ve totalitarizm eleştirisine bırakmış gibidir. Eser, bir masal olarak kurgulandığı için ders verici tarafı fazlayken gelecek öngörüsü diğer distopyalara göre zayıf kalmıştır. Orwell yönetici yöneten ilişkisine ve dönemin sosyalist ülkesi SSCB'ne dair masalsı bir distopya yazmıştır.

Orwell onaylamamış olsa da Nopolyon'un Stalin, Snowball'ın da Leon Troçki olduğu kabul edilir. Stalin'in heybetli duruşu ve Troçki'ye göre eksik olan yönleri, şiddete başvuran tavrı Nopolyon'da birleşmiştir. Snowball ise, akıllı ve zeki ancak kendi devriminden vazgeçmek zorunda bırakılan bir hayvan olarak tasvir edilir. Bu noktada Orwell'in taraf olmamaya çalıştığını iktidara eli değen herkesi eleştirdiğini görürüz.

Başka bir karakter Boxer ise güçlü kuvvetli emekçi bir attır. Hayvan yönetimindeki çiftliğin başarısında onun payı büyüktür. Çünkü emeğin en büyük payı ona aittir. Ancak o lider gördüklerinin sözünden dışarı çıkmaz ve evi gibi gördüğü çiftlik daima

çalışır. Hep daha fazlasını yapmaya çalışır. Boxer proletaryanın zaafalarını ve kaslı güçlerini bir arada taşır. Yönetenlere safça, düşünmeden ve sorgulanmadan bağlanır. Orwell Boxer üzerinden işçi sınıfına eleştirel gözlemlerini sunmuştur. Üster'e göre Boxer, "kendi kaderini elinde tutamamakta ve kendini yönetenleri sorgulamayı aklından bile geçirememektedir. Kendi kuvvetinden bile haberi yoktur. Daha erken kalkacağım. Daha çok çalışacağım. Napolyon her zaman haklıdır demekten hiç vazgeçmez (Üster, 2012:14).

Squealar ise iktidarın medyayı nasıl kullandığına dair bir hiciv karakterdir. Öyle ki yel değirmeni saldırısından sonra hayvanlara kendini gururlu hissettirir ve ağır kaybın çiftlikte bir zafer gibi görülmesini sağlar. Nopolyon'un propaganda aracıdır. Yanlış bilgi ve verilerle çiftlik halkını kandırır. Eğer çiftlik halkına anlatmak istediği bir şey varsa dili yalınlaştırır eğer halkın kafasını karıştırmak istiyorsa gereksiz kelimelerle kafalarını karıştırır.

Koca Reis, devrimin ilk tohumunu atan ve çiftlikte hayvanlara "İngiltere'nin Hayvanları" adlı şarkısını öğreten Koca Reis Karl Marks olarak kabul edilir. Bunun nedeni aynı zamanda Sosyalist olan Orwell'ın Marks'a büyük saygı duymasındır. Orwell hiçbir zaman Marks'ı ve ideolojilerini eleştirmemiştir. O daha çok Marks'ın öğretileriyle iktidara gelenlerin kendi hırslarına yenik düşüşleriyle ilgilenmiştir.

Konumuz gereğince esere baktığımızda bilinçsiz ve cahil bir halkın ilerleme açısından nasıl kolayca kandırılabilirliğini görürken; iktidarların da kişisel hırslarının nasıl bir mutsuz son vadettiğini örnekleriyle görüyoruz. Orwell bize, bir çiftlikten dünya tarihi yaratıyor ve başkaları için savaşıyor, ölen insanlardan, iktidara gelince değişen ve beraber çalıştığı arkadaşlarını unutan siyasileri taşıyor.

Distopyalarda iktidarların istikrarlı olabilmeleri için iyi birer propaganda aracına ihtiyaçları vardır. Hayvan Çiftliği'nde de hayvanlar bir ülkü doğrusunda birleştirilir. ve kendilerini çiftliğe adanmaları beklenir. Böylece daha çok çalışacak daha çok kazanacaklardır. Üstelik bu kez çiftlik kendilerindedir. Bu nedenle domuzların öğrettikleri cümleleri ve marşları çok sever benimserler. "Dört ayak iyi, iki ayak kötü", bu cümleyi defalarca tekrarlar. Domuzlar insanlarla ticaret yapmaya başlayıp insanlarla iyi geçinmeye başladıklarında ise cümleyi değiştirip "dört ayak iyi, iki ayak daha iyi" cümlesini benimsetirler ve hayvanlar yine sorgulamadan kabul

ederler. Yine 7 emire sık sık bakıp vatanlarının değerini anlar ve bütün yasaları sık sık özümserler.

Sonuçta Orwell, diğer distopyalar gibi günün gerçeklerinden, rejim anlayışlarından ve siyasi yapısından etkilenerek iyi bir taşlama örneği sunar.

### **2.3.5 Fahrenheit 451**

Bir kültür ve bilgi distopyası sayılabilecek Fahrenheit 451'in yazarı Ray Bradbury 1920 yılında Waukegan, Illinois'de, doğmuştur. Dünyanın en tanınan fantezi ve bilim kurgu yazarlarından olan Bradbury, 2012 yılında yaşama veda ettiğinde kendisinden geriye beş yüze yakın kısa öykü, roman, hikâye ve senaryo bırakmıştır. En önemli eserleri ise, *Mars Yıllıkları*, *Resimli Adam* ve *Sonbahar Ülkesi* ve 1953 yılında yazdığı ayrıntılı olarak inceleyeceğimiz Fahrenheit 451 adlı distopik romanıdır (Bradbury, 2018:6). Aynı zamanda bu roman 1966 yılında Fransız yeni dalga yönetmeni François Truffaut tarafından da beyaz perdeye aktarılmıştır.

Distopyalar gündelik gerçekleri, gelişmeleri ve insanlar arasındaki problemleri biraz da abartarak, sınırlı bir dünya çizen ve mümkün yaşam standartlarından olabilecek en kötüyü gösteren karanlık kurmacalardır. İncelediğimiz diğer eserler de tarihsel totaliter rejimlerin, iktidarların, hiyerarşinin, özgürlük alanlarının ve teknolojik gelişmelerin nasıl taşlandığını gördük. Fahrenheit 451 ise, o günün en ilerici teknolojisi gibi görünen televizyonun , insanlar arasındaki iletişimsizliği nasıl arttırdığını, kitaba olan ilgiyi nasıl zayıflattığını ve toplum bilinci açısından iktidarlar tarafından nasıl bir uyuşturucuya dönüştürüldüklerini korkutucu bir dünya sunarak yazmak istemiştir. Fahrenheit 451, insanlık için bir uyarı levhasıdır. Kitap elimizdekilerin kıymetini bilmeyi ve onlara sahip çıkmayı öğütler. Bradbury gerçekten de insanlığı uyarmak istiyordu ve bu nedenle yanı başındaki hayatı gözlemleyerek “ya bu hatada, bu kadar ileri gidilirse” dedi ve kitap okumanın yasak olduğu, kitap yakmanın kahramanca karşılandığı bir dünya hayal etti (Gaiman, 2018:11).

Fahrenheit 451, adını sayfaların yanma derecesinden alır. Çünkü hikayesi gereği okuyucusunu kitap yakmanın onurlu bir davranış olarak gösterildiği distopik bir geleceğe götürmektedir. Bu toplumda artık televizyon kitle iletişim aracı olarak oldukça popülerken, kitaplar bir zararlı alışkanlık gibi sunulur ve itfaiyeciler tarafından imha edilirler. Romanın kahramanı da bir itfaiyeci olan Gay Montag'dır.

Gay Montag bu distopik evrenin koruyucularından biriyken ve kitap yakma işini çok fazla seviyorken bir gün küçük bir kız çocuğuyla tanışır. O küçük kızın sorduğu sorular karşısında, kendisine ve hayatına nasıl yabancılaştığını, yapay bir dünyanın parçası haline geldiğini anlayan Montag değişmeye başlar. Özellikle yaşlı bir kadının evine kitap yakmak için gittiği sırada, yaşlı kadının ateşten çekilmemesi ve kitaplarıyla beraber ölmek istemesi onu çok etkiler. Artık kendisi de bir kitap okuru haline gelir. Arkadaşları kitaplarını yakmak için kendi evine geldiğinde ise, itfaiye şefini öldürür ve toplum dışı yaşayan her biri bir kitap ezberlemiş muhaliflerin yanında yaşamaya başlar (Bradbury, 2018:23-208).

Yazar Bradbury aynı zamanda ilginç bir kişiliğe de sahiptir. Günlük hayatta da özellikle ölüme ve bir takım toplumsal kötülöklere sebebiyet veren teknolojileri kullanmaktan imtina eder. Ancak insanlığın tamamen yararına olan teknolojileri kutlar ve kullanır. Bu nedenle, bilim kurgu ve fantezi türünde eserler yazması hiç şaşırtıcı değildir. Aynı zamanda Fahrenheit 451 adlı romanında kullandığı şiirsel dil ve bilim kurguyu başka türlerle harmanlaması sebebiyle, diğer bilim kurgu yazarlarından ayrılır. Üslup ve imaj olarak yaratılan dünya diğer bilim kurgu eserlerine göre daha renklidir. Bu nedenle de Bradbury'nin eserinde kaos absürt bir hal alır.

Kitaptaki anlatım o kadar şiirsel ve metaforiktir ki, ateş totaliter rejimlerin teknolojiyi nasıl kötü amaçlarla kullandıklarını gösterirken, kitap yakmakta hükümetlerin öldürdüğü insanlara birer göndermedir. Kitaplarıyla beraber yanmayı göze alan yaşlı kadından, her biri kitap ezberlemiş insanlara kadar görürüz ki eser bize bir kitap bir insandır demek ister.

Romanın absürt bir hale getiren başka bir öge ise, Montag'ın yaşadığı dünyada baskı aracı olarak gördüğümüz tek aygıtın itfaiyeciler olması. İtfaiyecilerin günlük hayattaki karşılığının polis ya da asker kadar sert ve devletçi olmamasına rağmen; eserde rejim aygıtı olarak çizilmesi aynı zamanda oldukça ironiktir. Bu anlam da Fahrenheit 451'de gördüğümüz şey insanların kitaplarla olan ilişkisinin ne kadar gerçek ve insancıl olduğudur. Çünkü iktidar, kitap okuyan insanı tehlikeli olarak görür ki; bu da nesiller boyunca sürmüş ve sürecek bir gerçektir. Absurd ve distopik olan yazarın bunu sunuş şeklidir. Yoksa yakın geçmişte toplu kitap yakılmalarının pek çok ülke olduğu gibi sansüre uğrayan ve yasaklı olan eserler hala daha varlığını sürdürmektedir.

Bunun dışında insanların teknolojik araçlar ve özellikle televizyonla beraber uyuşturulması sağlanır. Çılgınca yapıların toplantılarda insanların birer nesneye dönüşmeleri sağlanır. Dışarıda süren savaş kimsenin umurunda değildir. Bombaların ve uçakların seslerine maruz kalır ve ama dışarıda ne olup bittiğini umursamazlar. Bunda eserin yazıldığı yıllarda Amerika'nın diğer devletlere göre görece daha demokratik yönetilmesinin ve ekonomisinin daha iyi şartlarda olmasının payı vardır. Bu nedenle Bradbury de geleceği kurgularken kendi gerçeklerinden yola çıkmış ve kapitalizmin kaynaklarıyla insanı nasıl birer haz modeline dönüştürdüğünü göstermiştir. Hiçbir şey bilmeyen, düşünmeyen ve sorgulamayan; sadece tüketime odaklanmış toplum modeli kapitalizmin istediği bir insan biçimidir. Buna karşılık okuyan ve örgütlenen insanlar ise hapislerle, sindirmelerle susturular ve ötekileştirilip toplum dışı hale getirilir. Bu nedenle eserin distopyalar arasında en çok *Cesur Yeni Dünya'ya* benzediğini söyleyebiliriz. Keith M. Booker, eser için Amerika'daki cadı avı sırasında yazılması şaşırtıcı değildir demiştir (Booker'dan akt. Tatar, 2015:34).

Sonuç olarak konumuza bağlı olarak incelediğimiz temel distopik eserlerin ortak özelliklerine baktığımızda, yazıldıkları dönemin siyasi anlayışından, rejimlerinden ve toplumsal durumlardan ne kadar etkilendiklerini görürüz. Yazarlar yaşadıkları “şimdiden” yola çıkarken “yarınların” neler olabileceği hakkında tespitlerde bulunmuş ve “bu işin sonu nereye gidecek?” diyerek öngörülerde bulunmuştur. Eleştiriler, daha çok iktidar ve teknoloji şemsiyesi altında toplanmıştır. Yazılan distopyalar zaman zaman yergiye dönüşürken zaman zaman da bir gelecek öngörüsü şeklinde belirginleşmektedir. Gelişen teknolojinin güçlü iktidarların elinde ne hale gelebileceğini anlatan yazarlar, topluma da çeşitli uyarılarda bulunmuştur.

## **2.4 Çağdaş Distopya Örnekleri**

Modern öncesi zamanlarda insanoğlunun iyi bir hayat yaşama arzusu ütopyalarla beraber bir öneri şablonuna dönüşürken; bu ütopyalara cevap 19. Yüzyıldan itibaren yazılan distopyalarla verilmiştir. Distopyalar hiçbir şablonun ya da formülün gerçek dünyada bir cennet kurmaya yetmeyeceğini söylemişlerdir. Distopyalar 20. yüzyıldan itibaren modernizm ve post-modernizm bağlamında mimari, edebiyat, sinema, resim, heykel ve plastik sanatlarla yeniden üretilmiştir. Özellikle sinema sanatında etkin bir kurmaca tür olan distopya 21. yüzyılın izleme alışkanlığını

oluşturan dijital platformlardaki dizi kültürüyle de örneklendirilmiştir. Bu bölümde ele alacağımız dizi ve filmler: Alfonso Cuarón'un yönetmenliğini yaptığı *Children Of Man* filmi, Ridley Scott'ın 1982 yılında çektiği *Blade Runner* filmi, Wachoski Kardeşler'in çektiği *Matrix* ve yayınlandığı günden itibaren kült mertebesine erişen *Black Mirror* dizisi olacaktır.

#### **2.4.1 Children of Man**

Yönetmenliğini Alfonso Cuarón'un yaptığı, 2006 yapımı *Children of Man* filmi 2027 yılında ve apokaliptik zamanda geçen hikâyesiyle iyi bir çağdaş distopya örneğidir. Filmde özellikle 2000 sonrasının önemli konularına, politik ve siyasi çatışmalarına, dünyanın genel görünümüne ve gidişatına dair tespitler ve eleştiriler yapılır.

Her distopyada olduğu gibi, "*Son Umut*" filminin hikâyesinde de bir ana sorun ve konu vardır. Bu ana sorun ve konu, dünya dışı varlıklar, dünyaya zarar veren biyolojik bir salgın, yoksunluğu çekilen ve insanlık için hayati bir önem taşıyan bir "şey" olabilir. Bu filmde insanlığın yoksunluğunu çektiği şey ise yeni bir bebektir. Dünyaya son gelen bebek 2009 yılında doğmuştur ve 2027 yılında 18 yaşındayken o da garip bir şekilde hayatını kaybetmiştir. Dünya ise, fakirlik, iç savaş, mültecilik gibi sorunlarla yoğun bir şekilde uğraşmaktadır. Dünya oldukça karanlık bir geleceğe uzanmış, Ortadoğu'dan, Afrika'dan ve Güney Amerika'dan insanlar ekonomik gücü iyi durumda olan ülkelere göç etmişlerdir. Ancak bu ülkelerin de o insanlara bakabilecek gücü yoktur ve bu insanlar şehirlerin dışına sıkıştırılmaya çalışılır ancak mülteciler ve devletin kolluk kuvvetleri ile çatışmalar şehir içlerine kadar girmiştir. Yani hikâyede yarının Avrupası, bugünün Orta Doğu'su gibi resmedilmiştir.

Hikâyenin ana karakteri Theo eski bir eylemci ve muhaliftir. Hikâyenin geçtiği zaman için apolitik sayılabilir. Eski arkadaşları sayesinde dünyanın son umudu olabilecek Kee ile tanışır. Kee, genç bir kadındır ve hamileliğe dair hiçbir bilgisi yoktur. Hikâyede görürüz ki, 18 yıldır hiçbir bebeğin doğmaması çocuklardaki ve gençlerdeki çocuk bilgisini de yok etmiştir. Kee'nin karnındaki bebekle ne yapacağına ve nasıl yaşayacağına dair bir öngörüsü yoktur. Kee, devletle çatışan mültecilerin yanında kalmaktadır. Onlar için hazine gibidir ve mülteciler tarafından koz olarak kullanılmak istenmektedir. Ancak bir insan projesi söz konusudur ve Kee'nin o projeye ulaştırılması gerekiyordur.

Theo ve Kee'nin yolları da işte bu nedenle kesişir. Theo bir anlamda bilgisiz kahramanın yol eşlikçisidir. Onu insan projesine ulaştırması gerekmektedir. Ve bunun için canını feda edebilecek kararlıktadır ki filmin sonunda hayatını kaybeder.

Filmin apokaliptik atmosferi ve sinemasal tercihlerine baktığımızda sahnelerin son derece gerçekçi kurulduklarını görürüz.

P.D. James'in romanın uyarlanan filmin apokaliptik dünyasına baktığımızda ise, Batı'nın Doğu ve yabancı düşmanlığı tavrının en uç örneklerini ve belki de en sonunda varabileceği noktaları görüyoruz. Özellikle İslamofobiye de tarafsız bir gözle çalışmaya bakan film, şehir içinde terör yaratan koyu İslamcılarını gösterirken, onlara ve diğer mültecilere yapılan baskıları ve gösterilen kötü muameleleri de doğru objektif irdelemeye çalışmış.

Batının Doğu üzerindeki hegemonyasının sonuçlarının kötü olarak resmedildiği filmde, Orta Doğu bölgesinde yaşanan iç savaşların batıya kadar uzandığını görmemiz ise batıya verilen bir, "Orta Doğu'daki ülkelere yapılan müdahaleler, sonunda batıya bir mülteci krizi ve ciddi problemler olarak geri dönecek" mesajıdır.

Çağdaş distopyalarda özellikle kıyamet sonrası konulu kurmacalarda ütopyik olanın tamamen tükendiği, karamsar ve, umutsuz dünyaların ağır bastığını görürüz. bu filmde de kısırlık, insanlığının ilerlemesi için, ütopyik bir fikir, ilerlemeci bir bakış olarak sunulmaz. İnsanlığın yaşantısındaki hataların bir sonucu olarak kısırlık gelir ve dünyayı kaosa sürükler.

Bu nedenle çağdaş distopya örneği olarak incelediğimiz "*Son Umut*" filminde de çekildiği dönemin sorunlarından yola çıkarak kötü bir gelecek öngörüsünde bulunduğunu söyleyebiliriz. Aynı zamanda kısırlığı da metafor olarak ele alırsak, eğer insanlık böyle devam ederse yakın zamanda dünya üretim ve ilerleme anlamında kısır bir döneme girecek mesajı da vardır. Ve yine "son umut" olarak, doğacak yeni bir bebek gösterilir.

#### **2.4.2 Blade Runner**

1982 yılında Ridley Scott tarafından çekilen *Blade Runner* filmi, projemizde daha önce de bahsettiğimiz, "*Androidler Elektirkli Koyun Düşler mi*" adlı kitaptan uyarlanmıştır. Filmin senaryosunu, Hampton Fancher ve David Peoples birlikte kaleme almışlardır. 2019 yılında Los Angeles'ta geçen film kıyamet sonrası bir

zamanı tasvir etmektedir. Los Angeles şehri artık devasa bir izbeliğe dönüşmüştür. Her dinden ve dilden insan aynı şehirde yaşamaktadır. Filmin ana karakteri Richard Deckard, bir Blade Runner'dır. Görevi, Tyrell şirketinin ürettiği ve dünya dışında insanlık için çalışan replikantların arasındaki isyancıları bulup "emekliye ayırmak" tır. Filmde emekliye ayırmak tabiri "öldürmek" anlamına gelmektedir. Replikantlar, Tyrell şirketi tarafından, dünya dışı gezegenlerde insanlık adına çalışmalar yapmaları için üretilmişlerdir. Her bir modelin farklı özellikleri ve farklı yaşam süresi vardır. Bu replikantlar üst düzey robotlardır ve insan gibi düşünüp acı çekebilir ve ölümden korkabilirler. Böyle bir atmosferde, gelişmiş üst bir model olan Nexus 6'lar köle olduklarını düşünüp yaşam sürelerinin uzatılması için dünyaya gelirler ve yaratıcılarından daha fazla yaşam süresi talep ederler. Ancak şirket yani insanlık bunu kabul etmez. Bu noktada Blade Runner'ların görevi de onları durdurmaktır. Filmin ana karakteri, Richard Deckard, Nexus 6'larla mücadele eder ve onları durdurur ancak kendisinin de bir replicant olup olmadığı şüphelidir.

Filmin en önemli sahnesi final sahnesidir. Replikantların lideri Roy, Tyrell şirketinin sahibini yani yaratıcısını bulur ve gözlerini çıkartarak öldürür. Sonra da Deckard ile ölümcül bir mücadeleye girerler ancak Roy, kötü duruma düşen rakibi Deckard'ı öldürmez. Ancak daha sonra kendisi ölür.

Blade Runner için bir yakın gelecek öngörüsüdür diyebiliriz. Los Angeles oldukça karanlıktır güneş her zaman yüzünü göstermez ve şehrin kıyısında köşesinde mekanik kalıntıları yığılıdır. Şehirde kirlilik yüksek seviyelere ulaşmıştır. Sınıfsallık çok uç boyutlardır. Hayvanların nesli tükenmiştir ve hayvanlar teknolojik bir ürün olarak üretilmektedirler. Toplumun hiyerarşik yapısına robotlarda dahil edilmiştir. Ve bu robotlar aynı zamanda kendileri için sınırlandırılmış yaşam koşullarının dışına çıkmak istemektedirler. Bu yanıyla film için belki de insanlığın iktidar olduğu bir robot distopyası demek doğru olacaktır. Film oldukça izbe bir estetiğe sahiptir. Tüm bu mekaniklik içinde film, insanlığı arar. İzleyicisine hangileri daha gerçektir. İnsan eliyle üretilen replicantlar mı yoksa gerçek insanlar mı sorusunu sormaktadır.

Filmde bazı gelişmiş replicantlara sahte bir geçmişte yüklenmektedir ve böylece onlar insan mı yoksa replicant mı olduklarını bilemezler. Bu da ana karakter Deckard'ın da replicant olup olmadığını düşündürür. Çünkü filmde kimse ona replicant olup olmadığına dair bir test uygulamaz.

Blade Runner, Siperpunk'ın sinemadaki kurallarını belirleyen başat film konumundadır. Siperpunk 1980'lerde bilim kurguya dair üretmenin bir yolu olarak ortaya çıkmıştır. Kendisinden önceki bilim kurgu türleri gibi teknolojiyle birleşen ya da ona hayranlık duyan bir hali yoktur (Ersümer, 2014:87). Blade Runner insan eliyle üretilen teknolojinin insanlığı bitirme noktasına gelecek güce sahip olacağını dile getiriyordu. Film bu yönüyle hep yenilik ve bir konfor arayışında olan insanlığa da bir eleştiri getirmiştir.

### **2.4.3 Matrix Trilogy**

Wachowskis kardeşlerin yazıp yönettiği Matrix serisi, farklı felsefi okumalara açık olmuş bir Siperpunk film serisidir. Matrix'in kökeninde türün pek çok örneğinde olduğu gibi insan ve yapay zekâ-yapay beden arasındaki derin çatışma yer almaktadır. Ancak film felsefi göndermeleriyle ve yarattığı spekülasyonlarla Siperpunk filmler arasında en çok izlenen ve konuşulan film olmuştur. Serinin şu ana kadar çekilen üç filminin isim ve tarihleri, Matrix (1999), Matrix Reloaded (2003), Matrix Revolution'dır (2003).

Matrix'in hikâye izleği temelde kahraman miti üzerinden gerçekleşmektedir. Yakın gelecekte geçen hikâyede çatışma robotlar ve insanlar arasında yaşanmaktadır. Kronolojik olarak hikâyeye bakacak olursak, milenyumdan sonra artan yapay zekâ çalışmaları meyvelerini vermiş insanlar daha az çalışarak daha çok emek üretir olmuştur. Yapay zekâ robotlar insanlar yerine çalışmaya başlamışlardır. Ancak robotlar o kadar çok insana benziyorlardır ki zamanla özgürlüklerini istemeye başlarlar ve tıpkı insanlar gibi mahkemelerde yargılanırlar. Son robotta işlediği suçtan dolayı yargılandığında artık insanlık ve robotların arasındaki savaş başlamıştır. Robotlar insanlardan ayrılıp kendi devletlerini kurmak isterler ve Ortadoğu'da "Zero One" adını verdikleri bölgeye yerleşip Birleşmiş Milletlerden kendilerini ülke olarak tanımalarını isterler ancak insanların yöneticileri bunu kabul etmez ve robotlara karşı savaş başlatırlar. Bunlar yaşandığında artık yıl 2096 olmuştur. Bu yıllarda büyük savaş başlar ve insanlık nükleer saldırılar düzenler ancak makineler karşısında aciz kalırlar ve savaşı makineler kazanır. İnsanlık eğer makinelerin enerji yükünü taşıyan güneşi kapatabilirlerse onları durdurabileceklerine inanır ve plan yaparlar. Ancak bu planları tüm atmosferi yok eder ve gökyüzünü siyah bir duman kaplar. Buna rağmen makineler ayakta kalır ve savaşta ölmeyen

insanların enerjisinden faydalanmak isterler. İnsanların biyoenerjilerini kullanmak için 2100 yılında Matrix'i yaratırlar. Matrix enerjisi sömürülen insanlar için yaratılan bir simülasyondur. Ancak doğru Matrix'i yaratmak için insanlığı da çözmeleri gerekir. İlk yaratılan Matrix kusursuzdur ve insanlık burada sıkılır ve mutsuz olur. Program hata verir. Daha sonra korkunç bir Matrix yaratılır bu defa da insanlar acıdan ve korkudan dolayı uykudan uyanırlar. En sonunda insanların kötü bir düşman yaratıp mücadele ettiğinde Matrix'de huzurla oyalanacağını düşünen makineler insanlığı 20. yüzyılda sabitler. 20. yüzyıl bir rüyadan ibarettir. İnsanlar hem geçmişte olmadığı kadar özgürdür hem de bir mücadelenin, yarışın ve savaşın içerisindedir. Bu Matrix başarılı olur ve makineler savaşı kazanmıştır. İnsanları kendileri için enerji üretecek küçük pillere çevirirler. Ve insanlıkta bu simülasyondan memnundur. Kısa bir ara dönemden sonra "seçilmiş kişi" Matrix'i düşünceleriyle yönlendirebileceğini fark eder ve Matrix'i parçalayarak Zion'a ulaşır. Zion yeraltındaki bir insan kalesidir. İlk savaştan kaçan bazı insanlar yer altına sığınabilmişlerdir. Ancak "seçilmiş kişi" 2150 yılında ölünce Zion direniş hareketi kurulur. Aradan 25 yıl geçtiğinde direniş hareketinin lideri Morpheus olur. Kâhinin kendisine yeni bir "seçilmiş kişi" bulacağını söylemesiyle Morpheus ve ekibi sık sık Matrix'e geçiş yapıp seçilmiş kişiyi bulmaya çalışırlar. Matrix'in tasarımcısı Mimar, kendini virüs kopyalayabilen ajanlar da programlamıştır. Ve bu ajanlar, Matrix'e gelen Morpheus ve Trinity'nin başının çektiği ekibi yakalamaya çalışır. 2199 yılına gelindiğinde Morpheus ve Trinity'i , Matrix'te bir hacker olan Neo'yu bulur ve onu özgürleştirirler. Morpheus Neo'nun yeni seçilmiş kişi olduğunu düşünmektedir. Ekipteki diğerleri ise bundan şüphelidir. Ancak ajan Smith ile girdiği mücadelede çok hızlı ve güçlü olan Neo'nun seçilmiş kişi olduğu anlaşılır. Neo ajan Smith'i öldürür. 2021 yılına gelindiğinde başka bir isyancı gemisi Osiris, robotların yeraltı dünyası Zion'u bulmaya çalıştıklarını öğrenir ve vatandaşlarına haber verir. Neo ise Trinity'e âşık olmuştur ancak hızlı davranmalı ve makinelerin Zion'a ulaşmasını engellemelidir. Neo, Source'ya gitmek ve bütün yapıyı bozmak ister. Böylece herkes özgürleşecektir. Kâhinden yardım isteyen Neo'ya kahin Matrix dışındaki makineleri de kontrol edebileceği bir program yükler ve ona Keymaker'ı kurtarması gerektiğini söyler. Keymaker'ı kurtaran Neo, Source'a ulaşır. Burada Matrix'in tasarımcısı mimarla konuşur ve mimar Neo'ya geçmişi ve geleceği anlatır. Mimar'ın Neo'ya sunduğu iki seçenek vardır: Birincisi Ziondakilerin ve tanıdığı herkesin ölmesi fakat seçtiği 23 kişiyle yeni bir şehir kurması; ikincisi ise Matrix'e dönüp Trinity'i

kurtarmasıdır. Kendisinden önceki beş seçilmişten farklı olarak Trinity'i kurtarmayı seçen Neo, Trinity'le beraber Zion'a gider ve makineler etkisiz hale getirmeyi başarır. Bu savaş sonunda Matrix ile gerçek dünya arasında bilinçsiz bir halde sıkışıp kalan Neo'yu Trinity bir program yardımıyla kurtarır. Trinity ve Neo gemiyle makineler şehrine gitmek için yola çıkar fakat gemi Smith'in kontrol ettiği bir kişi Neo'yu öldürmek ister ve Neo'yu kör bırakır. Neo kör olsa da her şeyi hissedebiliyordur ve bu durumda da savaşa devam eder. Yolda Trinity'i kaybeden Neo, makinelerin lideriyle konuşur ve bir anlaşma yapar. Makinelerin lideri Matrix'i ele geçiren ajan Smith'in kendi dünyalarını da ele geçireceğini söyleyip Ajan Smith'i yok etmesini ister. Böyle olursa makineler ve insanlık arasında barış olacaktır. Smith ile yeniden mücadeleye giren Neo, ajan Smith'i alt edemez. Ajan Smith kendi kodunu Neo'ya da kopyalar. Ancak Neo, kendini yok eder ve böylece Ajan Smith ve tüm kopyaları yok olur. Makineler ve insanlar arasında barış sağlanmış olur.

Matrix vizyona girdiği ilk andan itibaren ses getiren bir yapılmıştır. Matrix'in yaratıcıları insan ve yapay zekâ ilişkisini çok üst boyutlara taşımıştır. Hikâyenin temeline baktığımızda insanların zaafı ortaya çıkmaktadır. Tıpkı Blade Runner'da olduğu gibi Matrix'te de insanlar yapay zekâ ve beden çalışmalarında çok başarılı olmuş ancak bu kez de makineler insanlardan farksız hale gelmişlerdir. Ancak makineler özgürlük istediklerinde insanlar makineleri, kendileriyle bir görmemişler ve onları yok etmeye çalışmışlardır. Savaşın sebebi makineler değil insanlardır. Yine doğal hayatı yok edenin de makineler değil insanlar olduklarını görüyoruz. İnsanlar, makineleri yok edebilmek için güneşi kapatmayı göze alırlar. Makineler ise güneş enerjisini kaybettikten sonra Matrix'i kurup insanları enerji gücü olarak kullanmayı düşünürler. Matrix serisindeki neden sonuç ilişkileri değerlendirildiğinde insanların yaptıkları pek çok eylemin nedensiz makinelerin ise nedenlere dayalı olduğunu görüyoruz.

Bir çağdaş distopya örneği olarak, Matrix'i değerlendirdiğimizde, başlangıçta aşağı sınıf olan robotların iktidarı ele geçirdiklerini ve hayatta kalabilmek için insanların enerjilerini kullandıklarını görüyoruz. İnsanlar simüle edilen bir gerçeklikte uyuyor ve Matrix rüyasından uyanamıyorlardır. Matrix'te iktidar, gözetim ve sınırın en yüksek boyutu vardır. İnsanlar çalıştırıldıklarının ve enerji olarak kullanıldıklarının farkında bile değillerdir ve bu durumdan kurtulmaları da pek mümkün değildir. Gerçek sandıkları dünyada bile atacakları her adım, seçecekleri her yol kodlanmıştır.

Dolayısıyla benlik kavramı da onlar için iflas etmiştir. Adeta bir bilgisayar oyununun içine hapis olmuş gibidirler.

“Seride insanların büyük bölümü, makineler tarafından ele geçirilmeden önceki dünyayı simüle eden Matrix programına bağlıdır. Bağlı olarak yaşayan insanların bedenleri, fizyolojik ve sibernetik veri yönünden beslenmeleri için çok sayıda kablo girişine olanak tanıyacak şekilde yeniden yapılandırılmıştır. Zeki makinelerin kontrol ettiği simülasyon hapisanesi Matrix’ten kurtulan insanlar; Neo, Morpheus, Trinity ve birçokları bu kablo girişleri ile yarı insan yarı makine halinde yaşamaktadır ve matrix yapısına kaçak girişlerini herhangi bir arayüz kullanmadan -Johnny Mnemonic ve Ghost in the Shell’dekine benzer biçimde – doğrudan enselerindeki kablo giriş noktasını kullanarak gerçekleştirmektedirler.” (Ersümer, 2014:95).

Matrix, Siberpunk filmlerdeki gibi bir kaba estetiğe sahip olmasa da filmdeki karakterlerin hepsi yarı makine yarı insandır. Kablolarla ve çiplerle ayakta durmaktadırlar. Film çoğu zaman 0 ve 1 rakamlarından ibaret bir kodlar dünyasının içinde geçmektedir sanki. Türün pek çok örneğinde olduğu yıkık bir şehir estetiği yoktur. Tam aksine şehir 20. yüzyılın görkemini ve mutluluğunu yaşamaktadır fakat bu karanlık ve gri olanın sahte yansımından başka bir şey değildir. Karakterlerde de aynısı söz konusudur. Kusursuz insan görünümündedirler fakat gerçek öyle değildir. Herkes ya makine ya da yarı insan yarı makinedir.

Matrix güçlü ve karanlık bir gelecek öngörür. İnsanların zayıf noktası onları teknolojinin ve makinenin kölesi haline getirecektir. Serinin ilk filmde ajan Smith, bir canlı olarak insan türü için “türlerinizi sınıflandırma fikrine kapıldığım bir gün, aslında sizin memeli olmadığınızı anlayıverdim. Bu gezegendeki her memeli, içgüdüsel olarak çevreleriyle uyumlu bir denge oluştururlar. Ama siz insanlar bunu yapmıyorsunuz. Siz belirli bir alana yerleşip çoğalıyorsunuz. Tüm enerji kaynakları kaybolana kadar o alanı tüketiyorsunuz. Sonra da son çare olarak başka bir alana yayılıyorsunuz. Bu gezegende aynı yöntemi kullanan başka bir organizma daha var. Ne biliyor musun? Bir virüs. İnsan türü bir hastalık. Siz bu dünyanın kanserisiniz. Bir tür salgın, “yorumunu yapar.

Matrix insanlığın, 20. yüzyılın henüz başlarında başlayan makineleşme düşünün ve teknoloji fetişinin bir karşılığıdır. Klasik zaman ve mekân anlayışını ortadan kaldırarak insan gerçekliğini bilgisayar ve teknolojiye dayandırmıştır (Ersümer, 2014:96).

#### 2.4.4 Black Mirror

*Black Mirror*, yapımcılığını Barney Reisz'in üstlendiği her bölümü birbirinden farklı, bilim kurgu ve distopya temalı dünyanın en büyük dijital platformu Netflix'de yayınlanan bir dizidir. Dizinin ana konusu, teknolojik gelişmeler hakkında öngörülerde bulunmak iken, bu gelişmelerin gündelik hayata, iktidar kavramına, sanata ve medyaya, yansımalarının nasıl olacağıyla ilgili tespitlerde bulunmaktır.

Dizi yayın hayatına ilk olarak Channel 4'de başlamıştır. İzleyici tarafından çok beğenildiğinden dolayı Netflix tarafından satın alınmıştır. Black Mirror'ın dizi bölümlerinin haricinde bir de 2018 yılında Black Mirror: Bandersnatch adında uzun metraj filmi yayınlanmıştır. Film izleyici tercihlerine göre farklı ilerleyebildiği için, sinema tarihindeki ilk interaktif film olma özelliğine sahiptir. Bandersnatch, gözetim içermesi ve hikayesinin 1984 yılında geçmesiyle, George Orwell'a da gönderme yapılan bir film olarak görülmüştür (filmloverss.com, 2020).

Black Mirror dizi bölümlerinin içerik temaları, simülasyon, manipülasyon, geçmişe dönük izlerin şimdiye taşınması, beden inşası, benliğin parçalanması, geleceğe dair riskler ve en önemlisi yeni teknolojik gelişmelerin gündelik hayata olumsuz yansımalarıdır. Toplam 5 sezon ve 18 bölümden oluşan dizinin bazı bölümleri bütünlüklü bir distopya kurmaca içermese de her bölüm teknoloji, medya, sanal gerçeklik gibi konularla ilgilidir. Bu bölümde Black Mirror dizisini incelemek için seçtiğimiz bölümler, yalnızca distopik öğeler taşıyan değil, sınır ve sınıfsallıklarıyla bütünlüklü distopya içeren bölümlerdir. İncelediğimiz bölümleri birbirinden ayırmak içinse bölümleri maddeleyerek ilerleyeceğiz.

- On Beş Milyon Hak (1. Sezon-2. Bölüm)

Dizinin birinci sezon ikinci bölümü *On Beş Milyon Hak*, insanların pedal çevirerek enerji ürettiği ve tıpkı bir oyunun içindeymiş gibi ödüller kazanarak hayatını sürdürdüğü bir gelecekte geçmektedir. İnsanların şık görünümlü ama dar odalarda hayatlarını önlerindeki ekranlarla geçirdikleri günlerde gerçek dostluk ya da aşk kalmamış gibidir. Orta kesim ve çalışır durumda olan insanlar pedal çevirip enerji üretirken, pedal çeviremeyecek durumda olan kişilerse temizlik işleri yapmakta ve pedal çevirenler tarafından aşağı sınıf olarak görülmektedirler. Üst sınıf ise bir yetenek yarışmasındaki üç kişilik jüri üyeleri gibi görünmektedir. Ayrıca bu üç kişi iktidarı temsil eden kişiler gibidirler. Bingham adındaki karakter bir gün lavaboda

şarkı söyleyen genç bir kızın sesini duyar ve ona âşık olur. Ve Abi Khan adındaki kızı yarışmaya katılması için ikna etmeye çalışır. Abi Eğer yarışmaya katılırsa pedal çevirmekten kurtulacaktır. Ancak kızın yeteri kadar puanı yoktur ve yarışmaya katılabilmesi için 15.000.000 hak kazanması gerekmektedir. Bingham Abi'yi yarışmaya katılması için ikna eder ve ona kardeşinden kalan 15.000.000 puanı verir. Abi yarışmaya katılır ve sınırlı sayıdaki popstar olma hakkını kazanır. Ancak işler hayal ettiği gibi gitmez ve pedal çeviren erkeklerin arzı nesnesine dönüşür. Bingham da Abi'nin düştüğü konumdan rahatsız olarak yarışmaya katılmak için 15.000.000 puanı aç susuz bir şekilde, sabah akşam çalışarak biriktirir. Yarışmaya katılır ancak boğazına bıçak dayayarak jüriye ve sisteme dair ciddi hakaretlerde ve eleştirilerde bulunur. Jüri ise bunu bir şov olarak görür ve Bingham'ı etkileyici bulduklarını söyleyip ona bu şovu haftada iki kereden iki saat yapmalarını teklif ederler. Artık Bingham da pedal çevirmekten kurtulmuş ve camının arkasındaki şovun bir parçası olup sınırlı bir özgürlüğe ve konfora kavuşmuştur.

*On Beş Milyon Hak* adlı bölüm günümüzde insanların ekrana olan bağımlılığı ve hayatını ekranlar üzerinden yaşamasının ileride ne boyutlara varacağını anlatmak isteyen bir kurmacaya sahiptir. Bir distopya olarak *On Beş Milyon Hak*'a baktığımızda tıpkı klasik distopyalardaki gibi bir sınırlar ve kurallar bütünü, bunun yanında da hiyerarşik bir sistemle karşılaşırız. Senaristler yaşadığımız günden hareket ederek insanların ekranla ilişkisinin ne boyutlara gideceğini sorgulamışlardır.

*On Beş Milyon Hak* ve klasik distopyaları karşılaştırdığımızda, iktidarın yön değiştirdiğini ve görünür medya kültürlerinden seçildiğini görürüz. Özellikle 2000 sonrası yarışmalara baktığımızda jüri kültürü televizyon kanallarını esiri altına almıştır. İnsanların karşılarında gelip yeteneklerini sundukları pek çok yetenek yarışması formatı ortaya çıkmıştır.

*On Beş Milyon Hak* bölümündeki kurguda orta sınıf bireyler, kendileri olmaktan çıkıp birer üreticiye dönüşmektedir. Onlar, tıpkı Baudrillard'ın tarif ettiği gibi “üretim düzenini kapsayan enerji ve güce dayalı makinelerle somutlaşan üretici, üretken simülakr” a benzemektedirler (Baudrillard, 2014:158).

- *Senin Tüm Geçmişin* (1. Sezon 3. Bölüm)

*Senin Tüm Geçmişin* adlı bölüm bireysel hafızanın kontrol altına alınması ve denetlenmesini konu alan bölümdür. Yakın gelecekte geçen hikâyede insanların hafızalarını, gördüklerini ve duyduklarını kayıt altına alan bir yeni çip icat edilmiştir. Bu sayede insanlar anılarını yeni medya araçlarına kayıt edebilmekte ve yeniden seyredebilmektedir. Ancak bu teknolojik gelişme ütopyik bir durum gibi görünse de söz konusu insan ve duygular olunca bir distopyaya ve karanlığa dönüşme ihtimali de yüksek olacaktır. Bölümün kahramanı Avukat Liam'da da pek çok insan gibi "grain" denilen anıları kaydeden çipten vardır. İş görüşmesinden dönen Liam, eşinin de katıldığı bir ev partisine katılır. Jonas adındaki kişiyle eşinin konuşmalarından rahatsız olan Liam aralarındaki ilişkiyi sezer ve ikilinin konuşmalarını defalarca kez izleyip içindeki kuşkuyu doğrulamaya çalışır. Lima, ertesi sabah karısına geçmişte Jonas'la ilişki yaşadıklarını doğrular ancak hırsını alamaz ve Jonas'ın evine gider. Jonas'tan eşiyile ilgili olan tüm görüntüleri silmesini ister. Jonas'ın eşiyile beraber olduğu görüntüleri tekrar tekrar izlediğini düşünmektedir. Jonas'ın sistemdeki tüm görüntülerini yani kayıt altına alınmış tüm hafızasını siler. Ancak tıpkı bilgisayar klasörü gibi görünen sistemden eşiyile ilgili olan görüntülerin tam silinirken karşısına çıkmasıyla çocukları doğmadan dokuz ay önce eşiyile Jonas'ın beraber olduğunu anlar. Çocuğunun babasının kendisi olmadığını öğrenmiştir. Yaşadığı bu şok edici durum karşısında "grain" çipine politik olarak karşı çıkanlar gibi grain'i kulağının arkasından çıkartma kararı alır.

Çağdaş distopyalarda, teknolojik gelişmelerin toplumdan ziyade birey üzerindeki etkileri ele alınmaktadır. Senin tüm geçmişin bölümündeki yenilik, yaşanan anların kaydedilip izlenebilmesi bir başkasının gerçekten de ütopyası sayılabilir. Çoğu zaman işlevsel de olabilir ancak Liam'ın dünyası geçmiş anların tamamını yeniden izleyebilmesi nedeniyle kararmıştır. Geçmişten kurtulamaması Liam'ın şimdisini mahvetmiştir.

- *Hemen Döneceğim* (2. Sezon 1. Bölüm)

Ash ve Martha mutlu bir çifttir. Martha hamiledir. Her şey yolunda giderken aniden Ash ölür ve Martha bir süre, eşinin yokluğunun acısını çeker. Bu sırada Martha'nın bir dostu kendisine bir yazılımdan söz eder. Bir program sayesinde Ash ile yeniden buluşabileceklerini bir nebze de olsa acısının denebileceğini anlatır. Bu yazılım ölen

insanların Facebook, Instagram, Twitter gibi hesaplarından bilgilerini alıp sahte bir kişilik yaratmakta ve yapay zeka ile sevdikleriyle yazışmasını, telefonda konuşabilmesini sağlamaktadır. Martha bu sayede telefonda gün boyu Ash ile konuşmaya başlar. Bir program kodu olan Ash, zaman zaman hata verse de Martha'nın acısının dinmesine neden olur. Bir süre geçtikten sonra Ash, programın bir üst modelinden söz eder ve o modeli satın alırsa kendisine tıpkı gerçek Ash gibi kavuşabileceğini söyler. Parçalanmış halde bir kolide kargocu tarafından getirilen eşin uzuvları buzlar içerisinde ve küvette bir süre bekledikten sonra canlanır. Artık yeni ve ölmez bedende yeniden canlanan Ash Martha'nın yanı başındadır. İlk gece her şey güzel olsa da günler geçtikçe yeni Ash'in bir robot ve yapay zeka olduğunu anlayan Martha, Ash'in davranışlarından rahatsız olmaya başlar. Ash, bazı kelimeleri ve deyimleri anlamakta güçlük çeker. Hiçbir duygusu yoktur ve nasıl davranacağını Martha'ya sorar. Martha ne derse onu yapmaya programlanmıştır. Ancak Martha her yapan bir Ash'e alışık değildir ve yapay zekâ Ash'e gitmesini söyler. Ancak kurulduğu yerin sadece 25 metre kadar dışına çıkabilen Ash evden ayrılamaz. Martha da Ash'i tavan arasına kaldırır ve Ash yıllar boyunca tavan arasında yaşayarak, Martha'nın çocuğunun da ara sıra ziyaret ettiği bir robota dönüşür.

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra hızla gelişim gösteren yapay zekâ çalışmalarının etik tartışmaları devam etmektedir. Black Mirror'un bu bölümünde yapay zekanın hayal edilenin ötesine geçildiğinde ve bire bir insan modelli bir yapıda üretildiğinde günlük hayatta karşılaşılabilecek sorunlar anlatılmaktadır. Pek çok klasik distopya örneğinde olduğu gibi insanlığın yararına gibi görünen bir çalışma aslında bireyin acısını daha fazla attırmaktan öteye gidememiştir. Ancak bölümde uygulamanın toplum nezdinde nasıl karşılandığı ve yeni yaşama etkisinin nasıl olduğu gösterilmemektedir. Bu nedenle de tür olarak duygusal bir çağdaş distopya örneği olarak görülebilir. Diğer yandan sosyal medya üzerinden her bireyin, paylaştığı içerikler, cümleler ya da görsellerle kendisini dış dünyaya sunmasının da bir eleştirisi yapılır. Son zamanlarda tüketicilerin paylaştıkları içerikler, beğendikleri ya da internet üzerinden aradıkları ürünler sürekli olarak karşılıklarına getirilir ve pazarlama şirketleri tarafından satın alması önerilir. Bunun yanında "playstore" uygulamasıyla beraber, dinlemelere de açık hale gelen telefonlar aracılığıyla, insanların konuşmalarından kelimeler seçilip internet üzerinden reklamlar kişiye göre düzenlenmektedir. Hamileliğini yeni öğrenmiş bir anne adayının telefonuna, hamile giysileri ya da bebek eşyaları görselli

reklamlar gelebilir. Ancak herhangi bir vatandaşın, sosyal medya üzerinden böylesine takibinin yapılabilmesi ve dinlediği müziklere kadar tercihlerinin biliniyor olması da etik değerler açısından düşündürücüdür. Bu programların devlet aracılığıyla da kontrol altına alınıp insanların dinlendiğini ve oy tercihini hangi partiden kullanacağını öğrenilmesi veyahut toplumda tartışılan bir konuda hangi tarafta yer aldığı tespit edilmesi konular ürkütücü niteliktedir. Bu bölümde bir internet programının Ash'i böylesine tanıyor olması ve Martha'nın ölen eşinin kendisine bir ürün olarak pazarlanabiliyor olması oldukça distopiktir. Martha Ash ile önce telefonda konuşur, aslında bir tür kod olan Ash'in sesi, Martha'ya ürünü bir üst modelinin bulunduğunu ve kendisine isterse dokunabileceğini söyler ve tüketici Martha ölen eşinin bir üst boyutunu sipariş edip sahte Ash'i satın alır. Sistem Martha'yı manipüle etmiştir ve Baudrillard'ın dediği gibi, ihtiyaç kavramının içini boşaltarak, hipergerçek bir tüketim modelinde tüketici haline getirmiştir (Baudrillard, 2010:15-16).

Dizinin bu bölümü, klasik distopyalardaki gözetim ile çağdaş distopyalardaki gözetimin farkını irdelemek içinde iyi birer örnektir. Post-modern distopyalarda birey ön plandadır, acıları, üzüntüleri dahi metalaştırılıp bir ürün haline getirilebilir. İnsanlar aynı anda hem ürün hem tüketici hem de satıcı konumuna gelebilir. Klasik distopyalardaki gözetimin devlet tarafından yönetim anlayışının sürdürülebilmesi açısından yapılması çağdaş distopyalarda farklı yönlere dağılmıştır.

- Beyaz Ayı (2. Sezon 2. Bölüm)

Victoria bir sabah gözlerini açtığı anda hiçbir şey hatırlamıyor ve bilmiyordur. Yalnızca küçük bir kız çocuğunun yüzünü anımsıyor ve televizyondaki amblemi görüyordur. Başında televizyondaki amblem işaretli maske olan kişi tarafından öldürülmek istenen Victoria, dışarı çıkıp insanlardan yardım ister fakat kalabalık bir şekilde insanlar ellerinde telefonla, Victoria'yı ve onu takip eden adamı iştahlı bir şekilde kayıt altına alıyorlardır. Kendi kızı olduğunu düşündüğü siyah kızın fotoğrafını insanlara göstererek yardım isteyen Victoria'ya kimse yardım etmemektedir. Victoria kaçma kovalamaca sırasında kendisine yardım etmek isteyen bir adam tarafından bir ormanlık alana götürülür ve adam Victoria'yı bağlar. Fakat bir kız gelir ve adamı öldürerek Victoria'yı kurtarır. Bu sırada Victoria da yeni şeyler hatırlamakta siyah bir kız çocuğuyla arabada gittiklerini ve bir yangını hatırlamaktadır. Küçük kızın Beyaz ayı oyuncağını da anımsayan Victoria, yanındaki

kızın, insanların böyle davranmasının nedeninin sinyal olduğunu söylemesi ve yönlendirmesiyle sinyali bitirmek için gittikleri alanda yakalanır. O yakalanınca arkada spot ışıkları belirir ve bir reality şovun açılış sahnesi gibi görüntülerle orada bulunan izleyiciye Victoria'nın suçları yeniden anlatılır. Aslında Victoria cezasını çeken bir mahkumdur. Fotoğrafını anımsadığı kızı nişanlısıyla beraber yakarak öldürmüştür. Hatta küçük kız yanarken telefonuyla görüntüsünü çekmiştir. Bir oyun parkında cezasını çekmektedir. Her gün figürasyon için insanların katıldığı Beyaz Ayı Adalet Parkı'nda cezasını çekmekte ve her gün aynı şeyleri yaşamaktadır. Oyun bittiğinde tıpkı dün gece olduğu gibi ilaç verilir ve uyutulur. Ertesi sabah oyun başka katılımcılar tarafından yeniden oynanır.

Suç ve adalet distopyası olarak tanımlanabilecek bu öykü, suçu işleyen kişinin suçundan etkilenen insanın çektiği acı neyse, suçluya birebir ona yaşatarak adaleti sağlama düşüncesinden çıkararak yazılmıştır. Hikâyenin başında insanların her şeyi bir ekranın arkasından izleme ve kayıt altına alma dürtüsünün eleştirildiği düşünülse de finale gelindiğinde hikâye başka bir boyut kazanıyor. Ancak günümüzde de anın ortasında işlenen suçlarda bile insanların suçluyu durdurmak yerine, elini cep telefonuna götürmeleri ve her şeyi çekme istekleri gerçektir. Bunun yanında sosyal medyanın suçluyu ifşa ederek adaletten önce linç edilmesini sağlama özelliği de bulunabilmektedir. Zaman zaman bu da yanlış anlaşılmalara ve hatalı suçların neden olabilmektedir.

Bu bölümle beraber iyice anlaşılıyor ki çağdaş distopyalar iktidar ya da toplumla değil bireyle hesaplaşan kurmacalardır. Araştırdığı ve tavır koyduğu meseleler din, dil, ırk fark etmeden sadece insandır.

- Dibe Vuruş (3. Sezon 1. Bölüm)

Black Mirror 3. Sezon açılış bölümü *Dibe Vuruş* bir internet ve sosyal medya distopyasıdır. İnsanların artık sosyal medyada “like” alarak sınıf atladığı, iş bulabildiği veyahut yolculuk yapıp ev alabildiği bir dünyada Laice adındaki ana karakter çıktığı yolculukta bir değişim ve dönüşüm yaşayarak içinde bulunduğu distopya evrenin son kurbanı olur.

Laice, orta sınıf bir şirkette çalışmaktadır. Herkesin sosyal medya puanına göre sınıflandırıldığı bu şık ve güzel görünümlü dünyada Laice de şirin, güler yüzlü, tatlı ve kusursuz bir görünüme sahiptir. Daha ilk sahnede Laice, etrafına gülücükler

saçarak kahvesini alır ve kurabiyesinden ısırıp yaşadığı anı fotoğraflar. Kahve ve kurabiye çok güzel görünümüdür ancak tatlarının kötü olduğunu yine Laice'nin yüzünden anlarız. Laice işe gittiğinde ise bir iş arkadaşının puanı hızla düşmekte ve ona 5 yıldız vermezse işten çıkartılma tehlikesinin olduğunu öğrenir. Ona puan verdiği için diğer arkadaşları tarafından ikaz edilir. Çünkü o kişi sevgilisinden ayrılmıştır ve topluluk cezayı ona kesmiştir. Sosyal Medya puanı hızla düştüğü için toplumsal olarak git gide alt sınıfa yaklaşan bu iş arkadaşı için Lacie de daha sonra acımasızca davranarak işten çıkartılmasına sebep olur. Bu sırada Lacie , erkek kardeşiyle yaşadığı için evini ayırmak ister. Ancak onun puanı 4.2'dir. İsteddiği evi alabilmesi için 4.5 puana ulaşması gerekiyordur. Bir uzmana giderek yüksek sınıftan kişilerin artı puanlarına ihtiyacı olduğunu öğrenir. Bu nedenle de çocukluk arkadaşı ve üst sınıftan olan Naomi'yi uygulama üzerinden etkilemeye çalışır. Henüz çok küçükken beraber yaptıkları bir oyuncağın fotoğrafını hesabına yükler. Hemen arkasından Naomi'nin beğenileri gelir ve evlenmek üzere olan Naomi, Lacie'yi düğününe davet eder ve özel gününde konuşmasını ister. Aslında Naomi de samimiyetsizdir ve hedefi beğenilme ve iltifat alma arzudur. Lacie, üst sınıf insanların çok olduğu bu düğünde konuşma sırasında kendisine gelecek artı puanlarla hayalindeki evi alabileceğine inanır. Ancak düğüne gitmek için yola çıktığında aksilikler yakasını bırakmaz ve küfür etmek kaba saba davranmak zorunda kalınca puanı hızla düşür. Puanı düşük olduğu için kendisine bilet bulmakta güçlük çeker ve otostop ile yola devam eder. Lacie'nin karşıtı karakterde burada karşımıza çıkar ve Lacie tırcı yaşlı bir kadınla karşılaşır. Bu kadın, eskiden tıpkı Lacie gibi like peşinde koşan düzen kişidir. Ancak kocasıyla hasta olduğu dönemde puanı düşük olduğu için ilgilenilmemesi ve kocasının ölmesi sonrası düzen karşıtı kişiye dönüşmüştür. Sosyal Medya puanını önemsemeden küfür eder ve insanlara gerektiği zaman çirkin yüzünü göstermekten de çekinmez. Lacie bu kadının onu doğru bilgiyi öğütlemesine rağmen yolundan dönmez ama kafasında bir ışık yanar. Düğüne gitmek için yollardan, çamurlardan geçen Lacie düğüne vardığında perişan haldedir. Ancak bu deli gibi hali ve görüntüsüyle yaptığı saçma konuşma, düğündeki davetliler tarafından şaşkınlıkla karşılanır ve Lacie puanı standartların oldukça altında düşmüş bir halde tutuklanır.

Bu bölümün özellikle klasik distopya formülüne bazı yönleri açısından uygun ilerlediğini söyleyebiliriz. Günümüz gerçeklerinden yazılan kurmacada sosyal medyanın günlük hayatımıza etkileri tartışmaya açıktır. Bireylerin sosyal medya

üzerinden bir benlik inşa etmeleri ve sevgi saygı gösterdikleri insanların buralardaki beğenilme oranlarını dikkate almaları oldukça gerçekçi ve içinde bulunduğumuz dönemin bir sorunudur. Bu sorundan yola çıkarak bir distopya yaratmak oldukça kabul edilebilir. Ancak klasik distopyalarda iktidarın görünür olması ve politik olma meselesinin Dibe Vuruş bölümünde olmadığına ve bir takım teknolojik ilerlemelerin insan hayatına, ilişkilerine nasıl etki ettiğine tanıklık ettiğimize dikkat çekmekte fayda var. Bu güncel distopyada sınıfsallıkta unutulmamış ve hiyerarşik düzen sosyal medya puanlamasıyla ilişkilendirilmiştir. Her sınıftan yüksek puanlı ve alçak puanlı insanlar bulunabilmektedir. Tüm sosyal hayat bu puanlamalara göre şekil alır. Ancak bu puanlamayı yapan ya da önceden belirleyen bir güç/iktidar yoktur. Kişiler sosyal yaşantılarındaki parlaklıkları, ışıltıları, gülümsemeleri ve mutluluklarıyla bu puanı almaktadırlar. Kimsenin umutsuza, mutsuza ve kusurluya tahammülü yoktur.

İnternet bağımlılığının yeni bir türü olarak görülen sosyal medya bağımlılığı günümüzde psikolojik ve biyolojik hastalıklarında temeli olabilmesi açısından araştırma konusudur. Buna insanların görünür ve çevrimiçi olma telaşı/kaygısı yaşadıkları görülmektedir. Dibe vuruş bölümündeki süreç aşırı sosyal medya kullanımının yorgunluğu ve bireyi getirdiği son noktayı görmek içinde oldukça uygundur.

İncelediğimiz eserlerden de yola çıkarak çağdaş distopya kurmacalarının, ekonomik modeller ve yönetim şekillerinden ziyade teknoloji şirketlerini, yeni ürünleri ve insanların bu ürünleri nasıl kullandığıyla ilgilendiklerini söyleyebiliriz. Özellikle Black Mirror dizisinde teknolojik ürünleri kötülüğe kullananlar insanlardır. Distopya düzeninin sağlayıcısı da insanlardır. Çoğu zaman görünür bir iktidar ortada yoktur.

## **2.5 Farklı Sanat Dallarında Distopya**

Distopyalar ortaya çıktıkları ilk günden itibaren politik fikirleri kurmacayla buluşturan edebi metinler olmuşlardır. Savaş dönemlerini ve siyasi hareketleri de arkasına alarak distopyalar, pek çok sanatçıda farklı his ve duygu, bakış uyandırmıştır. Edebiyat distopyada öncü bir hal almıştır. İncelediğimiz ilk çağdaş distopya film örneklerine bakacak olursak onların da birer edebiyat uyarlaması olduklarını görürüz. Ancak diğer farklı sanat dallarında da distopya kurmacalar yazılmış ve çağdaş sanatın farklı kolları içerisinde distopya eserler verilmiştir.

Daha önce bahsettiğimiz ve örneklerini incelediğimiz klasik dönem distopyaların yazıldığı tarihlerde ortaya çıkan sinema sanatı ilk örneklerinde bilim kurgudan ve distopyalardan fazlasıyla yararlanmıştır. Bu dönemde ilk Frankenstein uyarlaması 1910 yılında J. Searle Dawley tarafından yapılmıştır. Daha sonra 1927’de çekilen Metropolis filmi de halen daha önemini korumaktadır. Sinemanın ilk yıllarında distopyaya olan ilgisi görsel bir sanat olarak ortaya çıkması ve filmlerin ilk dönemde sessiz oluşuydu. Distopik mekanlar, tasarımcılara yaratıcı olma fırsatı sunarken, izleyenlere de başka dünyalara gitme fırsatı veriyordu. Özellikle dışavurumcu film örneklerinde bu izlere yoğunlukla rastlanılmaktadır. Ayrıca bu filmler propaganda yapılmasını sağlıyor ya da karşıt güçlere eleştiri mesajları içeriyordu. Klasik dönem distopyalarda sinemaya uyarlanırken özellikle çağdaş dönem distopyaları sinemanın ilgisini fazlasıyla çekmiş ve 1970’lerden günümüze gelene dek, bu türde tezimizde daha öncede bahsettiğimiz sayısız film çekilmiştir.

Dışavurumcu ressamalarda distopya fikrinden esinlenmiş ve eserlerinde karanlık atmosferler yaratıp içe kapanıklığı, depresifliği, yalnızlığı, yaşamın insanlar üzerinde bıraktığı olumsuz hisleri resmetmişlerdir (Pınarbaşı, 2019:118). Buna örnek olarak Edvard Munch’un, *The Scream (Çığlık)* tablosunu gösterebiliriz.

Heykelde ise İkinci Dünya Savaşı’ndan sonraki süreçte korku temaları üzerine gidilmiştir. Henry Moore ve Germaine Richier’in heykellerinin biçimlerini anormallikler üzerine bozması, siyasi ve toplumsal yapının bozulmasını temsil ediyordur (Pınarbaşı, 2019:120-123).

Tezimizin ana konusu olan tiyatro sanatında ise, klasik dönemin önemli eserleri sık sık sahneye uyarlanırken oyun yazarları kendi distopyalarını da yazmışlardır.

## **2.6 Tiyatro Sahnelerinde Distopya**

Distopyalardaki umutsuzluk, çıkışsızlık temaları, edebiyatı ve sinema sanatını etkilediği kadar tiyatroyu da etkilemiştir. Özellikle klasik dönem distopyaları pek çok farklı uyarlamayla dünyanın her ülkesinde sahnelerde gösterilirken bazı oyun yazarları da tiyatro oyun yazımına distopya örnekler kazandırmıştır. Sanat türlerinin distopyalardan etkilenişi de öz ve biçimleriyle ilişkilidir. Edebiyattaki ilk dönem eserler klasik dönem eserlerken, sinemada görsellik ön planda olduğu için post-apokaliptik türler yoğunluktadır. Tiyatroda ise sınıfsallığın öne çıktığı oyunlar yazıldığı gibi tiyatronun mekân anlayışına uygun olarak tek mekâna sıkıştırılmış

distopyalarda yazılmıştır. Yine bu distopya oyunlar için diyebiliriz ki, oyun yazarlığındaki gelişimlere ve tercihlere bağlı olarak da yazarlar distopya kurmacalarını farklılaştırmışlardır. Bu nedenle bazı yazarların distopyaları, distopya türleri olarak incelediğimiz türlerle incelendiğinde daha açık distopya olarak kabul edilebilecekken bazı oyunlarda da daha kapalı bir halde distopik temalar işlenmektedir. Özellikle klasik dönem distopyaların yazıldığı dönemdeki absürd oyunlara baktığımızda, umutsuzluk, sıradanlık, çıkışsızlık ve unutkanlıkla ilgili belirli bir yakınlık görebiliriz. Ancak absürd oyunlardaki distopyan durumlar daha bireysel ve varoluşçudur. Absürd oyunlarda distopya, oyun kişilerinin hareketsizliği, yaşamlarının aynılığı, kişilerin unutkanlığı, düştükleri tekrarlar üzerinden kurulurken, bazı oyunlarda da incelediğimiz distopya türlerin özelliklerine uygun düşecek şekilde yazılmışlardır. Bu noktada tezimizde incelenecek oyunlardan biri, post-apokaliptik türe yakın duran ve tek mekânda geçen bir oyun olan “*Kürklü Merkür*” sınıfsallığa değinen ve örgütlü bir mücadeleyi mizahi bir dille, müzikal ile anlatmayı tercih eden “*Sidikli Kasabası*” dır.

### **2.6.1 Kürklü Merkür**

Kürklü Merkür oyununun yazarı Philip Ridley, Londra’nın doğu yakasında doğmuştur. Resim eğitimi almış olmasına rağmen, genç yaşlarından itibaren performans sanatıyla ilgilenmeye başlamış ve kendi tiyatro grubunu kurmuştur. Ridley’in yazdığı senaryolar ve yönettiği filmlerin arasında 11 uluslararası ödül alan “*The Reflectic Skin*” ve Porto Film Festivalinde en iyi yönetmen ödülünü alan “*The Passion Of Darkly Noon*” da bulunmaktadır. Kürklü Merkür yazarın en önemli oyunlarından biridir. Beşinci uzun oyunudur. Ridley oyunu yayıncısına ilk kez götürdüğünde yayıncı oyunu basmayı reddetmiştir. Oyunun prömiyeri 2005 yılında Plymouth Royal Theatre’da yapılmış ve büyük yankı uyandırmıştır. Oyunla ilgili pek çok tartışma yapılmış, içinde barındırdığı şiddet nedeniyle oyunu eleştirenler olduğu kadar övgüyle karşılayanlar da olmuştur. Bu spekülasyonlar oyuna yaramış ve seyircisinin ilgisi de günden güne artmıştır.

Oyunda mekân Londra’nın doğu ucunun metruk bir bölgesi olarak seçilmiştir. Zaman ise günümüze yakın olduğu hissedilmekle beraber, ileri bir tarihte geçmektedir. Pek çok kıyamet sonrası türde olduğu gibi oyun yavaş yavaş ilerledikçe dünyanın ve insanlığın neden bugünlere geldiğini anlatan bilgiler duyarız. Oyunun

geçtiği zamanda çevresel felaketler ve devletlerin tutumları nedeniyle Londra ve tüm dünyaya güçlünün zayıfı ezdiği bir suç evrenine dönüşmüştür. İnsanlar birbirlerini kolayca öldürebiliyor, tecavüz ediyor, dilediği gibi şiddet uyguluyordur.

Oyun, böyle bir evrende yaşamını zenginler için düzenlediği partilere ve kelebek satışlarına borçlu olan Spinx ve onun çetesinin düzenleyeceği yeni parti esnasında geçmektedir. Oyun gerçekte eş zamanlı bir sıkıştırılmış tek mekân oyunudur. Londra'nın ucunda metruk bir binada bir parti yapılacak ve 10 yaşındaki çocuk, bir şirket yöneticisi zengin tarafından tecavüze uğrayıp öldürülecektir. Spinx'in elemanları Darren ve Elliot'un görevi de normal zamanından daha öne çekilen bu partiyi hızlıca organize etmektedir. Ancak Darren, sürekli olarak hafıza kaybı yaşamaktadır. Bunun nedeni yediği kelebeklerdir. Kelebekler dünyanın başına gelen bir felaket sonrası değişmiş ve uyuşturucu etkisi yapan canlılara dönüşmüşlerdir. Her rengi yutan kişiye başka halüsinasyonlar göstermektedir. Ancak yan etkisi de hafıza kaybıdır. Elliot kelebek satışı yapmasına karşın kullanmayı sevmez ve bu nedenle hafızası diridir. İkili partiyi hızlıca organize etmeye çalışırken Naz ile karşılaşır. Naz genç bir kadındır. Dün gece kalmak için içeriye sızmıştır. Elliot'u daha önceden tanıdığı için kısa sürede ekibe katılır ve parti için hazırlıklara başlar. Aslında tüm olacakları biliyordur ancak şiddet o kadar sıradanlaşmıştır ki bir renkli kelebek alıp halüsinasyon görmek için kolayca işe dahil olur. Partideki hediye 10 yaşındaki çocuk Piece ise, önceki partilerde uğradığı şiddetten dolayı kötü durumdadır ve ölmek üzeredir. Kısa süre sonra çete lideri Spinx ve yanında Düşes gelir. Düşes aklını fazlasıyla kaybetmiştir. Daha sonra da Lola ve en son olarak parti konuğu partiye katılır ve artık şiddet için her şey hazırdır. Parti konuğunun fantezisine göre, tüm ekip asker olacak ve Piece konuşturulmaya çalışan düşman askeri olacaktır. Ancak düşman askeri Elvis şarkısı söylerken, parti konuğu ona tecavüz edecek ve tüm konuğun yüzü görünmeden kayıt altına alınacaktır. Bu fantezi için tüm ekip gaz maskelerini takar eylemi gerçekleştireceklerdir ancak Piece, bira içtiği için kusar ve ikinci deneme sonunda ölür. Tahrik olmuş bir şekilde rahatlayamadan ve fantezisini gerçekleştiremeden binadan ayrılmak isteyen konuğa ise Spinx, Naz'ı önerir ve Darren'in karşı çıkmasına rağmen Naz bir süre şiddet görür ve tecavüze uğrar daha sonra konuğun elinden kaçmak isterken, partiyi bitirmek isteyen Darren ve Elliot'a karşı çıkan konuk Darren tarafından öldürülür. Partiyi düzenleyen Spinx'in şirket yöneticisiyle yeni başlayacak bombalama öncesi şehirden kaçma planı yaptığı için

partiyi düzenlediği ortaya çıkar. Oyunun sonunda ise savaş sesleri duyulur ve tüm ekip bombalardan saklanacak yeni bir yer aramaya çalışır.

Kürklü Merkür kıyamet sonrası türde yazılmış bir oyun gibidir. Bir yanda çevresel felaketler diğer yanda ise insanlığın içerisindeki saf kötülük ve şiddet dürtüsü söz konusudur. Sanki o binada yaşanan şiddet dışarıda süren savaşın içeri bir yansıması gibidir. Oyunun kişilerini incelediğimizde görürüz ki gelecek zaman kişileri bugünün üçüncü sayfa haberlerindeki katiller, psikopatlar gibidir (Kocaoğlu, 2010:16).

Ridley bu oyunla uyuşturucudan, şiddetten, kişisel tatminlerden, savaşlardan, kötü ülke yönetimlerinden, batı doğu karşıtlığından, ırkçılıktan yola çıkarak bir gelecek distopyası oluşturmuştur. Bu distopyada aile tıpkı çete ekibinin partiyi düzenlediği ev gibi mazide kalmıştır. Sıradan üçlü koltuklu, yemek masalı bir evin yerinde yellere esmektedir. Aile, ahlak, din hiçbir şey ortada kalmamış, eski dünyadan geriye sadece şiddet kalmıştır. İnsanlar artık aç kalmamak için konservede maymun beyni tüketiyor ve vahşi doğanın içinde öldürülme kaygısıyla başkalarını öldürüyordur. Böyle bir gelecek distopyasının insanlığın başıboşluğuyla da bir ilgisi bulunmaktadır. Günümüzde insan tüm canlıların üstünden ve yöneten pozisyonundadır. Fakat başta kendi ırkı olmak üzere dünyadaki tüm canlılara ve doğal yaşama zarar vermekte ve aklını kötüye kullanmaktadır. Oyunda Elliot ve Darren, Spinx ve diğerleri arasında bir çeşit kan bağı vardır ama bu neredeyse görünmez. Çünkü gelecekte kan bağları hiç olacaktır. Elliot, Darren'den sık sık kurtulmaya çalıştığını söyler. Buna rağmen yine de oyun boyunca aile içi ilişkilerin ve sevginin yeniden kazanıldığı bir durum da söz konusudur. Darren ve Naz arasında gelişen ilişki, oyun sonunda herkesin birbirini koruyarak kaçmaya çalışması oyunun başından itibaren gelişen olaylara göre daha gerçekçi ve ahlakçıdır.

### **2.6.2 Sidikli Kasabası Müzikali**

Sidikli Kasabası Müzikali Greg Kotis tarafından yazılan ve 2001 yılında prömiyeri yapılan müzikal komedi oyunudur. Oyun, havanın ısınıp suların azalmasıyla birlikte, tuvalet kullanımının paralı hale getirilmesi ve özel bir şirketin denetimine verilmesiyle başlayan bir dizi süreci anlatmaktadır. Oyun, herhangi bir yer ve herhangi bir zamanda geçmektedir. Oyunu farklı ve ilginç kılan özelliklerinden biri finali mutsuz biten bir müzikal olmasıyla birlikte aynı zamanda müzikal klişeleriyle de dalga geçen bir oyun olmasıdır.

Oyunun distopya kılan tarafı ise, ekolojik dengelerin bozulmasından sonra başlayan bir sürecin mizahi dille ele alınıp, dev şirketler ve sıradan insanlar arasındaki çekişmeyi konu edinmesi; hukuk, bürokrasi, adalet, politika gibi konulara ağır eleştiriler getirmesidir. Kotis oyun fikrini, öğrencilik yıllarında yaptığı seyahatler sırasında umumi tuvaletleri sıklıkla kullanmak zorunda kalmasıyla bulmuştur. Oyun bir taraftan müzikal taşlamasıyken diğer taraftan da çarpıcı gerçekleri rüya bir atmosfer içerisinde sunmaktadır.

İşemenin parayla olduğu ve tuvalet işletmelerinin özel bir şirkete devredildiği kasabada özgürce işyemeyen insanlar bu durumdan çok rahatsızdırlar. Ayrıca şirkette çalışan insanlar zengin ya da geliri olanlar, diğerleri ise fakirdir. Suyun azalmasının sebebi havaların ısınmasıyken, böyle bir yolun tercih edilmesi de su kullanımını azaltmaktır. İnsanların çiş parası dilendiği kasabanın en zengini ve güçlüsü de işletmelerin sahibi Caldwell B. Caldwell'dir. Caldwell kızı Hope Caldwell'ı bir gün işletmelerin başına geçeceği için dünyanın en pahalı okullarından birinde okutmuştur. Ancak Hope kasabaya döner dönmez Bobby Strong'a âşık olur. Bobby'nin babası İhtiyar Strong ise isyan edenlerden ve çalıllığa işyeyenlerdendir. Bu nedenle kanun koyucular tarafından hedefe konulur ve Sidikli'ye gönderilir. Sidikli tüm kasabalının dilindedir fakat kimseyi orayı gerçekte görmemiştir. Ancak umumi tuvalet işletmelerine karşı çıkan herkes oraya gönderilir. Kısa bir süre sonra Bobby ve Hope birbirlerine âşık olsalar da Bobby, kendisinin önünde bir isyan başlatır. Anlaşma için Hope kaçırılır. Oyunun sonunda ise, anlaşma için Caldwell B. ile görüşmeye giden Bobby, kendisine para teklif eden Caldwell B.'nin teklifini geri çevirir. Ve Bobby, Sidikli diye bir yerin olmadığını aslında isyan edenlerin öldürüldüğünü öğrenir. Caldwell Bobby'yi yukarıdan aşağıya attırır ve Bobby'i öldürür. Daha sonra isyancılar kazanır ve Hope işletmelerin başına geçer. Sevginin her şeyin üstesinden geleceğine inanan Hope, tuvalet kullanımlarını bedava yapar ve ancak aradan geçen zamanda sular daha da kirlenir ve azalır bu kez halk Hope'inde sonunu getirir. Ve oyun müzikallerin aksine mutsuz sonla biter.

Ekolojik dengelerin bozulması ve suyun insan eliyle kirlenmesi yaygın bir post-apokaliptik temadır. Bunun yanı sıra yazarın tercihi olarak, çok önemli ve ağır konuların umumi tuvaletleri konu alan bir müzikal içerisinde verilmesi de absürd olduğu kadar simgeseldir de. Ayrıca oyunda bir sınıf ve tutum eleştirisi de yapılmaktadır. Oyun mutsuz bir finalle biterken, Caldwell öldürüldükten sonra

Hope'da alt sınıf tarafından başarısız bulup yok edilir. Oyunun finalinden sonra, Caldwell'ın ekonomi ve sömürü konularında olmasa da su ve doğa konusunda haklı olduğu ortaya çıkar. Buradan bir alt sınıf eleştirisi yapıldığını da söyleyebiliriz.

Tiyatro yazarlarının bir kurmaca türü olarak distopyayı tercih etmesi, özellikle 2000 sonrasında artışa geçmiştir. Bunda kuşkusuz küreselleşmenin ve internetin payı vardır. Özellikle milenyum sonrası yazarlar yurt dışında yapılan işleri daha kolay takip edebilir hale gelmiş, distopyaların sinema ve dizi sektöründeki hakimiyetinden etkilenmişlerdir. Tarihsel süreç içerisinde distopyanın bir tür olarak gelişimine baktığımızda her sanatın distopyayı geliştirip dönüştürdüğünü söyleyebiliriz. İlk klasik dönem distopyaların yazıldığı dönemler aynı zamanda sinemanın da ilk yıllarıydı. Dolayısıyla bu yıllarda sessiz sinema evresinde hem bilim kurgu hem de sınıfsallık içeren bazı distopya filmler çekilmiştir. Bu nedenle distopyaların sinemanın ilk yıllarından beri sinemacılar tarafından ilgi çekici bulunduğu aşıkardır.

Kabul etmek gerekir ki edebiyat ve sinemaya göre daha kısıtlı imkanları bulunan tiyatronun bir distopyanın sınırlarını veyahut betimlemesini sahne üzerinde tam anlamıyla yapabilmesi hayli güçtür. Bu yüzden tek mekânda geçen, dışarısının içeriye bir ekran vasıtasıyla gösterildiği ya da diyaloglarla o karanlık evreninin sınırlarını gördüğümüz distopyalar yoğunluktadır. 2000 sonrası döneme baktığımızda, edebiyat ve sinemada apokaliptik, post-apokaliptik türlerde bir yoğunluk yaşanmaktadır. Yine seçtiğimiz iki oyuna da baktığımızda doğanın insanlara hükmettiği büyük bir felaketten sonraki bir dönemi anlattıklarını görmekteyiz. Edebiyatta da klasik distopyalar yerini ağırlıklı olarak kıyamet sonrası türe veyahut feminist distopyalara bırakmışlardır. Klasik distopyaların ise sahneye uyarlanmaları ya da yeniden yazımları söz konusudur.

Tezimizin ikinci bölümünde incelediklerimizi kısaca toparlayacak olursak, modern öncesi dönem distopyalarından başlayıp çağdaş döneme kadar gelinen süreçte distopyanın geçirdiği evrim, aynı zamanda Batı'nın da tarihsel sürecinin bir tür yansıması gibidir. İyi niyetli toplumsal örgütlenmeler yaratmak isteyen, bir toplumun nasıl yönetilmesi konusunda fikir veren, bilim, din, ahlak askerlik gibi konularda görüş bildiren ütopyalar, önce sanayinin gelişmesiyle beraber ortaya çıkan yeni tür sınıfsal farklar ve eşitlik arayışının getirmiş olduğu totaliter rejimlerin eleştirildiği klasik dönem distopyalara dönüşmüştür. Bu içe kapanık, totaliter rejimlerin yıkılıp kapitalist ekonomik modelin zaferiyle şekillenen 1990 sonrası ise çağdaş dünyanın,

politik dozu azaltılmış, teknoloji kullanımında bireyi eleştiren distopya kurmacalarında bir artış yaşanmıştır.

Özellikle 1990 yılından sonra yapılan distopyalara baktığımızda, ağırlıklı olarak kıyamet sonrası senaryoları işleyen ekolojik ve uzay konulu kurmacalar, bunun yanında feminist, varoluşçu ve absürd distopyalarda bir artış görülmektedir. Bunda 1991 yılında Berlin duvarının yıkılmasıyla 20. yüzyıldaki en büyük zaferini kazanan Amerika'nın gelecek kurgulu politikalarıyla, yeni bir dünya düzeni kurmasının ve yalnızca tüketim modeli bir gelecek arayışının içine girip bilimi teknolojiyi, bu gelecek arayışının merkezine konumlandırmasının payı büyüktür.

### Çizelge 2.1: Ütopya ve Distopya İçerik Biçim Karşılaştırması

Ütopya		Distopya	
Öz	Biçim	Öz	Biçim
Bilimsel gelişmeler insanlığın yararınadır.	İlk olarak diyaloglar halinde sonrasında serbest metin olarak yazılmışlardır.	Bilimsel gelişmeler insanlığın zararınadır.	Roman olarak yazılmaya başlanmışlardır.
Daha iyi bir yaşam mümkündür.	Mekân daha önce kimsenin görmediği hayali bir ülkedir.	Daha iyi bir yaşam mümkün değildir.	Mekân yozlaşmış bir toplum içeren hayali bir ülke ya da bir ülkenin geleceğidir.
İktidar toplumun yararına çalışmaktadır.	Zaman şimdi ya da geçmiştir.	İktidar toplumun zararınadır.	Zaman şimdi ya da gelecektir.
Toplumsal mutabakat eşit ve adaletli bir yaşamın kaynağıdır.	Diyalog ve anlatı biçiminde yazılmaktadır.	Totaliter rejimler adaletsiz bir yaşam sunar.	Birinci ve üçüncü tekil ağızdan öykü ve roman olarak yazılır.
Çatışma, toplumsal, yönetimsel, din ve bilim konusunda düşünseldir.	Tür olarak, ekonomik, feminist, politik, tarihi, bilimsel ve teknolojik, felsefi olarak yazılabilirler.	Çatışma, iktidarla birey arasında hem düşünsel hem fizikseldir.	Tür olarak, feminist, post Akapolitik, kültür, yergi, bilimsel ve teknolojik, varoluşçu olarak yazılabilirler.
Ana karakter, geçmişte gittiği, başkasından duyduğu ya da kendi hayal ettiği bir ülkeyi konuştuğu kişilere anlatır.		Ana karakter içinde yaşadığı karanlık toplumu değiştirmek için harekete geçer.	

Ütopyalardan çağdaş distopyalara uzanan yolculuğu kısaca değerlendirdiğimizde insanın iyi hayat ve konforlu yaşam arzusunun sınırsızlığıyla karşılaşırız. Tür olarak insan hep daha fazlasını arzulamaktadır. Ütopyacılık fikri de bu iyi yaşam arzusunun biçimlendirici bir rol oynamaktadır. Ütopyacılık kısaca kusursuzluğu ve yeryüzünde kurulmak istenen bir cennet ülkesini ifade etmektedir. Platon'dan başlayarak tüm ütopyalarda çağından farklı düşünen ve hayal kuran bir yazarı görürüz. Bu

düşünceler bazen politik bazen felsefi bazen de edebi gelecek şekilde okura sunulmaktadır. İlk dönem ütopyalarda insanlığın daha iyiye gidebileceği toplumsal örgütlenmelerin daha eşitlikçi olabileceği konusunda bir inanç vardır. Ütopyalar ve ütopya yazarları idealistlerdir. Herkesin mutlu olduğu umutsuzluğun olmadığı bir cennet ülkesi hayal etmişlerdir. Politik öngörüler ve öneriler olarak çıktığı yolda ütopyacılık zamanla bir edebi türe dönüşür. Kahramanın karşılaştığı masalsi bir ülke, geri kalan tüm ülkelerden daha üstün ve daha gelişmiştir. Ancak 17. yüzyılda tıp alanındaki gelişmeler, 18. yüzyıldaki sanayi atılımlarıyla beraber ütopyalar yavaşça distopyalara dönüşürler. Yeryüzü cenneti kurma hayalleri yeryüzü cehennemlerine dönüşmeye başlar. Ütopyaların merkezini ve geleceğini oluşturan bilim, insanlığın kendine doğrulttuğu bir silaha dönüşür. Distopyaların artışında, sanayinin ve teknolojinin, şehirleşmenin gelişmesiyle ortaya çıkan yeni sınıflar, politik görüşler ve yönetim biçimleri etkilidir. İlk dönem distopyalar katı rejimlerin etkisi altındadır. İktidarı yeren bir mizaha sahiptirler ve politika ve siyasetle iç içedirler. İkinci dünya savaşından sonra ise distopyalar türlere ve alt türlere ayrılarak gelişim gösterirler ve sinemada hem de edebiyatta kurmaca türü olarak tercih edilir bir konuma gelirler. Sosyalizmin çöküşüyle ve kapitalizmin kesin zaferiyle birlikte ise distopyalarda politik iktidar yerini çok uluslu şirketlere ve yeni teknolojilere sahip kurumlara bırakır. Distopyalar toplumsaldan ziyade bireye olan ilgilerini arttırırlar ve sınırları belirlenmiş bir yapıdaki, insanın tepkisini ele alırlar. Teknolojinin zararlarını toplumsaldan ziyade bireyin üzerindeki etkisiyle ölçmektedirler.

Distopyalar ortaya çıktıkları andan itibaren farklı sanat dallarının da ilgisini çekmiştir. Klasik dönem distopyalarla doğru orantılı olarak sinemanın ilk yıllarından itibaren beyaz perdede distopya eserlere yer verilmiştir. Aynı şekilde tiyatrolar ve oyun yazarlarının da distopya metinler kaleme almış veyahut klasik dönem eserleri sahneye uyarlamışlardır. 2000 sonrası dönem, pek çok sanat dalında olduğu gibi tiyatro sanatında da distopya yazınında bir artış gerçekleşmiştir. Son bölümümüzde incelediğimiz iki oyunda 2000 sonrası dönemde yazılmıştır. Bunda içinde bulunduğumuz dijital çağın etkisi olduğu kadar, Batı-doğu ayrımının, güçlü iktidarların, ekolojik ve vejeteryan kaygıların payı büyüktür.

Görüldüğü üzere ütopyalardan distopyalara uzanan yolculuk günümüzde sürmekte ve gelişimine devam etmektedir. Bu bölüm boyunca ele alınan, ütopyaların ve distopyaların kumaca biçim ve içerik özellikleri, tarihsel süreçteki bölümlendirmeleri,

görünür-görünmez iktidarla olan ilişkileri, tür ve alt türleri daha sonra yapacağımız oyun incelemelerine de kaynaklık edecektir.



### **3. 2000 SONRASI TÜRKİYE TİYATROSUNDA DİSTOPYA METİNLER**

2000’li yılların hemen başında uzun sürecek bir muhafazakâr parti iktidarıyla tanışan Türkiye Tiyatrosu, bu dönem refleksini artan alternatif tiyatro anlayışları ve özel tiyatrolarla göstermiştir. Ödenekli tiyatrolara yapılan baskıların zaman zaman gündeme gelmesi ve bu türde tiyatroların artan mezun tiyatro öğrencilerini istihdam edememesiyle pek çok tiyatrocü özel tiyatroya yönelmiştir. Bu dönemde iyiden iyiye globalleşen dünyayla beraber, yazarlar ve tiyatro ekipleri yeni sanatsal arayışların peşine düşmüşlerdir. Bu dönemin muhalif kesim ve sanatçılar üzerindeki baskılar, iki uçlu gergin bir toplumun oluşması, medyanın tekelleşmesi, sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla beraber artan gözetim toplumu, pek çok yerli oyun yazarının da distopya yazmayı tercih etmesine neden olmuştur.

#### **3.1 2000 Sonrasında Yeni Yazar Eğilimleri**

2000 sonrası dönemde yazılan distopyaları incelemeden önce 2000 Sonrası Türkiye’sinin genel atmosferini ve Türkiye Tiyatrosunu incelemekte fayda vardır.

##### **3.1.1 Yazar tiyatrosu**

İki Binli yılların başlangıcı Türkiye için oldukça sancılıydı. 1999 depreminin psikolojik ve fiziksel yıkıntısının ardından gelen ekonomik kriz, yolsuzluk haberleri ve siyasi çalkantılar; uzun zamandır önü kesilen Türkiye muhafazakarlarını, milenyumun hemen ardından tek başlarına iktidara taşımıştı. Mecliste büyük çoğunluğu elde eden muhafazakârlar önce AB ile ilişkileri sıcak tutup demokratik atılımlarla kendilerine olan ilgiyi arttırdılar. Sonra da liberal ekonomi politikalarıyla da ekonomik istikrarı sağlayıp uzun süren bir iktidarın sahibi oldular. Ancak iktidarlarının, seküler devlet alışkanlıkları ve anlayışı nedeniyle sürekli tehdit edildiğini ileri süren iktidar partisi, ülkeyi bu yıllarda sürekli seçime götürerek önce Cumhurbaşkanlığı seçim sistemini değiştirip Cumhurbaşkanını halkın seçmesini sağladı. Sonra da Cumhurbaşkanlığı Hükümet Sistemi’ni halka götürerek, ülkenin güçler ayrılığı modelli yönetim anlayışını değiştirip güçlerin hepsinin halk tarafından seçilen Cumhurbaşkanında toplanmasını sağladı. 20 yıla yaklaşan bu süreç ise iki

kutuplu, toplumsal olayların ve siyasi tartışmaların sık yaşandığı bir dönem oldu. Toplumun hassas ve çatışmalı olduğu konular pek çok kez masaya yatırıldı ve hem ana akım medya olan televizyon ve gazetelerden hem de yeni kitle iletişim modeli sosyal medyadan halkın sürekli diken üstü tutulup gerilmesi sağlandı. İnsanlar ortaya çıkan bir haber sonrası ya savunmada kaldılar ya da saldırıya geçtiler.

Günümüzde de devam eden bu süreç sanatı ve sanatçıları, Türkiye tiyatrosunu ve tiyatrocuları da olumsuz bir şekilde etkiledi. Türkiye'nin dışına da çıkarak evrensel olanı yakalamaya çalışan tiyatrocular, özellikle kurulan yeni özel tiyatrolarda, muhafazakâr iktidarın tersine, yeni ve deneysel oyunların peşine düştüler. Oyun yazımında 2000'li yılların ilk yarısından başlayarak yeni kuşak yazarlar kendilerini göstermeye başladılar. Ancak bu yazarların devlet ve şehir tiyatrolarından daha ziyade özel ve kendi kurdukları tiyatrolarda, yer bulduğunu söylemek doğru olacaktır.

Selen Korad Birkiye'nin 2008 yılında yazdığı "İkibinli Yıllarda Türk Oyun Yazarlığı" adlı makaleye göre 1999-2008 arası yıllarda devlet tiyatrolarının 12 bölgesinde her yıl ortalama olarak 122 oyun sahneye taşınmıştır. Bu oyunlar arasından yetişkin oyunlar çekip çıkartıldığında ise ortalama olarak oyunların yarısının yerli, yarısının yabancı olduğu görülmektedir. Ancak bu oyunların içeriği incelendiğinde yeni metin olma özelliği göstermeyen edebiyat ve eski metin uyarlamalarının yoğunlukta olduğu göze çarpmaktadır. Sonuç olarak yerli yazarlar tarafından yazılmış, yeni biçim ve içerikli oyun sayısının çift haneli rakamlara ulaşamadığı görülür (Birkiye, 2008:4-5).

Bu dönemde ödenekli tiyatrolar tarafından en çok sahnelenen yazarlara baktığımızda ise, *Bordello*, *Yemeninim Uçları* ve *Bahçemdeki Ayı* gibi oyunları ile tanınan Refik Erduran'ı, *Helikopter* ve *Şapka* oyunlarının yazarı Tuncer Cücenoglu'nu, *Fay Hattı*, *Tek Kişilik Şehir*, *Ayrılık* gibi ilişkiler ve şehir yaşamına dair oyunları ile tanınan Behiç Ak'ı, *Gayri Resmi Hürrem*, *Gözü Kara Alaturka*, *Aşk Evlerden Uzak* ve *Kırmızı Yorgunlar* gibi oyunları ile Özen Yula'yı, *Konuk*, *Tanrılar Erkek Olunca*, *Avcı* gibi oyunları ile Hasan Öztürk'ü, uyarlamalarıyla öne çıkan Turgay Nar'ı görürüz (Birkiye, 2008:9).

Bu incelemeyi, özel tiyatroların artış sebeplerinden biri olarak da yorumlayabiliriz. Bu dönemde ödenekli tiyatroların sahnelerinde kendilerine şans bulan yazarlara baktığımızda genç ve orta yaşlarda olan yazarların çok az olduğunu söyleyebiliriz. Ödenekli tiyatroların repertuvarlarında kendilerine yer bulmakta güçlük çeken yazarlar, kendine has arayışlarını kendi sahnelerinde sürdürmek istemişlerdir. Bu da pek çok yazarın sahne ya da tiyatro ekibi kurmasına yol açmış. Tiyatroda alternatif mekân ve sahne arayışlarını güçlendirmiştir.

Alternatif Tiyatro kavramı, bu dönem Türkiye tiyatrosuna damga vuran bir kavram olmuştur. Pek çok yeni yerli yazarın da bu eğilimlerin altında üretim yaptıklarını vurgulamalıyız. Cansu Karagül'e göre alternatif tiyatro anlayışına ilk etapta iki eğilim hâkim olmuştur. Bunlardan birincisi, ana akım ya da klasik tiyatro adı verilen anlayışın dışına çıkmak ve kalıpları yıkmak diğeri ise çeviri metinlerin ötesine geçerek çağdaş ve özgün metinler yazmaktır (Karagül, 2014:151-154).

Bu tercihin altında yatan sebep ise çeviri metinlerin, Türkiye'deki izleyicinin günlük hayat ve dil alışkanlıklarıyla uymuyor olmasıdır. Alternatif tiyatroların büyük ölçüde derdi güncel ve yerel olandan evrensele ulaşmaktır.

“Alternatif toplulukların oyun seçimlerine bakıldığında, konusunu Türkiye'nin kendi meselelerinden alan, güncel sorunlara eğilen, Türkiye insanının ihtiyaçlarını dile getiren, “bizim derdimizi anlatan” diye ifade ettikleri oyunların, tercih edildiği görülmektedir. Toplulukların sahneye koydukları oyunlara dair, ortaya çıkan bir diğer vurgu ise politik meselesidir.” (Karagül, 2014:155).

Alternatif tiyatro arayışındaki sanatçıların amaçları kuşkusuz bir tür yerli yazar çağrısıdır. Çünkü Türkiye tiyatrosunda yıllarca, yabancı oyunların çevirileri nedeniyle günlük hayattaki dil ile sahnedeki dil arasında bir uçurum oluşmuştu. Bu nedenle ülkenin siyasi geçmişini, toplumsal travmalarını, bireylerin sorunlarını, yakın tarihinin incelemek isteyen alternatif tiyatro anlayışı “bizi bize” anlatacaksa iyi yerli yazarların yetişmesine ihtiyaç vardı. Bu nedenle de yerli özeli tiyatroları beslerken, kendi oyunlarını yönetmek ve bazen de kendi tiyatrolarını kurmak zorunda kalmışlardır.

Yazar tiyatrosu olarak da adlandırılabilir bu çıkışlar, aslında Türkiye Tiyatrosunun yabancı olmadığı bir konudur. Geçmişte Haldun Taner ve Ferhan Şensoy gibi isimler bunu gerçekleştirmiştir. Ayşegül Yüksel Türkiye'de Yazar Tiyatrosu adlı makalesinde yazar tiyatrosunu şöyle tanımlamıştır:

“Bir yazarın aynı zamanda oyuncu, yönetmen, dramaturg, sahne tasarımcısı ya da yönetici olarak sorumluluk taşıdığı bir topluluğu oyunları, sürekli olarak beslemesiyle, bir başka deyişle, kendi aşını kendi pişiren bir topluluğun yaşam serüveninin vazgeçilmez bir parçası olmasıyla gerçekleşen ve kurumsallaşan tiyatro.” (Yüksel, 2009:126).

İki binli yıllardan sonra, bu minvalde iş yapan oyun yazarlarının ilki Nesrin Kazankaya ve Yeşim Özsoy olmuştur diyebiliriz. Ancak onlardan kısa bir süre önce, yazar tiyatrosu yapmaya başlayan başka bir sanatçı ise Yılmaz Erdoğan’dır. Erdoğan televizyonda yaptığı işlerle kendini tanıtmış olsa da 1990’ların ortalarından başlayarak BKM ile giriştiği bir yazar tiyatrosu deneyimini zaman zaman az üretim yaparak da olsa sürdürmektedir diyebiliriz. Bu ilk dönemde Erdoğan Beşiktaş Kültür Merkezini besleyen yazar olarak, “*Sen Hiç Ateşböceği Gördün mi*”, “*Bana Bir Şıhlar oluyor*”, “*Haybeden Gerçeküstü Aşk Hikayeleri*” gibi oyunlarla 1990’ların ortasında başladığı serüveni sürdürmüştür. Bu oyunlarda Erdoğan, Türkiye’nin kırılma noktalarını ve değişimlerini, kalabalık ailelerin farklı karakter ve tiplerini üzerinden anlatırken “*Haybeden Gerçeküstü Aşk Hikayeleri*” adlı oyunuyla ilişki komedilerine popülerlik ve güncellik kazandırmıştır. Bu dönemin başlangıçlarından birini yapan Nesrin Kazankaya ise yazan, yöneten ve oynayan olarak göze çarpan bir sanatçı. 2001 yılında Tiyatro Pera’yı kuran yazar, özellikle 2010’a kadar olan bölümde, üst üste “*Seyir Defteri*”, “*Sihirli Kitap*”, “*Dobrinja’da Düğün*”, “*Yanlışlıklar Komedi*”, “*Şerefe Hatıralar- İstanbul 1955*”, “*Profesör ve Hulahup*” gibi oyunları yazıp yönetip oynamıştır. Kazankaya’nın oyunlarında farklı teknik arayışlar mevcuttur ve yeni biçimler denemekten de korkmamıştır. Oyunlarında tarih sahnesinden karakterleri yeniden işleyen yazar, geçmişle günümüz arasındaki ince benzerlikleri gün yüzüne çıkarmıştır. Dünyadaki olumsuzlukları bire bir göstermenin siyasetçilerin işi olduğunu düşünen Kazankaya’ya göre tiyatrocunun işi herhangi bir yanlış sahne üzerinde estetik bir sanat anlayışıyla yorumlamaktır. (Yücesir, 2020:28)

Bu dönemin girişimci yazarlarından biri de Yeşim Özsoy Gülan’dır. *Ve Diğer Şeyler* topluluğunu kurup, 2003 yılında GalataPerform adını verdiği mekanını açan Gülan, üretimlerine bugünde devam etmenin yanında; düzenlediği atölyeler ve workshoplar sayesinde Türkiye oyun yazarlığını beslemeye devam etmekte, yurtdışından getirip konuk ettiği yazarların metinlerinin Türkçeye çevrilmesini sağlamaktadır. Ayrıca Gülan’ın oyunlarındaki özgün üslup ve dil arayışı Türkiye Tiyatrosu için bir yenilik olarak değerlendirilmiştir (Yüksel, 2009:133-134). Gülan’ın, ilk uzun oyunu, 2000 yılında, yüksek lisans tezinden yola çıkarak yazdığı “*Oyun Alaturka*” olmuştur.

Yüksek Lisans tezinde, Osmanlı'daki gösteri sanatlarının Cumhuriyet'in gelişyle beraber bitmesinin nedenlerini inceleyen yazar, Meddah ve Karagöz Hacivat hikayelerini çağdaş bir üslupla sahneye taşımış ve ilk olarak New York'da sahnelenen oyununu 2002'de İstanbul'da yeniden sahneye taşımıştır. Hemen arkasından “*Sene 2084*” adında bir distopyada yazıp yöneten Gülan, “*Ev-Kakafonik Bir Oyun*”, “*Aksak İstanbul Hikayeleri*”, “*Noter*”, “*Son Dünya*”, gibi oyunlarını yazıp yönetmiş ve oynamıştır. Yazar bu ilk dönem oyunlarında, çağdaş bir üslup tutturmuş ve Türkiye'ye dair önemli parantezler açarken, aynı zamanda o zamana kadar Türkiye'de pek tercih edilmeyen distopya türünde eser vermiş, biçim olarak da parçalı metin yapılarını tercih etmiştir. 2010'dan sonraki süreçte de aynı tarzda ürünler vermeye çalışan Gülan, “*Yola Çıktığım Gün Sakin Serin Bir Sabahı*”, “*Aşk ve Faşizm*”, “*Yaşlı Çocuk*”, “*Yüzyılın Evi*” gibi oyunları yazıp yönetmiş. Metinlerinde evrensel konuları işlerken, insanla mekân arasındaki bağa dair önemli tespitlerde bulunmuştur. Yönetmen yazar ve oyuncu olarak Özsoy, sahnede disiplinler arası bir anlayışı benimserken yeni sahne teknolojilerini kullanmayı ihmal etmemiştir (Yetim, 2018:28).

Bu dönemin önemli oyun yazarlarından biri de Özen Yula'dır. Özen Yula ödenekli tiyatroların en çok tercih ettiği yazarlardan biri olmasına rağmen özel tiyatro ve projelerde de oyun yazarlığı ve yönetmenliği yapmıştır. Yıllardır sürdürdüğü serbest yazarlığına, sayısız tiyatro oyunu, öykü, roman ve senaryolar katan Yula, İki bin sonrası Türkiye Tiyatrosunun önemli yazarlarındanıdır. 2004 yılında “*Yakınoğlu'da Emanet*”, 2011 yılında “*Şems!...Unutma!...*” 2014 yılında “*Bakarsın Bulutlar Gider*” ve “*Sait Faik*”2015 yılında “*Ben O İstanbul'u Çok Sevdim*”, 2016'da “*Gayri Resmi Hürrem*” adlı metinlerini kendi yönetmiştir. Özen Yula, oyunlarında bir yandan şehrin ötekilerini merkeze oturturp arzu ve kendi sesleri olan argolarıyla resmeder (Keçeli, 2009:164). Diğer yandan içinde yaşadığı toprakların tarihsel ve mistik yanlarını da ihmal etmez ve zaman zaman oyunlarında işler. Bu nedenle hem çok yerel hem de çok evrensel bir yazardır.

İki bin yılından başlayarak 2020 yılına geldiğimiz süreçte, üretkenliğiyle kendisini gösteren, oynayan, yazan ve yöneten olan bir başka tiyatrocuya ise Yiğit Sertdemir'dir. İstanbul Teknik Üniversitesi çıkışlı *Altıdan Sonra* tiyatro ekibi üyesi, Yiğit Sertdemir, üniversite tiyatrosu olarak çıktıkları yolda profesyonelleşip kendilerini ait bir tiyatro mekanına kavuşan ekibin en üretken ve görünür üyesidir. Sertdemir,

“Bekleme Salonu”, “OBEB”, “Öldün Duydun mu”, “Surname 2010”, “Katilcilik”, gibi metinleri hem yazmış hem yönetmiştir. 2010 yılından sonra daha çok yönetmenliğe ağırlık verdiği görülen yazar hem oyuncu hem yönetmen hem de yazar olarak ödüllere layık görülmüştür. Metinlerinde insan doğasının hırslı ve bencil taraflarını kötülüğün sıradanlığıyla örtüştüren Sertdemir, gülünç ve komedi öğelerinden de zaman zaman faydalanmaktadır. Kumbaracı50 adlı tiyatro mekanlarında hala sürdürdüğü tiyatro yaşantısıyla, ekibini en çok besleyen kişi olmaya devam etmektedir.

Bu dönemin önemli tiyatro ekiplerinden biri de Tiyatro Boyalı Kuş olmuştur. Türkiye’de profesyonel alanda ilk kez feminist tiyatro yapan ekibin ilk dönem metinleri Zeynep Kaçar’ın elinden çıkmıştır. “Ferhat ile Şirin”, “Aşk İhanet Yalnızlık vesaire” ve “Dış Ses” adlı oyunlardan oluşan Boyalı Kuş üçlemesinde Kaçar, toplumsal cinsiyet eleştirileri yapmıştır.

İki binli yılların başından günümüze kadar üretimlerini sürdüren ve yazan yöneten başka bir sanatçı ise Berkun Oya’dır. Krek tiyatro grubunun kurucusu ve oyun yazarıdır. Yazıp yönettiği oyunlar “Bayrak”, “Bomba”, “Güzel Şeyler Bizim Tarafı”, “Hoop Gitti Kafa”, “Dünyada Karşılaşmış Gibi” olmuştur. Üçüncü sayfa haberi karakterlerini ve olaylarını, psikolojik altyapı ve gerilim unsurlarıyla süsleyen yazar, bugüne kadar suç odaklı hikayeler kurmayı tercih etmiştir.

2010’dan 2020’ye kadar olan süreçte ise hem alternatif oyun mekânı artışı hem de sahnesi olan ve olmayan özel tiyatro ekiplerinin sayısında büyük bir artış yaşanmıştır. Bunda fazlaca özel okulun açılması ve bu yeni eğitim anlayışında piyasa koşullarınca yeniden konumlandırılan Tiyatro bölümlerinin büyük payı vardır. Aynı zamanda Tiyatro mezun sayısının her geçen gün artması, kemikleşmiş hayran kitlesine sahip özel tiyatroların ve bazı sanatçıların çeşitli akademilerde tiyatro eğitimi vermesi, halk eğitim merkezleri, İsmek gibi belediyelere ait eğitim kurumlarının da tiyatro sertifikası dağıtmasıyla özellikle “oyuncu” sayısında büyük bir şişkinlik yaşanmıştır. Televizyon ve sinema sektörünün, ödenekli tiyatroların hiçbir zaman kaldıramayacağı büyüklükteki bu şişkinlik, yeni mezun tiyatrocuların gençleri ve atölyelerden aldıkları eğitimlerle yola çıkan insanları özel tiyatro kurup kendilerini görünür kılmaya itmiştir. İyi ve kötünün iç içe geçtiği üst üste, yeni denemelerle bir arayışın içine girilen bu dönemde de bazı yazarlar bu kaotik ortamdan sıyrılıp kendilerini ve metinlerini göstermeyi başarmışlardır.

Bu dönemin önemli kadın yazarlarından biri Ebru Nihan Celkan olmuştur. Altıdan Sonra Tiyatro'nun sahnelediği ve “*Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi*” oyunuyla çıkış yakalayan Ebru Nihan Celkan, 2011 yılında BuluTiyatro'yu kurup metinleriyle tiyatrosunu beslemiştir. Celkan, günümüzde de üretmeye devam etmekte hem yurt içi hem yurt dışı projelerde, yazar, yönetmen ve dramaturg olarak görev almaktadır. Celkan, 2015 yılında sahnelediği “*Babil*” oyunu ve 2016'da sahnelediği “*Biraz Sen Biraz Ben*” adlı oyunlarını hem yazmış hem yönetmiştir. Ebru Nihan Celkan yazar tiyatrosunun zorlukları hakkında şunları söylemiştir:

“Ben oyun yazarı erbabı olarak yola çıktım. Kendimi KDV hesaplarken buldum. Bir oyun yazarının asla oyun yazarı olmadığı bir ülkede yaşıyoruz. Bir oyun yazarı aynı zamanda yeri gelir bir sahne dekoru tasarlar. Yeri gelir oyununu yönetmek zorunda kalır. Yeri gelir, oyuncu hastalandığı için, sahneye çıkıp oynar. Bunların bir kısmı benim de başıma geldi. Bu yüzden yaşadığım sorunlar yalnız yazımla ilgili sorunlar olmuyor.” (Celkan, 2014:8).

Ankara'da faaliyet göstermeye başlayan ve sonra yoğunluğunu İstanbul'a taşıyan Mek'an Tiyatro'nun metinlerini yazan Şamil Yılmaz ise akademisyenliğinin yanında yoğun metin üretiminde olan Dramaturgi bölümü mezunu eğitilmiş yazarlardandır. “*Kadınlar, Aşklar, Şarkılar*”, “*Tevaffuk*”, “*Artık Hiçbi'sii Eskisi Gibi Olmayacak*”, “*Seher ile Ali*”, *Apaçi Kızlar* ve “*Dansöz*” oyunlarını yazmıştır. Özellikle yazdığı tek kişilik oyunların başarısıyla dikkat çeken Yılmaz, arabesk yaşantıları bir “öteki” ses olarak sahneye taşımıştır. Şamil Yılmaz yazar tiyatrosu kavramı için ise şunları söylemiştir:

“Yazar Tiyatrosu dendiğinde benim aklıma ilk gelen isim Shakespeare oluyor. Kendi tiyatrosu var ve orada metinlerini oluşturuyor, oynuyor. Öyle bir şey benim için söz konusu bile değil. Şöyle söyleyeyim: Yazar tiyatrosu, dendiğinde kafamda bir şey belirmiyor. Bu benim yazdığım, yönettiğim oyunlar demekse, kesinlikle öyle bir şey söz konusu bile değil. Fakat bir yazarın, yazma biçiminin altında toplanmış, belirli insanlar kümesinden bahsediyorsak, oyuncusuyla, yönetmeniyle, *Mek an* adında bir topluluğun parçasıyım evet. Fakat Mek' anı oluşturan insanlar benim değil, topluluğun adı altında bir aradalar.” (Yılmaz, 2014:14-15).

Bahsi geçen oyun yazarlarının dışında Sami Berat Marçalı, “*Yuva*”, “*Yalnızlar Kulübü*” gibi oyunlarını kendi yönetmiş yeni nesil üretken yazarlardandır. B Planı adlı tiyatro ekibinde hem yazar hem de yönetmen olarak üretimlerini sürdürmektedir. Murat Mahmutyazıcıoğlu da son dönemin üretken yazıp yönetenlerindedir. Cevat Fehmi Başkut Özel Ödüllü yazar, “*Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin*”, “*Şekersiz*”, “*Kadercan*” gibi oyunlarını kendisi yönetmiştir. Bam tiyatrosunun kurucusudur.

Son dönemlerde, özellikle İstanbul Tiyatrolarında artan, oyun yazarı ve tiyatro ekibi popülasyonu dahilinde yazar tiyatrosu kapsamında ele alınabilecek sanatçılar vardır. Ancak bu bölüme dahil edilen yazarlar, sık üretim yapan, görünür olan ya da ödül almış izleyici ve eleştirmenler tarafından onay almış oyun yazarlarıdır.

Sonuçta İki Bin sonrası özel tiyatrolar ciddi bir yoğunlukta üretim vermiştir. Özellikle son beş yılda üretim sayısının hayli arttığını söyleyebiliriz. Sahnelenen oyunların dışında, bir de yazarların çekmecelerinde bekleyen ya da yarışmalarda başarı kazanıp sahnelenmeyen veyahut yarışmalarda bile herhangi bir dereceye giremeyen oyunların da varlığı düşünüldüğünde günümüzde yerli oyun yazarlığının hiç olmadığı kadar revaçta olduğunu söyleyebiliriz. Ancak bu üretimlerin, ne ölçüde başarılı ve kalıcı olacaklarını da yine zaman belirleyecektir.

### **3.1.2 Belirgin temalar ve konular**

İki binli yıllarda yerli oyun yazarlığında konu ve tema seçimlerini incelemek için dönemi ikiye ayırmak işimizi kolaylaştıracaktır. 2000 ile 2010 arasında yerli yazarların metinlerini incelediğimizde kadın-erkek karşıtlığından doğan ilişki komedilerini, tarih ve din konulu oyunları, şehir yaşamının birey ve çiftler üzerindeki etkilerini anlatmak isteyen oyunları, fantastik ya da absürd içerikli oyunların yoğunlukta olduğunu görürüz (Birkiye, 2008:11).

Selen Korad Birkiye, absürd ve fantastik oyun artışıyla ilgili şunları söylemiştir:

“Bir başka yönelim de yazılmaya başlanan fantastik-absürd, içerikli oyunlardaki artıştır. Birkaçı hariç toplumsal duyarlılığa sahip, yazarların pek çoğu, toplumsal-siyasal konulardaki düşüncelerini daha dolaylı üsluplar seçerek anlatma yolunu tutmuşlardır. Artık kişi olay ve durumlar Türkiye'nin belli bir bölgesinde belli kişiler üzerinden kurgulanmaktansa, dünyanın belirsiz bir yerinde, genel ya da absürd isimler almış kahramanlar üzerinden anlatılmaktadır.” (Birkiye, 2008:12).

Birkiye'nin absürd ve fantastik öğeler taşıyan oyunların artışıyla ilgili yaptığı tespitler İki bin sonrası dönemde yazılan distopya oyunlar içinde geçerlidir. Bu dönem distopyaların bazılarında ülkenin siyasi ve güncel durumuna yönelik örtük eleştirileri görürüz.

2010 ile 2020 arasında gelindiğinde ise azınlıkların ve ötekilerin yaşantıları, suç temalı oyunlar, sınıf farklılıkları, arabesk yaşantılar, kadın ve erkeklik üzerine oyunlarda artışlar yaşanmıştır. Bu dönemin üretken isimlerinden Ahmet Sami

Özbudak oyun yazma girişimlerindeki konu ve tema arayışlarıyla ilgili şunları söylemişlerdir.

“Şimdi televizyonlarda “kaderimin yazıldığı gün” diye bir dizi var. Burada başka bir Türkiye görüyorsunuz. İnsanların tek derdi aşk meşk, bu diziyi de attım şu anda. İstanbul’da yaşıyoruz. Buranın bambaşka bir gerçekliği var. Bu gerçeklik varoşlar, jigololuk yapan genç adamlar, araba çalanlar, ben Sütlüce’de yaşıyorum ki burada acayip malzeme var. Görünen ötesinde bambaşka bir hayat var aslında. Benim temel derdim bu underground hayatları bulmaktı belki de.” (Özbudak, 2014:10).

Bu dönemde pek çok yazar LGBT bireylerin, seks işçilerinin hayatlarını anlatan ve toplum karşısındaki yalnızlıklarının dile getirildiği oyunlar da kaleme almışlardır. Özellikle 2000 sonrasında kendi metinlerini yazan tiyatro ekiplerinde hikâye anlatıcılığı öne çıkmaktadır. Oyunlar “anlatma” ve izleyici de bir hayal kurdurma arzusu taşımaktadır (Gümüş, 2018:241).

Bu minvalde kadın anlatısı oyunların aldığı başarılarından sonra “erkeklik” anlatısı oyunlarda da artış görülmüştür. “Erkeklik” belki de ilk kez bu dönemde yoğun olarak tartışılmış ve tiyatro sahnesine taşınmıştır yine bu dönemde oyun yazarları en çok toplum karşısındaki yalnızları araştırmıştır diyebiliriz. İlişkilere modern bir bakışla yaklaşan oyunların sayısı da hayli fazladır. Bir aile üzerinden politik tespitler yapan, Türkiye’nin şimdisini ve geçmişini tartışan oyunlarda oldukça fazladır. Sosyal medya kullanımının artmasıyla bireyin yeni benlik arayışıyla ilgili oyunlarda da artış yaşanmıştır. Sınıfsal farklılıkların anlatıldığı, politik ve felsefi tartışmaların yapıldığı oyunlar, ünlü kişilerin hayatlarının ve ilişkilerinin anlatıldığı biyografik oyunlar, her dönemin ana konusu aşk ile ilgili oyunlar, savaş ve sonrası konulu oyunlar da sıklıkla yazılmıştır. Bunun dışında aşırı uçtaki seks ve şiddet içerikli oyunlar da az sıklıkla görülmektedir. Bunda, “geç kapitalizmden ve liberal politiklardan payına düşeni alan, yalnızlaşan ve yaşadığı çağa, topluma ve dahi kendisine yabancılaşan kentli bireyin, değişen sosyolojik yapı ve politik koşulların payı büyüktür.” (Gümüş, 2018:241).

Bu dönemde yoğun olarak üretilen türlerden biri ise proje konumuzda olan distopyalardır. Sahne üzerine taşınan ve görünür olan distopyaların dışında görünmeyen distopya metinler de oldukça fazladır.

Selen Korad Birkiye K24 adındaki bağımsız internet dergisinde “Yerli oyunlar cephesinde yeni bir şey yok mu “başlığıyla yayınlanan yazısında 2015 yılında Mitos Boyut’un düzenlediği oyun yazma yarışmasına gelen oyunlar üzerinden Türkiye’deki yeni oyun yazarlığı eğilimlerini tespit etmeye çalışmıştır. Üretim sırasında başa distopyaları koyan Selen Korad Birkiye’nin yazdıkları sahnelenen distopyaların dışında da distopya kurmaca üretiminin yoğunlukta olduğunu kanıtlar niteliktedir. Birkiye’nin bu oyunların içerikleri hakkında söylediklerini, “sömürülen ve hayatları çalınan insanların, otoriteye karşı çıktıkları oyunlarda demokrasiden kopmuş diktatörlükler ve faşist yönetimler anlatılmaktadır” diye özetleyebiliriz (t24.com.tr, 2020).

Bu dönemdeki distopyaları Türkiye’nin içinde bulunduğu güncel siyasi ve politik durumlarından ayırt etmek hata olacaktır. Yazarların, Türkiye’nin geçirdiği dönüşüm ve kırılmalardan etkilendikleri göz ardı edilemez. Bu dönemde tiyatro ve tiyatrocuların üzerindeki baskının artması da distopya yazım artışında bir etkidir. Bunun dışında, internet üzerinden yurt dışı yapımlara ya da basılı kaynaklara ulaşım kolaylığının artması oyun yazarlarının ya da oyun yazarı adaylarının başka ülke yapımlarından ya da oyun yazarlarından etkilenmesini de sağlamıştır. Bu dönemde Yunan Yeni Dalga sinemasının ses getiren distopya filmleri, sınırsız içerikli dijital dünyanın distopya dizileri ve artan distopya ve post-apokaliptik romanlarında etkisi büyüktür.

Projemiz için örneklem olarak seçtiğimiz oyunların dertleri ve problemlerini incelemek için 2000 sonrası dönemde Türkiye’de yazılmış distopyaların genel yaklaşımına daha da yakınlaşmalıyız.

### **3.1.3 Distopya metinlere genel bakış**

2000 sonrasında Türkiye Tiyatrosunda yerli yazarlar tarafından yazılmış distopya metinlerin ağırlıklı olarak özel tiyatrolarda sahnelendikleri görülmektedir. Buradan ödenekli tiyatroların genç tiyatrolara ve farklı türde metinlere olan ilgisizliği anlaşılabilir. Bu dönem yazılmış distopya metinlerin genel özellikleri incelendiğinde kurmaca şeması olarak yazarların en çok klasik distopya metinlerden etkilendikleri görülür. Distopyaların özellikle dikkat çeken temalar: iktidar ve gözetimdir. Yazarlar konularını hem yerel hem de evrensel tartışmalardan seçerler. Bu dönemde gelecek öngörüsü içeren distopya metinler yazıldığı gibi Türkiye’nin geçmişten bugüne kadar

olan sürecini distopya olarak ele alan oyunlar da yazılmıştır. Distopyaların bazılarında biçimsellikte ön plandadır.

2000 sonrası dönemde yazılmış ilk distopya olarak da görülebilecek Özsoy'un oyunu *2084* ve *Berkay Ateş'in Hakikat Elbet Bir Gün* adlı oyunu dramatik yapıdan bağımsız parçalı yapıları ve şiirsellikleriyle ilgi çekicidir. Özsoy, 1984'ten 2084'e 100 yıllık bir süreçte faşizm ve insanı incelerken, insan faktörüyle beraber dünyada hiçbir şeyin değişmeyeceğini ve savaşların süreceğini öngörürken, *Hakikat Elbet Bir Gün* Türkiye'nin içinde bulunduğu durumları geçmişteki önemli kırılmalarını, gerçekleri çalınan bir öğretmen ve öğrencisi üzerinden inceler.

Bu dönemde yazılan bazı distopyalarda vejetaryenlikle beraber insanın yeme alışkanlıklarını ve et ile ilişkisi sorgulanmaktadır. Bu noktada birbirine oldukça benzeyen iki oyun dikkat çekmektedir. Halil Babür'ün *Kasap* adlı oyunu ile Şule Demirel'in *Et* adlı oyunları kıyamet sonrası bir dönemde bir kısım insanın kendi türünü yemek istemesini anlatıyor. Halil Babür'ün *Kasap* oyununda, gökyüzünün çökmesinden ve artan betonlaşmadan sonra kendilerine yer bulamayan hayvanların kaçması; et yiyemeyen ve güçten düşen insanlarla ilgili olarak da Bakan Süha Korkut'un insan etini satılığa çıkaracağı bir kasap dükkânı açması anlatılmaktadır. Yanına Karin ve Yuva adında iki elaman alan Süha Korkut, insan eti yemenin propagandasını yaparken insan eti yemeyi referanduma götürerek, bu konuya resmiyet kazandırmak ister. Şule Demirel ise *Et* adlı oyununda, doğal hayatın tamamen yok olmasından sonra etçil insanların vejetaryen insanları yemeye başlamalarını konu ediniyor. Demirel, insanlığın damak tadını tartışmaya açarken, tür olarak insanlığın doğasını sorgulamaktadır.

Bu iki oyunun 2000 sonrasında görünürlükleri artan ve politik alanlara taşınmak istenen çevre duyarlı ve vejetaryen etkilerle yazıldığını söylemek yanlış olmayacaktır.

Şule Demirel'in bir başka oyunu *Panda Seddi* ise vatandaşlarına zorla nesli tükenen panda görüntüsü izlettiren bir iktidarın, halkın yararına gibi görülen bir sağlık gözetimine başlaması ve vatandaşlarının üzerinde pembe görünümlü bir baskı ortamı yaratmasını anlatıyordur.

Yusuf Dündar'ın *Göç Dalgası* oyunu bilim kurgu özellikler taşıyan tek kişilik bir oyundur. Oyunda seçkin sınıf radyo dalgalarıyla, kendilerinden olmayanları, mankurtlaştırarak ve birer robota dönüştürecektir. Böylece sıradan insanlar hem

hayattaki acı ve varoluş sıkıntılarından kurtulacak hem de seçkin sınıfa daha iyi hizmet ediyor olacaklardır. Bunun için önceden herkese bedava radyo dağıtan seçkin sınıftakiler, bu iş için Deniz adında bir genci seçmişlerdir. Deniz yılbaşı programında insanlara son kez seslenecek ve bir tuşla tüm insanlığı robota döndürecektir. Kendisi ise bu işi yaptığı taktirde seçkin sınıf arasında yer alacaktır. Deniz kendisini kurtarma adına yaptığı hareketle kötülük yaptığının farkındadır ama olaya hep iyi yönlerinden bakarak durumu vicdanı açısından kabul edilir hale getirmeye çalışmaktadır. Oyunda insanların iyilik ve kötülük tercihleri tartışılırken ekonomik sorunlar, dünyadaki sınıf farklılıkları da ele alınmaktadır.

Fütüristik bir oyun olan *Yüksek Derece* post-apokaliptik bir yapıdadır. Ekolojik dengelerin bozulmasından sonra hava sıcaklığının 60 dereceye kadar çıktığı bir dünyada dışarı çıkmak yasak ve tehlikelidir. 8 farklı karakter Sunshine Motel'e sığınır. Ve oyun boyunca bu karakterlerin birbirlerinden farklılıkları ve çatışmaları anlatılmaktadır. Kıyamet sonrası türde sayılacak Yüksek Derece oyunu kötü bir gelecek öngörüsü içermektedir ve karakterlerin farklı oluşu gibi sığa yaklaşımaları da birbirlerinden farklıdır. Yüksek derece 2000 sonrası dönemde yazılmış bir çağdaş distopya denemesi olarak görülebilir.

Halil Babür'ün bir başka oyunu *11'e 11* adlı oyunu da faşizmi berber dükkanlarına sığdıran yapıda absürd özellikler taşıyan bir distopyadır. Herkesin saçının 11'e 11 kesilmek zorunda bırakıldığı bir dünyada berber dükkanları iktidara karşı gelen hücrelere dönüşürler. Militarizmi ve faşizmi farklı açılardan ele alan oyun, karşıt görüşlerin tartışmasının yasaklanması gibi başka sınırlılıklar da içerir.

Güneş Çağların *5 Fasılda Tükenmek* adlı oyunu ise Guru, Alfredo, Tanrı ve 10.000'in diyaloglarından oluşmaktadır. Beş bölümden oluşan oyunda dünyanın ve Türkiye'nin önemli kırılmalarından, olaylarından bahsedilmektedir. Zamanın ve mekânın dünya üstü bir yerde olduğu bu konuşmalarda Tanrı'ya zaman zaman suçlamalar yöneltilir ve Tanrı kendi savunmasını yapar. Özellikle batının Neo-liberal politikalarının eleştirildiği oyunda birbirinden farklı bölümlendirmelere gidilmiştir. Oyun dünya tarihinden bazı sahneleri distopya olarak görmekte ve yorumlamaktadır. Bu nedenle bir gelecek öngörüsünden ziyade 5 Fasılda Tükenmek için bir geçmiş ve bugün distopyasıdır diyebiliriz.

Özgür Kaymak'ın *Son* adlı oyun ise her şeyin dijitalleştiği bir çağda, bir kâğıt deposunda geçmektedir. İnsanlar iktidarın dağıttığı bedava yemeklerle hafıza kaybına uğruyor ve düşünüp sorgulamakta güçlük çekiyordur. Alt sınıftan olan ve öteki olarak görülen bir grup insan ise kâğıt deposuna gidiyor ve orada henüz damgalanmamış kağıtlardan bulmaya çalışıyordu. Geçmişle bağını koparmak isteyen bu insanlar, kağıtlar öğütülünce kendilerine başka depolar buluyorlardı. Bir gün yolunu kaybetmiş Sorgucular tarafından fark edilirler ve onlarla anlaşmaya çalışsalar da ihanete uğrarlar. *Son* adlı oyunun 2000 sonrası Türkiye ile bağlantı oldukça fazladır ve klasik distopya metin öğeleri taşımaktadır.

Harun Güzeloğlu'nun *Gölgesiz* adındaki distopyası gerici karanlık bir iktidarın, toplumu ışiksiz bıraktığı bir distopyayı anlatmaktadır.

Oyunların pek çoğunda klasik distopyalarda olduğu gibi sınırlılıklar mevcuttur ve iktidar tarafından oluşturulan bir gözetim toplumu içermektedirler. Oyunlara bu tarafla baktığımızda 2000 sonrası dönemdeki yurt içi ve yurt dışı gelişmelerden bağımsız olarak ele almak mümkün değildir. Bu dönem ülkemizde ve dünyada güçlü iktidarların öne çıktığı, sosyal medya kullanımının yoğunlaşmasıyla daha kolay gözetim altında tutulan insanların olduğu bir dönemdir. Aynı zamanda bilimsel ve teknolojik gelişmeler artmış, internetin yaygınlaşmasıyla oyun yazarları da dünyadan daha kolay ve çabuk haberdar olmaya başlamışlardır. Ülkemizde ve dünyamızda olan tartışmaları daha kolay takip eder hale gelmişlerdir. Buradan hareketle 2000 sonrası dönemde yerli yazarlar tarafından yazılmış distopyaları incelediğimizde karşımıza en çok iktidar ve gözetim temaları çıkmaktadır.

### **3.2 Sahnelenen Distopya Metinlerde Ortak Temalar: İktidar ve Gözetim**

2000 sonrası dönemde yazılmış distopya metinler yakından incelendiğinde yazarların en çok yararlandıkları distopik temanın, iktidar ve gözetim olduğu anlaşılmaktadır. Her oyunda görünür-görünmez iktidar mevcuttur. Pek çok oyunda ise oyun kişileri iktidarlar tarafından gözetlenmekte ve kısıtlı hale getirilmektedirler. Klasik distopyalarında önemli temaları arasında yer alan iktidar ve gözetim kavramlarını yerli oyun yazarlarımızda yaşadıkları çağın ve toplumun sorunlarıyla beraber ele almışlar ve yorumlamışlardır. 2000 sonrası yazılan distopya metinlerimizi ortak temalar olan iktidar ve gözetim ile beraber ayrıntılı incelemeye geçmeden önce, iktidar ve gözetim kavramlarına kısaca göz atmakta fayda vardır.

### 3.2.1 İktidar kavramı

İktidar kelimesi, Latince idare ve yapabilme anlamında kullanılan, *potere* kelimesinden türetilmiştir.

İktidar bir olgu olarak insanlığın ilk çağlarından itibaren hayatımızda olmuş olsa da tek cümlelik tanımını yapabilmek oldukça zordur. Bu nedenle de pek çok farklı yazar ve düşünür iktidarı kendi düşüncesine göre yorumlamış ve ele almıştır. Çünkü iktidarın nedenleri ve sonuçları üzerine farklı yorumlar yapılabilmekte ve farkı bilim dallarıyla ilişkilendirilebilmektedir. İktidarın aksiyon alanları ve sonuçları kolayca saptanabilir fakat tek başına bir iktidar tanımından söz edemeyiz.

Akal'a göre iktidar sözcüğü pek çok anlamı ya da işareti içinde barındıran siyasi-hukuk kavramıdır. Sözcük bazen özneyi bazen iktidardakinin konumunu bazen de iktidarın işlevselliğini belirtebilir (Akal, 2003:343).

İktidar olgusu özellikle insanoğlu yerleşik bir alana geçtikten sonra daha görünür hale gelmiştir diyebiliriz. Her ne kadar karmaşık bir sözcük gibi görünse de iktidar kelimesinin her alanda bir karşılığını bulmak mümkündür. İktidarı kısaca; Geniş kitlelerden ayrılan, kuralları ve davranışları belirleyen görünürde olan ya da olmayan bir otorite olarak tanımlayabiliriz (Erdem, 2005:8).

Engels'e göre iktidar ilkel toplumlarda ilk kez, kadın ve erkek ilişkisinde kendisini göstermiştir (Engels, 1992:70). İnsanlar yerleşik bir hayata geçtikten sonra ise ortaya çıkan toplumsallık yönetsel krizleri doğururken, iktidar ilk kez somut bir görünümle ortaya çıkmıştır. Somutun iktidar karşılığı ise bilindik anlamda bir elle tutulur, gözle görülür olmak değil; bir güç kazanan kişi ya da grubun stratejik olarak, üstün durumda olması, kullanım alanları ya da tahakküm hakkının olup diğerlerinin üzerinde kullanabilmesidir. Bu çetrefilli yapısı da iktidarı hayatın her anına taşınabilir kılar fakat tanımlanmasını da güçlendirmektedir. İktidar bu nedenledir ki yerleşik hayata geçen toplumların ilişkilerinde filizlenmiştir (Tüzen, 2005:16).

Sosyolojinin temel kavramı olarak iktidarı gören, Russel'a göre iktidarı almanın iki dürtüsü vardır.

“Açık olarak(önderlerde), kapalı olarak (önderleri izleyenlerde) insanlar kendi istekleriyle bir önderin, ardına takıldıkları zaman, bunu, önderin kumanda ettiği grup yoluyla, iktidarı elde etmek amacıyla yaparlar ve önderin zaferleri onlara kendi zaferleri gibi gelir. Birçok insan bağlı buldukları grubu zafere ulaştıracak yeteneği kendinde göremez ve bundan ötürü,

üstünlüğün elde edilmesi için gerekli cesarete, basirete sahip görünen bir önder ararlar.”  
(Russel, 1976:21).

İnsanlar iktidarı arzularlar ve kendi düşüncelerinden kendi gruplarından bir kişiyi iktidara getirerek ve onunla kendilerini özleştirerek iktidarda olma duygusunu başkaları üzerinden yaşamış olurlar. Aynı zamanda bu siyasi iktidarların peşinde koşan kitlelerin çoğunun görünmeyen motivasyonudur.

İktidar aynı zamanda bir işareti de temsil etmektedir. Bir insan, bir görüş, bir fikir ya da beceri iktidarın kendisi olabilir. Ancak günlük hayattaki ikili ilişkilerle başlayan iktidar zaman içerisinde siyasallaşmıştır da. Birçok yazar iktidar kelimesini siyasi literatür açısından tanımlamaktadır.

Ahmet Cevizci iktidar hakkında, “bir toplumun olduğu her ortamda bir kişi ya da grubun siyasi iktidar olması normaldir. İnsanlar bu durumu doğallıktan toplumsallığa geçiş sırasında meşrulaştırmıştır yorumunu yapar (Cevizci, 2003:200). Cevizci'nin yorumunu daha da geniş açıklayacak olursak eğer iktidar kavramı, doğal yaşamdan sonra yerleşik düzene geçen insanın meşrulaştırdığı bir kurumdur.

Foucault ise iktidarı üçe ayırmıştır. Bunlar, mutlak iktidar, disipline edici iktidar ve biyo iktidardır. Mutlak iktidarlarda, her türlü suç iktidara karşı işlendiği için ceza acımasız olmalı ve suçlunun çektiği acıyı gören diğerleri suç işlemekten korkmalı vazgeçmelidir (Ulusoy, 2014:128). Disipline edici iktidar modeli ise temelde gözetime dayanmaktadır ve insanların davranışlarıyla ilgilidir. Aşağıda detaylı inceleyeceğimiz panaptikon modeliyle beraber, iktidarın, modern hayatın içerisindeki kapatılma alanlarını disiplinli bir toplum modeli yaratma dürtüsüyle kurumsallaştırma çabasıdır. Bu model kontrole dayanmaktadır (Yücel, 2015:391). Biyo-iktidar ise sert cezalar yerine kabul ettirme yöntemini kullanan bir iktidar biçimidir. Bu yöntemde birey, başta tıp olmak üzere bilim dallarının kesin ve ikna edici söylemleriyle kontrol altına alınmaktadır (Ulusoy, 2014:129).

Toparlamak gerekirse, insanlığın ilkel çağlarından itibaren insanlar birlikte yaşamaya ve birbirleriyle iletişimde kalmaya mecbur kalmışlardır. Doğa ile başa çıkabilmek için birlikte yaşamak şarttır. Bu nedenle de ilişkiler mecburi bir iktidarı ortaya çıkarmıştır. İktidar, kendisine sahip olana, bir toplulukta bazı şeyleri değiştirebilme, sonlandırabilme ya da başlatabilme gücünü verir. İktidar bir topluluğun ya da bireyin üzerindeki güç ve otoritedir. Yerleşik düzene geçildikten sonra ise artık iktidarın kurumsallaşması başlamış ve kavram siyasallaşmıştır.

Bir distopya teması olarak iktidarın, her çeşidiyle karşılaşılabılır. Klasik dönem distopyalarda iktidar karşımıza hep siyasal ve politik iktidar olarak karşımıza çıkmıştır. Klasik distopyaların yazıldığı dönemlerde, pek çok ülkede ve dünyada iktidar olma yarışı sürüyordu. Dünyanın geneline yayılan bir savaş söz konusuydu. Aynı şekilde ekonomik modeller arasında da bir yarış vardır. Dolayısıyla kavram siyasallaşmıştı. Bu nedenle ilk dönem distopyalarda, biz iktidarı bir toplumu yönlendiren, baskı altına alan, kuşatan bir kurum ya da kişi olarak görmekteydik. Çağdaş distopyalarda ise genelde iktidar, makinelerin eline geçmiştir. Kavram siyaseten yerinde dursa da teknolojik bir çağın başlamasıyla, distopik tema olarak karşılığı da değişmiş gibidir. İncelediğimiz çağdaş distopya örneklerini hatırlayacak olursak ilk dönem distopyalardan farklı olarak, siyaset ve siyaset yapma araçları değişmiş, dünyadaki politik araçlar güncellenmiştir. Genelde günümüzden ileriki yollarda geçen bu hikayelerde hayat sıfırlanmış ve yeni temiz bir dünya kurmak için bir grup insan mücadeleye girişmiştir.

İktidarın distopyalardaki ikili ilişkiler yansıması ise, bazı özel yapımlarda karşımıza çıkmaktadır. Yunan Yeni Dalga sinemasının etkin figürü Yorgos Lanthimos'un *Köpek Dişi* filmi bir aile distopyası olarak karşımıza çıkar. Aileleri tarafından eve kapatılan üç çocuğa hastalıklı bir yaşantı sunan anne ve baba, dünyadaki pek çok bilgiyi yanlış öğrettikleri için çocuklarının hayatını bir distopyaya dönüştürmüşlerdir.

İktidar bir tema olarak konumuz gereği inceleyeceğimiz 2000 sonrası dönem Türkiye Tiyatrosu tarafından üretilmiş oyun metinlerinde de fazlasıyla kullanılmıştır. Politik, ekonomik modelli iktidarlar, insanların doğa ve diğer canlılar üzerindeki iktidarı, eril iktidar bu oyunlarda bir tema olarak incelenmiştir.

İktidar dışında, bu dönemde yerli yazarlarımızın kullandığı bir başka distopik tema ise gözetim kavramıdır. Şimdi de gözetim kavramına kısaca inceleyelim.

### **3.2.2 Gözetim**

Modern yaşamla beraber kurumsallaşan gözetim kavramını kuramcılar birbirlerinden farklı şekillerde ele almış ve yorumlamışlardır. Gözetimin sosyal bilimler tarafından kabul edilmesi “panoptikon” metaforunu ortaya çıkartan Foucault ile olmuştur (Dolgun, 2015:25).

Foucault, çok kullanılan distopya temaları, iktidar, hapishaneler, disiplin ve gözetim konularında fazla sayıda araştırma ve çalışmada bulunmuştur. Bu çalışmalar gözetim kavramının tanımlanmasında bir öncesi ve sonrası görüşünün de kabulüne neden olmuştur (Çakır, 2015:235).

Foucault'un bu konulardaki çıkış noktası 17. yüzyılda başta Paris olmak üzere Avrupa'nın pek çok önemli kentinde kurulmaya başlanan akıl hastaneleri oluşturur. 1656'da Paris'te kurulan "*Hopital General*" toplumsal önemli bir kesimin kapatıldığı bir kapalı alan olmuştur. Bu hastaneye o dönem için akıl hastalarından, toplumda yaramaz, hayırsız olarak görülen insanlara, eşcinsellere, engellilere, çalışmaz durumda olanlara kadar herkes kapatılmıştır. Birbirinden ayrı arazları bulunan insanların bir arada kapatılma fikri aslında işsizlik ve ekonomik sorunların üstesinden gelebilmek ve olası başkaldırıları engellemek için ortaya çıkmıştır. Bu dönem Avrupa'nın diğer önemli büyük kentlerinde de görülen bu kapatılma durumu iktidarların kendilerini güvence altına alma çabasından başka bir şey değildir.

Foucault, hem bu dönemdeki kapatılma durumundan hem de merkezi denetime dayanan Jeremy Bentham'ın tasarladığı halka biçimli hapishane ve avlusundaki gözetleme kulesinde her şeyi gören ama görülmeyen bir gözlemcinin olduğu panoptikondan yola çıkarak, panoptik modelini oluşturmuştur. Ve bu model modern toplumu yansıtmaktadır.

Panoptik toplumdaki, gözetim, denetim ve ıslaktan oluşan üçlü yapı bir iktidar ütopyasıdır ve günümüzde gerçekleşmiştir. Bunlar iktidarla toplum arasındaki ilişkiyi belirlemektedir.

Foucault'a göre modern yaşamda yani günümüzde iktidar görünmez bir hal almıştır. İnsanların sürekli gözetleniyor olduklarını düşünmeleri kendilerini kontrol altına almaları yetiyordur. Bu nedenle iktidar bir kişiden ziyade bir stratejiye ve göze dönüşmüştür (Özdel, 2012:25-26).

Bu denetim ve gözetim bir yerden sonra bir yaşam distopyasına da dönüşmektedir. Çünkü devletler ve onların ekonomik modelleri, nüfus ve şehir planlamaları, göç ve işsizlik okumaları gibi sorunlar toplum üzerindeki görünmez otoriteyi ve baskıyı arttırır. Bu da iktidarın gözetim yoluyla insanların ne kadar içine, düşüncesine sızabileceğini örneklemektedir (Güler, 2016:124-126).

Micheal Hardt ve Antonio Negri' "İmparatorluk" adlı kitaplarında yeni ve belirli bir alana sığamayacak kadar geniş bir alana yayılan yeni bir iktidardan söz etmektedirler. Bu iktidar yersiz yurtsuz ve küreseldir (Hardt ve Negri, 2003:28). Hardt ve Negri bu küresel iktidarın alternatifini ise "Çokluk" olarak belirlemiştir. Çokluk ikiliye göre işçi sınıfı, cinsel yönden marjinal görülen insanlar, ev kadınları, işsizler gibi toplumda konforlu bir hayat yaşayamayanlar, kısacası iktidarın parçası olamayanlardır. Ancak bu karşıtlık küresel iktidarı bitirmemiş aksine çokluğunda enerjisini sömürmesine yol açmıştır. Hardt ve Negri, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, insanların gözetim altında kalması için hapishaneye ihtiyaç duyulmadığını, dışarıda olmakla içeride olmak arasında bir fark olmadığını öne sürerler. Foucault'un bina ve kapatılma eksenli iktidar ve gözetim anlayışının dışında yeni bir açık alan gözetimini savunurlar. Onlara göre, tüm insanlar gözetimde birer özneye dönüşürler ve yani insanlar birbirlerinin hem gardiyanı hem de tutuklusudur. Böylece küresel iktidar bir sınıfı ve alanı olmayan bir kontrol toplumu yaratmış olur.

"Kontrol toplumu, ortak ve gündelik pratiklerimizi, içsel olarak canlandıran, normalleştirici disiplin aygıtlarının güçlendirilmesi ve genelleştirilmesi olarak tanımlanabilir; ama disiplinin aksine, bu kontrol mekanizması esnek ve değişken ağlar, toplumsal kuramların yapılaşmış alanı dışına da pekala uzanabilir." (Hardt ve Negri, 2003:48).

Gilles Deleuze ise, gözetlemeyle beraber denetimin bir numaralandırma işlemiyle devam ettiğini ve modern yaşamda kapalı alanlardan dışarıya sızarak, parklara caddelere kadar çıktığını öne sürmektedir. Okul numarası, imza, banka hesap numarası, kimlik numarası gibi işlemlerle iktidar gözetim ve denetimi sürdürmekte ve bu ölene kadar da devam etmektedir (Yücedağ, 2017:173).

Deleuze ayrıca, bilgisayar ve yeni iletişim teknolojilerinin de bu gözetimi kolaylaştırdığını ve arttırdığını söylemiştir (Gücüyener, 2011:55).

Kısacası Deleuze , Foucault'un kapatılma eksenli gözetim kuramına yeni bir soluk getirmekte ve artık gözetimin sokaktaki kalabalığın üzerinde olduğunu vurgulamaktadır.

Gözetim kavramını da toparlayacak olursak, iktidar, özellikle 17. yüzyılda ortaya çıkan pek çok farklı ve arazlı görülen insanın kapatıldığı büyük alanlı binaların, kontrollü gözetim anlayışından, 20. yüzyıl teknolojileriyle beraber, günlük yaşamın her anına sinen bir gözetime geçiş yapmıştır. Bunda iktidarın değişmesinin de payı

vardır. Artık iktidar bir toprak parçasında hüküm süren o bilindik askeri güçteki iktidar değil görünürde olmayan bir iktidardır.

Bu değişimin özellikle klasik distopya ve çağdaş distopya arasındaki iktidar ve gözetim farklarını da belirlediğini ihmal etmemiz gerekir.

**Çizelge 3.1: Yerli Distopya Metinlerde İktidar ve Gözetim Anlayışlarının Karşılaştırılması**

Oyunun Adı	İktidar Anlayışı	Gözetim Anlayışı
Sene 2084	İktidar, küresel ve yersiz yurtsuzdur.	Gözetim teknolojik ve sınırsızdır.
Kasap	İktidar disipline edici, siyasidir.	Panoptikon yöntemi.
Göç Dalgası	İktidar küresel ve yersiz yurtsuzdur.	Gözetim teknolojik ve sınırsızdır.
Et	İktidar bir ilişki biçimi olarak sunulmuştur.	Gözetim, iktidar ve öteki arasında karşılıklıdır.
Panda Seddi	Biyo-İktidar söz konusudur.	Gözetim hem teknolojik hem de fizikseldir.
Hakikat, Elbet Bir Gün	İktidar mutlak ve siyasidir.	Panoptikon yöntemi.
Son	İktidar, mutlak ve siyasidir.	Panoptikon yöntemi.
Gölgesiz	İktidar, mutlak ve siyasidir.	Panoptikon yöntemi.
Beş Fasılda Tükenmek	İktidar, küreseldir.	Panoptikon yöntemi

Tezimizin üçüncü bölümünü de kısaca toparlayacak olursak 2000 sonrası Türkiye Tiyatrosu, muhafazakâr iktidarın gölgesinde özerkliğini korumak için mücadele etmiştir. Zaman zaman Devlet ve Şehir tiyatrolarına gelen müdahaleler, genç oyun yazarlarının repertuvara dâhil edilmemesi gibi sorunlar birleşince, özellikle İstanbul'da genç ve yenilikçi arayışların peşinde koşan pek çok özel tiyatro kurulmuştur. İktidarın toplum ve sanatçılar üzerindeki baskısı artarken, küreselleşmeyle beraber, iktidarın zıttı yeni ve genç bir nesilde ortaya çıkmıştır. Kadın hakları, LGBT bireylerin yaşamı, vegan beslenme, hayvan hakları gibi konuları politik alana taşımayı hedefleyen bu neslin dertleri tiyatro sahnelerinde de karşılık bulmuştur. Bu dönemde alternatif tiyatrolarda yeni akım, yeni oyunculuk, yeni dil arayışları devam ederken distopyalarda yerli yazarların tercih ettiği bir türe dönüşmüş ve örnekleri verilmeye başlanmıştır. Oyunlarda öne çıkan ortak temalar ise iktidar ve gözetim temaları olmuştur. Oyunlardaki iktidar ve gözetim temaları ise

Michel Foucault, Gilles Deleuze, Antonio Negri ve Micheal Hardt gibi isimlerin kuramlarıyla örtüşmektedir.



## **4. 2000 SONRASI TÜRKİYE TİYATROSUNDAN DOKUZ DİSTOPYA OYUN VE ORTAK TEMALAR BAĞLAMINDA İNCELENMELERİ**

Dördüncü ve son bölümümüzde, 2000 sonrası Türkiye Tiyatrosunda üretilen ve sahnelenmiş distopya metinleri ortak temalar iktidar ve gözetim bağlamında inceleyeceğiz.

### **4.1 Sene 2084**

*Sene 2084*, önceki bölümlerde de adından söz ettiğimiz yazar, yönetmen, oyuncu Yeşim Özsoy tarafından 2000 yılında yazılmıştır. İlk olarak 2001 yılında, New York'da Present Theatre NYC'de sahneye konulmuştur. Daha sonra ise Türkiye'de 2003 ile 2005 yılları arasında Roxy ve Galataperform gibi mekanlarda sahnelenmiştir.

#### **4.1.1 Yazarın yaşamı**

Boğaziçi Üniversitesinde Sosyoloji eğitimi alan Özsoy, Stüdyo oyuncularında önce öğrencilik, sonrasında öğretmenlik yapmıştır. Amerika'da Columbia Üniversitesi ve Sarah Lawrence Koleji'nden teorik ve pratik Tiyatro dersleri alan Yeşim Özsoy Chicago Northwestern Üniversitesinde, Gösteri Araştırmaları Tiyatro Bölümünden "Osmanlı Gösteri Sanatlarının Türk Tiyatro Yazımı Tarihindeki Yeri" başlıklı teziyle mezun olmuştur. Önce ekip olarak *Ve Diğer Şeyler Topluluğu*nu daha sonra mekân olarak Galataperform'u kuran Özsoy, "Oyun Alaturka", "Ev – Kakofonik bir Oyun", "Sene 2084", "Aksak İstanbul Hikâyeleri", "Playback", "Son Dünya", "Noter", "3. Evren", "Yüzyılın Aşkı" ve "Yola Çıktığım Gün Sakin Serin Bir Sabahtı" gibi oyunları hem yazıp hem yönetmiştir. Özsoy, "Aksak İstanbul Hikayeleri" adlı oyunuyla Afife Tiyatro Ödüllerinde Cevat Fehmi Başkut Yazar Ödülü'nü kazanmıştır. Özsoy, tiyatro çalışmalarına yurt içi ve yurt dışında devam ederken, Galataperform çatısı altında sürdürdüğü yazarlık atölyeleriyle pek çok yeni yazarın ortaya çıkmasını sağlamakta ve ses getiren yeni metin yeni tiyatro festivalinin de yürütücülüğünü üstlenmektedir (galataperform.com, 2020).

#### **4.1.2 Sene 2084 oyun özeti**

George Orwell'ın 1984 kült distopya romanına bir yorum niteliğinde yazılan “Sene 2084”, 1984 yılından 2084 yılına kadar geçen süreyi anlatır. 100 yıllık bu sürede 1984 romanının iki ana karakteri, Winston ve Julia'nın değişik zaman ve mekanlarda birbirlerini arama sürecine tanıklık ederiz.

1984 yılından bu yana dünyada pek çok şey değişmiştir. Fakat savaş halen devam etmektedir. Dünya dört büyük katmana ayrılmıştır. AsyaAsya, AvrupaAvrupa, Okyanusya ve Öteki dünya olarak. Bu dört grup arasında savaş ve sömürgecilik devam etmektedir. Teknoloji ve bilimde birtakım gelişmeler yaşanmıştır. Zamanda yolculuk bir tüp aracılığıyla yapılabilmektedir. İnsanların pek çok zaman diliminden tıpkı metro bekler gibi beklediği bir yolculuktur bu. İnsanların yaşamındaki farklılıklar ise özellikle eş beden kullanımının başlaması ve de erken ölüm geç ölüm programlarına katılmalarının zorunlu kılınmasıyla başlamıştır. İnsanlara iki seçenek sunulmaktadır. Ya geç ölüm programına katılacaklar ve yaşam süreleri daha uzun süre olacak fakat bilinçlerini yitirip ortada öylece hissiz bir şekilde dolaşacaklar ya da erken ölüm programına katılarak her şeyin farkında olacaklar ancak ömürleri kısa olacaktır.

İşte böyle bir zaman aralığı ve mekân farklılıklarında Julia ve Winston 1984 yılında yaşananlardan sonra, 2084'de yeniden buluşmak için harekete geçerler. 1984 yılında Büyük Bilader ve partisi bu ikilinin aşkını yaşamasına izin vermemiştir. Çünkü ikili cinselliğin yasaklandığı bir sınıftandır. Bu nedenle baskı altına alınır ve işkenceye uğrarlar. 2084 yılında ise Julia ve Winston, zamanda yolculuğu kullanarak buluşmaya çalışır. Julia bir ormanda gezerken eş bedeniyle karşılaşır. Winston ise ormanda Julia'yı beklemektedir. Ancak birbirlerini göremez, duyamaz yani kısacası buluşamazlar. Çünkü artık savaşlar eskisi gibi yapılmıyordur. Birilerinin beyninden, aklından geçirdikleriyle yapılmıyordur. Böyle bir dünyada aşka ve saf duygulara hiç yer yoktur. Julia ve Winston'un büyük aşklarından geriye yalnızca Winston'un yazdığı mektup kalır (Özsoy, 2001:1-5).

#### **4.1.3 Sene 2084 oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi**

Yeşim Özoy'un Sene 2084 adlı oyununda iktidarı anlayabilmemiz için 1984'deki iktidar kavramına da yaklaşmalıyız. 1984 romanındaki iktidar, daha önce de bahsettiğimiz şekilde klasik distopya romanlarında olduğu gibi politik ve görülebilen

bir iktidardır. Okyanusya’ da iktidar tüm unsurlarıyla birlikte, vatandaşları üzerinde her türlü baskıyı kurabilmekte ve onların bireysel özgürlüklerini yok sayarak, toplu bir unsur olarak ele almaktadır. Tüm vatandaşlar parti programına hizmet etmektedirler. Aksi takdirde ötekileştirilirler. İktidar gözetim yoluyla, tüm vatandaşlarını kontrol altına almaktadır ve seçkin bir konumdadır. Büyük Birader’le başlayan süreç, onun altındaki bakanlıklar, askeri yetkililer ve dış parti üyeleri, iç parti üyeleri ve en altta işçi kesimi olarak devam eder. Sınıfsallık üst boyuttur. Bu hiyerarşik düzen, en alttaki işçi kesimine karşı yapılmış ve aslında onları karşısına alan bir süreçtir.

“İktidar kurumsal bir durum olarak görülür; siyasi liderler (Devlet), yüksek rütbeli askerler, (Komutanlar) ve büyük holding yöneticilerinden (Ekonomi, Şirket), oluşan türdeş azınlık, çoğunluğun aleyhinde olmak üzere, tarihte eşi görülmemiş bir şekilde iktidarı elinde bulundurmakta ve birbirleriyle çıkarları noktasında kenetlenmektedir.” (Erdem, 2005:44).

1984 romanında halkın ve işçi kesiminin karşısında olan bu seçkinler grubu, dönemin SSCB’sine açık bir yergi iken, Yeşim Özsoy’un 2084 adlı oyunda iktidar yapısı gereği değişime uğramış ve başkalaşmıştır. Bunda iki eserin yazıldıkları zamanın farklılıkları kadar, değişen iktidar anlayışının da payı büyüktür. George Orwell’in 1948 yılında yazdığı 1984 ile 2000’lerin hemen başında yazılan 2084 arasında iktidar kavramına yaklaşımın farklı olması doğaldır. Çünkü artık savaşlar, iktidar, gözetim, birey ve toplum her anlamda değişmiştir.

Sene 2084 adlı oyunda dünyanın bölümlendirmeleri ve büyük güçlerinin 1984’de olduğu gibi devam ettiğini görürüz. Ancak iktidarın nasıl şekillendiği ve sınıflandırmaları hakkında bilgi sahibi olamayız. Teknolojinin ve hayat koşullarının değiştiği daha ilk andan bellidir. 1984 yılındaki klasik distopya unsurları yerini kıyamet sonrası bir dönemin unsurlarına bırakmış gibidir. Henüz ilk monologda Julia, gizli hijyen uzaklığından söz eder. Bu cümleden dünyanın eski anlayışta devam etmediğini ve ekolojik problemlerle uğraştığını anlarız.

“Boşlukta, ormanda, metroda, otobüste, şehirde, şehir dışında, kalabalık olan her yerde diğerleriyle, yani öteki insanlarla aramızda olan, o düzenli gizli hijyen uzaklığı koruyarak yoluma devam ettim. Taa ki tüm bu saçmalıklardan sıkılana kadar yani, artık dönüp bu güvenli uzaklıktaki, insanların ya da insanın yüzüne bakana ve benden ne istediklerini sorana kadar. Pardon pardon hanımefendi ama sanırım bunu düşürdünüz. Sizi rahatsız etmek istemedim. Yerdeki çöpleri toplamakla meşguldünüz de.” (Özsoy, 2001:1).

Pasajın devamında yerde çöpleri toplayan başka bir Julia ile karşılaşırız. Bu mekân ve hizbe tanımlamayla beraber ormanda olan iki kadın ve çöp yığıntıları ile bir arada olduklarını anlarız. Aynı zamanda ormanda iki farklı Julia vardır ve bunlardan biri yaşlı saçsız, diğeri genç ama bilinçsizdir. Aynı zamanda eş beden kullanımı, zamanda yolculuk ve erken ölüm geç ölüm programları ile iktidar, 1984'teki anlayışını yitirmiştir. Bu da metindeki insanlar üzerindeki denetimini belli ki, yapay beden çalışmaları, birtakım çipler ve teknolojik gelişmelerle sağlamaktadır. İnsanlar ölümle karşılaşmamakta aksine bir ölüm programını tercih etmektedirler. Özsoy'un oyunundaki dünya algısı Post- Akapoliptik bir dünya algısıdır ve Siberpunk öğelerle desteklenmektedir.

Dünyanın bölümlendirmeleri, süren savaşa bakılacak olursa iktidar eski yapısını sürdürmektedir fakat araçları değişmiş gibidir. Ancak 1984'ün en büyük iktidarı Büyük Birader'den ve gözünden oyunda hiç söz edilmez. İnsanlar 1984'teki bir televizyondan izlenmiyor, artık bedenleri ve ruhları ele geçirilmiş bir şekilde, öylesine yaşıyorlardır. Bir kimlikleri ya da iletişimleri yok gibidir. Julia'nın ilk monoloğunun son pasajında Julia, "Son savaştan sonra sizin gibilere çok rastladım ben. Hem ben de arada öyle yaparım. Yani buraları, bu beton, metal, kablo yığıntılarını, şey zannedirim," der. Replik sonunda da güler. Anlarız ki bir büyük savaş olmuş ve dünyanın pek çok yerinde demir, kablo, beton kalıntıları kalmıştır. Temiz hava ve doğadan söz edilemez.

Buradan anlaşılan iktidarın, bilimsel ve teknolojik gelişmelerle beraber, vatandaşlarını birtakım programlar ve çiplerle insanlıktan çıkardığıdır. Üstelik dünyanın diğer bölgelerinde de bu tip uygulamalar başlamıştır.

"Evet kadın hala oradaydı ve hala 48 sene evvelki, bedenime sahipti. Yerden bir şeyler toplayıp duruyordu. Genç, diri ve sarışın olmasına bakılırsa, muhtemelen benim gibi AvrupaAvrupa bloğunda pinekleyen ve ölümü bekleyen biri değildi. Eş bedenimi kullanıyordu ama erken ölüm programına dahildi." (Özsoy, 2001:2).

Bu nedenle Sene 2084 oyununda iktidarı tanımlarken, klasik distopyalarda olan iktidar anlayışıyla kıyamet sonrası türlerdeki iktidar anlayışının iç içe geçtiğini söyleyebiliriz. Sene 2084 oyunun parçalı monolog yapısı ve kısalığı da iktidarın en yukarıdan en aşağıya nasıl uzandığının gösterilmesi açısından kısadır. Fakat yine de yazarın özenle seçtiği cümleler ve oyunu fazlalıklardan arındırarak yazma tercihinine bağlı olarak, iktidarın araçları ve kurumsallığı, bazı cümlelerden çıkartılabilmektedir.

“Hatta Öteki Dünyalı bile olabilirdi. Orada da Geç Ölüm programı nasıl olduysa yürürlükten geçmişti. Liderlerini ekranda görmüştüm. Elit bir azınlığın Geç Ölüm programına dahil olacağından söz ediyordu. Diğer milyonlarcası ise otomatik olarak erken ölüme yazılacaktı. Hangisi daha iyi acaba? ÖtekiDünya'nın örümcekleri akrepleri örümceklerine karşı dedim kendi kendime.” (Özsoy, 2001:2).

Bu pasajda Julia erken ve geç ölüm programlarının Öteki Dünya'da da kabul edilmesinden sonra, akrep örümcek benzetmesi yaparak seçkinci iktidarın, alt sınıf tabakaya karşı olduğuna dair bir benzetme yapıyor. Ve ölüm programlarının da buna göre seçildiğini söylüyor. Buradan Öteki Dünya'nın daha seçkinci olduğunu anlıyoruz.

Diğer yandan Winston'un monologlarına geçtiğimizde ise savaşların nasıl yapıldığına dair göstergeler görüyoruz. Winston, “Sıçtığımın savaşları da bu kadar karmaşık değildi. Senelerce süren savaşlar. Biz savaşları, ellerimizle yapardık. Baktan birkaç insanın beyninde değildi savaşlar,” der.

Kıyamet sonrası dönemde savaşlarda şekil değiştirmiştir artık. Tam olarak anlayamamız ve tanımlayamamız da savaşlar, 2084 yılında sanki birer simülasyon gibidir. Diyebiliriz ki politik iktidar, gücünü kullanarak bilimsel ve teknolojik gelişmeleri vatandaşının her türlü insanlık hakkını elinden alacak şekilde kullanmış ve kişisel kaderine ait olan ölüm hakkını bile elinden alacak kadar katılaşmıştır. Aynı zamanda insanları içinde bulunduğumuz çağda da heyecanlandıran, zamanda yolculuk bulunmasına rağmen, duraklar ve kalabalıkla beraber bir kent mekânına dönüşmüş ve büyüleyiciliğini yitirip dönemin yolculuk çilesine bürünmüştür.

“Neyse dedim benim gitmem lazım. 1984 senesine giden A trenini yakalamaya çalışıyorum. Sanırım tübü terk etmek üzeredir. Tübün içine doğru akın eden kalabalıkla ilerlemeliyim. İnsanlar, bebekler, adamlar, kadınlar, köpekler, bisikletler, genç kadınlar, yaşlı kadınlar, genç adamlar, yaşlı, yaşlı...” (Özsoy, 2001:3).

Yeşim Özsoy'un 2084 adlı oyunu sadece 5 sayfalık yapısı ve Julia ve Winston'a ait monologlarıyla, zaman ve mekân tanımlamasını zorlaştırmaktadır. Ancak kökeninin 1984 romanında olması ve yazarının meziyetli dili ve üslubu okuyucusuna yorum için çokça da kapı açmaktadır. 2084 oyununda İktidar, görünür bir muğlaklık içermektedir. 1984'teki politik ve görünür iktidar devam eder fakat araçları değişmiş kıyamet sonrası türdeki iktidarın, görünmeyen ve insanları, yarı insan yarı makineye çeviren yapısına da dönüşmüştür.

#### 4.1.4 Sene 2084 oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi

Sene 2084 oyunun metninde de gözetim iktidarla beraber şekil alır. 1984 romanında, gözetim, hem romanın yazıldığı dönem için teknolojik gelişme sayılan televizyon gibi kitle iletişim araçları ve gizli düşünce polisleriyle yapılırken, 2084'te iktidarla beraber gözetim araçları da değişmiştir.

1984'te gözetim özellikle SSCB'den etkilenecek düşünölmüştür. Tıpkı SSCB'de olduđu gibi herkes birbirinden düşünce polisi olduđu yönünde şüpheleniyor ve asla toplum içerisinde ülkesine ve partisine bađlı rolünden çıkamıyordu. Herkes hem kontrol altındaydı hem de kontrolcüydü.

2084 oyununa gelindiğinde ise gözetim pratikleri de farklılaşmıştır. İnsanlar artık gözetlenmiyor aksine görüntüler ve kelimeler çöplüğünde dolaştıklarından iktidar için bir risk tehdidi bile oluşturmuyorlardır. 4 büyük ve güçlü ülkedeki iktidarlar için artık içeride bir düşman söz konusu bile değildir. Muhalefet sindirilmiş, en alt tabaka insanlıktan çıkarılmıştır. Tehdit sadece dışarıdan gelebilir.

“Bir gün tam bu anlattıklarımı hatırlayacaksınız. Allah'ın belası 4. Dünyanın tekinde, adını bile telaffuz edemediğiniz, ekranlarda yüzünü hatırlayacağımız kafalı örtülü bir yabancıнын, tasarladığı bombanın teki kafanıza, düşmeden iki dakika evvel beni hatırlayacaksınız.” (Özsoy, 2001:4).

Bu nedenle gözetim, en başında insanların erken ya da geç olarak ölüme mahkûm edilmesi ve bilinçlerinin yani hayatlarının çalınmasıdır.

“Bir ara gözümün ucuyla görüntüsünü yakaladığımı sandığımda yerden bir şeyler topladığını görmüş ve bir anlam verememiştim. Benim kafamdaysa başka şeyler dönüyordu.” (Özsoy, 2001:3).

İnsanlar daima bir şeyler hatırlamaya çalışarak ve anımsayarak yaşamaya çalışmaktadır. İnsanlar üzerinde gözetimi devamlı kılacak bir yol bulunmuş gibidir. Bu nedenle oyunda eski tip bir gözetlenme ya da karşısındakinin polis olduğunu düşünme gibi bir durum yoktur. Oyunda tam olarak gösterilmese de anlaşılan o ki, iktidar vatandaşını beden olarak değil veri olarak ele almaktadır. Bu da disiplinci klasik iktidarları gibi denetlenme unsurlarının ortadan kaldırılmasına neden olur. Çünkü beden ve akıl işlevsiz hale gelir. Bedenin kendisinden bağımsız hareket etmesini engelleyen bir teknolojiye ulaşılmıştır.

Kaldı ki Julia ve Winston da 1984'te olduğu gibi iktidara karşı bir çıkış bir hareket peşinde de değildirler. İkisinde de hissizlik, yorgunluk ve anımsayamama hali göze çarpar. 1984'te başlayan hikâyede iktidar gücünün zirvesindedir ve insanlar arasında muhalif bir örgütlenme söz konusu bile değildir.

## **4.2 Kasap**

2015 yılında Savaş ve Barış oyunları kapsamında oyuncu ve yazar Halil Babür tarafından yazılan Kasap adlı oyun, İkinciKat tiyatro tarafından aynı yıl sahnelenmiştir. Kasap, 2016 yılında yazarına Direklerarası Tiyatro ödülünde en iyi oyun yazarı ödülünü kazanmıştır.

### **4.2.1 Yazarın yaşamı**

Oyun yazarlığının yanında oyunculuk da yapan Halil Babür, 26 Haziran 1987 yılında dünyaya gelmiştir. Tam adı Halil İbrahim Babür'dür. Haliç Üniversitesi Tiyatro Bölümü mezunu olan Babür, oyunculuğa lise yıllarında okul tiyatrosunda yer alarak başlamıştır. Çocuk ve gençlik tiyatrolarında rol aldıktan sonra özel tiyatrolarda profesyonel oyuncu olarak sahneye çıkma fırsatı bulmuştur. 2009 yılında kurulan "İstanbul Yeni Sahne" adlı tiyatro gurubunun ana kadrosunda yer almıştır. 2 sene üst üste mezun olduğu lisenin oyunlarının yönetmenliğini yapmış ve çeşitli ödüller kazanmıştır. Pek çok televizyon dizisinde de rol almış olan Halil Babür, Kasap oyunu ile 2016 yılında Direklerarası Tiyatro Ödüllerinde yılın Oyun Yazarı ödülünü alırken, 2018 yılında da HE-GO oyunu ile, Üstün Akmen Tiyatro Ödüllerinde Yılın Yerli Oyun Yazarı ödülünü ve yine Direklerarası Ödüllerinde oyun yazarı ödülünün sahibi olmuştur.

### **4.2.2 Kasap oyun özeti**

Adı belli olmayan küçük bir ülkede 9 yıl önce büyük bir felaket yaşanmış ve gökyüzü tavanı kısmen çökmüştür. 3 yıl önce ise hayvanlar ansızın başka ve komşu ülkelere göç etmiş, bu küçük ülkeyi terk etmiştir. Dolayısıyla ülkedeki vatandaşlar da alıştıkları damak tadı olan etten yoksun yaşamaya başlamışlar ve fiziksel olarak güç kaybına uğramışlardır. Bu küçük ülkenin Tarım ve Hayvancılık Bakanı Süha Korkut'un ise bu duruma çare bulması gerekiyordur. Onun da aklına gelen fikir bir kasap dükkânı açarak insan eti satmak olur. Ancak bunun resmiyete dökülebilmesi için halka sorulması gereklidir. Süha'nın kasap dükkanında satış yapabilmesi için bu

referandumu kazanması gerekiyordu. Bu nedenle de hem insanları, kendi türlerinin etini yemeye ikna etmesi hem de vegan marjinallerin önüne geçmesi şarttır. Dükkanına iki de eleman alan Süha yardımcılıyla beraber çalışmaya başlar. Yura, 35-40 yaşlarında erkek bir işçidir. Karin ise ondan daha genç kadın bir işçidir. Kasap dükkanında beraber çalışacaklardır. Ancak işlerinin, insan eti satmak olduğunu öğrenince çok şaşırırlar. Özellikle Karin vazgeçmek ister. Fakat gidecek bir yeri olmadığı için çalışmaya mecburdur. Bir süre sonra İlk gelir. Yüzü kapatılmıştır. İlk insan eti olacaktır. İlk'in kimi kimsesi yoktur. Akli dengesi de yetersizdir. Bu durum Yura'yı rahatsız etmeye başlar. Çünkü onun da haber alamadığı bir kardeşi vardır. O da İlk'in yaşlarında, fiziksel özelliklerinde ve akli dengesi yetersiz bir kişidir. Bu nedenle Yura, İlk'e acımaya başlar. Rüyasında ise İlk'in kardeşi olduğunu görmüştür. İyiden iyiye şüpheleri artar. Süha ise ünlü gurme ve Profesör Charleen'i kasap dükkanına getirir. İnsan etini ilk ona tattırarak ve insan eti yemeyi normalleştirip reklamını yaptıracaktır. Charleen, İlk'le ilgili bazı tavsiyelerde bulunur. Karin ve Yuva İlk'i iştah açıcı gözükecek şekilde parlatıyor ve besliyorlardır. Bu sırada Karin, Süha'dan habersiz veganlarla yaşamakta ve onlarla iş birliği yapmaktadır. Charleen'in önerdiği ilacı İlk'e veren Karin ve Yuva ağzının köpürünce yüzünü açmak zorunda kalırlar. Bu sırada İlk'in yüzünü gören Yuva, kardeşi Ferit olmadığını anlayınca büyük bir rahatlık yaşar. Ancak İlk ölmüştür. Artık seçim yaklaşmıştır. Süha seçimde zafer elde ederse, Karin, Yuva ve Charleen ile harika bir kutlama yemeği ile İlk'i yiyecektir. Bunun için hazırlık yapar. Karin ise, Süha seçim zaferini kazanırsa onu baltayla öldürecektir. Süha seçimi kazanacağına inandığı için, mum ışıklarında harika bir akşam yemeği hazırlamıştır. İlk'in et parçaları masadadır. Charleen de gelmiştir. Radyodan seçim sonuçları açıklanır ve kazanan veganlar olur. Süha ve Charleen deliye döner. Karin baltasını masaya vurur ve İlk'in etleri havaya savrulur. Charleen ve Süha ise histeri krizi geçirerek yerdeki etleri deli gibi yemeye ve gülmeye başlarlar.

#### **4.2.3 Kasap oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi**

Halil Babür'ün Kasap adlı oyunu insanın etik anlayışını sorgulamaya çalışan bir oyun. Söz konusu et ve doymak olduğunda, hayvanlarını kaçıran bir ülkenin, neler yapabileceğini konu ediniyor. Ama aynı zamanda iktidarın farklı biçimlerini de gözler önüne seriyor. Oyunda beş farklı karakter var. Klasik distopyalarda olduğu gibi bir hiyerarşik düzenden söz etmek mümkün değil belki ama bir ülkede insan eti

yenecekse eti yenecek olan da insandır ve dolayısıyla sınıfsallıkta en alt katmanı o kesim oluşturur. Diğer yandan Karin ve Yuva işe giren canlarını kurtaran iki işçi karakterdir. Dışarıda kalsalar yenilme tehlikeleri doğacaktır. Süha Korkut politikacı ve oyunda görünür bir iktidarı temsil ederken Charleen de iktidara yakın elit kesimin sembolü gibidir. Charleen iktidarla beraber, en alt kesimden olan İlk'in etini yemek için sabırsızlanmaktadır. Süha Korkut görünür bir politikacı ve Tarım ve Hayvancılık bakanı olarak, fakir kesimden yararlanmayı üst boyutlara taşır ve yalnızca emeklerinden değil, etinden de yararlanmak ister. Çünkü iktidar et yiyerek ayakta kalır ve zayıf karşısında gücünü korur. Avrupada işçi sınıfı farklı, patronlar ve burjuvalar farklı türde beslenmektedir. Beslenme alışkanlıkları da sınıfsaldır. Aynı zamanda cinsiyetçidir de. Kadınlar genellikle, naif ve zayıf olan sebze yi tercih ederler (Adams, 2017:76).

Süha Korkut iktidar olarak, alt kesim düşmanlığını ikinci röportajında açık eder.

“Süha- Elimizdekilere bakalım. Elimizde ne var? Biz varız. Dar durumdakiler ve iyi durumdakiler. Geçim sıkıntısıyla boğuşanlar ve refah içindekiler. İyi yaşayanlar, iyi yaşamayı hak ediyor; daha önce iyi yaşadıkları için. Ya dar gelirliler ve kötü yaşayanlar? Daha önce kötü yaşadıkları için, kötü yaşamaya devam etmeyi hak ediyorlar mı? Dar gelirliler, geliri olmayanlar size sesleniyorum. Yeterince kötü yaşamadınız mı? Yaşadınız. Daha iyi yaşayamayacağınız da ortada. Ama iyi yaşamının elçisi olabilirsiniz. Bunun -özür dileyerek söylüyorum- peygamberlikten aşağı kalır yanı çok azdır. Sizler bu hayatı, başka bir hayatın cehennemi olarak düşünmediniz mi? Düşündünüz! Bu cehennemde yanmaya devam mı edeceksiniz? Yoksa dar gelirliler olarak, geniş gönlünüzle, sıcak kalbinizle, artık yaşamaya devam etmeme kararı alarak, hali hazırda iyi yaşayanlara, yani daha iyi yaşadıklarında cehenneme düşeceklerle yardım mı edeceksiniz. Hangisi daha insani? Hangisi ellere tutulur? Hangisi yüreklere dokunur? Hem de midelere. Elimizdekiler bizleriz. Et yiyebiliriz. İyi doyabiliriz.” (Babür, 2015:19).

Süha Korkut'un bu monoloğu iktidarın toplum karşıtlığını temsil etmektedir. İktidar toplumun en zayıf kesimini mülkiyeti olarak görmekte ve onun etini yemekten çekinmemektedir. Aynı zamanda iktidarın bir araç olarak dini de nasıl kullandığına dair cümlelerle karşılaşırız. Ekonomisi zayıf olan kesimin zaten cehennemde yaşadığını ve bu nedenle ölünce cennete gideceği için, bu dünyada iyi yaşayanlara yardımcı olmasından sıkıntı duymaz Bakan Süha Korkut. Halihazırda zaten o kesimin sırtından geçiniyor ve bunu da kendine hak görüyordu. Şimdi sırada alt kesimi yemek vardır. Alt kesimin de buna destek vereceğinden şüphesi yoktur. Zaten

uzun yıllardır olan biten de budur. Alt kesimin hayatı tıpkı kutsal kitaplarda söylendiği gibi öte dünyadadır.

Süha Korkut'un dışında oyunda anlatılan iktidar biçimlerinden biri de tür olarak insanın iktidarındır. Düşünebilmesi ve elini kullanabilmesiyle dünyadaki iktidar tür konumuna gelen insan, ihtiyacı olmamasına rağmen et yemeye devam etmektedir. Oyunda bu iktidar anlayışının karşısına veganlar konulmuştur. Süha Korkut'un başını çektiği grup insan eti yemeyi savunsa da veganlar buna karşı çıkar ve hiçbir canlının etinin tüketilemeyeceğini savunurlar. Bu nedenle özellikle Yuva ve Karin üzerinden insanlık adına bir vicdan muhasebesi yapılmaktadır. Yuva, işe ihtiyacı olduğu için kasap dükkanında çalışır. Süha Korkut'a büyük saygı duyar. Karin'in İlk'le konuşma önerisine, "ben et yemek istiyorum. Adamı tanımak istemiyorum. İnsanım ben insan!" diyen Yuva, İlk'in rüyasında kayıp kardeşi Ferit olduğunu görünce şüphelenmeye ve korkmaya başlar. Sanki, bir tek kardeşini yemek vicdani bir suçmuş gibi davranmaktadır. Süha Korkut'un kasap dükkânının rafında İlk, tıpkı diğer yenilen hayvanların etleri gibi süslenir ve parlatılır. Özellikle sanki İlk'in bir insan eti olduğu unutturulmaya çalışılıyor gibidir. Karin, özellikle bu iş için görevlendirilir. İktidar olarak Süha Korkut'un burada yapmaya çalıştığı İlk'i bir kayıp gönderge haline getirmektir. Tıpkı günlük hayatta diğer hayvanların etinin marketlerde, reyonlarda, renkli poşetlerde, kayıp gönderge haline getirilmesi gibi. Carol J. Adams bu konuyla ilgili görüşlerini şöyle dile getirmiştir.

"Hayvanlar, kesim aracılığıyla kayıp göndergelere dönüşür. Hayvanların varoluşu ete indirgendikçe isimleri ve cisimleri ortadan kaybolur. Hayvanların hayatları etin varlığından önce gelir ve onu mümkün kılar. Hayvanlar hala hayattayken et olamaz. Dolayısıyla ölü bir beden, canlı hayvanın yerine geçer. Hayvanlar olmasaydı et yemek diye bir şey olmazdı. Yine de et yeme eyleminde hayvanlar yoktur; çünkü yiyeceğe dönüştürülmüşlerdir. Hayvanlar, tüketiciler onların ölü bedenlerini yemeden önce dil tarafından yok edilir. Kültürümüz gastronomi diliyle "et" kelimesini daha anlaşılabilir hale getirir. Böyle et denildiğinde aklımıza kesilmiş, öldürülmüş hayvanlar değil, mutfak gelir." (Adams, 2013:100).

Oyunda Süha ve Yuva'nın İlk'i tanımama isteğinin arkasında yatan budur. Tanırlarsa İlk ile bağ kuracaklarından ve onu öldüremeyeceklerinden korkmaktadırlar. Karin de bu konuyu bildiği için İlk'i kahvaltı masasında oturtur ve diğerleriyle sohbet etmesini ister. Karin, İlk'in, Yuva'nun kardeşi olacağı kuşkusunu ona sızdırır sızdırmaz, Yuva, İnsan eti konusunda farklı düşünmeye ve sorgulamaya başlar. İnsan eti yeme

hassasiyeti oyunda görünen yüzü oluştururken, görünmeyen tarafta insanın diğer canlılarla olan ilişkisi vardır. Süha, İlk'in yüzünü bu yüzden kapatır. Karin, diğerlerinin İlk'i tanmasını bu nedenle ister. Tıpkı Müslüman toplumlarda Kurban Bayramı'ndan önce, eve gelen kuzuyu eliyle besleyen çocuğun, normalde et yemesine rağmen, bayram sabahı et yememesi gibi bir ilişkidir Karin'in kurmak istediği.

Oyundaki üçüncü iktidar biçimi ise, erkeğin ve eril dilin iktidarındır. Erkeklik ve et yeme arasında derin bir bağ vardır. Süha Korkut'un Karin'in beyaz tenine yaptığı övgüler, piliç gibi aynı zamanda tavuğun çevrilerek pişirilmesine de takılan bir lakap ile seslenmesi, et yemek ile cinselliğin ve şiddetin birbirine nasıl karıştığına dair iyi bir örnektir.

“Süha- Sana bir sır vereyim mi?

Yura- Tabii Süha Bey.

Süha- Pilice söyleme.

Yuva- Olur mu öyle şey.

Süha- Ben bazen Karin'i siksem mi yesem mi emin olamıyorum. Bu kadar.

Yuva- Ne bu kadar?

Süha- Üç tane sır verdim sana. 1- Onu yemek istiyorum. 2-Onu sikmek istiyorum.” (Babür, 2015:62).

Süha Korkut bu üstteki diyalogla beraber, Karin'i hem cinsel obje olarak görüyor hem de yemek istiyordur. Cinsel suçlular, şiddete meyilli insanlar, eşine ve çocuğuna şiddet uygulayan insanların daha önce hayvanlara da şiddet uyguladığı görülmektedir. Hayvana uygulan şiddetle kadına uygulanan şiddet bir bütündür. Pek çok ilişkide erkeklerin, kadına gözdağı vermek için, kadının evcil hayvanına zarar verdiği görülmektedir. Çoğu zaman erkeklerin hayvan cinayetleri de birlikte oldukları kadınlara örtük bir mesaj niteliğindedir (Adams, 2003:106). Süha Korkut'un Yuva'ya, Karin hakkında söyledikleri bu konuyla yakından ilgilidir. Son söz olarak Babür'ün oyun metninin iktidarın birçok farklı biçimiyle okuyucusunu karşılaştırdığı ve onda bir vicdan muhasebesi yarattığı açıktır.

#### **4.2.4 Kasap oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi**

Halil Babür'ün yazdığı Kasap adlı oyun metni, topluma dair bir gözetim mekanizması içermeyecek kadar küçük bir alanda, Tarım ve Hayvancılık Bakanı, Süha Korkut'un Kasap dükkanında geçmektedir. Bu oyundaki gözetimin toplumun

ötekilerinin üzerinde yani vegan ve vejeteryanların üzerinde olduğunu söyleyebiliriz. Oyunda kasap dükkanının dışındaki dünyaya dair hiçbir şey görmüyoruz.

Kasap oyun metnindeki evrene dair bilgileri yalnızca karakterlerin diyaloglarından anlayabiliyoruz. Bu noktada Karin'in vegan gruplara katılması, onların gizliden gizliye yaptıkları hazırlıklar Süha Korkut'un seçim öncesi marjinaler aleyhinde birtakım çalışmalar yaptığını anlatıyor. Karin'in sevimli ve uysal gözükmesine rağmen, seçim sonucuna yönelik Süha Korkut için hazırladığı plan ve oyunun finalinde baltayla masaya saldırması, veganların seçim süresince gözetim altında çalıştığını vurgulamaktadır. Yine final sahnesinde referandumu veganların kazanmasından sonra Karin'in göğsünden çıkardığı broşürleri havaya atması da bunun işaretidir. O küçük alanda Karin, iktidar Süha Korkut'a rağmen İlk ve veganlar için çalışmıştır. Bu gözetimin iki taraflı yapısına yapılan bir vurgudur. İktidar denetlemek için gözetirken, güçsüz olan kendisini savunmak için gözetler. (Gücüyener,2011;6) Karin'in Kasap dükkanında bulunmasının amacı da budur.

Oyundaki diğer gözetim ise kişisel ve bir dar alan distopyası olacak şekilde İlk'in üzerindedir. İlk'in konuşmakta güçlük geçen ve akli dengesinin bozuk ama fiziği iyi bir kişi olduğu metinde verilmektedir. Dolayısıyla orada olmayı kendi seçip seçmediği de bilinmemektedir. Süha Korkut, İlk ile konuştuğunu ve her şeyi kabul ettiğini söyler fakat İlk, Karin'in kendini kaçırma isteğine de karşı gelmemekte ve adeta gerçek bir hayvan gibi kolayca emir altına girebilmekte ve zapt edilebilmektedir. İlk kasap dükkanında açık bir gözetim altındadır. Tıpkı bir mülk gibi korunmakta, satılık eşya gibi rafa konulmuş bir haldedir.

### **4.3 Göç Dalgası**

2017 yılında, Yusuf Dündar tarafından yazılan Göç Dalgası adlı metin, 2018 yılında Ezop Sahne tarafından sahnelenmiştir.

#### **4.3.1 Yazarın yaşamı**

1986 yılında Bingöl'de doğan Yusuf Dündar, ilk ve orta öğrenimini aynı şehirde tamamlamıştır. Daha sonrasında Karadeniz Teknik Üniversitesinde Sınıf Öğretmenliği eğitimi almıştır. Öğretmenliğe başladığı yıl profesyonel Tiyatro hayatına da başlayan Dündar, Kastamonu Belediyesine bağlı olarak pek çok oyunda oyunculuk ve yönetmenlik yaptı. Kulis Tiyatro Dergisi ve Teferruat Dergi'nin

kuruluşunda yer alan ve pek çok oyun eleştirisi de kaleme alan Dünder'in basılan ilk oyunu "Yabancı" adlı oyunu oldu. Yusuf Dünder halen Tiyatro Eleştirmenler Birliği üyesidir.

#### **4.3.2 Göç dalgası oyun özeti**

Zaman ve mekânın belirsiz olduğu bir yerde, bir yılbaşı akşamı, hafızasıyla ünlü genç bir radyocu (Deniz) hayatının en önemli yayını yapacaktır. Bir süre önce kendisine, bir grup insan tarafında dünya tarihinde özel biri olacağı söylenmiş ve önemli bir görev verilmiştir. Yılbaşı akşamı saat 12 olduğunda, kendisini dinleyenlere son cümlelerini söyleyecek ve sonrasında da bir tuşa basıp radyo dalgaları aracılığıyla aynı anda herkesin mankurtlaşmasını sağlayacaktır. Böylece de insanlığın büyük çoğunluğunu robotlaştırmış olacaktır. Gecenin sonunda Deniz'e bu görevi veren azınlıklar, daha rahat ve konforlu yaşayacaklar, diğer yanda ise mankurtlaşan çoğunluk çektiği acıları ve sıkıntıları duyumsamayacaktır. Şimdi Deniz kameralarla kaplı bir oda da kendisine bu görevi verenlerin onu izlediğini bilerek son yayını yapacaktır. Deniz bu görevi reddetmeyi cesaret edememiştir çünkü eğer reddederse kendisi de o gece dışarıda olduğundan robotlaşacaktır. Deniz'in yayın öncesi tek başına yaptığı vicdan muhasebesinden anlarız ki, Deniz aslında kendisini kurtarmak için tüm insanlığı bile bile yakıyor ve bunun sıkıntısını da derinden hissediyordur. Deniz'in, izleyicinin yerinde kendisinden daha üst bir otorite varmış gibi yaptığı konuşmalardan anlarız ki, o gece herkes, güç sahiplerinin dağıttığı bedava radyodan, Deniz'in yaptığı yayını dinleyecektir. Ancak bir sorun vardır; o radyolardan Deniz'in odasına da konmuştur. Deniz korkarak da son konuşmasını yapar ve tuşa basar. Kendisini dinleyenler gibi o da artık bir mankurta dönüşmüştür.

#### **4.3.3 Göç dalgası oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi**

Göç Dalgası oyununda sınıf temelli bir iktidar anlayışıyla karşılaşırız. Bir tarafta ekonomik gücü ve teknolojiyi elinde bulunduran azınlık yönetenler diğer tarafta ekonomik gücü bulunmayan ve teknolojiyi kendilerine verilen kadar kullanabilen çoğunluklar. Distopyalarda, iktidarın teknolojiyle olan ilişkisi ve çoğunluğu tahakkümü altına alırken bilimden ve teknolojiden yararlanması klasik distopyalarda da yer alan bir konudur. Ancak Göç Dalgası oyununda, çoğunluğu mankurtlaştırma yani mekanik olmasa da toplumun alt tabanını ve büyük kısmını akıl olarak bir tür robota döndürme arzusu söz konusudur. Deniz ise görev için seçilmiş kişidir. Ancak

ne var ki o da üst ve yöneten sınıftan olmadığı için üsttekiler için sadece yem görevi görmektedir. Dünder daha hemen oyunun başında alt ve üst kesimi birbirinden kaba çizgilerle ayırmakta ve oyun evrenindeki sınıfsal farklılıkları açıklamaya girişmektedir.

“İyi mi kötü mü şu anda bilemiyorum ama; ürkütücü olduğu kesin. Ve doğrusunu söylemek gerekirse... Kafama takılan birkaç küçük şey var. Yani sonuçları açısından. Çünkü. Bir tarafta aklını kullanamayacak, sadece kendisine verilen emirlere itaat edecek robotlaşmış çoğunluk olacak. Diğer tarafta onlara hükmedecek azınlık; yani bizler.” (Dünder, 2018:10).

Deniz, yaptığı eylemle içinde bulunduğu dünyanın kaderini değiştirecek ve böylece kendisini de üst yani egemen sınıfa taşıyacaktır. Ancak yaptığı vicdan muhasebesinden anlarız ki, o kendisine verilen işi daha çok başına geleceklerden korktuğu için yapıyor ve aldığı sorumluluğun sıkıntısını da yaşıyordur. Süreyya Karacabey’e göre ise Deniz, “Kendisini yığınlardan ayıracağı için heyecanlıdır. Bu nedenle de önce eylemine nedenler arar, sonrasında da nedenlerini anlamsızlaştırır.” (Karacabey, 2018:6). Yani üst sınıfa katılacağı için heyecanlıdır da. Yusuf Dünder, Deniz’i, insan kötülüğünün doğasını anlatmak ve insanın en temel hırslarından birisinin de iktidar olduğunu vurgulamak için sahneye taşımıştır sanki. İzleyici ya da okuyucu için yalnızca Deniz vardır. Monolog ağırlıklı oyunda sahte diyaloglarda göze çarpar. Deniz, kendisinden üstteki otoriteyle, yani kendisine bu işi verenlerle konuşmaya çalışır. Bazen soru sorar ve cevap alır gibi yapar. Deniz karakterine yakınlaştığımızda yazarın niyetinin, politik bir bakışla varlıklı ve güçlüyü kötü, ezileni ve alt kesimi iyi göstermek olmadığını anlarız. Yazar, bu oyunda tek bir kişinin kötülüğünün dünyayı nasıl etkileyebileceğine dair bir yoruma girişmiştir. Daha ilk cümlesinden dünyayı ikiye ayıran Deniz, biraz da günlük siyaset dilinden faydalanarak kendince içinde bulunduğu adil olmayan dünyayı yorumlamaya devam eder.

“Yeni Dünya Komitesi Üyeleri akla hayale sığmayacak büyüklükteki servetlerini bu projeye yatırmıyordu... Dünyanın dört bir yanından toplamasaydı onları, bir araya getirmeseydi eğer... Böylesine efsanevi bir buluş, akıllarının ucundan dahi geçmezdi. Şimdi hepsi kendi laboratuvarında zebra balıklarıyla, farelerle filan birtakım büyük deneyler peşinde olurdu. Bence para kiminse eser onundur.” (Dünder, 2018:10).

Deniz bu konuşmasında iktidar ve bilimi yan yana getirmekte bilim insanlarının da büyük sermayelerin yanında olduğundan söz etmektedir. Ve bu proje dışındaki uğraşlarını da küçümsemektedir. Aslında Deniz haklıdır. İktidar bilgiyi toplum

değerlerini değiştirmek kendisine uydurmak için kullanmaktadır. Burada Deniz'in büyük ölçüde rolü budur. Deniz yeni dünya ihtiyaçlarına ikna olmuştur. Diğer yandan oyunun başında hızla kendini açıklama telaşına düşen Deniz, gençken okuduğu bir kitaptan alıntı yapar.

“Göç Dalgasının tarihteki karşılığı mankurtlaştırma. Binlerce yol önce Orta Asya'da yapılmış bu. Savaşlardan sonra, tutsakların saçları kazınır, saç telleri birer birer ayrılır köklerinden. Sonra bu traşlı ve bol kanlı kafalara, orada kesilen bol ıslak deve derisi geçirilmiştir. İniltiler duyulmasın diye de uzakta bir yerde güneşte bekletilmiş bu insanlar. Elleri ayakları bağlı; kafalarını yere sürüp, deriyi çıkartmamaları için de. Boyunlarında kütüklerle... Günlerce... Islak deve derisi kuruyarak bir mengene gibi sıkıştırılmış kafalarını...Siz de alabiliyor musunuz seslerini. Dinleyin, bakın! Avazlarının çıktığı kadar bağırıp birbirlerini yardıma çağırıyorlar. Hiçbir işe yaramadığını bildikleri halde. Feryatları, çığlıkları... Kızgın kumları engin dağları inletiyor da. Az ötede ganimeti paylaşmış, yorgunluktan ve mutluluktan, sırt üstü uzanmış olanlar duymuyorlar. Tabii ki hayır. Çünkü o anda nasıl davranmaları gerekiyorsa öyle davranmış olmalılar.” (Dündar, 2018:13).

Deniz yapılacak işlemi mankurtlaştırma hareketine benzetir. Ve hikayesinin sonunda kendisine gelen bir soruya mankurtlaştırma yapanlar için “nasıl davranmaları gerekiyorsa öyle davranmışlardır” diyerek, güçlülerin yanlarında olduğunu belirtir. Yapılan kötülüğü içine sindirmiş gibidir. Deniz oyun ilerledikçe, dar mekân distopyası olarak kurgulan oyun evreninin dışarıdaki yansımalarından da söz eder. Dışarıda toplumun büyük çoğunluğunda bir teknoloji düşmanlığı olduğunu ve sistem karşıtı muhalif grupların sokaklarda kalabalık eylemler yaptığını öğreniriz. Deniz'in kafasındaki bir soru da yönetenlerin neden kendisini seçtiğidir. Hafızasının kuvvetli olduğunu sık sık vurgular fakat yayın yaptığı odadaki radyodan şüphelense de yine de aklına kendisinin de göç dalgasına maruz kalabileceği fikri çok olası gelmemektedir. Görevi tamamladıktan sonra, kendisi için bankaya yatırılan parayı alacak ve artık o da yukarıdakilerden olacaktır.

Yönetenlerin toplumu yeniden şekillendirmeleri, oyunun dünyası açısından bakıldığında ilerici bir hareket olarak da görebilir. Deniz içine sindirmeye çalıştığı da budur. “Muzu hiç görmeyen, bilmeyen onu arzular mı diye sorar.” Akal'a göre iktidar devamlı yeniden kurulmaktadır. Sürekli seyrinde devam eden bir olgu ya da ilişki biçimi değildir (Akal, 2003:64). Bu açıdan Deniz'in ilerlemeyle ilgili yaptığı yorumlar da bakışı doğrulamaktadır.

“Bu mankurtlaştırma dedikleri var ya; herkese iyi gelecek, valla bak. Sadeleşeceğiz, arınacağız, hep beraber şöyle bir ferahlayacağız. Huzura kavuşmak istiyorsa insan yüklerinden kurtulmalı derler ya. Bence insanlık da öyle. Ayak bağlarını çözüp, ayakları altında ezilmeli. Hele ki bu bir ihtiyaç haline gelmişse. Çünkü ancak böyle yaparak yerimizde saymaktan kurtulabiliriz.” (Dündar, 2018:27).

Oyunun gerçekliğinde iktidar açısından bir yenilenme ve uyanış gerçekleşecektir. İnsanlık bir adım ileriye taşınacaktır. İlerlemeler ve modernleşme hareketleri de tıpkı oyunda olduğu gibi tarihte de birtakım kısıtlamaları beraberinde getirmiştir. Bugün günlük hayatımızda da her yeni teknoloji, yeni bir kısıtlanmayı da yanında getirir. Sözgelimi günümüzde birtakım uygulamaları telefonumuza ya da bilgisayarımıza yüklediğimizde, hiç bilmediğimiz şirketlere fotoğraf albümümüzü, telefon rehberimizi açarak onlara karşı mahremiyetimizi kaybederiz. Deniz’in içinde bulunduğu durumla ve sınıflarla ilgili yaptığı yorumları da günlük hayatımızdan okuduğumuzda, bilinçsiz ve robotlaşmış toplum gibi tanımlamaların, gerçek dünyaya dair göndermeler olduğunu da söylemek yanlış olmayacaktır.

Oyunun finaline gelindiğinde ise kameralar kapanmış, Deniz’in karşısındaki gerçek iktidar sahipleri Deniz’i odada yalnız bırakmışlardır. Deniz tereddüt ederek yayına başlar ve ürkerek de olsa göç dalgasını yayar. Ancak kısa süre içerisinde kendisi de mankurtlaşır.

İktidar için asıl önemli olan iktidar olabilme gücünü sağlamak değil kontrolü sağlamaktır. Bu nedenle de iktidar, devamlılığını dağlamak için değişmek zorunda ve hep daha fazla kontrolcü olmak durumundadır. Yusuf Dündar bu oyunun da denetimi, ilerici bir tavırla uygulamaya çalışan bir iktidar biçimini sunarken, insanın doğasındaki kötülüğü ve ayrıcalıklı olma hissini de Deniz karakteri üzerinden sahneye taşımıştır.

#### **4.3.4 Göç dalgası oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi**

Yusuf Dündar’ın Göç dalgası oyunu alt kesim üzerindeki gözetim ve denetimi üst düzeye çıkarmak isteyen disiplinci bir iktidar anlayışını kapsamaktadır. Oyun evreninde sistemin yöneticileri ve güç sahipleri iki tür bir insan yaratmaya çalışmaktadır. Mankurtlaştırılarak hizmet eden, düşünmeyen ve sadece kendisine söyleneni yapan bir kesim, bir de tüm bu insanlara itaat edecek kesim. Oyunda teknolojiye karşı çıkan bir kesim görürüz. Ve anladığımız kadarıyla bunlar alt kesimden kişilerdir. Üst kesim yöneticiler ise ilerlemeyi hedef alarak radyo

dalgalarıyla sadece fiziksel güç ve hizmetler için yeni bir insan türü yaratmak eğilimindedirler. Bu nedenle, iktidar, sermaye ve bilim insanları bir araya gelerek alt kesimin ve sistem muhalifleri üzerindeki denetimlerini arttırmak için bir icat yaparlar. Oyunda iktidar sahiplerinin yapmış olduğu bu eylem gözetimin üst boyutlarını ifade etmekte ve son derece disiplinli bir iktidar anlayışını temsil etmektedir.

Gözetleme, her dönemde eldeki imkanlar dahilinde iktidar ve ötekiler arasında karşılıklı gelişen bir olgu olmuştur. İktidar her zaman, gözetim yoluyla toplumun, serbestçe hareket etmesini engellemiş ve kısıtlamıştır (Sucu, 2011:125). Yusuf Dündar'ın zamanı ve mekânı belli olmayan dünyasında da iktidar, tarihte de benzer bir örneği olduğu gibi, insanlığın büyük bir kısmından bir çeşit hizmet robotu üretmek istemektedir. Böyle olduğunda, insanlar üzerindeki denetim tam olarak sağlanmış olacak ve iktidara, sermayeye ve yönetenlere karşı çıkma imkanları kalmayacaktır. Üst sınıf alt sınıfın düşünme yetisini bile engellemeye çalışarak, kendilerinin dünyanın daimî iktidarı konumuna getirecektir. Gözetimin en temel varlık nedeni de budur. Gücün her zaman aynı gruplarda kalması istenciyle ötekilerin yani iktidar olamayanların kontrol altında tutulması için gözetlenmesi.

Oyunda gözetim için seçilen kitle iletişim aracı da radyodur. Radyo dalgaları sayesinde bir yayın sırasında, insanların duygu ve düşünceleri ellerinden alınacaktır. İkinci dünya savaşından sonra, kitle iletişim araçları iktidar tarafından bir gözetim mekanizması olarak kullanılmaya başlanmıştır. Artan teknolojiyle beraber iktidar kameralar, telefonlar ve çeşitli başka aygıtlarla insanları takip etmeyi sağlamlaştırmıştır. Genelde bu araçlar özellikle devleti yönetenlerin ve iktidar sahiplerinin ellerindedir. Çoğu zaman halktan kişiler izleyiciler ya da kullanıcılar gözetime uğradıklarının farkında bile değildirler. Çünkü teknolojik araçlar onların elinde ya da evinde hep olumlu anlamda görülmektedir. Teknolojiye yüklenen olumlu anlam, devlet ve aygıtları tarafından bu yönde üretilen söylem, halkın ikna edilmesine yarar. Böylece halk gözetimi kendisi kabullenmiş olur.

Distopyaların pek çoğunda olduğu gibi Yusuf Dündar'ın Göç Dalgası oyununda da alt sınıfı, yönetilenleri etkileyen araç radyolar, iktidar tarafından bedava dağıtılmışlardır. Bedava dağıtılan ürünü alt sınıf mutlulukla karşılamış fakat böylece kendi sonlarını getirmişlerdir. Bedava yemek, dağıtılan bedava ürün, iktidar tarafından halkın iyiliğineymiş gibi gösterilen fakat halkı kötülüğe götüren pek çok

işlem hem klasik distopyaların hem de 2000 sonrası Türkiye Tiyatrosu tarafından üretilmiş distopya oyun metinlerindeki ana fikirlerden biridir.

Özellikle 2000 sonrası Türkiye güncel siyasetinde de bedava dağıtılan, hediye yiyecekler ve birtakım eşyalar eleştiri konusu olmuştur. Oyun bu yönüyle de gözetimin güncel yansımalarını sahneye taşıması sebebiyle dönemine de kaynaklık etmektedir.

#### **4.4 Et**

2006-2007 yılları arasında Şule Demirel tarafından yazılan Et adlı oyun, FF Tiyatro tarafından 2019 yılında sahneye taşınmıştır.

##### **4.4.1 Yazarın yaşamı**

Şule Demirel, 1976 tarihinde İstanbul'da doğmuştur. Orta ve Lise öğretimini aynı şehirde tamamlayan Şule Demirel, İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık bölümünden mezundur. 1999-2002 yılları arasında Şahika Tekand Stüdyo Oyuncularında oyunculuk eğitimi almıştır. 2002 yılında "Ardarda" isimli projesini sahnelemiştir. Et adlı oyununu 2006-2007 yıllarında yazmıştır. Panda Setti adlı diğer distopya oyununu ise 2010 yılında yazmıştır. Halen mimarlık, oyunculuk ve yazarlık çalışmalarına devam eden Demirel'in Panda Setti ve Et adlı oyunlarını içeren kitabı Sıfırdan yayınevinden 2015 yılında çıkmıştır.

##### **4.4.2 Et oyun özeti**

Et, bilinmeyen bir zaman ve mekânda isimleri olmayan 2 erkek 2 kadın oyun kişinin yaşadıkları dünyayı ve kaldıkları evi anlatan bir distopya oyunudur. A, genç bir erkek, B, yaşlı bir erkek, C, orta yaşlı bir kadın ve D'de genç bir kızdır. Yazar oyun kişisi olarak oyunun Makyözüne de sahnede yer vermiştir. Absürd distopya özelliklerindeki oyun dört oyun kişinin etin damakta bıraktığı tat ve sağlıklı yaşam üzerine konuşmalarıyla başlar. Bu konuşmalarda absürd oyunlardaki gibi iletişimsizlik dikkat çekmektedir. Bir süre sonra anlarız ki oyunun gerçekliğinde bir açlık söz konusudur. Dünyada yiyebilecek şeyler epeyce sınırlıdır. Dünyada fareler dışında yaşayan hayvan yoktur ve bitkilerin de soyu tükenmiştir. Bu nedenle veganlar kendilerini nehirden atıp intihar ederken, et yiyen insanlar da veganları ölü ya da diri yakalayıp yemeye çalışmaktadır. A, B, C ve D'de aynı evde yaşamakta

fakat aralarındaki bağı dair herhangi bir bilgi metinde sunulmamaktadır. Dört kişi evde sürekli insan eti yemekte ve sadece et üzerine konuşmaktadır. Bir süre sonra yiyeceklerinin tükenmek üzere olduğunu öğreniriz. Erkeklerin gidip vejetaryen avlaması gerekiyordur. Diğer yandan D ise artık et yerken tiksiniyordur ve bu diğerlerinin dikkatini çeker. Erkekler mezarlık keşfetmişlerdir ve mezarlığa gidip yeni ölen vejetaryenleri mezardan çıkartıp eve getirirler. Bir gün A ve B av aramak için dışarı çıkmışlardır ve eve döndüklerinde A eve yalnız gelir. B başkaları tarafından avlanmıştı. A da yaralanmıştır. C ve D, yaralı olan A'yı ölmesi için dondurucuya atarlar ve uzun bir süre beklerler. Son sahnede C ve D yemek üzerine sohbet ediyorlardır öğlen tabaklarında A'nın eti olacaktır.

#### **4.4.3 Et oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi**

Şule Demirel'in distopya oyunu Et, tıpkı daha önce incelediğimiz Kasap adlı oyun gibi insan eti yemeyle ilişkilidir. Halil Babür'ün Kasap metninde, vejetaryen seçimler olmasına rağmen insanlar yeterince beslenemedikleri gerekçesiyle, kendi türlerinin etini yemeyi bir hak olarak görüyorlardı. Şule Demirel'in oyununda ise, sınırlılıklar ve kısıt daha da fazlalaştırılmıştır. Yenilebilir ot ve bitkiler bitmiş canlı hayvan ise hiç kalmamıştır. Böyle bir dünyada insanlar ya ölümü bekleyecek ya da birbirlerini yiyeceklerdir. Bu nedenle de et yemeye karşı olan vejetaryenler intihar etmeyi tercih ederken, hayvanlardan dolayı et yemeye alışkın olan insanlar ise insan avlamaya ya da intihar eden vejetaryenlerin cesedini çalmaya çalışırlar.

Tür olarak absürd bir oyunun özelliklerine yakın olan Et, okuyucusuna oyun kişilerinin derinliklerine, birbirleriyle olan ilişkilerine ve dışarıdaki hayata dair çok da bilgi vermemektedir. Yazarın bu tercihi sebebiyle oyun kişilerine A, B, C ve D ismi verdiği görülmektedir.

Şule Demirel'in Et oyunu, ekolojinin bozulması, türlerin yok olması gibi nedenlerle Post-apokaliptik bir dönemi anlatıyor gibidir. Ancak oyunun biçimi ve dili böylesi bir tanımlamayı reddeder. Et oyununda, iktidar ilişkilerde, evlerde ve etin kendisindedir. Bir evin içinde olan 2 erkek 2 kadın dört insanın bağları, oyunun konumu gereği her türlü yoruma açıktır. Aynı masada oturup birbirlerini yemeyi düşünen insanların kim olduklarına ve neden bir arada yaşadıklarını anlayamasak da bir aile oldukları yorumunu yapabiliriz. Bu dört kişi arasındaki iktidar sürekli yer değiştirmektedir. Oyunun başında güçsüz ve narin olan C ve D, daha yenilebilir

gözükürken, yaralandıktan sonra tabağa konan A'nın eti olur. Pınar Selek böylesi bir ilişkilenebilir Foucault'a atıfta bulunarak tarif etmektedir.

“İktidar tekil şiddet biçimlerinin, toplumsal ilişkiler içinde süreklileşmesidir. Foucault'a atıfta bulunarak, iktidarı sahip olunan bir şey, “bir mülk değil de strateji olarak” ele alırsak, iktidar kavramı, kurumsallaşmış bir şiddet stratejisi olarak tanımlanabilir. Çeşitli sebeplerle ayrıcalıklı konumda olanlar, kendilerine yapılmasını istemedikleri bir şeyi, başkalarına yapabilirler, çünkü varlıklar, kategorik olarak farklı ve hiyerarşik algılanır. Dolayısıyla ötekine yapılacak şeyin kıstası bir değerinin inanç sisteminden üretilir. Bu iktidarın üretimidir.” (Selek, 2014:17).

Dört kişi de birbirine hem dost hem düşman gibidir. Birbirlerine hem ihtiyaçları vardır hem de birbirlerinden nefret ederler. Sevgiye ve bağlılığa dair hiçbir şey göremesek de A ve B'nin erkek olarak birbirlerini anladıklarını, C ve D'nin ise kadın olarak birbiriyle daha iyi ilişkide olduklarını söyleyebiliriz. Sanki baba oğul, anne kıza karşı gibi bir izlenim vardır diyaloglarda.

“D- Kaçmama yardım et.

C- Hiçbir yere kaçamazsın.

D- Beni yiyecekler.

C- Artık yiyemezler hayatım sınavı geçtin.

D- Bana inanmadılar, inanmadıklarını biliyorum.

C- Sınavı geçtin. Seni yiyemezler.

D- İnanıyormuş gibi yapacaklar, sonra da beni yiyecekler.

C- Onları buldular. Açlık tehlikesi yok ki artık. Tekrar açlık tehlikesi oluncaya kadar güvendedeyiz artık.

D- Ya mezarlığa da başkaları bulursa ya yine savaş çıkarsa?

C- Onlar dönene kadar beklemeliyiz.

D- Onları öldürelim eninde sonunda bizi yiyecekler.

C- Tek başımıza kalırsak yiyecek bulamayız. Böyle rahatız öyle değil mi hayatım?”

(Demirel, 2015:36).

Yukarıdaki diyalogdan C ve D'nin arasında bir anne kız ilişkisi olduğuna dair yakınlık sezilmektedir. Aynı zamanda evdeki erkeklere bakışları da avcı toplayıcı dönemdeki kadar eski ve iktidara dayalı bir ilişki biçimidir. Tarihsel olarak iktidarın kendisini ilk gösterdiği alanlardan biri de cinsiyet rolleridir. Oyunda erkekler, dışarıdan avladıkları etleri getirirler, kadınlarsa etleri pişirirler. Dışarıya çıktıklarında av olma tehlikesiyle karşılaşacakları için evde kalmayı tercih ederler. Bu da iktidar alanının erkeklere geçmesini sağlamaktadır. Çünkü erkeklerin üretimi dışarıda

kadınların üretimi ev içerisinde olduğundan, kadınların üretimi erkekler ve toplum tarafından değersizleştirilir.

D'nin zamanla et yiyememesi onu zamanla erkeklerin gözünde yenilebilir bir hale getirir. D eti severek yiyormuş gibi yapar ve bir vejetaryen olmadığını evdeki erkeklere kanıtlar. 4 oyun kişisine de baktığımızda erkeklerin yani A ve B'nin insan avlamadaki tek amaçlarının karınlarını doyurmak olduğunu anlarız. Aynı durum orta yaşlı bir kadın olan ve C için de geçerlidir. D ise evdekiler arasında karnını doyurmaktan çok öldürme isteğiyle A ve B'ye yaklaşmaktadır. Bunun D'nin evdeki pasif konumundan ve hedef olma korkusundan kaynaklı olduğu düşünülebilir. Savaş dönemlerinde bazı devletler ete ulaşma hakkını yalnızca askerlere vermişlerdir. Yani erkekliğin üniformalı temsilcilerine (Adams, 2017:86). Çünkü et iktidarın yiyeceğidir. D ise iktidar olamayacak kadar naiftir. Midesi hassastır.

“B- Sen de bir vejetaryensin.

D- Hayır değilim.

B- Onlar gibi konuşuyorsun, onlar gibi düşünüyorsun.

D- Az pişmiş olduğu için yemedim.

C- Çok pişiremeyiz. Koku çıkartmamalıyız. Etrafta herkes çok aç olabilir.

A-Önüdekini yemelisin, hiçbir şey atamayız. *(D yemeye çalışır. Zorlanarak yemektedir.)*”  
(Demirel, 2015:30).

D evdeki en yaşlı kişiye, dolayısıyla iktidara karşı bir duruş sergilemektedir. A ve B'nin varlığı D'yi devamlı tehdit etmekte ve yalnızlaştırmaktadır. Dolayısıyla D'nin tek seçeneği A ve B'den kurtulmaktır. Bu da D'de nefret duygusunu ve öldürme potansiyelini öne çıkartır. A'yı çok soğukkanlı bir şekilde ölüme terk ederler ve oyunun finaline gelindiğinde D tabağındaki yemeyi rahatça yiyebilmektedir. Evin ve oyunun evreninin içerisinde kendisine bir alan açmıştır artık. Kendisini daha güçlü hissediyor ve yemeğini istediği kıvam ve sıcaklıkta pişirebiliyordur. D artık masanın sahibi gibidir.

#### **4.4.4 Et oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi**

Et oyunun metninde gözetim karşılıklıdır ve tüm toplumsal alana yayılmıştır. Oyun kişileri evin içerisinde bir aile gibiyken aynı zamanda birbirlerinin gelecekteki avı ve avcısı konumundadırlar. Dolayısıyla birbirlerini devamlı gözetim altında tutarlar. Yine A ve B'nin dışarıyı anlattıkları bölümlerde de anlarız ki sokaklarda ve ortak yaşam alanlarında da aynı şey mevcuttur. Etin iktidarı, vejetaryen insanların üzerinde

sürerken; et yiyen insanların ilk tercihi vejetaryenler olsa da bitkiyle beslenen bir insan bulamadıklarında, et yiyen insanlara da saldırmaktadırlar. Bu da tam anlamıyla bir kaos ve aynı anda oyun evreninde yaşayan herkesin gözetlenme durumunu beraberinde getirmektedir. Bu nedenle oyunda gözetim unsurlarının Deleuze'e yakın bir mantıkla kurulduğunu söylememiz de yanlış olmayacaktır. Deleuze denetimin Foucault eksenli düşünceye karşı çıkararak, modern dünyada gözetimin, kapatılmanın dışında da gerçekleşeceğini ve hayatın her anına sızabileceğini söylemiştir.

Oyun daha çok ekolojik sebepler ve insanlığın kötülüğü üzerine gibi görünse de yazar Şule Demirel *Et* adlı oyunu yazarken Türkiye'deki faili meçhul cinayetlerden ve toprak altından çıkan kemiklerden etkilenecek yazdığını dile getirmiştir (Demirel, 2015:4).

#### **4.5 Panda Seddi**

Şule Demirel'in diğer bir distopya oyunu Panda Seddi yazar tarafından 2010 yılında yazılmıştır. Panda Seddi, Tiyatro Karakutu'nun 2014 yılında açtığı oyun yazma yarışmasını kazanmıştır ve ertesi yıl aynı tiyatro ekibi tarafından sahnelenmiştir.

##### **4.5.1 Panda Seddi oyun özeti**

İktidarın hayatın her alanına sızdığı sahte bir sağlıklı yaşam olumlaması üzerine, vatandaşlarını denetime tuttuğu bir dünyada adı olmayan Erkek, karnını doyurmak, karısıyla sevişmek ve televizyonda eğlenceli programlar izlemek isteyen sade bir vatandaştır. Ancak devlet hayatın her anına karışıp vatandaşının sağlığını düşündüğü için Erkek, lokantaya gittiğinde istediği yemeği yiyemez ve evine istediği türde yiyecek malzemelerini alamaz. Devletin bu yöndeki denetimi o kadar sıkıdır ki, bir Denetçi aracılığıyla her vatandaşın yediği içtiği ve sosyal yaşamı kontrol altındadır. Bu sırada da televizyonlardan yalnızca nesli tükenmek üzere olan pandayla ilgileniliyor ve onun çiftleşmesi için seferberlik ilan ediliyordur. Erkek, Karısı ile sevişmek istediğinde bile alarm çalar ve Erkek'in kalbi zayıf olduğu için sevişmesine izin verilmez. Kadın ise Erkek 'in aksine uyumlu bir kişiliktir. Programa elinden geldiğince uyumaya çalışır. Panda'nın ise çiftleşebilmesi için bütün dünya televizyonlara kilitlenmiştir. Erkek daha fazla bu dünyaya katlanamadığı için kafasına bir kasket geçirir ancak başaramaz. Evinde bile zorla panda görüntüleri izlettirilen Erkek, pandayı izlememek için bir set televizyon önüne bir set çekmek

ister ama çabası nafiledir başaramaz. Bu sırada panda gökyüzüne uçmuştur ve pandanın yok olması nedeniyle insanlar arasında çatışma yaşanır.

#### **4.5.2 Panda Seddi oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi**

Yerli genç oyun yazarları arasında distopyaya en çok ağırlık veren yazarlarımızdan Şule Demirel'in ilk sahnelenen oyunu Panda Seddi, iktidarın vatandaşlar üzerindeki sıkı denetimini, halkın yararınaymış gibi sunulan ama aslında yalnızca onları kontrol altında tutmayı amaçlayan birtakım politikaları ve iktidar teknoloji yakınlığını konu edinen bir distopya kurmacadır. Üslup olaraksa hem ülkemizdeki hem de dünyadaki güncel gelişmeleri, birtakım gerçekleri, yergi mizahı kullanarak anlatan bir kurmacadır.

Oyunda, Şule Demirel'in incelediğimiz ilk oyunu Et'de de olduğu gibi, oyun kişilerine isim verilmemiştir. Diğer metinden farklı olarak oyun kişileri arasındaki konuşmalar günlük gerçeğe daha yakındır ve renklidir. Zaman ve mekân belli olmamakla beraber oyunun yakın gelecekte geçtiği anlaşılmaktadır. Bunun nedeni seçilen konuların ve problemlerin çağımızın dünyasına ait olmaları ve oyunun içerisindeki abartılan bazı konularında yine güncel haberlerden seçilmiş olmasıdır. Zaten Şule Demirel'de oyun hakkında kitabının önsözünde oyunun yazma fikrinin “sağlıklı yaşamla ilgili tüm televizyon programları ve reklamlar, tuz kontrolünün başlayacağını ve artık restoranlarda masalara tuz konulmayacağını müjdeleyen gazete haberlerinden” esinlenerek yazdığını dile getirmiştir (Demirel, 2015:4).

Oyunun dokusu, distopya olmasına rağmen oldukça sıcak ve renklidir. Oyunda iktidar yani yönetenler olumlamacı bir yaklaşımla vatandaşlarının sağlığını düşünüyor gibi görünmek için çalışmaktadır. Ayrıca televizyondan tek izlettikleri programda da nesli tükenmek üzere olan sevimli bir pandanın hayatı vardır. Panda metaforu, iktidarın televizyon aracılığıyla insanları uyutması, zaman zaman yatıştırıp, istediği anda da kutuplaşma yaratabilmesini anlatmaktadır sanki. Ama diğer yandan da insanlar suni olarak sağlıklarıyla ve ekolojiyle ilgileniyor gibi görünseler de gözlerinin önündeki nesli tükenen pandayı görmemekte ısrar ediyorlardır. Ayrıca iktidar teknoloji ilişkisi tam bir iş birliği içerisinde disiplini sağlamaktadır. Her gün dijital veriler eşliğinde insanların ne yiyip ne içmesi gerektiği ayrıntılandırılıyor ve tüm çevresine, ulaşabileceği her yere ulaştırılıyor. Böylece

insan, sağlıklı yaşama adına iktidarın kendisine dayattığı gibi yaşamaya mecbur kalıyordur.

“Erkek- 7 no’lu yemek yanında da bira istiyorum.

Garson- Maalesef istediklerini yiyemezsiniz.

Erkek- Anlayamadım. Her şeyi hazırlayabiliyorsunuz sanıyordum.

Garson- Sağlığınız iyi gitmediği için size daha hafif yiyecekler servis edeceğiz.” (Demirel, 2015:52).

Bu diyalogdan sonra Erkek, Garsona, “ben sorumluluğu almak istiyorum,” demesine rağmen Garson oralı olmaz ve Erkek böyle devam ederse, “kendisine ceza alacağını,” söyler. Temelde burada olan, birçok yeniliğin, teknolojik gelişmenin insan yararına sunuluyor gibi gösterilmesidir. Devletin vatandaşlarının yağ oranıyla, damar tıkanıklığıyla ilgilenmesi ilk bakışta sevimli ya da iyi niyetli gelebilir. Ancak bu bireyim tamamen kontrolü ve arzusu dışında yapılması nedeniyle pek çok kısıtıda beraberinde getiriyordur. Bu başlangıçta, iyi bir refah seviyesini, sosyal bir devlet anlayışını ve gelişimi içeriyor gibi gözükse de tüm bu uygulamaların derinine inildiğinde karşımıza yine iktidar ve onun araçları çıkacaktır. Görünürde ilerleme ve teknoloji arttıkça, iktidarın yönetilenler üzerindeki baskısı da artmaktadır. Üstelik bu bildiğimiz anlamda bir baskıdan çok bir nasıl yaşanması gerekliliği üzerinedir. Bunu belirleyen de yine iktidarın kendi ideolojisi olacaktır. Ancak bu baskı fiziksel bir baskıdan çok bir söylem ve ikna baskısıdır. Bu oyunda da sistem ve iktidar oldukça renkli ve iyi niyetli gibi görünmekte fakat yaptıkları faşizmin eve ve yatak odasına kadar sızma halidir. Oysa Baudrillard, tarih boyunca insanlığın ilerlediği düşüncesine karşı çıkmaktadır ve çağımızdaki pek çok gelişmeyi de başarısızlık olarak görür (Güzel, 2015:67-68).

İnsanın gelişimi, diğer canlılar ve doğayla olan ilişkisi çok başka da olabilirdi. Sanayinin ve bilimin gelişmesiyle distopyalarında artışa geçmesinin de nedeni budur. Yukarıdan aşağıya bir yaşam önermek, ne kadar iyi niyetli görünürse görünsün, iktidarın en yoğun hissedildiği biçimdir.

Özellikle ülkemizin ilk dönemlerinde ve son dönemlerinde bu doğru yaşama formülü, iktidarların kendi düşünceleriyle bağlantılı olarak, tavandan tabana bir baskı yoluyla indirgemeci bir yaklaşımla uygulatılmaya çalışılmıştır. Cumhuriyetin ilk yıllarındaki aydın kadroların, modernizm ve Batıyı ileri görüp halkın ne yiyip ne giyeceğine karar verip zorla uygulatması da günümüzdeki muhafazakâr iktidarın,

insanları evlenip çocuk yapmaya ve muhafazakâr yaşamaya daveti, okullarda belirli din eğitimlerini almaya zorlama çabaları da aynı yanlış ilerlemeci anlayışı göstermektedir.

Yazar Şule Demirel'in de çağından ve dönemindeki iktidardan etkilendiği kendisinin de dile getirdiği gibi açıktır. Türkiye'de de son yıllarda özellikle sağlık alanında, devlet kontrolündeki bazı uygulamalar dikkat çekicidir. 2014 yılında Hürriyet gazetesinde yayınlanan bir haberde Gıda Tarım ve Hayvancılık Bakanlığı Gıda ve Kontrol Genel Müdürü Prof. Dr. İrfan Erol, ekmekteki tuz oranını yüzde 2'den yüzde 1,5'a düşürdüklerini, peynirdeki toz oranını da yüzde 12'den yüzde 40'a kadar azaltacaklarını söylemiştir (hurriyet.com.tr, 2020).

2019 yılında CNN Türk'ün evlenene 18.000 destek başlıklı habere göre ise, "çeyiz hesabı" adı altında evlenmek isteyen gençlerden her ay belirli bir parayı belirlenen hesaba yatırmaları ve 27 yaşından önce evlenmeleri karşılığında 5 ila 9 bin arasında bir devlet desteği verileceğinden söz etmektedir. Başlıkla haber içeriği birbirinden oldukça farklı olmakla beraber, devletin insanları 27 yaşından önce evliliği teşvik etmesi de yine ilgi çekicidir (cnnturk.com, 2020).

Son dönemde muhafazakâr iktidarın uyguladığı böylesi uygulamalar çok fazladır. İyi niyetli söylemlerle bireyin elinden alınan tercihler, bugünün distopyasını oluşturmaktadır.

Panda Seddi adlı oyunda Şule Demirel'in 2000 sonrası dönemdeki iktidar anlayışından oldukça etkilendiğini söyleyebiliriz.

#### **4.5.3 Panda Seddi oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi**

Panda Seddi adlı oyunda gözetim iktidar teknoloji iş birliğinde yeni kitle iletişim araçlarıyla beraber yapılmaktadır. Devlet sağlıklı yaşam adına vatandaşının her anını kontrol etmekte ve sık sık varlığını hissettirmektedir. Bireylerin sağlığıyla ilgili dijital verilerin yemek yenilen yerlere, marketlere, insanın tüketim konusuyla alakalı ilişkili olduğu her yere gönderilmesinin nedeni de sıkı bir denetim anlayışının olmasıdır. Erkek ile Kadın'ın sevişmesi sırasında bir anda alarm çalar ve Erkek oyun kişisinin sağlık nedenleri olduğu için sevişmesine izin verilmez.

“Erkek- Sevişelim mi?

Kadın- (*Kıkırdar*)Ah, ama daha dün seviştik.

Erkek- Olsun bugün de sevişelim.

(Kahkaha atar) ok. (Öpüşmeye başlarlar. Erkek kadını kanepeye yatırır, üzerine çıkar, üzerindeki gömleği çıkartır, Kadın'ı soymaya başlar, çamaşırlarıyla kalmışlardır kadını öpmeye başlar. Birden tepelerindeki sprinkler'lardan eve su basılır, alarmlar çalmaya başlar, erkek kanepeden iner, Kadın çılgık atar ve giyinmeye başlar.)

Kadın- İmdaat! Yangın, yangın, imdaaaatt!" (Demirel, 2015:55).

Bu sahneden insanların evin içerisinde de gözetlendiklerini anlarız. Devlet vatandaşlarının en küçük tercihlerine bile karışıyordu. Bu sahneden sonraki sahnede denetim ekibi gelir ve Erkek ve Kadın'a market alışverişlerinin denetimli olacağını söylerler. Bu noktada her şey vatandaşın iyiliğine gibidir. Erkek dışında pek çok insan durumu kabullenmiştir. Yaşamları pandanın hayatını seyretmekle geçiyor ve bütün bu sağlık uygulamalarının çok yararlı olduklarını düşünüyorlardır.

Oyunun içerisindeki evrende devletin bütün vatandaşlarının verilerini bir veri tabanında topladığını görürüz. Devlet için vatandaş dijital verilere ve rakamlara dönüşmüştür. Oyundaki bu tutumun gerçek dünyamızdaki yansıması biraz daha farklıdır. Günlük hayatta şimdilik dijital verilerimiz, yani internetteki ikinci kimliğimiz, kullandığımız uygulamalar ve katıldığımız platformlar aracılığıyla başka şirketlere satılmakta ve tüketici olarak alışkanlıklarımız, arzularımız denetlenmektedir. Ancak şu an için iktidarların dijital verileri kontrol etmesinin amacı muhalefeti kontrol etmek ve de denetlemektir.

"Her ne kadar, Avrupa Birliği gibi resmî kurumlar, bu konuyu denetim altına almak için bir şeyler yapmaya çabalyorsa da bu yasalar çoğu zaman bu verilerin, devletler tarafından nasıl kullanılacağını denetleme ve kontrol altında tutma konusunda yetersiz ya da isteksiz kalıyor. Hatta şu anda ülkemizde tekrar gündeme gelmiş olan kişisel Verileri Koruma Kanunu tasarısı gibi örnekler ise açıkça devletin bu verileri daha özgür bir şekilde ve tamamen denetimsizce kullanılmasına izin vermeyi amaçlıyor. Tüm bunların sonucunda dijital ikizimizi, tamamen savunmasız ve dileyin herkesin kullanımına açık bırakmış oluyoruz." (Sabancı, 2016:62).

Şule Demirel Panda Seddi adlı oyununda iktidar ve teknoloji iş birliğini, gözetim bağlamında kötü bir gelecek öngörüsüyle yazmış ve bunu yaparken de 2000 sonrası "Yeni Türkiye" olarak tanımlanan dönemimizdeki güncel konular ve haberlerden oldukça etkilenmiştir.

## **4.6 Hakikat, Elbet Bir Gün**

2016-2017 yılları arasında Berkay Ateşin kaleme aldığı Hakikat, Elbet Bir Gün adlı oyun metni, D22 tiyatro ekibi tarafından 2018 yılında sahneye taşınmıştır ve sahnelenmeye devam etmektedir.

### **4.6.1 Yazarın yaşamı**

1987 yılında dünyaya gelen Berkay Ateş, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Konservatuvarı Tiyatro Bölümü mezundur. Televizyon dizilerinde ve sinema filmlerinde de rol alan Berkay Ateş, 2013 yılında Tiyatro D22'yi kurmuştur. Bu ekiple beraber, Yirmi Beş, Karabatak, Kuş Öpücüğü, Hak, oyunlarını yapan ve yazan, yöneten, oynayan Ateş, 2015 yılında Abluka filmindeki rolüyle 22. Uluslararası Altın Koza Film Festivalinde Umut Veren Genç Erkek Oyuncu Ödülünü kazanmıştır. Hakikat Elbet Bir Gün adlı oyunuyla ise Berkay Ateş, 2019 yılında Ekin Yazın Dostları Tiyatro Ödüllerinde “Oyun Yazarı” ödülünü kazanmıştır. Ayrıca Berkay Ateş Hakikat, Elbet Bir Gün, sahnelenmeden önce 25. Cevdet Kudret Edebiyat ödülünü de kazanmıştır.

### **4.6.2 Hakikat, Elbet Bir Gün oyun özeti**

Kendine has diliyle de dikkat çeken masalsi bir yakın Türkiye tarihi distopyası olan Hakikat, Elbet Bir Gün, polisi, temsil eden kargalar tarafından öldürülen muhalif bir genç olan Sarı'nın, hayatına ve ülkesine dair gerçekleri kendi hakikatinden dile getirdiği uzunca yazılmış mektupların oyunudur. Yazar, eşyalardan bitkilere, doğaya kadar pek çok nesneyi bir metafor olarak kullanmış ve imgeleri dile getirip konuşturmuştur. Metin, Sarı'nın ölümünün birinci yıl dönümünde annesinin okuduğu mektuptan bir bölümle başlar. Ve mektubun içindekileri okumaya başlarız. 68 kuşağından emekli sınıf öğretmeni Mukadder öğretmen yıllardır içinden çıkmadığı evinin çatısındadır. Evini yıkacaklardır bu nedenle evsiz kalmaktansa ölmeyi tercih eder ve çatıdan atlar. Bunu gören en sevdiği öğrencisi Sarı direnir fakat elinden hiçbir şey gelmez. En sevdiği ağaç olan söğüde gider. O söğüt altında uyuklamış, ilk aşkı yaşamıştır. Ancak şimdi o söğüdü de kesmek istiyorlardır. Söğüdün etrafında dolaşan Sarı'yı polis kargalar uzaktan takip eder ve yakalarlar. Sarı emniyete getirildiğinde bir afişte fotoğrafı bulunan eski sevgilisini görür, onunla konuşur. Ancak sorguda şiddete uğrar ve bir ayçiçeği sarısına dönüşerek hastaneye götürür. Bu sırada, iktidarın medyasından Sarı'nın tehlikeli bir marjinal olduğu haberleri

veriliyor ve tüm ülke genelinde Sarı renk yasaklanıyordu. Kimse sarı giyemeyecek sarı renkli güneşin bile doğması yasaklanacaktır. Sarı'nın arkasından mahalleden Sarı'yı tanıyan şairi, fareleri, şoförü ve eski sevgilisini de sorguya alan kargalar, Sarı'nın bir hain olduğunu dostlarına itiraf ettirirler. Tüm ülke Sarı'nın kötü ve toplumun kötülüğüne çalışan bir kişi olduğuna inanmıştır. Sarı'yı öldürenler ise bulunamamıştır. Oyun başladığı gibi Sarı'nın annesinin mektubun kalanını okumasıyla ve oyunun günlük gerçekle ilişkisine dair söylediği “Bugün tam bir yıl oldu. Biz adalet istiyoruz.” Cümlesiyle başlayan bir pasajla biter.

#### **4.6.3 Hakikat Elbet Bir Gün oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi**

Hakikat, Elbet Bir Gün, Türkiye'nin çözülemeyen kronikleşmiş sorunlarından birisi olan faili meçhul cinayetleri, masalsi bir dil ve imge yoğunluğuyla anlatan bir oyundur. Oyunun, özellikle dili gereği pek çok distopyadan ayrıldığını, Ateş'in karanlık bir ülkeyi ve davayı renkli bir anlatıma yaslanarak, bir çocuk hayal gücüyle zenginleştirip beslediğini söyleyebiliriz. Hakikat Elbet Bir Gün, sık sık değişen imge bolluğu ve akıp giden şiirsel diyaloglarına ve uzun tiratlara rağmen kolay anlaşılır bir biçimde Türkiye'nin yakın tarihine parantez içinde açılan yeni parantezler halindedir. Oyun distopya özelliklerine sıkı sıkıya bağlıdır. Türkiye'nin hakikatlerini başka tür bir gerçeklikle sahneye aktarmaya çalışan oyun çok tanıdık bir sahneye açılır ve devlet tarafından öldürülen bir gencin annesi çocuğunun arkasından bıraktığı mektupları okumaktadır. Kurmacanın iktidarla bağlantısı daha ilk sahnede belirir. Sonra da aynı zamanda edebiyat üniversitesinde okuduğunu da öğrendiğimiz Sarı'nın hayal dünyasına geçeriz. Sarı'nın en sevdiği öğretmen Mukadder Hanım evini yıkmak isteyenlere direnmeye çalışıyordu fakat beceremez ve intihar eder. Mukadder Hanım sınıf öğretmenidir ve Türkiye siyasi tarihini simgeliyor gibidir. Dilinden Türkiye'nin kırılma anlarının tarihleri dökülür.

“Mukadder- Alın, alın götürün hepsini. A harfimi, son hecemi, koskoca rengarenk abaküsümü, alın götürün altmış sekizi, sekseni, doksan üçü, doksan altıyı, gençliğimi, Mukadderi.” (Ateş, 2017:3).

Emekli sınıf öğretmeni Mukadder Hanım ölmek üzeredir ve dilinden Türkiye siyasetinin önemli ve kara günlerinin tarihleri dökülür. A harfiyle, abaküsüyle beraber o tarihlerin de götürülmesini ister acıyla. Mukadder Hanım ölürse, apartmanı Nadir apartman yıkılırsa o tarihlerde silinmiş olacaktır böylece. Metinde Mukadder

Hanım Türkiye siyasetinin o kara günlerinin bir simgesine dönüşür. 1968 yılı, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de hareketli geçmiştir. Deniz Gezmiş ve arkadaşları tutuklanırken, 6. Filo taşlanmış ve askerleri denize atılmıştır, bunun üzerine polis öğrenci yurtlarına kadar girmiş ve öğrencileri darp etmiştir. 12 Eylül 1980’de Türkiye bir kez daha darbeye uyandı. 1993 Türkiye’nin en karanlık yılı oldu. Sivas’ta aydınlar yakıldı. Uğur Mumcu öldürüldü. 1996 yılında cezaevinde başlatılan ölüm oruçlarıyla ölen siyasi mahkumlar. İktidarların her zaman üzerlerini örtmesi, yok etmesi gereken mekanlar ve tarihler vardır. Bu nedenle de yeni binaları, yeni sokakları, parkları kısacası mekanları severler. Oyunda bir de iktidar-mekân ilişkisine bağlı olarak Sarı’nın Söğüt ağacıyla olan ilişkisine yer verilmiştir. Sarı, Mukadder öğretmenin evinin yıkılmasından sonra Söğüt’ün gölgesine sığınacaktır fakat kargalar tarafından Söğüt de saldırıya uğramaktadır. Oysa Söğüt Sarı başta olmak üzere, mahallelinin de ortak geçmişi, hatıralarıdır.

“Söğüt- (Kargalara seslenir.) Bırakın, bırakın dallarımı diyorum! Fırtınalar çıktığında da buradaydım, eğilmedim. Depremler yıktığında da yeri göğü devrilmedim. Habislerin namert ellerinde de çürümedim. Ama siz! Ama siz! Ama sizler karanlıksınız! Karıncaların yuvalarına, yemişlerin bölgelerine, hakikatin köpeklerine avuç avuç düşmansınız! Açın açın o kanlı gözlerinize de bakın, bakın salkım söğüde! Yapraklarım nasıl da kuvvetli! (Darbe gelir dallarına) Bırakın dallarımı, dallarım benim!” (Ateş, 2017:7).

Oyundaki Söğüt ağacına kargalar tarafından yapılan saldırı, yine Türkiye’deki 2000 sonrası dönemin önemli kırılmalarından biri olan Gezi sürecini hatırlatmaktadır. 27 Mayıs 2013’te Gezi Parkı’ndaki beş ağacın yerinden sökülmesine karşı başlayan protestolar polisin şiddet kullanmasıyla artarak devam etti ve tüm Türkiye’ye sıçradı. Türkiye’nin pek çok şehrinde insanlar yaz boyunca eylemlerini sürdürdüler ve iktidarı istifaya davet ettiler. Gösterilerin sona ermesinden sonra ise taksimdeki değişim sürecini tamamlamak isteyen iktidar 17 Şubat 2017’de Taksim’de büyük bir camiinin inşaatına başladı ve kısa bir süre sonra da Atatürk Kültür Merkezi yıkıldı. Taksim, cumhuriyetin ilk dönemlerinden itibaren yeni ve modern cumhuriyetin ortak mekânı ve mekânsal simgesi olarak tasarlanmıştır. Özellikle resmi bayramların Taksim meydanında kutlanması mekânın kamusallığını arttırmıştır (Özaydın ve Yavuz, 2003:161-172). AKM ise, bu meydana pek çok kültür sanat organizasyonuna ev sahipliği yapmasıyla, cumhuriyetin ve laikliğin mekânsal simgesine dönüşmüştür. 2000 sonrası dönemde, muhafazakarların uzun yıllar süren iktidarında ise Taksim ve Beyoğlu çevresinde pek çok çalışma yapılarak Emek

Sineması, AKM gibi yapılar yıkılmış ve Taksim Camii, Topçu Kışlası gibi projeler Türkiye'nin gündemine sokulmuştur. İktidar kamusal alandaki değişikliklerle, Taksim'e dair toplumsal belleğin silinmesine ve yok edilmesine de aracılık etmektedir. 2000 sonrası dönemde iktidar Türkiye'yi eski ve yeni olarak ikiye ayırarak eskiyi daima kötüleyen yeniyi ise öven bir tonda konuşarak George Orwell'ın 1984 romanındaki gibi toplumun kolektif hafızasını sıfırlamaya çalışmıştır.

Oyunun devamında Gezi olayları sırasında şiddete uğrayan kendisini özgürlükçü olarak tanımlayan pek çok genç gibi Sarı da Kargalar tarafından tutuklanır ve emniyet merkezine götürülür.

Oyunda sınıfsallık ise ekonomik yönden ele alınmıştır ve çağdaş kapitalizmin ortaya çıkardığı üç sınıf, sahnede kendisine kırmacadan bağımsız bir şekilde yer ayrılan bir balıkçının dilinden anlatılmaktadır.

“Balıkçı- Ama siz bilmezsiniz. Gözleri kapalı olanlar. Balıklar üç seviyede yaşarlar. Suyun hemen altı, suyun ortası ve suyun en dibi. Buz gibi dibi. Emeksiz yemeğe tamah edenler yüzeye yakın yaşarlar. Keyifle oltaların peşinde koşarlar ve birbirlerini yerler yem bulamasalar ve takılırlar bir bir oltaya, bir tutam ekmek için gırtlakları kanar, ama yüzleri güleç. Keyifle yerler onları keyifle! Çürümüş bir güverte iskeletinde yerler, kızgın bir mangal başında yerler ve bir meyhane masasında yerler! Ama bakın bu prenses balığıdır. Bir suyun ortasındakiler var tabii! Onlar ne yukarı çıkarlar ne de aşağıya inerler. Sadece dinlerler. Geminin sesini dinlerler, dibin nefesini dinlerler. Her defasında da görürler. Üstte akan kanı ve altta yatan canı, ama hiç kıpırdamazlar hiçbir zaman kıpırdamazlar. Sessizlik hakimdir suyun ortasına. Biz onlara kulaklarını aldırınlar ve gözlerini oyduranlar deriz. Bir de denizin dibi var. Bu gibi dibi. Emeği ile yaşayanlar var. Gün yüzü görmeyenler var. Sadece emeği ile yaşayıp doğacak güneşi hayal edenler var! Bir bebek nefesi gibi suyu sarıp sarmalayan, o sapsarı güneşi hayal edenler var. Bakın bu balık prenses balığı.” (Ateş, 2017:12).

Balıkçıyla beraber üç bölüme ayrılan su altı yaşamında üstte tarafta “emeksiz yemeğe tamah edenler”, sermayedarları ve üst sınıfı temsil ederken; denizin orta bölümünde yaşayanlar ve “kulaklarını aldırınlar ve gözlerini oyduranlar” olarak tanımlanan balıklar ise orta sınıfı temsil ederler. Suyun en dibi, buz gibi dibinde yaşayıp “sadece emeği ile yaşayıp doğacak güneşi hayal eden” balıklar ise emekçi kesimi tarif etmektedirler. Böylece oyunun fantastik ve masalsı dünyasına uygun olarak balıklar üzerinden yapılan sınıfsallık, çağımızın ekonomik sınıflarına yapılan göndermeye dönüşür ve oyun günlük gerçekle birleşir.

Metinde iktidar ve teknoloji ilişkisi ise özellikle 2010 sonrası dönemde iyice artan medyanın tamamının iktidarın kontrolüne geçtiğine dair yapılan eleştirilerle örtüşmektedir. Televizyon haberlerini sunan spiker, açılışı ülküdaşlarım olarak yapmaktadır. Bütün izleyiciyi tek bir fikir, tek bir parti ve düşünce unsurunun üyeleri olarak görmektedir.

“Spiker- Saatler 00:45’i gösterirken vahim bir olay ile karşı karşıyayız sevgili ülküdaşlarım. Bugün saat 22.00 sularında emniyet güçleri tarafından gözaltına alınan arı tişörtlü şahıs, sağlık kontrolüne götürüldüğü sırada emniyet güçlerimize zarar vererek olay yerinden kaçımıştır. Evet zarar vererek. Zarar. Can acıtarak. Evet sizleri duyar gibiyim. Kahrolsun dediğinizi işitiyorum ta buradan. Canımız malımız tehlikede artık! Ne olduğu belirsiz bu şahsın zarar verdiği güvenlik güçlerimiz tedavi altındadır. Aileleri hastanelere akın etti. Bu çok değerli güvenlik görevlilerimizin hayati tehlikeleri devam etmektedir. Çocukları var bu kargaların! Aileleri var! Kim bilir neler yaptı da kaçtı sarı tişörtlü şeytan!” (Ateş, 2017:26).

Oyunda bir distopya anlatımına uygun olarak medyadaki aktörler, iktidarın tek sesli melodisinin anlatımını ve hedef gösterici, ötekileştirici dilini temsil etmektedirler. Günümüzde medya topluma ne üzerine muhakeme edeceğini değil, daha fazla ne hakkında kafa yorması gerektiğine dair işaret vermektedir (Yüksel, 2001:25). Özellikle parçalanmaya müsait toplumlarda iktidarlar, “öteki” olarak konumladıkları grupları marjinalleştirerek, kendileri gibi davranmalarını beklemekte ve iktidara uyum sağlamalarını istemektedir. Sarı’nın spikerin hedef göstermesiyle başlayan süreçte Sarı’ya dair tüm unsurların ve sarı renginin de ötekileştirilmesi ve suçlu addedilmesi de bu nedenledir.

“Bir Karga- Balyaj attırmak şu anda yasaklandı. Merdiven altlarında boyatmak isteyenler hayatlarıyla oynayacaktır. Sen de git boyat.

Bir Karga- Sessizlik! Büyük bir tören eşliğinde ve bizim desteğimizle kurulan “civcivlerin püh Allah belasını versin platformu” yaptığı açıklamada ...

Bir Karga- İşte! Bir animasyon gösterisi için ülkeye giriş yaparken yakaladığımız Simpson ailesi! Görüyorsunuz ne hallere giriliyor. Simsonlar, pikachular, tivitiler sabrımızı sınımayın! (Ateş, 2017:29).

Hakikat, Elbet Bir Gün adlı oyunundaki Sarı karakterinin masalsı distopya evreninde cinayete kurban gitmesi ve faillerinin bulunmaması da yine Gezi olayları sırasındaki pek çok ölümü akla getirmektedir. Gezi eylemleri sırasında Eskişehir’de eli sopalı kişiler ve polis tarafından dövülerek öldürüldüğü iddia edilen 19 yaşındaki Ali İsmail Korkmaz’ın davası, 2016 yılında açıklanmış ve 33 aydır tutuklu bulunan sanıklardan

bazıları, cezanın büyük bir kısmını yattıkları için serbest bırakılmışlardır (cnnturk.com, 2020).

Oyunda güncel Türkiye toplumu ve siyaseti, özellikle de Gezi Parkı eylemleri ve bu noktada iktidarın gösterdiği tutum ön plandadır. Sarı renginin seçilmesinde ve “Sarılı çocuk”, “Sarı tişörtlü çocuk”, “Sarı tişörtlü çıyan” gibi tanımlamalar da, Gezi’nin ilk dönemlerinde çekilen ve Gezi eylemlerinin simgesi olan “Kırmızılı Kadın” fotoğrafını okuyucusuna ya da izleyicisine çağrıştırmaktadır. Gezi’nin başların bir polisin yakından yüzüne gaz sıktığı genç bir kadın herkesin dikkatini çekmiştir. Özellikle iktidara yakın gazetelerin ve şahısların pek çok farklı nitelikte bulunduğu “Kırmızılı Kadın”ın fotoğrafının senaryo olduğunu iddia edenler olmuştur (t24.com.tr, 2020).

Oyunun bu nedenle Türkiye siyasetine ve günceline dair bir çağrışımlar oyunu olduğunu söyleyebiliriz (sanatatak.com, 2020).

Berkay Ateş’in yazdığı Hakikat, Elbet Bir Gün adlı oyun, 2000 sonrası dönemde yazılan oyunlar içerisinde büyütecini özellikle Gezi Parkı eylemlerine yaklaştıran bir yapıdadır. Oyunda yazar, son dönem Türkiye’sini bir yergi mizahıyla ele alarak masalsı bir şekilde oyunlaştırmış ve iktidar temasını distopya formuna uygun güncel bir şekilde işlemiştir.

#### **4.6.4 Hakikat, Elbet Bir Gün oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi**

Hakikat, Elbet Bir Gün adlı oyunun kurgusunda gözetimin önemli bir yeri vardır. Oyunun masalsı yapısı gereği Kargalar aracılığıyla bütün oyun evrenindekiler gözetim altındadır. Ötekileştirilen Sarı renge sahip olanlar ve Sarı ile görüşenler yoğun baskı altındadırlar. Kargalar halkın değil, iktidarın polisine dönüşmüşlerdir. Oyunda özellikle Sarı dışında sanatçı olarak görünen şair de takip edilmektedir.

“Bir Karga- Gel çık dışarıya. İhtiyacın olan her şey bizde.

Bir Karga- Haysiyet, hakkaniyet vicdan ne ararsa var.

Bir Karga- Gel hiçbir şey yapmayacağı sana. Dışlerini göster yeter.

Bir Karga- Ahlak, erdem, değer, ne ararsan var bizde, gel sen gel.” (Ateş, 2017:20).

Oyunun içerisinde halkı ve olan biteni devamlı gözetleyen unsurlarda bir oyun kişisine dönüştürülüp konuşurulmuştur. Kameralar kaçmakta olan Sarı’yı takip ederler.

- “13. Kamera: Kamera 13, yayından kurtulan bir ok gibi fırladı sarılı çocuk, alarm alarm.  
12. Kamera: Kamera 12, Kargaların kanlı ellerinden sıyrıldı bir hışımla yaralı çocuk alarm alarm.  
11. Kamera: Kamera 11, Kaçarken estirdiği rüzgârdan, çerçevedeki kız yere düştü, kırıldı camı ağladı aşkı, alarm alarm.” (Ateş, 2017:20).

Oyunda gözetimin unsurları da 2000 sonrası iktidarla bağlantılı olarak güncele yakın bir tonda ve çağrışımsaldır. Özellikle ülkedeki polis sayısındaki artış dikkat çekici seviyededir. 10 Kasım 2011 yılındaki Sol gazetesinin haberine göre muhafazakâr iktidarın daha ilk 9 yılında polis sayısında %88’lik bir artış yaşanmıştır (haber.sol.org.tr, 2020).

Hakikat Elbet Bir Gün oyunu iktidarın gözetim unsurunu kullanma biçimini de yine güncel Türkiye’den örneklendirerek, oyunun rengine uyumlu olarak masalsi bir biçimde okuyucusuna ya da izleyicisine aktarmaktadır.

#### **4.7 Son**

Son adlı oyun, aynı zamanda İstanbul Şehir Tiyatroları Genel Sanat Yönetmenliği yardımcılığını da yürüten Özgür Kaymak tarafından 2015 yılında yazılmıştır. İstanbul Şehir Tiyatroları tarafından yine Özgür Kaymak’ın yönetmenliğinde 2017 yılında sahnelenmeye başlamıştır.

##### **4.7.1 Yazarın yaşamı**

1977 yılında Diyarbakır’da doğan Özgür Kaymak, 1995-1999 yılları arasında Selçuk Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro Oyunculuk Bölümünden mezun olmuştur. 1999-2001 yılları arasında Devlet Tiyatrolarında Oyunculuk ve Koreografik yapmış ve birçok oyunda rol almıştır. Yine aynı dönemler modern Jazz-dans eğitimi almıştır. Özgür Kaymak’ın yazdığı diğer oyunlar, ise “Şakacı”, “İsimsiz” ve “Kayıp” tır. Pek çok oyunda yönetmenlikte yapan Özgür Kaymak, On İkinci Gece, İsimsiz, Brecht Dosyası, Ayakkabımın Teki ve Son adlı oyunlarda da yönetmenlik yapmıştır. Halen İstanbul Şehir Tiyatrolarındaki görevlerini sürdürmektedir.

#### **4.7.2 Son oyun özeti**

Son adlı distopya oyun, her şeyin dijitalleştiği ve basılı her kitabın yok edildiği bir gelecek ülkesinde geçmektedir. Oyun kişileri, bu yeni düzene ve iktidarın sunduğu yaşam biçimine ayak uyduramayan toplumun alt kesimindeki insanlardır. Abi, Cins ve Salık üç kâğıt toplayıcısıdır. Devletin insanlara sunduğu bedava yiyecekleri yememek için kâğıt toplayıcılığı yapmaktadırlar. Kâğıt ve basılı bazı materyaller, yer altlarına, kuytu köşelere, hangarlara depolanmıştır. Hikâye, yok edilmeden önce, onları kurtarmak isteyen bazı insanların hikayesidir. Karşıluyıcı, Şanslı, Bankacı, Kaçak, Sarhoş, Çiçekçi, Yitik, bu kuytulukların müdavimi olan uyumsuzlardır. Hangarlara gelip eski dönemden bir yazının, bir kaydın ya da kitabın, bilginin peşindedirler. Bu notları geleceğe bırakmak isterler. Hepsi sistem karşıtıdır. Bir gün hep beraber hangarlarda toplandıklarında sorgulayıcılar gelirler. Sorgulayıcılar düzenin polisleridir ve yollarını kaybetmişlerdir. Sorgulayıcılar, sistem karşıtı uyumsuzlarla karşılaşınca bir anlaşma yaparlar ve bu anlaşmaya göre, uyumsuzlar onların yolu bulmasına yardım edecek, uyumsuzlar da oradan ayrılacak ve iki grup da birbirini unutacaktır. Ancak sorgucular, kendilerine yolu göstermeye çalışan Şanslı 'ya saldırırlar ve Şanlı diğerlerini de kaçmaları için uyarır.

#### **4.7.3 Son oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi**

Son, klasik distopya öğelerine ve kurmaca biçimine yaslanan, zaman zaman güncel konulara da değinen, sunduğu Distopyanın sınırlarını belirlemeye uzun vakit harcamış bir metin olarak karşımıza çıkıyor. Son adlı oyunda klasik distopya metinlerinde de görülebilen, iktidarın milat sayılabilecek bir olay sonrası insanların yaşayışını ve toplumsal düzenini, teknolojik gelişmelerden de faydalanarak değiştirme arzusunu anlatıyor.

Oyunun kurmaca evreninde her şeyin dijitalleştiğini ve yazılı yayınların bilginin kalmadığını tüm kağıtların ve kitapların büyük hangarlarda öğütüldüğünü görüyoruz. Bu fikir inceleme oyunumuz olan Fahrenheit 451 adlı romanda da bulunmaktaydı. Fahrenheit 451'in yazıldığı dönemde televizyonun Amerika'da yeni yaygınlaştığını ve toplumun görüntülere olan bağımlılığının ne seviyede ilerleyeceği henüz bilinmiyordu. Ray Bradbury' de bu yönde bir kötü gelecek öngörüsünde bulunmuştu. Özgür Kaymak'ın oyunundaki dijitalleşmenin ise daha çok toplumsal ve bireysel hafızayla ilgili olması dikkat çekmektedir. Yazarın Türkiye'de yaşaması ve

Cumhuriyetin ilk yıllarından son yıllarına kadar her iktidarın eğitimi, din anlayışını, laikliği, sağlığı, çeşitli devlet hizmetlerini yenileme çabasına girişmesi ve siyasi olarak eskiyi daima kötülemesinin bunda payı olduğu görülmektedir. Türkiye’de siyasi olarak eski, sahiplenilen değil kötülen bir şey olmakla beraber, her iktidarın kendi yücelttiği ve kutsal saydığı bir geçmiş ve tarih söz konusudur. Çınar, 2000 sonrası dönemdeki iktidarla, 2000 öncesi iktidarın bakışını şöyle tarif etmektedir.

“Ak Parti’nin ve Kemalizm’in toplumsal bellek mücadelesi, her ikisinin kendisine seçtikleri, sırasıyla “Yeni Osmanlı” ve “Batılı” köklerden hareketle, anlam borcu açısından, birbirlerinden ayrılmaktadır. Cumhuriyetin kurucu ideolojisi olan Kemalizm, köken anlatısının üzerine yoğunlaştığı 1930’lu yıllarda Türkiye’nin öznesini kültürel milliyetçilik üzerinden tanımlanan bir Türklüğe dayandırmaktadır. Buna karşılık “Yeni Osmanlılık” fikri ise altı yüz yıl üç kıtaya hükmetmiş bir cihan imparatorluğunun mirasına bir geri dönüş olarak ifade edilmektedir.” (Çınar, 2019:67).

Bu nedenle de 2000 sonrası yerli oyun yazarları arasında toplumsal hafıza önemli bir tema olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyundaki kâğıt toplayıcılardan devletin bedava yemek dağıttığını ve bunun insanların hafızasıyla ilgili sorunlar yarattığını öğreniriz. Anlaşılan o ki, dijitalleşme ve basılı yayınların yok edilmesi fikri de insanların hatırlamasını engelleme çabasıdır. Bu nedenle oyun kişilerini geçmişlerine dair bir şeyler ararken görmekteyizdir.

“Cins- Bu ne?

Abi- Nasıl yani hatırlamıyor musunuz?

Salık- Evet biliyordum ben şey! Yiyecek! Yiyecek bu değil mi?

Cins- Şey!

Abi- Çekirdek!

Cins- Çekirdek!

Salık- Ben söyleyecektim ben. (Ağlar)

Abi- Ya tamam sen bildin.

Cins- Ağlama lütfen.

Abi- Bir durun ya. Kesin.

Cins- Kesin.

Abi- Sakın başlama!

Cins- *(Tam tekrar edeceken ağzını kapatır.)*

Abi- Aferin şimdi bunları bulmak çok zor. Çok özel insanlar için getiriyorlar. Biz de çok özel insanlar olduğumuz için getirdim.” (Kaymak, 2015:4).

Oyunun hemen başında iktidarın unsurlarıyla karşılaşırız. Abi, Cins ve Salık üzerinden toplumun hafızasıyla ilgili bir sorunu olduğunu ve çekirdek gibi bir günlük yiyeceğin ne olduğunu unuttuklarını görürüz. Çekirdeği bir tek Abi net hatırlamaktadır. Ayrıca sınıfsallığı da yine bu çekirdek diyalogu üzerinden anlarız Çekirdek yalnızca özel insanlara getiriliyordur der Abi. Devamında ise Abi'nin niye hafızasının diğerlerine göre daha sağlıklı olduğunun nedenini öğreniriz.

“Abi- Niye ağlıyorsunuz? Allah'ım delireceğim. Siz yine o bedava yemekleri mi yemeye başladınız? Söyleyin bakalım! Dağıtılan yemekleri yemeyin diyorum. Zaten yeterinde yedirdiler o kamplarda. Neredeyse adınızı unutacaksınız.

Salık- Ben istemedim ki. Beni bir daha o kampa götürmezler değil mi ha!

Abi- Kurallara karşı çıkmazsan götürmezler. Uslu uslu dur. Bak onlara.

Salık- (Seyircileri gösterir.) Onlara mı benziyorum ha?

Cins- Benzemiyorsun benzemiyorsun.

Cins- Benzemiyorsun.

(Çekirdek yemeğe başlarlar.)” (Kaymak, 2015:6).

Ayrıca Abi, Salık ve Cins'in arasındaki sohbette pek çok binanın boşaltıldığını resimlerin dosyaların bir bir yakıldığını ve bazı binaların da yıkıldığını öğreniriz. İnsanlar kamplara alınıp zorla kendilerine verilen yemekleri yemişler ve geçmişe dair pek çok izi, görüntüyü, düşünce ve anıyı unutmuşlardır. Son kalan kağıtları da toplamak isteyen insanlar vardır ancak devlet basılı bilgilerin tamamını bitirmek üzeredir. İktidarın kolektif bilincin yok edilmesini sağlamak için insanları kamplara almış zorla yemek yedirerek pek çok şeyi unutmalarını sağlamıştır. Kişi, hatırlama ya da hatırlayamama eylemini çevresindekilerle beraber deneyimlemektedir. Parmaksız'a göre toplumsal hafıza, siyasi ve politik nedenlerle de değiştirip, dönüştürülebilen söylemler ya da simgeler alanıdır (Parmaksız, 2012:8).

2000 sonrasında, iktidar tarafından devamlı ya da seçim öncesi dağıtılan bedava yiyecekler Türkiye'de pek çok kez hem ana akım medyada hem de sosyal medyada çok konuşulan ve tartışılan bir konu olmuştur. İktidar yanlıları bunu devletin halkının yanında olması olarak görürken, muhalifler bazı vatandaşları oylarını satmakla ilişkilendirmiştir.

Oyunun devamında yer altı olarak gösterilen büyük bir mekânda kâğıt ve belge dolu bir alana gelinir. Asıl oyun alanı burasıdır. Burada diğer uyumsuz ve geçmişteki yaşamlarına özlem duyan, distopya kurmacaların sistem karşıtları karakterleri vardır. Kâğıt ve belge dolu hangar onlar için biraz olsun hatırlama demektir. Buradaki

Bankacı karakteri diğerlerine göre sistemde daha iyi bir konumda olan orta sınıf bir kişidir. Ancak işi gereği her şeye rakamlarla bakmaktadır. Devlet de öyle yapmıştır herkesi damgalamış ve bir numara vermiştir. İktidar ve teknolojinin birleşerek ezilen ve yönetilen bir sınıf çıkarması Son oyununda mevcuttur. Yine buradaki karakterlerden biri olan Karşılıycının babasının dijital veri sistemini yapan kişi olduğunu öğreniriz. Babanın programı tasarlamaktaki niyeti çocuğuna iyi bir gelecek hazırlamaktır fakat Karşılıycı gelinen noktadan hiç memnun değildir. Babanın iyi bir gelecek arzusu Karşılıycı için kötü bir şimdiye dönüşmüştür.

Oyunun finaline doğru yolunu kaybetmiş sorgucular gelir ve iktidarın halk üzerindeki ikinci gözetim aracı da fiziksel olarak görünmüş olur. Sorgucular, kendi kişilik ve benliklerini kaybetmiş iktidarın polisine dönüşmüşler ve üzerlerindeki üniformalar ve kendilerine rakamlarla tek tipleşmişlerdir. Finalde ise karşılıklı anlaşma gereği, sistem karşıtı karakterler ve sorgucular hangardan ayrılacaklar ve her iki tarafta birbirini görmemiş gibi yapacaktır. Fakat Şanslı, sorguculara yol gösterirken saldırıya uğrar ve arkadaşlarını kaçmaları için uyarır.

#### **4.7.4 Son oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi**

Özgür Kaymak'ın Son adlı oyununda gözetim birkaç yolla sağlanmaktadır. Verilen bedava yiyecekler, halkın unutmamasını ve yeni sisteme adaptasyonunu sağlarken, teknolojik gelişmeler sayesinde insanlar damgalanıp birer veriye dönüştürülmektedir. Diğer yandan ise fiziki olarak Sorgucularla yani iktidarın polisleri aracılığıyla vatandaşlar kontrol altında tutulmakta ve gözetlenmektedir.

Metinde seyircilerin arasından yürüyerek sahnedeki oyuna dahil olan Sorgulayıcıların ilk tiradı da son yıllarda Türkiye'nin gündemine sıklıkla gelen birlik beraberlik ve aynılık, teklilik üzerindedir.

“No:1- (*Seyirciye*) Merak edilen ve bir kaos ortamı varmış gibi bu karamsarlık neden? Bizler ve sizler yok. Biz beraberiz. Biz bir bütünüzdür. Bizim bu çatı altında aynı olmamıza engel hiçbir şey yok. Aynı yerden aynı hamurdan yoğrulduk. Tabi ki aynı anne babanın evlatları değiliz. Aynı değil geleneklerimiz, hepimizin bir görüşü ve hepimizin bir inancı var elbet ama aynı toprakta tek olmak ve geleceğe birlikte aynı pencereden bakmak, en büyük arzumuz. Refah içinde birlikte inanarak ama huzurla. Farkımız yok. Yani başındaki güçsüze güç ol. ....) (Kaymak, 2015:37).

Sorguculardan No:1'in burada attığı tirat birlik ve beraberlik arzusu 2000 sonrası önemli söylemelerden “Teklik” üzerinedir. Özellikle 2017 yılında yapılan referandum seçimlerinde Ak Parti, reklamlarını ve stratejisini bu teklik üzerine kurmuştur (tccb.gov.tr, 2020).

Toparlamak gerekirse Özgür Kaymak'ın yazmış olduğu Son adlı oyunun klasik distopya öğelerinden beslenerek, 2000 sonrası Türkiye'siyle güncellenmiş bir distopya tiyatro metni yazmış olduğunu söyleyebiliriz.

## **4.8 Gölgesiz**

2016 yılında Harun Güzeloğlu tarafından yazılan Gölgesiz adlı oyun 2017 yılında Altkat Sanat tarafından “*Kırkbir*” oyun adıyla sahnelenmiştir. Oyun daha sonra Harun Güzeloğlu'nun 2018 yılında çıkan üç oyununun yer aldığı Karanlıklar Kıvamı adlı kitapta Gölgesiz olarak yer almış ve bir üçlemenin içine dahil edilmiştir.

### **4.8.1 Yazarın yaşamı**

Harun Güzeloğlu 1974 yılında doğmuştur. İlk, orta ve lise eğitimini Adana'da tamamlamıştır. Tiyatroya Ankara Sanat kurslarında başlamıştır. Yine bu kurumda oyuncu olarak çalışmıştır. Değişim Atölyesinin kurucuları arasında yer almıştır. DAO çatısı altında, deneysel çalışmalarda bulunmuş, oyunlarda oyuncu, yönetmen ve eğitmen olarak görev almıştır. Ankara Ekin Tiyatrosunda da beş yıl boyunca çalışmıştır. Bir süre sonra İstanbul'a taşınmıştır ve Cansu Fırını ile Oyun Sandal'ını kurmuştur. Halen Oyun Sandalı'nda yazar, oyuncu ve yönetmen olarak çalışmakta ve Nazım Hikmet Kültür Merkezi'nde de tiyatro çalışmalarına devam etmektedir.

### **4.8.2 Gölgesiz oyun özeti**

Zamanın, mekânın, isimlerin belli olmadığı bir dünyada, büyük bir savaş yaşanmış ve bu savaşın arkasından da yeni bir toplum yaratma arzusu içerisinde olan bazı kişiler insanlara güneşi yasaklayarak evlere hapis etmişlerdir. İsimleri oyunda, Gölgesizler olarak verilen bu kişiler, insanlara gün yüzü göstermeyen, onları karanlığa hapis eden ışığı ve ateşi yasaklayan bir karanlık güçler ordusudur. Bu kişiler, emirlerini yerine getirmeyenler olursa ve birileri güneşe çıkıp gözlerini açarsa cezalandırmak için o kişinin gözlerini dağlamaktadırlar. Bu kişilerin başındaki güçler ise evlerinde gizliden gizliye ışık yakan kişilerdir. Bu kişiler tarafından ışığın

yasaklanmasının nedeni ise gerçek ışığın öte dünyada olduğuna inanmalarıdır. Ve bu inanç bağlamında pek çok insanı da kendilerine bağlamışlardır. Dışarıda ise gün ışığını ve gökyüzünü isteyenler arasında da bir savaş söz konusudur. Oyunun ana karakteri ise, ateş çalan genç bir kadındır. Eşini savaşta kaybeden ve çocuğu elinden alınan genç kadın, aydınlık istediği için tutuklanmıştır ve gözlerinin dağlanacağı günü beklerken, kibritlerini bir bir yakmakta, şiirsel bir dille içinde bulunduğu çağın karanlığını anlatmaktadır.

#### **4.8.3 Gölgesiz oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi**

Gölgesiz, oldukça şiirsel ve metaforik anlatımlı bir tiyatro metnine sahiptir. Güzeloğlu oyunu kırk bir kibrit çöpüne bölmüştür. Yanan her kibrit çöpüyle anlatı devam etmektedir. Bu yoğun anlatı ve şiirsellik, “aydınlık” kavramının binlerce yıllık anlamına eşdeğer bir kurmacayla birleştirilmiştir. Aydınlık, her zaman insanlığın yararına olduğu düşünülen, bilim, sanat, felsefe, gibi konulardaki öncülüğü temsil etmektedir. Karanlık ise bu yapıların karşısında olan, yeniliklere, bilime, sanata ve özgürlüğe karşı çıkanların temsilidir.

Oyun Prometheus’un ateşi çalmasına denk düşecek şekilde, ateş çalan bir kadının tutsaklığıyla başlamaktadır. Nasıl ki Olympos tanrılarına karşı çıkan Prometheus, balçıktan ilk insanı yaratıp hallerine acıdığı zavallı “insan” için Hephahistos’tan ateş çalıp verdiyse, oyundaki genç kadında karanlık yanlılardan ateşi çalar. Ve nasıl ki Prometheus tanrısız düzene kafa tuttuğu için tutsak edildiyse, oyun kişisi de Kadın da aynı nedenden tutsak edilir (tiyatrodergisi.com.tr, 2020).

Oyunun kurmacasında pek çok distopyadan olduğu gibi büyük bir kırılmadan ve andan söz edilir. Bu Kadın’ın dile getirdiği büyük savaştır. Kadının ninni söyleyip ağıt okuması hikâyeyi yerelleştirmekte ve içinde bulunduğumuz topraklara yaklaştırmaktadır. Distopyanın ve iktidarın konusunun öte dünya ve dinle ilgili olduğu mesajı ilk cümlelerden itibaren verilmektedir.

“Kadın- (Bir kibrit çöpü yakar.) Sen yasaksın biliyor musun? Ben de inanamıyorum hala ama öyle. Söyledikleri kadar tehlikeli misin? Ateş, o kadar değerli olsa idi, günahkâr ruhlarımızın cezaevi ateşten olmazdı! Diyorlar. Sahiden öyle mi çok merak ediyorum...” (Güzeloğlu, 2018:76).

Oyundaki iktidar anlayışı yasadışı, gerici ve öte dünyacı bir zihniyeti temsil etmektedir. Oyundaki iktidar anlayışının, 2000 sonrası dönemde yazılan pek çok distopyadan çok daha metaforik, soyut fakat ülke gerçekleriyle de bağlantılı olduğunu söyleyebiliriz. 2000 sonrası dönemde muhafazakâr iktidarın güç kazanmasından sonra, ülkedeki aydın ve seküler kesimin üzerinde baskı ilk kez bu kadar artmıştır. Oyunda iktidardakiler ve onları temsil eden Gölgesizler insanların evinden çıkmamasını istemektedir. Çıkarlarsa cezalandırırlar.

“Kadın- Yüreğiyle görenin, yokmuş ateşe de ışığa da ihtiyacı. Görmek dediğin nedir ki? Zaten bir gün yok olup “şey” ler bunlar. Kurtuluş aydınlanmakta... Derinlerde aranmalı, içimizde, aklımızın en kuytu köşelerinde gizli olanda... Nedir o? Gerçek aydınlık... Gözle görünmeyen, dokunulamayan... Ta içimizde bir yerlerdeymiş-miş-muşşş...” (Güzeloğlu, 2018:77).

Oyunun devamında ise dinci iktidarın askerlerini nasıl oluşturduğunu öğreniriz.

“Kadın-Artık gözlerine ihtiyaçları yokmuş. Sıraya girdiler. İnanamadım. Zaten karanlıkta yaşayanlar, gözlerini dağılatmak için sıraya girdiler inanamadım. Korkunçtu. Sonra da şatafatlı törenlerle gözlerini dağılatanlara “Gölgesizler” dediler. Artık kör ve askerdiler. Bu kahrolası karanlığın “aydınlanmış” askerleri...” (Güzeloğlu, 2018:77).

Bahsedilen gözlerini dağılatmak aynı zamanda cahilliği ve karanlığı temsil etmektedir. Ve içinde bulunduğumuz post-faşizan çağa denk gelmektedir. Oyun ilerledikçe kadının bekleyişi ve şiirsel anlatısı devam eder. Kurmaca açısından incelendiğinde sınırlılıklar ve distopya evreleri kendini tekrar etmektedir. Kadın zaman zaman aforizmalar zaman zaman da şiirsellikle besler hikayesini.

Güzeloğlu'nun “Kırkbir” adıyla sahnelenen fakat Gölgesiz ismiyle değişen oyununda özellikle 2000 sonrası artan muhafazakarlık ve din anlayışından göstergeler vardır.

#### **4.8.4 Gölgesiz oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi**

Gölgesiz oyununda gözetim fiziksel olarak Gölgesizler aracılığıyla sağlanmaktadır. Gölgesizler dinci iktidarın, gözleri kör, bilgiden uzak askerleridir. Aydınlık ve karanlık metaforunun karşılığı olarak insanları bilimden, sanattan ve özgürlükten mahrum bırakırlar. Ve bunu tamamen şiddet yoluyla yaparlar. Güzeloğlu'nun Gölgesiz distopyası 2000 sonrası Türkiye Tiyatrosu tarafından yazılmış distopyalar arasında dil ev evren olarak da yerele ve bizim kültürümüze yakın olarak yazılmıştır. Bu nedenle oyunda anlatılan evren sanki Anadolu'nun bir yerinde, Cumhuriyet öncesi bir dönemde geçmektedir.

Oyun, Türkiye’de yıllardır devam aydın ve gerici çatışmasını bir distopya kurmacayla ele almaktadır. İktidar gözetim yolu olarak Foucault’un bahsettiği gibi bireyleri tek tek kapatmayı tercih etmiştir. Böyle olduğunda yeni dünyaya uyum sağlamaları da kolaylaşacak ve denetim yolu da hep açık kalacaktır. Ayrıca suç işleyenlerin gözlerinin dağlanması da oldukça modern dışı bir denetim yoludur. Bu da yine oyunun bu topraklarda, modern dışı zamanlarda, eski tarihlerde geçtiğini kanıtlamaktadır. Ancak aydınlık ve karanlık çatışması da Güzeloğlu’nun Gölgesiz oyununda olduğu gibi tarihi bir çatışmadır zaten. Aklın ve cehaletin savaşı. Anadolu topraklarında da dünyanın diğer yerlerinde de aynıdır ve aynı zamanda hep sürecek bir mücadeledir de.

#### **4.9 Beş Fasılda Tükenmek**

Beş Fasılda Tükenmek adlı oyun 2012-2013 yılları arasında Güneş Çağlar tarafından yazılmıştır ve Kast Tiyatro tarafından 2013 yılında sahnelenmiştir.

##### **4.9.1 Yazarın yaşamı**

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesinde Modern Dans eğitimi alan Güneş Çağlar, pek çok oyunda koreograf, yazar, oyuncu, yönetmen olarak görev almıştır. 2012 yılında Ah Smyrna’m Güzel İzmir’im adlı oyunda koreograf olarak görev alan Çağlar daha sonraki yıl, oyuncu, yazar ve yönetmen olarak bulunduğu inceleyeceğimiz Beş Fasılda Tükenmek adlı oyunu yapmıştır. 2016 yılında ise İşgalde Rapsodi adlı oyunun tasarımını ve koreografliğini üstlenmiştir.

##### **4.9.2 Beş Fasılda Tükenmek oyun özeti**

Güneş Çağlar’ın post-dramatik sayılabilecek çeşitli okumalara açık bölümlendirilmiş oyunu Beş Fasılda Tükenmek, tanıtım bülteninde yazıldığı gibi neo-liberalizmi ve vahşi kapitalizmi anlatmaktadır. Oyun sanki sisteme aynanın içinden bakıyor ve renkli görüntünün arkasında yatan çirkinliği deşifre ediyordur. Oyun, adından da anlaşılacağı gibi beş bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde Guru ile tanışırız. Guru, yaşam koçudur ve insanlara iyi bir hayat önerisi vardır. Favori cümlesi “Ne Kadar Çok O Kadar Çok” tur. Guru ile Alfredo, neoliberalizmin arzu çılgınlığını ve parayla olan ilişkisine dair konuşurlar. İkinci bölümde Alfredo ünlü bir şeftir ve “asla başkalarının yaptığı yemem programına katılmıştır. Programın konusu ise tanrıdır. Bu bölümde Alfredo ve Tanrı dünya tarihinin önemli ekonomik, siyasi ve toplumsal

olaylarına dair konuşurlar. Ülke, yıl ve katliam isimleri vererek. 3. Bölümde ise bir sorgu sahnesiyle karşılaşırız. Alfredo, Tanrı'nın da izlediği bu sahnede 10.000'i sorgulamaktadır bu kez. 10.000'e saatinin fiyatını sorar ve istediği cevabı alamayınca onu hırpalamaya başlar. 4. Bölümde, 1000 Kere Kaybolan Adam önce sahnede bir şeyleri hatırlıyor gibidir. Daha sonra Alfredo gelir ve 1000 Kere Kaybolan Adam daha önce dünyanın başka yerlerinde başka insanla olarak uğradığı şiddeti, gördüğü kötü muameleleri anlatır. İngiltere'de, Şili'de, Arjantin'de yaşadıkları hep aynı ve insanlık dışıdır. 5. bölümde ise Tanrı, insanlığa dair son sözünü söyler.

#### **4.9.3 Beş Fasılda Tükenmek oyununun iktidar temasıyla beraber incelenmesi**

Beş Fasılda Tükenmek adlı oyun distopyayı dünya siyasi tarihinde; gerçek katliamlarda, sivil ölümlerinde, savaşlarda, hapishanelerde, toplama kamplarında arayan bir oyundur. Bu nedenle oyunda iktidarda daima aranan ve değişen bir olgudur. Her ne kadar sahne üzerindeki Tanrı'nın varlığı her anlamda bir iktidar görünümünde karşımıza çıksa da oyunun ilerleyişi ve içeriği gereği oyun, insanlar, devletler ve ekonomik sistemler arasındaki iktidar ilişkilerini ve çıkarlarını anlamaya, araştırmaya koyulmaktadır. Oyunun ilk ve "İnkâr" adlı bölümünde Guru vasıtasıyla bir yaşam koçu seminerine konuk oluruz. Guru, âşık olduktan sonra hayatının ve hayata bakış açısının nasıl değiştiğini anlatmaktadır. Guru yıllarca azla yetinmiş, fakir bir mahallede kendisi gibi azla yetinenlerin çevresinde yaşamıştır ancak âşık olduktan sonra gözleri açılmıştır ve acıyla yaşamasının en büyük nedeninin azla yetinmek olduğunu anlamıştır. Bu nedenle "Ne kadar çok o kadar çok" cümlesini hayat mottosu edinmiştir.

"Ne istiyordum peki? Ya siz ne istiyorsunuz? Daha ÇOOK özgür olmak istiyorum dedim, daha ÇOOK özgür olmak için neye ihtiyacım vardı peki, zihnimin derinliklerinde bulamadım cevabı fakat tarihe dönüp baktığımda cevap elindeki kılıcı ve bileklerindeki prangalarıyla tam karşımda duruyordu. Spartaküs dedim kendi kendime, onun özgürlük mücadelesi..." (Çağlar, 2013:1).

Oyundaki Guru'nun özgürlük arzusu liberal isteklere karşılık gelmektedir. Köle ve yoksullardan kendisine bir ordu yaratan Spartaküs benzetmesi de özgür arayışından kaynaklanmaktadır. Liberalizm bireyin her anlamda özgür görüldüğü bir ideolojidir (Yayla, 2012:16). Diğer yandan ise liberalizm ekonomik olarak devletin karışmadığı bir ekonomik sistem vaat etmektedir (Çetin, 2001:221-226). Oyunun açılışı, tanıtım

bülteninde bahsedildiği gibi distopyayı bir ekonomi modeli yolundan aradığını ispat niteliğindedir ve niyetini açıkça koymaktadır.

İlk sahnede Guru'yu dinleyen Alfredo, Guru'nun kimle akşam yemeği yemek istersin sorusuna Tanrı diye cevap verir ve 2. Bölüm olan “Öfke” de asla başkalarının yemeğini yemem programına geçeriz ve programda Alfredo şef, Tanrı ise konuktur. Tanrı, yapılan et yemeğinin kokusunu beğenmez ve tiksindir. Bu kokuyu 1944 yılındaki savaşın kokusuna, 1973 yılında Şili'nin üzerine yağın bombalara benzetir. Ve ayrıca Alfredo'yu da Şili'de gördüğünü iddia eder. Alfredo ise bunu kabul etmez. Tanrı yaşlanmıştır ve bazı olayları, tarihleri hatırlayamamaktadır. Tanrı'nın bu unutkanlığı özellikle Avrupa'nın insanlık suçu işledikten sonraki halini anımsatmaktadır. Zira Avrupalılar başlarına gelen travmalarından olayları unutarak kurtulmaktadırlar. Tanrı her travmatik siyasi olayı, savaşı, katliamı hatırladığında, şef Alfredo'yu da orada başka isimlerle görmektedir. Kötülüğün her dönem nasıl da teklediğini ve aynılaştığını belirtmektedir Tanrı. Değişen zaman mekân oluyor, işkenceler, katliamlar ise hep aynı kalıyordur. Bu nedenle Alfredo'nun yüzü yeryüzünde herhangi bir yerde, herhangi bir zamanda yapılan vahşilik sırasında görülmüş olabilir.

“Tanrı- Yapma Alfredo! Ha! O zaman Radko'ydu, yoksa Bilya'mı? Ztravko? Kendinize akrepler diyordunuz. 8000 kişilerdi, çocuk, genç, kadın, yaşlı demeden öldürdünüz onları, kara ormanların içinde.

Alfredo- Bunu yapmayı ben istemedim.

Tanrı- Gönüllü oldun.” (Çağlar, 2013:6).

Oyunda Alfredo, bu diyalogdan sonra kimliğini kabule geçer. Ve “yeni bir ekonomik modele geçecek birine, istikrara, düzene ihtiyaç vardı” der. Artık Alfredo faşizmi ikinci dünya savaşı sonrası değişen liberal politikaları temsil eden bir kişiye dönüşmüştür. Ve o da kendine Tanrı ile hesaplaşmaya başlar. Türkiye'deki bazı önemli olaylarla ilgili Tanrı'ya sorular yöneltir. “Diyarbakır'da 84'te neden yoktun?” Alfredo Tanrı'yı bütün olup biteni zevkle izlemekle suçlar. 2. Bölümün sonunda Alfredo toplum mühendisliğine kalkıştıklarını itiraf eder.

Oyun faşizmin ve ekonomi politikalarının toplumlar üzerinde yarattığı baskı ve şiddeti hem dünyadan hem de ülkemizden örneklerle anlatmaya devam eder. Oyun her bölümde başka mekân başka zaman içermektedir. Alfredo ve Guru insanlığın en aciz en kötü hallerinde bir yolculuğa çıkmış gibidirler. Oyunun “Pazarlık” isimli üçüncü bölümünde işkencenin olduğu bir sorgu sahnesi vardır. Alfredo, 10.000'i

sorgular ve hırpalar. Dördüncü bölümünde ise Alfredo dünyanın her tarafında her zamanda işkence gören 10.000 ile yine İngiltere'den başlayarak, Arjantin'e, Şili'ye, Türkiye'ye kadar pek çok yerde yapılan işkenceleri okuyucuya hatırlatır. Oyun bu yönüyle bir hatırlatıcı görevi görmektedir. Özellikle Arjantin'in ve Türkiye'nin 1990 sonrası dönemi anlatılmaktadır. Bu dönem Berlin Duvarının da yıkılmasıyla kapitalizmin ekonomik model olarak tek başına iktidarını sağladığı, neoliberal politikaların özellikle 2. 3. Sınıf dünya ülkelerinde geçerli kılındığı bir dönemdir. Bu ülkelere görece özgürlük vaadiyle gelen iktidarlar günün sonunda hem ekonomide hem de insan haklarında büyük sorunlara yol açmışlardır.

Oyunda vurgulanan dünyanın her yerindeki faşizmin ve acının aynılığıdır.

“10.000 Kere Kaybolan Adam- İnsanlar ilk işkence yöntemlerinde insanlar evrensel standartlar belirlediler, yani galiba. Sanki bütün hepsi, tüm işkenceciler aynı kişi. Bak Şili, Arjantin, İngiltere, Türkiye'de olman bir şey değiştirmez.” (Çağlar, 2013:11).

“Depresyon” başlıklı dördüncü bölümde ise 90'lı yıllarda Türkiye'de de yapılan ölüm oruçlarına gönderme yapılmaktadır. 10.000 Kere Kaybolan Adam Cemal adındaki bir ölüm orucundaki genci anlatmaya başlar. 10.000 Kere Kaybolan adam dünyanın her tarafında, yaşadığı ve tanık olduğu şiddeti anlatır.

“Kabul” adlı son bölümünde ise, Tanrı bir insanlık resmi sunar. Tanrı'ya göre insan,” ölümü takıntı yaptığı ve kaybolmaktan korktuğu için Tanrı'yı yaratmış ve Tanrı da böyle olunca insana inanmıştır.” Tanrı son bölümde bir gün öleceğini bilmek insanın hayatıdır der ve son noktayı koyar.

Metin, soyut bir andan ve kişiliklerden somut, gerçek olaylara yapılan göndermeler şeklindedir. Alfredo, Tanrı, 10.000 Kere Kaybolan Adam ve Guru gerçeküstü kişiliklerdir. Dünya siyasi tarihinden olayları gözden geçirir, katliamları tartışır. Bu katliamlarda Tanrı'nın rolü ve insanlığın suçu deşifre edilmektedir. İktidarlar, işkenceler, ekonomik çıkarlar, dünyanın her yerinde aynıdır. 2000 sonrası Türkiye dönemi için Neo liberal politikaların daha iyi uygulandığı ve görece başarılı olduğu bir dönem olarak görebiliriz. Türkiye, neo liberal ekonomiyle 1980 darbesi sonrası tanışmış ve ilk müdahaleler çok da başarılı olmamıştır. Ancak 1999 depremi sonrası ortaya çıkan ekonomik kriz AKP'nin neo liberal politikaları ile aşılmış ve iktidarın ilk zamanlarında büyük oranlarda başarı da kazanmıştır. Ancak süreç sonunda gelinen noktada ekonomik rüzgâr tersine dönmüş ve ekonomik olarak alt kesim daha da zor durumlara düşmüştür. Yazar Ümit Akçay'a göre, AKP'nin neo liberal

ekonomide başarılı görünmesinin nedeni, “bu programın ortaya çıkarması muhtemel toplumsal hoşnutsuzlukları törpüleyecek, mekanizmaların geliştirilebilmesiydi. Bu mekanizmalardan biri sosyal içerilme. Diğeri ise finansal içerilme” (gazeteduvar.com.tr, 2020).

Oyun bu yönüyle tarih olarak da Türkiye’de uygulanan en sıkı neo liberal politikaların çöküşe geçtiği bir dönemde 2013 yılında yazılmıştır. Aynı zamanda 1970’lerden başlayarak Arjantin, Şili gibi Güney Amerikalı ülkelerden de örneklerle neo liberal politikaların sonuçları sert cümleler, örnekler ve mesajlarla okuyucuya aktarılmaktadır. Bu nedenle oyun da iktidar hep daimî ve anlatılan öyküye, zaman ve mekâna bağlı olarak değişkendir.

#### **4.9.4 Beş Fasılda Tükenmek oyununun gözetim temasıyla beraber incelenmesi**

Beş Fasılda Tükenmek adlı oyun, Alfredo ve Tanrı’nın, dünyadaki yaşanan pek çok soruna, şiddete, işkencelere, baskıya ve fakirliğe dair karşılıklı tartışmalarını içermektedir. Bu nedenle Tanrı’nın iktidar olarak dünya olarak gözetimi de tartışma konusudur. Ancak metin biçim olarak akışkan ve değişken olduğu için, konular ve söylemler arası hızlı geçişler hem bölümlenmelerde hem de bölümlerdeki satır aralarında da gerçekleşmektedir. Bu nedenle de gözetim teması hem Tanrı ve Alfredo arasında hem de bu satır aralarında bahsedilen tarihsel olaylardadır.

Başlangıçta oyundaki Tanrı ile dünyevi kötü Alfredo’yu tanıyıp tartışmalarına tanık oluruz. Alfredo, dünyada yapılan tüm kötülüklerde, savaşta, baskıda işkencede bulunmuştur. Tüm insanlık suçlarının toplamıdır, somutlaşmış halidir de diyebiliriz. Alfredo bu nedenle daha ilk sahneden Tanrı’ya pişirdiği etin az pişmiş halini Güney Amerikalı kızlara çok pişmiş halini Afrikalı Kızların tenlerine benzetir. Tanrının ise midesi bulanır. 1944’ü, 11 Eylül’ü, 1973’ü hatırlatır ve pişen etin aynı koktuğunu söyler. Burada bahsedilen, savaşta ölen insan etinin kokusudur. Alfredo, Tanrı’yı hiçbir şey yapmamakla suçlayınca, Tanrı’da bütün o kötülükleri yapmakla suçlar ve tüm o saydığı tarihlerde Alfredo’nun da bulunduğunu, tüm bu kötü işler için, gönüllü olduğunu söyler. Bu konuşmalardan sonra şu diyalog geçmektedir.

“Alfredo- Keyifli miydi izlemek bari?

Tanrı- Ne?

Alfredo- Bunca zaman bunca kan akarken. Orada, orası her neresiyse, oturup izlemek keyifli miydi bari? Genç kızların göğüslerini parçalarken, ne güzel ve gururluydular ötürken ve sen yoktun, yoktun onca acı çekerken bağırarak yerine senin ismini sayıklarlarken yoktun. Ben

masumum sen gelmedikçe daha çok yaptım, yaptığının doğru olduğuna. Ben masumum. Çünkü sen yoktun. Neredeydin 84'te, Diyarbakır'da.” (Çağlar, 2013:7).

Tanrı ise bu konuşmanın sonunda “müdahale edemezdim. Bir yeri yapınca, başka yer bozuldu. En iyisi seyretmekti.” Diyerek kendisini savunur. İnsanların bu noktaya oyun evreninde Tanrı'nın kapattığı alandaki kişiler ortaya çıkmaktadır. Dünya Tanrının panoptikonuna dönüşmüştür. Tanrı, tüm dünyayı her yerden, her açıdan izleyebilmektedir fakat müdahaleden kaçınmıştır.

Oyunun ilerleyen bölümlerde ise gerçekçi anlamda gözetim unsurları dünyadaki savaşlardan, örneklerden farklı farklı ülkelerden örneklendirilir.

“10.000 Kere Kaybolan Adam- Onlara İngiltere derdi. Çıplaktık ve kirli. 4,5 yıldır yıkanmamıştık. Yani kendi isteğimizle. Domaltıp kıçımıza yanan bir sigara takarlardı. Düşürene dayak vardı, hem aralarında bahse girerlerdi. İlk kimin kıçından sigara düşecek diye. Feci döverlerdi. Yani sigarayı düşürürsen kıçından. Diyarbakır'da organlarımızdan, yani penislerimizden birbirine bağladılar bizi. Yani tutuklulukları.

Alfredo- Politik teröristler.

10.000 Kere Kaybolan Adam- Politik teröristleri! İpin ucundan tutup koştururlardı bizi koridorlarda. Düşürürlerse yani düşersen çok acırdı. Santiago Şili'de stadyumda topladılar bizi.” (Çağlar, 2013:10).

Bu sahnede Şili 1973 yılında Şili'de yaşanan olaylara gönderme yapılır ve Şili'deki iktidarın, büyük kitleleri stadyuma nasıl kapattığını anlatmaktadır.

Beş Fasılda Tükenmek adlı oyun bir 20. Yüzyıl özeti gibidir. Çağrışımlar ve göndermelerle oyun, okuyucunun ya da izleyicinin gözünde devamlı sıçramalar yapmaktadır.

#### Çizelge 4.1: İncelenen Oyunların Tür ve Konu Bakımından Karşılaştırılması

Yazar	Oyun	Tür	Konu
Yeşim Özsoy	Sene 2084	Siberpunk- Post-Apokaliptik	Faşizm, savaşlar, ekolojik dengelerin bozulması
Halil Babür	Kasap	Post-Apokaliptik	Hayvan hakları, veganların ötekileştirilmesi, eril iktidar
Yusuf Dündar	Göç Dalgası	Bilim Kurgu Distopyası	İktidar teknoloji ilişkisi, kitle iletişim araçları
Şule Demirel	Et	Feminist Distopya (Absürd)	Hayvan hakları, vegan olma hakkı, eril iktidar
Şule Demirel	Panda Seddi	Klasik Distopya	İkna yoluyla gözetim, sağlıklı yaşam dayatmaları
Berkay Ateş	Hakikat, Elbet Bir Gün	Klasik Distopya	Türkiye siyasi tarihi, Gezi parkı olayları, faili meçhul cinayetler, iktidar mekân ilişkisi
Özgür Kaymak	Son	Klasik Distopya	Toplumsal hafıza, Dijitalleşme
Harun Güzeloğlu	Gölgesiz	Klasik Distopya	Gericilik
Güneş Çağlar	Beş Fasılda Tükenmek	Klasik Distopya	Neoliberal ekonomi politikaları, faşizm, işkence, F tipi cezaevleri,

Bu bölümümüzde oyunları tek tek ve detaylıca incelediğimizde yazarların klasik distopyalardan esinlendiklerini fakat içinde yaşamış oldukları çağın sorunlarını dile getirmeye çalıştıklarını gördük. Yerli yazarların seçtikleri konular zaman zaman yerelleşirken, zaman zaman da evrenselleşmektedir. Ancak çağdaş distopyaya yakın eserlerde bile ülkemizdeki iktidarın izleri görünmektedir. Bu da bize yazarların distopyalarını kurarken hem kendi ülkelerindeki sorunlardan yola çıktıklarını hem de okudukları ya da izledikleri eserlerden etkilendiklerini söylemektedir. Oyunlarda iktidara karşı somut bir sınıfsal mücadeleye rastlanmamaktadır. *Sene 2084*, *Göç Dalgası*, *Panda Seddi* ve *Gölgesiz* isimli oyunlarda iktidara karşı bir direniş söz konusu değildir. Hatta *Göç Dalgası* ve *Sene 2084* isimli oyunlarda iktidar teknolojiyi kullanarak alt sınıfa karşı gelişini sonsuza kadar durdurma çabasındadır. Bu dört oyunun oyun kişilerinde bir yılgınlık söz konudur. İktidara karşı mücadele edemeyecek duruma gelmişlerdir. Oyunlara yapılan yerel atıflar, *Hakikat*, *Elbet Bir Gün*, *Gölgesiz*, *Panda Seddi*, *Son*, *Beş Fasılda Tükenmek* isimli oyunlarda daha açıkken diğerlerinde daha örtüktür. Oyunlardaki gelecek öngörüsü teknolojinin, iktidarın denetiminde olacağı ve hem insanlara hem de doğaya zarar vereceği yönündedir. Ancak oyunlar incelediğimiz çağdaş distopya örneklerinde olduğu gibi doğayla girilen bir mücadeleden yoksundur.

Bu dokuz distopya oyundan; *Sene 2084*, *Kasap* ve *Et* adlı oyunlar post-apokaliptik türe yakın olanlardır. *Sene 2084* siberpunk özelliklerine de sahiptir. *Göç Dalgası* bilim kurgu distopyasıdır. *Hakikat Elbet Bir Gün*, *Son*, *Panda Seddi* ve *Gölgesiz* klasik distopya özellikleri taşımaktadırlar. *Beş Fasılda Tükenmek* ise distopya olarak ayrıksı bir görünümde ve tam olarak bir türe yakın değildir. Ancak seçtiği konuların tarihsel gerçekliğine bakıldığında klasik distopya etkileri görülmele beraber, biçimsel arayışı nedeniyle çağdaş distopya örneği olarak adlandırılabilir.

Yazarların distopyalarında 2000 sonrası Türkiye'sine dair seçtikleri konular ise, vatandaşların dijital takip ile gözetlenmesi, kolluk güçlerinin artan yetkileri ve şiddeti, iktidarın medyayı tekelleştirmesi ve taraflı haberler, muhalif vatandaşların, feministlerin, LGBT bireylerin, vegan ya da vejeteryenlerin yani toplumun genelinden farklı düşünenlerin marjinalleştirilmesi ve ötekileştirilmesi, faili meçhul cinayetler, ölüm oruçları, F tipi cezaevleri, iktidar ve mekan ilişkisi, toplumsal belleğin silinmesi, neo-liberal politikaların sınıfsallığı arttırması, gerici faaliyetler,

yasaklar ve sansürler, sanata ve sanatçıya baskılar, iktidarın özel hayata ve bireyselliğe müdahalesi gibi konulardır.

Yazılan oyunlarda distopya kurmaca arayışların dışında biçimsel olarak oyun yazarlığı arayışları da fark edilmektedir. *Sene 2084*, *Hakikat Elbet Bir Gün*, *Beş Fasılda Tükenmek*, post modern sayılabilecek türde metinlerdir. *Et* ve *Panda Seddi* dil olarak absürt oyun özellikleri de taşımaktadırlar.



## 5. SONUÇ

“2000 Sonrası Türkiye Tiyatrosunda Distopyalar ve Ortak Temalar Bağlamında İncelenmeleri” başlıklı bu araştırmada tür olarak ütopya ve distopyanın tarihsel süreci, 2000 sonrası Türkiye Tiyatrosunda yerli yazar eğilimleri ve aynı dönem yerli yazarlar tarafından yazılmış dokuz distopya tiyatro metni ortak temalar bağlamında incelenmiştir. Tezin iddiası ise çağımızda oluşan bilimsel ve teknolojik gelişmelere ek olarak, 2000’li yılların başından beri varlığını sürdüren güçlü muhafazakâr iktidarın, toplumun üzerindeki baskı ve gözetimini arttırmasıyla, Türkiye tiyatrosunda yerli distopya üretimindeki artışın arasında bir bağlantının olduğudur.

Ütopyacılık fikirlerin temelinde, insanlığın daha iyi bir yaşam arzusunun yattığı görülmüştür. Bu, daha iyi bir yaşam isteği, ilkel çağlardan günümüze kadar devam etmiş ve insanlığın gelişmesinde de büyük rol oynamıştır. MÖ Antik Yunan’da yaşayan Platon’un yazdığı *Devlet* adlı eseri ilk ütopya örneği sayılmaktayken politik tarafıyla da türe kaynaklık etmiştir. Bu metinde, politik felsefenin de kurucusu sayılan Platon, Atina’nın güç kaybettiği ve siyasi çalkantılarla uğraştığı bir dönemde devlet oluşumunun nasıl olması gerektiğini hocası Sokrates’i de katarak kurduğu kurmaca diyaloglarla anlatmıştır. Platon’un *Devlet*’inden sonra da başta değerlendirmemiz sırasında incelenen S.t Augustinus, Thomas More, Francis Bacon, Campanella gibi pek çok yazar ve düşünür de içinde buldukları topluma ve yönetime de birer eleştiri yönelttikleri ütopya eserler kaleme almışlardır. Bunlarda tıpkı Platon’un devlet adlı eseri gibi hem bir hayali hem de politikayı içeren metinlerdir. Türe adını veren eser ise 16. Yüzyılda Thomas More tarafından yazılan *Ütopya* adlı eser olmuştur. Ütopyaların ortak özelliklerine baktığımızda, kurmaca olmalarını, politik kaygı taşımalarını, eğitimin, dinin, ahlakın, bilimin, bir toplumsal örgütlenmede nasıl konumlandırılması gerektiğiyle ilgili ideal devlet tasarımı olduklarını sayabiliriz. Ancak ütopyalar, yalnızca bir kişinin ya da bir grubun ideal devlet tasarımı oldukları için o ütopyayı kuranların karşısındaki kişiler için vaat edilen ütopya, yaşanabilecek en kötü yere dönüşecektir. Distopyalar da aslında ütopyaların içinden çıkmış ütopyaların kötü taraflarını ve zaaflarını eleştiren

yapılardır. Bu nedenle değerlendirmemiz sırasında distopya araştırılmadan ütopya kavramı araştırılmış ve sonrasında da distopya ile karşıtlıkları incelenmiştir.

Distopya kelimesi John Stuart Mill tarafından 1868 yılında ilk kez kullanılmasının ardından çok çabuk bir şekilde ütopya karşıtı bir kurmaca türü olarak da ortaya çıkmıştır. Bu karşıtlığı kurmaca olarak ele aldığımızda ütopya ve distopyanın teknoloji ve bilimle olan ilişkisinin merkezde olduğunu görürüz.

Ütopyaların temelde iyi yaşam arzusundan kaynaklı olmaları fikir olarak ütopyacılığı yerleşik hayatın öncesine kadar götürmektedir. Modern öncesi ve sonrası döneme kadar olan süreçte de teknolojinin yetersizliği göz önüne alındığında ütopyalarda eğitim ve bilim, insanlığın yanında ve aydınlık geleceğinde görülmüştür. Ancak ütopyaların yıkılıp distopyaların çoğalmaya başladığı döneme geldiğimizde insanlık artık 19. Yüzyılın sonlarına gelmiştir ve teknolojik gelişmeler daha önce hiç olmadığı kadar hızlanmıştır. Distopyaların arka planında sömürgecilik, Avrupa nüfusunun artması, sanayi devrimi, makineleşme ve 19. Yüzyıl felsefesinin karanlık bakışı vardır. Bunun yanında süren savaşlar, kapitalizmin ve sosyalizmin SSCB, İngiltere, Amerika gibi ülkeler üzerinden çekişmesi ilk dönem distopyaların ana konusunu oluşturmuştur. Sözgelimi ilk dönemde yazılan klasik distopyaların en önemlilerinden Orwell'in 1984'ü SSCB karşıtlığındayken, Huxley'in *Cesur Yeni Dünya*'sı Amerika'yı hicvediyordu. Bu iki başat distopya metin karşılaştırıldığında, ekonomik model ve ülke olarak birbirinden farklı iki ülkeyi, yaşam modelini eleştireler de kurmaca içeriği olarak ortak noktaları çok fazladır. İkisinde de bilim iktidarın elinde ve mutlak iktidarlarını sürdüreceği şekilde tasarlanmıştır. Bunun yanında oluşan sınıfsallık da topluma huzur değil mutsuzluk getirmiştir.

Ütopya ve distopyalardaki temel karşıtlık iktidar, bilim, sınıfsallık konusundadır. Ütopyalarda iktidar güven verecek şekilde düzenlenmiş ve hatasız kurgulanmıştır. Bazı ütopyalarda iktidar, denetim altına alınmış ya da eşit güçlerce bölüştürülmüştür. Fakat distopyalarda iktidar olabilecek en kötü, karanlık ve toplum karşıtı iktidardır. Bilim ise ütopyalarda o toplumu aydınlık geleceğe götüreceği kadar önemliyken, distopyalarda bilim insanlık karşıtı bir sonsuz arayışa dönüşmüştür. Ütopyalarda kurulan sınıfsallık toplumun içindekileri mutlu edip rahatsız etmezken, distopyalarda sınıfsallık oldukça ürpertici sunulmuştur.

Ütopya ve distopyaların ortak özellikleri politik olmaları, yazarlarının kendi çağ ve toplumlarıyla ilgili eleştirilerini belirttikleri metinler olmalarıdır. Ütopyalar doğru olanı iyi ve kusursuz bir tasarımla göstermekteyken, distopyalar olabilecek en karanlık gelecek tasarımıyla okuyucularına ve insanlara mesaj iletmektedirler.

İkinci dünya savaşından sonra ise distopyalar türlere ve alt türlere ayrılmaya başlamıştır. Distopyaların bilim kurguyla ilişkisi, Siberpunk, Post-Apokaliptik gibi alt türleri doğurmuştur. Çağdaş distopyalar olarak da adlandırılacak bu tür distopyaların en önemli özelliği iktidarı görünmez kılmaları veyahut teknolojiyle ilişkili çok uluslu şirketlere dönüştürmeleridir. 20. Yüzyıldaki tarihsel olaylara ve kırılmalara paralel olarak ise feminist distopya, kültür distopyası gibi türlerde de gelişim olmuştur. Distopyaların kurmaca olarak yolcuğu 20. yüzyılın sanatı olarak görülebilecek sinemada da sürmüştür. Özellikle post-apokaliptik ve Siberpunk türleri sinemada popüler olmuştur. Bunda kıyamet sonrası estetiğinin ve yarı mekanik yarı insan görsellerinin beyaz perde de daha iyi sunulabilmesinin payı büyüktür. 21. yüzyılla beraber dijitalin gelişmesiyle ortaya çıkan platformlarda da distopyalar en çok izlenen türler arasında yerini almıştır.

Distopyaların ülkemizdeki gelişimi ise oldukça yavaş olmuştur. 1980 darbesinden sonra hafif bir artış söz konusuysa 2000 sonrasında edebiyat ve yerli oyun yazarlığı tercihlerinde keskin bir artış yaşanmıştır. 2000 sonrası yerli oyun yazarlığına baktığımızda ödenekli tiyatrolarda fazla şans bulamayan genç yazarların ağırlıklı olarak özel tiyatrolarda oyunlarını sahnelediklerini ve “yazar tiyatrosu” yapmaya çalıştıklarını görüyoruz. Ve yine aynı dönemde yeni arayışlar içerisine giren yazarların, güncel ve aykırı konular hakkında yazılmış çoğunlukla politik ve biçimsel olarak da deneysel olan oyunlarıyla karşılaşılıyor. Tam da bu dönemde distopya oyunlarında da rakamsal olarak bir artış görünmektedir.

Değerlendirmemiz boyunca distopyaların, yazıldıkları çağdan ayrı düşünülmemeyceklerini, politik felsefenin ürünü olduklarını, yazarların özellikle içinde buldukları çağı, bilimsel gelişmeleri, toplumu değerlendirmeye aldıklarını ve okuyucu ya da izleyicilerine “böyle devam edersen” in karanlık geleceğini sunduklarını gördük. İşte bu nedenle de bu tezde 2000 sonrasındaki süreçte distopyaların artış sebeplerini tanımlayabilmek için 2000 sonrası Türkiye Tiyatrosundan dokuz distopya metin seçilmiş ve ortak temalar bağlamında incelenmiştir.

Türkiye 2000 yılından sonra, başta ekonomi olmak üzere pek çok konuda dünyaya entegre olurken; 2002 yılından başlayarak içinde bulunduğumuz zamana kadarlık olan süreçte güçlü bir muhafazakâr iktidar anlayışıyla yönetilmiştir. Bu geçen 18 yıllık süreçte, Türkiye’de çeşitli toplumsal olaylar ve kırılmalar yaşanırken, feminizm, vejetaryenlik, LGBT gibi konularda zaman zaman politik alanlara taşınmak istenmiştir.

Böylesine karşıtlıklarla dolu bir arka planla, yerli oyun yazarları tarafından yazılmış distopya oyunlar incelendiğinde iktidar ve gözetim temaları öne çıkmakta ve incelenen her oyunda kendilerine yer bulmaktadırlar. Ancak bu temalar yazarların konu ve distopya türü seçimleriyle farklı şekillerde işlenmektedir.

Değerlendirmemiz gereği incelenen ilk oyun, 2000 ile 2001 yılları arasında yazılan Yeşim Özsoy’un *2084* adlı post apokaliptik öğeler taşıyan oyunu olmuştur. Bu oyunun önemi 2002 yılından önce yazılmış olmasıdır. *2084* incelendiğinde görülmüştür ki yazarın iktidar ve gözetim arayışı, klasik distopya romanı *1984*’ün gelecek tasavvuru niteliğindedir. Oyunda *1984*’ün iki ana karakteri Julia ve Winston zamanlar arası yolculukla birbirlerini ararken, bu süreçte iktidarın nasıl şekillendiği teknolojik gelişmeler üzerinden anlatılmakta ve gözetimde insanın ölüm tercihlerinden, bilincine kadar sızmış olarak gösterilmektedir. Metinde özellikle iktidarın teknolojiyle olan birlikteliği ve gözetimi bu yolla arttırması 2000 sonrası Türkiye’siyle oyunu bir ölçüde bağdaştırmaktadır. 2000 sonrasında iktidar da teknoloji kullanımıyla vatandaşları üzerindeki gözetimini arttırmıştır. Özellikle tüm dünyada olduğu gibi insanlar telefonları, bilgisayarları ve sosyal medya kimlikleriyle denetime tabii tutulmakta ve zaman zaman da bu konuyla ilgili büyük mağduriyetler yaşanmaktadır.

İncelenen ikinci oyun ise Halil Babür’ün 2015 yılında yazdığı *Kasap* adlı oyunu olmuştur. *Kasap* vejetaryen distopyası sayılabilecek bir oyundur. Oyun, Tarım ve Hayvancılık Bakanı Süha Korkut’un, yaşadıkları ülkenin hayvanlarının kaçmasından sonra, insan eti satacak bir kasap açmayı akıl etmesi ve yanına eleman almasıyla başlamaktadır. Okuyucu ya da izleyicisini hayvanların yaşadıklarıyla özdeşleştiren oyun; iktidarı, kadın erkek ilişkilerinde ve sınıfsallıkta aramakla beraber, insanın dünya üzerindeki tür olarak iktidarını da yansıtmaktadır. Gözetim ise, bir hayvan gibi rafa konulan İlk’in ve kasap dükkanında gizli bir ajan gibi çalışan Karin’in de dahil olduğu veganların üzerindedir. Veganlar Süha korkut tarafından, 2000 sonrası

dönemde de iktidarın ve basının muhalif göstericileri sık sık “marjinaller” olarak tanımladığı gibi “marjinaller” olarak tanımlanmakta ve insan eti yemeyle ilgili yapılacak referandumdan önce Süha Korkut tarafından gözetime uğramaktadırlar. Oyun evreninin önceki zamanında ülkede, gökyüzü tavanının çökmesi ve hayvanların kaçmasıyla, ekolojik bir yere de varan Kasap, Yeşim Özsoy’un oyunu gibi post apokaliptik özellikler taşımaktadır.

İncelediğimiz üçüncü oyun 2017 yılında yazılan Yusuf Dündar’ın *Göç Dalgası* ise radyocu bir gencin, iktidardakiler tarafından tutulup, tüm alt kesimi mankurtlaştıracak bir projenin başına geçirilmesini ve dolayısıyla Deniz’in son yayını anlatmaktadır. Oyunda iktidardakiler ve güç sahipleri, bilim insanlarını da yanına alarak, radyo dalgalarıyla ve tek bir tuşla, alt sınıftan insanları düşünemeyen ve sadece itaat eden birer makineye dönüştürmek ister. Bu yönüyle oyun, özellikle 2000 sonrası Türkiye’inde medyanın tekelleşmesinin boyutlarının nerelere gidebileceğini göstermek ister gibidir. Mankurtlaşan, insan yaşayan ama düşünemeyen ve sorgulayamayan kimsedir. Bir tuşla insanların robota dönüştürülmesi, 2000 sonrasında, muhalif ve özgür yayın organlarının ortadan kaldırılmasını temsil etmektedir. Aynı zamanda, iktidar sahiplerinin istediği son yayını yapan Deniz de oyunun sonunda mankurtlaşır. Oyundaki gözetim mankurtlaşan hareketinin kendisidir. Sorgulaması ve düşünmesi engellenen toplum sınıfsal bir çatışmaya giremeyecek ve yerini kabullenip güç sahiplerine itaat etmeye devam edecektir. Kitleleri peşinden sürüklemenin en iyi yolu budur. Böylece iktidar, gözetimi sonsuz kılacaktır.

İncelenen dördüncü oyun Şule Demirel’in *Et* adlı oyunu olmuştur. Oyun post-apokaliptik özellikler taşımakla beraber, biçim olarak absürd distopya özelliklerine sahiptir. Kasap oyununda olduğu gibi ekolojik dengenin bozulması ve doğada yenilebilir bitki ve hayvan eti kalmaması üzerine, insanların birbirlerini en çok da vejeteryanları yemek istemesi üzerine kuruludur. *Et* oyununda iktidar ilişkilerde ve etin kendisindedir. Oyun kişileri, A, B, C ve D üzerinden bir evin anlatıldığı oyunda iktidar eti yiyen kişidir ve bu sürekli değişmektedir. Gözetim ise oyunun dünyası gereği hem karşı tarafı gözetlemek hem de gözetlenmekten korunmak için yapılır. Şule Demirel’in oyunu absürd özellikler taşıması sebebiyle, 2000 sonrası Türkiye’sine kabaca bir atıf görülmemektir fakat vejeteryanların mağdur olarak gözlemlendiği oyun da yazar da kendi ifadesine göre oyunlarını yazarken en çok

ülkesindeki faili meçhul cinayetlerden ve toprak altından çıkan kemiklerden etkilendiğini söylemiştir.

Şule Demirel'in diğer oyunu *Panda Seddi* ise, iktidarın vatandaşları üzerindeki baskısını iyi niyet rolüne soyunarak yaptığı bir sağlık distopyasıdır. İktidar, vatandaşlarını sağlıklı olmaları üzerinden kontrol etmekte ve yeme içmelerine, cinsel hayatlarına kadar karışmaktadır. Panda seddinde iktidar, teknoloji ile iş birliği içerisinde vatandaşlarını kontrol altına alırken, televizyonda devamlı gösterilen panda imajıyla onları oyalıyor hem de herkesin gözünün önünde pandanın neslinin tükenmesine göz yumuluyordur. Gözetim ise hem teknolojik, dijital hem de fizikseldir. Vatandaşlar, evden sürekli gözetlenebilirken, sağlık verileri de gidecekleri lokantalara gönderiliyor ve beslenmeleri takip ediliyordur. Fiziksel olarak da kontrol edilen vatandaşların evlerine yaptıkları alışverişte Denetçiler ile takip edilmektedir. Oyunda 2000 sonrası iktidar ilişkilerine yapılan atıflar sağlık dayatmaları ve özgür iradeye yapılan baskılar biçiminde ele alınmıştır.

Berkay Ateş'in 2016-2017 yılları arasında yazdığı *Hakikat Elbet Bir Gün* oyunu ise masalsi bir distopya alanına Türkiye'nin hem geçmiş hem de güncel siyasetindeki pek çok kırılmayı sığdırmakta ve bunları şiirsel bir dille anlatmaktadır. Oyun güncel olarak gezi parkı eylemlerine çeşitli göndermelerde bulunurken emekli sınıf öğretmeni, Mukadder Hanım üzerinden ve kesilen söğüt üzerinden iktidar ve mekân ilişkisini sorgulamaktadır. Sarı'nın üzerinden ötekileştiren Sarı rengi ise 2000 sonrası iktidar anlayışının ötekileştirme politikalarını temsil ediyordur. Oyunda bunun yanında siyasi olarak 2000 sonrasında iktidarın tekelleşmesi sorunu da dile getirilmektedir. Gözetim teması ise, iktidarın kolluk güçleri haline gelen Karga'lar üzerinden ve yine teknoloji iş birliği ile yapılmaktadır.

Özgür Kaymak'ın 2015 yılında yazdığı *Son* adlı oyunda ise her şeyin dijitalleştiği ve basılı kaynakların yok edildiği bir çağda toplum dışı olan karakterlerin hatırlama ve yaşama mücadelesine tanıklık edilmektedir. Oyunda iktidar, teknolojiyi kullanarak vatandaşlarını kontrol altına alırken dağıttığı bedava yemeklerle de toplumsal hafızayı yok etmektedir. Buna direnmeye çalışan toplum dışı karakterler ise kurtarabildikleri kağıtları kurtarmaya çalışırlar. Gözetim ise, iktidar tarafından vatandaşların birer veriye dönüştürülmesinin yanı sıra, fiziksel olarak iktidarın polisi Sorgulayıcı'larla yapılmaktadır.

Harun Güzeloğlu'nun 2016 yılında yazdığı *Gölgesiz* adlı oyunda ise güneşin yasaklandığı ve insanların karanlığa mahkûm edildiği bir distopya yaratılmıştır. Tek kişilik ve anlatı olarak gelişen oyunda Ana karakter ateş çaldığı için mahkûm dilen genç bir kadındır. Oyunda iktidar, gerici unsurlar taşımakta ve dinci bir anlayışa yakın gözükürken gözetim ise yine iktidarın kolluk güçleri görünümünde olan gölgesizler tarafından yapılmaktadır. Oyunun 2000 sonrasına yapılan atıfları ise Türkiye'de yükselen gerici faaliyetler ve iktidarın bu faaliyetlere gösterdiği müsamaha olarak yorumlanabilir. Harun Güzeloğlu oyunuyla, aydınlığı temsil eden bilimden ve sanattan uzaklaşılmasının ülkemiz için nasıl bir gelecek oluşturabileceğine dair bir öngöründe bulunmuştur.

Güneş Çağlar'ın 2013 yılında yazdığı *Beş Fasılda Tükenmek* adlı oyun neo-liberal ekonomi başta olmak üzere, distopyayı tarihsel olaylar ve gerçeklerde arayan bir oyundur. Oyunda iktidar devletler ve ekonomik modeller olarak karşımıza çıkmaktadır. Savaşlardan kesitlerle okuyucuya ya da izleyiciye çağrışımlar yaptırılmak istenmektedir. Oyunda iktidar anlatılar arasında devamlı değişirken, gözetim de yine aynı şekilde tarihsellik içerisinde örnek gösterilen savaş ve isyanlar sırasında insanların kapalı ya da açık alanlara hapis edilerek işkenceye uğratılmalarında aranmaktadır. Oyunun 2000 sonrası Türkiye'sine yaptığı atıflar ise Türkiye'nin bu yıllarda neo-liberal politikalar uygulaması ve F tipi, ölüm oruçları gibi konulardır.

Bu dokuz distopya metin dünyadaki distopya anlayışla karşılaştırdığımızda tespit edilen şudur ki; 2000 sonrası yazılan yerli distopyalarda iktidar genel olarak siyasi açıdan ele alınmaktadır. *Sene 2084, Kasap, Göç Dalgası, Panda Seddi, Hakikat Elbet Bir Gün, Son, Gölgesiz* ve *Beş Fasılda Tükenmek* adlı oyunlar da iktidar görünür ya da görünmez siyasidir. Oysa değerlendirmemiz sırasında gördük ki, özellikle içinde bulunduğumuz çağda yazılan distopyalarda post-apokaliptik oyunlar başta olmak üzere siyasi iktidar silikleşmektedir ve iktidar ya çok uluslu şirketler ya da doğanın kendisidir. Yerli oyun yazarlarının distopyalarında eğilim siyasi olmuştur. Buradan 2000 sonrası dönemin siyasi kutuplaşmasının ve dönemin iktidar anlayışının yazarları etkilediği anlaşılırken, yazarların ilk dönem klasik distopyaların etkisinde kaldığı da anlaşılmaktadır. Yazarların oyunlarında fazlaca güncel siyasete dair söz söylemeye çalıştıkları da görülmüştür. Post-apokaliptik özellikler taşıyan *Kasap* oyununda bile işsizlik, ekonomik sıkıntılar gibi konular yan tema olarak seçilmiştir.

Oyunlar ağırlıklı olarak yerli özellikler taşımakta ve Türkiye siyasetinden fazlaca beslenmektedir. Çağımızdaki distopyalardan farklı olarak yerli yazarlarda teknoloji ve bilim, tek başına bir problem olarak ele alınmamakta güçlü bir iktidar anlayışla eşleştirilmektedir.

Bunların yanı sıra yine klasik distopyalarda görülen sınıfsallık anlayışı yerli oyun yazarlarında küçük göstergeler dışında görülmemektedir. Bunda sınıf mücadelesinin tüm dünyada olduğu gibi bir değişim sürecine girecek olmasının payı olabilir.

Sonuç olarak, 2000 sonrasında Türkiye Tiyatrosunda yazılan distopya metinler incelendiğinde görülmüştür ki, yerli oyun yazarları, içinde buldukları çağda oluşan bilimsel ve teknolojik gelişmelere ek olarak, 2000’li yılların başından beri varlığını sürdüren güçlü muhafazakâr iktidarın, toplumun üzerindeki baskı ve gözetimi arttırmasından etkilenmiş ve bu nedenle oyunlarda iktidar ve gözetim temalarını ortaklaşa kullanarak, distopyalarını 2000 sonrası döneme atıf yapacak şekilde kurmuşlardır.

## KAYNAKLAR

- Adams, C.J.** (2017), *Etin Cinsel Politikası*, Çev: G. Tezcan- M.E. Boyacıoğlu, Ayrıntı Yayınları
- Ağkaya, O.** (2016), *Ütopya ve Distopya: Siyasetin Edebiyat Üzerindeki Etkisi*, MCBÜ Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı: 4/14,
- Ahmed, S.** (2018), *Feminist Bir Yaşam Sürmek*, Çev: Beyza Sümer Aydaş, Sel Yayınları
- Akal, C.B.** (2003), *İktidarın Üç Yüzü*, Dost Kitabevi Yayınları
- Akkoyunlu, K.E.** (2003), *Kentin Tükenişi ve Ütopyalar*, Amme İdaresi Dergisi, Cilt/36, Sayı/2
- Asimov, I.** (1999), *Robot Öyküleri Antolojisi*, Çev: Özlem Alpin Kurdoğlu, Us Yayınları
- Ateş, B.** (2017), *Hakikat, Elbet Bir Gün, Basılmamış Tiyatro Oyun Metni*
- Atwood, M.** (2003), *Cesur Yeni Dünya: Sunuş*, Çev: M.İhsan Tatari, Aldous Huxley, İthaki Yayınları
- Babür, H.** (2015), *Kasap*, Basılmamış Tiyatro Oyun Metni
- Bacon, F.** (1999), *Yeni Atlantis*, Çev: Hamit Dereli, Cumhuriyet Yayınları
- Bacon, F.** (2007), *Denemeler*, Çev: Akşit Göktürk, Yapı Kredi Yayınları
- Balı, F.** (2016), *Sinemada Distopyanın İnşası*, Ordu Üniv. SBE. Sinema ve Televizyon Ana Bilim Dalı (Yüksek Lisans Tezi)
- Balıbar, E., İnsel, A. ve Selek, P.** (2014), *Şiddet, Siyaset ve Medenilik Karabasanlar İçinde Türkiye: "Ahtapota Karşı Kesişen Mücadeleler: Türkiye'de Feminist ve Anti-Militarist Hareketler," Der: Marie-Claire- Caloz Tschopp, İletişim Yayınları*
- Başaran, T.** (2007), *Soğuk Savaş Sonrası Bilim Kurgu Sinemasında Distopik Sistemler ve Kontrol Mekanizmaları*, Ankara Üniv. SBE. Radyo Televizyon Sinema Ana Bilim Dalı (Yüksek Lisans Tezi)
- Baudrillard, J.** (2010), *Tüketim Toplumu*, Çev: Hazal Deliceçaylı-Ferda Keskin, Ayrıntı Yayınları
- Baudrillard, J.** (2014), *Simülakrlar ve Simülasyon*, Çev: Oğuz Adanır, Doğubatı Yayınları
- Beauvoir, S.** (1993), *İkinci Cins: Genç Kızlık Çağı*, Çev: Bertan Onaran, Payel Yayınları
- Bezel, N.** (1984), *Yeryüzü Cennetleri Kurmak: Ütopyalar*, Say Yayınları
- Bezel, N.** (1984), *Yeryüzü Cennetlerinin Sonu: Ters Ütopyalar*, Say Yayınları
- Birkiye, S.K.** (2008), *İkibinli Yıllarda Türk Oyun Yazarlığı*, Yaratıcı Drama Dergisi, Cilt/3 Sayı: 6
- Bradbury, R.** (2018), *Fahrenheit 451*, Çev: Dost Körpe, İthaki Yayınları
- Bradshaw, D.** (1999), *Cesur Yeni Dünya: Cesur Yeni Dünya Üzerine* Çev: Savaş Kılıç, Aldous Huxley, İthaki Yayınları
- Campanella, T.** (1974), *Güneş Ülkesi*, Çev: Haydar Kazgan-Vedat Günyol, Çan Yayınları

- Celkan, E.N.** (2014), *Türkiye’de Oyun Yazarlığında Yeni Eğilimler*, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturgi Bölümü (T.E.D.) Bölümü Dergisi, Sayı:25, 2014/2
- Cevizci, A.** (2003), *Felsefe Terimleri Sözlüğü*, Paradigma Yayınları
- Cevizci, A.** (2012), *Felsefenin Kısa Tarihi*, Say Yayınları
- Çağlar, G.** (2013), *Beş Fasılda Tükenmek*, Basılmamış Oyun Metni
- Çakır, M.** (2015), *İnternette Gösteri ve Gözetim Eleştirel Bir Okuma*, Ütopya Yayınevi
- Çelik, E.** (2015), *Distopik Romanlarda Toplumsal Kurgu*, Sosyoloji Araştırmaları Dergisi, Cilt/Volume 18, Sayı/1(57-79)
- Çetin, H.** (2001), *Liberalizmin Temel İlkeleri*, Cumhuriyet Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi, Cilt:2 Sayı 1
- Çınar, R.Ü.** (2019), *Toplumsal Bellek Mücadelesinden Ulus Devletin Ev Sahipliğine*, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt/10, Sayı:2
- Demirel, Ş.** (2015), *Et, Panda Seddi*, Sıfırdan Yayınları
- Dolgun, U.** (2015), *Şeffaf Hapishane yahut Gözetim Toplumu Küreselleşen Dünyada Gözetim, Toplumsal Denetim ve İktidar İlişkileri*, Ötüken Yayınları
- Dökmen, Z. Y.** (2010), *Toplumsal Cinsiyet: Sosyal Psikolojik Açıklamalar*, Remzi Kitabevi
- Dündar, Y.** (2018), *Göç Dalgası*, Dramatik Yayınları
- Engels, F.** (1992), *Ailenin Özel Mülkiyetin ve Devletin Kökeni*, Çev: Kenan Somer, Sol Yayınları
- Erdem, T.** (2005), *Siyaset Sosyolojisi Açısından İktidar*, Düşünen Siyaset Düşünce Dergisi, Lotus Yayınları
- Erol, V.** (2013), *Bilim Kurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk Çerçevesinde Dönüşen Gelecek Tasvirleri*, İstanbul Üniv. SBE. Radyo Televizyon Sinema Ana Bilim Dalı, (Yüksek Lisans Tezi)
- Ersümer, O.** (2014), *Yavuz Turgul’dan Terrence Malick’e Sinema Yazıları*, Hayalperest Yayınevi
- Farabi.** (1990), *El Medinatü-l*, Çev: Ahmet Arslan, Kültür Bakanlığı Yayınları
- Gaiman, N.** (2018), *Fahrenheit 451: Sunuş*, Çev: Dost Körpe, Ray Bradbury, İthaki
- Gordin, M.D., Tilley, H. ve Prakash, G.** (2017), *Ütopya/Distopya Tarihsel Olasılığın Koşulları*, Koç Üniversitesi Yayınları
- Gökberk, M.** (2011), *Felsefe Tarihi*, Remzi Kitabevi Yayınları
- Güçyener, M.** (2011), *Panoptikonik Gözetimden Synoptisizme Gözetim Toplumu*, Afyon Kocatepe Üniversitesi, SBE. Sosyoloji Ana Bilim Dalı
- Güler, Ö.** (2016), *M. Foucault’nun Biyo-Politika Görüşünün M. Hardt ve A. Negri’nin Siyaset Felsefesine Etkileri*, Ankara Üniv. SBE. Felsefe Ana Bilim Dalı (Yüksek Lisans Tezi)
- Gümüş, Y.E.** (2018), *2000 Sonrası Çağdaş Türk Tiyatrosunda Yeni Bir Estetik: Performatif Anlatı*, JIA JOURNAL (IJIA), Cilt:3, Sayı:6
- Güzel, M.** (2015), *Gerçeklik İlkesinin Yitimi Baudrillard’ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları*, Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı:19
- Güzeloğlu, H.** (2018), *Karanlık Kıvamı: Gölgesiz*, Yazılama Yayınevi
- Hardt, M. ve Negri, A.** (2003), *İmparatorluk*, Çev: Abdullah Yılmaz, Ayrıntı Yayınları
- Hardt, M. ve Negri, A.** (2020), *Çokluk*, Çev: Barış Yıldırım, Ayrıntı Yayınları
- Huxley, A.** (1999), *Cesur Yeni Dünya*, Çev: Ümit Tosun, İthaki Yayınları
- Jameson, F.** (1994), *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*, Çev: Nuri Plümer, Yapı Kredi Yayınları

- Karagül, C.** (2014), *Bourdieu'cü Sanat Sosyolojisi Bağlamında 2000'li Yıllarda İstanbul'da Alternatif Tiyatrolar*, Mimar Sinan G.S.F. Üniv. SBE. Sosyoloji Ana Bilim Dalı, (Yüksek Lisans Tezi)
- Karacabey, S.** (2018), *Göç Dalgası: Sunuş*, Yusuf Dündar, Dramatik Yayınları
- Kaymak, Ö.** (2015), *Son*, Basılmamış Tiyatro Oyun Metni
- Keçeli, F.** (2009), *Ötekileştirilen Oyun Kişileri: İstanbul, Beyaz Rakı Rengarenk, Kırmızı Yorgunları, Gözü Kara Alaturka*, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 27:2009/1
- Kumar, K.** (2005), *Ütopyacılık*, Çev: Ali Somel, İmge Yayınları
- Kumar, K.** (2006), *Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşı Ütopya*, Çev: Ali Galip, Kalkedon Yayınları
- Kutlu, K.** (2004), *Siberpunk Distopya A.Ş.*, *Sinema*: Popüler Sinema Dergisi, Sayı:5
- Marshall, G.** (1999), *Sosyoloji Sözlüğü*, Çev: Osman Akinhay-Derya Kömürcü, Bilim ve Sanat Yayınları
- Millet, K.** (2011), *Cinsel Politika*, Çev: Seçkin Selvi, Payel Yayınları
- Melis, P- Parmaksız, Y.** (2012), *Neye Yarar Hatıralar? Bellek ve Siyaset Çalışmaları: Çanakkale Bellek Savaşı, Yelsalı Parmaksız*, Phoenix Yayınevi
- More, T.** (1999), *Ütopia*, Çev: Sabahattin Eyüboğlu-Vedat Günyol-Mina Urgan, İş Bankası Kültür Yayınları
- Notz, G.** (2012), *Feminizm*, Çev: Sinem Derya Çetinkaya, Phoenix Yayınevi
- Orwell, G.** (2012), *Hayvan Çiftliği*, Çev: Celal Üster, Can Sanat Yayınları
- Orwell, G.** (2014), *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört*, Çev: Celal Üster, Can Sanat Yayınları
- Öner, S.Ö.** (2008), *Augustinus'un Tanrı Devleti*, Marmara Üniv. SBE. İlahiyat Ana Bilim Dalı, (Doktora Tezi)
- Özaydın, G. ve Yavuz, N.** (2003), *Bir Kentsel Dönüşüm Sürecinin Hikayesi: Siyasal İktidarın Sanat Yapıtları Aracılığı ile Kamusal Alana Müdahalesi, Taksim Meydanı Nasıl Çözüldü?* Uluslararası 14. Kentsel Tasarım ve Uygulamalar Sempozyumu Bildiriler Kitabı, MSÜ Yayınları
- Özbudak, S.** (2014), *Türkiye'de Oyun Yazarlığında Yeni Eğilimler*, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturgi Bölümü (T.E.D.) Bölümü Dergisi, Sayı:25, 2014/2
- Özdemir, E.** (2019), *Akıra Örneğinde Post Apokaliptik Toplum ve Çevre Tasvirlerinin SiberPunk Kültüründeki Yeri*, Maltepe Üniv. SBE. Güzel Sanatlar Ana Sanat Dalı, (Yüksek Lisans Tezi)
- Özdel, G.** (2012), *Foucault Bağlamında İktidarın Görünmezliği ve Panoptikon ile İktidarın Gözü Göstergeleri*, The Turkish Online Journal Of Design Art And Communication- TOJDAC January 2012, Sayı:2
- Özsoy, Y.** (2001), *Sene 2084*, Basılmamış Tiyatro Oyun Metni
- Pala, H.** (1999), *Ütopyalar Tarihi*, Gece Kitaplığı Yayınları
- Platon,** (2007), *Devlet*, Çev: Sabahattin Eyüboğlu-M. Ali. Cimcoz, İş Bankası Kültür Yayınları
- Pınarbaşı, S.Ö.** (2019), *Çağdaş Sanatta Ütopya ve Distopya, İstanbul Üniv. SBE. Sanat Tarihi Anabilim Dalı, (Yüksek Lisans Tezi)*
- Roloff, B. ve Seeblen, G.** (1995), *Ütopik Sinema/Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*, Çev: Veysel Ataman, Alan Yayıncılık
- Sabancı, A.A.** (2016), *Gözetim Toplumu: Dijital Gözetime Karşı Savunma Rehberleri*, Der: Barış Çoban-Bora Ataman, TMMOB Elektrik Mühendisleri Odası, İstanbul Şubesi
- Shelley, M.** (2018), *Frankenstein*, Çev: Duygu Akın, Can Yayınları

- Sontag, S.** (2015), *Yoruma Karşı*, Çev: Osman Akinhay, Agora Kitaplığı
- Sucu, İ.** (2011), *Gözetim Toplumunun Karşı Yüzü Ütopya: İktidar Güçleri ve Ötekiler*, Atatürk İletişim Dergisi, Sayı:2
- Soysal, B.** (2018), *Yirminci Yüzyıl Distopyalarının İşlevselliği Problemi*, Pamukkale Üniv. SBE. Felsefe Ana Bilim Dalı, (Yüksek Lisans Tezi).
- Tatar, S.** (2015), *Feminist Distopyalarda Mekân ve Zaman*, Ege Üniv. SBE. Kadın Çalışmaları Ana Bilim Dalı, (Yüksek Lisans Tezi)
- Turhanlı, H.** (1994), *Tekno-Anarşizm: Siberpunk, Meleklerin Düştüğü Yer İçinde*, AltıKırkbeş Yayınevi
- Tüzen, H.** (2005), *Foucault ve İktidarın Metafiziği*, *Düşünen Siyaset Düşünce Dergisi*, Lotus Yayınları
- Ulusoy, M.D.** (2014), *Post-Yapısalcılık: Michel Foucault ve Jacques Derrida*, Çağdaş Sosyoloji Kuramları, Eskişehir Anadolu Yayınları
- Urgan, M.** (1984), *Edebiyatta Ütopya Kavramı ve Thomas More*, Adam Yayınları
- Usta, S.** (2005), *Platon'dan Jambulos'a Antikçağ Ütopyaları*, Kaynak Yayınları
- Uysal, B.M.** (2012), *George Orwell'in 1984'ü: Toplumsal Değerler ve Anti-ütopya*, Kafka Üniv. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Nr:9
- Üster, C.** (2012), *Hayvan Çiftliği: Sunuş*, George Orwell, Can Sanat Yayınları
- Üster, C.** (2014), *Bin Dokuz Yüz Seksen Dört: Bir İnsanlık Karabasanı 1984*, George Orwell, Can Sanat Yayınları
- Yayla, A.** (2012), *Liberalizm*, Liberte Yayınları
- Yetim, E.** (2018), *Alternatif Tiyatrolarda Proje Üretimini Verimli Bir Kaynak Olarak Kullanılmasına Bir Örnek: Galataperform*, Haliç Üniv. SBE. Tiyatro Ana Sanat Dalı (Yüksek Lisans Tezi)
- Yılmaz, Ş.** (2014), *Türkiye'de Oyun Yazarlığında Yeni Eğilimler*, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturgi Bölümü (T.E.D.) Bölümü Dergisi, Sayı:25, 2014/2
- Yücedağ, İ.** (2011), *Ütopyalar ve Toplum Sınıflamaları İlişkisi Üzerine*, Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, Cilt 8, Sayı:1
- Yücedağ, İ.** (2017), *Modern Toplumda Denetim Asemblajı*, SDÜ, Fen Edebiyat Fakültesi, Sosyal Bilimler Dergisi
- Yücel, D.** (2015), *Sinema Filmlerinde Gözetim ve İktidar İlişkilerinin İnşası*, International Journal Of Social Sciences and Education Research, Cilt:1, Sayı:2
- Yücesir, B.** (2020), *Nesrin Kazankaya'nın Sanat Anlayışı ve Türk Tiyatrosundaki Yeri*, Süleyman Demirel Üniversitesi, GSE. Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, (Yüksek Lisans Tezi)
- Yüksel, A.** (2009), *Türkiye'de Yazar Tiyatrosu*, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 27:2009 /1
- Yüksel, E.** (2001), *Medyanın Gücü*, Çizgi Kitabevi
- Zamyatin, Y.** (2011), *Biz*, Çev: Algan Sezgintüredi, Versus Kitap

### İnternet Kaynakları:

**Url-1**<<https://sozluk.gov.tr>>,

**Url-2**<<http://antarcticaedu.com/geo1025.htm> >

**Url-3**<<https://medium.com/turkiye/feminizm-tarihine-bakis-1-2-ve-3-dalga-feminizm-bf5644beac2a>>

**Url-4**<<https://www.filmloverss.com/iki-ayri-deneyim-uzerinden-black-mirror-bander-snatch/>>

- Url-5**<<https://t24.com.tr/k24/yazi/yenioyun,662>>
- Url-6**<<https://galataperform.com/yesim-ozsoy/>>
- Url-7**<<https://www.hurriyet.com.tr/ekonomi/ekmekte-tuz-orani-dustu-sira-peynirde-2<7558152>>>
- Url-8**<<https://www.cnnturk.com/ekonomi/evlenene-18-bin-lira-destek> >
- Url-9**<<https://www.cnnturk.com/turkiye/ali-ismail-korkmaz-davasi-yeniden-goruluyor.>>>
- Url-10**<<https://t24.com.tr/haber/yeni-safak-gezideki-kirmizili-kadin-senaryoydu,271182>>>
- Url-11**<<http://www.sanatatak.com/view/bedenim-kitap-olsun-kanunlar-yikilsin-hayaller-yazilsin>>
- Url-12**<<https://haber.sol.org.tr/devlet-ve-siyaset/ogretmenler-atanamazken-polis-sayisin-da-her-yil-rekor-kiriliyor-haberi-48187>>
- Url-13**<<https://www.tccb.gov.tr/haberler/410/70982/tek-millet-tek-bayrak-tek-vatan-tek-devlet-icin-evet.htm>>
- Url-14**<<http://www.tiyatrodergisi.com.tr/distopik-dunyaya-baskaldiran-bir-utopya-kirk-bir.html>>
- Url-15**<<https://www.gazeteduvar.com.tr/yazarlar/2017/11/06/akp-ve-neoliberal-populizm/>>



## ÖZGEÇMİŞ



### Kimlik Bilgileri

**Adı- Soyadı** Aziz Er  
**Cinsiyet** Erkek  
**Doğum Tarihi** 04.10.1988  
**Doğum Yeri** Bursa

### Adres ve İletişim Bilgileri

Adres: İstanbul, Ataşehir, Esatpaşa Mah. Zülüfçıkılmaz sokak. No:9/11 Daire:8  
0506 445 95 54 / aziizer1988@gmail.com

### Eğitim Bilgileri

(2007-2012) Aydın Adnan Menderes Pazarlama ve Reklamcılık  
(2013-2017) Uludağ G.S.F. Sanatları Dramatik Yazarlık Ana sanat Dalı  
(2017-2020) İstanbul Aydın Üniversitesi Tiyatro Yönetmenliği/ Yüksek Lisans

### Sahnelenen Oyunlar (Yazar)

2017- Kumdan Kaleler (Garaj1112-Kısa Oyunlar Festivali)  
2017-2018 -Seçilenler (Garaj1112- Ortak Yazarlı)  
2017-2019- Nadja-Andre Breton Olmak (Zula Performance)  
2019-2020- Sütten Kesilmek (Zula Performance)  
2019-2020- Aşk Katili-Rumuz Gizemli Bir Kadın (Yazar-Yönetmen)

### Senaryolar

2019- Çentik (Kısa Film) Sabancı Kısa Film Yarışması Mansiyon Ödülü  
15. Akbank Kısa Film Festivali Özel Gösterim  
Göç Filmleri Festivali Finalist  
2019-Kırmızı Burun (Kısa Film) ...

### Dramaturg Olduğu Oyunlar

2016- Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz  
2017- 5. Frank