

# SOSYOLOGCA

TEMMUZ-ARALIK 2012

CİLT:2 SAYI: 4

ISSN: 2146-5207

## ÖZEN YULA TİYATROSUNDA MODERN VE POSTMODERN UNSURLAR

**Burç İdem DİNÇEL**

**Özet:** Özen Yula tiyatrosu modernist, absürd ve postmodernist unsurları, çoğunlukla birbirlerinin içine geçmiş bir şekilde barındırması nedeniyle, yazarın, özgün bir biçem yaratarak, 1980 sonrası Türk tiyatro yazınında kendisine önemli bir yer edinmesini sağlamıştır. Bununla birlikte, Yula'nın oyunları incelendiğinde, yazarın bireylerin yaşadıkları kimlik sorununu, hikâyeler, film ve şarkılardan aşına olunan klişeler, çizgi roman kahramanlarıyla özdeşleşerek aşma çabaları gibi belirli kurgusal unsurları, hemen hemen her oyununda işlediği görülmektedir. Tüm bunlardan hareketle bu çalışmada, Özen Yula tiyatrosunda modern ve postmodern unsurlar incelenecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Özen Yula tiyatrosu, Modernizm, Postmodernizm.

## OZEN YULA THEATER MODERN AND POSTMODERN ELEMENTS

**Burç İdem DİNÇEL**

**Abstract:** Since Ozen Yula theater contains modernist, absurd and postmodernist elements, mostly intertwined, by creating a unique style, the author has gained an important place in Turkish theater literature after 1980. However, when Yula's plays are examined, it is seen that the author handles certain fictional elements in almost every play, such as the efforts to overcome the identity problem of individuals, the clichés familiar from stories, movies and songs, by identifying with comic book heroes. Based on all these, in this study, modern and postmodern elements in Ozen Yula theater will be examined.

**Keywords:** Ozen Yula theater, Modernism, Postmodernism.

# ÖZEN YULA TİYATROSUNDA MODERN VE POSTMODERN UNSURLAR



Burç İdem Dinçel

Tüm zamanlar sürekli bir değişimin içerisinde. Fakat XIX. yüzyılın ikinci yarısındaki değişim sürecine tanıklık etmiş birçok insan için söz konusu değişim çok özel bir anlama sahiptir. Hiç kuşkusuz bu anlamın temelinde, geçmişten kökten bir kopuş ve farklı bir geleceğe olan inanç fikriyle, insanlığın tarihinde yalnızca iki dönemin—geçmiş ve yaklaşan geleceğin—bulunduğu düşüncesi yatar. Çağdaş düşünce anlayışında bu bakış açısı en manidar ifadesini modernizm öncesi ve modernizm sonrası toplumlar arasında kurulan ikili karşıtlıkta bulur. Bu bağlamda düşünüldüğünde modernizm, kendisinden önce gelen akımlardan farklı bir anlam kazanır. Modernizm, çıkış noktasını daha iyi bir gelecek sunma fikrinde bulmasına rağmen, salt zihinsel bir tartışma ortamına zemin hazırlamakla kalması bakımından, kısmen de olsa bu ana söylemini gerçekleştirmekten uzaklaşmıştır.

Rönesans sonrası dönem ve Aydınlanma dönemi arasındaki zaman boyunca, “insanın değerli ve asil bir varlık olduğu, Hıristiyanların ‘Tanrı’nın Şehri’ ya da Marksistlerin Sosyalist Devleti’nde sürdürdüklerinden ziyade, sadece bu dünyada sürdürülen hayatın yaşamaya değer bulunduğu ve bireyin yaşayabileceği en verimli alanın insan aklı olduğuna”<sup>1\*\*</sup> inanılmıştır. Aydınlanma dönemindeyse, aklın kesinlikle güvenilir bir araç olduğuna, bu şekilde bireyin her türlü sorunun üstesinden gelebileceğine emin olunmuştur: “Aydınlanmanın entelektüel yapısında aklın düzeni, bütün insanlar için *a priori* olarak iyi addedilen bütün öğeleri kapsamaktadır. Dolayısıyla her türlü felsefi ve toplumsal proje akla ve akılla ya da akılda somutlaşan ilkelere yaslanmak zorundadır.”<sup>2</sup> Ancak XIX. yüzyılın başlarından itibaren sanatçı, Aydınlanmacı aklın yenilgisi ve burjuva devriminin ürkütücü sonuçlarıyla karşılaşınca büyük bir düş kırıklığına uğramıştır. Yabancılaşma, katı bir uzmanlaşma, hayatın parçalanması, toplumsal bağların çözülme-ye başlaması, kısaca kapitalist düzenin getirdikleri, sanatçıları umutsuzluğa ve karanlık düşlere yöneltmiştir.

<sup>1</sup> Joseph Wood Krutch, “*Modernism*” in *Modern Drama*, New York: Russel & Russel, 1962, s.130-131.

<sup>\*\*</sup> Yazı süresince aksi belirtilmediği sürece yapılmış tüm çeviriler tarafıma aittir.

<sup>2</sup> Ahmet Çiğdem, *Aydınlanma Düşüncesi*, İstanbul: İletişim, 1997, s. 14.

Kökten bir karamsar ya da ütöpic bir reformcu, hayatı mevcut sosyal düzen içinde tasvir ettiğinde ve bu tasvir kaçınılmaz bir şekilde başarısızlığa uğradığında, bu dünyanın yaşamaya değer olduğunu savunan Rönesans tezi de başarısızlığa uğrar. Bu noktada modernizmin, “betimlemeleri tartışma konusu yaptığı”<sup>3</sup> görülür. Kurgunun konusu, sürekli endişeler, aşırı bağılılıklar ve beraberinde bireyin çoğu kez kurbanı olduğu sapkınlıklar halini aldığındaysa, “bireyin yaşayabileceği en verimli alanın, insan aklı olması”<sup>4</sup> fikri de aynı şekilde reddedilir.

Edebi alandaki başlıca temsilcilerinin arasında Virginia Woolf, James Joyce, Marcel Proust ve T.S. Elliot gibi yazarların sayılabileceği modernizm, bütünsel bir dünya görüşü çerçevesinde insan(lığı) sorgulamakta ve toplumsal değerlerin birey üzerinde oluşturduğu yabancılaşmayı, yalnızlığı, iyi ve kötü arasındaki mücadelenin farklı tezahürlerdeki betimlemelerini, neden-sonuç ilişkisi temelinde bir ileti verme amacını taşıyarak ele alır. Bu noktada modernizmin, “kendi içinde nesnel olarak bilinebilen fikirlerin ya da tözlerin dünyasına duyulan inançtan uzaklaşarak, ancak bireysel bilinç yoluyla bilinebilecek ve tecrübe edilebilecek bir dünya kavrayışına geçmekle başladığı”<sup>5</sup> gözlemlenir.

Jean-François Lyotard, Scott Lash, Christopher Norris ve Johannes Birringer gibi araştırmacıların, modernizmin bir devamı olarak nitelendirdiği postmodernizm konusundaki tartışmalar çoğunlukla 1960lı yılların sonlarına rastlar. Modernizmin betimlemeleri tartışma konusu yapması, modernist kültür eserlerine, mevcut sorunları çözüme ulaştırma hedefi taşıyan bir özellik de yüklemektedir. Postmodernizmde başat olansa, betimlemelerden ziyade gerçeğin tartışma konusu haline getirilmesidir.

Gerçeğin tartışma konusu haline getirilmesi, yüzeyi çoğu zaman için medya tarafından yaratılan yapay bir gerçeklikle, imge ve betimlemeler tarafından oluşturulan bir dünyanın sorgulanmasını da beraberinde getirir. Mercək altına alınacak olan bu dünyada, artık var olan gerçekçilik değil, Jean Baudrillard’ın, “hiper-gerçekçilik” olarak tanımladığı bir durumdur:

Başka bir üretici araç reklam, fotoğraf vb. temelinde gerçeğin kopyalanma anı, gerçeğin hiper-gerçeklik içinde bir sonuca bağlanmadan dağılmasıdır. Gerçek, üretici araçtan başka bir üretici araca her geçişinde buharlaşır ve bir ölüm alegorisi halini alırken tüm yıkıcılığıyla güçlenir; gerçek için gerçek, artık tasvir edilen bir nesneden ziyade yadsımanın ve kendi ritüel imhasının kendinden geçmiş bir haline gelmiş kayıp nesnenin bir fetişidir.<sup>6</sup>

<sup>3</sup> Scott Lash, *Sociology of Postmodernism*, London: Routledge, 1991, s. 13.

<sup>4</sup> Joseph Wood Krutch, “Modernism” in *Modern Drama*, New York: Russel & Russel, 1962, s. 131.

<sup>5</sup> Steven Connor, *Postmodernist Kültür / Çağdaş Olanın Kuramlarına Bir Giriş*, Çeviri: Doğan Şahiner, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001, s. 157.

<sup>6</sup> Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death*, London: Sage Publications, 2000, s. 71. Ayrıca bkz. Johannes Birringer, *Theater, Theory, Postmodernism*, Indiana: Indiana University Press, 1991, s. 208-11 ve Christopher Norris, *What’s Wrong With Postmodernism*, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1990, s. 172.

Gerçekliğin yerine, büyük oranda medya ve popüler kültür tarafından oluşturulan hiper-gerçekliğin geçtiği, estetik ölçütlerin ortadan kaybolduğu, sanat eserlerinin değerlerinin, sağladıkları kazanca göre belirlenmekte olduğu bir çağda bireyin içinde yaşadığı dünya artık parçalara ayrılmış bir mekân haline gelmiştir. Bu parçalanmış dünyada birey kendine sürekli yabancılaşmaktadır. Terry Eagleton'a göre, "itici gücünü, imge ile gerçeklik, hakikat ile kurgu, tarih ile masal, etik ile estetik, kültür ile ekonomi, yüksek sanat ile popüler sanat arasındaki ayrılıkları silmek[ten]"<sup>7</sup> alan postmodern sanat eserleri, büyük ölçüde bir ileti kaygısı taşımaktan uzak, biçimin bizzat içerik halini aldığı, söz oyunlarına dayalı, anlık olanın önem kazandığı, kesin yargılara varmanın imkânsızlaştığı, çoğulculuk, rastlantısallık, modernist geleneklere ve kabul görmüş fikirlere bir başkaldırı niteliği taşıyan eserler olarak değerlendirilebilir.

Temelinde postmodern bir biçim olmasına rağmen modernizm tarafından da sıklıkla kullanılmış olan parodinin işlevi, "dramatik bir eserde bütünlüğün bozulması sonucu ortaya çıkan teatral enerjiyle eşdeğerdir."<sup>8</sup> Bu görüşten hareketle parodinin, postmodern eserlerde kullanılan yapı-bozumcu bir işleve sahip olduğu ve bu şekilde, söz konusu eserler içinde bir üst söylem yaratılmasına olanak sağladığı görülür. Klasik dramaturji anlayışındaki giriş-düğüm-çözüm kurgusu, postmodernizmde yerini, tekrarlamalar ile dönüşümlerin hâkim olduğu bir kurguya bırakır. Bu kurgu, herhangi bir sanat eserinin bütününe temelden bir müdahale anlamına da gelir ve bu şekliyle yapı-bozuma zemin hazırlar. Postmodern eserler, yapı-bozum vasıtasıyla kendilerinden önceki metinlerin sahip olduğu anlamları yeniden çözümleyip, bu anlamlar içinde farklılıkları ortaya koyarak özgün bir biçim arayışı içine girerler. Her ne kadar bu yöneliş, kendisinden önceki sanat yapıtlarının yapılarını bozarak, yazınsallığı bir ölçüde reddetse de, bu arayışın temelinde yatan, bir çeşit yorumlama anlayışıdır. Jean-François Lyotard'a göre, postmodernizmin başat özelliklerinden biri olan bu yeni yorumlama anlayışı, "modernin içerisinde sunulamayanı, sunulamayanın kendisinde ileri götüren olacaktır; güzel biçimlerin tesellisini ve elde edilemez olanın kolektif nostaljisini paylaşmayı mümkün kılan bir zevk uzlaşımını inkâr edecektir; bunlardan hoşlanmak için değil, sunulamayanın güçle bir anlamını veren yeni sunulamaları araştıracaktır."<sup>9</sup> Bu tarzdaki bir sanat anlayışı, hiç şüphesiz, sanatsal olan ve sanatsal olmayan arasındaki farkın da ortadan kalkmasına ve popüler olana doğru bir eğilim içine girilmesine yol açar.

1980 sonrası Türk Tiyatrosu'nun önemli oyun yazarlarından olan Özen Yula'nın konuya ilişkin görüşleri, postmodern sanatın yeniliklerinin sergilenmesi açısından dikkat çekicidir:

<sup>7</sup> Terry Eagleton, *Kuramdan Sonra*, Çeviri: Uygur Abacı, İstanbul: Literatür Yayınları, 2004, s. 46.

<sup>8</sup> Jerry Sweet, *The Dramatist's Toolkit*, New Hampshire: Heinemann, 1999, s. 94.

<sup>9</sup> Jean-François Lyotard, *Postmodern Durum*, Çeviri: Ahmet Çiğdem, İstanbul: Ara Yayıncılık, 1990, s. 97.

Modern sanatın seçkincilik anlayışına karşı çıkan postmodern sanat, tiyatro oyunlarında da parodi, pastiche ve ironi aracılığıyla sanat ve hayat arasındaki boşluğu doldurma çabasıdır. Açık biçimde oyunlar oluşturmak amacıyla montaj, kolaj (imleyenler arasındaki zincirdeki kopma), rastlantısal düzenleme, röportaja yönelim, parçalı, kırık, kopuklu anlatım gibi teknikler postmodern tiyatrodaki yoğun olarak kullanılmıştır. Postmodern tiyatro sahne üzerindeki parçalanmış, çoğulcu, teatral olan dünyayı ya da dünyaları seyircisine göstermeye yöneliktir.<sup>10</sup>

Postmodern tiyatro eserlerinde üzerinde durulması gereken önemli noktalardan biri de, Yula'nın oyunlarında sıklıkla kullandığı bir biçim olan, "oyun içinde oyun" tekniğidir. Modern tiyatro eserlerinde bir teknikten daha ziyade bir açmaz olarak kullanılan bu tekniğe, postmodern tiyatro eserlerinde bilinçli bir dramaturjik unsur olarak başvurulmakta ve bu teknik, eserlerin vazgeçilmez bir öğesi haline almaktadır. "Korkunç bir hızlanma içerisinde, kuşakların kendilerini çökertmekte"<sup>11</sup> olduğu, gerçeklikten bahsetmenin gitgide zorlaştığı ve kesin yargılara varmanın neredeyse olanaksız bir hale geldiği bir dünyada birey, kendini oyunlar içindeki karakterlerle özdeşleştirerek, bir varoluş mücadelesi içine girer. Mevcut zamanın bir tüketim çağı olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bireyin daha önceden sığındığı—ya da kendini özdeşleştirdiği—oyun karakteri, yakın gelecekte kendisi için yetersiz kalacak ve sürekli bir özdeşleşme arayışındaki birey, oyunlardaki karakterler yardımıyla var olmaya çalışacaktır. Tüketim çağında birey için oyun, içinde yaşadığı dönemin vazgeçilmez gerçeklerinden biridir. Gerçekle kurgu, hayatla oyun, gerçekle taklit arasındaki farkın ortadan kalkması bir belirsizliğe yol açmakta ve bu belirsizlik bireyin kaçınılmaz bir tedirginliğe kapılmasına neden olmaktadır.<sup>12</sup>

Bu "tedirginlik" ve beraberinde getirdiği "belirsizliği" ilk dönem oyunlarından *Ay Tedirginliği*'nde (1995) kendisine çıkış noktası olarak alan Yula eserlerinde, modern, absürd ve postmodern unsurları kullanmak suretiyle, çağımızdaki şehir insanının varolma mücadelesini, yalnızlığını, sevgisizliğini ve yabancılaşmasını işlemektedir. Yula, *Ay Tedirginliği*'nde, deniz kenarında rastlantısal bir şekilde karşılaştığı ve birbirlerine anlattıkları hikâyelerle varoluş sorunlarını aşmaya uğraşan Adam ve Kadın üzerinden yalnızlaşmış bireylerin portresini çizerken, bir *İstanbul Üçlemesi* olarak nitelendirdiği *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk* (1997), *Kırmızı Yorgunları* (1998) ve *Gözü Kara Alaturka* (1998) adlı oyunları ile da İstanbul üzerinden şehrin "düşmüş", "yabancılaştırılmış" ve "ötekileştirilmiş" insanların hayatlarından kesitler sunar.

<sup>10</sup> Özen Yula, "Tiyatrodaki Modern / Postmodern", *Birikim*, no. 64, 1994a, s. 65.

<sup>11</sup> Jean-François Lyotard, *Postmodern Durum*, Çeviri: Ahmet Çiğdem, İstanbul: Ara Yayıncılık, 1990, s. 95.

<sup>12</sup> Burç İdem Dinçel, "Kenardaki İnsanların Gözünden Yaşadığı Döneme Tanıklık Eden Bir Yazar: Özen Yula", *Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi*, 15, 2009, s. 480.

## *Ay Tedirginliği*

Özen Yula *Ay Tedirginliği*'nde, bir ilkbahar gecesi deniz kenarında rastlantısal bir biçimde karşılaşan Adam ve Kadın'ın birbirlerine hikâyeler anlatarak, başka bir deyişle, birbirlerinden gerçek kimliklerini bu öyküler yardımıyla gizleyerek, kurdukları ilişki üzerinden toplumda, sevgisizleşen ve yabancılaşan bireylerin varoluş sorununu merkeze alır. Okurun karakterlerin anlattığı hikâyelerdeki ipuçları vasıtasıyla oyunun kurgusundaki bilinmezlikleri keşfetmeye çalışması, *Ay Tedirginliği*'nin polisiye sayılabilecek bir olay örgüsüne sahip olduğunu gösterir. Bunun yanında, 1950li yılları çağrıştıran giysiler, aksesuarlar ve dekor, okurla metin arasına belirgin bir mesafe koymaktadır.

Öykü yazarlığı ve oyun yazarlığı arasında belirgin koşutluklar bulunan Özen Yula, *Kayıpkent Üçlemesi*'nin ilk hikâyesi "Sır"da masalları şu sözlerle betimler: "Anlamıştım. Daha çok, pek çok küçükken anlamıştım. Bir masalın hatası, düşen elmalarla birlikte başlamaktaydı. O günden sonra da masalları sevmemiştim."<sup>13</sup> Sınırsızlıklarıyla bireye umut veren fakat gerçeğin yıkıcı etkisi karşısında, aynı bireyi içine düştüğü kaçınılmaz yıkımdan kurtar(a)mayan masallar, *Ay Tedirginliği*'nin oyun kişileri için, var olabilecekleri ve kimliklerini bulabilecekleri bir söylence halini alırlar. Masallar, *Ay Tedirginliği*'nde, geçmişte yaşanmış ve gelecekte yaşanması olası yıkımların tedirginliğini içlerinde barındırmayan kaçışlardır: "Masallar farklıdır. Geçmişin günahı ile geleceğin hesabı yaşanmaz onlarda. Sonunda her zaman gökten üç elma düşeceğini bilirsiniz. Biri yaşayana, biri anlatana, sonuncusu da dinleyene."<sup>14</sup>

Oyunun başında Adam tarafından anlatılan "Tedirginler Kapısı"nın hikâyesi, eserin kurgusundaki masalsı havanın okur tarafından algılanmasına neden olur. Bu masalsı anlatım tarzıyla Yula'nın okuru(nu), çocukluk günlerinde anlatılan masallara götürdüğü gözlemlenmektedir. Bununla birlikte, eserin sonunda Kadın'ın çocukluğunda yaşadıklarına dair sözleri, oyun kişilerinin yaşadıkları dünyada artık çocukluk günlerindeki temiz anıların bile bir değerinin kalmadığının göstergesidir:

Ta ki, "Tedirginler Kapısı"nda kalana kadar! Ta, ki onun bana yaptığı şeyi, başka dedelerin torunlarına yapmadıklarını öğrendiğim güne kadar. Tamı tamına beş yıl sürdü bunu öğrenmem! Bana bunun aramızdaki bir sır olduğunu söylemişti. Dünyalar kadar sevdiğim dedemle bir sırrımız vardı. Bunu saklamam gerekiyordu. "Kendini seviyorsam bu sırrı saklarmışım!" Sakladım.<sup>15</sup>

*Ay Tedirginliği*'nin kurgusu, oyun kişilerinin yaşadıkları varoluş sorununu aşmaları için geriye ölümden başka bir seçenek bırakmaz. Ölüm, özellikle Adam için bir

<sup>13</sup> Özen Yula, *Kayıpkent Üçlemesi*, İstanbul: Mitos Yayınları, 1994b, s. 32.

<sup>14</sup> Özen Yula, *Toplu Oyunları 1 (Ay Tedirginliği / Dünyanın Ortasında Bir Yer)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1996, s. 28.

<sup>15</sup> A.g.e. s. 43-44.

kurtuluş haline gelir. Hâlbuki Adam, kendini öldürecek cesarettten bile yoksundur. O ana kadar yazdığı tüm eserleri denize atması, varoluşundan geriye hiçbir iz bırakmamayı amaçladığını gösterir. Adam'ın bu davranışı, aynı zamanda ölümü için kendisine hazırladığı bir tören niteliği kazanır.<sup>16</sup> İntihar edecek gücü bile kendisinde bulamayan Adam, ölümüne bir tören niteliği kazandırmakla kalmayıp, ölümü, geçmişe dönük bir söylemle destekleyerek, âdeta Kadın'a pazarlar. Oyunun bu bölümünde Adam ve Kadın arasında geçen konuşma, her iki oyun kişinin ölümü nasıl algıladığını imlemesi bakımından dikkat çekicidir. Adam, ölümü yapay bir şekilde algılarken, Kadın ölüm karşısında daha gerçekçi ve daha cesur bir tavır takınır:

**ADAM:** Bana öyle geliyor ki, ölümün tadı kaymaklı dondurmanınki gibidir! Ama öyle Amerikan malı süt tozuyla yapılan adi dondurmanınki gibi değil! Tıpkı, bir zamanlar, dünyanın daha az kirlenmiş olduğu dönemlerde, üstlerinde sabah çiyini taşıyan çimleri, kekikleri, bin bir kokulu otları yiyen ineklerden sağılan taze süttten yapılmış güzelim saf kaymaklı dondurmanın tadı gibi! O, genzinizi okşayan tat, nasıl sizi bir zamanların, hani o küçük şeylere kederlendiğiniz, küçük şeylerle mutlu olduğunuz zamanların sıcak günlerine götürürse ve bir anda gövdenizi yarı hüzünden yarı sevinçten bir ürperti kaplarsa, ölürken hissettikleriniz de bundan çok farklı değildir gibi geliyor bana!

**KADIN:** Ne bileyim ben! Belki de ölüm, söğüt dallarının arkasındaki ayı bir daha görememektir. Sabah alacasındaki kuş seslerini bir daha işitmek...Bu denizin farkına bile varamadığımız kokusunu bir daha içimize çekememek...Belki de, bu dünyadaki bir şeyleri yarım bırakıp gitmektir ölüm!... Besbelli eksiltten bir şeydir.<sup>17</sup>

*Ay Tedirginliği*'ndeki oyun kişilerinden Adam, *Ödeşmeler Kitabı* adlı eserini her hafta yeniden yazan bir toplumbilimcidir. Adam, bu özelliğiyle çağdaş toplumdaki aydın kesimin bir temsilcisi olarak betimlenir. Özen Yula'nın, Adam üzerinden tasvir ettiği aydın kesimi, kendisini içinde bulunduğu toplumdan ve toplumun sorunlarından soyutlayarak, iç dünyasına kapanmayı seçmiş, eyleme geçmekten uzak bir sınıftır. Adam, bir yazar olarak fildişi kulesinde, kendine ait dramlarla yaşayan, dünyadaki savaşları ya da salgın hastalıkları umursamayan bir aydındır.<sup>18</sup>

Oyundaki giysi, dekor ve kullanılan aksesuarların 1950li yılları çağrıştırmasına rağmen, Yula'nın oyunun geçtiği zaman diliminin belirgin olmadığını imlemesi,<sup>19</sup> yazarın geçmiş üzerinden günümüz toplumuyla bir hesaplaşma içine girdiğini gösterir. Yula'nın hesaplaştığı çağdaş toplumda gerçeklik medya tarafından belirlenir. Baudrillard'ın "hiper-gerçekçiliği,"<sup>20</sup> *Ay Tedirginliği*'nin oyun kişilerini duyarsızlaştı-

<sup>16</sup> A.g.e. s. 26

<sup>17</sup> A.g.e. s. 34-35.

<sup>18</sup> A.g.e. s. 26.

<sup>19</sup> A.g.e. s. 8.

<sup>20</sup> Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death*, London: Sage Publications, 2000, s. 70-76.

ran dramaturjik bir unsur halini alır. Medyanın belirlediği “hiper-gerçekliğin” birey üzerinde oluşturduğu yabancılaşma ve duyarsızlaşma Kadın’ın sözlerinde kendini hissettirir: “Biliyorum! Gazeteleri okumasanız da okutuyorlar; radyoyla ilgilenmeseniz de dinletiyorlar. Başka bir seçeneğiniz yok! Her şeyi o kadar fazla anlatıyorlar ki, istemeden duyarsızlaşıyorsunuz.”<sup>21</sup> Söz konusu olan duyarsızlaşma ve beraberindeki medya (hiper)gerçekleri, oyunun kurgusundaki bilinmezlikleri açığa çıkaran dramaturjik bir araçtır:

**ADAM:** Kuytu köşe cinayetlerinin üçüncüsü, yani adamın tanık olduğu ilk cinayet ilk günlerde çok yankı uyandırdığı halde, zamanla unutulmuş. Arada bir gazetelerde ‘kuytu köşe cinayetlerinin failinden hâlâ haber yok!’ diye küçük haberler çıkıyormuş. Adam, tanık olduğu ilk cinayetten sonra kadının evinin bütün ışıklarını yaktığını görmüş. Sabaha kadar evin önünde beklemiş. Kulağında kadının öldürmeden önce yaşlı adama sorduğu son soru yankılanıyormuş.<sup>22</sup>

Çağdaş topluma dayatılan medya (hiper)gerçekleri, Adam’ın varolabileceği alanlar haline gelir. Kendisini öldürecek cesareten yoksun, ölümü yapay bir biçimde algılayan Adam, oyunun sonunda Kadın’ın kendini öldürmesine neden olur. Kadın’ın son sözleri, Adam’ın hayatında sevdiği başka bir kadının da katili olduğunu açıklar niteliktedir: “Bu son cinayetin olsun!”<sup>23</sup>

Ay Tedirginliği’nin kurgusunda, “postmodern tiyatro eserlerinin temel özellikleri olarak nitelendirilebilecek rastlantısallık, anlam belirsizliği, genel kabul görmüş olan inanç ve fikirlerin çarpıtılması, temizliğe riayet etmeme ve kirletilmişlik”<sup>24</sup> gibi unsurların başat bir öneme sahip olduğu görülmektedir. Bu oyun, postmodern unsurlar barındıran bir tiyatro metni olarak görülebileceği gibi, “kendi geçmişleriyle hesaplaşma uğraşısı içinde kaybolan bu iki insanın, şimdiden kopuk oldukları için yaşanan zamanla da uyumsuz oldukları,”<sup>25</sup> absürd tiyatro özelliklerine sahip bir metin şeklinde de okunabilir.

### ***İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk***

*İstanbul Üçlemesi*’nin açılış oyunu olan ve Özen Yula’nın 2003 tarihinde, Cumhuriyet Kitap’a verdiği bir röportajında, “bir sevdanın sonunu bir diğerinin başlangıcına

<sup>21</sup> Özen Yula, *Toplu Oyunları 1 (Ay Tedirginliği / Dünyanın Ortasında Bir Yer)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1996, s. 30.

<sup>22</sup> A.g.e. s. 40.

<sup>23</sup> A.g.e. s. 44.

<sup>24</sup> Burç İdem Dinçel, “Kenardaki İnsanların Gözünden Yaşadığı Döneme Tanıklık Eden Bir Yazar: Özen Yula”, *Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi*, 15, 2009, s. 482.

<sup>25</sup> Duygu Seda Tomru, *Türkiye’de Absürd Tiyatro ve Birey Teması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, 2003, s. 54.



bağlayan lirik bir göç-kent masalı,<sup>26</sup> olarak tanımladığı *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*, ilk kez İstanbul'dan Bir Aşk Geçti adı altında yazılmış ve 10. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali'nde 80060 başlığıyla sahnelenmiştir. Oyuna verilmiş isimlerden de anlaşılacağı üzere hikâye İstanbul'da, daha da net ifade etmek gerekirse, Beyoğlu'nda geçer.

*İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*'te, elindeki bavul ve "bedenindeki bir hatırayla"<sup>27</sup> İstanbul'a sevdiğini bulmak için gelen Kız'ın hikâyesi anlatılır. Kız, oyunun ikinci sahnesinde arayışında kendisine eşlik edecek olan, sırça kuşlar yapan Delikanlı'yla karşılaşır. Delikanlı ve Kız, işçilerden tinercilere, fahişelerden travestilere, serserilerden kumarbazlara kadar, birçok insanla karşılaşarak bu insanların hayatlarına tanık olurlar. Yula, Kız'ın hikâyesi üzerinden bir İstanbul portresi çizer. Kirlenmiş İstanbul'da Kız aradığını bulur; ne var ki, aradığı kişi, onu bedeninde bir hatırayla bırakıp giden erkek değil, o erkeği arayışı boyunca yanında bulunan Delikanlı olacaktır.

Oyun kişilerinin, Kız, Delikanlı, Yaşlı Kadın, Travesti şeklinde adlandırılmış olmalarının, *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*'teki kişilerin karakter özelliği taşımadığını gösterir. Yazar oyun kişilerini bu şekilde adlandırarak, toplumun farklı kesimlerini temsil eden insanları, İstanbul geneline dair bir panorama çizme amacı doğrultusunda dramaturjik bir enstrüman olarak kullanır. Yula'nın oyun kişilerine dair verdiği açıklamalar İstanbul'daki "düşmüş" insanları niteler:

**YAŞLI KADIN**– Şehrin sokaklarında yaş almış bir bilge kadın, ekmeğini çöpten kazanır.

**1. FAHİŞE** – Şehrin sokaklarında, ekmeği bedeninde saklı bir kadın.

**1. İŞÇİ** – İçinde yolculuk etmedikleri gemileri yapan adamlardan biri.

**1. TİNERCİ** – Kendi gerçekliğinde âlemin sırrına eren, yok edilmişlerden.<sup>28</sup>

Eserdeki oyun kişileri ve mekân özellikleri dikkate alındığında, oyunun günümüzde geçtiği anlaşılır. Oyun çizgisel bir zaman akışına sahiptir. *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*'in, 80060 başlığı adı altında sahnelenmesi oyunun mekânını daha da belirginleştirir. Zira "80060", Beyoğlu'nun posta kodudur. Bu durumun, oyunun mekânını sınırlandıran bir özelliği varmış gibi görünse de, Beyoğlu'nun İstanbul'un hemen hemen her kesiminden insanları yansıtan kimliği göz önünde bulundurulduğunda, mekân seçiminin, bir İstanbul panoraması çizmeyi amaçlayan yazar için önemli bir araç haline geldiği görülür. Bu bağlamda düşünüldüğünde, yazarın bir ileti vermekten ziyade, bir durumu ortaya koymayı hedeflediği açıktır.

Koşuk biçimde yazılan İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk bu özelliğiyle, "günümüz tiyatro anlayışında, bir zamanlar sahip olduğu saygın konumunu büyük ölçüde yitirmeye başlamış olan klasik tragedya biçimini yankılar."<sup>29</sup> Klasik tragedya gelene-

<sup>26</sup> Cumhuriyet Kitap Eki, Sayı: 673, 2003, s. 5.

<sup>27</sup> Özen Yula, *Toplu Oyunları 2 (İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk / Kırmızı Yorgunları / Gözü Kara Alaturka)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1998, s. 12.

<sup>28</sup> A.g.e. s. 9.

<sup>29</sup> Burç İdem Dinçel, "İstanbul Retold", *Turkish Book Review*, no. 1, 2007, s. 91.

ğinde, “kralların, kâhinlerin ve kahramanların”<sup>30</sup> konuşma biçimi olan koşuk biçim, *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*’te sıradan insanların konuşma biçimine dönüşerek, yabancılaştırıcı bir işlev kazanır. Keza bu yabancılaştırıcı işlev, Yula’nın toplumun “ötekilerini” betimlemesiyle daha da sağlam bir dramaturjik unsur haline alır. Postmodern tiyatro eserlerindeki başat konular arasında yer alan, “ötekileştirme”, “kimliksel farklılık” ve “yabancılaştırma” *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*’in kurgusunda önemli bir yere sahiptir.

Postmodern tiyatro eserlerinde, iyiyle kötünün iç içe olması ve birbirlerinden net bir biçimde ayrıştırılmalarının neredeyse olanaksızlığı sıklıkla görülen bir durumdur. *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*’in başında, Travesti Yıldız’ın kolunu büktükten sonra çantasından parasını alarak, Yıldız’ın yüzüne tokat atıp giden<sup>31</sup> sevgilisi Necmi, başlı başına kötü bir oyun kişisi olarak çizilmiştir. Bununla birlikte Necmi’nin, oyun boyunca geçmişiyle ilgili hikâyesi anlatılmakta ve böylece, iyi özellikleri de okura aktarılmaktadır:

Hep kaybettim hayatta  
Anamı bilmedim hiç  
Babam rahat mıdır mezarda  
Beynini delen kurşunla?

On üçümde geçtiler ırzıma  
Yetimhanedeki abiler  
Sonra düştüm yollara  
Kucak açtı nice şehirler.<sup>32</sup>

*Ay Tedirginliği*’nin kurgusunda önemli bir yere haiz bireylerin hikâyeler anlatarak varolma çabaları, *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*’te Delikanlı’nın sözleriyle açığa çıkmakta ve toplumun dışına itilmiş insanların, kendi kimliklerini bulabilecekleri yegâne yerin hikâyeler olduğu düşüncesini yinelemektedir:

Eski bir hikâyeyi yaşamak  
kolay gelir insana  
Oysa yeni hikâyeler  
gerek dünyaya.<sup>33</sup>

<sup>30</sup> George Steiner, *Tragedyanın Ölümü*, çev: Burç İdem Dinçel, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2011, s. 182.

<sup>31</sup> Özen Yula, *Toplu Oyunları 2 (İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk / Kırmızı Yorgunları / Gözü Kara Alaturka)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1998, s. 18.

<sup>32</sup> A.g.e. s. 20.

<sup>33</sup> A.g.e. s. 45.

Toplum tarafından dışlanmış bu insanlar için ölüm vazgeçilmez bir unsurdur. Şehrin bireyleri yok edişi, tartışmaları sonucunda birbirlerini öldüren iki sevgilinin—Travesti Yıldız ile Necmi'nin—ölümünden sonra Kumarbazlar'ın söyledikleri ölümün bu insanlar için kaçınılmaz olduğunun göstergesidir:

Şehir çöplüğü bu gece  
saracak iki bedeni  
İstanbul yolcu edecek  
yaşamadan gideni.  
(*Cesetleri kaldırırlar*)  
İstanbul büyük bir kuyu  
İki yana yol verir suyu  
Bir güzelin kötü huyu  
unutturmak yaşamadan gideni.<sup>34</sup>

*İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*'in bütününe bakıldığında, iyiyle kötünün iç içe bulunmasının, oyun kişilerinin ak ve kara olarak betimlenmemelerinin, toplumun görmezden geldiği insanlar üzerinden, bir ileti kaygısı taşımaksızın bir İstanbul portresi çizilmesinin metnin başat özellikleri olduğu yorumu yapılabilir. Bahsi geçen temel unsurlar *İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk*'e postmodern özellikler kazandırırken, oyunun, geri dönüşler ve atlamaların olmadığı çizgisel bir zaman kullanımına başvurması, eserin içinde modernizme ait öğelerin de barındırdığını ortaya koymaktadır.

### ***Kırmızı Yorgunları***

*İstanbul Üçlemesi*'nin ikinci oyunu *Kırmızı Yorgunları*'nda Özen Yula, “sahne üzerindeki karakterleri bütünüyle yansıtan dramatik bir metafor”<sup>35</sup> olarak nitelendirilebilecek göstergeler aracılığıyla, oyun kişilerinin içinde buldukları toplum ve yaşadıkları zamana yabancılaşmış birer birey haline gelişlerini anlatır. Yazarın, bu oyun için seçmiş olduğu mekân İstanbul'da, “dökülen, eski bir apartman dairesinin oturma odasıdır.”<sup>36</sup> Oyundaki dekor ve kendilerine çizgi roman kahramanlarının isimlerini seçen oyun kişileri arasındaki zıtlık, eser içinde sürekli “modern” ve “modernist” kelimelerinin geçmesi, *Kırmızı Yorgunları*'nın modern ve postmodern arasındaki tartışmayı merkeze alan bir oyun olduğunu imler. Bu bakımdan düşünüldüğünde, *Kırmızı Yorgunları*'nın dekorunun söz konusu tartışma açısından dikkat çekici olduğu söylenebilir:

<sup>34</sup> A.g.e. s. 23.

<sup>35</sup> Packard, William. *The Art of The Playwright*, New York: Paragon House Publishers, 1987, s. 24.

<sup>36</sup> Özen Yula, *Toplu Oyunları 2 (İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk / Kırmızı Yorgunları / Gözü Kara Alaturka)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1998, s. 58.

Daire 60'lı yılların sonlarıyla 70'li yılların başlarında moda olan eşyalarla döşenmiştir. O yıllara ait bir oturma odası takımı, eski sehpa, ekranına mavi plastik kap takılmış, siyah beyaz olduğu anlaşılan bir televizyon, möbleli bir müzik dolabı, odanın orasına burasına serpiştirilmiş sigara tablaları, eski bir vantilatör, küçük boy, eski bir buzdolabı, dörtlü ocak, yan taraftan yamulmuş bir fırın göz önündedir. Antrede ayakkabılık ve eski model bir askılık vardır. Sol taraftaki antreyle oturma odası arasındaki duvara, karşıdan rahatlıkla görülecek biçimde, çerçeveli, yuvarlak bir ayna monte edilmiştir. Aynanın yanına “Senede Bir Gün” filminin afişi asılmıştır. Mutfak tezgâhının üzerinde siyah ciltli kalın bir kitap dikkati çeker. Arkada solda sokak kapısı, sağda ise odalara giden koridora açılan bir kapı vardır.<sup>37</sup>

*Senede Bir Gün* filminin afişi, oyun içinde geçmişe dönük bir gösterge olarak işlev kazanır. Bir jigolo olan Red Kit, kendisini bu filmle özdeşleştirerek, yaşadığı kimlik sorununu aşmaya çalışır. Red Kit'in gazeteye verdiği ilân üzerine, ev arkadaşı olmak için daireye gelen işsiz televizyon programı yazarına kendisine bir isim seçmesini söyler. Bunun üzerine, Red Kit'in yeni ev arkadaşı kendisine Tenten ismini seçer. Red Kit'in gelen telefon üzerine “işine” gitmesinin ardından, diğer oyun kişileri teker teker sahne üzerinde belirmeye başlar. Konsoloslukta çevirmenlik yapan ve aylardır Tenten'i takip eden kadın, kendisine Fatoş ismini seçer. Fatoş, ölümcül bir hastalığa yakalandığını öğrendikten sonra tiksinererek yaptığı işinden ayrılmış ve Tenten'e âşık olduğunu söyleme cesaretini kendisinde bulmuştur. Red Kit yüzünden bedenini satmaya başlayan ve hâlâ Red Kit'e âşık olan kadınsa, kendisine Betty Boop adını seçmiştir. Çift kişiliğe sahip Betty'nin diğer kişiliği ise, Jessica adında hayat bulur. Alt komşuysa, bir isim seçmek yerine, Red Kit'in kendisine verdiği isim olan Safinaz'ı kabullenmiştir. Oyun kişilerinin, kendileri için Red Kit, Tenten, Fatoş, Betty/Jessica ve Safinaz gibi çizgi roman kahramanlarının isimlerini seçmeleri bu kişilerin kimliklerinden koptuklarının açık bir göstergesidir. Red Kit, “istediği ismi seçebilme” özgürlüğünü kullanmış ve kendisine verilmiş olan ismi reddederek içinde bulunduğu topluma karşı duyarsızlaşan bir birey haline gelerek, *Kırmızı Yorgunları*'ndaki “isim seçme” oyununu başlatan kişi olmuştur.

Safinaz'ın, Red Kit tarafından kendisine önerilen adı kolaylıkla benimsemesi onu diğer oyun kişilerinden ayırır. Medyanın oluşturduğu (hiper)gerçeklikle kendisini özdeşleştiren, içinde bulunduğu toplumu sorgulamaktan uzak, 12 Eylül sonrasının “uysallaştırılmış” bireylerinden biridir Safinaz: kabullendiği gerçeklik salt görsel ve yazılı basının kendisine sunduğu (hiper)gerçeklikten ibarettir. Öte yandan Tenten, Safinaz gibi “uysal” toplum bireyleri için (hiper)gerçeklikler üreten bir medya yazarıdır. Tenten'in işinde ne kadar başarılı olduğu, metinlerini hazırladığı “Yalnızca Doğruyu Söyleyeceğime” programındaki bir cinayet haberinin Safinaz'ı kolaylıkla “derinden” etkilemesinde açığa çıkmaktadır:

<sup>37</sup> A.g.e. s. 58.

**SAFİNAZ:** Aman o ne biçim gelinmiş öyle?.. Kocasını ölmüş, kaynanasının yanında yaşıyormuş kadın. Kaynanası kendine eziyet ediyor diye, önce kadıncağızın yemeğine zehir katmış. Akşamüzeri, kaynanasının halen sağ olduğunu görünce, bu sefer odasına girip başını taşla ezmiş. Bak Allah'ın işine ki kaynana gene ölmemiş. Gelin, içeri odada oturup, ölmesini beklemiş. İki saat sonra bakınca ne görsün? Kaynana hala sağ! Bunun üzerine, içerideki kasaturayı alıp kaynanasını canlı canlı doğrama-ya başlamış. Önce el parmaklarını doğramış. Kaynana can çekişiyormuş bu arada... Sonra ayak parmaklarını doğramış. Sonra da mutfaktan keskin bir bıçak alıp gelmiş. Sonra da kadının yüzünün derisini yüzmüş. Yüzdüğü deriyi otuma odasının duvarına gerdikten sonra da...

**FATOŞ:** Ay ne olur susun! Bu ne biçim hikâye? (*Tenten'e*) Senden mi çıktı bu?

**TENTEN:** Hayır. Bu gerçekte olmuş bir olay. Ben ayrıntularla zenginleştirdim sadece.<sup>38</sup>

Tenten, "sistemin işleyiş biçimini çok iyi bilen, buna uygun olarak yaşamayı seçen, gerektiğinde haberleri yalanlarla süsleyebilen, sevmeyi bilmeyen ama kendine sunulan sevgiyi sömürme konusunda tecrübeli, roman yazma hayali olmasına karşın ne anlatmak istediği konusundaki kararsızlığı yüzünden yazamayan biri, kapitalist sistemin yarattığı 'günün adamı' insanlardandır."<sup>39</sup> Tenten, kendisine âşık olan Fatoş'un yalnızca sevgisini değil, aynı zamanda bedenini de sömürecek kadar bayağılaşır. Tenten'in sözleri, aslında yaşadığı toplumdaki şiddetin ve bireylerin, kendilerine uygulanan bu şiddeti ister istemez kabul edişini net bir şekilde ortaya koyar:

İşkenceye aşınayız. Küçüklere, gençlere, kadınlara, erkeklere, ibnelere, lezzolara çeşit çeşit işkence... Aletli, aletsiz, maddi, manevi... Hastalık derecesinde tutkunuz işkenceye!... Senin iyi bir mazoşist olduğunu hissediyorum. Belki, bu işkenceyi bir zevk haline getirebiliriz, ne dersin?<sup>40</sup>

Çift kişilikli olması yüzünden Red Kit'in terk ettiği Betty'nin oyunun kurgusunda önemli bir yeri vardır. Betty, Fatoş'u anlayabilecek, Tenten'in nasıl bir karaktere sahip olduğunu ona anlatabilecek ve Safinaz'ın işlenmiş bir cinayeti üstlenerek, görsel basında kendisine yer bulmayı isteyebilecek bir kişi olduğunu görebilecek kadar insan sarrafıdır. Betty bir an için Betty, başka bir an içinse Jessica'dır. Oyunun ikinci perdesinde Betty'nin, eve gelme amacının Red Kit'i öldürmek olduğu anlaşılır. Betty, Fatoş gittikten sonra Red Kit'i öldürmeyi planlamaktadır. Fatoş'un evden çıkmasının ardından, dışarıdan gelen patlama sesi eyleme geçmeyi planlayanın sadece Betty olmadığını gösterir çünkü Fatoş çalıştığı konsolosluğu havaya uçurmuştur. Fatoş'un,

<sup>38</sup> A.g.e. s. 85-86.

<sup>39</sup> Duygu Seda Tomru, *Türkiye'de Absürd Tiyatro ve Birey Teması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, 2003, s. 56.

<sup>40</sup> A.g.e. s. 83.

Betty'ye telefon edip durumu anlatmasından sonra, Betty harekete geçer. İlk olarak Tenten'i, sonraysa Red Kit'i öldürür. Betty tam evden ayrılmak üzereyken Safinaz gelir. Safinaz, Tenten'in televizyon programına katılmak ve konsolosluğun havaya uçurulmasına tanıklık ettiğini söylemek ister. Betty'ninse, Safinaz'ı tam bir kahraman yapabilecek bir planı vardır: Ondand cinayeti üstlenmesini ister; Safinaz'sa bunu kolaylıkla kabul eder.

Oyunun tamamına bakıldığında, Yula'nın daha önceki oyunlarında hâkim olan ölüm olgusunun, *Kırmızı Yorgunları*'nda da ön plana çıktığı anlaşılır. Buna ilaveten, oyun kişilerinin tümüne hâkim olan yabancılaşmanın, onları farklı bir "ben" arayışı içine soktuğu da gözlemlenir. Betty'nin çift kişilikli olması ve Safinaz'ın işlenen cinayeti üstlenerek, "Türkiye seninle gurur duyuyor"<sup>41</sup> sesleri eşliğinde kendisine görsel basında yer bulduğunu hayal etmesi, bu arayışın önemli tezahürlerindedir.

Metnin genelinde neden-sonuç ilişkisi içinde gelişen olaylar sonucu gösterilen durumlar, okurun, kendi yaşamından bildiği gerçeklerle, değişik biçimlerde yüzleşmesini sağlar. *Kırmızı Yorgunları* bu açıdan, modernist tiyatro geleneğine daha yakın durur. Betty'nin uzun yolculuğundan dönüp, Red Kit'i öldürmesi ve "çalıştığı konsoloslukta Batılıların barbar ülkenin vatandaşı diye nitelendirdikleri insanlara ne kadar barbarca davrandıklarının ayırımında olduğu için işinden nefret etmesi"<sup>42</sup> nedeniyle çalıştığı yeri havaya uçuran Fatoş'un eylemleri birer neden-sonuç ilişkisinin göstergeleridir. Bununla birlikte, metnin kimliksizleşen bireyleri merkeze alması ve toplumun "ötekilerini" sahneye taşıyarak, parodi ve göstergeler vasıtasıyla varoluş sorunlarını aşmaya çalışması, *Kırmızı Yorgunları*'na içkin postmodern unsurlardır.

### **Gözü Kara Alaturka**

*İstanbul Üçlemesi*'nin son oyunu olan *Gözü Kara Alaturka*'da, Özen Yula'nın önceki oyunlarından daha belirgin bir şekilde politik söylemlere yer verdiği görülmektedir. "Namlı İstanbul'un şanlı Harbiye'sindeki bir apartmanın 'yüksek giriş' dairesinde bir yatak odasında"<sup>43</sup> geçen oyun, çağdaş düzenin yabancılaştırdığı ve "ötekileştirdiği" insanların yaşamını mercek altına alır. *Gözü Kara Alaturka*'nın oyun kişilerinin, birbirlerinden bir şeyleri gizlemeleri yüzünden sürekli farklı kimliklere bürünmeleri, önceki Yula eserlerinde olduğu gibi bir anlam belirsizliği yaratır. Okur, oyun boyunca Gönül'ün geçmişinde Hicran adıyla konsomatrislik yaptığını ve artık deli damgası yemiş Rüstem'le bir gönül ilişkisi yaşadığını, şu andaysa kendisini geçmişinde pa-

<sup>41</sup> A.g.e. s. 125.

<sup>42</sup> Duygu Seda Tomru, *Türkiye'de Absürd Tiyatro ve Birey Teması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, 2003, s. 55.

<sup>43</sup> Özen Yula, *Toplu Oyunları 2 (İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk / Kırmızı Yorgunları / Gözü Kara Alaturka)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1998, s. 128.

zarlamış Esat'la dost hayatı yaşadığını, Figen'in aslında Barbaros'un değil, Süha'nın sevgilisi olduğunu, olay örgüsü içinden çıkardığı ipuçlarıyla öğrenir.

Taksim'de bir barda çalışan ve kitap yazma hayaliyle yaşayan Süha'nın yatak odasında geçen oyunun kurgusu içinde, sahne üzerinde görünmeyen karakterlere de yer verilir. Üst kattan sesi duyulan Gönül'ün sevgilisi Esat, alt kattan sesleri gelen çift, kendisini duvarlara yazdıklarıyla ifade eden ve herkesin deli olarak gördüğü Rüstem, kobra zehri kaçakçılığı yapan Figen ve Barbaros oyunun diğer karakterleridir. Süha, yatağının altında, daha sonradan ev sahibesi olduğu anlaşılacak olan, sarışın bir kadın cesedi saklamaktadır. Süha ve Selma, kobra zehri kaçakçılığında kazanacakları paralarla Barbaros'tan bir şekilde kurtulup, Amerika'ya, Süha'nın şiddetle reddettiği kapitalist düzenin koruyucusu olan ülkeye, kaçmayı planlamaktadırlar. Fakat polislerin duruma el koyması üzerine, Barbaros ve Figen, Süha'nın evine kaçıp, evde bulunanları zorla alıkoymalar. Oyunun sonunda, Barbaros'un ardında tanık bırakmamak için herkesi öldürmesinin ardından, Figen tarafından öldürülür. Figen'se, yaralanmış Gönül tarafından vurulur. Oyunun sonundaki bu toplu katliamdan sağ çıkan Gönüldür. Parmak izlerini yok ettikten sonra, silahı Barbaros'un eline tutuşturup evden çıkar.

İki nesilden insanların buluşması olarak okunabilecek *Gözü Kara Alaturka*'da, Yula'nın oyunlarında sıklıkla başvurduğu, bireylerin kendilerini hikâyelerle var etme çabası, bu oyunda oyun kişileri için bir kısır döngü halini alır. Çünkü bireylerin gerçek kimlikleriyle var olabilmeleri için artık hikâyeler bile yetersiz kalır. Rüstem, Gönül (Hicran) ve Esat, önceki neslin, Süha, Figen (Selma) ve Barbaros'sa şimdiki neslin temsilcileri olan oyun kişileridir. Yula, oyun kişilerinin yaşamları arasında kurduğu koşutluklarla, zamanın ve koşulların değişmesine rağmen, bireylerin eylemsizliklerini ve gerçek kimlikleriyle varolmalarının imkânsızlığını gösterir:

**FİGEN:** Hiç sanmıyorum. Bizimkilerin yaşadıkları o kadar birbirine benziyor ki, hayalleri bile neredeyse, birbirinin aynı. Kadınların, erkeklerin hikâyeleri hep birbirinin tekrarı.

**GÖNÜL:** Hiç öyle şey olur mu? Herkesin hikâyesi birbirinden farklıdır.

**RÜSTEM:** Yo, bütün hikâyeler aynıdır aslında. Daha doğrusu, birbirinin uzantısıdır. Mesela, sen, Figen'in şimdi yaşadıklarını, daha önceden yaşadın. Ben, Süha'nın ve Barbaros'un yaşadıklarını yaşadım daha önce.<sup>44</sup>

*Kırmızı Yorgunları*'ndaki oyun kişilerinin aksine *Gözü Kara Alaturka*, yaşadıkları toplumun sorunlarına karşı duyarlı karakterleri içinde barındırmasından dolayı, bir önceki oyundan söylem açısından farklılaşır. Rüstem, tartışılması yasak konuları sorgulamasından dolayı deli olarak yaftalanmıştır. Rüstem de, deli kimliğini kabullemiş ve duvarlara yazdığı yazılarla düzene karşı tepkisini sürdürmeyi seçmiştir. Bir

<sup>44</sup> A.g.e. s. 180.

diğer “duyarlı” karakter Süha’ysa, karşısında durduğu kapitalist düzenin değerleriyle özgür olmaya çalışmaktadır. Süha, nükleer silah yapımında kullanılacak kobra zehri kaçakçılığı yaparak kurduğu Amerikan Rüyası’nı gerçekleştirmek amacındadır. Bu noktadan bakıldığında, Yula’nın “duyarlı” karakterlerinin tepkilerini belirtme biçimlerinin absürd özellikler taşıdığı görülmektedir. Süha’nın, oyun içinde daha sonra Rüstem tarafından da tekrarlanacak sözleri, bu iki karakter üzerinden toplumun üzerine çöken karanlığın göstergesidir:

**SÜHA:** Ne gibi iç açıcı şeylerden? Mesela öğrencilerin dayak yemesinden, birbirlerini yaralamalarından konuşalım mı? Ya da dama çıkıp çocuklarını kendilerine siper eden, evlerinin yıkılmamasını isteyen insanlardan? Ya da köprüye çıkıp, intihar edeceğim diye bütün gazetelere ve televizyon kanallarına çıkanlardan? Ya da maskeleri yüzlerinde gezen siyasetçilerden konuşalım istersen!

**GÖNÜL:** Bu dünyada iç açıcı şeyler de var.

**SÜHA:** Ama ben buralarda pek iç açıcı şeyler göremiyorum. Karanlık var!<sup>45</sup>

Oyun adıyla koşut bir şekilde karanlık bir tabloyla sonlanır. Bu toplu katliamdan sağ çıkan Gönül’se bir bilinçlenme sürecine girmiştir. Gönül evden çıkmadan önce, oyun boyunca Süha’nın sürekli gönderme yaptığı Oblomov’u da yanına alır. Oyun süresince, sevgilisi Esat’tan gördüğü şiddete boyun eğen, hatta onun kendisini aldatmasına bile göz yuman Gönül, artık bilinçlenmiştir:

*(Gönül, başka bir şey kaldı mı gibisinden, çevreye göz gezdirir. Tabancayı tekrar Barbaros’un eline sıkıştırır. Sonra, ani bir kararla Oblomov romanını alır. Başı önde, yorgun argın, dışarıya çıkar. Sahnede sessizlik hâkimdir. Sokak kapısının kapandığı duyulur. Dışarıda güneşin iyice yükseldiği hissedilir. Yukarıdan sesler işitilir.)*

**ESAT:** Geldin mi gene?.. Neredeydin bütün gece?

**GÖNÜL:** Cehennemin ta dibindeydim.

**ESAT:** Sıçtırtma ağzına!

**GÖNÜL:** Asıl sen sıçtırtma! Bugün, hemen evin kira sözleşmesini feshediyorsun. O kadınla kızı gidecekler evden!<sup>46</sup>

*İstanbul Üçlemesi*’nin son eseri olan *Gözü Kara Alaturka*’da Yula, diğer eserlerine kıyasla, daha olumlu bir tabloyla oyunu bitirir. Gönül’ün bilinçlenmesi, toplumun eylemsiz ve yabancılaşmış bireyleri için bir umut halini alır. Her ne kadar, oyun kişilerinin temsil ettiği toplumsal kesimin dünyası karanlıksa da, geliştirilecek bireysel bilinç vasıtasıyla, toplumsal yapıyla bir hesaplaşma sürecine girilebileceği de açıktır. Yula tiyatrosunda öne çıkan kurgusal özelliklerden bir tanesi olan, bireylerin hikâyelerle var olma çabasının, *Gözü Kara Alaturka*’da artık kişiler için yetersiz bir hale geldiği dikkate alındığında, yazarın, postmodern tiyatro geleneğinin hâkim unsurlarından biri olan va-

<sup>45</sup> A.g.e. s. 136.

<sup>46</sup> A.g.e. s. 191.



roluş sorunsalını da sorguladığı görülmektedir. Ayrıca, Yula'nın bu oyunda, çok açık bir şekilde mevcut düzeni eleştirilmesi, *Gözü Kara Alaturka*'nın diğer eserlerin aksine bir ileti verme kaygısı taşıdığını da akla getirir. Bu bağlamda düşünüldüğünde, *Gözü Kara Alaturka*, modernist tiyatro geleneğine yaklaşıırken, Yula'nın "duyarlı" karakterlerinin eylemleri, metin içinde absürd ve postmodern tiyatro geleneği unsurlarının görülmesine neden olmaktadır.

### *Sonuç Yerine*

Özen Yula tiyatrosu modernist, absürd ve postmodernist unsurları, çoğunlukla birbirlerinin içine geçmiş bir şekilde barındırması nedeniyle, yazarın, özgün bir biçim yaratarak, 1980 sonrası Türk tiyatro yazınında kendisine önemli bir yer edinmesini sağlamaktadır. Bununla birlikte, Yula'nın oyunları incelendiğinde, yazarın bireylerin yaşadıkları kimlik sorununu, hikâyeler, film ve şarkılardan aşına olunan klişeler, çizgi roman kahramanlarıyla özdeşleşerek aşma çabaları gibi belirli kurgusal unsurları, hemen hemen her oyununda işlediği görülmektedir. Yula tiyatrosunun oyun kişilerinin içlerinde buldukları açmazdan çıkış noktasının büyük ölçüde ölüm olmasıysa, gerçekliğin yazılı ve görsel basın tarafından bireylere "sunulmasının" bir sonucudur. Yula'nın yarattığı kişiler çoğu zaman eylemsizdirler. Bu kişiler, nadiren eyleme geçip içinde buldukları toplum düzenine tepki gösterme yoluna giderler. Öte yandan Yula'nın oyun kişilerinin bu tepkilerini konsolosluk binasını havaya uçurma, intihar ve toplu katliam gibi uç biçimlerde gerçekleştirmeleri, ölümün, başka bir deyişle, karakterlerin varoluşlarını sonlandırmalarının bile anlamının içinin boşaltılmış olduğunun bir göstergesidir. Metin içinde parantez içlerine mümkün olduğunca az yer veren Yula, bu tarzıyla metnin yeniden yorumlanma kapısını yönetmene açık bırakır. Yula, *Kırmızı Yorgunları*'nın Devlet Tiyatroları sunumunda oyun yazarı olarak amacını şöyle tanımlar: "Bütün yazarlar gibi, ben de kendi yaşadığım döneme tanıklık yapmaya çalışıyorum. Kenardaki insanların gözünde bir tanıklık bu. Resmi tarihin dışından. Sivil. Hatta hafif kostak!"<sup>47</sup> Yazarın oyunları incelendiğinde, Yula'nın bu hedefini, toplumun "dışlanmış" ve "düşmüş" kesiminden yansıttığı kesitlerle gerçekleştirmiş olduğu kavranır.

---

<sup>47</sup> [http://www.istdt.gov.tr/turkce/oyunlar/oyun\\_sunumlari/kirmizi\\_yorgunlari.asp](http://www.istdt.gov.tr/turkce/oyunlar/oyun_sunumlari/kirmizi_yorgunlari.asp)

*Kaynakça*

- Baudrillard, Jean. *Symbolic Exchange and Death*, London: Sage Publications, 2000.
- Birringer, Johannes. *Theater, Theory, Postmodernism*, Indiana: Indiana University Press, 1991.
- Connor, Steven. *Postmodernist Kültür / Çağdaş Olanın Kuramlarına Bir Giriş*, Çeviri: Doğan Şahiner, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001.
- Cumhuriyet Kitap Eki, Sayı 673, İstanbul: Cumhuriyet Yayınları, 2003.
- Çiğdem, Ahmet. *Aydınlanma Düşüncesi*, İstanbul: İletişim, 1997.
- Dinçel, Burç İdem. "İstanbul Retold", *Turkish Book Review*, no. 1, 2007, s. 90-93.
- Dinçel, Burç İdem. "Kenardaki İnsanların Gözünden Yaşadığı Döneme Tanıklık Eden Bir Yazar: Özen Yula", *Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi*, 15, 2009, s.479-487.
- Eagleton, Terry. *Kuramdan Sonra*, Çeviri: Uygur Abacı, İstanbul: Literatür Yayınları, 2004.
- Krutch, Joseph Wood. *"Modernism" in Modern Drama*, New York: Russel & Russel, 1962.
- Lash, Scott. *Sociology of Postmodernism*, London: Routledge, 1991.
- Liotard, Jean-François. *Postmodern Durum*, Çeviri: Ahmet Çiğdem, İstanbul: Ara Yayıncılık, 1990.
- Norris, Christopher. *What's Wrong with Postmodernism*, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1990.
- Packard, William. *The Art of The Playwright*, New York: Paragon House Publishers, 1987.
- Steiner, George, *Tragedyanın Ölümü*, çev: Burç İdem Dinçel, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2011.
- Sweet, Jerry. *The Dramatist's Toolkit*, New Hampshire: Heinemann, 1999.
- Tomru, Duygu Seda. *Türkiye'de Absürd Tiyatro ve Birey Teması*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, 2003.
- Yula, Özen. "Tiyatroda Modern / Postmodern", *Birikim*, no. 64, 1994a, s. 61-67.
- Yula, Özen. *Kayıpkent Üçlemesi*, İstanbul: Mitos Yayınları, 1994b.
- Yula, Özen. *Toplu Oyunları 1 (Ay Tedirginliği / Dünyanın Ortasında Bir Yer)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1996.
- Yula, Özen. *Toplu Oyunları 2 (İstanbul Beyaz Rakı Rengarenk / Kırmızı Yorgunları / Gözü Kara Alaturka)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1998.
- [http://www.istdt.gov.tr/turkce/oyunlar/oyun\\_sunumlari/kirmizi\\_yorgunlari.asp](http://www.istdt.gov.tr/turkce/oyunlar/oyun_sunumlari/kirmizi_yorgunlari.asp)(15.11.2011).