



Modern Sonrası Oyun Yazarlığının Türkiye’deki Öncüleri: Oğuz Atay ve Sevim Burak

The Leaders of Postmodern Play Writing in Turkey: Oğuz Atay and Sevim Burak

Banu ÇAKMAK DUMAN*

Öz

1960’lı yıllardan bu yana dünyada kendini gösteren postmodernizm, Türkiye’de ancak 1980’lerden sonra konuşulmaya başlamıştır. Bu nedenle 1980’den önce postmodern edebiyata ve oyun yazarlığına örnek teşkil edecek eserler yazan Oğuz Atay ve Sevim Burak döneminde anlaşılmamış, benimsenmemiştir. Bu yazıda Oğuz Atay ve Sevim Burak’ı postmodern oyun yazarlığının kavşağında buluşturan nitelikler Oğuz Atay’ın *Oyunlarla Yaşayanlar* oyunu ile Sevim Burak’ın *Sahibinin Sesi* oyunu bağlamında tartışılacaktır. Burada, her iki yazarın da sözü edilen oyunlarla, Türk tiyatrosunda postmodern yazına ilk örnekleri verdiklerini göstermek amaçlanmaktadır. Bu amaçla ele alınan oyunlar, postmodern oyun yazarlığına ilişkin nitelikler çerçevesinde, karşılaştırmalı bir yöntemle, detaylı olarak incelenecektir. Öncü yazarların ve eserlerinin daha geniş ve kabullenici bir bakış açısıyla değerlendirilmesi gerektiğine dikkat çekilecek, böyle bir yaklaşımın edebiyatı ve oyun yazarlığını çok daha ileri götüreceği gösterilecektir.

Anahtar Sözcükler: Oğuz Atay, Sevim Burak, *Oyunlarla Yaşayanlar*, *Sahibinin Sesi*, postmodernizm, Türk Tiyatrosu.

Abstract

Since the 1960s, postmodernism has manifested itself in the world but it was started to be discussed in Turkey after the 1980s. For this reason, Oğuz Atay and Sevim Burak, who wrote the examples of postmodern literature in the previous years, were not understood and internalized. In this regard, in this article *Oyunlarla Yaşayanlar* written by Oğuz Atay and *Sahibinin Sesi* written by Sevim Burak will be examined with the view of postmodern writing. This article aims to show that these authors gave the first examples of the postmodern writing in our country. With this aim, their plays will be analyzed by employing comparative methods and the features of postmodern playwriting in their plays will be shown. It will be pointed out in the article that these avant-garde writers and their works should be evaluated with a broader and acquiescent perspective, and it will be shown that such an approach will take the literature and playwriting much further.

Keywords: Oğuz Atay, Sevim Burak, *Oyunlarla Yaşayanlar*, *Sahibinin Sesi*, postmodernizm, Turkish theatre.

* Öğr. Gör. Dr., Uludağ Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü. e-posta:bcakmak@uludag.edu.tr, ORCID: 0000-0001-9634-530X

Giriş

1960'lardan bugüne uzanan zaman dilimine –her ne kadar tartışmalı olsa da- postmodern çağ denilmektedir. Yaşamda ve düşünce dünyasında yaşanan birçok gelişme, bu yıllar itibarıyla farklı bir zaman dilimine girildiği konusunda bir uzlaşmaya yol açmış ve böyle bir adlandırma gündeme gelmiştir. Modern sonrası diye Türkçeleştirebileceğimiz çağda sanat ve edebiyat da değişime uğramış, tiyatro ve oyun yazarlığında ciddi bir yol ayrımına girilmiştir. Bu radikal değişikliklerin ülkemizi etkilemesi dünyaya oranla biraz daha geç olmuş, ülkemizde bu süreç daha karmaşık olarak yaşanmış, modernizm ile postmodernizm iç içe geçerek deneyimlenmiştir.

Henüz modernizmin yaşanmakta olduğu sırada, Oğuz Atay ve Sevim Burak, edebiyatta yeni bir anlayışın, postmodernizmin ayak seslerini duyurmuş, tam da bu nedenle dönemleri için aykırı sayılmışlardır. Buradan hareketle, bu yazıda, söz konusu yazarların oyunları, postmodern edebiyat anlayışı ve oyun yazarlığıyla ilişkilendirilerek yeniden okunacaktır. Bu amaçla, önce postmodern çağda ülkemizden ve adı geçen yazarların oyunlarından genel olarak bahsedilecek, sonrasında yazarların birer oyunu model alınıp karşılaştırılacaktır.

Postmodern çağ, 1960'lı yıllarda yaşanan bir dizi gelişme sonucu başlayıp bugüne dek süregelen, içinde bulunduğumuz dönemi de kapsayan bir zaman dilimi olarak kabul edilmektedir. Çeyrek yüzyıldan fazla bir süredir yeni bir tarihi döneme girdiğimizin farkına varılmış, çağımız için muğlak ve çelişkili bir adlandırma olan postmodern çağ deyimi hemen her yere yayılmıştır (Küçük, 1993, s. 101). 1960'lardan bugüne, yaşamda ve düşünce dünyasında birtakım kırılmalar yaşanarak yeni bir döneme girildiği üzerinde uzlaşmıştır. Postmodern çağ, sanatta da birtakım farklılaşmaları beraberinde getirmiştir. 1960'lı yıllarda sanat çevrelerinde postmodernizmin konuşulmasıyla birlikte modern sanatın estetik anlayışının aşıldığı ve yeni bir estetik anlayışına gerek duyulduğu yaygın bir biçimde tartışılmaya başlanmıştır (Şaylan, 2002, s. 44). Bu yeni estetik anlayış, kuralızsız, dağınık, çok sesli, eklektik, yoruma açık dolayısıyla radikal ve yenilikçi olarak karakterize edilebilir.

Modern sonrası dönemin oyunlarında görülen ortak özellikler Lehmann (2006) tarafından tespit edilerek bu oyunların tamamı yine onun tarafından Postdramatik Tiyatro olarak adlandırılmıştır. (s. 2) Adından da anlaşılabilirliği gibi, bu dönemde yazılan postdramatik oyunlarda, dramatik yapı birçok yönden kırılmıştır. Dramatik yapı barındıran klasik oyunların gerçekçi dünyası bu oyunlarda görülmez, bilinen anlamda bir olay örgüsü, karakter, diyalog örgüsüne rastlanmaz. Kişilerin gündelik dille konuşmadığı oyunlarda anlatılmak istenenin ne olduğu net bir şekilde ortaya çıkmaz. Bu oyunlar başka metinlerden izlekler taşıyan bir kolaj gibidir, metni anlayacak, çağrışımların izini sürüp zihninde tamamlayacak olan seyircidir dolayısıyla oyun metni geri plana itilmiş seyirciyi aktif kılan sahneleme ve gösterim merkezi hale gelmiştir. Postdramatik tiyatro başlığı dram metni ile tiyatro gösterimi arasında süregelen iş birliğinde kopuşu işaret eder. (Lehmann, 2006, s. 16) Bu dönemin oyun yazarlığı dram metninin barındırdığı özelliklerin yıkılması ve dönüştürülmesi ile şekillenmiş, bu da sahnelemeyi öne çıkarmıştır. Böylece çağın koşulları ve düşünsel gelişmelerinin, yazarların kalemine sızması sonucu oluşan postdramatik yazın, daha önceki klasik ve modern çağın ifade biçimlerindeki dönüşümden doğmuştur.

1960'lı ve 70'li yıllarda Türkiye'ye bakıldığında oldukça politik bir toplumsal ortam dikkat çeker. Siyasi ideolojilerin toplumsal hayattaki çarpışması tiyatroya da yansımıştır. Bu yıllarda toplumun hareketli günler yaşaması tiyatro etkinliklerini etkilemiş, sorunlar oyunlarda yansıtılmış, tartışılmıştır. Tiyatro sanatı ideolojilerin savunulduğu bir arena olarak kullanılmıştır (Şener, 1999, s. 146). Bu nedenle, özellikle toplumsal sorunları ideolojik bir bakışla ele alan Brechtien epik tiyatronun oyun yazarlığı üzerinde çok etkisi görülür. Oyun yazarlığında politik ve toplumsal eleştiriye yer veren eserler üretilmiş, toplumsal sorunlar sahneye getirilmiş, sorunları yaratan nedenler irdelenerek eleştirilmiştir; geleneksel tiyatromuzun açık biçimi ve göstermecî tekniği ile epik tiyatronun yapısal benzerlikleri üzerinde durulmuş, Bertolt Brecht'in eserleri de bazı toplulukların sahnelerinde sergilenmiştir (Erkoç, 2002, s. 16). Buna karşın aynı dönemde farklı konu ve biçim arayışlarının da olduğunu söylemek gerekir. Bireyin iç dünyasını ele alan absürt ve soyut oyunlar yazıldığı görülmektedir. Oyun yazımında görülen bir başka eğilim gerçekçi zaman ve mekan kullanımından kaçınılması, soyutlamalara başvurulması olmuştur. Aziz Nesin, Sabahattin Kudret Aksal, Behçet Necatigil tiyatrodaki soyutlamaya ilginç örnekler vermiştir (Şener, 1999, s. 213). Ancak bu örnekler politik sorunların toplumcu bir bakışla tartışıldığı bir tiyatro ortamında daha sınırlı kalır. Ayrıca bu

soyut ve absürt oyunlara henüz postmodern ya da postdramatik demek mümkün değildir. Doğrudan modern sonrasını karakterize eden biçimsel ve içeriksel yönelişler, bu tarihlerde henüz tiyatromuza yabancıdır. Yine de oyun yazarlığındaki bu gelişmelerin sonraki yıllarda yazılacak postmodern oyunlara, benimsenecek farklı biçimlere hazırlık niteliği taşıdığı söylenebilir. Bu dönemde yazarlarımızın oyunlarına en uygun biçimi bulma yolunda yeni denemeler yapmaları daha sonra olumlu sonuçlar vermiştir (Şener, 1999, s. 218). Ancak bu yıllarda doğrudan postmodern oyun yazımı tiyatromuzda konuşulan, tartışılan bir konu değildir.

Bu atmosfer içinde farklı bir yerde duran, bireyin buhranını postmodern yazın özellikleriyle ele alan, bugün oldukça popüler olmasına karşın o yıllarda çizgi dışı kalan iki yazar dikkat çeker: Sevim Burak ve Oğuz Atay. Oğuz Atay ve Sevim Burak'ın, yaşadıkları dönemde kalemlerini farklı kılan şey, henüz klasik ve modern sanatın özelliklerinin geçerli olduğu bir coğrafyada, postmodern edebiyata ait özellikler taşıyan eserler vermiş olmalarıdır. Öyle ki Batıda modernizmin gelişimi, ardından postmodernizm adlı farklı bir edebiyat anlayışının gündeme gelmesi 1900'lerde başlayan gelişmeler Türk edebiyatına 1968-1972 yılları arasında yazılmış Oğuz Atay'ın iki romanıyla birbirine sarmallanmış olarak girer (Ecevit, 2005, s. 362). Benzer şekilde Sevim Burak da çağrışımlara dayalı kurgusu, karmaşık dil yapısı, parçalanmış kişilikleriyle yorumla açık bir evren sunan eserler vererek modern sonrası çağın edebi anlayışıyla bağ kurar. Tam da bu yüzden, egemen anlayışın dışında yeni arayışlar ve deneysel biçimler içinde kendilerini gerçekleştirme çabası içinde olan bu iki yazarın keşfedilmesi ancak 1980'lerden sonra olur (Gümüş, 2010, s. 95). Her iki yazar da oyunlarının sahnelenmesine tanık olamamıştır. "Sevim Burak oyunlarından hiçbirini sahnede görme, yani sahneden öğrenme olanağı bulamadan bu dünyadan çekip gitmiş olmasına rağmen her metniyle tiyatro sanatının sınırlarını biraz daha zorlar" (Güçbilmez, 2011, s. 48). Oğuz Atay ise, *Oyunlarla Yaşayanlar*'a yönelik eleştirileri, onu tiyatro dünyasına ve kurumlara kabul ettirmede yaşadığı zorluğu sık sık açıkça dile getirir. Oyununu ilk önce Ali Poyrazoğlu'na sonra Kenterlere okutur, aldığı eleştiriler pek olumlu değildir, oyun yayınlanmaz, devlet tiyatrolarına başvursa da yanıt alamaz ve ancak yazar öldükten sekiz yıl sonra ilk kez basılır, on yıl sonra da ilk kez oynanır (Ecevit, 2005, s. 440-445). Bu oyunların yazıldığı dönemde anlaşılmasa ve uzun yıllar sahneye koyulmaması, bu metinlerin, yazıldığı çağın ötesinde, postmodern nitelikler taşıdığına göstergesi olarak yorumlanabilir. Zira metinlere genel olarak bakıldığında bile klasik biçim ve içerik ilkelerinin sınırlarını zorlayarak postmodern bir tiyatronun kapısını araladıkları görülür.

Oğuz Atay'ın ilk ve tek oyunu *Oyunlarla Yaşayanlar*'da, zaman, mekân ve olaylar belirli değildir. Oyun, ağırlıklı olarak ev ve tiyatrodan geçer. Ne var ki evin dışındaki mekânların gerçek olup olmadığı anlaşılmasa da dolayısıyla bu mekânlarda bulunan kişilerin varlığı da şüphelidir. Oyunda, emekli bir tarih öğretmeni olan Coşkun Ermiş oyun yazarlığına merak salmıştır, tiyatro oyuncusu dostlarının oynaması için oyunlar yazar ancak hiçbir oyununu bitiremez hep yarım bırakır. Coşkun'un alkole düşkünlüğü, evin geçim derdiyle ilgilenmeyip tiyatroya zaman ayırması karısı Cemile'yi rahatsız eder. Coşkun karısına kulak asmaz, oyun yazmayı ve oynamayı sürdürür. Öyle ki tiyatrocunun dostları aracılığıyla tanıştığı, oyuncu Emel Sevinir ile yakınlaşır ancak onunla da sağlıklı bir ilişki kuramaz. Cemile'nin annesi Saadet Nine'nin ölümü üzerine psikolojisi giderek bozulur, evi terk eder, tiyatrodan, dostu Saffet'in yanında ölür. Ancak bu ölümün gerçek bir ölüm olup olmadığı anlaşılmasa.

Sevim Burak'ın ilk kitabındaki *Ah Ya Rab Yehova* öyküsünün oyunlaştırılmış biçimi (Güngörmüş, 2003, s. 40) olan *Sahibinin Sesi*'nde olaylar, yüzeyde 1930'lu yıllarda, Kuzguncuk'ta, gayrimüslimlerin de yaşadığı bir Müslüman Türk mahallesinde geçer. Ancak oyunun anlatımında düşünce ile gerçek iç içe geçtiği için, zaman ve mekân konusunda net bir şey söylemek olanaksızdır. Aynı şekilde, yaşanan olayların, oyunda görülen kişilerin de gerçek kişiler mi Bilal'in zihninin bir oyunu mu olduğu net değildir. Oyunun ana kişisi olan Bilal, asker kaçağıdır, Zembul adlı bir Yahudi kızıyla beraber yaşamaktadır, onu hamile bırakmıştır. Oyun boyunca Zembul ve diğerleri, Bilal'e, Zembul ile evlenmesi konusunda baskı yaparlar. Buna ek olarak, Bilal, asker kaçağı olduğu için her an yakalanma korkusu içindedir, bununla başa çıkabilmek adına Muzaffer Seza adlı bir şehidin kimliğini üstlenir, mahalleyi dürbünle gözetler, olanları rapor eder. Yine de korku ve karabasanları gittikçe tırmanır. Bunun da etkisiyle düşlerinde, sürekli Muzaffer Seza'yı görmeye başlar ve bu kimliğin, üzerinde kurduğu baskı artar. Çünkü sürekli izlendiği, takip edildiği düşüncesi içindedir. Ancak bir noktadan sonra kaygıları, bastıramayacağı bir boyuta ulaşır. Gazdan zehirlenerek ölen babasının hasta yattığı yataktaki bir iğne, Bilal'in ayağına batarak vücudunda ilerlemeye başlar. İğnenin ilerleyişi,

korkularının tırmanmasına paralel bir yol izler. Buna dayanamayan Bilal, sonunda bodrum katını gazla doldurur, Zembul'u ve doğurduğu sakat bebeği oraya kilitler. İğne, Bilal'in kalbine doğru hızla ilerlemektedir. İğne kalbine gelmeden önce Bilal bütün mahalleyi yakacaktır. Oyun, mahallelinin sesinin kaydedildiği plaktan gelen seslerle sona erer. Bu plak Bilal'indir, şimdi mahallelinin sesini kaydetmektedir. Her iki oyunda da zaman, mekân ve olayların biçimlendirilmesinde verili anlayışın dışına çıkıldığını daha ilk bakışta görmek zor değildir. Ancak oyunlara yansıyan ve onları ortaklaştıran, modern sonrası oyun yazarlığına ilişkin özellikleri saptamak için metinlere biraz daha yakından bakmak gerekir.

Gerçekçilikten Uzaklaşma

Modern sonrası oyun yazarlığında dikkat çeken ve klasik biçimlendirmeye taban tabana zıt düşen ilk özellik, gerçekçiliğin yok edilmesidir. Çünkü modern sonrası çağda, klasik ve modern çağların gerçeklik düşüncesi ciddi bir çıkmaza girmiştir. Gerçekliğe ilişkin her bilimsel bilginin sürekli yıkılması ya da değişmesi, beş duyu organıyla algıladığımız dış dünyanın gerçekliğinin değişken ve göreceli olduğu fikrine yol açmış, bu durum, postmodern dünyada gerçekliğe duyulan güveni zedelemiştir. Postmodern dünyada imaj ya da taklit ile gerçeklik arasındaki sınır infilak edip içe göçmüş, bu göçle birlikte gerçeğin deneyimlenmesi olasılığı ve zemini kaybolmuştur (Best, Kellner, 1998, s. 149). Gerçeklik algısındaki bu değişim modern sonrası çağda oyun yazınına yön vererek gerçekçiliğe aykırı yazın biçimlerinin baş tacı edilmesine neden olur. Bir başka deyişle, düşüncedeki gerçeklik kuşkusu, sanat ve edebiyatta gerçekçiliğe saldırıyı ateşler. Hayat inandırıcılığını yitirmiş, gerçeklik kurmaca bir karakter kazanmıştır; bunun can alıcı tarafı geleneksel sanatlar üzerindeki yıkıcı etkisidir (Karacabey, 2009, s. 10). Bu nedenle gerçekliğe güven duyulan çağlara tarihlenen klasik sanat ne kadar gerçekçi ise, gerçeklik sorgusuna temellenen postmodern sanat o denli gerçekçiliğe karşı durur.

Oğuz Atay'ın *Oyunlarla Yaşayanlar* adlı eserinde gerçeklik sorunu odağa alınmıştır, buna koşut olarak oyun, hem içerik hem biçim yönüyle modern sonrası oyun yazarlığı ile temas içindedir. Gerçeklik ve gerçekçiliğe sorunsal olarak yaklaşan yazar, buna tepki olarak metnini, oyun düşüncesi üzerine kurmuştur, öyle ki ana kişi Coşkun Ermiş, yazdığı oyunlara kendini fazlasıyla kaptırmış bir oyun yazarıdır. Bu nedenle oyunlarını bitirmek istemez, oyun kahramanlarının ölmesine tahammül edemez. Oyunların bitmesi ya da kahramanların ölmesi, onun için yaşamın bitmesi anlamına gelir, Coşkun buna dayanamaz çünkü yaşam demek oyun demektir, oyunla gerçek onun pek çok sözünde defalarca eşitlenir: "Oyunları ciddiye almıyor muyuz? (...) Biz oyun yazmıyoruz, yaşıyoruz oyunları yazarken" (Atay, 2017, s. 17-18). Coşkun'un bu düşünceleri, aslında yazarın bütün insanlara dair görüşleridir, insanlar bir oyun olduğunu fark etmedikleri yaşamı, fazlasıyla ciddiye almaktadır, yazarın yapmaya çalıştığı, oyun aracılığıyla gerçeğin yokluğuna dair farkındalık sağlamak, gerçeklik sorunuyla başa çıkmak için oyunu bir alternatif olarak sunmaktır. Dolayısıyla yazarın oyunun içeriğinde merkeze koyduğu gerçeklik sorunu, onun, postmodern yazının biçimsel özellikleriyle uzlaşmasına neden olmuş, oyunun biçimi, kendi özündeki gerçeklik sorgusundan doğmuştur. Böylece oyun, hem içeriğindeki gerçeklik tartışması hem de biçimde bu tartışmadan doğan gerçekçiliğe yönelik yıkıcı yaklaşımıyla, postmodern çağdaki tiyatro yazınına yakındır.

Oyunlarla Yaşayanlar'da görülen, gerçekçiliği ihlal eden yaklaşımın benzerini, Sevim Burak'ın *Sahibinin Sesi* oyununda da görmek mümkündür. Tıpkı *Oyunlarla Yaşayanlar*'ın ana kişisi Coşkun Ermiş gibi, *Sahibinin Sesi*'nin ana kişisi Bilal Bagana'nın da gerçeklikle bağı gevşektir. Ama Coşkun'un, gerçeklik sorununa çare bulma çabasıyla oyunlara başvurmasından farklı olarak, *Sahibinin Sesi*'nde gerçeklik sorununu tırmandıran, Bilal'in, hayali bir kimlik yarattıktan sonra onunla karşılıklı diyaloga girmesidir. Bilal'in, kimliğini üstlendiği ölmüş bir asker olan Muzaffer Seza ile sık sık karşı karşıya gelerek konuşması, oyunda gerçekçiliği problemli kılan asal unsurdur.

“M.SEZA- Merhabalar... Beni tanıdınız mı?

BİLAL- Ooo... Tayyare şehidi Musaffer SEZA... Olamaz... İmkanı yok.

M. SEZA- Niye olmasın? Olabilir. Sizinle ufak bir mesele için görüşmeye geldim. Lütfen işi büyütmeyin.

BİLAL- Ben sizi öldü sanmıştım. Beni lütfen affedin. (...) Ama yaşıyorsunuz.

M. SEZA- Hakikatten yaşıyor muyum? Bunu siz benden daha iyi bilirsiniz.

BİLAL- Ben... Bence bir mahzuru yok. Yaşıyorsunuz. Yaşadığınıza eminim. Karşımdasınız ve konuşuyorsunuz.

M. SEZA- Konuşuyorum. Doğal olarak ben de bir insanım. Cemiyete göre ölüyüm.

BİLAL- Cemiyete göre tayyare şehidisiniz. Ölü değilsiniz” (Burak, 1995, s. 56-58).

Muzaffer Seza ölü müdür, diri mi? Bilal'in onu görmesi gerçek midir, düş mü yoksa sanrı mı? Bu sorular cevapsız bırakılırken Bilal'in bir şehitle konuşması, ilişki kurması, okuyucu/izleyiciyi onun konuştuğu diğer kişilerin de gerçek olup olmadığı konusunda kuşkuya düşürür. Oyunda yer alan diğer kişilerin garip halleri, Bilal ile kurdukları ilişki biçimi, oyun akışını kesintiye uğratan rüya sahneleri ve Bilal'in psikolojik durumu bir araya gelince, oyunda neyin gerçek olduğunu neyin gerçek olmadığını anlamak giderek zorlaşır. Zaten Sevim Burak'ın, düşleri, yazının ve düşüncenin kaynağına yerleştirmesi onun adının gerçeküstülikle birlikte anılmasına neden olmuştur (Güçbilmez, 2011, s. 58). Bu yaklaşımla biçimlendirilen ve gerek biçim gerek içerik yönüyle gerçekçiliğe hizmet etmeyen oyunda, gerçeklik konusunda ikircikli bir yapı çizilmiş olup bu yapı, metni postdramatik yazının gerçekçiliği zedeleyen tavrına yaklaşır.

Son kertede her iki oyunda da gerçekçilik çeşitli yöntemlerle kırılmıştır. *Oyunlarla Yaşayanlar*'da zaten gerçeklik diye bir şeyin olmadığı fikri, gerçekliğin oyun oynama edimiyle yer değiştirmesini doğurmuş, tematik yaklaşım gerçekçiliği yok eden bir yazını tetiklemiştir. *Sahibinin Sesi*'nde gerçekçiliği yıkmayı zorunlu kılan şey ise ana kişi Bilal'e yönelik kişileştirmedir. Ruhsal sorunları olan Bilal'in zihninde yaşam ile sanrının, düş ile gerçeğin yer değiştirmesi, oyunun bütünündeki gerçekçilik karşıtı tonun temel belirleyicidir. Böylece her iki oyunda farklı nedenlerle ve çeşitli yöntemlerle postmodern yazının gerçekçilik karşıtı tavrı benimsenmiştir.

Oyunsuluk

Gerçeklik sorgusundan doğan gerçekçilikten uzak yazım biçimi, modern sonrası yazın dünyasında çeşitli teknikler aracılığıyla oluşturulur. Postmodern yazında gerçekçiliği kırmak için başvurulan en yaygın yöntem, oyunsu bir yazını tercih etmektir. Okuyucunun metinde sunulan dünyayı gerçeğe yakın ve inandırıcı bulmaması, onun gerçekliğinden emin olamayarak ona düşsel bir noktadan bakması ya da okuduğu şeyin yazılmış bir kurgu olduğunun her an bilincinde olması için tercih edilen oyunsuluk, edebiyatta üst kurmaca ya da karşı kurmaca adı verilen bir tekniği doğurmuştur. Bu teknikte hedef, kurgu ile gerçek arasındaki ayrımı bulanıklaştırarak gerçekçiliği kırmaktır. Postmodern metin anlayışı hayat ile kurmaca olan arasındaki kesin sınırları ortadan kaldırarak bu ikisini yan yana duran birbirine eklenmiş yapılar olarak görür. Böylece biz daha metne başlarken neyin kurmaca neyin gerçek olduğu konusunda şüpheye düşürülüp bu ikisinin de aynı kapıya çıktığı görüşüne davet ederiz (Emre, 2006, s. 91-92). Postmodern yazın stratejisi ile okuyucuya, metnin, yazarın elinden çıkmış bir kurgu olduğu sürekli hatırlatılır ayrıca okuyucu, metnin gerçekliği içinde neyin var olup neyin olmadığı konusunda sürekli olarak kararsız bırakılır. Bir kurguyla muhatap olduğunu bilen okuyucu, bu kurgunun içinde neyi gerçek kabul etmesi gerektiği konusunda kendi tercihini yapmak zorundadır.

Postmodern metinde her şeyin kurgu olduğunu, hiçbir şeyin gerçek olmadığını anlatmak için başvurulan üst kurmaca tekniği, postmodern çağın tiyatrosunu ve oyun yazarlığını doğrudan etkilemiştir. Bu etkinin sonucunda, postmodern metnin bir kurgu olduğunun sık sık altının çizilmesi gibi, tiyatrodaki da metin sahneye taşındığında, onun dış dünyadaki gerçekliğin kopyası değil, bir oyun olduğunun sürekli olarak hatırlatılması, çeşitli şekillerde vurgulanması yoluyla üst kurmaca dramatik düzlemde işlemeye başlar. Dramatik üst kurmaca, postmodern çağın tiyatrosunun önemli özelliklerinden biri olan teatrallığı üretir. Dolayısıyla tiyatrodaki gerçekçiliği kırmak için önde gelen tekniklerden biri teatrallıktır. Teatrallık, ilk bakışta tiyatroya ait olan anlamına gelir. “Teatrallık kavramı dolayımında yapılan tartışmaların çoğundaki fikir birliği, teatrallığın oluşması için bir

ötekinin varlığının kesin olarak kabulü noktasındadır” (Tüfekçi, 2006, s. 69). Burada öteki ile kast edilen seyirciden başkası değildir. Daha açık bir deyişle, seyrediliyor olmak ve seyredildiğinin bilincinde olmak fikri, teatrallığın ana koşuludur. Bu nedenle teatrallik, postmodern çağda tiyatroya, sahnede oynananın bir oyun olduğuna dikkat çekme, seyredildiğinin farkında olma, oyun oynadığının bilincinde olma ve bunu seyirciye belli etme olarak yansır. Nasıl ki postmodern metinde, üst kurmaca tekniği ile bunun bir metin olduğunun altı kalın bir biçimde çiziliyorsa, postmodern oyun metninde de teatrallik aracılığıyla, hem oyuncuya hem seyirciye bunun bir oyun olduğu bilinci aşılanır.

Teatrallik ve üst kurmacayı doğuran oyunculuk, Oğuz Atay’ın bütün eserlerindeki postmodern yazın stratejisinin hareket motorudur. Yazarın eserlerindeki bu biçimsel eğilimin belirleyicisi, eserlerinin özünde yatan varlık ve gerçeklik sorgulamasıdır. İnsanın var oluşunun anlamına yönelik arayışı ve gerçeğin olup olmadığı ya da ne olduğu sorusunu, eserlerinin odağındaki tartışma konusu olarak alan yazar, bu tartışmaya en uygun biçimi, oyun olgusunun kendisinde bulmuştur. “Atay, eserlerinde, ‘oyun’ olgusunu evrensel ve ulusal boyutlarıyla ele alarak, ‘oyun’un toplumsal ve bireysel alanlarda üstlendiği belirleyici rolü çok farklı açılardan sorgulamış, bu yönüyle hayatın, ‘oynanan yaşam oyunları’yla şekillenen maskesini düşürerek, gizlenen asıl gerçekliğin farkına varmamızı ya da aldatici dış gerçeklikle hesaplaşmamızı sağlamaya çalışmıştır” (Pekman, 2003, s. 37). Dolayısıyla yazarın gerçeğin var olup olmadığı sorusuna, eserlerinden dolayısıyla verdiği yanıt görece olumsuzdur. Eserlerindeki tüm veriler, gerçeğin var olmadığını, daha doğrusu gerçek sandığımız her şeyin koca bir oyun olduğunu, yaşam adını verdiğimiz ve gerçek olduğunu sandığımız bu oyunu fazla ciddiye almanın da çok tehlikeli olduğunu anlatır. Hatta yazar bunu *Tehlikeli Oyunlar* romanının ana kişisi olan Hikmet Benol aracılığıyla doğrudan dile getirir: “Ülkemiz büyük bir oyun yeridir. Her sabah uyanınca biraz isteksiz de olsak her birimiz sahnenin bir yerinde bizi çevreleyen büyük ve uzak dünyanın sevimli bir benzerini kurmak için toplanırız. Küçük topluluklar olarak, birbirimizden bağımsız davranarak ve birbirimizi seyrederek günlük oyunlarımıza başlarız” (2010, s. 348). Yazarın postmodern düşünce ile paralellik gösteren, gerçek diye bildiğimiz şeyleri oyuna eşitleyen bu yaklaşımı, postmodern yazında da sıklıkla gördüğümüz oyunsu bir yazım biçimi kullanmasına neden olmuştur. Böylece onun, hem biçim hem de içerik yönüyle postmodern eserler kaleme almasında belirleyici hale gelmiştir. Bu nedenle *Oyunlarla Yaşayanlar*’da başlıktan içeriğe postmodern oyunsu yaklaşımın birçok yönü görülür.

Oyunlarla Yaşayanlar’da metin düzlemindeki ana odak olan oyunculuk, dramatik üst kurmacanın ürünü olan teatrallığı üretir. Oyunda, başlıktan içeriğe her şey, yaşamın da bu oyunun da gerçek değil oyun olduğunun vurgulanması amacıyla örgütlenmiştir. Her şeyden önce oyunun başlığında, bunun bir tiyatro oyunu olduğu açık edilir. Oyunda ana kişi olan Coşkun Ermiş, oyun yazarı olmaya çalışan, oyunlar yazan, emekli bir tarih öğretmenidir. Onun yazım deneyimi aracılığıyla oyun yazım süreci seyirciye ifşa edilerek izlediğinin, oyun olduğu bir an bile unutturulmaz. Coşkun ve çevresindekiler, birbirlerine ve diğer kişilere karşı zararsız ve iyi niyetli gündelik yaşam oyunları (Saffet’in müzik öğretmenine oynadığı oyun veya Ümit’in Saadet Nine’ye oynadığı Cemil Paşa oyunu gibi) oynamaktadırlar. Üçüncü ve daha geniş bir boyut olarak yaşam zaten büyük bir oyundur. Buna ek olarak *Oyunlarla Yaşayanlar*’ın da bir oyun olduğu düşünüldüğünde, oyun içinde oyun giderek karmaşıklaşmaktadır (Pekman, 2003, s. 46).

Oyun kişileri, oyun içindeki oyunların bazen oyuncusu bazen seyircisi olurken seyirci, tüm bu oyunların seyircisi durumundadır. Böylece teatrallik, seyircide oyun bilincini uyandırır. Bunun yanında, neyin gerçek neyin oyun olduğu yer yer karıştırılırken, bu defa da oyunculuk, seyirciyi kendi gerçekliğine yabancılaştırıp ona kuşkuyla bakmasına yol açar. Öyle ki Saffet, Emel ve Servet’in varlığı, Coşkun’un onlarla beraber dışarıda ve tiyatro mekânında yaşadıkları kuşkuludur; hatta bu mekânların ve buradaki kişilerin varlığını kuşku hale getirme çabası, yazarın (2017) sahne direktiflerine kendi cümleleriyle yansımıştır: Coşkun’un evi renkli ve ayrıntılı, evin dışındaki sahneler sade ve şematik dekorlar içinde yer alır, bu sahnelerde ışık azdır, ev dışındaki olayların gerçekten yaşanıp yaşanmadığı ya da Coşkun’un ev dışında kesin olarak yaşayıp yaşamadığı konusunda kuşku vardır. (s. 7) Dolayısıyla teatrallığın iki boyutu da *Oyunlarla Yaşayanlar*’da mevcuttur: 1. Seyredilenin bir oyun olduğunun altını çizmek. 2. Seyredilen oyunun içinde gerçek olan ile oyun olanı birbirine karıştırmak. Son kertede, oyun olgusunu merkeze alan bu metinde, oyunsu bir yazım ve sahnelemeyi doğuracak postmodern yazın tekniklerinden dramatik üst kurmaca ve teatrallığın kullanılması kaçınılmaz olmuştur.

Postmodern çağın tiyatrosunda, oyunsuluğun ürettiği bir teknik olarak dramatik üst kurmacanın tetiklediği teatrallik, *Sahibinin Sesi*'ndeki anlatım biçiminde de ağırlıklı bir yer tutar. Çünkü oyun, baştan sona teatrallığın kurucu ögesi olan seyredilme ve seyretme edimi üzerine inşa edilmiştir. Her an izlendiği paranoyası içinde yaşayan Bilal, bu korkuyla başa çıkmak için elinde dürbünle sürekli mahalleyi gözetler ve gördüklerini nesnel bir dille rapor eder yani hem seyredilir hem de seyredir. Bilal, tavırlarıyla görüldüğünün farkındadır ama elindeki dürbünü sayesinde aynı zamanda görendir yani düpedüz teatral bir karakterdir. Aynı görme eyleminin hem öznesi hem nesnesi olan Bilal, bu iki konumun birbirini sürekli saf dışı bırakması ile giderek hayaletleşir, varlık ile yokluk arasında bir yere asılır ve başka hayaletlerle (M. Seza) ilişki kurması kolaylaşır. Bir ölünün kimliğine el koyarak kurgusal teatrallığına hayaletimsi bir varlık kazandırır (Güçbilmez, 2003, s. 11-12).

Oyunda teatrallığı ateşleyen tek şey seyretme ve seyredilme ikilemi değildir. Bilal'in izlenme duygusu ve izleme eylemiyle başlayan teatrallik, onun, bir ölü olan Muzaffer Seza ile konuşması, babasının rüyalarının içine girip orada bulunması ile giderek tırmanır. Çünkü bunlar, onun kimliğini gerçeklikten uzak hale getirirken oyunun bütünündeki düş-gerçek ikilemini güçlendirir. Bir noktadan sonra oyunda, neyin gerçek neyin rüya ya da hayal olduğunun anlaşılması zorlaşır. Böylelikle, *Oyunlarla Yaşayanlar*'da saptanan oyun-gerçek ikilemi, *Sahibinin Sesi*'nde yerini, düş ve gerçek arasındaki ikileme bırakır ancak her ikisi de oyunsuluk ve kurmacayı öne çıkartan teatral anlatımın bir sonucu olarak seyirci ile oyun arasındaki mesafeyi derinleştirir.

Teatrallığın ürünü olan seyirci-oyun mesafesi, *Sahibinin Sesi* oyununda daha fazla açılmıştır. Çünkü *Sahibinin Sesi*'nde teatrallik, seyircinin seyir deneyimini farklılaştırır. Seyirci, bir oyunun izleyicisi olmaktan çok Bilal'in tuttuğu raporların ve aldığı kayıtların dinleyicisi hatta okuyucusu gibidir. Bilal'in sahneye çıkıp, olan biteni anlattığı anlar, hikayede kendini canlandırmaktan çok, bir hikayeyi sunmaktır. Bilal'in bu yapısı, sahnede gerçekleşen aksiyonun ve metindeki karakterin teatrallığını arttıran bir unsurdur (Yıldırım, 2015, s. 89). Çünkü Bilal'in, bu rapor etmekten, her şeyi kaydetmekten doğan anlatsal tavrı, üst kurmacanın zeminini oluşturan, kurgusalılığı ifşa etmeye yakın bir tutum yaratır. Bu tutum, seyircinin hissettiği duyguyu da belirler. Nerede bulunduğunu bilmeyen, ne ile muhatap olduğuna karar veremeyen, daha doğrusu kurgu, hayal ve gerçeklik zeminini birbirine karıştıran seyirci, kaçınılmaz biçimde bundan doğan bir tedirginlik içine sürüklenir. Gözetlendiğine inanan, mahalleyi gözetleyen, sesleri kaydedip gördüklerini rapor eden Bilal'in sözlerindeki nesnel, soğuk, tekinsiz ve paranoyak ton, seyirci için rahatsız edicidir.

“BİLAL- Ziya Bey geliyor... Mösyö Verdu... Mahallemizdeki dulların gözdesi... Mavi Sakal... Ooo... Ne görüyorum? Ebe Hanım... Pardon, Ebe Madam Anastasya... Ziya Bey kapıyı açtı. İçeri girdi. Ebe Madam Anastasya da arkasından... Gene bir şeyler dönüyor. Acaba ne? Akşama öğreniriz. Zembul bu gece hastalandı. Bu sebepten geç kalktım. Saatim durmuştu. İskeleye kadar inip saatimi ayar ettim. Sonra kasap dükkanına uğrayarak yarım kilo kıyma, iki yüz elli gram kebablık et aldım. Sonra bir yere çıkmayıp evde istirahat etmekle vakit geçirdim. (...) Sabah 8.50 vapuru ile İstanbul'a geçip babamın evine gittim. Babam dün geceyi uykusuz geçirmiş. Valide merhumun mezarını da ziyaret ettikten sonra Fatih'ten bir tramvayla Beyoğlu'na çıktım. Taksim Bahçesinin sabah matinesine gittim. Memnun kalmadım. (...) Zembul bugün de yataktan çıkmamış. Bahçeye çıkıp etrafı bir kolaçan etmeli. Kim oturuyor, kim yatmış, etrafta neler oluyor” (Burak, 1995, s. 9-11).

Böylece bu iki oyunda postmodern yazında sıklıkla karşımıza çıkan teatral anlatımın benimsendiği açıkça görülür. *Oyunlarla Yaşayanlar*'da oyunsuluk, oyun içinde oyun oynama ve bunun altını çizme şeklinde çok açık bir biçimde görülürken, *Sahibinin Sesi*'ndeki oyunsu tavır, Bilal'in mahalleyi gözetlemesinden kaynaklanır, yani biraz daha örtüktür. Ancak her iki oyunda farklı biçimlerde de olsa oyunsuluk aracılığıyla gerçeklik-kurmaca ikilemini güçlendiren teatrallik üretilir.

Karakterin Ölümü

Modern sonrası çağda gerçeklik kuşkusunun sonucu olarak gerçekçi yazının terk edilmesi, bir yandan teatrallik ve üst kurmaca gibi yeni anlatım yolları doğururken diğer yandan gerçekçiliğin gereği olan birçok öğeden vazgeçilmesine neden olmuştur, bunlardan ilki karakterdir. Çünkü klasik

dramatik yapının kurucu ögesi olan gerçekçilik, gerçek yaşamda rastlanabilecek türden karakterlerin varlığını koşullar, gerçeklik duygusunu yaratabilecek olaylar, inandırıcı kişilerin başından geçmelidir. Bu bakımdan, gerçekçiliğe sırt çevrildiği an karakterin varlığı zora girer. Elinor Fusch bu durumu ‘karakterin ölümü’ olarak adlandırır ve karakterin ölümüne neden olan kültürel yarılmanın dünya üzerindeki bir dizi düşünsel yaşamsal gelişmenin sonucu olduğunu söyler (2003, s. 229). Gerçekten de modern sonrası çağa gelinceye dek, benlik düşüncesinde yaşanan kırılmalar, özne kavramına yönelik ileri sürülen yeni fikirler, modern sonrası oyun yazarlığında karakterin ölümünü ilan etmeyi zorunlu kılmıştır.

Modern sonrası düşüncede, gerçeklik düşüncesinin yıkılması ve gerçekliğin kuşkulu hale gelmesine benzer şekilde, insanı birey haline getiren özne, benlik, kimlik gibi olgular tartışmalı bir düzleme taşınmıştır. Modern ve modern sonrası çağda birey, kendine ait bir bilinci, tercihleri, seçtiği ve benimsediği bir kimliği olmayan, kendi kişiliği doğrultusunda hareket edemeyen, otoritelerin koyduğu kurallara göre davranan, dış etkenler tarafından oluşturulmuş, kurgulanmış bir özneye dönüşmüştür. Bireyin kimliği, arzuları, bedeni ve ruhu disiplin edici kurallar ya da siyasal teknikler ile biçimlenip kurulmuştur, bilinç ve bilgi sahibi özne yerine güç ilişkileri tarafından disipline edilmiş özne geçmiştir (Şaylan, 2002, s. 268). Bu düşünce en çok Foucault’nun görüşlerinde fark edilir. Foucault, öznenin kimliğini şekillendiren ve onun kimlik sahibi bir birey olmasını engelleyen şeyi, iktidar olarak nitelendirir. Ona göre iktidarın özneyi biçimlendirmek için kullandığı stratejilerin başında gelen normalleştirme ve dışlamadır. Klasik iktidar delillerin, suçluların, fakirlerin ve boşa gezenlerin dışlanmaları yoluyla işler, modern iktidar bedenleri bireyleştirir, normalleştirir. Klasik iktidar bedenler üzerinde edimde bulunur; modern iktidar ise içkin olarak ruhlar üzerinde. (Küçük, 1993, s. 55).

İktidar yasaklar koyar, bireyleri bu yasaklara göre davranmaya zorlar, böylece hayata tutunanlar, iktidarın norm olarak dayattıklarını benimseyenler olur. Bu normlara uyum sağlayamayanlar ise cezalandırılmak, dışlanmak ya da hastaneye kapatılmak gibi türlü yollarla marjinalleştirilerek toplum dışına itilir. Bu marjinal grupların başında suçlular, deliler, eşcinseller gelir. Öteki olarak nitelendirilen bu kimlikler, modern sonrası çağda düşünürler ve yazarlar tarafından sahip çıkılan, yüceltilen kişilikler haline gelmiştir. İktidar tarafından kurgulanmış özne anlayışı ile mücadele etmek için, bu anlayış tarafından ötelenen marjinal bir kimlik anlayışını seferber etme yoluna gidilir. Verili özne anlayışını yıkma çağrısı bir taktik haline gelir. Postmodern politika birleştirici ve totalleştirici stratejilerle bağı koparmaya, çok katlı direniş biçimlerini yeşertmeye, verili kimliklerin kurulduğu hapishaneleri ve dışlama söylemlerini tahrip etmeye ve her türden farklılığın dallanıp budaklanmasını teşvik etmeye girişir. Amaç totalleştirici anlatılar içinde bastırılmış olan özerk söylemleri, bilgileri ve sesleri geriye kazanmaktır. (Best ve Kellner, 1998, s. 78-80).

Bu çerçevede, karakteri öldüren benlik anlayışıyla mücadele etme çabası, öteki diye nitelendirilen kimlikleri öne çıkarmıştır. Bu nedenle, modern sonrası çağın metinlerinde karakter görülmez ancak öteki diyebileceğimiz marjinal kişilikler, karakterden geriye kalan boşluğu doldurur. Burada ele alınan oyunlardaki oyun kişilerine bakıldığında, tam da böyle bir benlik anlayışına koşut olarak biçimlendirildikleri görülür. Fiziksel, psikolojik, sosyolojik olarak tüm özellikleriyle bilinen, geçmişi, şimdisi, geleceği olan, dönüşüm geçiren ve savunduğu değerler uğruna eylemde bulunan karakter tanımı, bu kişilerden hiçbirine denk düşmez. Yaşayan insanın benliğini neyin belirlediğinin, kimliğinin olup olmadığının tartışıldığı bu çağda, tiyatrodaki onu temsil eden bir karakter var olamayacağı için, bu oyunlarda da karaktere rastlanmaz. Bunun yanında, bu oyunlardaki kişilerin birçoğu, modern sonrası çağda yüceltilen toplum dışı, marjinal kimliklere yakın olarak kişileştirilmiştir.

Oyunlarla Yaşayanlar’da Coşkun, gerçek ile oyun arasında sıkışmıştır; eylem gücünden yoksun, pasif, ne istediğini bilmeyen, kendini ve herkesi mutsuz eden, çelişkiler ve tutarsızlıklarla dolu, oyunun sonunda ölüp ölmediği bile anlaşılmayan bir oyun kişisidir. Onun ilişki kurduğu Saffet, Emel ve Servet’in varlığı, yazarın mekâna ilişkin direktiflerinden de anlaşıldığı gibi, kuşkuludur, Saadet Nine ve Ümit, tıpkı Coşkun gibi, gerçeğin değil oyunların içinde yaşamaktadır. Kişiler hakkında bunun ötesinde bir şey söylemek zor olur ya da onlar hakkında yapılabilecek başka yorumlardan emin olmak mümkün değildir. Zira “klasik temsil yapısında karakterin analizi mümkünken yapının bozulduğu durumda karakter artık insanın kopyası olmadığı için analizi zora girer” (Sevim, 2010, s. 166). Oyun kişilerinden yalnızca Cemile hakkında daha fazla şey söylenebilir

çünkü gerçeğe yakın duran sadece odur; yalnızca o, oyunun içindeki tüm oyunlar karşısında yaşamı savunur, sadece o, yaşam oyununu ciddiyetle oynar.

Coşkun, karakter olmaya direnir ancak daha önemlisi ötekileştirilmeye uygun bir oyun kişisi olarak, modern sonrası çağın aykırı kişiliklerine yakındır. Çünkü dayatılan normların tersine, evinin geçimini sağlayamayan, boş işlere kendini kaptırmış, alkole düşkün, karısını aldatan, onaylanamayacak bir kişiliktir. Hayata tutunamamıştır, var olmayı da yok olmayı da beceremez, psikolojik gelgitler içinde, karamsar ve depresif ruh haliyle, sorunlu bir kişiliktir. Coşkun hayalleriyle gerçekleri arasına sıkışmış biridir. Bu açıdan bakıldığında trajik bir oyun karakteridir.

Coşkun'un bu kişilik özellikleri, onu hem postmodern oyun kişileriyle hem de *Sahibinin Sesi*'ndeki Bilal Bagana ile ortak kılar. Ancak Bilal, öteki olma konusunda Coşkun'un birkaç adım ilerisindedir. Çünkü Bilal, hem asker kaçağıdır hem de bir kadının namusunu kirletmiş ve onunla evlenmemiştir. Toplumun belirlediği namus normları ve militarist öğretiler karşısında, son derece olumsuz bir kişiliktir. Öyle ki iktidar araçları tarafından yakalanırsa cezalandırılacak, askere gitmeye zorlanacaktır. En iyi ihtimalle, yaşadığı çevredeki kişiler tarafından dışlanacak, itilip kakılacaktır. Dolayısıyla neresinden bakılırsa bakılsın öteki olan Bilal'in ruhsal durumu çok daha problematiktir, paranoya ve şizofreni belirtileri gösterir.

Hem Coşkun hem de Bilal, modern sonrası oyun yazarlığında yaygın olarak görülen şizofren kişiliklerle örtüşür. "Geçmişiyse çeşitli anlar dışında hiçbir bağlantısı olmayan şizofren oyun kişisinin geleceği yoktur. Sadece yaşadığı an söz konusudur. Birbiriyle bağlantısız göstergeler ve zamansal süreksizlik içinde savruk bir şekilde eylemsiz bekler. Şimdi içinde kalan şizofren oyun kişisi eylem içinde olamadığı için biri olmak zorunda değildir. Bu yüzden sabit bir kimliği yoktur" (Sevim, 2010, s. 174). Coşkun'un, hayat ile oyun, Bilal'in, gerçek ile hayal arasında asılı kalması, onların kimliklerindeki şizofren belirtilerini pekiştirir, onları norm olanın dışına iter. Böylece hem Coşkun hem de Bilal, sahip oldukları bu özelliklerle karakter olmaya uzak, toplum dışı kalmış, ötekileştirilmiş kişilikler olup tam da bu nedenle modern sonrası çağın kişileştirmesine uygun çizilmişlerdir.

Söz konusu oyunlarda, ana kişilerin yanındaki yardımcı kişiler de modern sonrası oyun yazarlığı kişileştirmesine uygun olarak biçimlendirilmiştir. *Oyunlarla Yaşayanlar*'da, Coşkun'un tiyatro dünyasında ilişki kurduğu Servet, Saffet ve Emel'in varlığı, gerçekliği kuşkulu bir zemine kaydırılarak karakter olmaya uzak kılınır. *Sahibinin Sesi*'nde, olaylar Kuzguncuk'ta, gayrimüslimlerin yaşadığı bir mahallede geçtiği için oyundaki bütün kişiler modern sonrası çağın öteki diye nitelendirdiği kişilerdir çünkü Müslüman bir coğrafyada yaşadıkları halde Müslüman değildirler. Bu bakımdan, oyunlardaki kişilerin hemen hepsinde postmodern özne yaklaşımının izleri görülür.

Görüldüğü gibi her iki oyunda da oyun kişileri, karakter özelliği göstermeyen postmodern kişiliklere sahiptir. Ancak *Sahibinin Sesi*'nde ötekilik teması merkezi bir rol oynadığı için, bu oyunda, kişileştirme düzleminde toplum dışına itilmiş bir öteki olma durumunun altı daha kalın bir şekilde çizilir. Bu durum, Sevim Burak'ın yapıtlarına sızan hayat hikayesiyle, annesinin öyküsüyle sıkı ilişki içindedir. Yalnızca bu oyunda değil yazarın neredeyse bütün eserlerinde işlediği başat konu, cinsiyeti, ırkı, tercihleri ya da fikirleri nedeniyle toplum tarafından kabul edilmeyen bireylerin öyküleri ve yaşadıkları ruh halidir. Çünkü annesi Bulgaristan göçmeni Yahudi bir ailenin kızı olup, babasının ailesi tarafından uzun süre kabul görmemiş, bir süre sonra istemediği halde adını değiştirerek Müslüman olmuştur. Çocukluğunda annesine mesafeli yaklaşan, onu yadsıyan yazar, yetişkinliğinde, yazdıkları aracılığıyla günah çıkarmaya, annesi ile arasında bir dil geliştirmeye çalışmıştır (Abaday, 2008, s. 4). Bu nedenle Sevim Burak'ın bütün karakterleri, onun annesinin de yaşamış olduğu gibi ciddi bir kimlik bunalımı yaşarlar. Toplumun benimsettiği kimlikle kendi arayışları arasındaki çatışmada yaptıkları tercihler, onların ötekileştirilmesine neden olur. Bu yönleriyle Sevim Burak'ın kişileri, modern sonrası yazının kahraman olmaya direnen kişilerine yakın bir biçimde, kimlikleri yüzünden toplum dışına itilmiş, ruhsal sorunlar içinde bocalayan, eylem gücünden yoksun nitelikler taşırlar. Bu durum, *Sahibinin Sesi*'nde Bilal'den tüm oyun kişilerine herkesin postmodern yazının anti kahramanlarına yakın birer öteki olarak biçimlendirilmesini aydınlığa kavuşturur. Dolayısıyla her iki oyunda da kişiler, modern sonrası çağın karakter olamayan oyun kişilerine yakındır ancak *Sahibinin Sesi*'ndeki kişiler, oyunun teması ve yazarın yaşamına koşut şekilde daha fazla öteki olarak biçimlendirilmiştir.

Minör Dil

Modern sonrası metinlerin bu marjinal kişilikleri, öykülerini anlatmak için egemen dilin kalıplarını kullanamaz. Bir başka deyişle, dramatik karakterin kendini var ettiği verili dilin içinde barınamazlar, hakim dilin olanaklarıyla kendilerini ifade etme imkanları yoktur. Kişileştirmedeki dönüşüm, ister istemez konuşma biçimini de dönüştürür. Bu durum, postmodern düşünürler Deleuze ve Guattari (2000) tarafından, Franz Kafka'nın eserleri referans alınarak 'minör dil' ifadesiyle kavramlaştırılır. Buna göre minör edebiyat minör bir dilin edebiyatı değil, daha ziyade bir azınlığın majör bir dilde yaptığı edebiyattır. (s. 25) Yani majör sözcüğünün büyük, çok; minör sözcüğünün ise küçük, az anlamına geldiği düşünülürse, minör dil azınlığın dili, minör edebiyat da azınlığın, ötekilerin edebiyatı anlamına gelir. Burada azınlık ya da öteki ile kastedilen sosyal, ekonomik, dinsel, cinsel bir ayrıştırma değil de bireyin kendini topluma yabancı, öteki, dışta hissetmesidir. Majör, kabul edilen, onaylanan, minör ise ayrıştırılan, ötelenen, dışta kalan anlamındadır. Denilebilir ki postmodern edebiyat, dramatik karakterlerin majör edebiyatı karşısında kulak verdiği ötekilerin minör edebiyatının yükselişe geçmesine olanak tanır. Minör edebiyat, bugüne dek hiç önemsenmemiş, eylemci kahramanların yanında bir kıyıya itilmiş küçük insanların hatta görece değersiz, olumsuz, bastırılmış azınlıkların sesidir.

Minör dilin özelliği nedir? Onu majör dilden farklı kılan nitelikler nelerdir? Öncelikle minör dilin, majör dilden farklı olarak bir şey anlatmak gibi bir çabası yoktur, anlatılmak istenen içerik, mesaj dilin kendisine göre ikinci plandadır. "Majör ya da yerleşik bir edebiyat, içerikten anlatıma doğru giden bir vektörü izler: içerik verili olduğunda ona uygun anlatım biçimi bulmak, keşfetmek ya da görmek. İyi tasarlanmış olan şey, kendini sözcüler. Ama minör ya da devrimci bir edebiyat sözcelemekle işe başlar sonradan görür ve tasarlar" (Deleuze ve Guattari, 2000: s. 43). Daha doğrusu minör edebiyatta hedef bir anlam aktarmak, tasarlanmış bir iletiyi muhataba teslim etmek değil yalnızca konuşmaktır, sonsuz bir açıklıkla konuşmak ya da yazmak. Belki de ilk kez kendini ifade etme imkanı bulan azınlıklar, postmodern metinlerde, bu nedenle büyük bir susuzlukla konuşur, dil, sonsuzluğa açılıp genişler. Öte yandan bu sonsuz minör dilin en temel özelliği, hakim dilin cümle kurulumu, gramer yapısı ve sözcük diziliminden farklı olmasıdır. Minör dil, tekrarlar, geri dönüşler, aynı kişi, durum, öykü ya da ifade üzerine çeşitlemeler içerir, bir çırpıda yazamayan, kekeleyen bir anlatıma sahiptir (Güçbilmez, 2003, s. 8). Minör dil ile konuşan bir kişinin cümleleri yarım kalır, üç noktayla biter, genelde devrik cümlelerdir bunlar, bolca tekrarlar örülür, fiilden yoksundur. Bu dil, ne anlatmak istediğini bilen, bunu en iyi şekilde anlatmak için seferber edilen karakterin, fiille tamamlanan, düz cümlelerle örülü majör dilinin tam karşısında yer alır. Majör dildeki bütünlüklü yapı, minör dilde yerini parçalanmışlığa bırakır, minör dilin cümleleri parçalı, kesik kesik biçimlendirilir.

Gerek Oğuz Atay'ın gerek Sevim Burak'ın karşı kahraman niteliğindeki, ötekileştirilmiş bireylerden seçilmiş oyun kişileri, kaçınılmaz olarak minör dile yakın bir konuşma biçimini benimseyecektir. Bu yüzden *Oyunlarla Yaşayanlar*'da Coşkun Ermiş'in kendini anlatma girişimleri yarım kalır, boşa çıkar, uzunca konuşur ama söylediklerinden çok az anlam kırıntısı çıkar. Bunun yanında, *Sahibinin Sesi*'nde, minör dilin daha etkin kullanımı mevcuttur. Çünkü "Sevim Burak'ın ulusal kimliği ile Türkiye'de bir azınlık oluşu, Sevim Burak'a bir dil farkındalığı kazandırmıştır; bu nedenle minör dilin ölçütleri ile ele alınabilmektedir. Bir dili o dilin içinden bakarak değil de kıyısında yaşayarak kavrama olanağına sahiptir ve yazılarında bu olanağı en ucuna kadar taşımıştır" (Güçbilmez, 2003, s. 9). *Sahibinin Sesi*, hem Sevim Burak'ın kendi kişisel kimliğinden kaynaklanan bu dilsel tavır hem de doğrudan doğruya azınlık sorununu merkeze alan bir metin olması nedeniyle minör edebiyata açık bir örnek teşkil eder.

Sevim Burak, Franz Kafka'yı hocası, tanrısı ilan etmiş, ondan güç aldığını söylemiş ve hiçbir zaman onu aşamayacağını çok kez ifade etmiştir (Abaday, 2008, s. 7). Yazarın etkilendiği isimlerin başında Franz Kafka'nın gelmesi de kalemini, minör dile iten sebeplerden biri olarak görülebilir. Minör edebiyat kuramının ilham kaynağı olan Kafka'nın dili, kuşkusuz yazarı etkilemiştir. Ancak daha önemli bir başka etken yazarın kişisel yazma deneyimidir. Daktilosunda yazdıklarını perdelere asan, bitmediğini düşünürse kâğıt kalemle yazmaya devam eden, sonra kâğıtları birbirine iğneleyip belli yerleri kesmek, belli yerleri uzatmak, sayfaları başka sayfalarla birleştirmek yoluyla yazar, edebiyat dünyasında yapılmamış bir şey yapmış, ince bir montaja girişmiştir (Abaday, 2008, s. 6). Bu tür bir yazma biçimi, minör edebiyatın parçalı, kesintili, tekrarlı yapısına uygun bir dil oluşumunu

tetiklemiştir. *Sahibinin Sesi*'ne minör dil bağlamında yaklaşıldığında görülür ki, öncelikle Bilal, kişiliği, her şeyi not eden ya da dürbünle izlediklerini kayıt altına alan, paranoyak tavrı dolayısıyla bu dili kullanmaya çok yatkındır.

“BİLAL- Melek Hanım büyü kaşığı koydu. İki kaşık yüz yüze... Nikah. Bizi nikahlayacaklar. Haaa... Haaa... Ziya Bey'in kapı aralığından Melek'e verdiği beyaz şey ne? Kundak bebek. Basbayağı çocuk. Bu neyi ifade ediyor? (...) O mahut çocuk. Rüyadaki çocuk. Babasız çocuk. Mutlaka Ziya Bey'den. (...) Ebe Madam Anastasya. Ne zamandan beri buradasınız? Ne zaman kapıyı çaldınız? Ben hiç duymadım. (...) Koca Anastasya Filipovniya bize geliyor. Hem de nasıl? Kuş gibi hafif. O usta ayakları ile. Hop bahçe duvarından. Hop pencereden. Bakıyorsunuz içerde” (Burak, 1995, s. 30-31).

Bir öteki olarak Bilal, üç noktayla biten kesik cümleleri, uzun konuşmaları, tekrarlı, kekeme gibi konuşmasıyla oyunda minör dilin asal temsilcisidir. Bunun yanı sıra, oyundaki bütün kişiler birer azınlık olarak minör dille konuşma potansiyeline sahiptir. Benzer bir kullanım onların diyaloglarında da görülür. Oyunun başlığı, okuyucuyu, onların kullandığı bu dile yönelmeye, onları dinlemeye iter. Bir öteki olan Bilal'in, sesini kaydettiği plak, oyun bittiğinde mahallelinin sesini kaydetmeye başlar. Buradan hareketle, daha ileri gidilerek minör dilin, oyuna adını bile verdiği söylenebilir. *Sahibinin Sesi* başlığı, azınlığın sesini kaydeden bir plak olarak düşünülürse, bu başlık, azınlığın sesi yani bugüne dek hiç kulak verilmemiş olan minör dilin kendisi olarak yorumlanabilir. Denilebilir ki postmodern minör dil kullanımı her iki oyuna da yansımış ancak *Sahibinin Sesi* 'nde daha geniş ve daha belirgin bir yer tutmuştur.

Klasik Dramatik Biçimin Terk Edilişi

Postmodern oyunlarda dilde görülen değişim, yalnızca minör dil olgusuyla sınırlı kalmaz. Metin, dil üzerine kurulu bir şey olduğu için, postmodern yazın ile birlikte metinlerde kullanılan dilde bütünsel olarak radikal bir dönüşüm yaşanır. Öncelikle, postmodern metinlerde metnin bütününe bakmak gerekirse, gerçekliğe uygun olmayan bir atmosferin içinde, karakter özelliği göstermeden devinen ve minör dil ile kekeleyen bu oyun kişileri için, içinde barınabilecekleri klasik, dramatik yapı bir metin söz konusu değildir. Bir başka deyişle, klasik dram yapısından uzak, modern sonrası oyun metinlerinde gerçekçiliğin kırılmış olması, karakterin ölmesi ile birlikte bütün dramatik yapı zora düşmüş, klasik anlatı ilkeleri bir bir terk edilmiştir.

Buna bağlı olarak her iki oyun da yalnızca iki perdeye ayrılmıştır, oyunlarda klasik sahne bölümlenmesine rastlanmaz. Olayların dizilimi parçalı, kopuk, kesintili, eklettik bir nitelik taşır. Postmodern çağın tiyatrosunda yer alan, klasik, dramatik yapıyı aşan metinlerin de genel özelliğidir bu. Bu tiyatro metinlerindeki parçalılık ve süreksizlik, parçalardan hiçbirine diğerinden yüksek bir vurgu ve önem atfedilmeyerek çok merkezlilik sonucu oluşan bir merkezsizliğin altyapısını oluşturur (Ünal, 2004, s. 84). Olaylar birbirine öyle gevşek bağlarla bağlanmıştır ki ekleme, çıkarma, yer değiştirme yapılabilir, zaten dramatik kurgulu oyun metinlerinde olduğu türden sabit bir olay örgüsü de yoktur. Karakterin ve gerçekliğin olmadığı bu tiyatro evreninde, hangi olaydan söz edilebilir? Bu oyunlara bakıp, olay dizgesi çıkarmak için metinleri zorlarsak yine koca bir yokluk elde ederiz. Oyunlar yazan ve oynayan Coşkun, yaşamayı beceremez ve ölür. Asker kaçağı Bilal Bagana, ruhsal sorunlarıyla boğuşur, beceremez, kendini ve onu bu hale getiren mahalleyi kundaklar. Böylesi öykülerin neresinden tutulursa tutulsun klasik anlamda bir olay örgüsü elde edilemez. Deyimi yerindeyse, oyunlarda hiçbir şey olmaz, mekânlar ve durumlar birbirinden bağımsız, geçişler belirsiz, sunulan manzara dağınıktır. Dolayısıyla, modern sonrası tiyatro metinleriyle burada incelenen bu iki oyunu ortaklaştıran bir başka özellik, durumların ya da tabloların, gevşek ipliklerle bağlanmış kumaş parçalarından oluşan yamalı bir bohçayı andıran görünümüdür. İki metin de tüm bu yönleri ile klasik dramatik biçimin kurallarını alaşağı eder.

Monoloğun Yükselişi

Hem kişileştirmeden kaynaklanan minör dil kullanımı hem de postmodern metnin bütününe yansıyan yapı ve biçim özelliklerindeki bu devrimci dönüşüm, dramatik dildeki geri dönüşüme

kırılmanın habercisidir. Bu kırılmayı tetikleyen, modern sonrası çağın oyun metinlerinde dili dönüştüren şey, postmodern dil felsefesidir. Çağımızda dil olgusuna yönelik değişen yaklaşım, ister istemez her türlü metnin içine sızarak metin anlayışını değiştirmiştir. Modern sonrası çağın tiyatrosunda metinlerin dili, klasik ve modern tiyatro metinlerindeki dilden farklıdır çünkü bu tiyatroyu üreten postmodernizm, dilin anlam iletme işlevine sorguyla yaklaşır. Postmodern dil felsefesi denince akla gelen isimlerden ilki Derrida olur. Derrida için sözcük ile şey ya da sözcük ile düşünce gerçekte asla bir ve aynı olamazlar (Sarup, 2004, s. 52). Yani anlatan kişinin kastettiği anlam ile dinleyici ya da okuyucunun kafasında canlanan anlam birbirini tutmak zorunda değildir. Üstelik anlamlandırma konusunda belirleyici olan birçok dinamik vardır, bu da herkesin kusursuz bir biçimde üzerinde anlaşacağı mutlak bir anlam anlayışının varlığını geçersiz kılar. Hele de söz konusu olan yazılı bir metin olduğunda, belirgin bir anlam sunmak, tartışmasız bir yorumda birleşmek neredeyse olanaksızdır. Dili oluşturan sembollere yani kelimelere, harflere yüklenen anlam, okuyucudan okuyucuya değişir; bir metni okuyan bireyin anlamlandırması ile metni kaleme alan bireyin yaptığı anlam yükleme arasında daima şu ya da bu ölçüde bir fark bulunacaktır: anlamlandırma farkı (Şaylan, 2002, s. 208). İşte bu fark çağımızda, birçok şey gibi dil ve anlamı da güvenilirmez, kuşkulu, tartışmalı bir yere taşımıştır. Derrida başta olmak üzere postmodern düşünürler, insanlar arasında dille sağlanacak bir iletişimin mümkün olup olmadığı konusunda tartışma açmış, bu durum, düşünce ve yazın dünyasında büyük bir kırılma yaratmıştır.

Özetle postmodern dil düşüncesine göre ister yazın ister konuşma yoluyla olsun, dil aracılığıyla birbirimizi tam olarak anlayamayız ya yanlış anlarız ya da anladıklarımız eksik kalır. Dil ve anlamın varlığına yönelik kuşkulu yaklaşım, onun etrafında örgütlenen dili ve dil üzerine kurulan metni zora sokmuştur. Bu durum, tiyatronun temel malzemesi olan oyun metninde dili doğrudan etkilemiştir. Modern sonrası çağın tiyatrosunda, dil aracılığıyla anlaşmanın mümkün olmadığı fikri, öncelikle klasik tiyatronun asal öğelerinden diyalogun terk edilmesini doğurmuştur. Karşılıklı diyalog aracılığıyla anlaşmanın olanaksızlığı, oyunlarda, karakteri kendi iç dünyasına yani kendi ile konuşmaya yöneltilir. Bu yüzden metinlerde diyalogun yerine koyulan alternatif, monolog özellikle de iç monologdur. Oyunlarda karakter monoloğu kullanarak bazen geçmişinde var olan öyküyü anlatır bazen de içsel bir konuşmanın ötesine geçemez, iç monolog özellikle içe bakışı sergileyen bir monolog türüdür. Bu konuşma esnasında içsel dünyasından bir kesit sunar, temel amaç konuşan özneye odaklanmaktır. Postmodern metinde karakteri gösteren en önemli araç monologdur (Sevim, 2010, s. 170). Monolog bazen diyalog görünümünde de sergilenebilir, daha açık bir deyişle, birbiriyle konuşuyor gibi görünen oyun kişileri, konuşmalarıyla öylesine kendi dünyalarına dalar ki, burada diyalogun monologlaşması söz konusu olur. Bu gelişme, postmodern düşüncenin dil ile iletişimin imkansız olduğu fikrine koşuttur. Monoloğun bu yükselişi, dramatik metni anlatisallaştırır, aksiyonu azaltır, olaylar asgari düzeye iner, yalnızca durumlar sergilenir.

Oyunlarla Yaşayanlar, monolog, iç monolog ve monoloğa dönüşmüş diyalogların sayısız örnekleriyle doludur. Zaten oyunun tamamı Coşkun'un, yazdığı oyunları ve kendini, bu tür konuşmalar aracılığıyla anlatmasının öyküsünü içerir ancak o bir türlü ifade edemez kendini. Zira Coşkun'un, kendisi bile kendini anlamazken, dil aracılığıyla çevresindekilere kendini anlatması ne kadar mümkündür? Yazdığı oyunları, yaşadığı durumları ve kendi iç dünyasını monologlarla anlatmaya çalışan Coşkun için, belki anlaşılacak o kadar da önemli değildir, bazen insanların kendisini dinleyip dinlemediğine bile aldırmaz o. Oynamak gibi anlatmak da onun yegâne varoluş biçimidir. Örneğin, oyununun oynandığı, büyük yazar olarak sahneye çağrılıp bol alkış topladığına dair kurduğu hayali, Saffet'e uzun uzun anlatır. Onun, Saadet Nine'nin ölümü sırasında ve sonrasında ev halkına yaptığı uzun konuşmalar, en önemlisi de meyhanede çektiği nutuk bu tür monologlara iyi birer örnektir. Coşkun'un monologlarıyla örülü olan metin, aksiyonun az olduğu anlatisal bir durum öyküsü niteliği taşır, bu yolla klasik dram yapısına uzak düşerken modern sonrası çağdaki tiyatro metinlerine yaklaşır.

Sahibinin Sesi de baştan sona monolog gibi kurgulanmış, anlatisal formda bir metindir. Öyle ki metinde olan her şey ve görülen herkes, büyük ihtimalle Bilal'in bilinçaltının ürünüdür. Bütün oyun Bilal'in gördüğü, yaşadığı ve hissettiği şeylerin kayıt altına alındığı bir tür anlatı-oyundur yani monologdur. Bilal, ses kaydından deftere aldığı notlara değin sonsuz bir anlatı ağı kurar ve bu ağ içinde oradan oraya savrulurken kendi ile beraber seyirciyi de savurur. Özellikle onun Muzaffer Seza ile diyalogları, diyalogun monologlaşmasına iyi bir örnektir. Çünkü Muzaffer Seza aslında Bilal'in

kendisidir, ona yönelik toplumsal dayatmaların temsili olduğu için bir nevi Bilal'in süper egosudur. İlkel benliğindeki savaş korkusu ve cinsel isteğe tutsak olan Bilal, oyun boyunca, çığnediği süper ego olan Muzaffer Seza ile konuşmak yoluyla kendisiyle çatışır. Bu diyaloglar, iç çatışmanın dışa vurumu olan diyaloglaşmış iç monolog olarak görülebilir. Bilal'in kişilik parçalanmasının simgesi, Bilal'i baskı altına alan söylemlerin sözcüsü olan Muzaffer Seza, bir yandan da Bilal'in kendisi olduğuna göre, onunla karşılıklı yaptığı konuşmalar, aslında kendi kendine konuşmadır. Böylece metin, monoloğun farklı görünüşleriyle örülmüş bir anlatı haline bürünür.

Her iki oyunda, monolog, iç monolog, diyalogun monologlaşması gibi kullanımlarla monoloğun yükselişine tanık oluruz. Postmodern dil düşüncesinin bir sonucu olarak monoloğun yükselişi, her iki metni de postmodern yazınla buluşturan bir başka ortak niteliktir. Buna karşın *Oyunlarla Yaşayanlar*'da monologlar yer yer görülür, metnin bütününe serpiştirilir ancak *Sahibinin Sesi*'nde, bütün oyunun bir ses kaydı olması nedeniyle, monolog kullanımı oyunun bütününe yayılan bir anlatım biçimi halini alır ve daha ağırlıklı yer tutar.

Metinlerarasılık

Postmodern oyun metinlerinde, kişilerin diyalogdan umudunu kesmesine, monoloğun yükselişine neden olan şey dil ile anlam arasındaki bağıntının ihlal edilmesidir. Dil ile anlam bağıntı geçersizleştiren gelişme ise anlamın ulaşılamaz, sürekli elden kaçan bir şey olduğunun ilan edilmesidir. Derrida, herhangi bir göstergeyi okuduğumuzda anlamının bizim için apaçık olmadığını söyler. Anlam sürekli olarak bir gösterenler zinciri boyunca devinir, asla tek bir göstergeye dayanmaz. Gösterenin yapısı başkası tarafından belirlenir. Bir gösterge bir göstergeye yol açar, bu zincir sayılarla anlatılamayacak biçimde sonsuza dek sürer (Sarup, 2004, s. 53). Burada gösterge ile kastedilen şey dil, sözcükler hatta metinlerdir. Daha açık bir deyişle, bir gösterge olarak dilin doğrudan doğruya işaret ettiği bir gösterilen yani anlam yoktur, sözcükler bizi anlama ulaşmak için başka sözcüklere yönlendirir, anlam daima ertelenip geciktirilir. Böylece anlamlandırma, sonu olmayan bir sonraya bırakma sürecidir (Sarup, 2004, s. 70). Bu postmodern dil düşüncesi genişleyerek yeni bir metin anlayışına bürünür. Nasıl ki dilsel gösterge olan sözcüklerin başka sözcükleri işaret etmesi anlamın ertelenmesine yol açıyorsa, yine bir dilsel gösterge olan metin de başka metinlere gönderme yapmak yoluyla anlamı geciktirir. Her metin zorunlu olarak daha önce yazılmış başka metinleri çağırır, bilinçli ya da bilinçsiz olarak onlarla ilişki içindedir. "Yapıtların daha önce yazılmış yapıtlardan bağımsız, tek ve özgün olamayacağı, her metnin kendinden önce gelen metinlerle ilişkili olduğu ortaya koyulmuştur. Bu anlayışa göre bir anlamda metinler, daha önceki metinler tarafından oluşturulmaktadır" (Yamaner, 2007, s. 45). Bu yüzden bir metni anlamak için onun bağlantılı olduğu diğer metinlere de bakmak gerekir. O metinler de bizi başka metinlere yöneltecek ve metinsel düzlemde de sonsuz bir süreç başlayacaktır.

Postmodern dil felsefesinin ürünü olan bu metin anlayışı, postmodern yazında yeni bir tekniğin üretilmesine neden olur: metinlerarasılık. Metinlerarasılık yaygın kullanılan bir kavram olur, metnin ve anlamın büyük ölçüde önceki metinlerden gelen kesitlerin iç içe geçmelerine bağlı olarak üretildiği savıyla yeni bir metin tanımı ve anlayışı ortaya çıkar, önceki metinlere, söylemlere göndermeyen metnin olmadığı konusunda birleşilir. (Aktulum, 2000, s. 7) Metin tek başına bir anlam üretme yetisine sahip değildir, bir metni anlamak için onun ilişki kurduğu, gönderme yaptığı başka metinleri de okumak ve anlamak zorunlu hale gelir. Şu halde metni okuma ve anlamlama, bitmeyen, olanaksız bir sürece dönüşerek dile yönelik güvensizlik fikrini destekler. Böylece metinlerarası yakalandıkça elden kaçan anlam düşüncesini besleyen yazarın ölümünü destekleyen bir yöntem olarak karşımıza çıkar. Metin ayrışık unsurların bir araya geldiği bir alıntılar mozağıdır (Karacabey, 2007, s. 143). Postmodern çağın tiyatrosunda yazarlar da bu düşüncüyü destekleyen metinler üretme yoluna gider, metinlerarasılığı bu düşüncenin bir yansıması olarak stratejik bir biçimde metinlerinde kullanırlar.

Gerek Oğuz Atay gerek Sevim Burak, eserlerinde ve burada incelenen oyunlarında metinlerarasılığa sıklıkla başvurur. Yazarların bu yöntemi anlatım biçimi olarak tercih etmesi kuşkusuz postmodern yazını benimsemeleriyle açıklanabilir ancak etkilendikleri başka yazarların da bunda büyük rolü vardır. Her iki yazar da batı edebiyatında postmodernizmin öncüsü sayılabilecek isimlerden büyük ölçüde etkilenmiştir. Oğuz Atay'ın yazın dünyasını, James Joyce ve Samuel Beckett yoğun olarak etkilemiştir (Ecevit, 2005). Benzer şekilde Sevim Burak'ın yazarlığında Franz Kafka'nın büyük etkisi vardır. Kafka, Beckett, Joyce, Proust gibi isimler, edebiyatta modernizm ile

postmodernizmin sınır çizgisinde yer alan, klasik anlatı ilkelerini ihlal eden devrimci yazarlardır. 20. Yüzyılın modernist romancıları olan, Joyce, Kafka ve diğerleri birer yabancılaştırma sanatçısıdır, metinleri alışılmışın dışında kurgularlar (Ecevit, 2001, s. 37). Bu isimler, metinlerini kurgularken postmodern yazının asal anlatım yöntemlerinden metinlerarasılığı yoğun biçimde kullanır. Oğuz Atay ve Sevim Burak'ın yazınına postmodern eğilimin yön vermesi de eserlerinde metinlerarasılığa başvurmaları da bu isimlerden etkilenmeleri ile açıklanabilir. Öte yandan bu etki, Atay ve Burak'ın, eserlerinde metinlerarası bir yöntemle söz konusu isimlere gönderme yapmalarını da koşullar. Dolayısıyla bu etkileniş, iki yazarın postmodern yazını benimsemesi, metinlerarasılığa başvurması ve metinlerarasılık yoluyla etkilendikleri bu isimlerin metinlerini işaret etmesi gibi pek çok şeye neden olmuştur.

Oyunlarla Yaşayanlar, metinlerarasılığın türlü örnekleriyle doludur. Yazar, öncelikle, metinlerarasılık yoluyla kendi metinlerinden *Tutunamayanlar*'a gönderme yapar. Daha ilk sahnelerde, Servet uzun uzun tiyatro tarihini anlatırken şaşırarak futbol oyununu anlatan bir sunucu edasına bürünür ve şu sözleri söyler: “Evet Selim yerde yatıyor, seyirci bağırıyor: Atın dışarı yaralıy! Hakem eğildi, saatine mi bakıyor? Hayır seyircinin isteğine boyun eğiyor. Selim'i saha dışına taşıyorlar. Selim yarı ölü durumda” (Atay, 2017, s. 25). Bu sözlerde geçen Selim, yazarın ilk romanı *Tutunamayanlar*'ın ana kişilerinden olan Selim Işık'tan başkası değildir. Çünkü tıpkı futbol oyununda başarılı olamayıp sakatlanarak oyundan atılan bir futbol oyuncusu gibi, yaşam oyununda tutunamayan Selim de kendi isteğiyle hayattan diskalifiye edilerek intihar etmiştir. Yazar, birinci perdenin sonunda, meyhanede, Coşkun'un yaptığı uzun konuşmalar sırasında, bir kez daha kendi romanı *Tutunamayanlar* ile metinlerarası bir ilişki kurar. Bu defa Coşkun'un dilinden dökülen isim, romanın baş kişisi Turgut Özben'dir.

“COŞKUN- (...) Neden gülerdik? Ben artık gülemiyorum Turgut!

SAFFET- Ben Turgut değilim.

COŞKUN- Ben artık o adamın altını söndürmek istemiyorum Turgut. Turgut, aklını başına topla durum bildiğin gibi değil. Milletimizin heyecanına şahit oluyorum Turgut. Bu heyecanı anlatamazsam sanki bu sese ihanet etmiş olacağım Turgut.

EMEL- Kim bu Turgut?

COŞKUN- Turgut mu? Mustafa Çavuş gibi biri, hayatı hakkında hiçbir şey bilmediklerimizden biri” (Atay, 2017, s. 47).

Turgut Özben, benlik arayışı içinde kendini kaybetmiş bir tutunamayan olarak Coşkun'la özdeş görülebilecek bir başka Oğuz Atay kişisi olarak anlamlı bir yere oturur. Aynı meyhane sahnesinde yazar, dünya edebiyatının bir başka ünlü tutunamayan karakterine daha metinlerarası bir gönderme yapar. Dostoyevski'nin *Yeraltından Notlar* adlı romanındaki yeraltı adamının, içkinin etkisiyle içindikileri döktüğü meyhane sahnesini anıttırır bu sahne. Coşkun'un bu sahnedeki toplumsal eleştiri yüklü, çok önemli sözleri söyleyip söylemediği, meyhanenin var olup olmadığı ise belirsizdir. İkinci perdenin başında Coşkun ve Saffet arasında geçen, dakikalar süren bir atışma sahnesi vardır, bu sahnede, bu iki oyun kişisi ile geleneksel tiyatromuzdaki Karagöz ve Hacivat arasında paralellik kurulabilir. Çünkü burada Coşkun ve Saffet, birbirlerinin sözüne söz uydurma ile karşılık verir, adeta çene yarıştıran yorgun düşerler. Burada Oğuz Atay'ın, Türk aydınının geleneksel olan her şeye sırtını dönmesine ve yanlış yaşanan batılılaşma sürecine yönelik bir eleştiri hedeflediği yorumuna varılabilir. Geleneksel tiyatromuza yönelik böylesi bir metinlerarası gönderme, söz konusu eleştiriyle koşutluk çizer.

Oyunun finaline doğru metinlerarası göndermelere bir yenisi daha eklenir. Coşkun, Emel'in yanına gitmek için aceleyle evden çıkarken Saffet'e, “Kaderim sesleniyor Horatio, artık kimse durduramaz beni” (Atay, 2017, s. 96) diyerek Shakespeare'in *Hamlet* adlı oyunuyla metinlerarası bir ilişki kurar. Bu cümleyle Coşkun ve Saffet arasındaki ilişki, Hamlet ve Horatio arasındaki sadakate dayalı dostluğa benzetilmiş olur. Öte yandan Coşkun'un Hamlet ile benzer gösterilmesi tesadüf değildir çünkü Hamlet de aynı Coşkun gibi kendi benliğini arayıp durmuş, bir türlü bulamamış, ne istediğini bilmeyen, çok düşündüğü halde hiçbir şey yapamayan bir tutunamayıdır. Oyunun finalinde Saffet'in yanına gelen Coşkun, “Ben gelmedim” (Atay, 2017, s. 106) deyip oturur. Bu eylem-söz uyumsuzluğunun çok benzeri, Samuel Beckett'in *Godot'yu Beklerken* adlı oyununun

finalinde de vardır, Viladimir ve Estragon, gidelim dedikleri halde kımıldamazlar. Bu cümleyi de bir başka metinlerarası gönderme olarak aldığımızda, ikili arasındaki ilişki bu defa Beckett'in ünlü bağımlılık ilişkilerini anımsatır ve Coşkun, dünya tiyatrosunun bir başka tutunamayanı ile daha özdeşleştirilmiş olur. Zira Coşkun da Viladimir gibi varoluş sorununu çok derinden yaşamaktadırlar. Ayrıca Beckett'ten çok etkilenen yazarın, onun en önemli eserine metinlerarası bir gönderme yapması oldukça anlamlıdır.

Oyunda ilişki kurulan metinler konusundaki seçim rastlantısal değildir. Bütün bu göndermelerle Coşkun, Selim'den Turgut'a, yer altı adamından Hamlet'e, Viladimir'e değin varoluş sorunu yaşayan ve tutunamayan bütün karakterleri bünyesinde toplamış bir simgeye dönüşür. Coşkun'u ve oyunu anlayabilmek için, bu metinlerarası ilişkilerin yol göstericiliğiyle başka metinleri okuyarak sonsuz bir anlamlandırma sürecine girmek zorunlu hale gelir.

Oyunlarla Yaşayanlar'da farklı metinlere yönelen, dağınık, çok sayıda metinlerarası gönderme bulunmasına karşılık, *Sahibinin Sesi* oyunu başlı başına metinlerarası bir teknikle kurulmuştur. Çünkü bu oyun, yazarın "Ah Ya Rab Yehova" öyküsünden hareketle yazılmıştır. Bu nedenle oyun, okuyucuyu doğrudan yaslandığı bu öyküye, bu öyküden dolayısıyla Sevim Burak'ın metin dünyasına yöneltir. Zira oyunun içinde önemli rol oynayan Melek ve Ziya Bey de yazarın bir diğer oyunu olan *İşte Baş İşte Gövde İşte Kanatlar*'ın ana kişileridir. Dolayısıyla *Sahibinin Sesi*'nde metinlerarasılık, birinci düzlemde yazarın metin dünyasıyla sınırlandırılmıştır.

Oyuna metinlerarasılık bağlamında yaklaşıldığında, *Oyunlarla Yaşayanlar*'da bu yöntemin daha fazla sayıda örnekle uygulandığı, *Sahibinin Sesi*'nde ise metnin bütününe yayılan ancak sınırlı bir kullanımla yer aldığı sonucuna ulaşılabilir. Yine de her iki oyunda postmodern yazının önemli anlatım yöntemlerinden biri olan metinlerarasılık açıkça görülmektedir.

Açık Yapıt

Postmodernizm ile gelen modern sonrası oyun yazarlığında yaşanan bu bir dizi kırılma sonucunda, artık metinlerden herkes için geçerli, ortak ve anlaşılır bir anlam çıkarma olanağı kalmamıştır. Kişileştirme, atmosfer ve olay dizilimindeki bu gerçekçilikten uzak yapılanma ve belirsizliğe kaçan anlatım biçimi, seyirci için, oyunun anlamını belirsiz ve yoruma açık kılar. Anlama kuşku ile bakılan, dilin bir anlam aktarma işlevinden soyulduğu postmodern çağda, metnin, bütünsel, ortak, önemli bir anlam uğruna yapılandırılması olanaksızdır. "Anlamlandırma neredeyse sonsuz sayıda alternatifi içeren bir süreçtir ve özne dili kullanırken zengin anlam alternatifleri içinde bir oyun oynamaktadır" (Şaylan, 2002, s. 278). Dolayısıyla postmodern metin, bir anlam iletmekten ziyade, okuyucuyu bir anlamlandırma oyunu oynamaya davet eder. Bu durum, değer yargılarının, düşüncelerin, büyük söylemlerin, evrensel önermelerin geçersizleştiği, sorgulamaya açık hale geldiği postmodern dünyanın, çağın metinlerine bir yansımasıdır. Büyük söylemler diye tanımlanan, toplumu açıklama iddiasındaki kuramlar bile böyle bir şeyin olanaksız olması nedeniyle yadsınmaktadır (Şaylan, 2002, s. 279). Böylesi bir düşünce ortamında, estetik ve dramatik bir anlatı formu içinde okuyucuya bir düşünce, anlam sunma iddiasından vazgeçilir. Postmodern çağın metinleri, içinde küçük anlam potansiyelleri, yorumlama olanakları barındıran ancak bu konuda tercihi seyirciye ya da okuyucuya bırakan dilsel unsurlardır. Bu metinler hiçbir şey anlatmayabilir, çok şey anlatabilir ancak ne olursa olsun metinlerden çıkan anlam çok sayıda ve değişkendir. Bu tür metinlerin sunulduğu tiyatroya, gösterim ve seyir yeri olarak değil buluşma yeri olarak bakılmaktadır. Tiyatro yalnızca bedenlerin değil aynı zamanda gerçek birleşmelerin mevkii, estetik olarak organize edilen ile günlük hayatın kesiştiği eşsiz bir yerdir. Tiyatroda icra şimdiki zamanda ve burada gerçekleşmektedir. Tiyatro demek kolektif olarak birlikte geçirilen zaman ve oyunculuk ile izleyiciliğin gerçekleştirildiği mekânın havasını kolektif olarak solumak demektir. Tiyatro performansı, sahne üzerindeki tavrı ortak bir tekste dönüştürür (Lehmann, 2006, s. 16). Bu anlayışta metin, seyirci ve gösterimde yer alan herkes tarafından, hep birlikte, eş zamanlı oluşturulmaktadır. Anlam biricik, ortak, evrensel değildir ve metnin içinde barınmaz, metinde yalnızca anlamlandırma olasılıkları vardır, anlamlandırma, tiyatro mekânında, seyirciyle birlikte, onun yorumu ışığında, aynı anda gerçekleşir. Özetle postmodern tiyatronun metinlerinde anlam çoğullaşmıştır.

Böyle bakılınca, anlamlandırma konusunda tek başına oyun metni hatta oyunun icra edilmesi yetersiz kalır, metin ve performans bitmiş bir eser değil, seyircinin tamamlama isteği duyacağı bir anlamlandırma oyununa davetiyedir. Bu yaklaşım, bu daveti barındıran metinler kaleme almayı

gerektirir, postmodern çağda bu tür metinlere yakıştırılan tanımlama, açık yapıt adlandırmasında kendini gösterir. “Bir sanat yapıtı kesin olarak ölçülü bir biçimlendirilme içeriyorsa sonlandırılmış ve kapalı yapıda, aksine tekilliği, yeniden yaratılamazlığı zedelemeksizin bin bir farklı şekilde yorumlanabiliyorsa açık yapıdadır. Böylece her bir izleme bir yorumlama ve uygulama olmaktadır” (Eco, 2000, s. 65). Yani açık yapıt tabiriyle kast edilen, yapıtın bitmemişliği, her bir seyircinin ya da okuyucunun yorumuyla biteceğidir. Bu nedenle, postmodern çağda tiyatro, metin ve performansları türlü yorumlara imkan tanıma anlamında yoruma açık yapıtlardır. Bu yapıtların sahip olduğu anlam çoğulluğu içinde, metne ilişkin yapılacak yorumu, tek bir anlamla sınırlandırmak mümkün değildir.

Burada ele alınan iki oyun da çoğul ve değişken anlamlara kapı aralayan, açık yapıt olma niteliğine sahip olmalarıyla postmodern oyunların anlam dünyasıyla uzlaşır. Her iki oyun da anlamı belirsizleştiren bir belirsizlik zemini üzerine bina edilmiştir. *Oyunlarla Yaşayanlar*'da Coşkun'un kim olduğu, onun ve diğerlerinin gerçekten yaşayıp yaşamadığı, yaşananlardan hangisinin gerçek hangisinin oyun olduğu belirsizdir. Bütün bunlar bir araya gelince oyunda anlatılan düşünce ya da düşünceler de belirsiz daha doğrusu değişken ve göreceli bir hale gelir. İnsanın varoluşsal hesaplaşması, doğu batı karşıtlığı ve bu karşıtlıkta Türk toplumunun arada kalmışlığı, Türk aydınının yaşadığı sorunlar, gerçeğin belirsizliği ve oyun olgusu işlenir (Ecevit, 2005, s. 422). Bütün bunlar, oyunun çoğul anlam dünyası içinde ilk ele gelenlerdir ve bunlara daha birçok şey eklenebilir. Bu bakımdan oyun, anlamın çoğullaşması yönüyle modern sonrası çağın tiyatro metinleriyle ortak özellik gösterir. Bu çokanlamlılık içinde hangi anlamı tutup benimseyeceğine okuyucu ya da izleyici karar verecektir. Bu yönüyle oyun, tıpkı modern sonrası çağdaki tiyatro metinlerinin hemen hepsi gibi açık yapıt olarak nitelendirilebilir. Bu yüzden *Oyunlarla Yaşayanlar*'dan bir tek anlam çıkarmaya çalışmak, metnin çoğul anlam dünyasını bir tek yoruma indirgemek yanlış olur. Metni okuyan, oyunu izleyen herkes ona bir başka yönden bakmalı, metnin sınırları çerçevesinde kendi yorumunu kendisi oluşturmalıdır.

Sahibinin Sesi'nde, Bilal'in gerçek ile sanrı, düş ile yaşam arasına sıkıştırılmış belirsizlik evreni içinde, bütün oyun kişileri ve olaylarla birlikte anlam da belirsizleşir. Oyun kişilerinin kimlikleri, konuşmaları ve mekân seçimi yazarın hayatı ile birleştirildiğinde, oyunun odağındaki anlamın azınlık sorunu üzerine kurulduğu söylenebilir. Ne var ki, oyun, tek bir anlama indirgenemeyecek çoğullukta bir anlam dünyası içerir. Farklılıklardan kaynaklanan adı konmamış düşmanlıkları barındıran oyunda, genel bir uyumsuzluk ve çelişkiler yumağı anlatılır, kişilerin özellikleri üzerinden kültürümüzün şizofren karakterine gönderme yapılır (Şener, 2007, s. 167-168). Böyle bir anlamlandırma girişimi ile oyunun anlam dünyası ötekilik probleminden çok daha öteye uzanır. Oyuna yönelik başka okumalar da mevcuttur. Buna göre, oyunda, yaşam hakkı elinden alınan öznenin uyguladığı şiddet ile var olmaya çalışması, kendini gerçekleştirmek için ölmek ve öldürmekten başka bir yolu kalmaması gösterilerek kendine yapılan toplumsal kötülüğe başka bir kötülükle cevap veren bireyin şiddeti kısır bir döngü haline getirdiği anlatılmaktadır (Çamurdan, 2004, s. 48-50). Oyunun anlamına yönelik öne sürülen bu yorumlar gibi daha pek çok yorum getirilebilir ve bunların hemen hepsi eşit düzeyde geçerli olur.

Her iki oyun da belirgin biricik anlamın açıkça iletildiği metinler sunmaz, çok sayıda anlam çıkarmanın mümkün olduğu yoruma açık eserler olarak aynı düzlemde yer alır. Modern sonrası oyun metinlerindeki anlamlandırma olgusuyla buluşan bu metinler, çok anlamlı birer açık yapıt özelliği taşımaktadır. Bu açık yapıtı kapatacak, anlam oyununda kendi anlamını yaratacak olan kişi okuyucu ya da izleyicidir. Son kertede bu postmodern metinler okuyucu ya da izleyicinin durumunda da ciddi bir değişim yaratır. Bu oyunların seyircisi, kendisine belirgin bir anlamın, bütünlüklü ve anlaşılır bir metin içinde, şeffaf bir şekilde sunulduğu klasik ve modern çağın seyircisinden çok farklı bir misyon üstlenir. Postmodernizm kendi okurunu kendi yaratmıştır. Modern sonrası çağın okuyucu/izleyicisi anlam bulanıklığına, kafa karışıklığına hazır, sonsuz bir yorumlama zincirine atılmaya teşne olmak zorundadır. Bu anlamlandırma zorluğuyla başa çıkmakta zorlanan seyirci/okuyucu için bu metinleri kabullenmek pek kolay olmayacaktır. Bu durum Sevim Burak ve Oğuz Atay'ın, bu oyunları yazdıkları dönemde kolay anlaşılmamış, kabullenilmemiş olmasını açıklığa kavuşturmaktadır.

Sonuç

1970'li ve 1980'li yıllarda eserlerini yazan, Oğuz Atay ve Sevim Burak, günümüzde popülerleşmelerine karşın o yıllarda hakim edebi anlayışların gölgesinde kalmıştır. Eserleri, edebiyat

otoriteleri ve okuyucular tarafından benimsenmemiş, anlaşılmamıştır. Yazdığı çağın ötesinde eser kaleme alan hemen her yazarın yaşadığı kadere onlar da ortak olmuşlardır. Çünkü klasik ve modern olanın henüz anlaşılmadığı bir coğrafyada “postmodern” eserler kaleme alan öncü kimliklerdir.

Sevim Burak ve Oğuz Atay’ı öncü kılan ve yazdıkları dönemde kabul görmelerine engel olan “postmodern” yazın özellikleri, onlar tarafından yazılmış oyun metinlerine de yön vermiştir. Bu yüzden her iki yazarın da oyunları, kendileri hayattayken basılmamış, sahnelenmemiştir. Bu durum, bu yazıda, söz konusu yazarların diğer eserleri gibi oyunlarının da “postmodern” anlayışla biçimlendirilmesi, postdramatik oyun yazarlığına ülkemizde ilk örnekleri teşkil etmesi yönüyle ele alınmıştır. Bu amaçla burada incelenen Oğuz Atay’ın *Oyunlarla Yaşayanlar* ve Sevim Burak’ın *Sahibinin Sesi* adlı oyunlarının “postmodern” yazın anlayışının çok sayıda yansımaya dolu olduğu açıkça görülmüştür.

Her iki oyunda da gerçekçi bir yazın anlayışı tercih edilmemiştir. *Oyunlarla Yaşayanlar*’da her şeyin oyun olduğu teziyle gerçeklik fikri alaşağı edilirken *Sahibinin Sesi*’nde gerçekle sanrı yer değiştirmiş, iki oyunda da her şey belirsiz kılınarak gerçeklik zemini kaydırılmıştır. Gerçekçiliğin tercih edilmemesi, iki oyunda da oyunsu yazının sonucu olan teatrallığe neden olmuştur. Teatrallık, *Oyunlarla Yaşayanlar*’da oyun içinde oyun kurgusuyla *Sahibinin Sesi*’nde ise izleme-izlenme ikilemiyle verilmiş, ancak iki metinde de ağırlıklı yer tutarak oyunlara bir başka postmodern nitelik katmıştır. Modern sonrası çağın oyun kişileri ile koşut olarak iki oyunda da karaktere rastlanmaz. İki oyunda da kişiler birer karşı kahraman özelliği gösterirken *Sahibinin Sesi*’nde azınlık teması kişileştirmede ötekiliği biraz daha ileri taşır. İki oyunda da karakter olmaya direnen kişilikler verili dilin kalıplarıyla konuşmaz, kullandıkları dil, postmodern dünyanın minör diline örnek sunar. Ancak *Sahibinin Sesi*’nde odağa oturan ötekilik sorunu, minör dil kullanımının dozunu artırmıştır. Postmodern çağın dil-anlam bağıntısındaki çöküşe uygun olarak oyunlarda oyun kişileri sürekli kendi kendine konuşur. *Oyunlarla Yaşayanlar*’da monologların oyuna serpiştirilmesine karşılık *Sahibinin Sesi*’nde bütün metin bir monolog olarak kurulur, kişiler birer postmodern özne olarak kendini anlatma açlığı ve anlaşılamayacağını bilmenin trajedisi içinde kendi ile konuşup durur. Postmodern metin stratejisine uygun olarak her iki oyun da metinlerarası bir yöntemle biçimlendirilmiştir. *Oyunlarla Yaşayanlar*’da gönderme yapılan metinler geniş bir ağa yayılmış, *Sahibinin Sesi*’nde ise yazarın metin dünyasıyla sınırlandırılmıştır. Her iki oyundan da açık, belirgin ve biricik anlam çıkarmak mümkün değildir. Postmodern dünyadaki açık yapıtlara örnek olacak şekilde, iki metin de yoruma açık, çoğul anlam potansiyeli barındırır. Bütünsel olarak bakıldığında, bu iki oyun, klasik dramatik yapının tüm öğelerini ters yüz ederek postmodern yazın dünyasının türlü özelliklerini bünyesinde barındıran zorlayıcı birer metindir.

Sonuç olarak iki oyunda da, farklı kullanımlarla, gerçekçiliğin terk edilmesi, dramatik yapının kırılması, karakterin ölümü, minör dilin tercih edilmesi, diyalogun monologlaşması, metinlerarasılığın kullanımı, anlamın çoğullaşması ve metnin yoruma açık biçimlendirilmesi gibi pek çok postmodern yazın özelliğinin yer aldığı açıkça görülmektedir. Bu yazıdadaki, yazarların oyunlarına yönelik yapılan bu okuma ile, Oğuz Atay ve Sevim Burak’ın, Türk edebiyatı ve tiyatrosu için postmodernizmin habercisi olduğu açıkça görülmüş ve yeni bir çağın yazın anlayışının öncüsü olma, bu yüzden daha geç sahiplenilme noktasında buluştukları açığa çıkarılmıştır.

Sevim Burak ve Oğuz Atay’ın metinlerinin taşıdığı bu postmodern özellikler, onların doğru zamanda anlaşılmamasının, benimsenmemesinin nedenidir. Çünkü postmodernizm, yazarların metin stratejisine etki ettiği gibi, izleyiciyi seyir alışkanlıklarını değiştirmeye zorlamıştır. İzleyicinin her şeyi gösterimden beklemediği, zihnini, hayal gücünü zorladığı yeni bir seyir geleneği gerektirmiştir. Ancak bu tür eserleri anlama ve benimseme noktasındaki bu geç kalmışlığın, tüm dünyada yaygınlaşan bir yazın anlayışının ülkemizde çok daha sonra uygulanmasına neden olduğu da söylenebilir. Bu nedenle denilebilir ki, çağın yazın anlayışına ve seyir taleplerine göre yazmayan, daha farklı, yenilikçi metin ve sahneleme anlayışlarının kapılarını aralayan başka yazarların ve metinlerinin zamanında anlaşılıp değer görmesi için yerleşik bakış açılarının dışına çıkılmalıdır. Öncü ve farklı kalemlere ilişkin daha sahiplenici bir bakış kuşkusuz yazın dünyamızı da daha ileriye taşıyacaktır. Bakış açımızı değiştirmek ve çeşitlendirmek kalemimizi de zenginleştirecektir.

Kaynakça

- Abaday, A. (2008). Sevim Burak Yanık Sarayların Primadonnası. *K Dergisi*, 87(1), 2-7.
- Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası İlişkiler*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Atay, O. (2017). *Oyunlarla Yaşayanlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2010). *Tehlikeli Oyunlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Best, S.ve Kellner, D. (1998). *Postmodern Teori*. Mehmet Küçük (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Burak, S. (1995). *Sahibinin Sesi*. İstanbul: Nisan Yayınları.
- Çamurdan, E. (2004). *Şiddet ile Oynamak*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (2000). *Kafka Minör Bir Edebiyat İçin*. Özgür Uçkan ve Işık Ergüden (Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ecevit, Y. (2001). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ecevit, Y. (2005). *Ben... Buradayım*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Eco, U. (2000). *Açık Yapıt*. Nilüfer Uğur Dalay (Çev.). İstanbul: Can Yayınları.
- Emre, İ. (2006). *Postmodernizm ve Edebiyat*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Erkoç, G. (2002). 1960-1970 Dönemi Tiyatro Hareketleri. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 13(1), 1-21.
- Fuchs, E. (2003). *Karakterin Ölümü*. Beliz Güçbilmez (Çev.). Ankara: Dost Yayınları.
- Güçbilmez, B. (2003). Sahibinin Sesi'nde Tekinsiz Teyatrallik ve Minör Dilin Temsili. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 16(1), 4-17.
- Güçbilmez, B. (2011). Sevim Burak'ı Artaud ile Okumak. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 32(1), 47-60.
- Gümüş, S. (2010). *Modernizm ve Postmodernizm*. İstanbul: Can Yayınları.
- Güngörmüş, N. (2003). *A'dan Z'ye Sevim Burak*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Karacabey, S. (2009). *Brecht'ten Sonra*. Ankara: De-Ki Yayınları.
- Karacabey, S. (2007). *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*. Ankara: De-Ki Yayınları.
- Küçük, M. (1993). *Modernite versus Postmodernite*. Ankara: Vadi Yayınları.
- Lehmann, H. T. (2006). *Postdramatic Theatre*. Karen Jurs Munby (Tr.). Kanada: Routledge.
- Pekman, Y. (2003). Oyunlarla Yaşayanlar ya da Yaşadığımız Oyunlar. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 2(1), 37-67.
- Sarup, M. (2004). *Postyapısalcılık ve Postmodernizm*. Abdülbaki Güçlü (Çev.). Ankara: Bilim Sanat Yayınları.
- Sevim, Y. (2010). *Modern ve Modern Sonrası Tiyatroda Karakterin Evrimi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Şaylan, G. (2002). *Postmodernizm*. İstanbul: İmge Kitabevi.
- Şener, S. (2007). *Oyunlar ve Gerçekler*. Ankara: Dost Yayınları.
- Şener, S. (1999). *Cumhuriyetin 75. Yılında Türk Tiyatrosu*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Tüfekçi, E. (2006). Oğuz Atay'ın Oyunlarla Yaşayanlar Oyununda Teatrallik. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 21(1), 59-71
- Ünal, H. A. (2004). *Yirminci Yüzyıl Sonunda Tiyatroda Arayışlar*. Yayınlanmamış Doktora Tezi: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yamaner, G. (2007). *Postmodernizm ve Sanat*. Ankara: Algı Yayınları.
- Yıldırım, D. (2015). *Orhan Pamuk'un Masumiyet Müzesi Romanı Ve Sevim Burak'ın Sahibinin Sesi Oyununda Teatral Çerçeve*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.