



## Postmodern Bir Trajedi: Gözü Kara Alaturka

*A Postmodern Tragedy: Gözü Kara Alaturka*

### ÖZET

Yakın dönem Türk Tiyatrosu oyun yazarlığının önemli isimlerinden olan Özen Yula'nın pek çok oyununda olduğu gibi Gözü Kara Alaturka adlı oyunu da postmodern dönem insanının varlık sorununu döneme uygun araçlar kullanarak tartışmaktadır. Yazarın İstanbul üçlemesinin bir ayağını oluşturan oyun Harbiye semtinde 12 Eylül sonrasında geçmektedir. Yerel kodlar taşısa da evrensel uzanan derin mesajlar taşıyan oyun, takip etme, gözetleme, rol değişimi, tek tipleşme, aydın şizofrenisi, düşündürülme, düşünememe, toplumsal kirlilik, suç eğilim, değerlerin yok oluşu ve geçmişe özlem gibi konuları ele alır. Oyunda zaman, mekân kurguları ve bunların oyun kişileri ile olan etkileşimleri de ayrıca anlatım aracı olarak hizmet eder. Gözü Kara Alaturka'nın oyun kişileri de yazarın pek çok oyununda olduğu gibi değişim, dönüşüm geçirmezler. İçinde buldukları belirsiz ve kaygan durumdan çıkmak için kendi kendilerine yetemezler. Bu tekinsiz, tehlikelerle dolu ve gelip geçici ilişkiler yumağını çözmek üzere bir çaba da göstermezler. Dolayısıyla yazarın dramatik tasarımı da yerleşik dramatik yapılarda görmeye alışkın olduğumuz gibi ilerlemez. Yani oyun kişilerinin içinde savruldukları durumlar, çözüme kavuşmak üzere boyut kazanan çatışmalar doğurmazlar. Bu oyun kişileri için değişim ancak ölüm yoluyla sağlanır. Postmodern yazının karakteristiklerinden olan gerçek ile kurgulanmış olanın somut ile soyut olanın birbirine karıştığı, kişileştirmenin her bir üyesinde olduğu gibi tasarının tamamında da bütünlüksüz yapılar dikkat çeker. Modern sonrası bireyin bütünlüksüz yapısı, ayrıca bazı dinsel motiflere göndermeler yapılarak da sergilenir. Yine postmodern yazında sıklıkla karşılaştığımız metinler arası ilişki bu oyunda da kurulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Postmodern, Özen Yula, Gözü Kara Alaturka

### ABSTRACT

Özen Yula, who is one of the important names of the Turkish Theater playwrights in the recent period, as in many plays, also discusses the existence problem of the postmodern period man by using tools suitable for the period. The play, which forms one part of the author's Istanbul trilogy, takes place in the Harbiye district after September 12. Although it has local codes, the play, which carries deep messages reaching to the universal, deals with subjects such as following, surveillance, role change, standardization, intellectual schizophrenia, not being thoughtful, inability to think, social pollution, tendency to crime, disappearance of values and nostalgia. In the play, time, space fictions and their interactions with the play characters also serve as a means of expression. The characters of the play of the Gözü Kara Alaturka, like many of the author's plays, do not undergo change or transformation. They are not self-sufficient to get out of the uncertain and slippery situation they are in. Nor do they make an effort to unravel this uncanny, dangerous and transitory tangle of relationships. Therefore, the author's dramatic design does not progress as we are accustomed to seeing in established dramatic structures. In other words, the situations in which the characters of the play are thrown do not give rise to conflicts that gain dimensions to be resolved. For these play characters, change is only possible through death. As in each member of the personification, where the real and the fictionalized, the concrete and the abstract, which is one of the characteristics of postmodern writing, are mixed together, incomplete structures draw attention in the whole design. The disintegrated structure of the post-modern individual is also exhibited by making references to some religious motifs. Again, the intertextual relationship that we encounter frequently in postmodern literature is also established in this play.

**Keywords:** Postmodern, Özen Yula, Gözü Kara Alaturka

### GİRİŞ

*Gözü Kara Alaturka*, 12 Eylül 1980 sonrası İstanbul'unda, sosyal çöküntünün zirve yaptığı Harbiye semtinde yer alan bir apartmanın yatak odasında bir araya gelen insanları konu alır. Oyun, bu döneme ilişkin yakın geçmişi unutmaları üzerine programlanmış ve düşünce özgürlüğü elinden alınmış gençliği gösteren Rüstem, bu dönemi takip eden doksanlı yılların uyuşturucu ve kaçakçılık batağına saplanmış ve artık hiç düşünemeyen gençliğini gösteren Süha, Figen ve Barbaros kişilerinden oluşur. Çağın medya anlayışının armağanı olan "takip etme" ve "gözetleme" alışkanlığı da birbirlerini takip eden karakterler ve yaşamın "kişiye özelliğini" yok eden apartmandan kurulu mekân yoluyla verilir. Bu yatak odası, aynı zamanda dış dünyanın kirliliğini, vahşetini, vurdumduymazlığını vs. gösteren sesleri de içine toplar. Postmodernliğin kendi yarattığı belirsiz,

Filiz Keskin<sup>1</sup>

### How to Cite This Article

Keskin, F. (2023).  
"Postmodern Bir Trajedi:  
Gözü Kara Alaturka",  
International Social Mentality  
and Researcher Thinkers  
Journal, (Issn:2630-631X)  
9(69): 3032-3041. DOI:  
<http://dx.doi.org/10.29228/smryj.68548>

Arrival: 25 January 2023  
Published: 28 March 2023

Social Mentality And  
Researcher Thinkers is  
licensed under a Creative  
Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0  
International License.

<sup>1</sup> Dr.Öğr.Üyesi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Van, Türkiye

tekin olmayan, muğlâklık, içeren (Çabuklu, 2004: 10) ortamında ve bu oyun özelinde takip etme olgusunun bir başka karşılığı daha vardır. O da askeri darbe sonrasında geçen oyunda varlıklarına yönelik güvenlik açısından risk ve tehlikenin toplumsal yaşamın diğer pek çok yönüyle birlikte dünyevileşmiş olmasından (Giddens, 2004: 111) ileri gelen bir durumdur.

Toplumsal hafıza kaybına işaret eden oyunda, kişiler için zaman algısı da değişir. Aynı beylik laflarının dönüp dolaştığı günümüz yaşamı içinde “zaman” algılamasına gönderme yapılır ve bu döngüsellüğün verimsizliği eleştirilir. Monoton ve dairesel bir düzlemde seyir eden karakterler, yaşadıkları “an”ları önceden yaşamış gibi algırlarlar. Birbirlerinin sözlerini birebir tekrarlarlar ve tek tipleşmeye giden yolda rol alır, rol verirler. Rüstem’in hayatta olmayan oğlunun, onun yerini alması ise karakter soyutlaması için örnek oluşturur. Zaman, az önce sözünü ettiğimiz nedenlerle karakterler üzerinde, gelişim göstermeyen, durağan bir yapı kazanır. Ancak, onlar yine de zamanın çok hızlı geçtiğini algırlarlar. Bu durum, adeta geçmişi elinden alınmış ve gelecek korkusu yüzünden “şimdi”ye odaklanmış yeni kuşağın (iletişim araçlarının da yardımıyla) zamanı algılayış biçimidir. Postmodernin zaman kavramı bizim olağan zaman kavramımıza başka şekillerde de meydan okur ve bizi bugünü geçmişte, geleceği bugünde ve bugünü bir nevi zamansızlık içinde görmeye zorlar (Bennett, Royle, 2008: 354). Özen Yula, başta oyun yazarlığı olmak üzere diğer edebi türlerde de eserler vermiş üretken bir yazar olarak postmodern birey ve topluma yine postmodern edebiyatın anlatım teknikleri ile yaklaşmıştır. Yazar bu yolda bir yandan zaman ve içinde konumlandığı mekân kurguları ile alabildiğine oynar, diğer yandan ise zamanın acımasız akışı içinde savrulan insanın, geride bıraktıklarına dönme düşünü gösterir.

### BİR KUŞAĞININ TRAJEDİSİ

*Gözü Kara Alaturka*, 1980 dönemi Türkiye’sinin, toplum ve bireyler üzerindeki olumsuz etkilerini ‘kara güldürü’ yöntemiyle tartışan bir oyundur. Düşünce özgürlüğünün, mevcut politik ortamın belirlediği sınırlar dâhilinde olabildiği, düşünen, aydın birey olmanın zorluklarının anlatıldığı oyunda, hukuk sistemi, kontrol mekanizmalarının yarattığı tehdit ortamı, toplumsal kirlenme, yitirilen ahlaki değerler ve şiddet, toplum, aydın ve bireysel şizofreni ve ölüm gibi konular, eskiye özlem motifleri ve mevcut duruma yönelik arayışlarla, tartışılarak gösterilir. 1980 olaylarına genç bir birey olarak tanıklık etmiş olan yazar, oyununu güldürü öğeleriyle öreerek, sürmekte olan bir takım kaygılarının önüne geçmek adına, “aydın” olma durumuna, kendi cephesinden temkinli yaklaşmıştır.

ÖZEN YULA: (...) Çünkü komedi eleştirileri daha kabullenilebilir hale getiriyor. En sert eleştiriyi bile uygun bir dille yapmak mümkün bu dünyada. En kapalı dönemlerde, 12 Eylül sonrasında bile insanlar yazdıklarının içinde eleştiri yapabildiler. Ama uygun dili bularak bu eleştiriyi yaptıklarında benimsendi. Komedi dünyayı dayanılabilir hale getiriyor. Bir tür panzehir...(Atmaca, 2005)

İlk perde kapandığında, son durum, evdekilerin iki kişi tarafından rehin alınmalarıdır. İkinci Perde başladığında ise tüm oyun kişilerini bir yandan rakı ve sarma sigara içip, diğer yandan Gönül Akkor’dan şarkılar dinleyip, hüznülenirken buluruz. Oyunda eski günlerde popüler olan şarkılara yer verilmesi, toplumun, sokaktaki şiddeti, kötü olayları, birlik ve beraberlik içinde yaşayarak, göğüsleyebildiği alaturka dönemlere olan özlemi dile getirir.

ÖZEN YULA: (...) O zamanları yaşadığım için biliyorum, 80’e kadar alaturka dönemdi. Alaturka şarkılar dinlenirdi, aileler hep birlikte bir yerlere giderdi. Alaturka bir görgü, ahlak anlayışımız vardı. Dışarıda insanlar öldürülüyordu, işkenceler oluyordu. Ve o dönemde insanlar gülerken katlanabiliyorlardı dünyaya, tıpkı Ertem Eğilmez filmlerinde olduğu gibi. (Atmaca, 2005)

Şimdi ise insanları avutacak hiçbir şey kalmamıştır. O günlerin izlerinin hâlâ yaşandığını düşünen yazar, 80’den sonra alaturka hayatın da kesintiye uğradığını ve insanların hiçbir yolla avunmadığını düşünmektedir.

ÖZEN YULA: (...) Alaturkayı illa iyi bir anlamda kullanmıyorum ama bu ülkeye dairdi. Sonra onun yerini arabesk aldı. Dışarıdan bir göç. Yeni bir hayat kurma çabası. Şimdi de eskiye dönmeye çalışılıyor. Ben sadece o döneme nostaljik bir ziyaret yapmak istedim. Gidelim hep beraber hatırlayalım istedim. Hatırlayalım çünkü yaşanan çok kötü bir dönem oldu, geçti ama hâlâ izlerini taşıyoruz. (Atmaca, 2005)

Oyunda, 80’li yılların yarattığı toplumsal ve bireysel deformasyon, Amerika’da savaş sonrası acılarını unutmak için farklı arayışlara yönelen kuşakla gösterilmeye çalışılır. *Beat Generation* olarak adlandırılan bu kuşak aydınlarının yönelimleri, *Gözü Kara Alaturka*’nın oyun kişilerinde de “uyuşturucu kullanmak” “ahlaki değerleri yok saymak” gibi yaşam tercihleriyle karşımıza çıkar. Bunları yaparken, Amerika’nın aynı zamanda savaş karşıtı olan söz konusu kuşağı gibi hiç bir eleştiriyi dikkate almayıp, “kimin ne dediğine” aldırılmazlar ve uğradıkları olanca tahribata rağmen, acılarına sebep olan her türlü kuruma eleştirilerini yaparlar. Oyun kişileri,

toplumun koyduğu kuralların dışında yaşamakla birlikte, gözlerini kırpmadan cinayet işleyebilmekteyken, aynı zamanda birer düşüncü gibi konuşur ve düzene karşı koyarlar.

Oyunda, günümüzün ağızdan ağza dolaşan aydın söylemlerinin, daha alt tabaka okur-yazarlar tarafından nasıl sahiplenildiğini görürüz. Oyun kişileri, medyanın öğrettiği Türkiye sorunlarını bildiklerini gösterirler (Hemiş Öztürk). Ezber edilmişçesine aynı söylemler döner dolaşır. Daha önce Süha'nın söylediklerini, az sonra Rüstem aynen tekrarlar. Kültürsüz olduğu için sevgilisi tarafından terk edilen ve bu eksikliğini kitap okuyarak tamamlamaya çalışan Süha, aydın modeli olarak Rüstem'i almıştır:

SÜHA:... 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!" (Yula, 1998: 136)

RÜSTEM:... 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! (Yula, 1998: 152)

### AYNILAŞAN OYUN KİŞİLERİNİN SONSUZ DÖNGÜSÜ

Yirmi yedi yaşındaki Süha, elli beş yaşlarında olan Gönül ve Rüstem, otuz yaşındaki Barbaros ve yirmi üç yaşındaki Figen'den oluşan oyunun beş kişilik kadrosuna, dış ses olarak Esat ve alt katta oturan çift de katılırlar. Oyun süresince, hepsinin gerçekte kim oldukları netlik kazanmaz. Nihayetinde anlaşılır ki aslında Süha'nın sevgilisi olan Figen, üç aydan beridir Barbaros'la birlikte yaşamaktadır. Kendini ilk başlarda İstiklal'de Tendon adlı bir kafede garson olarak tanıtan Süha'nın bu bilgilendirmesi, kaçakçı olduğu ortaya çıkınca çürümez. Muhtemelen, kaçakçılık işini, diğer işinin sunduğu olanaklarla sürdürmektedir. Aynı işi yapan Barbaros'un, aynı kafeye ara sıra gittiğini söylemesi, bu fikri destekler. Süha'nın kendisine ilişkin anlattığı "biten aşk" hikâyesi ise havada kalır. Onun, eski sevgilisiyle ilgili verdiği bilgiler Figen'le örtüşmez ama yaptıkları planın alaycı bir parçası gibi durur. Süha, kirli işleri uğruna Figen'i Barbaros'a bilerek göndermiştir. "Eski sevgili" hikâyesinde, yeni erkek arkadaşıyla Süha'nın çalıştığı yere giden kadın Figen ise yanındaki adam da kandırılan Barbaros'tur.

Oyunun çileli kadını Gönül ve bilge adamı Rüstem'in, çocukluk aşkı yaşadıkları, hatta sonradan bir oğullarının olduğu ortaya çıkar ama evlenip evlenmediklerine ilişkin bir bilgi verilmez. Bir kaza sonucu sakat kalan oğulları, sonra da balkondan düşüp ölünce, Rüstem ve Gönül birbirlerini suçlayarak ilişkilerini çıkmaza sokarlar. Gönül, üvey kardeşi Esat'la birlikte olmaya başlar ve Rüstem delirerek akıl hastanesine kaldırılır.

Rüstem, duvarlara yazı yazma alışkanlığını, o yıllardan bu yana sürdürmüştür. Önceleri birkaç defa hapse atılmıştır ama deli raporu sayesinde kurtulmuştur. Şimdi ise artık kimseler karışmamaktadır.

Rüstem'e, tedavi gördüğü hastanede "paranoid-şizofren" tanısı konmuştur. Rüstem'in paranoyaları oyunda da dikkat çeker. Birbirlerini takip etmekten kendilerini alıkoyamayan oyun kişilerinden Rüstem, bir yandan da takip edilme paranoyası yaşar:

RÜSTEM: Ben seni çok sevmiştim. Ama sen polisle çalışıyordun.

GÖNÜL: Ayol gene niye saçmalıyorsun durduk yerde? Beni polise alırlar mı hiç? Hiç sen bir karakolda benim gibi bir polis gördün mü?

RÜSTEM: Burada her şey olabilir.

GÖNÜL: Ulan, ben senin uğruna aşk şiirleri yazdığın karıyım. Bu polislik meselesi nereden çıktı? Duyan da hapse girip başına bir işler getirdin sanır. (Yula, 1998: 150)

Rüstem, deliliğinin yanı sıra "mahalle delikanlılığı" ile "aydın" arasında kalmış bir kimlik taşır. Rüstem, yirmi küsur sene öncesinde kalan sevgilisini, "başka bir adamın evinde" diye sorgulayabilen, aşkı için şiirler yazan, gerektiğinde sevgilisinin önünde ölüme siper olan bir kişi özelliği gösterirken, hayatı, sistemi, sistemin içinde olanları, "yedi milyar salak eleştirmen" ile tüm dünya insanlarını kastederek eleştiren, orijinal bir kişiliktir. Rüstem, "aklı başındayken hiçbir şeyi söyleyememek" derken, konuşma özgürlüğünün olmayışını eleştirir. Özgürce konuşmak için bu ülkede ya deli olmak ya da hapse girmeyi göze almak gerekmektedir. Ülkede konuşma özgürlüğü, vahşi kapitalizmin elverdiği ölçülerde ve ona hizmet eden ağızlara tanınmış bir haktır. Bu ağızlardan çıkanlar da Rüstem'e göre gerçeklere hizmet etmemektedir:

RÜSTEM: Gazetelerdeki haberleri boş ver sen! Gerçekte var olan durum, orada, yazanın isteğine göre değişiyor. Bambaşka gerçeklikler çıkıyor ortaya. Yazanın birikimi, kültürü, romantizmi ya da hırsı

neyse, sen onu okuyorsun. Gerçekte var olan veya olmuş olanı değil! Bambaşka gerçeklikler... Bugün, bu şehirde aşk, vahşi kapitalizmin izin verdiği kadar vardır. Vahşi kapitalizm öyle gerektiriyorsa, aşıklar ölür veya öldürülür. Hepsini bu! (Yula, 1998: 164)

*Kırmızı Yorgunları*'nda Betty'nin, Fatoş'a "ölmenin nasıl bir şey olduğunu" anlattırması gibi Gönül de Rüstem'den "nasıl deli olduğunu" anlatmasını ister. Rüstem'in, delirirken yaşadıkları, *Yakındoğu'da Emanet* oyunundaki Adam'ın hastane serüveniyle benzerlikler taşır. Adam, beyninin ön korteksi küçük olduğundan, içindeki şiddeti kontrol edemezken, Rüstem, konuşmaya devam ettiği için doktor tarafından beyninden bir parçayı almak suretiyle "ot" gibi yaşamaya mahkûm edilmekle tehdit edilmiştir. *Yakındoğu'da Emanet*'te ise doktoru uslu durması koşuluyla Adam'a protez bir göz takmıştır. "Uslu durmaktan" kasıt, sisteme ayak uydurmaktır. Her ikisi de buldukları oyunun düşünsel- eleştirel yanını gösteren Adam ve Rüstem karakterleri, ancak bir bütün içinde işlerlik gösterecek şekilde tasarlanmışlardır. Bu bakımdan zaten koşullu bir varlık gösteren Adam ve Rüstem'in yaşam içindeki "akıl ve akli kullanma" gibi edimleri sistemin baskı, tehdit ve kontrolü altına alınmıştır.

RÜSTEM: Delirmem mi?.. Tam olarak bilemiyorum!... Aklım başımdayken, hiçbir şeyi söyleyemiyordum. Sonra, rasgele konuşmaya başladım. Bir gün, aniden oluverdi. Başkalarının söylemediği şeyleri söylediğim için de insanlar üzerime geldiler. Ben de bıraktım ipin ucunu. Baktım, bana deli diyorlar. Sonra, tedavi etmeye çalıştılar beni. Daha doğrusu, onlar öyle diyorlardı. Ama insan, elektrik verilerek tedavi edilmez. Olsa olsa öldürülür. Bile bile yaptılar. Sonra, dövdüler. Kabul ediyorum, onlar akıllıysa, ben deliyim... Hatta bir doktor böyle hareket etmeyi sürdürürsem, beynimdeki bir parçayı ameliyatla kesip alacaklarını söyledi. Ot gibi olurmuşum. 'Paranoid-şizofren' diye bir rapor verdiler. Hastanede yer kalmayınca da, biraz iyileştigimi söyleyip bıraktılar beni. Anlamadığım şey, paranoid-şizofrenler bu kadar çok konuşurlar mı? (Yula, 1998: 153)

Rüstem bir de Süha için anlatır deliliğin ne olduğunu... Burada da az önceki tarifinde olduğu gibi sistem tarafından sanki "deli" olmaya ayarlanmış. Sistemin işine gelmeyen her türlü yeni düşünce susturulur ve aynı frekanstan gelen tekdüze bir sese dönüşür. Deliliğin tarifinin sonunda "okumak ve yazmak kurtarıyor" diyen Rüstem'in bu sözlerinde özgürce düşünebilme ve ifade edebilmeye övgü vardır:

SÜHA: Evet!...Delilik nasıl bir şey?

RÜSTEM: Şu nargileye benziyor. Dışarıdan birisi veya birileri, içinden bir şeyler söküp alıyorlar. İçin kaynıyor, bulanıyor. Bir sis çıkıyor içinde, bütün geçmişini örtüyor. Sonra, bütün sesler tekdüzeleşiyor; gittikçe, aynı frekanstan gelmeye başlıyor. Beyninde bir ateş, yakıyor seni. Azalyorsun, sormuyorsun, yazıyorsun... Okumak ve yazmak kurtarıyor... bir yere kadar elbet! (Yula, 1998: 154)

Kimlik değişimi dikkat çekicidir. Gönül, konsomatris olduğu zamanlarda "Hicran" adını kullanmıştır. Figen'in gerçek adı ise Selma'dır. Son derece somut bir örnek olmakla beraber, bu (çoklu kimlik ve kişilik durumlarına hizmet eden) yazarın sık başvurduğu bir kişileştirmedir. Bundan da ötesi, kimlik değişimi Rüstem kişinin rolünün, kendini takip edip, yazdığı her şeyi bir kenara not eden ve hatta yeri geldikçe aynı söylemleri tatbik eden Süha ve sonra da sokakta beliren (oğlunun hayali olduğu izlenimi verilmiş) genç adama devredilmesi, kişileri yaşamdaki rolleri bakımından soyutlar:

RÜSTEM: Bu bir işaret. Bir sayfanın kapanmasına yakın, başka bir sayfa açılır. Böylelikle kitabın devamı gelir. Anlayacağın, benim sayfamın kapanmakta olduğuna işarettir bu.

GÖNÜL: O senin hüsnükuruntun!

RÜSTEM: Hiç de değil. Önce, Süha'nın varlığı, benim sayfamın bitmek üzere olduğunu gösteriyordu. Daha doğrusu, ben öyle sanıyordum. Ama o genç adamın varlığını öğrenince, yanlış işareti okuduğumun farkına vardım. Sayfamın bitişi şimdi belli oldu.

(...)

RÜSTEM: Bütün acılar geçer, mutluluk geçer; çünkü hayat geçer. Her gelen, bir gidenin hediyesidir... Bunları da duvarlara yazabilseydim keşke! (Yula, 1998: 176-177)

Yetmezmiş gibi Rüstem'in düşüncelerini bir süre sonra tekrar eden Figen de aynı döngüye ortak olur. Figen'e göre insanların hikâyeleri birbirlerinin tekrarıdır. İnsanların yaşadıkları o kadar birbirine benzemektedir ki hayalleri bile neredeyse birbirinin aynıdır. Rüstem, Figen'e katılarak (çünkü kendisini tekrarlamaktadır) bütün hikâyelerin birbirinin uzantısı olduğunu, mesela Gönül'ün, Figen'in şimdi yaşadıklarını daha önceden yaşadığını, kendisinin de Süha ve Barbaros'un yaşadıklarını daha önceden yaşadığını öne sürer (Yula, 1998: 180).

Oyun kişileri, cinayet gibi dehşet verici bir olayı bile son derece soğukkanlı bir şekilde işler ve karşılırlar. Sıra dışı bu gibi olayları sıradanlaştırarak, sıra dışı olurlar. *Gözü Kara Alaturka*, abartılı kişileştirme kurguları ve bu kişilerin davranış özellikleri ile grotesk bir yapı sergiler. Abartılı sesler çıkararak, boyuna seks yapan alt kat komşularının “komik” sesleri, apartman yaşamının insana armağanı olan hususiyetsizliği gösterirken, diğer yandan insanca yaşamı sorguladır. Bu çift, hayvanların bile kusursuzca becerebildiği, içgüdüsel bir eylem olan “seks” dışında hiçbir yaşam belirtisi göstermezler. Süha’nın sevgilisi de ayrılmadan önce tek ortak noktalarının “seks yapmak” olduğunu söyleyerek, insanın geldiği noktaya aynı yerden bakar.

Dayak yemekten kendi söylemiyle adeta “han kapısına” dönen Gönül’ün acı dolu yaşamının yanında yer yer gülümseten tavrı da grotesk bir görünüm sunar. Kitleleri yok etme gücüne sahip kimyasal silah yapımında kullanılacak kobra zehri ticareti yaparak, diğer yasa dışı işlerini gölgede bırakan Barbaros, Figen ve Süha, arada sırada aşktan, sevgiden, anne- baba olmaktan söz ederek garip bir kişilik gösterirler. Adeta canavara dönüşen bu kişilikler, kimi zaman güldürerek, kimi zaman pürüz çıkararak öldürdükten sonra hiçbir şey olmamış gibi yaşama devam ederek şaşırtırlar. Onların bu şaşırtmaları, olmadık yerde olmadık laflar etmeleriyle, delisinin, aslında aralarında en akıllısı olduğunu göstermeleriyle, kimin kim olduğu sürekli sorgulanarak, sürprizlerle dolu finale kadar devam eder.

Nasıl olurlarsa olsunlar, içinde buldukları feci dünyadan kurtulmak isteyen *Gözü Kara Alaturka*’nın oyun kişileri de yazarın diğer oyunlarında karşılaştığımız gibi uzaklara gitme özlemi duyarlar.

RÜSTEM:... Benim de zamanım olsaydı, neler neler yapabilirdim. Belki, alır başımı, giderdim uzaklara. Başka bir hayatın içinde bambaşka bir adam olurum. Başka şarkıları severdim. Başka kadınlara âşık olurum. Başka bir göğün altında başka rakılar içerdim. (Yula, 1998: 188)

Aynı sözleri daha önce Süha’dan duyan Gönül’ün, “*Sanki bu anı daha önceden yaşamış gibiyim!*” (Yula, 1998: 152) şeklindeki sözleri oldukça çarpıcıdır. İnsanların aynı söylemlerin dışına çıkamayan görüşleriyle, doğrusal değil, dairesel bir yaşam seyirleri olduğunu gösterir. Zaten, herkes birbirinin rollerini üstlenmiştir ve her yaşanan, bir öncekinin tekrarıdır.

Oyun kişilerinin yaşam öyküleri, yazarın, diğer oyunlarında sıkça karşılaştığımız bir yöntemle tek bir anlatım içinde özetlenmiştir. Yazarın, bazen bütün bir oyunu, bazen de oyun kişilerinden biri veya birkaçının yaşam öyküsünü tek seferde vermesine yeni bir örnek Rüstem ve Gönül’ün anlatısını verilebilir:

RÜSTEM: Eski bir oyun... çocukluğumuzda oynadığımız... Bir oğlumuz oluyordu güya... Sonra, pikniğe gidiyorduk günün birinde... Sonra, bir kaza geçiriyorduk... Çocuk topal kalıyordu...

GÖNÜL: Ona yoksunluğunu hissettirmeden büyütüyorduk... Derken bir gün balkona çıkıyordu... Parmaklıkların arasından başını çıkarıp sokağa bakıyordu... Derken omuzları da çıkıyordu parmaklıkların arasından... sonra vücudu... Yerin yaklaştığını görüyor... Hayır, yer ona değil, o, yere yaklaşıyor.

RÜSTEM: Sonra, onun ölümünden birbirimizi sorumlu tutuyorduk... Neticede kadın, üvey kardeşine âşık oluyordu, adam da deliriyordu...

GÖNÜL: Oyun bu! Bu kadarla da bitmiyordu tabii! Derken, günün birinde adam hastaneden çıkıyordu. Kadının aşkı da azalmış durumdaydı...

RÜSTEM: Karşılaşıyorlardı... Konuşmuyorlardı... İki de birbirini suçluyordu...

GÖNÜL: Böyle sürüp gidiyordu... Oyun işte! Şayet bu oyun gerçek olsaydı, o çocuk gerçekten yaşamış olsaydı, belki de, duvara yazı yazan genç adam kadar olacaktı. Topal genç adam! (Yula, 1998: 170-171)

Tüm bu anlatılanların, oyun olup olmamasından kuşku duyan Süha’ya Gönül’ün verdiği yanıt oldukça çarpıcıdır. “*Maazallah ya bir de gerçek olsaydı? Felaketi düşünemiyor musunuz?*” (Yula, 1998: 171) diyen Gönül, tüm bu “felaket” diye tanımladıklarını yaşamıştır. Süha’nın dediği gibi eğer böyle bir şey yaşanmıyorsa, şimdi duvara yazıları yazan kimdir? Bu soru, yazarın oyunlarında yer yer karşılaştığımız soya çekim, çoklu kişilik, kişilik bölünmesi, ya da gerçekte olup olmadığı anlaşılamayan soyut kişiliklerin yol açtığı, kimi zaman “düş mü gerçek mi” olduğu anlaşılamayan yanılsamaları tekrar sorguladır. Bu gibi anlam yüklerinin dışında sorunun yanıtı, Rüstem’in devrinin kapanmasında ve oğlunun hayali üzerinden, yeni bir devrin başlamasında gizlidir.

Kitle menfaatlerini bir kenara bırakarak, bireysel arayışlara yönelen insan en büyük kötülüğü kendisine yapar. Böylece aslında kendi sonunu hazırlar ve varlık sorununu çözmek için türlü arayışlara girer. Oyunlarında ekseriyetle yüzyılın postmodern bireyinin arayışlarını ele alan yazar, İstanbul üçlemesinin sonuncusu olan *Gözü Kara Alaturka*’nın oyun kişileri aracılığıyla da zaman zaman “varlık” tartışmalarına kapı aralamıştır.

## OYUNDA ZAMAN VE MEKÂN TASARIMI

Oyun 1980 sonrasında geçer. Dönemin politik ortamının tahrip ettiği kuşağının, geçmişe duyduğu yoğun özlemi, o günleri anımsatan motifler yardımıyla anlatılır. Yazarın diğer oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da zaman sıkıştırılmıştır. Geçmiş ve bugünü iç içe alan yazar, zamanın acımasız akışı içinde savrulan insanın, geride bıraktıklarına dönme düşüncesini gösterir. Zamanla oynayarak, zamandan intikam alır.

ÖZEN YULA: Zamanın akışı çok acımasız. Belli olan bir sona doğru yürüyeceğiz, bize katılanlar olacak, ayrılanlar olacak. Zamanı bir yerden kırmak, geriye çevirmek mümkün olsa, vaktiyle pişman olduğumuz noktaya geri dönsük ya da geçmiş yeniden ama bugünün duygularıyla yaşanırsa ne olur? Ben bunu sorgulamaya çalışıyorum. Zaman zaten benimle oynuyor. Ben de biraz onunla oynuyorum. (Atmaca, 2005)

Sahnesel olarak zaman, bir gecenin sabaha kavuştuğu süreyi kapsar. Oyun, sıcak bir ağustos gecesi başlar ve gün ağarana kadar sürer. Bu kadar kısa bir süre zarfında, hayatlar anlatılır, hesaplaşmalar yapılır, düzen eleştirilir, cinayetler işlenir... Zaman çok hızlı geçer. Daha doğrusu, bu kadar tempolu ve karmaşık bir yaşam içinde insanlar, zamanın akışını algılayamazlar.

GÖNÜL:...Gözünü açıp kapıyorsun, bir de bakıyorsun ömür geçmiş.

SÜHA: Hakikaten, günler ne kadar çabuk geçiyor. Gün geceye kavuşuyor, gece sabaha. Bir de bakıyorsunuz hafta geçmiş, ay geçmiş, yılbaşı gelmiş.

GÖNÜL: Ay, sana da şey oluyor mu, hani her yılbaşı geldiğinde, 'Yahu geçen yılbaşını daha yeni kutlamış gibiyim' diyor musun sen de?

SÜHA: Evet ya! Hatta bazı bayramlarda da aynı duyguyu yaşıyorum. (Yula, 1998: 132)

Süha ve Gönül'ün, zamanı hızlı olarak algılamaları, ardından ilerleyen sahnelerde oyun kişilerinin kıyametten söz etmeleri, İslam inancına göre kıyamet alametlerini akla getirir. İslam dinine göre, kıyamet kopmadan önce beliren alametlerden biri de zamanın yaklaşmasıdır. Zamanın yaklaşması "zamanın sanki hızlı geçiyormuş gibi bereketsiz, insanın bir şey yapamadığı, olayların hızla geçtiği, tatsız bir zaman" (Coşan) olarak yorumlanmaktadır.

GÖNÜL: Peki, şimdi hangi devir bitecek?

RÜSTEM: Sürat devri bitecek. Bundan böyle her şey yavaşlayacak. Dünya yavaşlayacak. İnsanın değil, tarihin kıyameti yaklaşıyor. (Yula, 1998: 177)

Oyun, İstanbul'un Harbiye'sinde, kottan ikinci katta yer alan bir apartmanın yüksek giriş dairesinde, bir yatak odasında geçer. Yazar, ortamı "*İstanbul'un sıcak bir ağustos gecesi. Şehirdeki çoğu insan kendilerini kıyı kasabalarına, yurtdışındaki turistik merkezlere atmış, eğlenmekte. Kalanlar ise boğucu sıcaklarla uğraşır, iyi kötü yaşıyorlar...*" (Yula, 1998: 128) diye betimlemiştir.

Bu yatak odasında, çift kişilik bir karyola, yanı başında bir sehpa, duvara dayanmış bir gardırop, yatağın yakınlarında bir sehpa üzerinde küçük boy televizyon, artık çalışmayan kalorifer peteğinin hemen önüne konulmuş müzik seti, duvarda, çerçevelemiş Marilyn Monroe'nin *Yaz Bekarı\** adlı filminde, havalandırma ızgarasının üzerinde durup, eteklerini havalandırdığı ve Charlie Chaplin'in *Asri Zamanlar\** filminde, dev makinenin içine girip kaybolduğu sahnelerin posterleri vardır. Yine, arkada, sağda koridora açılan oda kapısı ve arka sokağa bakan, perdeleri örtülü, açık bir pencere vardır (Yula, 1998: 128).

Mekânın bir yatak odası olarak seçilmesi, oldukça ilginçtir. Süha'ya ait olan bu yatak odası, kimin, kiminle ne ilişkisi olduğunun uzunca bir süre anlaşılmadığı oyun için uygun bir mekân olarak düşünülmüş olsa gerek. Ancak daha da önemlisi, televizyonun insanların özel hayatlarını dikizleme olanağı yaratması ve "gözetleme" alışkanlığını vurgulamak için seçilmiş bir mekândır. Yula'nın oyunlarının çoğunda karşımıza çıkan "takip etme" olgusu, (oyunun yazıldığı dönemde büyük izlenme oranlarına ulaşan BBG Evi gibi) televizyonların "bir eve doluşturulmuş insanların yaşamlarının en ince detayına kadar izlenmesi" formatına dayanan programlara gönderme yapar. Oyunda kullanılan yatak odasıyla, bu biçimin bir benzeri yaratılmak istenmiştir. Ara katta yer alan Süha'nın yatak odasına, alt ve üst katlardan diğer insanların özel yaşamlarından kopan sesler gelir. Bu

\* Orijinal adı The Seven Year Itch olan, Billy Wilder'in yönettiği, 1955 Amerikan yapımı film. Marilyn Monroe, filmde eşini ve oğlunu yaz için tatile yollanmış bir adamın üst katında oturan seksi ama masum bir yıldız adayını canlandırır.

\* Orijinal adı Modern Times olan Charlie Chaplin'in yazıp, yönetip, başrollerini oynadığı 1936 Amerikan yapımı sessiz film. Chaplin'in filmi, koca çarklar arasında sıkışıp, bir makineyi tamir ettiği ve otomatik yemek yeme makinesinin elinde maymuna döndüğü vurucu sahneleriyle vahşi kapitalizme ağır bir eleştiridir.

sesler bazen oyunun kritik noktalarında yükselerek, oyunun akışını değiştirir, bazen bir felaketi önleme görevi yapar. Rüstem, bu sesleri, antik Yunan oyunlarından bildiğimiz deus ex machina'a benzetir.

BARBAROS: (Sustalıyı Rüstem'in gırtlığına yaklaştırır.) Hadi bakalım, tahtlıköye bir-iki! (Tam Barbaros, Rüstem'in gırtlığına sustalıyı sallamak üzereyken, aşağıdaki kadının ciyak ciyak haykırdığı, adamın da Tarzan gibi bağırdığı duyulur.)

BARBAROS: Bu ne len?" (Yula, 1998: 160)

(...)

FİGEN: Barbaros yeter ya! Çocuk elbette senden! (Aşağı kattan kadının inlemeleri gelir. Ardından da adamın böğürtüleri. Hepsisi olduğu yerde kalır, birbirlerine bakarlar.)

BARBAROS: Gene mi lan?

GÖNÜL: A, ama bunlar da çok oldular! Köpekler gibi...

RÜSTEM: Tiyatroda olsak, 'deus ex machina' kavramına yeni bir boyut getirdiler diyebilirdik. (Yula, 1998: 182-183)

Sahneye gelen sesler, bunlarla sınırlı kalmaz. Asker uğurlayanların, polisten kaçanların seslerini, patlayan silah sesleri bastırır. Oyun kişileri, Harbiye'de geçen oyunda, bu takım seslere alışkın olduklarını gösteren tepkiler verirler. Dışarıyı hiç de güvenli değildir. *Kırmızı Yorgunları*'ndaki gibi her yerin "bok" kokması, İstanbul'un genel atmosferini anlatan bir metafordur. Bu kokuları süpürecek, yani kirlilik yaratan her şeyi düzelterek bir güce ihtiyaç vardır.

SÜHA: Siz de ağustosun sıcağında, İstanbul'da kolonya koklayıp oturuyorsunuz!

GÖNÜL: Haliç'in kokusundan bunaldım. Sanki şehrin gazabı gibi bu koku!

SÜHA: Bir rüzgâr esse süpürüp götüreceksin kokuyu ama...

GÖNÜL: Hiçbir rüzgâr gerektiği vakit esmez ki!" (Yula, 1998: 135)

(...)

"GÖNÜL: Bir rüzgâr çıksa da şu bok kokusu gitse! Hadi o gitti diyelim, içimdeki bok kokusu nasıl gidecek? Hangi rüzgâr giderecek bu kokuyu?..." (Yula, 1998: 143)

Rüstem, düşüncelerini sokakta yer alan ve birbirlerine bir üçgen şeklinde bağlanan duvarlara yazmaktadır (Yula, 1998: 139). Tehlikelerle dolu olan sokağa yapılan bu şekil benzetmesi, ister istemez akıllara Bermuda Şeytan Üçgenini getirmektedir.

Mekânı yaşam alanı olarak aldığımızda, insanlar sırayla bu mekânı ziyaret ederler. Yazarın pek çok oyununda olduğu gibi bu oyunda da tek mekân kullanması, belki de aynı yaşam üzerinden gelip geçen insanların, rollerini birbirlerine devretmeleri düşüncesine hizmet etmektedir.

## OYUNDA VARLIK SORUNUNA TASAVVUFİ BİR BAKIŞ

Yula'nın oyunlarında birey, tüm insanlık adına önce ilk yaradılış günlerine döner. Tanrı'dan eksik olsa da insan, bütün olarak işleyebilen bir organizmadır. İnsan organizması, parçalarından birinin tek başına bir işe yaramadığı, herhangi birinin eksikliğinde, bütünü dengelerinin bozulduğu bir yapıdır. Bütün bir organizmayı hareket ettiren beyinde oluşabilecek herhangi bir sorun, o beyni taşıyan insanın yaşamını alt üst edebilmektedir. Aynı zamanda çeşitli derecelerde düşünme, arzulama gibi bir takım yeti ve dürtülerin kendi kontrol alanının dışında kendisine verilmiş özellikler olması da yazarın oyun kişileri yoluyla ayrıca tartıştığı konulardır.

İnsanoğlunun, şiddete olan eğilimi, yeryüzünden savaşları, acıları eksik etmemiştir. Ancak, acılar ne denli büyük olursa olsun, kendisini avutacak bir şeyler bulan insan, bunu da ancak kendi türdeşleriyle birlikte var olarak başarmıştır. İşte günümüz bireyinin trajedisi bu noktada kendini gösterir. Gelişen teknoloji, önce kitle bilincini insan hayatından yavaş yavaş kaldırmaktadır. Doğal olarak küçük insan topluluğu olan "aile" kurumunun hali de içler acısıdır. Yula'nın hiçbir oyununda "aile" kurumu sağlıklı olarak işlemez, hatta bir aile yapısı gösterilmez. Gelinek noktada zaten aile olmayan kişiler, bir kuşak önce dağılan yuvaların birer sonucudurlar. *Gözü Kara Alaturka*'da Süha'nın yatak odasına doluşan bu kişiler, günümüzde televizyonun sunduğu olanaklarla, yatak odalarından, başkalarının yatak odalarını gözetleme olanağına erişen insanları

\* Antik Yunan oyunlarında işler çıkılmaz bir hal alınca, bir düzenek yardımıyla gökten, oyun alanına indirilen, tanrı rolündeki oyuncu, sorunları çözer, olayları düzene sokardı.

gösterir adeta... Televizyonla yatıp, televizyonla kalkan insanların (izlenme yakalamak için) kurgulanmış sözde gerçek yaşamları adım adım izlemeleri, onlarla ağlayıp, onlarla gülmeleri, “aile” kavramına yeni bir boyut kazandırmıştır. Yatak odasında, birlikte kala kala bir aile gibi olduklarını söyleyen Rüstem, yabancılaşan aile kurumunu şu hüznü sözlerle anlatır:

RÜSTEM: Asıl merak ettiğim, bu ailenin ne zaman dağılacığı. Bilirsin, her ailenin bir tarihi vardır. Çocuklar büyür, soy kütüklerini silip giderler. Bazen, uzaklardan haber gönderirler. Belki bir iki telefon konuşması, kırık sözcükler... Sonra, bir yılbaşı yemeğinde bir araya gelinir. Duygular nasırlaşmıştır; yıllar, çocukları hırpalamış, ihtiyarları düşman kılmıştır. O yılbaşı gecesi, bütün aile bir hesaplaşmaya girişir. Her fert hem kendisiyle hem de çevresindekilerle hesaplaşır. Gece dediğin nedir ki? Biter ve aile bir daha bir araya gelmemek üzere dağılır. İşte, bizimki de bunun bir parodisi gibi. Acaba ailemiz ne zaman dağılacak? (Yula, 1998: 175).

Yazarın, *Yakındoğu'da Emanet* oyununun belki de merkezinde yer alan “insanlığın cennetten kovulması” meselesinde yer alan “yasak elma” (suça eğilim) ve “yılan” (suç aracı) gibi motiflere bu oyunda da rastlamak mümkündür. *Kırmızı Yorgunları*’nda her gelenin iştahla içtiği “elma suyunun” yerini bu oyunda “elma esanslı nargile tütünü” alır. “Elma” motifi, insanoğlunun suç işleme eğiliminin baş sembollerinden biridir. İnsanı suça iten “şeytan kılığındaki yılan” motifi ise yine insanın şeytanı kendi içinde barındırması, yılanın ancak bir araç olduğu düşüncesini yineler. *Gözü Kara Alaturka*’da, yılan zehri, nükleer silah yapımına ayrıştırıcı olarak katkıda bulunur. Yılan, kitleleri ortadan kaldırmaya yarayan bu silaha insan eliyle konmaktadır ve bu durumda “kötülük” insanın kendi varlığında aranmalıdır.

Özen Yula’nın oyun kişileri parçalara ayrılmıştır. Yüzyılın postmodern bireyine ayna tutan bu kişiler arayışlarını sürdürürken, Ömer Hayyam’dan, Feridüddin Attar’a\*, Halil Cibran’dan, Hallacı Mansur’a vb. kadar çeşitli düşünür ve şairlerin izlerini yansıtır. “Ermiş olma hali” ile “delirme hallerinin” eş değer görüldüğü oyunda, Rüstem’in hastane macerasına eş olarak *Guguk Kuşunun Yuvası* adlı film gösterilir. Filmde, tüm delilere önderlik eden, güç veren, baskıya karşı direnen ve başhemsireyle takışmasının bedelini beyninden bir parçanın kesilip alınmasıyla ödeyen bir adam vardır. Süha’ya göre mutlaka bir öncüyü takip edecek bir başkası olacaktır. Bayrak yarışı gibi turu önceden tamamlayanın elindeki bayrağı, yeni yarışmacı alacaktır. Ölümden hemen sonra veya asırlar sonra da olsa bu mutlaka olacaktır (Yula, 1998: 172). Tıpkı, deli! Rüstem’in, oğlunun hayaletinin, Rüstem ölmeden hemen önce peyda olması gibi...

RÜSTEM: Ferideddin Attar öldükten uzun zaman sonra, kim olduğu bilinmeyen bir adam çıktı ortaya. Yazdıklarını Ferideddin Attar diye imzaladı. (Yula, 1998: 172).

*Gözü Kara Alaturka*’da Rüstem, *Yakındoğu'da Emanet*’te Adam, Tanrının kendinden bahsettiği özelliklerle, ama eksik yarattığı insanın zavallılığını gösterirler. Parçalanmışlık durumu, onların “beyinlerinin eksiltilmesi” durumuyla somutlaşır. Beyinlerindeki en ufak bir parçada oluşabilecek bir eksiklik, onları, (bu eksikliğin bulunduğu bölgeye göre) bazen bir canavar, bazen bir bitkiden farksız yapabilmektedir.

Yazarın diğer oyunlarında olduğu gibi *Gözü Kara Alaturka*’nın kişileri de tasavvufi düşüncede yer bulan, “her bir parçası Tanrı’yla eş, ama birçok yanıyla da Tanrı’dan eksik olan” insanoğlunun bütünlenme çabalarını, “vahdet-i vücut olmak” düşüncesine paralel giden bir anlayışı temsil ederler. Oyunda bütünlenme anlayışını bazı mutasavvıflara ve onların üzerinde durduğu düşüncelere bağlayan, söz konusu mutasavvıfların adını bazen doğrudan zikreden yazardır. Hallacı Mansur’un “*enel hak*”<sup>\*</sup> Feridüddin Attar’ın *Mantıku’t-Tayr*’da ifadesini bulan düşüncelerini alegorik düzleminden alarak oyunun anlamını çözmek üzere yaslanmak mümkündür. Nitekim tasavvuf düşünce alanı içinde “Mantıku’t-Tayr” ifadesi, “kuşdili” terimi ile karşılanmış ve vahdet-i vücut düşüncesini dile getiren eserlerde konu edilmiştir (Gülen, 2016: 518). Ayrıca Ömer Hayyam’ın “*Ben kendiliğimden var değilim bu varlığımla, kendim çıkmış değilim elbet bu karanlık yola. Bir başka varlıktan gelmiş bendeki varlık. Ben dediğin kim ola, nerede, ne zaman var ola?*” (Hayyam, 1991: 73) bu ve bunun gibi rubailerinden yol almışa benzer. Yine aynı anlayış içerisinde Spinoza’nın Tanrı- insan ilişkisine panteist\* yaklaşımının izlerini de görmek mümkündür.

\*M.S. 1119’da Nişapur’da doğan ve 1193’de aynı yerde ölen Attar’ın, bätını görüşleri içeren Mazhar’ül Acaib ve Mantıku’t-Tayr adında eserleri vardır. Attar’ın görüşleri Anadolu mutasavvıfları Yunus Emre ve Mevlana’yı derinden etkilemiştir. (Bkz.:<http://www.historicalsense.com>)

\*Tasavvuf inancının odaklandığı ‘Ben Tanrı’ düşüncesidir. Hallacı Mansur’un idamına neden olan bu sözü, ‘evrende yer alan insanın, evreni var eden ve evreni kuşatan Tanrı’nın bir parçası olması’ mantığına dayanır. ‘Tanrı her yerde ise insanın da içindedir’ düşüncesi, ölümden sonra tüm ruhların tek vücut olarak, Tanrı’yla birleşmesine kadar gider.

\*Tanrı-alem ikiliğini kaldıran, Tanrı’nın her şeyi ihtiva ettiğini, hatta onun her şey olduğunu, dolayısıyla ne tabiatın ne de insanın müstakil varlıklar gibi görülemeyeceğini; onların sadece varlığın farklı tarzlardaki açılımlarından ibaret olduğunu ileri süren dini ve felsefi bir doktrindir. (Bkz: Aydın, 1987: 105)



## SONUÇ

Özen Yula, geride bıraktığımız yüzyılın son çeyreğinden itibaren Türk Tiyatro yazınında oldukça etkili olmuş önde gelen yazarlardandır. Oyunlarında genel itibarıyla modern sonrası bireyin biline gelen ve insana dair olan tüm politikler nedeniyle yaşadığı sorunların sonuçlarını tartışır ve bunu da dramatik anlatımın yerleşik formlarının dışında kalarak yapar. Oyunlarında pek çok bakımdan ortak motifler göze çarpar. Bunlar tarihsel olandan evrensele, düşsel olandan gerçek olana, kültürel olandan dinsel olana, sanatsal olandan siyasal olana kadar çok çeşitli alanlardan seçilmiş motiflerdir. Yula'nın oyunlarında zaman ve mekân tasarımları da birer anlatım aracı olarak özellikle düzenlenmiştir.

*Gözü Kara Alaturka*, 12 Eylül sonrası değişen toplum düzenini kara güldürü yoluyla ağır bir dille eleştirir. Takip etme, gözetleme, rol değişimi, aydın şizofrenisi, düşündürülmeme, düşünememe, toplumsal kirlilik ve değerlerin yok oluşu, suça eğilim gibi konular ele alınır. İstanbul üçlemesinin bu son oyunu, mekân olarak bu düzeni yansıtmak üzere Harbiye semtinde geçer. Oyun kişileri, içinde buldukları keşmekeş nedeniyle zamanı algılayamazlar.

Modern sonrası toplum ve bireyinin trajedisini çeşitli şekillerde gösteren yazarın insanlık için bulduğu en iyi çözüm “ölüm”dür. Oyun toplu katliamla sonlanır. Oyunlarının geneline baktığımızda “ölüm” yazarın günümüz insanı için bulduğu tek çıkıştır. Ayrıca, evvelce kurulmuş, kendi değişmeyen ama oyuncularını sürekli değiştiren hayatın bir oyun ve ölümün tek hakikat olduğu düşüncesi bu oyunda da kendini gösterir. Yazarın, çoğu oyununda “evvel zaman içinde” diye başlayan masalları andıran anlatımları da olası ki bundan ileri gelmektedir.

Yula'nın *Gözü Kara Alaturka* adlı oyunu da diğer eserleri gibi postmodern dönem insanının varlık sorununu döneme uygun araçlar kullanarak tartışmaktadır. Yazarın İstanbul üçlemesinin bir ayağını oluşturan oyun Harbiye semtinde 12 Eylül sonrasında geçmektedir. Yerel kodlar taşısı da evrensele uzanan derin mesajlar taşıyan oyun, takip etme, gözetleme, rol değişimi, tek tipleşme, aydın şizofrenisi, düşündürülmeme, düşünememe, toplumsal kirlilik, suça eğilim, değerlerin yok oluşu ve geçmişe özlem gibi konuları ele alır. Oyunda zaman, mekân kurguları ve bunların oyun kişileri ile olan etkileşimleri de ayrıca anlatım aracı olarak hizmet eder. *Gözü Kara Alaturka*'nın oyun kişileri de yazarın pek çok oyununda olduğu gibi değişim, dönüşüm geçirmezler. İçinde buldukları belirsiz ve kaygan durumdan çıkmak için kendi kendilerine yetemezler. Bu tekinsiz, tehlikelerle dolu ve gelip geçici ilişkiler yumağını çözmek üzere bir çaba da göstermezler. Dolayısıyla yazarın dramatik tasarımı da yerleşik dramatik yapılarda görmeye alışkın olduğumuz gibi ilerlemez. Yani oyun kişilerinin içinde savruldukları durumlar, çözüme kavuşmak üzere boyut kazanan çatışmalar doğurmazlar. Bu oyun kişileri için değişim ancak ölüm yoluyla sağlanır. Postmodern yazının karakteristiklerinden olan gerçek ile kurgulanmış olanın somut ile soyut olanın birbirine karıştığı, kişileştirmenin her bir üyesinde olduğu gibi tasarımın tamamında da bütünlüksüz yapılar dikkat çeker. Modern sonrası bireyin bütünlüksüz yapısı, ayrıca bazı dinsel motiflere göndermeler yapılarak da sergilenir. Yine postmodern yazında sıklıkla karşılaştığımız metinler arası ilişki bu oyunda da vardır. Bazen bir filmde söz ederek ya da bir filmin afişini duvara asarak kurulan bu ilişkiler bazen de alaturka zamanlara olan özlemi göstermek üzere eski bir şarkıyla kurulmuştur.

## KAYNAKÇA

- Atmaca, E. (2005). Yula'yla Alaturka 80'ler, Röportaj, <http://www.radikal.com.tr/veriler/2005/04/25/yula>
- Aydın, M. (1987). Din Felsefesi, Karınca Matbaacılık, İzmir.
- Bennett A. Royle, N. (2018) Edebiyat Eleştiri ve Kurama Giriş, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Coşan, M.E. Kıyamet Alametleri, <http://www.dervisan.com/kiyamet/970325.html>
- Çabuklu, Y. (2004). Postmodern Toplumda Kriz ve Siyaset, Kanat Yayınları, İstanbul.
- Giddens, A. (2004). Modernliğin Sonuçları, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Gülen, F. N. (2016). Feridüddin Attar'ın Mantıku't-Tayr Mesnevisinde Metinlerarasılık, The Journal of Academic Social Science Studies, Doi number:<http://dx.doi.org/10.9761/JASSS3642> Number: 49 , p. 515-531, s.518.
- Hayyam, Ö. Bütün Dörtlükler, Cem Yayınevi, İstanbul, 1991, s.73.
- Hemiş, Ö.Ö. (2004). <http://www.okuyan.us.com.tr/icerik.asp?IcerikID=678>
- Keskin, F. (2006). “Özen Yula'nın Oyunlarında Zaman, Mekan ve Karakter İlişkisi”. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

- Yula, Ö. (1996). Toplu Oyunları 1, Mitos Boyut Tiyatro/Oyun Dizisi, İstanbul.
- Yula, Ö. (1998). Toplu Oyunları 2, Mitos Boyut Tiyatro/Oyun Dizisi, İstanbul.
- Yula, Ö. (2002). Toplu Oyunları 3, Mitos Boyut Tiyatro/Oyun Dizisi, İstanbul.