

# Re: Fwd: die in good company



Melis Tezkan ve Okan Urun'un 2006'da kurduğu biriken adlı disiplinlerarası topluluğun son projesi 'Re: Fwd: die in good company' ilk olarak 6. iDANS Uluslararası Çağdaş Dans ve Performans Festivalinde geçtiğimiz Ekim ayında izleyicilerle buluşmuştu. Oyun, tekrar geçtiğimiz şubat ayında Garajistanbul'da izlendi.



**"Pazar günleri...  
Şimdilerde... Sokak  
aralarından geçerken...  
gözüme pijamalı aile  
babaları iliştirse, kışın,  
yağmurlu gri günlerde tüten  
soba bacalarına iliştirse  
gözlerim... evlerin pencere  
camları buharlaşmışsa...  
odaların içine asılmış  
çamaşır görürsem...  
bulutlar ıslak kiremitlere  
yakınsa, yağmur çiseliyorsa,  
radyolardan naklen futbol  
maçları yayımlanıyor,  
tartışan insanların sesleri  
sokaklara dek yansıyor,  
gitmek, gitmek, gitmek,  
gitmek, gitmek.....  
isterim hep." Tezer Özlü**

İnsanın hayat ve toplumla ilişkisi hep gerilimli olmuştur. Hem düzenimizin bozulmamasını isteriz hem de durgunluktan sıkılırız. Vicdan azabı gibi çaresiz kabullendiğimiz yaşam alanlarımızda, hayat bize dar geldikçe çekip gitmek isteriz. Biriken'in 'Re: Fwd: die in good company' oyunu işte bu çekip gitme durumu üzerine.

Oyun, geçmişteki yenilgilerden, gerçekleştirilemeyen devrimler ve gelecek kaygılarından bitkin iki karakterin belirsiz bir yer ve zamandaki diyalogundan oluşuyor. Hem toplumsal, hem kişisel, hem de 'impersonnel' (kişisiz/kişisel olmayan), ucu açık bir metin. Herşey Craigslist'te Ultimo adıyla bir kişi/kişilerin 'birlikte ölmek' için kurduğu grupta ve ölmeden önce dijital ortamda katılınması planlanan sanal eylemlerle başlar.

Yabancılaşma ve konformizm arasında klişeleşen hayatta iktidar tarafından apolitikleştirilen bireyin başkaldırısıdır, bir çeşit 'devrimci oluş'tur anlatılan. İnsanı karamsarlığa iten neden ne olursa olsun bize gereken 'kaçış çizgisi'<sup>1</sup>, özgürlük arayışıdır. 'Re: Fwd: die in good company' 'ethopoietik' bir çizgide bize hayata dair bir soru sorar: özgürlük nasıl hayata geçirilebilir?

Ethopoietik'in kabaca ethos üretimidir. Foucault yazıdan bahsederken onun ethopoietik işlevinden bahseder, "kendilik pratiklerinin bir unsuru gibi.. yazı (...)' hakikatin ethos'a dönüşümünde aracıdır"<sup>2</sup> der. 'Cinselliğin Tarihi'nin<sup>3</sup> üçüncü cildi olan 'Kendilik Kaygısı'nda Foucault, eski Yunan ve Roma uygarlıklarındaki hakikat oyunları ve insanın kendini oluşturma pratiklerinden bahseder. Bunu 'asetik'<sup>4</sup> bir pratik anlamında, yani insanın kendi kendini geliştirmeye, tepeden tırnağa değiştirmeye ve belirli bir oluş tarzına ulaşma kaygısıyla kendisi üzerinde çalışması koşuluyla anlamlandırır<sup>5</sup>.

Deleuze ise 'intercesseurs' (aracılar) kavramını ortaya atmıştır. Aracılar kavramı 'çizgi üzerinde' bir pasajdır, etik ve politik arasındaki ifadenin modülasyonudur. İster kurgusal ister gerçek olsun, hareketli ya da durgun olsun aracılar 'köksap'ı harekete geçiren, özneliği oluşturan seri halindeki şok darbeleridir. "Felix ve ben, birbirimizin araçlarıyız". "Gerçeklik yaratılıştır" demek, gerçeklik üretimini, maddenin kendisini iyi tanımak suretiyle bir seri operasyondan geçirerek, tamı tamına tahrif etmeyi içerir. "Guattari ve ben birbirimizin tahrifçileriyiz

(taklitçileriyiz). Bu, her birimiz, ötekini sunduğu mefhumu kendine göre anlıyor demektir". Böylece iki anlamlı düşünülmüş seri oluşur. "Çok anlamlı ya da karışık seri veya çatallanan seri de her zaman makbuldür. İşte bu tahrifin güçleri gerçeği yaratır. Araçlar budur"<sup>6</sup>. İşte tam burada "özneliğin nasıl şekillenir?" sorusu çıkıyor karşımıza. Oyundaki karakterler/öznelikler de tıpkı Deleuze ve Foucault'nun dediği gibi birbirlerinin araçlarıdır. Söylemleri, eylemleri, düşünceleri hatta histeri krizleriyle birbirlerinin araçları olurlar. Sonuçta çıktıkları yol etik/politik bir çizgiden akar.

Bir diğer soru ise konformizme ve klişelere karşı 'aşındırma politikaları'<sup>7</sup> nasıl geliştirilebilir? Kanımca 'Re: Fwd: die in good company'de bu aşındırma politikası yer yer açık, yer yer ironik bir şekilde yapılmaktadır. Popüler Kültür'un tezahürleri yine popüler kültürü eleştirmek için kullanılır. Ona ait olan silahı ona karşı kullanır. Burada önemli olan (öznelik sorusunun da cevabı olarak) klişeye olan 'direnıştir. Oyunda da pek çok şey detaylarda saklıdır.

Gill Scott Heron'un Amerika'da 1960 sonlarındaki Siyah Hareketlere<sup>8</sup> ithafen yazdığı şiir/şarkısı 'Your revolution will not be televised' sadece bir medya eleştirisi değildir. Aynı zamanda zencilere sokaklara çıkıp haklarını aramalarını söyler çünkü "your revolution will be live". Burada açıkça sartriyen angajman söz konusudur. (Burada konusu açılmışken şunu da eklemek gerekir: Kara Panterler liderlerinden George Lester Jackson, "Şimdi kaçıyorum ama kaçarken yeni silahlar arıyorum" der. Klişeler üzerine oturabilecek bir karşı çıkıştan çok pragmatik olarak "Hangi silahlarla davama devam edeceğim?" sorusunu sormaktadır.)

David Bowie'nin 'We Can Be Heros Just For One Day'i, "sen ve ben dünyaya karşı" mitinden yola çıkar. Sanal ortamda yazılan Tezer Özlü'nün 'Çocukluğumun Soğuk Geceleri'nden alıntı; "Ölüyorum, devrimci mücadeleyi benmiş sürdürün" cümlesinde görüldüğü gibi "ölüyorum" her ne kadar şimdiki zaman olsa da gelecek zamana, bir varsayımı kasteder. Sıkıntı ve bulantı olduğu aşikar olsa da bu, "acıya daha fazla katlanamayacağım" çığlığıdır.

Oyunun verdiği his bakımından sarsıcı ve derin olduğunu söyleyebilirim. Bazen duragan ama bir anda alevlenen replikler, sürükleyici ve çekici anlatım, yoğun

ve güçlü his aktarımı, ahlaki parçalanmalar, küfürler, kimi zaman şiirsel, kimi zaman sosyolojik ve felsefi çıkışlar ve hiç durmadan birbirine geçen, çatallaşarak ve çakışan fikirler, insana, hayata dair, içten ve en önemlisi samimi bir oyun.

Okan Urun ve Gökçe Yiğitel'in nevroitik, hırçın aynı zamanda korkak ve kırılan karakterleri oynadıkları söylenebilir ama olağanüstü performansları hem fizik hem vokal olarak zor görünen oyunun gerilimini çok iyi aktarıyor. Ses tonu ve seviyelerindeki uyum sahnede birbirlerini ne kadar iyi gözlemlediklerini yansıtıyor.

'Re: Fwd: die in good company' form bakımından çağdaş, içerik bakımından zamansız (intempestif) bir oyun. Kalabalıklarda yalnız iki karakterin/özneliğin ortaya çıkardığı bir tekillik. Konformizme karşı değil, onu aşındırarak içten oyan bir eylem. Sorulacak için sorular için, öznelik ve hakikat biçimleri arasındaki ağları örmek, sonra bozup tekrar örmek için bize sunulan bir 'alet çantası'<sup>10</sup>. ■

1 Deleuze'un 'Ligne de fuite' terimi için bkz: Gilles Deleuze, Dialogues, avec Claire Parnet, Ed. Flammarion, 1977, p. 47., burada hem deleuzyen, hem de günlük anlamında kullanılır.

2 Foucault, Michel: Dits et écrits t.IV p.418  
3 Michel Foucault, Histoire de la sexualité, t. III, Le souci du soi, Gallimard, coll. TEL, 1994, p.334

4 Foucault 'asetizm' sözcüğünü çok genel bir anlamında, yani ahlaki çilelik anlamında kullanmaz.

5 Foucault, Michel: Dits et écrits t.IV p.418  
6 Claire Parnet, Pourparlers, Minuit, 1990.

7 Ulus Baker, Aşındırma Denemeleri: Ulus Baker, aşındırma denemelerinde konformizmi, yerleşik kabulleri, ezberleri, kalıplaşmış fikirleri problematikleştirerek hakim bakış açılarının oluşturduğu koruyucu kabuğu aşındırmayı elzem görür. Kısaca genel kabul görmüş argümanları kuramsal olarak sorgulamak, didikleme ve olguları yersizyurtsuzlaştırmaya dayalı bir cabadır. Deleuzyen bir tavırla direkt bir çarpışmaya girilmez, kenar ve köşelerden yavaş yavaş aşındırarak genel görüşü sorgulanır hale getirir.

8 Siyah Hareketler terimiyle Black Panthers ve Black Guerilla Family'i kastediyorum.

9 Ali Akay'ın Akbank Sanat'taki Anti-Edele konferansından, 3-25 Şubat, 2011

10 Gilles Deleuze, 'Les intellectuels et le pouvoir. Entretien entre Michel Foucault et Gilles Deleuze', L'Arc, no 49, Aix-en-Provence, 1972.