

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ

**PHILIP RIDLEY'İN "KÜRKLÜ MERKÜR" ADLI OYUNUNUN
DRAMATURJİK OLARAK İNCELENMESİ ve "DARREN"
KARAKTERİNİN ANALİZİ**

Yüksek Lisans Tezi

RIZA KOCAOĞLU

İSTANBUL, 2010

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLERİ OYUNCULUK PROGRAMI

PHILIP RIDLEY'İN “KÜRKLÜ MERKÜR” ADLI OYUNUNUN
DRAMATURJİK OLARAK İNCELENMESİ ve “DARREN”
KARAKTERİNİN ANALİZİ

Yüksek Lisans Tezi

RIZA KOCAOĞLU

Tez Danışmanı: ÖĞR. GÖR. ZURAB SIKHARULIDZE

İSTANBUL, 2010

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLERİ OYUNCULUK PROGRAMI

Tezin Adı: Philip Ridley'in "Kürklü Merkür" Adlı Oyununun Dramaturjik Olarak İncelenmesi ve "Darren" Karakterinin Analizi

Öğrencinin Adı Soyadı: Rıza Kocaoğlu

Tez Savunma Tarihi:

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Enstitümüz tarafından onaylanmıştır.

Prof. Dr. Selime SEZGİN

Enstitü Müdürü

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğunu onaylarım.

Öğr. Gör. Zurab SIKHARULIDZE

Program Koordinatörü

Bu Tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak yeterli görülmüş ve kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmzalar

Öğr. Gör. Zurab SIKHARULIDZE

Doç. Dr. Melih Zafer ARICAN

Öğr. Gör. Tamar KHORAVA

ÖZET

PHILIP RIDLEY'İN “KÜRKLÜ MERKÜR” ADLI OYUNUNUN DRAMATURJİK OLARAK İNCELENMESİ ve “DARREN” KARAKTERİNİN ANALİZİ

Kocaoğlu, Rıza

İleri Oyunculuk Programı

Tez Danışmanı: Öğr. Gör. Zurab Sıkharulidze

Şubat 2010, 40 Sayfa

İngiliz genç yazarlarından Philip Ridley 1990’larda başlayan “in-yer-face” tiyatrosu hareketi yazarlarından. Bu hareket başlangıcından gelişimine incelenmiştir. Sonra yazarın yaşamı ve sanat anlayışı, ürünleri belirtilmiştir. Yazarın Kürklü Merkür oyunu, zaman, mekan algısı içinde, olaylar zincirine bağlı olarak, anlam birimleri, metaforları ile incelenmiştir. Bu inceleme ışığında oyunun başkişilerinden “Darren” karakterinin analizi yapılmıştır.

Anahtar kelimeler: İn-yer-face, Kürklü Merkür, Philip Ridley.

ABSTRACT

THE DRAMATURGICAL RESEARCH OF MERCURY FUR BY PHILIP RIDLEY AND THE CHARACTERISTIC ANALYSIS OF “DARREN”

Kocaoğlu, Rıza

Acting Master Programme

Thesis Advisor: Academic Lecturer Zurab Sıkkharulidze (MA)

February 2010, 40 Pages

The English author Philip Ridley is one of the important play writers of the “in-yer-face” movement started in 1990s in theatre area. In this dissertation, I analyzed the beginning and the development of the in-yer-face movement and specified the life of Philip Ridley, his artistic vision and works of art. Also, I studied the play, *Mercury Fur*, in terms of the perception of time/space and the meaning and made a metaphorical research, by depending on the chain of events. Finally, in light of the foregoing, I analyzed “Darren” who is one of the protagonists of the play.

Key Words: In-yer-face, Mercury Fur, Philip Ridley.

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ.....	1
2. PHILIP RIDLEY’NİN YAŞAMI, SANATI VE ESERLERİ.....	8
3. PHILIP RIDLEY’NİN KÜRKLÜ MERKÜR OYUNUNUN OLAY DİZİSİNE BAĞLI İNCELENMESİ.....	12
4. KÜRKLÜ MERKÜR OYUNUNDAKİ DARREN KARAKTERİNİN ANALİZİ.....	31
5. SONUÇ.....	33
KAYNAKÇA.....	35

1.GİRİŞ

Kürklü Merkür, İngiliz yazar Philip Ridley'in yetişkinlere yönelik yazdığı beşinci uzun oyunudur. Oyunun prömiyeri 2005 yılında Plymouth Royal Theatre'da yapılmış ve büyük yankı uyandırmıştır. On yıldır Philip Ridley'in yayıncısı olan Faber and Faber oyun metnini basmayı reddetmiştir. Her oynanışında, sahnede sergilenen şiddet ve tehdit ortamından etkilenen seyircilerin bir kısmının, oyunu terk ettiği görülmüştür.

Eleştiriler de en az oyun kadar ateşlidir. The Daily Telegraph'tan Charles Spencer oyunla ilgili çalışan herkesin "alçak" olduğunu söylemiş ve hatta Ridley'in "kendi hastalıklı fantezileriyle doyuma ulaştığını" ileri sürmüştür. Ancak oyunu destekleyen pek çok yorum da yapılmıştır. Örneğin The Sunday Times'tan John Peter oyunu "tam anlamıyla bir 11 Eylül oyunu" olarak tanımlamış ve herkesin oyunu görmesi gerektiğini söylemiştir.

Bu tartışmalara rağmen belki biraz da bu nedenden kaynaklı olarak oyun uzun süre kapalı gişe oynamıştır. Sonunda, oyunu izlemeye gelenleri çoğunluğunu coşkulu genç bir seyirci kitlesi oluşturmaya başlamıştır. Oyun daha sonra dünyanın pek çok ülkesinde sahnelenmiştir. Ülkemizde de oyunu ilk kez 2007-2008 sezonunda tiyatro Dot sahnelemiştir. Kurulduğu 2005'den bu yana şiddetli, politik ve kışkırtıcı repertuar seçimleri ve İstanbul'un tiyatro hayatına getirdiği yeni biçim anlayışıyla dikkat çeken ve nitelikli bir seyirci kitlesi yakalayan Dot, oyunu Cem Kurtuluş'un çevirisiyle ve Murat Daltaban rejisiyle sahnelemiştir. Oyun, iki sezon boyunca seyirciyle buluşmuştur.

Ridley'nin oyunu yaratma sürecini tetikleyen ilginç bir öyküsü vardır. Ridley, arkadaşları ile Londra'nın merkezinde nezih bir bara gitmiştir. Arkadaşları genç yaşlarda iyi paralar kazanmışlar, rahat ve konforlu bir yaşam sürdürüyorlardır. Barda aralarında seyrettikleri pornolar üzerine sohbet etmeye başlamışlardır. Ridley, arkadaşlarının bu pornolar hakkında

konuşma biçimlerini kalpsizlik olarak nitelendirip, hatta yaratıklar hakkında konuşuyorlarmış gibi davrandıklarını söylemektedir. Buradan yola çıkarak bir oyun yazmaya başlamıştır. Oyunun ana karakteri üst sınıfta bulunan ve bir yıllık ömrü kalmış bir adamdır ve son isteği her türlü fantezisinin gerçekleşebileceği bir parti hazırlatmak ister. İlk taslakta oyun tamamen parti konuşunun bakış açısından anlatılmaktadır. Ancak Ridley, daha sonraki aşamada oyunun bakış açısını değiştirmiştir ve parti hazırlığındaki insanların gözünden anlatmıştır. Yazar bu değişikliği, hikayeyi daha güçlü kılacağı ve daha ilginç kılacağından dolayı yaptığını söylemektedir.

Philip Ridley, İngiltere’de 1990’larda başlayan “in yer face” olarak nitelendirilen akımın öncülerinden ve en güçlü yazarlarından. Şehirli ve modern şimdiki zamanı konu edinen in-yer-face tiyatrodaki yeni bir hareket değildir. Fütüristlerde izleyeni manipüle etme, aşağılama yoluyla kışkırtma anlayışı vardır. Dışavurumcularda da bu yönelişi tetikleyen bir çıkış cümlesi, anahtar bir cümle vardır işte bu yöneliş “your” sözcüğünün argo deyimle “yer” sözcüğüne dönüşmesi sonucu tiyatrodaki “in-yer-face” yeni bir eğilimin habercisi olmuştur.

In-Yer-Face önce edebiyattaki yerini alan bir anlayış sonra sırasıyla sinemada, müzikte de adından söz edilen bir kavramdır. Tiyatrodaki kavramsal olarak ortaya atılışı ise Britanyalı tiyatro eleştirmeni ve Boston üniversitesinin London Graduate Journalism programının yardımcı öğretim üyelerinden olan Aleks Sierz tarafından oldu. Sierz’in ilk baskısı 2001 yılının Mart ayında yapılan In-Yer-Face Theatre kitabıyla bu anlayışın popülerlik kazanması sağlanmıştır. 1998 de yayımlanan New Oxford Sözlüğü’nde “Pervasızca, agresif, kışkırtıcı, aldırılmaması olanaksız” tanımı ile Collins English Sözlüğü’nde “Yüzleştirilen, yüzüne yüzüne ya da yüz yüze getiren” anlamı verilmiştir.

1950’lerin ortasında öfkeli genç kuşak yazarı Arnold Wesker, daha çok da John Osborne’un tiyatrodaki yaptığını 1990’larda Jez Butterworth, David Eldridge, Sarah Kane, Martin McDonagh, Mark Ravenhill ve Judy Upton hep birlikte hayata geçirmişlerdir.

İngiltere’de ve özellikle de genç oyun yazarlarının yönelişi olan bu tarz tiyatro anlayışı sahnede daha doğrusu oyun alanında şiddete, müstehcenliğe ve izleyeni şoke eden özellikleriyle kimi zaman seyirciyi sarsmaya kimi zaman da onları oyuna katılmaya yönlendiren dar alandaki paslaşmalara yönelmektedir.

İngiltere’de 1990’ların başında düzenlenen bir yarışmayla “Black Box” (Kara Kutu) adı verilen küçük salonlarda oynanmak üzere yazılacak oyunlar için oyun yazarlarına çağrı yapılmıştır. Bu yarışmaya katılan tüm oyunlarda sert bir dil, cinselliğin aşırıya kaçan kullanımı ve yoğun bir şiddet olgusu dikkat çekmekteydi. Yazarlar bugün için doğal sayılabilecek ve yaşamın içinde var olan şiddeti sunarken kabul edilebilir olanın da sınırlarının zorlandığını görmekteyiz. Ele aldıkları temalar atlanamayacak kadar yanı başımızda cereyan eden ama görmezden gelmeyi yeğlediğimiz olaylardır. Savaş, ileri boyuttaki şiddet çeşitlemeleri, iletişimsizliğin yok ettiği bireyler, kısacası metropol insanın tüm sorunları, çaresizlikleri, bireyin umarsızlığı... Günümüzde sorgulanması gereken bu temalar oyunlarda sert bir biçimde su yüzüne çıkmaktaydı ve Aleks Sierz şöyle diyordu: “Bu oyunlar bundan 30 yıl önce yazılamazdı. In-yer-face güncel bir tiyatrodur.”

Aleks Sierz, bu kavramı günlük dilde kullanımı ile kendisine mal ederken çağdaş yazarlardan Simon Gray, Japes adlı (2001 Şubat’ında Londra’da prömiyer yapan) oyununda yer alan bir diyalogu tanımlamak adına bu kavramı kullanmıştır. Dilimizde karşılığı yüzünüze karşı tiyatro ya da yüzüne tiyatro diyebiliriz.

1970’lerde bir kınama terimi olarak spor gazeteciliğinde de kullanılmaya başlayan “in-yer-face” 1980’lerde daha normal ve kabul görür bir argo terim olmuştur. 1990’larda ise saldırgan, kışkırtıcı, yüz­süz ve küstah anlamını taşır hale gelmiştir. Bu anlayışın Türkçe karşılığı olarak “suratına tiyatro” da denilmektedir. Bu konuda ayrıntılı araştırmalarını ve düşüncelerini kaleme aldığı kitabında Aleks Sierz “deneyimsel, tecrübesel tiyatro” tanımını da kullanmaktadır.

Kökleri 1960'lara dek uzanan bu anlayışın geçmişte bir ucunda Alfred Jarry'nin olduğunu ve Antonin Artaud'ya kadar uzanabileceğini söylenebilir. Artaud şok ederek daha derin anlamı arama, bedensel duyumsama ve zihinsel kavramaya önem vermektedir. Bu hareketin ivme kazanması ise 1990'larda olmuştur. Bu yönelim daha çok İngiltere'de yazarlarını oluşturmuştur.

David Eldridge'e göre sol düşüncenin giderek yönünü yitirdiği, soğuk savaşın serbest piyasayı tehlikeli bir duruma getirdiği dönemin "Thatcher'ın Çocukları" adını verdiği genç kuşağın tepkileriyle bağdaştırmıştır. Şok estetiği genel sanat tekniği değil, kullanılan bir araçtır. Neyin doğal, neyin gerçek olduğunu sorgular.

Aleks Sierz, zamanla in-yer-face tiyatro yazarları Mark Ravenhill, Joe Penhall ve Martin McDonagh gibi yazarların oyunlarının National Theatre ve West End gibi tiyatrolarda oynanması, Sarah Kane'in Avrupa üniversitelerinde okutulması ve avangart yazarların popüler kültür tarafından içselleştirildiğini vurgular. Avangartlarda egemen tarz ilkesi kırılır, biçem ve biçim ilkeleri yoktur ve dinamizm sınırsızlıkla gelişir.

In-yer-face pervasızca agresif ve kışkırtıcı, aldırılmaması olanaksız bir tiyatro anlayışıdır. Makul sınırları aşan bir yapısı vardır, "yüzleşme draması" diye tanımlanabilir ve kavram olarak da yüz­süz ve küstah anlamını kapsar. Tabuların yıkıldığı, dokunulmaz konuların irdelendiği bir harekettir.

In-yer-face seyircinin tahmin yürütmesine izin vermeden aşırı ve uçtaki duyguları hissettirme yolunu seçer. Buna saldırarak tiyatroyu canlı tutma çabası da denilebilir. Özetle hareketin genel özelliklerini şu şekilde derleyebiliriz: In-yer-face tecrübeye dayanır, süreçle ilgili olduğu için günceldir. Sierz, araştırmasında ana çerçeveyi deneyimsel, tecrübeye dayanan üzerine kurmakta ve şöyle demektedir: "Bu tiyatro sadece aşırı gerçekçi ve duygusal olmasından ötürü iyi değil, size de oluyor gibi olmasından dolayı çok iyi" Bize burada

anlatılan oyunları izlerken koltuğunuza yaslanmadan, tam tersine gözünüzün önünde olan bitene daha da yaklaşarak olanları içinizde hissetmeniz, tecrübe etmenizdir.

In-Yer-Face seyircisini kullandığı dil ve imgelerle şaşırtan bir bakıma kişisel alana tecavüz olarak da tanımlanabilecek bir tiyatro anlayışıdır. In-Yer-Face, her türlü kötülüğün olasılığını sergiler. Özdenetimimizin sınırlarını sorgular. Tabuların yıkıldığı bir anlayış bu anlamda dolaysız bir tiyatro anlayışıdır, izleyicinin yüzüne karşı direkt olarak yapılır.

Bu tiyatro anlayışı için Aleks Sierz “çok kuvvetli içgüdüsel tavrın izleyenleri tepki vermeye zorunlu kılması ya izleyenin çekip gitme isteğine ya da gördüğü şeyin en iyisi olduğuna karar verdiği gibi, başkalarının da izlemesini istemeleriyle sonuçlanıyor”, demektedir. Bu yönelişte orta halli bir karar yerine iki ayrı uç karar vardır. Tiyatrodaki haz duygusu yerini oyun olmayan çıplak, sert ve boğucu gerçekçiliğe bırakmış durumda bu tiyatrodaki gerçekler, gerçekçilik anlamında değil, olsa olsa yeni gerçekçilik olarak adlandırılabilir. Üstelik bu tarz yaklaşım küreselleşmede kendini daha çabuk ve yoğun biçimde hissettirir.

Gösteren ve anlatan olmaktan çok deneyimleten ve hissettiren bir tiyatro anlayışıdır. Eylemler şiddete dayalı, sözde ise küfür ve argodan çok yararlanılmaktadır, agresif ve provakatif özelliği ile dikkat çekmektedir. In-yer-face zaten doğası gereği belli kalıplar içine kalıplar içine sokulamamaktadır. Yazarlar oyunları kendi üsluplarında yazarlar.

In-Yer-Face ahlaki normları sorgular, aşağılama yoluyla tabuların üzerine gider ve tabuların yıkılmasına yöneliktir. Bu anlayışta gözle görülmeyen yaşamlar sahneye taşınır. Bu tiyatro anlayışı özgür zihnin utanmazlıklardan temizlenip arınmasıdır. Bu bağlamda açıklık ve netlikle gizli kalanları açığa çıkarır ve seyirciler de böylece yol alır.

Bu hareketin en güçlü oyunlarından olan Ridley’in Kürklü Merkür adlı oyunu, bir gelecek kurgusu, bir distopya, bir paranoya olmanın ötesinde göndermeleriyle, neredeyse bugüne dair, sağlam bir tanımlama getirme; bir fark ettirip sorgulatma çabasıdır. Üstelik bir gelecek

kurgusu yapmasına rağmen, işaret ettiği şeyler günümüz dünyasına hiç de uzak değildir. Diktatörler arenasına dönen yaşadığımız dünyanın, vahşi kapitalizmin tüm ağırlığı ve acımasızlığıyla hüküm sürdüğü kıraç bir toprak parçasına dönüştüğünü görmemiz hiç çok zor değildir çünkü sistemin türlü türlü manipülasyonla belleksiz kıldırılmaya çalıştığı insanlık, barbarların, muktedirlerin diktasında hala ayakta kalma mücadelesi verse de inkâr edilemez bir karanlığa doğru adım adım sürüklenmektedir. Günümüz modern bireyinin savaşımlara, ölüm haberlerine, kan ve vahşet haberlerine artık kanıksamış, donuk gözlerle bakmasının nedeni de budur. İnsanlığın ülkesinin yıkıldığı, fark ettirilmeden felakete doğru sürüklendiği o uzak sanılan gelecek, karamsar bir değerlendirme, bir paranoya olarak görülse de hiç de öyle uzak değildir, canını yaktığı her insanın, her an başucunda, açık seçik bir bilgi olarak durmaktadır hatta. Seyirciyi iki saatlik bir cehennem yolculuğuna çıkarıp, oradan yara almadan çıkmasına izin vermeyen, fazlasıyla yara almış karakterlerin elinden zorla tutturup seyirciyi onlarla yol almaya zorlayan ve bittiğinde bitmeyen, içinde yaşadığımız dünyayı tüm çıplaklığı ile sorgulamaya davet eden oyun, birçok eleştirmen ve kuramcı tarafından 21. yüzyılın en önemli tiyatro metinlerinden sayılmaktadır.

Oyun birçok sorudan oluşmaktadır. Bunların en önemlisi ise, oyunun ana temasını da oluşturan dil kaybolursa, tarih bilinci, hatıralar kaybolursa insanlığa ne olur sorusudur. Yazarın daha önceki oyunları tamamen anlatıcılık üzerine odaklanırken bu oyun tamamen anlatıcılık geleneğinin yıkıldığı bir dünya ile ilgileniyor. İnsanları anlattıkları hikayeler eşsiz ve farklı kılıyor. Eğer bu yok olursa, figürlerin nereden geldikleri, ailelerinin kimler olduğu ve nasıl bir hikayeleri olduğu bilinmez ise yaşam içinden çıkılmaz bir kaosa sürüklenir. İşte bu noktada oyun kişileri olağan durumu kabullenip hayatlarını sorgulamadan yaşamaya devam ediyorlar. Onları insan yapan şeylerin; ahlak, sevgi, empati gibi kavramların kaybolduğu bir dünyada yaşıyorlar.

Parti hazırlığındakiler oyun boyunca insanlaşırlar. İnsani özelliklerini ve değerlerini geri kazanırlar. Oyunda yaratılan dünyada, herkesin yaşadığı ama artık hatırlanamayan ortak tarih ve de yine hatırlanamayan bireysel tarihler tehdit unsuru olarak karşımıza çıkar. Oyunda da sözü geçen hikayede olduğu gibi tarih bir labirente adeta minator gibi hapsedilir.

Oyunda olduđu gibi son yıllarda Amerika Birleşik Devletleri'nin de gerçek hikayeleri toprağın altına gömüp kendi amaçları doğrultusunda yeni bir tarih yazma çabası içerisinde olduđu bilinen bir gerçektir ve bu olgu bizi simülasyon kavramına yöneltir. Bu nedenle de birçok kuramcı ve tiyatro insanının ortak fikri oyunun çok güçlü bir politik yanı da olduğudur. Hatta oyunun Almanya'daki gösteriminde ismi Siyah Kelebekler olarak kullanılmıştır. Oyunun dramaturgu bu adın metaforik olarak gerçek ve düşüncesel zehirleri kast ettiğini, bütün dünya tarihindeki toplumsal ve bireysel şiddetlerin tümünü - 11 Eylül, Vietnam, atom bombaları, savaşlar, tecavüzler, şehir çeteleri gibi - sembolize ettiğini söyler.

Ridley, oyunun sonunu ne iyimser ne de kötümser değerlendirilmesi gerektiğini söyler. Oyunun sonunda ana karakterleri var olan şartlar altında bir karar vermeleri gerekir ve bu kararı verirler. Ridley, amacının asla bir katharsis yaratıp seyirciye mesaj vermek olmadığını sadece seyircinin iki saat sürecek bu hikayeye tanık olmasını ve tecrübe edinmesini istediğini belirtir.

Oyunu, barındırdığı metaforlar, anlam birimleri, zaman-mekan algısı ve biçimi ile çözümleyerek oyunun baş kişilerinden Darren'ın ruhsal yapısını, üstün konumunu, amacını algılamaya çalışacağız. Bu izlekte ilerleyerek 21. yüzyıl tiyatrosunun ilerlediği yolu, vizyonunu, misyonunu, içerik ve biçim algısını da gözlemleyebileceğiz.

2. PHILIP RIDLEY’NİN YAŞAMI, SANATI VE ESERLERİ

İngiliz oyun yazarı Philip Ridley’in çalışmaları tehditkâr ama büyüleyici; stili ise barbar güzellik olarak tanımlanmaktadır. Tiyatro dışında birçok sanat türünde de çalışmalar yapan Ridley, tek kişilik kültürel devrim olarak anılırken kendini yalnızca bir hikayeci olarak tarif etmektedir.

Philip Ridley halen yaşadığı ve çalıştığı Londra’nın doğu yakasında doğmuştur. St. Martin’s School of Art’ta resim eğitimi almıştır. Öğrencilik yıllarında, performans sanatı ile ilgilenmeye başlamış ve kendi tiyatro grubunu kurarak birçok prodüksiyonda oyunculuk yapmıştır. Ridley’in yazdığı senaryolar ve yönettiği filmlerin arasında 11 Uluslararası ödül alan “The Reflecting Skin” ve Porto Film Festivalinde en iyi yönetmen ödülünü alan “The Passion of Darkly Noon” sayılabilir. Yazıp yönettiği 3. filmi Heartless ise ilk kez 2009 yılında Frightfest Korku Filmleri Festivali’nde gösterilmiştir. Jim Sturgess, Clemence Poesy, Noel Clarke, Eddie Marsan, Luke Treadaway ve Timothy Spall’in rol aldığı film 2010 yılının mart ayında İngiltere’de gösterime girecektir. Ayrıca, Ridley’nin önsözü ile, Vincent River, Mercury Fur, Leaves Of Glass ve Piranha Heights oyunlarının yer aldığı yeni bir oyun kitabı geçtiğimiz yıl şubat ayında yayınlanmıştır.

Romanlar, çocuk kitapları, gençlik oyunları ve kısa hikâyeler de yazan Ridley, tüm bunların dışında aynı zamanda, başarılı bir fotoğrafçıdır. Ayrıca Nick Bicat ile birlikte The Passion of Darkly Noon adlı filmde söylenen iki şarkıyı yazmıştır. Gençler için bir opera olan “Tarantula in Petrol Blue” Ridley’nin librettosu ve Ana Meredith’in müzikleriyle 2009 yılında şubat ayında Aldeburgh Music tarafından sahnelenmiştir.

Philip Ridley, The Evening Standard’ın Most Promising Newcomer to British Film (Britanya Sinemasının Ümit Vadeden Kişisi) ve Most Promising Playwright (Umut Vadeden Oyun Yazarı) ödüllerini kazanmıştır. Kendisi bu ödüllerin ikisini de alan tek kişidir.

Yazarın tüm çalışmaları şunlardır:

Edebiyat

- i. 1986 - Embracing Verdi (kısa öykü)
- ii. 1987 - Leviathan (kısa öykü)
- iii. 1988 - Crocodilia (roman)
- iv. 1989 - In the Eyes of Mr. Fury (roman)
- v. 1989 - Mercedes Ice (çocuk romanı)
- vi. 1990 - Flamingoes in Orbit (kısa öyküler)
- vii. 1990 - Dakota of the White Flats (çocuk romanı)
- viii. 1991 - Krindlekrax (çocuk romanı)
- ix. 1994 - Meteorite Spoon (çocuk romanı)
- x. 1995 - The Hooligan's Shampoo (çocuklar için kısa öyküler)
- xi. 1995 - Kasper in the Glitter (çocuk romanı)
- xii. 1996 - Alien Heart (kısa öykü)
- xiii. 1997 - Scribbleboy (çocuk romanı)
- xiv. 1998 - Wonderful Insect (kısa öykü)
- xv. 2000 - Vinegar Street (çocuk romanı)
- xvi. 2002 - Mighty Fizz Chilla (çocuk romanı)
- xvii. 2005 - Zip's Apollo (çocuk romanı)
- xviii. 2007 - Love Songs for Extinct Creatures (şiiir)

Tiyatro

Yetişkin Oyunları

- i. 1991 - The Pitchfork Disney
- ii. 1992 - The Fastest Clock in the Universe
- iii. 1994 - Ghost from a Perfect Place
- iv. 2000 - Vincent River
- v. 2005 - Mercury Fur
- vi. 2007 - Leaves of Glass
- vii. 2008 - Piranha Heights

Gençlik Oyunları

- i. 1996 - Fairytaleheart
- ii. 1996 - Sparkleshark
- iii. 2003 - Brokenville
- iv. 2004 - Karamazoo
- v. 2004 - Moonfleece
- vi. 2008 - Feathers in the Snow

Çocuk Oyunları

- i. 2002 - Krindlekrax
- ii. 2004 - Daffodil Scissors

Librettoları

- i. 2007 – On Such A Day (konser parçası)
- ii. 2009 - Tarantula in Petrol Blue (opera)

Sinema

- i. 1988 - The Universe of Dermot Finn (kısa film)
- ii. 1990 - The Krays (senaryo yazarı)
- iii. 1990 - The Reflecting Skin (senaryo yazarı ve yönetmen)
- iv. 1995 - The Passion of Darkly Noon (senaryo yazarı ve yönetmen)
- v. 2010 - Heartless (senaryo yazarı ve yönetmen)

3. PHILIP RIDLEY’İN KÜRKLÜ MERKÜR OYUNUNUN OLAY DİZİSİNE BAĞLI İNCELENMESİ

Philip Ridley’in beşinci büyük oyunu olan Kürklü Merkür bilinmeyen bir gelecek zamanda geçen şiddetli bir distopya hikayesidir. Distopya, çoğunlukla ütöpik bir toplum anlayışının anti-tezini tanımlamak için kullanılmaktadır. Distöpik bir toplum otoriter - totaliter bir devlet modeli ya da benzer bir başka baskıcı sistem altında karakterize edilir.

Kelime ilk defa John Stuart Mill tarafından kullanılmıştır. Filozofun Yunanca bilgisi göz önüne alınırsa, kelimeyi "ütopyanın tersi" olarak değil, "kötü bir yer" anlamında kullandığı anlaşılmaktadır. Yunanca bir ön-takı olan dys/dis, "kötü", "hastalıklı" ya da "anormal" anlamını taşır. "ou" takısı ise "yok", "değil" anlamını taşır ki, ütopya (outopia) Yunanca'da "olmayan yer" demektir. Aslında ütopya, "güzel yer" anlamına gelen Eutopia 'ya bir gönderme yapar. ("eu" öntakısı "iyi, güzel" anlamı katar.) Yani distopya ile ütopya, dysphoria ile euphoria 'nın birbiriyle karşıt olduğu gibi karşıt değildir.

Daha "iyi" bir toplum yaratmak için verilen çabaları tanımlama amacıyla kullanılan bir terim olan ütopya, gelecekte var olabilecek hayali bir şehri, ülkeyi veya dünyayı belirli bir kavram dâhilinde tarif eder. Köken olarak Yunanca "yok/olmayan" anlamındaki 'ou' ve "yer, toprak, ülke" anlamındaki 'topos' sözcüklerinden türemiş olan kelimenin kullanımı, İngiliz hümanist düşünür Thomas More'un 1516'da yazdığı "Ütopya" isimli kitabıyla yaygınlaşmıştır. İçeriği ekonomik, siyasi, tarihi, dini veya teknolojik olabilen ütopya, roman türüne has ayrıntılarla geliştirilmiş, sistemli ve genellikle gerçekçi bir hayaldir. Tersisi ise kötüdür.

Kötümser bir bakışla hayal edilen veya tasarlanan toplum düzenlerinin veya karanlık gelecek tablolarının adıysa distopya olmuştur. "Karşı ütopya", "ters ütopya" veya "anti ütopya" olarak da adlandırılan bu kavram, ütopyanın antitezi olarak adlandırılabilir. Ütopya cennetse

distopya cehennemdir. Ütopya tatlı rüyaysa distopya kâbustur. Ütopya bahçeyse distopya bataklıktır. Ütopya gün ışığıysa distopya gecenin karanlığıdır.

Genellikle otoriter veya totaliter bir hükümet gibi sindirici, zalim ve ağır bir sosyal kontrol mekanizması üzerine şekillenen distopya kurgusu, günümüzde ütopyaya göre çok daha popülerdir. Ütopya klasik ve sıkıcı bir türken, distopya popüler kültürün yeni fetişi konumundadır. Son yıllarda filmler, kitaplar, çizgi romanlar arasında sayısız distopya örneği bulunmaktadır. Bunun nedeni açık; ütopyanın gayet iç sıkıcı, distopyanın ise son derece zevkli bir seyri vardır. Bu durum biraz da ‘Gündüz Vassaf’ın “Cehenneme Övgü” kitabında altını çizdiği gibi, insanoğlunun cennete gitmek istemesine rağmen cennetten çok cehennemi merak ediyor olması gerçeğine benzetmektedir.

Yazın tarihindeki en önemli kabul edilen iki distopya kurgusu, iki ayrı İngiliz yazara aittir: ‘Bin Dokuz Yüz Seksen Dört’ (George Orwell) ve ‘Cesur Yeni Dünya’ (Aldous Huxley) ‘Cesur Yeni Dünya’ adını Shakespeare’nin bir oyunundaki replikten, “1984” ise 1948’de yazılmış olmasından almaktadır.

Neil Postman, “Televizyon: Öldüren Eğlence” kitabının önsözünde söz konusu iki distopyayı zekice karşılaştırır ve Orwell’in değil, Huxley’in kehanetinin gerçekleştiğini iddia eder:

Orwell’in uyarısı, dıştan dayatılan bir baskının bize boyun eğdireceği yönündedir. Huxley’in görüşüne göre ise insanları özerklikleri, olgunlukları ve tarihlerinden yoksun bırakmak için Büyük Birader’e gerek yoktur. Huxley’e göre insanlar süreç içinde üzerlerindeki baskıdan hoşlanmaya, düşünme yetilerini dumura uğratan teknolojileri yüceltmeye başlayacaklardır. Orwell kitapları yasaklayacak olanlardan korkuyordu. Huxley’in korkusu ise kitapları yasaklamaya gerek duyulmayacağı, çünkü artık kitap okumak isteyecek kimsenin kalmayacağı şeklindeydi. Orwell bizi enformasyonsuz bırakacak olanlardan, Huxley pasifliğe ve egoizme sürükleyecek kadar enformasyon yağmuruna tutacak olanlardan korkuyordu. Orwell hakikatin bizden gizlenmesinden, Huxley hakikatin umursamazlık denizinde boğulmasından korkuyordu.

Gerçekten de Huxley, Cesur Yeni Dünya’nın önsözünde geleceğin totaliter devletinde kölelerin köleliklerini sevdiği için zor kullanılmadan yönetilecekleri bir devlet olduğunu yazar ve “köleliği sevdirmek gazete yayıncıları ve okul öğretmenlerine verilmiş bir görevdir” diye ekler.

Orwell, 1984 romanında insanların acı çekerek denetlenişini anlatır. Huxley'in Cesur Yeni Dünya'sında ise denetleme insanları hazzı boğarak gerçekleştirilmektedir. Orwell bizi nefret ettiğimiz şeylerin mahvetmesinden korkarken Huxley, bizi sevdiğimiz şeylerin mahvedeceğinden korkuyordu ve Orwell daha estetik, derin ve sosyolojik olmasına rağmen Huxley'in kehaneti doğru çıkmıştır. Kürklü Merkür'de dünyanın sonuna yaklaşılacak bir zamanda, terörün ve şiddetin hakim olduğu bir dünyada, zenginlerin çok zengin, yoksulların çok yoksul olduğu bir çağda, bir grup gencin hayatta kalabilmek için düzenledikleri ahlaksız ve sınırsız seks partilerinden birinin yapıldığı eski ve boş bir apartman mekanında geçen bir distopya örneğidir.

Oyun, Londra'nın doğu ucunun metruk bir bölgesinde metruk bir apartman dairesinde geçmektedir. Londra'nın içi boşalmış apartmanlarından herhangi birisidir. İnsanlar artık evlerini boşaltıp daha güvenli yerlere yerleşmektedirler. Terk edilmiş bu binada kimse onların sesini buradan duymaz. Güvenli olmayan tüm bu ortamın içinde Spinx ve çetesinin işlerini yoluna koyabilmesi için güvenli bir mekândır. 10 yaşında bir çocuğu bağırarak çağıra öldürecek ve sonra tüm kalıntıları kolayca yakıp yok edebilecekleri kadar güvenli bir mekândır. Çünkü buraya kimse uğramamaktadır.

Burasının geçmişte sıradan bir çekirdek ailenin yaşadığı sıradan bir ev olduğu düşünüldüğünde bu oda aile kurumunun yıpranmışlığı ve çökmüşlüğü de simgesi niteliktedir. Sıradan çekirdek aile kurumu artık pislik ve tozla kaplanmış. Onların yaşadığı yerler artık çocuk katletmek için kullanılan ölüm odaları haline gelmiştir. Mekan ve zamanın karışıklığı tüm oyun kişileri karmakarışık zihinlerin içinde koşturmakta ve yolu bulamamakta olduğunun bir göstergesidir.

Oyunun atmosferini doğal olarak etkileyen çevre faktörü, oyunun her noktasında hissedilmektedir. Oyun kişilerinin her davranışının nedeninde dışarıdaki dünyanın acımasızlığı ve korkunçluğu yer almaktadır. Vahşi hayvanların yaşadığı bir orman gibidir

artık tüm şehir. Kanun ve kural yoktur: yaşamak için öldürüp yok etmek gerekir. Barınmak için gasp etmek gerekir. Güçlü olan hüküm sürmektedir. Bir sürüye dahil olarak daha güçlenirsiniz. Ama tek başına yaşamaya ve avlanmaya çalışırsan, av olmanın işten bile olmadığı vahşi bir şehirdir. Hak, kanun, korunma yoktur. Suç hüküm sürer ama cezalandırma mekanizması çökmüştür.

Hiç güvenli olmayan bir ortam vardır. Bu güvensizlik kişileri savunmaya itmiştir. Kendini savunmak isteyen insan saldırmıştır. Herkes saldırı halindeki birer asker konumundadır. Birbirlerine, dükkanlara, müzelere, evlere saldırırlar. Bu saldırı ve güvensizlik ortamı tam bir savaş alanı görünümündedir. Hiç kimse evinde güvenle, huzurla oturamaz. Televizyonun karşısına ailece oturup güzel bir yemek yemek artık tarihin birer parçasıdır. Artık camları demir kepenklerle kapatıp, her an tetikte oturmak gerekmektedir. Her an, dışarıdan birisi saldırıp tüm aileyi yok edebilir. Bundan korunmak için silahlanmak gerekir. Bu sebeple tüm aile, yediden yetmişe silahlanır. Ve bu silahlar bir şekilde kullanılır. Sokaklarda silahsız gezmek çırılçıplak gezmekten farksızdır. Kimse kimseye güvenmez. Artık birisine adres sorduğunuz için vurulabilir, yolunuzu kaybettiğinizde, soyularak, gasp edilerek bıçaklanabilirsiniz. Bunu yapanlar şehrin herhangi bir sıradan insanıdır. Ve çok zengin olamayan herkes bu sıradan insanlardan birisidir. Kişiler, bireyselleşmiş ve kimsesizleşmiştir. Kimsesiz olmakta insanı korkutan ve yok edebilen bir durumdur. Herhangi bir çeteye ne pahasına olursa olsun dahil olmak insana güven vermektedir. Bir koruma kalkanına ihtiyacı vardır herkesin. Gerek demir kepenklerle, gerekse çocukları öldüren bir çeteye dâhil olarak bunu yapabilirler.

Oyun bilinmeyen bir yakın gelecekte geçmektedir. Fakat zaman oyun içinde farklı metaforlar taşımaktadır. 2000'lerin başında yeni bir çağ başlamıştır: “Şiddet Çağı”. Zaman kavramı iki alanda incelenebilir:

1. Yoğunluk
2. Oyunun geçtiği gün

Yoğunluk kavramı, sıkıştırılmış zamanı ifade etmektedir. Sıkıştırılmış zamanda, yani; sınırlı bir sürede yaşanan olaylar seyirciyi daha çok gerilime sürüklemektedir.

Oyunda birazdan başlayacak olan bir partiden söz edilir. Partinin başlamasına az zaman kalmıştır. Zamanında başlamazsa “Spinx” adında biri onların göz kapaklarını doğrayıverecektir. Parti için yapılaması gereken işler vardır. Ortalık temizlenecek, Lola ve parti hediyesi alınacaktır. Ve tüm partinin hava kararmadan bitmesi gerekmektedir. Tüm bunlar için sadece birkaç saatleri vardır. Bu süre içinde yetiştirilmesi gereken hayati önem taşıyan bir parti söz konusudur. Zamanın azlığı gerilimi artırır. Zaman azaldıkça, hava karardıkça seyirci ve oyun kişileri gerilir. Her şeyin sonuna gelinmiştir. Oyunun sonu dünyanın sonuyla özdeştir.

Yakın gelecekte geçen hikayede zamanın ne olduğu tam olarak söylenmez. Bu sebeple tam olarak bir tarih vermek mümkün değildir. Bugün yirmili yaşlarını sürenlerin çocuklarının zamanın durumuna bir bakış olarak değerlendirmek mümkündür. Zaman faktörü oyunda çok etkin ve çok etkilidir. Tüm konu ve olaylar hep zamanın etkisiyle yaşanmaktadır. Bugün öncüllerini gördüğümüz olaylar ustaca gelecek bir zamana taşınmıştır. Ve gelecek çok inandırıcı bir şekilde önümüze serilmektedir.

Oyun kişileri zamanın kişileridir. O günün sıradan insanı, bu günün gazetelerinde üçüncü sayfa haberlerine çıkan psikopat katilleridir. Her kişi günün getirdiği aşırı şiddetten nasibini almıştır. Ridley, gelecek zamanı kullanarak bir bilim kurgu yaratmamıştır. Bu çok çarpıcı durumların gösterildiği son derece sert biçime sahip metin, gelecek zamanı, öncüllerini gördüğümüz ufak tefek olayların ne boyutlara varabileceğini göstermek için başarıyla kullanır. Ridley, bugün yaşayanların da görebileceği bir tarih seçmesini bir uyarı olarak algılamak mümkündür. Çünkü gelecek zaman tehditler ve korkularla doludur.

Oyun Elliot ve Darren adlı iki kardeşin apartman dairesine girişi ile başlar. Daire bir labirent gibidir. Bu labirent onların yaşamına işaret eder. Darren, Elliot onu yalnız bırakıp önden

gittiği için ne yapacağını bilemez haldedir. Elliot 19 yaşındadır. Kelebek yemez. Bu yüzden hafızası diğerlerinden daha güçlüdür. Annesi, kardeşi ve kendisi babası tarafından öldürülmek istenmiştir. Babası onlara saldırmış ve hepsini ağır yaralamıştır. Kardeşini çok sever. Lola ile ilişkisi vardır. Kelebek satıcılığı yapmakta ve Spinx'in hizmetinde çalışmaktadır. Parti hazırlama işinde, Spinx'den sonra ikinci kişidir. Çocukluğunda babasının başucuna çaktığı raflardaki kitaplarını, başucundaki lambanın ışığında okumuştur. Tarihi araştırmış ve bilgi sahibi olmuştur. Kelebek yemediği için de tüm bu bilgileri unutmamıştır. Darren ise 16 yaşındadır, çocukluk travmaları ve sürekli kullandığı kelebekler yüzünden hafızasını kaybetmiştir. Elliot'a çok bağlıdır ve parti hazırlama işinde ona yardım eder.

Oyundaki ilk garip durum Darren'in biz kimdik sorusuyla ortaya çıkar. Oyunun absürd metinlerle ilişkilenen yanlarından biridir. Her parti için farklı kimliklere bürünürler. Darren kelebeklerin de etkisiyle kim olduğunu karıştırmaktadır. Kelebeklerin unutmak üzerine etkisini ilk kez görülmektedir.

Darren Elliot'dan gizlice kelebek yemiştir. Elliot onu yakalar. Elliot'ın kardeşi üzerinde söz hakkı olduğunu görürüz. Darren'da ondan korkar. İki kardeşin akıl anlamındaki farkları da belirmeye başlar. Kelebekler bir çeşit uyuşturucudur ve halüsinasyon etkisi yaratır. Kelebeklerin renklerinin yarattığı halüsinasyonlar farklıdır. Darren kelebek bağımlısıdır. Kelebeklerle detaylı bilgiye Elliot sahiptir. Kaçamak bir şey yapan Darren'dır. Elliot, onun kelebek yemesinden hoşnut değildir.

Elliot ve Darren parti için yer aramaktadırlar. Partinin başlamasına az zaman kalmıştır. Alelacele parti hazırlıklarının tamamlanması gerekmektedir. Zamanları azdır. Oyunun yoğunluk etkisi burada devreye girer. Dramatik özün temel özelliklerinden birisi olan yoğunluk özelliği metinde ustaca kullanılmıştır. Akşamki parti için az bir zaman vardır. Partinin tüm hazırlıkları tamamlanmalıdır. Parti elektrik olmadığı için hava kararmadan bitmelidir.

Spinx'in yoğunluk unsuruna (sıkıştırılmış zaman) etkisi Darren ve Elliot üzerindeki baskıda görülür. Ast üst ilişkileri ortaya çıkar. Darren'ın, Elliot'a bağımlı yanını görürüz. Darren, boş bir kâğıttır yaşamak için Elliot'a ihtiyacı vardır. Darren hiçbir şeyi umursamaz, rahattır, Elliot ise geçmişin ve bu günün tüm ağırlıklarını omzunda taşır. Darren, Elliot'ın boynuna doğum artığı gibi dolanmıştır. Elliot'ın üzerindeki ağırlıklar, onu Darren'a katlanamaz hale getirmiştir. Elliot onu öldürmekten bahsederken Darren, bu hikâyeyi bir masal gibi eğlenerek dinler. Aralarındaki kan bağı, ayak bağıdır.

Elliot: Biliyor musun? Tek başıma devam etmeliyim aslında. Herkes böyle düşünüyö zaten. Ha, söylemiyorlar tabi, kardeşimsin çünkü. Ama ne düşündüklerini çok iyi biliyorum ben. Elliot aşardı. Bir süperstar olabilirdi kolaylıkla, tam bi süpernova, şu kelebek beyinli kardeşi, Pakistanlı karıların kilometrelerce uzunluğundaki doğum artıkları gibi abisinin bileklerine dolanmamış olsaydı.

Darren yine geçmişlerine dair yeni bilgiler verir. Bunu geçmişi hatırlayarak yapar. Geçmişte sıcak bir aile yaşantısı yaşadıklarını öğreniriz. Darren bunları hatırladıkça keyif alır. Elliot, Darren'ın hatırlamasına şaşırır. Çocukluklarında oynadıkları oyunun bugünün dünyasında yeniden oynamaya başlarlar. Ruh ve enerji çocukluklarından çok daha farklıdır. İki kardeş birbirini severler. Sevme biçimlerini görürüz. Vurarak, şiddetle severler.

Parti mekanını tasvir ederler. Düzenlenip temizlenmesi gerektiğini ve partiden sonra mekânın yakılıp yok edildiğini öğreniriz. Parti mekânının ne için kullanılacağı merak unsurudur. Darren'ın hatırlamasıyla, partilerden sonra, parti mekanlarını yaktıklarını anlatılır. Elliot, Lola ile telefonda konuşur. Lola'nın kim olduğunu da merak ederiz. Bu durumda Lola yatağa bağlanacak bir fahişe gibi görünmektedir. Parti için temizlik yapılması gerektiğini ve onlarında farklı kimliklere büründüğü konuşulur. Parti nedir sorusu en büyük merak düğümüdür.

Elliot Spinx ile telefonda konuşur. Spinx yukardan her şeyi idare eder. Lola ile de Elliot üzerinden iletişim kurar. Ast üst ilişkisi belirgindir. Darren'ın akıl karışıklıkları ve unutmaya üzerinden önceki partilere ilişkin bilgiler edinilir. Elliot odadan çıkar ve Naz gelir. Darren

panik olur. Dışardan gelen bir tehlike partiyi tehlikeye düşürebilir. Naz, Darren'dan daha da yoğrulmamış bir hamurdur. Onun beyni daha boştur, saf ve temizdir. Çocuksuluğu daha ön plandadır. İçindeki çocuk heyecanı onun beden diline de yansımıştır. Yerinde duramayan kıpır kıpır bir yapısı, sempatik ve sevimli bir havası vardır. Çok daha az şey hatırlar ve tüm hatırladıkları yaşamının travmatik gerçekleridir. O, bu gerçeklere çok alışmış, onları kanıksamıştır. Annesinin ve ablasının korkunç ölümlerini sakince bir oyunmuşçasına anlatır.

Naz bu vahşi dünyanın içine doğmuştur. Onun için tüm bu katliamlar sıradan birer anıdır. Bu dünyaya daha uyumludur. Bir partide bir çocuğun parçalanması ona çok acayip gelmez. Bu sıradan bir iştir. Naz de gereken neyse onu yapar. O da kelebek bağımlısıdır. Ve hafızası iyice silinmiştir. Geçmişe dair çok az şeyi hatırlayabilmektedir. Kafasındaki çatışmalar çok daha azdır. Her şey net ve düzdür. Darren plan program yapabilirken naz sadece denileni yapabilmektedir. Kapasitesi Darren'dan daha sınırlıdır. Naz'ın dünyası "Kelebek Adam Elliot"ın karavanının sesidir. Hayallerinde ise Spinx vardır. Bu ikisine de aynı anda kavuşur. Oyunda 3. dünyalıyı temsil eder. Oyunun "Kürklü Merkür"ü gibidir. Sürekli Darren'ın kalbini almaya çalışır. Onun kölesi olmaya razıdır. Naz özgürdür. İstedığı gibi sokaklarda dolaşabilir. Tek başına takılır. Onun bir sınırlayıcısı bir üstü yoktur. Ta ki Darren ile tanışmaya kadar. Elliot, Darren'ı korur; Darren, Elliot'ı model alarak, Naz'i korur.

Naz, Darren'a bıçağını geri verir. Darren'ın güvenini kazanır. Darren için hala dış tehlike sürmektedir. Naz, Darren'la samimiyet kurar. Darren partiyi ağzından çıkarır. Bu yüzden kendine sinirlidir. Naz, Kelebek Adam Elliot ile tanışacağı için aşırı mutludur. Darren bu mutluluğa anlam veremez. Darren, Naz'in göğsüne dokunup onun kalp atışlarını dinleyerek Naz ile ilişkiye geçer. Bu dokunma ve kalp sesi onda güven duygusunu hissettirir.

Elliot için Naz dışardan gelen bir tehlikedir. Elliot tetikte davranır. Durumu kavramaya çalışır. Darren, Naz'i Elliot'a tanıştırır. Elliot, Naz'in zararsız birisi olduğunu anlar. Naz ve Elliot'ın tanışma hikayeleri üzerinden şehrin durumu da aktarılır. En güvenli yerlerden birisi olan müzeler bile yağmalanıp yok edilmiştir. Naz partiye yardım için Elliot'ın güvenini kazanır.

Darren, Naz'ın gitmesini istemez. Dokunma ile güven ilişkisi kurmuştur. Elliot, Naz'ın partiye yardım etmesine izin vermiştir. Elliot, Darren'a eğer Naz onlara yardım ederse onunda partideki kalıntılarla birlikte yakılarak yok edilmesi gerektiğini firavun hikayesi üzerinden anlatır. Böylece partinin ne kadar gizli olduğunu anlatır.

Elliot Piramit'in inşasında Firavun'un emrinde binlerce köle çalışmış. Ve öldüğünde, bedeni Piramit'in ortasında gizli bi bölmeye konurmuş. Bu gizli bölmeye ulaşmak için gizli koridorlardan oluşan bi labirentten geçmen gerekmiş. Sadece birkaç kişi bilirmiş Piramit'e nasıl girilip çıkıldığını. Çok gizli bi bilgiymiş bu, top-secret. Ve Firavun gömüldüğünde –ki söylemeye çalıştığım buydu bin saattir – bu bilgiye sahip herkes onunla birlikte aynı bölmeye gömülmek zorundaymış. Bu kişilerin, Firavun'a kendi mezarını inşa etmekte yardımcı olma gibi bi ayrıcalığı varmış yani. Ama bunun bedelide ölmüş. Anladın mı?

Elliot bir yüzbaşı gibi askerlerini görevlendirir. Naz ve Darren işe koyulurlar. Darren, Elliot yokken kendini güçlü hissetmek için silah ister. Elliot ona güvenmediği için vermek istemez. Naz silahı olduğunu açıklar. Elliot, silahı Darren'dan sakınır. Ama Naz ona güvenerek silahını paylaşır. Aralarındaki dostluk pekişir.

Kardan adam hikayesi üzerinden Naz'ın geçmişi ile ilgili bilgi verilir. Yeni nesil çocuklarının psikolojik durumları bu hikâye üzerinden gösterilmiş olur. Darren kelebeklerin nereden geldiklerini Elliot'ın anlattıklarından kalan kırıntılarla hatırlamaya çalışır. Kelebeklerin onların nesline ait olduğunu öğreniriz. Naz geçmişindeki büyük travmayı hatırlar. Annesinin ve ablasının markette, linç edilmişlerini anlatır. Bu hikâye ile şehirde yaşanan vahşetin bir parçasını daha öğrenmiş oluruz.

Darren ve Naz iyi bir takım olmuşlardır. Birbirlerine güvenleri artar. İlişkileri iyiye doğru gider. Güm güm oyunu ile artık gerçekten dost olmuşlardır. Birbirlerine duydukları güven daha da kuvvetlenmiş ve birbirlerinin varlıklarını gerçekten hissetmişlerdir. Darren kelebeklerden birinin etkisini anlatır. Bu kelebeğin etkisi bir suikast anının halüsinasyon olarak yaşanmasını sağlar. Darren yaşadıklarını anlatır. Naz bundan cinsel anlamda etkilenir. Darren'a beraber mastürbasyon yapmayı teklif eder. Darren'ın cinselliğe bakışını ve onun

fantezisini görürüz. Şiddet ve seks iç içe geçmiştir. Darren, Naz'ın acı çekmesinden hoşlanmaz. Tahrik olmaz. Bu sırada, Naz, Darren'ın kafasındaki çukuru fark eder. Bu yara izinin nasıl olduğuna dair ilk ipuçları verilir, Darren'ın geçmiş yaşantısına ilişkin ipuçları. Darren kendisinin ve annesinin yaralanmalarını hatırlar. Annesinin kalp atışlarını duyduğunda kendini güvende hissettiğini söyler. Böylece; Naz ile oynadıkları güm güm oyunun, ilişkilerindeki güveni arttırmasının sebebi ortaya çıkar.

Darren Hatırlıyorum da ...Annem yaralıydı. Ona da çekiçle vurmuşlardı. Yerde hareket etmeden yatıyo. Ona doğru sürünüyorum. Elimi göğsüne koyduğumda, kalbinin attığını hissedebiliyorum. Ölmemiş diye geçiriyorum içimden. Kalp atışını duyabildiğim sürece ...hiçbir sorun yok, her şey yolunda. Güvendeyim.

Hayati derecede önemli olan 10 yaşındaki parti hediyesi getirilir. Sakin görünmeye çalışsalar da çok gergindirler. Tüm konuşmaların altında yoğun gerilim vardır. Çünkü çok önemli olan parti hediyesinin durumu hiçte iyi değildir. Onun ölmesi partinin mahvolmasına neden olacağı için hepsi tedirgindir. Spinx'e hesap vermek zorundadırlar. Darren, parti hediyesinin bakımını üstlenmiş olduğundan gergindir. Elliot, parti hediyesinin ölmemesi gerektiğini bilir. Aksi durumda SpinElliot'e hesap vermek zorunda kalacaktır. Naz durumun bu kadar ciddi olduğunu anladığında iyice gerilmiştir. Bu kadarını da beklemiyordur.

Darren'ın panik atak durumu başlar. Gergin ve heyecanlıdır. Elliot, Darren'ı sakinleştirmek için, kendi elleriyle kelebek verir. İlk kez kelebeği ve etkilerini görürüz.

Lola gelir. Lola 16 yaşında, Spinx'in kardeşidir. Onun diğerlerinden en büyük farkı sanatçı olmasıdır. Çocuk tecavüzü ve katledilmesi partileri için kostüm tasarlar. Diğer. Kostümlerine çok değer verir. Duyarlıdır. Diğerleri gibi çocukların öldürülmesine dayanamaz. Partilerden hiç zevk almaz. O ortamdaki gitmek, uzaklaşmak ister. Yaşamak için o da öldürmek zorundadır. Dolaylı yoldan olsa da öldürme işine katkı sağlar. Önünde sonunda özenerek ortaya çıkardığı sanat eserlerine kan ve sperm bulaşacaktır. Çevresindekilerle özel, incelikli ilişkiler kurar. Elliot ile ciddi bir ilişkisi vardır. Birbirlerini severler. Elliot onun erkeği

koruyucusu konumundadır. Lola kırılğan, hassas bir kadın gibidir. Elliot'ın karısı, Darren'ın annesi, ablası gibidir. Hepsinden çoğu zaman daha cesurdur.

Kelebeğin etkileri görülmeye devam eder. Darren'ın kafası iyidir. Elliot sinirli ve gergindir. Lola, Naz'in ölmemesi için Elliot'ı ikna eder. Lola Naz'in ölüme mahkûm olduğunu anlayacak kadar akıllıdır. Burada onun Parti Hediyesinin yerine geçme durumunun olası olduğu ve Lola'nın bunun olmasını istemediğini görürüz. Lola yaptığı giysileri Elliot'a gösterir beğenilmek ister. Bu elbiselerin ne işe yarayacağını düşünmek onun içini burkmaktadır. Lola çocuğun sağlıklı görünmediğini bastırarak Elliot'a söyler. Elliot, Lola onun üstüne geldikçe sıkılır, gerilir. Çocuğa iyi bakamamışlardır. Bunun gerginliği etkindir.

Akşamki partide giysilerin önemli olduğunu anlarız. Nasıl bir parti olacağı seyircide merak unsurudur. Lola, Parti Hediyesine şefkatli davranmaktadır. Naz'in, Parti hediyesinin yerine geçeceğinin ilk ipucu verilir. Naz, Parti Hediyesinin kasti gibidir. Lola böyle bir şey olursa engellemek istediğinin ilk sinyallerini verir. Lola durumun ağır baskısı içindedir. Elliot'ın söylediklerinden alınır. Elliot ve Lola'nın tanışma hikayeleri üzerinden ayaklanmanın çıktığı gün anlatılır. Elliot bu cehennemden içinden çıkıp cennete gelir. Lola'nın evinin bahçesi çiçek kokan bir cennet gibidir. O vahşetin ortasında birbirlerine âşık olurlar. Bu sahne oyunun tek romantik sahnesidir.

Lola *Camdan dışarı bakıyorum.*

Elliot *Camdan bana bakan birini görüyorum.*

Lola *Bahçede biri var.*

Elliot *Yardım et!*

Lola *Yaralanmış gibi gözüküyor.*

Elliot *Yardım et!*

Lola *Eyde yapayalnızım. Abim, babamı bulmak için çıkıp gitmiş. Tüm kapıları, pencereleri kitli tutmamı ve kimseye açmamamı tembihlemiş. Abime karşı gelemem.*

Elliot *Ama karşı geliyorsun.*

Lola *...Evet.*

Elliot *Beni içeri alıyorsun.*

Lola *Seni içeri alıyorum.*

Lola parti hediyesini hazırlamak zorundadır. Bunu yapmaktan nefret eder. Yaşamak için o da öldürmek zorundadır. Dolaylı yoldan olsa da. Gergindir. Naz'ın ilk kelebeği merak etmesi üzerinden, kelebek olayının nasıl ortaya çıktığı, nasıl geliştiği, insanlar tarafından ne kadar çok karıştırıldığı ve asıl gerçeğin ne olduğunun belirsizliği anlatılır. Lola televizyondaki uydurma haberleri, kelebeğe dair mit'leri anlatır.

Naz, bir hayatı, bir geçmişi olduğunu ispatlamak istediği için annesiyle çekilen fotoğrafı gösterir. Elliot geçmişte babaların çocuklarına kızdığında çocukların o şeyi yapmadığını anlatır. Naz buna çok şaşırır. Anlam veremez. Bu dünyada böyle bir şeyin olabilmesi mümkün değildir. Herkes her şeye karşı çıkar. İsyan eder.

Parti hediyesi ilaçların da etkisiyle korkunç bir kriz geçirir. Titrer, ağzından köpükler saçar. Bu sayıklamalarda onun geçmişinin ipuçları saklıdır. Büyük isyan gününün korkunçluğu bir kez daha vurgulanır. Parti hediyesinin öldürüleceği gerçeği ile yüzleşilir. Elliot siyah kelebeklerin varlığından söz eder. Siyah kelebek kulanlar intihar etmektedirler. Elliot bu kelebeğin kafasını anlatır. Lola Elliot'ın siyah kelebeklerden satmasını istemez. Elliot, Spinx ne derse onu yapmak zorundadır. Elliot her şeyin daha da kötüye gideceğine inanmaktadır. Bu sırada Lola ve Spinx ilişkisi üzerinden Spinx'in geçmişi ve onun insani yanı anlatılır.

Spinx aşağıdaki kapıdadır. Hepsi heyecanlıdır. Aşağıdakinin Parti Konuğu olması gerekirken, gelen bir kadındır. Gelenin anneleri olması Darren ve Elliot'de çok büyük gerilim yaratır. Endişe içindedirler. Annelerinin yanında bir çocuğu katletme fikri onlara hiç de olası gelmemektedir. Gelen anneleridir. Bir annenin yanında bu kadar gizli saklı bir iş yapmak çok olasılık dışıdır onlar için. Anneleri olan Düşes, 38 yaşındadır ve kocasının çekiç darbeleri sonucu kör olmuş ve aklını yitirmiştir. Spinx'in koruması altında yaşar. Onunla ilgili olan her şey narin ve zarar görmüş görünmektedir. Hüzünlü bir masalın içinde hiçbir şeyi görmeden oradan oraya koşuşturan bir masal kahramanı gibidir.

Tüyleri diken diken eden bir havası vardır. Kanı dondurur. Söylemeye çalıştığı şarkı doğuramadığı ölü bir bebek gibidir. Hepsinden daha korkunçtur. Bunun sebebi hepsinden çok daha korkunç şeyler yaşamış olmasıdır. Dünya onun için dayanılmaz bir yerdir. O da bu dünyadan kaçmayı tercih eder. Onun aklını kaybetmesi gönüllü bir kabulleniş de olabilir. Ailesinin yıkımı onu da yıkmış yok etmiştir. Bir antik yunan oyun kahramanının yaşadığı yıkımların tümünü yaşamış ama onlar gibi ölmemiştir. Bu yıkımlara yaşamaya hala mahkûmdur. Onun incinmesi, buz gibi eriyip gitmesi çok olasıdır.

Düşes tam da buz gibidir. Sert ama eriyip gitmeye mahkum, yok oluşu kaçınılmaz olan donmuş su kütlesi. Su gibi akmak gitmek ister ama içindeki fırtınalarıyla donmuştur. Akıp gidemez. Donmuştur. Düşes hayali kahramanlarıyla hayali ortamlarda yaşar. Bir masal kahramanı gibi, büyüleyici, bir korku film kahramanı gibi korkutucudur.

Spinx'in sesi duyulur. Hepsi heyecanlı ve gergindir. Merakla beklenen iki oyun kişisi oyuna dahil olurlar. Onlarla ilgili bilgi ediniriz. Spinx ortamı idare eden konumdadır, patronudur. Partinin bir an öce başlayıp, işler aksamadan bitmesinin dışında bir derdi yoktur. Seksidir. Erotik kodları vardır. Tanrı gibidir. Bulunduğu yerde onun hâkimiyeti vardır. Her şeye egemen olur. Çok ciddi bir güce sahiptir. Bu güç zaman zaman ona fazla ağır gelmektedir. Kendini yaşamda tutmak için ayaktadır. Gücünü sadece buna harcamaz. O, Lola, Elliot, Darren ve Düşes'i de hayatta tutmak zorundadır.

Düşes, kafasında kurguladığı hayali mekânı tasvir eder. Spinx, Naz'in kim olduğunu sorgular. Naz dışardan gelen biridir. Dışarıyı güvenli değildir. Naz de tehlikeli olabilir. Elliot ters bir şeyler sezdiğini söyler. Bu sözü birazdan olacakların öncülüdür. Elliot, Spinx'e Düşes'i getirdiği için çok kızar. Düşes ilk kez bir partiye gelmiştir. Bu Darren ve Elliot için hiç alışık olmadıkları bir durumdur. Annelerini kendi yarattıkları bu cehennemde görmek istemezler.

Naz, Spinx'in verdiđi ilk görevi başarıyla yerine getirmenin verdiđi mutluluđu yařar. Tek istediđi Spinx'in gözüne girmektir. Lola ve Spinx karşılařırlar. Bu gerginliđinde getirisiyle sođuk bir karşılařma ve selamlařmadır. Spinx ve Elliot tartıřırlar. Spinx hiçbir terslik yařanmamasını istemektedir. Tüm aksiliklerin ve zorlukların dıřında, Spinx her an patlayabilecek olan bombaların stresini de yařamaktadır. Darren ve Elliot burada Düşes'in sesini duymaya katlanamamaktadırlar. Düşesin durumu onlara acı verir.

İçinde buldukları durum Minator'un labirenti içlerinde buldukları yere benzer. Elliot bu hikâeyi soluk soluđa anlatır. Nefesinin yetmediđi yerde Darren ve Spinx lafı tamamlar. Hepsi de çıkılması imkânsız bu labirentin içinde oradan oraya kořmaktadırlar. Minator (Yunanca: Μινώταυρος, Minotavros): Yunan mitolojisinde yarı insan-yarı bođa yaratık. Özgün sözcük Minotor'dur ve Yunanca "Minos'un Bođası" anlamına gelir.

Girit'te hüküm süren güçlü kral Minos, gücünü kanıtlamak için Poseidon'dan ona kurban edeceđi bir bođayı denizden çıkartıp vermesini ister. Ama hayvan Minos'a o kadar güzel görünür ki onu kurban etmeye kıyamaz ve saklar. Bunun yerine başka bir bođayı kurban eder. Poseidon bunu fark ettiđinde çok sinirlenir ve Minos'un karısı Pasiphae'de bođaya karşı bir aşk uyandırır. Pasiphae'nin bođayla çiftleşmesinden bođa başlı ve kuyruklu, insan bedenli Minator doğar. Minator, sanatçı Daidalos'un yaptıđı, Labyrinthos adlı, içinden kimsenin çıkamayacađı yapıya kapatılır. Minator insan etiyle beslenmektedir. Bunun için, Atinalılara karşı savaş kazanmıř olan Minos onlardan, haraç olarak, her yıl Minator'un yemi için yedi genç erkek, yedi genç kız ister. Üçüncü haraç yılı geldiđinde, Theseus Minator'u öldürmek için Girit'e giden gemiye biner. Labyrintos'a sokulacak kabile halkın gözü önünden geçirilirken, kralın kızlarından Ariadne Theseus'u görür görmez ona aşık olur. Daidalos'un öđüdüyle Theseus'a bir yumak iplik verir. İpliđin ucunu girişe bađlamasını, böylece dönerken ipi takip edip çıkıřı bulabileceđini söyler. Ariadne Theseus'un kendisiyle evleneceđine dair bir de söz alır. Theseus, uykuda yakaladıđı Minator'u kıpırdamaz halde yere bastırıp yumrukları ile öldürür.

Spinx, Elliot'ın sahibi gibidir. Ona her istediğini yapma hakkına sahiptir. Elliot'ı istediği gibi kullanır. Aralarında cinsel ilişki yaşanır. Spinx, Parti Konuğu'nun geldiğini söyler. Spinx'in Düşes'e olan düşkünlüğünü görürüz. Aralarında ödipal ilişki benzeri bir durum vardır.

Düşes'in canlı maymun beyni yediğini görürüz. Bu zenginlerin yiyebildiği bir yemektir. Naz bunu yemeyi çok ister. Oyunun en uysal görünen kişisi bile vahşetin bir parçasıdır. İştahla çiğ et yer. Tüm güzelliğinin altında aslında hayvan gibidir. Naz hayatında hiç bu kadar güzel bir kadın görmemiştir. Ona karşı hem bir anne sevgisi, hem de hayranlık duyar. Spinx, Düşes'e şarkı da söylettirebilir, hikaye de anlattırabilir. Tüm güç Spinx'dedir. Burada ona hikaye anlattırarak Düşesin sakinleşmesini sağlamaya çalışmaktadır.

Parti Konuğu oyuna dahil olur. Parti Konuğu zengin sınıfın yavaşması olan birisidir. Tüm mevkisini kız arkadaşı sayesinde yapmıştır. Onun sayesinde bu gücü elde etmiştir. Kız arkadaşından korkar. Üst konumda olmak onun için çok önemlidir. İktidarda olmak ister. Parası sayesinde istediğini elde eder. Tüm şehir bombalanıp yok olacakken o kaçıp bundan kurtulacaktır. Bu mertebesinin çok yüksek olduğunu göstermektedir.

Kişilerle tanışmaya başlar. Parti Konuğu Düşes'i de oyunun bir parçası sanır. Çok mutludur. Eğlenmeye başlamıştır. Diğerleri gergin ve endişelidir. Parti Konuğu heyecanlanmaya, oynamaya başlar. İçi kıpır kıpırdır. İlk önce Naz'i parti hediyesi sanır. Bu da Naz'in dönüşümünün bir öncülü / göstergesidir. Elliot, Spinx'e Düşes'in gitmesi gerektiğini anlatır. Spinx, Düşes'in yanında kalmasını istemektedir. Darren ve Elliot Düşesi göndermek için çözüm aramaya başlarlar. Spinx yaptırımlarını Lola'ya da uygular. Lola partilerden nefret eder. Kalma zorunluluğu durumu onun için olamayacak bir durumdur. Spinx, Lola'ya Düşes'e bakması için ısrar eder. Düşes'e bakılması gerekir. Bunu yapabilecek olan, Lola ve Naz'dir. Spinx Lola'ya şiddet uyguladığında hepsi Spinx'e Lola'ya canavarmış gibi bakarlar. Lola, Darren ve Elliot bir ailedir. Spinx onların huzurunu bozan bir canavar konumuna düşer. Bu durumdan hiç haz etmez. Aslında Spinx de o ailenin bir parçası olmak ister.

Parti Konuđu, fantezisine uygun hazırladıđı Vietnam askeri kostümleriyle gelir. Parti Konuđu çocuđa yapacaklarını azgın bir şekilde, çoşarak anlatır. Boş bir kađıt olan Darren hemen bu fantezinin içine dahil olur. Parti Konuđu çocuđu Elvis kıılıđında görmek ister. Elvis muhtemelen Parti Konuđu'nun gıcık olduđu, olmak isteyip olamadıđı bir figürdür. Bu şekilde onu ezerek kendini güçlü kılacaktır. Parti Konuđu'nun büyük bir iktidar sorunu vardır hep en üstte ve güçlü olmak ister. Bu sahne de ironiktir. Yapılacak olan korkunç bir işkencedir. Ama komik bir dille anlatılır.

Parti Konuđu'nun çocuđu kontrol etmek istemesi, Lola'nın işinin uzamasına neden olacaktır. Lola ise bir an önce gitmek istemektedir. Parti Konuđu kravatlı hali ve Vietnam askeri hali arasında gelgitler yaşamaya başlar. Ritme girmek üzeredir. Partinin asıl konusu olacak olan çocuđun hastalanması hiç birisi için iyi deđildir. Hepsi çok tedirgin olur. Darren, Elliot ve Spinx Spinx partinin yolunda gitmeme ihtimalinde; Parti Konuđu ise fantezisini gerçekleştirememe ihtimalinden çok korkar.

Parti Hediyesi “anne” diyerek kendini Düşes'in kucađına atar. Bu sahne Darren ve Elliot için çok etkileyicidir. Düşes'in varlıđı onları on kat daha çok rahatsız eder. Elliot, Düşes'in gitmesi için Spinx'e bađırır. Spinx düşes'i Naz ile gönderir.

Parti Konuđu çocuđu beklemeye başlar. Artık her şey hazırdır. Sabırsızlıkla partinin başlamasını bekler. Elliot, Darren ve Spinx tüm hazırlıkları tamamlamıştır. Lola, Elliot'ı çağırır. Tedirgindir. Çünkü Parti Hediyesi içerde ölmek üzeredir. Parti Hediyesi kendinden geçmiş durumdadır. O ölmeden partinin başlaması gerekmektedir. Parti Konuđu iyice azar. Parti Hediyesi'ne saldırı hareketler yapmaya onunla oynamaya başlar. Parti Hediyesi'ne yapılacak işkencenin küçük bir kısmını bu sahnede görürüz. Bu ironik bir sahnedir. Bir işkence sahnesidir ama komik bir sahnedir.

Parti Konuđu heyecanla partiye hazırlanır. Parti Hediyesi'nin Elvis'in bir şarkısını söylemesini istemektedir. Parti Hediyesi şarkıyı tam olarak ezberleyememiştir. Darren, Parti

Konuđu'nu yatıřtırmaya alıřır. İki si hemen bir oyunun iine dahil olurlar. Darren ve Elliot nlükleri giyindiklerinde uzay kâřiflerine dnüşürler.

Parti Konuđu dinlediđi efektlerle iyice azgın duruma gelir. Elliot durumu uzaktan kontrol etmektedir. Parti Konuđu, partiye başlamak iin tamamen hazırdır. Her řey ok eđlenceli ve keyifliyken birden Parti Hediyesi ölür. Heps i bakakalıır. Parti Hediyesi'nin ölüm haberi üzerine Parti Konuđu ok öfkelenir.

***Parti Konuđu** Sıcak? Sadece sıcak olmasını isteyen kim? Hareket etmesini istiyorum ben asıl! ıđlık ıđlıđa bađırmasını! Sikecem, beni iyi dinle Spinx! Sahici, canlı bi ocuk iin para ödüyorum sana. Ve eđer karřılıđını almazsam, hi bi sikim alamıcaksın benden. Duyuyo musun beni, Spinx? Hepinizin amına koyim. ocuk istiyorum lan! Hemen!*

Naz aresiz bir řekilde sistemin gerektirdiđi gibi, Parti Hediyesi olarak görevinin başına getirilir. Bir av öldükten sonra yerine bir yenisi konur. Spinx kesin olarak Naz'i Parti Hediyesi'nin yerine koyar. Spinx, Elliot'ı ikna edebilmek iin, Parti Konuđu'na bombalama geređini anlattırır. Tüm řehir her an yok olabilir. Bu durum gerilimi ve zamansızlıđı en üst dereceye ıkaracaktır. Yođunluk kavramı iyice güçlenecektir. Spinx elindeki tüm kozları Elliot'ı ikna etmek iin kullanır. Elliot'ın Spinx'e büyük bir vefa borcu vardır. Onu ve ailesini kurtarmıřtır. Her řeyi ok net hatırlayan Elliot, bu yükün altında ezilmektedir. Spinx, Elliot'ı ikna etmek iin bu seferde Lola'yı koz olarak kullanır.

Elliot, Naz'in kurban edilmesi iin onay verir. Buna mecburdur. ünkü eđer Naz kurban edilmezse; sevgilisi, annesi ya da kardeři kurban edilecektir. Yařamdaki amacı onları hayatta tutmak olan Elliot'ın Naz'in öldürölmesi yönünde karar vermesi kaçınılmazdır. Parti konuđu artık partiye başlamıřtır. Lola Naz'in kurban edildiđini anlar. Acı iindedir. Elliot ona verdiđi sözü tutamamıřtır. Darren, Elliot ve Lola; Naz'e yapılan iřkenceyi dinlerler. Yapabilecekleri hibir řey yoktur. aresizdirler. Sesler arttıka gerilim artar.

Naz, Parti Konuđu'nun elinden kurtulmayı başarmıştır. Ama Parti Konuđu onu bir türlü bırakmak istemez. Israrla katliamına devam eder. Spinx sadece işini yapamaya devam eder. Rahatça tüm olanları kameraya çekmeye devam etmektedir. Parti Konuđu Naz'i kurban edebilmek için oradan oraya sürükler. Naz'in bir et parçasından farkı yoktur. Kurbanlık bir hayvan gibi çırpınmaktadır. Darren bu duruma daha fazla dayanamaz. Silahını Parti Konuđu'na doğrultur. Darren Parti Konuđu'nu vurduktan sonra her şey değişecektir. Hiyerarşik düzen altüst olacaktır. En üst konumdaki parti konuđu yerle bir olacak Spinx'in hükmü sona erecektir.

Hepsi birden Naz'i tedavi etmeye başlarlar. Spinx eskisi ciddiye alınmaz. Onun söylediklerini yapmazlar. Güç Elliot ve Darren'a geçmiştir. Spinx gücünü yitirir. Eski konumunu kazanmak ister. Spinx'in iktidarı tamamen çökmüştür. Tek başına kalmıştır. Onlardan başka kimsesi yoktur. Elliot güçlü pozisyona geçmiştir. Spinx artık yenilgisini kabullenir. Onların emri ile Düşes'in yanına gider. Elindeki silahı barbi bebek gibi taşıyan Spinx'den bir farkı kalmamıştır.

Dışarı çıkma için hazırlanırlar. Parti Konuđu'nun ceplerini karıştırırlar. Spinx artık Elliot'ın hizmetindedir. Onun dediklerini yapar. Adeta bir çocuk gibidir. Güçsüz ve halsizdir. Spinx onlara muhtaç duruma düşmüştür. Tüm dengeler karışmış alt üst olmuştur. Bu birazdan patlayacak olan bombaların bir öncülü gibidir. Var olan düzen yine yok olacaktır. Onların dünyasının bozulup yıkılması gibi dışarıdaki düzenden de eser kalmayacaktır.

Artık yeni bir gezegen bulmak gerekmektedir. Tüm şehir yok olacaktır. İki kardeş hüznüldür. İlk yok etme işlemini buldukları binayı yakarak onlar gerçekleştireceklerdir. Şehrin yok olmasında onların da katkıları olacaktır. Şehirde bombalama başlamıştır. Elliot kardeşini öldürerek bu katliamdan kurtarmak ister. Oyun çok güçlü dramatik bir sonla biter.

***Darren** Ell! Her şey düzelecek! Bi yolunu bulucuz. Her zaman bulduğumuz gibi. Sen ve ben. Ell! Bi şekilde kurtulucuz, biliyorum. Güven bana. Yapabiliriz. Sok hadi o silahı cebine, Ell. Bu diil o yol. Artık öğrendim, Ell! Ell! O kadar seviyorum ki seni, dünyanın*

*sonuna kadar çekiştirebilirim –Hadisene, Ell, söyle! O kadar seviyorum ki, seni –
Söylesene, Ell!*

Yaşadığımız çağ; sorumluluk almamanın, bağlanmamanın, kimliksizleşmenin ve tüketicilerin çağı. Bireyi bekleyen parçalanmış ve belleksizleştirilmiş hayat. Birey, boşluğu ya da parçalanmışlığı ile yüzleşemez. Maskalarını takar ve bunu yok sayar. Gözden uzaklaştırma şifreleri otoriteler tarafından, topluma sürekli şırınga edilir. "Sürekli tüketmelisin, tükettikçe varısın." Giderek hissizleş, tepkisizleş. Savaşın içinde barıştaymış gibi, faşizmin-kapitalizmin içinde özgürmüş gibi yaşıyor. Yaşayamıyorsan, huzursuzsan tedavi olmalısın. Çünkü toplum bu sanrıyla yaşayabiliyor. Çaresizlik, bireye çeşitli pratiklerle kabullendirilir. Ve birey otomatlaşarak insanlık belleğinden kopar.

"Postmodern" çağ başlar. Kuramın, en ağır başlı teorisyenlerinin belirttiği gibi postmodernizm; nihilizm veya rölativizm değil, "somutluktan uzaklaştırma" temasının ilerlemesidir. Postmodern kuram; bütün olarak, sanat, hukuk, sosyoloji, tarih, antropoloji başlıklarında ortaya çıkan "temsil krizi"nin ortaya çıkışını çerçeveler. Karakter ölür. Karakter, tiyatrunun, bütün bir insanlık zinciri içinde temsil ile alımlamayı birbirine bağlamasını sağlayan bir sözcüktür. Tiyatrunun damarı "temsil"in kendisiyken temsil krizi yaşayan dünyaya, bu sanatın sunacağı temsil nasıl olacak? "Temsil"in (hayatın) içinde konumlanan karakter nerede? Son dönemlerin kavramsal tartışmaları bu minvalde şekillenir. Çağın yazarları, tiyatroları, yönetmenleri; "yeni temsil"in olanaklarını arar.

Kürklü Merkür, postmodern zihinsel baygınlığın yansımasıdır. Philip Ridley, trajik bir çağın yazarlığını üstlenme cesaretini göstermiş, bu özgünlüğünü koruyarak yazmış bir yazar.. Yarattığı distopya, belleksizliğin, şiddetin sorgusu olarak bütün çıplaklığıyla karşımızda. İzleyici ya da oyuncu, distopyanın içindeki herkes tekinsiz. Kürklü Merkür bir distopya olsa da izlediğimize kehanet demek iyimserlik olurdu. Dışsal araçlarla -oyunda uyuşturucu-belleksizleştirilen ve savaşan insanlık, yaşadığımız zamanlara çok tanıdık.

4. KÜRKLÜ MERKÜR OYUNUNDAKİ “DARREN” KARAKTERİNİN ANALİZİ

“Darren” karakterini çözümlmek için öncelikle Darren – Elliot ilişkisini, onların yaşam biçimlerini, metnin sunduğu verilerle kurgulayabildiğimiz geçmişlerini incelemek gerekmektedir.

Oyundaki zamandan önceki, her şey çözümlp dağılmadan aileleri, evlerinin alt katlarındaki barın sahibidir. Anneleri o barda şarkı söyler. Televizyonun karşısında oturup müzikaller izleyen sıradan, “mutlu” bir çekirdek ailedirler. Bir gün babaları bir kriz geçirir. Ve tüm aileyi öldürmek ister. Babaları, dünya gitgide daha da korkunç bir yer olmaya başladıkça aklını yitirmeye başlar. Tek istediği ailesini korumaktır. Herkes kelebek yedikçe etraf kelebeklerle dolup taşıkça babaları iyice çıldırır. Karlı dağların tepelerine çıkıp kelebeklere bağırıp çağırmaya başlar.

Şehirde işler içinden çıkılmaz bir hal almaya başlamıştır. Onları korumayacağını anladığı için öldürmeye kalkar. Bu koruyamayacağını anladığı noktada Elliot’un Darren’ı öldürme kararıyla aynıdır Hepsine saldırır ve ağır yaralar. Darren’in ve karısının kafasına çekiçle vurur. Elliot’ı ise dizinden yaralar. Tüm bunları yaptıktan sonra bara iner ve kendini yakarak öldürür. Darren, Elliot ve anneleri hastaneye yatırılır. Hastanedeyken şehirde büyük isyan çıkar. Her yer kan gölüne dönmüştür. Herkes birbirini öldürmeye çalışmaktadır. Elliot korkuyla hastaneden kaçar. Tesadüfen Spinx’in evine gelir. Orada Lola’yla tanışır. Birbirlerine âşık olurlar. Lola, Elliot’ın bakımını üstlenir. Bu sırada Spinx ile de ilişkileri sıkılaşıır. Darren’in anlattığı hikâyeleri dinlemekten zevk alan Spinx hastaneye gidip Darren ve anneleri olan Düşes’i de hastaneden çıkarıp eve getirir. Böylece büyük aile tamamlanmış olur.

Sonra Spinx’in öncülüğünde kelebek satıcılığı işlerine başlarlar. Elliot, bu konuda oldukça başarılı olur. Arkasından parti işlerine başlarlar. Düşes dışında hepsi bu parti olayında

çalışırlar. Ta ki son partiye kadar içinde yaşamak zorunda oldukları acımasız dünyaya tutunmaya çalışırlar.

Darren 16 yaşındadır. Kelebek bağımlılığı ve çocukluk travması hafızasını yok etmiştir. Hiçbir eğitimi yoktur. Biyolojiye, “biyogogi” diyecek kadar, “zinde” kelimesinin anlamını bilmeyecek kadar bilgisizdir. Yaşama Elliot sayesinde tutunmaktadır. Yaşamın yükü, kirliliği ve acımasızlığı anlayamayacak durumdadır ve bu özelliği onun masumiyetini korumasını sağlamıştır. Darren, Elliot’a bağlıdır. O yokken ne yapacağını bilemez. Elliot onun korunmak için saklandığı tek güçlü kalesidir. Onunlayken güvendedir. Geçirdiği travmalardan ötürü yalnız kalma korkusu vardır. Yalnız kalınca paniğe kapılır ve bocalar.

Yoğrulmamış bir hamur parçası gibidir beyni. Naz’e karşı çeşitli rollere girer. Elliot’ın rolünü üstlenir ya da parti konuğu gibi davranır. Oturmuş belirli bir karakteri yoktur. Çocukluktan asla çıkamamıştır. Evden ağabeyinin izni olmadan çıkamaz. Tek başına bir işi beceremez. Öldürdükleri çocuklarının derin acısını çok fazla yaşamaz. Onları daha çok bir iş olarak görür. Hafızası ve zekası durumun vahşetini ve trajedisini tam olarak algılayacak durumda değildir. Kafasına aldığı çekiç darbesi ve kelebeklerin hafıza silen etkisi onu iyice aptal durumuna getirmiştir. Parlak bir zekâsı yoktur. Elliot’ın uydusu gibidir. Sürekli onun gibi olmak isteyip bir türlü olamaz. Bu olamama durumu onu iyice öfkelenendirir.

Geçmişini düşündüğünde sıcak bir aile yuvası hatırlayabilir. Onun yaşamında sevginin izleri vardır. Anne ve baba sevgisini tadabilmiştir. Televizyonun karşısında pizza yiyerek ailece hoş vakit geçirebilmiştir. Darren bunları hatırladığı için özlem duyar. Bu durumda onun durumu Naz’e göre daha acıklıdır. Hatırladıkları hem yaşama tutnmasına hem de yaşamdan kopmasına neden olur.

5. SONUÇ

İngiliz yeni kuşağın en başarılı yazarların Philip Ridley'i ve en çok ses getiren oyunu olan Kürklü Merkür'ü başkışilerinden Darren'ın merkezinde incelediğimiz bu çalışmada güncel ve yeni tiyatronun izlediği yolu, vizyonunu ve misyonunu da gözlemledik.

Günümüzde tiyatro yükselen bir ivmeyle imgeler fabrikasına dönüşmüştür, kışkırtıcı ve çekici içerik ve biçim arayışlarıyla geniş kitleleri yakalamıştır. 1990'lar Britanya'sında doğan "in yer face- bu yolculuğun önemli ve ilk hareketlerinden biridir. Bu hareket bir akım olmamış getirdiği yeniliklerle yeni tiyatro arayışlarına öncü olmuştur.

Genç kuşak İngiliz yazarlarından Philip Ridley'in küfür ve argoyu cömertçe kullanarak yazdığı kurgusal olarak yetkin bir metin olan Kürklü Merkür, İngiltere'de sahnelendiğinde yazarı, sanat ve edebiyat çevrelerinden ciddi eleştiri almış ve yayınevi, oyunun konusu ve dilindeki sivrilikten dolayı kitap olarak basmayı reddetmiştir. Modern avangart bir metin olarak adlandırabileceğimiz Kürklü Merkür, yeraltı edebiyatının bütün özelliklerini taşıyor ve ele aldığı konuyu çarpıcı ve acımasız bir biçimde seyircinin karşısına çıkarıyor. Yazar, oyununda kapitalizme ve mafyatik düzene bu sistemlerin kendi dilinden bir yanıt veriyor ve bu yanıt aynı zamanda, kendi içinde üst düzeyde bir eleştiri, sorgulama ve bugünü yeniden tartışma olanağını da kurgusal olarak beraberinde getiriyor. Yazarın oyunda seçtiği tiplerin gündelik yaşam öyküleri ve geçmişten bugüne taşınan savaşa ilişkin çarpıcı anekdotlar, izlerken seyirciyi en derinden burkuyor ve insan denen yaratığın aşağılaşmasının ölçüsüzlüğüne tanık ettiriyor.

Kürklü Merkür bir distopya hikyesidir. Geçmiş bir zaman dilimine sıkışmış bir gelecek kurgusunu söküp parçalarına ayırıp, 'bugün' adını verdiğiniz 'bugün' olduğunu zannettiğiniz rastlantıları planlatır. Bugünkü davranışlarımızın en çirkin sonuçları böyle doğmuştur. Bireyselleşen terör, bulaşıcı bir umutsuzluk ve organize devlet suçu... Kamplar, suikastlar,

işkenceler, sonu gelmeyen cinayetler, kelebekler, anneler, çocuklar, babalar, partiler, kurbanlar, cellatlar... Oyunda anlatılan öykü bir şekilde tanıdık. Oyun kişileri öykülerini anlatırken çaresizce tarihlerini yazmaya çabılıyorlar. Ama bellekler silinmiş, tarih, geçmiş silinmiş. Geçmiş var mıydı cidden acaba, şu anda olanlar, olup bitiyor mu gerçekten sorusunu sorguluyor.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Baudrillard, J., 1997, *Tüketim Toplumu*, Çev: Ferda Keskin, Ayrıntı Yayınları.

Köknel, Ö., 1996, *Bireysel ve Toplumsal Şiddet*, Altın Kitaplar.

More, T., 2005 *Ütopya*, Çev.: Sadık Usta, Kaynak Yayıncılık.

Postman, N., 1994, *Televizyon: Öldüren Eğlence*, Çev.: Osman Akınhay, Ayrıntı Yayınları.

Ragon, M., 2009, *Modern Sanat*, Çev.: Dilek Eker, Hayalbaz Kitap.

Sierz, A., 2009, *Suratına Tiyatro - Britanya 'da In-Yer-Face Tiyatrosu* – Çev.: Selin Girit, Mitos-Boyut Yayınları.

Yamaner, G., 2007, *Postmodernizm ve Sanat*, Algı Yayınevi.

Yılmaz, M., 2005, *Modernizmden Postmodernizme Sanat*, Ütopya Yayınevi.

Diğer Yayınlar

http://en.wikipedia.org/wiki/Philip_Ridley (24 Şubat 2010)

<http://www.imdb.com/name/nm0726000/> (20 Ocak 2010)

<http://www.inyerfaceTheatre.com/> (03 Şubat 2010)

<http://www.guardian.co.uk/stage/2005/feb/09/theatre3> (09