

**T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANABİLİM DALI**

**MODERN IBSEN, JON FOSSE
VE
“VE HİÇBİR ZAMAN AYRILMAYACAĞIZ” OYUNUNUN POSTMODERN
İNCELEMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

AYSEN SELENAY

ANKARA, 2020

**T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO ANABİLİM DALI**

**MODERN IBSEN, JON FOSSE
VE
“VE HİÇBİR ZAMAN AYRILMAYACAĞIZ” OYUNUNUN POSTMODERN
İNCELEMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

AYSEN SELENAY

**TEZ DANIŞMANI
DOÇ. DR. A. KADİR ÇEVİK**

ANKARA, 2020

Önsöz

Yaşadığımız asır, çelişki, çeşitlilik, paradoks, farklılık, tutarsızlık ve ayrıca büyük fırsatların çağıdır. Çağdaş insan, gelenekleri aşarak, moderniteyi ardında bırakıp, postmodern dalgasına dâhil olmaktadır. Aslında postmodernizm diye tanınan çeşitli akımlar, 1970'lerin başından beri kültürel gözlemcilerin dikkatini çekmektedir. Postmodernite, insanlık tarihinde özel bir geçiş sayılmaktadır. Bu geçişle birlikte, Batı endüstriyel medeniyetin bütün ilkelerinin yeniden inşa edildiği bir dönem ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla dünyayı uzun bir süre etkisi altında alması kaçınılmaz bir mesele sayılmaktadır. Günümüzde postmodern ve postmodernizm kelimelerinin kullanımı yaygınlaştı ve neredeyse herkes bu kavramdan bahsederek, farklı bir algı ortaya koymaktadır. Bazıları postmodernizmi komik ve saçma olan mimari üslupla nitelendirirken, başka bir grup onu sadece Fransız entelektüel kesimin algılayabileceği düşünce türü olarak ve diğerleri de tuhaf ve ilginç bir şey olarak algılamaktadır. Bu akımda, sanki dünyadaki bütün kültürler, gelenekler, ırklar, milletler, mitler, müzikal temaları ve veri bankaları bir deprem sonucu birbirine karışmıştır. Ortaya çıkan ve her şeyi kapsayan bu karışık ürün, çeşitli imgeler ve görüntüleri içererek, geleneksel kitle iletişim araçlarının vasıtasıyla evrensel ve akışkan bir akıma dönüşmüştür. Yeni iletişim teknolojilerinin patlaması ve kültürlerin binlerce alt kültüre parçalanması, dünyamızın aynı zamanda hem gelişmesine ve hem de çökmesine gözlemci olmamızı mecbur kılmıştır. Dolayısıyla dünyamızın geçmişte nasıl seyyah ve kâşifler tarafından keşfedilip haritası çizilmişse, postmodern dünya ve gerçeği de onu araştıran tasarımcılar tarafından keşfedilip, haritası çizilmelidir. Bu amaç doğrultusunda, öğrenimiyle görevli olduğum tiyatro alanında, dünyada postmodern oyun yazarlığı ve ona özgü üslubuyla tanınan ve 2010 yılında *Modern Ibsen* lakabına nail olan çağdaş Norveçli yazar, Jon Fosse'yi tanıtmaya ve eserlerindeki hem özel yazım üslubunu ve hem de gölgesinde konumlanan

postmodern kavramını incelemeye karar verdim. Ayrıca Yüksek Lisans Reji tezinin kapsamındaki uygulama bölümü için de, aynı yazarın 1998 yılında yazdığı ilk oyununu yabancı dillerden (Farsça ve İngilizce) Türkçeye çevirerek 30 Haziran 2019 tarihinde sahneledim. Çağdaş Norveçli yazar ve postmodern kavramının nevi şahsına münhasır haritacılarından biri olan Jon Fosse'yi araştırmak uğruna kaynak bulma açısından karşılaştığım bütün zorluklara rağmen, İngilizcede yaklaşık 800 sayfalık makale ve kaynak okuması yaparak bu çalışmanın konusuyla ilgili notlar çıkarttım. Ayrıca 2000 yılından beri, İran'da, lisans dönemimde tanıştığım ve Farsçaya çevrildiği anda temin edip, topladığım oyunlarının okuma ve incelemesi sayesinde, bu araştırmayı uzun bir süreden sonra bitirmeyi başardım. Jon Fosse, Norveç ve İskandinav haritasına mensup olduğu için bu tezin birinci bölümünde, konuya giriş niteliğinde olan, çağdaş modern Avrupa ve drama yazarlığında kayda değer İskandinav ülkelerinin modernite ve postmoderniteye geçişlerini, 20. Yüzyıldan beri bulunan durumunu özetle açıklayarak, bu ülkelerdeki toplumsal konular, iklim, politika vb. kriterlerin drama ve yazarlığa olan etkisini de özetlemeyi ihmal etmedim.

Birinci bölümde tez konusuna giriş yaparak bütün İskandinav edebiyatının aurası altında hayat bulan, Ibsen'in etkisinden başlayarak *Modern Ibsen* olarak tanınan Jon Fosse'nin, ülkesinde, Avrupa'da ve dünyada olan kültürel ve dramatik konumunu ve eserlerindeki has yazım üslubunu incelikli bir biçimde beyan ettim. Yarattığı eserlerin bıraktığı etki neticesinde, ona verilen *Modern Ibsen* lakabının verilmiş nedenlerini, iki yazarı (Fosse ağırlıklı) mukayese ederek, açıklamaya çalıştım. Üçüncü bölümde ve dramaturji bölümünde postmodern drama özelliklerine göre oyunu incelemek ve ayrıca uygulama bölümünde postmodern parametrelere göre sahnelediğim oyunu açıklamak doğrultusunda, İkinci bölümü, modernden postmoderne geçiş ve özellikle postmodern yönetmenlik ve tiyatro kavramları ve ilkelerini anlatmaya ayırdım. Postmodern

kavramının yeterince araştırmacılar tarafından araştırmalara konu edildiği ve edileceğini düşündüğümünden dolayı, bu bölümü dördüncü bölüme geçiş köprüsü olarak nitelendirdim. Üçüncü bölüm ve bu çalışmanın son bölümünde yazarın biyografisinden başlayarak “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununun özetini açıklayıp, postmodern drama özelliklerinin bazılarını oyundan örnekler vererek inceledim. Devamında da rejî uygulamasında kullandığımız postmodern sahne kurallarını, postmodern performansta kullanılan farklı tasarımları da açıklayarak bu çalışmaya son noktayı koydum.

Bu tezin yazım ve uygulama sürecinde, iyi ve kötü hallerimde yanımda bulunan ve bana destek veren can dostlarım ve değerli hocalarıma teşekkür ediyorum. Özellikle ailemin uzaktan bana gönderdikleri maddi ve manevi desteklerden ve gösterdikleri sabırdan dolayı minnettarım. Bu tezi, 8 sene boyunca hasretle benim yokluğuma dayanan ve tek isteğinin benim daimi mutluluğum olan anneme ithaf ediyorum. 8 senelik zorlu yaşam mücadelesi sürecinde çevremde bulunan iyi kalpli ve vefalı kişilerin desteği olmasaydı, bu tezi değil bitirmem, belki dayanmam ve yaşamam bile mümkün olmazdı. Bu aşamada, evimden uzakta edindiğim acı ve tatlı tecrübeler sayesinde, artık başımı kaldırıp geleceğe bakarak, hayattaki tek amacım sayılan “iyi insan olmak” doğrultusunda hareket etmeye devam edebilirim. Farsçada yaygın olan bir tabirle, “tüm vücudumla hepinize minnettarım.”

Ankara 2019

Aysen Selenay

İÇİNDEKİLER

Önsöz	I
-------------	---

GİRİŞ

İskandinav, Çağdaş Tiyatrosuna Dair Bir Özet

1- 20. Yüzyıl Avrupa Tiyatrosundaki Krizin Özeti.....	1
2- İskandinav Ülkelerindeki Drama Durumu	2
3- İskandinav Dramanın Etken Unsurları.....	8
4- İskandinav Oyunlarındaki Bazı Temalar.....	8

BİRİNCİ BÖLÜM

Norveç’li Postmodern Oyun Yazarı Jon Fosse Ve Ibsen’nin Aurası

1-1 Ibsen’in Aurası.....	13
1-2 Ibsen Geleneği	15
1-3 Fosse ve Ibsen’nin Benzerliği ve Farkları.....	19
1-4 Fosse’ye Modern Ibsen İsmi Verilmesinin Nedenleri	21
1-5 Modern Ibsen’den, Postmodern Fosse’ye	22
1-6 Günümüzde Jon Fosse Kimdir?	24
1-6-1 Fosse’nin, Edebi, Tiyatral ve Felsefi Geçmişi	26
1-6-2 Fosse’nin, Dramatik Üslubunun Özellikleri.....	29
1-6-3 Zaman ve Mekân.....	31
1-6-4 Karakter.....	35
1-6-5 Temel Özellikler	39
1-7 Fosse’nin Norveç Kültür Bağlamında Yeri.....	41
1-8 Fosse’nin Dünya Tiyatrosu Bağlamında Yeri.....	44

İKİNCİ BÖLÜM

Post Modern Kavramları Ve Tiyatro Yönetmenliği	48
2-1 Modernizmden Geçişte, Postmodernizm	48
2-1-1 Modern Nedir?	48
2-1-2 Modernitenin Başarıları	51
2-1-3 Modernitenin Desantralizasyonu Ve Eleştirel Zorluklar	54
2-2 Postmodern Nedir?	56
2-2-1 Postmodernin Tanımı	56
2-2-2 Bazı Postmodern Yorumcuların Görüşleri	59
2-2-2-1 Lyotard’ın Postmodernizm ile İlgili Bazı Görüşleri	62
2-2-2-2 İhab Hassan’ın Postmodernizm ile İlgili Bazı Görüşleri	63
2-3 Postmodern ve Tiyatro	66
2-3-1 Postmodern Tiyatronun Kökleri	66
2-3-2 Postmodern Tiyatronun Özellikleri	67
2-4 Postmodern Yönetmenlik	70

2-4-1 Bir Performansı Okumak	71
2-4-2 Performans Göstergelerini Belirlemek	72
2-4-3 Performans Kavramları	72

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Postmodern Drama Özelliklerine Göre “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” Oyunun İncelenmesi (Dramaturgi ve Reji)

3-1 Jon Fosse	76
3-2 “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” Oyunun Özet ve Özellikleri.....	79
3-3 Giriş (Dramaturji)	81
3-3-1 Postmodern Dramanın Gerçeklikten Uzak özelliği Ve Oyunu incelemesi	82
3-3-2 Postmodern Dramanın, Döngüsel ve Belirsiz Yapı özelliği Ve Oyunu incelemesi	94
3-3-3 Postmodern Dramanın Kolaj Özelliği ve Oyunu incelemesi	101
3-3-4 Postmodern Karakter ve Oyunu incelemesi.....	105
3-3-5 Postmodern Dil kavramı ve Oyunu incelemesi	112
3-3-6 Postmodern Zaman kavramı ve Oyunu incelemesi	117
3-3-7 Postmodern Mekân kavramı ve Oyunu incelemesi	125
3-4 Oyun seçim nedenleri	132
3-5 Oyun çeviri aşaması	134
3-6 Sahne Tasarımı	135
3-7 Kostüm Tasarımı	139
3-8 Müzik	140
3-9 Işık Tasarımı	141
3-10 Mizansen	146
Sonuç	150
Kaynakça	154
Özet.....	157
Abstract	158
Ek-1	(Oyun Metni)
Ek-2	(Oyun Ofisi)
Ek-3	(Oyun Fotoğrafları)

KISALTMALAR

Kısaltma

Bibliyografik Bilgi

a.g.m.:

Adı geçen makale

a.g.m.:

Adı geçen makale

çev.:

Çeviren

s. :

Sayfa - Sahne

vb.:

Ve benzeri

vs.:

Ve saire

GİRİŞ

Norveçli Postmodern Oyun Yazarı, Jon Fosse ve Ibsen'in Aurası

1- 20. Yüzyıl Avrupa Tiyatrosundaki Krizin Özeti

Dramatik metin, (en azından kimi kuramcılara göre) 20. yüzyıl boyunca sürekli kriz içindeydi. Macar kuramcı "Peter Szondi"(1929-1971), Modern Tiyatro Kuramı kitabında, krizi daha da geriye götürerek On dokuzuncu Yüzyıl sonlarına tarihlendirmektedir. Ona göre, krizin ilk ipuçlarını, zamanın değişen rolü Ibsen'in oyunlarında, geçmiş oyunun bir teması haline gelir; bireysel eylem pahasına, geçmişteki insani etkileşim, anılar, karakterler arası ilişkilere vurgu yapılır. Eylemin yok edilmesi "Maeterlinck"in (1919-1949), statik draması, "Gerhart Hauptmann'ın" (1904-1946), sosyal draması, karakterlerin kurban olduğu durumlara yer açmak üzere eylem geri plana çekilir ve özne ile nesne ilişkisindeki değişimlerdir. Szondi, bu ikisinin topyekün birleşimini, örneğin Strindberg'in oyunlarında görmektedir.

On dokuzuncu Yüzyılın ikinci yarısında dramatik metindeki değişimi anlatmaya devam edersek, absürd tiyatronun kendi içinde yaşadığı gelişimden de söz etmemiz gerekmektedir. Absürd Tiyatro sonrası dramatik metin denemeleri genellikle bireysel ve yaratıcısına bağlı veya ulusal kültürlerin tipik yansımaları biçimindeydi. 1960'lar boyunca ana kaynağına, örneğin ayinle ilgili köklerine döndürülmesi amaçlanan tiyatro, birçok reformdan geçmiştir. Bu süreçte ise, dramatik metnin sarsılmaz konumunun dramatik biçimde zayıfladığı açıktır. Alternatif ve çevresel (ya da edimsel) tiyatro, dramatik metnin işlevini topyekün değiştirecek gerekli bir evrim dalgasını temsil etmektedir. Öte yandan metnin sahneleme sürecinde, rolünün giderek azaldığı görülmektedir. Yapımcıların ilgisi "ne" yerine "nasıl" sahneleceğine doğru kaymaya başlamaktadır. Dramatik metinlerde oluşan yeni değişimler ister istemez Avrupa'daki bütün ülkeleri etkisi altına almıştır ve özellikle bu tezin konusu ile isabetli olduğu,

İskandinav ülkelere de yayıp ve bu ülkeler, özellikle Norveç, bu krizin artçı etkilerinden mahrum kalmayıp, etkisi modern ve postmodern oyun yazalık alanlarına dek devam etmektedir. İskandinav dramasında ve modernizmden postmoderniteye uzanan etkilerini araştırmak adına, ilk başta bu ülkelerin dramatik ve tiyatro altyapılarını son modern çağdan sonra araştırmamız gerekmektedir.

2- İskandinav Ülkelerindeki Drama Durumu

Bu bölüme giriş yapmak, neredeyse belgelenmiş ve güvenilir kaynaklara rücu etmeden imkânsızdır. Dolayısıyla, bu konu ile ilgili, "Frederick. J" ve "Lisa-Lone Marker"ın ", İskandinav Tiyatro Tarihi", kitabındaki araştırmaya dayanarak, konumuzu inceleyeceğiz. İskandinav Tiyatrosu asıl çıkışını 20. Yüzyılın son on yılında gerçekleştirdi. Her ülkede bu bir dizi mucizeyi tetikledi. Yukarıda adı geçen çalışmada, Danimarka, Norveç ve İsveç gibi ülkelerin, Orta Çağ'dan, 1990'ların başlarına dek ve İskandinav Tiyatrosu'na hâkim olan üsluplar ve eğilimlerin izini takip etmektedir. Sözü geçen üç ülkede de özel tiyatro okulları, oyun yazımı kursları (ya da en azından bölümleri) açıldı. Danimarka, Aarhus Üniversitesi, Dramaturji Enstitüsü, 1993'ten beri müfredatında yaratıcı yazarlık bölümüne yer veriyor. Ayrıca, artık Malmö'deki İsveç Tiyatro Akademisi'nin 1998'den bu yana dramatik metin yazarlığı becerilerine odaklanan bir bölümü var. Stockholm'deki Dramatiska Enstitüsü'nde de Dramaturji adı altında bir bölüm oluşmaktadır. Yakın zamanda Norveç, Oslo'daki Devlet Tiyatro Akademisi, Oslo Ulusal Tiyatrosu'yla el ele vererek oyun yazarları için kurslar düzenlenmektedir.

Konumuzun, Modern drama ve özellikle Postmodern daramanın patlaması sonucu, Yirminci yüzyılın başlarından günümüze dek, ortaya çıkan tiyatro ve drama eserleri olduğundan dolayı, tarihsel geçmişini, yayınlamış kitapların haznesine bırakarak, bu araştırmanın temel beslenme kaynağına 2. Dünya Savaşından sonraki yıllarda

gerçekleşen bilgilere, iktifa etmekteyiz. Tabii ki, geçmişten günümüze taşınan etkinin izini iyice gözlemlemek için, ilk başta, tarihi ve çevresel olarak, geçmişe kısa bir bakış atmamız yararlı sayılmaktadır.

2. Dünya Savaşı'ndan sonra İskandinav haritasında, maalesef pek fazla yeni ve özgün oyun, ortaya çıkmamıştır. Tiyatro, şekil ve form değiştirip filizlenmeye başlamış olmasına rağmen, hala "Ibsen" ve "Strindberg'in" gölgesi altındadır. 1940'ların sonunda "Samuel Beckett" iki karakteri boş bir mekâna yerleştirip Godot'yu bekletir. O dönem gelen giden olmaz. "Estragon" ve "Vladimir" uzay-zaman boşluğunda sonsuza dek beklemeye mahkûmdur. 51 yıl sonra "Jon Fosse", Beckett'e cevap niteliğinde yazdığını söylediği "Birisi Gelecek" (Someone is Going to Come-1992), oyununu kaleme alır (ki Beckett en sevdiği yazardır). Gerçekten de oyun, Fosse'nin İskandinav Tiyatrosu'na getirdiği ilk soluk sayılmaktadır. Ancak, Yirminci Yüzyılın ikinci yarısında İskandinav oyun yazarlarının uluslararasılığını, yabancı dillere çevrilmiş veya yurt dışında sahnelenen oyun sayılarına göre ölçmeye kalksak, çok fazla isme rastlayamayız. 1930'lardan sonra, en önemli üç isimden biri olan "Kjeld Abell" (1901-1961) hariç, savaş sonrası Danimarka Tiyatrosu'nda, Avrupa çapında ismini duyurmuş güçlü dramatik yazar yoktur. Aynı durum 2. Dünya Savaşı'nda trajik biçimde ölen, Avrupa'da yankı uyandırmış tek oyun yazarı "Jens Bjørneboe"dir (1920-1976).

1970'lerde yetenekli TV, film yönetmeni ve oyun yazarı "Sverre Udnæs"nin (1939-) ismi duyulur. 1960 ve 1970'ler Norveç Tiyatrosunda çok çalışkan ve özgün bir isim olmasına rağmen (hem oyun yazarı hem yönetmen hem de popüler televizyon tiyatrosu alanında öncüdür) 1982'deki ani ölümünden sonra oyunları çabucak unutulmuştur. 1990'larda oyunlarına olan ilgi yeniden artmıştır.

Danimarka

Yirminci yüzyılda, büyük şehirlerde, Århus, Odense ve Åslborg'da ve özellikle Kopenhag'da çok sayıda tiyatro kuruldu. Norveçli yazar, "Henrik Ibsen'in" (1828–1906), "Bir Bebek Evi, Nora (A Doll's House- 1879) oyunu ile Kopenhag'a gitmesi ile Danimarkalı seyirciler, ilk kez, burjuvazinin ikiyüzlülüğü ve bir kadının kendi özgürlüğü için verdiği mücadelesi ile karşı karşıya geldiler. Ibsen gibi bir yazarın oyun konularının sadece eğlence amaçlı olmadığını ve temel meselesinin dönem insanının yaşam ilkeleri olduğunu fark etmeleri, o dönem yetkisi kraliyet ailesinin elinde olan, Danimarka tiyatrosunda yenilikçi eylemleri alevlendiren kıvılcım niteliğinde olduğunu vurgulayabiliriz. Dolayısıyla, 1850'li yıllarda, yeni tiyatrolar ve akabinde, konuları sırf eğlence amaçlı olmayan yeni yazarlar ve yazarlık üslupları, ortaya çıkmaktadır.

Danimarkalı dramaturg, "Jesper Bergmann"1990'larda Danimarka'nın böyle derin bir değişimden geçmesini üç sebebe bağlamaktadır. Ona göre ilk ikisi, siyasi ve ekonomik kaynaklıdır. Üçüncüsü ise o dönem tiyatrocuların yeni oyunlar yazma ve sahneye konma sürecinde, yazarlarla iş birliği yapma hevesidir. 1990'da Danimarka Parlamentosu'nda kabul edilen tiyatro teşvik yasasıyla kadrolu yazar çalıştırma olanağı elde edilmiştir.

Son yıllarda, Danimarka tiyatrosunun damarlarına yeni kan niteliğinde olan birçok yazar ve tiyatro yapımcısı ortaya çıktı. İskandinav ve Baltık ülkelerinin tiyatro kataloglarına göre Danimarka'da 230 tiyatro, grup veya oyun prodüksiyonu alanında çalışan diğer kurum vardır.

İsveç

İsveç'in durumu biraz farklıdır. 20. Yüzyılın ikinci yarısında "Ingmar Bergman"(1918-2007), "Per Olov Enquist"(1934) ve "Lars Norén"(1944) gibi güçlü isimler İsveç

Tiyatrosu'nun devamını saęlayanlar oldu. Yukarıda adı geen her iki isim, "Strindberg" gibi, yařamları boyunca tiyatro ile baęlarını koparmamıř, yetenekli tiyatrocular olarak nitelendirilmektedir. Neredeyse dięer İřkandinav lkeleri ile aynı siyasi-ekonomik kořullara ve kltr politikasına sahip olan bir lke, nasıl oluyor da srekli ilgin oyunlar ıkarabiliyor? Bunun nedeni, kkleri İřve tarihine dayanan, İřve tiyatro geleneęinde saklıdır.

İřve tiyatrosunun altın aęı, tiyatro hayranı olan, "Kral Gustav III"n 1771'de tahta oturması ile bařladı. Gustav dneminde, İřve Tiyatrosu olaęanst bir ilerleme yařadı. Gustav aęındaki İřve Tiyatrosu'ndaki olumlu kořullar, Dramaten'in sregelen varlıęıyla birlikte İřve'teki tiyatro yařamının (belki de İřve dramasının) Danimarka ve Norve'ten farklı bir rota izlemesinin ana nedenlerinden sayılmaktadır. Ancak, 1990'larda İřve Tiyatro Tarihinde yařanan kesintisiz ve muhteřem patlamanın, aynı dnem, Danimarka ve Norve'teki ile aynı oranda veya en azından oradaki kadar arpıcı olmadığını dřnmekteyiz.

Norve

Norveli yazar "Ragnar Hovland"ın (1952-) dedięi gibi:

“Norve ikinci bir oyun iin sahnesi olmayan lke olarak nam salmıřtır. Biz buna Ibsen Geleneęi deriz. Yani bizim bir Ibsen'imiz, bir de kıvrak zekâlarını ellerinden geldięince kullanmaya mecbur bırakılan Bjørnson ve ortakları gibi dięerleri vardı... Sonrasında bir sre fazla oyun yazarı ıkaramadık (muhtemelen Ibsen'imiz olduęu iin).” (Hovland, 1999: 91)

Ibsen Geleneği terimi bir dizi değişik durum için kullanılır oldu. İlk olarak Norveç'teki Ibsen oyunlarının (ve sahnelenme sürecinin) tarihi demektir. Uzun ve zengin bir tarih olduğu çok açıktır. Bu büyük yazarın eserleri ile uzlaşmak için duyulan tükenmek bilmeyen dürtü, Yirminci Yüzyıl Norveç Tiyatrosu'nun doğal görünümünü, Ibsen prodüksiyonlarının bakış açısından oluşturdu. Ibsen geleneği aynı zamanda Ibsen tarzı yazılan içeriklerin, örneğin "oturma odası" oyunlarının psikolojik gerçekçiliğine dayandığı anlamına gelmektedir.

Güçlü Ibsen geleneğinin yanı sıra, Norveç'teki durum Danimarka'ya çok benziyor denebilir. Burada da, tiyatroya yoğun bir devlet desteği var. Norveç hükümeti tarafından tiyatrolara yüksek bütçeler ayrılıyor. Ulusal tiyatrolar olarak bilinen, dört ana tiyatro tamamen desteklenmektedir. Kurumsallaşmış diğer tiyatrolara gelince, bütçelerinin ¾'ü devlet tarafından karşılanıyor. Burada da tiyatrolar yeni kan arayışında iş birliği yapacak yeni yazarları bünyelerine davet etmeye başladı. O dönemin en büyük projesi olan Bergen Projesi, Bergen Ulusal Sahnesi'nde 1986'dan 1996'ya kadar yürütüldü. Tiyatronun müdürü "Tom Remlov" (1949), genç Henrik Ibsen'i 1851'de kadrolu yazar olarak Bergen'e davet eden "Ole Bull" (1810-1880) tarafından başlatılan geleneğini sürdürme kararı aldı. Remlov, yetenekli yazarların tiyatro dalına daha sıkı tutunmasını amaçlıyordu. Başarıyı zaten yakalamış yazarlar aramaya başladı. Bu on yıllık dönemde Bergen'deki tiyatro 39 oyun yazarının 51 oyununu sahneledi (müteakip oyunların ortalaması 45'ti ancak 3 ile 114 oyun arasında gidip geliyordu).

Öte yandan Bergen Projesi'nden ilham alan belli sayıda oyun yazarı bugün adına "Yeni Dalga Norveç Tiyatrosu" denilen akımı oluşturdu. Bu etkinlik Norveç tiyatrolarını yeni dramalar sahnelemek için cesaretlendirdi. Oslo Ulusal Tiyatrosu bile, sürekli olmasa da ara sıra, yeni tarz oyunlar sahneleme fikrine sıcak bakar hale gelmişti. 1985'te bir grup bağımsız yönetmen Norveç Tiyatro Festivali düzenledi. Festivalde profesyoneller

tarafından sahnelenme ile ödüllendirilen ulusal çapta yazılmış tek perdelik oyunlar, yarışmaya başladı.

Norveçli eleştirmen "Hans Rossiné "(1961-), 1990'larda Norveç Tiyatrosu'nu ele aldığı "Brennpunkt" kitabında açıkça şunları söyler:

“Bir efsaneyi sonlandırmama izin verin. Norveç oyun yazarlarının sonsuz feryadına karşın sahnelenen çok az Norveç oyunu bulunmaktadır.” (Rossiné, 2000: 25)

Özellikle Bergen Projesi'nden söz eder ve şunları söyler:

“...Nicelik ve iyi niyetin sunağında, nitelik ve seyircinin iyi niyetinin kurban edilmesi tiyatro için tehlikelidir. Tom Remlov'un 1986-1996 arası Bergen'deki Ulusal Sahne müdürlüğü süresince bu ülkedeki oyun yazarı sayısından fazla yeni Norveç oyunu sahneleme konusunda karar aldı. Bu projeden bir yazar doğdu-Jon Fosse. Bunun yeterli bir başarı kriteri olduğu düşünülebilir. Ancak astarı yüzünden pahalı oldu. Seyirci, eleştirmen ve oyuncular, geleceğin tiyatro yıldızları ilan edilen ancak bugün kimsenin ismini bile hatırlamadığı yazarların yarım yamalak ve derin mana içeren oyunları yüzünden acı çekti.” (Rossiné, 2000: 26)

Özellikle, Norveç modern oyunlarının sahnelenme sorunlarının temeli başka bir yerde yatıyor gibi görünmektedir. Tek cümlede özetlememiz gerekirse, şöyle denebilir: Yeni Norveç Tiyatrosu'nun temel sorunu kaleme alınan ve sahnelenen oyunlara karşı tiyatro camiası ve kurumlarının kayıtsız kalmasıdır. Tiyatro edebiyatı her zaman günümüze dair söyleyecek sözü olan, bunu da eserlerine yansıtmak isteyen insanlar tarafından sahneye konulursa (yazmak yetmez) gelişeceği bilinen bir gerçektir.

Aslında Norveç'te iki çeşit tiyatro vardır. Ulusal Tiyatro, Det Norske ve Oslo Nye Tiyatrosu gibi kurumsal tiyatrolar ile bağımsız gruplar olarak tanımladığım büyük şehirlerdeki sınırlı sayıda bölgesel tiyatrolar (profesyonel tiyatro olarak isimlerini duyurmakta zorluk çeken bağımsızlar...) Bu tip tiyatro yeni oyunları sadece “gerekli olduğu” için değil, (büyük tiyatroların dramaturglarının sıklıkla öne sürdüğü bahaneyle, en önemli sebep olarak tutucu veya katı olmakla suçlanma korkusuyla modern oyunlar sahnelemeleridir.) –hevesli veya tutkulu oldukları için sahneleyebilirler.

3- İskandinav Dramanın Etken Unsurları

İskandinav oyun yazarları iyi örgütlenmiştir. Bu sendikalar oyunları arşivleyip yayınlar, genç yeteneklere burs ve ödüller verir, festivaller düzenler. Finlandiya, İzlanda ve Faroe Adaları'nı da temsil eden ulusüstü organizasyon Nordisk Teaterunion, iki yılda bir Nordiske Teaterdager ismiyle bir haftalık festival düzenliyor. Etkinlik; konuk performansları, seminerler, atölye çalışmaları ve profesyonel toplantılar içeriyor. Festivalin en önemli bölümü ise yılın en başarılı yazarına verilen ödüdür. Oy çokluğuyla farklı tiyatrolar ve ülkelerde tekrar tekrar sahnelenen oyun ödüllendiriliyor.

4- İskandinav Oyunlarındaki Bazı Temalar

İskandinav tiyatro edebiyatının incelemek için farklı bakış açıları edinmek zorundayız. Bunlardan biri ise belli başlı oyunlardaki temalardan yola çıkılarak edinilen bakış açısıdır. Çünkü bu temalar o kadar sık kullanılmaktadır ki, hepsini tek bir başlık altında toplamak uygun olacaktır ve o da parçalanma temasıdır.

İskandinav Oyunlarındaki Aile Teması

İskandinav oyun yazarlarının eserleri sık sık çok parçalanma temalıdır. En dikkat çekeni ailenin parçalanmasıdır. Bu, Jon Fosse oyunlarının ana temasını oluşturur. Aynı zamanda Danimarkalı yazar Astrid Saalbach için de tipiktir (1955-). Fosse ve Saalbach'ın eserlerindeki aile düzgün işlemez. Zaman onlar için durmuştur; var olma amaçları sorgulanmaktadır. Ancak aile bağlarının bu işkence verici durumu üzücü veya iç karartıcı değildir (Absürd oyunlarda karşımıza çıkan bir izlenime sahiptir.). Daha ziyade durağan, sıkıcı ve hatta alaycıdır.

Per Theil 1990'ların Danimarka Tiyatro Edebiyatı'ndan söz ederken;

“Bir Hastalık Olarak Aile” gibi uygun bir kavram kullanır.” (Theil, 2001: 27)

İskandinav Oyunlarındaki, Toplumsal Parçalanma Teması

Bazı modern oyun yazarları manipülasyon alanı olarak aileyi fazla dar bulmaktadır. Oyunlarında toplumsal parçalanmayı konu ederek daha geniş bir bakış açısı kullanır. Norén'in, günümüzde yaşanan çürümenin simgesi görevi görece korkunç bir insan canavarı yaratma fikrine saplantısı olduğu düşünülebilir. (AIDS virüsü taşıyan homoseksüel bir uyuşturucu bağımlısı mı?) Bu hastalıklı, parçalanmış toplum genç İsveçli yazar Mattias Andersson'un (1969-) eserlerinde de görülmektedir. Bu yazar Norén'den bile sert toplumsal eleştiri yapıyor olabilir. Kahramanları genellikle yıkıcı gençler, işsizler ve göçmenlerdir. Ana karakterlerin umutsuz yaşamları genellikle sözel seviyede ifade edilmektedir. Çok kaba bu dil, “Yüzünüze Karşı Tiyatro” olarak bilinen akıma göndermedir.

Yok, olmanın eşiğindeki toplumu eleştiren bir yazar daha vardır. Danimarkalı bu yazarın adı ise Claus Beck-Nielsen’dir (1963-).

İskandinav Oyunlarındaki Toplumsal Kimlik Teması

Kimlik parçalanması 1990’ların oyunlarında görülen önemli bir parçalanma şeklidir. Ailesel ve toplumsal parçalanmayla yakından ilgilidir. Ancak az önce bahsedilenlerin aksine kimlik parçalanması, oldukça bireyseldir ve varoluşsal bir boyut gerektirir. Bu tip parçalanma aslında 1990’larda yazılan ve o dönemi anlatan tüm oyunlarda görülmektedir. Kimlik parçalanma karakterleri genellikle, acelecidirler ve bu zaman darlığı sık sık kalitesiz ilişkiler kurmalarına neden olur.

“İçlerindeki boşluğu başka lükslerle doldurmaya çalışırlar.” (MARTÍNKOVÁ, 2002: 47)

Dışarıdan bakıldığında hayatlarında az çok başarıyı yakalamış olmalarının aksine ruhları fakirdir, ilişkileri dengesizdir ve etraflarındaki dünyaya karşı ilgileri az veya yüzeyseldir. Aslında parçalanma postmodern toplumun karakteristik özelliklerinden biridir. Parçalanma yeni düzenin sorunu haline gelmiştir.

İskandinav Oyunlarındaki Günlük Yaşam Gerçekliği Teması

Yeni İskandinav Tiyatrosu’nu incelerken, karşılaştığımız son terim “Günlük Yaşam Gerçekliği”dir. Yakından bakınca yukarıdaki sınıflandırmaya uymayan metinlerin yer aldığı yedek bir kategori görülmektedir. Fehr, Jon Fosse’nin en yeni oyunlarından birinde bireysellikten kopma eğilimiyle karşılaşmıştır. Ona göre, bu bireysellikten

kopma farklı yaşam evrelerinde ve metaforik Ölüm karakterinde yer alan Baba ve Anne karakterlerinin çoğalmasında açıkça görülmektedir. Fehr, böylelikle bütün oyunun bireylerden ziyade zamanla ilgili olduğunu belirtmektedir. Yazara göre;

“ Norveç tiyatro yazınının geçmişe dönüşle (bu dönüşü 19. yüzyıl sonundaki sembolik tiyatroyla ilişkilendirir) organik, kozmik ve toplumsal güçlerin, bireysel karakterden çok daha önemli olduğu post-antropolojik bir eğilim geliştirdiği bir hale dönüşmüştür. ” (Fehr, 2002: 35)

Bu noktada dikkate almayacağım bir bakış açısı daha var ve bu da tiyatro edebiyatını yazarın cinsiyetine göre sınıflandırmaktır. Daha geniş alanda bu bakış açısı İskandinav ülkelerinde çok popülerdir. İnsani eylemlerin herhangi bir alanında kadının rolünü irdeleyen birçok araştırma, kadınların katılım oranını erkeklerle karşılaştıran beyanla başlamaktadır.

İskandinav Tiyatro Edebiyatı'nın 1990'larda olağandışı bir patlama yaşadığı açıktır. Avrupa Tiyatrosu'nda gözlemlenen eğilimlere nazaran İskandinav Draması farklı farklı yeni türlerle dolup taşmaktadır. Bu 1920'lerdeki modern metinlerle başlayan hikâyenin daha da buharlaşmasıdır. Yeni İskandinav oyunları okunduğunda akıllara Beckett'dan sonra gelen tüm yazarların bu çağrıya uymak için tamamen teslim olup olmadıkları sorusu gelebilir. Sözünü ettiğimiz bazı metinler olası bütün bakış açılarını benimseyen postmodernist bir yaklaşım izlemişlerdir.

Yazarlar bütünsellik fikrini terk edip yerine sunumun olanaksızlığı vurgusu yapar. Bu da amaçlarına hizmet eder görünerek düzenin tamamen bozulduğu anlamına gelir. Anlatı kaybolur. Bu durum akıllara “Dramatik metnin sonu gelip gelmediği

anlamına mı gelmektedir?” sorusunu getirmektedir. Dramatik metnin yavaş yavaş öldüğünü varsayalım. Mikrobu tamamen Absürd Tiyatrodan yayılan uzun ve acılı bir ölümdür bu. O zamandan beri metin aşamalı olarak performanstan uzaklaştırılır. Yeri ise performansın diğer unsurları tarafından doldurulmaktadır. Tiyatro yeni bir düzen arayışında gibi görünür. Bu düzende metin diğer unsurlara eşittir (hatta daha önemsizdir). Diğer unsurlarla perfromansı birleştiren bir şey varsa, o da yönetmenliktir. Ancak düzen reddedilir: postmodern oyun yazarları bizi kaosu kucaklamaya davet eder. (Ya da bu kaosta yeni bir düzen bulmamız için olabilir mi?) Yine de sonraki bölümlerde Jon Fosse’nin kim olduğu ve İskandinav drama ve oyun yazarlığındaki konumunu onu adlandırılan Ibsen gölgesine göre inceleyeceğiz.

BİRİNCİ BÖLÜM

Norveçli Postmodern Oyun Yazarı Jon Fosse ve Ibsen'in Aurası

1-1 Ibsen'in Aurası

Ibsen'in Norveç kültürü, toplumu, hatta ulusal kimlikteki prestijli konumu ve varlığı onun "aura"sı olarak adlandırılabilir. “Aura” kelimesinin pek çok anlamı olmasına rağmen, Oxford İngilizce Sözlüğü'ndeki tanımı konsepti en iyi şekilde tarif etmektedir:

“İnsan ve cansız varlıklardan yayıldığına inanılan, mistik anlamda biricikliğin özünü içeren, büyüleyici ve benzer etkiler bırakma sürecine hizmet etmek için aracılık görevi gören sızıntı...”(Oxford sözlüğü)

Bu tanımda kaynaktan sızarak etrafa yayıldığı hissedilen mistik bir özellik görürüz. Dolayısıyla Ibsen'in başka insan ve cansız varlıkları etkisi altında bırakan bir güç yaydığını hissedilmektedir. Aura kavramı tiyatro ve dramada, Ibsen ve onun geleneğinin yaydığı güç olarak tarif edilmiştir.

Ibsen, aynı zamanda Norveç Edebiyatı'nın ataları “de fire store” olarak adlandırılan gruba dâhil edilmiştir. Norveç milliyetçiliği ve kültürünün dünya üzerindeki etkisi için harika bir sembol olmuştur. Birçok tarihçi ve biyografi yazarı, Ibsen'in aurasını “gerçek” Ibsen üzerinden tanımlar ve edebiyat camiasındaki meslektaşları eserlerinin üslup, biçim veya kültürel ve siyasi değişimler üzerindeki bıraktığı etki üzerine yazıları kaleme alır.

Ibsen, dünyaya Norveç Tiyatro Yazısını ve kültürünü tanıtmak için gönderilen bir kültür elçisidir. Drama, tiyatro, sanat, tarih ve edebiyat alanlarında, Ibsen'in aurası farklı şekillerde tanımlanır ve deneyimlenir ancak bu karışım aurasının Norveç toplumu üzerinde bir ışın, ışıltı veya ışık demeti gibi parladığını göstermektedir diyebiliriz.

Ibsen'den yayılan bu ışık demeti, bütün bu alanlarda her şeyi, ışığı altında bırakmaktadır.

1- Fosse ve Ibsen'in Aurası

Jon Fosse'nin roman ve oyunlarında "det Lysande mørker" olarak adlandırılan bir tema, daha, doğrusu bir konsept vardır. Bu kavram, Zern, *Det Lysande mørket* (2006) ve daha sonra, *U Alminnelig. "Jon Fosse og mystikken"* (2009) kitabında "Kjell Arnold Nyhus" tarafından Fosse'nin eserlerini anlatmak için kullanılmıştır.

2- Aydınlatıcı Karanlık

Ibsen'in aurası hem aydınlatıcı bir güce sahiptir hem de aydınlatıcı karanlığının yayıldığı Norveç Tiyatrosu ve kültüründe ardından gelenleri gölgede bırakacak karanlık bir gölge yayar. Ibsen'in aurasından yayılan ışık o kadar yoğundur ki, kör edici hale gelmiştir.

"Kar Karanlığı [Kar Körlüğü] veya "Aydınlatıcı Karanlık" kelime ve anlamların ışıktaki kaybolacağı anlamına gelir! Etraf kararır ve boşalır çünkü tutunduğum kavramlar artık gücünü yitirmiştir. Ancak bu karanlık ışık, yakın nesnelerin deri katmanlarını veya kırışıklıklarını fevkalade biçimde keskinleştirir ve ortaya çıkarır"

Fosse'nin eserlerindeki temalar, içerik ve duygusal deneyimler Norveç Tiyatrosu'ndaki Ibsen drama geleneğiyle bağlantılı olmalarının ötesinde "det lysande mørker" ve "snømørkt" kavramı, Fosse ve Ibsen ilişkisi ile, oyunlarının bu geleneğin devamı veya kırıcısı olduğuna dair iki farklı algılanış biçimi ortaya çıkmıştır.

Yeni ve genç oyun yazarları Norveç Tiyatrosu'ndaki Ibsen geleneği ve aurasını bu nedenle bir yük olarak değerlendirmektedirler. Oyun yazarları ve seyirciler, benzer şekilde Ibsen üslubu, tavrı ve etkisinin yarattığı gölgeden kurtulup kendi ışıklarına gidemiyorlarmış gibi hissedilmektedirler. Sözü ettiğimiz "Die Woche" yazısında;

“Önce Henrik Ibsen vardı. Sonra hiçbir şey olmadı. Artık Jon Fosse var.” derken, başka tiyatro yaklaşımlara karşı körlüğü kastetmektedir.

1-2 Ibsen Geleneği

Ibsen Geleneği kavramı oyunlarının yazılış ve sahnelenme biçimlerine yönelik bir atıftır.

"Keld Hyldig"2006 tarihli "Ibsen-tradisjonen i norsk teater, " makalesinde belirttiği gibi:

“Belli yani tarihsel olarak tanımlanmış bir dönemi kapsayan kolektif ve sosyolojik bir olgudur.”(Keld Hyldig, 2006 makale)

Hyldig’in de yazdığı gibi, Ibsen Geleneği başından beri Norveç Tiyatrosu’nun bir parçasıdır. Bu nedenle Ibsen aurası Norveç Tiyatrosu’nda Ibsen geleneği olarak kendi manifestosunu ilan etmiş ve yöntem, oyun yazarı, oyuncu ve performansları etkilemiştir. Hyldig, tiyatrocuların Ibsen Geleneği’ni asla değişmeyen ve sürekli yenilenen bir süreç olarak görmesi gerektiğini, çünkü tam olarak geleneğin huzurunda yeniliğe yol açan bir düşünme biçimi olduğunu, belirtmiştir.

1996’da Uluslararası Ibsen Festivali’nde "Cecilie Løveid" ve "Jon Fosse" den, Ibsen’in eserleriyle bağlantılı oyun yazmaları istediğinde, hem tiyatro kurumları hem de oyun yazarları, Ibsen Aurası ve geleneği için alternatif arıyorlardı (Fosse, Brand oyunu ile bağlantılı olarak Barnet’i yazmıştır). Bu çeşit bir istek, modern oyun yazarına hem Ibsen Geleneği’ne dâhil olmak hem de onu eleştirme ve dolayısıyla onunla yollarını ayırma fırsatı sağlamıştır.

2003’te Norveç NRK Televizyonu Fosse’dan, Ibsen’in eşini anlatan bir oyun yazmasını isteyince, Fosse hem Ibsen’in ışığında yürümek hem de onun aurası veya etkisinin yarattığı gölgeden kurtulmak için fırsat yakalamıştır. "Suzannah"yla, Jon Fosse, kendi üslubu, biçimi ve kelimeleriyle, Henrik Ibsen’in eşinin ve Ibsen’le ilişkisinin üç yaşam evresini anlatan bir oyun kaleme almıştır.

Fosse'nin oyun metinleri Johnsen tarafından hızlıca sahneye konuluyordu. Aynı zamanda belirtildiği gibi 1996'da gazetelerde Ibsen ile olan bağlantısından söz edilmeye başlanmıştı. Johnsen neredeyse Fosse oyunlarını yönetmek konusunda tekelleşmiş ve yönetmen üslubu aracılığıyla aslında bir Fosse Geleneği başlatmıştı.

"*Namnet*" ve "*Nokon kjem til å komme*"un başarısı, Fosse eserlerinin uluslararası kitlelerce tanınmasını ve kısa sürede Almanya ve Fransa'da sahnelenmesini sağladı. Fosse, yeni bir ses ve üslup olarak sadece Norveç Tiyatrosu'nda değil, Avrupa'da da ünlenmeye başladı. Fosse'nin dramatik üslubu, Ibsen Geleneğine has psikolojik üsluba dayanan, Norveç Tiyatrosu'nda bir kırılma yarattı. Fosse, medyada sürekli Ibsen ve eserleriyle anılıyor ve karşılaştırılıyordu. Fosse oyunları tema ve gelecektekilerin olasılıklarını sunan geçmiş olayların tekrarı ile güçlü bir etki yaratıyordu. Ibsen'inkilere nazaran, Fosse oyunları dramatik görünmüyor gibiydi. Hiçbir şeyin olmadığı, düz ve duygusal anlamda solgun tipik birer postmodern oyun olduklarını söylenebilir. Yine de, bu bakış açısına ters düşecek şekilde büyük olaylardan önce veya sonra karakterin duygusal deneyimleri ve içsel duygularında yoğun bir eylem görebilmekteyiz. Fosse oyunları insani durumlardaki duygusal mücadeleleri anlatır. Duygunun uçlara doğru azamileştirilmesini gösterir. Pek çok kez Fosse'nin, Ibsen'le ortak temalar kullandığı ancak ters karakter ilişkileri, durumları veya duygusal tepkiler seçtiğini görürüz. Hem Ibsen'in, hem Fosse'nin oyunları epik unsurlar içerir.

Fosse'de ayrıca özünde duygusal deneyime sahip lirik formun ek özellikleri vardır. Bu epik porsiyon karakterlerin tepkilerinden ve potansiyel olarak okuyucu ve izleyiciden kaynaklanmasına rağmen, bu bölüm Fosse oyunlarındaki duygusal durum yükselmelerinin bireyi değiştirmeye yönelik olabileceğini göstermektedir. Herhangi bir karşılık vermek, etkin bir arayışa girmek hatta değişimi desteklemek yerine, Fosse karakter ve okuyucu, seyirciye bu ağza alınmayan dış güçlerle bağlantı kurma fırsatı

tanımaktadır. Bu deneyim karakterlerin veya okuyucu/seyircinin zihnini açabilir ya da açamaz.

Fosse'nin oyunu belki de drama biçimi anlamında hayati öneme sahip diyalog kesinlikle içermeyen, üst üste binen tek epik "T"nin üç çeşidinin modern yorumundan daha epikleştirilmiştir (Szondi:10)

Fosse, bilim-kurgu kullanmaz diyebiliriz ama bütün oyunları varlıkların gizemi çözölemeyen mistik unsurlarına dokunur. Fosse'nin oyunu fikir ayrılıklarını tamamen saklamaz, onun yerine başkalarının saklayacağı çatlakları ve dikişleri gösterir.

"Hutcheon"un tarif ettiği postmodernizmin çift-kodlu özellik, ironik biçimde tarafları birbirlerini karşı kışkırtılmak için çifte bir dürtüye sahiptir. Fosse, iyi bir romanın çoklu bakış açıları ve olası çözümlerle bölünen şey olduğunu söyler; somut bir cevap veya çözüm sunmaz. İyi bir romanın mutlaka postmodern olması anlamına gelmemesine rağmen, Fosse'nin edebi üslubu postmodernizmle ortak özellikler içermektedir. Çoklu olasılıklar içeren ve böylece "çözumsuz" olan hikâye konsepti, 1983'de ilk çıkışını yaptığı oyunu "Raudtsvart"tan beri, Fosse eserlerinin bir parçasıdır. Aynı tip "suç-karşıtı" yazım biçimi Fosse'nin oyunlarında görülebilir, hatta *Suzannah* Henrik ile *Susannah*'ın birbirlerine yazdığı mektupları yeni metni neden yok ettiğine dair bir gizem barındırmaktadır. Fosse, açıkça baskın özelliğfggklerindeki geçişi üç edebi döneme ayırır, "Førmoderne, moderne, postmoderne ". Fosse eserlerinin kalbi, bir kararın alınabileceği ve karakterlerin, karşılıklı sonuçlara yol açan pek çok olasılıkla yüzleştiği bu duygusal anlarda yatar. Hatta Fosse romanları ve oyunlarında bu duyguların keşfi görülebilir, bu duygu geçişlerine dair okuyucu/izleyicinin sergilenen yüzlerden de okuyabileceği ipuçları verilir. "Silvan Tomkins"ın ilk iki cildi 1962 ve 1963'te yayınlanan duygu ve yüz üzerine yaptığı önemli ve ömürlük çalışması, "*Affect Imagery Consciousness*", Fosse'nin roman ve oyun ikilisindeki duyguların eylem üzerinde ne kadar hayati bir rol oynadığını anlamamıza yardımcı olabilir.

"Tomkins"e göre;

“Dyguları üçe ayırabiliriz: Üzüntü-Acı, Utanç-Aşağılanma, Korku-Dehşet ve hatta İlgi-Heyecan ve bu duyguları ortaya çıkaran üç temel neden vardır. 1. Pozitif duygular, 2. Negatif duygular ve 3. Doğal duygular (hem pozitif hem negatif duygular ortaya çıkar).” (Tomkins, The Afect Teory, Wikipedya)

Bunun üç temel nedenini de en düşük seviyeden en yüksek seviyeye kadar değerlendirebiliriz. Bu duygular farklı insanlar ve durumlarda farklı şekillerde ortaya çıkabilir ancak ortak bir neden söz konusu ise, verilen tepki de genelde aynı olabilir. Bu durumda bile ortaya çıkan duyguları, en düşüğe en yükseğe sıralayabiliriz. Bu mekanizmaya çoğaltma diyebiliriz. Fosse'nin karakterlerinde genelde bu mekanizmanın çalışmasını açıkça görürüz ve Tomkins'in teorisi bu karakterlerin yapısını farklı durumlarda derinlemesine çözmemize yardımcı olmaktadır.

The Dano-Norveç "*gengangere*" kavramı, insanları korkutmak için geçmişten şimdiki zamana gelen hayalet fikrinden öte bir şeydir. "Gengangere" fikri atalarından kalma kalıtsal bilinç dışı hafıza kayıplarının kendi anılarının peşine düşmesi nedeniyle aynı eylemleri tekrar tekrar yapmaktır. Hafıza neyin geri dönüp özneye musallat olacağı üzerinden ifade edilmektedir, bu da "hayaletler"dir. Hayaletlerin tekrara dayalı özelliği, İngilizce "Hayalet" kelimesi yerine Norveç terimi "*gengangere*" ve Fransızca "*Le Revients*" (Geri Dönerler) ile çok daha anlaşılır şekilde tanımlanabilmektedir.

“Hafıza yalnızca hayal gücünün hatırlanabilir kullanımıyla değil, bu şekilde eylemle ilişkilendirildiğinde hafıza alanı son derece genişler.” (Tjønneland 2005: 198,99).

Fosse'nin eserlerinde karakterler "gengangere "deneyimi, kalıtsal inançlar, davranış biçimleri ve konuşma tarzlarında sıkışıp kalmış gibi görülmektedir.

1-3 Fosse ve Ibsen'in Benzerliği ve Farkları

Fosse-Ibsen ilişkisi en az iki farklı şekilde anlatılabilir. Gördüğümüz üzere ilki, uluslararası başarı anlamında Fosse'nin benzersiz üslubuyla Ibsen'in kendi döneminde yarattığı etkiyi yaratmasıdır. Ödül Ibsen adını taşısa da uluslararası bir başarıdan ötesini ima eder gibidir. Ibsen'in başarısı ve Norveç Tarihi ve Tiyatrosu'ndaki prestijinden ötürü, adı Norveçli yazarlarının hepsinin yüzleşmek zorunda olduğu büyük bir gölge yaratır. Sanatçıların uluslararası etkisi ve başarısını kutlamak için bir yol olmasına rağmen, sanat alanlarındaki benzerliklerinin tanınması gözden kaçırılmaktadır. Fosse-Ibsen ilişkisini tarif etmenin ikinci yolu ise Fosse'nin "Yeni Ibsen" olarak adlandırılmasında görülebilir. Bu isim Fosse'nin oyunlarının tanıtımını yapan gazeteciler ve tiyatro eleştirmenleri tarafından verilirken, ikisinin oyunları arasında bağlantı kast edilmektedir. Ulusal Ibsen ödülünün gelişiyle Fosse veya başka bir yazarın tanınmasıyla, bu bağlantının oyun yazarları tarafından konuşulmaması ilginçtir. İlerleyen bölümlerde Fosse-Ibsen ilişkisi için "Yeni Ibsen" etiketinin olası imalarını açıklayacağız.

"Fosse'nin şeylere isim vermekten kaçınan karakterler içeren Namnet'le yakaladığı başarıyla (1995) 1996'da Norveç Ibsen Ödülü'nü alarak Ibsen'le (adının) bağdaştırılması ilginçtir. Ibsen'le olan bu bağ Uluslararası Ibsen Bursu için hayati önem taşımaktadır: Ibsen Bursu, Ödülü, tiyatro ve performans sanatları ile projeler alanında yaratıcı projeler ve Henrik Ibsen ile oyunlarındaki varoluşsal ve toplumsal konulara dair eleştirel söylemleri teşvik eden eserlere verilmektedir." (Ibsenawards.com/scholarship. Accessed: March 12th, 2012).)

Bu yönde birkaç karşılaştırma yapmak için kısa bir adım atacağım ve Yeni Ibsen etiketinin iki yazarın geçmişlerindeki ortak yönlerini nasıl bağdaştırdığını inceleyeceğiz. Ne Ibsen, ne de Fosse, kendi dönemlerinde sanat ve tiyatro dünyasında mükemmellikleriyle bilinen şehirlerde doğup büyümemiştir; Ibsen "Skien'de "doğmuş ve "Grimstad'da "büyümüşken, Fosse, "Haugesund'da "doğmuş ve "Strandebarm, Hardanger'da "büyümüşdür. İki yazar da aslında oyun yazarı olma tutkusuyla değil ressam olma isteğiyle mesleğe başlamıştır.

İki yazar da, şimdiki adı, "Den Nationale Scene olan Berhen Det Norske Tiyatrosu'nda "yazarlığa başlamıştır. Ibsen'den 1851'de buradaki ilk Norveç Tiyatrosu'nun oyun yazarı ve sahne yönetmeni olması istenmiştir (Ibsen.net) ve Fosse'ye 1994'te, "Den Nationale "Sahnesi'nde oyun yazarlığı teklifi gelmiştir. Kadrolu yazarlar olarak ikisine de önemli sayıda gezi ve hibe imkânları sağlanmıştır. Ibsen, tiyatro eğitimi için gezi bursları almıştır: 1852'de "Det Norske " Tiyatrosu bursuyla Kopenhag ve Dresden'e eğitim gezisi yapmış, 1863'de ise "Det Akademiske Collegium'dan", 400 spesidalerlik eğitim gezisi bursu almıştır. 1866'dan, ömrünün sonuna dek Ibsen devletten emekli maaşı almıştır. Fosse, belirtildiği üzere 1996'da Norveç Ibsen Ödülü'nün yanı sıra 2010'da toplamda 2,5 milyon kron değerinde ödül parası kazanmıştır. İki oyun yazarı da, dünyayı yeniden fehtetmiş, oyunları dünya çapında yüzlerce kez sahnelenmiş ve St. Olay Norveç Kraliyet Onur Madalyası almıştır.

"Ibsen, modern dramanın babası olarak bilinir (örneğin Moi 2006) ve dünyada Shakespeare'den sonra en çok sahnelenen ikinci oyun yazarı olduğu söylenmektedir. Fosse dünya çapında 900'den fazla kez sahnelenen 30'un üstünde oyun yazmıştır ve eserleri 47'den fazla dile çevrilmiştir."
(internationalIbsenaward.com)

Fosse, Ibsen'den sonra Norveç'in en çok tartışılan ve sahnelenen oyun yazarıdır. Ibsen gibi Fosse de, döneminin en önemli oyun yazarı olarak tanınmaktadır. 16 Mayıs 2011'de Fosse Norveç Devleti tarafından bahşedilen en büyük onura erişir ve Oslo, Groten'deki Norveç Onursal Sanatçılar Mahallesi'nde ömrünün sonuna dek yaşama ayrıcalığına kavuşur.

Ibsen ve Fosse'nin Yazarlık Üslubundaki Farklar

Ibsen'in yazarlık üslubu Fosse'den oldukça farklıdır. Ibsen'in karakterleri karşılaştırılabilir durumlarda duygularını en yoğun şekilde sergiler. İlk bölüm Utanç-Aşağılama incelemesiyle başlar çünkü sıklıkla diğer olumsuz duygularla göbek bağı vardır. Bu nedenle ikinci ve üçüncü bölümler de Sinir-Öfke ve Korku-Dehşet in Utanç-Aşağılamayla nasıl bağlı olduğunu gösterir. Fosse ve Ibsen'in oyunlarında bu duyguların keşfi için Ibsen'in dört oyunuyla sıkı bağları bulunan dört Fosse oyunu seçtim.

1-4 Fosse'ye Modern Ibsen İsmi Verilmesinin Nedenleri

"*Og aldri skal vi skiljast* (1994)" ve "*Namnet*'le (1995)" ilk oyunlarının sahnelenmesinden sonra Fosse'nin adı Ibsen'le anılmaya başlandı. "*Bergens Tidende*'den" "Asbjørn Kristoffersen", 24 Mayıs 1995'te yayınlanan yazısında, Fosse'den litle-Ibsen frå Strandebarm" "Ein særting frå Strandebarm ", olarak bahsetti. Fosse 1996'da "*Namnet* "oyunuyla, Ibsen Ödülü'nü kazandı. Aynı yıl "Cecilie Løveid'le "birlikte, Ibsen'in oyunlarından yola çıkan bir oyun yazması için Ibsen Festivali'ne davet edildi. Fosse'nin "*Barnet*" oyunu 4 Eylül 1996'da Ibsen Festivali'nde sahnelendi ve Ibsen markasına bir saygı duruşu oldu. (Seiness 157).

Ibsen’le karşılaştırılması basın tarafından sürdürüldü. 18 Eylül 2000’de "*Dagbladet*’de "Håkon Lund", Rogalan Tiyatrosu’ndaki *Vinter*’in başarısına dair "Fosse «den nye Ibsen»", adlı bir yazı kaleme aldı. Lund, Fosse üzerine Alman Gazetesi "*Die Woche*’deki "aynı adlı yazısında Norveç Tiyatrosu’nu şöyle özetliyordu;

“Norsk teaterhistorie er enkel. Først fantes Henrik Ibsen. Så var det ingenting. Nå finnes Jon Fosse” (*Dagbladet*, 18 Eylül 2000’de yayınlandı).

"*Die Woche*", açık açık birçok Norveç oyunu yazarını “hiçbir şey” olarak değerlendirirken, bu talihsiz ifadesi Ibsen’in Norveç Tiyatrosu için öneminden ve güçlü Ibsen geleneğinin Norveç tiyatrosundaki kalıcılığından bahsediyordu ve Fosse’nin başarısını Ibsen’inkiyle karşılaştırıyordu.

1-5 Modern Ibsen’den, Postmodern Fosse’ye

Ibsen sık sık “Düzyazının babası” ve Toril Moi’nin Henrik Ibsen ve Modernizmin Doğuşu: Sanat, Tiyatro, Felsefe (2006) kitabında, dramada modernizmin kurucularından biri olarak adlandırılır. Fosse, postmodern olduğu gibi post-Ibsen’dir: Ibsen’den sonra, Ibsen’le, ona karşı ve kendi üslubuyla yazmaktadır. Fosse’yi, Ibsen Geleneği ve aurasından ayıran ve eksilten, üslup ve biçimlerindeki ortak ve farklı özelliklerdir. Farklı üslup, özellik ve yaklaşımlarını anlamamanın bir yolu modernizmden, postmodernist edebiyata geçişte baskın özelliklerinin değişimini incelemektir. Modernizm ve postmodernizm kavram ve tanımları sürekli pazarlık yapmaya başladığından beri onları tanımlamak ve modernizm ve postmodernizmi çarpmanın birçok yolu var. Fosse postmodern oyunlarında biçim, tema ve karakter durumlarında görülebilen Ibsen ve modernizmden parçalar alır.

Fosse'nin oyun yazarlığı konusunda, postmodern tarzda eğitim aldığını unutmamak gerekmektedir. "Hordaland "Yazarlık Akademisinin hocaları, "Tom Remlov "ve "Cecilie Løveid", Norveçli yazarlar ve tiyatro arasında yeniden iş birliği sağlamak ve Ibsen geleneğini veya Norveç Tiyatrosu'nun üstüne çöken gölgesini kaldırmak için postmodern yazarlık yaklaşımlarına dönüş yapmıştır. Fosse ve Ibsen, karşılaştırmasında hem metin de hem de edebi sistemde tanımlayıcı dönemler görebiliriz. Fosse'nin eserleri tanımlayıcı özelliklerinin, Ibsen'in bir tür modernizmin eleştirisi yaptığı işleriyle açıkça bağlantılı olduğunu söyleyebileceğimiz bir değişim yaşamıştır.

Neden Jon Fosse, Modern Ibsen Olarak Adlandırıldı?

Uluslararası Ibsen Ödülü'nün açıklandığı 18 Mayıs 2010'da "Modern Ibsen "olmakla ilgili soru sorulduğunda Fosse:

*“Det viser en manglende respekt for Ibsen. Dessuten viser det en manglende respekt for meg,”*³² (*“Får Ibsenprisen,” Bergens Tidende, May 18th, 2010*).

Ibsen'in ruhu adına bir kişiyi, örgütü veya kurumu onurlandırmak amacıyla verilen olağanüstü bir destek. Yine de “Yeni Ibsen” unvanının ve iki oyun yazarının karşılaştırılmasının fazla sınırlandırıcı olduğunu söylemeye çalışıyordu sanki. Fosse'ye göre bu karşılaştırmanın tek sebebi, hem kendisi, hem de Ibsen'in dünyaca ünlü Norveçli oyun yazarı olmasıdır. Fosse bu karşılaştırmaya pek olumlu bakmaz çünkü oyun yazarlarını bu şekilde değerlendirme hızlı lakaplar takan ve derin analizlerden yoksun basının işidir. Fosse iki oyun yazarının karşılaştırılmasında olası iki yönden bahseder: Açık açık söylenemeyecek yüzeyin altında yatan şeyler ve Ibsen'in oyunlarının karanlık,

nefret dolu, kendisinininkilerin ise, aşktan bahseden ve çok daha hafif olduğu gerçeğini açıklamaktadır. Bu çok genel bir karşılaştırma gibi görünürken, Fosse dolaylı olarak, eserlerindeki, karanlığın içindeki ışık kaynağı olan “ışık saçan karanlık” temasının önemine dikkat çekiyordu. Fosse ile Ibsen’in karşılaştırılması ve farklılaştırılmasına dair yapılması gereken çok fazla akademik çalışma vardır. Ama bu tezin temel konusunun Fosse’yi tanıtmak olduğunu unutmamak gereğinden dolayı, post-Ibsen bilinen Jon Fosse ve yazarlık üslubunu incelemekte fayda var.

1-6 Günümüzde Jon Fosse Kimdir?

Günümüzde Jon Fosse (1959-) Norveç Edebiyatı’nın seçkin isimlerindendir ve dünya çapında tanınmış bir oyun yazarıdır. 1980’lerin başlarında ilk çıkışını yapmış olmasına rağmen (1983’deki *Raudt, Svart* romanıyla), öncü bir modern yazar olarak tanınması on yıldan fazla sürmüştür. Eserlerine yönelik derin ilginin sebebi kesinlikle, 1994’te oyun yazarı olarak çalışmaya başlamasıdır. Bunun sebebi önceki bölümde adı geçen Tom Remlov’un Bergen adlı projesindeki yaratıcı dram çalışmalarıdır. Jon Fosse’yi tiyatro yazarlığı için cesaretlendiren yönetmen Kai Johnsen’dir. Fosse’nin düz yazıları ilgisini çekmiş ve tiyatro için yazması için ikna etmek istemiştir. Jon Fosse’nin “Yüzeysel ve orta karar popülist biçimde toplumsal gerçekçi ”olarak değerlendirdiği Den Nationale Sahnesindeki Remlov’un; “Yeni Drama”sına karşı hissettiği hafif tiksinti nedeniyle zor kolay olmamıştır. Ancak Jon Fosse, Kai Johnsen’le ortak çalışmalara başlamış ve ardından kariyerini başlatan iki oyun yazmıştır. (*Og aldri skal vi skiljast and Namnet*) 2000’den bu yana kendisine Avrupa tiyatro sahnelerinin kapılarını açan Almanya’da

Fosse'nin oyunları geniş çapta sahnelenmeye başlamıştır. Birkaç yıl içinde Fosse, 2001-2002 tiyatro sezonu boyunca istatistiklerle de kanıtlanabilecek şekilde oyunları en sık sahnelenen modern oyun yazarı olmuştur. *Namnet*, Avrupa'da 22 tiyatroda sahnelenmiştir. Amerika'daki ilk gerçek prodüksiyonu ise 2004 Baharında Oslo Elsewhere, Unbound Tiyatrosu ve Spring Theatreworks ortaklığında "Natta syng sine songar", oyunudur. Aynı dönemde, Japonya'da da ilk çıkışını yapmıştır. Neredeyse yüzyıl sonra dünya çapında oyun yazarı yetiştiren Norveç'i kabullenmekte zorlanan tek tiyatro kültürü İngiliz Tiyatrosu'dur. Fosse'nin oyunları orada da sahnelense de eleştirel yansımaları genellikle soğuk hatta bir reddediştir. Fosse'nin oyunları İngiliz Modern Tiyatro anlayışıyla neden uyum sağlayamamıştır? "Nøtvik" öncelikle Ibsen'i asla sevmeyen İngiliz tiyatro geleneğini suçlamaktadır ki, memleketlisine tavrı da muhtemelen çok hoşgörülü olmayacaktır. Nøtvik, diğer sebebinin İngiliz tiyatrolarını dolduran "In year- Face Tiyatro "seli olduğunu düşünmektedir. Şiddet eylemleriyle dolu bu oyunlarla karşılaştırıldığında, sessiz atmosferleriyle, Fosse oyunlarının gerçekten zararsız görüldüğünü söylemektedir. İngiliz seyircisinin ciddi bir temaya eğlenceli yaklaşım beklentisinin, yazarın amacının yanlış anlaşılmasına katkı sağladığı olgusuyla devam eder. İngiliz sahnelerinde Fosse yorumları içinde en talihsiz yaklaşım psiko-gerçekçilik bakışıdır.

“İngiliz Tiyatrosu, Avrupa'nın geri kalanıyla yakın temasın olmadığı yemyeşil, canlı ve çiçek açan bir tiyatrodur.” (Zern, 2003: 22)

Acak İngiltere dışında Fosse'nin oyunları geniş çapta çevrildi, sahnelendi ve yayınlandı. Norveç'teki Norveç Yayınevi "Det Norske Samlaget", tarafından çok sayıda baskısı yayınlandı. (Aslında Fosse'nin bütün metinlerini orası yayınlamaktadır.) Oyunların genişletilmiş üç cilt halinde sunulduğu son baskı 1999, 2001 ve 2005'te yayınlanmıştır. İngiliz yayınevi Oberon Books (tezin uygulama oyununun İngilizcesini bu yayınevinden

temin ettik) ciltler halinde Jon Fosse'nin toplu eserlerini yayınladığı bir proje başlatır. Bugüne kadar Fosse'nin eserleri 20'den fazla dile çevrilmiştir. Yayımlanan kitapları gözüne alındığında, Jon Fosse, modern Norveç yazarlarının en üretkeni olarak değerlendirilmektedir. Oyunlarının yanı sıra eserleri arasında şiir, düz yazı, deneme ve çocuk kitapları bulunmaktadır. Şu ana kadar Fosse 20 kurmaca, yedi toplu şiir, iki deneme, 10 çocuk ve 26 oyun kitabı yazmıştır.

Geniş oyun prodüksiyonu, Jon Fosse'ye "Modern Ibsen "gibi biraz sıkıcı bir unvan kazandırmıştır. Fosse'nin, Ibsen'in kaleme aldığı oyun sayısını şimdiden aştığı düşünülürse bu pek şaşırtıcı olmaz. Fosse'nin eserleri, en önemlileri arasında, Norveç Ibsenprisen (1996) ve İskandinav Nordisk Teaterunions Dramatikerpris (2000) olmak üzere ulusal ve uluslararası çok sayıda ödül kazanmıştır. "Gnostiske "deneme kitabında Fosse, finansal baskılar nedeniyle neredeyse gönülsüzce oyun yazarlığına başladığını belirtir. 1999'da "Ben öncelikle ve her şeyden öte bir yazardım, yazarım. " der. (Fosse, 1999:253) Ancak yıllar içinde mesleğinin odak noktası temel olarak oyun yazarlığına kaymıştır.

1-6-1 Fosse'nin, Edebi, Tiyatral ve Felsefi Geçmişi

Fosse'nin kültürel geçmişi, eserlerinin özellikleri kavramında yardımcı olabilir. Jon Fosse, Bergen Üniversitesi'nde sosyoloji, felsefe ve edebiyat eğitimi aldı. Aynı zamanda gençliğinde hayatını rock gitaristi olarak kazandı. Norveç edebiyat camiasına 1970'lerdeki toplumsal gerçekçi tipik edebiyat geleneği gerçekçi olmayan yazarlara yer açmak üzere geri çekilmeye başladığı anda girdi. Bu kuşağın yazarlarına yeni modernistler deniyordu. Amaçları, dili serbest bırakmak, ona meydan okumaktı. "Martin

Heidegger"ın öğretileri bu kuşanın yazarlarının çoğunu etkisi altına almıştı. Onun fikirlerine uygun olarak bu yazar kuşasının sanatçıları dili bir araç olarak değerlendirmeyi reddetti ve içindeki anlamı keşfe çıktı. Yazı bir kez daha deneyselleşti. Fosse ve meslektaşları metinler arası referanslar kullanarak dile meydan okudular, metni yepyeni bir yolla yapılandırıp, parçalara ayırıp, altını oydu. Bu bakış açısını benimseyen Fosse'nin eserleri geçit töreninin en önünde bayrak taşıyan oldu ve aynı zamanda modernizmin uzatılmış eliydi. Romanlarını yazma biçimi açıkça "bilinç akışı "(bilinç akışı, karakterin düşünme eylemini olduğu gibi aktarmaya çalışan bir edebi tekniktir.) tekniğini andırıyordu. Fosse prodüksiyonlarını (öncelikle denemeleri ama akabinde gelen kurmacaları da) etkileyen bir diğer güçlü etki ise, "Theodor Adorno"(1903-1969) ve "Jacques Derrida"nın (1930-2004) eserleridir. Ritim konusuna gelince, (Fosse'nin edebiyat üzerinde denemelerinde sık kullanılan kavramlardan biridir.) Derrida'nın "farklılık " kavramına atıfta bulunmaktadır. (Göstergenin, ilişkide olduğu diğer göstergeler tarafından tanımlanmasıdır.) Ayrıca Derrida'nın yazı ve söz karşıtlığı kuramı ve Adorno'nun anlatıcının rolüne ilişkin fikirleriyle ilgilenmiştir (anlatıcı kuramı kavramının, postmodern edebiyattaki yerinin gerçekten sona erdiğini iddia eder). Anlatıcı, karakter ve yazardan birinin her zaman baskın olduğunu iddia ederek şiddetle farklı düşündüğü romanın tipolojisi fikrini temel olarak bu tezlerden türetmiştir. Çoğunlukla yazar sınıfıyla ilgilenmiştir. Ona göre "yazar "asında kaleme aldığı eserin kişileşmiş halidir. Zira Jacques Lyotard ve Paul de Man'le birlikte Fosse, anlatının katı bir şeyden ziyade varoluşsal bir tarz olduğuna inanır. Postmodern romanın anlatılan değil, yazılan bir şey olduğunu söyler (bunu kendi metinlerini açıklamak için de kullanır). Postmodern roman anlatısal değil, yazınsal ise tiyatro yazını bir adım öndedir. Yazılan değil söylenendir. Teatral bakış açısıyla, Jon Fosse, "Samuel Beckett "ve "Thomas Bernhard"a (1931-1989) en yakın isimdir. Fosse, ilk oyununu yazmadan önce hiç

Bernhard okumadığını söylese de, iki yazarın eserlerinde şaşırtıcı sayıda ortak özellik bulunmaktadır.

Gerek Bernhard gerek Fosse eylemi iletirmek için tekrarı kullanır ancak Bernhard bunu Fosse'den daha geniş alana yaymaktadır. Romanlarının açılışındaki ana motifi bir bakıma geri dönüştürür. Fosse de aynı yolu izler, sadece dar kelime haznesi ve basit sözdizimiyle daha sadedir. Fosse'yi Bernhard'dan ayıran ise, Fosse'nin dramatik diyalogda da tekrar tekniğini kullanmasıdır. Karakterleri oyun boyunca kendini tekrarlar. Bu tekrarlar dışsal bir karakter işlevi görebilir. Fosse, oyunlarını okuyanların sıkça karşılaştığı ritmiksellik, yazarın rock gitaristliği geçmişinden kaynaklanır. Ben modernizm mirasının yankısı olduğunu düşünüyorum. Ancak modernistik akış böylesine ritmikseldir.

Beckett'ın yazarlığıyla olan bağlantı daha da nettir. Fosse'nin dile meydan okuma, dilin sınırlarını zorlama arzusu Beckett'ın mirası gibi görülebilir. Fosse, Beckett'la ilişkisini şöyle tanımlar:

“Samuel Beckett değişen yaşamımın sabit bir noktasıdır sadece... Tekrar tekrar dönüp geldiğim sabit noktalardan biri. O noktaya büyülenerek, sinirlenerek, bitkin halde ve sırasıyla heyecanlanarak ve teslim olarak gelirim... Ancak sınırlandırılmış cümlelerindeki teslim olunmuş müzikalite beni duygulandırmayı asla bırakmadı. [...] Şimdiye kadar benim için Samuel Beckett'a dair en önemli şey, sadece bu arka plandaki edebi müzikalitedir. Edebi yapı karşıtlığı, sembolik sahne görüntüleri değil, aksine sözdizimi titreten o ruhtur.” (Fosse, 1999:244)

Ancak yukarıda sözü edilen meslektaşlarının eserleri irdelendiğinde, Fosse'nin eserlerine bütünüyle yabancı bir konu olan politikadır. Thomas Bernhard'ın eserlerinin son derece politik olduğunu söylemek gerekmektedir. Buna ek olarak, Bernhard'ın en karakteristik özelliği olan kötü niyet, Fosse'nin prodüksiyonlarında asla bulunmaz. Fosse; dilbilime,

edebiyata, tiyatro kuramları ve felsefi sistemlere meydan okumaya bayılır. Hatta bu sürece dair yazan bir yazardır. Bu da üslubunu yansıtmayı daha da zorlaştırır.

1-6-2 Fosse'nin, Dramatik Üslubunun Özellikleri

Fosse'nin eserlerini incelerken karşımıza çıkan ilk kavram "Dil"dir. Yapısal olarak Fosse dili çok basit, neredeyse ilkindir. Görsel olarak metinleri çarpıcı şekilde şiiri anımsatır. Bu kısa satırları ve kısmen de noktalama işaretleri olmadan düzenlenen metin sayesinde hissedilen bir etkidir. Fosse; karakterlerinin minik gülümsemeler, tereddüt, küçümseyen kafa sallamalar gibi her türlü fiziksel hareket ve jestini göstermektedir. Aksine duygusal yük nadiren ima edilir. Yazar bunu belirtmek isterse, sık sık sayısız şekilde yorumlanabilecek kelimeler kullanır. (Örneğin, gülmeler, kıkırdamalar, iç çekmeler, kafa sallamalar vs.) Fiziksel eylemler sık gösterilir ancak bu genellikle odanın ortasından pencereye yönelme, camdan bakma ve öbür odaya girme gibi ufak hareketlerle sağlanır. Aksesuar neredeyse hiç kullanılmaz. Hatta mekânsal anlamda Fosse karakterine pek fazla yardımcı olmaz. Sahne düzenlemesine dair bilgiler kısıtlıdır. (Pek çok şeyi karakter onunla etkileşime geçince öğreniriz.) Sahne direktiflerinin bu şekilde kullanımı nedeniyle, metin sıradışı geniş bir alana yayılır. Bu olgu aslında çok hayati bir önem taşır. (Ve Fosse'ye özgüdür) Böylesi bir sahne düzenlemesine göre Fosse'nin metinleri müzik parçalarını da hatırlatır. Tipik bir özellik ise tekrardır–Belli sayıda karşılıklı cevapların veya tüm metnin tekrarı, bir şarkının tekrar tekrar çalınmasına benzer bir rezonans etkisi yaratır. Aynı zamanda sessizliğe güçlü bir vurgu yapılmaktadır. "Lafını bölme", "kısa duraksama", "iç çekme", "uzatarak söyleme" gibi pek çok ortak sahne direktifi, sessizlik anlarının tüm metnin ayrılmaz parçaları olduğunu gösterir. Kelimelerin yerine mesajı neredeyse sessizlik verir. Yanlış yerleştirilmiş bir metinde pek çok satırdaki kelimeler arasındaki boşluk metinde gözü rahatsız edecek yatay ve dikey bağlantılar sağlar.

Okuyucu bu şekilde düzenlenmiş boşlukları kavramaya meyillidir. Fosse'nin metinleriyle ilişkili olarak sık sık şiirsel drama olgusu ortaya çıkar. Hatta "Anne Heith", bu bağlamda Fosse metinlerinin izleyiciden ziyade okuyucuya daha rahat ulaştığını iddia etmektedir.

Fosse oyunlarının temalarını, temelde aile ortamında aile bireyleri arasındaki ilişkilerden alır. Fosse'nin birçok oyununda aile döngüsünün merkezine ineriz. Sık sık iki kuşağın çatışmasına tanık oluruz (genellikle ebeveynler ve genç çiftler arasında). Ancak yakından baktığımızda bu çatışmanın metin düzeyinde olmadığını görebiliriz. Fosse de düzgün işlemeyen aile yapısıyla alay eder. Mizah metnin ana temasını oluşturmaz. Alayın tonu, belirsiz bir geçmiş veya gelecekte akarak boşlukta tekrarlanan diyaloglar aracılığıyla sunulur. Bu durum oyun isimlerinde de açıkça görülmektedir. Karakterlerin dar eylemsel döngüsü tipik bir özelliktir. Metinde karakterler genellikle ilk adları, şahıs zamirleriyle veya aile içindeki rollerine göre isimlendirilir. Fosse, özellikle aile içi iletişim sorunlarıyla ilgilenir. Karakterleri her zaman hep birbiri ile konuşurlar ama sıklıkla bir boşluğa konuşmuş ve basmakalıp şeylerden bahsederler. Karşılıklı cevapları sık sık birbirini ıskalar ve etkileşime geçemiyorlarmış gibi görünmektedirler. Oyunlarının içeriklerine bakılacak olursa, tartışmalar çoğunlukla gündelik hayatın sorunlarıyla ilgilidir. Fosse, karakterleri yakınlıklarının aksine (aile bağları, aynı evi paylaşma gibi) tek tabanca gibi görünürler. Çoğu düzenli olarak yalnızlıklarından, keder ve acılarından bahseder. Fosse'nin temaları ifade etme tutkusuna gelecek olursak, akıllara belirli dil düzenlerine göre şifrelenmiş üç boyutlu resimler gelebilir. Benzer şekilde Fosse metinlerinin biçimi, metnin içindeki mesaja ulaşmayı mümkün kılar. Sayısal yöntemle bilgisayarda üretilmiş bu üç boyutlu resimlerin üzerinde çalışılırsa, aslında çok somut bir bütünlüğe sahiptirler. Fosse oyunlarında ortaya çıkan temaların sayıları sınırlı kalacaktır.

Özetle, döngüsel olarak beliren tek tema varoluşsal kaygıdır. Fosse'nin başarılı birçok oyununun başlangıç noktası, bir kez daha Absürd tiyatroya gönderme yapacak şekilde Tanrı'nın ölümü ile dünyada kalan adamdır. Genellikle, Fosse diyaloglarının en

karakteristik özelliği, parçalı ve bitmemiş fikirler içeren günlük kaba konuşmalarla olan ilişkisidir. Belli anlarda, Fosse metinleri açıkça absürd bir konuma ilerler. Belli başlı anlarda bir veya birçok karakterin konuşma girişimleri karşısındakiyle çatışmaya dönüşür ve boşluk duygusu çekilmez hal alır.

Diyaloglar usturuplu değildir (Patrice Pavis'in deyiimiyle normal diyaloglar yoktur). Genellikle sahte diyalog veya "Jan Mukařovský'nin "(1891-1975) deyiimiyle, monologsal diyaloglardır. "Patrice Pavis "(1947-) bu diyalogları şöyle açıklar:

“Metin dışarıdan bakıldığında diyalog formunda yazılmış gibi görünse de, aslında "sağır diyaloglar” şeklinde birbirinin üstüne binmiş monologlar şeklindedir.”

(PAVIS, 1998: 98)

Alakasız konuşmalar bir ölçüde bireysel karakterlerin kaderlerine benzer. Karakterler konuşurken de yalnızdır, kaderlerini yaşarlarken de.

1-6-3 Zaman ve Mekân

Zaman ve mekân anlamında, Jon Fosse metinlerinde, her düzeyde net bir ilerleme gözlemleyebiliriz. Sahnelenen ilk oyunu "*Someone Is Going to Come* "(Birisi Gelecek) kesinlikle şiirsel kaliteden yoksun değildir. Zaman bağlamında karakterleri mekâna yerleştirme konusunda bize yardımcı olan sahne direktifleri, karakterlerin tanıtılmasıyla devam etmektedir. Sahne yerleşimine dair (aksiyon daha sonra evin içine girer) ve yeni karakter, adamın tanıtımını aynı titizlikle yapmaktadır. Fosse oyunlarında, diyalogların ne kadar sade olduğunu dikkate alırsak, çarpıcı bir karşıtlık fark ederiz. İlk oyunlarında sahne direktifleri kesinlik içeren tek metindir, bazen teatral mekân, zaman ve karakterlere dair gereksiz bilgiler içermektedir. Bir başka deyişle, sahne, mekânının görselliği

genellikle Fosse'nin direktiflerinin aksine, imalı, hatta soyuttur. Ancak yazar, bu durumu fark etmiş gibidir (ya da bunun sebebi sahne direktiflerinin, diyaloglar kadar kısa olabileceğini keşfetmesidir) ve sonraki oyunlarında bu çeşit sahne direktiflerini büyük oranda aşamalı olarak azaltmıştır.

"*Someone Is Going to Come*"ın, açılış direktifleri yarım sayfadır, "*Winter*" oyununda altı kısa cümleden ibarettir. "*Sleep*" oyununda, açılış sahne direktifleri ışığın küt bir açıklamasına indirilir. "Anne Ubersfeld" (1918-2010) karakter adları ve onların karakter özelliklerini içeren listeden sahneyi kullanma şekillerini tahmin edecek şekilde fikir sahibidir.

Burada çok özet bilgi verir ve bu yıllarca değişmemiştir. Bu liste oyunda yer alan insanların, ayrıntılı özelliklerini içermeyen bir listedir. Bu listelerde bulabileceğimiz tek bilgi, aile bağlarından tahmin yürütebileceğimiz, karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri ve yaklaşık olarak yaşlarıdır. Böylece az önce sözünü ettiğimiz listede Erkek, Kadın ve Adam yazmaktadır. Fosse zaman bütünlüğüne vurgu yapmaya başladığı yazarlığının ikinci aşamasında, bu basit izlere bazı sıfatlar ekler. Fosse, yaşlı veya genç gibi sıfatlar kullanarak karakterlerinin sahnedeki yaşam evrelerini ayırır. "*Sleep*" oyununda zaman düzeylerinin ele alınışı daha da ayrıntılı hale gelir. Listede on karakter görürüz: İlk genç kadın, ilk genç adam, diğer genç kadın, diğer genç adam, orta yaşlı adam, yaşlı kadın, yaşlı adam, orta yaşlı kadın, Adam ve Oğlu. Her zamanki gibi, Fosse oyunlarında karakterlerin listesi sahneye geliş sıralarını yansıtmaktadır. Fosse sahne direktiflerindeki jest ve eylemler konusunda son derece kesindir. Karakterlerin mekânı nasıl kullanacağına dair okuyucuya doğru bilgiyi verir.

Fosse aslında mizansen bir yönetmen titizliğiyle düzenler. Böyle sahne direktifleri sıradışı değildir. Direktiflerinin ayrıntılı doğası yazarın sahne alanını tarif ettikten sonra bile devam eder. Ancak Fosse, oyuncuların hareketlerini tarif ederken, çok kesindir. Yine de birçok yönetmen ayrıntılı bu sahne direktiflerini dikkate almaz. Bunun temel sebebi

muhtemelen Fosse'nin diyaloglarında önerdiği geniş yorumlama alanıdır. Bu alan yönetmene kendi yorumu aracılığıyla yaratılan eşsiz teatral mekâna dair orijinal bir yaklaşım gerektirecek, yorumlayıcı bir fikir seçme özgürlüğü tanımaktadır.

Teatral zamana dair, sahne direktifi ve karakterlerin söylemleri bazen oldukça kesin bilgiler içerir, bazen ise sadece bir ipucu. Bu bakış açısından, Fosse'nin bazı oyunlarında, oyunun geçtiği mevsimi belirten yazılar olması enteresandır. "Sonbahar Düşü" (Dröm Om hösten), oyununda sahne mekanı (kilise bahçesi) bütün oyuna sızan üzüntü ve melankoli için hayati önem taşır. Bu notun, mekânı ve zamanı aynı anda betimleyen sahne direktiflerinin altı çizilidir. Adı, Shakespeare'nin 18. Sonesi'ne gönderme içeren "Bir Yaz Günü"(En Sommarsdag) oyununda, mevsime atıf yalnızca karakterlerin söyleminde yer almaktadır. Şaşırtıcı şekilde, sahne direktiflerinde "Kış "(Vintern), oyununa adını veren mevsime dair hiçbir bilgi yer almaz hatta karakterlerin söylemi de okuyucuya oyunun adının mevsimsel durumu mu yoksa aşkın olmadığı, karakter ilişkilerinin dondurucu atmosferini mi belirttiğini anlaması için yardımcı olacak ipucundan yoksundur. Bunu sadece karakterlerin giysilerini betimleyen açılış direktiflerinden havanın muhtemelen soğuk olduğunu tahmin edebiliriz.

Fosse ilk oyunlarında zaman geçişi konusunda genellikle daha nettir. Tipik, okuyucuyu günün hangi zamanı olduğu ya da en azından karanlık veya aydınlık olup olmadığı konusunda, pencerelerin arkasındaki ışıqla bilgilendirir. Ara sıra, zaman geçişi, "*Night Sings its Songs* "(Gece Şarkılarını Söyler-1997) oyunundaki gibi anahtar bir rol oynar. Fosse'nin odanın duvarına asılı saatten tam olarak zamanı bildiğimiz tek oyunu budur. Yazarlığı boyunca, Fosse'nin zamana karşı tutumunun hızla değiştiğini görmek oldukça ilginçtir. 1998'den sonra kaleme aldığı oyunlarında, bu konsepti alaşağı etmektedir. Bu durum "Anne Ubersfeld'in" gözlemlerine de uymaktadır;

“Pek çok oyununda metin zamandan söz etmez, yerine onu ortadan kaldırmaya çalışır –Sanki tiyatro zamandan bağımsız bir şeymiş ve performans sadece başka bir zamanı değil zamansızlığı belirtmeliymiş gibi...” (Ubersfeld, Reading Theater 1999:135)

Sözü edildiği üzere, "*Night Sings Its Songs*" oyunu ve genellikle Fosse'nin ilk oyunları dışında sahne direktiflerinde zamana dair net bilgiyi nadiren buluruz. Zamana ilişkin bilgi, metaforik anlamda karakterler arası atmosfer yaratılmasına hizmet etmektedir. Dışarının karanlık, aydınlık, fırtınalı, rüzgârlı, yağmurlu veya açık olup olmadığını, öğrenmeye başladığımızda bilinçsiz olarak dışarıdaki havayı karakterlerin halet-i ruhiyesiyle karşılaştırmaya başlarız. Bazen uyuşur, bazen uyuşmaz. Bu konuya daha sonra, karakterleri tartışırken geri döneceğiz. Buna ek olarak, zaman geçişiyle ilgili kesin veya eksik bilgi – akşamüstü, birkaç ay sonra gibi- 1998'den sonra kaleme aldığı oyunlara nazaran, erken oyunlarında daha sık karşımıza çıkmaktadır. Daha sonra bütün bu izler yok olur. Bu kayboluş, Fosse'nin zaman düzeylerini nasıl işlediğiyle doğru orantılıdır. Bu bakış açısıyla şimdiye kadar yazılmış en karmaşık oyunu "*Uyku*"da (Ancak bu duruma *Death Variations* da örnek verilebilir), okuyucu zamana ilişkin herhangi bir bilgi alamaz. Bütün sahne direktifleri karakterlerin mekândaki hareketleri ve vurgularını duygusal kalitesine odaklanmaktadır. Oyunlarında zaman düzeylerinin üst üste binmediği ve okuyucuya son derece yardımcı olacak herhangi bir yönelim olmaması da aslında oldukça dikkat çekicidir.

Fosse'nin pek çok metni arasöz içerdiği için zaman geçişini gösteren birçok mikro sekans izlemekteyiz. Kural olarak, yaşlı bir kadın veya erkek karakter varsa, yakın geçmişte olan olayları hatırlayacaktır. (Hatırlamak anahtar kelimedir.)

Sık sık konudan uzaklaşmalar nedeniyle, karakterin diğerlerine geçmişte yaşanan bir olayı hatırlatmak için kullandığı geçmiş zaman kipi sık kullanılmaktadır. Bu durum

oğullarının ergenlik zamanını hatırlayan ebeveynlerin olduğu, "Oğul", oyunu için karakteristik bir özelliktir. Birçok Fosse karakteri için gelecekte yaşanacak olaylar çok önemlidir. Bu olaylara dair biraz fikir sahibidirler ve genellikle diğer karakterlerle paylaşma isterler. Bu nedenle gelecek zaman kipi çok sık kullanılmaktadır (Yine de geçmiş zaman kipi daha yaygındır).

Bu fikirler genellikle, karakterleri endişeye sürükleyen mevsim geçişlerine dairdir. Karakterlerin zaman kipi kullanımlarından geçmiş, yalnızca hatırlamak için alan açmaya hizmet eden, şimdiki zamandan daha gerçekmiş gibi görünmektedir. Gelecek de, gerçek değilmiş gibi hissettirir çünkü okuyucu kısa bir süre sonra işlerin karakterlerin planladığı gibi gitmediğini anlayacaktır-karakterler sadece oyun oynamaktadır. Sözel düzeyde "ve daha sonra", "hayal etmek "fiili ve "-dığı zaman "bağlacının farz etme yapısından anlaşılmaktadır. Fosse metinlerinde zaman, geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki ilişkidir. İlk oyunlarının karakteristik özelliği olan gösterenleri ortadan kaldırarak, oyun yazarı bu üç zaman düzeyi arasındaki sınırları bulandırmaya çalışmaktadır.

1-6-4 Karakter

Karakter, Gerçeklik, Zaman ve Mekân Arasındaki İlişkidir.

"Patrice Pavis'in "dediği gibi;

“Fosse'nin karakterleri sahip oldukları özelliklere göre değil, sosyal duruşları, meslekleri ve ideolojileri yani, şartlarına göre tanımlanmaktadır.” (Patrice Pavis, internet kaynak)

Fosse'nin karakterleri genellikle ailevi konumlarına göre tanımlanmaktadır. Durumları, dramatik metin evreninde bulundukları yerdir. Anne, Baba ve Oğul vs. olarak

isimlendirmeler dahi, en önemli özellikleri diğer karakterlerle olan ilişkileri ve sahne mekânındaki işlevleridir (örneğin komşu gibi).

Fosse oyunlarında okuyucu, Pavis'in terimiyle, nadiren "birey "olarak yer alır, yani kendisi olarak iş görmektedir. Ancak adlarından ötürü, genellikle zaman ve mekân içinde, karakterlerden beklenen davranışlarına dair çok somut bir fikir oluşur. Fosse metinlerinde, nadir rastlanan bir diğer karakter tipi ise, kinayedir. Bazı karakterler aynı anda durum, arketip, kinaye ve eyleyen gibi birçok düzeyde işlemektedirler.

Sonrasında, Fosse zaman düzeyleriyle oynamaya başladığında, karakterlerin gerçeklik derecesi yavaşça değişir. Bu noktadan itibaren, metinlerde yaşlı adam, orta yaşlı kadın veya yaşlı arkadaş gibi karakterler belirmeye başlar ve okuyucu bu tip karakterlerin aslında genç adam, genç arkadaş gibi karakterlerin alt benliklerini temsil ettiğini anlar. Bu tip metinlerde Fosse aslında karakterlerini bilerek ikiye bölmektedir.

Fosse karakterlerinin gelişimi ve doğası değişkendir. Böylece onları bir kerede tanımlamak hiç kolay değildir. Bu durum Fosse'nin dramatik diyalog tarzıyla ilgilidir. Ancak, temel nokta net görünmektedir. Fosse, "yaşlı karakterler"e ihtiyaç duyar çünkü karakterlerinin kendi iç monologları ve hatıralarıyla tanışmasına izin vermek için fırsat kollamaktadır.

Karanlık, kendini yaşadıkları yerde yalnız kaldıklarında göstermektedir. Bu, birçok Fosse oyunu için geçerlidir. Fosse, zaman düzeylerindeki ilişkiyi bozsa bile karakterin etrafını saran dünyaya dair hissiyatına bağlı olarak zaman çok önemli bir etken olarak yerini korumaktadır. Aynı şey, teatral mekân için de söylenebilir. Sahne mekânının hayati rol oynadığı oyunlarında, karakterler yeni yerlere gelir ve bu onlar için yeni bir başlangıcı temsil etmektedir. Yeni bir kimlik arayışlarında bu yeni yerler, kusursuz bir başlama veya değişim noktası görevi görür. Karakterler bu yerden ilham almaktadır. Yeni yer her zaman kendisiyle aynı mekânı paylaştığı diğer karakterlere karşı tutumlarını etkiler ve aynı zamanda kendi kimliğini tanımlamasına yardımcı olur.

Karakterin, Diğer Karakterlerle İlişkisi

Fosse'nin karakterleri asla birey değildir. Sadece diğer karakterlerle olan ilişkilerinde bir işe yaramaktadırlar. Bunun tek istinası, 1997'de yazılan "*The Guitar Man*"(Gitarist Adam) oyununun karakteri olan adamdır. Tek karakteri (Bir Adam) hayatını sokak müzisyeni olarak kazanıp barda içen bir adamın monoloğudur. Oyun boyunca, yaşam tarzını değiştirmek istemektedir. Sahne direktifleri oldukça sıktır ve çoğunlukla karakterin fiziksel eylemlerini tarif etmektedir. Karakterin söylemi, konuşma ve şarkı arasında gidip gelmektedir. Adamın söylediği "şarkılar" aslında yaşam deneyiminin müzikalize edilmiş halidir. Ancak tek kişilik olduğu için, Fosse oyunları içinde bazı yönlerden en özgür yoruma ve sahne dönüşümüne olanak sağlamaktadır.

Fosse'nin diğer oyunlarındaki karakterlere odaklanırsak, ana ve ikincil karakterler arasında asla ayırım yapamayız. Bazı karakterlerin repliği diğerlerine göre çok olsa bile, bütün karakterler etkindir ve durumu ileriye taşımaktadır. Hepsi eyleme geçer ve böylelikle diğer karakterleri etkiler. Bu etki doğrudan, dolaylı veya çarpaz olabilir. Fosse'nin daha sonraki oyunlarında özellikle de birçok zaman düzeyi üst üste bindirilmişse, bu çarpaz etkinin daha net örneklerini görebiliriz.

Fosse karakterlerinin diğer karakterlerle ilişkilerini yakından incelemek için, "Anne Ubersfeld'in" açıkladığı karakterlere ait belirleyici paradigmalar sürecini kullanabiliriz. Ama bu bakış açısından Fosse karakterlerini incelikli araştırmak kendi başına bir tez konusu sayılmaktadır ve burada sadece okuyucuya ek bilgi aktarma amaçlı getirilmiştir.

(Reading Theater, Ubersfeld 1999: 89–90 İngilizce kaynak)

Bu sistemi Fosse'nin sonraki oyunlarından bazılarına uygularsak, karakterler arası ilişkilerin daha karmaşık olduğunu görürüz çünkü aynı anda sahnede olmaları gerekse

bile, yazar genellikle onların tek bir zaman uzayında hareket etmelerine izin vermez. (E4.

Bölüm – Postmodern zaman kavramı)

Karakter ve Söylem

Fosse oyunlarında yer alan monolog ve diyalog çeşitleriyle başlayabiliriz. "Patrice Pavis"e göre;

“her diyalog, söylemin iki manipülatörü arasındaki taktik mücadeledir.” (Pavis, 1998: 98)

Tüm Fosse metinlerinin ("The Guitar Man "oyunu hariç) doğası söylenimseldir. Pek çok kez karakterlerin birbirini dinlediği ve bilgi alışverişi yaptığı normal diyaloglarla karşılaşırız. Ancak özellikle sonraki oyunlarında duolog denilen (veya birçok karakterin katılım sağladığı çoklu diyalog), sahte dialog da oldukça yaygın kullanılmaktadır. Bu çeşit diyalog aslında iki karakterin birbirinden bağımsız sürdürdüğü üst üste binen iki monologdur. Fosse metinlerinde, özellikle sahnedeki iki (veya daha fazla) karakter farklı zaman düzeylerindeyse ortaya çıkmaktadır. Hatta Fosse oyunlarında, okuyucunun monologdan daha hızlı olarak algılayacağı neredeyse birbirine benzer, çok sesli monologlar vardır. Fosse metinlerindeki en sabit ve geleneksel unsurun diyalog olduğunu söyleyebiliriz. Karakterler, çoğunlukla diyalogu, anlamlı iletişim kurmak için kullanır ve diyaloga göre hareket ederler. Diyalog, Fosse'nin yazarlık kariyeri boyunca önemli bir değişiklik göstermemiştir.

1-6-5 Temel Özellikler

Temel özellikler (noktalama işaretlerinin kullanılması, nötr dil kullanımı, tekrarlar, boşluklar, şiirsel figürler) Fosse'nin üslubunu tanımlar ve böylece söylemin şiirsel işlevini yerine getirir. Monologun bakış açısından, karakterler geçmiş eylem veya duygularını teşhir etmek için hem anlatsal hem de lirik monologlar kullanmaktadırlar. Fosse, anlatsal monoloğu yazarlık kariyerinin başından beri kullanmaktadır. Lirik monologlar, Fosse'nin sonraki oyunlarında daha sık görülür ve karakterlerin bölünmesiyle birlikte yer almaktadır. Bu bölünme, karakterlerin duygularını doğal bir yolla ifade etmelerine izin vermektedir. İlk oyunlarında monologlar kısadır. Daha sonra monologlar, baskın diyalog ve tüm metin parçalanması uğruna önemli ölçüde genişlemiştir. Bu monologlarla kendilerini anlatan karakterler yaşamlarını, aile içi konumlarını, geçmiş hatalarını ve başka şeyleri yansıtmada konusunda daha şanslıdır. Böylece Fosse'nin geçmişe karşı tutum ve birçok şeyin sadece ima edildiği erken oyunlarına nazaran daha nettir. Fosse daha uzun monologlar yerleştirerek karakterlerini daha plastikleştirir. Bu durum karşısında birey olma yolunda ilerlemektedir. Özleri daha kolay yakalanabilir. Ancak, karakterlerin ek-metinsel huylarının açığa çıkması, Fosse'nin kariyerinin başından beri kaleme aldığı oyunlarının çoklu yorumlanma özelliğini kısıtlamaktadır. İma yollu, işlev karakterin bize veya diğer karaktere ne söylediğine göre tanımlanmaktadır. Karakterin söylemi bizi politika, din ve felsefe alanlarında bilgilendirir, bu diğer karakterler ile seyircinin bilgi alması için bir araçtır. Fosse oyunlarındaki karakter söylemine bu açıdan bakarak bu işlevin yerine getirilmediğini iddia edebiliriz. Çaba işlevini Ubersfeld, şöyle açıklar;

“Karakterin söylemi eylemdir, olabilir çünkü diğer karakterleri eyleme geçmeleri için harekete geçirir. (Veya diğer söylemi)” (Ubersfeld, Reading Theater, 1999:171)

Bir başka deyişle burada bir şeyleri eyleme geçirecek bir kanıt aramaktayız. Fosse karakterlerinin diyalog aracılığıyla eyleme geçtiğini, başka deyişle hep bir şeyler çözmeye çalıştıklarını vurgulamalıyız (Çoğunlukla ailevi konumları ve ilişkileriyle ilgilidir). Diğer karakterlerle olan durumu çözmek için (ya da en azından yansıtmak için) kendisini ileri süren her türlü retorik anlamı kullanırlar (suçlama, tartışma, ikna etme ve reddetme vs.) Karakterlerin ima işlevi aracılığıyla başarısızlıklarının aksine, çaba gösterme işlevleri yerine geliyormuş gibi görünmektedir. Fosse metinlerinin doğası gereği, duygusal işlevlere dair net kanıtlar öneren kelime haznesi veya sözdizimsel yapılar sezmekteyiz. Duygusal dışavurumlar sık sık "dayanmak" kelimesiyle ifade edilmektedir. "Burada olmaya dayanamıyorum" der, The Name'deki (İsim) kız. "Bu duygulara dayanamıyorum", "Sana dayanamıy" der, "Dream of Autumn'daki"(Sonbahar Rüyası) iki kadına karşı hislerini anlamaya çalışan biçare adam.

Sessizlik ve Duraklamalar

Fosse'nin göndericinin telaffuzuna duygusal baskı yerleştirmek için temel araçlarından biri kesinlikle tekrarlamadır. Buna ek olarak, aposiopesis figürün şiirselliği, hayati bir duygusal işlev aracıdır (Aposiopesis: Yetersizlik veya devam etmeme isteksizliğine kapılmış gibi cümlelerin ortasında konuşmayı kesme). Karakterler sık sık repliklerini böler veya minik ama sık aralar verir böylece muhatapta duygusal gerilimi tetikler.

Şiirsellik

Bir sonraki işlev, şiirsellik işlevidir. Bu anlamda -tipik bir oyun yazarı gibi- Fosse karakterler anlamında bireysel şiirsellik kullanmadığı için bu işlevi irdelemenin bir

anlamı kalmaz. Fosse bir bütün olarak metinlerindeki dramatik üslubu net olarak tanımlanmıştır.

Tarafsız Sözcüksel Dil

Temel özelliklerinden biri, bilinçli olarak tarafsız kalan sözcüksel ve söz dizimsel anlamda basitleştirilmiş dildir. Dile yönelik böyle bir yaklaşım karakterler arasındaki üslupsal farkı engeller. Burada yine (Fosse oyunlarında zaman karşı tutumunu hatırlayalım), böyle bir entrikanın reddi yazarın amacıymış gibi görünmektedir.

Phatic Söylem

Burada Fosse'de karakter söylemlerinin phatic olduğunu söylemek için baştan çıkarılmış hissedebiliriz çünkü (daha önce gösterildiği gibi) bu söylem sık sık tek bir tema etrafında dönüp durur ve konuşmaların tekrarı temanın önemsiz olduğunun sinyallerini verir gibidir: Bu sadece bir ön metindir, asıl amaç yukarıda belirtilen iletişimdir. Ancak çaba gösterme işlevini irdelediğimizde, karakterlerin sürekli çatışma çözme veya mevcut durumu yansıtmaya çalıştığını görmüşüzdür. Bu çözüm süreci uzun, dairesel veya çözümsüz sonuçlansa bile karakterleri eyleme sevk eder. (Phatic: , iyi niyet veya sosyalleşme atmosferi yaratmak için kullanılan söylem)

Fosse oyunlarındaki karakter söylemi işlevini yansıtırken, karakterler tarafından sadece çağrı ve duygusal (veya dışavurumsal) işlevlerin yerine getirildiğini söyleyerek bitirebiliriz. Diğerleri yazar tarafından bilinçli olarak olumsuzlanır. (Ve bu bütün oyunlarında görülür.)

Dramatik Durum

Dramatik durum "Milan Lukeř "(1933-2007) tarafından;

“Genellikle bir sahneden uzun olmayacak şekilde, belli bir zaman diliminde yer alan dramatik ilişkilerin özetidir. Yani dramatik eylem olarak adlandırılan ve dramatik durumların süreklilięi varmış gibi algılanmasını saęlayan, yapısal bağlam içerięinin en küçük birimidir.” olarak tanımlanır. (Lukeř, 2001: 78)

Fosse karakterlerine ilişkin dramatik durumları, gerçekliğe karşı tavırlarına göre düzenlemektedir. Fosse'nin ilk oyunlarında (çizgisel olanlarda), dramatik durumların birbirini arka arkaya izledięini görürüz. Deęişimler ya karakterin söylemindeki bir sallantıyı veya kompozisyonundaki bir kaymayı gösterir. Bu oyunlardaki dramatik durumlar genellikle birkaç sayfa uzunluęundadır. Aksine, Fosse'nin sonraki oyunlarında bunlar yer deęiştirir ve birbirine karışır. Devam eden bir durum her zaman yenisiyle sona ermez, sadece bölünür ve daha sonra devam eder. Bu minvalde, bazıları gerçekten uzun sürebilir ve oyun boyunca devam edebilir. Bu durum oyunun daha ayrıntılı işlenmesini saęlar ama sahneleme anlamında süreci zorlaştırır. İçiçe geçmiş dramatik durumlar üzerinde çalışan yönetmen, replięi olmayan veya her an sahne üzerinde etkileşime geçebilecek karakterleri de düşünmek zorundadır. Aksi takdirde, tüm mizansen çok duraęan görünebilir ve devinimi engellemektedir.

Fosse'nin kalemi, pek çok açıdan gelişkindir. Bu süreç özellikle de, yazarın zamanı işleyiş, karakteri yapıbozumuna uğratma ve dramatik durumu düzenleme biçiminde net olarak gözlemlenebilir. Deęişmeyen ise söylemi tanımlayan özellikler setidir.

1-7 Fosse'nin Norveç Kültür Bağlamında Yeri

Fosse'nin Dili

Fosse'nin bütün eserleri Norveç'in ikinci resmi dili ve fiilen suni yapıda olan "Nynorskca "(yeni Norveççe) yazılmıştır. Nynorskca (asıl adı Landsmaal) aslında dilbilimci ve şair "Ivar Aasen'in "(1813-1896) çabaları sonucu ortaya çıkmıştır. Fosse'nin Nynorskcası arketipiktir. Bu özelliği gramatik ve sözlüksel olarak iki düzeyde gerçekleşir. Gramatik düzeyde Fosse'nin herhangi bir diyalektik veya toplumsal diyalekt unsurlarından tamamen kurtarılmış, normalleştirilmiş bir Nynorskca kullanmasıyla başarılmıştır. Onun dili sterilizedir, bölgesel renk içermez. (En azından sadece telaffuzda içerir: Yazarın batı kıyısına dayanan kökleriyle ilişkili olarak Batı Nynorskca tonu sıklıkla kullanılır.) Fosse'nin dili bazen "Asfalt Nynorskca "diye bilinen dile çok yakındır. Kelime seçimleriyle dilini sözel anlamda yumuşatır. Bu bakış açısıyla, dili çok havadan sudandır. Neredeyse, hiç özel terim barındırmaz. Kelime haznesi sınırlıdır ve dil bir metinden diğerine doğru akıp gitmektedir.

Fosse ve Norveç Tiyatrosu

Fosse'nin Norveç Tiyatrosu bağlamındaki konumu çok sağlamdır. Bunun çeşitli sebepleri vardır. Bugün Fosse'nin Norveç'in yetiştirdiği en önemli yazarlardan biri olduğu gerçeği yadsınamaz. Ibsen'den sonra oyunları Norveç ve yurtdışında geniş alana yayılan ve çok sık sahnelenen ilk oyun yazarıdır. Medyada sıklıkla "Yeni Ibsen "olarak adlandırılmasının nedeni bu olabilir. Kültür alanında reklamcılık tam anlamıyla örneğin araba satıcılığı sektöründeki gibi işlemez. (Şüphesiz Fosse ve Ibsen arasındaki ilişki bütünüyle eserlerindeki benzerlikten değil, küçük bir toplumun kültür elçisi olmalarından

kaynaklanmaktadır.) ancak yine de son tahlilde, "Yeni Ibsen "etiketi benzer şekilde etkili olur. Uzman olmayan, ara sıra bir, iki kültürel ürünün tüketicisi olan kişiler bu tip yakıştırmalardan etkilenir. Yabancıları oldukları bir ortamda yollarını bulmalarına yardımcı olur. Öte yandan Fosse de, şimdiden kendi markasını yaratmıştır. Başka bir deyişle, üslubu o kadar özgündür ki, Fosse sahnelemeye niyetlenenler tanıtıma ihtiyaç duymazlar. Hatta markalaşmış bu isim, geniş çapta kullanılmaya ve türetilmeye başlamıştır. Norveç bağlamında Fosse üslubundan bahsedildiğini duyarız. Zamanı gelince "Yeni Fosse "diye adlandırılacak birileri çıkacaktır. Ayrıca Fosse Nynorskca yazan ilk gerçek oyun yazarıdır. Bir bakıma bu sayede, Nynorskca Norveç gerçekliğinde yerini sağlamlaştırmıştır.

"Nynorskcanın, Bokmål"(Kitabet Dili), II. Dünya Savaşı'ndan beri giderek azalan öneminin nedenlerinden biri de öğrenmesi zor bir dil olarak görülmesidir. Nynorskcanın çok zayıfladığı bir anda, Fosse gibi bir yazarın eserleri, dile kaybettiği prestiji yeniden kazandırabilir.

1-8 Fosse'nin Dünya Tiyatrosu Bağlamında Yeri

1990'larda, tüm Avrupa'yı saran ve Avrupa Tiyatrosu'na hükmetmeye devam eden "Fosse Modası"nı başlatan nedir? Bunun dört temel sebebi olduğuna inanıyorum ve şöyle özetlenebilir: titizlik, eşsizlik, evrensellik, çok anlamsal değerlilik ve görece çeviri kolaylığı. Sık sık şöyle cümleler duyulabilir: "Yakın zamanda çok benzer bir durum yaşadım." veya "Bu diyalog bana anne ve babamın konuşmalarını hatırlattı. " Bence bu, Fosse metinlerinde birçok insanın kendini bulduğunu bir şeyler olduğunu göstermektedir. Fosse son yakın zamanda evrensel temalara bu şekilde yaklaşan tek oyun yazarıdır. Eşsizliğinin bir kanıtı da parodiye davetiye çıkarmasıdır. Parodi o özel dilin ve edebi eserin düzensel karakteristiğinin altını çizerek karikatürize etmektedir. Fosse oyunları,

zaten birer parodi konusudur. Sık sık, Fosse metinlerinde batı bölgesine (*vestlandsk*) has bir şeyler olduğu söylenmektedir.

Fosse'nin Nynorskcası arketipiktir. Dili böyle kullanarak mikroskobik ölçekte arketipe zemin yaratan temiz bir alan açmayı başarır-yaşamının temel şartlarında yalnızca ima edilen bir geçmişe sahip ve dar aile yapısında resmedilen bir geleceğe sahip bir kahraman... Bu da Fosse oyunlarında tipik Alman, Fransız veya Japon gibi hissediren bir ima olmadığı anlamına gelir. Anlam uyuşmazlığı, eksilti veya sözün aniden kesilmesinin kullanılma sıklığı ile kısa ve sık sık üstü kapalı sahne direktiflerinin bileşimi Fosse oyunlarını neredeyse sınırsız sayıda yoruma açık hale getirir. Bunun yanı sıra oyunun türü bir yere kadar esnektir. Biraz abartılı olsa da, Fosse oyunları absürd, sembolik, psikolojik gerçekçi ve groteskt türlerde sahnelenmeye uygundur denebilir.

Temel amacım Fosse eserlerinin eşsizliğini göstermek olmuştur. Tehlikeye giren dramatik metin kurumunu canlandırmaya karar vermiş oyun yazarları arasında sarsılmaz bir yeri olduğuna ikna oldum. Birçok yazarla karşılaştırıldığında, Fosse'nin eserleri şaşmaz düzeniyle karakterize edilmektedir. Metinleri azami özenle tasarlanır. Tematik açıdan, yıllar içinde çok fazla değişmemiştir. Fosse, sadık bir oyun yazarıdır. Kendi biçimini bulmuş ve keşfetmeye devam etmektedir. Kimileri oyunlarını durağan, sıkıcı ve tekdüze bulur. Diğerleri ise sunduğu olasılıklardan büyülenmektedir. Bu tür bir drama "Patrice Pavis "ve "Anne Ubersfeld"in kuramsal yaklaşımlarının yardımıyla gayet iyi analiz edilebilir. Bana göre bu durum, Fosse gibi yazarların çeşitli şekillerde, biçime meydan okumalarına rağmen, hala dramatik geleneğe bağlı olduklarını kanıtlar cinstendir. Böylece eserleri tiyatro tarihine geçecek canlılığa sahiptir.

"Ibsen "gibi, "Pinter", "Beckett ", "Maeterlinck", "Thomas Bernhard", "Peter Handke "ve "Elfriede Jelinek "gibi isimlerden etkilenmiştir ancak, yine de Fosse eşsiz bir oyun yazarıdır, bu nedenle oyun yazarlığında, "Modern Ibsen "anısına, Fosse modern tiyatro

ve tiyatro yazınına katkıları için ödüllendirilmiştir. Fosse'nin başarı nedenlerini üç sebebe bağlayabiliriz:

Birincisi, oyun yazmadan önce zaten başarılı bir yazar sayılmaktaydı. İkincisi, gerçekten de yazar ile tiyatro arasındaki engelleri yıkacak süreçte oyunlar yazması ve tiyatroyu entelektüel bir dünyaya çevirmesi ve üçüncüsü de, oyunlarına yatırım yapan "Remlov", "Johnsen", "Eirik Stubø" gibi isimler ve Norveç tiyatrolarının desteğini alması...

Ayrıca, Fosse, Uluslararası Ibsen Ödülünü aldı. Bu, Fosse'nin Avrupa'da en çok sahnelenen modern yazar olması demektir.

“ Jüri onu modern tiyatro edebiyatının lider şahsiyetlerinden biri olarak ilan etmiştir. (Aslında Shakespeare ve Ibsen'den sonra, oyunları dünyada en fazla sahnelenen üçüncü yazardır.) ” ("Marianne Lystrup ", Vårt Land, Sept. 10th, 2010).

Buna rağmen, Uluslararası Ibsen Ödülü'nün açıklandığı, 18 Mayıs 2010'da "Yeni Ibsen " olmakla ilgili soru sorulduğunda, Fosse şu şekilde cevapladı;

"Ibsen'e saygısızlık demektir bu. Aynı zamanda bana da saygıda kusur ediliyor."
(Fosse, Får Ibsenprisen," Bergens Tidende, May 18th, 2010).

Ibsen'in ruhu adına, bir kişiyi, örgütü veya kurumu onurlandırmak amacıyla verilen olağanüstü bir destek. Yine de "Modern Ibsen " unvanının ve iki oyun yazarının karşılaştırılmasının fazla sınırlandırıcı olduğunu söylemeye çalışıyordu sanki. Fosse'ye göre bu karşılaştırmanın tek sebebi hem kendisi hem de Ibsen'in dünyaca ünlü Norveçli oyun yazarı olmasıdır. Fosse, bu karşılaştırmaya pek olumlu bakmaz çünkü oyun yazarlarını bu şekilde değerlendirme, hızlı lakaplar takan ve derin analizlerden yoksun basının işidir. Fosse, iki oyun yazarının karşılaştırılmasında olası iki yönden bahseder: Açık açık söylenemeyecek yüzeyin altında yatan şeyler ve Ibsen'in oyunlarının karanlık,

nefret dolu, kendisinininkilerin ise çok daha hafif olduđu gerçeđi... Bu çok genel bir karşılaştırma gibi görünürken, Fosse dolaylı olarak eserlerindeki karanlıđın içindeki ışıık kaynađı olan "ışıık saçan karanlık "temasının önemine dikkat çekiyordu. Fosse ile Ibsen'in karşılaştırılması ve farklılaştırılmasına dair yapılması gereken çok fazla akademik çalışma vardır ama daha önce de belirttiđim gibi bu çalışmada takip edilen amaç, dünyaca ünlü ve bilinen ama maalesef Türkiye'de kendisi ve eserlerinden herhangi bir iz bulunmayan, Jon Fosse'yi tanıtmaktı. Dolayısıyla, bu konumda araştırmayı noktalayarak bu tezin konusunun bir sonraki araştırma ve tezlere konu yaratacađını umuyorum.



İKİNCİ BÖLÜM

Postmodern Kavramlar ve TiyatroYönetmenliği

2-1 Modernizmden Geçişte Postmodernizm

2-1-1 Modern nedir?

Postmodernizmi incelemeden önce, özet olarak, modernizmin özelliklerini, tarihsel-kültürel bir gerçeklik olarak anlatmak gerekiyor. Bu aşamadan sonra postmodernizmi detaylı bir biçimde inceleyip açıklayabiliriz.

“Şu anda" anlamına gelen, "Modern" kelimesi, latin kökenli "Modo" kelimesinden alınmıştır. Modernite, Avrupa'daki aydınlama, "Enlightenment" döneminden sonra yayılmaya başladı. Tam da bu dönemde Batılı insan, aklına güvenmeye başladı. Tabii ki bu güven bir tür formalist rasyonaliteyi, "rationality formalist" takip ediyordu.” (Haşımzade,1388 internet kaynak)

Bu noktada böyle bir soru ortaya çıkmaktadır, insan tam olarak ne zaman "modern" sayılıyordu? Birçok yazar bu gelişmenin uzun ve uzak zamanlara dayalı olduğuna inanmaktadır. İnsan uzun zamandan beri modern olmak eylemine başlamıştır. Bu görüş çoğumuz için ilginç bir olay sayılabilir ama şimdi vereceğim örnek bu konunun ilginç yanlarını giderebilir;

“1127 yıllarında, "Suger" adında bir papaz, Paris 'teki görevli olduğu "St. Denis" kilisesinin restore edilmesine karar verdi. Restorasyon eyleminde, o zamana dek benzeri hiçbir yerde görülmeyen, eşsiz mimari tasarımları kullandı. Suger'in, kendisini bile şaşırtan bu mimari üslubu, ne klasik Yunan, ne antik Roma ve ne Romanesk mimarisini andırıyordu. Suger, projenin bitişinden sonra, hayran

kaldığı bu yeni mimari üslubunu adlandırmakta bir hayli zorluk çekti. Dolayısıyla, "latin" kültüründen esinlenerek bu yeni doğan üslubu, Opu modernum, "modernum opus "olarak adlandırdı."(Nozeri, 1380: 115-116) (Building catholic culture, Dr. R. Jared Staudt)

Modernizm veya yenileme eylemi, aslında, yeni ve ileri kültürel olaylara ve eski insanın, geleneklerinin terk edilmesine karşı entelektüel ve davranışsal eğilim anlamına gelir.

Modernizm, çeşitli endüstriyel, felsefi ve sanatsal akımların geniş bir yelpazesi sayılır. Sanki insan üretim ve kendi ortamını değiştirmek ve geliştirmek için, bilim ve teknolojiyi kullanarak, kazandığı farklı deneysel tecrübeler sayesinde, sürekli geleneksel kavramına karşıt eylemler ortaya koymaktadır. Ve bu eylem günümüz insanının temel felsefesi sayılmaktadır. Gerçekler artık gökyüzünden yere düşmüyor. Geleneksel Hristiyan öğretileri artık geçerli değil. Aksine, artık dünya yeryüzü yasaları, bilimsel mantık ve matematik ile yönetiliyor. Modernizm ve modern sanat da bu akımın dışında değil. Tam da bu akım ile paralel bir biçimde ilerlemektedir.

1880'den beri modernizm, mimarlık, görsel sanatlar, sahne sanatları, müzik, edebiyat ve uygulamalı sanatlarda bir akım haline gelerek, "Sanat nasıl şekillenmeli, kullanılmalı ve bunun anlamı nedir? " sorularının hepsini yok sayar.

Modernizm, yirminci yüzyılın ilk yarısında, sanatta yeni tarzlar ve trendleri ortaya çıkartmak için kullanılan karmaşık bir terimdir. Eğer modern çağ için bir imaj hayal etmek istesek, bu imaj tam da bir imajsızlık, anlamsızlık ve boşluk olmalıdır. Ve eğer modern çağı bir cümle ile özetlemek istesek, tam da İrlandalı şair, " William Butler Yeats" ten (1865-1939), bir anlatıyı örnek verebiliriz;

"Artık her şey dağınık ve birbirinden mesafelidir. Herhangi bir odak noktası dayanılmaz ve yok olmak üzere. Dünyaya deviren, sadece karmaşa ve düzensizliktir." (Pavel, 1388: 14)

"Habermas"(1929-), kendiliğinden gerçekleşen olaylardan bahsedince, onları, mekân ve tarihi konumları ile doğrudan bağlantılı olduğuna inanıyordu. Böylece modernite de aydınlanma eyleminin tarihi boyutları ile sağlam bağları olduğunu söyleyebiliriz. Dolayısıyla moderniteyi, Aydınlanmanın yarım kalan projesi olarak nitelendirebiliriz.

"Habermas", yeni ve modern kavramları açıkladığında, bu kavramların geçmiş ve antik çağlar ile bağlantılı olduğunu net bir şekilde dile getirerek, modern olma gereğinin temelini, eskiden ve geçmişte var olan bir kalıbın bilincinden yola çıkarak, bu eski kalıptan yeni kalıplara geçiş yapma gereğine dayalı olduğuna inanmaktadır.

Modern kavramı, antik çağlarda ve herhangi bir eski bir dönemin var oluşu ve ondan daha yeni bir kalıba geçiş yapma gereğinin bilincinden ortaya çıkmaktadır. Böylece bu kavram kendisini, eskiden, yeniye geçiş yapmanın sonucu olarak tanıtmaktadır.

Başka bir deyişle, modern kavramı, tam da Avrupa'nın antik çağlar ile iletişim kurarak, yeni asırlara yelken açma gereğinin bilincinden, tekrar ortaya çıkmıştır. Ayrıca, eski ve antik bir kalıbı, taklit veya çeşitli restore eylemlerinin yardımı ile hep yenileme gereği duyulmuştur.

"Habermas", Fransa'nın aydınlanmasındaki bu bilincin tezahürlerinden birini hedef alarak ve sonsuz bilginin gelişme gücüne inanarak, diğer çağların ruhunu etkisi altına alan, antik çağların klasik tılsımının ortadan kalkmasına inanmaktadır.

Modernizmden en çok etkilenen alan, modern sanat sayılır. Tabii ki modern sanat kavramı ile ilgili birçok değişik ve çelişkili açıklamalar ile karşı karşıyayız.

Filozof ve postmodern teorisyen "Jean-François Lyotard"(1924-1998), "postmodern" kavramını daha doğru anlaşılması için, modern sanat ile ilgili doğru bir tanım yapılması gerektiğini inanmaktadır. Dolayısıyla, bu konu ile ilgili yararlı bir açıklama ortaya koymaktadır.

“Lyotard; modern sanatın gerçekte olmayanın, üretilmemiş ve yansıtma yoluyla tüketilmeyen sanat nesnesinden bahseder. Sanat nesnesinin özgün bir form

içerisinde keşfedilmemiş yeni bir sanat türüne işaret etmesi modern sanat için önemli bir özellik olarak görülmektedir. Oysa postmodern sanatın eklektik kültür içerisinde eriyen, tüketilen, tarihsel, günlük vb. nesnelerin kullanımına yönelik bazı mesajlar veren Lyotard: Postmodernizmin modernin bir parçası olduğunu, değişen tek şeyin oluşum halindeki modernizm olduğunu belirtir” (Lyotard, 1997: 156) (Postmodern Sanat1- Dr. Hikmet Şahinidil-01-05-07)

2-1-2 Modernitenin başarıları

On dördüncü yüzyıldan ve Rönesans’tan itibaren, yaklaşık altı yüz yıldır tarihsel evriminde kökleri olan, Modernite ve Modernizm, bu altı yüz yıl içerisinde gerçekleşen değişimlerin mirası olarak kabul edilmiştir. Modernite olarak nitelendirilen kavram, insan ve toplumsal yaşamın tüm alanlarında, özellikle, siyasi, sosyal, ekonomik, düşünce, kültürel vs. alanlarda elde edilen başarılarından ibarettir. Bu başarılar ve gelişmeler, uzak geçmişte başlasa da, zirve yaptığı dönem, on sekizinci yüzyıldan bu yana başlamış sayılmaktadır.

Aşağıda modernite ve modernizmin etkilediği alanların genel konularını ayrıntılı olarak listeyeceğiz:

1. Sosyal alanlarda sosyal segmentasyon, mevcut sosyal sınıflandırma sisteminin dönüşümü; Bu dönüşüm on sekizinci yüzyıldan başlayarak, ondokuzuncu yüzyıla kadar devam etti ve yirminci yüzyılda, özellikle 2. Dünya Savaşı’nın son yıllarında zirve yaptı.
2. Siyasi alanlarda; burada siyaseti genel anlamında inceleyeceğiz. Bu genel anlam hükümetler ve devletlerin dayandığı normatif ve değer sistemlerindeki değişimi içermektedir. Yani siyasi sistemlerin ortaya çıkışı, eski rejimlerin çöküşü, cumhuriyetçi sistemlerin yükselişi ve sonuçta demokrasinin ortaya çıkışı. Ayrıca, güç, ihtilaf ve kontrol sistemlerinde de dönüşüm yarattı. Siyaset kültüründe evrim, sosyopolitik hareketleri ortaya çıkardı.

3. Ekonomik alanlarda; Ekonomik altyapılarının değişmesi, vatandaşlar arasındaki ekonomik ilişkilerin evrimi, yeni ekonomik sistemlerin ve refah devletlerin ortaya çıkması, yeni bir iş dağıtımı ve kariyer modellerinde değişiklik, yeni iş planlarının ve işbirlikçi stratejilerin ortaya çıkması, tüketim kalıplarında ve yaşam tarzlarındaki değişiklikler.
4. Kültürel alanlarda; Kültürel sistemlerdeki değişiklik, kadın sorunlarına yönelik tutum kalıplarının geliştirilmesi, kadınlara özel alanların yaratılması ve Helen Crowley'in belirttiği gibi, büyük ölçüde bu tutum değişikliğinin bir ürünü olan, feminizmin ortaya çıkması. Heykel, resim, mimarlık, dekorasyon, sinema ve tiyatro gibi görsel ve sahne sanatlarında kültürel evrimin ortaya çıkması, insan vücuduna, cismine ve cinsiyete olan genel bakışın değişmesi, eğitim ve öğretim, yetiştirme ve geliştirme alanlarında evriminin ortaya çıkması.
5. Din alanında, değerler, normlar ve ideolojilerin değişmesi, Kitle iletişim araçlarının evrimi ve teknolojik teknik çağın ortaya çıkması, uydu bilgi patlaması döneminin ortaya çıkması.

Modernitenin formülasyonlarını, siyasal ve ekonomik modernliğin formlarını ve sosyo-kültürel yapıları ve şekillerini araştıran yazarlar, bahsettiğimiz dört adımın başarısını vurgulayarak, aydınlanma fenomeninde ve çağındaki bu başarılarla odaklanarak, sosyal bilimlerinin nesnel ve gerçek doğuşunu bu dönemde gerçekleştiğini ortaya koydular. Ancak bu çalışmaların çoğu, Rönesans, Reformasyon, Aydınlanma ve Endüstri Devrimi'nin, modernitenin temelleri olduğu konusunda hemfikirdir. Bu dört alan aslında modernitenin temel kaygılarını beyan etmektedir.

“Böylece modernite, Aydınlanma, Rönesans ve Reformasyon dönemindeki başarıların ve özlemlerin kazanılmasıyla başlar ve on dokuzuncu ve yirminci yüzyılda zirveye ulaşır.” (Nozeri, 1388: 107-108)

Modern, postmoderndir

Mevcut olan, fakat açıklanıp gösterilmeyen bir olayın sunulmasını mümkün kılan tek yol soyutlamadır. Bu konuyu ele almadan önce, bazı postmodern yorumcuların, modernite ile ilgili ortaya koyduğu teorileri gözden geçirmemiz gerekiyor. Bu kuramcılara göre, modern kavramı, her zaman tarihsel olarak, ondan hemen önce gelen her şeyle savaş halinde olmuştur. Dolayısıyla, modern kavramına bu açıdan bakmak istesek, modernin hep, "Bir şeyden sonra" konumlandırıldığından emin olabiliriz. Tam da bu nedenden dolayı, bazı insanlar, " Modernizm hakkında konuşmaktan yorulduk, artık mordernden sonra gelenler veya postmodernden bahsedelim" gibi eleştirel itirazlarını ortaya koymaktadırlar. Modern kavramı kendisi ile çatışıp savaşarak, kendi sonuna neden oluyor ve böylece postmoderne dönüşmesi kaçınılmaz. Elbette postmodernistler bu olayı farklı bir şekilde yorumluyorlar. Onlara göre, modernizmin, postmoderne dönüşmesi kaçınılmaz. Dolayısıyla, postmodernizmin bu garip mantığını, modernin Latince köklerinde, " Modo " "hemen şimdi" anlamına gelen kelimede aramamız gerekiyor. Böylece, postmodern kavramı da, " hemen şimdiden sonra" anlamına gelmektedir.

Ancak postmodern sanatın kesin ve en doğru tanımı, aslında kendisinden önceki " hemen şimdi" kavramını inkâr etmektir. Bu bakımdan, postmodernizm ile ilgili şimdiye kadar verilen en iyi ve en kullanışlı tanım, aynı zamanda modern kavramını da açıklayan, Lyotard'ın tanımıdır.

Lyotard "Postmodern Kurum" kitabında böyle açıklamaktadır;

“Peki postmodern nedir?... Kuşkusuz modernin bir parçasıdır. Daha önce öğrendiğimiz her şeye, bu daha önce dün olsa bile, kuşku ve şüphe ile bakmalıyız. Nesiller ezici bir ivme ile ilerleyip ve birbirlerinin önüne geçiyorlar. Bu nedenle, herhangi bir eser, ilk postmodern olduğu takdirde modern de olabilir.

Dolayısıyla, böyle algılanan postmodernizm, son aşamalarında olan modernizm değil, belki ilk aşamalarında ve doğuş halindedir ve bu eylem sabit ve sürmektedir.” (Nozeri,122-123) (Postmodern Durum, Jean François Lyotard-Vadi Yayınları)

2-1-3 Modernitenin Desantralizasyonu Ve Eleştirel Zorluklar

On dokuzuncu yüzyılın sonlarından, 1890'lardan, 1970'lere kadar, Batı toplumlarında sanat ve kültür, hızlı değişimler ile modernleşme olayına doğru ilerledi. Bu olayı Batı sosyal evrim tarihinde daha önce hiç görülmemiş değişim olarak nitelendirebiliriz. Son otuz yılda modernizmin gelişme sürecini üç önemli ve temel aşama ile özetleyebiliriz:

1. Krizden, hakikatin temsiline Kübizm, Dadaizm, Sürrealizm
2. Soyut eylemi sunmaya Minimalizm
3. Nihayet arz etmemek(bırakmak, süreç, estetik vb.) Kavramsallaştırma

Modern sanat alanındaki herhangi bir yeni değişiklik, aslında modernizmden sonraki zincirleme ve ardışık eski değişim eylemlerinin sonucudur. Şimdi, "Marx'ın" formülüne göre, sanatın kurucu gelenekleri, modernliğin temelindeki teknolojik ilerlemeler ile uyum içinde, yenilik, reform ve yeni değişiklikler ortaya koymak amacı ile sunuldu. Daha basit bir deyişle, sanat, özgünlüğü bulmak için aceleci bir dinamik ile ortadan kayboldu. Bu kaçınılmaz ve yıkıcı deneme, aslında sanatın son savaş ve çabası sayılmaktadır. Bazı eleştirmenler, modernizmi yaygın bir yorum algılayıp, özellikle sanat alanında, yirminci yüzyılın başlarında ortaya çıkan sayısız sanat akımını kapsadığına inanmaktadırlar. Modern çağa genel ve uygun bir imge bulmak istiyorsak, aynen postmodernistler gibi, imgesizlik veya boşluğu seçebiliriz. Bu olayı kısa bir cümlede özetleme gerekirse, en iyi yorumu , "William Butler Yeats" 'ten bir anlatıda bulabiliriz;

“Bütün her şey dağılır, her şey doğasından ayrı düşer, eksen ve merkez artık dayanmaz, sanki sadece kargaşa ve düzensizlik tüm dünyaya gölge salmış.”

Ama modern çağda tam da neler dağılır? Hangi eksen ve merkez dayanmayıp paramparça oluyor? Bu sorulara, çoğu postmodernist olan modernite eleştirmenlerinin cevabı, on sekizinci yüzyılın, Aydınlanma veya bilgelik Çağı değerlerinin kademeli olarak dağılması ve gerilemekte olmasıdır. Bu çağın en önemli değerlerinden biri, rasyonelliğin yanı sıra, ilerleme fikriydi. On sekizinci yüzyılda, düşünürler, filozoflar ve akademisyenler, bilimin, aklın ve mantığın evrensel değerleri sayesinde kendilerini insanlığın ilerlemesini engelleyen, yanılsamaları, batıl inançları, mitler ve düşüncelerden kurtulmalarını düşünüyorlardı. Onlar bu sürecin nihayet insanlığı, yoksulluk, sefalet, cehalet, batıl inanç, din ve diğer irrasyonel davranış ve saçma inançların ağından kurtarıp özgür bırakacağını inanıyorlardı. Böylece insanın, özgürlük, refah ve gelişmeye doğru giden yola yelken açtığını düşünüyorlardı. Aslında bunların hepsi modernite düşüncesinin temeli sayılmaktadır.

Filozoflar, akademisyenler ve düşünürler, yüzyıllardır modernliği desteklemek için gereken düşünce ve teorik altyapıları sağlamışlardı.

"Francis Bacon" (1561-1626), İngiliz filozof ve düşünür, gelişme ve ilerlemeyi bir bilge kalıbında görerek, bu bilgenin, etik ahlak hocası olarak, bilgi ve ilmin koruyucusu hayal etmektedir. Bu bilge şahıs, toplum dışında olmasına rağmen, toplum üzerinde büyük bir etkisi olduğunu düşünmektedir. "Karl Marx" da ilerleme ve gelişmeye inanıyordu ve gelişme düşüncesine dayanarak, ideal toplumu ve ütopyaı betimlemek için çabaladı ve daha sonra birçok insan bu yolda yolcu olmaya devam etmektedir. Tabii ki Marx'ın dünyaya bakışı tamamen kusursuzdu ve böyle bir dünya sadece materyalist bilime dayanarak gerçekleşebilirdi. Elbette diğer düşünürler bu kadar iyimser değildi. "Edmund Burke"(1729-1797), Fransız devriminin aşırılıklarına karşıydı. "Marquis de Sade " (1740-

1814), cinsel özgürlükten sapmaları mercek altına alarak, insan özgürlüğünün karanlık yüzünü ortaya çıkardı. Sosyolog, "Max Weber"(1864-1920), geleceğin, bürokrasi ve akıldan yapılmış bir demir kafesten başka bir şey olmayacağını öngördü. Fakat bu aşamada, birkaç soru ve çelişki ortaya çıkmaktadır. Şimdiye kadar söylediklerimize bakıldığında, belki de Yates ve diğer tüm karamsar düşünürler, her şeyin dağılmakta olduğunu düşünmekte haklıydılar. Postmodern kökenden gelen bu karamsar düşünürlerin birçoğu, modern çağa ve modernizmin başarılarına saldırıp eleştirerek, bilim, akıl ve gelişmenin insanlığa armağan ettiklerini, yıkım, ıstırap, yabancılaşma ve Kafka kâbusları, hariç başka bir şey olduğuna inanmıyorlardı.

“Sonunda, bilim, akli, özgürleşme ve özgürlüğü siper ederek, aydınlanma adı altında her türlü totaliter sistemin ortaya çıkmasına neden olduğunu düşünmektedirler.” (a.g.m:128-130)

2-2 Post modern nedir?

2-2-1 Post modernin tanımı

Post kelimesi, Türkçede, "Ötesi" ve "Sonrası" ve postmodern, modern ötesi, modern sonrası, anlamına gelmektedir. "Modern" kelimesi, latin kökenli "Modo" kelimesinden alınmış ve " hemen şimdi" anlamına gelmektedir. Postmodernizm, şimdiden ötesini kabullenmektir. Postmodernizm, ya da daha doğrusu, 1980'lerin ortalarından bu yana akademik bir çalışma alanı olarak ortaya çıkan karmaşık bir fikir kümesidir. Ayrıca postmodern, gerçekçilik ötesi, modernizasyon ötesi, modernleşme ötesi, post-endüstriyel kavramların kalıbında da nitelendirildi. Kelimenin tam anlamıyla, post, çoğunlukla bir akımın devamlılığını kanıtlar ve postmodernizm, modernizmin sonu değil, belki modernizmin eleştirisi ve devamı, anlamına gelir. Modernizm, modernite demektir. Modernite, gelenek çağının ve ömrünün sona ermesi ve geçmişe geri dönmek

anlamına gelir. Postmodern ya da postmodernizm, yani modernleşmenin ötesine geri dönmeme inancı anlamına gelir.

“Postmodern, postmodernizm ve postmodernite birbirinden pek farklı değil.”

(Bermen, internet kaynağı)

1970'lerin sonunda, birçok eleştirmen ve teorisyen, modernitenin, ideolojilerin çöküşü ve zamanının büyük tarihlerinin ve önemli ve etkileyici fikirlerinin sona ermesiyle, yolun sonuna varmış olduğunu düşünmektedirler. "Charles Jencks"(1939-) postmodern nedir sorusunu böyle cevap vermektedir;

“Postmodernizm, moderne karşıt bir eylem değil, belki modernin gelişme aşamasıdır. Bir ülke ona erişmeden önce, kentleşmenin, sanayileşmenin ve post-endüstriyel farklı seviyelerini elde etmesi gerekiyor.” (Kohun, 1381:483)

Avrupa'da, 1960'lar ve 1970'lerde, özellikle beşeri bilimlerde, sosyal bilimlerde ve insan bilgisinin çeşitli alanlarında, düşünce ve teorik akımlarda büyük bir artış görülmektedir. Bu yeni akımların doğuşu, bir önceki akımların çöküşüne neden oldu. Bu akımların en önemlisi, 1960'ların sonlarından ve 1970'lerin başlarında, Fransız aydınlanma hayatında, post-yapısalcı yaklaşımın ortaya çıkmasıdır. Aslında post-yapısalcılık, yapısalcılığa karşı bir eleştirel akım sayılmaktadır. Post-yapısalcılığın, farklı alanlarda geliştirdiği temel ve altyapılar, başka güçlü ve zorlayıcı akımların doğuşu ve yükselişinin yolunu açtı. Gitgide bu yeni doğan akımları, post-yapısalcı akımını ve onunla ilgili olan diğer dalları da etkilmeyi başardılar.

“Temel ve altyapısı, post-yapısalcılık altyapısı ile aynı olan bu yeni güçlü akım, postmoderninden başka bir şey değildi. Böylece, postmodernizm yirminci yüzyılın son otuz yılında ortaya çıktı ve mimarlık, edebi eleştiri, sinema vb. sanatın farklı

dallarında etkisini bıraktı. Postmodernizm, modernizme karşı bir tepkidir. "

(Nozeri, 1370- internet kaynağı)

Postmodern akımı, 1970'lerde, Batı toplumunun tüm alanlarında kültürel bir nağme gibi, şaşırtıcı bir hızla büyüdü. Böylece postmodernizmin istila ve dönüşüm devranı başladı. Öyle ki bu on yılın sonuna kadar, postmodern adı altında, çeşitli yaratıcı ve yenilikçi yaklaşımın zinciri ortaya çıktı. Örneğin, yapısalcı postmodernizm, çevresel postmodernizm, yeniden yapılandırma postmodernizm ve ilkesel postmodernizm.

Postmodernizm ile ilgili en meşhur tanı “Jean-François Lyotard”’a aittir;

“Postmodern meta-anlatılara karşı şüpheciliktir.” (Lyotard; 1994: 11)

Bu açıdan bakınca, postmodernizm memnuniyetsizliğini, evrensel olduğunu tanıtan bilgi ve inançlardan, belirtmektedir. Postmodernizm, on yedinci yüzyılın aydınlanma çağında ortaya çıkan bir düşünsel meydan okumadır. Tabiri caizse, postmodernizm Batı toplumlarında, vatandaşlar arasında bir tür kamusal söyleşi sayılmaktadır. Postmodernizmin anahtar unsuru, aydınlanma geleneğine karşı duruşudur.

Postmodernin oluşum faktörleri

"Charles Jencks"(1932-) postmodernin doğuşunu tam olarak şu şekilde müjdelemiştir:

“Modern mimarlık ABD Missouri St. Louis’de 15 Temmuz 1972 günü saat 15.32’de ölmüştür. Ölüm cezası Pruitt - Igoe mahallesindeki birkaç binanın dinamit ile yıktırılması şeklinde infaz edilmiştir.” (Arktera, internet kaynak)

Bu çöküş, "gelişmiş modernizm" öğretilerinin çöküşü ve onun tüm olayları ve fenomenleri birleştirme eğilimi ile çakıştı.

“ *"Jameson"a (1934-) göre, postmodernistlerin ütopyası, modernistler için distopyadır.*” (Doltaş, 2003: 87)

"Jameson" postmodernizmin ortaya çıkışının arkasındaki faktörler bunlardır;

1. Tarihe yönelik tutumların derinliği ve zafiyetinin ortadan kalkması.
2. Modern çağda meydana gelen duygusal düşüş. (Pavel, 89-1380)

2-2-2 Bazı Postmodern Youmcular Açısından Postmodernizmin Özellikleri

Bu bölüm, görüşleri ve teorileri ile postmodern ufkunun açılmasında önemli bir rol oynadığı, düşünür ve yorumcuların, yaşam ve fikirlerine özet bir geçiş niteliğindedir. Hem bilinen ve hem yorumları Batı ve Doğu toplumuna isabet eden iki kuramcının görüşlerini inceleyeceğimiz bu iki isimden biri, postmodernizm ile ilgili etkileyici teorileri ile bilinen, "Jean-François Lyotard" ve diğeri, "İhab Hassan"(1925-2015) Amerikan-Mısırlı, edebiyat eleştirmenidir.

Postmodernizmin özellikleri ile ilgili, kuramcılarının, düşünce ve yorumları birbirinden farklıdır ve şimdiye kadar bu özellikler hakkında ortak bir görüş ortaya koymadılar.

Buna rağmen bazı ortak özelliklerinden bahsedebiliriz;

1. Psikolojide, akıllı ve mantıklı faili inkâr etmektedir.
2. Devletin, ulusal kimlik sembolü olarak bilinmesini, reddetmektedir.
3. Siyasi partilerin yapısını birlik ve kolektif mecraları olduğunu, reddetmektedir.
4. Ahlaki değerlerin göreceli olduğunu kabul edip yaymaktadır.
5. Merkezi hükümetin gücü ve temelsizliğine karşıdır.
6. Çevresel yıkım pahasına ekonomik yükselmeye muhalefet göstermektedir.

7. Alt kültürlerin, baskın bir kültürde çözülmesine karşıdır.
 8. Irkçılık ve bürokratik üretim denetimine muhalefet göstermektedir.
 9. Toplum tarafından kabul edilen tüm temel fikirleri, sorgulamaktadır.
 10. İnsan aklına, rasyonalizm ve aydınlanmaya karşı isyan etmektedir.
 11. Uzmanlara güvenerek, odaklanmış planlamaya karşıdır.
 12. Göreceliliğin tanımını kabullenmektedir.
 13. Yeni bir post-tarihsel döneme geçildiğini ortaya koymak; epistemolojik açıdan, postmodernist bakış açısı, anlamsal ve kavramsaldır.
 14. Post-endüstriyel toplumda, kitle iletişim ve bilgi anlamında taşması veya gelişmiş endüstriyel kapitalist toplum. (Charles Jencks, internet kaynak)
- Günümüzde postmodernizm, poliformik bir kişilik buldu ve herbirini incelemek geniş ve özgün araştırmalar gerekmektedir. Dolayısıyla, ilkeleri ve özelliklerinin genel ve kapsamlı bir tanımını beklemek, imkânsızdır. Buna rağmen, postmodernistler arasında bazı ilkeler üzerinde daha güvenilir fikir birliklerinden birkaç tanesini aşağıda açıklayabiliriz;

1. Görelilik: Gerçeğin göreliliği ve biliş ile ilgili belirsizlik, postmodernizm ilkelerinden biridir. Postmodernistler, kendilerini dogmatik bir biçimde evrensel olarak konumlandıran modernite teorilerinin aksine, gelenek, dil ve tarihi, insan tanımında temel olarak nitelendiriyorlar. Dolayısıyla, modernitenin teklik ve benzersizlik tanımının aksine, çoğulculuk ve çokluğu vurguluyorlar. Modernizmden döndüğünü iddia eden postmodernizm, modernite çerçevesini oluşturan ve aslında yaşamın akışını ve anlamını belirleyen, akıl, hakikat, gelenek, ahlak ve tarih gibi kavramları görmezden gelir ve bu kavramların günümüzde, artık uygun olmadığını inanmaktadır. Dolayısıyla, postmodernistler bu kavramların, anlamını yitirdiğini ve onlardan üretilen teorilerin, totaliter ve yapay bir yapıdan oluşturduklarını inanmaktadırlar. Postmodernistler gerçeği

inkâr ederek, bütün eylemleri, görelî sayarak, onların bütün bilimleri ve kaynaklarına eşit bir şüphe ile bakarak, bilim ve sihir arasında herhangi bir fark tanımazlar. Postmodern akım, bilginin araştırma yolu ile değil, belki hayal gücünü kullanarak edinilmesine inanır ve böylece, efsaneleri, felsefeden ve anlatıyı, teoriden üstün görerek, her ikisinin de insan davranışı üzerinde daha büyük bir etkisi olduğuna inanıyorlar. Aslında postmodernizmin temeli, belirsizlik, merkezsizlik, dağılım, görelilik ve çoğulluk üzerine kuruludur. Postmodernistler, insanın önüne kesin bir çözüm getirilmeyeceği konusunda ısrar ediyorlar.

2. Gerçekliği reddetmek: Postmodernistler, herhangi gerçeği inkâr ederek, insanın bütün nesnelerin arkasında, yeniden kendi algıladığı şeyi görmekte olduğunu, inanmaktadırlar. Bu da, tam olarak, zaman, mekân ve neyin ve ne kadar görebileceğinde serbest olduğuna bağlıdır. Ayrıca bütün bunlar, kültürel-tarihsel algılarının neyin üzerinde odaklı olduğuna bağlıdır.

3. Şüphecilik: Postmodernizmin bu ilkesine göre bütün her şeye kuşku ile bakmak ve hiçbir şeyi kalıplanmış ve doğru olarak, kabul etmemek gerekiyor. Postmodernizm, sabit bir ilkeye sahip değildir ve bu nedenle bazıları onu dine karşı olarak nitelendiriyorlar.

4. Nihilizm: Geleneksel toplumun çabaları, genellikle takdiri ilahi üzerinde kuruludur. Dolayısıyla, bütün evren ve kâinat Tanrı'nın rehberliği ve yönlendirmesi ile belirli bir hedefe doğru ilerliyordu. Ama postmodernizm akımında takdiri ilahi yerine, maddi ilerleme ideolojisi devreye geçip, rasyonel ve bilimsel planlar ile insanlık için yeni bir yol çizer. Aslında postmodernizmde, ilahi gücün yerini, hiçlik ve nihilizm doldurmaktadır.

5. Çoğulculuk: Postmodernizm, kültürlerin, etnik köken, ırk, cinsiyet ve hatta aklın çeşitliliğinin, altını çizer. Postmodernistler, tek bir kültürden, genel ve soyut kavramlardan ziyade, farklı yerli gelenek ve kültürlerin benimsenmesini savunuyorlar.

Postmodernizm, Modern Batı'nın kültürünü ve rasyonelliğini refahın tek yolu olarak gören modernizmin aksine, tüm bölgesel ve yerel akıntılara inanarak, her kültür ve söylemin kendine özgü bir gerçeği olduğuna ve içinde mutluluk barındırdığını inanıyor. Dolayısıyla, bir kültürün ölçütleri ile diğer kültürleri, inkâr veya ispat etmek asla mantıklı ve doğru sayılmıyor. (Gharebaghi, internet kaynağı)

2-2-2-1 Lyotard'ın Postmodernizm ile İlgili Bazı Görüşleri

"Jean-François Lyotard"(1924-1998), Fransa doğumlu ve Cezayir, Brezilya ve Kaliforniya'da eğitim gören, filozof, edebiyat yorumcusu ve en önemlisi postmodernizm ve postmodern felsefenin öncülerinden sayılmaktadır. Lyotard'ın postmodernite konusundaki görüşlerini daha iyi algılayabilmemiz için, ilk başta düşüncelerinin bazı temel temalar ve bağlamlarını öğrenmemiz gerekiyor. Bu düşüncelerinde en önemli iki başlık, "Söylem" ve "İmge"dir." (Nozeri, 1388: 203-204)

Lyotard'ın görüşleri ve bakış açıları şöyle özetlenebilir; Çağımız, bir zamanlar her skandaldan sonra doğruluk ve adalet vadeden tüm bu "meta-anlatıların" çöküşüne şahitlik etmektedir.

1. Söylem

"1971'den beri Lyotard'ın post-Marksist düşünceleri ortaya çıktı; fikirsel evriminin bu aşamasında, felsefe, dil, sanat ve politik alanlarda çalışmaya başladı. Söylemin birçok tanımı ve yorumu var ama genel olarak çoğu kuramcının fikir birliği ile açıkladığı yorumu şöyle açıklayabilirim:

"Bütün söylenen ve yazılan her şeye, söylem diyebiliriz. Örneğin, görüş alışverişi ve söyleşiye neden olan bütün anlatılan ve yazılan konular, mevzuat ve kategoriler, söylem sayılmaktadır.

Söylem, herhangi mevzu, dil ve konuşma faktörleri ile ne kadar anlatılabilirlik olanağı ile ölçüyor. Bu faktörler, söylem tarafından konuşulabilen delil ve anlamlardır. Kısacası, Lyotard'ın görüşüne göre;

“Söylem aslında kavramlar ile temsil etme sürecin ismidir. Söylem, bilgi konularını veya bilişsel nesneleri bu kavramlar sistemi içinde nizam vermektedir.” (1991 Bill Readings, Introducing Lyotard: Art and Politics)

2. İmge

Lyotard'ın teorisindeki bir başka ana tema, imge kavramıdır. Görsel, söylemsel kavram ile uyumlu olmayan herhangi mekân ve zamanın, katı çizgisinden ibarettir. Lyotard, metinsel anlamda ve söylem kavramına karşı, daha çok imge ve görseli savunmaktadır. Aslında imgeyi, başka bir mekân ve yer olarak, sırf söyleme karşı bir eylem olarak görmemek elzemdir. Aksine imge, söylemi bir tür aşırı heterojenliğe, benzersizliğe ve farklılığa sürüklemektedir ve böylece onu, temsilin çerçevesinde veya rasyonel olarak kabullenmek mümkün değil.

Başka bir yerde Lyotard, postmodern özelliklerini böyle açıklamaktadır;

1. Siyaset ve toplum ile ilgili kuram ve teori üretmenin çağı sona ermiştir.
2. Artık, mutlak ahlak ve değerlerin teorisine erişmek mümkün değil.
3. Ahlaki şüphecilik, sonuçta bir güvenilir dünya yaratmaktadır.
4. Anlama üstün bir önem vererek, onu kişiselleştirmektedir.

2-2-2-2 İhab Hassan (1924), Modern ve Postmoderni Karşılaştırma Tablosu

"İhab Hassan" edebiyat profesörü, postmodernizmin ilk savunucularından biridir. Postmodernizmin edebiyatta ortaya çıkışını ilan eden ve onu tanıtmaya çalışan en önemli eleştirmenlerden biridir.

Bu alandaki en önemli eseri; "Orpheus'u Arındırmak: Postmodern Edebiyata Doğru"(1971). Hassan kitabında, postmodernizmin modernist sanatçılar ve yazarlar arasında var olan "bozma ve yok etme eyleminin" daha kuvvetli ve yoğunlaşmış olduğunu savunmaktadır.

Hassan, 1971 tarihinde yayınlanan ve konuyla ilgili ilk yorumu olan "Paracritical Postmodernism Bibliography" isimli makalesinde, modernizmden postmodernizme geçişi temsil eden unsurların ve etki akımlarının bir listesini sunar. Bu yazıda, postmoderne has bir üslup ile bu dönüşümü açıklar. Postmodern tarzına has ve bu akımın edebiyatın okuyucuları ve hitap kitlesi için aşına olan, eklektik, çizgisiz, düzensiz kültürel unsurlar ve anti metin şemaları içeren, bir liste sağlamaktadır. Hassan'ın postmoderne olan temel bakışı, olumsuz bir akım veya insanın araştırmalarını kısıtlandırmalara karşı olan bir eylem değil. Aksine, postmoderni, olumlu, heyecan verici ve neşeli bir akım olarak nitelendiriyor. Ona göre postmodern, yazılması mümkün olmayan şeyi yazmak eylemidir. Hassan'ın, postmodernizm ve modernizmin farkını en doğru şekilde anlamamız için verdiği adres, edebiyat alanıdır.

“1970’lerde, Hassan postmodernizm akımının, yapı bozma, yaratmamak veya yaratmaya karşı özelliklerine dayanarak, postmodern ve postmodernizm kavramlarının yerine, Jencks gibi, postmodernizmi, modernizmin devrimci, abartılı ve aşırı yanıyla nitelendirerek, neo-modernizm olarak adlandırdı.” (a.g.k: 205-206)

İhab Hassan, iki akım arasındaki farkları bir tablo şeklinde sunarak, postmodern düşüncenin sınırlarını çizmektedir. (Pavel, 23-1388) (Hassan, “Toward a Concept of Postmodernism”- sözlük, İnternet kaynak)

Modernizm	Postmodernizm
Romantizm/simgencilik	Parafizik/Dadacılık
Form (birleştirici, kapalı)	Antiform (ayırıcı, açık)
Amaç	Oyun
Tasarım	Raslantı
Hiyeraşi	Anarşi
Hakimiyet / logos	Tükenme/ sessizlik
Sanat nesnesi / bitmiş yapıt	Süreç / performans / sessizlik
Mesafe	Katılım
Yaratma / bütünselleştirme / sentez	Yaratmayı imha / yapıbozum / antitez
Mevcudiyet	Yokluk
Merkezlendirme	Dağılma
Tür / sınır	Metin/ metinlerarası
Semantik	Retorik
Paradigma	Sentagma
Hipotaksi	Parataksi
Mecaz	Mecazı Mürsel
Seçme	Bileşim
Kök / derinlik	Rizom / yüzey
Yorum / okuma	Yoruma karşı/yanlış okuma
Gösterilen	Gösteren
Okunaklı (okuyucuvary)	Yazılabilir (yazarvary)
Anlatı / büyük tarih	Anlatı karşıtı / küçük tarih
Ana kod	İdiyolekt (kişisel dil)
Belirti	Arzu
Tür	Mutasyona uğramış
Tenasül uzuvları / fallik	Çok biçimli / androjen
Paranoya	Şizofreni
Tanrı baba	Ruhülkudüs
Metafizik	İroni
Belirlenmişlik	Belirsizlik
Aşkınlık	İçkinlik

2-3 Postmodern ve Tiyatro

2-3-1 Postmodern tiyatronun kökleri

Postmodern tiyatronun perspektiflerini, "Antonin Artaud"un 1930'lardaki teorilerinde araştırabiliriz. Postmodern tiyatro üsluplarına en yakın iki akım, I. Dünya Savaşı'ndan sonra doğan "Fütürizm" ve "Dadaizm" akımlarıdır. O zamandan beri, tiyatro teorisinin temel eğilimi, metinsel bağımlılıktan kurtulmaktır. Nitekim "Antonin Artaud" (1896 - 1948) postmodern tiyatronun kurucusu olarak sayılmaktadır. Metne dayalı tiyatronun otoritesini kırmaya çalıştı ve Batı Tiyatrosu'nun İlyada döneminden, varoluşçulara kadar olan tüm temellerini ve geleneksel çerçevelerini reddetti. Artaud eski ve klasik tiyatroyu sabit ve esnek olmadığını vurgulayarak, geleneksel formlar ile kaplı olan bu tiyatronun "artık gelişmeye ve düşündürmeye elverişli olmadığına" inanmaktadır.

Artaud, tanıdığı eski tiyatrodaki üç temel kusur saydı;

1. Geçmişteki yapıtlarına fazlasıyla bağlıydı.
2. Yüzeyselliğinden dolayı insanların, konuların derinliğine dalarak düşünmelerini sağlamıyordu.
3. Aşırı derecede kelime odaklıydı.

1931'de Bali, sanatçıların sahnelediği oyunun etkisiyle, kelamın tiyatro öğelerinden biri olması gerektiğini, ama kesinlikle, temel bir unsur olmadığını dile getirdi. "Artaud", sahne ve seyirci arasındaki mesafeyi kaldırarak, seyircinin, sahne ve oyun ile direkt iletişim kurmasını savunuyordu. Yani sahnede bulunan bütün öğeler ile oyuncu ve seyirciyi etki altına alarak, büyülenmek gerektiğine inanıyordu. Böylece, tiyatro, bütün oyuncular ve seyircilerin içine dâhil olduğu bir gelenek haline dönüştü. Zira sahnede oynananlar, yaşamın ilkelerinden başka bir şey değildir. Günümüzde postmodern tiyatro, absürd tiyatro akımının devamı sayılmaktadır. " Samuel Beckett" in son çalışmalarında

görünen, anlamsal ve şematik konulardan uzaklaşma, tam da postmodern tiyatronun temel özelliğini yansıtmaktadır. Aslında, Beckett ilk baştan eserlerinde, insan konumunun anlamsız olduğunu savunuyordu. Beckett'in ilk eserlerinden olan, "Godot'u Beklerken" oyununda, Lucky karakterinin monoloğu tam da bir postmodern monolog örneği sayılmaktadır. Postmodern tiyatro, 20. yüzyılın diğer anti-realist akımlarına da hitap etmektedir. Bunlardan, Epik tiyatro veya "Bertolt Brecht" in yabancılaştırma tiyatrosu, içerik yönünden değil, belki, sahnelendirme biçim ve formundan dolayı, postmodern tiyatro için sağlam bir örnek sayılmaktadır. Eğer Beckett, postmodern tiyatronun entelektüel hüznünü tetiklemiş sayılıyorsa, Brecht de, parodi zevkini onayladı.

2-3-2 Postmodern Tiyatronun Özellikleri

Bir postmodern metin veya tiyatro eserini incelememizde, kişilerin, sosyal, tarihsel, psikolojik faktörler ve kişisel özgeçmişlerini kullanamayız. Metinde bulunan veya sahnede izlediğimiz karakterin herhangi psikolojik derinliği yoktur ve onu olduğu gibi kabullenmeliyiz. Bir postmodern tiyatro eserini yarattığımızda, kullanılan faktörler bunlardır; tiyatro doğası, sanatsal alıntı, biçimsel taklit, multimedya, gerçek üstü görsellik ve metin, kelam ve dile bağlı olmamak. Postmodern tiyatro, sahneleme olayını sürekli değişen ve dönüşen bir eylem olarak, önemsemektedir. Postmodern tiyatroda sabit ve önceden planlanmış hiçbir şey yoktur ve hep akıcıdır. Postmodern tiyatro, "şimdi" ve "burada" kavramlarını önemsemektedir. Postmodern eserin sahnelenmesinde tek boyutlu düşünceler değil, belki bütün unsurlara eşit olarak değer verilmektedir. Sahneleme eylemi metin ve yönetmene odaklı değil. Yönetmenin otoritesi tamamen reddedilmektedir ve oyun metnine, müzik, dans ve oyundaki diğer unsurlar gibi değer verilmektedir. Doyasıyla, metin de iktidarını kaybetmektedir. Postmodern tiyatro, unsurların birliğinin sonucu değil, belki, aynı zamanda, çok sayıda sembolün, tek bir

amaç için, bir araya gelmesidir. Postmodern tiyatrodaki izleyici, sahneyi görünce, kendi zihinsel görüntülerini yaratmasına izin verilmez. Aksine, oyunu izleme süreci, izleyicinin genel bilgisine dayanan adım adım ilerleyen yaratıcı bir keşif haline gelir. Seyirci, sahnede gerçekleşen olayları, bireysel olarak anlamalıdır. Postmodern oyunda, oyuncular ve performansın diğer unsurları, metindeki karakterlerin tercümanı ve kelime taşıyıcıları değildir. Belki, ses, ışık ve kokuları kullanarak, seyircinin zihnini uyandırıp, aktif hale getirmeye çalışıyorlar. Aynı kelimeler veya cümleleri tekrarlamak, yeni tez ve antitezleri sunmak, yeni anlamlar keşfetmek, gündelik konuları ele almak, farklı anlamların yerini değiştirmek ve sahnede gerçekleşen eylemin tam da güvenilmez olduğunu göstermek için, soluk şematik olayları göstermektedir. Dolayısıyla, yukarıda belirttiğimiz özelliklere dayanarak; postmodern tiyatro, belirsizliğe varmak için bütün her şeyi kullanmaktadır sonucuna varabiliriz. Bütün postmodern oyunların, ortak özellikleri yoktur, ama hemen hemen hepsi, gerçek dünyadan mesafe kurmaktadır. Tabii ki postmodern tiyatronun özellikleri yukarıda saydıklarımızdan daha fazladır. Ama "Jon Fosse"nin oyunlarının postmodern faktörlerini göz önüne getirerek bu kadarına iktifa ettik.

Postmodern tiyatrodaki Dil faktörü

Postmodern tiyatrodaki dil, belirsiz ve karmaşıktır. Aslında dil, haberci olmak işlevinin ötesine geçer ve atmosfer oluşturmak için, bir araç haline gelir. Bu amaç uğruna, anlamsız sesler ve nidaları kullanmaktadır. Postmodern tiyatro metinleri, konuşulan dile değil, belki, duraklama, sessizlik, tekrarlanan ve yarım kalmış mantıksız cümlelere dayalıdır. Metin odaklı tiyatrodaki oyuncunun performansı ve aksiyonu ne kadar iyi sergilense de, yeniden ikinci ve yan unsur olarak nitelendirilmektedir. Böylece, oyun metni, aksiyon ve eylemi hafif ve sıradan göstererek, onu imha etmektedir. Dolayısıyla postmodern tiyatrodaki anlamı aktarmak için, kelimelerin yerine, eylem dili kullanmaktadır.

“Aslında dil, bir olayı tanıtmak, bir soruya cevap vermek veya bir kavramı seyirciye anlatmak için kullanılmamalı” (internet kaynak)

Postmodern Tiyatroda Seyirci Faktörü

Postmodern tiyatrodaki, önemseyerek, tekrar gözlemlenen unsurlardan biri, seyirciydi. Artık seyirci sahnelenme sürecinde önemli bir rol üstlenmektedir ve eskisi gibi sırf izleyici sayılmaz. Postmodern tiyatrodaki, seyirci, sahneleme eylemini gerçekleştiren bütün ekiple, oyunun ilerlemesinde işbirliği yapmaktadır. Postmodern performansta, hiçbir zaman seyircilerin oyundan ortak bir anlam algılamaları istenmedi. Aksine, kaç boyutluluk ile yüzleşen dünyamızda, herkesin, onu farklı ve kendine has bir biçimde deneyimlemesini savundu. Dolayısıyla, her seyircinin oyundan algısı farklıdır. Aslında seyirci kendi şahsi algısı ile oyunu tamamlamaktadır.

“Seyirci oyunu toplu bir şekilde izlese de, tekrar kendine has bir anlayış ve algısı var. Postmodern performanslarda, seyir ve seyirci arasındaki mesafe kaldırılmış ve tiyatro salonu, sosyal toplanma alanına dönüşmüştür”(Hosseini, internet kaynağı)

Postmodern tiyatrodaki seyircinin oyuna dâhil olması, doğrudan veya dolaylı olarak mümkündür. Direkt katılımda, seyirciler, oyunculara dokunup veya oyunun bir kısmına bile dâhil oluyorlar. Dolaylı katılımda, oyuncular, seyircinin salonda varlığını tamamen yok sayarak, performanslarını sürdürüyorlar. Ancak, postmodern tiyatro performanslarında, daha çok doğrudan katılım tercih edilmektedir.

Artuad’a göre;

“Tiyatro, şifa veren bir törene dönüşüp, seyirci kitlesini güvenilir ve huzur vereici bu törene davet etmelidir. Oyuncular da, bu kutsal törenden, seyirciler ile ortak

bir pay almaktadırlar. Yıllarca metin ve rol esiri olan tiyatro, artık bütün zincirlerini yırtarak, seyircisi ile özgürce ortak bir his yaratmaktadır.” (Vitmor, internet kaynağı)

2-4 Postmodern Yönetmenlik

Tiyatro yaratmanın ve sahnelendirmenin amacı, kavramları iletmektir. Bu kavramlar izleyiciyi saf neşeden, derin duygusal uyarılmaya, ruhsal uyanıştan rasyonel keşfe kadar uzanan deneyimlere götürmektedir. Ortak bir deneyimin anlamını, nasıl seyircilere aktarmak ve bu eylemden onun payını bilmek, yönetmene aynı deneyimden ve sanatsal eserden, şahsi zihinsel algısını, görünen ve 3 boyutlu bir biçimde aktarmakta büyük bir yardım sayılmaktadır. Yirminci yüzyıl boyunca, yapılan tiyatro eleştirel çalışmaları, daha çok metne dayalıydı. Buna rağmen, birçok yönetmen, tasarımcı ve oyuncu metnin merkezliği ve kutsallığına meydan okuyarak, oyun metnini sadece performans için bir başlangıç noktası olarak saymaktadır ve asla metne, hep tutunmamız ve sadık kalmamız gereken kutsal bir ip olarak bakmıyorlar. Aksine, metin çerçevelerini kırmayı, çağdaş seyirci ile aracısız irtibat kurmak ve metinlerin güncellemesi için çok yararlı biliyorlar. Günümüzde, yönetmenlik eylemi, içinde hem metin ve hem görsel unsurların (sahne tasarımcıları müzisyenle ve en az 15-16 oyuncu), bulunan bir sanat atölyesine dönüşmüştür. Böyle bir atölyede, metin bütün dramatik eylemleri kapsamaz belki, sahne tasarımcısı, müzisyen ve ışık tasarımcısına da oyunu süslemeleri için yeterince alan bırakmaktadır.

“Sanatsal bir nizam olarak tiyatro, hem daha geleneksel (kelam odaklı), hem de kelimenin en az önem verildiği oyunlarda çalışabilecek yönetmenleri beslemek istiyorsa, seyirci ile iletişim kurmak için önemli ve yararlı olan sahneleme

öğelerini (metinsel değil), iyice araştırıp tanımlaması gerekiyor.” (Vitmor, 1386: 14-17)

Tiyatroda 5 iletişim sistemi bulunmaktadır; Birinci grup, dilsel, görsel, işitsel ve ses. İkinci grup; koklama ve dokunma. Yönetmenler bu sistemleri ustalıkla sahnelemede kullanarak, tam bir iletişim mekanizmasını aktif hale getirip, ondan faydalanabilirler. Tiyatroda anlamlar, çok sayıda iletişim mekanizması, sanatçılar ve teknik elemanların kaç boyutlu bir iletişim çerçevesinde çalışarak, üretilebilir. Böyle bir olağanüstü sürecin tek kişi tarafından yönetilmesi zor ve imkânsız bir iş görünmektedir.

2-4-1 Bir Performansı Okumak

Bir tiyatro performansının birçok boyutu var. Seyirci aynı zamanda, söylenen kelimeleri dinleyip, sahnedeki renk, hareketi görmektedir. Ayrıca, ses efektlerini duyup, kokuları alıp ve bütün her şeyi algılamaktadır. Dolayısıyla, bunların hepsi, karışım, yorum, kabul ve algı (göstergebiliminde, kod çözme) gerektiren işaretlerdir. Bununla birlikte, izleyiciler, belirli bir anda nereye baktıkları veya bakışlarının yönlendirilmesine bağlı, salonun neresinde oturduğu ve belirli bir anda ne kadar odaklanmasına bağlı, sahnedeki olayları görüp, duyacaklar. Bu süreçte, seyircinin hangi eylemi görme isteği ve hatta bütün oyunu görmezden gelme özgürlüğü, ihmal edilmemeli. Bütün bu uyarılara rağmen, hala mizansenin belirli işaret veya bir dizi simgeler üzerinde vurgulayarak, seyircinin dikkatini ve bu dikkatin devamlılığını sağlamak için tasarlanıp kullanıldığına inanamaktadırlar. Eğitim seviyesi, sosyal deneyim, kültürel miras, ruh hali, fiziksel durum, odaklanma gücü vb.

“konuların herbiri, seyircinin oyundan kodlayarak, algılayabileceği anlamın seviyesini belirtmektedir. Ayrıca, her seyirci, performans tarafından önerilen ve sunulan çoklu göstergeleri yorumlama konusunda farklı bir beceri seviyesine sahiptir.” (Vitmor, 38-40, 1386)

2-4-2 Performans Göstergelerini Belirlemek

Çoğu geleneksel yönetmenin odak noktası daha çok, oyun metni ve hikâye dizgisini aktarmak için kullanıldığı ve aynı zamanda bu konuları belirginleştiren, dekor seçimi, kostüm, oyuncular ve renkler üzerindedir. Hâlbuki postmodern tiyatro performanslarında, diğer iletişim mekanizmalarına da özgün bir konum vererek önemsemektedirler. Örneğin, "Josef Sevonboda"(1920-2002) ve "Robert Wilson "(1941-) oyunlarında, görsel mekanizmayı kullanıyorlardı. Ve "Peter Sellers" , müzik faktörünü, temel gösterge sistemi olarak kullanıyordu. "İngmar Bergman " (1918-2007) de, "Madam De Sad"performansında, kostüm ve kıyafeti, görsel iletişim sistemi olarak kullandı.

2-4-3 Performans kavramları

Postmodern tiyatrodaki, yönetmenin tek bir anlam tasarlayıp ve aynı anlamı seyirciye aktarma çabası yoktur. Postmodernistler, dünyanın parçalandığına ve herkesin onu farklı bir şekilde deneyimlediğine inanıyorlar. Dolayısıyla, sanatsal yapı için, herhangi bir yaygın ve ortak anlam, tanımıyorlar. Onlar, farklı görüntüler, sesler ve alanları yan yana dizerek, ayrı parçaları estetik bir karışım haline çıkartarak, sergiliyorlar ve böylece, her seyircinin performanstan farklı bir anlam algılamasını sağlıyorlar.

“Postmodern estetik, her izleyicinin kendi anlamlarını ve hikâyelerini, görsel

ögelerden, seslerden, müzikten, kokulardan vb. algılayıp, ürettiğini savunmaktadır. Seyirci, herhangi bir baskı olmadan ve tamamen tesadüf eseri performans sürecinde sunulan olaylar dizisinin arasından, dilediği farklı olaylara odaklanıp, algılıyor. Herkesin hikâye ve algısı şahsına münhasırdır, ancak hepsi, canlı bir tiyatro deneyiminin toplu yapısının farkındadır.” (Gales, 1987: 35)

Mizansen

Kuşkusuz, oyun metninin telif hakları, oyun yazarına aittir. Ama performansta bu hak kimindir? Yönetmen, oyunun metinden yararlanmadan ürettiği performansın üzerindeki hak sahibi, kendisi veya oyunculardır.

“Seyirci mizansenlerde, sadece yönetmenin oyun metninden algıladıkları ile karşılaşılıyor.” Dolayısıyla, performans sürecinde, hiçbir zaman sahnelenen oyun metnine, doğrudan ulaşamayız.” (Patrice Pavis 1982: 150)

Yönetmen, bir oyunu sınırsız şekilde yorumlayabilir. Yönetmen oyun metnine, bir eylem ölçüsü olarak dayanarak, kendi zihinsel performansını kurup, tiyatro sanatçıları, oyuncular ve mizansen yardımıyla, sahnede o performansı yaratmaktadır.

Oyunculuk Kavramları

Yönetmenler, oyuncuların ve oyunculuğun, geleneksel sınırlarını geliştiriyorlar. Ancak, postmodern tiyatro dünyasında, oyuncu ana faktör olmaya devam etmektedir. Bazıları (Robert Wilson gibi), canlı oyuncu yerine, insan ve makine karışımı ve mekanik kukla formlarını kullanıyordu. Diğer yönetmenler (Josef Svoboda gibi), video yansıtma cihazı

ve film gösterileri kullanarak, canlı oyuncular ve elektronik araçlar ile yaratılan görseller arasında bağ kurmaya çalışıyordu. Ve bir diğer grup (Richard Foremen (1937-)) elektronik cihazları kullanarak ve canlı oyuncunun sesini takviye ederek daha iyi bir etki yaratmaya çalışıyorlardı. Yönetmenler, oyunun gerçek anlamda teatral yönlerini daha da zenginleştirmenin yollarını aramaya devam ederken, oyuncular da gerçekçi oyunculuk üslubunu terk etmeye çabalıyordu.

1988 yılında yapılan bir röportajda, "Richard Foremen(1937-)", böyle söyler;

"Oyuncularla bir tür sempatik bağ kurarak, izleyiciyi aldatan tiyatrolara ilgim yok. "

Yönetmenin Rolü

En iyi yönetmenler, karmaşık zihinlere ve iyi düzenlenmiş duyuşal sistemlere sahiptir. Bir oyun veya sahne metni yaratmak isteyince, aynı zamanda biriken bütün bilgiler, simgeler ve imaları, prova ve sahneleme süreci için hazırlayıp işleyebiliyorlar. Açıkçası, hiçbir yönetmen tek başına performansın bütün yönlerini kontrol edip, etkileyemez.

"Yönetmenin görevi, performansın farklı yönlerinde, müdahale edip etmediğine karar vermektir; Nihai eser, bu iki seçenek (kontrollü ve kontrolsüz), arasındaki diyalektik etkileşimin sonucudur... Hiçbir yönetmen performansın tüm bileşenler ve unsurlarını kontrol edemez." (Foremen, 1992: 67)

Yönetmenler, zihinsel kurgu, yorum ve simgesel manipölasyon ile gerçekleşen sorunları çözerek sanat yaratıyorlar. Bir performans farklı kılan, her yönetmenin kendine has bir şekilde, temel simgesel sistemleri, renkleri, atmosferi ve oyuncuları seçerek, süreçte kullanmasıdır. Bir performans yarmak veya tekli ve ortak simgesel sistemlerin seçiminde belli bir formöl yoktur. Kitaplarda, simgesel sistemin seçimi veya yönetmenliğe dair, bazı yöntem ve kural kılavuzları sunulsa

da, günümüzde postmodern tiyatro bunların hepsini reddederek, geleneksel tiyatro iletişim kurallarını bozan, yeni doğan bir estetik üslubu sunmaktadır. Aynı zamanda kavramların birbiriyle örtüşmesi, çağdaş tiyatronun gündemi sayılmaktadır.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Postmodern Drama Özelliklerine Göre "Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız Oyunun İncelenmesi (Dramaturji ve Uygulama)"

3-1 Jon Fosse (Biyografisi ve Eserleri)

Jon Fosse, 1959 doğumlu, Norveçli şair ve oyun yazarı, tiyatro dünyasına adım atmadan önce, 15'ten fazla roman, hikâye, şiir defterleri ve çocuk hikâyeleri ile yazarlık deneyimine başlamıştır. 1994 yılında, "Kai Jonsen" adlı genç bir tiyatro yönetmeninin isteği üzere, ilk oyununu yazmıştır ve o tarihten, günümüze kadar 27 oyun yazmış ve yazmaya da devam etmektedir. Fosse, Henrik Ibsen'den sonra Norveç'in en ünlü yazarıdır. Eserleri 30 dile çevrilmiş ve sık sık yurt dışında özellikle de Almanya'da sahnelenmiştir. Sayısız edebiyat ödülü kazanmış ve Norveç'in dünyadaki en ünlü yazarıdır. Fosse minimalist ancak lirik Nynorsk dilinde yazar ve temalarını basit ve gündelik olaylardan almaktadır. Fosse, kariyerine romancı olarak başlamıştır ve ilk edebi eseri bir gencin depresyon ve intihar hikâyesi olan "Raud'dur, Svart" (1983; Kırmızı, Siyah) "Stengd gitar'ın" (1985; Kapalı Gitar) kahramanı dışarıda kaldığı için bebeğini evde tek başına bırakıp sokak sokak dolaşan bekâr bir annedir. Romanın sonu belli değildir. "The Novel Blod: Steinen er de" (1987; Blood: The Stone Is) aynı şekilde açık sonludur ve olay örgüsünün merkezi unsuru olan adamın, ölen karısının katili olup olmadığı çözülmeden bırakılır. Üç kitabın ortak özelliği kahramanlardaki kafa karışıklığıdır ve bu karışıklık Fosse'nin metnin anlatımsal sınırları varmış hissi yaratmak için bilinçli olarak kullandığı tutarsız dile yansımaktadır. İlk eşinden ayrıldığı sırada Fosse, ilk romanı "Naustet" (1989; Kayıkhanesi), gençlik dolu bir aşk üçgeni ve anlatıcının ve kitabın diğer karakterlerinin yaşamlarındaki tekrarlarını anlatıyordu.

"Flaskesamlaren'de" (1991; The Bottle Collector) kimliği belirsiz ve karşılaştığı insanlara göre metinde parça parça sunulan bir pratoginist vardır. "Bly og vat" (1992; Lead and Water) romanında, evli bir gazeteci, sarhoş genç bir kadınla karşılaşır, onu otel odasına götürür, profesyonel ve sosyal açıdan işlev yeteneğini tamamen kaybeder ve sonra kadına âşık olduğunu anlar. O da Fosse'nin merkezden uzaklaştırılmış çok sayıda karakterinden biridir. Fosse, "Fra° telling via showing til writing" (1989; From Telling via Showing to Writing) ve "Gnostiske'" (1999; Gnostic Essays) gibi toplu denemelerinde, Theodor Adorno, Herbert Marcuse, Martin Heidegger ve Jacques Derrida filozoflara minnettarlığını belirterek sanatsal pratiğini yorumlar. Fosse, 1993'deki ikinci evliliğinden sonra oyun yazarı olur ve "Og aldri skal vi skiljast'le" (1994; And Never Shall We Be Separated) başlayan çok sayıda oyun yayınlar. Hem bu oyun hem de ardından gelenlerde olay örgüsünün arka plana itilip; dilin sınırlılığına, pek çoğu isimsiz, söylemek istediklerini nadiren ifade edebilen isimsiz karakterlere odaklanılan oyunlar olarak değerlendirilir. "Og aldri skal vi skiljast'in" teması çiftler için evli kalmanın ne kadar zor olduğunu ve bu sorunun çözümü çocuk bekleyen bir çiftin iletişim sorunlarının altını çizen "Namnet'te" de aranmaktadır. (1995; tr. The Name, 2002) Üçüncü bir kişinin gelişiyi dağılan bir evliliği anlatan, "Nokon kjem til a° komme'un" konusu da iletişimsizdir. (1996; tr. Someone Is Going to Come, 2002), 1997'de yayınlanan üç oyunu "Barnet" (tr. The Child, 2002), "Mor og barn" (Mother and Child), and "Sonnen'in" (The Son), hepsi de çocukların varlığı ve yokluğunun evlilik için sorun olabileceğinin altını çizmektedir. Barnet'de sorun, kadın düşük yaptıktan sonra çocuksuzluğun, diğer iki oyun çocuk üzerinden ve çocukla olan çatışmayı ele almaktadır. Bebeğin babasının yazar olmaya çalışmasını anlatan "Natta syng sine songar'da" (1998; tr. Nightsongs, 2002) hem aşk üçgeni hem de çocuklarla ilgili sorun teması içerir. Bu oyun da iletişimsizlik devam ettikçe bebeğin annesinin başka bir adama gitmesiyle sonu kötümser bitmektedir. "Ein sommars dag'da" (1998; A Day in Summer) kadın ile erkeğin etkin şekilde iletişim kuramaması, kadın

yaşlandıktan sonra zihninin filtresinden geçen anılarına dayanarak iki zaman diliminde anlatmaktadır. Hem yaşlı kadın, hem de gençliği, oyunda bir karakterdir ve kısa bir anlığına bir araya gelmeleri eserin teatrallliğini pekiştirmtedir. "Draum om hausten da" (1999; Autumn Dream) geçmiş ile geleceğin üst üste bindiği, her ikisinin de karakterin hafıza ve deneyiminde sabit kalmadığı bir oyundur. Üç oyunu "Besøk" (2000; Visit), "Vinter" (2000; Winter), "ver Ettermiddag'da" (2000; Afternoon) kıskançlık, soyutlanma ve iletişim sorunları temalarına devam etmekte "Dødsvariasjonar" (2002; Variations on Death) yalnızlık konulu bir başka oyundur ve anne, baba ve çocuktan oluşan üç kişilik bir aileyi anlatmaktadır. Kız, ölümü iyi bir arkadaş olarak görür ancak sonunda intiharı seçince kararsız kalır. "Jenta is sofaen" (2003; The Girl in the Sofa) gençlik yıllarında açılan yaralarını iyileştiremeyen yetişkin bir kadın ile ergenlik yıllarındaki halini bir araya getirmektedir. "Lilla" (2004) genç cinsellik ve güç mücadelelerini ele alırken, "Suzannah" (2004) Henrik Ibsen'in eşi "Suzannah Thoresen'in" yaşamının dramatik bir sunumudur. Oyun yazarlığındaki başarısı Fosse'yi roman yazmaktan alıkoymaz. "Melancholia I" (1995) ve "Melancholia II" (1996) Norveçli ressam "Lars Hertervig" ve ailesini anlatmaktadır. "Morgon og kveld" (2000; Morning and Evening) ruhlar âleminde var olmaya devam eden protagonistin ölümünden sonrasını anlatır. "Det er Ales" (2004; It Is Ales) aşk, ölüm ve bir ailenin sayısız kuşağının hayatında yeri olan okyanusu anlatmaktadır.

Çok sayıda oyunu yayınlanan Jon Fosse, "Og aldri skal vi skiljast'da" (1994; Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız) dil sorunlarına odaklanır. İletişim "Namnet'in" de temasıdır. (1995; tr. İsim 2002) ve üçüncü bir kişinin gelişile parçalanmış bir aileyi anlatan "Nokon kjem til a° komme" (1996; tr. Birisi Gelecek, 2002). İletişimsizlik "Natta syng sine songar'da" geri döner. (1998; tr. Gece Şarkılarını Söyler, 2002), "Ein sommars dag" (1998; Bir Yaz Gecesi), "Draum om hausten" (1999; Sonbahar Düşü), "Besøk" (2000;

Ziyaret), "Vinter" (2000; Kış), ve "Ettermiddag" (2000; Öğleden Sonra). "Dødsvariasjonar" (2002; Ölümün Varyasyonları) intiharı tartışırken, "Suzannah" (2004) Henrik Ibsen'in eşi Suzannah Thoresen'in yaşamının dramatik bir sunumudur. Jon Fosse, sıklıkla iletişim sorunları üzerine yazmaktadır.

3-2 “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” Oyununun Özet ve Özellikleri

Fosse, 1993'teki ikinci evliliğinden sonra oyun yazarlığına başlar ve “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununu yayınlar. Bu oyun, sahne için yazılmıştır. Oyunun teması çiftler için evli kalmanın ne kadar zor olduğudur ve yarattığı sorunları anlatmaktadır. Tabii ki bu oyunda, Fosse'nin ilk dramatik yazarlık tecrübesinin izleri görülmektedir. İlk tecrübe olmasına rağmen, gayet başarılı bir eser ortaya koymaktadır. Oyunun başlangıç noktasında, yavaşça aydınlanan sahnede başkasını beklemekte olan isimsiz bir kadını görmek pek de beklenmeyen bir eylem değildir. Ayrıca, oyunun diğer karakterleri, ADAM ve KIZ da isimsizdir. Ama KADIN karakterinin başkarakter olduğu kaçınılmaz bir meseledir. KADIN, pek de geri geleceğinden emin olmayan ADAM'ı beklemekte ve hatta sırf o gelecek diye, iki kişilik bir masa kurmaktadır. Oyunun ilerleyen sahnelerinde, ADAM, KIZ karakteri ile birlikte boy göstermektedir. Bu aynı sahnede KIZ karakteriyle birlikte görünmesi, yeni aşk alevini hala KADIN'la bereber yaşadığı ve ayrıca terk etmek üzere olduğu, ortama getirmesi anlamına gelmiyor. Bu buluşma, rüyada veya başka bir paralel gerçeklik içerisinde var oluşuna da, olanak sağlamaktadır. Oyunda neyin gerçek olup olmadığına dair belirsizlik var. Aslında oyunun konusunu anlatmak için eş zamanlı bireysel anlatı yöntemleri kullanılmaktadır. Bildiğimiz üzere, postmodern oyunlarının hepsinde değil, ama çoğu oyunda gerçek dünyadan ve gerçeklikten uzak ve mesafeli bir biçimde yazılmaktadır. Jon Fosse'nin bu oyunu da bu özellikten istisna değildir. Dolayısıyla oyunun başlangıçtan sonuna kadar döngüsel bir biçimde bu üç karakterin aynı sahnede bulunmasına dair paralel kolaj olaylar barındırmaktadır. Oyunun, hikâye ve

konusuyla ilgili herhangi net bir çizgi verilmemektedir. Sadece, oyun sürecinde, KADIN karakterin ADAMI beklemesi, ADAM ve KIZIN ilişkisi ve gerçekliği belirsiz olan bu üç karakterin ilişkisini görmekteyiz. Jon Fosse'nin “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununun temeli, gündelik ve insani konuları çok fazla derinleşmeden aynen postmodern dramının en önemli faktörlerinden biri olduğu gibi, minimalist, sade, tekrarlanan ve aynı zamanda sürekli çoğalan repliklerin üzerinde kurmaktadır. Jon Fosse bu oyunda, daha çok dil sorunlarına odaklanmaktadır. Öte yandan postmodern dramının başka bir özelliği, kolaj ve farklı parçaları, paralel bir biçimde kullanmaktadır. Kelamda ve yazı dilinde de tekrarlanan ve herhangi bir anlam veya mesaj taşımayan başka bir faktörü kullanarak, seyirciye enkaz gibi yığılan ani duygu değişimleri, motifler ve paradokslarla, tam bir postmodern oyun örneğini sergilemektedir. Oyunun yapısı, aynen karakterlerin sayısı gibi, üç sahneden oluşmaktadır. Kadın karakterinin sürekli bekleyişi, yalnızlığı, umutsuzluğu ve cansız eşyalara sığınması oyunun temel parçasıdır. Bekleyiş unsuru ADAM ve KIZ karakterlerinde de daha hafif bir biçimde görünmektedir. Oyunun konu, yapı ve dramatik özelliklerinden esinleyerek, tam da bir postmodern dramatik eserle karşılaşmaktayız. Dolayısıyla bu eseri derinden tanımak ve algılamak için postmodern oyunların ilkelerinden faydalanarak, oyunu incelemek mantığa yatkındır. Tezin Birinci Bölümünde postmodern ve postmodern tiyatro özellikleriyle ilgili gereken ön bilgiler verilmektedir. Böylece, bu bilgiler sayesinde, adım adım oyunu, metinden verilen örneklerle inceleyeceğiz. Aynı zamanda “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyunu, bu tezin yönetmenlik uygulama kısmında sahnelendiğinden dolayı, paralel bir biçimde, metin seçimi, çeviri, dramaturji, oyunculuk, mizansen, dekor, ışık vb. konulara da odaklanmamız elzemdir.

3-3 Giriş (Dramaturji)

Postmodern tiyatroya olan merakım lisans dönemi ve öğrencilik yıllarına dayanıyor. Tiyatro dünyasına adım attığım günlerden günümüze kadar, muhatabın daha çok klasik oyunlar veya modern ve postmodern oyunları izlemek tatmin edebilir, düşüncesi sürekli benimleydi. Dolayısıyla okuduğum herhangi bir oyunun gölgesinde saklı olan bu sorunun cevabını aramaktaydım. Jon Fosse ve eserleri ile olan tanıklığım tam da aynı yıllara denk gelmektedir. Bu yazarın oyunlarında karşılaştığım bu özdeşleşme olayı, klasik oyunların yarattığı hazdan çok daha çok cana yakın geldi. Sanki günümüzde çoğumuzun yaşadığı gündelik sorunlar ve fikirleri, bir ayna misali karşıma tuttular. Dolayısıyla, yazarın diğer oyunlarını okuyup inceledikten sonra, Jon Fosse'nin kullandığı üslubu araştırmaya başladım ve sonuç olarak, tesadüfi bir biçimde cevabı, postmodern üslubunda buldum. Bu keşif doğrultusunda, Fosse'nin oyunlarında okuduğum her paragraf veya satırda sanki sürekli yanan sönen bir ok, postmodern özelliklere doğru işaret etmekteydi. Gitgide bu çözülmüş muammadan aldığım haz, beni bu tezin konusunu bu araştırma üzerine kurmamda daha da ikna edici hale geldi. Dolayısıyla, postmodern edebiyat, drama ve performansların üzerinde yaptığım araştırmalardan sonra, oyunu, saydığım alanlardan bazı özelliklerle incelemeye karar verdim. Postmodern özellikleriyle önceki bölümlerde de, belirttiğimiz gibi, ortak, bariz ve sabit özellikleri saymak veya bir eserde bu özelliklerin hepsini bulmak ve bulundurmak nerdeyse mümkün değil. Öyle ki bu üslubu işleyen çoğu dramatik yazar eserlerine Drama, Tragedya veya Komedyada adını vermek yerine, genel olarak onları yarım kalan eser olarak nitelendirmektedir. Aslında, postmodern eser farklı üsluplardan oluşan bir yama işi kolaj gibi sayılmaktadır. “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununun ilk sahne direktiflerinden, son cümlelerde, döngüsel ve tekrarlanan bitişine kadar, postmodern özelliklerinin birçoğunu hem repliklerde, hem sahne direktiflerinde ve genel olarak, yazarın kullandığı dil ve söylem

tekniklerinde aşikâr bir biçimde görebiliriz. Ancak, postmodern özelliklerin hepsini buraya sıralamak ve açıklamak hem daha önce yüzlerce kez yapılan bir eylem ve hem de bu oyun ve bu tezin kapsamını aşmaktadır. Bir sonraki aşamada, sözü geçen özelliklere göre oyundan örnekler vererek oyunu inceleyeceğiz. Burada inceleme eyleminde kullanmak istediğimiz bu özelliklerden bazıları bunlardır;

Postmodern oyunların, döngüsel ve belirsiz yapısı, yaygın ve bilinen çerçeveleri kırma ve değişik kalıplar kullanma eylemi. Tekrar oyunun kurgu ve yapı kapsamında, postmodern oyunların kolaj yöntemi. Major hikâyeden uzak hikâye anlatımı ve gerçeklikten uzak konular. Söylemden uzak sessizlik, duraklama ve tekrar. Monolog diyaloglar. Dönüşen, belirsiz, postmodern karakterler. Dil işlevleri ve yazı üslubu vb.

3-3-1 Postmodern Dramanın Gerçeklikten Uzak özelliği Ve Oyunu incelemesi

Postmodern eserde gerçek ve evham arasındaki sınır tamamen ortadan kalkmaktadır. Postmodernizmde, gerçeklik unsurundan çok "Yanılsama" ön plandadır. Aslında somut gerçeklik soyut gerçeklikle iç içedir. Bir dramatik eserde konu dizgisinin yaygın çerçevelerden mesafe kurarak gerçek olan ve olmayanın teşhisini neredeyse imkânsız kılmaktadır. Dolayısıyla, konu ve karakterler çıkmaz yansımaların dolambaçlı çemberinde esir kalmakta ve durumu değiştirmek için güçsüz ve biçare vaziyettedirler. "Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız", oyununun genel sürecinde bu etkiyi görmekteyiz. Aslında çoğu postmodern eserde olduğu gibi, bu eserde de gerçeklik ve yanılsamayı ayırt etmek neredeyse mümkün değil. Oyunun ilk sahnesinin başlangıcından, ADAM karakterinin hayali girişine kadar okuyucu ve izleyici, sadece gergin, beklemekte ve çaresiz bir kadın karakterini okuyup izlemektedir ama ADAM karakterinin sahnede var oluşuna dair replikle ve kadının hayali adamla iletişim kurmasından itibaren, hikâye

dizgisinin karışık ve evhamlı olduğu görülmektedir. Bu konuyu birinci sahnenin ortasından bir örnekle daha net açıklayabiliriz;

Kadın kendi lafını keser. Kadın bakışlarını tavanda gezdirir. Dinler. Sonra yere bakar. Sonra da koltuğun boş tarafına bakar. Kadın yastığı bir köşeye bırakır. Kadın yüzünde kocaman bir gülümseme ile.

Sen buradaydın

Seni görmedim

Sensin

Sensin ve ben seni görmedim

Nasıl burada oturup da seni görmedim

Buradasın

İyi misin

Kadın vurgulayarak.

Bana cevap ver

Haydi söyle

İyi misin

İşte buradasın

Haydi cevap ver

Bugün her şey yolunda mıydı

Kadın orada olmayan adama gayet yumuşak ve şefkatli davranır.

Cevap ver Söylemeyecek misin

Cevap vermeyince içim daralıyor

Bana cevap vermen gerekiyor

Eve bana döndüğün için mutlu değil misin

Kadın içtenlikle.

Ben seni

Yavaş yavaş kadının ses tonu mırıldanmaya dönüşür.

Bekliyordum ... (Oyun- ek: 7)

Jon Fosse, gerçek dışı ilk şokunu sahne direktiflerinde, KADIN karakterinin ani tavır değişimiyle belirtmektedir. Burada postmodern metinlerin başka bir özelliğine vurgu yapmaktadır. Bu özelliğe göre yazar muhatabıyla konuşarak, oyunun bir hayal ürünü olduğunu vurgulamaktadır. Fosse bu özelliği oyunun sahne direktifleri aracılığıyla muhatabına aktarmaktadır. Hemen ardından kadının, fiziki olarak geçekten var olmayan

ADAM karakteriyle irtibat kurduğunu sergilemektedir. Bu noktadan sonra, oyuna hâkim Olan postmodernin gerçeklikten uzaklaşma özelliğinin giderek belirgileştiğini

görmekteyiz. Bu repliklerin devamında aynı hayali konuşmada, yazar tekrar uzun bir sahne direktifiyle konuşma ve kelam ötesi bir eylemde buluyor ve bu kez kadını hayali diğer karakterle dokunma eylemine yöneltiyor;

Kadın oturur bedenini koltuğun öbür yanında oturan hayali adama doğru çeker. Kadın sırtını koltuğa yaslar. Kadın başını adamın göğsüne yaslıyormuşçasına bir hareket yaparak hayali adama gülümser, Kadın bacaklarını koltuğa uzatır.

Her şey yolunda

Kadın abartarak.

Sanırım sen kızını özledin

Kızın çok sevimlidir değil mi ve sen onu özledin

Delice özlediğinden eminim

Kadın elini uzatıp sanki adamın yanağını okşar. Gülümser... (Oyun- ek: 8)

Gerçek dışı eylemlerin çerçevesinde bulunan bu iletişim faktörleri, ilerleyen repliklerde, hayali adamın sahneden çıkışına kadar devam etmektedir. Bu çıkıştan sonra, KADIN'ın tekli melankolik eylemi devam etmektedir. Artık, gerçek mi, hayal mi veya bu olaylar gerçekten yaşandı mı yoksa sadece perişan bir zihnin dışı vuruşu mudur?" kaygıları izleyici ve okuyucunun zihnine işlemiştir. İki sayfa sonrasında, kadının duygu boğuşmasından sonra, bu sefer yazar, ADAM karakterini nereden geldiği ve karakterin girişine kadar kime ait olduğu belli olmayan, delirten ayak sesleriyle sahneye çağırmaktadır. Sanki bu kez bir önceki yanılsama buluşmanın gerçeğine şahitlik yapmaktayız;

Kadın mırıldanmayı keser. Kadın yastığı bir köşeye bırakır. Kalkıp, yürür. Kadın yere bakar. Kadın bir kaç saniye donarak yere bakar. Sonra yukarıya bakar. Sonra tam olarak nereden geldiği belli olmayan ayak seslerini duyar. Kadın kapıya bakar. Kadın mutfığa doğru bakar. Kadın sol taraftaki odaya bakar. Sağ taraftaki odaya bakar. Kadın kendi kendine güler. Kendisi ile eşit yaşta, üzerinde yağmurluk olan ve yağmurdan ıslanmış dağınık saçlı bir erkek mutfağın kapısını açıp içeri girer. Adam sanki kadını görmüyor gibi, salonun ortasına doğru yürür. Adam bir anda salonun

ortasında durur. Adam saçlarını düzeltir sonra kadına bakar. Adam gülümser.(Oyun-ek:11)

Bu kez oyun metninde KADIN'ın doğrudan ADAM ile iletişim ve temas kurduğunu görüyoruz. Bu oyunun sahne uygulamasında, aynı postmodern özelliği yönetmenlikte de kullanmak adına, adam karakterinin fiziki varlığına dokunmadan, bu iki karakterin birbiriyle bireysel beraberliklerini sergiledik. Bunu yapmak için birbiriyle aklakasız ve metinde var olan monolog ve diyaloglardan esinlendik.

Orijinal metinde iki karakter birbiriyle fiziki temas kurmakta ve gerçeklik dışı eylemi tetikleyen tek unsur karşılıklı ama anlam olarak monolog-diyaloglardır. İki karakter de karşılıklı konuşmalarına rağmen, anlamsal olarak ortak bir anlam dizgisini takip etmiyorlar. Bunun örneğini aşağıdaki repliklerde ve ADAM'ın KADIN ile aynı ortamda var olmasına rağmen kadının onu görmezden gelip ve adamın gecikmesi ile ilgili söylediği repliklerden fark edebiliriz. Hatta bir yerde adama bakarak onun neden geciktiğini dile getirmektedir;

Birbirlerinden uzaklaşırlar. Kadın adama bakar. Sonra Pencereye doğru gider. Kadın durup dışarıya bakar. Duraklar.

KADIN

Kadın salona doğru döner.

Böyle bırakıp gidemez

Geri dönmesi gerekiyor

Her şeyi bırakıp da gidemez

Kadın adama bakar. Adamın durduğunu görür. Adam yeniden saçlarını kurutmaya çalışır ve düzeltir. Sonra adam gidip koltuğun sağ tarafına oturur. Kadın ayakta durarak adama bakar. Kadın tereddütlü.

Artık gelmesi gerekiyor... (Oyun-ek: 13)

Ayrıca, aynı ikili sahnede, karşıya bakarak konuşmalar, aniden birbirini fark etmeleri, sanki öncesi olmadığı gibi o anda karşı tarafı fark etmeleri, olay dizgisini hızla gerçeklikten uzaklaştırıyor;

ADAM

Adam vurgulayarak ve yavaş tonda konuşuyor. Karşıya bakar.

Çok zor bir gündü

KADIN

Artık gelmesi gerekiyor

Eşinin yanıma gelmesi gerekiyor

ADAM

Biraz yorgunum

KADIN

Artık gelmesi gerekiyor

ADAM

Uzun ve yorucu bir gündü

KADIN

Kadın birden fark ederek, sevinçli bir tavırla adama bakar.

Evet

Çok uzundu ve uzaktaydın

Sonunda evdesin... (Oyun-ek: 14)

Birinci sahne ve özellikle bu ikili sahnenin devamında sahnede adam bulunduğu halde kadının cama giderek onu beklemekte olması veya bu konuyla ilgili replik söylemesi herhangi gerçeklik çerçevesine sığmamaktadır. Bu beraber ama ayrı evhamlı replikler birinci sahnenin sonuna kadar, KADIN ve ADAM karakterlerinin iki farklı kapıdan çıkışıyla devam etmektedir. Döngüsel bir biçimde ikinci sahnenin başında da KADIN, aynı yalnızlık ve melankolik, monologsal süreci, farklı bir eylemle devam ettirmektedir. Birinci sahnedeki gibi bu sahnede de, ortalarına kadar, kadının tuhaf ve perişan davranışları hariç, gerçek dışı herhangi bir olay görmüyoruz. Bu sahnede gerçek dışı eylemler ağırlıkla KADIN karakteri üzerinden gerçekleşiyor. Bu sahnenin devamında yani ADAM ve KIZ karakterin girişiyle, oyunun bütün karakterlerinin bu çemberin içine dâhil olduklarını görmekteyiz. İkinci sahnede, ilk yanılsama kıvılcımı kadının telefona

doğru gitmesi ve gerçekten hatta olup olmadığı belli olmayan hayali adamla konuşması ile gerçekleşmektedir;

Kadın sandalyeden kalkar. Kadın pencereye doğru ilerler. Durur ve dışarıya bakar. Bir süre öylece durur. Sonra salona doğru ilerler. Kadın durup, etrafı dinlemeye koyulur. Kadın telefona bakar. Kadın telefona doğru ilerler, ahizeyi alır, Ahizeyi kulağında tutar. Kısık bir sesle.

Orada mısın

Duraklar.

Haydi cevap ver

Daha yüksek.

Cevap versene

Kadın kısacık güler. Kafasını sallar.

Bana cevap veremeyecek misin

Duraklar. Tepki verir.

İstemiyorsun

Peki ama neden

İçten.

Bana mutlaka ses vermelisin

Mutlaka

Hafif kızgın.

Sen hiçbir zaman bana cevap vermiyorsun

Kadın ahizeyi kulağından alır karnına dayar, bastırır. Kadın düm düz karşıya bakarak... (Oyun-ek: 29)

Bu oyun ve genelde postmodern eserlerin başka bir önemli özelliği, "Tekrar" eylemini kullanmasıdır. Jon Fosse bu sahnede aynen birinci sahnedeki gibi aynı yöntemle gerçeklikten uzaklaştırmayı, KIZ ve ADAM karakteri için dışarıdan gelen ve girişe kadar kime ait olduğu belli olmayan ayak sesleri ile vermektedir;

Kapının ardından ayak sesi gelir. Kadın koridor kapısına bakar.

Belki de o geliyor

Duraklar. Sesleri dinler.

Şimdi gelemmez... (Oyun-ek: 30)

İkinci sahnede, KIZ ve ADAM'ın gelişiyile, giriş yapmadan önce, koridor kapısının ardından duyulan konuşma sesleriyle, gerçek ve yanılsama mevzusunun zirvesine varmaktayız.

Öyle ki KADIN ile beraber izleyici ve okuyucu da ikilemedir. Bu kez Fosse, birkaç replik ötede verdiği sahne direktifinde, duyulan belirsiz seslerin cinsiyet ve yaşını vermektedir. Burada duyulan iki diğer karakterin sesi ve Kadın karakterin fiziki varlığını aynı sahnede beraber görmekteyiz. Çok ağır bir yanılsama sahnesi gerçekleşmektedir. Bariz bir biçimde bu olayların gerçekte oluşunu veya kadının zihninin dışı vuruşu olduğunu belirtmek asla mümkün değildir. Oyun sahneleme uygulamasında tekrar bu sahneyi postmodern niteliklerine göre sergilemek adına, KIZ ve ADAM karakteri için yansıtma, gölge perdesi ve ışık değişimi kullanarak bu hayali özelliğini vurguladık.

Dolayısıyla, bu noktadan sonra kadın, bir hayalet gibi sahnede repliklerini söylerken KIZ ve ADAM'ın sahneye hâkim olan bu tuhaf ve ilginç atmosferi tetikleyen karşılıklı repliklerini duymaktayız;

Kadın döner ve masanın düzenine bakar. Sonra mutfak kapısına doğru bakar.

**Neden bu güzelim kadehlerimi, masaya koydum
Olağanüstü güzel kadehlerim**

ADAM

Korkuyor musun

KADIN

Olağanüstü güzel kadehlerim

KIZ

Evet biraz korkuyorum

ADAM

Neden korkuyorsun

KIZ

Bilmiyorum.

KADIN

Bu kadehleri nadiren kullanırım

Her zaman değil

Benim muhteşem kadehlerim.

ADAM

Demek korkuyorsun... (Oyun-ek: 33)

Bu örnekte gördüğünüz üzere, kadın alakasız melankolik monologlarını her zamanki gibi

söylemek üzere ama bu kez duyulan sesleri duymazdan geldiği halde sanki o seslerin tesiriyle konuşmaktadır. Kız ve adamın ikili konuşması ve kızın korktuğunu itiraf etmesi de gizemli ve evhamlı sahneyi oluşturmaktadır. Ancak bütün bu gizem ve tuhaflık, şahit olduğumuz bu paralel olayların gerçek olup olmadığının kaygısına hizmet etmektedir. Bu süreç kadının, kız ve adamın eşzamanlı çıkış ve girişine dek devam etmektedir. Tekrar faktörünü burada tekrar görmekteyiz, KADIN'ın çıkış yaptığı kapı ADAM ve KIZ'ın giriş yaptığı kapılardan farklıdır. KIZ ve ADAM'ın sahneye giriş yapmasıyla birlikte, tam da yanılsama bitti ve gerçek bir sahne izlenecek dediğimiz halde, gerçeklik çizgilerini silen başka bir eylem, kız ve adamın, kadının ikinci sahnesi boyunca kurduğu masayı görmeleriyle gerçekleşmektedir.

Adam masaya bakar. Adam masaya doğru iler. Adam şarap şişesini alıp etiketine bakar. Adam yeniden salon kapısına doğru döner.

Masa hazır

Şarap da açılmış

Duraklar.

Girmeyecek misin

Adam önce mutfağın kapısına, sonra yeniden Salon kapısına bakar. adam kızın içeri girdiğini görür. Kız yaklaşık 20 yaşlarında, uzun ıslak saçlar ile görünür. salon kapısını kapatır. Adam yeniden mutfak kapısına bakar. Kız adama bakar.

KIZ

Bu da ne

ADAM

Adam, kıza bakar.

Ne, ne

KIZ

Kız korkulu ve endişeli.

Masa kurulmuş ve hazır

Adam onaylar. Kız biraz daha korkarak.

Neden masa hazır... (Oyun-ek: 39)

Oyun süreci gereği, yazar bu evhamlı olaydan hızla geçip gider. Yazar sahnenin devamında, bir süre sadece ADAM ve KIZ karakterinin hikâyesine odaklanmaktadır. Bu ikili konuşmakta gerçek dışı bir parametre göze çarpmasa da, bu iki karakterin

buluşmalarının, hem de kaç replik önceye kadar KADIN karakterinin bulunduğu aynı ortamda, söz konusudur. Acaba bu buluşma KADIN'ın paranoyak zihinsel dışavuruşları mıdır yoksa bu kez ADAM'ın melankolik anlarını mı izlemekteyiz? KIZ ve ADAM gerçekten bu eve girmişler mi? Yoksa KADIN bu evin hayaleti midir? Bütün bu sorulara tek bir cevap var, o da belirsizliktir.

" *Dünya ne anlamlıdır, ne de anlamsız. Vardır o kadar.*" (Alain Robbe 1922-2008)

KIZ ve ADAM'ın ikili konuşma sahneleri masaya oturup ve masanın kuruluşuna kadeh kaldırdıklarında, ürpertici bir evham yaratmaktadır;

...Adam kadehini kaldırır. kadehleri tokuşturup, içerler. Duraklar.

Bu masayı sabah erkenden kuran senin şerefine içiyoruz

Gerçekten çok tuhafsin

ADAM

Bu masayı ben kurmadım.

KIZ

Saçmalama

Beni korkutuyorsun... (Oyun-ek: 49)

Bu evhamlı sahnede, KADIN'ın mutfak kapısından içeri girip, KIZ ve ADAM'ın masada donarak oturmalarına rağmen onları görmezden gelmesi olağan üstü bir gerçeklikten uzaklaşma eylemini sergilemektedir. Sanki yazar, zamanın, dur tuşuna basarak, o gerçek anda zamanı durdurarak gerçek dışı bir olayı sürece eklemektedir. KADIN'ın monoloğundan sonra sanki zaman durdurma tuşunu geri aldırarak tekrar gerçek ve yanılsamanın belirsiz karışımını sunmaktadır. Burada ilk kez olarak KADIN, KIZ ve ADAM karakterini bir arada ve melankolik bir iletişim içinde olduklarını görmekteyiz. Hala konu ve devam etmekte olan olayın gerçekleri evham bulutunun arkasında saklamaktadır. Bu yanılsamanın gerçek olup olmaması, genellikle izleyicinin bireysel algısına bağlıdır. Dolayısıyla, Jon Fosse, oyun boyunca gerçeklikten mesafe kurarak, postmodern tiyatronun en önemli ilkelerinden olan, izleyiciyi de oyun karmaşasına dâhil etmektedir;

ADAM

Kıza bakar.

Korkuyor musun

Duraklama. İkisi de bir yudum alırlar. Kadın mutfak kapısından içeri girer. Kapıyı açık ardından bırakır. Kız ve adamın oturduğu masaya bakar, ama onları görmemiş gibidir. Kadın pencereye doğru ilerler. Dışarıya bakar. Adam ve kız bir birilerine bakarlar. Sonra da masaya bakarlar. Duraklarlar...(Oyun-ek: 50)

KADIN'ın onları muhatap görerek ve hatta onlara yemek sorup şarap koyması, adeta bir gerçeklik dışı eylem sayılmaktadır. Zira KIZ, KADIN karakterini görmesine rağmen, sadece ADAM ile diyalog kurmaktadır. Kadınla ilgili hiçbir şey ne sorar ne söyler. Sanki sadece evdeki bir hayaletin var olma duygusunu hissedip, korkusunu yaşamaktadır.

Kadın masaya doğru döner. Kadın ilk kez kıza sonra da adama bakar.

Yemek yer misiniz

Adam ve kız önlerine bakarlar. Kadın şişeyi alır. İlk kıza sonra da adama bakar.

Biraz daha şarap

Kız kalkıp, adama bakar. Kadın şişeyi masaya koyar.

Hayır mı

İstemiyor musunuz

Kadın mırıldanır.

Demek biraz daha şarap istemiyorsunuz

KIZ

Kız adama bakar.

Gel

Adam kıza bakar. Kadın kapıya doğru ilerler. (Oyun-ek: 52)

Bu sahne KADIN'ın KIZ'ı oyun boyunca, ilk ve son görmesidir. Bu noktadan, ikinci sahnenin sonuna kadar tam bir repliksel karmaşaya şahit oluruz. Kadının, adamın bekleyeşiyle ilgili monologları, kızın sürekli adamı yalvararak, onunla birlikte gitmeye ikna edişi ve adamın perakende ve belirsiz bir biçimde diğer iki karakter ile iletişim kurması, tam da gerçeklikle zerre alakası olmayan bir kâbus niteliğindedir. Oyun metninde yazar ilk kıza koridora yönlendirerek çıkışını sağlamaktadır. Onun çıkışından sonra sadece sesini duymaktayız. Postmodernin gerçeklikten uzaklaşma özelliğini vurgulamak amaçlı, yönetmenlik uygulama eyleminde, tekrar kıza arkadan verilen bir ışıkla yansıtma perdesinde gösterdik.

“Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununda, Fosse’nin diğer oyunlarında ve genellikle postmodern dramanın bariz özelliklerinden bir olan, "Tekrar" unsurunu üçüncü sahnenin başında, kadının tek başına yalnızlığı ve bekleyişini yaşamakta olduğunu görmekteyiz. Ama bu kez yanılsama ve gerçeklik dışı eylemi, kadının masada oturarak hayali adamlarla konuşmakta olduğunda görebiliyoruz. Üçüncü sahne, bir tarafı hayali olan romantik bir yemek sahnesiyle başlamaktadır;

Karanlık. Giderek sahne aydınlanır. Kadın masada oturmuş durumda. Masanın ortasında bir şarap şişesi ve dolu bir kadeh vardır. Masanın diğer yarısında, kadının karşısında bir başka kadeh bulunmaktadır. Kırılan kadeh parçaları halen yerde durmaktadır.

KADIN

Kadın karşısındaki sandalyeye oturmakta olan hayali adama bakar.

İyi ki geldin

Seni çok bekledim

Kadın bir yudum şarap alır.

Yemeği hazırladım

Şarap aldım

Hem de senin en sevdiğin şarabı

Kadın güler.

Masaya en güzel kadehlerimi koydum

Muhteşem antika kadehler

Kadın kadehi kaldırır ve olmayan adama bakar. (Oyun-ek: 59)

Birinci sahnede benzerini gördüğümüz gibi, hayali bir iletişim gerçekleşmektedir. İlk sakince başlamakta, giderek kadının gergin tavırlarıyla tek kişilik bir tartışmaya dönüşüp, en son ani bir kopmayla, kadın kâbustan uyanıp ve rutin tekrarlanan bekleyiş temalı repliklerine devam etmektedir.

Yalnızken yemek yemeği sevmediğimi biliyorsun

Bunu çok iyi biliyorsun

Yalnızken yemek yemeği sevmem

Kadın bir yudum şarap alır.

Böyle şeyleri hatırlatmayı hiç sevmem

Çünkü sen zaten bunu biliyorsun

Duraklar.

Değil mi

Bunu çok iyi biliyorsun

Duraklar.

Yemek şarap ile çok iyiydi

Kadın kadehi masaya koyar. Kalkar. Kadın pencere pervazına doğru ilerler. Kadın sol koluna takılı olan saatine bakar. Duraklar.

Artık gelmesi gerekiyor

Çok gecikti... (Oyun-ek: 60)

Üçüncü sahnenin sonlarına doğru, ADAM karakteri tekrar sahneye dâhil olmaktadır. KADIN ve ADAM'ın replikleri, özellikler kadının bu replikler arasında söylediği monologlar, Fosse'nin şairlik tecrübesini sergilediği en etkiliyici söylemler sayılmaktadır. Tam da artık her şeyin yoluna girdiğini düşündüğümüz anda, önceki sahnelerde de tanıklık ettiğimiz ani bir geçişle, bu kez ADAM gerçeklik dışı bir davranışta bulunmaktadır. ADAM hariç kimsenin duyamadığı bir çağrıya yanıt vererek, kadından uzaklaşarak, cama doğru fırlamaktadır. Sanki KADIN karakteri oyunun sonlarına doğru ADAM'a göre daha sağlam davranmaktadır. Bu kez gerçek dünyadan uzaklaşma sırası adamdadır;

KADIN

Kadın adama güler.

İşte bunu kimse bilmiyor

Aptallık

Tam da bu yüzden bekliyorlar

Adam dönüp kadından uzaklaşır.

Sen de bir bağıcsın

Duraklar.

ADAM

Adam dışarıya doğru seslenir.

Hemen şimdi geliyorum

KADIN

Kadın endişeli.

Sen kiminle konuşuyorsun.

Adam kadına doğru döner, kadına bakar sonra bakışlarını yere doğru sabitler.

(Oyun-ek: 65)

Bu olayın ardından, ikinci sahnenin sonundaki gibi tekrar adamı çağırmakta olan KIZ'ın sesini duymaktayız. Burada gerçek dışı eylemi devam ettiren tek faktör, KADIN

karacterinin bu sesi duymayıp ve sadece ADAM'ın duymasıdır. En son ADAM, gelen hayali çağrıya koridor kapısından çıkarak ve kapıyı da ardından kapatarak yanıt vermektedir. Üçüncü sahnenin son iki sayfasında tekrar kadının melankolik monologlarını görmekteyiz. Ama hemen oyun bitmeden son kısa paragrafta, KADIN, aynen birinci sahnenin ortalarındaki gibi hayali adamın varlığını hissederek onunla konuşmaya başlamaktadır. Böylece hem çember kapanmaktadır ve hem döngüsel bir biçimde oyunun başladığı yere geri dönmekteyiz. Hatta yazar bu son paragraf için aynı tekrarlanan replikleri kullanmaktadır;

Kadın koltuğa doğru ilerler, sol köşesine oturur, destek almak için kolunu koltuğa dayar. Kadın koltuğun diğer köşesine bakar.

Burada mıydın

Duraklar. Kadının yüzünde belirgin bir gülümseme oluşur.

Sen buradasın

Evet gerçekten de buradasın

Karşımda oturuyorsun

Kadın gülümsemeye başlar. Giderek daha güçlü güler. Biraz yumuşar tekrar yeniden yükselir. Sahne giderek kararır. Karanlık. Kadının gülüşleri giderek azalır. Sessizlik. (Oyun-ek:68)

Jon Fosse, oyun boyunca mahirce, postmodernizmin gerçeklikten uzaklaşma özelliğini kullanmaktadır. Özellikle, ikinci sahnede ve her üç karakterinin bir arada olduğu bölümde, mükemmel bir yanılsama olayı yaratmaktadır. Bu aşamadan sonra postmodern dramının döngüsel işlevini" Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız" oyununda inceleyeceğiz.

3-3-2 Postmodern Dramanın, Döngüsel ve Belirsiz Yapı özelliği Ve Oyunu incelemesi

Postmodern tiyatro, modern tiyatronun dahi yaratma çabasından uzaklaşmak için, yüce değerleri ve değersiz unsurları aynı zamanda kullanmaktadır. Postmodern oyun metinlerinde tam bir başlangıç noktası bulmak neredeyse imkânsızdır. Öyle ki öykü tam

ortadan başlayabilir veya hikâyenin farklı bölümlerinden bir başlangıç yaratılabilir. Dolayısıyla, zaman faktörü parçalanmış ve alakasız bir konumdadır. Genellikle postmodern oyunları net ve aydın bir sonuca sahip değiller ve genelde oyunun sonu açık veya döngüsel bir biçimde başa dönerek bitmektedir. Aslında oyunun son bulduğu yer aynı zamanda oyunun başlangıç noktasıdır. Olaylar birbirini takip etmiyor. Belki de muhatap kendi algısına göre bu parçalanmış olaylara bir dizgisel düzen verebilir ama bu konu okuyucu ve izleyicinin sayısına göre farklı olabilir. Dolayısıyla klasik dramdaki, serim, düğüm, çözüm planını takip etmiyor ve daire şeklinde, döngüsel bir yapıyı takip etmektedir. Yazar, postmodern kurallarından biri olan bu döngüsel yapıyı dikkate alarak oyun metninde, daha doğrusu oyunun her sahnesinde ve genel olarak oyunun bitiş sahnesini birinci sahneye bağlamasında, bu kuralı uygulamaktadır. Bu aşamada, metinden örnekler vererek, detaylı bir biçimde inceleyeceğiz. Öncelikle, Jon Fosse'nin bu eserde kullandığı postmodern döngüsel ve belirsiz yapının haritasını çizmekte fayda var. Oyunu kaç kere sırf bu özelliğin izini bulmak amaçlı okuduktan sonra ister istemez üç çizgi ortaya çıkmaktadır;

1. Her sahnede döngüsel yapı
2. Her sahnenin diğer sahneye göre döngüsel yapı benzerliği
3. Oyunun tümünü gölgeleyen döngüsel yapı (baş dönmeye eylemi, çember)

“Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununun birinci sahnesinde ve KADIN karakterinin ilk yanılsama sahnesindeki repliklerle 3. Sahne'nin son ve bitiş noktasındaki replikler, neredeyse hemen hemen aynıdır. Bu benzerlik sadece söyleme kısıtlı kalmıyor belki hareket, tavır ve duygularda da birbirini döngüsel bir biçimde takip etmektedir.

1. Her sahnede döngüsel yapı; birinci sahnede, Kadın karakteri koltukta oturmakta ve repliklerin bize aktardığı bilgilerden, neredeyse temel bir hikâye çizgisi belirtmek mümkün değil. Yukarıda bahsi geçtiği gibi, sanki oyun öykünün ortalarından veya nereden başladığını

tam belirtmediğimiz bir yerden başlamaktadır. Kadın karakterinin birinci sahne boyunca, hem hareket, hem söylem, hem tavır ve duygu değişimlerinde sürekli gerçekleşen tekrarlarla onun, bir çemberde mahsur ve dönmekte olduğunu görmekteyiz. Harekette sürekli sahnedeki belirli noktalar (Dolap, Koltuk ve Pencere) çevresinde gidip gelmekte olması. Uygulama aşamasında bu dramaturjiden yola çıkarak her sahnede bu döngüsel çizgilere vurgulayarak ve ilişki üçgen temasını da kullanarak mizansenlerde, üçgen bir çember şeklinde olan hareket eşeli yarattık. Aslında her sahnede bu üretilen çember, sırayla KADIN, sonra ERKEK ve daha az KIZ karakterinin beklemediği noktalardır. Dolayısıyla hep bu üçgen çemberin etrafında dönmekteler. Söylemdeki çember de sürekli tekrarlanan ve sanki hep başa dönmekte olan repliklere dayalıdır. Aynı şekilde, karakterlerin, en çok KADIN karakterinin duygu değişimleri ve hal, tavır farklılıkları da kaideden müstesna değil. Sakin olmalar, yükselmeler, perişanlıklar, gülmeler, sevinçler ve tekrar, sakin ve uyuşmuş tavırları gibi. Böylece her sahnede çember içinde farklı çemberle, belirsizlik ve döngüsel eylemler bulunmaktadır. Bu eylemler birinci sahnede diğer iki sahneye göre daha net ve barizdir. Özellikle, KADIN karakterinin konumunun teyidi sayılmaktadır bu döngüsel yapı.

Karanlık. Kadın güler. Kısık ses ile. Daha yüksek. Daha yavaş. Sahne giderek aydınlanır. Kadın, yaklaşık kırk yaşlarında, kadın sol koluna dayanarak koltukta oturmakta. Kadın güler. Birden gülmeyi keser. Kadın kafasını kaldırıp etrafa bakar. Kadın tavana, sonra yere bakar. Kadın yeniden gülmeye başlar. Bu kez kısa gülüşler. Kadın oturarak sadece yere göz diker

KADIN

Kadın kararlı bir biçimde kalkar,

Hayır

Kadın hızla salonun solunda bulunan pencereye doğru ilerler. Kadın camın kenarında durarak dışarıya bakar. Duraklar.

Hayır olamaz

Kadın dönerek salona bakar. Kadın bir süre etrafa göz gezdirir. Kadın tekrar gülmeye başlar. Kadın gülerek kafasını sallar. Kadın salonda yürümeye başlar.

Hayır. Artık buna bir son vermem gerekiyor

Böyle olamaz

Böyle olmasına herhangi bir neden yok

Kadın sinirli.

Hayır, bir neden yok

Hiçbir neden yok

Kadın susar. Donar. Kadın bir kaç saniye yere bakar, sonra kafasını kaldırıp tavana bakar. Kadın uzun uzun tavandaki ışığa bakar. Sonra gözlerini kapar. Kadın başı önde, hareketsiz durur. Sonra gözleri kapalıyken sanki kendine gülümser ve uzun bir süre böyle kalır. Kadın iç çekerek derin bir nefes alır.

Herhangi bir neden yok

Duygulanarak.

Aptallık Tamamen aptallık

Kadın biraz Sinirli.

Her şey yolunda

Umutsuz.

Böyle olamaz

Ben bu değilim

Hiç kimse de böyle değil

Kadın asabi bir tavırla, harfleri vurgulayarak,

Hiçbir şey böyle değil

Duraklar. Dalar.

Ben de böyle değilim.

Kadın sinirli. Vurgulayarak.

Hiç kimse böyle değil.... (Oyun-ek, S 3,4)

Hemen bu girişten sonra herhangi bir etken neden bulunmadan aniden kadının tavır ve duygu değişikliğini görebiliriz. Tekrar, sadece iki kısa replik sonra başa dönmesi ve yükselmesini de görmekteyiz. Paralel bir şekilde çember döngüsel hareket devam etmektedir ve bunlara eşlik eden başka bir faktör sürekli tekrarlanan döngüsel olan söylem ve kısa repliklerin hacmesidir.

Birinci sahnede ADAM karakterinin sahneye dâhil olmasıyla kadının üzerindeki bu dolambaçlı yükün ağırlığının bir kısmı, yalnız küçük bir kısmı adama da aktarılır. Ve artık döngüsel ve belirsiz yapıya dâhil olmaktadır. Bütün döngü yukarıda KADIN için

belirttiğimiz gibi ADAM için de geçerlidir ve sahnenin sonuna kadar devam etmektedir. Aynı minvalda ikinci sahnedeki döngüsel biçimlendirme geçerlidir sadece KIZ ve ADAM'ın girişinden sonra, KIZ karakterin durumu diğer KADIN ve ADAM karakterine göre farklıdır. KIZ hala tam böyle bir çembere dâhil olmamış veya tabiri caizse ADAM ve KADIN'ın çoktan beri kat ettikleri yolun başındadır. Üçüncü sahne de bu kaideden istisna değil ve KADIN, hala aynı döngüde mahsur kalarak dönmektedir. ADAM'ın üçüncü sahnedeki giriş ve çıkışı aynen birinci ve ikinci sahnelerdeki gibi yapılmaktadır. ADAM ve KADIN'ın döngüsel yapılarındaki fark, kadının çemberinin hepsi evde ve sahne içinde tamamlandığı, ama adamın çemberinin bir kısmı veya kısmı azamı, sahne dışında ve dışarıda yanı okuyucuya ve seyirciye gösterilmediği bir yerde tamamlanmaktadır. Muhtemelen adamın dışarıdaki tamamlanan döngüsünün büyük bir kısmı KIZ'la olan ilişkisiyle alakadardır. Ama tekrar her üç karakterin de döngüsel veya kovalamaca bir yapıyı takip ettikleri kaçınılmaz bir mevzudur.

2. Her sahnenin diğer sahneye göre döngüsel yapı benzerliği

Bir önceki bölümde anlattığımız üzere, her sahnenin içinde bulunan bu özellik, ayrıca sahneler arasında da aynı benzerliği taşımaktadır. Birinci, İkinci ve Üçüncü sahnelerin başlangıcı KADIN karakterinin yalnızlık ve yanılsama durumuyla başlamaktadır ve sanki her sahnenin sonunda bu döngü tekrar başa dönerek bir sonraki sahnenin başlangıç noktasını oluşturmaktadır. Bu meseleyi en iyi şekilde anlatabilmek için her üç sahnenin başlangıç ve giriş bölümlerini yan yana dizerek açıklayabiliriz. Aşağıdaki tabloda gördüğümüz üzere, her sahnenin başında tekrar KADIN karakteri, çemberin bekleme noktalarında (masa, dolap, pencere. vs.) bulunmaktadır. Ve her üç sahnede konu farklı olsa da, tema yanılsama, melankolik söylemler ve bekleyişten ibarettir;

Birinci sahne	İkinci sahne	Üçüncü sahne
Karanlık. Kadın güler. Kısık ses ile. Daha yüksek. Daha yavaş. Sahne giderek aydınlanır. Kadın, yaklaşık kırk yaşlarında, kadın sol koluna dayanarak koltukta oturmakta. Kadın güler. Birden gülmeyi keser. Kadın kafasını kaldırıp etrafa bakar. Kadın tavana, sonra yere bakar. Kadın yeniden gülmeye başlar. Bu kez kısa gülüşler. Kadın oturarak sadece yere göz diker KADIN Kadın kararlı bir biçimde kalkar, Hayır Kadın hızla salonun solunda bulunan pencereye doğru ilerler. Kadın camın kenarında durarak dışarıya bakar. Duraklar. Hayır olamaz Kadın dönerek salona bakar. Kadın bir süre etrafa göz gezdirir. Kadın tekrar gülmeye başlar. Kadın gülerek kafasını sallar. Kadın salonda yürümeye başlar. Hayır. Artık buna bir son vermem gerekiyor Böyle olamaz...	Karanlık. Giderek sahne aydınlanır ve daha da aydın olur. Kadın durarak, koltuğun önünde duran yuvarlak masaya bakar. Masa iki kişilik olarak kurulmuştur. Kadın masaya yaklaşır ve üzerindeki eşyanın yerini değiştirir. Kadın biraz uzaklaşıp masadaki eşyaya göz atar. KADIN Her şey hazır Masa da güzel oldu Çin porselenlerim benim en iyi antika takımım Hafif mutlu. Çok uzun zamandan beri benim olan Ve eminim onlarla en güzel bir biçimde kurdum...	Karanlık. Giderek sahne aydınlanır. Kadın masada oturmuş durumda. Masanın ortasında bir şarap şişesi ve dolu bir kadeh vardır. Masanın diğer yarısında, kadının karşısında bir başka kadeh bulunmaktadır. Kırılan kadeh parçaları halen yerde durmaktadır. KADIN Kadın karşısındaki sandalyeye oturmakta olan hayali adama bakar. İyi ki geldin Seni çok bekledim Kadın bir yudum şarap alır. Yemeği hazırladım Şarap aldım Hem de senin en sevdiğin şarabı Kadın güler. Masaya en güzel kadehlerimi koydum Muhteşem antika kadehler...

3. Oyunun tümünü gölgeleyen döngüsel yapı (başa dönme eylemi, çember)

Yukarıda, postmodern edebi eserlerin sonucu olmadığıyla ilgili bazı noktalar paylaştık.

“Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununda, Jon Fosse aynı postmodern özelliği

kullanmaktadır. Okuyucu ve izleyici son sahnenin bitiş kısmında belirsizlik ve açık

kalma ve eylemle karşılaşır.

Kadın koltuğa doğru ilerler, sol köşesine oturur, destek almak için kolunu koltuğa

dayar. Kadın koltuğun diğer köşesine bakar.

Burada mıydın

Duraklar. Kadının yüzünde belirgin bir gülümseme oluşur.

Sen buradasın

Evet gerçekten de buradasın

Karşımda oturuyorsun

Kadın gülümsemeye başlar. Giderek daha güçlü güler. Biraz yumuşar tekrar yeniden yükselir. Sahne giderek kararır. Karanlık. Kadının gülüşleri giderek azalır. Sessizlik.(Oyun-ek, S,68)

Zaten yazar, bu oyun sürecinde net bir öykü ve hikaye anlatımı barındırmamaktadır ve daha çok bir dizi hikayenin kolaj halini muhataba sunmaktadır. Buna istinaden bir oyunun sonunda ne net bir şekilde gördüğümüz veya okuduğumuz şeylerin gerçek olup olmadığına ve ne de sonuç için belirgin bir karara varabiliriz. Dolayısıyla bu belirsizlik açık kalan bir son ve her an başa dönebilen, yani "Döngüsel" bir yapının habercisidir. Oyun metninde bu açık sonu ve esere hâkim olan postmodern döngüsel yapıyı kayda alarak, yönetmenlik uygulamasında 3. Perdenin sonunu, 1. Perdenin başlangıç noktasıyla eşit olarak sahneledik ve böylece yönetmenlik aşamasında da bu postmodern özelliği vurguladık. Belki de eğer, Fosse'nin metninde 3. Sahnenin bitişi ve 1. sahnenin başlangıç sahnesinin arasındaki boşluğa, 4. boyut bir aşama tanısak, bu aşamayı tekrar devam eden bekleyiş ve süresi belli olmayan bu melankolik döngü ile doldura iliriz. Oyunun başındaki KADIN'ın ne zamandan beri bu durumda olduğu belli değil. Yazarın bize verdiği bilgi sadece gördüklerimizdir. Ne öncesini ne de sonrasını biliyoruz ve bunu tamamen seyircinin algısına bırakmaktadır. Ki bu da postmodern özellikler kapsamında, aslında postmodern eserin seyirciye verdiği değer ve onu yeniden konumlandığı noktaya işaret etmektedir.

3-3-3 Postmodern Dramanın Kolaj Özelliği ve Oyunu incelemesi

Postmodern anlatının başka bir özelliği olan, Kolaj aslında Metinlerarasılık faktörünün bir bölümü sayılmaktadır. Kolaj, metin dışı unsurları esere sokmak için kullanılan bir yoldur. Bu şekilde metin dışı alıntılanan bu unsurlar, yeni bir bağlamda yinelenerek, yeniden yazılarak metinlerarasılığın sınırları zorlanmış olur. Bu kavrama olan genel algı, metinler arasındaki bir ilişkiyi anlatan bir terim olarak nitelendirilmektedir. Ancak, postmodern eserde, metinlerin sadece birbirinin üzerinde bıraktığı etki anlamına gelmez. Aynı zamanda bu metinlerin belirsizlik, görelilik, paranoya, gerçeklik dışı, zaman bozukluğu ve geçmiş eleştirisi gibi diğer özelliklerine de bağlıdır. Postmodern metinlerde olay örgüsü oldukça kopuk ve parçalıdır. Hatta yoktur bile diyebiliriz. Kurguya dâhil olan kavramlar, sadece yan yana ele alınır ve yorumlama okuyucuya bırakılır. Bu da postmodernizmin çoğulcu yapısı ve okuyucuyu metne dâhil eden yapısı ile ilgili gibi gözükmektedir. Postmodern eserler çeşit kokteyl veya Bahtin'in ifadesiyle "karnaval" olarak nitelendirilmektedir. Jon Fosse, "Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız" oyununda, kolaj özelliğini olay örgüsünde kullanmaktadır. Modern veya klasik eserlerde, yazar belli bir olay ve hikâye çizgisini baştan sona devam ettirmektedir. Hâlbuki postmodern eserde ve özellikle incelediğimiz oyunda buna rastlamak asla mümkün değil. İlk sahneden itibaren okuyucu ve seyirci, normal ve direkt bir örgüyle karşı karşıya olmadığının farkında, zira gerçeklikten uzak bölümünde de açıkladığımız üzere, normal ve klasik bir eylemle yüz yüze değildir. Birinci sahnede, ilk metinsel ve öyküsel hikâye kolajımız ADAM ve KADIN'ın beraberken, ayrı ve farklı hikâyeleridir. Birinci sahnenin ilk sayfalarında yeterince kadının hikâyesiyle ilgili bize perişan bilgiler aktarılmaktadır. Ama adamın ilk fiziki girişi ve kadınla olan alakasız diyaloglarından, bir öyküsel kolajın ikinci yaması ile karşılaşırız. KADIN, kendi hikâyesi gereği sorgusunu yaparken, ADAM da

kendi öyküsüyle ilgili bilgi saçmaktadır (yorgunluk, uzun ve yorucu bir gün geçirmesi, kadının artık onu beklememesi vs.). Bu saçılan bilgiler ve adamın hikâyesiyle ilgili verilen bilgiler Kadın tarafından umursanmaz ama belki de burada yazarın direkt muhatabı okuyucu ve izleyicidir. Çünkü böyle farklı tellerden çalınan ikili konuşmada verilen ipuçları fark etmemek, neredeyse imkânsızdır;

ADAM

Uzun ve yorucu bir gündü

KADIN

Kadın birden fark ederek, sevinçli bir tavırla adama bakar.

Evet

Çok uzundu ve uzaktaydın

Sonunda evdesin

ADAM

Çok işim vardı

KADIN

Hızlı.

Ama yeniden evdesin

Sonunda evdesin artık

ADAM

Yavaş tonda. Hala karşıya bakar.

Ya sen

Sen ne yaptın

Günün nasıl geçti

Kadın oturduğu köşeden adama yaklaşıp elini adamın omuzuna koyar.

KADIN

Adama bakar.

Seni özledim

Seninle birlikte evde olmayı özlemişim

Sen hep gidip uzun süre kayboluyorsun

Hep geç geliyorsun

Ama artık evdesin

Sonunda evdesin

ADAM

Beni bu kadar beklememen gerekir... (Oyun-ek, S 14,15)

İkinci kolaj eylemin belirtilerini ikinci sahnede ve ADAM ve KIZ'ın beraber gelişinde fark etmeliyiz. Aynı eserde, KADIN öyküsüne dâhil olan ADAM öyküsüne KIZ'ın hikâyesi de dâhil olmaktadır. Sıralama ile daha baskın olan kolajın yaması kadının hikâyesi ve daha bağlantılı olan da adamındır. Kızın hikâyesiyle ilgili ikinci sahnede ve adamın kız ile olan tartışma sahnesinde nadir bilgi edinmekteyiz. Kızın öyküsüyle adam

ilgilenmektedir. Aynı zamanda ortak bir şekilde belirgin olan kadın hikâyesinin etken unsuru adam ve onun kızla olan hikâyesidir. Dolayısıyla hikâye ve öyküsel katmanların iç içe girmesinden oluşan “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız”oyunu tam bir postmodern öykü örgüsü ve kolajı sayılmaktadır. Şimdi ikinci sahneden bir örnekle kızın öyküsünün kolaja dâhil edilme anını açıklayabiliriz;

KIZ

Gelmediğim için mi bana kızgınsın

ADAM

Kızgın değilim

KIZ

Özür dilerim

ADAM

Tamam

Duraklar.

Ne var

KIZ

O adam yüzünden mi

ADAM

O gece

Oraya gitmemiz için neden ısrar ettin

KIZ

Başka bir seçeneğimiz var mıydı

ADAM

Adam umutsuz.

Tamam

Duraklar. (Oyun-ek:48)

Ayrıca Jon Fosse öyküsel anlatının kolajını yalnızca söylemde değil belki görselliğe dökerek, ikinci sahnede KIZ ve ADAM’ın girişini, sahnedeki KADIN karakterinin öyküsünün paraleli olarak fiziki bir biçimde yansıtmaktadır;

Koridordan bir genç kadın ve bir erkek sesi duyuluyor. Kadın soru dolu gözler ile koridor kapısına bakar.

KADIN

Onun sesi miydi

Kadın hafif mutlukla.

Şüphesiz onun sesiydi

Belki de sonunda geliyor

Masayı iki kişilik kurdum ve o geliyor

Geleceğini biliyordum

Geliyor

Kadın salon kapısına doğru yaklaşır. Durur, kapıya bakar, dinler.

KIZ

Kız korkulu ve endişeli bir ses ile(koridordan).

Sonunda eve vardık

Kız duraklar. Biraz daha rahat halde.

Yağmur Çok fena

ADAM

Çok sert yağıyor... (Oyun-ek:31)

Bu paralel fiziki kolaj esnasında bir KADIN, ADAM ve KIZ karakterinin aynı zamanda kendi öykülerini perforce ettiklerini görmekteyiz. Dolayısıyla daha önce de (gerçeklikten uzaklaşma bölümünde) belirttiğim gibi ikinci sahnenin bu bölümünü, üç öykü de seyirci tarafından net bir şekilde hissedilsin diye, oyun uygulama sürecinde yanılısma perde kullanarak, seyirci için ışık değişimi yardımıyla görünür hale getirdik. Bu oyundaki öyküsel anlatının kolajini çizmek istesek aşağıdaki şematik bir dizgiyi sunabiliriz;

ÖYKÜSEL KOLAJ	
ÖYKÜ	BAĞLAM
KADIN →	ADAM
ADAM →	KADIN
	KIZ
KIZ →	ADAM
	DİĞER ERKEK

Sonuç olarak, Jon Fosse, çoğu postmodern eserlerdeki gibi, geleneksel klasik yazarlık öyküsel anlatı üslubunu kırarak öyküsel anlatının kolaj halini oyunda mahirce kullanmaktadır. Oyunun üçüncü sahnesinde bu kolaja ve hikâye dizgisine eklenen yeni bir yama yok gibi sayılmakta. Üçüncü sahnede öyküler kadın ağırlıklı ve adamı ikinci mertebeye konumlandırmaktadır. Kadının yanılısmaları bekleyişi, karamsar ve absürd

durumu adamın bekleyişi, yanılsamaları, perişanlığıyla birbirine karışmaktadır. Ayrıca, adamın hikâyesinin temel parçası olan KIZ karakteri, gerçek olup olmadığı belli olmayan bir ses olarak, adamın öyküsünde var olmaktadır. Yönetmenlik uygulama sürecinde KADIN ve ADAM karakterlerinin öyküsel ve tematik benzerliğini vurgulamak amacıyla, bu sahneden KIZ karakterinin sesini tamamen çıkarttık ve aşırılığı kadın ve adamın hikâyelerine verdik. Dolayısıyla, Fosse'nin metninde Kız karakterin sesini adamın yanılsamaları bölümünde sahne dışında duymaktayız. Bu bölümde oyunun öyküsel yapısını inceledikten sonra sıra postmodern eserlerde karakter özelliklerine göre bu öykülerin karakterlerini incelemektedir. Bu doğrultuda, postmodern karakter özelliklerine göre oyunda bulunan her üç karakteri incelikli bir biçimde gözden geçireceğiz.

3-3-4 Postmodern Karakter ve Oyunu incelemesi

“Postmodern romanlarda idealist, kendini topluma hizmet etmeye adanmış, ahlak kurallarına önem veren ve bunu her fırsatta dile getiren, pozitivist bakış açısına sahip, derli toplu,... Bir roman kişisiyle karşılaşılması neredeyse imkânsızdır.”(G.Somuncuoğlu- İnternet kaynak)

Postmodern anlatılarda ise kahraman merkezli bir yapılanma yoktur. Şahıs kadrosu genelde anormal insanlardır. Postmodern eserlerde, kurguladıkları karakterlere çok da iyi gözle bakmazlar. Zira söylemin temelinde olan anarşist yaklaşım figürleri olumsuzlamak gibi işlevlerle ortaya çıkar. Şahıs kadrosu genelde anormal insanlardır. Postmodern eserlerde kahraman görüntüsü şu şekilde belirlenebilir:

Postmodern eserde, genelde başkarakterin anlatılarla pek uyumlu olmadığını görebiliriz. Sanki yazarın yarattığı karakterle, olayların arasında büyük bir çelişki yaşanmaktadır. Postmodern eserlerde, karakterlerin fiziki ya da psikolojik özellikleri verilmemektedir. Bu eserlerde, kişilerin isimleri de herhangi bir önem arz etmemektedir. Fosse'nin çoğu oyununda ve bildiğiniz üzere "Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız" oyununda da biz karakterlerin isimsiz olduğunu görüyoruz ve oyunun her üç karakteri de, KADIN, ADAM ve KIZ olarak adlandırılmaktadır. Çoğu zaman tipler de silik kalırlar ve yazarın karakterler için herhangi derin bir tipolojik çizim yapmadığını görmekteyiz. Ve eylemden amaç postmodern eserlerinin okuyucu ve izleyiciye kazandırdığı değer özelliğinden kaynaklıdır ve muhatabı esere dâhil etmek üzere, onun öz algısına göre karakteri yaratmasını sağlamaktadır.

Karakterler arasında benzer nitelikler çizilmektedir. Bu oyunda, KADIN, ADAM ve hatta KIZ karakteri birbirlerine benzer çizgilerde hareket etmektedirler. Her üç karakter de bir tür diğerini beklemek arayışındadır. KADIN, ADAM'ı – ADAM, KIZ'ı ve KIZ diğer erkeği tercih ederek, diğerini beklemektedir. Sadece ufak tonalite ve derinlik farklarıyla üç karakter de aynı konumdadırlar. Tabii ki böyle bir durum yaratmaktan amaç, muhatabın daha çok eser üzerinde odaklanmasını sağlamaktır. Karakter çeşitliliği yaratmadan, okuyucu ve izleyicinin, postmodern eserlerde bulunmadığı düzenli öyküsel örgünün, belirsiz ve karışık halinin daha kolay algılanmasını sağlamaktadır. Postmodern eserlerde, genelde olaylar dizgisinde bulunmayan veya pek dâhil olmayan karakter kullanılmaktadır. Fosse'nin "Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız" oyununda da KIZ karakteri KADIN olay dizgisine hafif dâhil ederek, postmodernin bu özelliğine uydurulmuş vaziyettedir. Ancak bu eserde, öyküsel kolaj kullanıldığından dolayı, KIZ, sadece KADIN öyküsünde pek dahil edilmiş sayılmaz. Bu işlevin kullanımındaki amacı da okuyucu ve izleyici için ufak bir dikkat deneyimi yaratmaktır.

Bu oyunda çoğu postmodern eserlerde bulunduđu gibi, daha belirgin bir biçimde hayali oyun kişilerinin gerçek karakterlerle iç içe girmesini izlemekteyiz. Birinci sahnede çođu yerde kadın hayali ADAM ile irtibat ve diyalog kurmaktadır ve ADAM bu sahnenin bazı bölümlerinde kadının çevresinde dolaşan hayalet konumundadır;

Kadın oturur bedenini koltuğun öbür yanında oturan hayali adama doğru çeker. Kadın sırtını koltuğa yaslar. Kadın başını adamın göğsüne yaslıyormuşçasına bir hareket yaparak hayali adama gülümser, Kadın bacaklarını koltuğa uzatır.

Her şey yolunda

Kadın abartarak.

Sanırım sen kızını özledin

Kızın çok sevimlidir değil mi ve sen onu özledin

Delice özlediğinden eminim

Kadın elini uzatıp sanki adamın yanağını okşar. Gülümser.

Benim iyi adamım

Seni çok özledim... (Oyun- ek: 8)

İkinci sahnede bu rol değişmekte ve bu kez kadını çođu yerde özellikle KIZ ve ADAM sahnesinde hayalet konumunda görmekteyiz. Aynı bölüme daha dikkatli bakmamız gerekiyorsa, sanki oyunun her üç karakteri de birbirine karşı hem hayal ve hem gerçek konumundadırlar. Zira üçü aynı sahneyi paylaştığı halde ve yan yana bulundukları vaziyette bile birbirlerini görmezler veya görmezden gelmektedirler;

ADAM

Adam kıza bakar.

Ben hep seni özlüyorum.

KIZ

Kız masaya bakar.

Ben de seni

Seni hep özlüyorum

Duraklar.

Ama burayı sevmedim

Duraklar.

Biraz korktum

ADAM

Kıza bakar.

Korkuyor musun

Duraklama. İkisi de bir yudum alırlar. Kadın mutfak kapısından içeri girer. Kapıyı açık bırakır. Kız ve adamın oturduğu masaya bakar, ama onları görmemiş gibidir. Kadın pencereye doğru ilerler. Dışarıya bakar. Adam ve kız bir birilerine bakarlar. Sonra da masaya bakarlar. Duraklarlar.

KADIN

Hayır

Böyle düşünmemeliyim

Kadın duraklar.

Böyle onu beklememeliyim

Artık gelmeyecek

Masayı boşuna iki kişilik kurdum... (Oyun- ek:49-50)

Postmodern eserlerde, daha önceden de açıkladığımız gibi karakterlerin bu hayali durumu değişkendir. Örneğin üçüncü sahnede bir önceki sahnelerde hayali konumda bulunan KADIN ve ADAM karakterleri gerçek bir rol üstlenmektedirler ve bu kez kısa ve sadece ses niteliğinde hayali bulunan KIZ karakteriyle karşılaşmaktayız;

ADAM

Adam dışarıya doğru seslenir.

Hemen şimdi geliyorum

KADIN

Kadın endişeli.

Sen kiminle konuşuyorsun.

Adam kadına doğru döner, kadına bakar sonra bakışlarını yere doğru sabitler.

KIZ

Koridordan seslenir.

Hemen şimdi gelmen gerekiyor

ADAM

Adam koridora seslenir.

Beni terk etme

Beklemen gerekiyor

Yalnız kalamam

Beni beklemen gerekiyor... (Oyun- ek: 64-65)

Yukarıda, üçüncü sahneden verilen örnekte de Kız karakterinin sadece adamın kafasındaki bir kuruntu ses olarak görmekteyiz zira kadın kız tarafından adama has gelen çağrıyı duymamaktır.

Postmodern oyunlarda bazen başkarakterin birden olayla eşzamanlı olarak dâhil olduğunu veya birden fazla karakterin, hiyerarşik başkarakter niteliğinde, aynı olayla karıştıklarını görmekteyiz. Bu oyunda bu postmodern özelliğin misdağını ikinci türde

görmekteyiz. Eylem ve olay KADIN karakterinin defalarca beyan ettiği üzere, bekleyiş meselesidir;

... *Adam doğrulur ve kadına bakar.*

Hayatın bekleyişten ibaret olduğunu anlıyorsun

Değil mi

Yaşamak beklemek demektir....

... İnsanlar evlerinde bekliyorlar

Bulutlu yağmurlu havalarda

Yeryüzünde

Gökyüzünün altında

Eşyaları ile birlikte bekliyorlar

Beklemek

Bütün yaptıkları bu

Bunca zaman beklememek için çabalayıp

Ama yeniden bekliyorlar

Beklemek

Bütün yaptıkları bu... (Oyun-ek: 64)

“Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununun temel eylemi günümüzün insanı boş bir bekleyişte olan absürd durumunu her üç karakter de farklı öykülerle dâhil olmaktadır. Eylem aynı sadece öykü farkı var. Her üç karakter de kendi öyküsünde başkarakter konumuna geçerek aynı olayı yaşamaktadır. Ancak bu benzer olayların postmodern drama kavramında olduğu gibi, farklı zaman dilimleri ve farklı mekânlarda, oyunda doğrudan dâhil olan veya sadece vasfı geçen diğer kişilerle yaşamaktadırlar. Aşağıda, her üç karakterin aynı eylemin her sahnedeki üstlendiği bölümleri birer örnekle açıklamaktayız;

PARALEL EYLEMLER	SAHNE	REPLİK	MEKÂN	ZAMAN	EYLEM
KADIN	1. SAHNE	Kadın salon kapısına doğru bakar. Dinler. Kalkar. Kadın hala kapıya bakar. Kadın aniden gülmeye başlar. Kadın duraklar. Kadın yere bakar ve sonra karşıya göz diker. Olan biten buydu Böyle olması gerekiyordu Böylece gitmesi gerekiyordu Ben bir şey yapmadım Hiç Ben hiçbir şey yapmadım Bu yüzden gelmesi gerekiyor Biliyorum artık gelmesi gerekiyor Onu bekleyeceğim Bekliyorum ve bekleyeceğim Çünkü o gitti, kayboldu ve artık hiçbir zaman dönmeyecek... (Oyun-ek, S10)	EV(KOLTUKTA, CAMDA, MASADA Vs.)	BELİRSİZ	ADAMI BEKLEMEK
ERKEK	2. SAHNE	Neden gelmedin Saatlerce seni bekledim Soğukta seni beklerken o caddede ne kadar boş gezdiğimi bilemezsin Kapını çaldım Boş boş gezdim Tekrar geldim kapını çaldım Yağmurda Soğukta Kapının önünde Seni bekledim ve bekledim... (Oyun-ek, S 43,44)	KIZIN SOKAĞINDA (EVİNİN KAPISINDA)	AKŞAM	KIZI BEKLEMEK
KIZ	3. SAHNE	Lütfen gel ama Adam yere bakar. Duraklar Neden böyle yapıyorsun Kız salon kapısına doğru ilerler. Bekler ve adama doğru döner. Lütfen gel... (Oyun-ek, S 54,55)	KORİDORDA	BELİRSİZ	ADAMI BEKLEMEK

Bazı postmodern eserlerde, karakterin adeta eylemden bağımsızlık kazandığının belirtilerini görmekteyiz bu oyunda da kadın karakterin sürekli bekleyiş eyleminden uzaklaşıp yemek yemesi gerektiğinin üzerinde odaklandığı örnekler gibi; (Oyun-ek)

SAHNE	SAYFA	REPLİK
1	25	...Biraz yemek yemem gerekiyor...
2	27	...Artık yemek zorundayım...
2	30	...Yemek yemem gerekiyor...
2	34	...Artık yemek yememiz gerekiyor...
2	36	...Artık yemek yememiz gerekiyor...

Yukarıda bahsi geçen bütün açıkladığımız postmodern eserlerdeki özelliklerine rağmen, tekrar postmodern eser ve dramanın karakterlerini tanımlamak ve incelemek neredeyse zor bir işlem sayılmaktadır. Postmodern kavramında karakterler bilinen ve üstlendikleri her zamanki kalıptan çıkmaktadırlar. Artık postmodern karakterleri topluma sunulan birer örnek konumunda değiller. Bu türden olan eserlerde neredeyse karakterin gelişimi söz konusu değildir. Karakterle ilgili herhangi bir postmodern eserde ek bilgi verilmez. Okuyucu ve izleyicinin, okuduğu ve sahnede gördüğü neyse, karakter odur. Biz karakterin sosyal, toplumsal, psikolojik vs. özgeçmişiyle ilgili bilgi sahibi değiliz. “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununda da, Jon Fosse’nin her üç karakteriyle ilgili yüzeysel ve ilkel bazı bilgiler verilmektedir;

KARAKTER	YAZAR BİLGİSİ
KADIN	<i>Kadın, yaklaşık kırk yaşlarında</i>
ADAM	<i>Kendisi ile eşit yaşta, üzerinde yağmurluk olan ve yağmurdan ıslanmış dağınık saçlı bir erkek mutfak kapısını açıp içeri girer.</i>
KIZ	<i>Kız yaklaşık Yirmi yaşlarında, uzun ıslak saçlar ile görünür.</i>

Yukardaki tabloda gördüğünüz üzere başkarakter ve diğer karakterlerle ilgili bizi aktardığı şey onların yaşı ve ayrıca yağmurluk ve ADAM ve KIZ karakterinin saçlarının ıslak olması ve yağmurluk giydiklerine göre, ilk dışarıdan eve geldikleri ve ikinci olarak

da soğuk ve yağmurlu bir mevsime işaret etmektedir. Bunlar hariç karakterlerle ilgili herhangi bir bilgi edemiyoruz ve bu da postmodern özelliklerinden bir başka özelliktir.

Geri kalan ne varsa okuyucu ve izleyicinin alıgısına bırakılmaktadır.

3-3-5 Postmodern Dil kavramı ve Oyunu incelemesi

Dil, postmodern anlatılarda dilbilgisi kurallarına uyulmayan, daha anarşist bir şekle bürünür. Bu da postmodernin, modernizmin her şeyi sistematize eden tavrına bir karşı çıkıştır. Aslında edebiyat alanında bir araç olan dil, postmodern eserlerde bir amaç olarak nitelendirilmektedir.

Postmodern eserlerde artık anlam üretimi, yazar/metin/kahramandan, okuyucuya kaymaktadır. Postmodern dramada, yazar ve yönetmenin işbirliğiyle, okuyucu ve izleyici de metnin içine çekilerek metin, muhatapla birlikte inşa edilmektedir.

"Postmodernistler "Sanat, geleneksel formu ve anlamı ezip geçecektir; çünkü söz dizim ve dilbilgisi yasaları, siyasi yasalara eşdeğerdir. "(Eagleton, 2010: 461)

Postmodern eserlerde artık dil, egemenlik ve üstün bir önem kazanmaktadır.

"Postmodern roman için hiçbir unsur dil kadar önemli değildir. Hatta postmodern metinler dili sergileyebilmek, dili kullanabilmek, dille bir arada olabilmek amacıyla oluşturulur, demek yanlış olmayacaktır "(Somuncuoğlu, 2014: 973-987)

Dolayısıyla, dilin, ifade edeceği mesaj değil, bu dilin unsurlarının bir araya getirildiği yapı daha önemlidir. Postmodern eserlere hâkim olan belirsizlik,

paranoya, karışıklık ve karamsal absürd özellikler, dil kullanılarak ima edilmektedir.

Buna göre postmodern dilden kuralları takip eden ve edebi çerçevelere sığınacağını farz etmek, abes bir beklenti sayılmaktadır. Postmodern drama, modern kavrama karşı gelerek, geleneksel edebiyat ve söylem kurallarını reddetmektedir. Dolayısıyla, dilde de çoğu zaman pastiş ve kolaj karnavalını da görmekteyiz. Postmodern kavramının dilde de yarattığı eylem sonucu, söz dizimi, dilbilgisi ve imla kurallarını kimi zaman tanımayan, bu kuralları bilinçli olarak bozan bir tavrın ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Yukarıda saydığımız postmodern dil eylemlerine göre Jon Fosse'nin bütün eserlerini, özellikle hâlihazırda incelemekte olduğumuz “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununu mercek altına almak oldukça zevk verici bir süreç sayılmaktadır. Zira Fosse'nin incelikli bir biçimde postmodern dil kurallarına da uyması gayet şaşırtıcı bir eylemdir. Fosse, sonradan drama dünyasına atılmış bir şair olarak, edebiyat ve klasik üsluplarına gayet musallat bir konumdadır. Bu oyunda hem şairlik öze geçmişinden ve hem postmodern dill kavramlarından esinleyerek, oyunun genelinde postmodern dil kavramına görünen bir uyum sağlamaktadır. Oyunun sahne direktiflerinden, repliklerin her kelimesinde bu eylemi okumakta ve izlemekteyiz. Jon Fosse'nin ilk aşamada ve dilde yaratılmış olduğu en belirgin klasik ve modern kural kırması yazımda ve dilinde herhangi bir edebi işaret kullanmamasıdır. Fosse, sahne direktifleri hariç, repliklerde asla hiçbir işaret kullanmamaktadır. Artık Fosse'nin yazı ve dil üslubu sayılan bu özelliği tüm eserlerinde bariz bir biçimde görmekteyiz. Yazarın bütün eserlerinde ve yarattığı repliklerde noktalama, virgöl, ünlem, soru işaret vs.

İşaretlerden eser bulamazsınız. Bu özelliğe dair örneklere, neredeyse metnin her yerinde denk gelebilirsiniz.

Ama yeniden ilk, iki ve üçüncü sahneden birer örnekle ne kadar yaygın olduğunu vurgulayacağım;

BİRİNCİ S	İKİNCİ S	ÜÇÜNCÜ S
<i>Kadın, kendisini yatıştırarak.</i> Sadece biraz geç kaldı Artık gelecek Daha önce de geç kalmıştı Bu kadar geç kalması normal Endişeye gerek yok Yani olabilir Ama sonunda hep bana gelir Hatta her an gelebilir Kadın bekler, kulak kabartır. Bir şey mi duydum... (S5,6)	Belki de o geliyor <i>Duraklar. Sesleri dinler.</i> Şimdi gelemes Ama biri geliyor Belki de bu gelen o O mu geliyor Onun gelmesini istemiyorum <i>Kızgın.</i> Gelmemeli Benim yalnız kalmam gerekiyor Yalnız kalmak istiyorum... (S 31)	Değil mi <i>Duraklama.</i> İnsanlar evlerinde bekliyorlar Bulutlu yağmurlu havalarda Gökyüzünün altında Eşyaları ile birlikte bekliyorlar Bunca zaman beklememek için çabalayıp Ama yeniden bekliyorlar Çok zeki değil miyim...(S 64)

Postmodern dil açısından oyunda kullanılan başka bir özellik yazım tarzında ve yukarıdaki örnekte gördüğünüz üzere, şiir gibi replikleri alt alta yazmaktır. Kullandığı bu özellik şairlik özgeçmişinden kaynaklı olabilir ve bir tür kalıp kırmak ve postiş eylemi olarak sayılmaktadır. Fosse şiir dili ve yazım üslubunda kullanılan tarzı, oyun yazarlığında kullanmaktadır ve bu tam da bir postmodern eylemci tavır niteliğindedir. Ayrıca bu tarzda kullanılan repliklerin sürekli tekrarlanması ve mükerrer tekrar kullanılması oyun repliklerine bir tür şiirsel dil kazandırmaktadır. Fosse'nin oyunda kullandığı tekrar faktöründen amacı sadece ritmik, şiirsel bir tempo yaratmak değil, belki toplumsal ve psikolojik bir etken-nedeni içinde barındırmaktır. Modern ve modern sonrası ve daha doğrusu günümüzün insanının yaşadığı hiçlik, boşluk,

rutin, karamsarlık, döngüsel abes yaşam kalitesini de aynı zamanda vurgulamaktadır. Çağımızın insanının bu tekrarı, mükerrer hayattan ne derece bıktığını ve çaresizliğini de seyirci ve okuyucuya aktarmaktadır. Sürekli tekrarlanan birbirine benzer replikler, basit

gündelik dil, mesaj taşımayan, görev ve risalet üstlenmeye basit cümleleri bir amaç niteliğinde kullanmaktadır. Tam da burada postmodern kavramı doğrultusunda yani, dili araç olarak değil, belki bir amaç uğruna kullanmayı hedeflemektedir. “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununda insanımızın ilişkilerinde, gündelik yaşamında, şahsi hayatında, psikolojik ve toplumsal sorunlarını ve ayrıca çektiği derin acıyı vurgulamaktadır. Bu oyunda daha çok KADIN karakterinin repliklerinde varlık bulunduğunu görmekteyiz. KADIN karakterinin öyküsünün diğer iki karakterinin hikâyesine göre daha baskın konumda yaratış nedenden dolayı Fosse, daha çok KADIN repliklerinde bu eylemi göstermektedir. Örneğin kadının en belirgin olumlama tarzında olan repliği, neredeyse birinci sahnenin her yerinde tekrarlanmaktadır;

Güçlüyüm Olgunum Güzelim Bu yüzden gelmesi gerekiyor Çünkü ben çok olgunum Çok güçlüyüm Çok güzelim Tam da bu yüzden gelecek Hemen şimdi gelsin (S 6)	Ben olgunum Güçlüyüm Güzelim Ama onun beni bırakıp gitmeye hakkı yok O benim kocamdır Kocam Beni terk edemez.(S 13)	Çünkü ben olgunum ve o benim kocam Hemen şimdi gelmesi gerekiyor Şimdi eşinin yanına gelmesi gerekiyor (S 13)
Bu bekleyişe bir son vermem gerekiyor Ben olgunum güçlüyüm ve güzelim Evet Bir son vermem gerekiyor (S 16)	Ve ben olgunum Güçlüyüm Güzelim Bundan başka bir şey bilmiyorum Hep olgun güçlü ve güzelim Bundan başka bir şey bilmiyorum (S 16)	Ben olgunum Güçlüyüm ve güzelim Olgun ve güçlüyüm Çok Olgun Çok güçlü ve güzelim (S 29)

Metinde buna benzer tekrarların çeşitliliği kayda değer miktarda kullanılmaktadır ve sadece bu olumlama parçasıyla kısıtlı değildir. Ayrıca Jon Fosse bu oyun ve diğer eserlerinde de resmen çok basit ve her kesimin algılayabileceği bir dil kullanmaktadır. Oyun metni, başından sonuna kadar belki de iki elin parmakları sayısından fazla cümle çeşitliliği bulundurmaz. Metindeki repliklerin hepsi birbirine benzer, dolayısıyla klasik ve modern oyunlardaki gibi dili kullanarak bir hikâye ve öykü yaratmak peşinde olmadığını görmekteyiz. Fosse, bu oyun ve bütün eserlerinde, çoğu postmodern eserlerde de uygulandığı üzere, "Sessizlik, Duraklama ve Sükût" yaratmaktadır. Postmodern dil özelliklerine tabi olmasına yanı sıra, Fosse'nin müzikle haşır neşir olmasıyla da alakadar bir yöntem sayılmaktadır. Fosse, sessizlik dilini müzikteki işlevinden esinleyerek kullanmaktadır. Nasıl ki müzik dilinde ve notalarında sükût bir tam ifade edilişin parçasıdır, oyundaki duraklamalar ve sessizlikler de tam bir amaca hizmet etmektedir.

Ayrıca yazar, sessizlik ve duraklama kullanarak bu kadar tekrar ve monoton ritmin hacmesinde okuyucu, seyirci ve oyuncuya bir soluklanma fırsatı tanımaktadır. Aynı zamanda sessizlik ve duraklama molaları muhatabın ne okuyup ne izlediğine dair bir kısa düşünce fırsatı da yaratmaktadır. Fosse, oyunun 68 sayfalık içeriğinde en az 104 kere duraklama ve sessizlik kullanmaktadır;

Duraklar.

Öyle orada durma

Duraklar.

Sonunda baş başa kaldığımız için mutlu olman gerekiyor

Baş başayız

Sen ve ben

Duraklar.

Bana dokun

Bir öpücük ver

Beni öpmek istemiyor musun

Beni sallamıyorsun

Öpmek istemiyor musun

Duraklar.

ADAM

Peki

KADIN

Kadın fotoğrafa bakar.

Ben iyiyim.

ADAM

Peki.

Duraklar. (Oyun-ek: 35)

Yukarıda açıkladığımız postmodern parameterelere göre dil incelemenin yanı sıra, Fosse, bu özellikleri kendi eserlerinin yazım ve yaratılmasında bir üslup olarak özdeşleştirmektedir. Postmodern dil özelliklerinin neredeyse çoğunu oyunlarında kullanan Fosse, zaman ve mekân kavramlarında da postmodern akımın özelliklerini de ihmal etmeden, onlardan yararlanmaktadır. Bir sonraki bölümde oyunu postmodern Mekân ve Zaman kavramlarına göre inceleyeceğiz.

3-3-6 Postmodern Zaman kavramı ve Oyunu incelemesi

Postmodernizmde klasik ve modern eserlerde karşımıza çıkan "geçmiş-şimdi-gelecek" dizgesi bozulmuş, bu zaman dilimleri tamamen iç içe geçmiş, bununla beraber geçmiş ve gelecek mefhumları şimdinin çemberindeki olağanlıklarını yitirmiştir. Kısacası postmodern kavramı, zamanlar arasındaki mesafeyi kaldırmış, öyküler ve hikâyelerde, kurgu zamansız bir bakış açısından görünmektedir. Daha önce de söylediğimiz gibi, postmodernizmde klasik ve modern eserlerde karşımıza çıkan "geçmiş-şimdi-gelecek" eser yoktur.

Bu oyunda da biz oyundaki tüm öykülerde ve hikâye dizgesinde klasik zaman kavramının uygulandığını göremeyiz. Aksine sanki klasik kavramını kasıtlı kırılma eylemine meyilli bir hareketle bu düz çizgiyi yok ederek zaman kavramının karışık ve düzensiz halini kullanmaktadır. Oyunda KADIN, ADAM ve KIZ karakterlerinin bireysel ve öyküsel geçmişleriyle ilgili bilgi verilmiyor. Biz bu karakterlerin geçmişte hikâye olayına bağlı veya bağımsız neler yaşadıklarıyla ilgili hiçbir şey bilmiyoruz. Oyun başladığında olan bitenin, muhatap ve oyun eyleminin bulunduğu şimdiki halde gerçekleştiğini görmekteyiz. Öykünün, karakterlerinin hangi zamansal yaşamışlıklarına ait olduğunu ayırt etmek, neredeyse imkânsızdır.

Postmodern zaman algısının, ardışıklık ilkesi yerine görelilik kavramıyla hareket ettiği ifade edilebilir. Buna göre geçmiş, bir zaman ufkunda kaybolan bir şey değil aksine önemini yitirmeye başlayan şimdidir. Zaman düz bir çizgiden çok döngüsel bir uzam halini almıştır. Bu haliyle ona "genişleyen şimdi" demek mümkündür. Dolayısıyla, postmodern anlatılarda her zaman bir şimdiler dizisi, parçalı halde yer almaktadır. Postmodern yazar daldan dala atlayarak, sürekli geçmişten geleceğe, gelecekten geçmişe sıçramalar yaparak kronolojik zaman anlayışını bilinçli bir şekilde kırmaya çalışmaktadır. Postmodern zaman kavramı, karakterlerin geçmiş veya farklı zaman dilimlerine ait olan anılarını, şimdiki zamanda yarattığı girdaba çekerek onları tanımlama imkânını sağlayarak, incelemelerini olanaklı kılmaktadır.

Postmodern ucubesinin zaman kavramında yarattığı bir başka önemli mevzu, " Zaman Senkronizasyonu (Synchrony)" meselesidir. Karakterin belli bir zaman diliminde ve herhangi bir aksiyonla meşgul olduğu anda, başka bir eylemin görünen ve hissedilen vaziyette, zihninde ve bir öz-konuşma halinde canlanması, bu kavramın örneğidir. Böylelikle, hikâyenin her zamanki çerçevesinin yerine bir tür, "Artzamanlılık (Diachrony)" ile karşı karşıyayız.

Bu da karakter zihinsel açısından muhatabı birkaç eylemle yüzleştirmek anlamına gelmektedir. Genellikle postmodern eserlerde zaman parça parça ve bağlantısızdır. Ayrıca öykülerde de bir zaman nizamı görünmemektedir. Karakter bölümünde de açıkladığımız üzere, okuyucu ve seyirci karakterin geçmişinden herhangi bir bilgi sahibi olmadığı halde, bazen oyun sürecinde karakterlerin geçmişiyle ilgili kesimler ve bölümleri okumakta veya izlemektedir.

Jon Fosse “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununda neredeyse yukarıda vasfı geçen postmodern zaman özelliklerinin hepsini icra etmektedir. Bu oyunda bir genel zaman algısı, bir de oyun içinde kullanılan zaman kavramı söz konusudur. Oyuna hâkim genel zaman kavramından kastımız, öykü dizgesinin gerçekleştiği zaman, saat, gün, ay, mevsim vb. parametrelerdir. Şimdi oyunun tam başından sonuna kadar bu parametrelerin izini aramaya kalksak, yazar tarafından aktarılan nadir bilgiler edinebiliriz. Bu belirsiz zaman özelliği de çoğu postmodern eserlerde olduğu gibi, Fosse’nin neredeyse tüm eserlerinde uygulanmaktadır. Klasik ve modern eserlerde çoğu zaman oyunun ilk sahne direktiflerinde zaman kavramı açıklanmaktadır. Bu oyunda, oyunun başlangıç noktasında, şimdiki zaman ve sahnede görmemiz ve okumamız gerektiğinden hariç herhangi bir zamansal bilgi verilmemektedir;

Karanlık. Kadın güler. Kısık ses ile. Daha yüksek. Daha yavaş. Sahne giderek aydınlanır. Kadın, yaklaşık kırk yaşlarında, kadın sol koluna dayanarak koltukta oturmakta. Kadın güler. Birden gülmeyi keser. Kadın kafasını kaldırıp etrafa bakar. Kadın tavana, sonra yere bakar. Kadın yeniden gülmeye başlar. Bu kez kısa gülüşler. Kadın oturarak sadece yere göz diker. (Oyun-ek: 1)

Bir sonraki başlıkta, mekân kavramı bölümünde açıklayacağımız üzere, okuyucu ve izleyicinin kapalı bir mekân ve bu oyunda ev olarak gösterilen bir mekânsal ortamla karşılaştığını görmekteyiz.

Klasik eserlerde yazar, kapalı mekân kullandığı takdirde, ek bilgilerle örneğin, camdan yansıyan ışık, duvarda asılı olan bir saat veya temel haliyle karakter dilinden söylenen bir söylem vasıtasıyla, zaman dilimini açıklamaktadır. Postmodern eserlerde ve incelediğimiz bu oyunda, ADAM karakterinin girişine kadar herhangi bir belirti verilmemektedir. Sadece KADIN karakterinin melankolik ve bekleyiş temalı repliklerinde, ADAM karakterinin bilinen ve yaygın olan bir rutin zamana göre, geç kaldığını öğrenmekteyiz. Ayrıca, bu belli bir zaman anlayışında gecikme eyleminin ne kadar gerçek veya yanılsama olduğuna karar vermek, hayli zor bir durum sayılmaktadır. Zira oyundaki sonraki bölümlerde adam gelip sahnede huzurda bulunuyor olmasına rağmen, hala kadının repliklerinde adamın gecikmesiyle ilgili izleri görmekteyiz. İlginç olan yanı da yazarın saat metaforunu kadının bileğinde bulundurduğu halde muhatabına saatte belirlenen zamanla ilgili bilgi vermemektedir. Yalnızca gecikme ve uzun süren bir bekleyiş eylemi aktarılmaktadır;

Kadın saatine bakar

Geç kaldı

Kadın yeniden yürümeye başlar.

Neden gelmiyor

Hiçbir zaman bu kadar geç kalmazdı

Geç kalınca arayıp haber verirdi. Artık gelmesi gerekiyor

Onu niye bekliyorum ki

Şimdi gelecek zaten

Şimdiye kadar gelmesi gerekiyordu

Neden gelmiyor ... (Oyun-ek: 5)

Bir sonraki genel zaman belirtisi, yukarıda da söylediğimiz gibi adamın birinci sahnede, fiziki girişindeki sahne direktiflerine dayalıdır. Burada da, bize doğrudan bir zaman dilimi veya herhangi bir detay verilmemektedir. Yazar tarafından, muhatabına aktarılan tek malzeme hava durumundan, soğuk ve yağmurlu bir mevsimin belirtilerine işaretlenen bilgilerdir;

Kendisi ile eşit yaşta, üzerinde yağmurluk olan ve yağmurdan ıslanmış dağınık saçlı bir

erkek mutfakın kapısını açıp içeri girer. Adam sanki kadını görmüyor gibi, salonun ortasına doğru yürür. Adam bir anda salonun ortasında durur. Adam saçlarını düzeltir sonra kadına bakar. Adam gülümser. (Oyun-ek:11)

Aynı buna benzer bilgiyi, ikinci sahnede ve tekrar dışarıdan sahneye giriş yapan ADAM ve KIZ karakterlerinin repliklerinde görmekteyiz;

KIZ

Kız korkulu ve endişeli bir ses ile(koridordan).

Sonunda eve vardık

Kız duraklar. Biraz daha rahat halde.

Yağmur Çok fena

ADAM

Çok sert yağıyor...(Oyun-ek: 31)

Ayrıca bu sefer, ADAM karakterinin paralel bekleyiş öyküsünde de bu tarz mevsimsel zaman bilgilendirmelerinin daha aşikâr bir beyanıyla görmekteyiz;

ADAM

Adam oturup, karşıya bakar.

Seni görmek için

Zifiri karanlıkta karda

Yağmurda buzda

Uzun uzun surdum.

Seni görmeye geldim

Ve sen gelmedin(Oyun- ek: 42)

Yukarıdaki örnekte ADAM kendi bekleyiş öyküsünü anlatırken, soğuk, yağmurlu, buzlu ve karanlık bir zaman diliminden bahsetmektedir. Bu açıklama herhangi bir yağmurlu mevsime işaret etmekte değildir belki tam olarak dışarının soğuk, yağmurlu ve buzlu olması, eylemin gerçekleştiği zamanın kış mevsiminde bir gece vakti olduğunu belirtmektedir. Burada ufak bir parantez açarak, kışın soğuk ve kasvetli mevsimi, hem oyunun öykülerindeki hakim karamsar, kasvetli ve ilişkilerdeki soğukluk atmosferini simgeler, hem de oyun dışında olan ama vurgulamamız gereken Norveç'in soğuk ikliminin göstergesi olduğunu, eklemeliyiz. Şimdi yukarıda söylediğimiz üzere, oyun ve

öyküler arasında kullanılan karışık ve iç içe olan zaman kavramını açıklamamız gerekmektedir.

"Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız" oyununda, çoğu postmodern eserlerde bulunduğu gibi, zaman kavramı kopuk ve parçalanmış vaziyettedir. Fosse'nin yazdığı bu oyunda artık düz bir zamansal algıdan haber yok, belki bütün zamanlar iç içe girerek, yarattığı çemberler "genişleyen şimdi" zaman anlayışını kullanmaktadır. Oyunda bu kavrama uyan en belirgin örnek hem KADIN karakterinin zihinsel anıları ve hem üçüncü sahnede şimdiki ve hal zamanda, farklı zaman dilimlerinden ve farklı öykülerin içi içe girdiği KADIN, ADAM ve KIZ sahnesidir;

KIZ

Biraz korkuyorum.

KADIN

Kadın hala ayakta, hayranlık ile kadehe bakar.

Olağan üstü kadehler

Kadın titizlikle kadehi masaya koyar. Yürür. Durup salon kapısını bakar.

Muteşem kadehler

KIZ

Bilmiyorum ama biraz korkuyorumuyorum

KADIN

Tereddütlü.

Burada kalamam

Onu bir daha görmek istemiyorum

Ben yalnızım

Ve yalnız kalacağım

Kadın döner ve masanın düzenine bakar. Sonra mutfak kapısına doğru bakar.

Neden bu güzelim kadehlerimi, masaya koydum

Olağanüstü güzel kadehlerim

ADAM

Korkuyor musun

KADIN

Olağanüstü güzel kadehlerim... (Oyun-ek: 32)

Postmodern yazarlar gibi, Jon Fosse de durmadan daldan dala atlayarak, sürekli geçmişten geleceğe, gelecekteki geçmişe sıçramalar yapmaktadır.

Bu oyunda yazar, gerçek veya yanılsama olduğundan emin olamadığımız, ama geçmişte gerçekleştiğini tahmin edebileceğimiz zaman, bazı dilimleri şimdiki ve cereyan etmekte olan zamana getirerek, bir anı suretinde olan geçmişteki olayı, şimdiki eylemle karıştırmaktadır. İlerleyen birkaç replik sonraysa, tekrar şimdiki zaman dilimine atlayarak oyun ve hikâye dizgesi devam etmektedir. Öyküsel anlatı kolaj özelliği bölümünde anlattığımız gibi, sanki yazar postmodern çerçevelerine asla tenezzül etmeden, zaman kavramında da bir kolaj yaratmaktadır;

KADIN

**Bütün günler hep birbirine benzer
Eminim farklı değil
Her gün sen ve ben
Her gece
Bizden başka kimse yok**

Adam kafasını sallar. Kadın koltukta uzanır. Başını adamın dizine koyar. Kadın adama bakar.

ADAM

Adam yavaş tonda. Karşıya bakar.
Fakat ben yorgunum

KADIN

Sonunda evdesin

Kadın adama önce gülümser. Sonra endişeli ve korkulu.

Beni asla terk etmemelisin

Kadın korkulu.

Neden hiçbir zaman gelmiyor

Ve ben onu bekliyorum

Kararlı.

Bu bekleyişe bir son vermem gerekiyor

Ben olgunum güçlüyüm ve güzelim

Evet

Bir son vermem gerekiyor

Kadın koltukta oturur. Oturarak karşıya bakar. Duraklar.

Bu bekleyişe kesin bir son vermem gerekiyor

Artık gelmeyecek. Gitti

Tıpkı ölmüş gibi ... (Oyun-ek: 16-17)

Fosse'nin bu oyunda kullandığı ve postmodern zaman kavramına uyumlu olan başka bir kavram, "Senkronizasyon (Synchrony) ve Artzamanlılık (Diachrony)" kavramlarıdır. Bu kavram genellikle KADIN karakteri ve sadece üçüncü sahnenin ufak bir bölümünde

ADAM karakteri için gerçekleşmektedir. Bu başlıkta açıkladığım gibi, karakterin belli bir zaman diliminde ve herhangi bir aksiyonla meşgul olduğu anda, başka bir eylemin görünen ve hissedilen vaziyette, zihninde ve bir öz-konuşma halinde canlanması, bu kavramın örneğidir. Bu konuyu daha iyi algılayabilmek adına birinci sahneden, KADIN karakterinin şimdiki zaman diliminde gerçekleştirmekte olduğu aksiyon ve melankolik söylemler esnasında, aniden zihinsel eylem ve öz konuşmaya atlamasını örnek verebiliriz. Bu öz-konuşma, okuyucu ve izleyici tarafından hissedilir, duyulur ve çoğu zaman canlandırılır. Oyunun yönetmenlik aşamasında bu özelliği vurgulamak amaçlı, kadının zihninde gerçekleşen hayali olan adamla konuşma sahnesinde, adam karakterini oynayan oyuncuyu sahnede bulundurarak şimdi aynı özelliği taşıyan, kadın karakterinin repliklerinden örneği görmekteyiz;

Neden bu kadar geciktin

Seni çok bekledim

Bu kadar geç kalmamalısın

Geç kalırsan araya bilirsin

Bana cevap versene

Bana bir şeyler söyle

Bana cevap vermelisin

Cevap vermeyecek misin

Kadın kalkar, oturur. Kadın dolabın üzerindeki telefona bakar. Kadın duraklar. Kadın sanki yanında oturmakta olan adama bakar. Kadın adama gülümser. Sonra endişeli ve korkmuş gözlerle adama bakar.

Gitmen mi gerekiyor

Hayır Gitme

Gitmemelisin

Beni bırakmamalısın

Kızının yanında kalman gerekiyor

Tamam mı

Artık delilik yapmayacağım

Artık şikâyet etmeyeceğim

Benim yanımda kalmalısın

Gitmemelisin

Kızınla beraber olman gerekiyor

Kadın şakacı bir tavırla.

Sen de benim ne kadar olgun ve güçlü olduğumu biliyorsun

Benim ne kadar güzel olduğumu da biliyorsun... (Oyun-ek: 8-9)

Postmodern zaman kavramıyla ilgili, Fosse'nin "Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız" oyununun ne kadar bu özelliklere uyduğunu yeterince inceledik. Postmodern yazarlar benzer tavırları mekân ve diğer unsurlarda da sergilemektedirler. Dolayısıyla zamandan sonra oyundaki mekân kavramının izlerini araştırıp, incelememizde fayda var.

3-3-7 Postmodern Mekân kavramı ve Oyunu incelemesi

Postmodern metinlerde mekân oldukça soyut ve tanımlanamazdır. Sık sık yer değiştiren, şekilden şekle giren, şeffaf ve ele avuca sığmaz olan mekân olgusu, anlatılarda sadece soyut görüntüsü ile dikkati çekmektedir. Bu da gerçek algısının paramparça olduğu postmodern yaklaşım için kaçınılmaz bir durumdur. Postmodern metinlerde ise mekân kavramının içi tamamen boşaltılır. Postmodernlere göre, mekân modern varsayımlara göre hareket etmez. Yok edilmiştir ve mekânsal engeller ortadan kalkmıştır. Her şey coğrafi bir akış içindedir, mekân da sürekli olarak ve öngörülemeyen biçimlerde hareket etmektedir. Postmodern eserlerde mekân ve zaman işlevi birbirine benzemektedir. Neredeyse postmodern dramada, düz-mekân algısından herhangi bir iz bulunmamaktadır. Mekân kavramı tamamen öykülerin içinde saklanmaktadır ve artık mekân birliğinden eser yok. Postmodern eserlerde mekânlar arasındaki sınırların kaldırıldığını görmekteyiz. Ayrıca dış mekân ve iç mekân ayrımları tamamen önemini kaybetmektedir. Postmodern kolaj özelliği, mekan için de geçerlidir ve mekan-kolaj kavramı kullanılmaktadır. Mekânın bütün ölçütlerini tanımlamakta olan modern kavramın aksine, postmodern eserlerde mekân belirsiz ve soluk kalmaktadır.

Aslında postmodern yazar, eserindeki çoğu kavramı okuyucu ve izleyicinin öz algısına bıraktığı gibi, mekân konusunda da bu imkânı sağlamaktadır. Eserin muhatabı, kendi şahsi algısına göre mekânı zihninde çizip, hayal etmekte özgür bırakılmıştır. Postmodern eserlerde artık mekân, klasik ve modern dönemlerdeki gibi karakterin güvenle ayak basıp durabileceği ortam değil belki her an ayaklarının altından kayıp gidip ve karakteri tepetaklak bırakabilir. Postmodern dramada mekân kavramı belli bir coğrafya veya iklime özgü değildir. Mekân postmodern kavramda evrensel bir özellik taşımaktadır. Başka bir deyişle bir "Hipermekan" kalıbına girmektedir.

Şimdi bu başlıklarda anlattığımız postmodern mekân kavramının özelliklerini bu tezin inceleme konusu olan “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununda araştıracağız. Jon Fosse, genellikle eserlerinde İskandinav dramasının temel konularından biri olan, bozuk aile ilişkilerini oyunlarına konu edinmektedir. Bu temel özellik de, postmodern edebiyatın gündelik mevzular üzerine dayalı olması kapsamındadır. Dolayısıyla, konu aile olunca, öykülerin gerçekleştiği mekân, çoğu zaman ev ortamıdır. Bu oyunda Fosse’nin çoğu oyunlarında olduğu gibi, hikâyenin gerçekleştiği mekân, KADIN ve ADAM’ın beraber yaşadığı bir evdir. Yazar oyunda genel olarak bir evden bahsetmiyor. Oyunun farklı bölümlerinde bir evin herhangi bir parçası sayılan salon, dolap, koridor ve mutfaktan bahsetmektedir. İlk sahneden itibaren, KADIN karakterini bir evin salon niteliğinde olan mekânda konulandırmaktadır. İsmi geçen evin diğer mekânları, okuyucu ve seyircinin direkt gözlemlemesi için kapalı alanlardır ve sadece repliklerde ve sahne direktiflerinde vasfı geçmektedir. Salon hariç, mutfak, koridor ve evin dışına geçişler sadece öyküsel söylemler içerisinde kısıtlıdır. Doyasıyla okuyucu ve seyirciye gösterilen mekân, evin salonudur ve diğer mekânlarda gerçekleşen eylemler gösterilmemektedir. Ayrıca oyunun üç karakterine tarif edilen görünmeyen mekânlar farklıdır. Örneği, KADIN karakterinin evin dışıyla bağlantısı tamamen kopuktur.

Öte yandan, ADAM ve KIZ'ın evin dışına geçip gelmelerinde herhangi bir engel bulunmamaktadır. KADIN ve ADAM'ın mutfığa giriş yapmaları serbesttir ama KIZ oyun boyunca, kadının öyküsüne göre bir yabancı olarak evin dışından eve dâhil olmaktadır ve kızın mutfığa girişi gerçekleşmiyor. Fosse'nin, karakterlere göre yarattığı bu mekânsal kısıtlamalardan amacı, yukarıda bahsi geçen bu bozuk aile ilişkilerini aynı mekan kapsamında bir kolaj halinde gösterip vurgulamaktır. Öyküsü baskın olan KADIN karakterinin olayları, salonda gerçekleşmektedir. Salon KADIN için ADAM'ı bekleme mekânı olarak tasarlanmıştır. Oyunda yatak odası, yani bir ilişkinin mahrem noktasından eser yoktur. Bu da bu ilişkinin bozukluğunu vurgulamaktadır.

Birinci sahnenin ilk direktiflerinde, Fosse belirsiz bir konumda bulunan bir salondan bahsetmektedir ve kadının sahnede gerçekleştirilen hareketleriyle bu mekânı okuyucu ve izleyici için tanımlanmaktadır. Bu tanımlama doğrultusunda kadının etrafa göz gezdirmesini sağlayarak bu boş ve belirsiz mekânı okurun algısına bırakarak izleyicinin gözü önünde sergilemektedir;

Karanlık. Kadın güler. Kısık ses ile. Daha yüksek. Daha yavaş. Sahne giderek aydınlanır. Kadın, yaklaşık kırk yaşlarında, kadın sol koluna dayanarak koltukta oturmakta. Kadın güler. Birden gülmeyi keser. Kadın kafasını kaldırıp etrafa bakar. Kadın tavana, sonra yere bakar. Kadın yeniden gülmeye başlar. Bu kez kısa gülüşler. Kadın oturarak sadece yere göz diker

KADIN

Kadın kararlı bir biçimde kalkar,

Hayır

Kadın hızla salonun solunda bulunan pencereye doğru ilerler. Kadın camın kenarında durarak dışarıya bakar. Duraklar.

Hayır olamaz

Kadın dönerek salona bakar. Kadın bir süre etrafa göz gezdirir. Kadın tekrar gülmeye başlar. Kadın gülerken kafasını sallar. Kadın salonda yürümeye başlar.

Hayır. Artık buna bir son vermem gerekiyor...(Oyun – ek: 1)

Gitgide Fosse, KADIN'ın repliklerinde bu mekânın bir ev olduğunu belirtmektedir.

Özellikle, ADAM karakterinin hayali girişinde, ilk kez kadının dilinden, bulunduğu ve adamın geri geldiği mekânın ev olduğunu ibraz etmektedir;

Cevap ver Söylemeyecek misin
Cevap vermeyince içim daralıyor
Bana cevap vermen gerekiyor
Eve bana döndüğün için mutlu değil misin

Kadın içtenlikle.

Ben seni

Yavaş yavaş kadının ses tonu mırıldanmaya dönüşür.

Bekliyordum...(Oyun-ek: 7)

Bu bölümden sonra, ADAM karakterinin fiziki girişinde, yanılsama olup olmadığı belirsiz, zamansal ve öyküsel kolaj uygulamalarıyla birlikte, mekan açısından da belirsiz bir pencere yaratmaktadır. Fosse, tekrar sahne direktiflerini kullanarak, adamın üstündeki yağmurluk ve ıslanmış saçlarıyla ilgili verdiği bilgiler gölgesinde, bu mekânın evin dışında bir yer olduğunu vurgulamaktadır. Biz bu dış mekânla ilgili aynen salondaki gibi, net bir bilgi alamıyoruz. Bu dış mekân herhangi bir coğrafya ve konumda olabilir. Burada postmodern dramının gerçek dışı ve belirsizlik eylemler özelliği kapsamında olan ilginç bir eylem göze çarpmaktadır. ADAM'ın, bahsi geçen dış mekândan iç mekâna (salon) girişi, metinde daha önce tanımlanmış olan koridor kapısından yapılmıyor, belki ADAM, mutfak kapısını kullanarak salona giriş yapmaktadır. Fosse burada ters köşe yaparak, zekice belirsizlik ve yanılsama üzerinde vurgu yapmaktadır. Sanki ADAM mekân olarak, KADIN karakteri için belirlenen mutfak kapısından giriş yaparak, KADIN'ın zihinsel yanılsaması şeklinde canlandırmaktadır;

Kendisi ile eşit yaşta, üzerinde yağmurluk olan ve yağmurdan ıslanmış dağınık saçlı bir erkek mutfağın kapısını açıp içeri girer. Adam sanki kadını görmüyor gibi, salonun ortasına doğru yürür. Adam bir anda salonun ortasında durur. Adam saçlarını düzeltir sonra kadına bakar. Adam gülümser.(Oyun-ek: 11)

Oyunun devamında, kadın defalarca dolaylı bir biçimde, öyküsünün gerçekleştiği mekânın ev olduğunu beyan etmektedir. Ayrıca adamın gittiği mekân kadının öyküsü açısından belirsizdir ve KADIN, sürekli adamın nereye gittiğini bilmediği ve onun gidip kaybolduğunu söylemektedir. Ama ikinci sahnede, ADAM kendi öyküsünde bulunduğu dış mekânın neresi olduğunu KIZ'la olan repliklerinde ibraz etmektedir.

İkinci sahnenin başlarında yazar, postmodern kavramının tekrar özelliğini, KADIN karakterin bulunduğu mekân için kullanmaktadır. Bu sahnede de KADIN dış dünyadan uzak evin salonunda, melankolik bekleyiş eylemindedir. Birinci sahnede dış dünyayla irtibatla olan ADAM'ın kullandığı diğer mekânlardan biri de koridordur. Fosse, okuyucu ve izleyici için bu mekânla ilgili herhangi bir bilgi vermemektedir ve özellikleri belirsizdir. Yönetmenlik uygulama aşamasında, postmodern mekân kavramının belirsizlik özelliğini vurgulamak için, salon ve koridor arasındaki duvarı kaldırarak, arkadan üzerine çapraz ışık yansıyan plastik perdeler kullandık. Bu sahnede baskın olan öykü ADAM'ın hikâyesidir. Dolayısıyla, dış dünyaya geçişte olan ADAM, öyküsünün önemli bir birey sayılan KIZ'la, ilk kez belirsiz olan koridorda görünmektedir. Aynı zamanda yazar, paralel bir biçimde, mekân, zaman ve öykü kolajı yaratarak, KADIN karakterinin hikâyesini de, salonda devam ettirmektedir;

Koridordan bir genç kadın ve bir erkek sesi duyuluyor. Kadın soru dolu gözler ile koridor kapısına bakar.

Onun sesi miydi

Kadın hafif mutlulukla.

Şüphesiz onun sesiydi

Belki de sonunda geliyor

Masayı iki kişilik kurdum ve o geliyor

Geleceğini biliyordum

Geliyor

Kadın salon kapısına doğru yaklaşır. Durur, kapıya bakar, dinler.

KIZ

Kız korkulu ve endişeli bir ses ile(koridordan).

Sonunda eve vardık

Kız duraklar. Biraz daha rahat halde.

Yağmur Çok fena

ADAM

Çok sert yağıyor.... (Oyun-ek: 31)

Fosse, KIZ ve ADAM'ın ilerleyen repliklerdeki ikili konuşmalarında eş zamanlı üç mekânsal geçiş yaratmaktadır. İlk, KIZ ve ADAM'ın koridor kapısından salona giriş

yapmaları, ikincisi, KADIN'ın mutfak kapısından kendine has köşesine geçiş yapması, üçüncüsü ve bu oyundaki en önemli mekânsal, zamansal ve öyküsel belirsizlik, kolaj eylemi sayılan (yazar, çoğu postmodern özelliklerini bu sahnede barındırmaktadır), her üç karakterin evin salonunda bulundurmasıdır. Bunu yazar sahne direktiflerinde böyle açıklamaktadır;

Duraklama. İkisi de bir yudum alırlar. Kadın mutfak kapısından içeri girer. Kapıyı ardından açık bırakır. Kız ve adamın oturduğu masaya bakar, ama onları görmemiş gibidir. Kadın pencereye doğru ilerler. Dışarıya bakar. Adam ve kız bir birilerine bakarlar. Sonra da masaya bakarlar. Duraklarlar. (Oyun, ek:50)

Ayrıca yazar, adamın kızla olan repliklerinde, daha önce de bahsi geçen adama has olan dış mekânın neresi olduğunu açıklamaktadır. Bu mekân açıklama eylemini dolaylı bir biçimde, KIZ'la olan konuşmalarında belirtmektedir;

ADAM

Neden gelmedin

Saatlerce seni bekledim

Soğukta seni beklerken o caddede ne kadar boş gezdiğimi bilemezsin

Kapını çaldım

Boş boş gezdim

Tekrar geldim kapını çaldım

Yağmurda

Soğukta

Kapının önünde

Seni bekledim ve bekledim

Sonunda geldin

Ama onunla

Biz sözleşmiştik ama sen gelmedin

Geldiğinde de onunla beraberdin... (Oyun-ek:44)

İkinci sahnenin devamında, geri alınmış bir film gibi karakterler salon mekânına giriş yaptıkları aynı mecralardan, oyun metninde adı geçen ama gösterilmeyen mekânlarına geri çekilmektedirler;

Kız sokak kapısından çıkar. Adam, dışarı çıkar, kapıyı kapatır. Sessizlik. Kadın elinde başka bir kadehle mutfak kapısından içeri girer. Kadın masaya ilerler, kadehi masadaki yerine koyar. Kadın kaç adım atar. Sonra durup masanın düzenine bakar.

KADIN

Pekâlâ

Masa hazır

Masaya en güzel antika kadehlerim ve porselen takımımı koydum ve artık hazır

Onun da muhteşem bulduğu en güzel olağan üstü ve eşsiz antika kadehlerim

Duraklar.

Artık yemem gerekiyor

Onun da gelmesi gerekiyor

Ama gelmiyor

Tek bildiğim şey bu kadehlerin çok güzel olmasıdır.

İşte şeylerim ile baş başa kaldım

Eşyalarım ile hoşnudur

Kadın masaya doğru ilerler. Kadın bir tabak alır. Durur. Kadın tabağa bakar.

Duraklar. Kadın tabağı diğer tabağın üstüne koyar. Kadın çatal, bıçakları tabakların

üstüne koyar. Kadın hepsini alıp mutfağa doğru yönelir. Işık giderek azalır.

Karanlık.(Oyun-ek:58)

“Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununun üçüncü sahnesinde yeni eklenen herhangi bir mekân tarifî bulunmamaktadır. Birinci ve ikinci sahnede olduğu gibi tekrarlanan mekân kolajı devam etmektedir. KADIN tekrar evin salonunda, ADAM birinci sahnede olduğu gibi, mutfak kapısından salona giriş yapmaktadır (daha önce de söylediğimiz üzere, kadının zihinsel yanılsama ve postmodernin gerçeklik dışı kavramını vurgulamak amaçlı mutfak kapısından giriş yapmaktadır). Üçüncü sahnede KIZ adamın zihinsel yanılsamalarında ve belirsiz bir mekândan adama seslenmektedir ve sahnede fiziki olarak görünmemektedir. Aşağıdaki tablo oyunun mekân kavramını karakterlere göre özetle açıklamaktadır;

MEKÂN TABLOSU	DOĞRUDAN GÖSTERİLEN	DOLAYLI ANLATILAN		
KARAKTERLER	EV-SALON	EV- KORİDOR	EV- MUTFAK	DIŞ MEKÂN
KADIN				
ADAM				
KIZ				

Bu bölümde de gördüğümüz üzere, Fosse, postmodern mekân kavramını, sadık bir biçimde, oyununda uygulamaktadır. Belirsiz mekân, mekân kolajı, paralel mekân algıları, zihinsel ve gerçek dışı mekânlar vs. kullanarak, bu konuda postmodern kurallarına uyduğunu ispat etmektedir.

Dramaturji açısından ve yönetmenlik uygulama sürecinde, metnin genel kavramını bozmadan, postmodern drama özelliklerini daha baskın ve koyulaştırmaya çalıştık. Oyunun postmodern özelliklerini, gerçeklik dışı ve belirsizlik, döngüsel yapı, kolaj, karakterler, dil, mekân ve zaman gibi farklı bölümlerinde, postmodern oyunculuk, dekor, ışık ve mizansen kullanarak daha belirginleştirmeyi amaçlayıp, uyguladık. Şimdiye kadar postmodern parametrelere göre oyunun metin incelemesi yapıldı. Bir sonraki aşamada, reji kapsamında oyunun seçim noktasından, çeviri ve gereken farklı performans tasarımlarının uygulamasını, hem oyun, hem yönetmenlik ve hem de postmodernite kurallarına bağlı bir biçimde açıklayacağız.

Reji

3-4 Oyunun Seçim Nedenleri

1999 yılında, lisans dönemimde ve tiyatro yönetmenlik dersleri kapsamında, o yıllarda yeni nam salmış Jon Fosse'nin oyunları ile tanıştım. O tarihte Farsça'ya çevirilen 2-3 oyununu alıp okudum. O zamandan beri, Fosse'nin oyunlarındaki postmodern yapı ve günümüzdeki insanı ve gündelik yaşama yönelik eylemleri konu edinmesi ilgimi çekmektedir. İlerleyen yıllarda yeni oyunlarının çıkan çevirilerini de alıp okudum. Şimdiye kadar topladığım tüm oyunlarını kütüphanemde saklamaktayım. Yüksek lisans

reji uygulama dersinde, geleneksel ve Şehname'den esinlenmiş bir geleneksel oyunu ele alarak sahneye koydum. Edindiğim geleneksel oyun yönetmenlik tecrübesinden sonra hep tez projemde mutlaka modern veya postmodern bir kavram üzerinde çalışacağımı düşünmekteydim. Ayrıca, aklımda bulunan başka bir konudan dolayı hala geleneksel mi, yoksa postmodern bir çalışma mı diye ikilemdeydim. Beni ikilemde bırakan o diğer neden, İran geleneksel tiyatro tarihinde, KADIN meselesi ve sadece kadınlara özgü oyunlar ve dramının bulunmasıydı. İlk başta İran tiyatro tarihindeki kadın oyunlarını, Türkiye tiyatrosundaki böyle bir alanın neden oluşmadığına kıyasla incelemeyi ve tez konusu edinmeyi düşünmekteydim. Diğer yandan, tam da o sıralarda, Fosse'nin oyunlarını tekrar okumaktaydım. Sanki melankolik bir bilinçaltı nedenden dolayı Fosse'nin oyunlarından birinde kendimden bir iz aramaktaydım.

Ve sonunda buldum. “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununda kendimi buldum. Hem postmodern yapısı ve hem de bu kadar özdeşleşebileceğim bir öyküyle tekrar buluşmam, aklımda herhangi bir şüphe ve kuşkunun doğuşunu engelleyerek, nihai kararımı vermeme yol açtı. Dolayısıyla yukarıda bahsi geçen tez konumu değiştirerek, Modern Ibsen diye bilinen Jon Fosse ve elimizdeki oyununu araştırmama konu edinmeme neden oldu. Bu karar doğrultusunda yaklaşık 18 yıl önce tanıştığım oyunlarının Türkçe çevirilerini aramaya başladım. Maalesef uzun bir arama sürecinin ardından, sadece basılmamış ve kalitesiz bir çevirisi olan tek oyununu, Devlet Tiyatro arşivinde buldum (Oğul oyunu). Dolayısıyla bildiğim Farsça ve İngilizce dilbilgime dayanarak “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununu kendim çevirmeye karar verdim. Oyun çeviri süresi bölümünde anlatacağım aşamalardan sonra, oyun metni oluştu ve artık reji uygulamasına hazır vaziyetteydi. Dolayısıyla bir sonraki aşamada hem postmodern kavramının özellikleri doğrultusunda hem de yazarın belirttiği özel üsluba dayanarak gereken dramaturji işlemlerini yapıp oyunun sahne uygulama metnini oluşturduk.

Sonraki bölümlerde, özellikle tasarım bölümlerinde bu konuları incelikli bir biçimde açıklayacağım. Bu aşamadan sonra ve oyunun seçimindeki nedenleri özetle açıkladıktan sonra, oyunun uzun süren çeviri sürecini anlatacağız.

3-5 Oyunun Çeviri Aşaması

2015 yılında çeviri aşamasına başlamak üzereyken, sadece Farsça oyun metniyle yetinmeyerek, yaptığım araştırmaların sonucunda, oyunun İngilizce çevirisinin en güvenilir ve orijinal diline en yakın ve sadık çeviriyi, OBERON MODERN PLAY RIGHTS Yayınevi'nde ve elimizdeki oyunu, Jon Fosse'den diğer iki oyunla beraber tek cilt bir kitap şeklinde buldum. Bir sonraki adım kitabı satın alarak Türkiye'ye getirmektir. Bundan dolayı Amazon sitesine başvurdum ama hem kargodaki uzun süre ve hem maddi olarak yüksek maliyetlerinden dolayı bu isteğimi yerine getiremedim. Tam o esnada İngiltere'den İran'a yolculuk yapmak üzere olan bir arkadaşımın vasıtasıyla oyunu ilk İran'a sonra da Türkiye'ye getirmeyi başardım. Oyunun İngilizce versiyonunu beklemekte olduğum müddeti boş geçirmeyerek, Farsçadan çeviri sürecine başladım. İngilizce metni elime ulaştıktan sonra, bir kere daha baştan sona İngilizce nüshası üzerinden çeviriyi revize ettim. Yaklaşık iki dönem, o zaman tez danışmanım olan, Dr. Öğr. Üyesi Gülayşe Temeltaş eşliğinde Türkçede editörlük ve adaptasyon işlemleri yapıldı. İlk çeviri metni Jon Fosse'nin kullandığı üslubuna uygun olmadığı için, ikinci kez, yazı tarzı ve işaretlemeler açısından, oyun metni revize edildi. Aslında Fosse'nin yazı tarzı şiirdeki gibi kısa cümleleri alt alta yazmak ve işaretleri kullanmamaktır. Toplamda oyun metni üzerinde çeviri açısından birkaç kez revize işlemleri yapıldı ve en son revize gereğini uygulama sürecini de oyun grubumuzla hem oyun metni ve hem

orijinal metin üzerinde yaptık. Şimdi ekte bulunan çeviri, orijinal metin ve Fosse üslubuna sadık bir biçimde yapılan metindir. İlerleyen zamanlarda ve prova esnasında da Türkçeye ve özellikle sahne diline çeviriyi uydurmak amaçlı bazı değişiklikler de yapıldı bu değişiklikleri daha çok oyun metninde uyguladık ve orijinal çeviri metnimiz aynen Fosse'nin Nordik dilinde yazdığı oyun metnindeki gibi durmaktadır. Fosse'nin dili gayet basit ve gündelik bir dil olduğundan, beni çeviri işlemlerini kendim üstlenmemde cesaretlendirdi. Yoksa bir edebi eserin en iyi çeviri yöntemi yazılan ve orijinal dilinden yapılmasıdır. Maalesef Türkiye'de çeviri konusunda ve özellikle Norveç dili ve İskandinav dillerinde büyük bir eksiklik yaşamaktayız. Her iki dile, Türkçe ve Norveççeye hâkim olan ve ayrıca devlet ve yayınevleri tarafından desteklenen bir çevirmen bulmak gayet zor bir durum sayılmaktadır. “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununun çeviri aşamasında orijinal yoksunluk boşluğunu Fosse'nin oyunlarını herhangi bir dilde çeviri üslubunu araştırarak gidermeye çalıştım ve sonuçta ekte bulunan çeviri metni hem Fosse üslubuna hem de Türkçeye sadık ve uydurulmuş vaziyettedir.

3-6 Sahne Tasarımı

“Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” uygulama dekor tasarımında, postmodern mekan kavramı bölümünde anlattığımız gibi, postmodern mekânsal kurallara uygun ve öyküsel üçlem ve istikrarsızlık üzerine, sterilize (şematik ve basitleştirilmiş) veya doğru tabiriyle postmodern dekor tasarımının minimalist tarzını uyguladık. Postmodern mekân kavramının izlerini bu oyunda incelediğimizde, salonu tek doğrudan gösterilen mekân olarak belirttik. Ayrıca öyküsel açıdan da hikâyesi daha baskın olan KADIN karakterin

çoğu eyleminin salonda geçtiğini de görmekteyiz. Dolayısıyla dekor tasarımını etkileyen ve temelini oluşturan parametreleri bu şekilde açıklayabiliriz;

1. Oyunun genel öyküsünde bulunan temalar ve özelliklerine göre sahne tasarımı.
2. Postmodern minimalistik sahne tasarımına dayalı bir tasarım sergilemek.

Oyunun genel öyküsündeki tema ve ayrıca Jon Fosse'nin de tekid ederek, oyunlarına konu edinmekte olduğu mevzu, günümüz insanının kaybettiği kimlik, değer ve yaşadığı sakat ve hastalıklı hayatın çemberinde yuvarlanan ve sürekli tekrarlanan bir çizgiyi takip etmesidir. Bu insan tipi ve oyunda da bulunan her üç karakterin hayatı temelsiz, istikrarsız ve muallak bir vaziyettedir.

Sayısı az olmayan ve çevremizde sürekli gördüğümüz insanlar kendilerinden bile geçerek, sürekli mutluluğu bir başkasında veya başka bir amaçta aramakta oldukları için sürekli bir bekleyiş serüveni sergilemektedirler.

Yaşamayı bile o bekleyişi yerine getirmek için devam ettirmektedirler. Bu konuyu kanıtlayan, oyunun üçüncü sahnesinden KADIN karakterinin repliklerini de eklememizde fayda var;

Kadın adama doğru, soru dolu gözler ile bakar.

Yaşamak beklemekten ibarettir

Öyle değil mi

İnsanlar evlerinde

Odalarında

Oturup bekliyorlar

Eşyaları ile birlikte ve onlardan aldıkları güvence ile oturup bekliyorlar

Gökyüzünün altında

Evlerinde Odalarında

Oturup bekliyorlar

Şeyleri ile birlikte beklemeyi iyice yaşıyorlar

Nihayet bekleyiş sona eriyor

Duraklama. Kadın sorularla dolu gözlerle adama bakar.

Eşyalar da ortadan kaybolur

Kadın güler. Kadın halen dama bakmaktadır.

Çünkü yaşamak bekleyişten ibarettir

Öyle değil mi (Oyun-ek: 63)

Yukarıda bahsi geçen önbilgilere dayalı, oyunun öyküsünün geçtiği salonu oluşturan çerçeve ve duvarları tamamen ortadan kaldırarak ve minimalist bir tarz kullanarak, sadece salon ve evi simgeleyen kapı, pencere ve dolapları şematik ve temsili çerçevelerden yaptık. Evde bulunan iki önemli kapı (giriş ve mutfak kapısı) sahnenin arkasında, sağ tarafta giriş kapısı ve sol tarafta mutfak kapısı yerleştirdi. Sahnenin arkasında, ortada oyundaki başka bir alanı ve ADAM ve KIZ karakterin öyküsünün başladığı, koridoru yarattık. Postmoder paralel ve kolaj özelliklerini vurgulayarak, koridor kısmını, koridor çerçevesinde asılı olan mat naylon şeritlerle salondan ayırarak, seyirciye görünen bir düş haline getirdik. Sahnenin sağ tarafında, oyunda ve Jon Fosse'nin belirttiği gibi pencere çerçevesini yerleştirdik. Bu pencere oyunda temel konu sayılan, KADIN ve ADAM karakterinin bekleyiş noktası olarak geçmektedir ve yüksek bir önem taşımaktadır. Sağ tarafta 3 dolabı yerleştirdik. Dolaplar ve içinde bulunan tabak ve bardaklar, KADIN karakterinin zaman geçirdiği ve eşyalarla bağlantı kurarak hayal dünyasına geçiş yaptığı en önemli bölümlerden biri sayılmaktadır. Günümüzün sallantılı ve temelsiz yaşayış tarzı ve sakat ilişkilerini, dekorda yansıtmak amaçlı, saydığımız kapı çerçeveleri, pencere ve duvarları kartonpiyer cinsinden ve misina yardımıyla tavandan asılı biçimde kullandık. Evin salonunu simgeleyen bu materyallerin hepsini gri rengine boyadık. Gri rengi ve yarattığı atmosfer aslında bu oyundaki soğukluk ve ilişkilerin etkisiz ve ruhsuz olduğunu simgelemektedir. Ayrıca, Fosse'nin evrensel konularını göstermek amaçlı ve oyunda da vasfı geçen kadın ve adamın evin farklı köşelerinde bulunan fotoğraflarını, değişik ırk ve inanç ve uyruklardan çiftlerin fotoğraflarını kullanarak sahnenin öyküsel 3 temel noktasında (pencere, koridor çerçevesi, dolaplar) ve dağınık bir biçimde tavandan ince lastiklerle asılı olarak kullandık.

Salon ve evi simgeleyen bu sterilize ve minimalist çerçevelerin dışında sahne aksesuarı kullanılan iki sandalyeli masa sol tarafta, koltuk sahnenin ortasında, arka tarafta kullanıldı. Orijinal sahne tasarımı, bu koltuk, masa ve sandalyeler de asılı olarak kullanılmalıydı.

Maalesef imkânlar ve yüksek bütçesi bu aşamada bizi engelledi. Aşağıda, oyunun 360 derece fotoğrafında ve diğer 2 fotoğrafta dekor ve sahne tasarımı net bir biçimde gösterilmektedir. Ayrıca tezin ikinci ekinde oyunun bütün fotoğrafları bulunmaktadır.



3-7 Kostüm Tasarımı

Kostüm tasarımında, Jon Fosse'nin temel konularının, gündelik eylemler ve yaşantılarından kaynaklı olduğu gibi, modern ve gündelik bir tarz seçerek ilerledik. Fosse'nin eserlerindeki öyküler daha çok günümüzdeki insanı muhatap alarak yaratılmıştır. Dolayısıyla kostüm tasarımında, hem modern gündelik ve hem postmodern özelliklerine yönelik seçim olanaklarında birini seçmemiz mümkündür.

Fakat oyunun temel hikaye konuları, aile, bozuk ilişkiler, kasvet, yalnızlık ve uzun süreli bekleyişler vs. olduğundan dolayı, günümüzdeki insana ve seyircimize dokunulur ve özdeşleşmesini sağlayan yöntemi seçmemiz daha mantıklıydı. Bu konuya dayanarak, modern-gündelik kostüm tasarımını seçtik.

Sahne tasarımında belirttiğimiz üzere, oyundaki 3 karakterin bulunduğu evin salonu için soğuk, etkisiz ve ruhsuz bir renk olarak, gri rengini kullandık. Belirsiz bir süre ortak yaşadıkları bu gri evde bulunan KADIN ve ADAM karakterleri için, bu griliği vurgulayan, siyah ve beyaz renklerinden oluşan gündelik kıyafetler seçtik. Ayrıca, bu iki karakterin yalnızlığı, unutulduğu ve uzun süre beklemekte olduklarını simgeleyen, eski siyah-beyaz fotoğraflardaki gibi bir görünüş yarattık. Kız karakteri dışarıdan bu öyküye dâhil olan genç bir nefes olarak, KADIN ve ADAM'a göre daha parlak, daha canlı ve daha renkli bir karakter sayılmaktadır. Başka bir deyişle, ADAM ve KADIN karakterlerinin uzun zamandan beri bulunduğu pozisyona yeni adım atmaktadır. Ayrıca kız hala cilve ve güzelliğini kullanmaktadır. Dolayısıyla kızın kostüm seçimi diğer iki karaktere göre daha gösterişli ve çekici bir tarzda yapıldı. Kostüm için herhangi bir üretim yapılmadı ve hepsi elimizde bulunan gündelik kıyafetlerimizden seçildi. Aşağıdak fotoğraflarda her 3 karakterin kostüm örneğini görmekteyiz.



3-8 Müzik

Jon Fosse, Norveçli bir yazar olarak tanımlanmaktadır. Her ne kadar oyunları evrensel olsa da, yeniden Norveç ve İskandinav bölgesinin gölgesi eserlerinin üzerinde yansımaktadır. “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyunu 3 sahneden oluşan bir oyundur ve postmodern yapısından dolayı oyun içinde ve her sahnede müzik ve efekt motifler kullanmaya gerek duymadık. Zira Fosse’nin şiirsel ve duraklamalarla dolu yazı tarzında bir tür müzikal kelimeler bulunmaktadır ve bu melodik dile ek olarak müziğin eşlik etmesini gereksiz kılmaktadır. Her sahne arasında ve bir sonraki sahneye giriş yapmadan önce yukarıda söylediğimiz İskandinav ve soğuk atmosferi yaratmak için, Nordik geleneksel ve kadınlara özgü, bir tür çağrı ve nida müziğini kullandık. İskandinav bölgesinde bulunan çoğu ülkenin kadınları, eski zamanlardan beri, dağlık bölgelerde sürüyü çağırmak amaçlı "Kulning" diye bilinen bu müzik biçimini kullanmaktadırlar. Ayrıca, bu geleneksel müzik üslubunun yardımıyla, oyunun temel öyküsü olan, kadının adamı bekleyişini ve sürekli onu temenni ederek, çağırmasını temsil etmeyi amaçladık.

3-9 Işık Tasarımı

“Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyun sahne uygulamasında bulunan incelikli ve postmodern özelliklere uyan en önemli tasarımlardan biri ışık tasarımıdır. Her sahne ve öyküye göre kullanılan, ayrıca postmodern faktörlere uyan ışık tasarımını açıklamak için oyun metninden örnekler vererek bu bölümü oluşturacağız. Genel olarak bu oyunda kullanılan ışıkları şöyle açıklayabiliriz.

1. Bölgesel ışıklar (Lokal); koltuk 1-2, giriş kapısı, mutfak kapısı, pencere, yemek masası 1-2, dolaplar (KADIN karakterinin çoğu sahnesi)
2. Yanılsama ve gerçeklikten uzak ışıklar; sahne önündeki rampa, sahne arkasındaki iki rampa (koridor ışığı ve kadının düş sahneleri)
3. Genel sahne ışığı (ikinci sahne KIZ ve ADAM salon sahnesi)
4. Postmodern kolaj ve paralel ışıkları (ikili paralel öyküler) (ikinci sahne KADIN salon ve KIZ- ADAM paralel girişi)

Yukarıda sıraladığımız ışıkları teker teker oyunda kullanıldığı sahnelerden örnek vererek açıklayacağız;

1. Sahne

Oyunun başından sonuna kadar en yaygın olan ışık kullanımı, bölgesel ışık (Lokal) türüdür. Neredeyse nadir bir veya iki sahne hariç, hemen hemen oyun sürecinde sahnede genel bir aydınlık görmemekteyiz. Bu ışığın kullanılma amacı, ilk başta oyunun parçalanmış ve bir tamamı olmadığı anlatı tarzını göstermektir. İkinci neden, postmodern

iki özelliğine uyum sağlayarak, hem postmodern kolaj kavramını hem de gerçeklikten uzak ilkesini ışık tasarımında da uygulamaktır. Ve ama üçüncü neden, oyundaki sahne direktiflerinde, ne mekânda, ne öykülerde ve ne zamanda bir bütün verilmemektedir. Dolayısıyla Lokal ışığı kullanarak sahnedeki görünmesi gereken ve aslında seyirciye gösterilmesi gereken bölgeleri aydınlattık. Buna dair örnek vermek istesek, birinci sahnede KADIN karakterinin yerde uzanarak bulunduğunu görmekteyiz ve sahnenin diğer bölgeleri tamamen karanlık olduğunu görmekteyiz. Giderek KADIN karakterinin mizansen hareketleriyle vardığı her noktanın Lokal ışığını kullanmaktayız.

Birinci sahnenin ilk sahnesinde ve kadının monologlarının eşliğinde sırayla, ilk yerdeki Ön Rampa, sonra Masa 1-2, Dolaplar ve yanılısama sahnenin başlangıcına kadar Koltuk ışıkları açılmaktadır. KADIN'ın hayali ADAM'la yüzleştiği sahneye kadar Lokal ışıklar açılıyor. Tam hayali sahnede ve kadının gerçeklikten uzaklaştığı anda tekrar Ön Rampa ve Arka rampalar açılmaktadır. Böylece gerçeklikten yanılısamaya geçişini ışıklarla yarattık. Yanılısama sahnesi bittikten sonra hemen Lokal ışığa geri dönmekteyiz. Bu sahnede ışık kullanımı Lokal olmasının yanı sıra "Follow" takip eden ışıklar da kullanılmaktadır. Aslında ışıklar karakterin odaklandığı ve geçtiği önemli noktaları vurgulamaktadır. Örneğin KADIN beklemekten söz edince ve pencereye doğru gidince pencerenin Işığı aydınlanıyor. Böylece postmodern kavramının görsellik özelliğini ışıkla aydınlattığımız karelerle (Sinmadaki gibi) vermekteyiz. Birinci sahnede ADAM karakterin gerçekten ve fiziki olarak sahneye yapıldığı girişten sonra, paralel ve kolaj Lokal ışıkları her iki karakter için kullanmaktayız. KADIN ve ADAM karakterinin ayrı olması ve kırık bağlarını her biri için kullanılan bireysel Lokal ışıkla vermekteyiz. Bu sahne boyunca bu iki karakter için asla ortak bir ışık kullanılmamaktadır. Hatta koltukta oturdukları bölgeler için Koltuk 1 ve 2 ışıkları ayrıca verilmektedir. Mizansene göre

geçtikleri her noktanın ışığı kapanmamaktadır. Bu süreç her iki karakterin farklı kapılardan çıkışına kadar devam etmektedir.

2. Sahne

Postmodern performans ve eserlerin kaçınılmaz yanı, tekrarlanan replik, aksiyon, müzik vs. özelliği, ışık tasarımında da geçerlidir. Birinci sahnede açıkladığımız üzere oyunun başlangıç ve giriş sahnesinde Lokal ışıkla başlamaktadır. Bu konu ikinci sahnede geçerlidir. Bu sahnenin başlangıç noktasında tekrar KADIN karakterin masadaki konumunu, Masa 1-2 Lokal ışıklarla aydınlatmaktayız. Tekrar kadının sahnedeki hareketlerini ve geçtiği odak noktalarını, o noktalarda bulunan Lokal ışıklar takip etmektedir. Yanan her bölgenin ışığı sönmeden durmaktadır. Bu bölgesel ışık eylemi aynen birinci sahnedeki gibi devam etmektedir.

İkinci sahnede ışık tasarımı birinci sahnedeki gibi devam etmektedir. Bu sahnede birinci ve ikinci görünmeyen en önemli değişim, ADAM ve KIZ karakterinin dışarıdan koridora girişiyle gerçekleşir. Kolaj ve paralel öyküler bölümünde incelediğimiz üzere bu girişlerde, tam bir paralel ve bağlantısız öykülerle karşılamaktayız. Dolayısıyla ADAM, KIZ ve KADIN karakterlerini aynı sahnede paralel ama bağlantısız bulunmalarını ışık tasarımında da yansıtmamız gerekiyordu. Ayrıca, bu eylemde postmodernizmin yanılsama ve gerçeklikten uzaklaşma özelliği de gerçekleşmektedir. Işık tasarımında hem yanılsama ve hem kolaj faktörlerini yansıtan tek yol, oyunda kullanılan Lokal ve yanılsama ışıklarını sırayla kullanmaktır. KIZ ve ADAM'ın koridorda geçen konuşmalarını KADIN için bir yanılsama olarak nitelendirerek, bu iki karakteri aydınlatan ortak ışığı Arka Rampa ışıklarla gerçekleştirdik. Eş zamanlı sahnede bulunan ve harekette olan KADIN için sırayla yanan Lokal ışıkları (konumuna bağlı) ve bulunduğu yanılsama durumu için de Ön Rampayı kullandık.

Bu sahnede ışık tasarımında yaratılan kolajı, karakterlerin replik sırasıyla yanan sönen ışıklarla temin ettik. Örneği, KIZ ve ADAM'ın repliklerinde koridorda Arka Rampa yanarken, salon ışığını tamamen kapatıyorduk ve hemen ardından KADIN replik söylerken Arka Rampa ışıkları kapatarak KADIN karakterinin bulunduğu konuma bağlı Lokal ışık kullandık;

(Arka Rampa ışığı yanar, salon ışığı kapanır,)

KIZ

Evet biraz korkuyorum

ADAM

Neden korkuyorsun

KIZ

Bilmiyorum.

(Arka Rampa ışığı kapanır, Ön Rampa ve kadeh Lokal ışığı yanar,)

KADIN

Bu kadehleri nadiren kullanırım

Her zaman değil

Benim muhteşem kadehlerim.

(Tekrar, Ön Rampa ve kadeh Lokal ışığı kapanır, Arka Rampa ışığı yanar,)

ADAM

Demek korkuyorsun

Duraklar; emin.

Neyse artık eve vardık

Adam mutlu.

Bunca yağmur soğuk ve saçmalıktan sonra

Eve girmek iyi oldu

Yağmur çok fena... (Oyun-ek:33)

KADIN karakterinin çıkışına dek bu yanan sönen ışıkla yaratılan oyun devam etmektedir. Işık tasarımı KIZ ve ADAM'ın sahneye adım atmasıyla tamamen Genel ışığa dönüşmektedir. Bu sahnede aynı zamanda Masa 1-2, Koltuk 1-2, Dolaplar ve Pencere ışıkları aynı zamanda sahneyi aydınlatmaktadır. Sadece yanılısama ışıkları olarak nitelendirdiğimiz ÖN ve Arka Rampa ışıkları kapalıdır. Böylece KIZ ve ADAM karakterlerinin öyküsünün gerçeklik yanını vurgulamayı amaçladık. İkinci sahnenin sonlarına doğru KADIN'ın tekrar mutfak kapısından salona girişiyle, bu kez sahnede

gerçekleşen bu buluşmanın gerçekliği ve böyle bir olayın gerçek olup olmaması söz konusudur. Dolayısıyla Ön Rampa, Lokal Koltuk 1-2 ve Pencere ışıklarını kullanarak, masada bulunan KIZ ve ADAM'ı dondurup, Masa1-2 ışıklarını kapıyoruz. KADIN'ın KIZ ve ADAM ile kurduğu ilk doğrudan replikten sonra ve KIZ'ın dolaba doğru gidişiyle, Dolaplar, Masa1-2 ve Arka Rampa da diğer yanılsama ışıklarına eklenmektedir.

Bu ışık birinci sahnenin sonunda da gerçekleşen ADAM ve KADIN karakterlerinin farklı kapılardan çıkışıyla devam etmektedir.

3. Sahne

Bu sahnede, birinci ve ikinci sahnelerin başlangıcı gibi, tekrarlanan Lokal ışık tasarımıyla başlamaktadır. KADIN'ın mizansenlerini takip eden Lokal ışık, bu kez ADAM'ın mutfak kapısından sahneye yapılan girişine kadar devam etmektedir. O girişle şimdiye kadar yanan, Masa1-2, Koltuk1-2 ve Dolapların ışığına giriş ve mutfak kapılarının ışığı da eklenmektedir.

İkilinin birbirini fark edişi ve pencereye yönelmeleriyle, pencerenin ışığı da yanar. Hayali KIZ karakterin koridordan duyulan sesiyle bu kez, Arka Rampa yanıp söner. Tamamen aydınlık vaziyette olan sahne, bu aşamadan sonra, ADAM'ın mutfak kapısından çıkışıyla tekrar kararır. Bu karanlığı kıran ve genelde kadının monologlarına eşlik eden, Lokal ışıkları devreye geçmektedir.

Üçüncü sahnenin sonuna kadar, tekrar Lokal ışıklar, KADIN'ın hareketlerini bölgesel bir biçimde takip etmektedir. Son repliklerde ve KADIN karakterinin çemberinin bitişiyle, postmodern performansların başa dönmek özelliğine göre tekrar, birinci sahnenin başındaki, Ön Rampa ışığına ve yarattığı yanılsama aydınlatmasına dönüş

yapmaktayız. Böylece ışık tasarımında da döngüsel yapı özelliğini vurgulamış olmaktadır.

Aynen ışık tasarımının titizliğini içeren, başka önemli başlığımız mizansen tasarımı sayılmaktadır. Bu tezin son başlığı olan oyunun mizansenlerinin temel algısını anlatarak, rejî bölümünü ve tezin inceleme kısmını kapatmış oluruz.

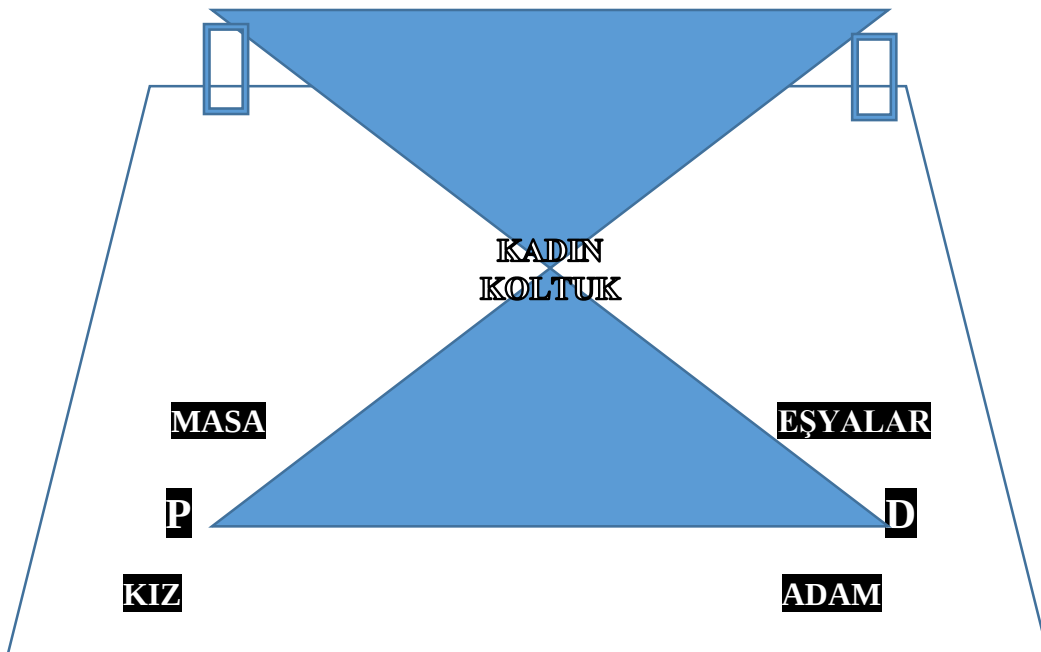
3-10 Mizansen

“Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız”oyunu, üç sahne ve üç karakterden oluşan postmodern bir oyun olarak sayılmaktadır.

Jon Fosse, oyunlarında İskandinav drama geleneğini takip ederek, aile ve ailenin bozuk ilişkilerini konu edinmektedir. Onun amacı, bu sorunları modern bir biçimde günümüz insanın gözünün önünde sergilemektedir. Postmodern dramının temelinde de bulunduğu gibi bir mesaj vermek peşinde değil sadece sorunları kolaj ve dolaylı bir biçimde ortaya koymaktadır. Bunun doğrultusunda modern insana hitapta bulunan postmodern kavramları ve üslubunu kullanmaktadır.

Tekrarlanan, sade ve gündelik tavırlardan yardım alarak olan biteni vurgulamaktadır. Bu oyunda da bozuk aile ilişkileriyle karşı karşıyayız. Bir kadın bir erkek ve bir genç kız ile oluşturan bir üçgen yaratmaktadır. Bu ilişki üçgeninden yola çıkarak, karakterlerin her üç sahnedeki hareketlerinin temelini sahnede yapılan üçgen bir biçimde kurduk. Ayrıca bu kapalı üçgen, daire olmayan ve tiz köşelerden oluşan bir çember yaratmaktadır. KADIN karakteri, bu üçgen çemberin uç ve tek noktasında mahsur kalmaktadır.

Çemberin duvarlarını kırıp dışarı çıkamayan ve sürekli üç duvarda yalnız olarak beklemektedir. Üçgenin diğer iki paralel köşesinde ADAM ve KIZ karakterleri bulunmaktadır. Bu algıya göre oyunun bütün mizansenleri bir üçgen çizgi üzerinde kuruludur. Üçgenin her ucunda KADIN karakterinin bekleyiş noktalarını konumlandırarak, tekrarlanan ve döngüsel hareketlerle oyunun bütün eylemlerini bu bölgede gerçekleştirdik. Tekli olan başköşemizde koltuk ve koridor hem KADIN'ın hem de ADAM'ın bireysel bir biçimde diğerini bekleme noktasıdır. Sol tarafta pencere ve sağ tarafta dolapların bulunduğu diğer iki paralel köşeler de aynı şekilde bu iki karakterin bekleyiş noktaları sayılmaktadır. Dolayısıyla çoğunlukla birinci sahnede hem ADAM ve hem de KADIN'ın mizansenleri bu üçgen üzerinde ve tekrarlanan hareketlerle gerçekleşmektedir. Ayrıca, bu üçgenin başköşesiyle oluşan başka bir üçgen bulunmaktadır. Yani sahnenin tam ortasında ve arkada bulunan koltuk, mutfak ve giriş kapısı ile başka ters bir üçgen yaratmaktadırlar. Bu ters üçgenin alt köşesinde bulunan tekli nokta, tekrar KADIN'ın ve diğer üst tarafta Bulunan diğer iki paralel köşesinde ADAM ve KIZ'ın öyküsü gerçekleşmektedir;



Yukarıda çizili olan şekilde mizansenlerin her replikte ve öykülere göre temelinin nasıl yapıldığını göstermekteyiz. Birinci sahnede KADIN öyküsünün baskın olduğu sahnede olan bu yeni alt üçgen çevresinde, ister ADAM ile paralel ister bireysel monologlar eşliğinde düzensiz tekrarlarla yapılmaktadır.

İkinci sahnenin başlarında aynı mizansenler bu kez farklı bir bekleyiş köşesinden, masadan yapılmaktadır. Bu sahnenin devamında ADAM ve KIZ karakterlerinin üst üçgene girişiyle, iki öykünün paralel devam etmesini görmekteyiz. Bu sahnede ADAM ve KIZ'ın mizansenleri KADIN'ın mutfak kapısından yapılan çıkışına kadar sade ışık eşliğinde koridorda oluşturan sabit ve birbirinden farklı tablolarla yapılmaktadır. Aynı zamanda KADIN kendi öyküsünün üçgeninde birinci sahnedeki gibi tekrarlanan döngüsel mizansenlerine devam etmektedir. KADIN karakterinin çıkışıyla ilk kez KIZ ve ADAM'ı, KADIN öyküsünde görmekteyiz. Artık bu iki karakter KADIN'ın üçgen çerçevesinde bulunarak, repliklere göre mizansenlerini örümcek ağına esir düşmüş vaziyette tasarlandığı gibi yerine getirmektedirler. KADIN'ın mutfak kapısından kendi üçgenine ve güç noktası sayılan koltuğa geçişinden sonra, mizansenlerin tasarımı daha çok KADIN tarafından bir kovalama biçimi ve diğer iki karakter için kendi öyküsel üçgenlerine kaçış eylemine dönüşmektedir. İkinci sahnenin sonunda ve karakterlerin sahnede sabit duruşlarında bile bu üçgen tablosunu yaratmaya çalıştık;



Üçüncü ve son sahnesinde, tekrar birinci ve ikinci sahnelerdeki gibi, KADIN'ın kendi öz öyküsel hikâyesinin üçgen çemberinde, döngüsel mizansenlerini devam ettirdiğini görmekteyiz. ADAM, mutfak kapısından salona girdikten sonra bu sahnenin çoğu yerinde kadının, adamın mizansenlerini takip etmesini sağladık. Bu oyunda da çoğu postmodern eserlerde bulunduğu gibi öykü sıralı bir dizgeye sahip değil. Dolayısıyla sanki Fosse bu oyunda, hikâyeyi sondan başa doğru karışık bir üslupla anlatmaktadır. Üçüncü sahneyi öykünün başı farz ederek, KADIN ve ADAM karakterlerini birbirine yakın konumlarda hareket ettirmemiz gerekiyordu.

Bu konuyu repliklerde bulunan sakinlik ve anlamsal derinlikte de fark edebiliriz. ADAM'ın döngüsünü tamamlayıp, tekrar mutfak kapısından yaptığı çıkışından sonra, KADIN karakterinin bütün mizansenlerinin hepsi her sahnenin başlangıç sahnesinde olduğu gibi devam etmektedir. Burada postmodern döngüsel yapılar özelliğini vurgulayarak, üçüncü sahnenin bitişindeki mizansenleri, birinci sahnenin başlangıç noktasıyla aynı tasarladık.

Reji bölümünü ve oyunun uygulama aşamasıyla alakalı bölümü bu şekilde sonlandırmış olduk. Sonuç bölümünde postmodern eserlerin günümüzdeki insanı etkileyip etkilemediğini, önemini ve uygulanmasını tartışarak bu tezin son noktasını koyacağız.

Sonuç

Postmodern insan, Nietzsche'nin üstün insanı gibi hikâyeler anlatmaktadır. O, bilinçli bir biçimde bu anlatıya devam etmektedir. Böyle bir insan, artık efsaneleri gerçeklik ve mantık gibi kavramların arkasına saklamak zorunda değil.

Postmodernistlerin akla karşı saldırısı, bir şer ve kötülük kaynağı olarak, yeni nesil tarafından mükemmel bir şekilde anlaşılmaktadır. Çağdaş insan, asrımızda yayılan felaketler, savaş, kıtlık, duygu ve insani hislerin çöküşü, toplumsal kriz ve tezatların hepsini, modern akımın mutlak bir biçimde dünyaya dayatmaya çalıştığı, rasyonel akıl ve kültürün sonucu olduğunu, kabullenmektedir.

Postmodern ideoloji, soğuk savaşın bitmesi, nükleer savaş tehlikesinin ortadan kalkması, düşüncenin göreceli refahı, idealizmin sona ermesi, çeşitli fanatizmin ve mutlaklığın yok olmasıyla bağlantılıdır. Ayrıca gündelik yaşama estetik kazandırarak yerel düşüncenin gerçekleşmesine fırsat tanımaktadır. Postmodern bir dünyada, artık milli savunma hazırlıklarına, siyasi ve politik teoriler üretmeye, dünyayı değiştiren ve kutsal amaçları yerine getiren o yüce devrimlere gerek kalmaz. Zira böyle bir dünyada savaşların gerçekleşme tehlikesi ortadan kalkmıştır ve artık herkes gündelik hayata uyum sağlamaktadır. Postmodern düşünürlerden biri bu dünyayı şöyle açıklar: “Yeni ideolojiler zarif ve hassastır. Bu ideolojiler çağdaş insanı sevgi ve hayırseverliğe teşvik ederek, bencillikten sakınmaktadır.

Postmodern ideolojinin odaklandığı temel konular; insan hakları, siyasi muhalifleri desteklemek, ırkçılık karşıtı, nükleer silah üretimi karşıtı ve çevre korumacı hareketlerdir. Bu ideoloji doğrultusunda hareket eden nesil, şimdiden bütün amaçladığı hedeflerde başarılıdır. Artık her şeye sahip olarak, gönül rahatlığıyla toplumsal dayanışma ve birliğini ilan etmektedir.

Bu nesil ne toplumsal sınıflandırmanın sefaletini ve ne de burjuvazinin lanetini taşımaktadır. Postmodern ideoloji, soğuk savaşların sona ermesi, nükleer silahların üretilmemesi ve en azından gelişmiş ülkelerde bir tür refahın ortaya çıkmasından gayrı bir şey değildir. En önemlisi insanların en doğal hakkı sayılan, yaşamaya hoşgörülü bir bakış açısı sağlayarak, sürekli sorunlara çözüm bulma arayışında olmalarını engellemektedir. Postmodern ideolojinin yarattığı bu bakış açısı sonucunda ve savaşların sona ermesiyle, dünyanın aniden yok olacağı düşüncesi de bir balon misali patlayarak ortadan kalkmaktadır.

Belki de, postmodernizmin gündeme getirdiği en önemli mesele, toplumsal birlik açısından, bireyin merkezi bir noktada konumlanmasıdır.

Postmodernitenin bireysellik için, eşit politik ve toplumsal haklar temelinde tanımladığı durum, bu kavramın ileriye sürdüğü önemli bir adım niteliğindedir. Ancak bu gelişme uğruna ödenmesi gereken bedel, insani duyguları, bakış açılarını, inançları, istek ve tercihlerin önemli bir kısmını göz ardı etmektir.

Postmodern eserlerin en iyi özellikleri, belirsizlik, ironi, çoklu semboller, esprili ve geleneklerden kopmayı sağlayan çeşitlilik ve dağınıklığıdır. Dolayısıyla insana özgürlük ve eşitlik haklarını kazandırmak çabasında olan postmodernizm ve tarih boyu insan haklarını talep etmekte ve tanıtmakta öncü sayılan tiyatrunun birleşmesi, ortak bir amaç doğrultusunda artı güç sayılmaktadır. Artık, asırlar boyunca mantık ve akıl kalıplarla çerçevelenmiş insan zihnini, postmodern ilkeleri kullanarak arındırmak, tiyatrunun temel görevlerinden biri sayılmaktadır.

Postmodern kavramı bir tür dayanışma yöntemidir ve bu dayanışmayı topluma aktaran en güvenli yol, hiçbir zaman kurallara boyun eğmeyen ve herhangi bir sistemin kölesi olmayan, tiyatrodur. Günümüzde, postmodern kavramını doğru tanımlayan ve özelliklerini eserlerinde kullanarak, yeni nesillere aktaran yazar ve özellikle oyun yazarlarının sayısı azdır. Dolayısıyla bu çalışmanın kapsamında, bir tiyatro talebesi olarak

tanıdığım ve uluslararası tiyatro camiasında bıraktığı etkisini araştırarak, postmoderniteyi doğru yorumladığına inandığım Jon Fosse’yi tanıtmayı amaçladım.

Jon Fosse, eserlerinde çağdaş insanın içinde bulunduğu bunalımları postmodern kavramını ele alarak bir ayna misali karşısında tutmaktadır.

Fosse, modern ve klasik yazarlar gibi herhangi bir sistemin savunduğu kalıplara hizmet vererek, belirli çözümler üretmiyor. Tam tersi, gündelik konuları eserlerine konu ederek, kaybettiğimiz kimlik, değerler ve aşktan söz etmektedir. Yol göstermek yerine sorunu sergileyip, muhatabının bireysel algısını çalıştırarak, ona mahsur kaldığı tuzağı tanıtlamaktadır.

Postmodern kavramı, tiyatronun görevi ve Jon Fosse’nin eserlerine yansıyan amaç aynıdır. Fosse, insanın içinde ve bilinçaltına yerleşen ama onları öğrenip, tanımak istemediği konuları yazmaktadır. İçimizdeki endişe ve kalıplaşmış düşünceleri anlatmaktadır. Fosse, soğuk ve çıplak bir dille çağdaş insanın, yalnızlığı ve sorunlarını postmodern üslupları kullanarak, vurgulamaktadır.

Bu çalışmanın sahne uygulama bölümünde çevrilen ve ele alınan “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununda, Fosse, modern insanın ailevi sorunlarını ve sevmeyi, sevilmeyi bile düzgün bir şekilde beceremediğini, postmodern bir tablo gibi sergilemektedir. Onun, titizlikle yarattığı bu tabloyu rejî metotlarıyla daha da belirginleştirerek sahnelemeyi ekip arkadaşlarımla planladık. Artık bu amaçta ne kadar başarılı ve nasıl bir algı yarattığımızı postmodern yöntemin uyguladığı gibi, seyircilerin bireysel algısına bırakacağız.

Ayrıca yukarıda bahsi geçen oyunun Türkçe çevirisi ekte bulunmaktadır. Fosse’yi daha iyi tanımak ve incelemek için elimizde yeterli sayıda kaynak kitap bulunmamaktadır.

Dolayısıyla onu ve üslubunu doğru algılamak için en iyi yöntem eserlerini okumaktır. Maalesef Türkiye’de Norveç diline hâkim olan çevirmenlerin sayısının az olması ve olanların da oyun çevirisiyle ilgilenmemesi yüzünden bu konuda büyük bir hüsrân

yaşamaktayız. Umarım bu çalışma bütün eksiklikleriyle, postmodern tiyatro ve eserlerine meraklı olan başka öğrenci arkadaşlarıma daha incelikli araştırmalar için yol gösterir. Bu bölümü Fosse'nin oyun metninin ilk sayfasında yer alan Dante'den eklediği bir cümleyle bitireceğim;

**“Ben ölemedim ama yaşamadım da,
Eğer zerre anlayışın olsa, her ikisinden nasıl özgürce feragat edebileceğini
düşünürdün.” (Oyun-ek: 1)**

Dante



KAYNAKÇA

Kitaplar

Apignancy, R. , (2006). Postmodernizm, Çeviren: Fatemeh Jalili Saadat, Üçüncü Baskı.

Butler, Ch. , (2010). Postmodernizm Üzerine Çok Kısa Bir Giriş, Çeviren Mohammad Azimi, İran.

Doltaş, D. ,(2003). Postmodernizm ve Eleştirisi / Tartışmalar – Uygulamalar, İstanbul, İnkılap Kitabevi.

Hovald, M Pal, B. , (1999). Mortensen Recifes de Coral Noruegueses e processos no fundo do mar, Norway.

Jenks, Ch. , (2009). postmodernizm nedir? Çeviren Farhad Mortazai, Birinci Baskı, Tahran, Marandiz Yayınları.

Fosse, J. , (2004). Plays Four, Translated by: Munizer, L. Oberon Books, London.

Fosse, J. , (2005). “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” Oyun, Çeviren: Mohammad Hamed, Nila yayın evi, Tehran.

Marker, Frederick. J. - Lone Marker, (1991). Ibsen's Lively Art: A Performance Study of the Major Plays, Cambridge.

N Powell, J. , (2006). Yeni başlayanlar için postmodernizm, Çeviren: Hossein Ali Nozari, Üçüncü Baskı, Tahran.

Nozari, H. A. , (2009) Postmodernite ve Postmodernizm, Üçüncü Baskı, 2009, Tahran, Nakşi cihan Yayınlar.

Nozeri, H. , (2009). Postmodernite ve Postmodernizm / Tartışmalar – Uygulamalar –Tanımlar, İran.

Rossiné, H. (2000). Brennpunkt teater, ARK Bokhandel, Oslo, Norway.

Theil, A. , (2001). Encyclopedia Astronautica, Revited 2016. Austria, Wien.

Ubersfeld. A. , (1999). Reading Theater(Toronto Studies), France.

Whitmore, J. ,(2007). Postmodern Tiyatro Yönetmenliği, Çeviri Samad Chini
forushan, Tahran, Tiyatro Yayıncılığı. The scaecrown

Sjavik, J. , (2006), Historical Dictionary of Scandinavian Literatuar and Theater,
The scaecrow Press, Inc. Lahman, Maryland. Press, Inc.

Makaleler

Akman, İ. , (2017). The Analysis Of Bilge Karasu's Works In The Context Of
Postmodern Space And Time, Turkish studies, Turkey-Ankara

Cameron Sunde, S. , (2007). Silence and Space, New Drama of Jon Fosse, Paj-
aJournal of Performance and Art.

Korynta K.A. , (2012), A Comparative Study of Selected Plays by Jon Fosse and
Henrik Ibsen: Affinity, Affect, and the Altering of Aura, University of Wachington,
Scandinavian Studies

Sidiropoulou, A. , (2010) "Henrik Ibsen's and Jon Fosse's Mental landscapes:
Myth, Allegory and Symbolism in The Lady from the Sea and Someone is Going to
Come." Norwegian Institute At Athens Tsamı Karatasou 5, Gr-117 42, Athens, Greece.

Somuncuoğlu Özot, G. , (2014), Postmodern Roman: Kurgu, Dil ve Kişiler
Kadrosu, Turkish studies, Turkey-Ankara

Stehlíková, K. , (2006), Language Used in Drama at the End of the Twentieth
Century, Muni, Brno.

Öz, M. , (2018) İhsan Oktay Anar'da Postmodern Bir Tercih Olarak Dilin, Yazım
Kurallarına Aykırı Kullanımı, Dergi Park.

Web siteler

https://www.researchgate.net/publication/318839930_Postmodern_Mekan_ve_Zaman_Ekseninde_Bilge_Karasu'nun_Eserlerinin_Analizi

https://www.academia.edu/6445512/Silence_and_Space_The_New_Drama_of_Jon_Fosse<https://dergipark.org.tr/en/pub/humanitas>

<https://philpapers.org/rec/SOMPRK>

https://books.google.com.tr/books/about/A_Comparative_Study_of_Selected_Plays

<https://is.muni.cz/th/ud8t4/?lang=en>

<https://norwinst2.w.uib.no/files/2016/10/Invitasjon-Forelesning-ved-Avra-Sidiropoulou.pdf>

Selenay, Aysen, Modern Ibsen, Jon Fosse ve “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” Oyununun Çeviri ve Sahne Uygulaması, Yüksek Lisans Tezi, Danışman: Doç. Dr. A. Kadir Çevik, 251 s.

Özet

Bu araştırmada odak noktamız, dünyaca tanınmış ve oyunları uluslararası sahnelerde defalarca oynanan Norveçli çağdaş oyun yazarı, Jon Fosse’yi, Türk Tiyatrosuna kazandırmaktır. Bu doğrultuda, adı geçen yazarın, yazım tarzı ve üslubunu tanıtarak, eserlerine hâkim olan ve sadece ona özgü ilkeleri ve Fosse’yi, modern Ibsen lakabına erdiren nedenleri araştırdık. Ayrıca bu yazarın net bilinen üslubu sayılan ve eserlerinde uygulanan postmodernizm kavramının özelliklerini açıklayarak, dramaturji bölümünde, Fosse’nin ilk oyun deneyimi sayılan “Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız” oyununda inceledik. Bu aşamayı yerine getirebilmek için, oyunu Türkçeye çevirerek yukarıda bahsi geçen özellikleri eserde adım adım örneklerle inceledik. Çalışmanın sonunda da oyunun sahne uygulamasının reji incelemesini açıklayarak bu araştırmayı günümüz insanının postmodern eserleri ne kadar okuyup izlemeye ihtiyacı olduğunu ortaya koyarak çalışmayı sonuçlandırdık.

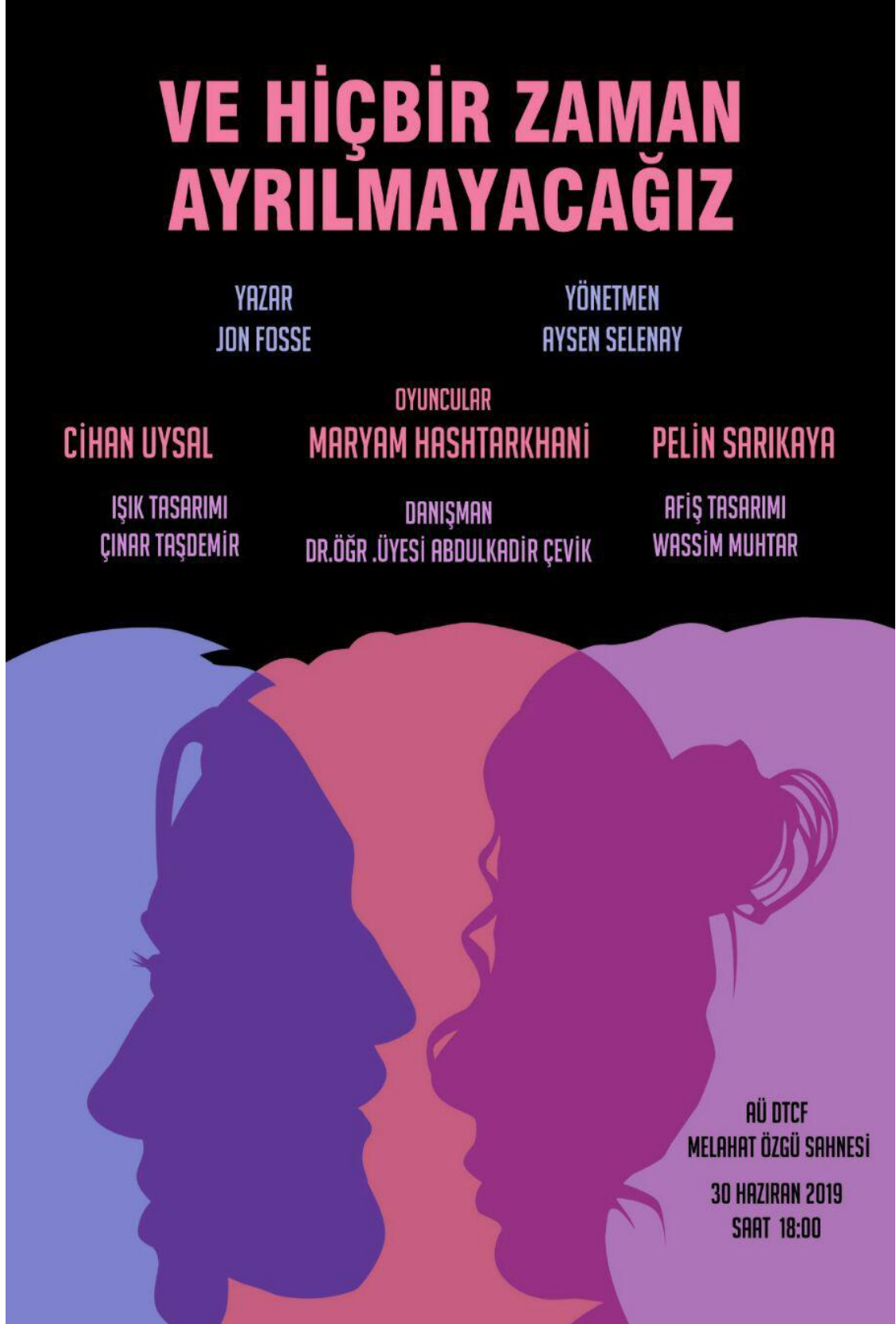
Anahtar kelimeler: JonFosse, ModernIbsen, Postmodern

Selenay, Aysen, Jon Fosse, The Modern Ibsen and “And We’ll Never Be Parted” Play’s Translation and Stage Performance, Master’s Thesis, Advisor: Assoc. Prof. Dr. A. Kadir Çevik, 251p.

Abstract

In this study, our focal point is reintroducing a worldwide known Norwegian contemporary screenplay writer Jon Fosse to Turkish Theatre, whose plays are staged on international stages repeatedly. In this respect, by introducing this aforementioned author’s genre and style, we researched the unique characteristics that dominated his works and the reasons that led him to gain the nickname “Modern Ibsen”. We also explained the characteristics of postmodernism, which is considered to be the clearest known style of this author that applied in his Works and in dramaturgy section, we studied postmodernism in Fosse’s first play experience “And We Will Never Leave. In order to carry out this section, we translated the play into Turkish and examined the above-mentioned characteristics step by step in the play with examples. At the end of the study, we explained the implementation of the stage direction of the play and concluded this study by revealing how much today’s people need to read and experience postmodern Works.

Keywords: JonFosse, ModernIbsen, Postmodern



EK-2

**Ve Hiçbir Zaman Ayrılmayacağız
(And We'll Never Be Parted)
(Og aldri skal vi skiljast)**



**“Ben ölemedim ama yaşamadım da,
Eğer zerre anlayışın olsa, her ikisinden nasıl özgürce feragat edebileceğini
düşünürdün.” (Oyun-ek: 1)**

Dante

Karakterler

KADIN

ERKEK

KIZ

Karanlık. Kadın güler. Kısık ses ile. Daha yüksek. Daha yavaş. Sahne giderek aydınlanır. Kadın, yaklaşık kırk yaşlarında, kadın sol koluna dayanarak koltukta oturmakta. Kadın güler. Birden gülmeyi keser. Kadın kafasını kaldırıp etrafa bakar. Kadın tavana, sonra yere bakar. Kadın yeniden gülmeye başlar. Bu kez kısa gülüşler. Kadın oturarak sadece yere göz diker

KADIN

Kadın kararlı bir biçimde kalkar,

Hayır

Kadın hızla salonun solunda bulunan pencereye doğru ilerler. Kadın camın kenarında durarak dışarıya bakar. Duraklar.

Hayır olamaz

Kadın dönerek salona bakar. Kadın bir süre etrafa göz gezdirir. Kadın tekrar gülmeye başlar. Kadın gülerek kafasını sallar. Kadın salonda yürümeye başlar.

Hayır. Artık buna bir son vermem gerekiyor

Böyle olamaz

Böyle olmasına herhangi bir neden yok

Kadın sinirli.

Hayır, bir neden yok

Hiçbir neden yok

Kadın susar. Donar. Kadın bir kaç saniye yere bakar, sonra kafasını kaldırıp tavana bakar. Kadın uzun uzun tavandaki ışığa bakar. Sonra gözlerini kapar. Kadın başı önde, hareketsiz durur. Sonra gözleri kapalıyken sanki kendine gülümser ve uzun bir süre böyle kalır. Kadın iç çekerek derin bir nefes alır.

Herhangi bir neden yok

Duygulanarak.

Aptallık Tamamen aptallık

Kadın biraz sinirli.

Her şey yolunda

Umutsuz.

Böyle olamaz

Ben bu değilim

Hiç kimse de böyle değil

Kadın asabi bir tavırla, harfleri vurgulayarak,

Hiçbir şey böyle değil

Duraklar. Dalar.

Ben de böyle değilim.

Kadın sinirli. Vurgulayarak.

Hiç kimse böyle değil

Kadın ritmik bir şekilde.

Çünkü kimse böyle değil

Kadın çok yüksek ses ile,

Hiç kimse değil

Ben de

Kadın susar. Kadın koltuğa doğru gidip bacaklarını açarak koltuğun tam ortasında oturur. Uzun bir suskunluk. Sonra kibar bir ton ile,

Her şey yolunda

Kadın dobra bir ton ile,

Her şey benim Ben her şeyim ve diğerleri olmadan hiçim

Kadın kısaca güler

Sanki düşünüyorum

Kadın sinirli.

Ben hiç düşünmüyorum

Kadın daha da sinirli

Düşündüysem bana lanet olsun

Düşünenler de aslında düşünmüyor

Ne kadar da akıllıyım ben

Kadın iki eli ile saçlarını avuçlar.

Sanırım ben gerçekten zekiyim

Güçlüyüm ve yalnız değilim

Ben olgun güçlü ve güzelim

Kadın tekrar ayağa kalkar ve salonda yürümeye başlar.

Rahatça yalnızlığa alışabilirim

Ama yalnız değilim

Hiçbir zaman yalnız değildim ve hep yalnızdım

Her zaman ve hiçbir zaman

Kadın umutsuzca

Ama bir şeyler yapmam gerekiyor

Böyle boş gezemem

Bir şeyler yapmam gerekiyor

Kadın sağ tarafta, salon kapısının yanındaki dolaba gider. Kapağını açar. Dolabın sol tarafında şarap şişesi ve bardak vardır. Kadın alır. Kadın şişeye baka kalır. Kadın şişeyi ve bardağı yerine koyar. Kadın dolabı kapatır. Duraklar. Kadın yeniden yürümeye başlar. Kadın yeniden duraklar. Kadın sinirli.

Her şey yolunda

Her şey çok mükemmel

Kadın donarak, kapıya bakar. Kadın kısık sesle

Her şey yolunda

Her şey iyi ve mükemmel

İşte şimdi kesinlikle eve gelmeli

Kadın saatine bakar

Geç kaldı

Kadın yeniden yürümeye başlar.

Neden gelmiyor

Hiçbir zaman bu kadar geç kalmazdı

Geç kalınca arayıp haber verirdi

Artık gelmesi gerekiyor

Onu niye bekliyorum ki

Şimdi gelecek zaten

Şimdiye kadar gelmesi gerekiyordu

Neden gelmiyor

Bir şeyler yapmalıyım

Kadın pencereye doğru gider. Yerleşir, dışarıya göz diker. Kadın duraklar. Kadın gözlerini ayırmadan konuşur.

Artık gelmesi gerekiyor

Kadın dönüp kapıya bakar.

Neden gelmiyor

Kadın kendisini yatıştırarak.

Sadece biraz geç kaldı

Artık gelecek

Daha önce de geç kalmıştı

Bu kadar geç kalması normal

Endişeye gerek yok

Yani olabilir

Ama sonunda hep bana gelir

Hatta her an gelebilir

Kadın bekler, kulak kabartır.

Bir şey mi duydum

Kadın duraklar. Kısa, güler.

Artık gelmeyecek

Gitti. Hiçbir zaman geri dönmeyecek

Sanki ölmüş, kaybolmuş

Kadın koltuğa doğru gider. Koltuğun sol köşesinde oturup, bir yastık alır ve kucaklar.

Hayır

Artık gelmeyecek

Biliyorum. Artık hiç gelemeyecek. Gitti

Kadın yastığı bağrına bastırarak, yeniden kapıya doğru bakar.

Neyse boş ver

Kadın mırıldanır.

Gelmeye istek duymayacak

Kadın mırıldanarak, yastığı bağrına bastırır.

Artık gelmesi gerekiyor

Eve gelmesi gerekiyor

Gelecek. Birazdan gelecek

Kadın hakaret ederek.

Güçlüyüm Olgunum Güzelim

Bu yüzden gelmesi gerekiyor

Çünkü ben çok olgunum

Çok güçlüyüm Çok güzelim

Tam da bu yüzden gelecek

Hemen şimdi gelsin

Gelmeli Kızının yanına gelsin

Gelsin Gelsin Gelmeli

Kızının yanına gelsin

Gelsin Gelsin

Şimdi kızının yanına gelmesi gerekiyor

Gel

Kadın kendi lafını keser. Kadın bakışlarını tavanda gezdirir. Dinler. Sonra yere bakar. Sonra da koltuğun boş tarafına bakar. Kadın yastığı bir köşeye bırakır. Kadın yüzünde kocaman bir gülümseme ile.

Sen buradaydın

Seni görmedim

Sensin

Sensin ve ben seni görmedim

Nasıl burada oturup da seni görmedim

Buradasın

İyi misin

Kadın vurgulayarak.

Bana cevap ver

Haydi söyle

İyi misin

İşte buradasın

Haydi cevap ver

Bugün her şey yolunda mıydı

Kadın orada olmayan adama gayet yumuşak ve şefkatli davranır.

Cevap ver Söylemeyecek misin

Cevap vermeyince içim daralıyor

Bana cevap vermen gerekiyor

Eve bana döndüğün için mutlu değil misin

Kadın içtenlikle.

Ben seni

Yavaş yavaş kadının ses tonu mırıldanmaya dönüşür.

Bekliyordum

Kadın hafif misilleme ederek, mırıldanır

Bu kadar Olgun

Bu kadar güçlü ve bu kadar güzel olmama rağmen seni bekliyordum

Hem de çok

Kadın abartarak, mırıldanır.

Sanırım beni görüyorsun

Ne kadar Olgun, güçlü ve güzel olduğumu da görüyorsun

Görmüyor musun

Cevap ver bana görmüyor musun

Her şey yolunda mıydı

Kadın göğsüne derin bir nefes alarak, güler

Ne kadar sevimli olduğumu görmüyor musun

Kadın vurgulayarak.

Sevimli olduğumu

Kadın göğsünü kabartır.

Çünkü ben çok sevimliyim

Kadın oturur bedenini koltuğun öbür yanında oturan hayâli adama doğru çeker. Kadın sırtını koltuğa yaslar. Kadın başını adamın göğsüne yaslıyormuşçasına bir hareket yaparak hayali adama gülümser, Kadın bacaklarını koltuğa uzatır.

Her şey yolunda

Kadın abartarak.

Sanırım sen kızını özledin

Kızın çok sevimlidir değil mi ve sen onu özledin

Delice özlediğinden eminim

Kadın elini uzatıp sanki adamın yanağını okşar. Gülümser.

Benim iyi adamım

Seni çok özledim

Kadın şikâyetçi bir tavrıla.

Seni ne kadar özlediğimi iyi biliyorsun

Uzun zamandır yoktun.

Kadın mırıldanır.

Uzun zamandır yoktun

Benim iyi adamım

Haydi, kızına gel

Kadın sanki sıkıca adamın bacaklarına sarılır. Kadın mırıldanarak ve şikâyetçi.

Neden bu kadar geciktin

Seni çok bekledim

Bu kadar geç kalmamalısın

Geç kalırsan araya bilirsin

Bana cevap versene

Bana bir şeyler söyle

Bana cevap vermelisin

Cevap vermeyecek misin

Kadın kalkar, oturur. Kadın dolabın üzerindeki telefona bakar. Kadın duraklar. Kadın sanki yanında oturmakta olan adama bakar. Kadın adama gülümser. Sonra endişeli ve korkmuş gözlerle adama bakar.

Gitmen mi gerekiyor

Hayır Gitme

Gitmemelisin

Beni bırakmamalısın

Kızının yanında kalman gerekiyor

Tamam mı

Artık delilik yapmayacağım

Artık şikâyet etmeyeceğim

Benim yanımda kalmalısın

Gitmemelisin

Kızınla beraber olman gerekiyor

Kadın şakacı bir tavırla.

Sen de benim ne kadar olgun ve güçlü olduğumu biliyorsun

Benim ne kadar güzel olduğumu da biliyorsun

Kadın yeniden şikâyetçi ve alaycı bir tavırla.

Ama bana neden bu kadar geciktiğini söyler misin

Kadın elini uzatır, sanki erkeğin omuzuna koyup onu kendine doğru çeker

Gel Yanıma gel

Yeter

Bu kadar delilik yapma

Artık kızının yanındasın

Burada olman gerekmiyor muydu

Kadın yavaş yavaş mırıldanmaya başlar

Sonsuza dek benim yanımda kalacaksın

Kadın elini adamın karnına koyar, hareket ederek sanki ona sarılmak ister. Kadın hayalî adamı sarsar

Beni terk etme

Kızını hiçbir zaman terk etme

Senin burada olman gerekiyor

Kızının yanında

Hiçbir zaman onu terk etme

Kadın ellerini adamdan çekip dizlerine koyar. Kadın endişeli ve korkmuş bir tavırla.

Hayır buna bir son vermem gerekiyor

Kadın salon kapısına doğru bakar. Dinler. Kalkar. Kadın hala kapıya bakar. Kadın aniden gülmeye başlar. Kadın duraklar. Kadın yere bakar ve sonra karşıya göz diker.

Olan biten buydu

Böyle olması gerekiyordu

Böylece gitmesi gerekiyordu

Ben bir şey yapmadım

Hiç

Ben hiçbir şey yapmadım

Bu yüzden gelmesi gerekiyor

Biliyorum artık gelmesi gerekiyor

Onu bekleyeceğim

Bekliyorum ve bekleyeceğim

Çünkü o gitti, kayboldu ve artık hiçbir zaman dönmeyecek

Kadın yeniden güler. Kadın başını sallar. Kadın koltuğa doğru gider sol tarafta, köşede oturur. Kadın sırtını koltuğun koluna yaslar. Kadın bacaklarını koltuğun üstüne çeker. Kadın yeniden yastığı alıp bağrına bastırır.

Ne kadar da iyi bir adamdı

Kadın yastığı daha sıkı bağrına bastırır.

İyiymiş Şefkatliymiş Sakindi

Kavgacı değildi

Hiçbir zaman sert davranmadı

Muhteşemdi

Kadın, giderek sesi mırıldanmaya dönüşür.

Sakindi İyiymiş

Sakin ve iyiymiş

Kadın mırıldanarak.

Çok sakin

Çok iyi

Hemen şimdi eve gelmesi gerekiyor

Kadın dudaklarını yastığa dayar. Duraklar. Kadın tavana bakar

Onu, iyi tanıyorum

Artık gelmesi gerekiyor

Bunca yıldan sonra birbirimizi tanıdık

Kadın adamı kucaklamış gibi, yastığı göğsünün üzerine hareket ettiriyor.

Adamım

Benim sevimli ve iyi adamım iyi mi

Benim oğlum iyi mi

Kadın mırıldanarak.

Bebeğimizin uykusu mu geliyor

Uyu Haydi uyu

Kadın mırıldanarak hayali adamı kucağında sarsar.

Ses gürültü olmasın

Her kes sussun

Her yer sessiz olsun

Her şey sakın olsun

Çünkü bebişimin uykusu geliyor

Bey efendi şimdi uyumak istiyor

Uyu bebeğim

Aşkın yanında uyu uyu

Uyu Uyu, Sadece uyu

Kadın mırıldanmayı keser. Kadın yastığı bir köşeye bırakır. Kalkıp, yürür. Kadın yere bakar. Kadın bir kaç saniye donarak yere bakar. Sonra yukarıya bakar. Sonra tam olarak nereden geldiği belli olmayan ayak seslerini duyar. Kadın kapıya bakar. Kadın mutfağa doğru bakar. Kadın sol taraftaki odaya bakar. Sağ taraftaki odaya bakar. Kadın kendi kendine güler. Kendisi ile eşit yaşta, üzerinde yağmurluk olan ve yağmurdan ıslanmış dağınık saçlı bir erkek mutfağın kapısını açıp içeri girer. Adam sanki kadını görmüyor gibi, salonun ortasına doğru yürür. Adam bir anda salonun ortasında durur. Adam saçlarını düzeltir sonra kadına bakar. Adam gülümser.

ADAM

Evet

KADIN

Sen misin Sonunda evdesin

Kadın kollarını açıp hızlıca adama doğru ilerler onu kucaklar bağrına bastırır. Adam sadece durur.

Sen gerçekten burada mısın

Kadın adamı sıkıca koçaklar.

Çok geç kaldın

Kadın adamı bırakıp, elini tutar. Kadın adama bakar. Adam sabit, ıslak saçlarını kurutmaya çalışır. Diğer eli ile düzeltir. Kadın kucaklamayı keser Durakla.

Neden bu kadar geciktin

Şikayetçi bir tavırla.

Çok bekledim seni

Arayıp haber verebilirdin

ADAM

Adam kadına gülümser.

Ama geldim artık

Buradayım

KADIN

Evet Şimdi buradasın

Kadın kelimeleri vurgulayarak.

Şimdi gerçekten buradasın

Şimdi buradasın

Kadın adama doğru gidip onu tekrar kucaklar ve bağrına bastırır.

Evet

Şimdi buradasın

Şimdi gerçekten buradasın

Burada

Kadın adamın yanağından öper. Adam onu kucaklar, havaya kaldırır ve tekrar yere koyar.

ADAM

Evet yeniden buradayım

Seninle kalacağım.

Birbirlerinden uzaklaşırlar. Kadın adama bakar. Sonra Pencereye doğru gider. Kadın durup dışarıya bakar. Duraklar.

KADIN

Kadın salona doğru döner.

Böyle bırakıp gidemez

Geri dönmesi gerekiyor

Her şeyi bırakıp da gidemez

Kadın adama bakar. Adamın durduğunu görür. Adam yeniden saçlarını kurutmaya çalışır ve düzeltir. Sonra adam gidip koltuğun sağ tarafına oturur. Kadın ayakta durarak adama bakar. Kadın tereddütlü.

Artık gelmesi gerekiyor

Beni terk etmeye hakkı yok

Onu özleyeceğim

Hayır

Özlemeyeceğim

Hiç kimseyi özlemeyeceğim

Ben olgunum

Güçlüyüm Güzelim Ama onun beni bırakıp gitmeye hakkı yok

O benim kocamdır Kocam

Beni terk edemez.

Kadın yürüyüp koltuğun boş tarafına oturur. Kadın kolunu koltuğun koluna dayar. Duraklar.

Neredeyse gelmesi gerekiyor

Geleceğini biliyorum

Nerde kaldıysa artık gelecek

Kadının sesi giderek mırıldanmaya dönüşür.

Hemen şimdi gelmesi gerekir

Evet

Biliyorum şimdi gelecek

Mırıldanır. Kendine güvenerek.

Çünkü ben olgunum ve o benim kocam

Hemen şimdi gelmesi gerekiyor

Şimdi eşinin yanına gelmesi gerekiyor

ADAM

Adam vurgulayarak ve yavaş tonda konuşuyor. Karşıya bakar.

Çok zor bir gündü

KADIN

Artık gelmesi gerekiyor

Eşinin yanına gelmesi gerekiyor

ADAM

Biraz yorgunum

KADIN

Artık gelmesi gerekiyor

ADAM

Uzun ve yorucu bir gündü

KADIN

Kadın birden fark ederek, sevinçli bir tavırla adama bakar.

Evet

Çok uzundu ve uzaktaydın

Sonunda evdesin

ADAM

Çok işim vardı

KADIN

Hızlı.

Ama yeniden evdesin

Sonunda evdesin artık

ADAM

Yavaş tonda. Hala karşıya bakar.

Ya sen

Sen ne yaptın

Günün nasıl geçti

Kadın oturduğu köşeden adama yaklaşıp elini adamın omuzuna koyar.

KADIN

Adama bakar.

Seni özledim

Seninle birlikte evde olmayı özlemişim

Sen hep gidip uzun süre kayboluyorsun

Hep geç geliyorsun

Ama artık evdesin

Sonunda evdesin

ADAM

Beni bu kadar beklememen gerekir

KADIN

Böyle söyleme

Seni beklemiyordum zaten

Ben sadece buradaydım

Başka hiçbir yerde olmak istemedim

ADAM

Fakat

KADIN

Kadın adamı kendisine doğru çeker.

Fakat ben istemedim

Ama bak yanımdasın

ADAM

Yorgun ve açım

KADIN

Anladım

ADAM

Çok uzun ve yorucu bir gündü

KADIN

Sıradan bir gündü

ADAM

Eminim bütün günler böyledir

Hepsi

KADIN

Artık gidip yatabiliriz

İyi gelecek. İkimiz aynı yatakta

Yan yana

Sen ve ben

Yatakta yatacağız

Sen ve ben

Biz bize

ADAM

Adam kafasını sallar.

Evet

Bütün günler böyledir.

KADIN

Bütün günler hep birbirine benzer

Eminim farklı deęil

Her gn sen ve ben

Her gece

Bizden bařka kimse yok

Adam kafasını sallar. Kadın koltukta uzanır. Bařını adamın dizine koyar. Kadın adama bakar.

ADAM

Adam yavař tonda. Karřıya bakar.

Fakat ben yorgunum

KADIN

Sonunda evdesin

Kadın adama nce glmser. Sonra endiřeli ve korkulu.

Beni asla terk etmemelisin

Kadın korkulu.

Neden hiřbir zaman gelmiyor

Ve ben onu bekliyorum

Kararlı.

Bu bekleyiře bir son vermem gerekiyor

Ben olgunum gçlym ve gzelim

Evet

Bir son vermem gerekiyor

Kadın koltukta oturur. Oturarak karřıya bakar. Duraklar.

Bu bekleyiře kesin bir son vermem gerekiyor

Artık gelmeyecek. Gitti

Tıpkı lmř gibi

Kadın duraklar. Kadın odanın drt yanına bakar. Kadın glmser.

Benim muhteřem bir yalnızlıęım var

Kadın kalkar.

Benim eřyalarım var

Benim mkemmел şeylerim

Hepsi benimle birlikte

Kadın pencereye doęru gider. Kadın pencere pervazından bir fotoęraf alıp ayakta ona bakar. Duraklar. Kadın fotoęrafı yerine koyar, dolaba doęru gider, durup dolabın

üzerindeki fotoğraflara bakar, onlara çeki düzen verir, fotoğrafların bir tanesini alıp uzun uzun bakar.

Ne kadar çok şeyim var

Eşyalarım

Yaşaya bileceğim şeyler

Mobilyalarım

Fotoğraflarım

Ben bu şeylerin varlığı ile var oluyorum

Benim günlerim var

Her sabah uyandığım ve şeylerim ile beraber zaman geçirdiğim günlerim

Bendim gecelerim var

Yorgun olduğumda kendi yatağında uyuyabileceğim gecelerim

Çok iyi tanıdığım yatağım

Kendimi iyi hissettiğim

Kadın bağırır gibi.

Benim kendi yatağım

Huzur bulduğum

Kadın titiz ve sorgulayarak.

Aslında kim mutlu ki

Bazen çok özlüyorum

Ama sürekli değil

Hemen hemen hep buradayım

Şeylerimle beraberim

Kadın gülümser.

Ben de onlar gibiyim

Ben de onlara karıştım

Ben de onlar gibi

Yalnız

Tıpkı onlar gibi

Fakat ben onlardan üstünüm

Çünkü onların arasında bağ kuran benim

Ben bir aracıyım

Kadın gülümser, bağırarak.

Ben bir bağcığım

Daha yavaş.

Ve yalnızım

Çünkü artık o dönmeyecek

Bilmiyorum

Kadın giderek mırıldanmaya başlar.

Nerede olduğunu bilmiyorum

Sadece gittiğini biliyorum

Sanırım bundan fazla beklememem gerekiyor

Kadın mırıldanarak, şikayetçi.

Ve ben olgunum

Güçlüyüm

Güzelim

Bundan başka bir şey bilmiyorum

Hep olgun

Güçlü ve güzelim

Bundan başka bir şey bilmiyorum

Kararlı.

Artık beklemeyeceğim

Ben yalnızım ve hep yalnız kalacağım

Benim muhteşem yalnızlığım

Yalnızlığım ve şeylerim ile hoşnudur

ADAM

Yorgun.

Sanki bugün hiç bitmeyecekmiş gibi

KADIN

Bu bekleyişe bir son vermem gerekiyor

Artık o asla dönmeyecek

Yok olmuş kaybolmuş

Sonsuza dek

Bu yüzden artık daha fazla beklemeyeceğim

Onu bekleyemem

Yaşayamam

Ölemem bile

Ne diyorum ben

Ben iyiyim

Şeylerim ile mutluyum

Benim sade ve hiç değişmeyen şeylerim

Hep yanımda olan şeylerim

Benim iyi şeylerim

Ben olmasam bunlar anlamsız kalır

Daha yüksek.

Ben bir bağcığım

Bunların arasında bağ kuran

Duraklar.

Ama o gitti

Sanki öldü

Sanki şeylerim de ölmüş

Belki de diri olan ve bana anlam kazandıran eşyalarımıdır

Aralarında kurduğum bağa da anlam kazandırıyorlar

Kadın şaşkın ve utanarak.

Çünkü ben bir bağım

Bir bağcık

Duraklar. Kadın pencereye doğru gider. Dışarıya bakar. Sonra da telefona doğru döner.

Ve hiçbir zaman aramaz

Belki de böyle daha iyidir

Ben de hiçbir zaman arayamam

Benim sadece burada bulunmam gerekiyor

Ama bu yalnızlığı seviyorum ve böylece mutluyum

ADAM

Kadına bakar.

Gel buraya

Gel yanımda otur

KADIN

Kadın karşıya bakar.

Sanki gecikti

İnatçı bir tavırla.

Ama ben mutluyum

ADAM

Adam karşıya göz dikerek.

Ben sadece yorgunum

KADIN

Kadın adama bakar. Hafif Mutlu.

Bu sen misin

Sen buradasın

Eski günler gibi yeniden buradasın

Buradasın ve ben de gelmeni iple çekiyorum

Burada durup kapı, duvar ve ıvır zıvırlar ile konuşarak bir anda senin de burada olduğunu görüyorum

Sen burada benim yanımdasın

Kadın hızla adama doğru hareket eder.

Bu sensin

Sen buradaydın ve ben habersizdim

Neredeydin

Bu sen misin

Benim adamım

Kadın adamın dizine oturur. Boynuna sarılıp, yanağından öper.

Ama buradasın ve ben daha iyisini bulmaya gittiğini düşünüyordum

Öldüğünü sandım

Ama buradasın

Kadın mutlu, yüzünü adamın yüzüne bastırır.

Ama buradasın.

Kadın oturarak kendini geri çeker. Şaşırarak adama bakar. Duraklar. Korkulu.

O zaman neden beni terk ettiğini sandım

Hâlbuki buradasın

Senin öldüğünü sandım

Ama buradasın

Saçmalamak yeter artık

Kadın elini adamın omuzundan alıp, adamın gerçek olup olmadığını denemek için ona dokunmaya başlar. Duraklar. Kadın salonun dört yanına bakar. Aniden.

Artık gelmesi gerekiyor

Kadın duraklar. Sonra da kararlı bir tavırla.

Hayır

Gelmemeli

Kendi başıma yalnız kalmam gerekiyor

Ben yalnızım ve yalnız kalacağım

Doğru olan da bu, başka türlü olamaz

Kadın duraklar. Sonra adama bakar.

Mutlaka çok acıktın

Kadın kalkıp yürümeye başlar. Kadın adama bakar; hoş görüşlü.

Yemeği hazırladım

Sanırım sen çok acıktın

Yemek yiyip şarap içeriz

Yiyelim mi

Senin acıktığına ve yemeğin çoktan beri hazır olduğuna göre başlaya biliriz

Sen de acıktın

Haydi acıktığını söyle

Gidip yemeği getiriyim mi

Kadın adama bakar. Onun onayını bekler. Sonunda adam teyit eder.

O zaman gidiyorum sonunda yemek yiyebiliriz

Çünkü senin yorgun olduğunun farkındayım

Kesin çok acıktın

Kadın merakla adama bakar.

Çok mu acıktın

Adam kafasını sallar.

Yemeği getirebilirim.

ADAM

Biraz daha yanımda otur.

KADIN

Kadın alaycı bir tavırla.

Yoksa yalnızlıktan korkuyor musun

Adam kafasını sallar.

Kötü bir şey mi oldu

Adam kafasını sallar. Kadın gidip adamın yanında oturur. Kadın adamı kucaklar. Endişeli.

Bir şey mi oldu

ADAM

Adam kısık sesle. Karşıya doğru.

Hayır

Hiçbir şey olmadı

Sadece biraz yorgunum

Yorgun ve açım

Duraklar.

Yemek yiyebilir miyiz

KADIN

Yemek yeğince iyileşeceksin.

ADAM

Doğru

Kadın kalkar. Yürümeye başlar. Kadın durup kapıya bakar. Kapıya göz diker. Sonra da kapıya doğru gider.

KADIN

Kadın umutsuz.

Artık gelmesi gerekiyor

Ben nahif bir kadını ve tek başıma yapamam

Ben çok küçüğüm

Duraklar. Kadın diz çöker. Karşıya bakar. Kadın diz üstünde emekleyerek kendi çevresinde yuvarlanır. Kendine gelir.

Ben Olgun ve üçlüyüm

Ben güzelim

Tek başıma her şeyi hallederim

Bunu her kes yapabilir

Biz olgunuz

Biz güçlüyüz

Biz güzeliz

Kadın yavaş yavaş mırıldanmaya başlar.

Ben olgun ve güçlü ve güzelim

Her şeyi tek başıma haleden bilirim

Her kes bunu yapabilir
Bütün dünya böyle yönetiliyor
Biz olgun ve olağan üstüyüz

Kadın mırıldanmaya başlar.

Ve acayip güçlüyüz

Kadın mırıldanır.

Biz güçlüyüz

Biz acayip güçlüyüz

Ben yapa yalnızım

Kadın duraklar. Kapıya bakar.

Neden gelmiyor

Kadın yere oturup birini kucaklar gibi, yere kapanır.

Şimdi gerçekten buna bir son vermem gerekiyor

Böyle olamaz

O gitti. Sanki ölüp yok olmuş

Kadın kızgın.

Artık geri dönmeyecek

Kadın telefona bakar.

Belki de arar

Kadın umutsuzlukla kafasını sallar.

Hayır

Yeter artık

Bitirmem gerekiyor

Asla geri gelmeyecek

Sonsuza dek gitti ve kesin gelmeyecek

Kadın yere bakar. Oturarak, yere göz diker. Kadın ağlar.

Artık gelmesi gerekiyor

Kadın kafasını sallar. Duraklar.

Böylece kaybolamaz

Hep yanımdaydı ama artık yok

Gözleri çok güzeldi

Saçları dağınıktı

Kadın kendi kendine güler. Kadın salonun dört köşesine bakar. Kadın koltukta oturmuş olan adamı görür.

Artık neredeyse gelecek

Kadın kızgınca bağırır.

Hemen şimdi gelmesi gerekiyor

Gel

Gelmen gerekiyor

Gelsene

Kadın kızgın.

Lanet olası gelsene

Kadın birkaç kez derin nefes alır. Kadın gülmeye başlar. Başını sallar. Kalkıp koltuğun üzerinde uzanır. Kadın kafasını koltuğun koluna koyar. Adam koltuğun öbür tarafında oturmuş. Kadın uzanarak tavana göz diker.

Hemen şimdi gelecek

Böyle kaybolamaz

Kesinlikle böyle bırakıp gidemez

Yavaş yavaş gelmesi gerekiyor

Hep buradaydı ve ben sürekli onu özledim

ADAM

Adam yavaş ve vurgulayarak. Karşıya bakar.

Uzun ve yorucu bir gündü

Kadın koltukta oturup mutlulukla adama bakar.

KADIN

Kadın yeni bir coşku ve heyecan ile.

Aç mısın

Adam kafasını sallar.

Gidip yemeği getiriyim mi

Adam yeniden kafasını sallar. Kadın kalkıp yürümeye başlar.

Biraz yemek yemem gerekiyor

Ama yalnız yemeği sevmem

O da yok

Sanki ölüp ve yok olmuş

Ama bir şeyler yemem gerekiyor

Kadın ayakta donar. Kadın bir şey hatırlamış gibi.

Masayı iki kişilik kurabilirim

Belki de geldi, kim bilir

İki kişilik bir masa kuracağım

Er ya da ge geleceęinden eminim

Kadın mutfak kapısına bakar. Kararlı.

Gelecek

İki kişilik masayı kurduktan sonra kesinlikle gelecek

Kadın dolaba doğru gider, dolabın üstündeki fotoęrafa bakar. Kadın pencereye doğru gider. Pervazdaki fotoęrafı alıp, bakar.

Ben de kendi eşyama sahibim

Benim güzel eşyam

Kadın fotoęrafı Pervaza bırakır. Kadın mutfaęa doğru gider. Kadın çıkıp kapıyı ardından kapatır. Işık gitgide azalır. Karanlık.



İKİ

Karanlık. Giderek sahne aydınlanır ve daha da aydın olur. Kadın durarak, koltuğun önünde duran yuvarlak masaya bakar. Masa iki kişilik olarak kurulmuştur. Kadın masaya yaklaşır ve üzerindeki eşyanın yerini değiştirir. Kadın biraz uzaklaşıp masadaki eşyaya göz atar.

KADIN

Her şey hazır

Masa da güzel oldu

Çin porselenlerim benim en iyi antika takımım

Hafif mutlu.

Çok uzun zamandan beri benim olan

Ve eminim onlarla en güzel bir biçimde kurdum

Kadın masaya doğru gider. Tabaklardan birini alır. Bakar.

Bu harika bir takım

Ve bu takımla ne kadar çok yedik

Ve bunlar çok güzel

Olağan üstü güzel

Ve bunlar

Susar. Kadın tabağı masadaki yerine koyar. Masaya biraz çeki düzen verir. Kadın geri çekilerek, durur ve masanın düzenine bakar.

Ve yemek hazır

Şarap da masada

Mucizevi ve güzel bir şarap

Duraklar.

İyi bir şarap

Ve o bu şarabı çok sever

Kadın duraklar.

Hemen şimdi gelmesi gerekiyor

Kararlı.

Biliyorum

Hemen şimdi yetişecek

Kadın tekrar masaya doğru ilerler. Kadın masada duran şarap şişesini alır, üzerindeki etikete bakar.

Bu şarabı bayıldığını biliyorum

Sırf bu yüzden şimdi hemen yetişecek

Kadın kendi kendine gülümser.

Şarap hakkında konuşur görünmeyi çok severdi

Kadın mırıldanarak.

Ve bunu kim istemez ki

Fakat o bu şarabı çok severdi

Harika bir şarap derdi o

O her zaman bu mükemmel bir şarap derdi

Ve bu şarap aslında da böyledir

Bence de böyle

Ki bütün şaraplar iyidir

Kadın şarap şişesine bakar.

Ama ben şimdi bunun tadına bakamam

Kadın şarap şişesini masadan aldığı yere koyar.

O gelmeden bunun tadına bakamam

Onun gelene kadar beklemeliyim

Ve o şimdi, geldi gelecek

Yemeği hazırladım

O geleceğini söylediği için

Olması gereken de bu

Ve o da şimdi, neredeyse gelecek

Bu kesin

Yemekler hazır şimdi

Şarap da açılmış

Şimdi onun hemen gelmesi gerekiyor

Kadın gülmeye başlar. Hoşnutlukla.

Fakat gelmiyor

Ben yalnızım

Duraklar. Hüzünlü.

O gitti

Sanki ölmüş

Yok olmuş

Gelmeyecek

Şaşırarak.

O zaman ben neden masayı iki kişilik kurdum

Duraklar. Kadın durarak, bir süre masadaki eşyalara bakar. Kararlı.

Ama ben çok acıktım

Ben çok yalnızım

Şikâyetçi.

Yalnız yemeği hiç sevmiyorum

Kadın sanki bir şey hatırlar.

Biz hep birlikte yerdik

Kadın sinirli.

Hemen şimdi gelmesi gerekiyor

Öfkeli.

Neden gelmiyor

Açım.

Artık yemek zorundayım

Kadın masaya gider, sandalyeye oturur. Kadın şarap şişesini alır. Kendisine şarap biraz koymak ister, ama vazgeçip, şişeyi tekrar yerine koyar.

Hayır

Beklemeliyim

Hemen şimdi gelecek

Eminim artık gelecek

Hemen gelmesi gerekiyor

Gelmeli

Kadın sandalyeden kalkar. Kadın pencereye doğru ilerler. Durur ve dışarıya bakar. Bir süre öylece durur. Sonra salona doğru ilerler. Kadın durup, etrafı dinlemeye koyulur. Kadın telefona bakar. Kadın telefona doğru ilerler, ahizeyi alır, Ahizeyi kulağında tutar. Kısıt bir sesle.

Orada mısın

Duraklar.

Haydi cevap ver

Daha yüksek.

Cevap versene

Kadın kısacık güler. Kafasını sallar.

Bana cevap veremeyecek misin

Duraklar. Tepki verir.

İstemiyorsun

Peki ama neden

İçten.

Bana mutlaka ses vermelisin

Mutlaka

Hafif kızgın.

Sen hiçbir zaman bana cevap vermiyorsun

Kadın ahizeyi kulağından alır karnına dayar, bastırır. Kadın düm düz karşıya bakarak.

Bir kerecik bile arayamaz mısın

Ben buradayım

Kadın tekrar ahizeyi karnının üzerinde dayar ve gezdirir.

Buradayım

Sana çok özel bir şarabımız olduğunu söyleye bilirim

O şarap bende

Senin o çok sevdiğin şarap

Ben de buradayım

O Çin porselenlerimiz de burada

Bunları ne kadar çok sevdiğini iyi bilirim

Ben çok yalnızım.

Duraklar. Kadın bir an toparlanıp ironik bir tavır ile.

Ben olgunum

Güçlüyüm ve güzelim

Olgun ve güçlüyüm

Çok Olgun

Çok güçlü ve güzelim

Kadın yeniden ahizeyi alıp kulağında tutar. Bir süre dikkatlice dinler. titrek bir ses ile .

Orada mısın

Bir şey söyleyecek misin

Gittin ve öldün mü yoksa

Duraklar.

O zaman bana cevap ver

Bana bir cevap vermen gerekiyor

Duraklar.

Veremiyor musun

Kadın ahizeyi yerine koyar. Salona doğru yürür. Bir süre durur, tekrar masaya bakar.

Yalnız olmama rağmen

Masa çok güzel oldu

Yalnız olduğumu bile bile

Masayı neden iki kişilik kurdum

Tabı ki benim kurduğum masa ancak bu kadar güzel olur

Keyifsiz.

Bu yaptıklarım da ne

Niye böyle oldum

Böyle olmamalıyım

Duraklar; kararlı.

Hayır

Yemek yemem gerekiyor

Duraklar.

Bu böyle sürmez

Bir şey yapmam lazım

Kadın tekrar güler.

Bir şey yapmam lazım

Duraklar.

Ben yalnızım

Yalnız yemem gerekiyor

O gitti

Sanki ölmüş

Geri de kalan benim

Yalnız

Kadın yapmacık bir tavır ile.

Ben yalnızlığımdan memnunum

Kapının ardından ayak sesi gelir. Kadın koridor kapısına bakar.

Belki de o geliyor

Duraklar. Sesleri dinler.

Şimdi gelemez

Ama biri geliyor

Belki de bu gelen o

O mu geliyor

Onun gelmesini istemiyorum

Kızgın

Gelmemeli

Benim yalnız kalmam gerekiyor

Yalnız kalmak istiyorum

Ben yalnız iken iyiyim

Belki de hep yalnız kalmam gerekiyor

Gelmemeli

Hiç kimse gelmesin

Burada şeylerim ile kalmak istiyorum

Ben yalnız kalmak istiyorum

Koridordan bir genç kadın ve bir erkek sesi duyuluyor. Kadın soru dolu gözler ile koridor kapısına bakar.

Onun sesi miydi

Kadın hafif mutlukla.

Şüphesiz onun sesiydi

Belki de sonunda geliyor

Masayı iki kişilik kurdum ve o geliyor

Geleceğini biliyordum

Geliyor

Kadın salon kapısına doğru yaklaşır. Durur, kapıya bakar, dinler.

KIZ

Kız korkulu ve endişeli bir ses ile(koridordan).

Sonunda eve vardık

Kız duraklar. Biraz daha rahat halde.

Yağmur Çok fena

ADAM

Çok sert yağıyor

KADIN

Kadın gülümser.

Evet bu onun sesi

Şimdi girdi girecek

Geleceğini biliyordum

Bu yüzden masayı iki kişilik kurdum

Kadın masaya doğru ilerler. Masadaki eşyalara dokunur. Kadın tabaklardan birini a , bakar.

Masa hazır

Şarabı da açtım

Her şey hazır

İki kişilik bir masa kurdum ve o şimdi geliyor

Kadın tabağı masaya koyar. Şarap kadehlerinden birini alır. Durur ve kadehe bakar.

Kadın heyecan ve coşku ile.

En iyi kadehlerimi masaya koydum

Antika ve güzel kadehlerim

KIZ

Biraz korkuyorum

KADIN

Kadın hala ayakta, hayranlık ile kadehe bakar.

Olağan üstü kadehler

Kadın titizlikle kadehi masaya koyar. Yürür. Durup salon kapısını bakar.

Muteşem kadehler

KIZ

Bilmiyorum ama biraz korkuyorumuyorum

KADIN

Tereddütlü.

Burada kalamam

Onu bir daha görmek istemiyorum

Ben yalnızım

Ve yalnız kalacağım

Kadın döner ve masanın düzenine bakar. Sonra mutfak kapısına doğru bakar.

Neden bu güzelim kadehlerimi, masaya koydum

Olağanüstü güzel kadehlerim

ADAM

Korkuyor musun

KADIN

Olağanüstü güzel kadehlerim

KIZ

Evet biraz korkuyorum

ADAM

Neden korkuyorsun

KIZ

Bilmiyorum.

KADIN

Bu kadehleri nadiren kullanırım

Her zaman değil

Benim muhteşem kadehlerim.

ADAM

Demek korkuyorsun

Duraklar; emin.

Neyse artık eve vardık

Adam mutlu.

Bunca yağmur soğuk ve saçmalıktan sonra

Eve girmek iyi oldu

Yağmur çok fena

KADIN

Kadın kapıya bakar.

Burada kalamam

Artık onu görmek istemiyorum

Yalnız kalmak istiyorum.

Yalnızım.

KIZ

Biraz korkuyorum

ADAM

Korkmana gerek yok

KADIN

Kadın birkaç adım atar. Kadın hala salon kapısına bakmaktadır.

Onu bir daha görmek istemiyorum

KIZ

Neden içeri girmiyoruz

ADAM

Girebiliriz

KADIN

Kadın döner, pencereye doğru bakar.

Ben yalnızım

Yalnız kalmalıyım

Şeylerimle ile yalnız kalmak istiyorum

Kadın pencereye doğru gider. Pervazdan bir fotoğraf alır, kısa bir süre bakar.

KIZ

Kız korkulu ve endişeli.

Artık yemek yememiz gerekiyor

ADAM

Evet

Biraz yemek ve şarap

KIZ

Evet biraz şarap

KADIN

Fotoğraf kadının hala elindedir. Masaya doğru döner, gülümser.

Artık gelmesi gerekiyor

Kadın mırıldanarak.

Hemen şimdi gelmesi gerekiyor

Böyle bırakıp gidemez

Kadın alay ederek.

Artık aşkına gelmesi gerekiyor

KIZ

Neden öyle duruyorsunuz

Duraklar.

Öyle orada durma

Duraklar.

Sonunda baş başa kaldığımız için mutlu olman gerekiyor

Baş başayız

Sen ve ben

Duraklar.

Bana dokun

Bir öpücük ver

Beni öpmek istemiyor musun

Beni sallamıyorsun

Öpmek istemiyor musun

Duraklar.

ADAM

Peki

KADIN

Kadın fotoğrafa bakar.

Ben iyiyim.

ADAM

Peki.

Duraklar.

KADIN

Kadın salon kapısına bakar. Gülümser.

Artık gelmesi gerekiyor

Başka seçeneği yok

Gelmesi gerekiyor

Masayı iki kişilik kurdum

Hemen şimdi gelmesi gerekiyor

KIZ

İyi ki eve vardık.

ADAM

Eve soğuk ve berbat bir gündü

KIZ

Montumu buraya asabilir miyim

ADAM

Tabı ki

KIZ

Sen de montunu benimkinin yanına asmak ister misin

Güzel kahve rengi montunu

Yağmurdan ıslanmış ve ağırlaşmış

ADAM

Montumu senin güzel ve siyah montunun yanına as

KADIN

Kadın hala salon kapısına bakmaktadır.

Artık gelmesi gerekiyor

Daha fazla kendi başıma kalamam

Yapamam

Başka yerde olmam gerekiyor

Kendi kendime değil

Başka insanların olduğu yerde olmam gerekiyor

Kadın fotoğrafı pervaza koyar. Masaya doğru ilerler. Masadaki eşyalara bakar.

Masayı iki kişilik kurdum

Artık yemek yememiz gerekiyor

Sanırım acıktım

Şarabı da açtım

Her şey hazır

Masaya en güzel kadehlerimi koydum

Olağanüstü güzel kadehlerimi

Çok az kullandığım kadehlerimi

Durup masadakilere dikkat ile bakar.

KIZ

İçeri girelim mi

ADAM

Evet girelim

KADIN

Ve en güzel tabaklarım

Hep bu tabaklarla yeriz

Kadın gülümser.

Benim güzel tabaklarım ve muhteşem kadehlerim

KIZ

Neyi bekliyoruz

ADAM

Beklemiyoruz ki

KIZ

İçeri girelim o zaman

ADAM

Biraz bekle

Kadın bir kaç adım atar sonra durup salon kapısına bakar.

KIZ

Gel öpeyim seni

Duraklar.

Bana sarılmak istemiyor musun

KADIN

Kadın durarak kapıya bakar.

Şimdi gelecek ve artık yemek yiyeceğiz

Yemeği hazırladım

Şarabı da açtım

Masa da hazır ve bu muhteşem antika kadehler ile göz kamaştırıyor

Kendimle kala kaldım

Muhteşem kadehlerim

Ben ve eşyalarım

Çok fazla şeyim yok fakat şeyler bana ait

Kadın güler.

Ben bir bağcığım

Kadın kısa duraklar.

Şimdi yemek yiyeceğiz

Geleceğini biliyorum ve sonunda yemek yiyeceğiz

Gidip yemeği getirmem gerekiyor

Yemek zamanı geldi

Bu yüzden hemen şimdi gelecek

Kadın pencere kenarından geçip mutfığa doğru gider. Geçince pervazdaki fotoğrafın yerini değiştirir. Duraklar.

KIZ

Montlarımız çok iyi görünüyor

ADAM

Evet öyle

İki mont yan yana

Güzel görünüyor

Biri siyah Biri kahve

Kadın mutfağın kapısını açıp, dışarı çıkar ve kapıyı ardından kapatır.

KIZ

İçeri girmeyecek miyiz

Neden böyle koridorda bekliyoruz

ADAM

Başka bir yere gidelim mi

KIZ

Neden

ADAM

Bilmiyorum

KIZ

Yoksa sen de mi korkmuyorsun

Ben hala korkuyorum

Duraklar.

Ama içeri gireceğiz

Kapı açılır, adam içeri girer. Sade bir gömlek ve pantolon giymiş. Adam kaç adım ilerler. Adam durup başını sallayarak, ıslak saçlarını kurutmaya çalışır. Parmakları ile saçlarına çeki düzen verir. Durarak saçları ile uğraşır. Odaya göz atar.

ADAM

Adam salon kapısına doğru döner.

Girmeyecek misin

KIZ

Böyle içeri giremem

ADAM

Saçmalama

İçeri gir

Adam masaya bakar. Adam masaya doğru iler. Adam şarap şişesini alıp etiketine bakar. Adam yeniden salon kapısına doğru döner.

Masa hazır

Şarap da açılmış

Duraklar.

Girmeyecek misin

Adam önce mutfağın kapısına, sonra yeniden Salon kapısına bakar. adam kızın içeri girdiğini görür. Kız yaklaşık 20 yaşlarında, uzun ıslak saçlar ile görünür. salon kapısını kapatır. Adam yeniden mutfak kapısına bakar. Kız adama bakar.

KIZ

Bu da ne

ADAM

Adam, kıza bakar.

Ne, ne

KIZ

Kız korkulu ve endişeli.

Masa kurulmuş ve hazır

Adam onaylar. Kız biraz daha korkarak.

Neden masa hazır

ADAM

Doğru

Kurulmuş ve hazır

Kız adama bakar kafasını sallar. Sonra gidip koltuğun ortasında oturur. Duraklar.

KIZ

Anlayamıyorum

Gerçekten korkuyorum

Kız duraklar. Yalvararak adama bakar.

Yanıma gelmez misin

Adam kıza bakar, sonra da elindeki şarap şişesine bakar.

Gelsene

ADAM

Adam küstahça.

Senin yanına gelmez miyim

Seni gidi siyah montlu kız

Kız

Adama bakar.

Siyah montlu kız mı

Kız masadaki eşyalara bakar.

Masayı da kurmuşsun

Kız duygulu, ama hala korkulu ve endişeli.

Şarabı bile unutmamışsın

ADAM

Ve sen de muhtemelen her zamanki gibi açsın

KIZ

Sen değil misin

Adam kafasını sallar.

Böyle masayı hazırlamış da

Nasıl aç değilsin

Senin neyin var

Kız duraklar.

Yemek yemeyecek misin

ADAM

Elbette yiyeceğim.

Duraklar, adam şişeyi masaya koyar.

KIZ

Kız küstahça.

Sen her zaman yalnızsın

Kimse sana âşık olamaz

Adam durur, özenle hazırlanmış masaya bakar. Kız, kalkar, salona doğru ilerler. Gerinir,

Kız salona göz gezdirir. Kız sonra pencereye doğru ilerler, durur, pencereden dışarı bakar. Sonra, adama doğru döner.

Ben kurt gibi acıktım

Duraklar. Kız daha yüksek sesle.

Sana diyorum

Ben acıktım

Adam donarak özenle hazırlanmış masaya baka kalır. Kız duraklar.

Mutlu mu değilsin

Hayır mutlu değilsin

Sen hiçbir zaman mutlu olmadın

Orada öyle durup güya masaya bakıyorsun

Kız adama doğru gider.

Üzülme ben seninleyim

O kadar da kötü değilim

Göreceksin

Kız güler.

Ben iyiyim

Kız kolları ile adama sıkıca sarılır.

Üzülme artık

Kız adamı bırakır, ama adamın gözleri halen masadadır. Kız üzülerek adama bakar.

Ne oldu sana

Adam hala masaya bakmaktadır. Kız adamın elini tutar. Endişeli ve korkulu.

Ben yanlış bir şey mi söyledim

Bak artık iyice korkmaya başladım

Adam elini çeker. Adam koltuğa doğru ilerler sol köşesinde oturur. Kız olduğu yerden gözleri ile adamı takip eder. Duraklar. Endişeli.

Senin derdin ne

ADAM

Adam reddetmek kafasını sallar.

Yok bir şey

KIZ

Ama be görüyorum

ADAM

Hayır

Adam duraklar. Adam kıza bakar. Tereddütlü.

Sen buluşmaya gelmedin

KIZ

Geldim

Kız gidip adamın yanına oturur.

ADAM

Önemli değil

KIZ

Kız adamın omuzlarına sarılır.

Ama ben geldim

ADAM

Adam oturup, karşıya bakar.

Seni görmek için

Zifiri karanlıkta karda

**Yağmurda buzda
Uzun uzun surdum.
Seni görmeye geldim
Ve sen gelmedin**

KIZ

Ben geldim

ADAM

**Hayır
Sen orada değildin.**

KIZ

**Ben senin geleceğini bilmiyordum
Öylesine söyledin sandım
Ciddi olduğunu anlamadım
Geleceğin aklımın üçünden bile geçmedi**

ADAM

**Tamam öyle olsun
O adamla olmana ne dersin
Neden gelmediğini anladım
Ama neden başka biri ile**

Adam kısa duraklar.

Beraberdin

Adam kendi konuşmasını keser. Eli ile yüzünü kapatır.

KIZ

Kız elini adamın omuzuna koyarak onu kendine doğru çeker.

Evet aptallık yaptığımı biliyorum

Saçmaladığımı Kabul ediyorum

Kız diğer elini adamın beline dolayıp onu sıkıca kendine doğru çeker. Adam karşıya bakar.

ADAM

Ve biz hiçbir zaman

Duraklar.

KIZ

Hiçbir zaman ne

ADAM

Boş ver

KIZ

Kız adama moral vererek.

Sonunda geldim ama

ADAM

Ama onunla beraber olmak istiyordun

Benimle değil

Sonunda geldiğinde de onunla beraberdin

Ben senin için geldim ama sen onu tercih ettin

Sert.

Neden

KIZ

Özür dilerim

Yanlış yaptığımı biliyorum

Unutamaz mısın

ADAM

Neden gelmedin

Saatlerce seni bekledim

Soğukta seni beklerken o caddede ne kadar boş gezdiğimi bilemezsin

Kapını çaldım

Boş boş gezdim

Tekrar geldim kapını çaldım

Yağmurda

Soğukta

Kapının önünde

Seni bekledim ve bekledim

Sonunda geldin

Ama onunla

Biz sözleşmiştik ama sen gelmedin

Geldiğinde de onunla beraberdin

KIZ

Ama sonunda geldim

Kız hafifçe adamı sarsar.

ADAM

Evet sonunda geldin

Adam duraklar. İç çeker. Yeni bir duraklama. Kız adamı bırakır. Kız koluna koltuğa dayar.

KIZ

Adama bakar.

**Ama şimdi buradayım
Senin yanında
Seninle beraber olmak istiyorum
Başka hiç kimse yok
Sadece sen varsın
Seninleyim.**

ADAM

Çok korktum.

Adam kıza sarılır.

**Seni çok özledim
Bir daha seni göremeyeceğim sandım
Çok korktum**

KIZ

Kız küçümseyerek.

Delisin sen

ADAM

Adam hafif, utanarak.

Haklısın deliyim

Adam aniden sinirlenir.

Ve sanırım hiçbir zaman değişmeyeceğim

KIZ

**Sen böyle olduğun gibi harikasın
Seni böyle beğeniyorum
Senden çok hoşlanıyorum**

Kız kalkar.

Ama ben çok acıktım

Kız masaya gider. Dönüp adama bakar.

**Masayı sabahtan mı kurdun
Çok tuhafsin**

Adam koltuğa uzanır. Tavana göz diker. Kız, hafif endişelidir.

Yemek yemeyecek miyiz

Gerçekten acıktım

ADAM

Evet yiyebiliriz

KIZ

Tamam o zaman yiyelim

Duraklar. Kız pencereye doğru gider. Kız pervazdaki fotoğrafı alır, bakar.

ADAM

Adam kıza bakar.

Biraz bekle

Beni bir daha terk etme

Buraya gel

Ve yanıma uzan

KIZ

Kız dama bakar, vurgulayarak.

Sen çok mu yalnızsın

Kimseler sana aşık olamaz mı

Zavallı

Sen çok yalnızsın

Duraklar.

Ama ben çok acıktım

Duraklar. Kız daha samimi.

Biraz şarap içebilir miyiz

ADAM

Nasıl istersen.

KIZ

Kız fotoğrafı yerine koyar, adama bakar.

Şarap ister misin

Kız gidip şişeyi alır, etiketine bakar. Kız şişeyi kaldırıp, koklar.

Ama bu şarap iyice hava almış

Gerçekten çok garipsin

Masayı sabahtan kurmuş şişeyi de açmışsın

Ama şimdi istemiyorsun

ADAM

İyi bir şaraptır

KIZ

Evet öyle

ADAM

Çok pahalı değil ama kaliteli

KIZ

Hep bu şarabı mı içersin

ADAM

Evet öyle

KIZ

Şaraptan anlar mısın

ADAM

Pek değil

Duraklar.

Ya sen

KIZ

Yok pek değil

Duraklar.

Ama severim

Kız şımararak.

Ve şimdi içmek istiyorum

Kız kadehlerden birini doldurur. Kız gidip adamın karşısında oturur, sırtını adamın göğsüne dayar. Adam arkadan kıza sarılır. Kız bir yudum tadar.

Evet güzel

ADAM

Tadı güzeldir

Değil mi

KIZ

Kız bir yudum daha alır.

Evet

Harika bir şarap

Duraklar. Kız dönüp adama bakar. Kız kadehi adama verir.

Alır mısın

Adam kafasını sallar.

İstemiyor musun

Kız duraklar.

Neden

ADAM

Adam tereddütlü, vurgulayarak.

Neden

KIZ

Neyin var senin

ADAM

Yok bir şey

KIZ

Kesin bir derdin var

ADAM

Adam tereddütlü, vurgulayarak.

Neden

KIZ

Söylesene

Adam iç çeker.

Neden söylemiyorsun

ADAM

Yok bir şey

KIZ

Dur tahmin edeyim

ADAM

Adam, biraz gerginleşerek.

Bir şey yok dedim

KIZ

Gelmediğim için mi bana kırgınsın

ADAM

Kırgın değilim

KIZ

Özür dilerim

ADAM

Tamam

Duraklar.

Ne var

KIZ

O adam yüzünden mi

ADAM

O gece

Oraya gitmemiz için neden ısrar ettin

KIZ

Başka bir seçeneğimiz var mıydı

ADAM

Adam umutsuz.

Tamam

Duraklar.

KIZ

Evet

Tamamen aptallık

Duraklar.

Yanlış yaptığımı kabul ediyorum

ADAM

İç çeker. Duraklar. Düşünceli.

Böyle olmamalıydı

KIZ

Yanına uzanabilir miyim

Adam kafası ile teyit eder. Kız kadehi yere koyar. Adamın yanına uzanır. Adam uzanmaya devam eder. Kız kalkar.

Şimdi daha iyi oldu

ADAM

Yanımda kal

Yalvarıyorum

Kız uzanır... Bir kaç saniye uzanırlar. Sonra kız kalkar ve koltuğa oturur. Duraklar.

KIZ

Ben çok acıktım ama

Kız adamı masaya doğru çeker.

Haydi gel

Kendine bir çeki düzen ver de

Bu saçmalığa bir son verelim

Adam koltukta oturur. Kız kalkar, Kız kadehini yerden alır. Masaya doğru ilerler ve kadehini masaya koyar. Kız şişeyi alır şarap koyar. Diğer kadehi de doldurur. Sonra masaya oturur. Kız adama bakar.

KIZ

Gelsene

Adam yavaşça kalkar masaya ilerler. Kızın karşısında, sandalyeye oturur. Kız kadeh kaldırır.

Şerefe

Adam kadehini kaldırır. Kadehleri tokuşturup, içerler. Duraklar.

Bu masayı sabah erkenden kuran senin şerefine içiyoruz

Gerçekten çok tuhafısın

ADAM

Bu masayı ben kurmadım.

KIZ

Saçmalama

Beni korkutuyorsun

ADAM

Adam kıza bakar.

Ben hep seni özlüyorum.

KIZ

Kız masaya bakar.

Ben de seni

Seni hep özlüyorum

Duraklar.

Ama burayı sevmedim

Duraklar.

Biraz korktum

ADAM

Kıza bakar.

Korkuyor musun

Duraklama. İkisi de bir yudum alırlar. Kadın mutfak kapısından içeri girer. Kapıyı açık ardından bırakır. Kız ve adamın oturduğu masaya bakar, ama onları görmemiş gibidir. Kadın pencereye doğru ilerler. Dışarıya bakar. Adam ve kız bir birilerine bakarlar. Sonra da masaya bakarlar. Duraklarlar.

KADIN

Hayır

Böyle düşünmemeliyim

Kadın duraklar.

Böyle onu beklememeliyim

Artık gelmeyecek

Masayı boşuna iki kişilik kurdum

Neden böyle bir şey yaptım

Ben yalnızım

Ve yalnız kalacağım

Kız kadına bakar, sonra adama. Yeniden kadına bakar. Kadın kıza doğru döner ve ona bakar. Sonra da tekrar pencereden dışarıya bakar.

Şimdiye kadar gelmesi gerekiyordu

Neden gelmiyor

Şimdiye kadar gelmesi gerekiyordu

Yalnız yemeyi sevmiyorum

Artık gelmesi gerekiyor

Şişeyi açmamalıydım

Neden açtım

Neden gelmiyor

Yalnız olmalıyım

Hep yalnız olmam gerekiyor

Kadın onların oturduğu masaya doğru döner. Kadın salonda yürümeye başlar. Tereddütlü.

Kesinlikle gelmesi gerekiyor

Ne yapacağımı bilmiyorum

Hiçbir şey bilmiyorum

Şimdi yemem gerekiyor

Bir şeyler yapmalıyım

Hemen şimdi gelmesi gerekiyor

Neden bu kadar geç kaldığını anlamıyorum

Neden gelmiyor

Neden gitti

Sanki öldü

Ama neden gelmiyor

Kadın masaya doğru ilerler, şişeyi alır, boşalmış iki kadehe de şarap koyar. Kız ve adam oturur halde önlerine bakmaktadırlar.

Şarabı koydum

Şimdi yemeği getirmeliyim ve sonra da

Kadın yavaşça mırıldanmaya başlar.

Gelmesi gerekiyor

Hemen şimdi eve gelmesi gerekiyor

Kadın alaycı bir tavırla.

Çünkü ben olgun güçlü ve güzelim

Şimdi kesinlikle gelmesi gerekiyor

Eşine gelmeli

Kadın mırıldanır.

Kesinlikle aşkına gelmeli

Hemen şimdi aşkına gelsin

Kadın şişeyi masaya bırakır. Kız ve adam bir birlerine bakarlar ve yeniden başlarını öne eğerler. Kadın tekrar salonun içinde yürümeye başlar. Duraklar.

Nerede kaldıysa artık gelecek ve yemek yiyeceğiz

Yalnız yemekten nefret ediyorum

Yalnız yemenin hiçbir tadı yok

Kadın masaya bakar.

Geleceğini biliyorum

Sesini duydum

Kadın salon kapısına doğru ilerler, bakar.

Onu gördüm

Bana gelmeli

Geleceğini biliyorum

Kadın masaya doğru döner. Kadın ilk kez kıza sonra da adama bakar.

Yemek yer misiniz

Adam ve kız önlerine bakarlar. Kadın şişeyi alır. İlk kıza sonra da adama bakar.

Biraz daha şarap

Kız kalkıp, adama bakar. Kadın şişeyi masaya koyar.

Hayır mı

İstemiyor musunuz

Kadın mırıldanır.

Demek biraz daha şarap istemiyorsunuz

KIZ

Kız adama bakar.

Gel

Adam kıza bakar. Kadın kapıya doğru ilerler.

KADIN

Nerede kaldıysa artık gelecek

Adımlarının sesini duydum

Kadın salonun etrafına bakar.

Sesini duydum

Ve ben

Kadın mırıldanır.

Masayı iki kişilik kurdum

Bu yüzden gelecek

Kadın mırıldanarak.

Ve nerede kaldıysa

Artık gelmeli

Mutlaka aşkına gelecek

Gelecek

Gelecek

Gelmeli

Aşkına gelmeli

KIZ

Kız adama bakar.

Ben gidiyorum

ADAM

Adam, bakışlarını masadan alıp, kıza bakar.

Hayır gitme

Yalvarıyorum gitme

Seni hep özlüyorum

Adam duraklar, tereddütlü.

Beni terk etme

Beni hiçbir zaman terk etmeyeveğini sen söyledin

KADIN

Kadın telefona doğru ilerler.

En azından arayabilirdi

Geç kaldığında araması gerekiyor

Kadın ahizeyi alır, bakar.

KIZ

Kız adama doğru.

Gitmeliyiz

Adam kafasını sallar.

Gelsene

KADIN

Her an arayabilir

Ama ahizeyi telefonun üstüne koymam gerekiyor yoksa çalmaz

Kadın kendi kendine güler.

Ne kadar da aptalım ben

Kadın kafasını sallar.

Aptalın tekiyim

Kadın ahizeyi yerine koyar.

KIZ

Lütfen gel yoksa gideceğim

ADAM

Adam kalkar.

Gitme

Adam tereddütle kıza bakar.

Beni terk etme

Seni hep özlüyorum

Yokluğunu hissediyorum

Beni terk etmemelisin

Adam tereddütlü.

Beni terk etme

Adam kıza doğru gider, ona sarılıp bağrına basar.

KADIN

Kadın masaya doğru ilerler.

Şimdi yemek yiyeceğiz

Nerdeyse şimdi gelecek ve yemek yiyeceğiz

Adımlarının sesini duydum şimdi gelecek

Aşkının yanına gelecek ve sonunda yemek yiyeceğiz

Kadın durarak masaya bakar.

Artık yemeğimi getire bilirim

Duraklar.

Aynen böyle yapacağım

Kadın mutfığa doğru gider. Kadın dışarı çıkar. Kapıyı ardından açık bırakır. Kız adamdan uzaklaşır, aralarına kısa bir mesafe koyar ve Adam'a bakar.

KIZ

Kız korkulu ve endişeli.

Gel gidelim

ADAM

Beni terk etmemelisin

KIZ

Lütfen gel ama

Adam yere bakar. duraklar

Neden böyle yapıyorsun

Kız salon kapısına doğru ilerler. Bekler ve adama doğru döner.

Lütfen gel

ADAM

Adam, kıza bakar.

Beni terk etme

Seni hep özleyeceğim

Adam tereddütlü.

Dur gitme.

KIZ

Kız durup, adama bakar.

Gel

Lütfen gel

Adam masaya doğru ilerler. Şarap kadehini alıp fondip yapar. Boş kadehi masaya bırakır. Adam orada durup masadakilere bakar. Adam yeniden kadehini alır. Adam parmaklarını kadehte gezdirir. Adamın bakışları kadehte kalır. Adam kadehi yeniden bırakır. Adam bu kez masadan tabağı alıp bakar, dalar. Tabağı, yeniden yerine bırakır. Adam bulunduğu yerden uzun uzun masaya bakar. Kız bu süre içerisinde adamı izlemektedir. Kız tedirgin, mutsuz.

Haydi gel

Kadın mutfaktan içeri girer. Kadın masaya doğru ilerler. Kadın adama yaklaşır. Kadın şarap şişesini alır.

KADIN

Kadın kıza bakar.

Hep iyi bir şarap derdi

Kadın, adamın kadehine bir tadımlık miktar şarap koyar. Kadın ikinci kadehe de şarap koyar. Kadın bu arada bir yudum şarap alır. Kadın kadehi yukarı kaldırıp ona bakar.

Antika ve muhteşem kadehler

Olağan üstü

Bunları bir kez bile kullanmaya kıyamadım

Çünkü olağan üstü güzellihteler

Kadın adama bakar.

Sence bu kadehler yeterince muhteşem değil mi

Adamın bakışları hala masadadır. Sonra kendi kadehini alır, kaldırır. Bakar. Adam ona bakar. Duraklar.

ADAM

Kadına bakar. Hüznü.

Evet muhteşemdir.

Kadının yüzünde bir gülümseme belirir. Adam halen elindeki kadehle duruyorken, kadın yeniden kadehini masadaki yerine koyar. Kadın pencereye doğru ilerler. Kadın fotoğrafı alır, kısa bir süre fotoğrafa baktıktan sonra, fotoğrafı pencere pervazında, önceden durduğu yere koyar. Kadın bir an pencereden dışarıya bakar. Kadın geri döner. Salona bakar. Adam kadehini tekrar yerine koyar. Bulunduğu yerden masaya bakar. Kadın başını öne eğerek yere bakar.

KADIN

Kadın alçak sesle.

Ama artık gelmesi gerekiyor

Neden gelmiyor

Hemen şimdi gelmeli

Kız salon kapısına doğru ilerler ve kapıyı açar.

KIZ

Kız döner, adama bakar.

Hemen şimdi gelmen gerekiyor

KADIN

Kadın, hızlı ve heyecanlı.

Bu kadehler gerçekten muhteşem
Ama bunları çok az kullandım
Kullanmaya kıyamadım
Artık daha sık kullanmalıyım
Kesinlikle daha çok yaşamalı

KIZ

Kız adama bakar.

Hemen şimdi gelmen gerekiyor
Gelsene

Kız koridora doğru ilerler. Kapıyı açıp, çıkar ve kapıyı açılmış olarak bırakır.

KADIN

Evet
Bu kadehleri daha çok sık kullana bilirim
Çünkü çok güzel
Çok muhteşemler

Adam kapıya yönelerek, ilerler. Adam durur. Kadın masaya doğru gider. Adam, kadına bakar. Kadın kadehi alıp, kaldırır, fakat kadeh ansızın elinden sıyrılıp, düşer. Kırılır. Kadın adama bakar. Kadın güler.

Evet elimizden ne gelir

Kadın yere çömelir, kırık cam parçalarına bakar. Kadın bir tanesini alarak.

Ama belki yapıştırabilirim

Kadın adama gülümser.

Kahrolsun Bunlara hiç kıyamıyordum
İşte tam kullanayım derken eşinin kırılması mı gerekiyordu
Neyse ki daha bunlardan çok var

Kadın kırık cam parçasını aldığı yere koyar ve ayağa kalkar.

ADAM

Adam kadına bakar. Adam kadını yatıştırmak istercesine.

Er ya da geç zaten her şey dağılacak

KIZ

Hemen şimdi gelmelisin yoksa ben gidiyorum

ADAM

Adam kapıya doğru seslenir

Sakın gitme. Geliyorum.

KADIN

Masayı iki kişilik kurdum

Şimdi kadehlerden biri kırıldı

Bir kadeh daha getirmem gerekiyor

Kadın hızla mutfığa gider.

KIZ

Hemen şimdi gelmelisin

Kız sokak kapısından çıkar. Adam, dışarı çıkar, kapıyı kapatır. Sessizlik. Kadın elinde başka bir kadehle mutfak kapısından içeri girer. Kadın masaya ilerler, kadehi masadaki yerine koyar. Kadın kaç adım atar. Sonra durup masanın düzenine bakar.

KADIN

Pekâlâ

Masa hazır

Masaya en güzel antika kadehlerim ve porselen takımımı koydum ve artık hazır

Onun da muhteşem bulduğu en güzel olağan üstü ve eşsiz antika kadehlerim

Duraklar.

Artık yemem gerekiyor

Onun da gelmesi gerekiyor

Ama gelmiyor

Tek bildiğim şey bu kadehlerin çok güzel olmasıdır.

İşte şeylerim ile baş başa kaldım

Eşyalarım ile hoşnuduz

Kadın masaya doğru ilerler. Kadın bir tabak alır. Durur. Kadın tabağa bakar. Duraklar.

Kadın tabağı diğer tabağın üstüne koyar. Kadın çatal, bıçakları tabakların üstüne koyar.

Kadın hepsini alıp mutfığa doğru yönelir. Işık giderek azalır. Karanlık.

Üç

Karanlık. Giderek sahne aydınlanır. Kadın masada oturmuş durumda. Masanın ortasında bir şarap şişesi ve dolu bir kadeh vardır. Masanın diğer yarısında, kadının karşısında bir başka kadeh bulunmaktadır. Kırılan kadeh parçaları halen yerde durmaktadır.

KADIN

Kadın karşısındaki sandalyeye oturmakta olan hayâli adama bakar.

İyi ki geldin

Seni çok bekledim

Kadın bir yudum şarap alır.

Yemeği hazırladım

Şarap aldım

Hem de senin en sevdiğin şarabı

Kadın güler.

Masaya en güzel kadehlerimi koydum

Muhteşem antika kadehler

Kadın kadehi kaldırır ve olmayan adama bakar.

Olağan üstü güzel kadehler

Kadın kadehi yeniden masadaki yerine koyar.

Ama sen gelmeyince

yemeği yalnız yemek zorunda kaldım

Kadın güler.

İşte böyle

Kadın güler.

Evet bazen böyle olur

Kadın adama bakar.

Nihayet geldin

Geleceğini biliyordum

Duraklar.

Ama neden bu kadar geciktin

Lütfen bana cevap ver

Neden bu kadar geciktin

Canım

Lütfen cevap ver

Kadın hayali adama bakar. Duraklar.

Muhtemelen çok işin vardı

Evet doğru

Senin her zaman çok işin var

Kadın mutlu.

Ama iyi ki geldin

Kadın bir sır açıklar gibi.

Yalnızken yemek yemeği sevmediğimi biliyorsun

Bunu çok iyi biliyorsun

Yalnızken yemek yemeği sevmem

Kadın bir yudum şarap alır.

Böyle şeyleri hatırlatmayı hiç sevmem

Çünkü sen zaten bunu biliyorsun

Duraklar.

Değil mi

Bunu çok iyi biliyorsun

Duraklar.

Yemek şarap ile çok iyiydi

Kadın kadehi masaya koyar. Kalkar. Kadın pencere pervazına doğru ilerler. Kadın sol koluna takılı olan saatine bakar. Duraklar.

Artık gelmesi gerekiyor

Çok gecikti

Kadın kapıya bakar. Sonra, telefona doğru ilerler. Kadın telefonun ahizesini alır, durur ve ahizeye bakar. Kadın sonra ahizeyi yeniden telefonun üstüne koyar.

Nerede kaldıysa artık gelmesi gerekiyor

Hemen şimdi gelmesi gerekiyor

Geç kalınca arayabilir

Evet kesinlikle arayabilir

Kadın koltuğa doğru ilerler koltuğun sol tarafına oturur. Ve kolunu dayar.

Artık gelmesi gerekiyor

Kadının sesi giderek mırıldanmaya dönüşür.

Gelsin

Kızının yanına gelsin

Hemen şimdi gelmesi gerekiyor

*Kadın mırıldanmayı keser. Kadın yastığı kucaklar, bundan zevk alıyor gibi görünür.
Bağrına basar.*

Ama ben burada iyiyim

Ben ve şeylerim

Hep böyleyim

Sıradan biriyim

Tıpkı eşyalarım gibi

Kadın güler.

Ben bir bağcığım

Zekiyim

Çok zekiyim ve iyice yalnızlığa alıştım

Yalnız kalmak istiyorum

Bu yüzden artık gelmesi gerekiyor

Kadın mırıldanır. Yastığı kucağında sallar.

Kesinlikle bu yüzden gelmesi gerekiyor

Aşkına gelmesi gerekiyor

Kesinlikle gelecek

Aşkına gelmeli

İzin verin aşkına gelsin

Şimdi aşkına gelecek

Gel gel gel

Aşkına gelmeli

Nereden geldiği belli olmayan ayak sesleri duyuluyor. Kadın, yastığı kucağında sallayarak, mırıldanır.

Gel

Hemen şimdi gelmeli

Aşkına gelmeli

Hemen şimdi bana gelmeli

*Adam mutfak kapısından salona girer. Üzerinde pijama vardır. Kadın adama bakar.
Yastığı yerine koyar. Kalkar. Kadın adama gülümser.*

Sen buradasın

Ben de burada seni bekliyordum

Buradasın

Eskisi gibi buradasın

Kadın adama doğru hızla ilerler. Kadın kollarını adamın omuzlarına sarar. Kucaklar.

Geleceğini biliyordum

Emindim

Düşünceli.

Belki de hep buradaydın ve ben gittiğini sandım

Ama buradasın

Kadın adama iyice sarılır onu yanağından öper. Kadın adamın elini tutar.

Gel yemek yiyelim

Kadın adamı masaya doğru çapraz bir biçimde çeker. Kadın adama bakar.

Ama neden bu kadar geciktin

ADAM

Geç kaldığımı sanmıyorum.

KADIN

Ama çok geç kaldın.

ADAM

Neden bahsediyorsun

KADIN

Kadın adamın elini bırakır.

Uzun zaman yoktun

Ama artık buradasın

Gittin

Sanki öldün

Ben burada oturup seni bekledim

Bekledim ve bekledim

Burada seni bekledim

Seni bekledim

Zaten yaşamak bekleyişten ibarettir

Kadın güler.

Artık hiçbir şeyi açık seçik göremiyorum

Kadın adama doğru, soru dolu gözler ile bakar.

Yaşamak beklemekten ibarettir

Öyle değil mi

İnsanlar evlerinde

Odalarında

Oturup bekliyorlar

Eşyaları ile birlikte ve onlardan aldıkları güvence ile oturup bekliyorlar

**Gökyüzünün altında
Evlerinde Odalarında
Oturup bekliyorlar
Şeyleri ile birlikte beklemeyi iyice yaşıyorlar
Nihayet bekleyiş sona eriyor**

Duraklama. Kadın sorularla dolu gözlerle adama bakar.

Eşyalar da ortadan kaybolur

Kadın güler. Kadın halen dama bakmaktadır.

Çünkü yaşamak bekleyişten ibarettir

Öyle değil mi

Kadın adama gülümser.

Ben çok zekiyim

Değil mi

Adam doğrulur ve kadına bakar.

Hayatın bekleyişten ibaret olduğunu anlıyorsun

Değil mi

Yaşamak beklemek demektir

Kadın güler.

Çok zeki ve akıllı değil miyim

Kadın yeniden güler.

Ve ben bir bağcığım

Duraklar.

Evet ben zekiyim

Değil mi

Duraklama.

İnsanlar evlerinde bekliyorlar

Bulutlu yağmurlu havalarda

Yeryüzünde

Gökyüzünün altında

Eşyaları ile birlikte bekliyorlar

Beklemek

Bütün yaptıkları bu

Bunca zaman beklememek için çabalayıp

Ama yeniden bekliyorlar

Beklemek

Bütün yaptıkları bu

Kadın adama bakar.

Çok zeki değil miyim

Mırıldanarak.

Olgun güçlü ve güzelim

Ve olağan üstü akıllıyım

Ben bir bağcığım

Bekliyorum

korkunç derecede zekiyim

Adam durur, yere bakar. Kadın kapıya doğru ilerler. Kapıyı açar. Adam kapı eşiğinde duraklar.

ADAM

Adam kadına bakar.

Hayat bekleyiştten ibarettir

Kadın başı ile onaylar.

Şu hayatta beklemeye değecek ne var ki

KADIN

Kadın adama güler.

İşte bunu kimse bilmiyor

Aptallık

Tam da bu yüzden bekliyorlar

Adam dönüp kadından uzaklaşır.

Sen de bir bağcıkısın

Duraklar.

ADAM

Adam dışarıya doğru seslenir.

Hemen şimdi geliyorum

KADIN

Kadın endişeli.

Sen kiminle konuşuyorsun.

Adam kadına doğru döner, kadına bakar sonra bakışlarını yere doğru sabitler.

KIZ

Koridordan seslenir.

Hemen şimdi gelmen gerekiyor

ADAM

Adam koridora seslenir.

Beni terk etme

Beklemen gerekiyor

Yalnız kalamam

Beni beklemen gerekiyor

KADIN

Kadın adama bakar. Gülümser.

Buradasın işte

Seni ne kadar çok bekledim

Yalnız kalmak istemiyorum

Yalnız kalamam

Yapamam

Daha fazla bekleyemem

Bekleyemem

Hayat bekleyişten ibarettir

Ama beklemek acı verir

Artık beklemek sona erdi

Duraklar. Kadın soru dolu bir halde.

Sence yaşamak bu mu

Kadın kendi kendisine karşı, ironik bir tavırla.

Düşüne bilirim

Kadın güler

Ben zekiyim

Duraklar.

Ve sonunda tüm şeyler tamamen bağıcsız bırakıldı

KIZ

Lütfen gel

Adam koridora ilerler. Kapıdan çıkar. Kapıyı kapatır. Kadın ilerler ve masadaki yerine oturur. Şarap kadehini alır, kadehin içindeki şaraba baka kalır. Sonra bir yudum alır.

KADIN

Kadın kendi kendine gülümser.

Ben akıllıyım

Ve şarap çok güzel

Kadın yeniden gülmeye başlar.

Şarap birlikte içilen bir içkidir

Kadın sanki adama bakar. Duraklar.

Öyle değil mi

İnsanların şarabı birlikte içerler

Sen ve ben

Birlikte şarap içmemiz gerekiyor

Sen ve ben

Beklerken şarap içeriz

Evet

Ben çok zekiyim

Duraklar.

Fakat bunca zaman neredeydin

Neden gelmedin

Duraklar. Kadın kalkar, orada olmayan adama bakar.

Neden şimdi çekip gitmemen gerekiyor

Sen burada benimle kalmalısın

Gitmemelisin

Hayır

Hayır

Gitme

Kadın hızla aşağı bakar. Kadın kadehi yerine bırakır. Kararlı.

Hayır artık kendime çeki düzen vermem gerekiyor

Tabi ki yalnızım

Başka hiç kimse yok

Zaten önceden de kimse yoktu

Ben tamamen yalnızım

Ve o da gitti

Sanki öldü

Sadece ben varım

Kadın vurgulayarak.

Ben ve şeylerim

Duraklar.

O artık beklemiyor

Belki de bekliyor

Ama beni değil

Burada

Kadın giderek mırıldanmaya başlar.

Sadece ben varım

Yalnızım

Fakat ben olgun güçlü ve güzelim

Düşüne bilirim

Ben bir bağcığım

Kadın mırıldanarak.

Hiçbir zaman yalnız değilim

Yalnız da olabilirim

Yalnız kalmaktan memnunum

Bekleye bilirim

Çünkü hayat bekleyiştten ibarettir

Ben de bekliyorum

Kadın kısa güler. Kadın aniden.

Kesinlikle yalnız yaşayabilirim

Ama yalnız değilim

Kadın kalkar dolaba doğru ilerler fotoğraflardan birini alır, kısa bir süre bakar.

Ben iyiyim

Her şey de yolunda

Kadın fotoğrafı tekrar yerine koyar.

Ben ve şeylerim

Kadın koltuğa doğru ilerler, sol köşesine oturur, destek almak için kolunu koltuğa dayar.

Kadın koltuğun diğer köşesine bakar.

Burada mıydın

Duraklar. Kadının yüzünde belirgin bir gülümseme oluşur.

Sen buradasın

Evet gerçekten de buradasın

Karşımda oturuyorsun

Kadın gülümsemeye başlar. Giderek daha güçlü güler. Biraz yumuşar tekrar yeniden yükselir. Sahne giderek kararır. Karanlık. Kadının gülüşleri giderek azalır. Sessizlik.

20.10.16

Çeviren: Aysen selenay

