T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

DEVLET TİYATROLARI GENEL MÜDÜRLÜĞÜ DT

Festivaller açık havada...



Devlet Tiyatroları - Sabancı
22. Uluslararası Adana Tiyatro Festivali
24 Mayıs - 21 Haziran 2021

Devlet Tiyatroları, Van
18. Akdamar Çocuk ve Gençlik Tiyatroları Şenliği
8 - 15 Haziran 2021

Devlet Tiyatroları, Antalya
11. Uluslararası Tiyatro Festivali
21 - 30 Haziran 2021

Devlet Tiyatroları, Konya
13. "Bin Nefes Bir Ses" Uluslararası Türkçe Tiyatro Yapan Ülkeler Festivali
21 Haziran - 1 Temmuz 2021

Devlet Tiyatroları, Bursa
8. Uluslararası Balkan Ülkeleri Tiyatro Festivali
22 - 30 Haziran 2021

Devlet Tiyatroları, Ankara
16. "Küçük Hanımlar, Küçük Beyler" Uluslararası Çocuk Tiyatroları Festivali
1 - 10 Temmuz 2021

Devlet Tiyatroları, Trabzon
21. Uluslararası Karadeniz Tiyatro Festivali
1 - 15 Temmuz 2021

Devlet Tiyatroları, Diyarbakır
17. Orhan Asena Yerli Oyunlar Tiyatro Festivali
21 Eylül - 2 Ekim 2021

/devlettiyatrolari /devtiyatro /devlettiyatrolari

www.**devtiyatro**.gov.tr

SANAT Optic biletinial www.biletinial.com

yeni tiyatro

ISSN: 1307 - 6965
www.yenitiyatrodergisi.com

Haziran 2021
Sayı: 140
Fiyatı: 15 TL / **Taahhütlü fiyatı:** 20 TL

Yayın Türü: Yerel Süreli
İmtiyaz Sahibi: Ömer Göktaş
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü ve Genel Yayın Yönetmeni:
Erbil Göktaş

Hakem Kurulu:
Prof. Dr. Semih Çelenk, Prof. Dr. Ayşe Didem Uslu, Prof. Dr. Sema Göktaş, Prof. Dr. Erhan Tuna, Dr. Öğr. Üy. Erbil Göktaş, Doç. Dr. Funda Özşener, Dr. Öğr. Üy. Gülayşe Temeltaş

Yayın Kurulu:
Erbil Göktaş, Sema Göktaş, Funda Özşener, Ufuk Aşar, Alpay Ekler, Erhan Tuna, Turgay Yıldıran, Yetkin Yüksel, Mete Çubukçu, Gülçin Üstüntaş, Avaşin Yorulmaz, Ceren Olpak, Mustafa İri, Seray Gözler

Hukuk Danışmanı:
Av. Hülya Göktaş

Reklam Direktörü:
Mustafa İri
Telefon: +90 534 656 45 03

Organizasyon Direktörü:
Dalya Uçankuş
Telefon: +90 538 970 4639

Yurtiçi Temsilcilikler:
Adana: Mustafa Bal, **Ankara**: Mahmut Topçu, **Antalya**: Hasan Kollez, **Aydın**: Emel Selek, **Bartın**: Zafer Gecegörür, **Bitlis**: Gökmen Okdayan **Bursa**: Nergiz Acar, **Çorum**: Mustafa Taşkıran, **Erzurum**: Selim Cinisli, **Eskişehir**: Güney Merve Uysal, **Gaziantep**: İbrahim Yılmaz, **İzmir**: Hayrettin Filiz, **Karadeniz**: Umut Şahin, Erdal Karakurt, **Kayseri**: Hülya Göktaş, **Kocaeli**: Yetkin Yüksel, **Kütahya**: İbrahim Vehbi Atabay, **Muğla**: Nafize Çetin, **Mersin**: Mustafa İri, **Ordu**: Yasin Akyüz, **Sakarya**: Kadir Akbulut, **Uşak:** Murat Çubukçu, **Van**: Sabri Şenol

Yurtdışı Temsilcilikler:
Almanya: Şener Bağ, **Avustralya**: Tommy Murphy, **Fransa**: Georges Daniel (Coşkun Tunçtan), **Hollanda**: Şaban Ol, **İngiltere**: Meral Karamuk Uğurşan, **İsviçre**: Elmas Uzun, **Kanada-ABD**: Mahmut Şenol, **Litvanya**: Simona Orinska, **Romanya**: Cristina Modrenau, **Ukrayna**: Özgür Kısır, **Yunanistan**: Evdokimos Tsolakidis

Dizgi:
Muhammed Furkan Altınkaynak

Fotoğraf Editörü:
Yavuz Yılmaz
Bora Elber

Yeni Tiyatro Dergisi:
Kemalpaşa Mah. Cumhuriyet Cad. No: 66, Petan İşhanı, Kat: 2/11, İzmit/Kocaeli

İletişim:
Telefon: 0 216 334 89 75 / 0533 552 76 09
E-posta: erbilgoktas@hotmail.com
İcadiye Mah. Sofracı Sok. 8/8 Kuzguncuk-Üsküdar-İstanbul

Baskı:
Deren Matbaacılık
Organize Sanayi Bölgesi, Orkide Caddesi, No: 9 Beylikdüzü/İstanbul
Tel: 0 212 875 48 86-87

İÇINDEKILER

Sunuş/3
Pandemide Yeni Tiyatro Dergisi ve Emek ve Başarı Ödülleri!...
Erbil Göktaş

Haber/3
Erol Keskin Son Yolculuğuna Uğurlandı

Makale/6
Çizgi Romanda Tiyatro - 9
Ümit Kireççi

Makale/13
1970-1980'li Yıllarda Wooster Group Oyunlarında Film ve Projeksiyon Kullanım İlkeleri
İlksen Gözde Olgun

Makale/22
Treplev Karakterine Psikanalitik Bir Bakış
Dilan Orak - Mustafa Ergüven

Deneme/26
Karagöz'ün Derdi
İbrahim Vehbi Atabay

İzlenim/28
İzmir Tiyatro Ödülleri 2021 "Ustalara Vefa, Sanata Destek" ve Bize Yansıttıkları
Can Murat Yaşar Şengel

PANDEMİDE YENİ TİYATRO DERGİSİ VE EMEK VE BAŞARI ÖDÜLLERİ!...



ERBİL GÖKTAŞ

Pandemi sürecinde tiyatrolarımız çok zorluk çektiler, umarım Haziran ayından itibaren vaka sayıları iyice düşer de, bizler de kaldığımız yerden oyunları izlemeyi sürdürürüz.

Sezon açılışına kadar açık hava oyunları başlayacak, Devlet Tiyatroları bunun startını verip Kamyon Tiyatro'yla yine Anadolu'yu dolaşmaya başlıyor; Türk Tiyatrosu'nun öncü kurumu olan Devlet Tiyatroları'na başarılar dilerken, Şehir Tiyatroları'na da, özel tiyatrolara da bu dört aylık dönemi çok iyi değerlendirip kazasız belasız atlatmaları yönündeki iyi dileklerimi iletmek istiyorum. Elbette herkes her şeyin farkında ancak maske, mesafe ve hijyen kurallarına dikkat etmenin önemini de sürekli vurgulamamız gerekiyor.

Bizler de Yeni Tiyatro Dergisi'ni "aylık" olarak çıkarmayı sürdürüyoruz. Pandemi koşullarında ara verip iki üç ayda bir çıkmaktansa, sayfa sayımızı azaltıp her ay çıkmayı daha uygun bulduk; çünkü hiç olmazsa bir hareketlilik olsun istedik ve bu yöndeki çalışmalarımızı sürdürüyoruz. Ağustos Eylül aylarında Uluslararası Yeni Tiyatro Emek ve Başarı Ödülleri için açık havada bir tören düzenlemek için çalışmalarımıza başladık. Bir aksilik olmazsa artık ödül alan tüm dostlarımızla buluşup aylardır depoda beklettiğimiz seramik heykelciklerimizi ödül alanlara sunmak istiyoruz. Tabii bu arada yeni sezon için de oyun izlemelerimizi, Emek Ödülleri vermemiz gereken kişi ve kurumları da izlemeyi ve incelemeyi sürdürüyoruz. Sekiz yıldır verdiğimiz Yeni Tiyatro Emek ve Başarı Ödülleri'yle sadece İstanbul ile sınırlı kalmamış Kocaeli'den Urfa'ya, Mersin'den Van'a kadar, hatta Menemen, Tarsus, Nilüfer gibi ilçelerdeki oyunları da izleyip ödüllendirerek tüm Anadolu'nun nabzını tutup tiyatro çalışmaları için teşvik etmeye çalıştık. Ayrıca alanında tiyatroya, operaya, baleye ve çağdaş dansa önemli hizmetlerde bulunmuş sanatçılara da Emek Ödülleri vererek onlara da sanat yaşamımıza kattıkları güzellikler ve çabalar için teşekkürlerimizi sunduk. 2020'den itibaren Uluslararası nitelik kazanarak dünyanın hem çeşitli ülkelerindeki Türk Tiyatrosu çalışmalarını, hem de dünya tiyatrosundaki seçkin çalışmaları ve kişileri de ödüllendirmek için harekete geçmiş bulunuyoruz. Türkiye'de bu kadar geniş kapsamlı bir ödül sistemi bulunmamaktadır. Sponsorların, reklam veren kurumların düzenli olarak destekledikleri ölçüde de tiyatronun yanı sıra operaya, baleye, çağdaş dansa da zaman ayırarak ödül vermeyi düşünüyoruz ve bunu bu sezonun başlangıcında duyurabilmek en büyük isteğimiz...

Bizler sadece bir dergi çıkarmayı değil, aynı zamanda yazar, eleştirmen ve seyirci yetiştirmeyi de hedefine koymuş ve bunu başarmanın peşinde olan bir dergiyiz. Hem güncel haberlere, hem oyun eleştirilerine, hem de röportaj ve makalelere yer veren Yeni Tiyatro Dergisi, aynı zamanda Türkiye'deki üniversitelerin öğrencileri ve akademisyenlerinin çalışmalarına yer vererek bu alanda onlarca kişinin yetişmesine katkıda bulunmuştur. Türk tiyatrosunun belleği olma işlevi gören Yeni Tiyatro, ekonomik krize kadar çoğu sayısında Türkiye'de ilk defa yayınlanan yaklaşık 50 özgün ve çeviri oyun kitabını okurlarına ücretsiz olarak armağan etmiştir. Bu oyun kitaplarının yenilerini önümüzdeki aylarda da okurlarına ücretsiz dağıtmayı planlamaktadır.

Bu yılın Eylül ayında 15 yaşına girecek olan Yeni Tiyatro Dergisi her şeye rağmen gerek ödülleriyle, gerek ücretsiz dağıttığı oyun kitaplarıyla, gerek Uluslararası Ödül Törenleriyle, gerekse iki yıldır düzenli olarak seyirciye sunduğu oyunlarıyla yoluna devam etmektedir.

Bu yolda bizimle birlikte yürüyenlere, destek olanlara çok teşekkür ediyor, içten duygularla herkese selamlarımı gönderiyor; "Yaşasın Tiyatro!", diyorum…

İSTANBUL BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ Şehir Tiyatroları 1914

EROL KESKİN SON YOLCULUĞUNA UĞURLANDI



İBB Şehir Tiyatroları'nın ve Türk Tiyatrosu'nun değerli sanatçısı, Tiyatromuzun eski genel sanat yönetmenlerinden **Erol Keskin**, Harbiye Muhsin Ertuğrul Sahnesi'nde düzenlenen bir törenle son yolculuğuna uğurlandı.

Sunuculuğunu Sevinç Erbulak'ın yaptığı cenaze töreninde sırasıyla İBB Şehir Tiyatroları Genel Sanat Yönetmeni Mehmet Ergen, merhumun eşi Suna Keskin, Füsun Erbulak, Uğurtan Atakan, Suzan Bektaş, Şevket Avşar, Göksel Kortay ve kardeşi Cengiz Keskin söz aldılar. Erol Keskin'le nasıl tanıştıklarını, dostluklarını anlattılar, hatıralarını paylaştılar.

Cenaze töreni, kürsüde söz alan dostlarının yanı sıra Şehir Tiyatroları Müdürü Ceyhun Ünlü, Sahne Direktörü Ayşegül İşsever, Müdür Yardımcıları Mehmet Karaosman, Oytun Askeroğlu, sanatçılar Hakan Altıner, Hikmet Körmükçü, Ragıp Ertuğrul, Mehmet Gürhan, Selçuk Soğukçay, Hülya Soğukçay, Ersin Umulu, Şehnaz Bölen, Radife Baltaoğlu, Özge Midilli, Caner Çandarlı ve Melahat Abbasova'nın aralarında olduğu sanat camiasının yoğun katılımıyla gerçekleşti.

Erol Keskin

1932 doğumlu Erol Keskin, Güzel Sanatlar Akademisi'nde iç mimarlık eğitimi alırken başladığı oyunculuk serüvenine tiyatro ve sinema oyuncusu, belgesel yapımcısı yönetmen ve senarist olarak devam etti. İki yıl süreyle Genel Sanat Yönetmeni olarak da görev yaptığı İstanbul Şehir Tiyatroları'ndan emekli olduktan sonra bir süre konuk oyuncu olarak sahneye çıkmaya devam eden usta oyuncu, bir yandan da kurucuları arasında bulunduğu Sahne Araştırmaları Laboratuvarı'nda tiyatronun antropolojisi üzerine çalışmalarını sürdürdü. Keskin, ayrıca Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Akademi İstanbul, Müjdat Gezen Sanat Merkezi ve Sadri Alışık Kültür Merkezi'nde verdiği derslerle, tecrübesini paylaşmaya devam etti.

Erol Keskin'in yer aldığı sayısız tiyatro oyunu arasında, Sarah Bernhardt (Yaşam Bir Oyun), Salı Ziyaretleri, Olianna, Eşik, Troya, Vahşi Batı, Bulvar, Ayı Masalı, Büyük Jüstinyen, Fuji-Yama, Rus Gelir Aşka, Oppenheimer Olayı, Deli İbrahim, Şahane Dul, Altın Yumruk, Antigone ve Kara Ağaçlar Altında yer alıyor.



Sanatçının yönettiği tiyatro oyunlarından bazıları ise Cengiz Han'ın Bisikleti, Yağmur Sıkıntısı, Mecbur Adam, Halay (oyun), Montserrat - Bir Umut Uğruna ve Mikado'nun Çöpleri.

Fikret Bey (Selma Köksal, 2007), Herkes Kendi Evinde (Semih Kaplanoğlu, 2001), Abdülhamit Düşerken (Ziya Öztan, 2002), Kurtuluş (Ziya Öztan, mini dizi, 1996), Üç İstanbul (Feyzi Tuna, mini dizi, 1983), Adak (Atıf Yılmaz, 1979), Hasip ile Nasip (Atif Yılmaz, 1976), Deli Yusuf (Atif Yılmaz, 1975), Korkusuz Aşıklar (Vedat Türkali, 1972), Namus ve Silah (Ertem Göreç, 1971), Bozuk Düzen (Haldun Dormen, 1966), Güzel Bir Gün İçin (Haldun Dormen, 1965), İki Gemi Yanyana (Atıf Yılmaz, 1963), Battı Balık (Atıf Yılmaz, 1962), Aşk ve Yumruk (Aram Gülyüz, 1961) ve Sensiz Yıllar (Aram Gülyüz, 1960) ise, usta oyuncunun 1960'lardan bu yana gerçekleştirdiği sinema çalışmalarından bazıları.

Sanatçının elli yılı aşkın tiyatro ve sinema kariyeri boyunca layık görüldüğü ödüller arasında, Bozuk Düzen filmiyle 1966 Antalya Altın Portakal Film Festivali'nde En İyi Senaryo Ödülü, Güzel Bir Gün İçin filmiyle 1967 Antalya Altın Portakal Film Festivali'nde En İyi Senaryo Ödülü, Herkes Kendi Evinde'yle (2001) 20. Uluslararası İstanbul Film Festivali'nde En İyi Erkek Oyuncu Ödülü ve 23. Siyad Türk Sineması Ödülleri'nde En İyi Erkek Oyuncu Ödülü, 8.Afife Tiyatro Ödülleri 2004 Yılın En Başarılı Oyuncusu-Salı Ziyaretleri,(Tiyatrokare). 17.Afife Tiyatro Ödülleri 2013 Muhsin Ertuğrul Özel Ödülü yer alıyor.

Şehir Tiyatrolarında Rol Aldığı Oyunlar:

Vahşi Batı

Çizmeli Kedi

Atom Bilgini Oppenheimer

Herkes Aynı Bahçede

Gılgameş

Hürrem Sultan

3. Selim (Kılıç Ve Ney)

Modigliani

Barışa Şans Verin

Ferhad İle Şirin

Hırçın Kız

Antonius Ve Kleopatra

Gazete - Gazete

1793

İbiş'in Rüyası

Oyunlarla Yaşayanlar

Huzur

Kedi

Bir Tutkunun Yüzyılı

Benden Sonra Tufan ... Olmasın

Galile'nin Yaşamı

Kral Lear

İçerdekiler

Mösyö Butterfly

ÇİZGİ ROMANDA TİYATRO - 9

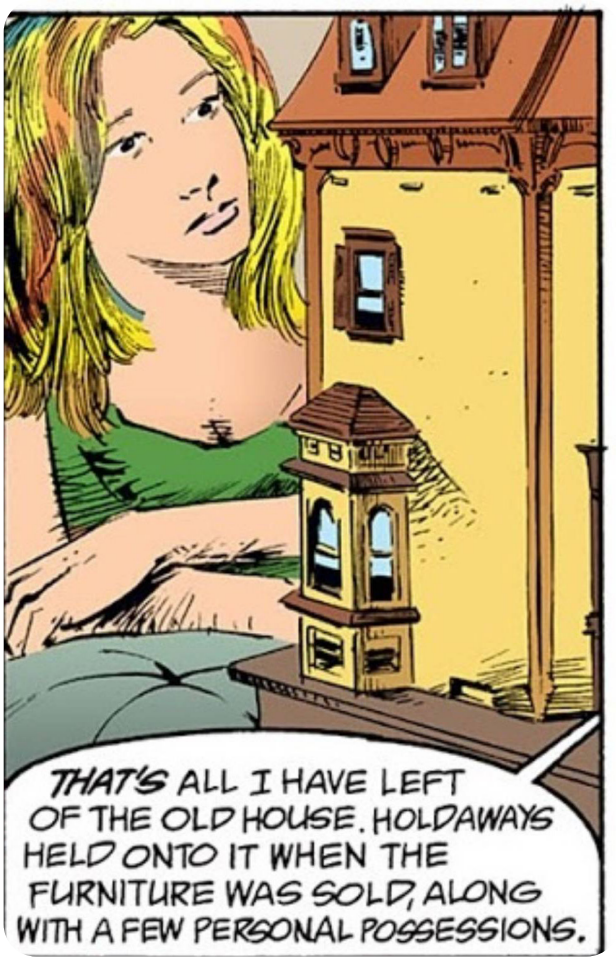
SANDMAN: RÜYALAR ALEMİNDE BİR BEBEK EVİ



ÜMİT KİREÇÇİ

Sandman: Rüyalar Aleminde Bir Bebek Evi

Tiyatrosuz bir **Sandman** olmaz, haliyle **Sandman**'in bir bölümüne ismini veren **Bebek Evi** adı ve hikâyesinin **Henrik** İbsen'den geliyor olması kimseyi şaşırtmaz. Çeşitli metaforlarla ve başkişinin fantastik arayışıyla süslenen hikâye iç içe geçmiş bölümlerden oluşmakla birlikte kadın haklarını sorgulayan ve savunan bir içeriği barındırmaktadır.



Önce Henrik İbsen ve Nora, Bir Bebek Evi

"**Nora, Bir Bebek Evi**"nin konusu şudur: Kocasının hasta olduğunu öğrenen Nora onu sağlığına kavuşturmak için temiz havası olan bir yerlere götürmek zorunda olduğunu öğrenir ve bunun için yüklü borç para alır. Bunu da kocasından gizler. Geri ödemlerde sıkıntı yaşayınca ve tefeciden şantajlar başlayınca işler zorlaşır.

İbsen, kadınlara biçilen rolü eleştirir oyununda. Yazar, toplumun; günümüz benzetmesi yapacak olursak, "kadını" **Barbie** bebek gibi gördüğü bir sistemin ne kadar yanlış olduğunu göstermeye çabalar. Burjuva toplumu kadını işlere karışmayan, devamlı bakımlı gezen, evle ilgilenen, erkeğini rahatlatan, onu kollayan oyuncak bebek gibi görmektedir. Bu nedenden ötürü oyunun adı her şeyin mükemmel göründüğü oyuncağa atfen **Bebek Evi**'dir.

Bebek Evi Girizgah Bölümü "Kumdaki Hikayeler"

Kadının sesinin duyulmamasını vurgular giriş bölümü. Kumdaki hikayeler adını taşıyan bölüm kısaca kadının hikayesinin erkeğin ağzından anlatılışını işler. Erkeklerin kadının adına konuştuğu, kadının duygularını anlattığı, arzularını açıkladığı bir dünyada kadının kendi ağzından kendini anlatamayışını gösteriyor.

Bunun için Afrika çöllerini ve ilkel bir kabileyi seçmiş, yazar. Yetişkin bir erkekle genç bir delikanlı bomboş çölün ortasında ilerlemektedirler öyküde. Delikanlı daha yeni sünnet olmuştur. Böylece de erkekliğe adım atmıştır. Şimdi kendisine sadece bir kez duyabileceği ve zamanı geldiğinde erkekliğe geçiş yapan sünnetli başka bir delikanlıya aktaracağı öykü anlatılacaktır.

Bunun için çölde çöle ait olmayan bir şeyi bulması gerekir. Bulur: Camdan bir kalp.

Hikayeye göre bu çöle eskiden bereketli bir bölgeymiş ve ortasında ileri bir uygarlığın, yani bu ilkel kabilenin atalarının camdan kenti yükselirmiş. Ve bir dönem bu kenti **Nada** adında genç ama bilge bir kraliçe yönetmiş.

Sonra bu kraliçe kendine ve halkına uygun bir eş seçemezken rüyalar lordu **Morpheus**'a, kendi mitolojilerine göre **Kai'ckul**'a aşık olmuş. Ancak bu aşkın da imkansız olduğunu, halkına zarar vereceğini anlayınca intihar etmiş. Ama **Kai'ckul** peşini bırakmamış. Öte dünyada da ona son kez teklif etmiş aşkını:

Kai'ckul – Kraliçem olur musun?

Genç – **Kai'ckul** son kez sorduğunda **Nada** ne demiş? Ne olmuş sonra?

Adam - … Hayır demiş başka ne diyebilirdi ki?

Sahi, başka ne demiş olabilir ki?

Sandman dizisini okuyanlar bilir. **Morpheus** kendisini ret eden **Nada**'yı cezalandırmak için cehenneme göndermiştir. On bin yıl geçmiştir o günden bu yana. **Nada** ilk ciltte af diler daha sonra, çok sonra özgür kalabilir.

Morpheus tuzağa düştüğü yetmiş yıllık tutsaklığın ardından, iktidarını kaybedişinin ardından, bir bakıma **Freudyen** bir bakış açısıyla iğdiş edilmesinin ardından kendini sorgularken öz eleştiri yapmasa belki de **Nada** asla kurtulamayacaktı o atıldığı cehennem kafesinden.

Nada'nın hikayesi tıpkı bütün kadınlar gibi erkeklerin anlattığı ve asla kalıcı olamayacağı kuma yazılacaktı. Ancak genç erkeklerin aklında sadece ve sadece kadına biçilen rolün tanımı kalacaktı. Kadın yönetici de olsa özgür iradesiyle düşünemez, erkeğin çizdiği sınırlarda hareket edebilir, aşkını yaşayamaz, duygularını paylaşamaz, erkeği için fedakarlıkta bulunur, cefa çeker ve kendini feda etse dahi cezalandırılır.

Gaiman, kadının bereketli, verimli ve coşku dolu yüreğinin soldurulmasını çölle anlatmış bu hikayede. Kadının sindirilmediği, sesini duyurduğu anaerkil döneme gönderme yapmış. Uygarlığın kadının özgürlüğü sayesinde gelişeceğini vurgulamış. Ataerkil süreçle birlikteyse uygarlığın tuzla buz oluşunu, kadının özgürlüğünün yok edilişiyle bereketin yerini çöle terk edişini, kadının duygularının erkek egemen kurallara bağlanmasıyla da zarif ve kırılgan duygusuz camdan kalbe dönüşümünü göstermiş.

Adam – Al. Bu cam parçasını başka bir yere bırak. Hikayeyi anlatmak için buraya getirdiğinde, oğlun ya da torunun aynı camı bulur belki.

Ateş söndü. Güneşin doğuşu yakın. Yola düşüp kabileye dönmeliyiz artık.

Sünnet derini kaybettin ve hikayeyi dinledin. Bundan böyle gerçek bir erkeksin.

Gidelim hadi. Hikaye bitti ve kemiklerim üşüyor.

Peki, gerçekte masal böyle miydi dersiniz?

Gaiman – Hikayenin başka bir anlatımı daha var. Kadınların, çocuk-erkeklere öğretilmeyen, yaşı eren erkeklerinse bilgeliklerinden öğrenmediği o özel dilde, birbirlerine anlattıkları hikaye bu. O hikayede her şey farklı bir şekilde olup bitiyordur belki. Ne var ki o kadınların hikayesi. Erkeklere anlatılmaz.

Bebek Evi Bölüm 1

Bebek evi hikayesinin ilk bölümü aynı ismi taşımaktadır. Kaldı ki göndermeler bir yana bebek evinin somut olarak görüldüğü sayı da budur.

Sandman'in tutsak edildiği dönemde insanların uykuyla ve rüyalarla sorun yaşadığını hatırlarsınız. Bu sorun yaşayan ve yıllarca uyanamayan kişilerden biri genç kadın **Unity Kincaid** idi. Ve zavallı **Unity** uyurken tecavüze uğramış, hamile kalmış, doğum yapmıştı. Bebek evinin ilk sayısında onunla tekrar karşılaşırız. **Unity** artık yaşlı bir kadındır ve yıllar süren arayışı sonucunda kızıyla torununa ulaşmıştır. Onlar da tanışmak için ABD'den İngiltere'ye gelmiş huzurevinde kendisini ziyaret etmişlerdir. Huzursuz ve kaygı verici bir durum…

Unity – Otuz yıldan fazla, diyorlar.

… diye açıklıyor çoğu uykuyla geçen huzurevindeki konukluğunun süresini.

Unity – Eski evden bir tek bu kaldı geriye.

… diye gösteriyor odasında bulunan bebek evini göstererek.

Unity – Aynaya bak.

… diyor kızı ve torununu yanına alarak ve benzerliklerini göstererek.

Böylece de erkeklerin hegemonyasında cinsel obje, erkeklerin hayallerindeki bebek evinin yönetilen oyuncak bebeği olduğunu özetlerken kadınlık onurunun simgesi olan üç cadıya gönderme yaparak direnilmesi gerektiğini vurguluyor.

Bir kadının genç, olgun ve yaşlı dönemlerini görüyoruz aynadaki yansımada. Ama aynı zamanda büyükannenin adı gibi de tek kadını görüyoruz "**Unity**" yani "teklik". Bu biraz abartılı mı oldu? O halde iki sayfa sonrasına geçelim. Torun **Rose Walker** yetişkinleri konuşmaları için baş başa bırakıp odadan çıkınca garip görünüşlü üç kadınla karşılaşır. Bu kadınlardan biri genç, alımlı ve çekicidir, diğeri anaçtır, sonuncusu klasik cadı görünümlü bir kocakarıdır. Bunlar **Sandman**'in ilk cildindeki kehanet cadılarıdır.

Rose - Kimsiniz siz?

Cadı – İsimler, isimler, isimler… Her isim bütünün bir yüzü yalnızca.

…

Rose – Kimsiniz siz? Sesiniz durmadan değişiyor. Kaç kişisiniz?

Cadı – Hee! Ben birim ve üçüm ve çokum…

Özetle **Unity**'nin ve hemen her kadının yaşamı gibi. Gençliğini yaşayamadan baskı altına alınan, hayallerini yaşayamadan rüyasız bir uykuya yatırılan, çocuk doğurtulan, yaşlanınca da hayatıyla yüzleşip yaşamamışlıklarıyla coşmak isteyen hemen her kadının yaşamı gibi:

Unity – Neredeyse doksan yıl yaşadım, Rose.

Ama aslında sadece on yedi yıl yaşadım. Tuhaf ama bir bakıma senden gencim…

Not – İkinci bölüm ilintili olmakla birlikte farklı bir konuyu kapsamaktadır.

Bebek Evi Bölüm 3 "Taşınma"

Rose Walker kendisini uyaran ama ne demeye çalıştıklarını bilmediği cadıları bir yana bırakmış ABD'ye dönmüştür. Burada annesiyle babası ayrıldığından bu yana göremediği erkek kardeşini bulmaya çalışacaktır. İlk işi kendine kalacak bir oda ayarlamak olur.



Kalacağı evi başkalarıyla paylaşan **Rose** ev ahalisiyle tanışır.

Evde adları **Barbie** ve **Ken** olan bir çift, matem tutan kadın gibi giyinen lezbiyen bir çift, çatı katında oturan ve pek görünmeyen **Gilbert** adlı bir adam ve daha sonra transseksüel olduğu anlaşılacak olan **Hal** kalmaktadır. Ha, bir de **Rose**'un penceresine tüneyen ve orayı mesken tutan bir karga.



Bir bakıma bu ev geleneksel domestik ev yerine modern dünyanın modern bebek evi tezahürü gibidir.

Bebek Evi Bölüm 4 "Evcilik Oyunu"

İç içe geçen **Bebek Evi** hikayesinin bu aşamasında metaforik bir bebek eviyle karşılaşıyoruz.

DC Comics'in süreli yayınlarından biri olan **Infinity INC.** genç süper kahramanlar grubunun evli iki üyesinin aktif rol oynadığı görülür: **Hector Hall** ve **Lyta Trevor**.

Ve geliyoruz comics dünyasının karman çorman kurgu dünyasının tam ortasına. Maalesef önce bu iki karakteri şöyle kısaca tanıtmak gerekir.

Hector Hall birçok kez isim ve güç değiştirmiş olan bir süper kahramandır. Annesi ve babası antik Mısırdan bu yana defalarca reenkarne olmuş olmuş olan **Hawkwoman** ve **Hawkman** adlı kahramanlardır. Ayrıca bu ebeveynler antik Mısır'da hükümdarken uzaylı bir türle kaynaşmıştır v.s. karışık demiştim işte…

Neyse, **Hector Hall** 1983 yılında **All-Star Squadron**'un 25. sayısında yazar **Roy Thomas**'la çizer **Jerry Ordway** yaratısı olarak okurla tanıştı. Bu süreli yayında kendisi ebeveynlerinin kökenlerine gönderme yaparcasına **Silver Scarab** adını kullanıyordu. Gücü de mentaldi. Gelişkin bir beyin gücüne sahipti. **Lyta Trevor** (**Fury**) evlendi. Öldürüldü.

Lyta Trevor ise 1983 yılında **Wonder Woman**'ın 300. sayısında **Roy Thomas**, **Danette Thomas** ve **Ross Andru** üçlüsünün yaratısı olarak ortaya çıktı. Annesinin güçlerine sahip bir kadındır. Adını Yunan mitolojisindeki tanrıların intikamcı devleri olan **Fury**lerden almaktadır. Öfkeli ve olağanüstü kaba güce sahiptir. Kocası öldüğünde hamiledir.

Gelelim **Sandman**'e ve bu ikisiyle kesişen yollara ve metaforik bebek evine.

Bebek evinin ana hikayesinde rüyalar lordu **Morpheus** krallığına döndüğünde yarattığı bazı kabuslarla rüyaların kaybolduğunu öğrenerek peşlerine düşer. Diğer hikayeler yan hikaye olarak ana hikayeyi beslerken kadın haklarının sorgulandığı sorgular.

Morpheus'un iki kabusu **Glob** ve **Brute** 12 yaşındaki

küçük bir çocuğun beynine çöreklenmiş saklanmaktadırlar. Bu çocuk kendisini arayan **Rose Walker**'ın kardeşi **Jed**'dir ve babası öldükten sonra uzak akrabalarının yanına verilmiştir. Onlar da hoyrat insanlardır ve zavallı çocuğun bakımı için verilen parayı ceplerine indirirken onu bodruma kapatmışlardır.

Ve **Glob**'la **Brute**'un planı çocukcağızın bilinçaltında saklanırken rüyalarını kontrol etmektir. Bu konuda da onlara **Hector Hall**'un öldüğünün farkında olmayan ruhuyla karısı **Lyta Trevor** yardım etmektedir. **Hector**, planlarını bilmeden kahramanlık yaparken **Lyta** kocasının işi dolayısıyla yanında bulunmaktadır. Bu arada belirteyim **Hector**'un buradaki kahraman kimliği **Sandman**'dir.

Ve haliyle ara bilgiye gereksinim duyuyoruz. Efenim, başından beri bahsettiğimiz **Sandman** aslında isim olarak **DC Comics**'in yayınları arasında bulunan bir başka kahramanın adıdır. 1939 yılında yaratılan kahraman turuncu bir kostüm giyen ve kötülere uyutucu gaz sıkan biridir. Ancak içerik olarak sıradandır ve birçok kez değişim geçirmiştir. **Hector Hall** bebek evinde onun kostümünü giymektedir. Ancak daha sonra kostümün asıl sahibi **Wesley Dodds** yepyeni bir kostümle ve zamanla edineceği yepyeni bir güçle ortaya çıkacaktır.

Dönelim bu kurgudaki **Sandman**'e. **Hector Hall** ölüdür ama farkında değildir. Rüyalar diyarını tehdit eden düşmanlarla mücadele ederken küçük **Jed**'in yardımına başvurmaktadır. **Glob**'la **Brute** onu hizmetkarı oldukları yönünde ikna etmişlerse de aslında kullanmaktadırlar ve hamile **Lyta** kocasının işi dolayısıyla somut dünyadan kopup kocasının iş yerine taşınmıştır. Bu da bizi bebek evi dramına bağlar.

Yukarıda da vurguladığım gibi bu burada asıl kişimiz **Lyta** ve bir tür koşullanmışlık dünyasında yaşayan kocası **Hector**'dur. **Hector** karısının yaşadığı sıkıntıların farkında olmadan kendisine verilen görevleri yerine getirmektedir. Bir bakıma **Nora**'nın kocası **Thorwald** gibi sadece çalışmaktadır. Karısını her ihtiyacı karşılanan bu nedenden dolayı da hiç derdi olmaması gereken oyuncak bebek gibi görmektedir. **Lyta** ise uzun zamandır altı aylık hamile olduğunu görüp neden hala doğum yapmadığını sorgulamaktadır. Tabi kocasının durumunu ve kendi konumunu da anlamlandırmaya çabalamaktadır.

Evcilik Oyunu adını taşıyan üçüncü bölümün ilk sayfasının ilk karesinde görürüz **Lyta**'yı. İfadesiz bir yüzle saçını taramaktadır.

Yazı kutusu – Rüya kubbesinde çınlayan alarm sesi ile Lyta hülyalarından kabaca uzaklaştırılmış oldu. Ne düşündüğünü hatırlamaya çalıştı. Başaramayınca gidip kocasıyla konuşmaya karar verdi.

Evliliklerinin öyle bir noktasına gelmişlerdir ki, **Lyta** artık düşünemez olmuştur. Burada adeta **Helmer**'in sesini duyarız:

Helmer – Nora! Senin o düşüncesizliğin yok mu? Gene kendini gösteriyor galiba. (1.perde, 1. sahne, sayfa 6)

Sonra **Helmer**'in karısının yerine düşünmesinin yansımasını görürüz çizgi romanda. **Lyta** kalkmış ifadesiz bir yüz ve heyecansız bir devinimle yürümektedir:

Yazı kutusu – O bilecektir. Hector her şeyi bilir.

Yazı kutusu – Hector bugünlerde çok çalışıyor. Artık hiç sevişmiyorlar. Tabii ki onu suçlayamaz.

Yazı kutusu – Zaten Hector istese bile Lyta'nın bu hassas durumunda sevişmeleri pekiyi olmaz. Yine de bebek doğduğu zaman her şey değişecek, öyle değil mi?

Yazı kutusu – Annecik, babacık ve bebek… Üç kişi olacaklar. Oh, Hector'a bunu sormayı unutmamalı.

Lyta kocasına ulaşır. Yardımcılarıyla işe dalmış olan kahramana seslenir. Duygularını kaybetmiş, ruhunu yitirmiş bir bakışla:

Lyta – Pardon, Hector, düşünüyordum… Bir şey düşünüyordum p a r d o n…

… der düşünmek suçmuş gibi. Özür diler.

Kocası koluna girer. Yüzeysel bir konuşma yaparlarken böbürlenen kocanın iş maceralarını okuruz. **Hector** karısını ait olduğu bebek evine bırakır, onu hiç dinlemez ayrılır. Kadının sesi hiç duyulmaz erkekler dünyasında. Daha sonra kadının evdeki geleneksel konumuna dikkat çekiyor hikaye **Lyta** tekrar duygusuz ifadeyle saçını tararken:

Yazı kutusu – Akla hayale gelebilecek her model elbisesi ve çok önemli bir görevi olan bir kocası var.

Diye eşlik ediyor yazı.

Birkaç sayfa sonraysa saç taramaya dönüyoruz. **Lyta**'nın kocasıyla çocukluktan tanıştığını öğreniyoruz. Birbirlerini hep sevdiklerini…

Yazı kutusu – Ama Hector'un hayalleri öncelikliydi. Her zaman böyle olmuştu.

Yazı kutusu – Neden bunu yaptı? Neden **kayıp annesinin ucuz bir kopyası haline geldi**?

Şimdi her şey bir düş misali. Artık hiçbir şey elle tutulur değil…

Ve artık karede **Lyta**'nın o anki halini görmeyiz. Sadece aynadaki yansıması vardır ve orada **Lyta** kendini annesinin kostümüyle görmektedir ve ağlamaktadır:

Yazı kutusu –
Ve düğünden sonra yaşamak için bu eve gelmişti. Çok mutluydu.
Hepsi çok mutluydu.

Hikayenin bundan sonrasında **Lyta**'nın dramının 12 yaşındaki **Jed**'inkiyle örtüştüğünü görürüz. **Glob** ve **Brute** kendi hain planları için bu ikisinin hayatını, hayallerini, rüyalarını çalmaktadırlar. **Hector Hall** koca olarak da kahraman olarak da buna aracı olmaktadır. **Glob** ve **Brute** kendi çıkarları için ahmakça ve zalimce bir oyun oynamaktadırlar.



Morpheus bu oyuna son verir. **Jed**'in bilinçaltını temizler. İkiliyi alıp götürür. Ve **Hector** ve **Lyta**… **Morpheus** aslında yaşamayan **Hector**'un varlığını ortadan kaldırır. Ancak bu **Lyta**'yı mutlu etmez. Öfkeyle rüyalar lordunun üzerine atılır, hayallerini kurtarmaya çalışır, yere düşer:

Yazı kutusu – Lyta ayaklarının altındaki çamuru hisseder. Ve bilir… Bu bir rüya değildir. Öteki hayat… Ev… Kocası… Onlar hayaldi.

Korunaklı bebek evinden çıkan **Nora** gibi gerçek dünyaya adım atmıştır **Lyta** ve o anda gerçeklerle yüzleşir, dünyanın pis olduğunu hatırlar, hayatın da acılarla dolu olduğunu.

Lyta – Hector'u öldürdün. Evimi yok ettin. Hayatımı mahvettin.

Morpheus ona günü geldiğinde çocuğunu alacağını söyler. **Lyta** buna asla izin vermeyeceğini söyler. **Morpehus** ayrılır. Bu sırada sene 1990'dır ve dokuz sene sonra yayınlanan başka bir macerada **Lyta** bebeğini dünyaya getirir. Sene 1999'dur ve **Justice Society of America** (**JSA**) adlı grup kötü adamın ele geçirmeye çalıştığı bir bebeği kurtarmaya çalışmaktadır. Bu bebek **Lyta**'nın bebeğidir ve ama aynı zamanda kocası **Hector**'dur. Yıllar sonra **James Robinson** kadının kocasını doğurmasını bu bağlamdan kopmadan kaleme almıştır. Ve küçük bir not daha ekleyeyim, **Morpheus** ağır yaralanan **Hector**'u **JSA**'in 80. sayısında **Lyta**'nın çağrısı üzerine krallığına alıverir.

Bebek Evi Bölüm 4 "Talihli Adamlar"

Bu bölüm erkekleri anlama kılavuzu görevi görmektedir. 14. Yüzyılında başlayan hikaye yüzer yıl atlayarak günümüze kadar gelir. **Neil Gaiman**, **Hob** adlı geleneksel bir erkek modeli üzerinden sonsuza kadar yaşam isteğiyle kısır hedeflerini anlatır. Bu arada her yüz yılda bir aynı handa buluştuklarından içinden **Canterbury Hikayeleri**nin yazarı **Geoffrey Chauser**, **Marlowe**'la **William Shakespeare**'in geçtiği sanat ve iş dünyasının

farklı zamanların erkeklerinin iş, güç ve bencilliklerinin değişmezliğinin panoramasını sunar.

Bebek Evi Bölüm 5 "Koleksiyonerler"

Bebek evinin bu bölümünde çoğu erkeklerden oluşan seri katillerin bir fuarda (convention) bir araya geldiğini gösterir yazar. Bu sefer başta kadınlar olmak üzere savunmasız ve güçsüz genç, çocuk ve yaşlıların uğradığı fiziksel saldırılara gönderme yapılır. Ayrıca **Kırmızı Başlıklı Kız** masalının içeriğiyle desteklenen içerikte **Rose Walker** erkekler dünyasının masum figüranı oluverir.

Ama neyse ki yazar iyimserdir ve genç kızın kardeşi Jed'e sağ salim kavuşmasını sağlar. **Neil Gaiman** son iki bölümde **Nora, Bir Bebek Evi**'nde **Henrik** İbsen'in doğrudan gösteremediği erkekler dünyasını sunar okuruna.

Bebek Evi Bölüm 6 "Gecenin Kollarında"

Bu bölüm bir tür geçiş öyküsüdür. Sona yaklaşırken son bir viraj görevi görür.

Rose Walker maceranın başından beri büyük bir sorunun odağıdır. Sonunda bu sorunun adı konu: **Girdap.**

Rose, farkında olmadan insanların rüyalarını karıştırarak rüyalar alemini yok edebilecek bir girdap yaratmak üzeredir. **Morpheus** bunu engellemenin yolunu aramaktadır.

Bölüm boyunca **Rose**'un kaldığı bebek evi benzeri konuttaki diğer insanların rüyalarına konuk olur okur. Hepsi huzursuz ve rahatsız edici kabusların sonunda hayatlarına dair önemli kararlar alırlar.

Morpheus rüyasına girdiği **Rose**'u alıp kendi diyarına uçurur.

Not – Altıncı bölüm ilintili olmakla birlikte farklı bir konuyu kapsamaktadır.

Bebek Evi Bölüm 7 "Kayıp Kalpler"

Rose olanları kabullenmiştir. Rüyalar alemindedir ve her şey çok şaşırtıcıdır. Ancak burada olmasının bir sebebi vardır. O da rüyalar alemini yok edecek girdabın durdurulmasıdır. Diğer bir deyişle girdap olan kişinin öldürülmesi gerekmektedir.

Neil Gaiman belki de ilk defa tam da bu noktada bir çözüm sunar okuruna. Elbette çözüm bekleyen girdap değildir. Girdap burada bir anlamda genç bir kadının maruz kalacağı hayat koşulları sonunda hem kendini hem de çevresini mutsuz edeceğinin sembolüdür. Tıpkı giriş bölümündeki **Nada**'nın yaşadıklarına göndermedir. Camdan bir refah dünyası kadının erkek zorbalığına maruz kalmasının ardından yıkılacak, kapladığı alan verimsizleşecek, kuraklaşacak, çöle dönecektir. Burada tek kişilik bir mutsuzluğun aslında her kadın birey üzerinden nasıl yaygınlaşacağı gösterilmektedir.

İşte **Neil Gaiman** buna çözüm sunuyor ve erkek dünyasının hoyrat davrandığı, yıprattığı, hayallerini yok ettiği yaşlılara sesleniyor ve onlara "*siz elinizdeki şansı kaybettiniz bari başka kadınlarınkini kurtarın*" diye sesleniyor. Bu biraz olsun **Nora**, Bir **Bebek Evi**ndeki **Linde** karakterinin çabalarına gönderme niteliği taşımaktadır. Orada da **Linde** kendi mutsuzluğunu arkadaşına yansıtmak yerine onun evliliğini kurtarmak için çabalamaktadır hatırlanacağı üzere.

Evet, bir çözüm önerisi sunulmaktadır.

Son bölümde **Unity**'nin ölüm döşeğinde olduğu görülür. Ve **Unity** rüyalar alemine girerek girdabın aslında kendisi olduğunu açıklar. Onca zaman uyuduğu için girdap laneti bir kuşak atlamıştır. Bu durumda **Morpheus**'un öldürmesi gereken kişi **Unity**'dir. Bunun için de **Rose**'un kalbini söküp büyükannesine vermesi gerekmektedir. Rüyalar aleminin sınırsız düşleri bunu olanaklı kılar. **Rose** kalbini söküp uzatır. Bu tıpkı ilk hikayedekine benzeyen camdan bir kalptir. Ve **Unity** ölür. Girdap biter. **Rose** kendi hayatına döner.

Hikayenin sonunda **Rose**'un annesi ve **Jed**'le birlikte yeni bir eve taşındığı görülür. Uzun süre kendi içine kapanarak odasından çıkmayan **Rose** saçlarını kesip kendi rengine döndürüp artık hayata atılmaya karar vermiştir. Mutfakta annesi erkek kardeşine okuma yazma öğretmektedir. Sanki burada ilk hikayede erkeklerin erkeklere eğitim vermesine karşı çıkar gibi "*erkekler bilinçli kadınların sesini duyup onlardan eğitim alırsa bir umut olacaktır*" denmektedir. İki kardeş tilki inini görmek üzere bahçeye çıkarlar.

Yazı kutusu – Ve sonra uyandı. Sanırım daha kötü sonlarda vardı!

Ve son… Değil!

Rüyaların efendisi **Morpheus** bütün bu karışıklığın sebebinin ne olduğunu çözer. Arzular… Hayır, daha doğrusu, kardeşi **Arzu** (**Desire**).

İnsanın en gizli arzularının temsilcisi olan **Arzu** bazen bir kadın bazen de bir erkek olarak görünmektedir. Bu hikayede erkek yönüne yenik düşmüş ve **Unity**'ye tecavüz etmiştir. Bütün bu karışıklığın sebebi kendine hakim olamayan **Arzu**'dur.

Morpheus – Asla unutma ki Endlesss olarak biz tüm canlıların hizmetkârıyız –onların efendisi DEĞİLİZ. BİZ varız çünkü kalplerinin en derininde bizim var olduğumuzu biliyorlar.

Morpheus – Yaşayan en son canlı bu kainatı terk ettiği zaman bizim de görevimiz sona ermiş olacak. Biz asla onların yaşamlarını manipüle etmeyiz. Ancak onlar bizi idare ederler.

Morpheus – Biz onların **oyuncağıyız**. Hatta **oyuncak bebekleriyiz**.

Ancak **Nail Gaiman** çok da iyimser değildir. Arzu'nun sorumsuzluğunun ve üstünlük duygusunun pekâlâ farkındadır:

Kutu yazısı – Ve Desire gülümser ve unutur. Arzunun alacakaranlık diyarının tek sahibi odur ve kendini hiç mi hiçbir oyuncak bebek gibi hissetmez. Desire kim… Oyuncak bebek olmak kim…?

Neil Gaiman Yazarlığında Henrik İbsen İzleri

Çizgi roman dünyasının becerikli yazarlardan biri olan **Neil Gaiman** bakın ne diyor:

"*Ben hep Çizgi romanlar yazmak istedim… Kafamda bir türlü oturtamıyordum, bir yazar kafasındaki fikri bir Çizgi roman sayfasına nasıl resmediyordu? Bir Çizgi roman senaryosu neye benziyordu? Bir Çizgi roman yazarı ne yapıyordu?*

En sonunda Çizgi roman yazan birine, bir senaryonun neye benzediğini, nasıl resme dönüştürüldüğünü sordum. O, Çizgi roman dünyasında bugüne kadar çalışmış en yetenekli yazarlardan biri olan ***Alan Moore****'du (yazarın notu:* ***Alan Moore*** *üstte bahsi geçen İngiliz grubundan biridir. Anlaşılacağı üzere Çizgi roman dünyası yazarlarının İngilizlere teşekkür etmesi gerekiyor) bana bir defter sayfasında nasıl yapıldığını gösterdi.*

Bir senaryonun neye benzediğini gördükten sonra gerisi kolaydı... İşte bu yüzden en sonunda bir senaryonun yayınlanmasına izin verdim..." [1]

Bu aşamada not düşmek isterim, **Gaiman**, bence daha sonra araştırma yapmaya devam ederken rastladığı **İbsen**'in ayrıntılarla bezenmiş oyun yazma tekniğini benimsemiştir.

Dekor, karakterlerin giysileri, mimikleri, yüz hatları, çevresel etkenler, kısacası bir çizgi roman karesinde görülebilecek her şey çizere yol gösterici olarak senaryoya nakış gibi işlenmiştir. Örneğin;

1. Sayfa 1. Kare

Rick Madoc'un yüzüne bakıyoruz. Karenin beyaz çizgisi yok- bütün yüzü yakın planda, yüzünde iğrenmiş gibi bir ifadeyle elinde tuttuğu bir şeye bakıyor. Zayıf, otuzlu yaşların ortasında, kızıl kısa saçları var. Klasik çizgi roman karakteri suratı değil. John Lennon'ımsı bir yakışıklılığı vardır.

Sağ üst köşede kutu: Mayıs 1986

Madoc: Aklıma hiçbir şey gelmiyor.

Madoc: Eee nedir bu? Çok iğrenç kokuyor.

1. Sayfa 2. Kare

Geri çekiliyoruz. Madoc'un evindeki bir odadayız. Çalışma odası, duvarlarda kitap rafları, üzerinde kelime işlemci duran bir masa var. Bir set ansiklopedi. Hemen hemen modern bir oda. Belki duvarlarda birkaç tablo. Oraya buraya konulmuş küçük biblolar. Bir köşede bir masanın üzerinde küçük bir telefon ahizesi var. Odanın tam ters köşesinde dış dünyaya açılan bir kapı var. Resmin arka planı bu kadar, daha fazlasına gerek yok. Odada hareket edip diğer insanlara bakarken ki detaylar bunlar. Odada iki kişi var. Madoc'un üzerinde kahverengi deri bir ceket, t-shirt ve kot var. Ondan daha genç görünen gözlüklü adam bir doktor (ama üzerinde beyaz doktor önlüğü yok) adı Felix Garrison. Dr. Garrison'ın elinde Madoc'a vermek üzere bir şey var. Siyah, kocaman, üzeri kıllarla kaplı bir taş, ya da sümükle kaplı, fosilleşmiş bir nesne var. Bu bir trichnobezoar - tıbbi bir sözlükte referans bir resim ya da bir çizim bulabilirsin. Doktor halinden oldukça hoşnut görünüyor. Yazın ilk ya da baharın son günlerinden birinde bir akşamüstündeyiz.

Garrison: Bulup getirmemi istediğin şey buydu, bir bezoar.

Madoc: Bu mu yani? Ben kıymetli taşlardan biri falan olur sanıyordum.

Sandman'le İşimiz Bitti Mi?

Hayır, yeni başlıyoruz. Daha sırada çok değerli başka eserler ve göndermeler var. Şimdiden iyi okumalar dilerim.

…

Kaynaklar

- Gaiman, Neil, Sandman, Bir Bebek Evi, 2. Kitap, Çev. E. Ece Esmer, Laika, İstanbul

- İbsen, Henrik, Nora, Bir Bebek Evi, Çev. Cevat Memduh Altar, MEB Yayınları, İstanbul, 1989

- Kireççi, Ümit, Çizgi roman senaryosu, LAL Kitap, İstanbul, 2020

1 Gaiman, Neil, Sandman 3, Kelley Johns'a Mektup, s. 176

1970-1980'Lİ YILLARDA WOOSTER GROUP OYUNLARINDA FİLM VE PROJEKSİYON KULLANIM İLKELERİ



İLKSEN GÖZDE OLGUN

Fütüristlerin sentetik biçim arayışlarında kullandıkları film ve projeksiyon, Piscator'un politik tiyatrosundaki ideolojinin hizmetinde araçsallaşan film ve projeksiyonun kullanımı, 70'li yılların değişen ideolojik ve kültürel atmosferinin içinde kendi tarihsel sürecini tamamlamış ve güncelliğini yitirmiş birer akım ya da tiyatro türü olarak nitelendirilmeye başlanmıştı. 20. Yüzyıl başında tiyatroda, önemli birer teknik yenilik olarak kullanılan film ve projeksiyonun, teknolojinin ilerleme hızının artması ve imge seline neden olan televizyon gibi medya iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla, eski hız ile etkileyicilik ilkesinin geçerliliği artık mümkün değildi. Dünya çapında galip gelmiş kapitalizm mantığı olarak postmodernizm, daha geniş bir anlamda devrim hayaletini ortadan kaldırdığı için sanatta ve tiyatroda ideoloji çok büyük bir değişime uğramıştı. Bu yeni dönemde politik tutumun tiyatroda kendini gösterme şekli neydi? Yeni sanat disiplinleri hangi önermelerle tiyatroyu etkiliyordu? Teknik yenilik, "yenilik" özelliğini kaybederek, sadece teknik olarak teatral disiplinin içine nasıl dâhil ediliyordu? Film ve projeksiyonun yeni misyonu neydi? Hangi anlamsal ve biçimsel kullanım ilkeleriyle sanatta kullanılmaya başlanmıştı?



Yeni postmodern evrende, performans sanatının öğelerinden etkilenen The Wooster Group'un film ve projeksiyonun yepyeni işlevleriyle kullanım biçimlerinin incelenmesi, tüm bu soruların tartışılmasına ilişkin önemli bir veri sağlayacaktır.

Wooster Group'un teknoloji kullanımlarının önemini Aronson şöyle anlatır:

> "Wooster Group'un teknolojiyi kullanması avangart için önemli bir yeniliktir. 1920'lerde Erwin Piscator'dan sonra tiyatro sanatçılarının değişen şekillerde teknolojiyi, özellikle medyayı prodüksiyonlarının içine alma girişimleri olmuş, fakat sonuç genellikle hayal kırıklığı yaratmıştır. Mesela bir yeri üç boyutlu göstermek için projeksiyon kullanılmış veya teatral matrisin içinde etki ve cazibeyi arttırmak için film ya da video kullanılmaya çalışılmıştır. Fakat filmin ve videonun kendi dili vardır ve bunu okuma süreci sahne prodüksiyonunu okumaktan daha farklıdır. (…) Wooster Group çağdaş hayatın duyusal deneyimini simule ederken teknolojinin kullanımında, özellikle video ve müzikte, diğer Amerikan tiyatro gruplarından daha başarılı olmuşlardır."[1]

Wooster Group: Kısa Bir Tarihçe Ve Oyunları

1960 sonları ve 70 başlarında Amerika'da Vietnam Savaşı karşıtı gösterilerle beraber güçlü bir karşı kültür gelişiyordu. Richard Foreman, Robert Wilson, Mabou Mines, The Performance Group (Richard Schechner, 1967) bu hareketin ikinci dalga olarak önemli isimleriydi. 1970 yılında Spalding Gray performansçı olarak, Elizabeth LeCompte ise yönetmen yardımcısı olarak Performance Group'a katıldılar. Schechner'le çalıştıkları yıllar boyunca bir yandan da kendi tiyatro fikirlerini, metotlarını geliştirdiler. LeCompte, Schechner'in tiyatrosunu fazlaca sembolik ve ritüelistik bulmaya başlamıştı. Gray'le birlikte Performance Group çatısı altında kendi prodüksiyonlarını yapmaya başladılar ve

1980 yılına gelindiğinde The Wooster Group, bağımsız bir tiyatro topluluğu olarak New York'un Soho bölgesinde bulunan The Performing Garage'da çalışmalarını sürdürmeye devam etti. Grubun kurucusu Elizabeth LeCompte ve Spalding Gray idi. Temel kadro ise Peyton Smith, Kate Valk, Ron Vawter, Jim Clayburgh ve William Defoe'den oluşuyordu.

1 Arnold Aronson, **American Avant-garde Theatre**, London, Routledge, 2009, s.192

L.S.D. (...Just The High Points...), © Bob Van Dantzig

Elizabeth LeCompte, Robert Wilson'ın ve Richard Foreman'ın bazı işlerinden, özellikle etkilendiğini söyler.[2] Foreman'ın *Pain(t)* (1974) inde iki kız kardeşin kavga soyutlaması onu gerçekçi sahnelemelerdeki kavga gösteriminden çok daha güçlü bir anlatımla etkiler. Wilson oyunlarında da sahnede performansçıların birbiri ardından yaptıkları hareketle oluşturulan yapıdan ve de müzikten etkilenir ve Wilson'ın hayatla Wagnervari bir ilişki kurduğunu belirterek, onun sahnede yarattığı derin hüznü hissettiğini ifade eder.[3]

Wooster Group, performans sanatının gelişimiyle beraber, metinlerarasılık, kültürler arasılık ve intermedia kavramlarını teatral disiplinlerinin içine almıştır. Kültürel mirastan her çeşit teksti seçip, başka bir alanda, evrende çeşitli hikayeler ve imajlarla yeniden üretme yoluna gitmişlerdir. Bonni Marranca, bunun estetik stratejisinin sanatın arşivini kültürel database olarak alıp dağıtmak olduğunu belirtir.[4]

LeCompte, ışık ses, film, video, dekor, metin ve performansçı unsurlarının biraradalığının sahne üzerinde yarattığı atmosfer ve görüntüyle ilgilenerek oyunlarında bu unsurların hepsinin birbirini ifade etmesini önemsemiştir. Andrew Quick, LeCompte'nin fikirler ve bakış açıları etrafındaki döngüsel hareketinden bahsederek bu hareketin her zaman tiyatroda ve popüler kültürde var olan performans ve teknolojinin mekanizmalarını (anlatımın; ses, video, televizyon, resimsel, sinematik ve koreografik modları) karıştırarak kullanmak yönünde olduğunu söyler.[5]

Dramaturjik olarak oyunlarında görülen genel özellik, yazım, çizim, teyp, video, film, telefon, kayıt cihazı, bilgisayar gibi farklı teknolojileri teatral form dâhilinde kullanmalarıdır. Ama en temel dramaturjik farlılıkları, oyunlarının lisanındaki içsel diyaloglar ve performans lisanının, canlı ve medyatik olarak iki katmanlı olmasıdır.

Wooster Group oyuncuları, oyunların içindeki karakterler olmazlar. Esasında onları performansçı olarak tanımlamak daha doğru olacaktır. Oyun içindeki konuşmalarının çoğunda diyalog, monolog, vaaz, röportaj, mektup okuma, kanıtla ispatlama, talk showda bulunma gibi farklı modları vardır. Bonnie Marranca, Wooster Group performansçılarını çağdaş tiyatronun *"lazzi"*[6*] leri olarak tanımlar.[7] Performansçılar, yüzleri/masklarıyla rolleri karakterize etmenin tekniğini kullanırlar. Bir yandan sahnede var olan teknik donanımın da oyuna dâhil edilmesiyle, oyuncunun bu teknik ekipmanla etkileşimi birbirlerini ifade etmek üzere kurulmuştur. İletişim araçlarının oyun içinde kullanımı çok önemlidir.

> "Wooster Group, teatral prodüksiyon ve reprodüksiyon fikrinde, performans ve onun dökümanlarının beraber gösterilmesini merkeze koyar. Performansçı canlı olarak gerçek zamanda filmle, kaydedilmiş videoyla ya da görüntüsü olmayan sesle etkileşim içine girer. Zaman zaman, aynı sahne iki farklı vasıtayla, film ve canlı performans ya da canlı performans ve radyo oyunu olarak oynanır. Bazı konuşmalar teypten, telefondan, kayıttan ya da bilgisayardan duyulur. Canlı aktör ve videodaki aktör, birbirleriyle gerçek zamanlı konuşabilirler. Bir bakıma canlı performans, performansçıları kayıttaki görüntüleriyle yüzleştirerek doğal "varlığın" analizini yapmaya zorlar."[8]

Wooster Group'un film, projeksiyon ve medya araçlarının kullanım ilkelerini tespit edebilmek için, grubun 70'li yılların sonu ve 80'li yılların başındaki çalışmalarına bakmak gerekecektir. Bu dönemdeki oyunları, postmodern sanat anlayışıyla ve performans sanatının unsurlarıyla beslenen Amerikan avangart tiyatrosunun önemli örnekleridir.

Wooster Group'un henüz Performance Group çatısı altında yaptıkları ilk oyunları ***Rhode Island*** üçlemesidir. Üçlemenin ilk oyunu ***Sakonnet Point*** (1975), Spalding Gray'in otobiyografisinden esinlenerek yaptığı çeşitli doğaçlamalar neticesinde grup üyelerinin de katkısıyla şekillenmiştir. Hazır bir metin yoktur. Spalding Gray, daha çok masumiyeti yakalamak için daha önce yaptığından çok daha farklı, özgürce bedensel denemeler yapar. T' ai Chi gibi serbest formlar ve danslar üzerinde çalışır. Performansın otobiyografik olması önceden kurgulanmışlığından değil, Spalding Gray'in sadece kendini icra edebiliyor ve kendindeki çeşitliliği yansıtabiliyor olmasındandır. ***Sakonnet Point***, Spalding Gray'in çocukluğundan kalma çeşitli imajlara dayanır. Çocukluğunda hatırladığı kimi mekânlar ve kimi materyaller kullanılır. Ancak kullanılan objelerin bazıları provalarda bulunmuştur. Tabi Gray'in anıları sahneye getirilirken dönüştürülür, değiştirilir ve filtrelenir.

---

2 David Savran, **Breaking the Rules: The Wooster Group**, New York, Theatre Communications Group, 2005, s.4

3 **A.e.**

4 Bonnie Marranca, "The Wooster Group: A Dictionary of Ideas", **PAJ 74,** Volume 25, May 2003, s.1

5 Andrew Quick, **The Wooster Work Book**, NY, Routledge, 2007, s.9

6 * (İt.) Commedia dell'Arte oyuncularının güldürücü eylemleri.

7 Bonnie Marranca, "The Wooster Group: A Dictionary of Ideas", s.5

8 **A.e.**, s.6

Üçlemenin ikinci oyunu olan ***Rumstick Road*** (1977) ise Spalding Gray'in otobiyografik materyallerle annesi Bette Gray'in akıl hastalığı ve intiharının izini süren bir oyundur. Spalding Gray, annesi Bette Gray'i intihara sürükleyen psikolojik ve sosyolojik katmanları sahnede kişisel dokümanlarla göstermeye çalışmıştır. Çeşitli akrabalarıyla, annesinin hastalığıyla ilgili yaptığı konuşmaları kayda almış, aileye ait mektupları, aile fotoğraflarını, oyunda onların onayını almadan kullanmıştır. Ayrıca annesinin psikiyatrisinin konuşma kaydı da izinsiz olarak yayınlanmıştır. Tüm bu özel hayata ait belgelerin kullanılması beraberinde kişisel hakların ihlaline dair eleştirileri de getirmiştir.



Rumstick Road, Eugene O'Neill'in *Günden Geceye* oyunuyla belirgin bir benzerlik içindedir. İkisi de otobiyografik aile çalışmalarıdır. Annenin ölümü iki oyunda da merkezdedir. Ölüm, annenin dini inancının, kocasıyla olan ilişkisinin ve diğer sosyal dinamiklerin yarattığı buhranın finalinde gerçekleşir. İki oyunda da ailenin gerçeklerinin analizi yapılır. Bununla beraber Gray ya da LeCompte, oyunda bir aile trajedisini gösterip izleyiciyi katarsise ulaştırma niyetinde (O'Neill gibi) değildir. Sadece kültürel araştırmalar için sosyal ve psikolojik bozuklukları metafor olarak odaklaştırmak istemektedirler.[9] Bu sebeple de oyunun merkezinde Bette Gray ya da Spalding Gray kendisi olarak var değildir. Aktörlerin hiç biri rollerle özdeşleşmemiştir. Oyun kişileri Gray ailesinden birileri olarak değil; "Adam", "Kadın", "Cerrah" gibi isimlerle sahnede aksiyonda bulunurlar. Oyundaki aktörler teypten gelen aile üyelerine ait gerçek konuşmaları ya da projeksiyona yansıtılan resimleri canlandırmaya çalışmazlar ancak; o anda olup bitenle paralel ilişkide bulunan fiziksel aksiyonlarda bulunurlar.

Oyunda projeksiyon Gray ailesinin fotoğraflarını ve mektuplarını kocaman bir ekranda seyirciye gösterir; fakat otobiyografik materyal kullanımının oyunu kişisel bir belgesel niteliğine dönüştürdüğünü söylemek doğru değildir. Kişisel belgelerin gerçekliği, birer geçmiş zaman gerçekliği olarak oyunun içinde seçilerek, edit edilerek, sıralanarak reji dâhilinde gösterilmektedir. Gray'in önceden babasıyla yapmış olduğu telefon konuşmasının kaydını dinlerken, o kişinin gerçekten babası olup olmadığından kimse tam olarak emin olamaz. Onun babası olup olmadığı performansın niteliği açısından çok da önemli değildir, tamamen kurgusal bir karakter olma ihtimalini de barındırır. Belgeler ses kaydından dinlettirilip ya da projeksiyondan gösterilirken bunların mahremiyeti deşifre etmekten öteye gidemeden, gerçekliğinin kendinden menkul olması, oyunu belgesel nitelikte bir yapıdan da uzak tutar. Ancak Wooster Group, hayat ile sahne arasındaki mesafeyi daraltmayı önemsemiştir. Sahne üzerinde, teatral formda izlenilen gösterinin içinde hayata dair gerçekleri sızdırmak, **"gerçeklik"** ile kurulan yeni bir sahne dilini de beraberinde getirir. Psikiyatristin, babanın ve büyükannenin habersizce kayda alınmış konuşmalarının oyundaki deşifresi, hayatı oyun alanına sokmuştur. Hayat ve sanat arasındaki sınırın ortadan kalkmasının etkisi sadece Gray ailesi gerçekliğinin sahneye taşınmasıyla kalmamıştır; Natalie Crohn Schmitt, oyunun, Spalding Gray' in bundan böyle psikiyatrisiyle ya da aile bireyleriyle kurabileceği ilişki ihtimallerini ortadan kaldırmakta olduğunu söyler.[10] Yani hayatın sanata girmesi, sanatı da hayatın içine sokmuştur.

Spalding Gray, oyuna malzeme olarak kendisini ve anılarını koyduğu için aktarılan her şey onun sübjektivitesi dâhilindedir. Belgelerin gerçekliği halihazırda kabul edildiğinde bile tam olarak netleşmemiş, Gray'in olduğunu söylediği, fakat aile bireylerinin hatırlamadığı olaylar gündeme gelir. Ya da hafızanın keyfiyetine göre yaratılan metaforların belirsiz kalması söz konusudur. Bu türlü bulanıklıklar içinde çoklu ihtimalleri ve de ihtimalsizlikleri barındırarak Gray'in özelinden seyircide tamamlanacak bir tamamlanmamışlık biçimi yaratılır.

Spalding Gray'in otobiyografik materyalleri ve annesinin hikâyesi, gerçeğin sahnede teşhir edilmesiyle ve oyunun pornografik olup olmadığıyla ilgili çok çeşitli tartışmalara konu olmuştur. Spalding Gray, kendi şahsi tarihini, ajitasyon malzemesine dönüştürüp seyirciyi röntgenci konumuna sokmakla suçlanırken, Elizabeth LeCompte, seyirciyi, Bette Gray ve Gray ailesi nezdinde toplumsal bir vakıanın gerçekliğiyle yüzleştirmiştir. Böylece seyirci, sadece seyreden olmaktan çıkıp sorumluluk alma konusunda aktive edilmiştir.

Oyunda multimedya prodüksiyonunda kullanılan teyp,

9 David Savran, **Breaking The Rules.**, s.81

10 Natalie Crohn Schmitt, **Actors and Onlookers: Theater and Twentieth-Century scientific Views**, Illinois, Northwestern University Pres, 1990, s.54

slide ekipmanı, fotoğraf kayıtları, performansçılar ve de oyunun dekoru aynı öneme sahip, denk aktörler olarak kullanılmıştır. Oyunun bütününde, estetik olarak, günlük olanın sıradanlığının seçildiğini söyleyebiliriz. Yani performansçıların günlük giysileri, sahnede olan objelerin birer ev objesi olmaları, sahne platformunun olmayışı ve perdesizlik, oyuncuların performanslarından önce seyircinin aralarında oturmaları, oyuncuların oyunlarında rol kişileriyle özdeşleşmemek kaidesiyle gerçekleştirdikleri performansları, bahsi geçen ailenin sıradanlığı, Gray'in oyununun bile kahramansı yanlarının asla olmaması, sahnede "aşkın olan" her unsuru özellikle dışladıkları manasına gelir. Performansçılar, sahnede projeksiyonu ya da teybi performans dahilinde kendileri çalıştırırlar. Bu açıdan ***Rumstick Road***'un prodüksiyonun ve iletişiminin, ışık kaynağını saklayan veyahut karakterlerin herhangi bir ihtiyacı olmadan müziğin duyulmadığı gerçekçi tiyatrodan çok daha dikkat çekici bir anlatımı vardır.[11]

Rumstick Road'da projeksiyonun kullanımında göze çarpan en temel işlev, projeksiyonun gerçeklikle yeni bir ilişki kurmak için en aktif sahne aktörlerinden biri olduğudur. Bu gerçeklik, hayat gerçekliğidir. Piscator oyunlarındaki belge kullanımıyla sahneye sokulan gerçeklikten daha öznel bir gerçekliktir. Bu gerçeklikle büyük mekanizmaların altında yatan gerçeklerin açığa çıkması ve toplumsal bilinçlenmeye dönük bir gerçeklik gösterimi amaçlanmamıştır. Sadece oyuncunun şahsi tarihinin gerçekliğidir. Wooster Group, Herhangi bir mesaj verme ya da aşkın bir konuyu gösterme derdinde değildir. Gray'in tüm aile resimlerini ve özel mektuplarını seyirciye göstermek için projeksiyonu bir araç olarak kullanması, beraberinde sahne üzerindeki performansçı olarak kendisini de, gerçek dokümanın seyirciye gösterilmesi için araçsallaştırmış olduğu görüşünü getirir. Her durumda önemli olan yaratının kaynağındaki öznenin gerçek hayatının, oyun alanına sokulmasıdır aslında. Bu açıdan oyunun, performans sanatına içkin bir çok öğeyi barındırdığını söyleyebiliriz. Seyirci, nihai olarak sahnede gösterilen gerçeklik ve rol kişileriyle özdeşleşmeden aksiyonda bulunan performansçıları seyreder. Bir yandan da kurgusal olan aksiyon akışı gerçekleşmektedir. Seyirci için bu iki farklı durumun ilişkisini takip etmenin zorluğu, aktif olmayı da zorunlu kılar.

Üçlemenin üçüncü oyunu ***Nayatt School*** (1978), bir edebi eserin (T.S Eliot'ın *Coctail Party* oyunu) yapıbozumu yapılarak elde edilmiş bir kolajdır. Her bölüm canlı performans ve film alanı olarak ikiye ayrılmış ya da *Coctail Party*'nin canlandırılması ve şimdiki zamanda sahnede canlı aksiyonda bulunulmasıyla ikili yapı sürdürülmüştür.

Coctail Party oyunu, katartik bir drama modelidir. Aile değerleri onaylanır. Oyunda Edward ve Lavinia Chamberlayn, ilişkileri bozulmuş bir çifttir. Bir gün sevgilileri Peter ve Celia'nın da olduğu bir kokteylde bir araya gelirler. Burada bulunan psikiyatristleri onları gizli kalmış korku ve tutkularıyla yüzleştirir. Celia, hayatında kendi seçtiği yolda ölüme gider. Celia'nın ölümü Spalding Gray'in annesi Bette Gray'in ölümüyle benzerlik gösterir. *Coctail Party*, yapıbozuma uğratılırken, güç ve iktidar döngüsünü açığa çıkartmaya odaklanılmıştır. ***Rumstick Road***'da da ***Nayatt School***'da da ölen kadın, kurban olan, aslında toplumsal olarak suçlu bulunandır. Ancak ölümün sorumluluğu toplum tarafından paylaşılmamıştır. *Coctail Party* gibi ***Nayatt School*** da kadının ölümünü hayatın kabulü için kullanır; yani özgürlük yasın ardından yapılan kutlamayla gelir.[12] Bu durumun açığa çıkartılması, ***Rumstick Road***'da ölen Bette Gray ile Celia'yı aynı biçimde kurbanlaştırırken, toplumsal olarak da nedenler, tanrıdan babaya uzanan otorite zincirinin gösterilmesiyle elde edilir.

Bu oyun için özel olarak bir film hazırlanmıştır. Filmi yapan Ken Kobland, filmin oyun içindeki yerini şöyle anlatıyor:

> "Nayatt School, benim grupla yaptığım ilk film çalışmam oldu. Sanırım Liz, filmi, bellek olarak oyunun içine dâhil ederek, oyunun içindeki medya spektrumunu genişletmek istedi. Yansıtılan filmde, şimdi artık büyümüş olan çocukların Coctail Party'deki görüntüleri vardır. Ancak aralarından biri artık hayatta değildir. Bu filmi dâhil etmekteki esas fikir, zamanın farklı biçimlerde geçtiğini ve buradaki kontrastı oyunda vermekti. Bu hikâye şehit olan Celia Coplestone'un ve Coctail Party'i yapan Nayatt School'un hikâyesidir."[13]

Filmin, eşzamanlılık prensibiyle sahnede işlevsel hale getirildiğini söyleyebiliriz. Oyunda bir yandan canlı olarak bir dramatik aksiyon varken, bir yandan da film ile elde edilen ikinci bir oyun alanı yaratılır. Geçmişle bugün gösterilirken, oyun alanı da, film ve canlı aksiyon olarak ikiye bölünür. Bu durum, sahnedeki canlı oyuncu için iki alanın birbirinden ayrımı ve etkileşimini ifade zorunluluğunu getirir. Filmin geçmişten bir sahneyi göstermesi, bugüne kadar geçen sürecin hikayesinin seyircide oluşmasına neden olur.

Route 1&9 ise Wooster Grup'un otobiyografiden çıkan denemelere son verip, klasik bir metni yapı bozuma uğratarak 1982 yılında sahneledikleri bir oyundur. Wooster'ın bu oyunu, Thornton Wilder'ın, 1938'de yazdığı *Our Town* adlı oyununu malzeme olarak kullanır. Ancak oyun, doğrusal bir mantık çizgisinde ilerlemez. Bütünlüklü bir

11 **A.e**., s.49

12 David Savran, **Breaking The Rules**, s.130

13 **A.e**., s.102

anlam dizgesi mevcut değildir. Parça parça, fragmanlar halinde bir yapı söz konusudur. Bu parçalılık postmodern nosyonlarla beslenen avangard tiyatronun sanat yapıtıyla kurdukları ilişki için çok tayin edicidir.

İsmini etrafa zarar veren petrol rafinerilerinin bulunduğu endüstri bölgesinden geçen New Jersey yakınında bir otoyoldan alan ***Route 1 & 9*** [14]gaz istasyonlarının, alış-veriş merkezlerinin, fast-food restoranların sıklıkla bulunduğu bir alandır ve Wilder'ın kurmaca Grover's Corner's adlı kasabasının 80'lerdeki karşılığıdır.[15]

Arnold Aronson'ın ve David Savran'ın ***Route 1&9***'ı anlattıkları yazılarından ve 1987'de Alan Benson'ın çektiği Wooster Group belgeselinin içindeki oyun görüntülerinden yola çıkarak performans akışını özetlersek şöyledir:

Oyun, seyircilerin Performance Garage'ın üst katına alınıp, burada Ron Vawter'ın oldukça didaktik ve duygusuz bir ifade tarzında oynadığı *Our Town* hakkında olan, 50'lerin *Encyclopedia Britannica* rekonstrüksiyonu "öğretici film" in gösterilmesiyle başlar. Film, Wilder'ın oyununa ironik göndermeler yapar. Ardından seyirciler, alt kata alınırlar. Bu büyük alanda, dört tane T.V. monitör asılıdır. Performans alanına, yüzlerinde grotesk bir biçimde "blackface makyaj"[16*] olan ve gözlerinde görmelerine engel olan gözlükleri bulunan iki performansçı (Ron Vawter, Williem Dafoe) girer. Gözlerinin görmemesi, en basit günlük aksiyonlarda bulunurlarken bile onları acemi ve de komik kılar. İsimleri oyun içinde sahne işçisi olarak geçer. Performans alanında bedenleriyle iskelet ev oluştururlar. Wooster'a özgü grup otobiyografisine de bir örnek teşkil eden bedenin ev şekilde kullanımı, daha önce sahneledikleri bazı oyunlarında ve ileride sahneleyecekleri oyunlarda da kullanılır. İki sahne işçisinin performansının sonunda ışıklar alınır ve karanlığın içinden iki işçinin (Spalding Gray, Ron Vawter) konuşması teypten verilir. İskelet evlerde soğuk ve duygusuz insanların yaşadığından bahsederler.[17]

Bu sahnenin hemen ardından gene blackface makyajlı ve getto aksanıyla konuşan iki kadın sahnede belirirler. Birinin doğum günüdür ve bu sebeple parti yapacaklardır. Tabi parti ve kutlama teması, Wilder'ın oyununda Emily'nin on ikinci doğum günüyle şiddetli ve dokunaklı bir kontrast oluşturur. Parti için sahneden, yakınlardaki restoranları arayarak kızarmış tavuk siparişi verirler. Adres olarak da tiyatronun gerçek adresini verirler. Telefonun hoparlörünün sesinin salona verilmesiyle, izleyicinin karşı tarafın sesini duyması sağlanan performansta, her seferinde farklı restoranlardan sipariş vermeye çalışan kadınların, beyaz oldukları halde blackface makyajları ve zenci getto aksanıyla konuşma hileleri, ırksal farklılıklardan kaynaklanan toplumsal uçurumun gösterilmesi için önemli bir canlı *(live)* denemedir. Telefonun diğer ucundaki, genellikle adresi duyduktan sonra oraya servis yapamayacaklarını söylese de, gösterinin ortasında gelen siparişlerin karşılanmasıyla ilgili herhangi bir bilgiye de rastlanmamaktadır. Oyuncuların blackface makyajları ve egzajere ağızları seyircinin tam önünde tüm detaylarıyla görülür. Tıpkı ***Rumstick Road'***da kadının yüzüne başka bir kadının yüzünün yansıtılmasıyla oluşan deformasyon gibi oyuncuların da görüntüleri deforme edilmiştir.[18] Bu karakterler projeksiyonlardır: beyaz insanların siyah insanlar için imajinasyonlarının projeksiyonudur. LeCompte, blackface'in sosyolojik değil, teatral bir metafor olarak kullanıldığını söyler.[19]Blackface makyajlı oyuncular, dönemin ünlü zenci komedyeni Pigmeat Marham'ın sahne showlarından esinlenilerek hazırlanmıştır. Oyunun ardından, blackface makyajlı oyuncuların grotesk zenci oyunculukları, topluluğun ırkçılıkla suçlanmasına neden olmuştur. Ancak kaba çizgili zenci skeçlerinin yapılması, aslında Wooster Group için kendilerini de içlerine kattıkları bir toplumun, siyah insanlara olan bakış açısını açığa çıkartma niyeti taşır. ***Route 1&9***'da; beyaz insanlar için yapılmış *Our Town* oyununun içindeki kültürel konuşmalarla ve üslupla "yüksek sanat", siyah kültürü temsil eden Pigmeat Markham'la ise"düşük sanat" iç içe geçirilmiştir.[20] Topluluk, bu kontrastları kullanarak, beyaz insanların siyah insanlara karşı imajinasyonlarına öz eleştiri yapma niyeti taşımışsa da sahnede ırkçı bir biçim yaratıldığına ilişkin tartışmalar, uzun süre devam etmiştir.

Bölüm iki ve bölüm üçte monitörlerde izlenen *Our Town* video bölümleri, tamamen *soap opera* stilinde çekilmiştir. Görüntülerde *Our Town* kişilerinin sadece yakın plan yüzleri vardır. Doğrudan kameraya konuşurlar. Videoda, diyaloglar ve konuşmalar içli, duygusal, hipnotik etkili ve ağır ritimde ilerlerken tam o anda performans alanındaki grotesk blackface oyuncular, 30'ların vodvillerini anımsatacak coşkulu bir kutlamayla, video atmosferinin tam kontrastı bir biçim yaratırlar ya da gene asılı monitörlerde son derece ağır ritimli, intim bir sahne oynanırken oyun

14 Elif Baş, "Sıradanlaşmaya Karşı Örgütlü Bir Direniş: The Wooster Group" yayınlanmamış makale, s. 3

15 David Savran, **Breaking the Rules**, s.22

16 * Amerika'da, 19. yüzyıl sahne gösterilerinde, Afrika kökenli insanların stereotipini yaratmak için kullanılan makyaj. Surat simsiyah yapılıp ağız ve çevresi egzajere edilerek pembeye boyanır

17 **A.e.,**, s.21

18 **A.e**., s.23

19 **A.e**., s.31

20 Don Shewey, "Elizabeth Le Compte's Last Stand" (çevrimiçi) http://www.donshewey.com/theater_articles/wooster_route1&9.html 1981

alanındaki oyuncular kendi günlük rutinlerine devam eden davranış biçimlerinde bulunurlar. Asılı monitörlerden izlenen film ve performans alanındaki oyuncuların performansı, eşzamanlı olarak izlenen iki farklı aksiyon biçimi olarak sahnede vardır. Elizabeth LeCompte, bu durumun, televizyonun hayatın içindeki gerçek mevkisi olduğunu söylüyor[21]. Yani bir yandan televizyonun yarattığı dünya varken öbür tarafta hayatın kendi rutininde akması sahnede aynıyla ifade edilir. Açıkça sahnede, oturma odalarının simülasyonu oluşturulmuştur.

İkinci ve üçüncü bölümde, *Our Town* ile ilgili videonun yarattığı hüzün ve dinginliği dördüncü bölümde çarpıcı iki kısa film böler. Bu filmlerden ilki, bir adamın arabayla New York'tan kaçışını ve bu sırada Route 1 & 9 otoyolundan geçişini ve iki otostopçuyu arabasına almasını gösterirken diğeri evde çekilmiş amatör bir porno filmden ibarettir. Bu bölümdeki otostop ve porno filmleri, tıpkı kızların telefonla sipariş vermelerinde olduğu gibi seyircinin dikkatini dışarıya çeker. Dışarısı konsepti ise fiziksel ya da ideolojik değildir, yorumlayıcıdır. İki video da tek anlamlı okumaya karşı koyar. Otostopçuların (Willem Dafoe, Libby Howes) tehlikeli olup olmadığı ya da sürücünün (Ron Vawter) onlar için planladığı nedir bilinmez. Daha sonraki videoda ise evde porno film çeken bir takım insanlar vardır. Yönetmen (Ron Vawter), ara sıra gözükür. Pornoda oynayanlar ise otostop videosundaki otostopçulardır; ancak bu videonun bir öncekinin devamında gelişen olaylar olarak algılanması yerine *Our Town* videosunda Emily ve George'u oynayan oyuncuların, şimdi gerçekten seks yaptıkları filmin gösterilmesiyle, artık Emily'nin ve George'un aşka gelmeleri tahayyül ettirilir. Üstelik bu videoda yan odada yemek masasında bekleyen bir takım insanlar da vardır. Yani Grover's Corner's ın steril ve baskıcı atmosferinden sonra serbestliği getiren bir videodur.

Oyun, videodaki arabanın Route 1&9'ın çıkış rampasına tırmanmasıyla sona erer. Tıpkı seyircinin de artık salondan çıkıp soğuk ve duygusuz dünyanın içine karışması gibi.[22]

> "Route 1&9'nın finalindeki iki video, geçmişin ve geleceğin arakesitidir. Flashback (porno film) ile flash forwardın (Performing Garage'dan, Soho'dan ve Manhattan'dan çıkış) bağlanmalarıdır".[23]

Wooster Group, *Our Town'ı,* ***Route 1&9***'a dönüştürürken, Wilder'ın tekil şahıslarının hiçbir önemi kalmamış olur. Bizim de (izleyicinin de) parçası olduğumuz bir toplumda, eşzamanlı olarak mağdur olan ve mağdur eden yapıya işaret eder. Bununla beraber esas olarak ikili karşıtlıklar açığa çıkartılır. Beyaz- siyah, kadın- erkek, hayat-ölüm, canlı olarak performans- video hepsi toplumsal yapının empoze ettiği kutuplaştırmalar olarak açığa çıkartılır. Tüm ırksal, kültürel, cinsel faklılıkların performansla takip edilmesi, seyircide herhangi bir mutabakata varmayı gerekli kılmaz.

> "Oyun Wilder'ın anlattığı görünürde kırsal dünya ile çağdaş Amerika'nın kentsel gerçeklerinin arasındaki ayrılığa dikkat çeker ve birleşik Amerikan kültürü mitini çökertir. Oyun temelde Our Town'ın 1938'deki halinde gösterilemeyecek post-modern nosyonları gösterir. Teatral, kültürel, sosyo-politik ve kişisel ilişkilerin karmaşık bir ağıdır. Medyanın bugün geçmişi erişilebilir kıldığı (bu yüzden geçmiş ve bugün arasında bazı hiyerarşik farklar bozulmuştur.) bir dünyada, bir takım imajlar ve kültürel yapımlar(mesela oyunlar) kendi hikayeleri ve ilişki bağlamlarıyla yayılırlar. Ayrıca ilişkiler ağı her seyirci için farklı olabilir. Modernist konseptin tek ideal seyircisi ve birleştirilmiş sanat işi, değişik yollarla değişik seyirciler için fragmanlar halindeki hazır nesneler bırakılmalıdır." [24]

Our Town videosundaki intim biçim ve daha sonraki filmdeki pornografik unsurların kökeni aslında yaygınlaşan televizyonun dayattığı yeni lisanın pornografisidir. 1950'lerin başında endüstrileşmiş ülkelerin çoğunda günlük yaşamın içine giren televizyonun, 80'lere gelindiğinde yaygınlaşmasıyla, insanların gerçeklikten uzaklaşıp imgeler dünyasının egemenliğini tanımaya başladıkları yeni bir döneme gelinmiştir. Bu yeni imgelerin imparatorluğu, televizyonun kendi dilini dayatarak medyatik, tüketilebilir bir evrenin oluşumunu hızlandırmıştır. Baudrillard, yalnızca entelektüellerin anlam imparatorluğuna boyun eğdiğini, diğer insanlarınsa göstergeler imparatorluğuna boyun eğme nedeninin uzun bir süre önce gerçekliğin yok olup gitmiş olmasından ötürü olduğunu ve bu yüzden ruhen ve bedenen gösteri yandaşı olduklarını söyler.[25] Gösteri yandaşı toplumun gerçeklikle arasındaki bu yeni mesafe, sentetik bir imgeler dünyasının etkisiyle uyuşma ve hipnoz yaratır. *Soap opera* stili videonun da bu açıdan seyirciye yaptığı şey aynıyla budur.

T.V. imgeleriyle hesaplaşma 70'lerden itibaren performans sanatının, happeninglerin ve fluxusun temel yönelimlerinden biri olmuştur. Nam June Paik, medya imajları ve televizyonu 1965 yılından beri ele alan ilk sanatçılardan

21 "The South Bank Show: The Wooster Group Theatre Company", yönetmen Alan Benson (belgesel) 1987

22 David Savran, **Breaking the Rules**, s.45

23 **A.e,**.s.44

24 Arnold Aronson, **American Avant-garde Theatre**, s.187

25 Jean Baudrillard, Şeytana Satılan Ruh, s.78

biridir. *T.V. ve Buda* (1974) adlı çalışması, gerçeklik ve gerçek arasındaki paradoksal durumun bir yergisi niteliğindedir.

> "(…)Namjune Paik, elektronik görüntü üzerindeki görüntü ve ses kaydırma yöntemiyle izleyici üzerinde bu şaşkınlığın "an"larını yakalamak ister gibidir. Ya da televizyonun bu kutsal(!) durumunu vurgulamak istercesine, içerisinde mum yanan bir ekranın karşısında, onu kendinden geçmiş bir şekilde izleyen Buda'yı konumlandırarak olayı bir Zen ayini gibi yansıtmakta ve günümüz insanına bir gönderme yapmaktadır… Ekran içindeki mum gerçekliğin içinden koparılıp alınmış, bambaşka bir alanın içinde yanmaya devam etmektedir. Paik, televizyonun bilinç yönlendirici özelliğini vurgularken, izleyicinin içinde bulunduğu trajik durumun da altını çizmiştir böylece"[26]

Performans sanatı ve fluxus gibi akımların belirgin yönelimlerini kullanan LeCompte, televizyonun yarattığı sanal imge lisanını seyircisine göstermiş, yarattığı hipnoz etkisiyle de ona gerçek mevkisini vermiştir. Böylece oyunun içindeki filmin bir başka işlevinin de televizyon dili ile hesaplaşma olduğunu söyleyebiliriz. T.V. nin yarattığı imgeler dünyası, alımlayıcının gerçeklikle olan ilişkisinin boyutlarını değiştirmiştir. Televizyon, kendi gerçekliğini yaratmıştır.

> "Medya pratikleri uzam ve zaman duyularımızı yeni baştan düzenlemiştir. Gerçek olan artık dünya ile doğrudan doğruya bir bağlantı içinde olduğumuz değil, televizyon ekranlarından bize verilendir: televizyon dünyadır. Televizyon yaşam içerisinde çözelmektedir. Kurgu "gerçekleştirilir" , böylelikle gerçek kurgusal olur. Taklit üretimin yerini alır."[27]

LeCompte, bu oyunda kullandığı film lisanıyla televizyonun seyirci üzerindeki etkisinin altını çizmiştir. Bu tutum 1980'lerde televizyonun artık kültürel belleğin en etkin unsurlarından biri olduğu için gerçekleşmiştir. LeCompte bu oyundan başlayarak kültürel bellekten her çeşit unsuru oyunlarında kullanma yönelimini gösterir. Ancak kendi gerçekliğinden koparılarak alınan bu unsurlar oyunlarda gerçek varlıklarıyla değil, kurgusal olanın hizmetinde var olurlar.

Bundan sonra, fotoğrafın modern ve postmodern durumlarının karşılaştırılmasında ortaya çıkan tabloda görüldüğü gibi, imajların gerçekliğinin kanıt olarak kabul edilmediği bir süreçte, genel geçerliliği olan birer belge gibi kullanımları söz konusu değildir. Televizyon ve diğer görüntü üreten araçların yaygınlaşmasıyla tüm görüntüler, öznel duyguları ya da fikirleri somutlaştıran, kurgusal şahsi kullanımlar olarak işlev kazanır.

Route 1&9'da film kullanımı işlevlerini özetlersek; biçimsel olarak oyun alanını canlı aksiyon ve film alanı olarak ikiye böler. Film aracılığıyla yapıbozuma uğratılan *Our Town* oyunuyla ilişkiye geçilir ve ondan bambaşka anlamlar üretilir. *Our Town*'a ait film görüntülerinin *soap opera* biçimi, oyunun baskıcı toplum düzeni ve ahlakçı tavrının bir ironisi olarak izlense de kullandığı televizyon diliyle, insanları televizyon melodramları karşısındaki edilgen halleriyle yüzleştirir. Hazırlanan video filmler, izleyicilerin tam da yaşadığı zaman ve mekânlarda, çağdaş Amerika'nın dönüşümü içindeki kişiler ve durumlardır. Doğrusal konu anlatımı olmasa da fragmanlar halinde birebir kendi gerçekliğiyle yüzleştirilen her seyircinin bu açıdan oyunla kuracağı ilişki farklı olacaktır. Yani Wooster Group, Piscator Tiyatrosu'ndaki film ve projeksiyon kullanım yolunun neredeyse tam aksi bir biçimde filmden anlamsal sonuç elde etmiştir; hiçbir gerçekliği olmadan tamamen kurgusal olan film, oyunun içindeki anlamı itibariyle seyircinin hayat gerçekliğine aittir. Kişisel hayatların değişkenliğine göre seyirci görüntülerden kendi anlamını ya da sonucunu çıkarır. Oyunun film görüntüleri, oyunun öznel olarak seyircide tamamlanmasını sağlar.

Piscator ve Wooster Group Oyunlarında Film ve Projeksiyon Kullanım Biçimlerinin Karşılaştırması:

- Politik tiyatronun projeksiyon ve film kullanma biçimi, gerçeği kendine malzeme yaparak araçsallaştırması ve biryandan da görünmeyenin ardında yatan gerçekleri açığa çıkartma niyeti, kendi ideolojik söyleminin propagandası olmak iken 80'lerin önemli avangart topluluğu olan Wooster'ın gerçeği kendine malzeme etme biçimi arasında çok belirgin ayrımlar bulunmaktadır. Wooster Group oyunlarında gerçeklik/hayat, projeksiyonla oyun alanına sokulmuştur. Şahsi ya da kültürel, otobiyografik ya da tarihsel belleği göstermek için projeksiyon ve film kullanılır**.** Ancak projeksiyonla gösterilen gerçeklikle sahnede tamamen gerçekçi olmayan bir anlatım biçimi oluşturulur. Piscator tiyatrosunda ise gerçek olanın sahnede gösterilmesi, görünenin ardındaki görünmeyen gerçekleri açığa çıkartmak içindir. Piscator tiyatrosunda hiçbir zaman, Spalding Gray'in oynadığı üçlemelerde olduğu gibi, kişisel ya da otobiyografik bir anlatım seyirciyi harekete geçirme

26 Rıfat Şahiner, **Sanatta Postmodern Kırılmalar Ya Da Modernin Yapıbozumu**, s.41

27 Madan Sarup, **Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**, çev. Abdülbaki Güçlü, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 2004, s.234

maksadı taşımıyorsa oyunun içinde yer almaz. Bireyselliğin önem kazanması 70 sonrası bir tutumdur. Piscator'un toplumsal gerçeklikleri gerçek belgelerle oyunlarında göstermesi, Marksist ideolojinin ekseninde gelişir. Politik tutum, Piscator'un tiyatrosunun her hücresine nüfuz etmiştir. Her şey politik olanın hizmetindedir. Seyirci bu yolla etkilenmek istenir. Herhangi bir sıradan insanın hikayesi de, durumların kökenine inmek, nedenlerini açığa çıkartmak, yüzeysel genellemeler yapmamak için kullanılır. Sonucunda kitleleri harekete geçirerek gerçekleri göstermesiyle önem kazanır. Wooster Group ise tiyatrosuna böyle bir misyon yüklemez. 70'li yıllardan itibaren yaşamda bir (izm) kalmadığı için, sanat ürünün misyonu da ortadan kalkmıştır.[28] Wooster Group'un, oyunlarında açığa çıkarttığı ikili karşıtlıklarda ya da kendine malzeme ettiği çeşitli güncel konuların işlenmesinde politik bir tutum vardır; ancak bu politiklik işlevseldir. İhtiyaçtandır. İdeolojik bir bakış açısı ya da taraflı bir ideoloji sunumu asla gerçekleşmez.

- Eşzamanlılık ilkesi, her iki tiyatro yapısı için de, filmin ve projeksiyonun ortak bir kullanım işlevi haline gelmiştir. Ancak eşzamanlılık ilkesiyle Piscator ve Wooster Group birbirinden tamamen farklı sonuçlar elde etmek niyetindedirler. Piscator, konu bütünlüğünü dağıtmadan filmi ve projeksiyonu, sahnede olup biten aksiyonun etkisini arttırmak ve politik ajitasyon yapmak için kullanır. Wooster'da ise sahnede zaman zaman projeksiyon ve filmin yarattığı alan ve onunla etkileşime geçen ya da geçemeyen aksiyon alanı olarak kurgulanan ikili bir yapı vardır. Aynı anda bu ikili yapı birbirinden tamamen farklı, herhangi bir anlamsal düzlemde ilerlemeyebilen ve özellikle konu bütünlüğünün dağınık olduğu bir görünümde olabilir. Ancak eş zamanlı olarak seyredilir. Filmin ve projeksiyonun eşzamanlı olarak canlı performansla ikili karşıtlık oluşturmak, ya da birbirini ifade etmek gibi etkileşimleri söz konusudur, fakat canlı alanın ya da film alanının ötekinin etki gücünü kuvvetlendirme işlevi yoktur ya da ötekine göre daha önemli olan bir alan tercihi de söz konusu değildir. Bonni Maranca, canlı performans ve görsel sanatlar geleneğinin sahnede bir araya getirilişini Amerikan performansının gereği olarak tanımlar.[29]

- Wooster Group, yapıbozuma uğrattığı metinlerin oyunun içine kolajlanması için filmi kullanır. Oyunlarında filmi, video sanatının prensiplerinden faydalanarak oluşturur ve bir yeniden üretim gerçekleştirir. Piscator döneminde ise sahnede yeniden üretimle gerçekleştirilen sanat fikri henüz doğmamıştır. Aşkın ideolojik sanatsal tutum, sürekli bir üretim alanı açar ve Piscator'un seyircisini etkilemek ve düşündürmek için söyleyecek çok sözü vardır. Wooster Group'un içinde bulunduğu postmodern dünya ise artık söyleyecek yeni sözlerini tüketmiştir. Tek ve mutlak doğrular geçerliliğini yitirmiştir. Wooster oyunlarında tek bir anlama ulaşmaz, çoklu anlam çıkarımları vardır. LeCompte başka metinlere gönderme yaparak ya da başka metinlerin simgeler dizgesini kullanarak yapıtını yeniden üretir. Projeksiyon ve film ise bu metinlerin oyuna aktarılmasında önemli bir görev üstlenir.

- Wooster Group medyatik araçlar yoluyla sorularını sorar. Ama cevaplarını vermez. İkili karşıtlıkları açığa çıkartır ama taraf tutmaz. Son sözü söyleyemez. Tamamlanmamış, sonuca ulaşmamış performansın, seyircinin kendisinde tamamlamasına alan açar. Piscator'un politik propagandasının seyirciyi harekete geçirebilmesi içinse gösterilen gerçek belgelerin ve de kullanılan filmin tek taraflı tutumu özellikle gösterilir. Sorulan soruların cevabı mutlaka verilir. Politik ideolojinin, ardında hiçbir başka ihtimale kuşku bırakmayacak şekilde doğrulanması, film yoluyla desteklenmesi önemlidir. Piscator'un agit-prop kökenli tiyatrosu, seyirciyi aydınlatmaktan çok uyarmayı hedefliyordu[30]. Wooster Group seyircisi ise sahnede olan bitene tanıklık eder.

- Piscator'un tiyatrosunda film ve projeksiyon seyirciyi en hızlı ve etkili şekilde harekete geçirebilmek için kullanılan bir araçtır. Wooster Group'ta ise tüm medya araçları, sahne üzerinde herhangi bir yardımcı araç olma durumundan çıkmış, sahnedeki oyuncular gibi temel anlatım olanaklarından biri haline gelmiştir. Özellikle performans alanının medyatik ve canlı olan ikili yapısından da anlaşılacağı gibi, medyatik araçlar oyunların lisanında merkeze oturur. Performans sanatı içinde sanatçının kavramsal değil malzemelerle düşünmesinin yarattığı tüm farklı malzemelerin biraradalığı ve disiplinlerin bir arada gösterim biçimi

28 Selen Korad Birikiye, Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2007, s.35

29 Bonnie Marranca, "The Wooster Group: A Dictionary of Ideas"

30 Ayşın Candan, **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s.141

Wooster Group'un tiyatro lisanında bir yönelim oluşturur ve medya araçları amaca dönüşür.

- Piscator tiyatrosunda projeksiyon ve film, zaman ve mekan sınırlarını genişletir. Aynı ilkeyi Wooster'ın da kullandığını söyleyebiliriz. Yapıbozuma uğratılan metinlerin videolarının, geçmiş ve gelecek olarak tahayyülleri söz konusuyken esas olarak bazı videolarda seyircinin dikkati salondan, oyun alanından dışarıya çekilir. Dış çekimi olan bu videolar, seyircinin günlük olanla, hayat olanla yüzleşmesi için bilinçli yönlendirmelerdir. Bu açıdan Wooster Group'un film kullanımında mekanı genişletme ilkesi gene hayat/sanat çizgisinin netliğini ortadan kaldırmaya yöneliktir.

- Piscator Tiyatrosu'nun ve Wooster Group'un imgeler yoluyla gerçekliğin sanatın içine alınmasındaki estetik ve anlamsal sonuçlarının farklılığı, tıpkı fotoğrafın gerçekliğinin postmodern süreçte uğradığı niteliksel değişmede olduğu gibidir. Fotoğrafın ve devamında görüntünün uğradığı değişimin ana hatları, iki ayrı tiyatronun görüntü yoluyla gerçekliği kullanma biçimlerini analiz etmemizde yardımcı olur. Piscator görüntülerle metnin içeriğini oluştururken Wooster Group imgesel anlatımla metinden bağımsız bir biçim elde eder. Piscator herkes için geçerli bir gerçekliği oyunlarında gösterirken, Wooster Group belirli bir topluluğun dilsel uzlaşımı olan gerçeklikle onları karşılaştırır. Piscator'un gösterdiği gerçeklerin kanıt olma, tanıklık etme, belgeleme gibi işlevleri varken Wooster Group'un görüntülerinde böyle bir gerçeklik söz konusu değildir; çünkü filmler montajlanarak oyunun içine kolajlanmıştır ve seyirci bu yolla manipüle edilir. Piscator film ve projeksiyon yoluyla gösterdiği gerçek belge ve filmleri aslına ve gerçekliğine sadık kalarak kullanır. Wooster Group'un oyunlarında kullandığı gerçekliğe ait unsurlar ise bire bir film yoluyla değil, oyunun anlatısal kurmacasının içinde eklektik ya da anakronik olarak bir araya getirilir. Çünkü önemli olan Piscator'un belgesel tiyatrosunda olduğu gibi ne anlatıldığı değil, nasıl anlatıldığıdır. Ve Wooster Group, gerçekliğe ait unsurlarla yeniden üretim yaptığı oyunlarındaki tamamen kurgusal ve imgesel anlatımın ön planda olduğu görüntülerle seyirciyi kendi hayat gerçekliğiyle yüzleştirir. Tabi Piscator'un toplumu harekete geçirmeye yönelik ideali, Wooster Group'ta görüntüler yoluyla medyatik toplumun imgesel olanla uzaklaştığı gerçeklik durumu açığa çıkartılır; ama buna bir müdahale söz konusu değildir.

KAYNAKÇA:

ARANSON, Arnold: **American Avant-garde Theatre**, Routledge, 2009

BAŞ, Elif: "Sıradanlaşmaya Karşı Örgütlü Bir Direniş: The Wooster Group", yayınlanmamış makale, 2008

BAUDRILLARD, Jean:Şeytana Satılan Ruh, çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2005

CANDAN, Ayşın: **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, İstanbul, Yapı Kredi yayınları, 1997

MADAN, Sarup: **Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**, çev. Abdülbaki Güçlü, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 2004

MARRANCA, Bonnie: "The Wooster Group: A Dictionary of Ideas", **PAJ 74,** Volume 25, May 2003

QUICK, Andrew: **The Wooster Group Work Book**, New York, Routledge, 2007

SAVRAN, David: **Breaking The Rules**, New York, Theatre Communications Group, 2005

SCHMITT, Natalie Crohn: **Actors and Onlookers**, Illinois, Northwestern University Press, 1990

ŞAHİNER Rıfat: **Postmodern** Kırılmalar, İstanbul, Yeni İnsan Yayınevi, 2008

ÇEVRİMİÇİ KAYNAK:

SHEWEY, Don: "Elizabeth Le Compte's Last Stand", 1981 (çevrimiçi) http://www.donshewey.com/theater_articles/wooster_route1&9.html

GÖRSEL KAYNAK:

BENSON, Alan : The South Bank Show: The Wooster Group Theatre Company", yönetmen Alan Benson (belgesel), 1987

TREPLEV KARAKTERİNE PSİKANALİTİK BİR BAKIŞ





DİLAN ORAK MUSTAFA ERGÜVEN

Öz

Bu makalede; Anton Çehov'un Martı adlı eserindeki Treplev karakteri, Freud'un psikanalitik kuramı bağlamında incelenecektir. Giriş bölümünde Çehov ve Freud'un kesişim noktalarına değinildikten sonra birinci bölümde; Treplev karakteri ve olay akışına; İkinci bölümde, Treplev'in kişilik yapısına; üçüncü bölümde, psikoseksüel gelişim kuramı çerçevesinden Treplev incelenecektir. Sonuç bölümünde ise tüm veriler ışığında bulgular analiz edilerek açımlanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Martı, Çehov, Freud, Treplev, Psikanaliz



Fotoğraf: Julian Hester, Anton Chekhov'un "Martı" oyununda. The Artistic Home. (Joe Mazza / HANDOUT)

Giriş

Tiyatro sanatı, gerek izleyicide, gerek okuyucuda yarattığı anlamlar bakımından tıpkı psikanaliz kuramı gibi özneyi ve öznenin içinde bulunduğu toplumu bireysel ve kültürel özellikleri çerçevesinde aktarma çabası içindedir. Dolayısıyla herhangi bir sanat ürününü psikanalitik çerçeveden incelemek, eserle sanatseverleri birbirine bağlayan unsurların daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır. Bu bağlamda bilimsel gelişmelere koşut olarak gelişen ve bireyi psikolojik perspektiften ele alan gerçekçi tiyatronun öncü isimlerinden Çehov'un eserleri büyük önem arz etmektedir. Karakterlerini tıpkı bir bilim insanının titizliğinde yaratan Çehov'un, psikanaliz kuramının kurucusu Freud'un görüşlerinden etkilendiği bir gerçektir. Özellikle günlük hayatın yalınlığını estetik bir dil ile aktarırken karakterlerin iç ve dış koşullarının yarattığı dramatik etkinin üzerine yoğunlaşması, psikanaliz kuramını kendine referans almış olduğunun en büyük göstergesidir (Şener, 2015; 181-182).

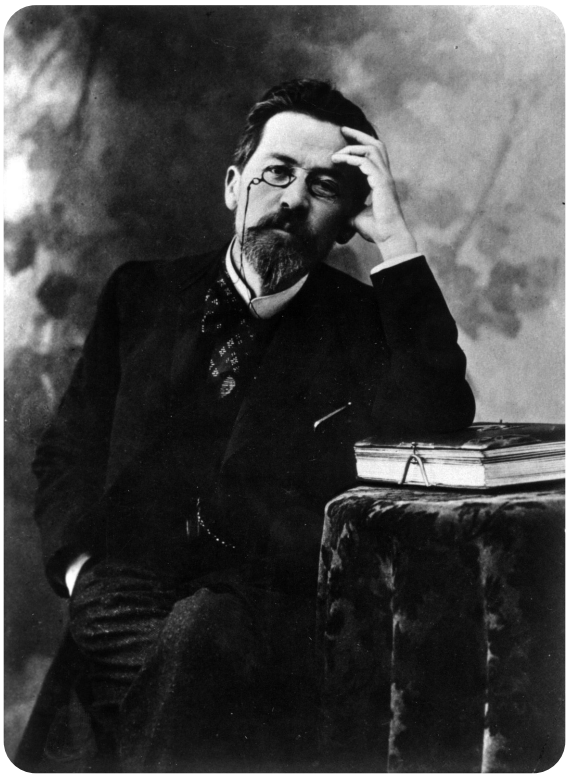
Şüphesiz her bir karakteri müstesna olan Çehov'un; Treplev karakteri, taşıdığı ödipal kompleks ve kişilik yapısı ile psikanalitik açıdan incelenmesi ayrı bir önem arz etmektedir. Bu bakımdan sahnelendiği günden beri büyük tartışma yaratan Martı oyunundaki Treplev karakteri çalışmasının öznesini oluşturacaktır.

1.Treplev Karakteri ve Olay Akışı

Treplev, 25 yaşındadır. Üniversite öğreniminin üçüncü yılında okuldan ayrılmış, bir çiftlikte dayısı ile birlikte yaşamaktadır. Babasını küçük yaşta kaybetmiş olan Treplev, annesi ile de pek seyrek görülebilmiştir. Genç adamın en büyük arzusu ünlü bir yazar olmaktır ancak bu uğurda fazla çaba harcamamakla birlikte yeteneğine dair şüpheler de taşımaktadır. Düzenli bir işi olmayan Treplev'in maddi ihtiyaçlarını kimi zaman dayısı Sorin, kimi zaman ise annesi Arkadina karşılar. Onun güvensiz hale gelmesini tetikleyen önemli etkenlerden biri de ekonomik olarak kendine yetemezlik halidir. Yazdıkları özellikle annesi tarafından hiç beğenilmez, hatta okunmaz. Bir oyununu annesi ve çevresine oynamak istediğinde, annesi büyük bir başarısızlık yaşamaması için oyunu yarıda keser. Dönemin önemli yazarlarını ve tiyatro biçimlerini eleştirir. Genç ve yeni sanatçıların desteklenmesi gerektiği görüşünü ateşli bir şekilde savunur. Bu konuda Rusya çapında ünlü bir oyuncu olan, önemli bir sanat çevresine hitap eden annesinden destek bekler. Oysa Arkadina bütün ilgisini sevgilisi Trigorin adlı ünlü bir yazara yoğunlaştırmıştır.

Treplev, kendisine ilham kaynağı olan, onu anlayan ve destekleyen Nina'ya aşıktır. Nina'nın da tıpkı Treplev gibi sanata dair hayalleri ve hevesleri vardır. Ailesini

geride bırakıp Moskova'ya taşınmak ve ünlü bir oyuncu olmak isteyen Nina, zamanla Trigorin ile yakınlaşmaya başlar. Bu durum karşısında çaresiz olduğunu düşünen Treplev'in, Trigorin'e karşı beslediği nefret giderek artar. En nihayetinde bir intihar teşebbüsünde bulunur. Nina, yaralı Treplev'i başka bir adam için terk edip Moskovo'ya taşınır. Treplev hayatında önemli bir konuma sahip olan bu iki kadının Trigorin'e aşık olmasına katlanamaz. Yazmaya devam edip adını sanat çevrelerine görece duyurmayı başarır ancak kendine karşı olumsuz ve acımasız bakış açısı bir türlü son bulmaz. İki yıl boyunca hiçbir şekilde iletişimde olmasalar da Treplev, Nina'yı gizlice takip eder. Oyunlarını izler, acılarına eşlik eder. Nina mutsuz bir evlilik yapıp boşanmış ve çocuğunu kaybetmiştir. Treplev'in hayattan tek beklentisi Nina'ya kavuşmaktır. Nina ile tekrar beraber olabilme ihtimali ona umut olur fakat yıllar sonra Nina ile karşılaşmaları sonucu onun Trigorin'e olan aşkının yitip gitmediği gerçeğiyle tekrar yüzleşir. Ne kadar yalvarsa da aşkına karşılık bulamaz. Nefes almasına sebep olan umudunun elinden alındığını düşünen Treplev, intihar ederek hayatına son verir.



Fotoğraf: Anton Çehov

2. Treplev'in Kişilik Yapısı

2.1. İd

Freud'a göre şahsiyet id, ego, superego'nun karışımıdır. İd: İnsiyak (içgüdü), şahsiyetin esasıdır. Şahsın en kaba, en ilkel, arketiplerini ihtiva eder. (Kocakula, 2012; 82). Freud, doğduğumuzda tek bir kişilik yapısının, alt benliğin (id) var olduğunu belirtir. Alt benlik, bizim bencil kısmımızdır ve yalnızca kişisel isteklerimizi tatmin etmeye çalışarak haz ilkesine göre hareket eder. Diğer bir deyişle herhangi bir fiziksel ve toplusal sınırlamayı dikkate almaksızın, yalnızca kişisel tatmin sağlayacak şeylerle ilgilenir (Burger, 2006; 78). Id, doğuştan var olan, tamamen bilinçdışını yansıtan, acıdan kaçınan ve hazza koşan bir katmandır. Bireyin var olan ihtiyacını hemen karşılama odaklı - anında doyum arayan- ilkel bir mekanizmadır.

-Treplev'e yönelik birinci Id örneği;

Treplev, başından beri var olan yazı dünyasını değiştirmeyi, yeni bir stille genç yazarların desteklenmesi gerektiğini savunmaktadır.

SORİN - Tiyatrosuz yapamayız.

TREPLEV - Yeni biçimlere gereksinim var. Yeni biçimler bulunamıyorsa eğer, hiçbir şey olmasın daha iyi. (Saatine bakar.)... (1. Perde)

Görüldüğü üzere; Treplev, kendi ideolojisini oluşturmuş genç bir yazardır ve bu uğurda kendini kanıtlamaya çalışmaktadır. Ancak Trigorin, Treplev'in yazılarında; belirsizliğe itaat eden gariplik olduğunu ve karakterlerin hiçbirinin gerçek hayatta var olmadığını söyler. Treplev'in yazarlığına dair çevreden gelen bu gibi üstü örtülü eleştirel yaklaşımlar, onun sahip olduğu yetenekleri sorgulamasına ve kendisini bu noktada açmazda hissetmesine neden olur.

-İkinci Id örneği;

Treplev'de annesinin dikkatini çekmeye yönelik bir haz mekanizmasının oldukça baskın olduğu gözlemlenmektedir. Annesine kendisinin çok özel bir yazar olduğuna inandırmak ve onun sevgisini kazanmak için büyük çaba sarf eder.

*TREPLEV- … Gördün mü, annem sevmiyor beni. Bunda şaş*ılacak bir şey de yok! *Yaşamak istiyor o, âşık olunmak, açık, parlak renkli bluzlar giymek istiyor... Bense yirmi beş yaşıma bastım, ona artık genç olmadığını anımsatıyorum böylece. (1. Perde)*

Anlaşılacağı üzere; bireyin varoluş amacını destekleyen ve şekillendiren; ebeveynlerinin dikkatini çekme, takdirlerini kazanma dürtüsü, oyun boyunca Treplev'de karşılık bulmaktadır.

-Üçüncü Id örneği;

Aynı şekilde beğenilme arzusu, ebeveynlerde olduğu gibi kendisine partner ilişkilerinde de ifade alanı bulur. Nina'ya aşık olan Treplev, sürekli onun yakınlarında olma dürtüsüyle yaşar. Hatta onunla olabilme ihtimali, Treplev'i hayatta tutan en büyük faktördür.

TREPLEV - (Kulak kabartarak.) Ayak sesleri du-

yuyorum... (Dayısını kucaklar.) Onsuz yaşayamam… Adımlarının sesi bile ne kadar güzel... Çılgınca mutluyum. (Sahneye girmekte olan Nina Zareçnaya'ya doğru hızla yürür.) Büyüleyici peri, düşlerimin sevgilisi… (1. Perde)

Sonuç olarak Treplev'in baskın olan İdleri: Hayatını başarılı bir yazar olarak sürdürmek ve Nina ile annesi tarafından sevilmek şeklinde sıralanabilir.

2.2. Süperego

Aileden özümsenmiş toplumsal kurallar; gelenekler ve ahlâk kuralları ile şekillenir. Süperego, katı ahlâki kurallar çerçevesinde, özellikle id'in cinsellik ve saldırganlıkla ilişkili isteklerini ahlâka uygunluk açısından denetler. Uygun olmayanların karşılanmasına karşı çıkar. Kişilik mekanizmalarının toplumun belirlediği ahlâk kurallarına uygun ancak akıl dışı olan unsurunu temsil eder. Süperego'nun baskın olduğu kişilikler, toplum tarafından dışlanma ve kabul görmeme korkusu ya da takdir edilme, beğenilme arzusuyla akıl kuralları dışında kalan, sorgulanmayan davranışlar sergiler (Geçtan, 1998; 47-48). Süperego kişiyi yargılar ve engeller koyar. Temel insiyak(içgüdü) çocuğun gelişiminde aile tarafından desteklenirken süperego gelişir. Süperego toplumun yasalarını kapsar. Sonradan oluşan süperego içimizdeki hâkimdir. (Ünlü, 2001; 11). Süperego'nun üç önemli işlevi vardır. Birinci işlevi, dışa vurulduğunda toplum tarafından hoş karşılanmayan cinsel ve saldırgan dürtüleri bastırmak; İkinci işlevi, egoyu gerçekçi amaçlar dışında ahlâki amaçlara yönelterek aklın yerine ahlâkı ön plâna çıkarmak; Üçüncü işlevi ise diğer insanların ve çevrenin gözünde kusursuz görünmeye çabalamaktır. Süperego, id ve egoya karşı çıkarak onları kendi istekleri doğrultusunda yönlendirir. Süperego, kişiliğin toplumsal yönünü temsil eder. Toplumun gözünde iyi ve doğru olmak süperego için vazgeçilmezdir. Toplumun beklentilerine ters düştüğü zaman süperego kendini çok sert bir şekilde cezalandırır (Geçtan, 1998; 47-48).

Bu perspektiften incelendiğinde; Treplev'in başından beri annesinin dikkatini tiyatro ile çekmeye çalıştığı görülmektedir. Arkadina'nın da hayatında önemli bir yer tutan tiyatro; sevilen, saygı duyulan bir evlat olma çabası içerisindeki genç Treplev'e eşsiz bir araç gibi görünür. Annesine kendini beğendirmek için tiyatro alanında çok uğraşır. Önemli olan kendi istekleri değil annesinin beklentileri ve toplumun ne istediğidir. Öteki hedef ve idealleri ikinci plânda kalır. Sonuç olarak değerlendirildiğinde; *toplum* ve *vicdan* gibi unsurları hayatının merkezine alan Treplev'in, süperegosun baskın olduğu kolaylıkla ifade edilebilir.

2.3. Ego

Freud'a göre insan, saldırganlık ve cinsellik gibi dürtüleri olan ve bu dürtüleri denetim altına alması gereken olumsuz ve yıkıcı bir varlıktır. Eğer insanlar, toplum ve vicdan gibi dış etkenlerin baskısı altında olmayıp cinsellik ve saldırganlık güdülerine göre hareket etseydi psikolojik sorunları da olmazdı. Ego, psikolojik baskı altında kalmamak ya da bu durumdan kurtulabilmek amacıyla savunma mekanizmalarını devreye sokar. Bu sayede de kendini cezalandırmaktan kurtarır. Ego, kişiliğin yürütme organıdır. Harekete giden yolları denetim altına alır, çevresindeki nesnelerin ve kişilerin hangisiyle iletişim içinde olacağına, hangi içgüdülere cevap vermesi gerektiğini kendisi karar verir (Geçtan, 1998; 46-48). Ego, kişiliğin işleyen yönüdür ve kısmen bilinçte yer alır. Gerçeklik ilkesine göre hareket eder. Haz ilkesini bekletir ya da bastırır. Gerçekliğin sınırlarını zorlamadan bireyin içsel dürtülerinden kaynaklanan ihtiyaçlarının uygun biçimde nasıl karşılanacağını belirler. Ego, savunma mekanizmalarının akıllı ancak ahlâk dışı kalan unsurunu oluşturur. İd'in isteklerini baskı altında tutar. Süperego'nun hâkim olduğu durumlarda ise savunma mekanizmalarını devreye sokar. İd ve süperego arasında bir çeşit denge işlevi görür. İd'den gelen istekleri ya toplumun kendisini yargılayamayacağını bildiği anlarda devreye sokar ya da savunma mekanizmalarını kullanarak kendi vicdanından gelen tepkileri bastırır, yön değiştirir veya bahane bulur (Geçtan, 1998: 45-47).

Bu veriler ışığında esere gelinecek olursa; Treplev, Nina'yı başarılı bir aktris olduğuna inandırdığı takdirde sevgisini kazanabileceğini düşünüyordu. Ayrıca, annesine yeteneğini ve iyi bir evlat olduğunu kanıtlamak durumundaydı. Tiyatroyu hedeflerini gerçekleştirebilecek yegâne bir araç olarak gördü. Seyircisi ailesinden ve yakın çevreden oluşan bir oyun yazdı. Maalesef, oyunun berbat olduğunu ilk olarak iddia eden Arkadina, yani annesi oldu. Diğer taraftan Nina'nın da Trigorin ile yakınlaşması, Treplev'i içinden çıkılması zor açmazlara sürükledi ve en nihayetinde başarısız bir intihar girişimi oldu. Devamında yazarlık alanında hatırı sayılır bir başarı elde eden Treplev'in, Nina ile uzun bir aradan sonra tekrar karşılaşmasında uğradığı hayal kırıklığı onu bir kez kez daha intihara sürükledi ve bu girişim ölümüyle neticelendi.

Oyundan alınan tüm bu örnekler Treplev'in sevilme, başarılı olma, takdir ve saygı görme gibi çeşitli

arzularını gerçeklik ilkesinin sınırlarını zorlamadan karşılamaya çalıştığını gösteriyor. Bu davranış ve düşünce tarzlarıyla Treplev, egonun akıllı ancak ahlâk dışı yönünü temsil ediyor.

3. Psikoseksüel Gelişim Kuramı Çerçevesinden Treplev

Freud'a göre yeni doğmuş bebekler farklı aşamalardan geçerek kişiliklerini geliştirirler. Freud bu aşamaları "Psikoseksüel Gelişim Dönemleri" olarak adlandırır. Freud psikoseksüel gelişimi beş dönemde inceler. Bunlar; Oral, Anal, Fallik, Latent ve Genital dönem şeklinde sıralanır. Freud, özellikle ilk altı yaş içindeki yaşam deneyimlerine dikkat çekerek, bu dönem izlerinin bireyin yetişkinlik yıllarındaki kişilik özellikleri üzerinde belirleyici olduğunu savunmuştur. Fallik dönemdeki çocukların karşı cinsten ebeveyni sevmesi, aynı cinsten ebeveyni rakip olarak algılaması bu dönemin en belirgin özelliğidir ve Oedipus Kompleksi olarak adlandırılır. Kompleksin çözülmesi gerçek kişiliğin bulunmasına, sahip olduğu ebeveynler dışında sağlıklı dostluklar ve cinsel ilişkiler geliştirilmesine bağlıdır. (Esencan ve Rathfisch, 2017; 68)

Treplev'i, psikoseksüel gelişim kuramı çerçevesinde değerlendirdiğimizde; 3-6 yaş arasını kapsayan fallik dönemde bir fiksasyon yaşadığı açıktır. Dolayısıyla Treplev'in yaşadığı bu fiksasyon sebebiyle Oedipus kompleksine sahip olduğu ifade edilebilir. Treplev, Oedipus kompleksine dair ipuçlarını birinci perdeden itibaren sözleriyle açığa vurmaya başlar. Annesi tarafından sevilmediğini düşünen 25 yaşındaki Treplev'in Oedipus kompleksi ekseninde babası yerine koyduğu kişi, annesinin ve eski sevgilisinin birlikte olduğu Trigorin'dir. Bu fiksasyonu yaşayan bireyler genellikle karşı cinsteki ebeveynine yakın kişilikler ile partner olurlar. Nitekim Nina da tıpkı Arkedina gibi şöhret tutkunu, büyük hayalleri olan ve övülmeye seven bir karakterdir. İkisi de Treplev'e onun beklediği kadar şefkat gösterememiş ve sevgi besleyememiştir. Treplev'in sahip olduğu ağır suçluluk duygusu ve yoğun utangaçlığı da ödipal problemine işaret etmektedir.

Sonuç

Görüldüğü üzere; Treplev'in en derinlerinde yatan arzusu sevilmekti ve bu ihtiyacını karşılaması için çeşitli koşulları yerine getirmesi gerekiyordu. Tiyatroyu bir araç olarak kullanıp bu alanda başarılı olmayı, Nina ve annesinin sevgisini kazanmayı hedefliyordu. Fallik dönemde yaşadığı fiksasyondan ötürü daima bu döngünün içerisinde kendini buldu. Sonucunda da suçluluk duygusu, kendini sevilmeye değer görmeyişi ve yaşadığı utanç onu intihara sürükledi.

Özetle; Treplev'in anne ve sevgilisinden yeterince ilgi göremeyişi, hayatında önemli bir konuma sahip bu iki kadının da aynı adama bağlı oluşu gibi unsurlar, psikanalitik kuramın temel kavramlarının esere ve karaktere yansıması bakımından tiyatro edebiyatında önemli bir yer tutmaktadır.

Kaynakça

Burger Jerry M. . Kişilik, çev. İ.Deniz Erguvan Sarıoğlu, İstanbul: Kaknüs Yayınları, 2006.

Esencan, t. Y., & Rathfisch, G. (2017). Psikoseksüel gelişim kuramının kadın hastalıkları ve doğum hemşireliği alanına yansımaları. *Kadın Sağlığı Hemşireliği Dergisi*, *3*(2), 68- 82.

Geçtan, Engin (1998). Psikanaliz ve Sonrası. İstanbul: Remzi Yayınları.

Kocakula Özge(2012), Narsistik ve Obsesif Kompulsif Kişilik Bozukluklarının Karar Süreçlerine Etkisi, Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.

Şener, S., (2015*). Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Yayınları.

Ünlü Sezen (2001), Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Önlisans Programı. Psikoloji Kitabı,.2 http://w2.anadolu.edu.tr/aos/kitap/ehsm/1024/unite08.pdf

KARAGÖZ'ÜN DERDİ

İBRAHİM VEHBİ ATABAY



HACIVAT: Gel benim servi bülendim.

KARAGÖZ: Gelemem sümüklü efendim.

HACIVAT: Karagözüm, iki gözüm, hoş gelmişsin.

KARAGÖZ: Vıy, vıy, vıy! Hacıcavcav, neye boş vermişim?

HACIVAT: Ah Karagözüm ah. Boş vermişin değil, hoş gelmişsin sefalar getirmişsin demek istedim.

KARAGÖZ: ***(Sinirlenir Yumruğunu havaya kaldırır)*** Köftehor, bana böyle açıkça söylesen olmaz mı?

HACIVAT: Sinirlenme Karagözüm indir kolunu şeytan vurdurur Maazallah indir indir. İlahi karagözüm bundan daha açık nasıl söylenir ki?

KARAGÖZ: ***(Sinirlenir Yumruğunu havaya kaldırır)*** Vıy, vıy, vıy! Bırak ilahi söylemeyi de ben çok dertliyim bu gün.

HACIVAT: Sinirlenme Karagözüm indir kolunu şeytan vurdurur Maazallah indir indir. Aman Karagözüm nedir derdin bu kadar? Sakın derdim var deme iki gözüm Karagözüm.

KARAGÖZ: ***(Sinirlenir Yumruğunu havaya kaldırır)*** Köftehor, sana derdimi nasıl anlatacağım o zaman?

HACIVAT: Sinirlenme Karagözüm indir kolunu şeytan vurdurur Maazallah indir indir. Ah Karagözüm, derdi veren Rabbim derdimden büyük de.

KARAGÖZ: Vıy, vıy, vıy. Derdi veren Rabbim derdimden büyük.

HACIVAT: Aferin sana Karagözüm. Hemen anladın. Peki dertlerimiz bize ne öğretiyor biliyor musun?

KARAGÖZ: Ne bileyim ben köftehor.

HACIVAT: Neyse Karagözüm, ben anlatayım sana sende dinle olurmu?

KARAGÖZ: Vıy, vıy, vıy. Ben inlemek istemiyorum köftehor.

HACIVAT: Ah karagözüm ah, inle değil, dinle dedim dinle.

KARAGÖZ: ***(Gülerek)*** Tamam tamam anladım dinliyorum hacı cav cav. Ama sakın lafı fazla uzatıp da benim canımı sıkma olurmu?

HACIVAT: Ah be Karagözüm, tamam. Dertlerinin ne olduğunu bilmiyorum ama tahmin edebiliyorum. Kış üşütür ama meyvesi bahardır değil mi?

KARAGÖZ: Bana soru sorma kafamıda bozma, tamam mı?

HACIVAT: İnşaallah Karagözüm inşaallah. Hastalık yatağa düşürür ama şifaya ulaştırır.

KARAGÖZ: Vıy, vıy, vıy. Bunu bilmeyecek ne var köftehor.



HACIVAT: Aman Karagözüm, canım Karagözüm iflas acıdır ama tutumluluğu öğretir.

KARAGÖZ: Vıy, vıy, vıy. Ben de bilirim o dediğini Hacı cav cav.

HACIVAT: Aferin sana Karagözüm. Ayrılmak acıdır ama kavuşma becerisini kazandırır.

KARAGÖZ: Hııı!

HACIVAT: Açlık zordur ama tokluğun lezzetini hissettirir.

KARAGÖZ: ***(Sinirlenir Yumruğunu havaya kaldırır, Hacıvatı kovalar.)*** Sen benimle dalgamı geçiyorsun? Karnım acıktı zaten.

HACIVAT: ***(Kaçar)*** Sinirlenme Karagözüm indir kolunu şeytan vurdurur Maazallah. İndir, indir…

KARAGÖZ: Gel buraya kaçma Hacıcavcav. Her ne ise bu dediklerin güzel güzel anlat bana. Hoşuma da gidi yo kerata.

HACIVAT: Tamam Karagözüm anlatıyorum. Çektiğimiz her ızdırap, ona neden ve nasıl düştüğümüzü ve ondan nasıl kurtulacağımızı gösteren işaretler ile doludur.

KARAGÖZ: Hı…

HACIVAT: Ah Karagözüm, iki gözüm acılarımızı gözleyerek, hangi ızdırapla, kaderin sahibinin bize ne öğretmek istediğini keşfedelim.

KARAGÖZ: Hı…

HACIVAT: Allah sevdiği kuluna sıkıntı verir be Karagözüm.

KARAGÖZ: Köftehor, Allah beni seviyor mu yani?

HACIVAT: İnşaallah Karagözüm inşaallah. Sabredip isyan etmezsen mükâfatını görürsün Karagözüm.

KARAGÖZ: ***(Düşünceli)*** Hacı cav cav, senden Allah razı olsun. Ben camiye gidip biraz ibadet edeyim o zaman.

HACIVAT: *(Hayretle)* O da nerden çıktı hemen Karagözüm.

KARAGÖZ: ***(Hem gider, hem konuşur)*** Rabbime şükür edeceğim köftehor.

HACIVAT: Var git Allah kabul etsin inşaallah Karagözüm. Dertlerimizle bile bize lütuf da bulunan rabbimize şükürler olsun.

KARAGÖZ: Elhamdülillah.

HACIVAT: Beni iyi dinle karagözüm.

KARAGÖZ: Vıy, vıy, vıy dinliyorum ya köftehor.

HACIVAT: İHTİLALLER ÜLKEMİZİ GERİYE GÖTÜRÜR ANCAK İHTİLALLERE KARŞI BİRLİK VE BERABERLİĞİMİZİ PEKİŞTİRİR.

KARAGÖZ: Çok doğru dersin Hacı cav cav.

HACIVAT: Her ne kadar sürç-i lisan ettikse af ola. Sizler kalın sağlıcakla, afiyetle haydi bize de eyvallah…

İZMİR TİYATRO ÖDÜLLERİ 2021 "USTALARA VEFA, SANATA DESTEK" VE BİZE YANSITTIKLARI



CAN MURAT YAŞAR ŞENGEL

Jüri Başkanı ve Genel Koordinatörü olarak sorumluluk aldığım İZMİR TİYATRO ÖDÜLLERİ 2021 - "Ustalara Vefa, Sanata Destek" hakkında bir yazı yazmak istedim bu sayı için. Son iki sezondur Güzel İzmir'imde verilebilen tek ödül olmak mutluluğuna eriştik. 27 Mart 2021 tarihinden itibaren youtube üzerinden yayınlanan ödüllerimiz umarız önümüzdeki yıllarda canlı olarak da verilebilir.



Fotoğraf: Bornova Belediye Tiyatrosu.

İzlemek isteyen dostlarımız için ilgili link: https://youtu.be/EX1qTAWRPZU

"Hepiniz Millet Vekili olabilirsiniz, Bakan olabilirsiniz; hatta Cumhurbaşkanı olabilirsiniz, fakat sanatkar olamazsınız."
MUSTAFA KEMAL ATATÜRK



Fotoğraf: Bozkurt Kuruç.

01 Ekim 2019 Salı akşamı başlamıştı değerli jüri üyelerimiz için her şey… zor bir süreçti bu , kılı kırk değil, kılı bin yaracak, detaylara inecek, aralarında kimi kez kolayca uzlaşacak, kimi zaman bir birlerine kırılmasalar da birkaç gün soğuk davranacak, göz göze gelmemeye çalışacaklardı. Bir oyundan diğerine nefes nefese devam edecek bir yolculuktu bu… ve ne bir dakika için çok erken, ne o tek dakika için çok geç kalmaya hakları yoktu.



Fotoğraf: Erol Aksoy.

İzmir Güzelyalı Hatay Lions Derneği Projesi olarak bu seneden itibaren başlayacak olan ve gelenekselleşmesini dilediğimiz ULUSLARARASI LIONS DERNEKLERİ 118 R YÖNETİM ÇEVRESİ FEDERASYONU İZMİR TİYATRO ÖDÜLLERİ 2021 "Ustalara Vefa, Sanata Destek" adını taşımakta. Esasen ödenekli tiyatroları kapsayan bu ödüllerin geçen sezon başlaması planlanmıştı. Dünyamızın yaşadığı zor dönem nedeniyle ülkemizdeki çoğu diğer ödüller gibi ne yazık ki verilemedi. Bu sezon geçen sezonun emeklerine de saygı duyarak iki yıllık ödülleri bir arada planladık. Bornova Belediyesi Şehir Tiyatrosu ve İzmir Devlet Tiyatrosu başta olmak üzere Güzel İzmir'imizdeki tüm ödenekli tiyatroların oyunları defalarca izlendi. 2019-2020-2021'İn en iyilerini belirlemek zordu elbette... kanın terle, terin sevgi, umut ve bitmek bilmeyen uğraşlarla alaşımlandığı bir sanatın ustaları vardı karşımızda... sahnede, sahne gerisinde yaşanan tüm o telaşlar vardı. Umutlar vardı. Toplumla sahne arasında kurulan o benzersiz organik bağ vardı. Ve hepsinden öte tiyatronun o tılsımlı gücü vardı.

İzlediğimiz her oyun, bir başka dünyaya taşıdı bizi...

Bornova Belediyesi Şehir Tiyatrosu, İzmir Devlet Tiyatrosu, ve Sahne Tozu Tiyatrosu mensubu ödül alan dostlarımız ödüllerini adı geçen sahnelerdeki minik törenlerle aldılar. Bu konuda desteklerinden ötürü her üç tiyatromuzun yetkililerine şükranlarımızla. İlgili salonlardaki törenlere

katılamayan dostlarımız Ebru Nil Aydın ve Umut Kolburan'a yolladıkları mesajlar için teşekkürler imizle...

"YETİŞKİN OYUNLARI" dalında ödül alan dostlarımız aşağıdaki gibidir:

EN İYİ KADIN OYUNCU ÖDÜLÜ : GÜLDENİZ TÜRKÜSTÜN ELTEPE - "BİR DÜŞ GİBİ (CAHİDE SONKU)" - (İZMİR DEVLET TİYATROSU)



Fotoğraf: Ebru Nil Aydın.

GÜLİN ÖZKAN - "SESSİZLİK" - (BORNOVA BELEDİYESİ ŞEHİR TİYATROSU)

EN İYİ ERKEK OYUNCU ÖDÜLÜ : DENİZ GENÇ - "MOIRA'NIN GECE DÖNGÜSÜ" - (İZMİR DEVLET TİYATROSU)



Fotoğraf: Hülya Nutku.

İBRAHİM GÜNGÖR - "SESSİZLİK" - (BORNOVA BELEDİYESİ ŞEHİR TİYATROSU)

EN İYİ YÖNETMEN ÖDÜLÜ : EBRU NİL AYDIN - "BİR DÜŞ GİBİ (CAHİDE SONKU)" - (İZMİR DEVLET TİYATROSU)

ONUR ERDOĞAN - "SESSİZLİK" - (BORNOVA BELEDİYESİ ŞEHİR TİYATROSU)



Fotoğraf: İzmir Devlet Tiyatrosu ve Ayşe Sümer.

Gelenekselleşmesini dilediğimiz ödüllerimizde oyunların yelpazesine baktığımızda bir demet nergis misali ne güzel isimlerle buluşmuşuz; ULUSLARARASI LIONS DERNEKLERİ 118 R YÖNETİM ÇEVRESİ FEDERASYONU İZMİR TİYATRO ÖDÜLLERİ 2021 "Ustalara Vefa, Sanata Destek" Ödülleriyle Türk Tiyatrosu Ödülleri'ne yeni bir gündoğumu getirsin istedik, pırıl pırıl baharın esintisi, Güzel İzmir'imizin imbatı yüzümüzü yalayıp geçerken…

Daha sonra süreç içinde, bir demet nergis büyük bir vazo içinde mimozalar ve gelincikler de eklenerek renk cümbüşü oluşmaya başladı… "Çocuk Tiyatrosu Ödülleri" kategorisine de çok özen gösterdik… Türkiye'mizde ödül konusunda eksik olan bu alan umarız kaliteyi en üst seviyeye çıkarmaya ön ayak olur… Büyük bir vazo nergise dönüşen ve vazo içinde mimozalar ve gelinciklerle renk cümbüşü oluşturan ortama, vazo vazo ve renk renk laleler ve sümbüller eklendi… Buram buram bahar kokusu içimize işledi…

Ve şimdi son toplantının sonuçlarını açıklama zamanı… 2019-2020-2021' in en iyilerini saptarken bir şeyi ayrımsadık en iyinin en iyisini bulmak zordu…

Çocuk Tiyatrosu alanında geçen sezon öyle bir oyun izledik ki, ödenekli tiyatro olmasa da mutlaka ödüllendirmek istedik...

"ÇOCUK OYUNLARI" dalında ödül alan dostlarımız aşağıdaki gibidir :

EN İYİ KADIN OYUNCU ÖDÜLÜ : JÜLİDE KARA - "BAŞKA BİR BREMEN MIZIKACILARI HİKAYESİ" - (BORNOVA BELEDİYESİ ŞEHİR TİYATROSU)

ŞERİFE ÜNSAL – "İKİ KÖYÜN MASALI" - (İZMİR DEVLET TİYATROSU)

EN İYİ ERKEK OYUNCU ÖDÜLÜ : OZAN GÖKMEN - "BAŞKA BİR BREMEN MIZIKACILARI HİKAYESİ" - (BORNOVA BELEDİYESİ

ŞEHİR TİYATROSU)

UMUT KOLBURAN – "BREMEN MIZIKACILARI'NIN HİKAYESİ" - (İZMİR DEVLET TİYATROSU)

EN İYİ YÖNETMEN ÖDÜLÜ : GAMZE AKSOY – "KARLAR ÜLKESİ MÜZİKALİ" - (SAHNE TOZU TİYATROSU)

Onur Ödülleri, İzmir Tiyatro Tarihi'ni oluşturmuş ustalara bir Vefa ve bir Saygı Duruşu... Onur Ödülleri planlanırken İzmir Tiyatro Tarihi'ne emek vermiş öyle isimlerle karşılaştık ki, ne yazık ki hepsini bu sene ödüllendiremiyoruz... Geleneksel-leştirmeyi düşündüğümüz için diğer değerli duayenleri gelecek sezonlarda ödüllendireceğiz...



Fotoğraf: Melek Tartan ve Esengül Erkan



Fotoğraf: Nedret Güvenç



Fotoğraf: Olcay Poyraz.

"Onur Ödülleri" dalında ödül alan ustalarımızdan Önder Alkım eğer bizler ödülleri üç gün önce açıklasaydık ödülünden haberdar olacaktı. Ödülünü kızı Misket Alkım Hanımefendiye gönderdik ve kendisinin yolladığı filmi izlerken göz yaşlarımıza hakim olamadık. "O tam bir Cumhuriyet insanıydı. Cumhuriyet'in sanatçısıydı. Eğilmedi, bükülmedi. Eleştirilerini ona göre yaptı, beğenilerini ona göre yaptı." cümlesini seçtim Sayın Misket Alkım'ın konuşmasından. Ödül alan ustalarımızdan Necati Cumalı'nın ödülünü Urla'da kendi adını taşıyan müzeye götürdük ve anılarda bir yolculuk yaptık. Ödül alan ustalarımızdan Ali Cem Köroğlu ve Mediha-Çetin Köroğlu'nun ödüllerini İzmir Devlet Tiyatrosu'nun bir ustasına emanet ettik. Ödül alan ustalarımızdan Dinçer Sümer'in ödülünü kızı Ayşe Sümer Akpulat Hanımefendiye İzmir Devlet Tiyatrosu Konak Sahnesi'ndeki minik törenimizde takdim ettik. Ödül alan ustalarımızdan Yıldız Kültür ve Serpil Tamur yolladıkları filmler ile törenimize katıldılar.

Ödül alan ustalarımızdan Nedret Güvenç ile ilgili filmi kendisinin özel isteği ile ben hazırlamaya çalıştım. Ödül alan ustalarımızdan Erol Aksoy – Bozkurt Kuruç - Hülya Nutku (Özdemir Nutku Üstadımızın ödülünü de kendisine takdim ettik) – Olcay Poyraz – Melek Tartan (Fikret Tartan Üstadımızı da saygı ile andık) evlerinde ziyaret ederek ödüllerini takdim ettik. Ödül alan ustalarımızdan Avni Dilligil'in ödülü kızı Çiçek Dilligil'e, Işıl Yücesoy'un ödülü kendisine iletildi. Her ustamızın konuşmalarından birer cümleyi sizler için seçtim:

Erol Aksoy : "Epey ödül aldım tiyatrodan ama bu benim için son ve değerli bir ödül oldu."

Nedret Güvenç : "Doğduğum ve sanat kariyerime başladığım İzmir'e selam ve sevgilerimi yolluyorum."

Bozkurt Kuruç : "Hayatta olduğumuz sürece tiyatro bizim gerçek hayatımız."

Yıldız Kültür : "Yaşarken hatırlanıp ödüllendirilmek bizleri çok mutlu etti."

Hülya Nutku : "Özdemir Hoca, Hülya galiba ellinci ödülü de alacağım. Ne dersin? Diyordu. Bizim için çok önemli."

Olcay Poyraz : "İyi ki bunlar var hayatımızda. Bunlarla doyuyoruz. Müthiş bir şey!"

Serpil Tamur : “Elli sekizinci yılımın ödülü olarak kabul ediyorum. Bu benim için ayrı bir güç kaynağı oldu.”

Melek Tartan : “Bu sanat şöleninde beni onurlandırdınız, gururlandırdınız. Her şey için teşekkür ediyorum.”



Fotoğraf: Sahne Tozu ve Levanten Tiyatro.

“ONUR ÖDÜLLERİ” dalında ödül alan dostlarımız aşağıdaki gibidir:

ÖNDER ALKIM - EROL AKSOY - NECATİ CUMALI - AVNİ DİLLİGİL - NEDRET GÜVENÇ - ALİ CEM KÖROĞLU / MEDİHA VE ÇETİN KÖROĞLU - BOZKURT KURUÇ - YILDIZ KÜLTÜR - HÜLYA NUTKU - ÖZDEMİR NUTKU - OLCAY POYRAZ - DİNÇER SÜMER - SERPİL TAMUR - FİKRET / MELEK TARTAN - IŞIL YÜCESOY

Diğer bir bölümümüz ise “Jüri Emek Ödülleri”ydi. Güzel İzmir’imin en uzun soluklu profesyonel tiyatrosu olan Sahne Tozu Tiyatrosu ve değerli kurucusu Çağlar İşgören bu ödüllerden birine layık görüldüler. Profesyonel, Amatör, ve Öğrenci ekipleri ile her sezon ortalama kırk oyun sahneleyen bu tiyatro aynı zamanda bu oyun sayısı ile bir Dünya Rekoru kırmakta. Bornova Belediyesi Şehir Tiyatrosu sanatçısı Hasan Gökhan Olcay’da Türk tiyatrosu’na katkılarından ötürü bu ödüle layık görüldüler. Güzel izmir’imin en uzun soluklu amatör tiyatrosu olan İzmir Amatör Levanten Tiyatrosu Kurucuları Ugo Braggiotti ve Linda Tito’da Jüri Emek Ödülleri’nin diğer sahipleri.

“JÜRİ EMEK ÖDÜLÜ” dalında ödül alan dostlarımız aşağıdaki gibidir:

ÇAĞLAR İŞGÖREN (SAHNE TOZU TİYATROSU)

HASAN GÖKHAN OLCAY (BORNOVA BELEDİYESİ ŞEHİR TİYATROSU)

UGO BRAGGIOTTI / LINDA TITO (İZMİR AMATÖR LEVANTEN TİYATROSU)

Diğer bir bölümümüz ise “Jüri Özel Ödülleri”ydi. Tiyatro bağlantılı bir ödül olmasa da bir otomobil firması desteğiyle çekilen “Start Your Impossible” filmi bizleri çok etkiledi. O filmin kahramanlarına da özel bir ödül düşündük.



Fotoğraf: Serpil Tamur.

JÜRİ ÖZEL ÖDÜLÜ” dalında ödül alan dostlarımız aşağıdaki gibidir :

OKAN ARACAGÖK - MERT ONARAN

Yazımı bitirmeden, haydi bakalım bir şımarıklık yapayım, ve şöyle diyeyim, tabii ki özür dileyerek ve affınıza sığınarak. Kimse bu kocaman kadroyu bir araya getiremezdi, bana göre. Ve bu güne kadar da getirmedi, hele hele güzel izmir’imde hiç getirilmedi. Bana destek olan tüm dostlarımıza sonsuz şükranlarımla. Çok teşekkür ediyorum.

Bana desteklerinden ötürü ULUSLARARASI LIONS DERNEKLERİ 118 R YÖNETİM ÇEVRESİ Genel Yönetmenimiz Esengül Erkan Hanımefendiye, bana hep ağabeylik yapan Geçmiş Dönem Genel Yönetmenleri



Fotoğraf: Umut Kolburan.

Yusuf Erkan ve Özcan Şenaçıkol Beyefendilere, İzmir Güzelyalı Hatay Lions Derneği Geçen ve bu dönem Başkanlarımız Melek Aracagök ve Ayşe Sevgi Büyükburç Hanımefendilere, kadim dostum Pınar Çekirge Beyefendiye şükranlarımla.

2500 yıl öncesinden gelen o güzelim yankılı ses... Dionisos'un sesi mi yoksa... alkışlara karışan o güzel ses… perdenin bir kez daha hızla açılışı… işte herkes ayakta... onları alkışlıyoruz… yüreğimizle, beynimizle, tüm yaşanmışlıklarımızla… onların gözbebeklerinde kendimizi görüyoruz... tanımı güç bir mutluluk bu… onur… ve işte o isimler ile gurur duyuyoruz …



Fotoğraf: Yıldız Kültür.

Sanatın aydınlattığı tüm yerlerde, umut bir filiz olarak büyüyecek ve onun ışığı altında köklü bir ağaca dönüşecektir. Bu yaşam ağacının dalları ile tüm insanlığa bilgi, aydınlık, kültür meyvelerini en olgun bir meyve olarak sunacaktır. Muasır medeniyetler seviyesinin bir kökü işte bu sanat ağacından geçmektedir. Sanatın ışığında koşmak ve ışığının altında geleceğe tüm inançla yol almak dileğimizle...

"Sevgi Saygı Hoşgörü"
"C'est La Vie!"