

T.C.
BOLU ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI



CİVAN CANOVA'NIN OYUN YAZARLIĞI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ŞERVAN İVECAN

TEZ DANIŞMANI
DOÇ. DR. METİN AKYÜZ

BOLU, HAZİRAN - 2021

KABUL VE ONAY SAYFASI

Şervan İVECAN tarafından hazırlanan “Civan Canova’nın Oyun Yazarlığı” adlı tez çalışması jürimiz tarafından Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak oy birliği / oy çokluğuyla kabul edilmiştir. 01/06/2021

Jüri Üyeleri

İmza

Danışman

Doç. Dr. Metin AKYÜZ

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Üye

Prof. Dr. Mustafa SEKMEN

Anadolu Üniversitesi

Üye

Doç. Dr. Selami ALAN

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Onayı

Prof. Dr. Osman GÖRÜR

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYAN

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir,

aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Teze ilişkin 07/05/2021 tarihinde Turnitin adlı intihal tespit programından enstitü müdürlüğünce belirlenen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan benzerlik raporuna göre, tezin benzerlik oranı %5 olarak tespit edilmiştir.

.....
ŞERVAN İVECAN

ÖZET

CİVAN CANOVA’NIN OYUN YAZARLIĞI
YÜKSEK LİSANS
ŞERVAN İVECAN
BOLU ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI
TEZ DANIŞMANI:DOÇ. DR. METİN AKYÜZ
BOLU, HAZİRAN - 2021
XVII + 384 SAYFA

Devlet tiyatro sanatçısı olan Civan Canova’nın yazmış olduğu oyunlar, oyunların teknik altyapıları ve yazarın hayatı, çalışmamızın içeriğini oluşturmaktadır. Türk edebiyatında, edebiyatçı olarak nitelendirilen sanatçıların tiyatro oyunları yazdığı bilinmektedir fakat oyuncu kökenli olup da tiyatrocü kişiliğiyle oyun yazarlığı yapan kişi sayısı, yok denebilecek kadar azdır. Civan Canova’nın yeri ise bu azınlığın içindedir. Magazinsel olarak isim yapmış yazar, bilimsel açıdan incelenerek akademik bakış açısıyla ilim dünyasına arz edilmiştir. Civan Canova, yazmış olduğu oyunlarla oyunculğunun dışında, yazarlık konusunda da yazın dünyasında kendini göstermiştir. Bu yönüyle ele alınan yazar, oyunları ile birlikte araştırılmış ve analiz edilmiştir. Araştırma süresince nitel araştırma ve metin analizi yöntemlerinden faydalanılmıştır. Çalışmalar sırasında akademik kaynaklar kullanılmış, karşılaştırmalı verilerle hipotezler kurulmuştur. Çalışmaya konu olan sanatçının tezin yazıldığı dönemde halen yaşıyor olması tez için mütenakız durumların ortaya çıkmasını engellemiş ve tez için avantaj olmuştur.

ANAHTAR KELİMELELER: Civan Canova, Oyun Yazarlığı, Metinlerarasılık, Absürt Tiyatro, Teknik Altyapı

ABSTRACT

**CIVAN CANOVA’S PLAYWRITING
MASTER’S DEGREE
SERVAN IVECAN
BOLU ABANT IZZET BAYSAL UNIVERSITY
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES
TURKISH LANGUAGE AND LITERATURE DEPARTMENT
(SUPERVISOR: ASSOC. PROF. DR. METIN AKYUZ
BOLU, JUNE 2021
XVII + 384 PAGES**

The plays written by Civan Canova, a state theater artist, the technical infrastructure of the plays and the life of the writer constitute the content of our work. In Turkish literature, it is known that artists who are described as literary writers wrote theater plays, but the number of people who are actors and write plays as a theater actor is almost nonexistent. Civan Canova's place is in this minority. The author, who has made a reputation as a magazine, has been presented to the world of science with an academic perspective after being examined scientifically. Civan Canova, with the plays he wrote, showed that he was skilled in writing as well as acting. With this aspect, the author has been researched and analyzed together with his plays. During the research, qualitative research and text analysis methods were used. During the studies, academic sources were used, and hypotheses were established with comparative data. The fact that the artist, who is the subject of the study, was still alive at the time the thesis was written has prevented the emergence of contradictory situations for the thesis and has been an advantage for the thesis.

KEYWORDS: Civan Canova, Playwriting, Intertextuality, Absurt Theater, Technical Infrastructure

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY SAYFASI	ii
ETİK BEYAN.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vi
RESİMLER LİSTESİ.....	xiv
KISALTMA VE SEMBOLLER LİSTESİ	xvi
TEŞEKKÜR	xvii
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	3
1. CİVAN CANOVA’NIN HAYATI VE EDEBİ KİŞİLİĞİ	3
1.1 Civan Canova’nın Hayatı	3
1.1.1 Civan Canova’nın Oynadığı Bazı Oyunlar	4
1.1.2 Civan Canova’nın Yazdığı Oyunlar	5
1.1.3 Civan Canova’nın Rol Aldığı Film ve Diziler.....	5
1.1.4 Civan Canova’nın Aldığı Ödüller	6
1.1.5 Civan Canova’nın Açtığı Resim Sergileri	7
1.2 Oyun Yazarlığı	7
İKİNCİ BÖLÜM	11
2. OYUNLARIN TEKNİK ÇÖZÜMLEMELERİ	11
2.1 Tema	11
2.2 Durum-Olay.....	11
2.3 Olay Dizisi.....	12
2.4 Aksiyon	13
2.5 Motif-Simge.....	15
2.6 Dramatik Olay	16
2.7 Çatışma.....	17
2.8 Kişi	18
2.9 Mekân	22
2.10 Zaman	24
2.11 Dil	27
3. CİVAN CANOVA’NIN OYUNLARINDA TEKNİK ÇÖZÜMLEMELER.....	30
3.1 Kıyamet Sularında	30
3.1.1 Özet	30
3.1.2 Tema	30
3.1.3 Durum-Olay	30
3.1.4 Olay Dizisi	31
3.1.5 Aksiyon	31
3.1.6 Motif-Simge.....	32
3.1.7 Dramatik Olay.....	33
3.1.8 Çatışma	33
3.1.9 Kişi.....	34
3.1.10 Mekan	35
3.1.11 Zaman	35
3.1.12 Dil	36
3.2 Sokağa Çıkma Yasağı	36

3.2.1	Özet	37
3.2.2	Tema	37
3.2.3	Durum-Olay	37
3.2.4	Olay Dizisi	37
3.2.5	Aksiyon	39
3.2.6	Motif-Simge	39
3.2.7	Dramatik Olay	40
3.2.8	Çatışma	40
3.2.9	Kişi	41
3.2.10	Mekan	43
3.2.11	Zaman	43
3.2.12	Dil	44
3.3	Kızılötesi Aydınlık	44
3.3.1	Özet	45
3.3.2	Tema	45
3.3.3	Durum-Olay	45
3.3.4	Olay Dizisi	45
3.3.5	Aksiyon	46
3.3.6	Motif-Simge	46
3.3.7	Dramatik Olay	47
3.3.8	Çatışma	47
3.3.9	Kişi	48
3.3.10	Mekan	50
3.3.11	Zaman	50
3.3.12	Dil	51
3.4	Erkekler Tuvaleti	51
3.4.1	Özet	52
3.4.2	Tema	52
3.4.3	Durum- Olay	52
3.4.4	Olay Dizisi	52
3.4.5	Aksiyon	53
3.4.6	Motif-Simge	54
3.4.7	Dramatik Olay	55
3.4.8	Çatışma	56
3.4.9	Kişi	57
3.4.10	Mekan	60
3.4.11	Zaman	61
3.4.12	Dil	61
3.5	Ful Yaprakları	62
3.5.1	Özet	62
3.5.2	Tema	63
3.5.3	Durum-Olay	63
3.5.4	Olay Dizisi	63
3.5.5	Aksiyon	64
3.5.6	Motif-Simge	65
3.5.7	Dramatik Olay	66
3.5.8	Çatışma	66
3.5.9	Kişi	67
3.5.10	Mekan	69
3.5.11	Zaman	69

3.5.12	Dil	70
3.6	Düğün Şarkısı	70
3.6.1	Özet	71
3.6.2	Tema	71
3.6.3	Durum-Olay	71
3.6.4	Olay Dizisi	72
3.6.5	Aksiyon	72
3.6.6	Motif-Simge	73
3.6.7	Dramatik Olay	73
3.6.8	Çatışma	74
3.6.9	Kişi	74
3.6.10	Mekan	75
3.6.11	Zaman	76
3.6.12	Dil	76
3.7	Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	76
3.7.1	Özet	77
3.7.2	Tema	77
3.7.3	Durum-Olay	78
3.7.4	Olay Dizisi	78
3.7.5	Aksiyon	79
3.7.6	Motif-Simge	80
3.7.7	Dramatik Olay	80
3.7.8	Çatışma	80
3.7.9	Kişi	81
3.7.10	Mekan	83
3.7.11	Zaman	83
3.7.12	Dil	84
3.8	Mitosmorfoz	84
3.8.1	Özet	85
3.8.2	Tema	85
3.8.3	Durum-Olay	86
3.8.4	Olay Dizisi	87
3.8.5	Aksiyon	88
3.8.6	Motif-Simge	89
3.8.7	Dramatik Olay	90
3.8.8	Çatışma	91
3.8.9	Kişi	92
3.8.10	Mekan	95
3.8.11	Zaman	96
3.8.12	Dil	96
3.9	Niobe	97
3.9.1	Özet	97
3.9.2	Tema	97
3.9.3	Durum-Olay	98
3.9.4	Olay Dizisi	98
3.9.5	Aksiyon	100
3.9.6	Motif-Simge	101
3.9.7	Dramatik Olay	101
3.9.8	Çatışma	102
3.9.9	Kişi	102

3.9.10	Mekan	104
3.9.11	Zaman	105
3.9.12	Dil	105
3.10	Neon	106
3.10.1	Özet	106
3.10.2	Tema	106
3.10.3	Durum-Olay	106
3.10.4	Olay Dizisi	107
3.10.5	Aksiyon	108
3.10.6	Motif-Simge	108
3.10.7	Dramatik Olay	109
3.10.8	Çatışma	109
3.10.9	Kişi	110
3.10.10	Mekan	112
3.10.11	Zaman	112
3.10.12	Dil	113
3.11	Prömiyer	113
3.11.1	Özet	114
3.11.2	Tema	114
3.11.3	Durum-Olay	114
3.11.4	Olay Dizisi	115
3.11.5	Aksiyon	116
3.11.6	Motif-Simge	117
3.11.7	Dramatik Olay	117
3.11.8	Çatışma	118
3.11.9	Kişi	118
3.11.10	Mekan	119
3.11.11	Zaman	120
3.11.12	Dil	120
3.12	Lydia	120
3.12.1	Özet	121
3.12.2	Tema	121
3.12.3	Durum-Olay	121
3.12.4	Olay Dizisi	122
3.12.5	Aksiyon	123
3.12.6	Motif- Simge	124
3.12.7	Dramatik Olay	124
3.12.8	Çatışma	125
3.12.9	Kişi	125
3.12.10	Mekan	128
3.12.11	Zaman	128
3.12.12	Dil	129
3.13	Yıldönümü	129
3.13.1	Özet	130
3.13.2	Tema	130
3.13.3	Durum-Olay	130
3.13.4	Olay Dizisi	131
3.13.5	Aksiyon	131
3.13.6	Motif-Simge	132
3.13.7	Dramatik Olay	132

3.13.8	Çatışma	133
3.13.9	Kişi.....	134
3.13.10	Mekan	135
3.13.11	Zaman	135
3.13.12	Dil	136
3.14	Evaristo.....	136
3.14.1	Özet.....	136
3.14.2	Tema	137
3.14.3	Durum-Olay	137
3.14.4	Olay Dizisi	137
3.14.5	Aksiyon.....	137
3.14.6	Motif-Simge.....	138
3.14.7	Dramatik Olay.....	138
3.14.8	Çatışma	139
3.14.9	Kişi.....	139
3.14.10	Mekan	140
3.14.11	Zaman	140
3.14.12	Dil	140
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM		142
KURAMSAL ALTYAPI		142
1. METİNLERARASILIK		142
1.1	Metinlerarası Yöntemler.....	143
1.1.1	Alıntı ve Gönderge.....	143
1.1.2	Gizli Alıntı-Aşıırma	143
1.1.3	Anıştırma	144
1.1.4	Yansılama (Parodi)	144
1.1.5	Alaycı Dönüştürüm.....	144
1.1.6	Öykünme (Pastiş).....	144
1.1.7	Biçimsel Dönüşümler	144
1.1.8	Anlamsal Dönüşümler	144
1.1.9	Palempesest.....	146
1.1.10	Kolaj-Brikolaj	146
1.1.11	Yenidenyazma	146
1.2	CivanCanova'nın Oyunlarında Metinlerarasılık	146
1.2.1	Kıyamet Sularında	146
1.2.2	Sokağa Çıkma Yasağı	147
1.2.3	Kızılötesi Aydınlık.....	150
1.2.4	Erkekler Tuvaleti	153
1.2.5	Ful Yaprakları	155
1.2.6	Düğün Şarkısı	156
1.2.7	Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	157
1.2.8	Mitosmorfoz.....	161
1.2.9	Niobe.....	164
1.2.10	Neon.....	165
1.2.11	Prömiyer.....	165
1.2.12	Lydia	177
1.2.13	Yıldönümü	178
1.2.14	Evaristo	179
2. İRONİ.....		181
2.1	Civan Canova'nın Oyunlarında İroni	182

2.1.1	Kıyamet Sularında	182
2.1.2	Sokağa Çıkma Yasağı	186
2.1.3	Kızılötesi Aydınlık	189
2.1.4	Erkekler Tuvaleti	190
2.1.5	Ful Yaprakları	192
2.1.6	Düğün Şarkısı	194
2.1.7	Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	194
2.1.8	Mitosmorfoz.....	195
2.1.9	Niobe.....	197
2.1.10	Neon.....	199
2.1.11	Prömiyer.....	200
2.1.12	Lydia	202
2.1.13	Yıldönümü	203
2.1.14	Evaristo	205
3.	ABSÜRT TİYATRO	208
3.1	İnsan Durumundaki Saçmalık	210
3.1.1	Kıyamet Sularında	210
3.1.2	Sokağa Çıkma Yasağı	212
3.1.3	Erkekler Tuvaleti	213
3.1.4	Ful Yaprakları	214
3.1.5	Düğün Şarkısı	216
3.1.6	Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	216
3.1.7	Mitosmorfoz.....	217
3.1.8	Niobe.....	219
3.1.9	Neon.....	221
3.1.10	Prömiyer.....	222
3.1.11	Lydia	222
3.1.12	Evaristo	225
3.2	İletişimsizlik, Yabancılaşma, İnsansızlaşma	226
3.2.1	Kıyamet Sularında	228
3.2.2	Sokağa Çıkma Yasağı	230
3.2.3	Kızılötesi Aydınlık.....	234
3.2.4	Erkekler Tuvaleti	237
3.2.5	Ful Yaprakları	240
3.2.6	Düğün Şarkısı	242
3.2.7	Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	243
3.2.8	Mitosmorfoz.....	243
3.2.9	Niobe.....	246
3.2.10	Neon.....	247
3.2.11	Prömiyer.....	249
3.2.12	Lydia	249
3.2.13	Yıldönümü	250
3.2.14	Evaristo	250
3.3	Gerçeğin Yerinden Oynatılması.....	251
3.3.1	Kıyamet Sularında	252
3.3.2	Sokağa Çıkma Yasağı	254
3.3.3	Kızılötesi Aydınlık.....	256
3.3.4	Erkekler Tuvaleti	257
3.3.5	Ful Yaprakları	262
3.3.6	Düğün Şarkısı	265

3.3.7	Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	265
3.3.8	Mitosmorfoz.....	265
3.3.9	Neon.....	268
3.3.10	Prömiyer.....	269
3.3.11	Lydia	270
3.3.12	Yıldönümü	273
3.4	Gerçeğe Ayna Değil Prizma Tutmak	273
3.4.1	Kıyamet Sularında	274
3.4.2	Sokağa Çıkma Yasağı	275
3.4.3	Kızılötesi Aydınlık.....	277
3.4.4	Erkekler Tuvaleti	278
3.4.5	Ful Yaprakları	278
3.4.6	Düğün Şarkısı	279
3.4.7	Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	280
3.4.8	Mitosmorfoz.....	281
3.4.9	zNiobe	282
3.4.10	Neon.....	283
3.4.11	Prömiyer.....	283
3.4.12	Lydia	284
3.4.13	Evaristo	286
3.5	Karşı-Tiyatro, Karşı-Oyun, Karşı-Kahraman.....	287
3.5.1	Kıyamet Sularında	288
3.5.2	Sokağa Çıkma Yasağı	288
3.5.3	Kızılötesi Aydınlık.....	289
3.5.4	Erkekler Tuvaleti	289
3.5.5	Ful Yaprakları	291
3.5.6	Düğün Şarkısı	294
3.5.7	Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	294
3.5.8	Mitosmorfoz.....	294
3.5.9	Niobe.....	295
3.5.10	Neon.....	297
3.5.11	Prömiyer.....	298
3.5.12	Lydia	299
3.5.13	Yıldönümü	300
3.5.14	Evaristo	300
3.6	Grotesk ve Karagüldürü	301
3.6.1	Kıyamet Sularında	301
3.6.2	Sokağa Çıkma Yasağı	303
3.6.3	Kızılötesi Aydınlık.....	305
3.6.4	Erkekler Tuvaleti	306
3.6.5	Ful Yaprakları	306
3.6.6	Düğün Şarkısı	307
3.6.7	Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	308
3.6.8	Mitosmorfoz.....	309
3.6.9	Niobe.....	311
3.6.10	Neon.....	312
3.6.11	Prömiyer.....	312
3.6.12	Lydia	314
3.6.13	Yıldönümü	318
3.6.14	Evaristo	319

3.7	Sanatta Uyuysuzluk.....	319
3.7.1	Düğün Şarkısı	320
3.7.2	Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	320
3.7.3	Niobe.....	320
3.7.4	Lydia	320
4.	DİL SAPMASI.....	321
4.1	Civan Canova'nın Oyunlarında Dil Sapması	322
4.1.1	Kıyamet Sularında	322
4.1.2	Sokağa Çıkma Yasağı	322
4.1.3	Kızılötesi Aydınlık.....	322
4.1.4	Erkekler Tuvaleti	323
4.1.5	Ful Yaprakları	323
4.1.6	Düğün Şarkısı	323
4.1.7	Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	323
4.1.8	Mitosmorfoz.....	324
4.1.9	Niobe.....	324
4.1.10	Neon.....	325
4.1.11	Prömiyer.....	325
4.1.12	Lydia	326
4.1.13	Yıldönümü	326
4.1.14	Evaristo	327
	SONUÇ.....	328
	KAYNAKLAR	336
	EKLER.....	338
	ÖZGEÇMİŞ.....	383
	ORİJİNALLİK RAPORU.....	384

RESİMLERLİSTESİ

Resim 1: İlkokul yıllarından.....	354
Resim 2: İlkokul yıllarından.....	354
Resim 3: İlkokul yıllarından.....	355
Resim 4: Öğrenci kartı.....	355
Resim 5: TED Koleji-Ankara (1963). En arka soldan ikinci	356
Resim 6: TED Koleji zamanlarından	356
Resim 7: Kardeşi Kumru Tibet’le beraber	356
Resim 8: İlkokul yıllarında yazdığı şiir	357
Resim 9: Babası Mahir Canova’yla turneye giderken.....	357
Resim 10: Babası Mahir Canova’yla birlikteyken	358
Resim 11: İlk oynadığı Film (1974)	358
Resim 12: Konsevatuvar yıllarından	359
Resim 13: İstanbul Devlet Tiyatrosu’ndaki ilk oyunu. Antigone (1979).....	359
Resim 14: Babası Mahir Canova’yla.....	360
Resim 15: Burdur’da askerlik yaptığı yıllardan (1981).....	360
Resim 16: Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası oyunundan. AKM-1981.....	360
Resim 17: Musahipzade Celal’in “İstanbul Efendisi” oyunundan. (1983)	361
Resim 18: “Yeşil Papağan Limited” oyunundan. (1994)	361
Resim 19: Jül Sezar oyunundan	361
Resim 20: Bir Casusa Ağıt oyunundan. (1999).....	362
Resim 21: Bir Casusa Ağıt oyunu Almanya turnesi. (1999).....	362
Resim 22: Kaktüs Çiçeği oyunu turnesinden. (2002).....	362
Resim 23: Gümüşlük’teki evinden	363
Resim 24: Sanatçının yaptığı resimlerden	363
Resim 25: Sanatçının yaptığı resimlerden bazıları.....	364
Resim 26: Sanatçının yaptığı resimlerden bazıları.....	364
Resim 27: Sanatçının Gümüşlük’te açtığı resim sergisi (2020)	365
Resim 28: Sanatçının çalışma odası	365
Resim 29: İlk oyunu “Kıyamet Sularında”yı yazarken.(1994)	366
Resim 30: İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları-Afiş (1999)	366
Resim 31: Trabzon Devlet Tiyatrosu (2014).....	367
Resim 32: Trabzon Devlet Tiyatrosu (2014).....	367
Resim 33: Trabzon Devlet Tiyatrosu (2014).....	367
Resim 34: Kızılötesi Aydınlık oyunu-Afiş (2012)	368
Resim 35: Kızılötesi Aydınlık oyuncular (2012)	368
Resim 36: Kızılötesi Aydınlık oyunu (2012)	368
Resim 37: Kızılötesi Aydınlık oyunu (2012)	369
Resim 38: Erkekler Tuvaleti oyunu-Afiş (2004).....	369
Resim 39: Ful Yaprakları oyunu-Afiş. İstanbul Devlet Tiyatrosu (2005).....	370
Resim 40: Ful Yaprakları oyunundan (2005).....	370
Resim 41: Ful Yaprakları oyunundan (2005).....	371
Resim 42: Düğün Şarkısı-Afiş (2012).....	371
Resim 43: Düğün Şarkısı oyunundan (2012).....	372
Resim 44: Düğün Şarkısı oyunundan (2012)	372
Resim 45: Düğün Şarkısı oyunundan (2012)	372
Resim 46: Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi-Afiş (2010).....	373
Resim 47: Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi oyunundan (2010)	373
Resim 48: Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi oyunundan (2010)	374

Resim 49: Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi oyunundan (2010)	374
Resim 50: Neon oyunu okuma provası (2015).....	375
Resim 51: Prömiyer oyunu- Afiş (2010). Konya Devlet Tiyatrosu	375
Resim 52: Prömiyer oyunundan (2010)	376
Resim 53: Prömiyer oyunundan (2010)	376
Resim 54: Yıldönümü-Afiş (2013) Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Yaratıcı Drama Topluluğu	377
Resim 55: Evaristo-Afiş (2013)	377
Resim 56: Evaristo oyunundan (2013).....	378
Resim 57: Evaristo oyunundan (2013).....	378
Resim 58: Evaristo okuma provasından (2013)	379
Resim 59: Civan Canova	379
Resim 60: Mezuniyet yıllarından	380
Resim 61: Ankara’daki yıllarından	380
Resim 62: Bebek Civan ablası Ceylan’ın kucağında. [1955(?)]	381
Resim 63: Sanatçının İstanbul’daki resim sergisinden.....	381
Resim 64: Resim sergisinden (2016).....	382
Resim 65: Okul yıllarından yıllık yazısı.....	382

KISALTMA VE SEMBOLLER LİSTESİ

BAİBÜ	: BoluAbant İzzet Baysal Üniversitesi
çev.	: Çeviren
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
TC	: Türkiye Cumhuriyeti
TDK	: Türk Dil Kurumu
Akt.	: Aktaran



TEŞEKKÜR

Metin analizlerinin yer aldığı tezimde Civan CANOVA'nın hayatı ve eserleri ele alınmıştır. Yazarla ilgili daha önce başlı başına akademik bir inceleme yapılmaması çalışmam için bir avantaj olmuştur. Edebiyat alanında 2014 yılında başlamış olduğum lisans hayatıma, 2021 yılı itibarıyla yüksek lisans düzeyinde çalışmamı tamamlayarak sürece devam etmekteyim. “Civan CANOVA'nın Oyun Yazarlığı” adlı yüksek lisans tezimde, teze konu olan Sayın Civan Canova'nın gerek tezime birinci dereceden kaynaklık etmesi bakımından gerek çalışmalarına memnuniyetle destek olmasından ötürü kendisine; çalışmamın her aşamasında bilgisi ve donanımıyla bana yol gösteren, tezin şekillenmesinde gerekli katkıyı sunan ve kendisiyle çalışmaktan kıvanç duyduğum danışman hocam Sayın Doç. Dr. Metin AKYÜZ'e; tezle ilgili çalışmam süresince dokümanların dijital ortama aktarımında ve bana sosyal olarak destek veren Sayın Beyza Nur YÜKSEL'e; son olarak, bugünlere gelmeme vesile olan, desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, karşılaştığım her engelde bana basamak olan annem Ayser İVECAN, babam Abdullah İVECAN, kardeşim Eslem Şilan İVECAN'a saygılarımı sunar, teşekkür ederim.

GİRİŞ

Sahne sanatlarının başlıca alanlarından olan tiyatro, tarih boyunca, insanlığın ilk dönemlerinden bu yana iletişim unsuru olarak çekirdeklenmeye başlamıştır. Tiyatro, ilkel zamanlarda dini ritüellerden doğup, eski inanç ve yaşam tarzlarıyla gelişmeye devam ederken daha sonra bir sanat dalı hâline gelmiştir. Acı, sevgi, aşk, yalnızlık, öfke, ihtiras, çatışma, din, dünya görüşü gibi tüm konular tiyatro için işlenmeye uygun temler olmuştur. Tiyatro hem bir sanat dalı olarak hem de edebiyatın bir türü olarak kabul edilmektedir. Oynanmayan her tiyatro metni oynanıncaya kadar edebiyattır. Edebi bir tür olarak işlem görür. Tiyatronun diğer edebî türlerden ayrıldığı nokta, okumanın veya dinlemenin dışında, asıl amaç oynanmak için yazılmış olmasıdır. Yazılı olan metinlerin, görsel, devinişsel metinlere dönüşmesi tiyatroyu doğurur. Yazılı metinler ilk dönemlerden itibaren tiyatronun önemli öğeleri arasında yer almıştır. Metin ve metni var eden yazar birçok bilimsel çalışmaya konu olmuştur.

Bu çalışmada da yazar ve metin odaklı bir model kullanılmıştır. “Civan Canova’nın Oyun Yazarlığı” adlı tez çalışmasını Civan Canova’nın yazdığı 14 oyun ve Civan Canova ile yapılan söyleşiler oluşturmuştur. Oyunlar, doküman inceleme yoluyla incelenerek veriler elde edilmiştir. Elde edilen verilerin yorumlanması ile bir sonuca ulaşılmıştır.

Türk tiyatrosunun son dönem sanatçılarından olan Civan Canova, tiyatro sanatına oyunculukla başlamış, daha sonra oyun yazarlığını da bunun yanına eklemiş sanatçılarımızdandır. Üretkenliği, farklı konuları ele alışı ve kurgusal bakımdan deneysel bir tarzının oluşu bu tezin hazırlanmasında etkili olmuştur.

Araştırmamızın ana kanavasını yazarın eserleri oluşturmaktadır. Eserler üzerine kuramsal ve teknik analizlerle çalışma yapılmış, derinlemesine incelemeler gerçekleştirilmiştir. Karşılaştırmalı edebiyattan da kısmî olarak yararlanılmış olması tez için besleyici olmuştur. Çalışma süresince farklı metot ve yöntemlerden yararlanılmıştır. Metin analizi, örnek olay araştırması, etnografi, saha taraması, alan araştırması, tarama modeli, tanımlayıcı araştırma gibi yöntem ve metotlardan faydalanılmıştır.

Civan Canova’nın hayatı ve eserleri çalışmanın çerçevesini oluşturur. Yapılan araştırmalar, bu çerçevenin içindeki bilimsel analizleri, nedensellik bağıyla açıklamaya yöneliktir. Eserler, ilk olarak başlı başına ele

alınmıřtır.Akabinde ise kendi aralarında ve diğ er metinlerle karřılařtırılarak hipotezler oluřturulmuřtur. Aynı zamanda eserler incelendikten sonra sosyal bilimler alanındaki kuramsal y ontemlerle ve diğ er alanlarla baėlantı kurularak tespit edilen veriler, a ıklamalarıyla birlikte sunulmuřtur. Daha  nce akademik olarak incelenmemiř oyunlar ilk kez ele alındıėından detaylıca   z mlenmeye  alıřılmıřtır.



BİRİNCİ BÖLÜM

1. CİVAN CANOVA’NIN HAYATI VE EDEBİ KİŞİLİĞİ

1.1 Civan Canova’nın Hayatı

Yönetmen, oyun yazarı, tiyatrocu, sinema ve dizi oyuncusu, olan sanatçı, 28 Haziran 1955’te Ankara’da dünyaya gelmiştir. Civan Canova, tiyatro yönetmeni olan, Ankara Üniversitesi Devlet Konservatuarı Tiyatro Bölümü’nde bölüm başkanlığı yapmış ve yine aynı okulun yetiştirmiş olduğu ilk kuşak oyuncular arasında bulunan Mahir Canova’nın oğludur. Annesi Gündüz Sencer, ablası Ceylan Saltuk’tur. Annesi Gündüz Sencer, Mahir Canova’dan boşandıktan sonra 1963 yılında Kartal Tibet’le evlenmiştir. Kartal Tibet’in çocukları olan Kanat Tibet ve Kumru Tibet, Civan Canova’nın üvey kardeşleridir. Civan Canova 1998 yılında kendisi gibi oyuncu olan Açelya Akkoyun ile evlenmiş, 2004 yılında ise boşanmıştır.

Civan Canova, 1961’de başladığı ilkokul yıllarında, babasının Radyo Çocuk Saati’nin yönetmenliğini yaptığı dönemde, babasının desteğiyle kısa repliklerle programa dahil olmuş ve ilk defa sanat hayatına adımını atmıştır. Sanatçı, ilkokulu bitirdikten sonra 1966 yılı itibarıyla yatılı olarak okumaya başladığı TED Ankara Kolejinden 1973 yılında mezun olmuştur. 1973 yılında Ankara Üniversitesi İktisadi Ticari İlimler Akademisi’ni kazanmış fakat kısa bir süre sonra hayalini kurduğu oyunculuk için okulu bırakmıştır. Civan Canova, 1974 senesinin Temmuz ayında, 19 yaşında, Kumburgaz’daki yazlık sinemada, tiyatro bölümü sınavlarına hazırlık için “Kral Oidipus” oyunundan tırat çalışırken film çekimi için oraya gelen ve bilahare kendisinin hayatını değiştirecek olan Yılmaz Güney’le tanışır. Tırat çalışan genç Civan’ı gizliden izleyen Yılmaz Güney, Civan’ın performansını beğenir ve o yaz çekecekleri “Arkadaş” filmi için Civan’ın da filmde oynamasını teklif eder. Civan Canova da rüya olarak yorumladığı bu teklifi hemen kabul eder ve ilk film deneyimini yaşar. Akabinde aynı yıl Ankara Üniversitesi Devlet Konservatuarı Tiyatro Bölümü sınavına girer, okulu kazanır ve 1974 Eylül’ünde okula başlar. Babası Mahir Canova, Can Gürzap, Bozkurt Kuruç, Cüneyt Gökçer, Muammer Cıpa, Özdemir Nutku, Yücel Erten, Sönmez Atasoy ve Semih Sergen gibi usta isimlerden dersler almıştır. Bölüm arkadaşları ise Cüneyt Çalışkur, Nihat İleri, Ege Aydan, Levent Öktem,

İpek Bilgin, Levent Özdilek, Melek Baykal ve Zuhall Olcay gibi isimlerden oluşmaktadır.28 Haziran 1979’da okulunu başarıyla bitiren sanatçı, mezun olur olmaz İstanbul Devlet Tiyatrosu kadrosuna alınır. Burada da ilk oyunu olan Sofokles’in “Antigone” adlı oyununda Haimon karakteriyle profesyonel kariyerine ilk adımını atmıştır. Sanatçı 1981 yılında Burdur’da kısa dönem askerlik yaptıktan sonra profesyonel yaşamına dönmüştür.

Günümüzde de yaşamını sürdürmekte olan yazar 2017 yılında Devlet Tiyatroları’ndan emekliliğe ayrılmıştır. Şimdiye kadar sayısız tiyatro, dizi, sinema oyunculuğu yapmış, oyun yazmış, yönetmenlik yapmıştır. Civan Canova’nın yönetmenlik yaptığı iki oyun da kendi oyunudur: “Düğün Şarkısı”, “Kızılötesi Aydınlık”. Sanatçı, profesyonel oyunculuk kariyerine devam etmekte olup aynı zamanda resim sanatıyla uğraşmaktadır.

Civan Canova,1989 yılında yazmış olduğu “Kör Buluşma” adlı senaryoyla yazın hayatına merhaba demiştir. Bu senaryo, Kültür Bakanlığı’nın düzenlemiş olduğu senaryo yarışmasında ilk on senaryo arasında yerini almıştır. 1994 yılına geldiğinde ise “Kıyamet Sularında” adlı tiyatro oyunuyla, devamına on dört oyun daha ekleyeceği, oyun yazarlığına başlamıştır. Toplamda on beş oyun kaleme alan sanatçı, on dört yetişkin ve bir çocuk oyunu meydana getirmiştir.Sanat yaşamına resim sanatını da eklemesi ve sayısız resim meydana getirmesi sanatçının ne kadar üretken olduğunu gösterir. Sanatçı yaptığı resimlerle şu ana kadar dört defa resimsergisi açmıştır.

1.1.1 Civan Canova’nın Oynadığı Bazı Oyunlar

Ölüleri Gömün: Irwin Shaw - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 2010

Kaktüs Çiçeği: Pierre BarilletJean-Pierre Gredy - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 2001

Bir Casusa Ağıt: George Tabori - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1998

Yeşil Papağan Limited: Memet Baydur - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1994

Gizli Oturum: Jean-Paul Sartre - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1993

Ölüm Tuzağı: İra Levin - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1992

Danton’un Ölümü: Georg Büchner - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1990

Cadılar Machbethi: William Shakespeare den Uyarlayan Müge Gürman – 1987

Düşüş: Nahit Sırrı ÖrikKemal Bekir - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1987

Lysistrata: Aristofanes - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1986

Julius Caesar: William Shakespeare - İstanbul Devlet Tiyatrosu - 1985

Kırmızı Pabuçlar: Hans Cristian Robin Short - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1983
Barış Gezegeni: Ülker Köksal - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1982
Truva Savaşı Olmayacak: Jean Giraudoux - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1982
Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası: William Shakespeare - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1981
Kunduz Kürk: Gerhart Hauptmann - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1980
Yaralı Geyik: Necati Cumalı - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1980
Antigone: Sofokles - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 1979

1.1.2 Civan Canova'nın Yazdığı Oyunlar

Kıyamet Sularında (1994)
Kızıl Ötesi Aydınlık (1996)
Sokağa Çıkma Yasağı (1996)
Erkekler Tuvaleti (1999)
Ful Yaprakları (2002)
Düğün Şarkısı (2002)
Üstat Harpagon' a Saygı ve Destek Gecesi (2004)
Mitosmorfoz (2005)
Niobe (2006)
Neon (2007)
Prömiyer (2008)
Lydia / Lydia'nın Düğünü (2008)
Tuna'nın Korsanları - Çocuk Oyunu (2008)
Yıldönümü (2009)
Evaristo (2012)

1.1.3 Civan Canova'nın Rol Aldığı Film ve Diziler

Filmler

"F Tipi" - Aydın Bulut, Ezel Akay, Sırrı Süreyya Önder, Barış Pirhasan - 2012
"72. Koşuş" - Murat Saraçoğlu - 2010
"Eve Dönüş" - Ömer Uğur - 2006
"Ömerçip" - Zeki Alasya - 2003
"Sır" - Ali Özgentürk - 1997
"80. Adım" - Tomris Giritlioğlu - 1996
"Sokaktaki Adam" - Bilet İlhan - 1995
"Acı Lokma" - Temel Gürsu - 1986

"Hırsız" - Zafer Par - 1986
"Yıkılan Gurur" - Temel Gürsu - 1983
"Berduşlar " - Temel Gürsu - 1982
"Mutlu Ol Yeter" - Kartal Tibet - 1981
"Yaşamak Bu Değil" - Temel Gürsu - 1981
"Nehir" - Şerif Gören - 1977
"Arkadaş" - Yılmaz Güney - 1974

Diziler

Atiye - 2019
Paramparça - 2014
Her Sevda Bir Veda - 2014
Karadayı - Uluç Bayraktar - 2012
Fatmagül'ün Suçu Ne - Hilal Saral - (2011 - 2012)
Sensiz Yaşayamam - Özer Kızıltan - 2010
Ay Işığı - Taylan Biraderler - 2008
Sınıf - Metin Günay - 2008
Eksik Etek - Murat Saraçoğlu - 2007
Arka Sokaklar - Orhan Oğuz - 2007
Esir Kalpler - Taner Akvardar - 2006
Çeşm-i Bülbül - Serpil Kurtça - 2005
Gece Yürüyüşü - 2004
Çiçek Taksi - Yaşar Seriner - 2000
Bizim Aile - 1995 - (Aynı zamanda senaryosunu yazmış fakat yayımlanmamıştır.)
Yalancı Şafak - Osman Sınav – 1990

1.1.4 Civan Canova'nın Aldığı Ödüller

1989. "Kör Buluşma" adlı film senaryosu ile; "Kültür Bakanlığı, En İyi 10 Senaryo Ödülü.
1996. "Kıyamet Suları" - "İsmet Küntay - Yılın En İyi Oyun Yazarı Ödülü"
1996. "Kıyamet Suları" - "Avni Dilligil. - Yılın En İyi Oyun Yazarı Ödülü"
1997 - "Sokağa Çıkma Yasağı" - "Cevdet Kudret Edebiyat Ödülü"
2006 - "Eve Dönüş" - "Antalya Altın Portakal, Yılın En İyi Yardımcı Erkek Oyuncusu Ödülü"

2006 - “Eve Dönüş” - “Sadri Alışık, Yılın En İyi Yardımcı Erkek Oyuncusu Ödülü”

2009 - “Neon” ve “Prömiyer” adlı oyunlarımla; “4. Oğuz Atay Ödülü”

2011 - “Ölüleri Gömün” - “Afife Jale, Yılın En İyi Yardımcı Erkek Oyuncusu Ödülü”

2011 - Hacettepe Üniversitesi Devlet Konservatuvarı’ nın 75. Kuruluş yılı nedeniyle “Onur Projesi” olarak, Tiyatro Anasanat Dalı Başkanlığı tarafından hazırlanan “75. yıl Cüneyt Gökçer Tiyatro Ödülleri” kapsamında, “Yazarlık Özel Ödülü”

1.1.5 Civan Canova’nın Açtığı Resim Sergileri

2016 - Erinç Sanat Galerisi, Kişisel Sergi

2017 - Erinç Sanat Galerisi, "Cebecililer" Karma Sergi

2017 - BiTiyatro, Kişisel Sergi

2020 - Uluslararası Gümüşlük Sanat Festivali, Kişisel Sergi

1.2 Oyun Yazarlığı

“Söyleyecek sözü olan kişi oyun yazarıdır.” (H. NUTKU)

Oyun yazarlığı; roman, hikaye ve diğer kurgusal/kurgu dışı metin yazarlıklarıyla benzerdir. Belli noktalarda oyun metnini oluşturmak tıpkı öteki metinlerde de olduğu gibi; geçmişin, tecrübenin, hayat felsefesinin ve bu tarz birikimlerinin sonucudur. Sadece yazma kabiliyeti değil, yazabilmek için belli bir donanım gereklidir (Nutku, 2017:15). Fakat oyun yazarının, sahnede yetişen birinin olması metni daha kaliteli hale getirir. Oyun yazarı tiyatrocü kimliğine sahipse sahneyi bilerek oyunu tasarlar, sahnenin diğer unsurlarını -dekor, kostüm, rejî vs.- göz ardı etmeksizin yazmaya başlar (Nutku, 2017:27). Oyun yazarı olan kişi oyuncu/tiyatrocüysa dramatik malzemeyi daha profesyonel kullanır. Oyun yazarı olmak geniş yelpazeye sahip olmak demektir. Yılmaz Arıkan oyun yazarını şöyle tanımlamıştır: “Oyun yazarı: Oyunu yazan; dramanın yaratıcısı. Oyun yazarı stilde, tasarımı ve oyunun tematik kavramlarında yaratıcıdır. Fakat, sadece yaratım aşamasının bir parçası olduğundan onun varlığını tanımlamak zordur.”(Arıkan, 2011:300). Oyun yazarı tasarladığı kurgunun hem içinde hem dışında durarak her şeye etraflıca hakimdir. Canova’nın yazmış olduğu metinlere bakıldığında birçok bilimsel ve sosyal alana hakim olmakla birlikte hayat/geçmiş tecrübesini oyunlarında görebiliriz. Bir oyun metnini oluşturmak aniden olacak

şey değildir. Bir zamana ihtiyaç vardır. Zaman, bazen tarihsel olarak bazen belli bir dönem bazen de bütün bir hayatı kapsayabilir. Bakış açısına göre şekillenir. Akan zaman içerisinde yazmayı oluşturan temel kaynakları, sorunlardır. Hülya Nutku'nun deyişiiyle; "Sorununuz yoksa yazamazsınız"(2017:14) ifadesi yazma eğiliminin bir nevi aslî unsurlarından olan sorunlar olduđu söylenebilir.

Canova'nın oyunlarında yaratıcılık ön plandadır. Gerçek hayatı fantastik dünya ile birleştiren yazar, yaratıcılığını ortaya koyabilmiştir. "Tiyatro yazarlığında yaratıcılığın yolu 'olmaz'ı 'oldurmak'tan geçer." (Nutku, 2017:14) Lydia'da mekan olarak buz uydunun seçilmesi ve konusunun fantastik öğelerle harmanlanmış olması, Mitosmorfoz'da kahramanların tanrılardan oluşması yazarın kendisindeki yaratıcılığın göstergesi olarak yorumlanması manidardır.

Yaratıcılıkta evrendeki somut, soyut tüm unsurların birbirleriyle ilişki içinde oldukları, iç içe geçtiği durumlar vardır. Yazar sanatsal, bilişsel, duyuşsal olguları kendi gözlemleriyle tespit ederek onları eksikse tamamlar, tamsa içine bir şeyler katar, kolaysa zorlaştırır, zorsa kolaylaştırır... (Nutku, 2017:15): Böylece okura kendi penceresinden baktırır.

Yazma sürecinde yazar, yalnızdır. Yalnız olmak yazar etrafında fizikî olarak birilerinin olmayışı değildir. Yazma süreci içerisinde zihnindekileri, kağıt üzerinde somutlaştırırken üretimin devamlılığını sağlamak için kabuğuna çekilmektedir (Nutku, 2017:19). Yazma sürecinde yazarın etrafındakilerden esinlenerek bir şeyler karalaması yine yalnızlıkla açıklanır. Zira yazar gördüklerini zihninde tasarlar, kurgular, ruhsal yalnızlığıyla birlikte üretimini sağlar.

Yazarın yazmış olduđu oyunun tamamlanması oyunun bitmesiyle ilişkili görülse de durum öyle değildir. Bir tiyatro yazarı için oyunun tamamlanması ancak sahnelenmesiyle mümkündür. Sonuç itibarıyla tiyatro, görsel sanatlara bağlı bir alan olduğundan gösterime girmesiyle hayat bulur (Nutku, 2017:17). Hülya Nutku; "Oyununu sahnede görmek yazar için en mutlu andır, ama o da izleyici ile birlikte aynı gerilimi yaşar."(Nutku, 2017:19) diyerek oyunun sahnede tamamlandığını vurgular. Yazarın mutluluđu da oyunu sahnede izlemesiyle gerçekleşir.

Civan Canova, Cinius Yayınları tarafından yayımlanan oyunlarının önsözünde oyunların sahnede tamamlanması ve mamafih mutluluğunun, sahnede oyununu izlemesiyle mümkün olduğunu söyler. Hatta kimi zaman yazar oyunları

sahne sergilenirken düzeltme yapacağı yerleri saptar ve oyunu yeniden ele alır. Canova için asıl tamamlama süreci oyunu tekrar kendi süzgecinden geçirerek eksikleri giderdiğinde gerçekleşir.

“Zaman geçip de oyunların sahnelenmeye başlayınca, onları farklı bir gözle izlediğimi hissettim. Sanki bir başkası varmış gibi. Bazan eleştirdim izlerken. Bazan sinirlendim yazara, lafı uzattığı için. İçin için yönetmene kızdım bazan. Hatta oyunculara bile öfkelendiğim anlar oldu, çok nadir de olsa. Gene de, ne olursa olsun, sahnedeki oyunların ruhu, benim ruhumu yansıtıyordu. Kızsam da, öfkelensem de, bazan sıkıcı da olsa bulsam, aslında hepsini çok sevdiğimi anladım.

Oyunlar oynandığı zaman hayat bulur, şekillenir. Oynanan her oyunum, yazdıklarımı yeniden gözden geçirmeme neden oldu. Basılanları ve kendi karaladıklarımı önüme dökerek yeni baştan okudum, kırdım, dizgi hatalarını düzelttim, ufak tefek eklemeler yaptım; çocuklarıyla her zaman ilgilenmese bile arada saçlarını düzelter, onlara çeki düzen vermeye çalışan bir baba misali.”(Canova, 2015:5-6)

Tiyatro, edebiyatın içinde de vardır. Fakat tiyatro, tek başına bir sanattır. Edebiyatla tiyatro iç içe görünse de aslında birbirlerinden bağımsızdırlar. Aynı kan bağlarına sahipler fakat ikisi farklı aileleri temsil etmektedir. Bu konuyla ilgili Hülya Nutku şöyle der:

“Edebiyatta anlatım önem kazanırken tiyatrodaki gösterme, canlandırma, en önemlisi de boyutlandırma vardır. Tiyatro yapıtı bütünlük, denge ve estetik düzeni olan bir yapıya sahiptir. Bu alanda kurguyu yakalayabilmek için doğaldır ki yazmaya ilişkin geliştirici temrinler yapılması yeğlenebilir. Temrin yapan herkes edebiyatçı değildir, tiyatro yazarı da edebiyatçı olmak zorunda değildir. Edebiyatçılar soyutlamalara gidebilirler, tiyatronun saydamlığına, duruluğuna ve anonimliğine ulaşmak zorunda da değildirler. Zaten onların yöntemi de tiyatro yazarınınunkinden çok farklıdır.”(Nutku, 2017:28)

Birbirinden bağımsız olan tiyatro ve edebiyat disiplinleri, kendi yazarlarını da kendileri seçerler. Edebiyatçı için ele almış olduğu herhangi bir konuyu zihninde tasarlamış olduğu şekliyle; biyografi, fıkra, roman, hikâye, deneme, makale, hatıra vb. türler ortaya koyar. Oyun yazarı da bir oyunu yazmaya başlayınca edebiyatçılar gibi kafasında kurgular fakat kurguyla birlikte oyun için

gerekli olan diğ er unsurları da dikkate almak zorundadır.  ncelikle oyun yazarı, yazmaya bařladıđı oyunu bařından itibaren seyircinin de varlıđını unutmayarak iře koyulur. Aynı zamanda dramatik unsurlarını, sahneye uygunluđunu, sahne  zerindeki konumunu planlayarak metnini oluřturur. Edebiyat yazarı i in b yle bir tutum s z konusu deđildir. Oyun yazarı i in metin, muhakkak canlandırma esasına dayalı bir  izelgeyle yol alır. Zaten oyunun sahnelenmesi oyun yazarı i in teřvik niteliğindedir. Oyun yazarının istikrarı buna bađlıdır denilebilir. Edebiyat yazarı ile oyun yazarı arasındaki farkı biraz daha netleřtirecek olursa; oyun yazarı olmak edebiyat ı olarak anılabilirken, edebiyat i in oyun yazmak oyun yazarı olmak deđildir. Oyun metni oynanmak  zere yazılır. Edebiyatta b yle bir řey yoktur. Oyun yazarının edebiyattan bu řekilde ayrıldıđı g r l r.



İKİNCİ BÖLÜM

2. OYUNLARIN TEKNİK ÇÖZÜMLEMELERİ

Türler, anlatılanlara farklı bir anlatım biçimi oluşturma ihtiyacından doğmuştur (Akyüz, 2020: 9). Her anlatım türü belli bileşenlere sahip olmalıdır. Bu bileşenlerin farkına varılması hem metnin yapısının hem de anlam oluşumunun belirlenmesine yardımcı olur. Bir tiyatro metnini doğru değerlendirebilmek için de onu oluşturan bileşenleri anlamak önemlidir. Tiyatro metinlerini oluşturan bileşenler; tema, durum- olay, olay dizisi, aksiyon, motif-simgе, dramatik olay, çatışma, kişi(ler), mekân, zaman dil kullanımlarından oluşur.

2.1 Tema

Oyun yazma sürecinde ele alınan metnin ulaşmak istediği erek, yazar tarafından genel hatlarıyla kurgulanır. Kurgu, oyunun çıkış noktasını oluşturmakla beraber yazarın kurgulamış olduğu bu malzeme, tema adını alır. Yani yazar, taslağını oluşturmuş olduğu bu kurguyla temayı belirlemiştir. Yazarı yazmaya iten güç, temanın belirlenmiş olmasıdır (Nutku, 2017: 71). Tema, yazılacak metnin ana unsurudur. Tema olmadan gelişigüzel yazmaya başlamak boşa kürek çekmeye benzer. Çünkü yazar, metnin içeriğine göre sınırlandırmalar yapıp yoldan sapmamaya çalışır. Temanın olmaması, verilecek mesajdan sık sık uzaklaşmaya neden olur. Bu sebeple metne başlamadan temanın belirlenmesi öncelikli olacaktır.

Dramatik metinlerde karşılaşılan temalar, karşıtlıklar veya olaylar üzerine kurgulanır. Metni oluşturan parçaların bütünü temayı temsil etmektedir. Düşüncelerin aktarılmasındaki ana mekanizma, temanın süzgecinden geçer. Metinlerde karşılaşılan tüm durum ve olaylar ise temayı besleyen yan temalardır. Örneğin, Canova'nın "Ful Yaprakları" adlı tiyatro oyununda ana tema, yalnızlık ve iletişimsizlik olduğu varsayılırsa yan temalar ise; yalan, hayali anlatımlar, ego, şehvet... şeklinde sıralanabilir.

2.2 Durum-Olay

Oyunlarda verilecek mesajların sağlam bir düzlemde aktarılması, durum ve olaylara bağlıdır. Ele alınan konuya göre münasip bir durum/olay bulunması elzemdir. Temanın besleyicisi olan bu unsurlar oyuna hareketlilik kazandırır. Durum, stratejik bir potansiyele sahiptir (Nutku, 2017: 75-76). Olayın ise duruma

göre oyuna daha çok ivme kazandırma fonksiyonu vardır. Olayların çıkarılması durumunda oyun metni, heyecanını kaybeder (Korukçu, 2016:47-48). Durum ve olaylar metin üzerinde akışı yönlendirirler. İşlenen konu psikolojik boyuttaysa duruma hizmet eder. Konu; zıtlıklardan, eksikliklerden, olağanüstülüklerden vs. besleniyorsa olaya hizmet eder.

Parantez içinde verilen yönergeler, yaklaşarak, ağlayarak, ayağa kalkarak, kahkaha atarak vs. oyuncunun içinde bulunduğu durumu vermek için kullanılır (Nutku, 2017: 80).

Durum, metnin resmini çizer ve o şekilde okuyucuya/seyirciye yansıtır. Durumlar, metni somutlaştırmak için panoramasını verir. Her mekan ve zaman değişimleri yeni bir durum/olayla başlamak zorundadır. Çünkü metnin en küçük yapı taşlarını bu iki parça oluşturur. Civan Canova, durumu olgun bir şekilde vermeyi başaramamıştır. Belli bir mekana sığdırmış olduğu insanların durumunu okuyucuya sunabilmiştir. Karakterlerin yaşadıkları menfi olaylar, karşılaştıkları ters durumlar vs. belli bir ana sığdırılmış durumları vermektedir. Yazar, durum ve olayları oluşturacak temayı netleştirmeye çalışmıştır.

2.3 Olay Dizisi

Vaka TDK'ye göre “Olay, hadise” anlamı taşır. Vaka, esasen oyunun tamamına hakimdir. Vaka, parçalar halinde okuyucuya aktarılır ve tümevarım mantığıyla nihai sonuca ulaşır. Tiyatro metni tek bir vaka barındırabileceği gibi birçok vakayı da içerisinde barındırabilir. Vaka olmadan ne kurgu ne de olaylar dizisi olur.

“Vaka, esas itibarıyla ‘taklit’ ve ‘yansıtma’ eylemleriyle biçimlenen anlatıma dayalı türlerin (masal, hikâye, roman gibi türlerin) vazgeçilmez elemanıdır. Vakasız anlatı sistemi düşünülemez: Çünkü vaka, anlatı sisteminin ruhudur.”(Tekin, 2017:70-71)

Vaka parçaları, birbirlerini takip etmek zorundadırlar. Her bir vaka, yapboz parçaları gibi birbirini tamamlar. Vakalar, hayatın doğal akışından faydalanılarak oluştururlar. Civan Canova'nın oyunlarında absürt tiyatronun insansızlaşma, iletişimsizlik, yabancılaşma unsurları görülmesi doğrultusunda vaka yokmuş gibi görünse de vakalar sarih olarak işlenmeye tabi tutulmuştur.

Şerif Aktaş'a göre vakalar şöyle gruplandırılır:

“1. Vaka tek bir zincir halinde nakledilir...

2. Eserin vakası iki veya daha fazla vaka zincirinden meydana gelir. Bunlar bazı noktalarda kesişirler. Bir hadise belli bir noktaya kadar nakledilir, sonra bir diğerine geçilir. Bu geçişler umumiyetle vaka zincirlerinin kesiştiği noktalardır...
3. Bir vaka başka bir vaka içine yerleştirilerek sunulur. Bu durumda ilk vaka ikinciye çerçeve vazifesi görür. Böyle eserlerde vaka zinciri yerine iç içe geçmiş vakalardan söz etmek yerinde olur.”(Aktaş, 1984:76-77)

Vakalar; oyun metinlerinde “sahne” kavramı adı altında da görülebilir. Işığın açılıp kapanması ve sahne geçişlerinin olması farklı vakaları göstermek suretiyle gerçekleşir. Her bir sahne birbirine bağlı veya birbirinden bağımsız durum ve olayları gösterir. Olay(vaka) sahnenin yazılma işlevini ortaya koyabilecek niteliktedir. Sahneler arasındaki bağlantıyı sağlayan da yine olaylardır. Oyun metinlerindeki durum ve olaylardan herhangi birinin eksikliği yapı olarak metne zarar verir (Korukçu, 2016:47-48).

Olay dizisi, vakaların bütünlük arz etmesiyle ve oyunu oluşturan en küçük sistematik yapıya sahip motiflerle şekil alır. Özdemir Nutku'ya göre olay dizisi: “Başı ve sonu saptanmış, zincirleme bir gelişimi kapsayan, olayların, olasılık ve zorunluluk ölçüleri ile geliştiği bütün”(Nutku, 1998:122) olarak tanımlanır. Olay dizisi bir bakıma oyunun öyküsüyle alakalıdır. Olayların silsilesi, oyunun bütününe hizmet eder (Göktaş, 1999:32). Olaylar dizisi adı verilen bu unsurlar daha çok metnin görünen kısımlarını oluştururlar. Girift yapıların anahtarıcıları. Dışarıdan bakıldığında metnin iskeletini gösterirler.

2.4 Aksiyon

“Tiyatronun belkemiği aksiyondur”(Nutku, 2017:89)

Aksiyon: “Davranış: Bir değişiklik getirebilecek etki uyandırılabilen düşünce ya da hareket. Sıra olaylar: Bir oyunun metninde yer alan arka arkaya sıralanmış durumlar ve olaylar.”(Taner, And, Nutku, 1966:2-3)

“... aksiyon, tiyatrocunun seçtiği öyküyü organize ederken zaman içerisinde ilerlemek için kullandığı yoldur.”(Arıkan, 2011:14)

Olay dizisinin ilerlemesini tetikleyen etken aksiyondur. Metinlerdeki düşünce sistemini ortaya çıkaran hareket sağlayıcıları besleyen şey aksiyondur. Bir göstergenin aksiyon olabilmesi için muhakkak bir nedene dayanması ve itici bir güçten kaynağını alması gerekir (Nutku, 2017:84).

Yaşanılan durum ve olayların getirisiyle varılan sonuç aksiyondur. Seyirciye/okuyucuya görünen şeyin altyapısını aksiyon oluşturur. Gerçekleşen olayların nedeni aksiyon için ilk adımdır. Devamında ise bu nedenlere bağlı olarak çıkan sonuç, okuyucuya aksiyonu verir. Örneğin; öğretmen olmak isteyen bir gencinsınava çalışmaya başlaması gibi. Burada itici güç (neden), öğretmen olma isteğidir. Sınava çalışmaya başlamak ise sonuç, yani aksiyondur. Nedeni olmayan hiçbir davranış aksiyon sayılmaz (Nutku, 2017:85). Karakter üzerinde eylemin gerçekleşmesi adına bir kıvılcıma ihtiyaç vardır. Neden-sonuç ilişkisi, aksiyon için olmazsa olmazdır.

Olay dizisinin zincirlemesinde, zincirin her parçasını aksiyon oluşturur. Aksiyonun içinde de durum ve olaylar vardır. Her durum ve olay bir sonrakini tetikler. Bu zaruri tetiklemeler nihayetinde aksiyonu ortaya çıkararak hareketliliğin gelişim evrelerini yansıtır. Olay metinlerinde aksiyon; iki farklı şekilde görülür: Dış (fiziksel) aksiyon ve iç (psikolojik) aksiyondur. Dış aksiyon olayları oluşturan nedenlerin, görülebilen sonuçlarıdır. Örneğin; ağlamak, zıplamak, ateş etmek, gezmek vs. bedensel yapılan eylemlerdir. İç aksiyon, psikolojik eylemleri barındırır. İnsan zihnindeki duyguların psikolojik yansımaları gösterir. Örneğin; mutlu olmak, hüznlenmek, kurnaz tavırlar, acı çekmek, takıntılı olmak vs. durumlardır (Nutku, 2017:86). Yüzeysel olarak adlandırmak gerekirse olaylar dış (fiziksel) aksiyonu, durumlar ise iç (psikolojik) aksiyonu doğurur.

İç aksiyonun patlama noktası, dış aksiyonun çıkmasına sebep olur. Karakter, kendi içinde yaşadığı psikolojik çatışmayı en sonunda eylemlere dönüştürerek çevresine uygulayacağı uygulamalarla fiziksel aksiyonu oluşturur. Duygu yoğunlukları, sinirsel durumlar iç aksiyonun malzemesidir. Lakin bunların birikmesi karşılıklı çatışmalara yol açmaktadır.

Özdemir Nutku, aksiyonu yedi temel maddede toparlar:

“Oyuncunun sahne üzerindeki hareketler dizisi;

Oyunun temasını hareketlendiren gelişim: Bir hareketin aksiyon olabilmesi için itici bir nedenden çıkması gerekir, bu da insana ilişkin bir şey olmak zorundadır;

Olay dizisi;

Oyunun öyküsü;

Dış aksiyon: Göze yönelen ve bir nedene dayanan hareketler bütünü;

İç aksiyon: Düşünce ve duyguya yönelen davranışlar ve ilişkiler bütünü;
Eylem.”(Nutku, 1998:68)

Oyunlarda aksiyonların oluşturduğu dizgeler, aksiyon planı adı altında toplanmaktadır. Aksiyon planı, oyunun tamamının birkaç cümleyle ifade ediliş biçimidir. Olay dizisinin parçaları bütünlük içinde verilmesi aksiyon planıdır. Aksiyon planında muhakkak hedef, engel ve sonuç üçlüsü bulunmalıdır (Korukçu, 2016:50-51). Dramatik oyunların metin planlarında bu üç ana unsur bulunmalıdır. Olaylar zinciri bir hedefin belirlenmesiyle başlar, süreç içerisinde karşılaşılan sorun veya engeller aşılmaya çalışılır ve nihayetinde ereğe ulaşılması durumunda aksiyon serüveni tamamlanır.

2.5 Motif-Simg

Oyunların bir diğer besleyicisi ve pekiştiricisi olan fonksiyon, motif ve simgedir. Motif; “Birçoğu yan yana gelerek bir tiyatro yapıtını geliştiren ve kendi başlarına birer varlık olan öge. / Oyuncuya oyunda davranışını yaptıran neden” (Taner, And, Nutku, 1966:69).“Kendi başlarına konuya özellik kazandıran öğelerin her biri, öge”(TDK).“Dramatik, edebî müzikal eserin toplu tasarımında yinelenen imaj ve diğer öğelerdir”(Arıkan, 2011:283) gibitanımlamalardan oluşmaktadır. Oyunun anlam bütünlüğü motif sayesinde sağlanır. Metnin tekrarlanan bölümleri motifin malzemesine dahildir. Karmaşık gibi görünen parçaların yan yana gelmesiyle bütünlük arz ettiğinden motifi oluşturur.

Motif, oyunun bütünlüğüne katkı sağlar, okuyucuya genel görünümü verir. Oyunun teması içindeki bütünsel konu başlıkları, yani oyunun tümüne hakim unsur motiftir (Nutku, 2017:90). Motif, görsel sanatlarla beraber doğmuş fakat zamanla diğer sanat dallarına sirayet ederek varlığını sürdürmüştür. Edebi eserlerde veya tiyatro metinlerinde ise sözcüklerin, cümlelerin, paragrafların ve konuların bir araya gelip tamamı göstermesiyle motifin yazılı eserlerde de görüldüğü gözlemlenir. Müzik sanatında ortaya çıkan leit-motif de yazılı metinlerde görülmeye başlanmıştır. Şöyle ki; müziğin tekrar eden ritimleri, bölümleri; yazılı eserlerde de tekrar eden imge ve sözlerle gerçekleşmiştir (Korukçu, 2016:40-41). Leit-motif tekniği sık sık tekrar eden söz, tamlama, dize, sanat ve fiziksel davranışlarla oluşur. Bu tekrarlar yerinde kullanılırsa esere estetik zevk katar, bu da eserden alınan hazzı çoğaltır. Örneğin; Civan Canova’nın “Erkekler Tuvaleti” oyununda sık kullandığı “Beni kullanmıyorsun değil mi?” ile başlayan bölümler leit-motifi oluşturmuştur.

Eserlerde motifi pekiştiren unsur ise simgedir. Kimi zaman bir metafor kimi zaman ise somut olarak parçayı besler. Simgenin kullanıldığı belli yer ve zaman vardır. Örneğin siyah kurdelenin ölümü simgelemesi gibi (Nutku, 2017:90). Simge aynı zamanda oyuna göstergebilimsel olarak katkı sağlar. Verilmek istenen mesajın derin yapısı simge görevi gören kavram veya nesneyle sağlanabilir (Korukçu, 2016:41). Oyunda olayların gidişatına göre kullanılan simge, motife kaynaklık ederek okuyucunun/seyircinin zihninde, konunun ne olduğunu gösterir. Tek başına kullanılabilen simge, başlangıçta verilmişse son hakkında da ne olacağına dair bilgi verir.

Motif, oyunun başından sonuna kadar devam eder fakat simge de süreklilik yoktur. Simge tek bir anı sembolleştirir. Simge, ortaya çıktığı zaman motifin mütemadiyen ilerleyişinin parçası olarak zuhur eder. Motifin oyunun dokusuna yedirilmiş olması gerekir. Motif, oyun sonuna kadar hissedilmelidir. Örneğin; Civan Canova'nın "Kızılötesi Aydınlık" oyununda, oyun boyunca hissedilen yalnızlık, korku ve yabancılaşma motifken; perdenin kapalı olması, karakterin sadece gece uyanık olması gibi unsurlar simgedir. Farklı bir örnek verilecek olursa, Mehmet Baydur'un "Kamyon" adlı oyununda bozuk kamyon oyunun simgesiyken, oyun boyunca hissedilen çaresizlik ve yardıma duyulan ihtiyaç ise motiftir.

2.6 Dramatik Olay

Oyunun kırılma noktaları, oyunun içinde gerçekleşebileceği gibi öncesinde de gerçekleşmesi muhtemeldir. Aksiyonun ilk basamağı dramatik olayla başlar. Oyunda geçen tüm olayların bir başlangıca ihtiyacı vardır. Dramatik olay ise bu başlangıcı yaratan filizlenme görevini üstlenir (Nutku, 2017:99). Somut veya soyut olarak çatışmaların gerçekleştiği ve bu çatışmayı ateşleyen dramatik olay, oyuna düğüm atarak işe başlar. Eylemlerin başlaması başlı başına bir olaya bağlı olması gibi zıtlıklardan doğan bilişsel durumlarda da ortaya çıkar. Tüm oyunlarda muhakkak dramatik olaya ihtiyaç vardır. Çünkü oyunun yol alması için bir başlangıca ve bunun sonucunda ulaşılması gereken ülküye gereksinim vardır. Örneğin: Ray Cooney'in "Tom, Dick ve Harry" oyununda, Tom ve Linda'nın bebeği olmamaktadır, evlat edinme ajansından eve kontrole gelen yetkilinin geldiği gün, Tom'un kendisinden küçük kardeşi Dick'in eve kaçak göçmenleri saklaması ve en küçük kardeş Harry'in bahçeye kadavra parçalarını gömmesi her

şeyi girift hale getirir, böylece oyun bu dramatik olayla başlar. Hülâsa, dramatik olay aksiyonun ne şekilde başladığını gösterir.

2.7 Çatışma

Hülya Nutku (2017:101)'ya göre çatışma, “Seçilen öz ve uygulanan teknik ne olursa olsun, çatışma ana kanavanayı oluşturan temel olgudur.”

Çelişki, zıtlık, engel vs. çatışmayı yaratır. Oyunun işlenişine göre bilişsel veya duyuşsal çatışmalar, olaylarda görülen çatışmalar kadar sık görülmez. Çelişkiler, paranoyaklık durumları iç çatışmayı gösterirken; karşıtlıklar, engeller ise dış çatışmayı gösterir. Yapısal olarak oyunun giriftleşmesi, krizlerin çıkması, işlerin sarpa sarması çatışmayı gösterir. İç çatışmaların daha net görüldüğü olaylar ise modern yazarların olaylarıdır. İçsel muhakemelerle çatışma yansıtılır. Çözümü olmayan karşıtlıklar da çatışma olarak kabul edilir. Çözumsuzluk, çatışmayı beslemektedir. Daha çok absürt yazarların kullandığı çözümsüzlük, yine modern roman ve tiyatrolarda okuyucu karşısına çıkar (Nutku, 2017:103-104). Absürt yazarların çatışmayı çözümsüzlükle yaratmaları, oyun boyunca hissedilir. İletişimsizlik, yabancılaşma, insansızlaşma, gerçeğe alay etme vs. durumlar absürt yazarların kullandığı çatışma unsurlarındandır.

Civan Canova da oyunlarında sık sık kullanmıştır. Absürt oyunlar ele alan Canova, daha çok sistem ve birey üzerindeki çatışmaları işlemiştir. Yaşama alışmaya çalışan insanlardan yaşam içindeki yalnızlıklara, kişilerarası zıtlıklardan iktidar elde etme yolunda yapılan uygulamalara kadar birçok çatışmayı ele almıştır. Oyun içindeki tartışmalar, arkadan iş çevirmeler, düşünsel tezatlıklar çatışma konuları arasındadır. Çatışma, kendi içinde dörde ayrılır:

Dural/Durağan Çatışma

Atlamalı Çatışma

Basamaklı Çatışma

Önceden Belirtilen Çatışma(Nutku, 1965:70-82)

Dural/Durağan Çatışma

Daha çok hareketsiz durumlarda görülen bir çatışma türüdür. Oyunda herhangi bir hareketli aksiyonun olmadığı yerlerde görülür. Çatışmayı yaratacak eylem yoktur. Zıtlık, çelişki vs. karakterin daha çok kendi içinde yaşamasıyla dışarı aktarılmayarak statik bir görüntü elde eder.

Atlamalı Çatışma

Oyunun konusu ivedi bir şekilde ilerletilir. Gereksiz ayrıntılardan kaçınılarak işlenen konunun devamını günler, aylar, yıllar sonrayı göstermek adına işleme koyar. Bu çatışma türünde araya zamansal olarak mesafeler girse de devamlılık, oyunun bütünlüğünü bozmaz. Geçişler ustalıklı işlenmelidir.

Basamaklı Çatışma

Bu çatışma türünde ise çatışmalar, oyunun her yerinde aşama aşama olarak verilir. Birçok tiyatro yazarının daha sık başvurduğu bir çatışma türüdür. Karakter, olaylar, zamansal geçişlerde çatışmalar görülür. Ayrıntılar saptırılmadan her dilimde estetik şekilde işlenerek verilir. Olaylar basamak basamak itinayla işlenişi sağlar, sonuca ulaşmaya çalışır.

Önceden Belirtilen Çatışma

Tiyatro oyunlarında sık görülen bir çatışma türü değildir. Gelecekte olacak veya gelecekte planlanan durumlar için önceden verilen bir durum okuyucuya/seyirciye sezdirilerek sunulur. Okuyucu/seyirci olayın sonucunda ne olacağını zihninde yorumlar.

Hedef ve engelin karşı karşıya gelmesiyle çıkan çatışma olayların devamı için gereklidir. Hedeflenen ülkeye engelsiz ulaşmak çatışmayı hiçbir şekilde doğurmayacaktır. Devamlılık için çatışma esastır. Psikolojik, ekonomik, bedensel, sistemsel gibi her alanda görülebilir. Yalnız bunlar içinde psikolojik çatışma iç çatışmayı doğurmaktadır.

2.8 Kişi

Dramatik kurgularda, kurguyu sağlayan olay dizisidir. Olay dizisinin olması içinse aksiyona ihtiyaç vardır. Aksiyonla başlayan olay dizisinde bir şeylere tevessül etmek için de karaktere ihtiyaç vardır. Yani aksiyonun olması karakterin varlığına bağlıdır. Tiyatroda karakter, müşahhas beklemekten ziyade oyundaki gelişmelere bilhassa açık ve aktiftir. Karakter, oyunun yöneticisi, uygulayıcısı, eyleyeni, eyleyeni vs. konumundadır. Görece olarak, aldığı sorumlulukları yerine getirmek adına mücadeleye girer.

İnsan olmazsa tiyatro olmaz. Tiyatro için kişi ve kişi kadrosu elzemdir. Oyun dünyasının nitelik kazanması, ruhani duyguların filizlenmesi insanla gerçekleşir. Anlatı sisteminde belli bir portreye çizilen karakterler, hem dış dünyayı hem de iç dünyayı yansıtmak adına önemli işlevler üstlenirler. İnsancıl olan her ürün yine insan tarafından ortaya atılır. Shakespeare'in tiyatro için ün

kazanmış şu sözü: “İnsanı insana insanca anlatma sanatı” insanın ne denli bir potansiyele sahip olduğunu gösterir. Tiyatronun da bu yapıyı ne derece ortaya koyduğu aşikârdır.

Karakter yaratmada gerçekçilik önemlidir. Yaratılan karakter gerçek çevreyle iltisaklı olduğunda kalıcı olma ihtimali daha yüksektir. Yazar, oyunda tasarladığı ana karakteri oyun kişilerinden ayırmayarak diğer kişilerle de iletişim içine sokup yaşamsallık boyutunu arttırmalıdır. Gerçek hayattaki toplumsal durumlar oyun içindeki karakterlere de sirayet etmelidir (Nutku, 2017:57). Yazarın tasarladığı karakter, hayatın doğal akışına uygun şekilde davranmalıdır. Mehmet Tekin'in roman için sarf ettiği şu cümleler: “Bir hikayeci veya romancının, anlatıyı sürükleyecek kişiyi, anlatının niteliğine uygun olarak çizmesine, ona ‘beşerî’ bir yapı kazandırarak canlandırılmasına karakterizasyon denir. Romancı bu işlemi gerçekleştirirken, canlandırmak istediği kişiyi, ait olduğu cinsin özelliklerini dikkate alarak çizer, ona bedensel ve ruhsal bir yapı kazandırır. Sanıldığı gibi o, yaratmaz; karakterize eder.”(Tekin, 2017:88) tiyatro da karakterize edilmiş kişiler için de aynı öneme sahiptir. Karakterler süreç içerisinde belirginleşerek, fizyolojik veya ruhsal çerçevede karakterize edilmiş öteki kişilerle amaç ve araç eksenli olayların içerisine girmiş olurlar.

Oyunlarda asal karakterin gelişimi, aşırıya kaçmayarak yan karakter olan diğer oyun kişilerinin katkısıyla tamamlanır. Asal kahramanlar yanındaki yan kahramanlarla ilerler yahut yan kahramanların engellerine takılarak olay dizisinin gelişimini oluştururlar. Kimi zaman bu karakterlerin dışında anahtar özelliklere sahip yan karakterlerle de oyun şekillenebilir. Hülya Nutku, oyundaki kahramanları; ana kişiler, anahtar kişiler ve karşıt kişiler olarak üç tür kişiden bahseder (Nutku, 2017:58). Münip Melih Korukçu ise bunları birinci dereceden kişiler, ikinci dereceden kişiler, üçüncü dereceden kişiler olmak üzere üçe ayırır. Birinci dereceden rol kişileri, oyunun merkezinde bulunan asal kişilerden oluşur. Bu kişiler olmazsa kurgu da olmaz. Her şey bu kişiler etrafında zuhur eder. İkincil dereceden kişiler de bir nevi aracı görevini üstlenirler. Oyundaki çatışmaları besleyen, karşıtlıkları çıkaran, akışı hızlandıran ve engelleri yaratacak konumdadırlar. Son olarak üçüncü kişiler ise sahne üzerinde figürandırlar lakin yazınsal boyutta oyuna artıları veya eksileri yoktur (Korukçu, 2016:56). Oyun merkezinde her ne kadar asal kişiler yer almış olsa da besleyici faktörler diğer yan kişilerdir.

Anlatı sistemi içinde insanın önemi, yazın boyutunun canlılık kazanmasını sağlar. İnsan tek bir yönüyle değil, devingen ve farklı halleriyle de sıçramalar gerçekleştirir. Lajos Egri'ye göre her nesnenin bir boyutu olduğu gibi insanın da türlü türlü boyutları vardır. Bunlar; fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik boyut olmak üzere üçe ayrılır (Egri, 1982:52).

Ele alınan varlık insan olduğundan ilk ve en somut olarak başta gelen boyut fizyolojik boyuttur. Bu boyutta bedensel durumlar incelenir. Kişi; kör, topal, uzun boylu, sarı saçlı, mavi gözlü, siyah tenli, kıvrıkcık saçlı... özelliklere sahiptir. Dış görünüm, insan üstünde zihinsel aktiviteleri ve yaşam görüşünü da belirler (Egri, 1982:52). Örneğin kolsuz birinin hayata bakışıyla dört dörtlük bir insanın hayata karşı bakış açısı aynı değildir. Konuşma engeli olan birinin kendini ifade edememesi durumunda aşağılık kompleksine bürünmesi kaçınılmazdır.

İkinci sırayı alan boyut ise sosyolojik boyuttur. Sosyolojik boyut, toplumsal baskı, yaşanılan çevre, çalışma hayatı, aile... gibi unsurları kapsar. Bu unsurlar insanın yaşamını ve hayat görüşünü etkilemektedir. Sonuncu olan üçüncü boyut da psikolojik boyuttur. Psikolojik boyutun oluşumunu fizyolojik ve sosyolojik boyut oluşturur. Sağlık durumu, kompleksler, edimler, hayal kırıklıkları, yabancılaşma, alt sınıfa dahil olma gibi durumlar kişinin psikolojisini etkiler ve hasar bırakır (Egri, 1982:52-53). Buradan yola çıkarak iç aksiyonun psikolojik boyutu, dış aksiyonun fizyolojik ve sosyolojik boyutu yansıttığını söylemek yanlış olmaz. Lajos Egri, üç boyutlu karakter yapısının nelerden oluştuğunu aşağıdaki şemayla vermiştir:

Fizyolojik boyut;

1. Cinsiyet
2. Yaş
3. Boy ve kilo
4. Saç, göz, cilt rengi
5. Tavır, hareket ve duruş
6. Görünüş: yakışıklı, şişman, ya da zayıf, temiz, zarif, hoş, pasaklı. Baş, yüzve dudakların yapısı.
7. Kusurlar: Biçimsel bozukluklar, doğayaaykırı yönler, doğuştan gelme özellikler.Hastalıklar.
8. Kalıtım.

Sosyolojik boyut;

1. Sınıfı: İşçi, yönetici, kentsoylu.
 2. Uğraş: Yapılan iş, çalışma süresi, gelir, çalışma koşulu, sendikalı ya da sendikasızoluşu, kurumakarşı tutumu, çalışmayaygunluk.
 3. Eğitimi: Okuduğu okulların sayısı veniteliği, alınan notlar, çok sevilen, az sevilenkonular, yetenekler, eğilimler.
 4. Ev yaşamı: Aile içi ilişkiler kazanmagücü, öksüz/yetim, ana-baba ayrılmış ya daboşanmış, ana-babaanın alışkanlıkları, ana-babanınzihinsel gelişim düzeyi, ana-babanınkusurları, savsaklama (ihmal), karı-kocalıkdurumu.
 5. Dinsel inanç
 6. Irk, milliyet.
 7. Çevre içindeki yeri: Arkadaşları arasındalider olmak, kulüplerde, spor etkinliklerindeönde gelmek.
 8. Hoşlanılan şeyler, meraklar: Kitap,gazete, dergi okumak.
- Psikolojik boyut;
1. Cinsel yaşam, ahlaksal ölçütler.
 2. Kişisel davranışa yön veren güçler(önergeler) , tutku.
 3. Umduğunubulamama, düşkırlıklıları.
 4. Mizaç: Sinirli, uysal, karamsar, iyimser.
 5. Yaşama karşı tutum: ezik, savaşkan,saldırgan.
 6. Kompleksler: Saplantılar, yasaklar,boş inançlar, taşkınlık hastalıkları (mania),yılıgılar (Phobia) .
 7. İçedönük, dışadönük, ikisi ortası
 8. Beceriler: Dilde ve yetenekler
 9. Nitelikler: Düş gücü (imgelem), yargıgücü,beğeni, denge.
 10. I.Q: (İntelligence quotient) zeka düzeyi.(Egri, 1982:55-56-57)

Karakter, salt anlatımlarda her birey için farklılık arz eder. Karakterin karşısında duran model ise tiptir. Tip: “İnsanları genellemesine yansıtan, kendine özgü kişiliği olmayan, daha çok bilinen kalıplardaki insanları gösteren oyun kişisi.” (Taner, And, Nutku, 1966: 107)

“Hikâye, roman, tiyatro gibi uzun anlatıma dayalı edebî eserlerde kişi kadrosu içinde yer alan ve belli bir düşüncenin, topluluğun zihniyetini ve ideolojinin temsilciliğini yüklenen kişi.” ve “Kendine özgü kişiliği olmayan, genellikle bilinen kalıplardaki insanları gösteren oyun kişisi.”(TDK)

“Tip diye nitelenen kiři, toplumsal kimlięiyle ‘temsili’ bir nitelik tařır. O, kendinin dıřında kalan deęerlerin temsilcisidir.”(Tekin, 2017: 110)

“Tip kendi dıřında bir řeyi temsil eden roman kiřisidir. Yani, roman dınyasının dıřında kalan, dıř dınyada mevcut bir kavramı ya da bir insan tırünü temsil eden bir roman kiřisidir.” (Moran, 1982)

“Ferdî olmaktan ziyade bařkalarında da mevcut ortak özellikler tařıyan ve bu özellikleri en belirgin řekilde temsil eden řahıs.”(Emil, 1989: 27)

Yukarıdaki tanımlamalardan yola çıkarak tip için daha genel durumları tařıyan kiři denilebilir. Tiplerde ruhani derinlik yoktur. Yalnız Mehmet Tekin’e göre tipler ikiye ayrılır: Toplumsal tip ve psikolojik tip. Toplumsal tipler, belli bir dünya görüřünü simgeleyen alafranga tipler, bürokrat tipler, eřkıya tipler, iřçi tipler gibilerinden oluřurlar. Psikolojik tipler ise beřerî zaaflarının peřinden giderler; muhteris, üçkağıtçı, huysuz, egoist, kibirli vs. tiplerdir (Tekin, 2017:115-116).

Tipler genel panoramayı çizerler. Kiřilik özellięi olarak devingen yapıları yoktur. Tipler, açık ve seyirci/okuyucu tarafından anlařılır olmalıdır. Kendi içinde tutarlı olup genellenebilir özellikler tařımalıdır. Psikolojik algıları herkesçe bilinen bir modeldir. Evrensel řartlara uygun kořullar içerisinde, inandırıcılık potansiyeli yüksek kiřilerdir. Deęiřime kapalı olan tipler, yazar tarafından özgün olarak yaratılmazlar. Eęer özgün bir kiřilik olursa bu tip deęil, karakter olmuř olur.

2.9 Mekân

Dramatik anlatılar ve edebi eserler; zaman, mekân, olay, kiři vs. etkenlerden baęımsız deęillerdir. Bu ana etkenlerden biri olan mekân, anlatılarda fon görevini üstlenir. Anlatılarda gečen olaylar, yařanan çatıřmalar, verilen mücadeleler için mekân řarttır. Anlatı dınyasında yařananların arka planında, muhakkak, “Nerede?” sorusunun cevabı bulunmaktadır. Yazar, yazdıęı metnini otururken mekânı temel alır. Olaylar mekân üzerinde geliřir. Her edebi metinde mekân olmak zorundadır. Yazar kasıtlı mekân yaratmasa da mekân, kendi kendine doęar. Zira her řeyin yařandıęı bir alan, yazar istese de istemese de, vardır. Bu konuda Mehmet Tekin řöyle der: Vakanın, “gerçek” veya “muhayyel” hatta “ütopik” mutlaka bir mekâna ihtiyaçı vardır.(Tekin, 2017:143)

“En geniş anlamıyla mekân, uygarlığın ve uygarlaşmanın vitrinidir. İnsanlığın uygarlaşma serüveninin ilk ayak izlerini mekânda gözleriz.”(Tekin, 2017: 145)

Mekân unsuru tiyatroda çift boyutlu olarak ele alınır. Hem yazarın okuyucuya aktardığı mekân hem de rejisörün sahnede yarattığı mekân. Çalışmamız metin merkezli bir çalışma olduğundan burada metin üstündeki mekân üzerinden hareket edilecektir.

Tiyatro oyunlarındaki mekânlar, insan-çevre ilişkisi üzerine kuruludur. Karakterlerin mekân içindeki pozisyonları, psiko-sosyal durumlarını etkilemektedir. Kapalı, içinden çıkılması uğraş isteyen, hoyrat mekanların içinde kalan kişi, psikolojik olarak çıkmaza girer ve takındığı tutum gitgide sert bir hale bürünür. Mekânın insanı etkileyebildiği gibi insan da mekân üzerinde etkilidir. Mekâna müdahale ederek ya yeni alanlar bulmak isteyecek ya da var olan koşullar içerisinde mekânı kendine göre düzenleyecektir. Oyunlarda mekân kimi zaman araçken kimi zamanda amaçtır. Oyun kahramanı hedefe doğru ilerlerken mekânları araç olarak kullanabilmektedir. Bu durumda mekân, uzuvları olmayan canlı görevini görür. Kahramana yardım eder veya yol gösterir. Diğer taraftan ise oyun kişilerinin hedef olarak belirlediği yer de başlı başına bir mekân olup somutlaşmış nesne haline gelir. Mamafih mekânın sembol olarak kullanıldığı anlatılar da vardır. Tiyatro için mekân, birkaç dekor parçasının tahayyül edilmesinden ziyade farklı boyutlarda da olay akışı içinde kendi yerini almaktadır.

Yazar elindeki metinde tiyatro için çizdiği mekânı, gerçek bir yerle bağlantılı olarak kurgulayabileceği gibi hayali yerler de kurabilir. Sosyolojik tabanda anlatılan olayların uyumlu olması için gerekli mekân bulunmalıdır. Aksi takdirde tezatlık oluşur ve oyunda bütünlüğü sağlamak zorlaşır. Mekânlar, açık ve kapalı olmak üzere sadece iki bölümdür. Açık mekanların kullanıldığı yerlerde gerçekleşen aksiyonlar, doğayla veya insan yapımı olanlarla cereyan eder. Kurgu olarak yapılan/yapılacak işler diğer sahnelerle göre daha açıktır, karakterler tarafından görülme olasılığı yüksektir. Kapalı mekânlar ise ev, iş yeri, araba, otel, gemi vs. yerlerdir. Kapalı mekânlar altyapı olarak gizliliği de barındırır. Mekânlara karakter yapıları ekseriyetle birbirine paraleldir. Örneğin matem içinde olan birinin odasına hapsedilmesi veya mutlu haber alan bir gencin arkadaşları ile birlikte pikniğe gitmesi gibi. Bilakis konum olarak kapalı mekan ve açık mekan birbiriyle yer değiştirilebilir. İflas etmiş birinin sokaklarda dolaşarak düşüncelere

dalması, yeni çocuğu olduđu için hiç evden çıkmayan bir babanın olması gibi. Burada fiziksel anlamda bir kapalılık söz konusu olsa da kahraman için açık bir mekandır. Kapalı ve açık mekânlar da yer yer kendi içinde dar, geniş, özel, genel... olarak farklılıklar gösterebilir.

Epik tiyatrodaki var olan işlevsel dekor anlayışı sade, ekonomik olarak tezahür eder. Her şey daha yalındır (Nutku, 2017:114). Oyuncu kökenli olan oyun yazarları bu işlevsel dekor anlayışına uygun olarak oyunlarını kaleme alırlar. Civan Canova'nın oyunlarının hepsinde bu durum görülmesi de kimi oyunlarında bu özelliği görmek mümkündür. Aynı zamanda Canova, absürt eğilimle oyunların mekânlarını kurgulamaktadır.

Absürt tiyatrodaki mekân kavramı, mekânsızlaştırma yapılarak verilmeye çalışılır. Olayların nasıl bir ortamda geçtiğinin bir önemi yoktur. Önemli olan olayların içeriğidir. Mekânların tasarımında belirsizliğin hâkim olması, iletişimsizliğin ve yabancılaşmanın da yolunu açar. Karakterlerin yerinin yurdunun belli olmamasının nedeni de İkinci Dünya Savaşı'nın etkilerinden ötürüdür. Başka başka alanlar yaratılmak istenmiştir (Nutku, 2017:114). Mekânın neresi olduğunun belli olmaması durumu, Canova'nın oyunlarında da görülmektedir. Canova bunu, ütöpik olarak oluşturduğu mekânlarda da vermektedir.

2.10 Zaman

Anlatı dünyasında herhangi bir kurgunun oluşması için belli başlı mefhumlara ihtiyaç vardır. Kurgulardaki işleyişler belirli faktörlerle sürdürülebilirler. Bunlardan biri de zamandır. Soyut bir kavram olmasına rağmen ekseriyetle mekânın tamamlayıcısıdır. Zaman, nitekim bütün kurgusal eserlerde direkt olarak verilmeyebilir fakat kurgunun akışına bağlı olarak hissedilme cihetinde olduğu da görülmektedir. Bunun dışında ise genel anlamda zaman mefhumu, okuyuculara aktarılan bir malzemedir.

Eserlerde zaman, doğrudan verilerek kurgudan bağımsız olarak gösterilmez. Mekân için yukarıda bahsettiğimiz, mekânın fon ve zemin işlevine sahip olması zaman için de geçerlidir. Anlatıların arka planında, muhakkak zaman yer alır ve değeri aşama aşama hissedilir. Mehmet Tekin'in zaman için söylediğı: *Anlatı, ister söz, ister yazıyla sunulsun, inşa edilmiş bir yapıdır. Doğal olarak, belirli bir amaç doğrultusunda inşa edilen bu yapı, zamana bağlı olarak asıl değerini bulur ve zaman içinde idrak edilir.*(Tekin, 2017:122) cümlelerinden

hareketle zamanın da hem araç hem de amaç olduğu anlaşılır. Zihinsel olarak zamanın kavranması için de zamana ihtiyaç vardır. Eserlerin zamana ihtiyaç duyması, zamanın temel elemanlarından biri olduğu içindir.

Antik Yunan'da zaman, üç birlik kuralını oluşturan elemanlardan olduğu için tüm oyun ve anlatılar, üç birlik kuralından hareketle var ediliyordu. Klasisizm döneminde de bu kural devam etmiştir. Bilahare Orta Çağ döneminde ise kilise, tiyatroyu kendi propagandası halinde kullanmak için onu halkla arasında bir araç olarak görmüştür. Durum böyle olunca tiyatrodaki ilk kez zaman ve mekân kavramlarında reform olmuştur. Aynı sahnede eşzamanlı mekân ve zaman unsurları kullanılmıştır. Cennet ve cehennem aynı mekânda aynı zaman diliminde aksettirilmiştir (Korukçu, 2016: 44). Böylelikle zaman unsuru günümüz çağdaş ve modern anlatılarına gelene kadar çeşitli evrelerden geçmiştir.

Tiyatrodaki zaman, genel olarak şimdiki zaman/şu an vardır. Gerek yazılı olarak gerekse de sahne üzerinde sergilenen performanslarda karakter, o anı yaşar. Yazarın parantez içinde verdiği alt metin durumları; güler, ağlar, koşar, yatar, yemek yer... ifadeleri ise içinde bulunulan anı vermek için kullanılır (Nutku, 2017: 115). Yazar vermiş olduğu şimdiki anın dışında geçmiş ve gelecek anı da gösterme cihetine gidebilir. Yaşanan olayların seyrine göre geçmişe veya geleceğe gidilir. Bu sefer de geçmiş veya gelecek okuyucuya/seyirciye yansıtılır. Yazar ele aldığı metinde bu zaman durumlarını okuyucuya önceden haber vererek yapar:

Yazar oyunda geçmiş, gelecek ve şimdiki zamanı yansıttığı gibi eseri kaleme alırken anlattığı olayların zamanı da önemlidir. Ele aldığı metnini yazma sürecinde yazarların içinde bulunduğu kültürel ve psiko-sosyal durumu da incelenmelidir. Çünkü oyunlar her ne kadar kurgu olsa da yazarından bir şeyler taşınması da kuvvetle muhtemeldir. Öteki taraftan tekrar yazılan metin ele alınırsa; yazar, metni hangi zamanı anlatmak için yazdığı, dikkatle tespit edilmelidir. Bu tespitler, yazarın zamansal ve mekansal olarak farklı dönemleri, coğrafyaları anlatma isteğinin dolaylı tezahürü olacaktır (Nutku, 2017: 116-117).

Oyunlarda genel anlamda başlardan beri kullanılan zaman formatı çizgiseldir. Yani kronolojik bir zamanda olaylar gerçekleşir. Verilen durum ve olaylar kronolojik sıraya uygun olarak anlatılır. Bu da serüvenin sadece önemli yerlerinin gösterilmesini sağladığından yatay (düz) çizgiyi okuyucuya/seyirciye verir. Bu zaman formatı dışında yeniliklere gidilmiş, karakterlerin yaşadığı olayları tek bir çizgide vermekle beraber bir de bu macera yolunda herhangi bir an

dondurularak içinde ne tür yaşantılar olduğu üzerinde durulmuştur. Yani karakter/olay/durum derinlikleriyle birlikte ele alınmıştır. Geçmiş ve geleceğe gitmekten ziyade, şimdiki anın içinde herhangi bir durum derinlemesine aktarılmıştır. Buna da dikey çizgi denilmiştir. Hülya Nutku, yatay ve dikey çizgiyle alakalı değindiği aşağıdaki alıntıda yaptığı değerlendirme, işi özetlemiştir.

“Belki de bir benzetme ile daha önce çatışma konusunda değindiğimiz düz çizgiyi basamaklı, dikey çizgiyi atlamalı çatışma olarak değerlendirebiliriz.” (Nutku, 2017: 121)

Marvin Rosenberg, dikey çizgi/derinliğe “bağlantısal” adını verir. Bağlantısal biçim, oyunun doğrusal çizgisini değil de yaşanan durumların öncesinden ve sonrasında doğan gerilimlerden beslenir. Bu da düşsel oyunları ortaya çıkarmıştır. Simge ve çağrışımlar oyuna zemin olmuş, süreksiz ruhsal eylemler yansıtılmıştır (Rosenberg, 1971:377).

Rosenberg, bağlantısal biçimin iki yolla olacağını söylemektedir. Bunlardan biri hayatın sadece bir yönünün ele alınması ve istenmesi şeklindedir. Rosenberg bu birinci yoldan hareketle Çehov’un kişileri için şunları söylemiştir: “... Birbiriyle bağlantısı olmayan duygularından söz ederler, kendi hayatlarının düşlerini kurar, özelemlerini sıralarlar. Kısaca felsefe yapan bu insanların oluşturduğu dokunaklı bir ezgi oyunlarına egemendir. Sonuçta Çehov, anın ve gerilimi iletmenin ustasıdır... oyunları aslında ilerleyen bir çizgiye sınıksız örüldükleri halde bazen yalnızca ruhsal bir durummuş, bir türlü ilerlemeyen bir şimdikiymiş izlenimi bulabilirler(Rosenberg, 1971:378).Rosenberg, bağlantısal biçimin Çehov’un kişilerinde nasıl görüldüğünü aktarmıştır. Civan Canova’nın “Neon” adlı oyununda oyun kişileri her ne kadar hayali zamansal geçişler yapsa da Rosenberg’in bu tespitlerine uygun kişilikleriyle “şu an”ı yaşamışlardır. Rosenberg’i ikinci yolda ortaya attığı tespit ise kişinin iç dünyasıyla karşı karşıya gelmesiyle içine girdiği hal üzerinde durur. Burada ilerleyen zaman yoktur, sabit bir “şimdi” üzerine kurulu anlatı vardır.

Tiyatroda zaman, yazar-oyuncu-yönetmen-seyirci ekseninde şimdiki zaman düzleminde oluşur. Tek çizgi üzerinde gerçekleştiği gibi dikey hareketlilik ve derinliklerle hayatın yansıması görülür. Klasik formatta işlenen zamanın dışında parçalanmış veya kozmopolit zaman tasnifleri de mevcuttur. Yazarın hayatı ele alış şekline göre oyun zamanı kurgulanır. Zaman, yazar tarafından

oyuncuya verilirken hangi zaman dilimi olduđu gün, ay, yıl; gündüz, gece; dakika, saat vs. olarak teşhir edilir.

2.11 Dil

Dil, tarihsel süreç içerisinde toplumların, insanların sadece iletişim için değil, öteki yaşamsal faaliyetleri de birbirine aktarmak üzere kullandıkları araç olmuştur. İnsanların gördükleri faaliyetlere yükledikleri anlamları diğer kişilere aktarırken müracaat ettikleri kaynak dildir. Bu şekilde gerçekleşen tüm faaliyetler dil sayesinde anlam kazanır ve hayat bulur. Dil, diğer kurguya dayalı eserlerin başat ürünü olduđu gibi tiyatronun da başat ürünüdür.

Tiyatro metinleri edebiyatın ürünüdür. Önceki bölümlerde bahsedildiği üzere tiyatro hem edebiyatın içinde yer alır hem de başlı başına bir sanattır. Edebiyatın ana malzemesi de dildir. Şöyle ki dil olmadan edebiyatın varlığı mümkün değildir. Edebiyat sanatını öteki sanatlardan ayıran asıl unsur, dildir. Eserlerin en küçük yapı taşını dil oluşturur ve üslupla pekiştirilir (Karabulut, 2020:1611). Dillerin kurgusal yorumlamalarda girdikleri kalıplar metinden metine değişse de temelde ifade etme yetileriyle ortaya çıkarlar. Asal ileri aracı görevini görür. Dilsiz anlatının olması düşünülemez.

Yazarların eserlerinde oluşturdukları dile edebî dil demek yerinde olacaktır. Günlük konuşma dilinden farklı olarak kültürel dil içerisinde bir alt başlık olarak düşünülebilir. Edebî fiil, iletişimin de ana yapısıdır. Sadece estetik zevke değil aynı zamanda hayata dair olgular için bir yelpazeye sahiptir (Önal, 2008: 27). Kurguya dair edebî metinler yeterli ölçüde çok yönlü özellikler taşır. İçinde var olduđu milletin ve kültürün aynısını estetik sentezlemelerle yansıtır.

Tiyatro metinlerinde dil ve sözcükler daha fazla fonksiyonlara sahiptir. Çünkü tiyatrodaki sesler, alt metinler de bir dil oluşturmaktadır. Tiyatrodaki dil, görsel, işitsel sanatların harmanlanmasıyla da farklı bir yapı oluşturabilmektedir (Nutku, 2017:133). Hülya Nutku aynı zamanda tiyatro diline konuşma dili de demiştir. Nitekim durum böyledir. Ülkede gerek yerel gerek resmi dili sahne üzerinde görmek kaçınılmazdır. Ahmet Hamdi Tanpınar'ın şu sözü: “Başka memleketlerde ana dilin en olgun ve en güzel numunesi, saraylardan sonra sahnede görülür.” (Tanpınar, 1988: 283) demesi konuşulan dilin, tiyatro sahnesine aksettirildiğini gösterir. Tiyatrodaki kullanılan dil ne kadar özenli-yalın aktarılırsa kavranması da o derece kolay olacaktır. Seyirci/okuyucu o derece iyi anlayacaktır.

Oyun metinlerinde kullanılan dil, edebî açıdan değerlendirilir fakat oyun metinleri yazılı kalmakla yetinmez aynı zamanda görsel olarak ayağa kaldırılarak da dil kullanımı değerlendirmeye tabi tutulur. Tiyatro bir hareket sanatıdır. Yazılı metindeki dil tek başına eleştiriye kapalıdır. Çünkü yazılı metindeki dilin pekiştiricisi, sahne üzerinde; jest, mimik, susku, alt metin yapılarıyla bütünlük arz eder. Tiyatro dili, sadece sözcüklerden oluşmaz. Sahneleme sürecinde kullanılan her öge bir dil özelliği kazanır. Jestler, birçok kapalı anlama sahip sözcüklerin işlevini, somutlaştırarak edilgenlikten çıkarıp etken hale getirirler.

Oyun yazarları tiyatro diline aşırı hassasiyet göstermelidir. Roman yazarı sözcüklerle istediği kadar oynayabilir. Yalnız oyun yazarı bunu yaparsa; diyaloglarda gereksiz uzatmalar görülür, oyun konusu amacından sapabilir ve kurgu sıkıcı bir duruma bürünebilir. Yazar oyun boyunca kullandığı dile hakim olmalıdır. Gereken yerlerde nükteli kullanmalı, dilin yersiz kullanımından ötürü ele alınan olaylarda absürt bir görüntü yaratmamalıdır. Aynı zamanda yaratılan karakterlerde tiyatronun kurgusuna uygun olarak hareket etmelidir. Sosyolojik olarak yaratılan kahramanların, kullandıkları yerel ağızlarda da dil, özenli kullanılarak sıkıcı hal alması önlenmelidir. Fazıl Hayati Çorbacıoğlu bu konuda: “tiyatro dilinin uyumlu, popüler, olayın geçtiği yerlere uygun olmasını ve kişilerin kültürel durumlarını yansıtmaya ve gerektiği zamanda, yerinde Lehçe ve şivenin kullanılmasını” önermiştir (Akt. Nutku, 2017: 138).

Tiyatroda kullanılan dilin niteliği kadar oyun yazarının da dil konusundaki tutumu dikkate değerdir. Yazarın dil kullanımı, kültürel birikimi, kurguladığı karakterlerin yapısını, olayın akışını, oyunun seyrini etkilemektedir. Yazarın kelime dağarcığının zenginliği, kurguladığı oyun üzerinde görülebilir. Kelime dağarcığı zayıf olan yazarın eserindeki tesiri, kendini tekrarlamaktan ve sürekli aynı cümle/kelime etrafında dolanmaktan ibaret olacaktır. Ludwig Wittgenstein’in: “Dilimin sınırları, dünyamın sınırlarıdır.” sözü bu durumu özetlemektedir. Yazarın dil yetisi ne kadar gelişmişse eserde o kadar başarılı olacaktır. Yazar açısından dilin kullanımı, pragmatik yapıya sahiptir. Aktaracağı tüm yazınsal dokümanlar alıcısı için farklı ufuklar açmalı, yeni yollar gösterebilmelidir. Yazar kelime kullanımında da farklılık yaratmalıdır. Güçlü ve ritmik özelliklere sahip kelimelerin kullanımı oyunun seyrini kuvvetlendirecektir. Kelimelerin taşıdığı anlam, duruma göre şekillenip karakterlerin dilinde dikkat çekici nitelikte hayat bulmalıdır.

“Dil, sahnede gösterilen aksiyonun açılanması kadar gösterilmeyenin de anahtarıdır. Bu yüzden de yazar, sözcükleri seçmedeki titizliğini, sözcükleri sıralamada da göstermelidir. Çünkü tiyatrodaki konuşma güçlü kelimelerin vurgulanması ile anlam kazanır. Kelimenin gücü vurgu, durak, renklendirme ile ortaya çıkar.” (Nutku, 2017: 141)



3. CİVAN CANOVA’NIN OYUNLARINDA TEKNİK ÇÖZÜMLEMELER

3.1 Kıyamet Sularında

Bu oyun, Civan Canova’nın 1994 yılında kaleme aldığı ilk oyundur. Oyun toplam iki perde iki sahne den oluşmaktadır. İki sahnenin ikisi de ikinci perdede yer alır. Oyun ilk kez 1995'te Y. Kenan Işık rejisörlüğünde AKM Oda Tiyatrosu’nda sahnelenmiştir. Canova, bu oyunla hem Avni Dilligil hem de İsmet Küntay “En İyi Oyun Yazarı” ödülü almıştır.

3.1.1 Özet

Oyunda kopacak olan kıyameti bekleyen aile bireyleri, özellikle Baba, kıyametin çok kısa süre zarfında kopacağından yapacak bir şeyleri olmadığını farkındadır. Sona doğru yaklaşıtlarının farkında olduklarından mütemadiyen geçmişteki hata, pişmanlık, sevme-sevilme duygularının tatminsizliğinden... bahsederler. Aynı zamanda Baba ve Adam, sona yaklaşmanın vermiş olduğu acizlikle; Kadın’ın tek gecelik ilişki sonucunda hamile kalması, Teyze’nin de erkeklerle gezip tozmasına fevran ederler. Kendi hatalarını ise dile getirmezler. İki kardeş olan Kadın ve Adam, çocukken babalarının onları terk ettiğini, sevme-sevilme duygularının tatmin edilmediğini anlatarak serzenişte bulunurlar. Adam, küçüklüğüne döner, uzun zamandır görmediği babasını, karne günü bir kadınla gördüğünü, babasının yanına gittiğinde ise babasının kendisiyle ilgilenmemesinden acı duyduğunu ve o günden sonra düşlerinde babasını hiç görmediğini anlatır. Baba daha da pişmanlık duyar. Kıyamet gittikçeyaklaşmaktadır. Kıyametin yaklaşmasıyla evdeki tüm bireyler kendi pişmanlıklarını, çöküşlerini mırıldanarak kıyamete paralel şekilde eriyişlerini hissettirirler.

3.1.2 Tema

Oyunun teması pişmanlıklar üzerine kuruludur. Bütün oyun, dünyaya çarpacak kuyruklu yıldızın kıyameti de koparacağı üstüne kurgulanmıştır. Ana temayı besleyen yan temalar ise sapkınlık, sevme-sevilme duygusu, acı çekmek, hayıflanmaktır.

3.1.3 Durum-Olay

“Kıyamet Sularında” oyunu, durumlarla başlar ve durumlarla biter. Oyun, daha çok psikolojik devinimlerin tezahür ettiği bir yapıya sahiptir. Oyunda

psikolojik ve algı sirkülasyonlarıyla yaşanılanlar ivme kazanmıştır. Belli bir kapalı mekan içinde var olan bireylerin, kıyametin kopmasını beklemleri bunalımı getirmiştir. Karakterlerin zihnine egemen olan çöküş ve yok oluş düşüncesi, oyun boyunca birbirlerini incitmelerine ve dışlamalarına neden olmuştur.

Aksiyon, yok denecek kadar az kullanılmıştır. Toplumsal herhangi bir gelişme yoktur fakat dünyaya kuyruklu yıldızın çarpacak olması tüm toplumları ilgilendirdiğinden, sapkınlık ve dehşete düşürücü olaylardan bahsedilmesi, insanları ne hale koyduğunu gösterir. Oyun, oyun kişilerinin sonlarını beklerken ne tür durumlara düştüklerini göstermiştir.

3.1.4 Olay Dizisi

Oyunun vaka zinciri, tek bir diziyle ilerler. Yalnız yer yer geçmişe dönüp geçmişten bahsedilen bölümler de mevcuttur. Genel hatlarıyla oyunun taşıdığı vakalar silsilesi dar kapsamlıdır. Tek bir anın içinde gerçekleşen durumlara, geçmişten dem vurmalar eşlik eder.

Her bir olay birbirine bağlantılı şekilde ilerler. Oyun, girift bir yapı taşımamaktadır. Dizinin ilk basamağını Anne, Baba, Adam ve Kadın'ın gökyüzüne bakarak dünyaya çarpacak olan yıldızla ilgili konuşmaları oluşturur. Bu konuşmalar çerçevesinde herkes, kendinden bir şeyler anlatarak, dünyanın bu kıyameti nedeni hak edip etmediği üzerinde durmuştur.

Akabinde Teyze eve gelir, sarhoştur. Eski sevgilisinden, dışarıdaki durumlardan bahseder ve hamile kalan Kadın'a kendince laf sokar. Herkesle laf dalaşına girmiştir.

Baba geçmişindeki hatalarından ötürü Anne'denkendisini yargılamasını ister. Buna ek olarak Adam, Baba'nın zamanında neden gittiğini ve kendilerini neden sahipsiz bıraktığını Baba'ya sorar. Baba'nın bunları umursamaması üzerine Adam şamdanı alır ve fırlatarak parçalar.

Baba hiçbir şey beceremediğini, bu dünyada gerçek kıyametin dışında kendi kıyametin de yarattığına değinir. Oyun, herkesin sona yaklaşması ile birlikte köpek ulumaları eşliğinde kafalarındaki düşünceleri sayıklamalarıyla biter.

3.1.5 Aksiyon

“Kıyamet Sularında” oyununun aksiyon planı: Dünyanın sonunun geldiği düşüncesinin tüm aile bireylerine etkilemesiyle tüm karakterler pişmanlıklarını ve son düşüncelerini ortaya koyarlar. Rahatlamak istemelerine karşın yaşamları

boyunca yapmış oldukları hatalar önlerine çıkar ve depresif bir hal alırlar. Devamında ise kıyametin geldiğini düşünmeleriyle herkes kendi arzu, istek, pişmanlıklarını sayıklar ve oyun biter.

Oyunda kıyametle ilgili yapılan konuşmalarda yerli yersiz fikirlerin beyan edilmesi, Teyze'nin sonradan eve gelmesiyle sarhoşluğun getirdiği rehavete kapılarak herkese sataşması, Adam'ın şamdanı kırması gibi durumların hepsi aksiyonun bir parçasıdır. Oyunda dış aksiyon ve iç aksiyon birlikte kullanılmıştır. İç aksiyonlar ekseriyetle dış aksiyonların doğmasına sebep olmuştur. Adam'ın şamdanı parçaladığı bölüm, iç aksiyonun ne denli patlayıp dış aksiyonu etkilediğini gösterir. Duygusal yoğunlukların yaşanması sonucunda fiziksel aksiyonlar oluşur.

3.1.6 Motif-Simge

Motif olarak oyunun dokusuna işlenmiş malzeme, son karşısında çaresiz olarak beklemektir. Oyun boyunca köpek uluma seslerinin duyularak bundan bahsedilmesi leit-motif örneğidir. Zira kurulan cümleler değişikliğe uğramadan yer yer aynı şekilde tekrar edilmiştir. Hakeza radyodan gelen teskin, teselli, metanet anonsları leit-motif örneği olmasa da oyunun motifini oluşturur. Bu anonslar mütemadiyen yapılmaktadır.

Genel atmosferde kıyamet yok oluşu simgelerken çalışan saat ise varoluşu temsil etmektedir. Köpek ulumaları kıyamet habercisi olarak düşünüldüğünde, bu ulumalar da simgedir. Kıyamet arifesi Kadın'ın dünyaya çocuk getirecek olması varoluşu, devamlılığı çağrıştırır. Anne'ninevi aydınlatmak için mum aramaya gidip bulamaması da simge sayılır. Zira Anne, bütün mumları yaktıklarını ve evi aydınlatmak için bir şey olmadığını kastederek karanlığamahkum olduklarını belirtmiştir. Baba'nın ölüm yolculuğunu çağrıştıran ortamda çiçekleri beslemek için sulaması da devamlılığı gösterir. Adam, Kadın'a kıyametin sonuçlarından bahsederken kimilerinin de bencilce çocuk doğurduğuna dem vurduğu anda Kadın'ın elindeki çorba kasesinin yere düşmesi simgeseldir. Yine aynı şekilde bu ortamda Anne'nin örgü örmesi dikkat çekmektedir. İki perdenin başında perdelerin kapalı olması, mumların sönmüş olması, gaz lambasının ortadan kaldırılması durumu özetler.

3.1.7 Dramatik Olay

Oyun içinde yaşanan dramatik olay, çaresizlikten ötürü ellerinden bir şey gelmeyen bir ailenin sona yaklaşırken yaşadıkları depresif durumlar gösterilebilir. Kişiler arasında yaşanan çatışmalar da dramatik olayı doğurmuştur.

3.1.8 Çatışma

“Kıyamet Sularında” gerçekleşen çatışmalar, hem kişilerarası hem de astronomiyle insanlar arasında yaşanan çatışmalardır. Aynı zamanda içsel çatışma ile dışsal çatışmanın da görüldüğü bir oyundur.

Gezegenlerin hareketliliği sonucu, dünyadaki insanların etkilenmesiyle insanlar şirazeden çıkmış ve herkes gerek kendi içinde gerekse de bir başkasıyla çatışma yaratmaya tevessül etmiştir. Oyun kahramanları da bu şekilde, hem kendi içlerinde geçmişin verdiği pişmanlıklardan ötürü bir çatışma yaşamış hem de diğer aile bireylerine tasallut olarak çatışmayı doğurmuştur.

Kadın’la Adam kardeştir. Aralarında mütemadiyen çıkan çatışmanın sebebi değer yargılarından ötürüdür. Kadın’ın, babası belli olmayan bir çocuğu karnında taşıması, Adam tarafından dışlanmasına neden olur. Aralarındaki çatışma bu hamilelikten kaynaklanır. Hakeza Teyze’yle Kadın arasında çıkan çatışma da bu çocuk yüzündendir. Lakin Kadın’ın Teyze’yle çatıştığı asıl konu ise; Teyze’nin, küçükken kendisinin karşısında alkol içip değişik hal almasıdır. Buna bağlı olarak Kadın’da travma yaratmıştır. Kadın ve Adam, Baba’ya karşı geçmişte yaşanan olayları ortaya dökmesi, Baba ile Kadın ve Adam arasında çatışmaya neden olmuştur. Yaşanan bu çatışmalara set çekmeye çalışan Anne ise ortamı huzura kavuşturmak ister fakat kendisi içsel çatışma yaşar. Örneğin; Kadın’la Adam’ın kavga ettiği bir anda Anne’nin, Adam’a “perdeleri aç” yönergesini vermesiyle Adam’ı başka yere yönlendirerek hareketli olan o anı teskin etme niyetinden gelir. Anne kendi içinde ise evlatlarının düştüğü bu duruma içerlenir. Teyze’yle Anne arasında çıkan çatışma ise kaynağını geçmişten alır. Geçmişten beri bu iki kardeş arasında çıkan tezatlıklar Anne’nin her zaman daha uyumlu, Teyze’nin ise daha uyumsuz olmasındandır.

Çatışmalar, oyunun devamlılığını ve gerilimini sağlamaktadır. Yukarıda bahsedilenlerin dışında oyun kahramanların hemen hepsinde içsel bir çatışma vardır. Kıyamet ile ilgili konuşurlarken Nuh Peygamber’le alakalı torpil mevzusuna değinirler. Konuşmalardan sonra Baba konuşmalara saçmalık; Anne, müspet; Kadın, bocalama, Adam ise can çekişme olarak bakmaktadır.

Karakterlerin bu düşünceleri, zihinlerinde yatan fikirlerin, olaylara nasıl bakmaları konusunda bir yapı oluşturur. Oluşan bu yapı da karakterlerin bulunmuş oldukları andan dolayı kendileriyle çatışmalarına neden olur. Baba kıyamet koptuğunda insanların yok olmasından üzüntü duymaktadır. Dünya üzerinde kendisinin hep var olduğunu değinir: Geçmişte dedeleriyle, gelecekte ise torunlarıyla var olacaktır. Yani insanlık devam edecektir. Bu duygularla gelgit yaşaması onu, kendi içinde çatışmaya sürükler.

Oyunda geçen çatışma türleri dural/durağan çatışma ve basamaklı çatışmadır. Gerçekleşen olayların hareketsiz olmalarından kaynaklı dural/durağan çatışma, oyunun aşama aşama adım kaydetmesin den kaynaklı da basamaklı çatışmanın görüldüğü söylenebilir.

3.1.9 Kişi

Oyun, altı kişilik bir kadroya sahiptir. Bunlardan dördü ana karakter, ikisi ise yan karakterlerdir. Oyunda kapıcı Satılmış hariç hiçbir karakterin ismi yoktur. Dünyadaki konumları neyse o şekilde hitap edilmiştir.

Anne elli yaşlarındadır. Oyunun ana karakterlerinden biridir. Olaylara hep olumlu ve iyimser yaklaşır. Eşi tarafından terk edilmiş ve yıllarca çocuklarıyla tek başına yaşamıştır. Özlemlerini içine gömmüş, menfi durumları hemen örtmeye çalışır ve her zaman bardağa dolu tarafından bakmayı seçer. Kendini evine ve çocuklarına adanmıştır.

Baba, altmış yaşlarındadır. Oyunun ana karakterlerindendir. Yaşlılığın verdiği olgunlukla pişmanlıkların bedelini ödemeye hazır konumda olduğu görülür. Zamanla problemi vardır. Zamanı durdurmak ister. Bunun nedeni de hatalarını telafi etmek içindir. Dünya üzerinde kıyamet sebebiyle silinmek istemez. Geçmişteki hatalarından ötürü eşi ve çocuklarının, kendisini yargılamasını ister. Hem beynindeki tümörden hem de kıyametten ötürü tadını çıkararak yaşayamadığı için hayıflanır.

Adam, otuz yaşlarındadır. Oyunun ana karakterlerindendir. Evin büyük çocuğudur. Psikolojisi düzgün değildir. Bir dönem esrar bağımlısı olduğundan okuluna devam edememiştir ve bu onu çok etkilemiştir. Mevcut koşullardan dolayı hayata boş gözle ve suçlayıcı şekilde bakar. Kardeşini, değer yargılarıyla hep suçlaması, buna müteakip içe içe pişmanlık duyması karakterin özelliğidir.

Kadın, yirmi beş yaşlarında ve hamiledir. Evin en küçük çocuğudur. Oyunun ana karakteridir. Gayrimeşru vaziyetle hamile kaldığından toplumda,

kendini dışlanmış görmektedir. Hamile olduğuna hem pişman hem de umut vadettiği için mutludur. Dışlanmışlığın verdiği psikolojik rahatsızlıktan mütevellit insanlara güvenmez ve önyargıyla yaklaşır.

Teyze, elli beş yaşlarındadır. Oyunda ana karakterin besleyici olan, yan karakterlerden biridir. Alkolik, kendini beğenmiş, erkeksi yapıya sahiptir. Hayatı kendince yaşamayı seçmiştir. Geçmişte sevgilisi Larry'le yaşadığı yirmi küsur yıllık ilişkiden sonra terk edilmek onda travma yaratmıştır. Daha çok şehvet düşkünüdür.

Satılmış, oyunda ismi olan tek kişidir. Kapıcıdır.

Oyun kişileri yaratıldıkları dünyaya uygun tasarlanmış kişilerdir. Yazar sınırlı oyuncu kadrosuyla olayları başlatmış, geliştirmiş ve bitirmiştir. Kişiler sıradandır. Normal hayatta karşımıza çıkacak türlerden kişilerdir. Yazar, karakterlerin üç boyutlu özelliklerini yeterince vermeye çalışmıştır. Yazar, vereceği mesajları oyun kişilerinin ağızlarından uygun şekilde vermiştir. Karakterlerin, kendilerine has özellikleri oyun boyunca sabit kalmış, hiç değişmemiştir.

3.1.10 Mekan

Yaşanılan olaylar, bir apartman dairesinin salonunda geçmektedir. Yazar, yaratmış olduğu mekânı, tasarladığı karakterlerin kişisel özellikleriyle uyumlu yaratmıştır. Mekân, kapalı bir mekân olarak seçilmiştir. Dışarıyla bağlantısı yok gibidir. Her şey bir apartman dairesinin sağlayacağı imkânlar dahilinde teşekkül etmektedir. Kıyametin yaklaşmasına paralel olarak kapalı mekân içinde çaresiz bekleyen kişilerin, salondaki eşya ve koltuklardan da etkilendiği görülür. Sosyolojik olarak da mekanın kurgulanması gerçek bir yeri andırmaktadır. Mekân üzerinde çok durulmamıştır fakat mekân, varlığını oyun boyunca hissettirmektedir.

Yaşanan bu olayların il olarak geçtiği yer ise Yalova olabilir. Çünkü Civan Canova, oyunun önsözünde yazlık bir yerde yazdığını söyler. Oyun içinde Yalova'dan bahsedilirken ilçe olarak bahsedilmiştir. Yalova 1995'te İstanbul'dan ayrılarak il olmuştur. Bu oyununda 1994'te yazıldığı düşünülürse İstanbul'un ilçesi durumundadır.

3.1.11 Zaman

Olayların yaşandığı zaman dilimi, gecedir. Yaşananlar geceden sabaha kadar sürmektedir. Sınırlı bir zaman dilimi kullanılmıştır. Yazar oyunda doğal

olarak şimdiki zaman dilimini kullanmıştır. Lakin yer yer karakterlerin zamansal olarak geçmiş yıllardan bahsetmesi, içinde yaşanılan o anları etkilemektedir. Olaylar, çizgisel, kronolojik zamana uygun olarak düzenlenmiştir. Kronolojik zaman içinde birçok yerde şimdiki zaman dondurulmuş ve dikey yapıda ne tür durumlar yaşandığı detaylıca aktarıldığı da olmuştur.

Tüm durum ve olaylar, belli saatler arasında gerçekleşmiştir. Oyunda geçen zaman algısı, kişiler tarafından hızlı geçmektedir. Oyun kişileri, kıyametin kopmasını yavaşlatmak için zaman kavramı üzerinde durarak zamanın geçmesini istemezler. Zamanla yarış hali mevcuttur. Zaman, olayların kıstası olarak yaratılmıştır.

3.1.12 Dil

Yazar oyun karakterlerini yaratırken karakter özelliklerine göre kullandığı dile özen göstermiştir. Bunu oyun önsözünde şu şekilde açıklar:

“Oysa şu anda saçlarından tırnaklarına, gülümseyişlerinden ses tonlarına kadar tanıyorum hepsini. Ağızlarından çıkan her kelimeyi günlerce düşünerek seçmişim. Hangisine ne tarz konuşmak yakışır, hangisi genellikle devrik cümleler kullanır, tepkileri nasıl olur, çok kullandıkları ya da kullanmaktan hoşlandıkları sözcükler var mı acaba?..”(Canova, 2012:15)

Yazar, süslü ve ağdalı bir dil kullanmayı seçmemiştir. Günlük konuşma dilini baz almış ve bunu karakterlere aktarmıştır. Örneğin kapıcı Satılmış kendisine özgü aksanı ile konuşmaktadır. Yöresel olarak kullanmış olduğu kısa ve öz cümlelerle kırsal kesimde yetişmiş olduğu anlaşılır. Yazar, dil konusunda kapıcı Satılmış’ı farklı yaratarak diğer oyun kişilerinden ayırmıştır.

Oyun kişilerinin kullandıkları dil kişiliklerine uygundur. Konuşulan konularda dil ve eylemler birbirine paraleldir. Kullanılan yerel dil özellikleri yerinde ve doğru kullanılmıştır. Yapılan konuşmaların tümü işlevseldir. Boşa kullanılmış herhangi bir söz yoktur. Konuşmalar aksiyonu desteklemektedir. Konuşmalar oyunun akışına uygun şekilde oluşturulmuştur. Uzun, gereksiz bir muhabbet etme durumu yoktur.

3.2 Sokağa Çıkma Yasağı

Civan Canova’nın yazdığı ikinci oyundur. Oyunun tamamlanma tarihi 6 Ocak 1996’dır. Oyun, iki perde ve dört sahneden oluşmaktadır. İlk perdede sahne yoktur, ikinci perdede dört sahne bulunur. Canova bu oyunu, sosyo-politik olarak yasakların insanlar üzerindeki etkisini işlemek üzere ele almıştır. Kapalı bir

mekâna sığınmak zorunda kalan insanların psikolojik durumlarını da vermiştir. Oyun ilk defa 16 Ekim 1998 Cuma günü Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları tarafından sahnelenmiştir. “Cevdet Kudret Edebiyat Ödülü”nü almıştır. Gerçekle hayalin iç içe girdiği durumlar verilmiştir. Canova, insanların nasıl yalnızlaştırıldığı ve bundan kaynaklanan iletişimsizliğin harmanlayarak mizahi bir üslupla oyunu kaleme almıştır. Trajikomik olaylardan oluşturulmuş kurguya yer verilmiştir.

3.2.1 Özet

Olaylar bir otel lobisinde geçer. Sokağa çıkma yasağından ötürü herkes otelin içindedir. Farklı kişilik yapılarına sahip kişiler otelde konaklamaktadırlar. Resepsiyonda görevli olan Şişman, otelin her işi ile ilgilenen kişidir. Oteldeki kişilerin, farklı kişilik yapılarına sahip olmalarından gerek kişilerarası gerek oteldeki problemlerden ötürü sorun üstüne sorun çıkar. Olaylar karmaşık hale döner. Oteldeki bu sorunlardan ötürü otelde kalmak istemeyen misafirler var fakat sokağa çıkma yasağı olduğundan kimse dışarı da çıkamaz. Bu şekilde olaylar ilerler. İşin en çıkmaz duruma dönüştüğü anda Zayıf, lobide uyuyakalan 302’yi uyandırır. Meğer bu yaşananların hepsi 302’nin rüyası olarak gerçekleşmiştir.

3.2.2 Tema

Oyunun adından da anlaşılacağı üzere tema sokağa çıkma yasağı, yasaklardır. Kurguyu besleyen yan temalar ise; vurdumduymazlık, koftilik, çapkınlık, mütekebbirlik, paranoyaklık şeklinde sıralanabilir.

3.2.3 Durum-Olay

Civan Canova, birden çok olay ve durum analizini harmanlayarak kurguyu oluşturmuştur. Oyunda hareketlilik yaygındır. Hep bir uğraş vardır. 303 ve Bay-Bayan 555’lerin analizi yapılacak olursa oyundaki kısmi durumları yansıttıklarını söylemek yanlış olmaz. Lakin 303’ün takıntılı durumları, olayların nedenini oluşturur. Oyun boyunca olayların devingenliği, kurgunun iskeletini sağlamlaştırır. Yasaklara boyun eğmek bazı psikolojik ve fiziksel reaksiyonlar yaratmıştır. Genel hatlarıyla, olaylar oyuna ivme kazandırmış ve bu şekilde devam etmiştir.

3.2.4 Olay Dizisi

Olaylar tek bir vaka zincirinden hareket eder. Yalnız oyun sonunda 302’nin rüyadan uyanması, gerçekleşen vakaların rüya aleminde olmasından kaynaklı, vakalar zinciri, tek bir durumun içine sığdırılmıştır. Yaşanan hadiseler

bir noktaya kadar aktarılmış, daha sonra aktarılan bu hadiseler, rüyanın içeriğini oluşturmuştur. Yani rüya içinde yaşanan vakalar, rüyadan sonraki vaka içine sıkıştırılmıştır. Rüyadan sonraki zaman diliminde gerçekleşen vakalar, rüya içinde görülen vakaların çerçevesi mahiyetindedir.

Olaylar dizisi şu şekildedir:

Tüm kahramanlar otel lobisine sırayla gelir ve maruzatını aktarır. Resepsiyon görevlisi Şişman da çıkan sorunları çözmeye çalışır. Kişiler arası çıkan çatışmalarla lobide hareketli anlar yaşanır, olaylar karışıklık yaratır.

303'ün her şeyi yanlış anlaması olayları geliştirir. 100'ün odasında çıkan böcekler, 101'in çıkarma belgeselini izleyememesi, Şişman'ın her defasında yanlışlıkla 303'ü arayıp tedirgin etmesi oyuna düğüm atar. 303, duyduklarına dayanamaz ve bayılır.

Şişman, 303'e her şeyi yanlış anladığını açıklar. 303, Şişman'ın da kendisi gibi kuruntulu hal almasına neden olur. Daha sonra 100 lobiye gelir ve böcek tartışması çıkar, Şişman'la iddiaya girer. 101'de iddiayı gazlar, kendine eğlence çıkarmaya çalışır. Daha sonra dışarıdan Turist otele girer, adres sorar, 100 tarif eder. Yasağın yabancılar için geçerli olmadığı konuşulur.

303 resepsiyona gelir, Şişman o sırada lavaboya gitmiştir. 303'le 302 konuşurlar, 303, 302'ye güven duyar. Kendini anlatmak ister ama 302, 303'ün bir şeyler anlatmasını kabul etmez. Lobiye sinirli gelen Bayan 101, odada kendisini tek bıraktığı için 101'le kavga eder. Yukarıdan Müdür'le 402 gelir. Müdür'ün kendisine sapıklık yaptığını bağırarak anlatır.

Herkes kendi isteğinin gerçekleşmesinin peşindedir. Bayan 101 otelden ayrılmak ister. 402 polis isteyip Müdür'ün odasına girip kendisine sapıklık ettiğini dile getirir. 302'yle 303, 402'yi destekleyince Müdür hepsini otelden kovar. Müdür'ün insanları kovduğu sırada az önce gelen Turist tekrar gelir, gazeteci olduğunu söyleyince Müdür kovma kararından vazgeçer. Otelin adının kötüye çıkmasını istemez.

302, haksızlığı kabul etmez polisi arayacağı sırada Müdür müdahale eder. 302'ye telefonu kapatmasını, bir şeyler açıklayacağını, eğer tatmin olmazsa tekrar polisi arayabileceğini söyleyince 302, Müdür'ün ne dediğini dinlemek için kapatır. Müdür, 303'ü otele giren kır gerillası olmasıyla itham eder. Yetkilerini 101'e verir ve 303'ün yargılanmasını ister.

302 lobidedir. Zayıf, gün aydıǵı için 302'yi uyandırır. 302, yaşanan tüm bu olayların rüya olduǵunu anlar.

3.2.5 Aksiyon

“Sokaǵa Çıkma Yasaǵı”nın aksiyon planı: Sokaǵa çıkma yasaǵının insanları kapalı bir mekana hapsedmesi ve hapsolan bu insanların sıkıntılı yaşadığı geceyi bir an önce atlatmak isterler. Karakterler arasında çıkan çatışmalar ve otelin mevcut koşulları karakterler üzerinde baskı oluşturur. Herkes otel müdürünün boyunduruǵu altında olduǵu an, iş çıkırından çıkar ve tam o esnada 302 rüyadan uyanır, her şeyin rüya olduǵunu anlayınca rahatlar.

Şişman'ın oteldeki olumsuzlukları çözme arayışına girmesi, 303'ün takıntılı olmasından dolayı depresif ve paranoyak bir hal alması, Bayan 101'in eşi yüzünden isyan etmesi, Müdür'ün şehvetli hali yüzünden sapkınlığa başvurmaları, 302'nin olaylar büyümesin diye mantık çerçevesinde doğru olanı yapmaya çalışması gibi durumlar, oyunun aksiyon unsurlarını oluşturur.

Oyun boyunca hem dış aksiyon hem de iç aksiyonun görülmesi kaçınılmazdır. Çok boyutlu bir kurgu yapısı teşekkül eder. Zihinsel, psikolojik tavırlar, algı durumlarıyla iç aksiyon cereyan etmiştir. Şişman, 100'le girdiği iddia sonucunda, iddiayı kaybedip dışarıya yönelmesi, 402'nin Müdür'ün yüzünü tırmalaması gibi olaylar ise dış aksiyonu yaratmıştır.

303'ün obsesif halleri ve yanlış anlamaları, bayılmasına sebebiyet vererek iç aksiyonun, dış aksiyonu doğurmasına neden olmuştur. Hakeza Bayan 101'in lobiye gidip 101'in başına çantayı vurmasının nedeni, tek kalmışlık ve sinir stres altında kalmasından dolayıdır. Bu durumda da iç aksiyonun dış aksiyonu doğurduğu görülmektedir. Oyun, aksiyonlarla dolu sistematik yapıyla ilerler. Aksiyonlar, olay dizisini yaratarak hedef, engel, sonuç üçlemesini sağlamlaştırmıştır.

3.2.6 Motif-Simg

“Sokaǵa Çıkma Yasaǵı” oyununda, oyunu oluşturan temel motif, yasakların olmasıdır. Yasak hem devlet tarafından insanlara karşı koyulmuştur hem de otel müdürünün, kendi keyfince otel misafirlerinin yaşam alanlarına koyulmuştur. Ana eksen söz konusu olan mefhum “yasak”tır. Yasaklar oyun boyunca hissedilir. Yine aynı şekilde oyunun işlenişinde, yasaktan dolayı ortaya çıkan iletişimsizlik de oyunun motiflerindendir.

Oyunun motiflerini besleyen etmen, simgedir. Oyunda sokağa çıkma yasağı/yasak, başlı başına motifken aynı zamanda da simgedir. Lobide yaşanan kavgalardan sonra bazı karakterlerin elinde kahve fincanlarını tıkratması, yaşanan olayların gerginliğinin, fincanlardan çıkarıldığı varsayılarak simge olduğu düşünülebilir. Otelin lobisindeki dışarıyı gösteren camlar, içeriden dışarıyı gösterir ama dışarıdan içeriği göstermez. Camekanın tek taraflı olarak içeriden dışarıyı göstermesi de simgedir. Zira “içerideki” insanın dışarıya bakarak umut beslemesine karşın dışarıda dolaşan üst düzey insan ve yabancılar için içerisi görünmediğinden yasaklar arasında sıkışmış insanın, sosyolojik yapısına değer verilmemiştir. Yasak zamanı içinde, dışarıda yoldan geçen Mercedes 450 SEL’lerin görülmesi de dışarıdaki bürokratların yasaktan etkilenmediğini gösterir. Canova’nın açıklamalarından yola çıkarak otel lobisinde yaşanan her şeye karşı duyarsız kalan Bay-Bayan 555’te simge sayılır. Bu çift hayatta hiçbir şeye aldırış etmeyen, sosyo-politik durumlara kayıtsız kalan, yasakları takmayan kesimi temsil ederler.

3.2.7 Dramatik Olay

Oyun metninde dramatik olaylar sık sık kullanılmıştır. Otelde karakterlerin özellikleri farklı niteliklerden oluştuğu için zıtlıklar mütemadiyen yaşanmıştır. Gerek misafirlerle otel idaresi arasında gerekse de misafirlerin kendi aralarında yaşadığı menfi durumlar, dramatik olayı yaratmıştır.

Otel misafirlerinden 402’nin odasında sıcak suyun akması; 101, odasındaki televizyonda Normandiya Çıkarması’nı izlediği esnada yayının kesilmesi; 100’ün odasında karafatma çıkması ve Şişman’ın hep yanlışlıkla 303’ü arayıp 303’ün kuşkulu hale bürünmesine neden olması dramatik olayı oluşturmuştur. Hakeza Şişman’la 100’ün böcekler için iddiaya girme cihetine gitmesi, Müdür’ün kibirli yapısından dolayı bazı misafirleri kovma girişiminde bulunması da dramatik olayı oluşturmaktadır. Oyunun, en düğümlendiği anda 302’nin rüyadan uyanması da dramatik olayın bir parçasıdır.

3.2.8 Çatışma

Basamaklı çatışmanın yaşandığı görülür. Olay ve durumlar aşama aşama işlenmiş ve oyunun dokusuna hizmet etmiştir. Çatışmalar; kimlik, davranış ve düşünsel boyutlarda görülmüştür. “Sokağa Çıkma Yasağı”nda, hem iç hem de dış çatışma birlikte görülür. İç çatışmalar, dış çatışmalara göre bir tık daha önde işlenmektedir.

402'yle Müdür arasında çıkan çatışmanın sebebi, Müdür'ün 402'ye karşı laubali bir tavır takınmasından kaynaklanır. 402 de aktrisliğin verdiği havayla kendini, Müdür'e karşı kalkan olarak kullanılır.

Şişman, 303'e yeni odasının hazırlandığını söylerken 303'ün elindekine radyo der ve 303 hemen müdahale edip elindekinin teyp olduğunu söyler. Bu şekilde ince nüanslar da çatışmayı yaratır. Zira radyo, elektromanyetik dalgalarla sesi işleyen ve sesin iletilmesini sağlayan elektronik alıcı/verici bir alettir; teyp ise manyetik bir bant üstüne dalgalarının kaydedilmesini ve çoğaltılmasını sağlayan aygıttır, bir nevi kayıt cihazıdır.

100, oteldeki yaşanan olaylardan ve böcekten rahatsız olduğu için otelden ayrılmak ister fakat yasak olduğu için çıkamaz. Bu durum onda bunalım yaratır. Yüzün kendi içinde yaşadığı iç çatışmayı görmek mümkündür. Aynı zamanda 100'ün Şişman'la otelde görülen karafatma mı, hamamböceği mi olduğuna dair tartışması da dış çatışmayı gösterir.

303'ün obsesif halleri tamamen iç çatışmayı yansıtır. Dünya üzerinde yaşanabilecek tüm olumsuzlukların kendisinin aleyhine işleyeceğini düşünür. Hep duygu-durum bozukluğu yaşamaktadır.

3.2.9 Kişi

“Sokağa Çıkma Yasağı” on dört kişilik bir oyuncu kadrosuna sahiptir. Oyundaki karakterlerin hiçbirinin isimleri yoktur. Misafirler, oteldeki oda numaralarına göre, diğerleri ise yaptıkları iş ve fiziklerine göre adlandırılmışlardır. Oyunun asal karakteri 302'dir. Diğer kişilerde 302'ye yakın nitelikte ön plana çıkarlar. Her birey yasaklara karşı kendi kimliğine göre tavır alır.

Bay-Bayan 555 çifti orta yaşlarda, otel müşterisidirler. Hiçbir şeyle ilgilenmezler, bencil bir yapıya sahip olup oyunda geçen hiçbir olaya müdahaleleri yoktur. Vurdumduymazdırlar, etliye sütlüye karışmazlar. Tek yaptıkları iş bulmaca çözmektir. Civan Canova, bu karakterleri sembolik olarak yarattığını söyler. Sürekli bulmaca çözmelerini, ülkede olup biten her şeye sessiz kalan kesimle bağdaştırmıştır. Bilinçsiz ve tepkisizdirler. Yine yazara göre bunların iki kişi olarak ele alınması, daha geniş bir kesimi temsil etsin diyer.

302, oyunun ana karakteridir. Elli yaşlarında, otel müşterisidir. Her şey onun rüyasının ürünü olarak tezahür etmiştir. Akılla hareket eder, olayları kontrol edebilme kabiliyetine sahiptir. Oyun boyunca çakırkeyifliğini sürdürür. İçinde

bulunduğu sisteme ve koltuk sahiplerine karşıdır. Yazar, bu karakteri, daha çok düşünsel boyutuyla yaratmıştır. Kendi halinde yaşar.

303, kırk yaşlarında, otel müşterisidir. Kuruntulu bir kişilik özelliğine sahiptir. Her şeyden şüphe duymaktadır. Otel içinde, birilerinin kendi canına kastedeceğini düşünür. Kıbar, beyefendi yapısı vardır. Marş dinlemeyi sever. Her şeyi yanlış anladığı için paranoyak ve kişilik bozukluğuna sahiptir.

101, altmış beş yaşlarında, otel müşterisidir. Dinç görünümü vardır. Bilmişlik taslamayı sever. Mühim konular da kendine eğlence çıkarır. Emlak komisyonculuğu yapmaktadır. Her şeyin bilgisine sahip olduğunu düşündüğünden kendi dışındakileri cahil görür. Enaniyetli olması karakteristik özelliğidir. Hayatını askeri zaferlere endekslemiştir. 101'in eşi Bayan 101 ise altmış yaşlarında iri bir kadındır. Eşi 101'den haz etmez. Hatta eşi 101 yüzünden sinirli ve stresli yapıya sahip olmuştur.

Müdür, otuz beş yaşlarında, otelin müdürüdür. Şık giyimli ve çapkındır. Yüksekokul mezunudur. Kendince keyfi emirler vererek egosunu tatmin eder. Yetkilerini kullanarak sık sık emirleri değiştirir. Erkine düşkündür. Film yıldızı 402'ye sulanır.

402 ise otuz yaşlarında, otel müşterisidir. Film yıldızıdır. Alımlı görünümüyle Müdür'ü etkiler. Ünlü olmasını hep göz önünde bulundurur ve buna göre hareket eder. Havalı yapısından ötürü kimseye pas vermez.

Şişman, kırk beş yaşlarında, otelin gece resepsiyon görevlisidir. Oyunun diğer ana karakteridir. Emir kuludur. Müdür'ün verdiği talimatlara göre hareket eder, talimatların dışına çıkmaz. Her şeyi sorgulamadan kabul eder. Aynı anda iki işi yapamaz. Zayıf ise otuz yaşlarında resepsiyon gündüz memurudur.

100, kırk beş yaşlarında, dağınık görümlü, otel müşterisidir. Akılla ve zekice hareket etmeyi sever. Paleontoloji kürsüsünde öğretim görevlisidir.

Turist, otuz beş yaşlarında, çekik gözlüdür, mesleği gazeteciliktir. Türkçe konuşmayı bilir.

Birinci Garson otuz yaşlarındadır. Aptalca hareketler sergiler, sakardır. Kraldan çok kralcılık yapmayı sever. İkinci Garson, yirmi beş yaşlarında, cüce bir fiziği vardır.

Müdür, 303, Şişman ve Bay-Bayan 555 çifti, oyunda, aynı zamanda tipleri temsil ederler. Dünya üzerinde bu tarz insanların olduğu aşikârdır. Kendileri gibi olan insanların genel panoramasını çizerler. Değişime kapalıdırlar. Psikolojik

yapıları herkesçe bilinir. Müdür, kibriyle; 303, korkaklığı ve kuşkuculuğuyla; Şişman, görev adamlığıyla ve Bay-Bayan 555 çifti vurdumduymazlığıyla tip oluşturmuşlardır.

Oyunda farklı karakter yapılarının aynı anda bir mekanın sıkışmış olmaları, kişilik özelliklerinin daha net görünmesini sağlamıştır. İkinci Garson ve Zayıf olmasa da olabilir. Çünkü oyuna pek bir katkısı olmamıştır. Oyun karakterlerinin her biri farklı ve ilginç yapılara sahip olmaları hasebiyle yazar, güzel bir atmosfer yaratmıştır. Aynı zamanda bu karakterlerin her biri gerçek hayatta görülebilecek türdendir. İnandırıcılıkları yüksektir. Her karakter, yaşanan tüm olayları, kendi kişiliğince başarılı şekilde yorumlamıştır. 101 ve Müdür dışında diğer karakterlerin tavırları nettir.

3.2.10 Mekan

Yazar, tasarlamış olduğu kurgu için bir otel lobisini mekân olarak seçmiştir. Yasağın hangi ülkede olduğuna dair herhangi bir bilgi yoktur. Oyun boyunca tek bir mekân kullanılmıştır. Mekan, gerçek bir mekandır. Mekan içinde verilen diğer eşya ve aksesuarlar mekanla bütünleşmektedir. Yazar, oyunun kurgusuna uygun olarak tek ve kapalı bir mekan seçmiştir.

Otel lobisi, karakterlerin psiko-sosyal durumları ve düşüncelerini etkilemektedir. Kapalı bir mekâna hapsedilmiş kişilerin trajikomik haller almasının nedeni, yasaktan kaynaklı başka mekân alternatifinin olmamasıdır. Tasarlanan mekân, insanlar üzerinde baskı yapacak nüfuza sahiptir. “Sokağa Çıkma Yasağı” oyununda, derin yapıda asıl öne çıkan şey mekândır. Çünkü oyun, sokağa çıkma yasağının insanlar üzerindeki etkisi ile kurgulandığından, kendisine sığınılacak kesin bir mekanın varlığı gereklidir. Oyun metni de bunu iyice gösterir. Otelin dışarıya bakan kısmı komple camekan olması, yasaktan dolayı, kişilerin dışarıya ancak hasretle bakmasına neden olur.

Bir otel lobisinin mekân olarak seçilmesi manidardır. Çünkü birbirinden çok farklı özellikteki insanın yasak sırasında ancak bir otelde, bir arada olmaları mümkündür. Bu açıdan yazar, mekân tasarrufunu çok iyi bir şekilde yapmıştır.

3.2.11 Zaman

Oyunda iki farklı zaman kullanılmıştır. Biri rüya içinde hayali bir zaman, ötekisi rüyadan sonraki gerçek zamandır. Olaylar daha çok hayali zaman içinde geçer. Yaşananlar bir otel lobisinde geceden sabaha kadar olan süreyi kapsamaktadır. Oyunda zaman dilimi olarak, şimdi içinde şimdi, düşünülebilir.

Çünkü her şey 302'nin o an rüyada gördüğü durumla alakalıdır. 302'nin rüyayı şimdiki zaman içinde görmesi, rüya içinde de şimdiki zamanı doğurur. Hülâsa zaman içinde zaman vardır.

Oyunun 6 Haziran gününde gerçekleştiği bilinmektedir. Çünkü 101, o günün Normandiya Çıkarması'nın sene-i devriyesi olduğundan bahsetmiştir. Bunun dışında, zamansal olarak, saat dilimleri kullanılmıştır. Gün, hafta, ay... gibi zamansal ifadeler yoktur. Tüm olaylar kronolojik olarak ilerlemektedir. Yalnız en sonunda 302'nin rüyadan uyanıp gördüklerinin geçmiş zamanda kalmasıyla, kısmî olarak geçmiş zamandan da bahsedilebilir.

Yatay çizgi kullanılmakla beraber dikey çizgisel durumlar da kullanılmıştır. Yazar, oyunun sonunda 302'yi dondurup her şeyin rüya olduğunu kavramasını ve o ana dönmesine olanak sağlaması düz çizgiyi oluşturur. Yazar, zaman geçişini de okuyucuya, 302'yi uykudan uyandırarak vermiştir. Okuyucuya/seyirciye; dikkat et şu ana kadar ki her şey rüyaydı, telkininde bulunmuştur.

3.2.12 Dil

Tasarlanan oyun kişilerinin dil yapısı kullandıkları tavra uygundur. Yerel ağızla konuşan kimse yoktur. Herkes kendi karakter yapısına uygun olarak cümle kurar, konuşur. Örneğin; Müdür'ün laubali ve mütekebbir tavırları, konuşmasına da yansır. Oyun, akıcı bir şekilde ilerler. Bu akıcılığı sağlayan etken dildir. Gereksiz sözcük kullanımından kaçınılmış, olayların akışına uygun diyalog kurulmuştur. Oyunda dilsel yapılara karakterlerin karakteristik özelliklerini yansıtılmıştır. Örneğin; 302'nin, her korktuğu anda kendince “Tanrım” nidasında bulunması bunu gösterir. Yine aynı şekilde 101'in askerî zafere düşkünlüğü diline yansır ve hareketli, şatafatlı cümleler kurar. Konuşma örgüleri oyunun dokusuna uygun olarak tasarlanmıştır. Günlük konuşma diliyle oyun devam eder ve sonlanır.

3.3 Kızılötesi Aydınlık

“Kızılötesi Aydınlık” oyunu, Civan Canova'nın üçüncü oyunudur. Yazar, oyunu 12 Şubat 1996'da tamamlamıştır. Oyun iki perdeden oluşur. Oyun içinde oyun, rüya içinde oyun modeli kullanılarak çerçeve anlatıyla kurgulanmış bir oyundur. Karakterlerin oyun içinde oynadıkları rollere girip çıkmaları da bunu gösterir. Canova bu oyunu, bir gün gazetede cansız bedenlerini gördüğü o iki sevgiliden etkilenecek kaleme alır. Oyunu da o iki sevgiliye ithaf eder.

3.3.1 Özet

Kimliğini kaybetmiş Genç Adam'ın hem gerçek anlamda kimliksizliği hem de manevi kimliksizliğinden ötürü yaşamış olduğu sıkıntılar, hayatını etkiler. Bir gün oyun sonunda seyircilerden birilerinin gözleri önünde katledildiğini görmek onu derinden sarsmış, yalnız ve korkak biri olmasına neden olmuştur. Mütemadiyen tek başına, kendi evinde, kendisini öldüreceklerini düşündüğü kişilerin gelip onu katledeceğini düşünür. Bir insanın genç ve yaşlı halleri aynı ortamda bulunur. Tiyatrocu olan Genç Adam, mental sıkıntılarını yine kendisinin yaşlı hali hüviyetindeki Yaşlı Adam'a anlattıkça Yaşlı Adam da onu, başka şeyler düşünmeye yönlendirerek sakinleştirmeye çalışır. Genç Adam, hayalini kurmuş olduğu bir kızın hayali ile tutuşmaktadır. Genç Adam'ın yatakta başlayan yalnızlık ve korku serüveni yine yatakta biter. Hayal alemine sığır.

3.3.2 Tema

Oyunun teması korku ve şüphedir. Yazar karakterleri ve olayları bu kavramlar içinde sunar. Yan temalar ise yalnızlık, paranoyaklık, hayalcilik, bohem hayat gibi unsurlardan oluşur.

3.3.3 Durum-Olay

Oyun, genel olarak durumlardan oluşur. Olay olarak atfedilebilecek çok nadir sahneler vardır. Karakterlerin geçmişte yaşadıkları olaylar “şu an içinde”, psikolojik pencereden verilir. Devingen herhangi bir mevzu yoktur. Yaşanılan tüm her şey durumu oluşturur ve psikolojik olarak yansıtılır. Genç Adam'ın geçmişte tanık olduğu cinayetler, onun yalnızlaşmasına, şüpheli olmasına neden olmuş, kişiliğini zedelemiştir. Bu zedelemelerin bütünü de oyunda gerçekleşen durumları oluşturmuştur.

3.3.4 Olay Dizisi

Kurguda, çerçeve anlatım modeline göre şekillenmeler olduğu için vaka içinde vaka metodu görülmektedir. Oyun, tek bir vaka zincirinden oluşmakla birlikte içinde küçük vaka canlandırmalarına da yer verilir. Bu küçük yapılar karakterlerin geçmişinde yaşadıklarını gösterir. Büyük tabloda tek bir vaka var fakat oyun, parçalara bölünürse farklı vakalar da okuyucu karşısına çıkar.

Olaylar dizisi şu şekildedir:

Genç Adam'la Yaşlı Adam, evin içinde beklemektedir. Genç Adam, birilerinin kendisini öldürmeye geleceğini düşündüğünden tedirgindir. Yaşlı

Adam, Genç Adam'ı sakinleştirmekte, aşağıda oturan kızla ilgili hayal kurduurmaktadır.

Genç Adam, evin içindeki herhangi bir tıkırtıdan dahi korktuğundan Yaşlı Adam'la teselli bulmaktadır. Yaşlı Adam da Genç Adam'ın sırf aklındaki düşüncelerden kurtulması için farklı rollere girerek geçmişteki olayların piyesini yapar. İşin içine Genç Adam'ı da dahil eder.

Yaşlı Adam, evini gözetleyenlerin olduğunu düşünen Genç Adam'a, hayatla nasıl ve neden dalga geçilebileceğini anlatarak düşüncelerini dağıtmaya çalışır. Bir süre sonra hayatla dalga geçmeyi zihinlerinde kurgularlar.

Genç Adam, oyunun ilk başladığı yataktadır. Uyumaya başlar. Bir süre sonra kapısı çalınır. Açan olmaz. Karşı komşu kapısını açar, gelen kişiye o evde kimsenin olmadığını söylemesi üzerine gelen kişi Genç Adam'a yeni rol çıktığını, komşuya görürse söylemesini ister.

3.3.5 Aksiyon

Oyunun aksiyon planı: Genç Adam, gözleri önünde birilerinin katledilmesi ve kimliksiz olması yüzünden artık korku, panik ve şüpheyle yaşamaya başlar. Her ne kadar rahatlamak istese de zihnindeki düşünceler onu yormaktadır. Herhangi bir durumdan kendine pay çıkardığı için de paranoyak hale gelmiştir. Geceleri uyuyamayan fakat gündüzleri uyuyabilen Genç Adam, ancak uyku ve hayal alemine dalarak rahatlayabilmektedir.

Dış aksiyondan ziyade daha çok iç aksiyon görülmektedir. Zira Genç Adam'ın ve Yaşlı Adam'ın düşünceleriyle oyun kurgulanmıştır. İçsel çatışmaların yoğun ağırlıkta olduğu bu oyun, iç aksiyonlardan oluşmuştur. İç aksiyonlar, oyuna ivme kazandırmıştır.

Genç Adam'ın tedirgin olması, aşağıda oturan kızla ilgili hayal kurması, korkularından ötürü Yaşlı Adam'a sığınması, kendi düşüncelerini dağıtmaya çalışması, hayatla dalga geçmesi, rahatlamak için uyumaya çalışması... hepsi aksiyonu oluşturmuştur. Aynı şekilde Yaşlı Adam'ın da Genç Adam'ı rahatlatmak için piyes yaratması da aksiyonu oluşturur.

3.3.6 Motif-Simge

Genel görünüm olarak motifi oluşturan temeller yalnızlık, korku, yabancılaşma ve takıntılardır. Oyun boyunca hissedilenler bu unsurlar etrafında gerçekleşirler. Dokuya sinmiş yapılarıyla oyunun atmosferini yansıtmaktadırlar. Okuyucu/seyirci oyunun sonuna kadar bohem hayatının varlığını hissederler.

Diğer taraftan oyunda; perdelerin kapalı olması, karakterlerin sadece gece uyanık olması, mutfaktan ve apartmandan gelen tıkırtılar, maranta çiçeği vs. oyunun simgesidir.

Örneğin maranta çiçeği, diğer adıyla dua çiçeğidir. Maranta çiçeği, insanda ferahlık hissi uyandıran bir bitkidir. Gece olunca fiziksel değişim geçirir. Bu değişiklik, dua eden bir kişinin ellerini andıran bir görünüme bürünür. Bu yönüyle düşünülecek olursa Genç Adam'ın gece uyuyamaması ve sığınacak bir liman aramasıyla maranta çiçeği arasında bir bağlantı kurulabilir. Maranta çiçeğinin dua etme görünümüyle Genç Adam'ın çaresiz ve şüpheli olması birbiriyle alakalıdır. Yaşlı Adam, Genç Adam'a hayal ettirdiği kızla köpek de simge niteliğindedir. Zira hayal edilen kız arzuyu, köpek ise güvenliği simgeler. Sokak kapısının kilitli olması güvenliği çağrıştırdığından, kilit de simgedir. Genç Adam, televizyonu kapatır. Bunun nedeni ise Genç Adam televizyonu, alışveriş merkezi önüne patlatılmak üzere konulan televizyonla aynı görür. Bu televizyon yüzünden birçok kişi ölmüştür. Evde de televizyon, o anı çağrıştırdığından kapatılmıştır. Yaşlı Adam'ın sözlerinden yola çıkarak gece uyanık olmalarının nedeni, gece yalan söylemenin zor olduğundan ötürüdür.

3.3.7 Dramatik Olay

“Kızılötesi Aydınlık” oyununda dramatik olayların yoğunluğu pek yoktur. Oyunun seyri için var olan dramatik durumlar, Genç Adam üzerinden tasarlanmıştır. Genç Adam'ın korku ve yalnızlıktan ötürü paranoyak olması, kendini gözleyen birilerinin varlığından şüphe etmesi ve aşağıda oturan kızın hayaliyle hemhal olması dramatik olayları oluşturmuştur. Oyun daha çok psikolojik boyutta olduğundan dramatik olaylar da soyut malzemelerden oluşmuştur.

3.3.8 Çatışma

Dural/durağan çatışmanın ağırlıkta olduğu bir oyundur. Karakterlerin kendi içlerinde yaşamış olduğu buhran, statik konumda olduğu için bu çatışma türü yaşanmıştır. Tüm çelişki ve zıtlıklar psikolojik boyuttadır. Karakterlerin gerek kendi içinde gerek birbirleri arasında yaşadığı çatışmalar oyunun dokusuna işlenmiştir. Bununla birlikte yer yer geçmişteki olayların geleceği ne şekilde etkilediğinin piyeslerle verilmesi de atlamalı çatışmayı gösterir. Oyunda temel olarak görülenler, iç çatışmalardan oluşmaktadır. Yaşanılanlarda çözümünden ziyade çözümsüzlük vardır. Çıkmaza düşmüş bireyin çaresizliğini, yanındaki çaresiz kişi

üstlenmeye çalışır. Bunu yapan ikinci kişi paradoks oluşturmaya çalışsa da başarılı olamaz. Bu başarısızlık daha çok kaygı bozukluğuna yol açmıştır. Kaygı bozukluğu, yabancılaşmayla, insansızlaşmayla birleşmiş ve absürt kurguyu oluşturmuştur.

Genç Adam ve Yaşlı Adam'ın birbirine soru sormaları sonucunda, soruya soruyla cevap vermektedirler. Bu da her iki karakter için çatışma yaratmıştır. Çünkü soruların cevabı yoktur. Rahatlamak için girdikleri roller de dahi çatışma yaşarlar. Bunun da nedeni, Genç Adam'ın kendi içinde netleştiremediği ve yarım bıraktığı ukdeler yüzündendir. Yine aynı şekilde her iki karakterin de hayatı değiştirmeye çalışmaları, fakat bunu becerememeleri de onları kendi içlerinde çatışmaya sokar. Genç Adam'ın bireysel olarak korku ve yalnızlık arasında sıkışıp kalması da kendi içsel çatışmasını göstermektedir. Bu şekilde yeşil gözlü kıza karşı duyduğu hasret de onun içsel çatışmasını yaratır.

3.3.9 Kişi

“Kızılötesi Aydınlık” oyunu dört kişilik şahıs kadrosuna sahip olsa da asıl olarak iki kişilik bir oyun olarak düşünülebilir. Zira iki ana karakter dışında kalan diğer iki kişi, oyunun sadece bir yerinde tek replik söyleyip çıkarlar. Oyunun başlıca iki karakteri de esasında tek kişidir fakat bir insanın hem genç hem de yaşlı halleri tezahür edilmektedir. Karakterler psikolojik yapılarıyla ön plana çıkmışlardır. Yazar, karakterleri ruhsal boyutlarıyla işlemiştir. Karakterlerinin yaşları belli değildir. Yalnız “Genç” ve “Yaşlı” sıfatlarıyla yaş farkı olduğu anlaşılır. Ana karakterde kimliksizlik problemi vardır.

Genç Adam, aşırı şüphecidir. Yaşadığı korku ve yalnızlık topluma yabancılaşmasına, insansızlaşmasına neden olmuştur. Öyle bir hale gelmiştir ki suyun damlama sesinden bile rahatsız olur. Kendisini öldürecekler korkusuyla hep azap çeker. Geçmişine özlem duyar. Paranoyak tavırlara sahiptir. Tek isteği kendi halinde bir yaşam sürmektir. Bundan ötürü içinde bir yerlere kaçma isteği vardır. Her şeyin aydınlık olduğu temiz bir dünya arzular. Aynı zamanda bulunmuş olduğu mekan içinde tanıdık bir sese ihtiyaç duymaktadır. İkilem içindedir. Genç Adam, takıntı haline getirmiş olduğu yeşil gözlü kıızı arzular ama bu gerçeği kendine itiraf edemediğinden arada kalır. Sürekli perdelerin örtülü kalmasını ister. Dışarıdan birilerinin onu izlememesi için önlemler alır. Her uyuduğunda kendini öldürecek insanların başında olduğu kâbusunu görür. Uyku esnasında kendisini öldürmeye gelirler diye yatağa botlarla girer ki ölürse ayakları kanlı ve

parçalanmış gözükmesin. Gözleri önünde Kız'la Erkek öldürülünce Genç Adam, korkmuş, çatıdan atlamış ve hayatı boyunca korkup kaçan biri olmuştur. Evhamlarının sebebi bu olayla başlar. Bu şekilde ele alındığında Genç Adam'ın psikolojik boyutuyla ele alındığı görülür. Yazar, onu sosyolojik boyutuyla da oyuna işlemiştir. Meslek olarak tiyatro oyunculuğu yapmaktadır.

Yaşlı Adam Genç Adam'ın yaşlanmış halidir. Oyunda karakterin yaşlılık zamanlarını, olgunluklarını sergilemektedir. Yaşlı Adam, Genç Adam'a göre daha rahattır. Boşlanışlığı ve teskin ediciliğiyle ön plandadır. Tedirginlik yaşayacağı bir durum yoktur. Hiçbir şeyi umursamaz. İçki içmeyi seven bir tiptir. Daha çok bilge bir yapısı vardır. Hep yol gösterir ama daha çok karamsar boyutta bunu yapar. Hayatla dalga geçmeyi amaç edinmiştir. Kendini, çağdaş dünyanın kusurlarını taşımakla görevli olduğunu düşünür. Söylediklerinden yola çıkarak tiyatrodaki çalıştığı anlaşılır.

Bu karakterler dışında Kız'la Erkek sıradan olarak ele alınmıştır. Onlarla ilgili herhangi bir bilgi yoktur. Oyunun sonunda ise Kadın ve Komşu'nun sesleri duyulur ama somut olarak yoktur.

Oyunda dikkat çeken asıl unsur ise Genç Adam'la Yaşlı Adam'ın aynı kişi olduğudur. Yaşlı Adam, Genç Adam'ın yaşlı halidir. Genç Adam yıllar önce kendisinin öldürülebileceğine karşın hep kuşku içinde yaşamaktadır. Bu kuşku içinde yaşamış olması onu paranoyak hale getirmiş, yıllarca bu şekilde yaşamış ve yaşlanmıştır. Yani oyunda, bir karakterin hem genç hem de yaşlı hali verilmiştir. Genç Adam'ın aynaya baktığı sırada Yaşlı Adam karşısına geçer, kendini gösterir ve yeni görüntüsünün bu olduğunu söyler. Birinci perdenin sonunda Genç Adam'ın silüetinin çıkması da ikisinin aynı kişi olduğunu gösterir. Yaşlı Adam'ın da Genç Adam'ın da oyuncu kökenli olması; Yaşlı Adam, Genç Adam'ın acısını içinde duyduğunu söylemesi, her iki karakterin de ayaklarını önemsemesi, en sonunda Yaşlı Adam, kendisini acılarından ötürü Genç Adam'la hemhal olması bununla ilgilidir. Tüm bunlar her iki karakterin aynı kişi olduğunu gösterir. Genç Adam'ın da duygu-durum bozukluğu yaşadığı düşünülürse Genç Adam geceleri, Yaşlı Adam'ın halüsinasyonunu görmüş olduğu aşikardır.

Oyun kişileri oyunun konusuyla paralellik gösterir. Çelişkiler yoktur. Karakter yapıları iç dünya endeksli kurgulanmıştır. Karakterler ilginç yapıya sahiptir. Her karakter, kendi düşünce dünyasına göre fikirlerini arz eder. Genç Adam çok detaylı ele alınmamıştır. Bazı yerlerde okuyucuyu çıkmaza sürükler.

Davranışlarının altında yatan nedenlerin net bir şekilde ne olduğu belli değildir. Ucu açık sorularla okuyucuyu da düşünmeye sevk ederler. Genç Adam'la Yaşlı Adam arasında ne tür bir ilişki olduğu açık değildir. Yaşlı Adam'ın hem halüsinasyon ürünü hem Genç Adam'ın yaşlı hali olduğu hem de gerçek bir kişi olabileceği yorumlarını sunmaktadır. Çünkü konuşmaların içeriğinden, karakterin hangi boyutta ve konumda olduğu anlaşılmıyor. Bu da yorumlara çoklu anlam katmanlarının oluşmasını sağlamaktadır.

3.3.10 Mekan

Şekilsiz bir mekân tasvir edilmiştir. Burası bir asma kattır. Eskiden bir apartman dairesiyken duvar ve çatıyla kaplanarak oturulacak hale getirilmiştir. Oyun içinde, karşı yakanın ışıklarının görüldüğünden bahsedilmesi buranın denizin kıyısında bir yer olduğunu çağrıştırır. Evin içindeki dekor ve aksesuarlar, oyuncuların hayal dünyasına eşlik etmektedir. Bu açıdan tek mekân içinde, birden fazla mekân kurgulanır, bilakis yer yer mekânsızlaştırma cihetine gidildiği de görülür. Ev içinde bulunan materyallere canlı özelliği kazandırılarak mekâna da canlılık verilir. Örneğin; portmanto, sarı saçlı kız yerine konulur ve bununla ilgili piyes oynanır. Mekânın araç olarak kullanıldığı bu şekilde görülmektedir. Hayal dünyasını tamamlamak adına mekânın araç olarak kullanılması karakter için de önemi çoktur.

Karakterlerin psiko-sosyal durumları, mekânla paralellik gösterir. Asma kattan derme çatma oluşturulmuş bir yapı nasıl sağlamsa kahramanların psikolojileri de o derece sağlamdır. Genç Adam'ın sığındığı ev, onun hayalleriyle çelişmiş olsa da karakteristik özelliklerini tamamlar niteliktedir. Evin kasvetli havası, Genç Adam'ın durumunu pekiştirir. Oyunda açık mekân yerine sadece kapalı mekânın kurgulanmış olması bununla ilgilidir. Kapalı mekân içine sığdırılmış hayatların çaresizliği, oyunun yapı taşlarını oluşturmuştur. Aynı zamanda karakterler tarafından açık mekâna karşı antipatik bir tutum sergilenmiştir. Genç Adam'ın farklı ve açık mekân arayışları, yabancılaşmanın ve çözümsüzlüğün oluşturduğu baskılar nedeniyle ortaya çıkmıştır.

3.3.11 Zaman

Zamansal olarak tek bir an üzerinde durulmuştur. Yazar, zaman olarak geceyi seçmiştir. Oyunun tamamı, gecedен sabaha kadar olan zaman dilimi içinde geçer. Gecenin zamansal etken olarak kurgulanması metnin içeriğine, temasına uygundur. Karamsar havanın hakim olduğu oyunda gece mefhumu, karakterlerin

kişilik özellikleri ile de paralellik göstermektedir. Karakterler, bu zaman dilimi içinde; dünyanın sessiz olmasından, gerçek benlikleriyle yüzleşebilmelerinden ve gecenin o karanlığında yalan söyleme cüretinde bulunamayacaklarından ötürü gecedan kaçıp yine geceye sığınmak zorunda kalırlar.

Şimdiki an üzerine kurgulanmış oyunda, yer yer canlandırılan piyeslerle geçmişte yaşanmış olaylardan da dem vurulur. Şimdiki an içinde geçmiş verilmiştir. Geçmiş canlandırılmadan önce, oyuncular role girerek geçmişe döndüklerini okuyucuya/seyirciye haber ederler. Tek çizgide, kronolojik olarak ilerlerken geçmişten de yararlanılarak zaman oluşturulmuştur. Oyun içinde sürekli olarak şimdiki an durdurulmuş, dikey çizgi formatında, karakterlerin ne tür yaşantılar geçirdiği üzerinde durulmuştur. Oyunun psikolojik boyutta kurgulandığı varsayımına dayanarak dikey çizgiselliğin daha yoğun kullanıldığı tespit edilmektedir. Bununla ilgili olarak atlamalı çatışmanın görülmesi de kaçınılmaz olmuştur. Oyunun seyri gereği, durumların öncesinde ve sonrasında doğan gerilimlerden beslenmesi Marvin Rosenberg'in "bağlantısal" biçimine hizmet eder. Zamansal motifler "Kızılötesi Aydınlık"ta bu şekilde kullanılmış ve oyunu pekiştirmiştir.

3.3.12 Dil

Oyun kişilerinin kullandıkları dil, karakter yapılarına uygun olarak tasarlanmıştır. Karakterlerin tavır özellikleri, dille uyumlu şekilde aktarılmıştır. Yapılan eylemlerle söylemler birbiriyle uyumlu halde oluşturulmuştur. Kahramanlar, sade dil yapıları kullanmakla birlikte sözcük dağarcıkları felsefi boyuttadır. Diyaloglar, kapalı anlatıma sahiptir. Durağan konuşmalar, oyunun konusuyla alakalıdır. Bu alaka, sağlam oluşturulmuştur. Günlük konuşma diliyle iletişim sağlanır. Oyunda nükte, mizah vs. gibi unsurlar kullanılmamıştır. Kelimelerle çağrıştırılan durumlar üzerinde durulmuştur. Yazar, karakterlerin kendini ifade etmelerine pek olanak tanımasa da kısa konuşmalar içeriğin ne olduğunun çerçevesine çizer. Konuşmalar, neler yapılabilir, gösterir. Ruh hallerini yansıtacak cümleler kurulması bir sonraki adımı, okuyucuya aksettirir.

3.4 Erkekler Tuvaleti

"Erkekler Tuvaleti" oyunu, Civan Canova'nın 1993 yılında tamamlamış olduğu dördüncü oyundur. Oyun, iki perde beş tablodan oluşmaktadır. İlk perdede iki tablo, ikinci perdede ise üç tablo bulunmaktadır. İlk kez 2004 yılında İzmir Oyun Okulu tarafından sahnelenmiştir. Canova bu oyunda, oyunun ilk sahneleri

nasıl canlandırılırsa sahne çalışmasının önüne geçilebileceğini belirterek düşüncelerini aktarmıştır. Yazarın diğer oyunlarına nazaran farklı metotta tasarlanmış bir oyundur. Bölümler arasında geçişler belli bağlantılarla sağlanmıştır. Her epizot sanki farklı bir oyunmuş gibi gözüксе de esasında birbiriyle devamlılığı sağlar. Sahneler değişse bile karakterler Bir önceki sahneleri hatırlatacak repliklerikullanmaları bunu gösterir. Hakeza ikinci perdenin ilk sahnesi, birinci perdenin ilk tablosunun devamı şeklinde oluşturulmuştur.

3.4.1 Özet

Oyun beş epizottan oluşur. Her epizot farklı yerlerde geçse de mekân erkekler tuvaletidir. Her bölümde yer alan kişiler arasında aynı tarz iletişim kurulur. Birbirlerinin arkasından yaptıkları oyunlar, çevirdikleri tezgahlar aynıdır. Kişiler ve mekanların değişmesine rağmen kurulan tezgahlar erk ve cinsel erk üzerine kurulmuştur. Her bireyi bir başkası üzerinde, kendi menfaatlerine uygun şekilde kendi erkliğini tatmin etmeye çalışır. Kişisel arzu ve istekler oyun boyunca oyunu yaratan olayları oluşturmuştur.

3.4.2 Tema

Oyunun birçok farklı açıdan yorumlanmasına yol açacak temalar kullanılmıştır. Yazar, bu oyunu neden yazdığını açıkça belirtmiştir. Yazarı, bu oyunu yazmaya iten güç, düzen, sistem ve ilişki sorgulamaları olmuştur. Böylelikle oyunun teması bu üç unsur etrafında şekillenir. Bu tema ile birlikte insan egosu, cinsellik ve iktidar üzerine kurulu bir yapıyla kurgu şekillenmiştir.

3.4.3 Durum- Olay

“Erkekler Tuvaleti” oyunu, bolca durum ve olaylarla harmanlanmış bir oyundur. Farklı sahnelerin birleşiminden ortaya çıkan olaylar, oyuna zenginlik katmıştır. Her sahnenin başlangıcı ise durum olarak nitelendirilecek biçimdedir. Sahnelerin başlangıcı, okuyucuya durumu anlattıktan sonra devamında gelişen aksiyonda olayları yaratır. Yaşanan olaylar, birbirinin devamı olarak, bir sonraki gerçekleşecek olaylara basamak olur. Akışta görülen kişisel çıkar durumları ego boyutunda olduğundan durumu oluşturmuştur. Mekân değişimleri, yeni bir durum ve olayla başlar. Oyunun temasını da genel olarak olaylar oluşturmuştur.

3.4.4 Olay Dizisi

Eserin içindeki vakalar dizisi beş adettir. Her vaka birbirinden kısmen bağımsız olsa da kesiştikleri noktalar aynıdır. Beş ayrı sahnenin birbirine bağlanmasıyla olaylar zinciri ortaya çıkar. Vakalar birbirini takip etmektedirler.

Bir sonraki vakalar bir öncekini de istiap eder. Oyunun dinamik yapısını oluşturan etmenler, vakalar arasında geçişi sağlayan mekanik unsurlardır. Böylelikle olaylar dizisi neden-sonuç ekseninde ilerler.

İlk vaka bir kumarhanenin tuvaletinde geçer. Eşini Kupabacak'la aldatan Bonus, para peşinde koşturmaktadır. Otuzaltı'nın tuvalete gelip Kupabacak'ı, Ashhall'i ve Sinekpapaz'ı kandırarak paralarını alması olayları başlatır.

Mekân bu sefer bir parti merkezinin erkekler tuvaletidir. Bay Erk'le Bay Muhelif birbirlerinin arkasından türlü tezgahlar planlayarak birbirini alt etmeye çalışırlar. Bilahare Bay Erk'le Bay Muhelif'in yardımcıları Doberman ve Çömez, birbiri ile işbirliği yaparak başka adayların ayağını kaydırırlar.

Yer hapishane tuvaletidir. Önceki bölümlerde görülen karakterler, kimlik değiştirmiş şekilde hapishanede bulunurlar. Kupabacak, koğuş ağası Yeti'nin, sürekli kendisini dövdüğüne dayanamaz ve Otuzaltı'nın tuzağına düşer. Otuzaltı Kupabacak'a, kendi idrarında ebola virüs olduğunu, eğer idrarını kahveyle karıştırıp Yeti'ye içirmeye çalışır. Yeti içmez ve işler karışır.

Bu bölümde mekân, lüks bir yolcu gemisinin erkekler tuvaletidir. Bonus bu sefer burada, kocasını Kaptan'la aldatır. Önceki bölümdeki Otuzaltı'yla Yeti (yani King Kong Jr.) hapishaneden kaçmış, gemiye girmişlerdir. Yine Otuzaltı'nın yeni düzenbazlıklarıyla olaylar karışır. Herkes nasibine düşen pişmanlığını yaşar.

Oyunun en son olay dizisini bu bölüm oluşturur. Burası bir havalimanının erkekler tuvaletidir. Önceki bölümlerde görülen çıkar ilişkileri, Otuzaltı nezdinde yine görülmektedir. Otuzaltı, Ashhall'in eşi Katty'i kandırır, paraları alır ve Katty'le uçağa binip kaçmaya çalışır. Akabinde uçak patlar, herkes ateşin olduğu bir yere doğru yaklaşmaktadır.

3.4.5 Aksiyon

Oyun dış aksiyon ve iç aksiyonun birlikte kullanıldığı yapılardan oluşmaktadır. Kurnazca yapılan planlar, erk tatmin etmeler, cinsel düşünceler iç aksiyonu oluştururken, somut materyal ve fiziksel müdahaleler dış aksiyonu oluşturmuştur. Diğer oyunlarda olduğu gibi "Erkekler Tuvaleti"nde de iç aksiyonlar, sınırı aştığından dış aksiyonu meydana getirmiştir. Durumların ve planlanan türlü düzenbazlıkların semeresi dış aksiyonu çıkarmıştır. Oyunda aksiyonlar, hem araç hem amaç mahiyetindedir. Karakterlerin çıktıkları yolda varacakları hedefe ilerlerken yolda yaşadıklarıyla hedefe vardıklarında yaşadıkları tamamen aksiyon için malzeme olmuştur.

Oyunda toplam beş bölüm olduğundan beş adet aksiyon planı vardır. Bu beş bölümdeki tüm aksiyon planları, birbiriyle ortak noktaya sahip olduğundan aynıdır denilebilir. Her bölümde önce cinsel içerikli, erotizmin hakim olduğu ve aldanmaya dayalı bir olayla başlar. Karakterlerin amacı birbirleri üzerinde nüfuz elde edip bireysel çıkarlarını uygulatabilmektir. Aldatmaya dayalı kurulan ilişkiler, bir yerde aksar ve kişilerin foyaları meydana çıkar. Ortaya çıkan bu foyalar kimin ne olduğunu gösterir. Herkesin gerçek yüzü, açık bir şekilde belli olunca kimi bunu kaldıramayıp intihara başvurur, kimisi de haklılığına dayanarak kaçmaya karar verir.

İlk bölümde; Bonus'un Kupabacak'la ilişkiye girmesi, Ashhall'in, Otuzaltı tarafından kandırılmasından ötürü güvenlik King Kong Junior'u çağırması; Bonus, tuvalete saklanacakken kapının kolunu düşürmesi, Otuzaltı'nın insanları kandırarak pullara idrarını yapması aksiyonu yaratmıştır.

İkinci bölümde, iktidara geçmek için birbirlerinin arkasından kaset hazırlayan başkan adayları aksiyonu oluşturmuşlardır.

Üçüncü bölümde, Kupabacak'ın sürekli dayak yediği Yeti'ye, ebola virüslü kahve içirip zehirleme planı yapması; Yeti'nin, herkese içinde ebola virüslü olduğu düşünülen kahveyi içirmesi; hapishanedeki herkesin şişme manken Marilyn'ne temas etmesi aksiyonu yaratan unsurlar olmuştur.

Dördüncü bölümde; Bonus, kocasını önce Kaptan'la sonra Otuzaltı'yla iş birliği yaparak aldatması; Otuzaltı'yla King Kong Junior'un içtiği ilacın zehir olması; Ashhall'in yanlış anlaşılardan dolayı King Kong Junior'a musallat olması; Otuzaltı'nın tuvalette Kupabacak'la Kaptan'ın konuşmalarını farklı yorumlayıp olayı, cinselliğe dayatması; Otuzaltı'nın farklı ilaç şişesinden ilaç alması aksiyonu oluşturmuştur.

Beşinci bölümde, Otuzaltı'nın Katty'i kandırıp onunla kaçması ve Kaptan'ın sahte pilot olduğunun ortaya çıkması, aksiyonu doruk noktasına taşımıştır.

3.4.6 Motif-Simge

Oyunun teması, oyunun motifini de oluşturmaktadır. Oyundaki ana motif, aldatma ve erk üzerinedir. Aldatmacaların sık yaşandığı sistem içinde, kim, kimi nasıl kaldıracağını ve kendi erkini nasıl sağlayacağını düşünmesi, oyun boyunca farklı mekânlar için de görmek mümkündür. “Erkekler Tuvaleti” oyununda leit-

motif örneği de görülmektedir. Her bölümde ve neredeyse tüm karakterler arasında geçen:

“-Beni kullanmıyorsun değil mi?

-Hayır canım, sen beni kullanıyorsun.”

repliklerigörülür. Bu diyalogun altında, aslında birbirini aldatan karakterlerin olduğunu, okuyucu da/seyirci de hissetmektedir. Ayrıca “36” sayısı ve türevlerinin sık sık kullanılması da leit-motifi oluşturmuştur. Bu şekliyle oyun içinde leit-motif de motifi pekiştiren unsurlar arasında yer alır.

Motif, oyun boyunca hissedilmektedir. Bunun yanında simge de oldukça sık kullanılmıştır. Gerek mekân gerek obje gerek hareketler, motifi destekleyen simgeler arasındadır. Oyunda geçen ve her bölümde görülen idrar yapamama problemi simgedir. İdrar yapamama yani diğer adıyla prostatlık durumu, karakterlerin, karakter yapılarını da temsil etmektedir. Herhangi bir nedenle karşı taraf üstünde baskı sağlamak veya karşı tarafa karşı üste çıkma düşünceleri, karakterlere hakimdir. Bu amaçlarını gerçekleştiremediklerini, idrar yapamayarak da gösterirler. Bu karakterler rahatlayamazlar. Hem idrardan ötürü hem de kafalarındaki düşünceler, onların rahatlamasına izin vermez. Prostatlık da bunun somut örneğidir. Hakeza bölüm sonlarında görülen; karakterlerin silahla intihar etmesi, geminin buzdağına çarpması, uçağın patlaması, Marilyn’in patlaması, sistem içinde art niyetli kişilerin olduğu toplumlarda kazananın olmadığıdır. Bölüm sonlarındaki bitişin ölümle sonuçlanması, enaniyetli kişilerin bu şekilde yaşam sürmelerinin nihayetinde ne duruma geleceğini simgeler. Bay Muhalif’in halktan biri gibi gözükmemek için kırmızı kravatı takmayı seçmesi de bir simgedir. Zira kırmızı renk; sıcak, güçlü ve erkeksi yapıya sahip yapıyı, enerjikliğı, aksiyonu, iradeyi temsil eder. Yine aynı şekilde Bay Erk’in halktan biri gibi görünmemek için saçını siyaha boyatması da simgedir. Zira siyah renk; gücü, disiplini, özgüveni temsil eder. Oyunun sonunda tüm karakterlerin cehennemi andıran bir yerde toplanması da sonlarına ne olduğunu göstermesi sebebiyle şimdi olmuştur.

3.4.7 Dramatik Olay

Tüm bölümler dramatik olaylarla başlamış, dramatik olaylarla düğümlenmiştir. Bonus'un para ve şehvet düşkünlüğü, Otuzaltı'nın yalanlarla diğer oyun kişilerini tuzağa düşürmesi, Sinek Papaz'ın kumarda kaybetmesi, Bay Erk'le Bay Muhalif'in birbiriyle olan mücadelelerinin kasetle ifşa edilecek olması,

Kaptan'ın müstehcen tavırları, King Kong Junior'un hapishanede kuvvetine güvenerek yaptığı işler, Kaptan'ın sahte pilot olması, King Kong Junior'un tecavüze uğraması ve Otuzaltı'yla beraber yanlış ilaç içmesi, Otuzaltı'nın Katty'le birlikte Pasifik adalarına kaçma girişimleri oyunun dramatik kurgusunu oluşturmuştur.

3.4.8 Çatışma

Atlamalı çatışmanın daha çok baskın olduğu bir oyundur. Atlamalı çatışmalar içinde görülen bölümlerde, nadir de olsa basamaklı çatışma görülür. Oyunda bulunan beş farklı bölümün, atlamalı çatışmalardan meydana geldiği bellidir. Çünkü bölümler arasına uzun yıllar, aylar, haftalar vs. girmiş olduğu verilmiştir. Aynı zamanda oyun kişilerinin kendi aralarındaki diyaloglardan da anlaşılmaktadır.

Oyunda çıkan çatışmalar; arkadan iş çevirmeler, cinsel çıkarlar ve erk mücadelesinden kaynaklanmaktadır. Her bölümde çatışmalar, genel olarak erk üzerine kuruludur. Bu çatışmalar oyununun ilk sahneleriyle başlamaktadır.

Otuzaltı, Kupabacak'ın ve Ashhall'in para/pulunu alıp üstüne idrarını yapması üzerine bu kişiler arasında kavganın çıkması; King Kong Junior'un, Kupabacak'tan kendi taklidini yapmasını istemesi ve Kupabacak'ın buna yaklaşmaması; Bonus'un önce eşi Sinekpapaz'ı aldatmasından sonra Sinekpapaz'ın zengin olduğunu duyunca eşinin yanına gitmesi fakat Sinekpapaz'ın artık onu istememesi; Bay Muhalif ile Bay Erk'in iktidar mücadelesi için birbirinin arkasından iş çevirmeye kalkışmaları ve çevrilen bu işlerin kendi ellerinde patlaması; Otuzaltı'nın hapishanede herkese parayla verdiği Marilyn'in hastalıklı çıkması; Bay Gardiyan, Yeti, Müebbet fiziksel darbelerle Otuzaltı'ya müdahalede bulunmaları, Kaptan'ın, Kupabacak'ın eşi Bonus'la ilişki yaşaması sonucunda Kupabacak'la kavga etmesi; Otuzaltı'nın, Ashhall'in eşi Katty'i kandırması sonucu Ashhall'le kavgaya tutuşması ve Katty'nin, Otuzaltı'nın yalanına inanıp eşi Ashhall'le tartışması gibi tüm sahneler, çatışma yaratmıştır. Çatışmalar ikili ilişkilerin altında yatan sahte rollerden kaynaklanır. "Erkekler Tuvaleti" çatışmalarla örülü, muhteris bir inşaya sahip kurgudan oluşur. Arzu ve istek mücadelesinden iktidar olma hırsına kadar her şey çatışmayı yaratmıştır.

3.4.9 Kiři

“Erkekler Tuvaleti” oyunu, dokuz tane farklı karakterden oluşmaktadır. Yalnız asal karakter sayısı yedidir. Asal karakterler, her bölümde farklı isim ve özellikler taşıyarak vücut bulurlar. Bir kiři birden fazla role girer ama bütün rolleri önceki rolleriyle bağlantılıdır. Tamamen farklı bir kimlik almazlar. Yazar, bu oyunda da karakterlere isim vermekten kaçınmıştır. Yazar, karakterlere isim vermeme nedenini, oyunla ilgili Gülnur Erdoğan’la yaptığı röportajda, herhangi bir millete ait bir olayı veya kiřiyi ele almadığını, çağdaş olanları ele aldığını söylemiştir. Kimi karakterlere vermiş olduğu iskambil kağıdı isimlerinin sebebi ise yine karakter özelliklerine uygun bulduğu için vermiştir. Kiřilerin aldıkları isimlerle bulundukları mekan arasında paralellik bulunur. Mekanlar, karakter özellikleri üstünde etkin olmuştur. Örneğin, kumar ortamı, iktidar mücadelesi peşinde koşanların; casino, sistemin düzensizliği ile ilgilenenlerin; iskambil kağıtları ferdi çıkarlara dair ilişkilerin yarattığı insan profilleriyle ilgilidir. Oyundaki tek kadın karakter olan Bonus'a bu ismin verilmesi de manidardır. Dünya üzerinde iyi veya kötü niyetli erkeklerin bonusu hep kadınlar olmuştur.

Hiçbir bölümde, o bölümün kazananı olmamıştır. Yazar, her ne kadar durumu böyle değerlendirmese de çıkar ve erk mücadelelerinin olduğu yerde, kiřilerin intihara ve yok olmaya sürüklenmesi ne seviyede olduğunu gösterir. Hatta okuyucuyu/seyirciyi rahatlatan emsaller de bu yokoluşlardır denilebilir. Çünkü bu kiřilerin karakter yapıları gerginliği yaratacak cinstendir. Her bölüm işgüzarlıkla başlayıp ölümle sonlanmıştır. Yer yer pornografik diyalogların, erotik sahnelerin kullanılmasının nedeni; yazarın, o rollere bürünenleri küçümsediğinden, o hallere layık gördüğünden ötürü kasıtlı yaptığı bir hamledir. Karakterler daha çok psikolojik özellikleriyle meydandadırlar. Oyun boyunca herhangi bir fiziki yapılarıyla ön plana çıkan kimse yoktur. Yalnız King Kong Junior’un yaptığı görev itibarıyla daha iri yarı olduğu anlaşılmaktadır.

Genel olarak birinci ve ikinci dereceden rol kiřileri mevcuttur. Herhangi bir üçüncü kiři varlığı söz konusu değildir. Oyunda tüm karakterler aktif olarak kurgunun içinde yer almışlardır. Bedensel ve ruhsal yapılar, karakterlerin kilit nokta olmasını sağlamıştır. Oyunun ana ereğı de olaylardan ziyade kiřilerdir. Beşeri özelliğe sahip olmayan materyaller dahi oyunda beşeri olarak kullanılarak mesaj verilmiştir. Oyun kiřilerinin her biri farklı biçimde kurgulanmışlardır. Bu kiřiler řu şekildedir:

Kupabacak, şehvetine düşkündür. Genelde arabuluculuk görevi üstlenir. Oyunda dördüncü bölüme kadar Kupabacak'tır. Son bölümde ise Kaptan olarak okuyucu karşısına çıkar. İkinci bölümde yoktur. Üçüncü bölümdeki Kupabacak, hapishaneye düşmüştür. İlk bölümde, kumarhanenin tuvaletinde, King Kong Junior'un başına kapı kolunu vurması sonucu hafızasını kaybetmiştir. Korkak bir yapıya bürünmüştür. Şehvet kurbanı olarak hapishaneye düşmüştür. Cinsel boyutuyla vardır. Dördüncü bölümdeki Kupabacak, esrarkeş olmuştur. Bu bölümde ise ilk bölümde gayrimeşru ilişki yaşadığı Bonus'la evlidir. Gemide oltayla balık tutmaktan başka bir şey yapmaz. Karısı tarafından aldatılır. Son bölümde ise uçak kaptanı, yani pilottur. Sahte pilot kimliğini ona, Otuzaltı vermiştir. Esrar kaçakçılığından arandığı için sahte pilot kimliği ile dolaşır.

Otuzaltı, oyundaki her türlü düzenbazlık ve yalanı kendisinde toplamıştır. İşi gücü aldatma üzerinedir. İnsanların zaaflarıyla oynar. İlk olarak birinci bölümde, idrarının uğur getirdiğini söyleyerek paralarını alır ve üçkağıtçılık yapar. İkinci bölümde ise Bay Erk olarak ortaya çıkar. İsmi bu bölümde manidardır. Çünkü Erk peşinde koşar. Hayatı bunun üzerine kuruludur. Bay Muhalif'in arkasından işler çevirerek onu bitirmeye çalışır. Yalan ve şiddetten nefret eder. Silahtan çok korkar. Üçüncü bölümde, yine Otuzaltı olarak vardır. İkinci bölümdeki Bay Erk'in adımı kullanarak gıda yardımı diye süper güçlerden para almasından dolayı hapishaneye düşmüştür. Bunların yanında sahte jinekologluk yaptığından, Houdini'nin torunu olduğunu söyleyerek kilit fabrikasını iflasa sürüklediğinden hüküm giymiştir. Hapishanede de rahat durmaz insanları kandırmaya çalışır. Yalanlarından ötürü hapishaneye düştüğünden kendisini düşünce suçlusuz olarak tanımlar. Dördüncü bölümdeki rolü bir gemide ikinci kaptanlıktır. Hapishaneden King Kong Junior'la firar etmiş ve kaçmak için gemiye girmiştir. Gemide de türlü planlar yapar ama bu sefer kendi kazdığı kuyuya kendisi düşer. En son bölümde ise Otuzaltı olarak vardır. Burada da yalanlarına devam eder.

Sinekpapaz, ilk bölümde Bonus'un eşidir. Kumar oynamaktan zevk alır. Şeker hastasıdır. İkinci bölümdeki rolü Bay Muhalif'tir. Ego meraklısı bir yapıya sahiptir. Bay Erk'in iktidar mücadelesini bitirmek için çalışır. Kendi iktidarı için her yola başvurmayı yeğler. Üçüncü bölümde adı Müebbet'tir. İlk bölümlere göre daha korkak ve çekingendir. Dördüncü bölümde adı Kaptan'dır. Deniz kaptanlığı

yapar. Şehvetine düşkündür. Gemi kaptanı olmasına rağmen kendisini deniz tutar. Son bölümde de Kaptan olarak vardır.

Ashhall, ilk bölümde içki içmeyi seven biridir. Kandırılmayı kabul edemez. Kendi halindedir. İkinci bölümde adı Bay Fırsat'tır. İsminden de anlaşılacağı üzere fırsatçıdır. Bay Muhalif'le Bay Erk arasında iletişim kurar. Ortılığı karıştırmaya yer arar. Üçüncü bölümde, hapishanenin baş gardiyanıdır. Adı da Baş Gardiyan'dır. Sert mizaca sahiptir. Mahkumlar üzerinde ağırlığı vardır. Dördüncü bölümde Ashhall'dir. Kendi halinde takılır. Beşinci bölümde yine Ashhall'dir, Katty'le evlidir. Evliliği önemsemez.

Bonus, ilk bölümde Sinekpapaz'ın eşidir ama eşini aldatır. Para ve şehvet düşkünüdür. Para kimde ise onun yanına gider. İkinci bölümde adı Kadın'dır. Muhabirlik yapar. Bay Muhalif'le Bay Erk'i ifşalama derdindedir. Dördüncü bölümde adı Bonus'tur. Kupabacak'la evlidir ama onu da Kaptan'la aldatır. Bu bölümdeki tek isteği iktidar sahibi olmaktır. Erkek hayranlığı vardır. Son bölümde de yine Bonus adını alır. Bu sefer bir havaalanında temizlik görevlisidir. Bonus, oyunun başından sonuna kadar yaptıklarının cezası niteliğinde sosyolojik olarak düşüş yaşar.

King Kong Junior, fiziğiyle ön plana çıkmıştır. İlk bölümde kumarhanenin koruma ve güvenliğinden sorumludur. İri ve yapılı olduğu sezinlenir. İkinci bölümde Doberman'dır. Bay Erk'in baş korumasıdır. Bay Erk'e yalakalık yaparak yaranmaya çalışır. Aynı zamanda Bay Erk'in arkasından işler çevirerek kendi geleceğini düşünür. Üçüncü bölümde adı Yeti'dir. Hapishanede koğuş ağalığı yapar. Artist ve sert mizaca sahiptir. Dayak atmaya sever. Koğuşun en belalısidir. İlk bölümdeki adından kurtulmuş, Yeti adını almıştır. Çalıştığı kumarhaneyi dolandırdığı için hapishaneye düşmüştür. Dördüncü bölümde Otuzaltı'yla birlikte hapishaneden firar ederek gemide çalışmaya başlarlar. Burada adı, yine King Kong Junior olmuştur. Otuzaltı'nın yardımcılığını yapar. Daha sakın ve efendi olmuştur. Beşinci bölümde ise cinsiyet değiştirmiş ve Katty adını almıştır. Ashhall'le evlenmiştir. Dünyevi şeylere önem vermez. Babası Bestaragonya devlet başkanının mafya ilişkileri bakanıdır. Sosyolojik olarak konumu iyidir. Psikolojik tedavi görerek geçmişini kafasından silmiştir. Otuzaltı'ya aldanarak eşi Ashhall'i bırakıp kaçmaya çalışır.

Çömez ise sadece ikinci bölümde çıkar. Bay Muhalif'in korumalığını ve yardımcılığını yapar. Bay Muhalif'e yalakalık yaparak yaranmaya çalışır. Halbuki kendi çıkarı için Bay Muhalif'in arkasından iş çevirmektedir.

Oyun kişilerinin her biri gerek tip gerek karakter özellikleriyle oyunun kurgusu içinde absürt görünmezler. Yazar, karakterleri isimlerine göre donatmıştır. Oyun kişileri ilginçlik barındırır. İnandırıcılık boyutları yüksektir. Kimi karakterler çok uçuk olsa da halk arasında görünmesi muhtemel kişilerdir. Herkes kendi düşünce yapısına göre başarılı şekilde konuşabilmiştir. Mücadelelerin sonucunda karakterlerin geçirdiği değişim sosyolojik şekilde sağlam oluşturulmuştur.

3.4.10 Mekan

Bu tiyatro oyununda tasarlanan mekan, her bölümde görüldüğü üzere tuvalettir. Cinsiyet ayrımı yapmak adına olaylar, erklerine daha düşkün olan erkeklerden ötürü erkekler tuvaleti seçilmiştir. Civan Canova, farklı bir mekan arayışı içine girmiş ve bu oyun için erkekler tuvaletini seçmiştir. Kurulan diyalogların hiçbirisi erkekler tuvaletinin tipik muhabbeti olmamıştır. Mekan, kahramanların arzu ve isteklerinin, kompleksli durumlarının tamamlayıcısı olmuştur. Bu nedenle de tüm mekanlar gerçek bir yerle bağlantılıdır. Hayali herhangi bir unsur yoktur. Normal hayatta var olan kapalı bir mekan, özellikleri ile beraber, aynı şekilde oyunda da vardır.

Mekan, her bölümde erkekler tuvaletinin içidir. Her bölümde üç tuvalet ve pisuvar vardır. Her bölümde tuvaletlerin ikincisi, yani ortada yer alan tuvalet, ya tıkalı ya bozuktur. Gizli işler ve ölümle sonuçlanacak her şey kapalı kapı arkasında gerçekleşir. Açık yapılan tüm işlerde ya tuvaletin orta yerinde ya da pisuvarın önünde gerçekleşir. Oyunun birinci bölümünde mekan, bir kumarhanenin erkekler tuvaletidir. Lüks lavabolarla dizayn edilmiştir. Ortadaki ikinci tuvaletin kapısında “Bozuk” yazısı vardır. İkinci bölümde bir parti merkezinin erkekler tuvaleti bulunur. Yine ortadaki tuvaletin kapısında “Bozuk” yazısı vardır. Üçüncü bölümde mekân, bir hapishanenin erkekler tuvaletidir. Pis ve eski püskü görünüme sahiptir. Şifonlar bozuktur. İkinci tuvaletteki klozetin üstünde “Tıkalı” yazar. Hapishane tuvaletinin pis ve kötü görünüme sahip olması mekan için tutarlılık arz eder. Dördüncü bölümde mekan, lüks bir yolcu gemisinin erkekler tuvaletidir. Yine ikinci tuvalet kapısının üstünde “Bozuk” yazısı vardır. Geminin bulunduğu coğrafi konum ise Transatlantik'te Küba açıklarıdır. Beşinci

bölümde ise havaalanının erkekler tuvalet kullanılmıştır. Burada da lüks lavabolar bulunur. İkinci tuvaletin üstünde yine “Bozuk” yazısı dikkat çeker. Bu bölümde ilk kez mekan geçişleri görülür. Önce bir uçağın içi mekan olarak kullanılır daha sonra uçağın patlamasıyla birlikte herkes, cehennemi andıran, ateşin olduğu bir yerde toplanır.

Tuvalet esasında kişinin yalnızlığını hissettiği, mahrem, düşünmenin, gizli-örtülü işlerin, kaçışın yeri olarak nitelendirilebilir. Bu mahrem alan içinde görülen küçülmüşlük, basitlik ve absürt durumlar ele alınmıştır. Bu tarz durumların tuvalet gibi kerih bir mekanda yaşanması da gayet manidardır. Yazar bu açıdan iyi bir yorum getirmiştir. Erkekler tuvaleti, oyun kahramanları açısından araç olmuştur. Kafasındaki düşünceleri tasarlamak isteyen veya tasarladığı düşünceyi uygulamaya koymak isteyen kahramanlar çözüm için tuvaletin yolunu tutmuşlardır.

3.4.11 Zaman

“Erkekler Tuvaleti”nde zamansal olarak herhangi bir bilgi mevcut değildir. Atlamalı zaman dilimleri kullanılmıştır. Olaylar, kronolojik zamanda ilerler fakat uzun sürelerin araya girmesiyle yeni zaman dilimine geçilir. Zaman mefhumunun üzerinde durulmadığı bir oyun olmuştur. Okuyucu, zamanı, olayların gidişatına göre çıkarmaktadır. Zamana dair ölçüler ise bir sonraki bölümde, bir önceki bölüme atıfta bulunarak “geçmiş yıllarda” veya “geçmiş dönemde” söylemleriyle belirlenir. Sürekli geçmişten faydalanılmıştır. Geçmişin şimdiyi belirlemesi kahramanlar için uygun atmosfer yaratmıştır.

Zaman, çizgisel formatta ilerlemiştir. Geriye dönüşler yoktur ama geçmişten alıntılar vardır. Sadece yatay (düz) çizgi formatı kullanılmamıştır. Aynı zamanda dikey çizgi formatı da kullanılmıştır. Atlamalı çatışmanın görüldüğü bu oyunda, dikey çizginin varlığı kaçınılmazdır. Herhangi bir zaman ele alınmış ve derinlemesine işlenmiştir.

3.4.12 Dil

Yazar, oyun dili olarak sistem içindeki fertlerin ne çıkarlarla ya da ne amaçla yaşam sürdüğünü göz önüne almış ve konuştukları dili ona göre işlemiştir. Karakterlerin sözcük dağarcıkları, cümle kuruş biçimleri, kendilerini ifade edişlere karakter özellikleri ile aynı çizgidedir. Kurulan diyalogların niteliği de karakterlerin kişisel özellikleriyle örtüşecek boyuttadır. Teknik olarak da kurgulanan dil yapısı standart oyun metnilerindeki gibidir. Ne çok vasat ne de çok

ağdalı yapısı vardır. Karakterlerinin söylemlere karşı tarafa ve okuyucuya neyin, nasıl olacağını hissettirmektedir. Oyun kişisini yapacakları, dilinden ve konuşmalarından anlaşılmaktadır. Oyunda herhangi bir yerel ağız/ dil kullanılmamıştır. Diyaloglar, genel anlamda çatışma yaratır. Bu da dilin daha hareketli kullanılmasına neden olmuştur. Konuşmalar, herhangi bir dönem ve yer hakkında bilgi vermez. Çünkü her yerde görülmesi muhtemel çağdaş ve sosyal konular işlenmiştir. Çok uzun konuşmalar görülmez. Söylenecek ne varsa az ve öz bir biçimde aktarılmıştır.

3.5 Ful Yaprakları

Ful Yaprakları, Civan Canova'nın 2002 yılında tamamlamış olduğu beşinci oyunudur. İlk kez 29 Mart 2005 tarihinde İstanbul Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir. Oyun toplamda iki perde, yedi tablodan oluşmaktadır. İlk perdede üç tablo, ikinci perdede dört tablo bulunur. Canova bu oyunu, dünyada yalnızlaştığını hissettiği, sesini birilerine ulaştırmak için çabaladığı dönemde ele almıştır. Yazar, oyunu “sesleri çıkmadı halde hayata haykırmaya çalışanların oyunu” olarak nitelendirmiştir. Gerçeklik payına sahip bir metin oluşturulmuştur. Gerçek hayattan soyutlanmış bireylerin iç dünyalarına yapılan yolculuk gözler önüne serilir.

3.5.1 Özet

Madonna, tekerlekli sandalyeye bağlı yaşayan ve tek isteği yürümek olan bir genç kızdır. Sosyal medya aracılığıyla Richard ile tanışan Madonna, onunla yaşama sevincini tekrar yakalar. Richard ise hiçliğin kıyısında kalmış, hayatta var olma savaşı veren bir adamdır. Madonna da Richard da birbirlerini etkilemek adına gerçek dışı türlü yalanlar söylerler. Richard söylenilen yalanların farkındadır. Hayatı tiye almak adına yalanları umursamaz. Madonna'nın ablası olan Kadın, Madonna'ya daha iyi imkan sağlamak adına gündüz kasiyerlik, gece hayat kadınlığı yapar. Tesadüfen bir gece Richard'ın evine gelir ama ilişkiye girmezler. Richard'ın uyuyakaldığı bir an bilgisayardaki mesajı görür ve cevaplar. Kadın'ın bilgisayarda konuştuğu kişi ise kardeşi Madonna'dır ama bunu anlamaz. Madonna'ya kendini Richard'ın kız kardeşi olarak tanıtır. Madonna'dan fuller ile ilgili konuyu öğrendikten sonra Richard uyanınca ona sorar ve kendisi de kardeşi gibi etkilenir. Richard Kadın'a da türlü gerçek ve yalan cümleler kurduktan sonra onu da kendine cezbeder. Bilahare Madonna, ablasının neden eve geç geldiğini, Richard'ın kendisini ablasıyla aldattığını öğrenince intihar eder. Richard da

masum Madonna'ya ihanet ettiğini kabul eder ve Madonna'nın ablası Kadın'la küvete girip intihar eder.

3.5.2 Tema

Oyun teması yalnızlık ve iletişimsizliktir. Bu temaları besleyen yan temalar ise yalan, hayali vakalar, şehvet, çaresizlik, yabancılaşma... sayılabilir.

3.5.3 Durum-Olay

Durgun ve hareketsiz geçen oyunda tamamıyla durumsal atmosfer göze çarpar. İşlenen konu; yalnızlık, insansızlaşma, yabancılaşma elementlerinden oluştuğu için psikolojik vakalar daha ağır basar. Bu nedenle hikayenin ana maddesini durumlar oluşturmuştur. Durumlar kişilerin içsel muhasebelerinin dışavurumuyla oluşmuştur. Oyunun panoramasını oluşturmakla birlikte temanın da belirleyicisi olmuştur. Topluma, dünyaya yabancılaşan ve istemeden de olsa gittikçe toplumdan uzaklaşan oyun kişileri bohem havaya girmişlerdir. Bu hayat tarzı olaysız ve sade aksiyonlarla verilmiştir.

3.5.4 Olay Dizisi

“Ful Yaprakları”nın olay dizisi iki üç günlük bir sürede gerçekleşmiş, tek bir zincir üzerinden ilerlemiştir. Oyundaki her bir tablo vakalar zincirinin bir halkasını oluşturur. Her biri birbirine bağlı, bağlantılıdır. Olay dizisi şu şekildedir:

Madonna ile Richard bilgisayar üzerinden konuşmaktadırlar. Her ikisi de birbirine, olduklarından farklı bir şekilde kendilerini tanıtır. Richard, ful yapraklarından ve tank arkasına bağlanan Converseli gençten bahsederek canlı hayat üzerine konuşur. Bu konuşmalar, annesinin kendisi yüzünden öldüğünü düşünen Madonna için etkileyici olmuştur. Akabinde Richard'la Madonna konuşmayı kesince Madonna, Richard'ı sevdiğini haykırır.

Richard, bir hayat kadını eve getirmiştir. Bu hayat kadını aynı zamanda Madonna'nın ablasıdır. Richard sızıp kalınca Kadın, bilgisayardaki Madonna ile konuşur ama kardeşi olduğunu bilmez. Richard uyanıp Kadın'la sohbet edince Kadın ona kim olduğunu sorar. Richard da daha önce Madonna'ya anlattıklarını mekan ve zaman atlamalarıyla değiştirerek Kadın'a anlatır. Böylece Kadın'ı da etkilemiş olur.

Madonna ablasıyla tartışmaktadır. Annelerinin ölümünden kendini sorumlu tutan Madonna, ablasından özür diler. Çünkü annesini, ablasından çaldığı düşüncesine kapılmıştır.

Madonna, Richard'a önceki anlattıklarından farklı bir şeyler anlatmaktadır. Richard da Madonna'nın sorularına felsefî boyutta cevaplar verir. En son Madonna, Richard'a daha önce yalan söylediği bir konunun doğrusunu itiraf edeceğini söyleyince Richard araya girer ve onun aslında balerin olmadığını söyler. Madonna bunu duyunca şaşakalır.

Kadın, tekrar Richard'ın evine gelir. Bu sefer kendi isteğiyle gelmiştir. Çünkü Richard'dan gerçek manada etkilenmiştir. Önceki geldiğinde bilgisayardan Madonna'nın fullerle ilgili konuyu öğrenmiş, merak etmiştir. Bu gelişinde ise fullerin hikayesini sorar. Richard da bir şeyler anlatır. Buna ek olarak denizde karısının nasıl öldüğünü yalan bir şekilde aktarır. Kadın'ın da aklına annesi gelince Richard, daha önce fullerin ölmesiyle alakalı Madonna'ya söylediğini Kadın'a da söyler.

Madonna ablasının ne iş yaptığını anlamıştır. Tartışmaya başlarlar. Kadın, sırf Madonna rahat etsin diye bu işi yaptığını ve üstelik Richard'la beraber olduğunu anlatır.

Richard'la Madonna konuşur. Madonna, kendisinin zararsız olduğunu tüm masumluğuyla Richard'ı sevdiğini anlatır. Her iki karakterde yaşananları hazmedemeyip intihar eder.

3.5.5 Aksiyon

Her konuda olduğu gibi burada da neden-sonuç ilişkisinin getirdiği aksiyonlar yer almıştır. Yalnız bu oyunda aksiyonlar, daha çok iç aksiyonun tezahürüyle oluşmaktadır. Sayısız insanın olduğu yerlerde tek kalmaya mahkum edilmiş karakterlerin yaşadığı psikolojik bunalım, onların iç aksiyonuna hizmet etmiştir. Hedef-engel-sonuç üçlemesi oyunun ruhani havasında gerçekleşir. Aksiyonu oluşturan çatışma ve durumlar, karakterlerin bocalamalarıyla birlikte gözler önüne serilir. Bilinçaltılarının rol kişilerine işlenmesi, onlara yeni yol çizdirmesi, onları yönlendirmeye çalışması iç aksiyonun malzemesini oluşturmuştur. İç aksiyonların asıl nedeni ise hiçleştirilmiş kişilerin içsel muhakemeleriyle yaşadığı hayatı kabul etmemelerinden kaynaklanır.

Oyunun aksiyon planı: Tek kişilik hücrelerine sıkıştırılmış insanların, yalnızlaşmaları sonucu bilgisayar üzerinden kendileri gibi birini bulup, içsel benliklerini paylaşmak isteyip, arkadaş olmalarına zemin hazırlayarak yalnızlıklarını paylaşmak isterler. Birbirlerini kaybetmemek adına kendilerini, olduklarından farklı gösterip karşıdakini etkilemek derdindedirler. Birbirine yalan

söylemeleri ve Richard'ın Madonna'yı, Madonna'nın ablası Kadın'la aldatması aralarındaki ilişkiye kilit vurmuştur. Yapılan bu aldatma, Madonna ve Richard için hayatlarının belirleyicisi olmuş ve intihar etmişlerdir. Madonna Richard'a güvendiği için, Richard da Madonna'yı aldattığı için intihar etmiştir. Richard, Madonna'ya karşı günahını bu şekilde affettirmeyi düşünmüştür.

Karakterlerin her birinin yalana başvurusu; Madonna kendisi yüzünden annesinin öldüğünü bilmesi hep suçluluk psikolojisiyle hareket etmesine sebep olması; Madonna'nın Richard'a söylediği yalanı düzeltmeye çalışması iç aksiyonları yaratmıştır. Aynı zamanda Kadın'ın Madonna'ya, Richard'la birlikte olduğunu ve Madonna için hayat kadınlığı yaptığını söylemesiyle ağır konuşması Madonna'yı dinleyemez hale getirir. Madonna bu duyduklarına dayanamaz ve “Yeter” diye haykırır. Burada da iç aksiyonun dış aksiyona dönüşmesi görülmüştür.

3.5.6 Motif-Simge

“Ful Yaprakları” oyununun motifini oluşturan unsurlar; yalnızlık, iletişimsizlik, hiçleştirilmiş düşüncelerdir. Bu motif unsurları, oyunun temel ereğini oluşturmuştur. Aynı zamanda karakterler, yaşadıkları hayatlardan ötürü çaresiz olmaları da oyunun dokusunu oluşturan temel motiftir. Oyunun başından sonuna kadar bu motifler hakim olmuştur. Motifin pekiştiricisi olan simgesel materyallerde oyunda sık sık kullanılmıştır. Oyunda Richard'ın bahsettiği fuller ve yaprakları simgedir. Ful çiçeği Sampaguita'nın efsanevi hikayesinden adını almıştır. Sampaguitanın anlamı İspanyolcada “söz veriyorum” anlamını taşır. Ful çiçeği adanmışlık, sevdakar sevdakar, saflık ve ilahi umutları simgeler. Bu yönüyle bakılacak olursa bu özellikler hem Richard'ın hem de Madonna'nın hayatını simgeler. Oyunda kullanılan bilgisayar da bir simgedir. Hayatı kaybettiğini düşünen karakterler gerçeğe aykırı konuşmalar yaptıklarından birbirleri ile karşı karşıya gelme cesareti gösteremezler ve sanal ağ üzerinden sanal bir iletişim kurmayı yeğlerler. Oyunun sonlarında Richard'ın evinde, sabah olmasına rağmen perdelerin kapalı olması simgedir. Richard bu sahnede ölmeyi seçmiştir. Ölmeyi seçen biri için güneş ışıklarının eve girmesini engellemek manidar olmuştur. Yine aynı şekilde Madonna'nın evinde perde ve pencerenin açık olması, tekerlekli sandalyenin yere devrik şekilde görülmesi Madonna'nın intihar ettiği izlenimi vermesi hasebiyle simge olmuştur. Madonna'nın evinin çatı katı olması tavan

arasına sıkışmış iç sorgulamalarıyla meşgul birinin halini göstermek adına simge niteliği taşır. En son küvetin de ölüm için kullanılması simge olmuştur.

3.5.7 Dramatik Olay

Dramatik olaylar, oyunun belkemiğidir. Oyundaki iskelet, dramatik olaylarla anlam kazanır. “Ful Yaprakları”nın her tablosunda da en az bir dramatik olayın görülmesi bunu gösterir. Oyunun dramatik olay örgüsünü oluşturan tohumlar şunlardır: Richard ve Madonna’nın internet üzerinden tanışıp birbirlerinin kafa dengi olduklarını anlamasıyla arkadaşlık kurmaları; Richard’ın evine gelen Kadın’ın, Richard’ın uyumasından istifade bilgisayardaki kişiyle konuşması; Madonna, annesinin ölümüne sebep olmaktan ötürü kurduğu düşüncelerle ablasıyla zıtlıklar yaşaması; Kadın’ın daha önce Richard’ın etkilendiği için tekrar Richard’ın evine gelmesi; Madonna’nın ablasının ne iş yaptığını ve kiminle beraber olduğunu öğrenmesi, dramatik olayları yaratmıştır. Oyundaki dramatik olaylar zıtlıklardan çok gelişigüzel gelişen durumlardan ötürü ortaya çıkmıştır.

3.5.8 Çatışma

Psikolojik durumların ve iç çatışmaların ön planda olması hasebiyle dural/durağan çatışma görülmektedir. Oyunda net olarak herhangi bir dış aksiyonun olmamasında bu çatışma türü görülür. Bununla birlikte ekseriyetle her oyun metninde olduğu gibi bu oyun metninde de basamaklı çatışmanın olduğu görülmektedir. Olaylar ve zamansal statik değişimler, basamaklı çatışma için önayak olmuştur. Böylece hem dural/durağan çatışma hem de basamaklı çatışma metodu, oyunun çatışma özelliklerini oluşturmuştur. Karakterlerin yapısal özellikleri ve duygusal anlamda yokluk çekmeleri çatışmayı tetikler. İçsel muhakemeler, yokluğun en ince detayına kadar hissedilmesi, çelişkili konuşmalar, sorgulamalar... çatışmanın nedenlerindendir. Civan Canova, karakterlerin bunalımlı hallerini, hem kendi içlerinde hem de birbirlerine karşılıklı olarak sunmalarını iç çatışma olarak vermeye çalışmıştır. Yaşamın dışlanmışlığına, yalnızlık komplekslerine ve duygusal tükenmişliğe göğüs germeye çalışan karakterler, çatışma yaratarak bunları çözmeye çalışırlar.

Oyun içindeki başlıca çatışmalar: Richard’la Madonna’nın birbirine yalan yanlış şeylerden bahsetmeleri, yer yer gerçeklikle çelişmesi karakterler arasında çatışmayı tetiklemiştir. Richard’ın gizli saklı biri olması ve Kadın’a karşı söylediklerinin de paradoks niteliğinde olması Kadın’la kendi arasında çatışmayı

yaratır. Yine aynı zaman dilimi içinde Richard'ın Kadın'a, kendisinin filozof olduğunu hem de tarihin en büyük filozofu olduğunu söylemesi ile gerçek ve yalan kıyası yapar, bu da kendi içindeki çatışmayı gözler önüne serer. Madonna ile ablasının tartışmaları, birbirlerini yanlış anlamalarından ve imalı konuşmalardan ötürü olduğundan her ikisini de kendi arasında çatışmaya sürükler. karakterlerinin birbirlerine karşı güven ve güvensizlik arasında kalmaları da çatışmayı ateşlemiştir.

3.5.9 Kişi

“Ful Yaprakları”, üç kişilik oyuncu kadrosundan oluşmaktadır. İki kadın bir erkek karakter bulunur. Karakterlerden biri (Kadın), cinsiyeti ile isimlendirilmişken diğerleri (Madonna ve Richard) gerçek isimleriyle isimlendirilmiştir. Karakterlerin özellikleri, gerçek hayatta karşılaşılabilecek türdendir. Karakter isimleri yabancı fakat olayın gerçekleştiği yer Türkiye'dir. Bu durum oyun yazarının, sentezleme cihetine giderek karakter ve mekan kurgulaması yaptığını gösterir.

Richard, kırk yaşlarında, dökük saçlı, kirli sakallı, çelimsiz, pejmürde görünümlü bir görünüme sahiptir. İnancı yoktur. Resim yapmaktan haz alır. Aynı zamanda ressam olduğu düşünülebilir. Teknolojinin, modern dünyanın yalnız bıraktığı bir kişi haline gelmiştir. Kimi yerlerde konuşmalarına bakınca ve evdeki kadın elbiselerinden yola çıkarak transseksüel olduğu da düşünülebilir. Hayata karşı yenik düşmüş yapıya sahiptir. Manası derin konuşmalarla kendini farklı tarzlarda tanıtmaya çalışır. Felsefi cümleler kurup karşısındakini etkilemeyi başarabilir. Her anlattığını, daha önce yaşamış edası yaratır. İçinde bulunduğu anı ve tüm anları özetleyebilir. Richard'ın bu tarz cevapları, onun hayatta edindiği tecrübelerle ne kadar olgunlaştığını gösterir. Yer yer öyle cevaplar da verir ki söyledikleri içi boş lakırtıdan ibarettir. Anlattıklarının çoğu yalan ama düşündürücü boyuttadır. Anlattıklarını, zaman ve mekan atlamaları ile farklı şekilde hem Madonna'ya hem de Kadın'a anlatmıştır. Ölümle alay etmesine rağmen ölümden korkan biridir. Yazar, Richard'ı, psikolojik yönüyle öne çıkarmıştır.

Madonna, yirmi sekiz yaşlarında genç bir kızdır. Tombul, güler yüzlü, saçları özenle taranmıştır. Tekerlekli sandalyeye bağlı yaşayan Madonna'nın hayali balerin olmasıdır. Yani hareket halinde olduğu bir iş yaparak hayatını sürdürmek ister. Chat aracılığı ile tanıştığı Richard'a da kendini balerin olarak

tanıtmıştır. Doğduğu gün annesinin öldüğü gündür. Madonna'nın doğumunda annesi, hayatını kaybetmiştir. Annesinin ölümünden ve ablasının annesiz kalmasından hep kendini sorumlu tutar. Bundan ötürü sürekli kendini aşağılar. Yürüyememesinden kaynaklı hep agresif tavır içindedir. Ablası Kadın'la beraber çatı katı bir evde yaşar. Babaları tarafından terk edilmiştir.

Kadın, adı olmayan tek karakterdir. Madonna'nın ablasıdır. Hayat kadınlığı yapar. Yaptığı işi kardeşinden saklamaya çalışır. Gündüz kasiyer olduğunu gece de garsonluk yaptığını söyler. Hayat kadınlığı yapmasının nedeni kardeşine iyi bir yaşam sağlayabilmek içindir. Kardeşi için okulunu bırakmış, hayallerinden vazgeçmiştir.

Karakterler, iletişim ağlarının arasına sıkışmış, iletişimsizlikle mücadeleye girmiş kişilerdir. Karakterler kendilerini bulamayışlarının iç sorgusunu analiz etmekle meşguldürler. Hiçlik, onlar için bir yaşam tarzı olmuştur. Kendileri gibi birilerini aramaya çalışırlar. Çocukluklarına dönme arzusu hepsi için aynı önemdedir. Kendi benliğini bulamayan, trajikomik yalanlara başvuran kişiler olmak istediklerini karşı tarafa sunarlar. Her oyun kişisi mutlaka yalana başvurmuş ve yalanı çıkış kapısı görmüştür. Karakterlerin birbirlerini kaybetmemek adına kendilerinde olmayan özellikleri söylemeleri, birbirinden farklı hayatlar sunmaları öz benlik algılarının ne kadar düşük olduğunu gösterir. İdeal benlikleri ile gerçek benlikleri çelişmektedir.

Oyun kişilerinin yapısı, oyunun konusuyla paralellik göstermektedir. Yazar, karakter kadrosunda ekonomik davranmıştır. Gereksiz karakter yoktur. Karakterler, birbirini tamamlar niteliğe sahiptirler. Oyun kişilerinin inandırıcılık boyutu yerindedir. Gerçek hayatla örtüşen durumlar verilmiştir. Yazar, söylemek istediği düşünceleri oyun kişileri tarafından vermeyi başarmıştır. Oyun kişileri oyunun tüm yükünü omuzlamayı başarabilmiştir. Örneğin, Richard'ın yer yer çocukça konuşması, yer yer filozof edasıyla diyalog kurması okuyucu/seyirci için canlılık arz eder. Okuyucu/seyirci oyun boyunca, bu konuşmalarla zihnini aktif tutar ve hayatı sorgular. Yine yazar, karakterlerinin yaşam tarzıyla düşüncelerini iyi bir şekilde analiz ederek gerçekçi edayla sunmuştur. Örneğin, Madonna'nın chat yoluyla Richard'la tanışması sonucu kendini balerin olarak tanıtır. Madonna'nın bu yalanı söylemesi eksik olan yanını, yürüyememesini, bu tarz yalanlarla kapatmaya çalışmasındandır. Canova, Madonna'nın fiziki özelliklerinin

eksikliğini, onun düşüncelerine yansıtabilmiştir. En sonunda karakterlerin ölümü seçmesi de onlar için kazanç olarak algılanmıştır.

3.5.10 Mekan

Mekan, bu oyunda hem sanal hem de gerçek olarak iki şekilde kullanılmıştır. Karakterler mekân içinde psiko-sosyal durumları ile uyumlu olarak yaratılmıştır. Kurgulanan mekan, gerçek hayatla ilişkilidir. Oyun boyunca sadece kapalı mekânlar kullanılmıştır. Açık mekanlardan bahsedilmiş fakat açık mekan kullanılmamıştır. Absürt tiyatronun mekânsal özellikleri oyunun kurgusu içinde yerini almıştır. Mekansızlaşma ve yeni mekan arayışları, karakterler tarafından aranılan bir etken olmuştur. Dekor, eşya, materyaller, oyun ve karakter yapısı ile özdeşleşmektedir. Oyun içindeki Madonna'nın yaşadığı evle Richard'ın evi başlıca iki mekandır. Bu mekanlar arasında bağlantı sağlayan, köprü görevi gören mekan ise bilgisayar üzerindeki sanal ağ mekan olmuştur. Aynı zamanda her iki karakterin iletişimde olduğu ağ bilgisayardır. Bilgisayar ortak buluşma noktası olmuş, sanal mekanı oluşturmuştur. Birbirini göremeyen Madonna ve Richard bilgisayar üzerinden buluşmaya başlarlar.

Mekanların tasarlanması iki farklı hayata sahip kişilerin bağlı olduğu hayat tarzlarını yansıtmaktadır. Madonna'nın evi, düzenli bir yatak, boş süt ve kola kutuları, duvarda bale yapan kız figürleri ve bale pabuçlarından ibarettir. Richard'ın evi, dağınık bir yatak, boş bira kutuları, odasındaki yatağın başucunda Vietnam Savaşı'ndan kafasına tabanca tutulan savaş esirinin poster ve özgürlük anıtı posterleri vardır. Mekân bile başlı başına kişiler hakkında yorum yapma olanağı sağlayabilmektedir. Madonna ile ablası çatı katı bir evde yaşamaktadırlar. Tekerlekli sandalyeye bağlı yaşayan Madonna'nın çatı katında yaşamak zorunda kalması bir çelişki yaratır. Fakat işin içinde yoksulluk ve hayatın o evi Madonna'ya reva gördüğü düşünülürse bu durum gayet manidardır. Canova, hayatta geride kalmış, bunalmış insanları tek kişilik hücrelerine koyarak onların içsel muhakemelerini mekanla birlikte yansıtmaya çalışmıştır. Her iki karakter de kapalı mekana sığınmış ama umutlarını o mekandan uzaklaştırmaya çalışmıştır.

Olayların yaşandığı yer Türkiye'dir. Kuğulu Park, Mamak ve Ankara'dan bahsetmeleri, olayın Türkiye'de olduğu kanısını yaratır.

3.5.11 Zaman

Zamansal olarak oyun, iki üç günü kapsamaktadır. Olaylar ve durumlar genellikle gece saatlerinde gerçekleşmiştir. Hayatın kuytu köşelere ittiği bu

karakterlerin genelde gece uyanık olmaları, karanlıkla hayallerini paylaşımlarından ötürüdür. Verilen durumların hepsi şimdiki anın içinde yaşanmıştır. Geçmişten de bahseden karakterler, sadece diyaloglarında geçmişe gitmişlerdir. Şimdiki anın içinde geçmişten dem vurulmuştur. Kronolojik bir zaman formatı kullanılmıştır. Olaylar sırayla ve aşama aşama gerçekleşmektedir. Anlatılan hikaye, iki üç günlük bir zaman dilimini kapsadığından olay ve durumlar tüm derinlikleriyle aktarılmıştır. Dikey çizginin sık sık kullanıldığı bu oyunda, şimdiki zamanın evhamlı yapısı, karakterler üzerinden verilmeye çalışılmıştır. Rosenberg'in ifadesiyle bağlantısal biçim kullanılarak yaşanan durumların öncesinden ve sonrasında değen gerilimler yansıtılmıştır.

Genel olarak oyuna bakıldığında yedi tablonun beşinde zaman olarak geceyken ikisi sabahtır. Aydınlık zaman diliminin az olması karakterlerinin tükenmişliğini besler. Karakterler hiçliğin kıyısında olduklarından gecedan, karanlıktan medet umarlar. Zaman mefhumu, “Ful Yaprakları” oyununda ön planda kullanılmamıştır. Oyunun fon kağıdını oluşturmuştur.

3.5.12 Dil

Oyun dili sade şekilde kullanılmıştır. Yazar, dili süslü ve ağdalı olmaktan uzak tutmuştur. Karakterlerin kullandıkları dil, içinde bulundukları psikoloji ile örtüşmektedir. Her karakter kendi yapısına göre konuşmuştur. Oyundaki diyaloglar karakter analizleri bakımından işlevseldir. Herkes diyaloglarda nasıl bir kişiliğe sahip olduğunu gösterir. Kurulan diyaloglar aksiyonların fitilini ateşler. Konuşma örgüleri, oyunun yazıldığı ve anlatıldığı zaman hakkında bilgi vermektedir. Üslup sıkıntısı yaşanmamıştır. Herhangi bir yerel dil özelliklerine de rastlanılmaz.

3.6 Düşün Şarkısı

“Düşün Şarkısı” oyunu, Canova'nın tek kişilik olarak kurguladığı iki oyunundan ilkidir. Oyunun bitirilme tarihi, yazarın oyun sonuna düştüğü tarih baz alınırsa 1998'dir. Yalnız 2009 yılında Kastamonu Valiliği İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü tarafından düzenlenen 4. Oğuz Atay Etkinliği kapsamında, oyunun yazıldığı tarih 2002'dir. Kastamonu'da düzenlenen etkinlik yakın tarihte, 2009 yılında olduğundan, bu tezde oyunun yazım tarihi 2002 kabul edilmiştir. Civan Canova, bu oyunu, “bir kadının gözlerinde mutluluğu ve de o mutluluğu yitirme korkusu”nu görüp kalem oynattığını söyler. “İlk yazma isteği o iki korkuyu, o gözler de yakaladığım an başladı işte” demiştir. Oyun ilk kez 19 Aralık 2006

tarihinde, İzmir Devlet Tiyatrosu tarafından Karşıyaka Oda Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir.

Oyunda sigara içmek engelleniyor. Diğer oyunlarda da içki içmemeye söz verme durumu vardı. “Düğün Şarkısı” ve “Evaristo”da yalnızlaşan bireyin dünyaya nasıl yabancılaştığı, kadın üzerinden verilir. Her iki oyun da tek kişiliktir ve insansızlaşmış birey üzerine yoğunlaşır. Oyunda sayfa 181’de Kadın, kocasının tiyatro oyunu yazarı olduğunu ve daha önce de beş oyun yazdığını söylüyor. Canova burada, kuvvetle muhtemel kendisine gönderme yapmıştır. Çünkü “Düğün Şarkısı”nın asıl bitim tarihine kadar yazdığı oyun sayısı beştir. Ayrıca Canova, bu oyunu eşinin oynamasını ummuştur fakat mümkün olmamıştır.

3.6.1 Özet

Zamanında konservatuarda öğrenci olan Kadın, bir oyun yazarına aşık olur ve onunla ilişkiye başlar. Bu ilişkiye annesi karşı çıkar ama baba edebiyat öğretmeni olduğundan ve yazarı tanıdığı için kızına destek olur. Bilahare hayatını komple eşine adayan Kadın, onunla evlenir. Evlilikleri umduğu gibi gitmez. Adam yazar olduğundan eşinden çok işiyle meşguldür. Kadın’ı hep ikinci plana atan adam evlilikten de pek haz almaz. En son karısını aldatır. Karısı ona Akhilleus der. Çünkü adam istediği gibi takıldığından, Kadın yarı Tanrı göndermesi yapmak için bu ismi takar. Eşinin kendisini aldatmasından sonra Kadın da eşine, kendisini aldattığını söyler. Bunun üzerine adam odasına gider ve intihar eder. Bu anlatılanların hepsi Kadın’ın eşiyle ilk gecelerini geçirdiği otel odasında gördüğü bir kabustur. Fakat eşi Akhilleus gerçekten de bu şekilde ölmüştür. Kadın evliliklerini, pişmanlıklarını yad etmek adına otele gider ve orada zamanını geçirir. O gece düğünü olduğunu söyler. Düğün diye nitelendirdiği durum ise kuş gibi pencereden uçmaktır. Sonunda intihar eder.

3.6.2 Tema

Oyun temasını kasvetli bir yalnızlık oluşturmuştur. Kullanılan yan temalar ise hayaller, pişmanlık, özlem arzularıdır. Yazar, bu oyunu da diğer oyunlar gibi kasvetli bir havaya bürüyerek ele almıştır.

3.6.3 Durum-Olay

Tamamen durum üzerine tasarlanmış bir oyun olmuştur. Oyunda kesinlikle olaya hizmet edecek hiçbir vaka yoktur. Her şey oyunun baş karakteri Kadın’ın düşüncelerinden mütevellittir. Durum analizlerinin yazar tarafından sık sık yoklandığı bir eser olmuştur. Psikolojik ve soyut kavramlar eserin anlatım

mekanizmasını yansıtmıştır. Bu oyunda da yine bir karakter tek bir mekan içine sıkıştırılmış ve mekanın kara havası, oyun kişisi üzerinde baskı oluşturmuştur. Metinde başından sonuna kadar durum kullanılma cihetine gidilmesi kurgunun getirdiği bir özelliktir. Oyun, Civan Canova'nın tamamen durum yoğunluğundan oluşan nadir oyunlarından biridir.

3.6.4 Olay Dizisi

Oyunun vaka şeması, bir vaka içine başka bir vaka sığdırılarak verilmiştir. Reelde Kadın bir otel odasında, hem rüyada gördüklerini hem de geçmişte yaşadığı mahzun anıları anlatmaktadır. O otele gitmesi bir amaca dayalı olduğundan asıl çerçeve vakayı oluşturur. Geçmişteki anılarından bahsetmesi, rüya görmesi de çerçeve vaka içindeki vakayı oluşturmuştur. İki farklı durum söz konusudur. Oyunun olay dizisini de bu iki farklı durum oluşturmuştur. Kadın, Akhilleus diye isimlendirdiği eşini kaybettikten sonra yıllar önce evliliklerinin ilk gününü geçirdiği oteldedir. Otelde yalnız başına, hayali anlatımlar ve canlandırmalarla çocukluğundan evliliğine kadar her şeyi, kendi kendine anlatır. Anlattığı anılarında pişmanlık, özlem ve sadakati yineler durur. “Düğün Şarkısı” tek bir duruma hizmet ettiğinden olay dizisi de bu şekilde tek bir şablonda gerçekleşir.

3.6.5 Aksiyon

“Düğün Şarkısı”nın aksiyon planı: Kadın, aşık olduğu oyun yazarıyla evlenmek ister. Bir müddet arkadaş olduktan sonra evlenirler. Evlilikleri çok iyi ve beklenen düzeyde gitmediğinden, Kadın için de eşi için de olumlu şeyler doğurmamıştır. En son adamın Kadın'ı aldatması üzerine, Kadın da adamı aldattığını söyler. Adam bunu kaldıramaz ve intihar eder. Arkasından da Kadın bunu kaldıramaz intihar eder. Oyunun sonunda ise otel odasının telefonu çalar, Kadın telefonu açar. Bunların hepsi Kadın'ın kabusudur. Kadın ölmemiştir fakat geri kalan her şey gerçekte yaşanmış olduğundan Kadın pencereyi açar ve intihar eder.

Sadece iç aksiyonların oluşturduğu bir tablo vardır. Karakterin anlattığı olaylar, onu ne hale koyduğunun göstergesi olmuştur. Aksiyonu tetikleyen aslında tek bir durum vardır. Kadın, geçmişi yeniden yaşamak, yaşadığı pişmanlığı, yalnızlığı yinelemek adına, eşini kaybettikten sonra 24 saat boyunca bir otel odasına gider ve kendi iç dünyasının akımına kapılarak rüya ve manevi anlamda kendini bulmaya çalışır. Bu da oyunun aksiyonunu oluşturmuştur. Kadın'ın

anlattığı anılar içinde çok fazla iç ve dış aksiyonun varlığı mevcuttur. Lakin bunlar sadece anlatımdan ibarettir. Oyunun kurgusu içinde yaşanmamıştır. Kadın'ın oyun sonunda intihar etmesi iç aksiyonun dış aksiyona dönüşmesinin sonucudur.

3.6.6 Motif-Simg

Bütüne bakıldığında oyun boyunca hissedilen yalnızlık, çaresizlik, hayata küsme durumu oyunun motifini oluşturmuştur. Kadın, çok sevdiği eşinin ölümü üzerine psikolojisi bozulur. Kendi kendine konuşarak geçmişten dem vurur. Eşiyle nasıl hayal kurduğunu, sonunda ne olduğunu anlatır. Bunların hepsinin içinde motif unsurları hissedilmektedir. Aynı zamanda bu oyunda, leit-motif oluşturacak etmenler de vardır. Kadın eşinin yaptıkları ve ölümü üzerine anlattığı her şeyde “Ne yaptın Akhilleus... Ne yaptın...” ifadesini sık sık kullanmaktadır. Hakeza anılarını anlattığında her eşinden bahsettiğinde; “müstakbel eşim/kocam” diye özellikle vurgulaması, leit-motifi oluşturan unsurlar olmuştur.

Yalnızca topuğundan ölebilen Akhilleus'un intihar etmeden önce Kadın'a bıraktığı notta, ondan başkasına aşık olmadığını, karısını hep kıskandığını söylemiştir. Bu not ise simge görevini üstlenir. Çünkü Kadın'ın pişmanlığı bu notun yazılmasından ötürü olmuştur. Oyunun bir diğer simgesi ise kuştur. Komşudan alınan kuş pencere açıkken uçup gitmiştir. Bu olay Kadın'ı etkiler. Kadın'ın evlendiği gün de babasının kendisine: “Benim minik kuşum... demek uçuyorsun” demiş fakat kız uçamamıştır. Kocasının evinde hapis hayatına mahkum kalmıştır. Kocasının ölümünün ardında, kocasıyla ilk gecelerini geçirdiği otele gelen Kadın, otele yerleşir, akşama düğünü olduğunu söyler ve babasının ona dediği yukarıdaki sözü tekrar eder. Kuş misali, camdan atlar ve intihar eder. Kadın'ın adama Akhilleus ismini takması da simgedir. Adam yarı Tanrı gibi davranması, kendini dokunulmaz hissetmesinden ötürü bu isim verilmiştir. Kadın'ın papatyaları sevmesi manidardır. Papatya çiçeğinin özelliklerine bakıldığında zaman sinirsel rahatsızlıkları önlemesi, depresyon gibi hastalıklarda psikoterapi ile birlikte alternatif tedavi yöntemi olarak kullanılması, stresle başa çıkmayı sağlaması, rahatlatıcı etkisi olması gibi faydaları tamamen Kadın'ın ihtiyaçlarını karşılamaya yöneliktir.

3.6.7 Dramatik Olay

Olayın dramatik kurgusu, karakterin sondaki halini yaratmıştır. Dramatik kurgu, oyunda verilmekten ziyade anlatılmıştır. Kadın, farklı hayallerle tasarlamış

olduğu evliliğinin sonucunda istediği gibi bir yuva kuramaz. Eşinin egoist olarak sadece kendi işleriyle meşgul olması Kadın'ı tüketmiştir. Bu tükenmenin sonunda aldatıldığını öğrenen Kadın, eşine bir oyun yapar. Bu oyunun yanlış yönde ilerlemesi sonucu adam intihar eder. Böylece Kadın'ın hayatı kararmış olur ve hayatı yer altından, eksi pozisyonda izlemeye başlar. Dramatik kurgu bu şekilde oluşmuş, oyun bu taslakla devam etmiştir.

3.6.8 Çatışma

Çatışma türlerinden, yerine göre, dural/durağan çatışma, atlamalı çatışma ve önceden belirtilen çatışmanın görüldüğü söylenebilir. Dural/durağan çatışma, Kadın karakterinin, kendi içsel muhakemesinin doğurduğu paranoyak olma durumu ve psikolojik bunalımı ile ortaya çıkmıştır. Hayatında yaşadığı olağanüstü durumlar, Kadın'ı yalnızlığa itmiş, bu da dural/durağan çatışma yaşamasına sebep olmuştur. Atlamalı çatışmaya gelince oyunda, zamansal mesafelerin uzun olmasına rağmen her önemli ayrıntı, atlaya atlaya anlatılmıştır. Anlatılan ve yıllar süren çatışma yaratmış bu ayrıntılar da çatışmayı doğurmuştur denilebilir. Son olarak önceden belirtilen çatışma türü, sık olarak tiyatro oyunlarında görülmese de bu oyunda sezmek mümkündür. Kadın'ın evlilikten sonra yaşadıklarını anlatmaya başlamasından itibaren anlatılanların sonucunda iyi bir şey olmayacağını okuyucu/seyirci anlamaktadır.

3.6.9 Kişi

Tek kişilik bir kadroya sahip olan oyun, diğer oyunlardan farklı olarak Kadın dışındaki; Baba, Anne Kız kardeş, Sahne Öğretmeni, Genç Sevgili karakterlerin sahneye gelirler fakat konuşmazlar. Bu karakterlerin kuracağı diyalogları Kadın kurar, onlar da yüz ifadeleri ile duygularını belirtir. Oyun esasen Akhilleus ve Kadın üzerine kurulmuştur. Akhilleus müşahhas olarak yoktur, sadece adı geçer. Kadın'ın Akhilleus'a bu ismi vermesinin sebebi, onun yarı Tanrı gibi davranmasından ötürüdür. Adam da Kadın'a Ophelia diye hitap etmiştir. Bunun nedeni ise adamın bir gün "Hamlet" oyununu izlemeye gittiğinde Kadın'ın orada Ophelia karakterini canlandırmasından ötürüdür.

Kadın karakteri yirmi iki yaşındadır. Annesi ile babası ayrıdır. Konservatuar öğrencisiyken oyun yazarı olan adama aşık olmuş ve onunla evlenmiştir. Yazar, "Hamlet" oyununu izlemeye gittiğinde Ophelia o karakterini canlandıran Kadın'ın performansını beğenir, tebrik etmeye gider ve aralarındaki ilişki bu şekilde gelişir. Kadın psikolojik boyutuyla ele alınıp işlenmiştir.

Papatyaları sever. Evlendikten sonra kocasından ilgi görmeyince ve hep yalnız kalınca zamanla içki içmeye başlamıştır. Ruhsal olarak zamanla kendini kaybeder ve halüsinasyon durumları yaşar.

Oyunda kendisinden sık bahsedilen fakat oyunda bulunmayan adam ise kırk yaşlarındadır. Tiyatro yazarıdır. Küçükken kaza geçirmiş ve buna bağlı olarak aşıl tendonu koptuğundan sekerek yürür. Mavi gözlüdür. Yalnızlığı seçmiştir. İçki içmeyi seven bir tiptir. Çocukları sevmez. Kadın'ı aldatmıştır. Kıskanç bir yapısı olduğu, Kadın'a bıraktığı nottan anlaşılmaktadır. Gururlu olduğu söylenebilir.

Oyun kişisi alelade karakter özelliğine sahiptir. Yazar oyunun asal kahramanını psikolojik boyutta kurgulamıştır. Mücadelenin sonunda karakter, psikolojik buhranlarla intihara meyleder. Tek kişilik bir oyun olduğundan yazar, oyun kişisini hikayenin konusu ile özdeşleştirmiş ve buna göre yaratmıştır. Karakterin sadece psikolojik değil de sosyolojik ve fizyolojik boyutu da kullanılabilir. Zira oyun tek kişilik olduğundan karakter analizinin çok boyutlu olması yeğlenir. Tip diye vurgulanabilecek bir karakter yaratılmamıştır. Oyun kişisi kendine has özellikleri ile donatılmıştır. Ruhani derinliklerin, karakter üzerindeki etkisi ve bunun dışavurumu oyunda görülmektedir.

3.6.10 Mekan

Oyunda kullanılan tek bir mekan vardır. Bu da kapalı bir mekandır: Otel odası. Normal otel odasında bulunması gereken eşyalar mevcuttur. Ortası boş bir ayna çerçevesi, köşede asılı kuş kafesi, masada papatyalar vardır. Boş çerçeve, çiçek vs. bulunması Canova'nın "Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi" adlı oyununun eşyalarıyla benzerlik gösterir. Oyunda mekan, araç olarak kullanılmıştır. Kadın hayatının başlangıcını bu otel odasında yapmış, hayatın sonunu yine bu otel odasında tamamlamıştır. Mekansal kurgu üzerinde durulmamıştır. Otel odası gerçek hayattaki otel odalarıyla eşdeğer nitelikte yaratılmıştır. Mekânın karakter üzerinde herhangi bir baskısı yoktur fakat mekanın manevi önemi olduğundan Kadın'ı etkilemektedir.

Mekânda genel olarak herhangi bir şey göze çarpmaz fakat teknik hatalar mevcuttur. Mekân geçişlerini anlamak kafa karıştırmaktadır. Gerçek otel odası anlatılırken bir anda geçmişte bahsedilen otel odasına dikkat çekilir. Bu da ince dikkat ister. Mekânın netlik kazanması hususunda ara cümlelerle bu sorun halledilebilir. Mekân net belirli olmalıdır ki kurgunun dokusu bozulmasın.

3.6.11 Zaman

Eserde zaman, aktif olarak kullanılmış aynı zamanda da zamandan alıntılar yapılmıştır. Kadın, canlandırdığı rolleri zaman atlamalarıyla gerçekleştirir. Düğününden önceki zamanları, öğrencilik yıllarını, yazarla tanıştığı zamanları, evlilik sonrası dönemleri vs. anlatırken ozamana dönüp role girer ve oynar. Her şey yirmi dört saatlik zaman diliminde anlatılmıştır. Anlatılanlarda şimdiki zaman yaşanmıştır. Şöyle ki; anlatılan zaman şimdi, anlatılanlar ise geçmişten olayların anlatıldığı zaman ise daha çok gecedir. Kadın, kocasının ölümünü travma olarak yaşar. Hayali kişilerle konuşur. Bunların gece yaşanmasının nedeni de Kadın'ın, kendini karanlığa yakın hissetmesinden gelir. Gece; boşluğu, yalnızlığı, hayali, tükenmişliği... çağrıştırmıştır. Karakter üzerinde baskı yaratmıştır.

Olaylar kronolojik olarak anlatılmıştır. Anlatılanların zaman formatı, çizgisellik taşımaz. Çünkü geriye dönüşler vardır. “Düğün Şarkısı”, durum ağırlıklı bir metin olduğundan dikey çizgi ve bağlantısal biçim görülür. Karakterin yaşadığı travma, kendi ağzından birebir anlatıldığından dikey çizgi tezahür eder. Olayların sonucunu, geçmişin belirlemesinden ötürü de bağlantısal biçim hakim olmuştur. Parçalanmış zamanlar bir araya getirilmiş ve Kadın nezdinde okuyucuya sunulmuştur.

3.6.12 Dil

Dilsel olarak herhangi bir kusur bulunmamaktadır. Karakter, kendine has diliyle kendini ifade etmektedir. Konuşmaların içeriği acıklı ve duygusal olduğundan kullanılan dilde de bu yüzden hayıflanma görülmektedir. Karakterin kullandığı dil, sergilediği tavırla uyumludur. Konuşmalar, oyun kişinin akıbetini vermektedir. Herhangi bir mizahi ve yerel dil ögesi kullanılmamıştır. Sıradan, alelde dil kullanımı tercih edilmiştir. Üslup olarak da herhangi bir olumsuz yapı göze çarpmamaktadır. Konuşmalar, iç dünyanın yansımaları şeklindedir. Psikolojik içeriğe sahiptir.

3.7 Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi

Civan Canova'nın 2004 yılında yazmaya başladığı ve 2010 yılında tamamladığı bu oyun, yazarın yedincioyudur. İki perde, beş sahneden oluşmaktadır. Oyun ilk kez 26 Kasım 2010 tarihinde İstanbul Devlet Tiyatrosu, Cevahir Sahnesi'nde sahnelenmiştir. Aciz ve tamahkar olan fakat onurlu, isyankâr, egoist insanın son nefesine kadar varlığını sürdürme mücadelesi ele alınmıştır. Oyundaki karakterler tiyatro oyuncularındır ama anlatılan olay

insanlığın genel ihtiraslı yapısını yansıtır. Karakterlerin tiyatrocu olmasının sebebi, yazarın oyuncu kökenli olmasından kaynaklıdır. Bilakis bu kişiler fırıncı, ayakkabıcı, seyyar satıcı da olabilirdi. Bu oyundaki oyun kişileri, yazarın “Prömiyer” adlı oyunundaki kişilerle benzerlik gösterir. Her iki oyunda da kurgu tiyatro oyuncularından oluşurulmuştur. “Üstat Harpagon’a Saygı ve DestekGecesi”nin 140. sayfasındaki bölümle “Prömiyer”deki 54. sayfada yer alan bölümler arasında benzerlik bulunur. Her iki bölümde de Hamlet rolünü oynamanın büyüklüğünden ve bunun için belli bir yaş, belli bir tecrübeye sahip olmaktan bahsedilmiştir. Yazar, oyunun dekorundan bahsederken araya girip şahsi düşüncelerini açıklamıştır. Shakespeare’in oyun karakterlerinin tek tek isim bulmadığını, örneğin “Gece Bekçileri” diye isim koymasından bahsedilmiştir. Bunun nedeni de bekçiler belli bir tipin temsili olduğu içindir. Aynı durum Canova’nın oyunlarında da görülür. Karakterler özel isminden ziyade temsil ettikleri tiplerin isimleri ile anıldığı görülmektedir.

3.7.1 Özet

Tiyatro oyunculuğu yapan kişiler, eski arkadaşları Harpagon adına destek gecesi düzenlerler ve bu gece için buluşurlar. Herkes yaşlıdır. Yıllar sonra tekrar bir arada oyun oynayacaklardır. Bir araya gelen kişiler birbirinden haz etmezler. Kimse açık açık belli etmez fakat alttan altta birbirlerine laf sokar. O gece ilk defa çok istediği rol olan Hamlet’i oynayacak Roj, çok heyecanlıdır. Hayatı boyunca ikinci, üçüncü dereceden roller canlandırmış ve bundan bıkmıştır. Hamlet için hazırlığını yapan Roj, Harpagon’a öfkeli. Harpagon’un karakterini hiç beğenmez. Üstelik Harpagon’un sesi olmamasına rağmen Roj’un rollerini çalması Roj’u daha da sinirlendirir. Roj, hiç olmazsa o gece bütün evrene Hamlet rolüyle seslenmek ister. Rol yükünün Harpagon’da biriktiğini görünce kendi sesinin ona nakledilmesini sağlar. Sonunda amacına ulaşır ama bunun için kendi canıyla bedel öder.

3.7.2 Tema

Oyunun temasını oluşturan unsur, halen gençlik yıllarındaki düşüncelerini saklayan, yıllar sonra yine aynı yerde buluşup birbirlerine aktaran kişilerin durumları olmuştur. Bu da kindir. Oyuncuların içinde barındırdığı ukdeler kin olarak cereyan etmiştir. Yan temalarda kıskançlık, umut, iç hesaplaşma denilebilir.

3.7.3 Durum-Olay

Durum ve olaylarla örölmüş oyun, çıkar hesapları, kişisel performanslarla kendini gösterir. Oyun kişilerinin hırsları, iç çekışmeleri, kin ve nefretleri, yaşadıkları durumu oluşturmuştur. Oyunun resmini de yine bu kavramlar çizmiştir. Selami'nin kurnaz tavırları, Suzi'yle Nefertiti'nin birbirlerini çekememeleri, Fuzuli'nin hasta ve yaşlanmış olması, oyunun sonunda Suzi, Nefertiti ve Selami'nin geçmişe yönelik pişmanlık duyması gibi vakalar, durumları oluşturmuştur. Oyunda oyuncuların sahneye çıkma esnasında kavgaya tutuşmaları, Harpagon'un bastonuyla oyunu yönetmesi, Roj'un kendi hayatına kast etmesi gibi vakalar da olayları yaratmıştır. Böylelikle durum ve olayların bu oyunda aktif olarak kullanıldığını gösterir. Karakterlerin yaşadığı menfi olaylar, çevrilen tezgahlar, itişmeler olay ve durumun hammadde olmuştur.

3.7.4 Olay Dizisi

“Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi” oyunu tek bir vaka zincirinden meydana gelmektedir. Anlatılan olaylar, birbirini takip eden halkalarla devam eder. Tümevarım yöntemiyle olayın başındaki parça parça verilen bölümler sona doğru birleşmiş ve anlamlı bir bütün oluşturmuştur. Herhangi bir zamansal geçiş olmadığından tek bir zaman çizgisi içinde, tüm olay dizisi aktarılmaya çalışılmıştır. Olay dizisi şu şekildedir:

Kadim dostları için saygı ve destek gecesi düzenleyen tiyatro oyuncularının bir araya gelmesi ile çekışmeceler başlar. Roj’la eski eşi Suzi sahnede Harpagon’u çekıştirir. Devamında Nefertiti, Fuzuli ve Sırım gelir. Hepsisi birden Harpagon’a olan nefretlerini açıklar.

Roj, Harpagon ve Harpagon’un yardımcısı Hemşire sahnededir. Harpagon kişisel ihtiyaçları olan Roj’un sahneden çıkmasını ister. Roj da Hemşire’ye Harpagon’a organ nakli edilebilir mi diye sorar. Hemşire’den aldığı cevaplar, Roj’da birtakım fikirler oluşturur ve Roj çıkıp gider.

Roj ses nakliyle ilgili bir doktor arar ve nakille ilgili sorularını doktora yöneltir.

Tüm karakterler oyun için sahnededirler. Rol sırası gelen sahneye gelir, rollerini canlandırır. Roller içinden çıkmadan kimi karakterler, sözlü kavgaya tutuşmuştur. Hamlet’i canlandıran Roj, sahnede yaşananlardan ötürü repliklerini unutur. Bunun üzerine sahnede bulunan Harpagon Hamlet rolünü devam

ettirmeye çalışır. Başta sesi çıkmaz ama giderek sesi açılır. Roj da eline hançeri alır ve kendi gırtlığını keser. Sahnede en son Harpagon kalır.

Roj ölmüştür. Suzi, Selami, Nefertiti, Sırım kalmıştır. Fuzuli, Harpagon, Hemşire görünmezler. Suzi ve Selami kendi aralarında Nefertiti'yle Fuzuli'nin geçmiş hakkında konuşurlar. Nefertiti gelir Sırım'la yeni bir hayata başlamak için giderler. Selami'yle Suzi de mezar görünümü andıran yatağa girer ve oyun biter.

3.7.5 Aksiyon

Aksiyonların hem iç aksiyon hem de dış aksiyon olmak üzere her iki şekli de görülmektedir. Oyuncuların birbirleriyle didişmeleri aksiyonun bir parçası olarak çıkmıştır. Başlı başına oyun da bir aksiyonla başlamaktadır. Eski dostların bir araya gelerek Harpagon için düzenlenen gecede buluşmaları aksiyonu başlatır. Oyunun aksiyon planı şöyledir:

Harpagon adına düzenlenen gecede eski tiyatrocuların altı arkadaş bir araya gelirler. Bunlardan biri olan Roj, ilk kez Hamlet rolünü gerçekleştirecektir. Harpagon'un egoist tavrı tüm oyuncular için itici bir unsur olmuştur. Roj, şimdiye kadar hep yardımcı rollerde görev aldığından Hamlet karakterini canlandırırken Harpagon'un baskılarına maruz kalır. Harpagon'un sesinin çıkmamasını fırsat bilen Roj, sırf gelecek nesillere kendi sesi iletilsin, sahnede kendi sesi yankılsın diye her rolü üstlenen Harpagon'a sesini bağışlar. Kendisi de intihar eder.

Roj'un Harpagon'a karşı içinde kin biriktirmesi sonucu ona bir plan hazırlaması; tüm karakterlerin o gece aynı mekanda bulunması ve hiçbirinin birbirinden haz etmemesi, Harpagon, cimriliğinden tüm paraları soba borusuna saklar, eve yeni gelen arkadaş ısınmak için sobayı yakar ve tüm paralar yanar, Harpagon'un bu şekilde tüm paraları yakıldığı için diğer karakterler tarafından kaybetmişinin bilinmesi aksiyonu ateşler ama bunun da planlı bir oyun olması; Nefertiti'nin, Suzi'nin yapma çiçeklerine müdahale etmesi sonucu sözlü kavgaya tutuşmaları; Roj'un kendi sesini Harpagon ağzından çıkartmak için bir takım işler yapması ve son olarak, yıllar yılı, oyuncuların içinde geçmişten beri kalan ukdeler, oyun günü eyleme dönüşmüştür, bu dönüşümde aksiyona yansımış ve sonucunda can kaybedilmiştir. Tüm bu örnekler, oyunun aksiyon şemasını oluşturmaktadır. Yukarıdaki örneklerde görüldüğü üzere hem iç hem dış aksiyon, aynı zaman dilimi içinde gerçekleşmiştir. Kimi yerlerde iç aksiyonun, dış aksiyonu da tetiklediği görülmektedir.

3.7.6 Motif-Simge

Yıllar sonra arkadaşları için bir araya gelen oyuncular, hesaplı çıkarlarını, ihtiraslı arzularını, kinlerini, umutlarını tekrardan işleme koymuşlardır. Bundan dolayı oyundaki ihtiras ve içten pazarlıklı durumlar, oyun boyunca hissedilmiş ve motifi yaratmıştır. Estetik zevkten yoksun kalmış oyun kişilerinin amacı, geceyi kendi didişmelerine ve menfaatlerine göre yönetmektir. Sanat yapma uğruna toplanmadıkları aşikârdır. Bunun yanında oyun motifini pekiştiren simgesel unsurlar da kullanılmıştır. Roj'un çantasından çıkardığı muska simge görevindedir. Roj,sahneye her çıktığında bu muskayla çıktığını ve kendisine uğur getirdiğini söyler. Suzi bu konuda müdahalede bulunup Roj'un ömür boyu başarısızlığını bu muskaya bağlar. Harpagon'un yaşlılığı ve konuşamamasından dolayı baston kullanması, bu bastonu yere vurarak istediklerini bildirmesi bastonu, simgesel materyal yapar. Oyunda Suzi'nin yapay çiçekleri simge unsurudur. Yıllar sonra bir tiyatro sahnesi üzerinde, derme çatma dekorlara yapay çiçeklerin eşlik etmesi manidardır. Oyun kişileri de yaşlarını epeyce almış olduklarından canlılıktan uzak bir hava içinde olmuşlardır. Böylece yapay çiçek de canlılık hissini ortadan kaldırmış, yapay bir atmosfere hizmet etmiştir. Bu tarz örnekler, oyunun simge detaylarını oluşturmuştur.

3.7.7 Dramatik Olay

Civan Canova'nın teknik olarak zayıf kalmış bu oyununda, dramatik olay tek bir olay üzerine kurulu gibi görünür. Yalnız oyunda dramatik olayların sayısı çok da değildir. Direkt göze çarpan bir olayın yanında bir de bütün kurgunun oluşmasını sağlayan genel bir dramatik olay bulunur. Oyunun özetine bakılacak olursa o gün orada toplananların sevmedikleri kişi için bir araya gelmeleri ve aynı zamanda birbirlerini de sevmemeleri dramatik olayın başlangıcını oluşturur. Üstelik bu insanlar uzun bir süre ayrı kalmalarından özlem duygularıkörelmiştir. Bunun yanında, ikinci dramatik olay ise Roj'un yok olmama adına verdiği mücadele, içine girdiği savaş olmuştur.

3.7.8 Çatışma

Çatışmalarla örülü oyun, gerek olayları gerek kişileri, çatışmalardan beslenerek yol kat etmiştir. Çatışma, çatışmayı doğurmuştur. Görülen ego patlamaları bu çatışmaların başını çekmektedir. “Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi” oyunu, basamaklı çatışma türünden meydana gelmiştir. Her şey kısa bir zaman içinde ve ayrıntıları ile beraber aşama aşama kaydedilmiştir. İç ve

dış çatışmalar da basamaklı çatışmanın seyrini belirleyici noktalar yaratmıştır. Gövde mahiyetinde oluşturulmuş çatışmalar, köklerden beslenir. Bu köklerde, yani geçmişte, oluşmuş çatışmalar tazeliğini hep korumuş, yıllar sonra yine tevellüt olmuştur. Oyunda görülen çatışmalar:

Roj'la Suzi'nin geçmişte evli olmaları ve daha sonra Roj'un Suzi'yi aldatması ikili arasında gerginliği ateşlemiştir. Aynı sahnede bulunan Nefertiti, Roj'un Suzi'yi aldattığı kişidir. Böylece Nefertiti ve Suzi de birbiriyle düşman olduğundan çatışmayı sık sık yaratırlar. Her iki kadın karakter, ne zaman konuşturlarsa konuşsun birbirlerine imalı laf söylemekten geri durmazlar. Nefertiti, Suzi'ye ait sıradan çiçeklere bile müdahale etmeye çalışır. Bu iki kadın karakterin birbirine karşı kini, sahnede, rol içindeyken bile devam eder. Konuştukları repliklere kendilerinden de bir şeyler eklerler ve öyle söylerler. Roj'un var olma uğruna Harpagon'la girdiği mücadele, Selami'yle Roj'un atışması, Fuzuli'nin oyun karakterine laf söylemesi... hepsi çatışmayı yaratmıştır. Zaaflar, kavgalar, küçümsemeler, tutkular, kıskançlıklar vs. duygular görmezden gelinmek korkusuna mal olduğundan çatışmaları da yanlarına getirirler.

3.7.9 Kişi

Oyun, sekiz kişilik kadroya sahiptir. Oyunu oluşturan oyun kişilerinin çoğu tiyatro oyuncusudur. Oyun kişileri abartılarak verilmiştir. Örneğin yaşları yüzün üstündedir. Bunun da nedeni; yazarın bu kişilerin geçmiş yüzyıldan beri yaşadığını göstermek istemesindendir. Yaşları da kendi beyanları olduğu dipnotunu düşürerek karakterin yaşını vermiştir. Oyun kişilerinin karakter yapıları net oluşturulmuş lakin altı boşdur. Rol kişilerinin arkalarına gizlenmiş gerçek kişiler, kimi temsil etmektedir ve niçin iç hesaplaşmanın peşinde koşarlar? Bunların nedeni verilmiş fakat genelgeçer durumlarla verilmiştir. Bu karakterlerin hem oyunculukları ön plandadır hem gerçek benlikleri. Hangi kişiliklerini kullanarak oyuna girdikleri belli değildir. Oyuncular, genellikle fizyolojik ve psikolojik boyutları ile ele alınmıştır. Oyun kişileri birinci ve ikinci dereceden oluşmuş kişilerdir.

Korkut (Harpagon), 145 yaşındadır. Haşmetmeap bir kişidir. Diğer karakter beyanlarına göre peltektir. Sesi kesilmiştir, konuşamamaktadır. Kulakları ağır işitir. Takma diş kullanır. Oyundaki hali, saç sakalı birbirine karışmıştır. Gözlükleri kalın camlardan oluşur. İstidatlı özelliği herkesçe bilinmektedir. Eskiden Nefertiti'yle evliyken Nefertiti onu bırakmış ve Roj'a kaçmıştır. Oyunun

asal karakteridir. Harpagon, oyunun baş karakteri olmasına rağmen yazar tarafından gerekli donanımına sahip olmamış, diğer oyuncuların gölgesinde kalmıştır.

Raci (Roj), 139 yaşındadır. Gözleri bozuktur. Romatizması vardır. Yatak odası kıyafetleri ile oyunda bulunur. Takma dişleri vardır. Dünyada iz bırakmak ve ün sahibi olmak adına yapmayacağı hiçbir şey yoktur. Bunun için ölümü bile göze alır. Hamlet rolünü canlandırmak, bu dünyada en çok istediği şey olmuştur. Eskiden Suzi ile evli olduğu sıralar onu aldatmış ve Nefertiti'yle ilişki yaşamıştır.

Suzinak (Suzi), 138 yaşındadır. Gözleri bozuk, varis çorabı giymektedir. Yatak odası kıyafetiyle oyunun içinde bulunur. Diğerlerine göre daha olgun ve ihtiyatlı bir yapıya sahiptir.

Bağdagül(Nefertiti), 142 yaşındadır. Bastonla dolaşır. Şık görümlü elbiselerle dolaşmaktadır. Eskiden Harpagon ile evliyken onu bırakıp Roj'a kaçmıştır. Selami ve Suzi'nin cümlelerinden yola çıkarak geçmişte Fuzuli'yle de evli olduğu anlaşılır. Para ve erkek aşığıdır. İhtiraslarının, arzularının peşinden gitmeyi yeğlemektedir.

Selami, 144 yaşındadır. Demode, kirli bir siyah takım elbiseyle gezer. İşine geldiği gibi davranmayı sever. Kendi reklamı için başkalarını harcamayı göze almaktadır. Kurnaz ve egoist bir kişiliğe sahiptir.

Fuzuli, 144 yaşındadır. Bastonla dolaşır. Giyimi karman çormandır. Nefertiti'nin eski kocası olduğu, Selami'yle Suzi tarafından söylenir. Bilgin ve hastadır.

Sırım'ın yaşı verilmemiş, genç olduğu notu düşülmüştür. Kalın sesle konuşması ergen yaşlarda olduğunu gösterir. Bilgisayar tasarımcılığı bölümünü okumakta aynı zamanda çorbacıda çalışmaktadır. Bilgindir. Fuzuli'nin yardımcılığını yapar.

Hemşire karakteri de gençtir. Oyunda Sırım'la beraber en genç kişidir. Harpagon'un yardımcılığını yapar, sağlığıyla ilgilenir. Tip niteliğinde oluşturulmuş oyun kişisidir.

Oyun kişileri, oyunun fiziki yapısıyla bütünleşmektedir. Aykırı durumlar yoktur. Harpagon karakteri daha ön planda tutulabilirdi. Yazar, karakter konusunda ekonomik davranma cihetine gitmesiyle baş karakteri görmemiş olabilir. Oyun kişileri ilginç kişilerdir. En basitinden yaş durumları aleladelikten uzaktır. Ele alınan karakterlerin psikolojik yapıları, fizyolojik yapıları üzerinde

etkili olmuştur. Yazar açısından, karakterlerin donanımı konusunda biraz daha sarıh kurgulanabilirdi. Genel olarak oyun kişileri farklılık arz eder ama okuyucuyu bunaltmaz.

3.7.10 Mekan

Oyunda belli başlı tek bir mekân kullanılmıştır. Yazarın kısıtlı bir mekân tasarlanmış olması ve mekândan tasarruf yoluna gitmesi oyunun konusuyla da ilişkilidir. Kaderlerinin sonuna doğru yaklaşmakta olan karakterleri, tek bir mekana sığdırmak, onların haletiruhiyesini daha da etkilemiştir. Böylelikle mekânın, karakter ve olayların etkinliğiyle oluşturulduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Mekandan insana doğru tek yönlü bir akım vardır. Mekan unsuru, yıllar sonra toplanmış eski ahbabların buluşabileceği tek yer olarak yaratılmıştır. Köhneleşmiş insanların ancak buluşabileceği nokta, oluşturulan mekandır. Mekanın araç olarak kullanıldığı, dramatik kurgudan anlaşılmaktadır. Hem araç hem de sembol şeklinde kullanılmıştır. Oyun boyunca vitrinde görülen mekân, tamamen kapalı mekândır. Dışarıyla herhangi bir alışverişi olmamıştır. Bu sebeple açık mekan yoktur. Epik tiyatro özelliklerine uygun olarak tasarlanmıştır. Tüm dekor ve aksesuarlar sade bir şekilde dizayn edilmiştir. Yalnız dekorların sadeliği oyunun içeriğiyle de alakalıdır.

Oyunda kurgulanan mekan, depo gibi bir yerdir. Bu depo, döküntü bir mekandan ibarettir. Sahnede çok az malzeme vardır. deponun şekli aynı zamanda bir tiyatro sahnesini de andırmaktadır. Mekan içinde bulunan ampullerle çevrili içi boş ayna çerçevesi ile vazodaki yapay leylaklar, “Düğün Şarkısı” oyununun dekorlarıyla benzerlik gösterir. Yaşanan tüm olaylar, iyisiyle kötüsüyle, mekan içinde açıkça görünmektedir. Mekanda gizli saklı iş çevirmeye müsait bir alan yoktur. İlerleyen bölümlerde oyuncuların oyuna başlaması sahnede gerçekleşir. Bu sahne depodan farklı olarak gerçek bir sahne mi, yoksa yine depo mu kullanılmış, anlaşılmamaktadır. Zira oyuncular sahnedeysen ara ara o kadar ciddi bir tavırla oynuyorlar ki sanki karşılarında seyirci var gibidir. Fakat yer yer de öylesine oyundan koparlar ki sanki hiç kimse yoktur, sadece prova alınmaktadır. Burayı anlamak zordur. Bunlardan ötürü teknik bir hata olduğunu söylemek de yanlış olmaz. Mekan geçişlerinin de net olmaması bu yargıyı destekler.

3.7.11 Zaman

Tarihsel olarak herhangi bir zaman verilmemiştir. Olaylar gündüz vakti yaşanmaya başlar, akşama kadar devam eder. Zaman ibaresi özellikle

verilmemiştir fakat oyuncuların akşama oyun var demesiyle olayların bir gün içinde yaşandığı bilgisi verilir. Oyunun zamansal kurgusu, oyuncular üzerinde herhangi bir etkileyciliği olmamıştır. Alelade bir zaman dilimi kullanılmıştır. Birkaç saatlik zaman içinde yaşanan durum ve olaylar, geçmiş zamanın birikmişliğiyle patlak vermiştir. Geçmişten yapılan alıntılar, alınan dersler, pişmanlıklar, intikam alma çabaları şimdiki zamanın akıbetini belirlemiştir. Şimdiki zamanın yaşanması, olayları daha canlı ve verimli hale getirmiştir. Oyunun çatışma şablonu basamaklı çatışma olduğundan olaylar yatay çizgide kronolojik olarak tezahür eder. Yine bağlantısal biçimin, oyunun ana elementlerini oluşturduğunu söylemek de mümkündür. Çünkü geçmişten doğan gerginlik şimdiyi beslemektedir.

3.7.12 Dil

Diğer başlıklarda görülen teknik hatalar, bu bölümde de kendini gösterir. Yazar, dramatik çözümlemeleri oyun içinde yaparken istemeden de olsa dile hasar vermiştir. Oyunun, sahnede rol canlandırma bölümleri, uzun uzadıya diyaloglardan oluşması algıyı dağıtmıştır. Gereksiz yere zaman harcanmasına yol açmıştır. Anlatılan olaylar daha kısa ve öz anlatılıp hap bilgi şeklinde verilebilirdi. Çünkü oyunun dramatik çözümlemesi buna müsaittir. Eğer amaç okuyucunun/seyircinin düşünmesini sağlamak ise sahnedeki diyalogların düşündürücülüğü, yol göstericiliği yok denecek kadar azdır. Bunların dışında karakterlerinin tavırları ile kullandıkları dil uyumludur. Tavırlar, diller eylemi desteklemektedir. Konuşma örgüleri çok fazla dolandırılmadan metnin yapısına uygun olarak işlevsel kullanılabilirdi. Yalnız konuşma örgüleri oyundan çok da bağımsız değildir. Temayı pekiştirmektedir. Canlandırılan oyunun replikleri kullanılması hasebiyle günlük dilden uzak edebi dile de yer verilmiştir.

3.8 Mitosmorfoz

Oyunun ismi, kurgusu gibi farklılık arz etmektedir. İki farklı kelimenin birleştirilmesiyle yeni bir anlama sahip başlık oluşturulmuştur. Başlık, mitos ve morfoz kelimelerinden oluşmaktadır. Mitos, mit demektir. Mitler evrenin doğuşu, tanrı ve tanrıçalar ile ilgili alegorik anlatılardan meydana gelir. Morfoz ise biyoloji terminolojisinde başkalaşım anlamını barındırır. Bu iki kelimenin birleşimiyle oyunun konusu beraber düşünülürse başlık, anlamlı bir yapıya bürünmektedir. Oyundaki karakterlerin iktidar peşinde koşmalarının yanı sıra kendilerini tanrı gibi görmeleri ve tanrı mahiyetindeki kişinin ne denli değişime

uğradığını gösterir. Bu da başlığın nasıl türediğini göstermektedir. Yazar işin içine mitolojiyi koymasıyla insanlaştırılmış tanrıların, yarı tanrıların kişiliklerinin serüvenlerini okuyucuya sunmuştur.

Civan Canova, parantez içinde verdiği bilgilerle okuyucuyla sohbet havası içine girmiştir. Oyunu hazırlayanlara bir şeyler söylemiştir. Oyuncular da yer yer oyundan çıkıp oyunla ilgili bilgi vermektedirler. Canova, bu oyunu 2005 yılının yazında tamamlamıştır. İlk kez bu oyunda figürana yer vermiştir. Karakter kadrosunun fazla olduğu ilk oyundur. Yaklaşık yirmi beş kişilik oyuncu kadrosuna sahiptir. Eser aşırı erotizm ve müstehcenlik içermektedir. Mitosmorfoz, yazarın sekizinci oyunudur. Oyun toplamda iki perde ve on sekiz sahneden oluşmaktadır. Bu oyun, şimdiye kadar herhangi bir yerde sahnelenmemiştir.

3.8.1 Özet

Kendini tanrı olarak sıfatlandıran Priaphus yıllar yılı birikmiş öcünü, Goldenlier'dan almak ister. Yirmi sene önce Priaphus'un aşık olduğu kadın Hera'yla ilişki yaşayan Goldenlier, Hera'yla ilk kez ilişkiye girmiş ve bekaretini bozmuştur. O zamanlar otelde bellboyduk yapan Priaphus içinde biriktirdiği öfke ile yirmi yıl boyunca Goldenlier'dan intikam almak için araştırma yapmıştır. Sonunda Goldenlier'ı kendi tuzağına düşürmüş ve erkeklik organını ondan alarak onun cinsiyetini değiştirmiştir. Hastanede, kendine geldikten sonra kendisine neler yapıldığını öğrenen Goldenlier kaçmış ve Priaphus'tan intikam almak için düşünmeye başlamıştır. Karmaşık düşünceler içinde olan Goldenlier, bir yandan da iktidarını kaybettiği için yana yakıla üzülmemektedir. Priaphus'u, karısıyla aldatan Goldenlier, Hera'dan Priaphus'un kısır olduğunu öğrenir. Bunu fırsat olarak kullanılır ve kendi film şirketinin sponsorluğunda Priaphus'u rencide edecek bir film çeker. Çekilen bu filmin gösterim gününde Priaphus rezil olacağını anlar ve fenalaşır. Bu sırada cinsiyet değişikliğinden ötürü sağlık problemi yaşayan Goldenlier da fenalaşır. Film gösterime girmeden gece iptal olur. İkinci film gecesini için bu sefer Priaphus sinsi planlar yapar ve Goldenlier'ın galasında onu tüm dünyaya rezil kepaze eder. Bunun heyecanıyla Priaphus ölür. Goldenlier da Mykonos Adası'na kaçar.

3.8.2 Tema

“Mitosmorfoz”un teması, cinsellik ve iktidar mücadelesidir. Oyunda erkek egemenliği eleştirilmiştir. Bunun yanında ana temayı besleyen; sapkınlık, iktidarsızlık, yalan, ihtiras, erotizm gibi konular da yan temaları oluşturmuştur.

Oyunun temasını ateşleyen olayları, karşıt karakterlerin mücadelesi yaratır. Cinsel problemlerden iktidar olma arayışlarına kadar yaşanan tüm durumlar oyunun temasını filizlendirmiştir.

3.8.3 Durum-Olay

“Mitosmorfoz” oyunu da yazarın diğer oyunları gibi hem durum hem olayların eşit ağırlıkta oluşturulduğu bir oyundur. Olayların psikolojik boyutu ile müteharrik yapısı, olay ve durumu açıkça gösterir. Parantez içi bilgiler genellikle durumu vermiştir. Parantez içlerine bakıldığında oyunun ivmesi de durağanlığı da ortaya çıkar. Dış aksiyonların varlığı olayları verirken iç aksiyonlar da durum analizlerini verir. Oyun yazarı, durumları eleştiri süzgecinden geçirmeye müsait ilginçlikte kurgulamıştır. Durumun yoğun olduğu oyunlarda karakterler, genelde bir mekan içine sıkışıp kalmışlardır. Bu oyunda ise böyle bir durum söz konusu değildir. İşin içinde öç alma durumları olduğundan mekan değişiklikleri şarttır. Tek bir mekan içinde öç almanın gerçekleşmesi zordur.

Oyunda görülen durum ve olaylar ele alındığında her sahnede mutlaka vardır. Zira bu iki kavram olmazsa oyun olmaz. Goldenlier, cinsel organının alındığını öğrenmesi sonucunda yaşadığı depresif ve psikolojik şaşkınlıkla Priaphus’un erk ve iktidar sahibi olmasıkırsısında içine girdiği tavırlar, durumu oluşturmuştur. Goldenlier’in cinsiyet değişikliğinden sonra yaşadığı travma ve çevresindekilere, eşine karşı ne tür bir operasyonla karşı karşıya kaldığını söyleyememesi yine durumu verir. Priaphus, eşine tecavüz eden Goldenlier’in cinsiyetini değiştirdikten sonra eve gider. Evde Hera’yla artık yatabileceğini, öcünü aldığını söyler. Hera da neden yirmi yıldan beri kendisiyle birlikte olmadığını sorar, Priaphus’u reddeder. Bu cevap üzerine Priaphus’un yaşadığı sıkıntı duruma hizmet etmiştir. Goldenlier eve geldiğinde şoförü Boris’le eşi Nanchy’i yan yana görüp bir şey dememesi kafasının ne kadar farklılaştığını gösterir. Hiçbir şekilde bu konunun üzerinde durmaması durumsal analiz yapılmasını sağlamaktadır. Priaphus’un, Goldenlier’ı rezil etme adına kafasında kurduğu planlar ve intikam hırsı ile aynı zaman içinde galada bir araya gelen kişilerin sapkın düşünceleri, çıkar ilişkileri, seviyesiz konumları, karakterlerin birbirine karşı durumlarını göstermektedir. Yine aynı şekilde mezarlık sahnesinde herkesin kendi menfaatine ortaya koyması da buna örnektir. Bunun dışında, Goldenlier’in cinsel organının alınması için yapılan eylemler; Goldenlier’in hastaneden kaçması; tekrar hastaneye döndüğünde agresif ve depresif hallerden

ötürü sıkıntı çıkarması; Priaphus'un, Goldenlier'ı dünyaya rezil ettiği an, Goldenlier'in kendini öldürme teşebbüsünde bulunması; Mykonos Adası'nda, hamile olan Goldenlier'in foyasının ortaya çıkmasından ötürü bu durumdan kurtulmak adına doğum yapma telaşıyla Dr. Hide ve Hephaistos'u ambulans bulmak için telaşa sokması olayları yaratmıştır. Görüldüğü üzere yapılan her eylem, durum ve olayları meydana getirmiştir.

3.8.4 Olay Dizisi

Oyun tek bir vakadan türemiş ve bu vakayla devam etmiştir. Olayın ilerlemesiyle yeni vaka türü ortaya çıkmış olsa da çıkan vakalar, ana vakayı desteklediğinden ayrı bir vaka örgüsü yaratmazlar. Oyunun olay dizisi, birbirine bağlı olarak ilerlemiştir. Son sahnelerde farklı bir vaka türü yaşanmış olsa da önceki vakaları da temsil ettiğinden absürt olmamıştır. Oyunun olay dizisi şu şekildedir:

Bir hastanede Priaphus, Goldenlier'in erkeklik organını alır ve onun cinsiyetini değiştirir. Cinsiyeti değişen Goldenlier, yaşananlara inanamaz ve buhran yaşar. Üstelik kendi organını bir kavanoz içinde görünce dayanamaz, bağırır.

Priaphus ve Florance, Dr. Hide'in odasında konuyla ilgili konuşmaktadırlar. O sırada Phobos girer odaya, Goldenlier'in hastaneden kaçtığını söyler. Goldenlier'ı takip eden Deimos, bir süre sonra gelir ve Goldenlier'ın evine gittiğini söyler.

Goldenlier, evindedir ve ağlamaktadır.

Duştan çıkan Goldenlier, eşi Nanchy'le konuşmakta zorlanır. Nanchy Goldenlier'la yatmak ister fakat yeni cinsiyetine alışamayan Goldenlier bunu kabul etmez.

Priaphus kendi evine gider. Eşi Hera'ya beraber artık birlikte olabileceğini, kafasındaki tüm soru işaretlerini yok ettiğini söyler. Bunun üzerine Hera, yirmi yıldır kendisiyle yatmayan Priaphus'a, bu saatten sonra kendisiyle yatmak istemediğini söyler.

Goldenlier restorantta Zuzu'yla buluşur. Önceden Zuzu'yla bir proje için anlaşmışlardır fakat Goldenlier artık eski halinde olmadığından bu projeyi bir süre ertelemeyi teklif eder.

Goldenlier ofisine gider. Ofisteki sekreter Şehrazat'a, kendisine ne olduğunu anlatmak ister fakat anlatamayınca morali bozulur. Şehrazat'ın kendisiyle yatma isteğini reddetmek zorunda kalır.

Goldenlier, Priaphus'un eşi Hera'yla konuşup onunla gizli aşk yaşamaktadır. Hera'dan Priaphus'un kısır olduğunu öğrenince aklımna türlü planlar gelir.

Goldenlier'in eşi Nanchy de Goldenlier'in şoförü Boris'le kendi evinde aşk yaşamaktadır. Goldenlier eve gelir, Boris'i görür ama oralı olmaz. Yeni film için Boris'i başrolde oynatacağını söyler.

Tüm karakterler yeni çekilen filmin tanıtım kokteylindedir. Goldenlier, Priaphus'u rezil edecekken Priaphus bayılır. Goldenlier da cinsiyet değişikliğinden ötürü sorun yaşar ve hastaneye kaldırılır.

Goldenlier hastanede yatmaktadır. Dr. Hide gelir, Goldenlier'in durumunu kontrol eder ve korku ile dehşetkapılır.

Film setindedirler. Hafta sonu yapılacak film galası için hazırlık yapılmaktadır. Çekimler devam eder.

Deimos ve Priaphus, yoğun bakım odasında, laptopla galaya bağlanmaya çalışırlar. Amaçları Goldenlier'a komplo kurmaktır.

Sinema salonunda gala gecesi yapılmaktadır. Deimos ve Priaphus hariç herkes oradadır. Goldenlier, Priaphus'u tam rezil edeceği anda görüntüler değişir. Priaphus'un Goldenlier'ı ifşaladığı görüntüler çıkar ortaya ve Goldenlier'ın kariyer hayatı biter. Bu durumun heyecanından kalbine yenik düşen Priaphus hayata veda eder.

Mezarlıktadırlar. Priaphus'un ölüm töreni için ailesi ve arkadaşları toplanmıştır.

Goldenlier telefonda Phobos'la konuşur. Aklında bir şeyler vardır.

Goldenlier'la Dr. Hide Mykonos Adası'na kaçmışlardır. Goldenlier hamile olduğunu söyler. Dr. Hide denize açıldığında, Dr. Hide'ı turizm rehberi Hephaistos'la aldatır. Daha sonra adaya Phobos gelir ve bu sefer onunla kaçır.

Herkes çöplüktedir. Orada bulunanlar kendilerine ait geçmişteki belgelerini ararlar ve oyun bu şekilde biter.

3.8.5 Aksiyon

Oyunun aksiyon planı şöyledir: Priaphus, düşmanı Goldenlier'dan intikam alma uğruna uzun yıllar bekler ve günü gelince Goldenlier'ın hayatını değiştirecek

bir hamlede bulunur. Goldenlier'in cinsiyetini deęiřtirir. Bunun altında kalmayan Goldenlier, trl planlar yapıp Priaphus'un kuyusunu kazmaya alıřır. Bunu ğrenen Priaphus seri bir hamlede bulunarak Goldenlier'in hayatını tamamen bitirir. Olayların sonucunda Priaphus lr, Goldenlier kadın olarak yurtdıřına kaar. Trl tezgahlar evirmeye devam eder ama artık iktidarsız bir insandır.

Gerek i gerekse dıř aksiyonlar ile rl bir oyun oluřturulmuřtur. Duygusal yařamı iřleyen durumlar, ego, řehvet,  alma hırsları, i aksiyonu yaratmıřtır. Dıř aksiyon ise fiziksel mdahaleler ve yařanan somut olaylardan oluřmuřtur. Oyundaki vaka zincirinin her parası aksiyona kaynaklık etmiřtir. Kiřilerin birbiriyle girdikleri yarıřlar, didiřmeler, atıřmalar genel olarak i aksiyon iin neden olmuřtur. Savařma glerinin yoklanmasıyla hem soyut hem de somut hamleler aksiyonu tetiklemiřtir. Oyunda grlen aksiyonlar řunlardır:

Goldenlier'in yıllar nce Priaphus'un ařık olduęu Hera'yı tuzaęına dřrp iliřki yařaması Priaphus'un yıllarca kindar yařamasına neden olmuřtur. Bunun sonucunda Priaphus'un, Goldenlier'ı deęiřiklięe uęratması aksiyonu ateřlemiřtir. İ aksiyonun birikmesi ile yıllar sonra dıř aksiyon doęmuřtur. Goldenlier'in hayatta kalması, i sorgulamalarla yařamdan nefret etmesi de onun i aksiyonunu yaratmıřtır. Mcadele iine girmek zorunda kalmıřtır. Priaphus'la Goldenlier'in, eřleri ile iliřki yařayamamaları duygusal anlamda eksiklik yarattıęından i aksiyon gerekleřmiřtir. Goldenlier'in film řirketindeki tm projeleri belli bir srelięine askıya alması aksiyon iin nayak olmuřtur. Hera'yla Goldenlier telefonda konuřurken, Hera'nın Goldenlier'e, Priaphus'un kısır olduęunu sylemesi aksiyonu bařlatır. nk bu bilgi, Goldenlier iin trl planların kapısını aralar. Hem Goldenlier'in hem de Priaphus'un birbirlerini kk dřrecekleri planlar hazırlaması aksiyonun sonucudur. Anlatılan bu tarz rnekler, "Mitosmorfoz" oyununun aksiyon numuneleridir.

3.8.6 Motif-Simge

Motifi kuran oyunun paraları okuyucuya/seyirciye oyun boyunca sezdirilmiřtir. Oyun teması ile iltisaklı olan motifin katmanları, kiřisel ekiřmeler zerinden kendini oluřturmuřtur. Leit-motif unsurlarının da kullanıldıęı bir oyundur. Sahneler bittikten sonra oyuncuların, oanyařanan olaya gre bir replik kurup ıřıkları kapattırması birok blmn sonunda grlr. Oyuncuların sahne bitimini, karakterlerin ıřıkları kapattırma ynergesinde bulunması leit-motif kategorisine ortam hazırlamıřtır. Bu durumdan tr oyunda motif unsurlarının

yanında leit-motif de görülmektedir. Oyunun motifine değinilecek olursa cinsel iktidar mücadeleleri, nüfuz sağlama durumları motifin başlıca kaynaklarıdır. Bu arzular etrafında şekillenen motif, oyun boyunca mütemadiyen hissedilmiştir. Motif algoritmasının içine tutku, ihtiras, ego, menfaat kavramlarını da koymak doğru olacaktır. Tek bir kategorinin hakim olduğu motiften bahsetmek zordur. Motifle beraber bu algoritmayı, bir de simgeler destekler. Oyuna göstergebilimsel katkı sağlamaya çalışan simge, obje ve durumlar, kurgunun daha net zeminde, hareketlenmesine yardımcı olmuştur.

Simge niteliğinde olan objeler, durumlar, hareketler oyunda sıklıkla kullanılmaya çalışılmıştır. İlk sahneden son sahneye kadar simgesel unsurların kullanıldığı görülür. Öncelikli oyun karakterlerine verilen isimler birer simge niteliğindedir. Priaphus tanrıyı; Florance Nightingale, hemşireyi; Phobos ve Deimos, evrendeki statülerinden ötürü yardımcılığı/fedailiği; Dr. Hide ismi Strange Case'in kişilik bölünmesi üzerine yazdığı "Dr. Jekyll ve Mr. Hyde" adlı romanından esinlenerek verilmiştir. Çapkın iş insanı Goldenlier'in cinsel organının kavanoz içinde taşınması onun iktidarsızlığını simgelemektedir. Artık eskisi gibi kendi şehvetli, sadist tutkularının peşinden gidemeyecektir. Bununla birlikte aynı kavanoz, Priaphus için de iktidarın, hakimiyetin göstergesi olmuştur. İsteğini elde etmiştir. Oyunda adları kullanılan sakinleştirici ilaçlar da simge görevini üstlenir. Yoğun olarak bunalıma giren Goldenlier, duygu-durum bozukluğunu, bu ilaçlarla düzeltmeye çalışır. Hastaneye yatırılan Goldenlier'in gördüğü resimler karşısında çılgılık atması doktoru tedirgin eder. Bu resimlerin de korku ve dehşeti çağrıştırdığı yönünde yorum yapılır. Resimlerin simge niteliğinde olduğu söylenebilir. Oyunun en son bölümünde herkesin çöplük bir mekanda bulunması da durumu sembolleştirmiştir. Florance, Nanchy, Zuzu, Norman, Deimos, Sinekyağı, Chang Wung Chong gibi isimler kirli anılarını veya geçmişte önem arz eden materyalleri ararlar. Bunları aradıkları yerin çöplük olması da manidardır.

3.8.7 Dramatik Olay

Aksiyonun çıkmasını sağlayan nedenlerin hepsi dramatik olaydır. Goldenlier'in Hera'ya tecavüz etmesi; Priaphus'un yıllarca içindeki kinle yaşaması; Goldenlier'a cinsel operasyon düzenlenmesi; Goldenlier'ın, Priaphus'un, Hera'nın, Nanchy'nin duygusal boşluğa düşmesi; Goldenlier'la Priaphus'un, birbirine karşı türlü planlar hazırlamaları; Norman'ın aslında

Priaphus'un oğlu olduğunun ortaya çıkması; Hera'nın da Nanchy'nin de eşleri dışında başkalarıyla gizli aşk yaşamaları; Mykonos Adası'nda hamile olan Goldenlier'in eşini aldatması vs. gibi örnekler dramatik olayların oluşmasını sağlamıştır.

3.8.8 Çatışma

“Mitosmorfoz”oyunu Canova'nın diğer oyunları gibi çatışmalarla örülü malzemelerden meydana gelmiştir. Aksiyon, durum ve olayların hemen hemen hepsinin altında çatışma mevcuttur. Oyun, çatışma türlerinden hem atlamalı hem de basamaklı çatışmayı bünyesinde barındırmaktadır. Baskın olarak kullanılan çatışma türü, basamaklı çatışma türüdür. Verilen olay ve durumlar aşama aşama okuyucuya aktarılmıştır. Olayların çoğunun birkaç gün içinde verilmesi basamaklı çatışmanın özelliklerindendir. Bunun dışında görülen atlamalı çatışma ise oyunun sonlarına doğru görülür. Priaphus öldükten sonra Mykonos Adası'na kaçan Goldenlier'in son hali, aradan belli bir zaman geçtikten sonra verilmiştir.

Oyunda görülen çatışmalar, hem iç çatışma hem dış çatışmadır. Kişiler arası uyumsuzluk, anlaşmazlıklar, itişmeler, bu çatışmaların doğmasına sebep olmuştur. Yıllarca biriken kin ve öfke, Priaphus'la Goldenlier'ı karşı karşıya getirir. Aralarındaki çatışma, tek taraflı olarak yıllarca sürmüştür. Goldenlier tarafından herhangi bir çatışma unsuru yoktur. Priaphus'un Goldenlier üzerinde operasyon düzenlemesi, kendi içinde rahata ulaşmasını sağlamıştır. Goldenlier evine gittiğinde eşi Nanchy'e karşı, kendisine ne tür operasyon yapıldığını söyleyememesi ve artık erkek olmadığını kabul edememesi içsel çatışmasını yansıtır. Priaphus'un da Goldenlier'in da eşleriyle ilişkiye girmemeleri, eşler arasında çatışma yaratır. Zuzu,prodüktör Goldenlier'ın sıradaki projeyi işleme almayacağını öğrenince onu şantajla tehdit eder. Şantajla tehdit etme durumu, Goldenlier'la Zuzu'yu çatıştırır. Yine Goldenlier'ın şirket sekreteri Şehrazat'a, cinsiyet değiştirdiğini söyleyememekle beraber psikolojik buhran yaşaması Goldenlier'ın kendi kendisiyle çatışmasına neden olur. Herkesin toplandığı tanıtım kokteylinde Goldenlier'la Priaphus karşı karşıya gelir. Priaphus, Goldenlier'ın çektiği filmin kendi gençliği ve eşi ile ilgili olduğunu duyunca gizliden Goldenlier'la kavgaya tutuşurlar, çatışma yaratırlar. Kanaması olduğu için hastaneye kaldırılan Goldenlier, bir an önce hastaneden çıkıp Priaphus'u rezil etmek için işe koyulmak ister. Goldenlier Mykonos Adası'nda kadınlığını kullanarak iki erkeği, Dr. Hide ve Hephaistos'u beraber idare etmeye çalışır. Bu

erkekler yan yana gelir ve birbirlerine kim olduklarını sorduklarında çatışma başlar.

3.8.9 Kişi

Civan Canova, yazmış olduğu bu oyunda ilk kez karakter kadrosunu geniş tutmuştur. Yaklaşık yirmi beş kişilik oyuncu kadrosu mevcuttur. Yine yazar, ilk defa bu oyunda, figüranlara yer vermiştir. Değişik tarzda karakter yapıları mevcuttur. Oyunda değişik tarzda karakterlerin görülmesi metnin absürt eğilimle ele alındığını gösterir. Karakterler hem alıntı hem de kendi özel isimleriyle vardılar. Karakterlerin yaşları verilmemiştir. Ele alınan karakterler bazen fizyolojik bazen psikolojik boyutlarda görülmektedir. Oyunun asal karakteri Goldenlier'dır. Tüm olaylar, onun hayatı etrafında döner. Oyunun seyri de onun yaşadıklarıyla belirlenmiştir. Canova, asal karakterlerle karşıt karakterleri çarpıştırmış ve konuyu buna göre sistemleştirmiştir. Oyunun odak noktası insan olmuştur. Karakterlerin hiçbiri, çevresel faktörlerden etkilenecek tipte değildir. Karakter dışında tipler de oyunda mevcuttur. Tiplerden meydana gelen kişiler dünyadaki konumlarına göre ele alınmış ve bilinen özellikleriyle donatılmıştır.

Goldenlier, oyunun baş kahramanıdır. Prodüktörlük yapar. Kendine ait şirketi vardır: Cosmos Film Şirketi. Priaphus, kendisinden intikam almak için cinsel organını kesmiş ve cinsiyetini değiştirmiştir. Çünkü Goldenlier, zamanında Priaphus'un aşık olduğu Hera'yla ilişki yaşamıştır. Bunun karşılığı olarak Priaphus, yıllar sonra intikamını Goldenlier'ın cinsiyetini değiştirerek alır. Zengin ve hoppa yapıdadır. Uçkuruna düşkün, parayla insanları tavlama peşinde koşar. Hayata sürekli üst perdeden bakmaya çalışır. Cinsiyetinin değiştirildiğini öğrendikten sonra agresif ve obsesif ruh halini almıştır. Aynı zamanda hastanede olduğu günlerde kendisine burun estetiği yapılmıştır. Nanchy'le evlidir. Eşiyle çok ilgilenmemektedir. Zamanında iktidar sarhoşluğu ile herkesin namusuna göz diker ve kızları etrafında toplamaya çalışır. Priaphus'un karısı Hera'yla hala ilişki yaşar. Seviyesiz bir karakter yapısına sahiptir. Daha sonra bıyık bırakır, kadın olduğunu saklamak ister. En son kadını hallerden kurtulamaz, Dr. Hide'le beraber Mykonos Adası'na kaçır ve onunla ilişkiye başlar. Yazar, bu karakteri çok yönlü ele alarak ruhsal ve bedensel değişimlerini açıkça vermiştir.

Priaphus, kendini yarı tanrı zanneden, erkine önem veren bir kişiliktir. Despot bir yapısı vardır. Herkesi kendi nüfuzu altına almak ister. Kısmen tanrı özelliklerine sahip olmasına rağmen kinlenme, öç alma ve ölüm gibi durumlarla

ne kadar yapay bir tanrı olduğunu gösterir. Herkesin kendi emri altında olduğunu sanar ve kendi düzenini kurmaya çalışır. Eskiden otelde, bellboyluk yaparken Hera'ya aşık olmuştur. Goldenlier da Hera'yla ilişki yaşadığından Goldenlier'a karşı kendi iç savaşını başlatır ve yıllar sonra öcünü alır. Goldenlier'ın eşi Nanchy'le ilişki yaşadktan sonra Norman doğmuştur. İlerleyen zamanlarda kısır olmuştur.

Florance Nightingale, hemşiredir. Önceden erkektir. Tır ve ambulans şoförlüğü yapmıştır. Cinsiyet değiştirdikten sonra şoförlüğü bırakıp hemşireliğe başlamıştır. Gerçek adı Edwardo Alaaddin Nightingale'yken hemşire olduktan sonra adına Florance olarak değiştirmiştir. Olaylara müdahale etmeyi sever. Kızıışan olaylara hemen müdahale edip sakinleştirmeye çalışır.

Dr. Hide, doktorluk yapmaktadır. Kibar ve sakın görünümlü yapısı vardır. Yazar, Dr. Hide'ı kurt adam şeklinde oluşturmıştır. Fantastik bir karakter haline getirmiştir. Priaphus'tan çekinir, onun emirlerine uyar, Priaphus ne derse onu yapmaya çalışır. Kendi ifadesiyle Dr. Jekyll ve Mrs. Hide'ın çocuğu olduğunu söyler. Dr. Hide, ikinci perdeden sonra zombiye dönüşmüştür. Mykonos Adası'na Goldenlier'la beraber kaçır, onunla ilişkiye başlar.

Nanchy, cinsel ihtiraslarını kollayan biridir. Goldenlier'ın eşidir. Eskiden sinema oyuncusuyken Goldenlier'ın ağına düşmüş ve sinemayı bırakmıştır. Kocasını daha önce Priaphus'la aldatırken şimdi ise şirketin makam şoförü Boris'le aldatmaktadır.

Hera, Goldenlier'a göre zamanında; saf görünümlü ama şeytan, sadık ama histerik olarak tarif edilmiştir. Kuru, ezik, çelimsiz bir kadındır. Tanrıça Hera'yla uzaktan yakından alakası yoktur. Priaphus'un eşidir. Priaphus'la evlendiği günden beri bitkin, depresif, öfkeli, suskun... ruh hallerine bürünmüştür. Eşi Priaphus'u hala Goldenlier'la aldatmaktadır.

Phobos ve Deimos, Priaphus'un fedailiğini yapmaktadırlar. Her ikisi de yalakadır. Görevlerini en iyi şekilde yapmaya çalışırlar. Saf ve temiz görünümleri vardır. Phobos ve Deimos ismi Mars'ın iki uydusunun adıdır. Yunancada Phobos, “Korku” anlamına gelir. Diğer uydu Deimos'tan daha büyüktür. Karakter olarak da görev olarak da Deimos'tan daha büyük işler yapar. Deimos ismi de Yunancada “Dehşet” anlamına gelir. Bu isimler ve anlamı, oyuncuların karakteri için de aynı anlama gelmektedir. Uydu özellikleri, karakter özelliklerine de yansıtılmıştır. Phobos ve Deimos, birinci perdenin yedinci sahnesinde garsonluk

yaparlar. Phobos saf garson iken Deimos normal garsondur. Her işe atlarlar ve müdahale etmeye çalışırlar.

Tom ve Jerry, Goldenlier'in şirketinde çalışan, Goldenlier'in fedailiğini yapan iki kişidir. Yazar bu kişilerin meşhur çizgi kahramanları Tom ve Jerry'nin adını vermiştir. Laubali tavırları olmasına rağmen saftırlar.

Şehrazat, Goldenlier'in şirketinde personeldir. Diz altı etekli, küt saçlı ve gözlüklüdür. Sekreterlik yapar. Cinsel arzularına düşkün bir karakter. Goldenlier'a karşı sempati duyar. Goldenlier'a yaranmak adına her işi yapmaya çalışır. Fedakar ve saf kişiliğe sahiptir.

Zuzu, 2005 Dünya Nemfomani Güzeli seçildiğini beyan eder. Aşüfteliğiyle boy gösterir. Güzelliğiyle övünmeye çalışır. İnsanlara tepeden bakar, kimseyi beğenmez. Kendi ihtiraslarının peşinden koşmayı amaç edinmiştir. Film projelerinde rol alır. Uçkuruna düşkün, paraya meraklı ve ilişkilere açıktır.

Norman, sarhoş, kılık kıyafeti birbirine karışmış, kendinden geçmiş, yılışık hallerde piyasaya çıkar. Yaşanan hiçbir şey umurunda değildir. Esasen Priaphus ve Nanchy'nin çocuklarıdır. Uçkurunu düşünen, kızlara meraklı bir tiptir.

Boris, Goldenlier'in şirketi Cosmos Yapım Şirketi'nde makam şoförlüğü yapmaktadır. Önceden ise eskort figüranlık işiyle meşgul olmuştur. Goldenlier'in eşi Nanchy'le ilişki yaşar. İnatçı kişiliğe sahiptir. Cesur ve gözü kara yapısı da vardır. İşine geldiği gibi yaşar.

Hephaistos, tek gözü bantlı, kamburu olan bir kişidir. Nasırlı parmakları, protez ayağı, çürük dişleri vardır. Sakattır. Mykonos Adası'nda turizm rehberliği yapmaktadır. Adada aşık olduğu Goldenlier'a bağlanır, onun her isteğini yapmaya çalışır.

Oyunun aktif kadrosu, yukarıda görülen kişilerdir. Bunların yanında figüran ve üçüncü dereceden kişiler de vardır. Gazeteci, Yönetmen Romansky, Mezarlık Görevlisi, Kameraman, Kemancı, Akordiyoncu, Hasta Bakıcı, çalgıcılar, Chang Wung Chong ve Sinekyacı gibi karakterler oyunda pekiştirici görevde, figüran ve üçüncü dereceden kişi olarak kullanılır. Oyunda herhangi bir engel ve çatışma yaratmazlar. Gazeteci, Yönetmen Romansky, Mezarlık Görevlisi, Kameraman, Kemancı, Akordiyoncu, Hasta Bakıcı ve çalgıcılar tip olarak kullanılmıştır. Genel özellikleri ile dünyadaki diğer meslektaşlarıyla aynı fonksiyondadırlar.

Oyunda beş kadın karakter vardır. Geri kalan yaklaşık yirmi kişi ise erkektir. Her karakter kendi cinsiyet özelliklerine göre hareket eder. Goldenlier ise cinsiyet değişikliğine uğradığı için hem kadınsal hislerle hem de erkeksi tavırlar sergilemektedir. Gereksiz oyun kişilerine de başvurulmuştur. Olmasa da olur tarzında kişiler bulunur. Figüranların sayısı epeyce fazladır. Yaratılan oyun kişileri ilginç ve fantastik tarzda olmuştur. Yazarın ele almak istediği konu, vermek istediği mesaj, oyuncular üzerinden verilebilmiştir. Oyun kişilerinin aşırı erotizm düşkünlükleri, seviye olarak kendilerini düşürmüştür. Her karakter enaniyetli yapısıyla olaylara bakar. Mücadelenin sonunda karakterlerin geçirdikleri değişimler, iktidar peşinde koşanların ne hale düştüğünü gösterir.

3.8.10 Mekan

Bu oyuna kadar yazarın ele aldığı diğer tüm oyunlar, hep kapalı mekanda geçmiştir. Bu oyunda dış, açık mekanlar kullanılmaya başlanmıştır. Oyunun başlarında her şey kapalı mekanda gerçekleşir, sonlara yaklaştıkça açık mekanlara geçilir. Açık alan olarak kullanılan mekanlar; mezarlık, Mykonos Adası ve çöplüktür. Çöplüğün açıkça açık mı kapalı mı olduğu verilmemiştir fakat çöplüğün olduğu yerde kurulan diyalog ve yapılan tavırlar, açık mekan olduğu izlenimini verir. Disket çöplüğü diye farklı bir mekandan bahsedilmiştir. Bu mekan gerek isim gerekse fonksiyon olarak diğer mekanlardan farklı bir yapıya sahiptir. Genel olarak ele alınan mekanlar gerçek hayattaki mekanlarla paralellik gösterir. Ütopik bir yer yoktur. Anlatıda geçen olaylar kısmen ütopik mahiyettedir. Gerçek mekanlarla ütopik sahnelerin birleştirilmesi yine oyun için farklılık arz eder. Kapalı, içinden çıkılması zor, herhangi bir yer yoktur. Mekan geçişleri sık yaşanmıştır. Toplamda on üç farklı mekan kullanılmıştır. Bu da yazarın ilk kez bu kadar çok mekan kullandığını göstermiştir. Mekan içine yerleştirilen dekor, aksesuar gibi materyaller gerçekçi tarzda olup detaylandırılmıştır. Sade materyallerin olduğu bir bölüm yoktur.

Hastane, Oyunun başında görülen ilk mekandır. Oyunun hastanede başlaması sağlıkla ilgili bir durumun söz konusu olduğunu ilk bakışta gösterir. Daha sonra Goldenlier'in evi, banyosu, yatak odası okuyucu karşısına çıkar. Özellikle yatak odasında kurulan diyaloglar, yatak odasının barındırdığı mahrem konularla ilgilidir. Mekanla diyalog arasında köprü kurulmuştur. Priaphus'un evi yine kullanılan ev mekanlarından. Lüks restoran, iş görüşmesi için kullanılır. Goldenlier'in ofisi, film seti, işlerin yapıldığı mekandır. Film setinde bulunan

kameralar ve ışık sistemleri, mekan kurgusunu desteklemiştir. Tanıtım kokteylinin düzenlendiği yer ile sinema salonu, olayların patlak vermesine neden olan sonucun görüldüğü yerlerdir. Son olarak mezarlık, Mykonos Adası ve çöplük de açık olarak kurgulanmıştır.

3.8.11 Zaman

Yirmi yıllık bir geçmişten bahsedilir. Priaphus, Goldenlier'dan yirmi yıl sonra öcünü almıştır. Geçmişte yaşananlar oyunun şimdiki zamanını belirlemiştir. Priaphus'un, Hera'nın, Goldenlier'ın yirmi yıl önceki hallerinden bugüne kadar geçirdikleri değişimler zamansal formatta ne tür etkilere uğradığı gösterilmiştir. Oyunun atmosferini belirleyen yirmi yıllık geçmiştir ama yaşananlar şimdiye hizmet eder. Oyunda zaman, işlerin hallolması için geçecek sürenin olgunlaşması için kullanılmıştır. Olgunluğu sembolize eder. Şartların oturmasını sağlar.

Birinci perdenin beşinci sahnesine kadar hala aynı gün içinde gerçekleşen olaylar yaşanmaya devam eder. Hafta, ay, yıl değil saat bazlı surelerden bahsedilmiştir. Birinci perdenin altıncı sahnesi ile birlikte yeni bir güne geçilmiştir. Böylelikle ilk perde iki günlük zaman dilimini kapsar. İki gün içinde, gerçekleşen olaylar anbean verilmektedir. İkinci perdede zaman birkaç günle sınırlı kalmamış, uzun bir zaman dilimi işlenmiştir. Yaşanan olayların seyrine göre geçmişten faydalanılmıştır. Oyunda verilen tüm zamanlar şimdinin ürünüdür. Çizgisel yaşam formatıyla olay dizileri gerçekleşmiştir. Oyun, olay ağırlıklı olduğundan yatay düzlemde kurgulanmıştır. Nadir de olsa kişisel kompleksler dikey çizgi içinde verilmeye çalışılmıştır.

3.8.12 Dil

Civan Canova, "Mitosmorfoz"da fazlaca müstehcen dil kullanmıştır. Yazarın kullandığı bu müstehcen dil, oyunun konusunu ara ara saptırmıştır. Küfürlü ve müstehcen diyaloglar, oyunun estetik yapısıyla uyumludur. Çünkü oyunun içeriği bu konuşmaların olmasına yer açar. Yalnız ağırlıklı olarak müstehcenlik ve küfre yer vermek basitliği getirmiştir. Priaphus'un kendi erkini ifade eden cümleleri uzun uzadıya anlatması gereksiz olmuştur. Çünkü Priaphus, ne derece imkanlara sahip olduğu kurgu içinde verilmiştir. Bir daha karakter ağzından uzun, ağdalı cümleler anlatmak boşadır. Bunların dışında oyun kişilerinin kullandıkları dil, tavırlarına uygundur. Günlük konuşma dili ile birbirlerine hitap etmişlerdir. Kurulan diyaloglar açık ve anlaşılır niteliktedir. İşlevsel yapıya sahip olan diyaloglar, biraz daha kısa tutulsaydı oyunun edebi

yapısını daha da olgunlaştırırdı. Karakterlerin kullandıkları dile bakıldığında hangi dönemi, hangi zamanı anlattığı belirlenmemektedir. Mizahi öğeler, yerel dil kullanımları görülmemektedir. Oyunun konusu tempolu olunca kullanılan dil detempolu olarak kullanılmıştır.

3.9 Niobe

“Niobe”, Civan Canova’nın yazmış olduğu dokuzuncuoyundur. Yazar bu oyunu, Mart 2005 ile Nisan 2012 yılları arasında yazar ve tamamlar. Oyunda kişilerin yaşı onlu sistem yerine on ikili sayı sistemine göre verilmiştir. Bütün yaşlar ikinin katıdır. Absürdizmin etkilerinin çokça görüldüğü bir oyun olmuştur. Bu oyunda da “Mitosmorfoz” oyununda olduğu gibi farklı tarzda karakterler kullanılmıştır. Oyunun normal hayatın dışında fantastik bir kurgu ile oluşturulduğu görülmektedir. Civan Canova’nın “DüğünŞarkısı”ndan sonra tek perde olarak yazdığı ikinci oyundur.

3.9.1 Özet

Beş parmaklı olmanın anormal olduğu bir yerde altı parmaklı olmak yeğlenir. Bozon, Sekstet ve Böbrek’in oğludur. Bozon altı yaşındayken gelenek gereği altıncı parmağının yedinci boğumu kesilmek üzereyken babaannesi Niobe tarafından engellenir ve çatı katına saklanır. Babaanne Niobe, torunu Bozon’un var olan parmaklarıyla daha kıvrak çalgı çalabileceğini düşünür. Torunu olan Niobe, evde oğlu Böbrek ve gelini Sekstet tarafından hor karşılanır. Niobe, yanacağı gün yanında bulunan Oly ve Oly’nin arkadaşı Stan’a dünyanın ve ilk canlının başlangıcını sorar. Onlardan aldığı cevapla zamanında babaanne primatın, torunu için kendini feda ettiğini öğrenir. İnsan denen canlıların nasıl bu hale geldiğini, yalanın, vicdanın, adaletin nasıl ortaya çıktığını, Oly’den öğrenmeye çalışır. 21 Aralık günü ikiz torunları Bozon ve Fermion’un doğum günüdür. Onlara hediye olarak kendini yakıp küllerinden elmas hediye edecektir. Niobe ölse de torunlarının üstünde değerli bir taş olarak kalacaktır. Nihayet zamanı gelir ve Niobe’yle yanındaki Oly ve Stan insanlık adına kendilerini feda etmek üzere fırına girerler.

3.9.2 Tema

Oyunun temasını, kâinattaki olumsuzluklara göğüs germiş canlının tutumu oluşturmuştur. Tema; varlık-kainat-kişilik sorgulamalarından meydana gelmiştir. Bu tema etrafında evren, evrim, hiçlik ve düzensizlik konuları da işlenmiştir. Karakterlerin manevi yapısı da bu temanın oluşmasına zemin hazırlamıştır.

3.9.3 Durum-Olay

Kainat düzeniyle, hiçlik ve varlık arasındaki dalgalanmalardan oluşan oyun, durağan yapısı ile kişiler arası ilişkileri ve düzensizliği ele almıştır. Ele alınan bu parçalar, olaydan ziyade durumun tabanında kendini göstermiştir. Soyut kavramların nasıl oluştuğunun sorgulanması ve bu kavramların şu an nasıl kullanıldığına dem vurulması okuyucuya durumu vermiştir. Durumlar kurgunun genel görünümünü yansıtmayı başarmıştır. Durumsal atraksiyonlar devamlılığı sağlamakla beraber sorgulanan düzene cevap da olmuştur. İnsanlığın malı olan nesneler ve insanlığın evi olan dünya, felsefi çağrışımlarla sorgulanmaya başlanmıştır. Karakterlerin böyle bir sorgulama içine girmesi ve kendi çıkarlarını gözeterek en yakınındakileri harcama yoluna gitmesi psikolojik durumları oluşturmuştur.

Oyun başlangıçla birlikte bir durumla başlar. Niobe'nin Oly'den ilk duyguların nasıl ve hangi canlı tarafından oluşturulduğunu sormasıyla içine girdiği hal durumu yaratmıştır. Sekstet'in, kâinatta gözyaşını gerektirecek hiçbir travmanın yaşanmadığını söylemesi; dünyayı, hayatı karşısına alması; Böbrek'in yaşanan tüm musibetlerin çağın dengesizliği ile uyumlu olduğu kanısına varması karakterlerinin ne durumda olduğunu göstermiştir. Niobe, kafası karışanların hep başkalarına sataşarak bu karışıklığı yok etmeye çalıştığını söylemesi nasihat niteliğinde olmuş ve duruma hizmet etmiştir. Oly'nin anlık olarak bir halden diğerine geçmesi; Niobe, Oly ve Stan'ın birkaç saat sonra öleceklerini bilmelerinden ötürü manevi konuşmaları, gelecek nesillere örnek olma girişimleri durumsal resmi çizmiştir. Niobe, Oly ve Stan; evrim sonucunda dünyanın başa çıkılmaz bir hal aldığını, atomların çatışması insanlığın da çatışmasına neden olmasını tartışmaları, ne durumda olduklarını gösterir. Verilen bu örnekler "Niobe"deki durumsal yoğunluğu anlatmaktadır. Oyun, konusu gereği sürekli sorgulamaya yer açtığından olayların görülmemesi normaldir.

3.9.4 Olay Dizisi

Olaylar tek bir vaka zinciri halinde devam eder. Tek vakadan oluşan oyun, belli bir konu üzerinde yoğunlaşır ve bu konu üzerinden ilerler. Olay dizisi, aksiyonların, çatışmanın, durum ve olayların resmini çizerek kendini tamamlar. Kimi olay dizileri, gelişen vakaların sonucunu sarıh olarak vermemektedir. Finalde görülen tablo, netlik oluşturmaz, okuyucuya/seyirciye, finali/sonucu değerlendirme imkanı tanır. "Niobe"de bu şekil olay dizisine sahip oyun olmuştur.

Final sahnesinde birtakım olayların yaşanması açıkça görülür fakat derin yapıda anlatılmak istenen okuyucunun/seyircinin hayal gücüne bırakılır. “Niobe”nin olay dizisi birbirine bağlı, devamlılığı sağlayan fakat parça parça tablolardan oluşmuş şekilde verilir. Oyunun olay dizisi şu şekildedir:

İlk sahne Niobe, Oly ve Stan’la açılır. Kendilerini tanıtırlar, parmak sayılarının kaç adet olduğunu söylerler. Akabinde Niobe konuşur, günün anlam ve önemini belirtir ve torunlarının dördüncü yaşlarına gireceğini, kendisinin de bu geceden sonra ışıldayacağını söyler.

İkizlerin, Fermion ve Bozon, annesi olan Sekstet, halüsinasyon görerek yanında birileri varmışçasına konuşur. Oğlu Bozon’dan bahseder.

Sekstet ve eşi Böbrek yatak odasında konuşmaktadırlar. Sekstet, oğlunun durumuna üzüldüğünü, kayınvalidesi oğlu Bozon’u alıp çocuğun hayatına engel olduğundan bahseder. Akabinde Dünya üzerinde yaşanan kalıtsal bozuklukların hepsini nükleik asitlere bağlar.

Klinikte Niobe, Oly ve Stan oturmaktadır. Niobe, oğlu Böbrek’ten kendisine gelen mektubu okur ve Oly’e vicdanın, evrim sürecinin hangi aşamasında devreye girdiğini sorar. Oly de anlatır.

Fermion, yatak odasına, annesiyle babasının yanına gider. Babaannesi Niobe’nin küllerinden kendisine yüzük yapılmasını ister. Böbrek, kızına böyle bir şey yapmaması gerektiğini anlatır. Fermion bunun üzerine kendini erkek gibi hissettiğini kendisi gibi kız olan Supernova’yla tanışılacağını söyler. Çağın dengesizliği üzerine konuşulur.

Tavan arasında yaşayan Bozon, kendi kendine konuşur. Kendisinin dahi olduğunu buna bir tek babaannesi Niobe’nin inandığını anlatır.

Niobe, Oly ve Stan konuşmaktadırlar. Atom parçacıklarından ve bu gece kendilerinin atom gibi parçalanacaklarından bahsederler. Niobe Oly’e, adalet ve yalanın nasıl ortaya çıktığını sorar. Oly de bununla ilgili bu kavramların nasıl oluştuğunu anlatır.

Sekstet ve Böbrek, Niobe’nin odasına gider, son kez anneleriyle konuşurlar. Niobe Böbrek’e, kendisini iki parçaya ayırmalarını, Fermion’a kolye, Bozon’a yüzük olarak vermelerini ister.

Niobe, Oly ve Stan fırının önündedirler. Oly ve Stan geçmişteki anılarından bahsederler.

Sekstet ve Böbrek, Niobe’nin yakılma törenindedirler.

Oly ve Stan fırının önünde beklerler. Oly, Stan'ın kendisine çok iyi bir arkadaş olduğundan bahseder. Oly ve Stan karşılıklı olarak birbirlerine duygularını aktarırlar. Fırına girerler.

Niobe fırına girmek üzeredir. Son duygularını dile getirir. Bozon'un unutulmayacağına değinir. Dünya ile ilgili sitemlerini dile getirdikten sonra fırına girer.

Fermion partidedir. Supernova'yla konuşur. Babaannesinden kalan elması anlatır.

Niobe parlak kolyeyle gelir. Taş parçası olan kolyeden bahseder.

Oly ve Stan fırın içinde konuşurlar. Stan, Oly'e kendisine oyuncakçı dükkanından nasıl aldığını anlatır.

Bozon, tavan arasında dışarıdan gelen babaannesinin sesiyle konuşur. O sırada Stan gelir, babaannesinin gönderdiği yüzüğü Bozon'a verir.

3.9.5 Aksiyon

“Niobe”, iç aksiyonların çoğunlukta olduğu oyun olmuştur. Neden-sonuç ilişkileri, kainatın evrime uğraması aksiyonun fitilini ateşlemiştir. Psikolojik çatışmalar, düzen sorgulamaları, fizyolojik takıntılar aksiyonlar için neden olmuştur. Oyunda fiziksel herhangi bir aksiyon kullanılmamıştır. Olaylar zincirinin devamlılığını aksiyonlar sağlamıştır.

Oyunun aksiyon planı şöyledir: Babaanne Niobe, torunu Bozon'u gelenek gereği parmak boğumunun kesilmesini engellemek adına onu alıkoyar. Çağın mutasyona uğramış virüsleri, insan üzerinde etkili olması karakterleri fizyolojik ve psikolojik olarak etkiler. Babaanne Niobe miadını doldurduğu için yine gelenek gereği yakılacaktır. Küllerinden elmas yapılacak torunları Fermion ve Bozon'a kolye ve yüzük yapılmasını ister. Babaanne kendini torunu Bozon'a feda etme sürecindeyken arkadaşları Oly ve Stan'a dünya üzerinde insansı duyguların ne zaman, ne şekilde oluştuğunu sorar. Aldığı cevaplar sonucunda vicdanı rahat olarak kendini feda etmeye hazırlamıştır. Daha sonra törenle fırına girip yakılmıştır.

Babaannenin torunları için kendini feda edecek olması; Bozon'un beş parmaklı olduğuna inanıldığı için yıllarca çatı katında saklanıyor olması; evrenin nükleik asitler tarafından mutasyona uğraması; Fermion'un kız arkadaşı Supernova'yla evlenmek istemesi olaylarını saçmalığını gösterir ve aksiyonu yaratır. Anne Sekstet ise bu durumu sosyal mutasyon olarak değerlendirir.

İnsanların altı parmaklı olarak doğması; altı yaşına gelen erkek çocukların altıncı parmağının yedinci boğumu törenle kesilmesi aksiyondur. Bunun sebebi uğursuzluğu engellemektir. Niobe'nin, Bozon altı yaşına gelince müzik aletini daha kıvrak, daha farklı çalsın diye çatı katına saklaması da aksiyonu yaratmıştır. Niobe, Oly ve Stan, yakılarak elmas ve kurşun kalem olacakları için mutludurlar. Bunun için fırına girerler ve yanmayı beklerler. Fırına girdikleri an yaşadıkları duygusal durumlar, iç aksiyonları yansıtmıştır.

3.9.6 Motif-Simge

Oyun boyunca hissedilen hiçlik duygusu, evrim sürecinin yansımalarının yarattıkları durumlar, oyunun motifini oluşturmuştur. Teknik olarak, kurgu olarak sağlam bir zeminde yaratılmadığından motifler zedelenmiştir. Kainatın değişimi ile bazı kişilerin şirazeden çıktığı, bazılarının ise bu dünyaya faydalı olmak adına kendini feda etmeyi göze alması kafaları karıştırır. Verilen mesajlar karmaşık, felsefi yapılar oluşturduğundan motif de bundan etkilenmiştir. Motifle birlikte leit-motif unsurları görülmektedir. Oyunda kullanılan tüm sayısal verilerin çift olması leit-motifi oluşturmuştur. Tekli sayı sistemi yoktur. Karakterlerin çoğu, çekindikleri bir şey söylediğinde, öbür dünyada etkilenmemek adına “tövbe ateş” tepkisini vermiştir. Bu ifadenin de sıklıkla kullanılması leit-motifi yaratmıştır.

Motifle beraber oyunda kullanılan simgeler şunlardır: Televizyonun patlaması simge olmuştur. Sekstet bu patlamayı Big Bang'e benzetir ve dünyanın yok olmasının da böyle bir patlamayla gerçekleşeceğini söyler. Böbrek'in elinin çil basması simgedir. Çiller genetik kalıntılardan meydana gelir. Böbrek'in elinin sonradan çillerle dolması mutasyona uğradığını, dünya içindeki atomların hareketliliğini gösterir. Fırın, dünyaya faydası dokunmuş varlıkları içinde eritecek ve yine insanlığa fayda sağlayacak ürünlere dönüşecektir. Bu bakımdan fırın da simgesel olarak yer alır. İyi kalpli canlıların dünyadan silinmesini, başka varlık olarak dünyaya dönüşünü verir. Yine elmas yüzük de simge olmuştur. Babaanne Niobe, kendini yakarak küllerinden elmas yaptırır, Bozon'a yollar. Elmasın ısıldaması, Babaannenin ne denli bir yapıda olduğuna işaretir.

3.9.7 Dramatik Olay

Dramatik olay, genel hatlarıyla ortaya çıkmış, sıklıkla kullanılmamıştır. Oyunu oluşturan dramatik kurgu, düğümden ziyade çözüm yolunda önem arz etmiştir. Bozon'un parmak boğumunun kesilmesinin engellenmesi; Fermion'un kendi gibi kız olan Supernova'yla nişanlanma isteği;

Sekstet'in Niobe'den hazetmemesi;Niobe'nin kafasındaki karmaşık sorulara cevap araması; Niobe'nin torunları için yakılacak olması gibi durumlar dramatik olayları yaratmıştır.

3.9.8 Çatışma

İçsel çatışmaların yoğunlukta olduğu bir kurgu mevcuttur. Çıkan çatışmaların geneli, çözümsüzlükle çözülmeye çalışılmıştır. Çelişkiler, sorgulamalar, derin düşünceler, çatışmayı yaratmıştır. Dış çatışmalar pek fazla görülmez. Sekstet'in kayınvalidesini sevmemesi, Böbrek'le Sekstet'in ideolojik olarak didişmeleri; Fermion'un bir kızla nişanlanmak için ve babaannesinin gerdanlığı için tartışmaya girmesi, dış çatışmaları oluşturur. Bunların dışında yaşananların tümü iç çatışmanın ürünü olmuştur.

Oyunda görülen çatışma türü dural/durağan çatışma türüdür. Yaşanan çatışmaların çoğu iç dünyaya hitap ettiğinden bu çatışma türü tezahür etmiştir. Soyut ve düşünsel engeller, çatışmalar için neden olmuştur. Sekstet, nükleik asitlerin; savaşların, cinayetlerin, aşkların, tutkuların esas sorumlusu olarak görür ve bu düşünce tarzını hayata karşı bakışını, hayatla çatışmasını gösterir. Beş parmaklılar ile altı parmaklıların birbiriyle fizyolojik olarak çatışması kendilerini etkilemiştir. Altı parmaklı olmak normal, beş parmaklı olmak anormal karşılanır. Karakterlerin birbiri üzerine baskısından çok hayatın karakterler üzerinde uhrevi baskısı, oyun kişileri ile yaşam arasında çatışma yaratır. Babaanne, Bozon'u alıp ailesinden koparması Sekstet'le arasında çatışma çıkmasına neden olmuştur. Niobe'nin, yalan, vicdan ve adaletin evrim sürecinin neresinde ortaya çıktığını sorgulaması ve fırına gireceği esnada dünyayı sorgulaması içsel çatışmasını göstermektedir. Niobe, Oly ve Stan, evrim sonucunda dünyanın başa çıkılmaz bir hal aldığını, atomların çatıştığı, atomların çatışması insanların da birbiriyle çatışmasına neden olduğunu söylemiştir. Oyunun ivme kazanmasını sağlayan bu çatışmalar, kurguyu ilerletmiş, senaryoya mental aksiyon katmıştır.

3.9.9 Kişi

Sekiz kişiden oluşan oyun, figüranlarla beraber on bir kişiliktir denilebilir. Oyun kişilerinin her biri farklı bir karakteri temsil etmektedir. Anlatıda daha çok karakterlerin iç dünyasına inilmiştir. Onların hayata karşı bakış açıları verilmeye çalışılmıştır. Oyunun asal karakteri, yanındaki diğer karakterlerle anlam kazanmıştır. Genel olarak birinci ve ikinci dereceden kişiler kullanılmıştır. Karakterler, parmak sayılarından ötürü genellikle fizyolojik yönleriyle

tanıtılmıştır. Fizyolojik etkenler, karakterlerin düşünce dünyasını, hayat tarzını etkilemiştir. Sağlık durumları, hiçlik duygusu, yok olmama uğruna verilen savaş psikolojik boyutun katmanlarını oluşturur. Yaşanan çatışmalar, kişilik özellikleri üstünde de etkili olmuştur.

Niobe, yetmiş iki yaşındadır. Adı bir tanrı adıdır. Bastonla dolaşır. Fermion'la Bozon'un babaannesidir. Altı parmaklı yaratılmıştır. Hayatın anlamını, Evrim sürecini, yokluk sistemini sorgular. Yalan, vicdan, adalet kavramları, hayatını yönlendiren kavramlar olmuştur. Anne şefkati ile olanları karşılar. Yazar, Niobe karakterini oyunun asal kişisi yapmıştır. Oyunun konusu Niobe'nin etrafında döner. Geçmişten aldıklarını yaşadığı ana uygulamıştır. Hem fizyolojik hem psikolojik boyutta ayrıntısıyla işlenmiş bir karakterdir.

Oly, seksen dört yaşındadır. Üstünde mahkum kıyafeti vardır. Tekerlekli sandalyeye bağlı yaşar. Beş parmaklıdır. Bilgisi dahilindeki her şeyi aydınlatır. Hafızası güçlüdür, her şeyi hatırlamaktadır. Küçükken babasının ölümünden sonra nikotin fabrikasında çalışmıştır. Hayata hep alt katmandan bakmak zorunda kalır. Bu nedenle itilmişlik kompleksleriyle yaşamaya çalışır. Olgun konuşmaları ile kainatın karşısında hiç olmaktan korkulmaması gerektiğine varmıştır. Oyunda Oly'nin en sadık dostu Stan'dır. Beş yaşındayken Stan hayatına girmiş, o günden sonra her şeyi beraber yapmaya başlamıştır. Yaptığı ucu açık, felsefi konuşmalar, ne denli görmüş geçirmiş olduğunu gösterir.

Stan, kukla olarak tasvir edilmiştir. Otuz dört yaşındadır. Finalde Bozon'la aynı yaşta olmuştur. Koltuk değnekleriyle yaşar. Üstünde mahkum kıyafeti vardır. Beş parmaklıdır. Oly'nin en yakın dostu olmuştur. Geçmişte yanağını bir tren lokomotifine kaptırdığı için protez yanak takılmıştır. Yanağını kaybetmesinden ötürü yürümeyi de bırakmıştır. Oly'nin destekçisidir. Oly'le uzun yıllardan beri arkadaşlırlar. Oly'nin bildiklerini o da bilir.

Böbrek, kırk sekiz yaşındadır. Sekstet'in kocası Fermion'la Bozon'un babasıdır. Baba edasıyla olaylara yaklaşmayı seçer, daha iyimserdir. Dünyada yaptıklarını ihtiyatlı olarak sisteme koyar. Bunun nedeni öbür dünyada ateşe girmemektedir. Daha olgun tavırlarla olayları yoluna koymaya çalışır. Karısının dediklerini, istemeden de olsa hep yapmak zorunda kalır.

Seskter, kırk iki yaşındadır. Böbrek'in karısı, Fermion'la Bozon'un annesidir. İsmi anlamı, altı üye ihtiva eden bir oluşum, gruptur. Genellikle müzik gruplarıyla da ilişkilendirilir. Hayali kişilerle konuşur. Ruhsal sıkıntıları

vardır. Bozon'un beş parmaklı olmasına çok üzülür, acır ama onu sevmez. Acımasız bir tavra sahiptir. Anne şefkati taşımaz. Kayınvalidesi Niobe'den haz etmez. Kendi çıkarları uğruna her şeyi göze alır.

Bozon, yirmi dört yaşındadır. Atom parçalarının adını almıştır. Böbrek'le Sekstet'in oğlu, Fermion'un erkek ikizidir. Beş parmaklı olduğu söylendiği için sakat muamelesi görür, çatı katına hapsedilir. Bunun için hayatı boyunca çevresindekiler tarafından dışlanmışır. İşin aslı ise Bozon altı parmaklıdır. Yedinci boğumu kesilmediği için bu baskılara maruz kalmıştır. Parmak boğumu kesilmediğinden lanetli görülmüştür. Triafor adında bir müzik aleti icat etmiştir.

Fermion, yirmi dört yaşındadır. Böbrek'le Sekstet'in kızı, Bozon'un ikizidir. İçinde erkek ruhu barındırır. Kendi istekleri, her şeyin önüne geçer. Dik kafalı bir yapıya sahiptir. Kendisi gibi kız olan Supernova'yla nişanlanmak ister. Ahlaki değerleri düşüktür.

Supernova, on sekiz yaşındadır. Fermion'un sevgilisidir. Kızıdır. Üçüncü dereceden kişi olarak bulunur. Sadece parti sahnesinde görülür. Tören sahnesinde; 1. Ses, 2. Ses, 3. Ses ise figüran olarak kullanılır. Oyuna herhangi bir katkısı yoktur. Törende garsonluk yapar.

Oyun kişileri farklı boyutta oluşturulmuştur. Fantastik fiziğe sahip kişiler vardır. Oyunun yapısıyla bütünleşmektedir. Yazar karakterleri oluştururken daha çok mental hallerini baz aldığı düşünülebilir. Çünkü karakterlerin neden o ruh haline sahip olduğu, neden yakıldıkları, neden sorgulamalar ile haşır neşir oldukları verilmemiştir. Anlatılanların geçmişi vardır. Bu geçmiş karakterlerinin kişilik yapılarını etkilemiş fakat bu okuyucuya net verilmemiştir. Yazar söylemek istediği düşünceyi karakter üzerinden tam verememiştir denilebilir. Niobe, Oly, Stan ve Bozon karakterleri biraz daha detaylandırılabilir. Verilen mücadele sonucunda karakterin değişim süreci, yaptıklarının ne mükafatı ne de cezası niteliğindedir. Bu konuda da bir eksiklik olduğu söylenebilir. Genel tabloya bakılacak olursa oyun kişilerinin her biri kendi başına vardır ve yapıları gereği farklı özelliklere sahiptir.

3.9.10 Mekan

Birçok farklı mekan kullanılmışır. Verilen mekanlarla karakterlerin içinde bulunduğu ruh halleri birbiriyle örtüşmektedir. Oyunda herhangi bir açık mekan kullanılmamıştır. Olayların tamamı kapalı mekanlarda geçer. Niobe, Oly ve Stan'ın yakılacağı fırın; mekan olarak verilmiştir. Farklı bir mekan tasarımı

olmuştur. Fırın normalde bir eşya iken burada mekan fonksiyonunu kazanmıştır. Olayların geçtiği ülke, şehir, bölge verilmemiştir. Sadece mekanın neresi olduğu söylenmiştir. Altı farklı mekân bulunur. Bu mekanlar; Niobe'nin odası, klinik, Böbrek'le Sekstet'in yatak odası, fırın, partinin yapıldığı yer, tavan arası olarak sıralanabilir. Fırın dışında diğer mekânların herhangi bir ehemmiyeti yoktur. Fırın, sembolik bir mekan olmuştur. Yokluğa giden yolda hiçliği ve geri dönüşümü de sağladığı için varlığı temsil eder.

3.9.11 Zaman

“Niobe” oyununda hususi bir tarih verilmiştir. Tarih 21 Aralık günüdür. En uzun gecenin yaşandığı bu tarih, oyunun kurgusu için gayet anlamlıdır. Bu tarih, aynı zamanda Niobe'nin torunları Fermion ve Bozon'un doğum tarihidir. Fermion ve Bozon yirmi dördüncü yaşını kutlayacaktır. Babaanne Niobe ise bugün, torunları için kendini feda edecektir. Bu olayların en uzun güne denk gelmesi tarihsel olarak manidar olmuştur. Olaylar tek bir gün içinde anlatılmıştır. Akşam saat altıdan geceye kadar geçen süre işlenmiştir. Yaşananlar şimdiki zaman içinde verilmiştir. Saat ve dakikaların önemi oyunda kendini belli eder. Kronolojik zaman formatı sunulmuştur. Karakterlerin durum analizleri, psikolojik durumları üzerinden durulduğundan dikey çizgisel zaman formatı kullanılmıştır. An durdurulmuş ve geçmişe gidilmiştir.

3.9.12 Dil

Dil, normal ve sade şekilde kullanılmıştır. Hayatın olağan akışında kullanılan dil öbekleri aynı şekilde kullanılmıştır. Uzay aleminden ve kimyasal maddelerden bahsederken bilimsel terminolojinin kullanıldığı görülür. Oyun kişilerinin kullandığı dil ile karakter yapıları uyumlu tasarlanmıştır. Cümlelerden yola çıkarak yapılacaklar hakkında direkt bilgi sahibi olunabiliyor. Konuşma örgüleri felsefi boyuttadır. Okuyucuyu mental derinliklere indirebilecek pozisyonadadır. Dünya ve uzay aleminin felsefi dillerle anlatılması yer yer anlamsal olarak boşluk yaratmıştır. Dil yapıları, çok fazla soyut imgelerle donatılmıştır. Diyaloglar soyut kavramlarla alakalı olduğunda aksiyonu yavaşlatır. Konuşma örgüleri yer, zaman, dönem hakkında bilgi vermemektedir. Terimsel sözcüklerle ele alınan konular açıklanmaya çalışılmıştır. Yerel konuşma örgüleri yoktur. Mizahi dil kullanılmamıştır.

3.10 Neon

“Neon” tiyatro oyunu, yazarın yazdığı onuncu oyundur. Oyun, “4. Oğuz Atay Etkinliği-Tiyatro Ödülü” almıştır. Oyun 2007 yılında tamamlanmış, 2009’da ödül almıştır. Yazar bu oyunu, doğum gününün sabahı bitirmiştir. Bu sebeple bu oyunu, kendisine doğum günü hediyesi olarak görür. Asıl hediyein ise iki buçuk yıl sonra kendisine verildiğini söyler. Neon, kimyasal bir elementtir. Oyuna verilen başlık ise adını hem neon ışıklarından hem de tiyatro salonundaki N sırası 10 numaralı koltuktan alır. Oyun içinde oyun tekniği görülür. Toplam iki perde ve on sahneden oluşur. İlk perdede beş, ikinci perdede beş sahne bulunur. Şu ana kadar henüz sahnelenmemiş bir oyundur.

3.10.1 Özet

Yazar, rüyasında, çakıl taşının ayağına batıp acıtmasıyla uyanmıştır. Yazar daha önce milyonlarca kum taneciğinin arasında o çakıl taşı aramış olsaydı bunun bir mucize olduğunu söyler. Bu rüyayı neden gördüğünü anlamlandıramaz. Kendisi için önemli ve manevi değere sahip olan kol saatini ararken telesekreterli telefonu bulur. Telefonun içinde bulduğu kayıt, çakıl taşı gibi kendisini etkiler ve canını acıtır. Bu kayıt, hayalini kurduğu kişinin ses kayıdır. Bir gün bu kişi, yazarın hayal dünyasından çıkar ve gelir. Yazar, duygularında ve düşüncelerinde cevabını bulamadığı soruları, var olma serüvenini, yalnızlık komplekslerini tatmin etmeye çalışır. Gelen kişi ise tiyatro izlemeye gelen seyircilerden biridir. Sahneyle seyircinin yüzleşmesi olayları başlatır.

3.10.2 Tema

“Neon” oyunu, içeriği ile durumsal parçaları bünyesinde birleştirmiş ve hiç olmaya karşı kalkan kaldırmıştır. Oyunun temasını yalnızlık oluşturmuştur. Ana temayı oluşturan yalnızlığı pekiştiren temalar ise; sevgi, çaresizlik, umut, kapitalizm, komünizm, devrim gibi temalardır.

3.10.3 Durum-Olay

Psikolojik ve duygusal vakalardan meydana gelen oyunda, kurgunun tamamını durumlar oluşturmuştur. Olay namına yaşanan herhangi bir şey yoktur. Tüm yaşananlar, durumlardan etkilenmiştir. Dengesiz ve bozuk algılamalar, pişmanlık duyulan geçmiş, tekrarlanan paranoyaklıklar, fonksiyonel travmalar... durum parçalarının oluşumunu sağlamıştır. Yaşananlar, nörolojik faktörlerin nüksetmesiyle yeni çıkmazlar yaratır. Çevresel ve sosyal faktörler de bunda etkili olur. “Neon”daki durumu oluşturan öğeler şunlardır: Zamanla terk edilen Yazar,

yalnızlığı kaldıramaz zamanın hızlı geçmesini ister fakat böyle bir şey gerçekleşmez. Yazar'ın geleceğe kalamayacağı kaygısı onun paranoyak olmasına neden olur (Aynı durum “Kızılötesi Aydınlık” oyununda da vardı). Neon, dergiden kovulmasından sonra bir başına kalınca bu sefer iş için değil de kendi estetik hazı için tiyatroya gitmesi kendinde değişime yol açar. Mental yorgunluğun Neon'a yüklediği ağırlık, Neon'un içine düştüğü halı gösterir. Yazar var olma mücadelesinde takıldığı tavırlar... durumları vermiştir. Verilen bu örnekler oyunun durumsal özetidir.

3.10.4 Olay Dizisi

Eserin tek bir vaka zinciri vardır. Bu vaka zinciri kendi içinde birden fazla vakanın anlatımına yer vermiştir. Oyun içinde oyun metodu görüldüğünden vaka zincirinin fazla olması kaçınılmazdır. Geçmişle gelecek arasında kalmış oyun kişinin yaşamı, vakaların oluşum nedenidir. “Neon”un olay dizisi şöyledir:

Canının acısı ile rüyadan uyanan Yazar, kendi kendine gördüklerini anlatır. Kendisine acı veren çakıl taşını yorumlar.

Neon, Gezi parkında oturmuş ve telefonla konuşur.

Yazar, rüyasında tesadüfen karşısına çıkan çakıl taşını, kendi hayatında aradığı kişiyle ilişkilendirir. İkisi arasında bağlantı kurmaya çalışır.

Kapıcıya çöpü verir. İçeri gelir ve kendisinin bencil olmadığını telkin eder. Dolaptan bulduğu kayıt cihazından yanında olmasını istediği kişinin sesi gelir.

Yazar oyun yazmaya başladığı anda yanına Neon gelir. Şimdi, geçmiş ve gelecekte konuşurlar. Her iki karakter de birbirini tanımaya çalışır. Neon, Yazar'a sorduğu sorularla şahsi problemlerini ışıltı tutar.

Neon, Yazar'ın eski sevgilisini canlandırır. Geçmiş yad ederler. Yazar içinde yarım kalan duygularını anlatmaya başlar. Yazar'ın komünist kökenli olması üzerinde durulur.

Yazar, Neon'la birlikte eski sevgilisi Jale'yle yaşadığı anıları canlandırmaktadır. Yer yer oyundan çıkarlar ve birbirlerine özel sorular sorarlar.

Yazar'ın Jale'yle evlendikten sonraki yaşamlarını canlandırmaya başlarlar.

Karşılıklı konuşmaktadırlar. Neon'un Yazar'ı sorgulamaları devam eder. Neon, Yazar'ın komünistliğiyle kendi babasının eski komünist olmasından bahseder. Neon, Yazar'ın dünyasından sıkıldığını belirterek koltuğuna dönmek istediğini, Yazar'ın da bencil olduğuna değinir.

Yazar, Neon'un arkadaşının kızı olduğunu, Neon'un babası ile neler yaşadığını ve Neon'a ne olduğunu anlatır.

Oyunun başındaki bölümde Neon “Siz benim...” dediği ve sahnenin bittiği bölüm son bölümde tamamlanır. Oyunun sonunda ise Yazar'a karşı “Siz benim kahramanımsınız” diyerek oyundan çekilir. Neon'un böyle deme nedeni: Yazar, Neon'un babasının arkadaşıdır. Neon'un babasının duvara astığı devrimci arkadaşlarının fotoğrafı, Neon'un hep dikkatini çeker. Neon o fotoğrafta Yazar'ı görmüş ve küçüklüğünden beri Yazar'ı kendi kahramanı ilan etmiştir. Neon, İstanbul'a okumaya gittiğinde tesadüfen Yazar'la karşılaşmış ve sonra patlamayla hayatını kaybetmiştir.

3.10.5 Aksiyon

Oyun içsel aksiyonlardan oluşmaktadır. İç çatışmalar, iç konuşmalar, bunalım ve kompleksler aksiyonların tetikleyicisi olmuştur. Fiziksel herhangi bir olay yaşanmadığından dış aksiyonlar yoktur. Oyunda durumsal öğelerin fazla olması da iç aksiyonun varlığını oluşturmuştur. Oyun aksiyon planı şöyledir: Var olma çabası gösteren Yazar, geçmişte ve hayalinde yaşadığı durumlarla psikolojik bunalım yaşar. Devrimci arkadaşının kızıyla tanıştıktan sonra kız patlamada ölür. Bu kız Neon'dur. Daha önce boşanmış olan Yazar bir de bu durumla karşılaşınca kabuğuna çekilmek zorunda kalır. İlerleyen zamanlarda yalnızlık, onu tamamen sardığından zamanın geçmesini ister fakat bu mümkün olmaz. Hayalindeki Neon gelir ve Yazar onu görünce hem vicdan azabı çeker hem pişmanlık duyar. Çaresizliğini paylaşır. Neon'un gitmesiyle Yazar, tekrardan kabuğuna çekilir.

Yukarıdaki şema aksiyonun planını gösterir. Bunun yanında oyun içinde görülen diğer aksiyonlar ise şunlardır: Yazar'ın gördüğü rüyada çakıl taşının ayağına batmasıyla canının acıması ve bundan ötürü uyanması; Neon, Yazar'ın hayatıyla ilgili kafasına takılan soruları sorma girişiminde bulunması; Yazar'ın da Neon'un da birbirlerini çok iyi tanımalarına rağmen yine de birbirlerini merak etmesi; Yazar'ın yalnızlığa alışamamasından ötürü hep bir sonraki anı yaşamaya çalışması... aksiyonları meydana getiren örneklerdir. Bu örnekler, oyundaki itici güçlerin sonucunda ortaya çıkmıştır.

3.10.6 Motif-Simg

Oyunun motif unsurlarını, yaşanan olaylar ve karakter özellikleri yaratmıştır. Oyun boyunca hissedilen motif unsuru yalnızlık ve çaresizliktir. Bu iki mefhum etrafında oluşturulan metin, geçmişin getirdiği sorunlardan ötürü

tezahür etmiştir. Oyunda leit-motif öğelerine de rastlanılmaktadır. Yazar ve Neon'un oyun boyunca kahveden ve kahve suyunu ısıtmaktan bahsetmeleri leit-motif ögesini oluşturmuştur. Bunlarla birlikte kullanılan simgesel/sembolik öğeler de kullanılır.

Rüyada görülen ve tesadüfen Yazar'ın ayağına batan çakıl taşı, Yazar'ın daha önce aradığı bir şey olmuş olsaydı bunun mucize olacağını söyler. Bunu neden gördüğünü anlamlandırmaya çalışır. Yazar aynı zamanda o gün, evin içinde yıllardan beri aradığı kol saatini aramaya başlar. Kol saatini bulmak içinde ıvır zıvır eşya bulunan, bir türlü atmaya kıyamadığı külüstür dolaba bakar. Dolaba baktığında ise içinde ses kaydı bulunan eski bir telesekreterli telefon bulur. Bu telefonu bulmasını da tanrının böyle istediğine bağlar. Yazar, Tanrı'nın kendisine aşık olduğu kadına hatırlattığını söyler. Tesadüfen bulunan telesekreterli telefon ile rüyada Yazar'ın ayağına batıp canını acıtan çakıl taşı arasında paralellik vardır. Çakıl taşının milyonlarca kum taneciği arasında Yazar'ın ayağına batıp canını acıtması, Yazar'ın hiç aklında yokken bir anda içinde ses kaydının olduğu eski telesekreterli telefonu bulması beraber ilişkilendirilebilir. Rüya ve gerçek beraber yorumlandığında; rüyada her şey çok güzel giderken Yazar'ın canını acıtan çakıl taşının belirmesi metaforik olarak telefona yorumlanabilir. Böylece çakıl taşıyla telefonun simge olduğu söylenebilir. Neon'un, Yazar'ı izleyecek seyirciler arasında saydığı K-9, G-3 ve C-4 isimleri de simge olmuştur. Bu isimler mühimmat malzemelerini, ateşli silahları, emniyeti çağrıştırır. Komünist ve direnişçi olan Yazar'ı bu isimlerin izleyebilir olması manidardır.

3.10.7 Dramatik Olay

Dramatik olaylar, içsel aksiyonlarla gerçekleşmiştir. Oyun kahramanının yaşadığı boşluk hissi, normların dışında kalma korkusuyla sergilediği davranışları da dramatik olayların tuzu biberi olmuştur. Gördüğü bir rüya üzerine kafasında değişik soru işaretleri oluşan Yazar'ın sorularına cevap aramaya başlaması dramatik olayların başlangıcıdır. Süreç içerisinde Neon'un gelip Yazar'ın geçmişini kurcalaması ve Yazar'ın geçmişte yaşadığı acı olayları hatırlaması kurguyu girift hale getirir. Zıtlık ve pişmanlıklar işleri karıştırmaya başlar. Bunların yanında yalnız kalma telaşı da kahramanlarla olay ve durumlar başlar.

3.10.8 Çatışma

Müzmin psikolojik rahatsızlık ve asosyal durumlar, oyunun çatışma örüntüsünü oluşturur. Baştan sona kadar iç çatışmalar görülür. Fiziksel herhangi

bir olay olmadığından dış çatışma görülmez. Yabancılaşma, insansızlaşma, bencillik, başarısızlık gibi etmenler, iç çatışmanın olmasına neden olur. Oyunda görülen çatışma türü, dural/durağan çatışma türüdür. Engellemeler, hayal kırıklığı, kaygı-durum bozuklukları bu çatışma türünün oluşmasına zemin hazırlar. Karakterlerin birbirleriyle ve yaşadığı olaylarla ilgili üzüntü yaşamaları da bunda etkilidir. Karakterlerin içinde bulunduğu durumda, istekleriyle yaşadıkları tezatlık teşkil eder. Çatışma güdülerini de buradan ortaya çıkar. Psikoloji biliminde yer alan yaklaşma-kaçınma çatışması “Neon”da kendini göstermektedir. Birey, hem istedikleri olsun hem de bu isteklerine giden yolda korktuğu durumların karşısına çıkmaması için bazı şeylerden feragat etmeye çalışır. Nihayetinde ise baskın gelen güdülerini seçerler. Eserde böyle bir durum söz konusudur. Arzu ve engellerin birbiriyle çatışması, dural/durağan çatışmanın çıkmasına neden olmuştur.

“Neon”da görülen çatışmalar şunlardır: Oyunun konusuna bakıldığında şöyle bir yorum yapmak yanlış olmayacaktır. Yazar, oyun yazıyor fakat oyunda yazdığı kişiyi arıyor. Bu kişiyi bulma çabaları çatışmalarının ana nedenini oluşturur. Oyun tema unsurlarından oluşan yalnızlık ve çaresizlik, içsel çatışmaları ateşler. Yazar’la Neon, birbirlerinin iç dünyalarına eğilirler. Birbirlerinden bir şey bulma adına hayallerle çatışmaları, ellerinin boş kalmasına neden olur. Yazar, varlığını belli etmek amacıyla birileri tarafından izlenmek ister. Yaşadıklarının başkaları tarafından bilinmeyecek olmasını göze alamaz bu da iç çatışma yaratır. Yine bu oyunda, diğer oyunlarda olduğu gibi içki içmemeye verilen bir söz var fakat söz tutulmamaktadır. Yazar’ın hayatı boyunca hep sığınacak bir yer araması kendi içindeki çatışmaları yaratır. Görüldüğü üzere “Neon”da görülen çatışmalar, kişiler üzerinden yaşanır.

3.10.9 Kişi

Eser, yazarın kişi tasarrufuna gittiği, az kadrodan oluşturduğu bir oyun olmuştur. Oyunda toplam iki kişi bulunur. Karakterler, iç dünyalarıyla ele alınmıştır. Yazar, kişilere ait olduğu cinsin özelliklerine göre çizmeyi başaramamıştır. Birbirleriyle yüzleşme cüretine giren kişilerin yaşadığı psikolojik buhranlar, net olarak yansıtılmaya çalışılmıştır. Oyunda kişilerin gerçek isimleri verilmemiştir. Dünyadaki konumlarına göre adlandırılmışlardır. Aynı zamanda oyun kişilerinin yaşları da bilinmemektedir yalnız Neon’un, Yazar’dan küçük olduğuyla alakalı bilgiler mevcuttur. Ruhsal halleriyle ele alınan karakterlerin yansıttığı haller, içinde bulunduğu anı özetlemeye yeterlidir.

Yazar, tiyatro oyunları yazan bir yazardır. Yalnızlığı sonuna kadar yaşayan çaresiz biridir. Yalnızlıktan ötürü hem paranoyak hem de takıntılı hallere girmiştir. Kendisini oyalamak için anılarıyla depresir. Daha önce yapmış olduğu iki evlilik, hayatına engel koymuştur. Eskiden direnişçilik yapmıştır. Dergilerde ideolojik yazılar kaleme almıştır. Var olan düzene de takıntıları olan biri olmuştur. Komünist olduğu söylenmiştir. Gençliğinde, sosyalizmin gelmesini bekleyen genç bir idealist olmuştur. Sosyalizmin gelmemesi, onu dört duvar arasına sıkıştırmıştır.

Neon, adını gişe görevlisinin kendisine verdiği N sırasındaki 10 numaralı koltuktan alır. Neon aynı zamanda ışık çıkmasını sağlayan kimyasal bir elementin adıdır. Komünist, sakat ve direnişçi bir babanın kızıdır. Makyaj yapmayı sevmemektedir. Eskiden kendiyle barışık bir hali vardır. Her şeyle mutlu olmaya çalışmıştır. Zamanla varlığının farkında bile olmamıştır. Korkularıyla ve içinde ukde kalmış duygularıyla yaşama tutunmaya çalışmıştır. Kardeşiyle birlikte aynı evde yaşarlar. Bir dergide çalışmaktayken kovulmuştur. Bu da onda sıkıntı yaratmıştır. Yazar'a karşı hayranlığı vardır. Yazar, Neon'un babasının direnişçi arkadaşıdır. Yazar'ı küçüklüğünden beri kahraman olarak atfetmiştir. Bir gün bir patlamayla hayatını kaybeder. Oyunda ise esasen, Yazar'ın hayali olarak tezahür etmiştir.

Ele alınan karakterler, psikolojik boyutuyla ele alınmıştır. Kısmen de olsa sosyolojik boyutları da görülmektedir. İkinci dereceden veya yan karakter olarak adlandırılacak kimse yoktur. İki karakterde oyunun asal karakterleridir. Oyuna Neon ismi verilmesine rağmen asıl olaylar, Yazar etrafında döner. Tip olarak nitelendirilebilecek kimse yoktur. Oyun kişileri, hususi özellikleriyle yaratılmıştır. Bu ilginçlik ise psikolojik boyuttadır. İlginç olma nedenleri, geçmişlerinde yaşadığı vakalardır. Kişilikleri de geçmişleri sayesinde gelişmiştir. Yazar, söylemek istediği düşünce uygun karakter yaratabilmiştir. Oyun kişisi kendisine verilen görevi ifa etmeyi başarmıştır. Neon karakteri biraz daha kolay tanıtilabilirdi. Neon'un kendi ifadeleri, içsel konuşmanın yansıması olduğundan kim olduğu ilk başta anlaşılamamaktadır. Bunun dışında karakterin çelişkiye düştüğü, kendileriyle zıtlık yarattığı herhangi bir şey olmamıştır. Karakterlerin gelişim evreleri ve değişimleri gerçekçidir. Gerçek hayatta yaşama ihtimalleri yüksektir.

3.10.10 Mekan

Eserde kullanılan mekan Yazar'ın evidir. Kapalı mekanın kullanılması ağırlıktadır. Sadece küçük bir bölümde, açık mekan verilmiştir. Açık mekanda geçen süre, bir telefonla konuşma süresi kadardır. Bunun dışında tek bir mekan kullanıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. “Düğün Şarkısı” ve “Evaristo” oyunlarında da tek bir mekan kullanılmıştır. Yazar, “Düğün Şarkısı”, “Neon” ve “Evaristo” oyunlarında, karakterleri tek bir mekana hapsetmiştir. “Neon”un diğerlerinden farkı ise diğer oyunlarda tek bir mekan içine sığdırılan bir kişi varken burada iki kişi vardır. “Neon”da mekan, kişiler üzerinde psiko-sosyal baskı yaratmıştır. Belli bir mekana sığınmış, varolma savaşı veren kişiler, mekan kurumu içinde hayata haykırmaya çalışırlar. Oyunda yer alan bu mekan, kurguda çok boyutlu olarak yaratılmıştır. Mekan, içinde oynayanlar için ev iken; oyunu izlemeye gelenler için sahne konumundadır. Mekan betimlenecek olursa ortada bir tiyatro sahnesi vardır. Tiyatro sahnesi üzerindeki yer ev olmuştur. İşin içine girenler için orası sadece evden ibarettir. Ancak dışarıdan izleyenler için burası tiyatro sahnesinde dekorlardan oluşmuş hayali bir evdir. Neon’un oyun başında Gazi parkında oturup telefonla konuşması olayların İstanbul’da yaşandığı intibasını verir. Oyun içinde il ve bölge olarak verilmiş bir not yoktur. Mekan, oyun kişileri için bunaltıcı fakat umutlarla dolu bir mekandır. Genel olarak ev içinden uzaklaşmak isterler. Evin kasvetli havası ve anıların o evde yaşanması karakterlerin duygularını beslemektedir. Oyun dekorları sade ve işlevsel boyutta tasarlanmıştır.

3.10.11 Zaman

Anlatıda kullanılan zaman dilimi birkaç saatlik süreden ibarettir. Yaşanan durumlar birkaç saatin içine sığdırarak verilmiştir. Diğer taraftan zaman geçişlerinin sık sık yaşandığı bir oyun olmuştur. Bu zaman geçişleri; geçmiş-şimdi- gelecek ekseninde vuku bulur. Ele alınan birkaç saat içinde yapılan geriye dönüşler ve canlandırmalar, birden fazla zamanın kullanıldığını gösterir. Oyunda yaşanan zamanın tarihi belli değildir fakat konuşulan konuların zamanı mart ayının sonudur. İç içe geçmiş zamanlar görünür. Zaman geçişleri canlandırmalarla yapıldığından şimdiki anın içinde geçmişe gidilir. Yer yer gelecek zamanın getireceği sonuçlar da işlenmeye çalışılmıştır. Aynı zamanda zamansal geçişlerin felsefi bakış açısıyla yapılması oyuna sanallık katmıştır. Hem hayali hem gerçek

zaman üzerinde durulduğundan bu zaman dilimleri de iç içe girer. Bundan dolayı Yazar’a göre hayali, Neon’a göre gerçek zaman mevcuttur.

Geriye dönüşlerde şimdiki an içinde yaşandığından kronolojik bir zamandan bahsetmek mümkündür. Yaşanan olaylarda karakterlerin somut olarak bir şeyler yapması anın, şimdi olduğunu ve kronolojik olarak ilerlediğini gösterir. Zamansal geçişler, önceden haber verilerek yapılmıştır. Oyun boyunca dikey çizginin varlığı, kurguyu ilerletir. Oyun tamamen dikey çizgilerden oluşur. Şimdiki an durdurulur ve herhangi bir durum derinlemesine ele alınır. Bununla birlikte Rosenberg’in bağlantısal biçimi de oyunda görülür. Yaşanan durumların hepsi önceden etkilenmiştir. Rosenberg’in bağlantısal biçimde hayatın bir yönünün ele alınması metodu “Neon”da görülmektedir. “Neon”da da karakterler, birbirinden bağlantısız duygulara değinirler, kendi hayatlarının düşlerini kurarlar; özlem, kaygı, pişmanlık gibi duygulardan söz ederler. Oyun, sadece bir anı veriyormuş gibi görünse de olaylar ilerlemekten geri kalmaz. Yazar’ın zamanı durdurma durumu da bu bağlantısal biçimle ilgilidir.

3.10.12 Dil

“Neon” kullanılan dil, felsefi ve içsel konuşmalarla derin yapıda işlenmiştir. Dilin sıradan kullanıldığı söylenemez. Mental konuşmalar, soyut kavramlar ağırlıkta kullanılmıştır. Diyaloglardaki geçişler olduğu için ilk bakışta kavranması pek mümkün değildir. Bu da diyalogların sapmasıyla alakalıdır. Oyun kişilerinin kullandığı dil, tavırlara uygun değildir. Çünkü Yazar, var olma savaşı verir, bununla ilgili konuşur ama yaşadıkları tam tersi olmuştur. Kişilerin yaptığı konuşmalar, yapacakları hakkında bilgi vermektedir. Konuşma örgüleri nadir de olsa yer yer zaman doldurma amaçlı kullanılmıştır. Kurulan diyaloglar, aksiyonu ilerletici niteliktedir. Dil kullanımları, zaman, dönem ve yer hakkında bilgi vermez. Konuşmalar, oyun üslubuyla paralellik gösterir. Çağdaş konuşmalarla günümüz ideolojik sorunlar işlenmiştir. Herhangi bir yerel ve mizahi dil kullanılmamıştır.

3.11 Prömiyer

“Prömiyer” oyununun ilk yazım yılı 2008, ikinci yazım yılı 2013’tür. Yazar, “Prömiyer”in on dördüncü oyunu olduğunu söyler fakat ilk yazımı 2008 yılına aittir. Hatta bu oyunla “Neon” oyunu 2009’da “4. Oğuz Atay Etkinliği”nde, bildiride yer almıştır. Oyunun düzenlenmesi 2013 yılına ait olduğundan yazar, on dördüncü oyunum der. Tezde ise “Prömiyer” oyununun ilk yazım yılı, 2008

olarak baz alındığından on birinci oyun olarak kabul edilmiştir. 4. Oğuz Atay Etkinliği-Tiyatro ödülü almıştır. Civan Canova'nın üç perde olarak kaleme aldığı ve en geniş oyuncu kadrosuna yer verdiği ilk oyundur. Ayrıca yazarın yazdığı oyunlar içinden ilk kez bu oyunda hayvan kullanılmıştır. Komedi türündedir. Canova, yayıncısının, ayağı yere sağlam basanoyun istemesi üzerine yayıncısının teklifini havada bırakmamış, oyunu yazmaya başlamıştır. "Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi" oyunundaki Hamlet karakteri üzerinde durulması "Prömiyer"de de boy gösterir. Aynı durum bu oyunda işlenmiştir. "Prömiyer"in dünya prömiyeri Konya Devlet Tiyatrosu tarafından yapılmıştır.

3.11.1 Özet

"Hamlet"oyunun prömiyeri yapılacağı gün, başrol Hamlet'in çaydanlıktan dolayı evinde yangın çıkması ve asker kaçağı olması hasebiyle polis ve askerler tarafından aranmaktadır. Diğer oyun kişileri Hamlet'i ele vermemek için türlü plan ve oyunlar yaparlar. Prömiyerin gerçekleşeceği AVM'de "Jül Sezar" ve "Kral Oidipus" oyunlarının oyuncularını da olduğundan onlar da yapılan planın bir parçası olur ve her şey birbirine girer.

3.11.2 Tema

Oyunun genel teması olarak tek bir tema göstermek mümkün değildir. Koruma, hırs ve muğlaklık şeklinde sıralanabilir. Temanın yanında kullanılan yan temalar ise; yalan,azim ve liyakat olduğu söylenebilir. Bunların dışında tiyatro oyunculuğunun önemi de temalar için dahil edilebilir. Oyunda, danışmada görevli olan Kaytan, itfaiyeciliği bırakıp sanat ateşi ile yanmak istediği için tiyatrodan işe başlamıştır. Polis memuru Karakaş'ın, Hamlet'in evinin mutfağında yangın çıkması üzerine onu almaya gelir fakat Hamlet'i arama esnasında oyuncularla iletişimde bulunması, sahneye çıkması onu etkiler, bir kere sahne tozunu yuttuğundan polisliği bırakıp tiyatroya başlayacağını söyler. Tiyatronun nasıl etkileyici bir sanat olduğu ve her kesimden kişilere barındırabileceğine açık bir gönderme yapılmıştır.

3.11.3 Durum-Olay

Komedi türünde ele alınan oyun, hareketli atmosferde yol almıştır. Yer yer durum komedisinin de olduğu görülse de genel olarak olaylarla örülmüş ve komedi bu olaylardan hareketle çıkmıştır. Karşıtlıklar, ters yapılar, engeller olayları yaratmıştır. Karakterlerin yaşanan olaylardan ötürü kişisel problemlere bürünmesi ise durumları yaratmıştır. Calpurnia'nın eski eşiyle ilgili düşünceleri

yüzünden içsel konuşmalar yapması; Haberci'nin hem Hamlet'i kollamaya çalışması hem de karnıyla ilgili sorundan ötürü gerilmesi durumu oluşturmuştur. Hayalet kağıt üzerinde, köşkünü "Sokak Köpeklerini Koruma Derneği"ne bağışladığını eski eşiyle kardeşine söyler. Onlar da bu durumu gerçek sandığından Hayalet'le çatışmaya girer ve mal için takındığı tavırlar hem durum hem de olay olmuştur. Bunların dışında, Hamlet'in polis ve askerlerden kaçması; polis memuru Karakaş'ın Hamlet'i arama girişimleri; Hamlet'in tuvaletten kimliğini açık etmesi ve bunun üzerine kaçması; Yönetmen ve oyuncuların, Calpurnia'yı Hamlet'te oynaması için giriştikleri ikna çabaları; oyun esnasında oyuncuların bayılması; Francisco'nun oyun başında "Jül Sezar" oyununun oyuncularını asker kostümleriyle görünce Hamlet'i almaya geldiklerini sanması; Sezar'ın Calpurnia'yı almak için sahneye geldiğinde Hayalet'le kavga etmesi gibi vak'alar olayları yaratmıştır. Olaylar bu şekilde birbirinin devamlılığını sağlarniteliktir.

3.11.4 Olay Dizisi

"Prömiyer" oyunu tek bir vaka zinciri halinde nakledilir. Yaşanan olaylar tek bir amaca hizmet etmiştir. Verilen her sahne birbiriyle bağlantılı olmuştur. Oyunun dokuz bölümden oluşan olay dizisi vardır. Olay dizileri şu şekildedir:

Polis memuru Karakaş, tiyatronun sergileneceği AVM'ye gelir, Hamlet'i sorar. Hamlet evinde çaydanlıktan dolayı yangın çıkması ve asker kaçağı olma hasebiyle aranır.

Bernardo ile Francisco sahnede prova alırken Fortinbras, Claudius gelir, Hamlet'in aranmasıyla ilgili konuşurlar. "Kral Oidipus" oyununun karakteri Haberci gelir ve muhabbet ederler.

Jül Sezar ile Calpurnia prova alırlar. Jül Sezar yeniden yazdığı oyunla ilgili konuşur. Calpurnia ise eski eşi Hayalet'in köşkü kendisinden aldığı için morali bozuktur. Bunlarla ilgili konuşurlar. Sezar'la Calpurnia'nın konuştukları esnada birçok kişi gelir ve kendi durumları ile ilgili yaşananları arz ederler.

Hamlet ile Hayalet soyunma odasındadır. Hayalet, Hamlet'in aranması ile ilgili Hamlet'e sorular sorar. Bu konuyla ilgili konuşurlar.

Mezarcı, Meçhul, Haberci Karakaş tuvalettedir. Polis memuru Karakaş'ın Hamlet'i aradığını anlamışlardır. O sırada içeri Hamlet gelir ve aradaki oyuncular Hamlet'i ele vermemek için ellerinden geleni yapar. Karakaş, Hamlet'i tanıdığı vakit Hamlet tuvaletin penceresinde atlar ve kaçır.

“Hamlet” oyunu için sahnede prova alınır. Sezar gelir, Calpurnia’yı götürmeye çalışır. Yönetmen sahneye gelir, Kraliçe Gertrude’nin yakalandığını söyleyince “Hamlet” oyuncularını telaşa kapılır. O esnada kulis tarafından eski eşi Hayalet’le kavga eden Calpurnia’nın sesi gelir. Calpurnia sahneye girdikten sonra Yönetmen ve oyuncular, Calpurnia’dan Gertrude karakterini canlandırmasını isterler.

“Hamlet” oyunu için sahnede prova alınır. Sezar gelir, Calpurnia’yı götürmeye çalışır. Yönetmen eksiklikleri halletmeye çalışır. Oyun başlayacakken Karakaş gelir ve Hamlet’i arar.

Oyun başlar. Oyuncular sahnedeki repliklerini karıştırır. Kimisi kadının sakinleştirici ilacını içtiği için bayılır. Diğerleri oyundan kopar, diğer oyunun oyuncularını sahneye girer. Böylece her şey birbirine girmiştir. Olayların karışıklığı oyunu daha da işin içinden çıkılmaz hale getirir.

Hamlet’le Hayalet odada konuşurlar. Oyun bitmiştir. Karakaş, Hamlet’i alır, giderler. Gertrude Hayalet’in yanına gelir ve oyun biter.

3.11.5 Aksiyon

Oyun, başlı başına bir aksiyonla başlamıştır. İtici güçler, yaşanan aksiyonları, oyun boyunca tetiklemiştir. Birden fazla aksiyon ürünü oluşmuştur. Gerek iç aksiyonlar gerek dış aksiyonlar oyuna ivme kazandırmıştır. İç aksiyonların daha az kullanıldığı bir oyun olmuştur. Genel olarak kurgu, dış aksiyonların tekelinde ilerler. Hedef, engel ve sonuç basamakları, sarıh olarak gösterilmiştir. Psikolojik ve mental öğeler olmadığından hedef, engel ve sonuç üçlüsünü fiziki tepkiler meydana getirmiştir. Oyunun aksiyon planı şöyledir:

Hamlet evi yanmasına sebep olduğu için ve asker kaçağı olduğundan, polis tarafından aranır. Hamlet’in oyun arkadaşları onu ele vermemeye çalışır. Çünkü Hamlet göz altına alınırsa oyun sahnelenemeyecektir. Karakaş’ın Hamlet’i arama serüveninde tiyatrocularla haşır neşir olur. Çıkan aksaklıklar oyunun performansını bozar ve oyun saçma bir hal alır. Oyun bittikten sonra polis Hamlet’i alır, götürür.

Ortaya çıkan aksiyonlar, daha çok karakterlerin birbirleriyle mücadelesinedayanır. Bunun dışında olayların seyri gereği de aksiyon oluşmuştur. Karakaş’ın Hamlet’i alma teşebbüsünde bulunması; Calpurnia’nın eski eşinden mal koparmaya çalışması sonucu bir türlü olamaması ve bunun sonucunda bunalıma girmesi; Hamlet’in kendini ele vermemek için kaçması ve saklanması;

Hamlet'in oyuna çıkmak için iki saat daha zaman kazanmak için işlerini halletmeye çalışması; Kraliçe Gertrude'nin kadınlar günü için gittiği yürüyüşte gözaltına alınmasından ötürü akşamki oyuna çıkamayacak olması; Claudius'un Yönetmen'e verdiği yanlış kartta müstehcen şeylerin yazması; oyundaki karakterlerin bazılarının yanlışlıkla kendinin ilacını içmesinden bazılarının ise oynanacak oyunun gerginliğinden bayılması; Jül Sezar", "Kral Oidipus" ve "Hamlet" oyunlarının oyuncularını aynı anda sahneye çıkıp karışıklık yaratmaları aksiyonu oluşturan etkenlerdir. Yukarıdaki örnekler oyunun aksiyon şemasını vermektedir.

3.11.6 Motif-Simge

Oyundaki motif unsurları, kurguyu hem pekiştirmiş hem de beslemiştir. "Prömiyer"de leit-motif unsurlarına da rastlanılmaktadır. Bul leit-motif unsurları ise sadece ilk perdede görülür. İkinci perdede böyle bir şey yoktur. Oyunda geçen;

"-Nerelisiniz?

-Önemli mi? Hepimiz..."

şeklindekullanılan kalıp ifadeler, bu unsurları oluşturur. Kullanılan motif öğeleri ise atraksiyonlardan oluşur. Oyun boyunca hissedilen yakalanma korkusu, motifin baş belirleyicisi olmuştur. Bunun yanında bir de simgesel, sembolik öğelerde kullanılmıştır. Gelinlikçi dükkanı simge olmuştur. Eski olan bu mekan, kendi oyunları için prova alacak yeri olmayan Sezar'ın prova için kiraladığı yerdir. Oyuncuların prova için tasfiye edilmiş harabe bir yere mahkum olmaları, ne denli bu işe önem verdiklerini gösterir. Her yer, onlara göre prova yapmak için mübahtır. İlaçlı şu simge olmuştur. Oyun anında herkes sahneye çıkıp ortaya karışmıştır. İlaçlı su içip bayılanların, oyunu olumsuz etkilemeleri önlenmiştir. Yalnız bu haliyle de oyun yine olumsuz etkilenmiştir. Görüldüğü üzere oyunun motif ve simge öğelerini bu örnekler olmuştur.

3.11.7 Dramatik Olay

Oyunun temel dramatik olayını Hamlet'in polis tarafından aranıyor olmasıdır. Genel anlamda kurgu da tema da bu dramatik olay etrafında ömrünü tamamlar. Bunun yanında kedi ilacının yanlışlıkla içilmesi; Gertrude'nin gözaltına alınması, Calpurnia'nın gözaltına alınan Gertrude'nin yerine oynayacak olması, Hayalet'le Calpurnia'nın köşk için çatışmaları, sahneye çıkan oyuncuların repliklerini unutması ve aynı zamanda oyuncuların sırası gelmeden çıkmaları dramatik olayın çıkma nedendir. Oyunun aksiyon öğelerine bakıldığında zaman

dramatik olayın çıkışını sağladığı görülür. Dramatik olay oyunun başından sonuna kadar farklı metotlarla tezahür etmiştir.

3.11.8 Çatışma

Trajikomik hallerin bol bol yaşandığı oyunda çatışmaların olması da kaçınılmazdır. Bireyler üzerinden gerçekleşen çatışmalar, yine bireyler üzerinden yoluna girmiştir. Oyunda görülen çatışma türü basamaklı çatışmatürü olmuştur. Zaman olarak kısa ve belli bir süre işlendiğinden yaşanan durum ve olaylar da buna bağlı olarak tüm detaylarıyla anlatılmıştır. Çatışmalar, ayrıntılardan uzak fakat çıkış noktaları tüm ayrıntıyı verecek önemdedir. Çözümü zor olan meselelerin çözümü, aksamalara yol açtığı için çatışma yaratır. Yaşananlar somut parçalardan meydana gelir. Bundan ötürü iç çatışma yok denecek kadar azdır. Daha çok dış çatışmalar görülür. Olay dizileri dış çatışmanın çıkmasına sebebiyet vermiştir.

Bernardo ile Francisco'nun prova alırken Francisco'nun replikleri eksik söylemesi, iki karakter arasında çatışma yaratır. Çünkü akşamki oyuna Bernardo'nun sevgilisi ve müstakbel kayınpederi gelecektir. Bunun için oynadıkları sahnenin çok iyi olmasını ister. Fortinbras'la Bernardo birbirini pek sevmezler. Fortinbras dedikodu meraklısıdır, Bernardo ise dedikodu sevmez. Bundan dolayı çatışırlar. Calpurnia Hayalet'in odasına gelir ve köşkünü ister. Eskiden eş olan bu iki karakter çatışırlar. Haberci ve Mezarcı, oyun yazarları ile ilgili tuvalette yaptığı tartışma çatışmayı doğurur. Devamında ise çatışma ortadan kalkmış, medeni şekilde konuşmaya başlamışlardır. Claudius'un Yönetmen'e yanlış kart vermesi üzerine Yönetmen, Claudius'a tepkide bulunmuştur. Böylece oyunun genel çatışma havasında geçmesi tarihsel süreçte zihniyetler arasındaki farklılıklardan kaynaklanmaktadır.

3.11.9 Kişi

Civan Canova'nın en kalabalık kadroya sahip oyunudur. Otuz karakter ve iki figüran olmak üzere toplam otuz iki kişilik bir oyundur. Oyun kişileri, gerçek hayattaki kişilikleri ile de ele alınmıştır. Oyunla gerçek hayat iç içe geçmiştir. Bu durum karakter analizi için zorluk yaratmıştır. “Jül Sezar”, “Kral Oidipus” ve “Hamlet”in oyunları, birbirinekarışmış, hem oyundaki hem de gerçek hayattaki konumlarıyla oyuna can vermişlerdir. Gerçek hayat oyunu; oyun, gerçek hayatı etkilemiştir. Karakterlerin özel isimleri yoktur. Karakterler, canlandırdıkları rolün fiziksel özelliklerinin veya yaptığı işin adını almışlardır. Buradan da hareketle

oyunda, tiyatro oyununun gerçek yaşam içinde vuku bulması karakterlerin, hayatın doğal akışına uygun, oyun kişilikleriyle harmanlandığını gösterir.

“Prömiyer”de oyuncuların canlandığı kişiler de oyuncudur. William Shakespeare’in “Hamlet” ve “Jül Sezar” oyunun kişileriyle, Sofokles’in “Kral Oidipus”, oyununun oyun kişileri yer almıştır. “Hamlet” oyunundan; Claudius, Hamlet, Hayalet, Fortinbras, Horatio, Polonius, Leartes, Bernardo, Marcellus, Francisco, Mezarıcı, İkinci Mezarıcı, Gertrude, Ophelia, Osrice yer alır. “Jül Sezar” oyunundan; Sezar, Calpurnia, Meçhul Asker, Birinci Asker, İkinci Asker bulunur. Son olarak “Kral Oidipus” oyunundan ise; Haberci, Kral Oidipus, Kahin Teiresias, Koro bulunmaktadır. Oyuncular hem oyun kişilikleriyle hem de gerçek kişilik özellikleriyle aktiftirler. Bunlar dışında bulunan karakterler ise şu şekildedir: Karakaş (Polis memuru), Kaytan (Danışma görevlisi), Yönetmen (Sakallı) , Bayan Coco (Kostüm sorumlusu), Garson, Çiçekçi Çocuk, Suflöz, Güvenlik Görevlisi.

Hamlet dışında diğer oyun kişileri ikinci dereceden oyun kişileridir. Oyunun asal karakteri Hamlet’tir. Diğer oyun kişileri Hamlet kadar rol yükünü almışlardır fakat kurgu Hamlet etrafında döndüğünden asal karakteri Hamlet kabul etmek daha makuldür. Karakterler, psikolojik ve sosyolojik boyutları ile işlenmiştir. Özel kişilik özelliklerine sahip oyuncular dışında kalan kişiler, tipleri temsil etmiştir. Oyun kişileri, oyuncu olduğundan ve ele alınan konu, tiyatro oyunlarının içeriğinden beslendiği için kişiliklerle oyunun yapısı bütünleşmektedir. Yazar, karakterleri detaylı ele almak yerine rol kişiliklerini ve gerçek yaşamdaki genel tavırlarını göstermiştir. Verilen mücadelenin sonunda kimi rol kişileri değişime uğramıştır. Bu değişim oyundaki hallerinden çok farklıdır. Daha çok uysallık cihetinde tavırlara büründüğü söylenebilir. Calpurnia, Hayalet, Bernardo, Francisco, Fortinbras bunlardan bazılarıdır.

3.11.10 Mekan

Mekân bu sefer bir AVM içinde bulunan tiyatro sahnesidir. Yaşanan olayların çoğu tiyatro sahnesinde ve kulislerde geçmektedir. AVM’deki gelinlikçi, danışma, kulis, tuvalet, soyunma odası ele alınmıştır. Oyun alanında ise sahne, Hamlet oyunu için Elsimore Şatosu’nu andırır. Soyunma odası mekânı, kulis olarak verilseydi daha yerinde olurdu. Sonuçta kulis, sanatsal etkinliklere hitap etmekte, soyunma odası ise daha çok spor faaliyetlerine hitap eder. İlk perdede danışma, tiyatro sahnesi, gelinlikçi dükkanı ve soyunma odası; ikinci perdede

tuvalet ve sahne; üçüncü perdede ise sahne ve kulis kullanılmıştır. Mekânlar, sanata hizmet eden mekânlar olması hasebiyle dekor tasarımları, oynanan oyuna göre şekil almıştır. Herhangi bir açık mekân yoktur. Oyun tamamen kapalı mekânlar içinde geçer.

3.11.11 Zaman

Yazar, oyunu ilk yazmaya başladığında iç içe geçmiş zamanların birbiriyle kaynaşması sonucunda nasıl bir atmosfer yarattığını görmek üzere oyunu ele almıştır. Oyun içinde bulunan oyunların kendi kurgusuyla “Prömiyer”in kurgusu, zamansal geçişleri barındırır. Hem sanal hem gerçek zaman kullanılmıştır. Oyun karakterleri, mensup olduğu oyunun zamanını, yaşamdaki zamanın içine aktarmaya çalışırlar. Yaşanan olaylar, bir günlük zaman dilimini kapsamaktadır. Oyunda geçen zamanla ilgili net bir tarih verilmemiştir. Verilen durum ve olaylar kronolojik zaman dilimi içinde vuku bulur. Zamanın karakterler üzerinde herhangi bir etkisi yoktur fakat canlandırılan oyunun zamanı karakterleri etkiler.

3.11.12 Dil

Estetik dilinde sıkça kullanıldığı bir oyun olmuştur. Oyunda birçok metinlerarasılık örneği görülür. Oyun içinde oyun olduğundan iki farklı dil yapısı görülür. Hem anlatılan oyunun dili hem de kurgulanan oyun dili boy gösterir. Kullanılan dillerin edebi boyutu da vardır. Karakterlerin söyledikleri ile yaptıkları birbirini tamamlar. Konuşma örüntülerinde alıntılar, çok fazla kullanılmıştır. Bu alıntılar, estetik hazzı kısmen de olsa zedelemeye müsaittir. Karakterler arasında kurulan bazı diyaloglar ise gereksiz yere uzatılmıştır. Yazar, oyunu tekrar ele aldığı anda, oyunun çenesini düşük bulduğunu söyler. Bu da şunu gösteriyor ki anlatılanlar klasik karakterlerin malı olduğu için konuşmalar detaylandırılmıştır. Çağdaş konuşma diliyle ilkel konuşma dilleri yan yana görülür. Yerel bir dil kullanılmamıştır. Kullanılan dilde daha çok mizahi öğeler bulunur.

3.12 Lydia

Bu oyun, yazarın on ikinci oyunudur. Yazar oyunu, Temmuz 2006- Temmuz 2008 yılları arasında kaleme almıştır. İki perde on sahneden oluşmaktadır. Civan Canova'nın, kişi-metin-olaylar açısından fantastik düzeyde ele aldığı ilk eserdir. Eserde Rusça ve Almanca replikler de kullanılmıştır. Nazi dönemi Almanya'sında ulusal devrimcilerin yaptıklarından ötürü ütöpik bir yere kaçışları ve oraya sığınma çabaları ironik dille ele alınmıştır. Müstehcenliğin sıkça işlendiği bir oyundur. Anlatılanların çoğu absürttür. Absürt vaka ve

durumlardan bahsedilmiştir. Mantık dairesinin etkinliği görülmemektedir. Şu ana kadar oyun herhangi bir yerde sahnelenmiştir.

3.12.1 Özet

Buz uyduya kaçan aileler Lydia'nın düğünü için hazırlık yapmaktadırlar. Akli melekelerini, statüsünü, prestijini kaybeden kimi eski liderler ve eşleri, tanrı ve hoca diye kabul ettikleri kişilerin emrine amade olurlar. Bu kişiler, kendisinden nefret etmelerine rağmen Lydia'nın düğününe hazırlanırlar. Egosantrik düşüncelerle kimi bireyler kendi çıkarlarını düşünür ve hocaları Rasputin'e danışarak halletmeye çalışır, kimileri ise maddi manevi hazlarını gidermek adına düzenbazlığa başvurur. Oyunun kazananı olmamıştır. Herkes akıl sağlığını yitirdiğinden hayali düşüncelere kapılır. Amaçlarının Lydia olduğunu unutmazlar.

3.12.2 Tema

Herkesin maddi “Lydia”ya sahip olabilmek adına her yolu mübah sayarak bu yolda ilerlemesi oyunun temasına katkı sağlamıştır. Bunların hepsi genel olarak ele alındığında temanın egosantrizm olduğu söylenebilir. Egosantrik düşüncelerle insani, ırksal, tarihi mücadeleler unutulmaya çalışılmış, maddi hedefe doğru gidilmiştir. Bunun yanında ana temayı besleyen yan temalar; narsisizm, erotizm, muktedirlik ve yalan şeklinde sıralanabilir.

3.12.3 Durum-Olay

“Lydia” oyununda yaşananlar olay ağırlıklı gibi görünseler de daha çok durum merkezli vakalar vuku bulmuştur. İdeolojik ve kişisel fikirlerin ağırlıkta olmasıyla kişilerin içine düştüğü durumlar gösterilmiştir. Tarihte yaşananların geleceği etkilemesi ve bu yaşananların kalıtsal karakter özelliği gibi herkese sirayet etmesi durumların ağırlığını gösterir. En güçlünün örgütsel zeka ve yetenekleriyle hareket etmesi diğer oyun kişilerini esareti altına almasını sağlamıştır. Kültürel, biyolojik, sosyolojik, düşünsel ve tıbbi vakalar, karakterler için yozlaştırıcı etkiye sahip olmuştur. Bu yozlaşmalar da kişi üzerinde travma etkisi yaratmıştır. “Üstün ırk” mefhumu, üzerinde durulan yegane konulardandır. Bu konu, maddi ve manevi hazlar ile bütünleştğinde durum ve olayları yaratmış olur.

Rasputin, kadınları nüfuzu altına alarak onlara değişik tedavi uygular. Yapılan saçma tedavilerle kadınlar, kendilerine daha iyi hissederler. Kadınların kendini daha iyi hissederek bir çatıda buluşmaları, onların durumunu gösterir. Jossy'ninkendi kendine şart koyup bu şartın kabul edilmesiyle Lydia'nın

düğününe gitmeyi kabul edecek olması yine onun saçma durumunu göstermiştir. Lydia, Hermý ve Jossy'nin saray giriři önünde düşük ahlakidüşüncelerle ilgili konuşmalarıyla nasıl karakterlere sahip olduğunu verilmiştir. Lydia, Lucifer'in düğününe gelmeyeceğine üzülüp sitem etmesiyle birlikte durumsal vakalar görülür. Olayları oluşturan etmenler ise; Ady'le Hermý'nin tablo alışveriş meseleleri, buz uydunun erime haberi gelince herkesin telaşa kapılması ve yeni arayışlara girmesi; Rasputin'in herkese karşı düzenbazlık yapması olmuştur. Böylelikle oyunun durum ve olayları kendini oluşturulmuştur.

3.12.4 Olay Dizisi

Eser, birden fazla vaka zincirinden meydana gelmiştir. Birden fazla meydana gelen vakaların bütünü de tek bir vakayı oluşturmuştur. Eylemler birden fazla vakayı doğurduğundan sebep sonuç ilişkisine bağılı olarak doğal bir bütünlüğü yaratırlar. Olay dizisi, kronolojik düzlemde oluşmamıştır. Zamanda geçmişe gidildiğinden oyun, karışık dizilerden meydana gelir. Olay dizisi şöyledir:

Rasputin, Eva, Ady, Yankee, Sandy, Nico, Benny, Clara atla çekilen tramvayın içinde seyir halindedirler. Rasputin, Lydia'nın düğünü olduğunu haber verir. Kadınların hepsi Lydia'dan nefret ettiğı için laf söylerler. Rasputin, kadınlara, Lydia'nın babası Kroizos'un kızına ne hediye edeceğini sorar.

Hermý'le Jossy sarayın girişinde gelecekleriyle ilgili konuşurlar. Yer yer birbirleriyle çatışsalar da düzen kurmak isterler. Her iki karakter de buz uyduda ebedi kalmak için çeşitli yollar arar. Wolfgang'la Rasputin, Hermý'nin tedavisi için gelir ve sahne kapanır.

Hermý'le Jossy yine saray girişinde konuşmaktadırlar. Yanlarına Lydia gelir. Akşamki düğünün hazırlıkları ile ilgili eksiklikler ele alınır.

Sandy, Eva, Clara, Yankee, Wolfgang ve Rasputin yataktaki Hermý'nin başındadırlar. Rasputin, Hermý'i tedavi ederek hem geçmişini unutturmaya çalışır hem de kendisinden tablo ister.

Tüm erkekler ve Kroizos çok meyhanededirler. Ady, Benny aracılığıyla Hermý'den tabloyu almaya ikna etmeye çalışır.

Eva'yla Ady konuşmaktadırlar. Eva, Rasputin hocanın kendisine dediklerini Ady'e anlatır.

Ady'le Eva yatak odasındadırlar. Birbirlerine arkadaşlarıyla ve düğünle alakalı sorular sorarlar. Daha sonra sırt sırta dönüp uyurlar.

Sandy, Clara, Eva, Yankee, Hermy, Wolfgang, Rasputin aynı yerdedir. Kadınlar Rasputin'in kıyafetleriyle ilgilenir. Rasputin ise tabloyla alakalı Hermy'i sorguya çeker.

Sandy, Rasputin'le konuşur. Kendisine aşık olan manevi kişilerin davete katılmasına izin vermediğini anlatır.

Sandy sarayın girişindeki Hermy ile Jossy'nin yanına gelir, Rasputin'i sorar. Böylelikle konuşmaya başlar. Sandy'le Jossy bir müddet takıştıktan sonra araları iyi olur. Sandy gider, diğer oyun kişileri gelir.

Rasputin, kendisine verilen tabloların sahte olduğunu ve kimin bunu yaptığını sorar. Herkes kendine itiraf edince Rasputin, kimin ne yaptığını anlar. Daha sonra kendisinden de bundan nasiplendiğini ve herkese oyun yaptığını açıklar.

Rasputin, oyunun başındaki haliyle yine tramvayın üstündedir. Lydia'nın başaracağına duyurur. O sırada Wolfgang ilaç saatinin geldiğini anons eder.

3.12.5 Aksiyon

Aksiyonlar, kişisel çıkarlarını yarattığı uyumsuz sahnelerle ortaya çıkmıştır. Bu oyun da yazarın diğer oyunları gibi aksiyonlarla örülüdür. Her sahnede aksiyonların görülmesi muhtemeldir. Oyunun aksiyon planı şöyledir: Dünya üzerinde türlü zalimlikler yapan kişiler buz uyduya sığınır. Herkes akıl sağlığını yitirecek noktaya gelmiştir. Tüm oyun kişileri, haris ve egosantrik kişilikleriyle çıkarları uğruna çalışırlar. Sağlık problemleri, yok olma endişeleri ve geriye atılmaları onları bunalıma sürükler. Kendi çıkarlarının başkalarının çıkarı olduğunu gördüklerinde ise intihar etmeye kalkarlar.

Jossy'le Hermy arkadaş bulma kurumu tarafından ruh ikizi seçilirler. Bu nedenle yan yana gelen, dünyadan dışlanmış bu iki kişi, buz uyduda tanışıp Yeni işler peşine düşmeleri aksiyonu yaratmıştır. Aynı zaman Lydia'nın düğün telaşı Hermy'le Jossy'nin durumunu etkiler, onların gergin olmasına sebep olur. Bu gerginlik karakterlerin iç aksiyonu yaşamasına neden olur. Hermy'nin dünyada gaz odalarıyla yaptığı zulümler aklına geldiğinden gaz fobisiyle yaşamaktadır. Bundan ötürü tedaviye başlanması aksiyonu ateşler. Erkek karakterlerin kendi çıkarları uğruna meyhanede toplanıp birbirlerinden nemalanmaya çalışmaları aksiyonu gösterir. Rosputin, istediğini aldıktan sonra tüm hastalarının intihara meyletmesiyle yaşananlar da aksiyonun bir parçası olur.

3.12.6 Motif- Simge

Eserde kullanılan motifler, harislik ve enaniyet üzerine işlenmiştir. Maddi gereçler uğruna birtakım işgüzarlıkların yapılması motif unsurlarını pekiştirir. Oyunun bütününde görülen Lydia'ya yaranma girişimleri motifin başlıcalarındandır. Motifin yanında leit-motif öğeleri de sıklıkla kullanılmıştır. “Mahşerin Dört Atlısı” tablosunun birçok yerde kullanılması; Rusça ve Almanca kelimelerin mütemadiyen kullanılması; Rasputin'in Yankee'ye hitap ederken Madam Zedong ifadesini kullanmasıyla Yankee'nin hemen müdahale edip düzeltme girişimi; “Yaşasın fütursuz özgürlük” kalıp ifadesinin sıkça kullanımı; Hermy adının her yanlış telaffuz edilmesi üzerine zorunlu kimlik tashihi olduğunu söyleyip eski kimliğini metroda düşürdüğünü anlatması oyunun leit-motif öğelerini gösterir.

Leit-motif yanında kullanılan simgesel, sembolik unsurlar da mevcuttur. Mekanın buz uydu olması bunların başında gelir. Soykırıma neden olan kişiler, kaçış yeri olarak buz uyduya sığınır. Burası hem dünyadan uzak hem ütöpik bir yerdir. Zalim insanların soğuk ve çetin muhitlerde yaşamını devam ettirmeye mecbur olması manidardır. Oyuna verilen Lydia ismi de böyledir. Bu isim, herkesin peşinde koştuğu maddi materyalleri temsil eder. Ady'le Eva'nın buz uyduda varoş iki bloklarında oturması manidardır. Dünyada kendi hükümlerini sürececek mazlum insanları katleden bu isimler, kaçtıkları buz uyduda böyle bir yere layık görülürler. Ady'nin odasında, yatağın başındaki “Guernica” tablosu da simgesel unsurlardandır. Tablo, yok olmayı ve savaşın bıraktığı hasarları gösterir. Ady gibi diktatörün evinde bu tablonun yer alması Ady'nin yaşamıyla örtüşür. Bu tabloyu Eva, Ady aşka gelsin diye almıştır.

3.12.7 Dramatik Olay

“Lydia”nın dramatik olay başlangıcı oyun içinde yaşandığı gibi oyunun dışında da gerçekleşen birtakım olayları kapsar. Gerilim, çatışma ve aksiyonlar dramatik olay kurgusunu yaratan faktörlerdir. Yıllar önce kapitalizmin tohumlarını atan, iktidar olma mücadelesi veren, dünya nüfusunun çok küçük bir dilimini oluşturan birkaç aileden oluşan bürokratlar, özgürlükleri için buz uyduya gelirler. Buz uydunun hamileri de kendileri gibidir. İnsan sömürüsü ve maddi çıkarlar peşinde koşarlar. Buz uyduya kaçan herkes akli vesağlıkla ilgili problemler yaşamaktadırlar. Bu şekilde artık alt tabakanın malı olmuş bu

insanların birbirleri ile çatışmaları ve maddiyat peşinde koşmaları dramatik olaylar oluşturur.

3.12.8 Çatışma

Diktatör kökenli ailelerin tanrısal kişilerden medet umup yerlerini garantiye almak istemeleri çatışmayı yaratır. Oyunun çatışma kümeleri, kişisel çıkarlara dayalıdır. Toplumsal gruplara tahakküm edenler, yıllar sonra sınırları belli bir muhitte birbirleri üzerinde tahakküm sağlamaya çalışırlar. İktisadi ve tarihi geçmiş, oyun kişileri üzerinde baskı yaratır. Sosyalleşmeye çalışan sistem içinde bu baskılara göğüsgeremeyenler, gerek kendi içinde gerek kendileri dışında psikolojik buhran yaşamaları, çatışmaları ateşler. Karakterler arasındaki etkileşimler daha çok zihinsel işlevlere dayalı olduğundan karşılıklı çatışmalarda da iç çatışma türü görülür. Dış çatışmanın görüldüğü çatışmalar pek nadirdir. Oyunda görülen çatışma türü ise hem atlamalı çatışma hem de basamaklı çatışmadır. Zamanda geriye dönüşler olması hasebiyle geçmişteki çatışmalar da verilmiştir. Bu da atlamalı çatışma türünü doğurur. Bir diğer çatışma türü, basamaklı çatışmanın görülmesi ise olaylar bir günlük bir süreyi kapsadığından bir gün içinde yaşanan durumlar aşama aşama verilmiştir.

Oyunda görülen çatışmalar şunlardır: Herkes, Lydia'dan nefret etmesine rağmen onun düğününe zorunlu katılacaktır. Jossy ve Hermy gelecekle ilgili endişe yaşayıp içsel çatışma yaşarlar. Ruhsal olarak sıkıntı yaşayan Hermy, sıkıntılarını içine atar ve her şeyden korkmaya başlar. Kendi içinde yaşadığı çatışmada onun obsesif kompulsif olmasına neden olur. Rasputin'in egoları ortadan kaldırmak için hastalara tedavi uygular. Bu tedavi sonucunda, hastaların kendilerini egoist olmadıklarına ikna etmeye çalışması kendi kendileriyle çatışmayı gösterir. Ady'le Hermy'nin tablo alışverişi konusunda anlaşamazlar ve çatışma çıkar. Ady'le Eva'nın iş kurma girişimlerinin olumlu yönde vuku bulmaması iki eş arasında anlaşmazlık yaratır. Eva, Clara, Sandy ve Yankee, Rasputin'e yaranmak için Hermy'le çatışma içine girerler. Jossy'nin düğünde eşitliği sağlamak adına dikdörtgen değil de yuvarlak masa istemesi içsel çatışma yaşamasına neden olur. Görülen bu örnekler oyunun çatışmalarını oluşturan vakalar olmuştur.

3.12.9 Kişi

“Lydia” tiyatro oyunu on altı kişilik oyuncu kadrosundan oluşmaktadır. Canova'nın oyuncu kadrosu kalabalık oyunlarından biri de budur. Karakterlerin

bazıları fantastik özelliklere sahiptir. Hemen hemen tüm karakterlerin birbirine bağlılığı çıkar ilişkilerine dayalıdır. Kadın ve erkek çatışmaları, oyunun işlediği konulardan biridir. Oyunda dört kadın, dokuz erkek karakter vardır. Karakterlerden her biri kendisine has özelliklerle donatılmıştır. Herkes birbirine “kuzen” sıfatıyla hitap etmektedir. Karakterler hem iç hem dış özellikleriyle işlenmiştir. Giyim kuşamları uyumsuzluk yaratacak cinstendir. Oyunun rol kişileri, birinci ve ikinci dereceden rol kişileridir. Egosantrizm, erotizm ve muhterislik karakterlerin ortak noktalarını oluşturmuştur. Oyun kişilerinin yaşları belli değildir. Oyunda bir diğer ortak özellik ise kadın karakterlerin hiçbiri, eşlerini sevmez. Eşlerinin arkalarından tuzak kurarlar. İhtiraslı davranışlar, kişilerin şirazedden çıkmasına neden olur. Oyun kişileri şu şekildedir:

Hermi, mağlup mareşal olarak verilmiştir. Jossy’le, arkadaş bulma kurumunun yaptığı anket sonucu sevgili olmuştur. Sanat yapıtlarının koleksiyonculuğunu yapar. Röpteşambırla dolaşmaktadır. Ayaklarında rugan ayakkabılar, cebinde madalyalarıyla gezer. Oldukça şişmandır. Mareşal olması ile övünmeyi sever. Müzik dinlemekten haz alır. Geçmişte yaptıklarının pişmanlıklarıyla obsesif-kompulsif rahatsızlığa yakalanır. Tüllü halüsinasyonlar da görmesinden ötürü tedavi görür. Gaz fobisiyle yaşadığından terapi görür. Alzheimer belirtilerini gösterir. Lydia’nın düğününde güvenlik görevlisi olmuştur.

Jossy, emekli diktatördür. Hermi’le sevgili olur. Bornoz ve uzun iç çamaşırları ile dolaşır. Madalyalarını bornozuna ilişirir. Kısa boyludur, bastonuyla dolaşır. Alevlerden nefret eder. Bu durum geçmişiyile alakalıdır. Bıyıklı biridir. Prostat olmuştur. Ayakları nasırlıdır. Votka içmeyi sevmez. Buz uyduda emlak ve yatırım danışmanlığı yapar. Lydia’nın düğününde Hermi ile birlikte güvenlik görevlisidir.

Gary Rasputin, başhekim, terapist ve saray sağlık sorumlusudur. Hastalarına absürt yöntemlerle tedavi uygular. Maddi beklentilerle hayatını idame ettirmektedir. Tablo koleksiyonculuğu yapmaktadır. Kendi ideallerine göre çevresindekilere hipnotize eder ve hastalarına işine geldiği gibi tanı koymaktadır.

Wolfgang, sağlık uzmanıdır. Hermi, Wolfgang’ın gerçek adının Josef Mengele olduğunu söyler. Josef Mengele, tanınmamak için zorunlu kimlik tashihi yapmış, adını değiştirmiştir. Josef Mengele, Nazi dönemi Almanya’sında, Nazi toplama kampında yaptığı ölümcül deneylerle tanınır. Wolfgang’ın buz uyduda da sağlıkçı olması bunu doğrular.

Sandy, Eva, Clara, Yankee ve Lydia, oyundaki kadın karakterlerdir. Lydia dışında hepsi evlidir. Hiçbiri eşinden haz etmemektedir. Sandy, Nico'nun eşidir. Eşine sürekli müdahale eder. Rasputin'e hayranlık duyar, o ne derse onu yapmaya çalışır. Eva, Ady'nin eşidir. Ady'i pek sevmez. Onu zehirlemek için Rasputin'le anlaşır. Eşinin arkasından iş çevirir. Clara, Benny'nin nişanlısıdır. Benny'nin uzatmalı sevgilisidir, çünkü onu sevmez. Clara da Eva gibi eşini zehirlemek adına Rasputin'le anlaşma yapar. Eşinin kuyusunu kazar. Yankee, emekli demir lady olarak tarif edilir. Zedy'le evlidir. Sürekli kendine haris ve frijit olmadığını telkin eder. Müstehcen konularla ilgilenir. Gözlerini kapattığında muğlak olan durumlar, kendisinde malum olur. Erkeklerden nefret eder. Eşini eve almamaktadır. Oyunun başkahramanı rolünde görünen Lydia ise Kroizos'un kızıdır. Eresbos'la evlenecektir. Altın yapraklarla beslenir. Erotizm düşkünüdür.

Nico, Ady (Adolf), Benny (Benitto) ve Zedy (Zedong) karakterleri ise erkektir. Yukarıda gözüken kadın karakterlerin eşleridir. Nico, Sandy'nin eşidir. Emekli olmuş bir çardır. Ady (Adolf) emekli diktatördür. Eva'yla evlidir. Ceset fotoğraflarıyla ve tablolarla ilgilenmektedir. Hermy'nin sözlerinden yola çıkarak en az yüz otuz iki yaşında olduğu anlaşılır. Benny (Benitto) emekli diktatördür. Clara'nın nişanlısıdır. Ceset fotoğrafları hobisidir. Parayı sever, para uğruna hiçbir işi yapmaktan imtina etmez. Ady'nin deyiimiyle buz uyduda apartman kapıcılığı yapar. Bunun da sebebi, Varoş kooperatifinin yönetim kurulu seçimine katılmak içindir. Yönetime hazırlık için kapıcılıktan başlar. Zedy (Zedong), emekli diktatördür. Yankee'nin eşidir. Ele alındığı bölümlerde genellikle sarhoştur. Eşi Yankee, kendisini eve almadığından depresyona girmiştir. Rasputin'le anlaşarak kendi soyadını Yankee'ye kabul ettirmek ister.

Kroizos, Eresbos ve Polly Pot ise kenarda kalmış diğer karakterlerdir. Kroizos, Lydia'nın babasıdır. Başefendidir. Çakır keyifliğiyle bilinir. Eresbos, karanlık tanrısıdır. Lydia'yla evlenecek kişidir. Yarı çıplak dolaşır. Polly Pot, Jossy'nin asistanı, genç diktatör adaydır. Jossy'nin fedailiğini yapar.

Oyun kişileri, oyunun yapısıyla bütünleşmektedir. Kişiler de kurgu da fantastik ve absürt olduğu için birbirini tamamlar. Oyun kişileri ilginç olarak yaratılmıştır. Gerçeklikle örtüşen karakterler de mevcuttur. Yazar, karakterlerin psikolojik ve sosyolojik boyutlarını vermiştir. Daha çok bu unsurlar üzerinde durmuştur. Yazar söylemek istediği düşüncelere nazaran uygun karakter yaratabilmiştir. Lakin Lydia karakteri başkahraman olarak görülmesine rağmen

başkahraman değildir. Oyunun ikinci dereceden kişileri arasındadır. Oyunun asal karakteri Rasputin’le Hermy gibi gözüktür. Oyun kişileri, geçmişteki konumlarıyla ve bu konumun verdiği çöküşle ele alınmıştır. Örneğin Hermy, sağlık problemi olarak “üstün ırk” olduğunu söylemiştir. Yaratılan karakterlerin erotik özelliklerle donatılmaları, oyun kişisi için eksidir. Aşırı şekilde erotizme yer verilmiştir. Çıkar hesapları peşinde dolaşan oyun kişileri, mücadelenin sonunda hiç olmuşlardır.

3.12.10 Mekan

Oyunun mekan tasarımı yazarın diğer oyunlarına nazaran farklılık arz eder. Mekan buz uydudur. Her taraf buz ile kaplıdır. Genel olarak ütöpik ve fantastik tarzda kurgulanmış mekanlar görünmektedir. Yazar ilk kez oyunlarında fantastik mekan yaratmıştır. Mekan buz uydu olunca kullanılan eşya ve aksesuarlar buz uyduya yöneliktir. Bunun dışında buz uyduda absürtlük yaratacak nitelikte eşya ve aksesuar da bulunmaktadır. Rasputin, bulundukları mekana kuzey Rus bölgesinde yer alan Kolima bölgesine benzetir. Dünyanın en kuzeyinde yaşadıklarını, insanlara tepeden baktıklarını söylerler. Mekan buz uydu adında fantastik bir mekan olunca içinde yaşanan durumlarda paradoks yaratır. Buz uydunun insanları ısıttığı söylenmiştir. Böyle saçma durumlar da yaşanır.

Oyunda kullanılan mekanlar; buz saray, tedavi merkezi, buz meyhane, yatak odası, düğün yeri, kızaklı tramvay, varoş iki bloklarıdır. Oyunda kullanılan varoş iki blokları, emekli blokları, hanedan kompleksi gibi mekanlar karakterlerin statüleriyle ilişkilidir. Varoş iki bloklarında oturanların sosyolojik olarak nereye layık oldukları verilmiştir. İktidar düşkünleri, emekli bloklarında otururlar. Hanedan kompleksinde oturanlar, dünyada kendilerini asil diye nitelendiren kişilerdir. Mekanla kişi arasında bağlantı olduğu görülür. Oyunda hem açık hem de kapalı mekanlara yer verilmiştir. Absürd tiyatro unsurlarından olan mekansızlaştırma motifi, bu oyunda net olarak gözüktür. Hayatına zalimlikler le geçirenlerin mekan arayışı içinde olup mekan bulamamaları, onlara ne idüğü belli olmayan bu tarz yere sevk eder. Karakterlerin yeni yurdu olmaması ve ütöpik bir yere düşmeleri, mekansızlaştırılmanın temelini atar.

3.12.11 Zaman

Yaşanan olay ve durumlar bir günlük zaman diliminin kapsamaktadır. Ele alınan zamanın hangi tarihe ait olduğu belli değildir. Ele alınan karakterlere bakılacak olursa 1960’lardan sonraki zamanın işlendiği anlaşılır. Civan Canova, ilk kez bu oyunda zamanda geri dönüşlere yer vermiştir. Belli bir an durdurulmuş

ve geçmiş zaman içine gidilmiştir. Geçmişe girilen zamanda ise geçmiş içinde yine geçmiş yaşanmıştır. Hermy, Jossy'e anlattığı konularda geçmişe gider ve geçmiş zaman yaşanır. Karışık zaman dilimleri ile kurgulanan oyun esasen bir gün içinde yaşananları verir. Zaman çok boyutlu işlenir. Kronolojik zaman formatı içinde geçmişin canlandırılması kronolojiyi bozar. Bağlantısal hareketlerle hem yatay çizgi hem de dikey çizgi gösterilir.

3.12.12 Dil

Oyun dili yer yer vasat hal alsa da genellikle tiyatro metnine uygun bir dil kullanılmıştır. Müstehcen dil yapısı, metnin ana birimlerini oluşturduğundan oyunun dokusuna zarar vermiştir. Ölçünlü dil kullanımı diyalogları belirleyici faktördür. Bunun dışında Hermy'le Jossy arasında geçen diyaloglar gereksiz uzatılmış ve bu diyaloglar yer yer konudan uzaklaşmaya neden olmuştur. Diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da uyuşturucu madde içmemeye dair verilmiş sözler mevcuttur. Bu durum karakterlerin kullandığı dil ile sergiledikleri davranışın uyumunu gösterir. Oyun dili, kişilerin yapacakları hakkında bilgi vermektedir. Obsesif ruh halleri, dil kullanımlarına da yansımıştır. Konuşma örgüleri, dönem ve zaman hakkında bilgi vermemektedir. Ciddi ve mizahi üslup özellikleri iç içe girmiştir. Konuşma örgüleri oyunun üslup yapısına uygun tasarlanmıştır. Herhangi bir yerel dil özelliği kullanılmamış, estetik dil kullanımına özen gösterilmiştir.

3.13 Yıldönümü

Oyun, Civan Canova'nın yazmış olduğu on üçüncü oyundur. Temmuz 2009- Aralık 2009 tarihleri arasında, altı aylık bir sürede yazılmıştır. Canova'nın bu oyunu, diğer oyunlarından farklı olarak sadece iki perdeden oluşmaktadır. Perde içinde sahneler yoktur. Yazar, diğer oyunlarında dakapitalizme yaptığı eleştiriyi, bu oyunda da karakterler üzerinden yapmıştır. Kurgu olarak oyun içinde oyun metodu burada da görülür. Diğer oyunlarda görülen, içki içmemeye verilen sözün olması fakat bu sözün tutulmaması yine işlenmiştir. Kurgu içinde salata (Amerikan, Rus, Fransa) ve banyo küveti siyasi olarak kendine ait isim ve özellikleriyle tartışma konusu olmuştur. Bu oyunda kapitalizmin, eşya ve yiyecek üzerinde olan hükmü görülmektedir. Oyunun sonuna doğru olaylar, havada kalmıştır. Daha net olabilirdi. Okuyucu/seyirci Damat ile Gelin'in kim olduğunu nasıl ortaya çıktığını anlayamamaktadır. Oyun şu ana kadar henüz sahnelenmemiştir.

3.13.1 Özet

Otel organizasyonları baş sorumlusu Müçteba Bey'in "Yüzüncü Yıl Anı Kitapçığı"ndaki ilginç anıları okuması ile geçmişte, ilk gecelerini otelde geçiren çiftleri tekrar otelde ağırladıkları bölüm canlandırılmaya başlanır. Bay Cickik'le Bayan Cickik'in otele gelip odaya yerleştikleri esnada kendileri gibi genç bir çiftin odada olduğunu görürler. Bu durum Bay Cickik'le Bayan Cickik'i geçmişe götürür ve olaylar başlar.

3.13.2 Tema

Kurgu olarak soru işaretleri barındıran eserde, temayı pişmanlık oluşturmaktadır. Buna paralel olarak geçmişteki anılardan ötürü pişmanlığın tema olmasından ötürü işlenen yan temalar ise öfke, vicdan azabı gibi başlıklardır. Yaşlılık komplekslerinin yaratmış olduğu birtakım duygular temanın fonksiyonlarındanndır.

3.13.3 Durum-Olay

Verecek mesajların aktarılması durum ve olayların devingen yapısına bağlıdır. Kimi oyunlarda durum ağırlıklı mesaj verilir, kimi oyunlarda ise olay ağırlıklı mesaj verilir. Bu oyunda ise verilen tüm mesaj ve aksiyonlar, daha çok olaylar üzerinden olmuştur. Olayların yanında durum fonksiyonlarıyla da anlatılar vardır. Olaylar oyuna canlılık kazandırmıştır. Merak, heyecan ve gerilim olayları canlı tutmuştur. Yaşanan gerilimlerin hem aksiyonu ateşlemesiyle hem çatışma yaşatmasıyla anlatıya ivme kazandırmıştır. Kişilerarası zıtlıklar, farklı düşünce yapıları da bu ivmeyi sağlamıştır. Kurgunun olay ağırlıklı anlatıların ilkelerine bağlı olduğu görülür. Bununla birlikte durumların kullanılmasına da yer verilmiştir.

Damat ile Gelin'in evlendikten sonra otel içinde kendilerine ait olmayan odaya girip kendilerininmiş gibi kullanmaya başlamaları; Bayan Cickik, unutkanlığından ötürü kendisine lazım olan bilgisayarını almaması; Bay Cickik'le Bayan Cickik'in odada, Gelin ve Damat'la karşılaşmaları sonucu başlayan aksiyon; Baba'nın kızını almak için odaya girmiş olmasıyla kavga ve gürültülerin yaşanması gibi etmenler olayların çıkmasını sağlamıştır. Gelin'le Bayan Cickik'in birbirini kıskanması; Bay Cickik'in Damat'ı seviyor gibi görünmesine rağmen içten içe uyuz olması; Bayan Cickik'in geçmiş ile ilgili yaşadığı pişmanlık vs. durumları gösterir.

3.13.4 Olay Dizisi

Eserin olay dizisi, iki vaka zincirinden meydana gelmektedir. Bu iki vaka zinciri belli bir noktada kesişmektedir. Bir olay belli bir bölüme kadar anlatılmış ve bu aşamadan sonra diğer olay dizisine geçilmiştir. Oyun içinde oyun metodunun kullanılması da eserde iki farklı vaka dizisinin kullanıldığını gösterir. Oyunun öyküsü içinde başka bir öykünün bulunması dramatik tasarımı da zenginleştirmiştir. Olay dizisi şu şekildedir:

Otel organizasyonları baş sorumlusu Müçteba Bey eline “Yüzüncü Yıl Anı Kitapçığı”nı alır ve otel personellerinin yaşadığı ilginç anılar bölümünde, kendi yaşadığı olayı okumaya başlar.

Müçteba Bey’in anıları okuması ile olaylar ete kemiğe bürünür ve canlandırılmaya başlanır. Bu canlandırılmanın seyri Müçteba Bey’in bastonuyla şekillenir.

Gelin’le Damat’ın daha fazla dayanamayıp kapısını açık gördüğü odaya yerleşmeleriyle kendilerine oraya sakladıklarını düşünürler.

Bay Cickik ile Bayan Cickik’in kendine ayrılan kral dairesine girerler. Odanın içinde Gelin’le Damat’ı görüp şaşırırlar. Her iki çift odaların kendilerine ait olduğunu tartışırlar. Müçteba Bey gelip araya girer ve odanın asıl sahibi Cickik ailesi olduğunu, Damat’la Gelin’e yeni oda hazırlayacağını söyler.

Müçteba Bey gittikten sonra her iki çift konuşmaya başlarlar. Bir yandan da Damat’la Gelin, odadan çıkmak için hazırlanırlar. O esnada Gelin’in Baba’sı odayı basar. Kavgı çıkar.

Damat, Gelin ve Baba odadan çıktıktan sonra tek kalan Cickik ailesi yaşanan bu olayların organize olduğunu, kendilerine geçmişin hatırlatıldığını söylerler. Geçmişte yaşanan kötü günleri konuşmaya başlarlar.

Müçteba Bey hala kitabını okumaktadır. Bay Cickik ile Bayan Cickik’in devamlı da neler yaşadığını anlatır ve kitabı kapatır.

3.13.5 Aksiyon

“Yıldönümü”, yoğun aksiyon şemasına sahip bir oyundur. Olay dizisi, aksiyon ağırlıktadır. Genel dokuda aksiyonlar görünür. Oyunda görülen aksiyonlar, iç aksiyondan ziyade dış aksiyonlarla örülmüştür. Oyunun bazı yerlerinde duygu yoğunlukları, iç aksiyonu vermiş olsa da genel tabloda dış aksiyonlar görülür. Oyunun aksiyon planı şöyledir: Anı kitapçığını okuyan Müçteba Bey geçmişte yaşanan olaylara gider. Damat’la Gelin otel odasında

erken odanın asıl sahibi Cickik ailesi gelir. Bir anlaşmazlık yaşanır. Akabinde Bay Cickik’le Bayan Cickik, otelin kendileri için düzenlediği organizasyon doğrultusunda yerleşirler. Geçmiş anıları akıllarına gelen Cickik ailesi, birbiriyle didişirler. Organizasyon sonunda birbirinden haz etmeyen Bay Cickik’le Bayan Cickik sessiz şekilde otelden ayrılırlar. Müçteba Bey’in okuduğu anı da son bulmuş olur.

Aksiyon planının içinde de yaşanan aksiyonlar mevcuttur. Bu aksiyonlar şunlardır: Otelde düğün yapan genç çiftlerin, rezervasyon yapmadıkları halde geceyi otelde geçirmeleri; Bay Cickik’le Bayan Cickik, konuştukları zaman birbirlerini anlamaması veya yanlış anlaması; oda içinde karşı karşıya gelen çiftlerin birbirlerine üst perdeden bakmaları ve önyargıları; Baba’nın otele gelip kızını araması ve odayı basması; Baba’nın odayı basması üzerine Bayan Cickik’in bayılması; Bayan Cickik, geçmişte babasıyla neden görüşemediğini anlaması gibi durumlar aksiyonu yaratmıştır.

3.13.6 Motif-Simge

Oyun boyunca hissedilen pişmanlık ve halüsinasyon görme durumları, motifi oluşturur. Bunun yanında yanlış anlaşılmalarda oyunun dokusuna işlenmiş motif öğelerindendir. “Yıldönümü” oyununda leit-motif unsurları da kullanılmıştır. Oyunda aynı cümleler farklı zamanlarda, hem Gelin’le Damat hem de Bay Cickik’le Bayan Cickik tarafından kullanılmıştır. Cümle yapısı aynı fakat bağlamları farklı bu ifadeler leit-motifi oluşturur. Ayrıca Bayan Cickik’in evinde unuttuğu laptop, kafasına takılır. Takıntılı bir özelliği olduğu için oyun boyunca laptopunu sayıklaması, ondan bahsetmesi de leit-motife hizmet eder. Eserde simgesel unsurlar kısıtlıdır. Çok fazla kullanılmamıştır. Müçteba Bey’in bastonu simge niteliğinde kullanılmıştır. Oyun akışı, bastonun komutlarıyla şekil alır. Baston oyunu, gerektiğinde geçmişe gerektiğinde ise şimdiye götürmektedir. Aynı şekilde Müçteba Bey’in parmak şıklatması da böyledir. Gerek bastona gerek parmak şıklatmaya canlılık atfedilmiştir. Bir de oyunda kullanılan “Yüzüncü Yıl Anı Kitapçığı” da simge sayılabilir. Bu kitap, olayları geçmişe götürür ve geçmişte yaşanan ilginç olayların tekrar yaşanmasına vesile olur.

3.13.7 Dramatik Olay

Oyunun başlaması, kurgusu, dokusu... dramatik olayın ta kendisi olmuştur. Dramatik olayın varlığı, başlı başına oyunun kendisidir. Aksiyonların sık görüldüğü oyunda, dramatik kurgunun da aksiyonlardan oluştuğu aşikârdır.

Eylemlerin başlangıcı iki aşamalıdır. Birincisi, Müçteba Bey'in anı kitabını okuması, ikincisi ise Bay Cıkçık'le Bayan Cıkçık'in odada Damat ve Gelin'le karşılaşmasının ardından gelişen olaylardır. Müçteba Bey'in kitaptan okuduğu anısıyla birlikte olaylar filizlenir. Cıkçık ailesinin kendisine tahsis edilen odanın başkalarıyla karışması, oyun kişilerinin birbirini çekememesi, Müçteba Bey'in organizasyonda yanlışlık yapması, Gelin'in babasının gelmesi, Bay Cıkçık'le Bayan Cıkçık'in geçmişte yaptığı hataların gün yüzüne çıkması ve Müçteba Bey'in olayları yanlış yönlendirerek hamlelerde bulunması dramatik olayları yaratır.

3.13.8 Çatışma

Olayların devingen olduğu oyunda, çatışmalar daha da ivme kazanır. Oyun kurgusunun çatışmalarla örülü olduğu, kişilerin yapı özellikleri ve yaşanan vakaların niteliği belli olmaktadır. “Yıldönümü” oyununda, çatışma türlerinden hem önceden belirtilen çatışma hem de basamaklı çatışma görülmektedir. Önceden belirtilen çatışmanın görülmesi olayların bir kitap içinden anlatıyor olmasından kaynaklıdır. Müçteba Bey kitabın ana bölümünde okuduğu hikayenin başında ilginç olduğunu belirtmesi, yaşanacak durum ve olayların habercisi olur. Oyun bu şekilde başlar. Kurgu içindeki diğer çatışma olan basamaklı çatışma ise olaylar başladıktan sonra görülmeye başlanır. Bay Cıkçık'le Bayan Cıkçık'in yaşadığı menfi durumlar ve ilginç olaylar basamaklı çatışma dairesi içinde boy gösterir. Kişiler arasında güdülerin tezatlığı, olayların gerginliği, iç dünyalarının çelişmesi çatışmaya yol açar.

Gelin, babasından kaçtığı yakalanma ihtimaline karşı kaygılıdır. Kaygılı olmasından ötürü anın tadını pek çıkaramamaktadır. Bu da kendi içinde çatışma yaşamasına neden olur. Bay Cıkçık'le Bayan Cıkçık, yaşlılıklarında vermiş olduğu havayla sürekli birbirleriyle takışmaktadırlar. Hemen her konuda didişirler. Bu şekilde çatışmaların nedeni, birbirlerini çekememekten kaynaklanır. Bayan Cıkçık'in Bay Cıkçık'i kendi isteğine göre şekillendirmeye çalışması çatışmayı yaratan etkenlerdendir. İlk tanıştıklarında Bay Cıkçık'le Damat'ın birbiriyle alay etmesi çatışmayı başlatır. Bayan Cıkçık, geçmişte Bay Cıkçık'le kaçarak evlendiğinden içinde bazı şeylerin ukde kalması ve pişmanlık duyması iç çatışmayı yaratmıştır.

3.13.9 Kiři

“Yıldönümü” oyunu altı kiřiden oluřmaktadır. Oyun kiřileri arasında geçiřler bulunmaktadır. Bu geçiřler, oyunun deęiřik formatta olmasını saęlamıřtır. Bay Cıkık’le Bayan Cıkık oyunun asal karakterlerindendir. Karakterler belli bir portreyle çizilmiřtir. Karakterler iç ve dıř dünyalarıyla ortaya konmuřtur. Yaratılan karakterler gerçektir. Dıř dünyada karřılařılabilecek ihtimalde olan kiřilerdir. Karakterler yařlarıyla birlikte verilmiřtir. Müçteba Bey dıřında hiçbir karakterin adı yoktur. Dięer oyunlarda olduęu gibi bu oyunda da tiyatroyla ilgilenen kiřiler mevcuttur. Yine aynı řekilde dięer oyunlarda görülen hastalıkların aynısı da görölmektedir. Üçüncü dereceden rol kiřileri kullanılmamıřtır. Sadece oyunun akıřına yönlendiren kiřiler vardır. Bu kiřiler iki kadın, dört erkekten oluřur. Oyunun sonu net oluřturulmadıęından karakterlerin konumu belirsiz kalmıřtır. Damat’la Gelin yařlı çiftlerin gençliklerini yansıtır gibidir fakat halüsinasyon ürünü de olabilir. Bu konu da belirsiz bırakılmıřtır.

Bay Cıkık, altmıřlı yařlarındadır. Eři Bayan Cıkık’ten üç yıl on ay büyüktür. Gözlerinde problem vardır. Sigara içmesinden ötürü sürekli öksürür. Memnuniyetsiz bir kiřidir. Her řeyin altında bir řey arar. İki çocuęu bir torunu vardır. Daha çok kızı Leyla’yı sever. Eskiden kapı zili imal ettięi bir imalathanenin olduęunu söyler. Adını’da zillerin çıkardıęı “cık...cık...cık” sesinden almıřtır. Kapitalizme karřıdır. İşçiden ve emekçiden yanadır. Ekonomiyle ilgilenir. Dünya sistemine karřı mücadeleciler olmaya çalıřır. Fevri hareketleri vardır.

Bayan Cıkık, altmıřlı yařlarda, ev hanımıdır. Eři Bay Cıkık’ten küçüktür. Unutkandır. Eřinden haz etmez. Takıntılı olan bir kiřidir. İstediklerinin hemen olmasını ister. Kıskanç yapısı da vardır. İki çocuęu bir torunu vardır. Daha çok oęlu Altan’ı sever. Sosyal medyada takılmak, hobisidir. İnternet üzerinden poker oynar.

Damat, yirmili yařlarda, henüz öęrencidir. Fizik bölümü okumaktadır. Gelin’i çok sever. İşsiz olmasından mustarıptır. Oyun içinde Bay Cıkık’ın gençlięini canlandırır gibidir.

Gelin, yirmili yařlarda, henüz öęrencidir. Tiyatro oyuncusu olacaktır. Konservatuardadır. Kaygılı ve takıntılıdır. Bayan Cıkık’ın gençlięindeki kız gibidir.

Müçteba Bey, yaşı belirsizdir. Üstünde toz pembe bir frak, beyaz pantolon, beyaz eldiven ve başında siyah silindir şapka vardır. Elinde bastonu, köstekli saati ve ayağında çizmesi vardır. Otel organizasyonları baş sorumlusudur. Elindeki bastonuyla oyunu şekillendirmektedir. Oyunun hem yönetmeni hem anlatıcısı hem de oyuncusu gibidir. Oyun içinde birden çok fonksiyonuyla vardır. Olaylara yön veren kişidir. Müçteba, kelime anlamı olarak; seçilmiş, kıymetli ve ihtiyar olmuş anlamlarını taşır. Seçilmiş anlamı, dikkate alındığında oyundaki konumuyla alakalı olarak bağlantı kurmak mümkündür.

Baba, elli yaşlarındadır. Oyunda en az yer alan kişidir. Sinirli bir yapısı vardır. Kurallarına sıkı sıkıya bağlıdır. Oyundaki tek tip olduğu söylenebilir.

Oyun kişileri, oyunun yapısı ile bütünleşmekle beraber Gelin ve Damat sonlara doğru silikleşir. Tam olarak hangi konumda oldukları belli olmaz. Karakter kadrosunun az ve öz olması oyuna uygun olmuştur. Oyun kişileri, doğanın dışında yaratılmamışlardır. İnandırıcılık boyutları yüksektir. Yazar karakterleri iki yönlü ele alarak hem psikolojik hem de fizyolojik boyutta yaratmıştır. Bu boyutlara göre yaratılan karakterler, kendi içinde tutarlıdır. Oyun kişileri kendisine verilen görevi ifa edebilmektedir. Yalnız Müçteba Bey'in anlattığı hikayede soru işaretleri bulunmaktadır. Karakterler, kendi hallerinde, öz benlikleriyle bulunurlar. Olaylara müdahaleleri, bu öz benlikleriyle olur.

3.13.10 Mekan

Oyunda tasarlanan mekân, bir otelin kral dairesidir. Tüm olay, otel içindeki bu odada gerçekleşir. “Yıldönümü” oyunu da “Neon” oyunu gibi tek bir mekândan oluşmaktadır. Baştan sona kadar tek mekân kullanılmış, tüm olaylar bu mekânda gerçekleşmiştir. Oyunda açık mekân yoktur. Tüm aksiyon, çatışma ve olaylar kapalı mekân içinde geçer. Oyun kişilerinin psiko-sosyal halleri, mekân unsuruyla bağdaştırılarak verilmemiştir. Mekânın gerçeklik payı vardır. Gerçek hayatta karşılaşılabilecek mekân kullanılmıştır. Oyunun mekânı, karakterler için araç niteliğinde olmuştur. Amaç, yaşanan anıların canlandırılması, araç ise mekanın kendisidir. İşlevsel dekor anlayışıyla oluşturulmuştur. Mekân içinde bahsedilen lüks ekipmanlar gösterilmemiştir.

3.13.11 Zaman

Zaman geçişlerinin kullanıldığı bir oyun olmuştur. Geçmişteki olaylar, şimdiki zaman içinde yaratılmaya çalışılmıştır. Oyunda kronolojik zaman formatı kullanılmamıştır. İki farklı zaman, konulara eşlik eder. Biri şimdiki zaman diğeri

geçmiş zamandır. Olayların açık tarihi verilmiştir. Geçen olaylar 1 Mart Cuma gününe tekabül eder. Bu tarih kırk yıl öncesinden, yani 1968'den, bahsetmesi oyunu yazdığı tarihinde kurmaya girmesini sağlamaktadır. Birkaç saatlik bir zaman dilimini ele almasına rağmen canlandırılan olaylar, geçmişe bağlı olduğu için sanki uzun yıllar geçmiş gibidir. Oyunda, belli anların durdurulup geçmişe gidilmesi aynı zamanda dikey çizgiselliğin kullanıldığını göstermiştir.

3.13.12 Dil

Dilin oyundaki fonksiyonu, ölçünlü, standart dil gibidir. Oyun kişinin dil kullanımı günlük hayattakinin aynısıdır. Kullanılan dil, hem oyun kişinin tavrına uygun hem de oyun kişinin eylemini destekler niteliktedir. Cümle yapıları kurallı oluşturulmuştur. Üslup ise konuşma örgüsüne uygundur. Konuşma örgüsü işlevseldir. Konudan saptıracak absürt bir durum yoktur. Kurulan diyaloglar aksiyonu ilerletici pozisyonundadır. Diyaloglar birbiriyle tutarlıdır. Konuşulan dilden yola çıkılarak dönem, zaman ve yer hakkında bilgi sahibi olmak mümkün değildir. Yerel ifadeler kullanılmamıştır. Canlandırmalar ile birlikte tempolu bir dil ben mizahi öğelerin kullanıldığı söylenebilir.

3.14 Evaristo

“Evaristo” tiyatro oyunu, Civan Canova'nın yazmış olduğu son oyundur. Eser, Eylül 2012'de tamamlanmıştır. İlk kez 28 Ocak 2013'te Kumbaracı 50'de sahnelenmiştir. Yazar bu oyunla 2013'te “Ekin Yazın Dostları Tiyatro Ödülleri 2013-Yılın Oyun Yazarı Ödülü”nü almıştır. Tek perdeden oluşan oyun, yazarın tek kişilik yazdığı ikinci oyunudur. (“Düğün Şarkısı” oyunu tek kişilik kadroya sahip ilk oyun olmuştur.) Yazar, karakterleri tanıtırken kendi düşüncelerini de ortaya koymuştur. Oyun içinde sisteme ve katı ideolojik bakış açlarına üstü kapalı göndermelerde bulunmuştur. Damar sertliği, altı milyon insanın yakılması ve oval masa mevzuları önceki oyunlarında da görülen ortak noktalaradır.

3.14.1 Özet

Yakın tarihte yaşamış Kadın, izbe bir sığınaktan dünyaya seslenmeye çalışır. Her şeyini kaybetmiş fakat hayali sahnelerle kendine yeni yaşam alanı oluşturmaya çalışan oyun kişisi, arayışlar içindedir. Küllerinden dirilmeye çalışan oyun karakterinin zamansız, mekansız ve kimliksiz oluşu, önüne engel olur. Hayata çoktan veda etmiş eşini yeniden yaşatmaya çalışması ve geçmişi arzulaması özlemlerini ortaya koyar. Kadın'ın var olma uğruna yaptığı birtakım eylemler

geçmişle gelecek arasında nasıl sıkışıp kaldığını gözler önüne serer. Umut dolu gelecek planlarının, Kadın'ı nasıl yönlendirdiği anlatılır.

3.14.2 Tema

Oyunun temasını, umut ve özlem oluşturmaktadır. Bunun yanında kullanılan yan temalar ise çaresizlik, yalnızlık, insansızlaşma, yabancılaşma, düzenbazlık... oluşturmaktadır. Temanın öğeleri, oyunun absürt yapıda olduğunu göstermektedir. Oyunun mekansızlaşma ve zamansızlaşma etmenleri de bu yargıyı destekler.

3.14.3 Durum-Olay

Metin, durum analizlerine malzeme olacak şekilde oluşturulmuştur. Olay olarak yaşanmış herhangi bir vaka yoktur. Tamamıyla duruma hizmet eden örüntüler boy gösterir. Kendi toplumuna yabancılaşan karakterin yalnızlık çekmesi, durumların başlamasına neden olur. Dışlanma, kimsesizlik, bitkinlik duyguları, oyunun psikolojik tabanını oluşturur ve durumların kişi üzerine ne şekilde sirayet ettiğini gösterir. Mental yorgunluklar da oyunda kendini gösteren durum kalıplarından biridir. Sosyal destekten mahrum kalan karakter, yalnızlıklarıyla kabuğuna çekilmiş ve yeni hayat tarzını şekillendirmeye çalışmıştır. Buna rağmen elindeki vasıfsız eşyalardan medet uman Kadın, hayatın kıyısında yaşama mücadelesi vererek zayıf yanlarıyla mevcut potansiyellerini göstermeye çalışması durumu göstermiştir. İskelete karşı imalı konuşmalar, paranoyak olma halleri durumu verir. Kadın'ın diri diri mahzene gömüldüklerini söylemesi, durumsal öğelerin içinde yer alır.

3.14.4 Olay Dizisi

Eser, tek bir vaka zincirinden meydana gelir. Konu olarak da anlatılanlar, tekbir katmandan hareketle ilerlemektedir. Anlatı metninde, kısa bir süre ele alındığından tek bir olaylar silsilesi ve öz taslak meydana gelmesi, zincirin tek olmasını doğurur. Kadın'ın mahzene gelip kendi kendine konuşması, geleceğiyle ilgili hayallere dalması, iskeleti sahneye getirip kendini anlatması, olaylar dizisini oluşturur. Oyun daha çok psikolojik boyutta ele alındığından olay dizisinin somut olarak ilerlediği gözlemlenmektedir.

3.14.5 Aksiyon

Metinde ele alınan aksiyonlar tamamen iç aksiyona dayanmaktadır. Fiziksel herhangi bir olay yaşanmadığından dış aksiyon görülmemiştir. İç aksiyon, oyunun konusunu da oluşturmuştur. Durumların ve psikolojik eylemlerin

bağlantısı, iç aksiyonların nedenidir. Oyun aksiyon planı şöyledir: Yıllardır sığınakta saklanmış Kadın'ın artık oradan kurtulup okyanus ötesi yerlere gitmek ister. Geçmişte başkalarına yaşattıklarından ötürü toplum tarafından dışlanmaları, uluslararası aranmış olmaları ve güçlerini yitirmiş olmaları önlerine engel olmuştur. En sonunda umutlarıyla birlikte uyumaya gitmesi günü tamamlamasını sağlar. Yaşam serüveninde bir günü daha geride bırakmasına vesile olur.

Oyunda görülen aksiyonlar: Kadın'ın çaresizce sığınağa sığınıp hayallerini anlatmaya başlaması; başkarakterin yaşadığı psikolojik bunalımların çözümsüzlükle sonuçlanması; Kadın'ın uçak bileti alamaması; kaçmak için Kadın'ın aklına, anılarını kitaplaştırma ve Führer'in kişisel eşyalarını (çizme, silah, elbise...) satma fikri gelmesi ve bununla hemhal olması oyunun aksiyonunu oluşturan örneklerdir.

3.14.6 Motif-Simge

Tek kişilik ele alınan “Evaristo” oyununun motif dokusunu yalnızlığın oluşturduğu söylenebilir. Yalnızlıkla birlikte oyun boyunca hissedilen çaresizlik ve umut da motifi oluşturan öğeler arasındadır. Oyun içinde Kadın'ın kendiyi dalga geçen ve sevmediği kişiler için kullandığı cümleler ise leit-motifi oluşturur. Leit-motifi oluşturan “Yakacaksın bunların alayını...” ifadesi bunun örneğidir. Bunların yanında simge görevini üstlenen materyal ve mekan bulunur. Kadın'ın elinde taşıdığı kül çuvalı bunlardan biridir. Zamanında Almanya'da yakılan yaklaşık altı milyon insanın külü olduğu intibası yaratır. Kullanılan mekanın sığınak olması da aynı şekilde simge olmuştur. Hayat ve siyasi sistem, zalim kişileri izbe bir mekana hapsederek onların karanlıkta yaşam sürmesine neden olmuştur.

3.14.7 Dramatik Olay

Oyunun kırılma noktası, oyun içinde değil oyunun dışında gerçekleşmiş, oyunu da etkilemiştir. Dünyada yakın tarihte yaşanan vahim olayların akıbeti, Kadın'ı köhne bir yere mecbur etmesi ile olaylar başlar. Kadın'ın kendini yalnız hissetmesi, hayatında hiçbir canlının olmaması, geçmişine özlem duyması, yaşadığı dışlanmışlık psikolojisi... dramatik olayların müsebbibidir. Bu örnekler, oyunun kırılma noktalarını oluşturmuştur. Hepsinin sonucunda ise girilen her işin çözümsüzlükle sonuçlanacağını düşünülmesi de olayların düğümünü oluşturur.

3.14.8 Çatışma

“Evaristo”da görülen çatışmaların tamamı, iç çatışma olarak görülmektedir. Oyunun tek kişilik ve psikolojik boyutta olması iç çatışmaları filizlendirilir. Yaşlılığın vermiş olduğu stres de çatışmayı körüklemiştir. Çatışma türü olarak da görülen çatışma ise dural/durağan çatışmadır. Oyunda herhangi bir müteharrik olay yaşanmamıştır. Karakterin iç dünyasının karmaşıklığı ve anksiyete bozuklukları dural/durağan çatışmayı yaratır. Dural/durağan çatışma içinde görülen tür ise yaklaşma-kaçınma çatışmasıdır. Karakter hem bir şeyler ister hem de yakalanma kaygısıyla isteklerinden vazgeçmesi bu çatışmayı gösterir. Düşünsel(mental) eylemler, yaşanan hayata bir tepki mahiyetinde olduğundan temel çatışmayı bunlar oluşturur. Pişmanlıklar, Kadın’ın tekamülüne engel olmuş, onu yer altına yönlendirmiş, bu durum da onun içsel çatışmasına yol açmıştır. Yoğun umutsuzluk, negatif hisler, zorunlu aktiviteler, Kadın’la iskelet arasında yer yer çatışma yaratır.

3.14.9 Kişi

Bu oyun, Civan Canova’nın yazmış olduğu ikinci tek kişilik oyundur. Diğer tek kişilik oyun ise “Düğün Şarkısı”dır. Her iki oyunda kadın karakteri üzerinden anlatılmıştır. Yalnızlaşan bireyin dünyaya karşı nasıl yabancılaştığı, hiçleştiği Kadın üzerinden verilir. Her iki oyun da insansızlaşmanın nelere yol açtığını göstermektedir. Anlatılanlarda, Hitler’le ilgili bilgiler vardır. Kadın’ın da Hitler’in eşi olduğu sezilenmektedir. Kimi bilim insanlarına göre Hitler’le eşinin sığınakta kaldığı düşünülürse hikâyenin Hitler’le ilişkilendirilmesi muhtemeldir. Ele alınan karakter, psikolojik ve sosyolojik şekilleriyle tanıtılmıştır. Karakter, iç dünyasıyla ön plana çıkar.

Kadın, yaşsız olarak verilmiştir. Kendi adının Electra olduğunu söyler fakat yazar isim olarak Kadın ismini vermiştir. Kadın, hem uyanık hem asalak hem de cahil yapısıyla gösterilmiştir. Hayatta her şeyini kaybetmiş, yaşama tutunmaya çalışan, duyguları körelmiş oyun kişisi, var olma mücadelesi içindedir. Geçmişten dem vurarak içinde bulunduğu hali yorumlar. Paspal görünür. Transatlantik’e ve Arjantin’e gitmek için içinde hep umut beslemiştir. Gençlik dönemlerindeki zamanlarına ve eski muktedir hallerine özlem duyar. Kaderin tekelinde izbe bir yere sığınmayı kendine kabul ettiremez. Yaptığı konuşmalarla Hitler’in eşi olduğu anlaşılır.

Oyun kişisi, karakter yapısı itibarıyla oyunun yapısıyla bütünleşmektedir. Oyun ilginç karakterle örülmüştür. İnandırıcılık boyutu yüksektir. Karakterin düşüncesi ile yaşadığı hayat çelişki içindedir. Yaratılan karakter, yazarın söylemek istediği düşünceye uygundur. Oyun kişisi de kendisine verilen görevi layıkıyla yerine getirebilmiştir. Karakterin gelişim evresi sürece inandırıcılık kazandırmıştır.

3.14.10 Mekan

Mekan, “Evaristo”da kısıtlandırılmıştır. Oyunda tek bir mekan kullanılır. Bu mekan, içinden çıkılması zor, dış dünyaya kapalı olarak tasarlanmıştır. Kullanılan mekan, yer altı sığınağıdır. Açık mekan yoktur. Kapalı mekana kaçış vardır. Mekân, psiko-sosyal etkileriyle karakter için bunaltıcı olur. Tiyatro özelliklerinden olan mekansızlaştırma durumu, “Evaristo”da görülmektedir. Kadın, neresi olduğu bilinmeyen mekan içinde hayata tutunmaya çalışır. Anlatılanlardan yola çıkılarak yaşananların Almanya sınırları içinde geçtiği anlaşılır. Almanya'da da bir Türk bankasının altındaki sığınaktan bahsedilmiştir. Mekanın hoyrat ve köhne oluşu, oyunun kurgusuna uygun yaratılmıştır. Aynı zamanda araç işlevine sahiptir.

3.14.11 Zaman

Absürt tiyatro özelliklerinden olan zamansızlık temi, oyunda kullanılmıştır. Karakterin yapı özelliklerinin bir bölümünü de zamansızlık oluşturur. 1945 yıllarının devamındaki süreç ele alınmış fakat tarihin tekabül ettiği yıl belli değildir. Zaman unsuru da mekan gibi oyun kişisi üzerinde baskı aracı olmuştur. Anlatılanların hepsi dakika ile tarif edilecek zaman diliminde gerçekleşmiştir. Kadın’ın konuşmaya başlaması ile başlayan süre konuşmasını tamamlayınca biter. Şimdiki zaman, anlatılanların fonunu oluşturur. Konuşmanın içeriği ise geçmişle alakalıdır. Oyunun içeriğinde, anlatılan sisteme karşı olması oyunun yazıldığı zaman içinde aynı önemdedir. Şöyle ki oyunun yazılma zamanında da Führer gibi sadist ve iktidar düşkünü kişiler hor görülmektedir. Dikey zaman formatı, kullanılmıştır. Belli bir an içinde derinlemesine duygular anlatılmıştır. Bununla birlikte kronolojik zaman yapısının kullanıldığı görülmektedir.

3.14.12 Dil

Oyun kişinin kullandığı dil, kendi tavırlarına uygundur. Kullanılan dil, Kadın’ın düşüncelerini destekleyici biçimdedir. Düşünce yapısı, dilin kullanımını

şekillendirmiştir. Oyun tek kişilik olduğundan diyaloglar görülmemektedir. Monolog tarzında konuşmalar gerçekleşmiştir. Bunların da yer yer iç konuşma olduğu hissedilir. Kimi yerlerde kurulan cümlelerin, zaman doldurma amaçlı kullanıldığı söylenebilir. Konuşmaların içeriği, dönem ve zaman hakkında bilgi vermektedir. İçerik olarak biraz daha Çağdaş konuşma üslubu görülür. Cümleler tempolu değil, durağandır. Mizahi öğeler ve yerel konuşma üslubu yoktur.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KURAMSAL ALTYAPI

1. METİNLERARASILIK

Metinlerarasılık bir söylemin başka söylemlerle bağlantılı olarak belli bir düzlemde iç içe geçmesi şeklinde tanımlanabilir. (Akt.Aktulum, 2014:9). “Her metin hem yeniden okunması hem de vurgulanması, yoğunlaştırılması, yer değiştirmesi ve derinliği olduğu çok sayıda metnin kesiştiği yerde bulunur.”(Aktulum, 2014:9) Bir metin biçim olarak birebir başka yerde ortaya çıkmayabilir fakat anlam bakımından çok sayıda metinde kendine yer bulur.

Metinlerarasılık kavramı; Julia Kristeva'nın, 1960'lı yılların sonlarında ortaya koyduğu, birden fazla metnin birbirleriyle münasebet halinde olduklarını söyleyerek meydana getirdiği bir kavramdır. Kristeva; bu kavramı postmodern roman için kullanmıştır. Bu kavrama bir başka deyişle “yenidenyazma” adını verir (Aktulum, 2014: 16). Kavram; var olan metinlerin, başka metinlerde de karşımıza çıkarak varlığını somutlaştırır.

Aslına bakılacak olursa metinlerarasılık kavramı insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanoğlunun varlığıyla vücut bulan metinlerarasılık birçok alanda kendine yer edinmiştir. La Bruyér'in, “Her şey daha önce söylenmiştir”, “Yedi bin yıldır insanlar vardılar ve düşünmektedirler” söylemi bize metinlerarası kavramının geçmişi hakkında bilgi verir (Akt. Aktulum, 2014:16). La Bruyér'in söylemiyle kavram, zamansal olarak insanla aynı yaştadır denilebilir. Bir bakıma metinlerarasılığın dil tarihi ile paralel olguya sahip olduğu anlaşılır.

Mihail Baktin metinlerarası kavramını “söyleşimcilik”, “çok seslilik” [çok anlamlılık] adını verir. Julia Kristeva, “Her metin bir alıntılar mozaigi gibi oluşur, her metin kendi içinde başka bir metnin eritilmesi ve dönüşümüdür.” (Akt. Aktulum,2014:35) der ve “yenidenyazma”, “yer (ya da bağlam) değiştirme” olarak görür. Roland Barthes, “Her metin bir metinlerarasıdır; onda farklı düzeylerde az çok tanınabilecek biçimler altında öteki metinler yer alır: Daha önce edinilen kültürden gelen metinler ile etrafımızdaki kültürden gelen metinler. Her metin eski alıntıların yeni bir örgüsüdür.” (Akt. Aktulum, 2014:46) der. Michael Riffaterre, metinlerarasılığı “okuma etkisi” olarak adlandırılır. Okurun daha önce

okuduğu bir metni, başka metinleri okurken diğer metinlerle bağlantı kurup aradaki ilişkiyi algılayabiliyorsa metinlerarası okuma yapıyor demektir. Riffaterre, metinlerarasını okurun genel kültür bilgisine dayandırır. Metni alımlama kuramı çerçevesine oturtur. Laurent Jenny, “Çok sayıda metnin, anlamın başını çeken bir ana metin ile dönüştürülmesi ve benzeştirilmesi işi” olarak tanımlamaktadır. Bir metnin diğer metinlerdeki anlamlarına göre onları sınıflandırmaktadır.

Gerard Genette, “palimpsestes”le açıklar. Farklı metinlerin birbiri içine geçmesi ve ilişki kurması olarak nitelendirilir. Anlamı ortaya çıkarmaya çalışır. Yalnız anlam alanını sınırlar (anametinsellik). Bu şekilde metinlerarasılıkla ilgili farklı görüşler vardır. Kimileri onu yazınsallığın merkezine koyar kimileri de okurla bağlantı kurdurur.

Metinlerarasılık kavramının her alanda olması muhtemeldir. Kristeva bu kavramı edebîlikle ilişkilendirmiştir. Gürsel Aytaç, metinlerarasılığı bir edebi metnin edebiyat ya da edebiyat dışı metinlerle olan bütün bağları olarak tanımlamaktadır (Akt. Akyüz, 2015:292). Öyle ki sanatın her alanında kendini göstermektedir. Yazınsal boyutuyla boy gösterse de diğer sanat dallarıyla da iç içedir.

Metinlerarası yöntemler arasında ortakbirliktelik ilişkiler olarak; alıntı ve gönderge, gizli alıntı-aşıma ve anıştırma vardır. Türev ilişkileri bakımından; yansılama, alaycı dönüştürüm, öykünme mevcuttur. Biçimsel dönüşümler, anlamsal dönüşümler, klişe-basmakalıp söz ve anlatı içinde anlatı (iç anlatı) bulunur.

1.1 Metinlerarası Yöntemler

Ortakbirliktelik İlişkileri

1.1.1 Alıntı ve Gönderge

Metinlerarası ilişkinin en belirgin özelliğidir. Bir metnin başka bir metinde yer aldığı en somut göstergesi olarak karşımıza çıkar. Tırnak içinde ya da italik olarak yazılırlar. Okur, alıntıyı görünce alıntının o metne ait değil, başka bir metne ait olduğunu anlar (Aktulum, 2014:77). Civan Canoava’nın oyunlarında da bu özelliği görmek mümkündür.

1.1.2 Gizli Alıntı-Aşıma

Yazar kendi metnine başka bir yazarın metninden alıntı yapmış ve bu alıntıyı ayrıç içinde veya italik olarak gösterir buna gizli alıntı/aşıma denir.

Başkasına ait olan bir bölüm veya parçayı sanki kendisine aitmiş gibi göstermek için kullanılır (Aktulum, 2014:83). Civan Canova'nın oyunlarında bu yöntemi bulmak biraz da okuyucunun genel kültürüyle alakalıdır.

1.1.3 Anıştırma

Varlığını bildirecek bir dizge bulunmadığından anlaşılması zordur. Genel kültür birikimi ister. Yarım alıntı da denilebilir ama alıntı değildir. İçinde bir takım izler barındırır. Daha çok kapalı bir özelliği vardır (Aktulum, 2014:87).

Türev İlişkileri

1.1.4 Yansılama (Parodi)

Yansılama orijinal metin ile göndergemetin arasında konu düzeyinde değil de biçim düzeyinde bir değişiklik vardır. Bir metnin başka bir metne uygulanmasıyla yeni bir anlam alması halidir. Yapıtın şekli değil içeriği değişmiş pozisyonadadır (Aktulum, 2014:95-96). Bu yöntem kapsamlı bir okuma kültürüne sahip okuyucular için anlaşılabilir niteliktedir.

1.1.5 Alaycı Dönüştürüm

Ciddi bir yapıttan bir bölüm alıp onun içeriğini değiştirerek gülünç bir şekilde tasarlayıp sıradan bir biçim kullanılır (Aktulum, 2014:101).

1.1.6 Öykünme (Pastiş)

Öykünmede metni yazan yazar, örnek aldığı bir metnin yazarını dil ve anlatım, üslup özelliklerini taklit yoluyla kendi metnine yerleştirir. Yazar başka bir metni kendisininmiş gibi eserinde inceler ve benzerini oluşturmaya çalışır. Örneğin bir metinde üç defa “ve” kullanmışsa öykünme yapan yazarın da “ve”yi on defa kullanarak taklide başvurur.

Ana Metinlerin Ciddi Düzende Dönüşümü

1.1.7 Biçimsel Dönüşümler

Bu yöntem kendi içinde çeviri, koşuklaştırma(şiiirleştirme), düzyazılaştırma, vezindönüşümü, biçemdönüşümü; indirgeme, genişletme, kipseldönüşüm şeklinde bölümlere ayrılır. Burada da metnin anlamı üzerine değil biçimi üzerinde değişiklik yapılır (Aktulum, 2014:114-115-116).

1.1.8 Anlamsal Dönüşümler

Bu bölüm de kendi içerisinde öyküsel dönüşüm ve pragmatik (edimsel) dönüşüm olmak üzere ikiye ayrılır. Civan Canova'nın oyunlarında açık bir şekilde görülen bir yöntem değildir.

Klişe-Basmakalıp Söz

Sürekli yinelenen parçalardan oluştuğu için bir zaman sonra düşünceler sıradanlaşır ve bu sıradanlaşma yer yer kalite olarak metni düşürür. Bu yöntem absürt tiyatro ile paralellik göstermektedir. Civan Canova'nın oyunlarında sıklıkla görülür.

Anlatı İçinde Anlatı

Bir anlatının içine o anlatıyı pekiştirmek için ikinci bir anlatı yerleştirmektir. Yerleştirilen bu ikinci anlatı, yerleştirildiği anlatının tamamlayıcısı olmakla beraber hem anlatıyı yineler hem de içeriğin daha kolay anlaşılmasını sağlar (Aktulum, 2014:127).

Metinlerarası Anlam

Yazar bir metne ayrıışıklık katmak için daha önce okuduğu bir metinden aldığı dizgeyi kendi metnine koyar. Yeni metne koymuş olduğu bu alıntı, anlam itibariyle artık taşıdığı ilk anlamı taşımaz. Yani anlam değişmiştir. Bu anlam değişimi aynı zamanda yazarın bakış açısını, yazarlık üslubunu, metnin stratejisini, anlatının sosyal zamanını vs. etkilemiştir (Aktulum, 2014:132-133). Yazarın sosyal birikimi okuyucuya aktardığı metnin içeriğini zaman zaman değiştirebilir. Bu durumda da orijinal metinle daha sonra yazılan metin arasında değişiklikler olması muhtemeldir.

Metinlerarası Okur

Metinlerarası okumada ise eserde var olan metinlerarasılığı görmek genel kültür birikimi ve çok okuyan bir okur sayesinde gerçekleşir. Riffaterre bu konuda metinlerarasılığını “okuma etkisi” olarak adlandırır (Aktulum, 2014:151).

Metinlerarası İmgeler

“Bir yazarın, belli bir strateji doğrultusunda metnine soktuğu ve anlamını bulmak için çoğu zaman okurun katılımını gerektiren her tür metinlerarası göndermede bulunma, bir metinden aldığı parçaları yeni bir metne sokma, kısacası, bir metin ile başka bir metin arasındaki her tür alışveriş işlemi mozaik, yapboz; en çok da montaj, yaptakçılık, yapıştırma, palempesest imgeleriyle gösterilir.”(Aktulum, 2014:171) Bu tür metodlarla metinlerarası imgeler okuyucudan okuyucuya metinden metine ayrıışıklık gösterebilir.

1.1.9 Palempesest

Eski bir metne ait parçayı alıp yeni metnin içine önceki işlevinden farklı bir işlevle koyma işlemidir (Aktulum, 2014:171-172). Ana metin dışarıdan aldığı yeni bir metni kendi konusuna uygun olarak yeni bir ifade oluşturur.

1.1.10 Kolaj-Brikolaj

Dışarıdan alınan ayrışık unsurların yeni bir metinde bütünlük oluşturulacak şekilde tasarlanması işlemidir (Aktulum, 2014: 177). Metnin kesilip yapıştırılması işini görür.

1.1.11 Yenidenyazma

Birbirinden bağımsız metinleri farklı metinlerle bir araya getirerek içerik bakımından konu bütünlüğünü sağlayıp yeniden yazma işidir (Aktulum, 2014:187).

1.2 CivanCanova'nın Oyunlarında Metinlerarasılık

1.2.1 Kıyamet Sularında

Bu oyun, konu itibariyle Hüseyin Rahmi Gürpınar'ın “Kuyruklu Yıldız Altında Bir İzdivaç” adlı romanına benzer. “Kuyruklu Yıldız Altında Bir İzdivaç”ta; kuyruklu bir yıldızın dünyaya çarpacağı haberi yayılır, bunun üzerine dünyaya çarpacak olan kuyruklu yıldızla paralel olarak kadın-erkek arasındaki çatışmalar ve bu çatışmalardan doğan aşk ve evlilik konu edinir. “Kıyamet Sularında” ise bir yandan reel olduğu düşünülen kıyametin kopacağı konuşulur bir yandan da bu konuşmalarla oyundaki bireylerin hayatlarında yaşamış oldukları olayların kıyamet etkisi yaratacak şekilde gerçekleşmiş olduğu görülür. Bu açıdan Hüseyin Rahmi Gürpınar'ın romanıyla Kıyamet Sularında arasında bir bağlantı olduğu görülebilir.

BABA: Olur mu be öyle şey! Dünyevi bir sistemdir demokrasi. Üstelik deneme yanılma metodu da beşeri bir metottur. İlahi seviyede kullanılamaz. Kullanılmamalı yani.

ANNE: (Kendi kendine.) Fevk-al-beşer, bir gün şaşar! (Canova, 2012:37)

Anne'nin söylemiş olduğu “Fevk-al-beşer, bir gün şaşar” cümlesi Türk diline Arap dilinden geçmiştir. Bu tümce yaygın olarak kullanılan bir halk söylemidir.

ADAM: “Kör talihin oklarına, sapanlarına karşı” örgü şişleri! (Aynı şekilde yürür, pencerenin önüne gelir, dışarıya bakar. Anne ve baba bunu izlemektedir. Kadın çorbasını içer.) Her şey dağılacak! Bütün güzellikler!

Bizlerin, “güzel” olarak algıladığı, ama gerçekte güzel olup olmadığını bilemediğiniz, yalnızca “güzel” diye tanımladığımız ne varsa... Hepsi molekül parçacıkları haline gelecek! Bunu çok iyi bildiğimiz halde görmezden geliyoruz. Ve de hala kimimiz ısrarla yün örüyor, kimimiz de bencilce çocuk doğurmaya kalkıyoruz! (Canova, 2012:44-45)

Adam Anne’yle konuşurken Hamlet’ten yapılan bir alıntı göze çarpar. Metinlerarasılık yöntemler arasında alaycı dönüştürüm denilebilecek bir alıntı yapılmıştır:

“Olmak ya da olmamak, işte bütün mesele bu!

Düşüncemizin katlanması mı güzel

Zalim kaderin yumruklarına, oklarına

Yoksa direktip bela denizlerine karşı

Dur, yeter demesi mi?”

ADAM: ... (Çocuk nakaratını mırıldanarak) Yağ satarım bal satarım, ustam ölmüş ben satarım... Çocuk oyunu gibi geliyordu yaşamak. (Canova, 2012:45)

Bu bölümde doğrudan bir alıntı yapılmıştır. Çocuk oyunlarının bilinen “Yağ Satarım Bal Satarım” şarkısından alıntı yapılmıştır.

BABA: Yahya Kemal’. Kesinlikle “Sessiz Gemi” de gönderilmeli uzaya. Hatta bütün şiirleri Yahya Kemal’in. Yok, hepsi değil tabii. Mesela “Akıncılar” şiirini idrak edemeyebilir uzaylılar. Ama “Sessiz Gemi”... Sonra “Sicilya Kızları”, “Biblos Kadınları”, “Rindlerin Akşamı”...(Canova, 2012:48)

Baba ile Kadın kıyametin kopacağından söz ederken dünyada yazılmış olan Yahya Kemal’in şiirlerinin unutulmaması gerektiğini söylüyor. Yahya Kemal’e ait şiirlerin adı kullanılarak açık bir gönderme yapılmıştır.

TEYZE:...Dünyayı, tek hücrelileri, dinazorları falan filan, sıra bana gelinceye kadar Üsküdar’da sabah olur. (Canova, 2012:56)

Üsküdar’da sabah olur kullanımı da halk içinde böyle durumlarda yaygın olarak kullanılan bir ifadedir.

1.2.2 Sokağa Çıkma Yasağı

ŞİŞMAN: Ben neredeydim peki?

302: Yoktun sen. Ne içerdedin ne de dışarıda. (Canova, 2011:20)

302'nin kullandığı bu replik, Ahmet Hamdi Tanpınar'ın “Ne İçindeyim Zamanın” şiirinin ilk iki dizesini çağrıştırır:

*Ne içindeyim zamanın,
Ne de büsbütün dışında;
Yekpare, geniş bir ânın
Parçalanmaz akışında.*

302: *(Dalgın) Beyniniz bile... (Giderek sayıklar gibi) Beyniniz bile... Beyniniz bile... Şerefine ey muhteris karanlık... (Gözleri kapanır gibi olur.) Şerefinize... (Canova, 2011:21)*

302 kadehini kaldırıp “Şerefine ey muhteris karanlık” derken sokağa çıkma yasağının sadece kendileri için (sıradan / alt düzey insanlar) geçerli olduğunu, makam-mevki sahibi olanlar için bu yasağın geçerli olmadığını otelin önünden geçen Mercedes 450 SEL'i görünce anlar ve çaresizlikten kadehini kaldırıp bu repliği söyler. Aynı şekilde Muzaffer İzgü'nün “Sınır” adlı tiyatro oyununda, iki asker kendi arasında konuşarak her şeyin/kuralın sözü geçen yahut çıkarı olan söz sahibi insanların doğrultusunda gerçekleştiğini söylerler ve ilerleyen bölümlerde 2. Asker olan Mati'nin “Kurduğumuz tüm hayallere rağmen değişmeyen dünyanın şerefine” repliğiyle 302'nin repliği arasında bağlantıyı görmek mümkündür. Her iki karakter de mevcut sosyal konumu kaldırdıkları kadehle birlikte eleştirmektedirler.

302: *Bak... Şöyle söyleyeyim. Yağmurun sesini duymak bile, dayanılmaz gelebilir insana... bazen. Kendi iradesi dışında dinliyorsa eğer. Dinlemek zorunda kalıyorsa. En hoş ses bile gürültü gibi gelebilir.* (Canova, 2011:22)

“En hoş ses bile gürültü gibi gelebilir.” diyen 302, Bülent Ortaçgil'in “Bozburun” adlı şiirindeki kavuştak dizide bulunan “En küçük bir ses bile sanki gök gürültüsü” mısrasını hatırlatmaktadır. Burada hem biçimsel dönüşümlerden olan düzyazılaştırma hem de Metinlerarası anlam göze çarpar.

ŞİŞMAN: Yağmur. Yine yağmur. Yine yağmur...

302: *Ne bu?*

ŞİŞMAN: Şiir. Hani var ya öyle bir şiir. Yağmur, yine yağmur...

302: *Öyle değil o. Akşam. Yine akşam, yine akşam.* (Canova, 2011:22)

Bu alıntıda da yansılama açık bir şekilde göze çarpar. Yazarın öykünmeden(pastiş) yararlandığı da görülür. Civan Canova, Ahmet Haşim'in

“Akşam” şiirinin meşhur dizesini repliklerde kullanmıştır. Direk bir gönderge olduğu görülmektedir.

ŞİŞMAN: Hiç işte meleğim. Tekkeyi bekliyorum her akşam olduğu gibi.
(Canova, 2011:33)

Eşiyle konuşan Şişman’ın kullandığı “tekkeyi bekliyorum” ifadesi, “Tekkeyi bekleyen çorbayı içer.” atasözünü kast etmek için kullanılmıştır. Burada da metinlerarasılık açık şekilde görülür.

ŞİŞMAN: Nasıl emrederseniz. (Müdür odasına doğru yürür, girer, kapıyı çarparak kapatır.) (Telefona) Hiç canım, yeni müdür. Kapıyı kapattı da.. Ne bileyim, anlamadım gitti. Düne kadar kendi halinde, halim selim bir çocuk santıyordum. Bugün birden kendini aslan terbiyecisi falan mı zannetmeye başladı nedir, görsen, elinde bir kamçısı eksik... (Canova, 2011:34)

Şişman karısıyla konuşurken otele yeni gelen müdürün dünden beri sert olduğunu anlatmak için “aslan terbiyecisi” ifadesini kullanmıştır. “Aslan terbiyecisi” kavramı akıllara Osman Hamdi Bey’in “Kaplumbağa Terbiyecisi” adlı resim tablosunu çağrıştırmaktadır. Kaplumbağa yerine aslanın kullanılması yansılamaya örnek gösterilebilir.

ŞİŞMAN: Siz yukarı çıkınca da, sevgili hayat arkadaşınız yarım kalan uykusuna devam eder.

101: Tek yaptığı iş bu zaten. Uykunun ölü bir hayat olduğunu ömrünün sonuna kadar idrak edemeyecek. (Canova, 2011:45)

Otel müşterilerinden 101, Şişmana eşinin sürekli uyuduğunu dile getirerek uykunun ölü bir hayat olduğunu söylüyor. 101’in söylediği bu söz, Mevlana’nın “Mesnevi”sindeki 15692. beyiti akıllara getirmektedir:

“Ver bigûyendet ki hest an fer’i î

Meşnev annâ ey mukallid bâ yakıyn”

Açıklaması: Ey Yakini (Bilgi sahibi) olamayan taklitçi! Eğer sana “o (rüya) bu ölüm(ün) parçasıdır” derlerse, sen onu dinleme.”(Top, 2015:409)

402: Teşekkür ederim. (Döner, gitmek üzereyken Müdür’ün sesiyle durur.)

MÜDÜR: Evreka!

402: Ne! (Canova, 2011:67)

Müdür, 402'yi kime benzettiğini bulduğunda “Evreka” demiştir. Müdür’ün “Evreka” demesi okuyucuya Arşimet’in suyun kaldırma kuvvetini bulduğu anda söylediği “Eureka (buldum)!” sözü hatırlatır. Canovan’ın Arşimet’ten alıntı yaptığı görülmektedir. Yazar Arşimet’in sözünü Müdür üzerinden söylemiştir.

1.2.3 Kızılötesi Aydınlık

YAŞLI ADAM: (*Ezber geçer gibi*) ‘*Cassio’nun Desdemona’yı sevdiğine eminim. Kadının onu semesine gelince, bu da münasip ve de çok beklenilir bir şe. Ne yazık ki onu ben de seviyorum.*’

GENÇ ADAM: *Kim bu?*

YAŞLI ADAM: *İago. Othello ile Desdemona’nın tertemiz aşkını kıskandığı için, efendisinin yüreğine de kendi kıskançlık tohumlarını serpen İago! İkiyüzlü İago! Aşağılık İago!* (Canova, 2012:109-110)

William Shakespeare’in “Othello” adlı tiyatro oyunundan, doğrudan bir alıntı yapılmıştır. Yapılan bu alıntıda kısmen biçim olarak değişim söz konusudur. Anlatı içinde anlatı ve montaj yöntemi kullanılmıştır:

İago: Cassio kadına tutkun, buna eminim. Kadının duygularına gelince: Kadın da onu sevebilir, sevdiğinde de kimse garip karşılamaz. Ya Mağripli -gerçi ben ona dayanamıyorum, ama altın gibi, sevgi dolu, soylu bir karakteri var. Desdemona’ya da iyi kocalık eder. Ben de bu kadını seviyorum, ama öyle kuru kuruya bir ihtiras değil benimkisi... (Shakespeare, 2017:41)

YAŞLI ADAM: *İago, kendisine yapılan iğnenin etkisiyle, ilgisi olsun olmasın, faili meçhul ne kadar cinayet, tecavüz, gasp, darp, kız kaçırma ve de dolandırıcılık varsa hepsini üstlendi. Tabii bunun üzerine tiktılar içeri İago’yu... Bir kaç sezon ortalıkta görünmedi hiç. Bu süre içersinde çeşitli estetik ameliyatlara geçirdi, beyaz olan derisini siyaha döndürdü ve yeniden döndü sahneye İago. Ama artık Othello rolünü oynayacaktı. ‘Ah gönlümün sevinci Desdemona. Gönlüm o derece saadet içinde ki, ne olacağı bilinmeyen istikbal, böyle bir ikinci saadet yaşatmaz.’ Ve tabii böylece oyunun sonu da değişti. Eski İago, yani yeni Othello, Desdemona ile ömrünün sonuna kadar mutlu bir biçimde yaşadı.* (Canova, 2012:116-117)

Anlatı içinde anlatı ve montaj yöntemi kullanılarak Othello’dan alıntı yapılmıştır. Civan Canova orijinal metinden parçalar alıp Yaşlı Adam’ın

konusmasında birleştirmiştir. Açık bir şekilde görünmeyen replikler kapalı anlamıyla birlikte okuyucuya sunulmuştur.

“Othello: Sizi buraya benden önce gelmiş görmek,

Kıvancım kadar büyük bir şaşkınlık
Veriyor bana. Ey gönlümün sevinci,
Her fırtınadan sonra böyle dinginlik gelecekse,
Varsın yeller essin ölümü uyandırınca dek;
Varsın çalkalanan tekne, Olimpos gibi yüce
Deniz dalgalarına tırmansın da, göklerden yine
Tâ cehennemin dibine dalsın. Şu anda ölsem,
Ne mutlu ölüm olurdu bu.

Gönlümün kıvancı öylesine tam ki,
Bilinmeyen yazgı, böyle bir mutluluğu,
Korkarım, göstermez bir daha.”

YAŞLI ADAM: Nasıl diyordun dur bakayım? (Beceriksizce taklit edermiş gibi) ‘Senn eyy Thebai’nin talihsiz kralı, Oidipus!’ Sonra da şöyle bakıyordun o kral olacak dürrüye, bütün salon nefesini tutup seni izliyordu. Anlıyon değil mi? Şöyle bir bakıyordun... (Canova, 2012:123)

Yaşlı Adam daha önce Genç Adam’ın sahnede Kral Oidipus piyesinde kahin Teresias rolünü oynayan oyuncu olduğunu söyler ve repliğini tekrarlar.

YAŞLI ADAM: Bir figüran. Yani, herhangi biri. Söyleyeyim mi cevabını? (Perdeleri örterken) Şöyle der bana telefonda o herhangi biri. ‘Madem bunu geçiriyorsun aklından, sağ ol hayatım. Öpmüş kadar oldum.’ Bu da şu anlama gelir düşünmek, eşittir yapmak. (Canova, 2012:130)

Repliğin sonunda söylenen “düşünmek, eşittir yapmak” sözü, Theodore Roosevelt’in meşhur “inanmak başarmanın yarısıdır” sözünü anımsatmaktadır. Düşünmenin yapmaya eşit olmasıyla inanmanın ise başarının yarısı olması arasında bağlantı vardır. Görüldüğü üzere metinlerarası yöntemlerden anıştırma kullanılmıştır.

YAŞLI ADAM: (Dışarı bakarak) Bilmiyorum. Bildiğim tek şey şu: Güzel şey delilik. Yani şu an her şey yolunda gitse.. dışarıda demek istiyorum.. bütün yaşadıklarımın hiç pişmanlık duyduğumu düşünmeden.. mutlu olmaya çalışabilirim. Yani.. çalışabilirdim demek istiyorum. (Canova, 2012:131)

Bu bölümde Yaşlı Adam'ın: "Güzel şey delilik" diyerek yaşadıkları gerçek anın içinde mümkün olmayacak bir şeyler düşünmesi veya düşünceyi harekete geçirmesi delilik olarak yorumlanmıştır. Yaşlı Adam'ın dile getirdiği bu ifade Amerikalı bilimkurgu yazarı Philip Kindred Dick'in şu sözünü hatırlatmaktadır: "Delirmek bazen gerçekliğe verilebilecek en uygun tepkidir." Burada da kapalı bir metinlerarasılığın mevcut olduğu görülerek anıştırmadan bahsedilebilir.

YAŞLI ADAM: ...Değişeceksin oğlum. Değişmeyen tek şey.. bu mahalle olacak... (Canova, 2012:134)

Yaşlı Adam'ın mahalleye ilgili yaptığı yorum, Heraklitos'un: "Değişmeyen tek şey değişimin kendisidir." sözünü çağrıştırmaktadır.

GENÇ ADAM: Ne olur gitme. Çok yalnızım.

YAŞLI ADAM: Biliyorum. Bu mahallede nefret ettiğin milyonlarca şeyden biri de yalnızlık. Hazırla kendini. Söyledim ya, değişen pek bir şey olmayacak. Çok uzun bir süre her şey aynı kalacak. (Hafif alayla) 'Yüreğinde bir yerim varsa Horatio, geç git biraz gideceğim cennete. Biraz daha katlan bu kötü dünyamıza, benim hikayemi anlatmak için.'(Kapıyı açmaya yeltenir.)(Canova, 2012:143)

Hamlet'ten yapılmış bir alıntı vardır. Yaşlı Adam, Genç Adam'a kaldıkları mahalleden gitmek istediğini söyler. Bununla birlikte içinde bulunmuş oldukları durumu Hamlet'in sonuna benzetmektedir. Genç Adam ara ara eğer kendisi ölürse Yaşlı Adam'ın varlığının bir öneminin olmayacağını söylemesi de Hamlet'in şu replikleriyle pekişir:

"Hamlet: Benim içeceğim şey o. Bak, canım Horatio

Kimseler bilmezse olanları,

Ne berbat, bir ünüm kalır dünyada benim!

Yüreğinde bir yerim varsa

Geç git biraz gideceğim cennete,

Biraz daha katlan bu kötü dünyamıza

Benim hikayemi anlatmak için

(Yürüyüş, top tüfek sesleri gelir.)

Nedir bu savaş gürültüleri?"

Burada alıntı ve gönderge yöntemi kullanılmıştır.

1.2.4 Erkekler Tuvaleti

OTUZALTI: Toprağı bol olsun babam da sizin gibiydi. Kazanmak için yaşamaktansa yaşamak için kazanmalı derdi. (Canova, 2011:127)

SİNEKPAPAZI: Evet. Evim, uçağım, arabam, kilit fabrikam.. her şeyim gitti. Yalnızca on dolar ve de elli sentim kaldı.

BONUS: (İçerden.) Tanrım! Mahvolduk!

KİNG KONG JR: Nereden geldi bu ses?

KUPABACAK: (Tuvaletin önünde durarak.) Benden geldi.

KİNG KONG JR: Nasıl yani?

KUPABACAK: Şeyy, işte böyle. (Bonus'un taklidini yaparak.) Tanrım! Mahvolduk!(Canova, 2011:133)

KİNG KONG JR: (Sesini incelterek.) Tanrım mahvoldum! Eğer yaparsanız kolunuzu ben takarım.

KUPABACAK: (Zoraki sesini değiştirerek.) Tanrım! Mahvoldum.

KİNG KONG JR: Olmadı. Deminki daha başarılıydı.

KUPABACAK: (Zoraki sesini değiştirerek.) Tanrım! Mahvoldum. (Canova, 2011:140)

KUPABACAK: Dediğimi yapın siz. Vakit geçirmeyin. İyi günler. (Kupabacak çıkar.)

ASHHALL: (Kendi kendine.) Tanrım! Mahvoldum! Gitti paracıklar! (Canova, 2011:217)

Bu oyunda görülen “Tanrım mahvoldum/ mahvolduk!” nidası Jacob ve Grimm kardeşlerin derlediği ve dünya klasikleri arasında bulunan “Köpekler Serçe” masalını akla getirmektedir. Masaldaki arabacı köpeği ezip öldürünce bunun öcünü almaya kalkan Serçe, Arabacı’ya zarar verdiği her şeye karşılık Arabacı’nın tepkisi “Tanrım!”, “Mahvoldum!”, “Tanrım mahvoldum!” tarzında ifadelerle gerçekleşiyor. Bu masaldaki arabacının tepkisiyle oyundaki karakterlerin verdiği tepki arasında benzerlik bulunmaktadır.

ÇÖMEZ: Kim gelebilir Sayın Bay Muhalif? Bütün enayiler nefesini tutmuş Bay Erk’in genel kurul salonuna gelmesini bekliyor. Onun saçma sapan konuşmalarını kaçırmaktansa altlarına doldurmayı tercih ederler. Bu nedenle de toplantı öncesi meclis tuvaletleri hep boş olur.

MUHALİF: (İçeri girerek.) Bir avuç koyun sürüsü! (Canova, 2011:143)

Siyasetçi Muhalef’in meclis konuşmalarını dinleyen insanlar için “Bir avuç koyun sürüsü!” demiştir. Burada kimi siyasetçilerin halkı küçük görüp onlar üzerinden çıkarlarını düşünen bir karakter vardır. Bu cümle akıllara Mahsuni Şerif’in sosyal eleştiri mahiyetinde yazmış olduğu “Gider (Bir Koyun Sürüsü Olduk)” türküsünü getirmektedir:

*Bir koyun sürüsü olduk
Mor kuzular bakar gider
Çoban kıvısına girmiş
Kurtlar bizi çeker gider*

*Ben hakkı sevdim diyenler
Gerçeğe boyun eğenler
Alın terinden yiyenler
Damla damla döker gider.*

BAY ERK: Nasıl oluyor bu?

DOBERMAN: Lazer ışınları sayesinde

BAY ERK: Desene alet işliyor el övünüyor. (Canova, 2011:150)

Altı çizili cümlede atasözü kullanılmıştır. Bay Erk’in yardımcısı Doberman’ın yeni çıkan lazerli silahların hedefi tam isabet vurduğundan söz edince Bay Erk de bu sözü söyler. Atasözünün orijinali: “Alet işler el övünür” şeklindedir. Anlamı: “Bir kimse ne kadar usta olursa olsun gerekli araçlar olmadan kusursuz iş yapamaz.”(TDK)

BAY ERK: Ben bu ülkede huzursuzluk değil adalet istiyorum. Çünkü adalet mülkün temelidir. (Canova, 2011:153)

Bay Erk yardımcısı Doberman’a ülkede adaletin eksik olduğunu, adalet istediğini söyleyerek Hz. Ömer’in meşhur sözünü dile getirmiştir.

OTUZALTI: Dünya artık küçük bir köy dostum. Ha burası, ha başka yer. Ne fark eder? (Canova, 2011:164)

Otuzaltı’nın dünyayı küçük bir köye benzetmesi, iletişim kuramcısı Marshall McLuhan’ın “Küresel köy” kavramsallaştırmasını akıllara getiriyor. Marshall McLuhan, küreselleşen dünyada iletişim üzerine yaptığı çalışmalarda dünyayı küçük bir köy olarak tanımlamaktadır (Kartal ve Manço, 2018:299).

BONUS: Hayır. Sizin hayatınızda bir kadın eksik. Kara Korsan Danton ve Bonus. (Evita'dan) 'It's not easy but you must believe.' Siz çok renkli bir aileden geliyorsunuz. Ve biz de diğerleri gibi tarihe böyle geçmeliyiz. İki ayrı kişi ama bir bütün. Bir elmanın iki yarısı gibi Kara Korsan Danton ve Bonus! (Canova, 2011:196)

"It's not easy but you must believe." (Kolay değil ama inanmalısın). Arjantin başkanının ikinci eşi Evita Peron'un hayatının aktarıldığı bir müzikalde geçen "Don't Cry For Me Argentina!" şarkıda bu ifade bulunur. Doğrudan alıntı yapılmıştır.¹

OTUZALTI: Öyle mi?

BONUS: Ama unutmamalısınız ki her büyük girişimin altında bekaret özürlü bir kadın yatar.

OTUZALTI: Haklısınız Bonusum. Her büyük girişimin altında bekaret özürlü bir kadın yatar. (Canova, 2011:196)

Bonus'un Otuzaltı'ya dediği: "Her büyük girişimin altında bekaret özürlü bir kadın yatar." cümlesinde metinlerarasılık yöntemlerden yansılama (paradi) vardır. Konu olarak değişim yok fakat biçim olarak değişim vardır. Kendisinden esinlenen alıntı ise: "Her başarılı erkeğin arkasında bir kadın vardır." sözüdür.

KING KONG JR: (Juliet gibi.) Mezarım olsun gelin yatağım evliyse eğer. (Canova, 2011:214)

Romeo ve Juliet oyunundan alıntı var.

1.2.5 Ful Yaprakları

RICHARD: Sabaha kadar sevişsek seninle. Sonra da yaşadığımız çöplüğe elvada deyip öldürsek birbirimizi

MADONNA: Defol!

RICHARD: Neden? Mayerling faciasını bilmiyor musun? Ya Romeo'yu? Juliet'i? Onlarda mı hastaydı? Gene de hiçbir aşık aşıklara yaraşır ölümü bulamamış bence. (Canova, 2015:30)

Richard, Madonna hakkındaki düşüncelerini Mayerling faciasına atıfta bulunarak dile getirmiştir.

RICHARD: Aşk mı? Hoşumuza giden bir bedenin içine hayalimizdeki ruhu yerleştirir, adına da aşk deriz bu saçmalığın. Sonra gel zaman git zaman,

¹https://tr.wikipedia.org/wiki/Don%27t_Cry_for_Me_Argentina

o bedene alıştıkça, içindeki gerçek ruhu görmeye başlarız. (Canova, 2015:45)

Richard; aşkı hoş a giden bir beden ierisine istenilen bir ruhun konulması olarak tanımlar. Bu bölüm, Rene Descartes “Ruhun İhtirasları” adlı eserindeki aşk ile ilgili “Madde 56. Aşk (Sevgi) ve nefret (kin)” bölümüyle ilişkilendirilebilir: “Fakat bir şey bizim bakımımızdan bize iyi olarak takdim edildiğı, yani bize uygun gelen bir nesne olarak sunulduğı zaman, bu bizde ona karşı aşk doğurur ve bize kötü veya zararlı olarak takdim edildiğı zaman da bizde kin doğurur.” (Descartes, 2013). Bu bölümde geçen, özellikle de aşkın doğabilmesi için insana uygun gelmesinin gerekli olduğı söylenmiş. Richard da hoş a giden bir beden de aşkın olabileceğini söylemiştir. Yalnız Descartes nesne kavramını kullanmıştır, buradan yola çıkarak nesne kavramının altına bedeni yerleştirmek yanlış olmaz.

1.2.6 Düşün Şarkısı

Kadın: ... İkimizde içindeyiz arabanın. (Sessizlik) Ama ben bizi başka bir yerden izliyorum. Havuz başından. Ötekilerle birlikte. Yani hem içindeyim arabanın, hem değil. (Canova, 2015:175)

Bu bölümde Kadın anlattıklarını hem yaşamış gibi hem de bu yaşananları izlemiş gibi anlatmaktadır. Zamansal olarak iç içe geçmiş zamanları görmek mümkün. Kadın, olayları bir yandan yaşaması diğer yandan da olayları izlemesinin anlatıldığı bu bölümü temsilen yukarıdaki replik seçilmiştir. Bu replik, okuyucuya Ahmet Hamdi Tanpınar’ın “Ne İçindeyim Zamanın” adlı şiirinin şu dizelerini hatırlatmaktadır:

“Ne içindeyim zamanın

Ne de büsbütün dışında;

Yekpare, geniş bir anın

Parçalanma akışında”(Tanpınar,2005:19).

O koca adamın kibritçi kız masalına hüüngür hüüngür ağladığına inanabilir misiniz? (Canova, 2015:183)

Kibritçi Kız masalına gönderme yapılmıştır.

Onu Akhilleus diye çağırmam çok hoşuna gidiyor. Bir de hikaye uydurdum Akhilleus’a. Benim Akhilleusuma yani. Hikayesi şöyle benim Akhilleusumun. Paris’in attığı ok topuğunu hafifçe sıyırmış ama saplanmamış. Yani gerçek Akhilleus’unki gibi ölümcül bir yara değil

onunkisi. Sadece topallıyor. Ama bu haliyle bile en yakışıklı, en cesur ve en akıllı savaşçı o.” (Canova, 2015:183)

Akhilleus’un macerası içeriği değiştirilerek yeniden kurgulanmıştır. Metinlerarası yöntemlerden alaycı dönüştürmeyi bu alıntıda görmek mümkün.

Kadın:...Böyle miydim geçen hafta? Ya konservatuardayken?... Ophelia’yı oynarken?... O zamanlar ne kadar da zayıftım... Ophelia... Ne güzel isim... Ne güzel oynamıştım ama...Hayran kalmıştı hocalarım... arkadaşlarım... sonra o... (Oynar) “Soruyorsunuz madem... Prens Hamlet’le ilgili... Bana gösterdiği sevgi o kadar kıbarca ki!... En büyük yeminlerle söyledi söylediklerini.” (Ophelia’nın türküsünü söyleyerek gelinliği alır, bakar... sonra smokini alır, ikisini yan yana tutar, bakar...)“Ben bir kızım gelirim pencereye... Eşim ol derim sana” (Canova, 2015:187)

William Shakespeare’in “Hamlet” adlı tiyatro oyunundan, Kadın’ın söylediği replikle doğrudan bir alıntı yapılmıştır.

Sonra zavallı kibritçi kız ısınmak için birer birer kibritlerini yakmaya başlamış. (Sessizlik) Hadi. Ağlasana. Eskiden gözlerin dolardı bu masalı dinlerken. (Canova, 2015:200)

Kibritçi Kız masalının içeriğine değinilerek metinlerarasılık yapılmıştır.

Hayret, topuğundan vurulmamışsın! Ama gene de ölüsün! (Kahkaha atar) Şakağından vurulmuş bir Akhilleus! Ne kadar itici. (Canova, 2015:202)

Kadın, eşini Akhilleus’a benzettiği için onun ölümsüzlüğüne göndermede bulunmuştur. Alaycı dönüştürüm yönteminin kullanıldığı görülmektedir.

(Ophelia gibi) “Elbet bir gün düzelir her şey. İnsan sabırlı olmalı, evet ama ağlamamak elimde değil düşündükçe soğuk topraklara gömüldüğünü. Kardeşim de alır haberi neredeyse...Hadi artık, güzel öğütlerinize teşekkür ederim. Hadi, arabam gelsin! Geceniz hayrolsun, bayanlar, iyi geceler, güzel bayanlar, iyi geceler, iyi geceler!”(Ophelia’nın türküsünü mırıldanır.)“Delikanlı kalktı hemen giyindi... Açtı kıza kapısını... Kız girdi içeri, kız girdi ama... Kız çıkmadı dışarı.” (Canova, 2015:204)

1.2.7 Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi

NEFERTİTİ: (Dışarıdan) Harpagoon, tatlım... Nasılsın bugün?

SUZİ: İşte. An domuzu al topuzu. (Canova, 2013:141)

An domuzu al topuzu söylemi halk arasında yaygın olarak kullanılan bir tabirdir.

ROJ: (Ansızın ağdalı bir biçimde) “Söyle neden yırttı böyle kefenlerini ölüm sandığındaki mübarek kemiklerim?”

SUZİ: Ne!

ROJ: Müdahale etme. Ezber alıyorum...

ROJ: (Çiçeklere bakarak) Beyhude dualara bel bağlayıp ümitleneyim deme ey eğreti nebat. Emanet kokularla hayat bulamazsın. (Suzi’ye döner) “Söyle! Neden rahatça uzandığın mezar, açıp mermer çenelerine attı seni dışarı?” (Canova, 2013:142)

Roj’un aldığı ezber, Hamlet’in direkt dördüncü sahnesinden alıntı yapılmıştır.

ROJ: Çizmeyi aşıyorsun ama!

SELAMİ: (Roj’a yaklaşıp) Dost acı söyler. (Canova, 2013:155)

FUZULİ BEY: İyi izle şimdi.

SELAMİ: “Ve bennn.. makûs talihin boyunduruğunu kırarakkkk... dünyadan ve hayattan bezmiş vücuttan ayrılarakkkk.” (Durur)

FUZULİ BEY: (Sırım’a) Sanat bu işte.

SELAMİ: (Unutur) Neydi gerisi?

ROJ: (Hatırlatır) “Ebedi istirahatımı.”

SELAMİ: “Ebedi istiharatımı.” (Roj’a) Teşekkür ederim kardeşim.

ROJ: Mühim değil.

SELAMİ: Ne diyordum? (Roj’a) Müdahale etmesenn olmaz! Mahsus giriyor araya. Şaşırtmak için. (Canova, 2013:157)

Selami, “Romeo ve Juliet”ten ezber almaktadır. Doğrudan bir alıntı mevcuttur.

MARCELLUS (ROJ): “Horatio’ya kalırsa bir hayal görmüşüz biz. İnanmak istemiyor bir türlü, iki kez gördüğümüz korkunç şeyin hayalet olduğuna.”

BERNARDO (SELAMİ): “Gel Marcellus, biraz oturalım da şöyle, kale duvarı gibi söz işlemeyen kulaklarını bir kez daha kuşatalım iki gecedir gördüğümüz şeyle.”

HORATIO (FUZULİ): “Aman, sus, işte bak, geliyor...” (Canova, 2013:171)

SELAMİ: (Kral gibi) “Sevgili kardeşinizin ölümü bütün ıstırapıyla içimizde henüz. Yüreklerimiz yaralı ve bütün krallığımız kederden çatılmış bir tek kaş sanki hala. Mütemadiyen onu düşünmekle birlikte kendimizi de unutmayalım diyoruz. Onun için eskiden yengemiz olan bu kadını, yaşlı bir sevinçle, bir gözüümüz ağlayıp, bir gözüümüz gülerek, düğünde cenaze, cenazede düğün türküleri söyleyerek, acıyla tatlıyı birleştirmesini bilerek, eş ettik kendimize, evlendik. (Nefertiti’yi göstererek) “Sevgili kraliçem Gertrude.” (Nefertiti selam verir.) “Lütfen bizi yalnız bırakın sevgili kraliçem. Hamlet’i gizlice buraya çağırttık el altından. Gelince, bir rastlantıymış gibi, ansızın... (Suzi’yi göstererek) Ophelia çıkacak karşısına.”

FUZULİ: (Usulca Suzi’ye) Hadi göreyim seni. (Suzi şaşkın, Fuzili’ye bakar.) Kır şeytanın bacağını!

SELAMİ: “Babası Polonius’la ben, iki casus olarak, saklanıp bir yana, görülmeden görerek, anlayacağınız Hamlet’in davranışlarına göre, sevda yüzünden mi, değil mi bu dertli halleri?”

NEFERTİTİ: “Peki, gidiyorum Claudius. Ama bilsen Ophelia, ne kadar isterim, senin tertemiz güzelliğin olsun oğlum Hamlet’in çılgınlığının mutlu sebebi.”

SUZİ: “Öyle olmasını dilerim kraliçem.” (Sessizlik. Biraz daha yüksek, tekrarlar.) “Öyle olmasını dilerim kraliçem.” ...

SELAMİ: (Hatırlamaya çalışır.) “Aman ne doğru, ne yaman bir kırbaç vicdanımın suratına!” ...

NEFERTİTİ: Devam edelim!

SELAMİ: “Ah ne ağır bir yük bu beni ezen.” ...

HEMŞİRE: (Fısıltıyla) “Hamlet’i buraya çağırttık el altından, gelince, bir rastlantıymış gibi...” (Selami duymaz. Sessizlik. Daha yüksek) “Hamlet’i buraya çağırttık el altından, gelince, bir rastlantıymış gibi...” (Selami gene duymaz. Daha da yüksek) “Hamlet’i buraya çağırttık el altından!” (Kısa bir sessizliğin ardından söylenir) Tık yok! ... (Shakespeare, 1995:80).

NEFERTİTİ: (Rolünü ciddi bir biçimde oynamaya başlar) “Peki, gidiyorum... Ama bilsen Ophelia, ne kadar isterim senin tertemiz güzelliğin olsun Hamlet’teki çılgınlığın mutlu sebebi.”

SELAMİ: “Öyle olmasını dilerim, kraliçem.” (Canova, 2013:172-173)

NEFERTİTİ: Bütün mesele ne biliyor musun aksak çekirge? Olmak ya da olmamak.

FUZULİ BEY: (Usulca Selami’ye) Hamlet’in değil miydi bu sözler?

SELAMİ: Gönderme yapıyor.

SUZİ: Ölürsen cesedim kurtlanıp da kokmasın diye geceleri kapısını açık bırakıp yatan ben değilim sevgili kraliçem.

FUZULİ BEY: Fena yaraladı.

SELAMİ: Canevinden vurdu.

NEFERTİTİ: Gece itibariyle kendini var edebilmek ya da yok olup gitmekgerisi fasarya. (Canova, 2013:174)

SELAMİ: (Seyirciye döner, kral gibi) ‘Ah ne ağır bir yük bu beni ezen!’ (Fuzuli Bey’i yakalar, beyaz bir fon bezini üzerlerine örterler. Sol kulise doğru seslenerek) Hadi Hamlet. (Canova, 2013:175)

ROJ: Olmaaak ya daaa...

ROJ: (Öfkesini bastırmaya çalışarak toparlanır) Olmaaak...

ROJ: (Suzi sol kulisten çıkar, Roj yeniden toparlanır ve tiradına başlar.) “Olmaaak ya daaa... Olmamak! Bütün mesele bu...” ... Evet. Bütün mesele şu. Kör talihin oklarına, sapanlarına karşı zihinde tahammül göstermek mi daha doğru olur?.. (Canova, 2013:176)

NEFERTİTİ: “Ah senin nen var Hamlet? Neden gözlerini boşluğa dikip havalarla konuşmaktasın?” ...

NEFERTİTİ: (Devam eder) “Dur. Sabrın dondurucu sularını dök. Alev alev yanan öfkenin üstüne.”

ROJ: ... “Baksana! Nasıl da sapsarı yüzü! Bu kederli haliyle taşlara seslense, onlar bile duygulanıp oynar yerinden. Görüyor musun.. (Ağzı kurur) Büyükanne?” (Canova, 2013:177)

Buraya kadar yapılan alıntıların genelinde metinlerarasılık yöntemlerden alıntı ve gönderge, anırtırma ve alaycı dönüştürüm yöntemleri kullanılmıştır. Ayrıca alıntılardaki altı çizili yerlerde biçim olarak yapılmış değişiklikler göze çarpar.

Nefertiti: ...Kırdığın cevizler bini aştı be! Büyükanneymiş! Deli mi ne! (Canova, 2013:178)

“Kırdığın cevizler bini aştı” deyimini TDK’ye göre: “Sürekli yakışıksız davranışlarda bulunma.” anlamını taşır. Nefertiti, Roj’un yapmış olduğu her şeyin uyumsuz ve yerinde olmadığını belirtmek için kullanılmıştır.

1.2.8 Mitosmorfoz

PRIAPHUS: Mitoloji derin bir gayya kuyusudur sevgili Goldenlier. Oraya elini daldıran herkes kendine uygun bir isim bulabilir. (CANOVA, 2005:83)

GOLDENLIER: (Priaphus’a) Mitoloji derin bir gayya kuyusudur sevgili dostlarım. Oraya elini daldıran herkes kendine uygun bir isim bulabilir. (Canova, 2005:161-162)

Bu bölümde adı geçen gayya kuyusuyla ilgili metinlerarasılık yapılmıştır. Gayya kelime anlamıyla Kur’an’da azgınlığı ifade eder. Gayya kuyusu TDK’de ise: “Karmaşık işlerin döndüğü yer veya çok çapraşık durum.” anlamını taşır. Bu bölümle Kur’an-ı Kerim’deki Meryem Suresi arasında bağlantı kurulabilir:

“Meryem Suresi (59): Sonra bunların ardından artık namazı kılmayan ve nefsanî arzulara uyan bir nesil geldi. Bunlar elbette azgınlıklarının cezasını bulacaklardır.”

“Azgınlıkların cezası diye tercüme ettiğimiz gayy kelimesi sözlükte, ‘kötü, yaramaz, azgın ve sapmış’ anlamlarında kullanılmaktadır, biz ‘azgınlıkların cezası’ şeklindeki mecaz anlamını tercih ettik. Gayy kelimesini Cehennemdeki bir vadinin ismi olduğu rivayeti de vardır (İbn Kesir, V, 240).²

PRIAPHUS: ...Yıldız dediğin, nihayetinde,osuruktan tayyare... (Canova, 2005:87)

Altı çizili kelime genellikle konuyla alakalı olmayan durumlarda kullanılmaktadır.

PRIAPHUS: (Alayla) ‘Var olmak ya da olmamak meselesi.’ (Canova, 2005:88)

Alıntıda geçen ‘Var olmak ya da olmamak’ cümlesi WilliamShakespeare’nin Hamlet oyununun meşhur repliğidir. Alıntı ve gönderge metinlerarasılık yöntemi kullanılmıştır.

PRIAPHUS: ... Demek istediğim, siz, osuruktan tayyare yapa durun ben tayyareleri osurturum Maestro Goldenlier. (Canova, 2005:90)

²<https://kuran.diyanet.gov.tr/tefsir/Meryem-suresi/2309/59-ayet-tefsiri>

“Osuruktan tayyare” kullanımı konu ile alakalı olmayan sözler için söylenen klişe bir laftır.

PRIAPHUS: ... Benim babam senin babanı döver hayvan herif. (Canova, 2005:94)

GOLDENLIER: Bizim hayal dünyamız sizinkini döver sevgili Priaphus. (Canova, 2005:161)

PRIAPHUS: Üstelik benim babam da hala senin babanı dövebilecek kuvvette. (Canova, 2005:180)

Genellikle çocuklar arasında kullanılan “Benim babam senin babanı döver” ifadesi bu bölümlerde hem orijinal şekliyle kullanılmış hem de yansılama yöntemi ile ele alınmıştır.

GOLDENLIER: *Yaşamak mı, ölmek mi, bütün sorun bu. (Hıçkırır.) Devam edemeyeceğim. Bittim ben. (Ağlamaya başlar.)* (Canova, 2005:110)

Hamlet’te geçen: “Olmak ya da olmamak, işte bütün mesele bu.” repliği, farklı çevirilerde “*Yaşamak mı, ölmek mi, bütün sorun bu.*” biçiminde yapılmıştır. Doğrudan alıntılama yoluyla metinlerarası ilişki kurulmuştur.

GOLDENLIER: ... *Doğanın hikmeti, atomlar birleşiyor, sonra da çözülüyor. Hepsi bu. Öyle fazla dert etmeye de değmez aslında. Amaan... sonuçta hepimiz ölümlüyüz.*

ŞEHRAZAT: (*‘Ne diyor bu?’ gibilerden adamı izledikten sonra.*) *Ya... Öyleyiz ne yazık ki.*

GOLDENLIER: *Böyle yazıyor terapi kitabında. Sabaha kadar okudum...* (Canova, 2005:133)

“Sonuçta hepimiz ölümlüyüz” ifadesi Kur’an-ı Kerim’in üç suresinde (Âl-i İmran, 3/185; Enbiyâ, 21/35; Ankebut, 29/57) geçen “Külli nefsin zâikatü’l-mevt”, yani “Her canlı ölümü tadacaktır.” Mealindeki ayete benzer. Burada tespit edilen ifade, metinlerarasılık yöntemler arasından anırtırma ve plampsestin kullanıldığını gösterir. Ayrıca Goldenlier’in terapi kitabı diyerek atıfta bulunduğu kitabın Kur’an-ı Kerim olması da muhtemeldir

NANCHY: ... *Nuh diyor peygamber demiyorsun.* (Canova, 2005:148)

“Nuh diyor peygamber demiyor” deyimini katı düşünceli ve dediğim dedik kişiler için halk arasında kullanılan bir tabirdir.

FLORANCE: Gördünüz mü, Antonius'un davetiyesi tesadüfen elime geçmemiş olsaydı, kanama esnasında yanımızda olmayacaktı. Her işte bir hayır vardır derler.(Canova, 2005:164)

Yukarıdaki alıntı Bakara suresi 216. ayette geçen: “Her hayırda şer, her şerde bir hayır” ayeti arasında bağlantı kurmak mümkündür.

FLORANCE: Test sonuçlarına göre, Bay Phobos, eğer kendi yavrusuysa tabii nüfusuna geçirmek istiyor. İsim bile bulmuş: Edmond.

GONDENLIER: Edmond?

FLORANCE: Anlasanıza canım. Piç Edmond. Gönderme yapıyor aklı sıra.
(Canova, 2005:165)

ROMANSKY: (Anlamaz) Edmond?

GOLDENLIER: Edmond.

ROMANSKY: Edmond.

KAMERAMAN: (Usulca) Gönderme yapıyor aklı sıra.

ROMANSKY: (Anlamaz) Anladım. (Canova, 2005:171-172)

“Kral Lear” oyunundaki Edmund karakterine gönderme vardır: “... Piçmişim, alçağın, sefilin biriymişim, neden? Benim de namuslu, şerefli bir kadının evladı kadar hatlarım düzgün, ruhum asil değil mi? Bedenim babamın kalıbını taşıyor mu? Öyleyse ne için piçlik, alçaklık damgası vuruluyor bize?”(Shakespeare, 1959:24-25) “Kral Lear” oyununda Edmund’un babasızlık figürüne Mitosmorfoz’dan gönderme yapılmıştır.

NANCHY: Ah canım benim. Hiçbir şeyden çekmedi burun kanallarından çektiği kadar. (Canova, 2005:172)

Nanchy, kocası Goldenlier için söylediği bu replik, Orhan Veli’nin “Kitabe-i Sengi-Mezar” adlı şiirinin birinci bölümünü anımsatmaktadır:

“Hiçbir şeyden çekmedi dünyada

Nasırdan çektiği kadar.

Hatta çirkin yaratıldığından bile

O kadar müteessir değildi.

Ayakkabısı vurmadiğı zamanlarda

Anmazdı ama Allah’ın adını

Günahkâr sayılmazdı.

Yazık oldu Süleyman efendiye.”(Soysal, 2016:194)

Görüldüğü üzere ilk dizayle bu bölüm arasında bir bağ bulunmaktadır. Yansılama (parodi, alaycı dönüştürüm, öykünme, pastiş), düzyazısallaştırma yöntemlerini görmek mümkündür.

GOLDENLIER: ... Şöyle dedi bana az önce, kulak mememi delerken, “Bak bebek. Ya olduğun gibi görün, ya da görüldüğün gibi ol!” Ben de şöyle cevap verdim ona, “İkincisini beceremediğim için birincisini seçtim aşkım.” Ve de ardından da ekledim hırıltılı bir sesle, “Bak Heff. Olmak ya da olmamak. Benim sorunum bu.” (Canova, 2005:189)

Mevlana’nın “Mesnevi”sinden ve William Shakespeare’in “Hamlet”inden doğrudan bir alıntı yapılmıştır.

GOLDENLIER: Haklısın Fobi. Ayrıca silahlara veda. (Canova, 2005:196)

Ernest Hemingway’in “Silahlara Veda” adlı romanı cümle içinde kullanılarak atıfta bulunulmuştur.

1.2.9 Niobe

BÖBREK: ... (Hıçkırır) *Canım annem benim. (Hıçkırır) Aslında ben... Nefret ediyorum Thebai kralı olmaktan!* (Canova, 2012:173)

Böbrek, Sophokles’in “Kral Oidipus” adlı oyununa bir gönderme yaparak metinlerarası anlam ilişkisi kurmuştur. Metinlerarası yöntemlerde gizli alıntı-aşırma ve kolaj-brikolaj kullanılmıştır.

BÖBREK: *Böbreğime inecek sizin yüzünüzden..* (Canova, 2012:175)

Halk arasında ani bir üzücü olay ve şok durumu olduğunda “kalbime/yüreğime inecek” olarak kullanılan ifade absürt bir şekilde kullanılmıştır.

OLY: *Biz hayatı tek parmakla kaçırdık. Stanny. Kusursuz insan olmayı tek parmakla kaçırdık. Bu nedenle hep duvar kenarlarından baktık kendi türümüze. Hatalı olmanın tek avantajı bu işte. Kendi türümüze dışardan bakmak. Sezdirmeden. Hafif bulanık bile olsa, fotoğrafı içeridekinden daha net görüyoruz. Beş parmaklı olmayı ben seçmedim. Oysa senin altı parmağın vardı Stan...* (Canova, 2012:202)

“Biz hayatı tek parmakla kaçırdık.” söylemi genelde insanların bir şeyleri kazanma şansını son anda veya son hamlede kaybetmelerine karşın kullandıkları ifadelerdir. Oly de hayata beş parmaklı olarak gelmekten şikâyet eder. Çünkü olması gereken altı parmaklı olmasıydı. Bundan ötürü yaşadığı hayatı tek parmakla kaçırmaktan sitem eder.

STAN: Düşüncelerin sen yok olduğunda bile burada olacaktır. (Canova, 2012:203)

Stan'ın Oly'e söylediği bu replikle Alexandre Dumas'ın "Monte Cristo Kontu" adlı kitabındaki şu cümle arasında bağlantı vardır: "Düşünceler ölmez efendim, kimi zaman uykuya çekilirler ama uyumadan öncekinden daha güçlü uyanırlar."(Dumas, 2018:229). Her iki alıntı da düşüncelerin mütemadiyen diri olduğuna değinilmiştir. Civan Canova'nın Stan ağzından verdiği bu replik ile Alexandre Dumas'ın kitabında geçen cümle arasındaki bağlantı açık şekilde görülmektedir.

1.2.10 Neon

YAZAR:...Aynada tamamiyle saf halimizi görebilme imkanımız var mı acaba? Olduğumuz gibi görünmek ya da görüldüğümüz gibi olmak düşüncesi korkutuyor mu bizleri? (Canova, 2015:105)

Mevlana'nın yedi öğüdünden biri olan "Ya olduğun gibi görün ya görüldüğün gibi ol." sözü "Neon"daki şekli metinlerarasılık öğelerinden alaycı dönüştürüm, öykünme (pastij), alıntı ve gönderge, biçimsel dönüştürme (düzyazısallaştırma) ve anlatı içinde anlatı kullanılmıştır.

NEON: Ama yaşlı değilsin ki sen.

YAZAR: Olsun. Yolun yarısına kaç yıl kaldı ki? Hadi hayatım. Çocuk yapmalıyız bir an önce.(Canova, 2015:134)

Yazar'ın "Yolun yarısına kaç yıl kaldı ki?" sorusu Cahit Sıtkı Tarancı'nın "Otuz Beş Yaş" şiirinin şu iki mısrasını akıllara getiriyor: "Yaş otuz beş! Yolun yarısı eder. / Dante gibi ortasındayız ömrün"(Soysal, 2016:151) Burada metinlerarası yöntemlerden anıştırma, düzyazılaştırma, klişe-basmakalıp, metinlerarası imgeler kullanılmıştır.

1.2.11 Prömiyer

FORTİNBAS: (Yaklaşarak) Bay Claudius? (Oyundaki sözlerinden) "Nedir bu kızılca kıyamet? Yoksa krallık ininde bir şölen mi var?"

CLAUDIUS: Duydun işte. Her yerde aranıyormuş. (Canova, 2013:47)

Fortinbas, "Hamlet"ten alıntı yaparak sorulacak soruyu Claudius'a replikle sormuştur.

CLAUDIUS: (Usulca) Yeminle sana. (Fortinbras yüzünde şaşkınlık ifadesiyle hareketsiz kalakalır. Fortinbras'a sır verir gibi) Sadece polis değil asker de işin içinde.

FORTINBRAS: (Bir an dehşetle Claudius ve Karakaş'a bakar, telaşla kulis tarafına doğru çıkarken Hamlet'in sözlerinden esinlenerek) "Koruyun bizi göklerin koruyucu melekleri, gerin üstümüze kanatlarınızı!" (Canova, 2013:48)

Fortinbras'ın Claudius'a cevabı "Hamlet" oyunundaki rolü icabı ezberinde olan repliği söylemiştir. Civan Canova da parantez içindeki açıklamada alıntı yapıldığını dile getirmiştir.

BERNARDO: "Kim var orda?" (Bir süre bekler) " Kim var orda?" (Bekler) Fransisco?

FRANSISCO: (Kulisten seslenerek.) Bekle, geldim! (Üstünde günlük gömleği ve kazağı, altında dar oyun pantolonu, elinde çizmesinin teki ile girer) Tamam yürü sen.

BERNARDO: Söyledim işte. "Kim var orda?"

FRANSISCO: (Çizmeyi giymeye çalışarak) "Önce sen söyle. Dur orada! Tanıt kendini."

BERNARDO: "Yaşasın kral!"

FRANSISCO: "Bernardo sen misin?"

BERNARDO: "Benim."

FRANSISCO: "Çok yaşa nöbeti aldığın için benden. Soğuk ciğerlerime işledi."

BERNARDO: (Bir an durur, düzeltir) "Acı bir soğuk var, ciğerime işledi."

FRANSISCO: Laflara takılma, devam et.

BERNARDO: Shakespeare nasıl yazdıysa öyle söyle.

FRANSISCO: "Çok yaşa nöbeti aldığın için benden. Acı bir soğuk, ciğerlerime işledi."

BERNARDO: (Düzeltilir) Ciğerime. (Kısa bir sessizlik) Lütfen.

FRANSISCO: "Acı bir soğuk var dışarıda Bernardo. Ta ciğerlerime kadar işledi."

BERNARDO: Rica ediyorum. (Canova, 2013:50)

Hamlet'ten doğrudan alıntı yapılarak Bernardo ve Fransisco oyunu akışına göre kendi aralarında konuşmaktadırlar.

CLAUDIUS: ... Hani kendi ifadesiyle. Hani diyor ya... (Oynayarak) "Ah, ben ne adi, ne mayası bozuk herifim." diye. (Küçümseyerek kıkırdar) Aslında diyemiyor ya, neyse. Kifayetsiz. (Canova, 2013:53)

“Hamlet” oyunundan doğrudan bir alıntı yapılmıştır:

“HAMLET: Şimdi yalnızım. Ah ben ne adi, ne satılmış kölenin biriyim! Utanmaya değmez mi: Şu oyuncu şurada yalandan, bir heyecanın hayaline kapılıp, muhayyilesinin uydurduğu şeye kendini o kadar inandırdı ki, acısından bütün yüzü soldu...”(Shakespeare,1995:77).

BERNARDO: (Lafını tekrarlar) “Bir şey olmadı ya nöbetinde?”
(Fransisco cevap vermez) Hadi ama Fransisco.

FRANSISCO: Benim asıl öfkem kime biliyor musun Bernardo? Willy amcaya. (Canova, 2013:55)

“Hamlet”ten alıntı yapılarak diyalog kurulmuştur.

HABERCİ: (Döner merdivenden aşağı inerken) “Sizler ki, bu ülkenin en ünlü büyüklerisiniz! Bu anlatacaklarıma nasıl katlanacaksınız? Bu acıya nasıl dayanacaksınız?! Size soruyorum ey Thebai halkı” (Nefes nefesidir. Üzerinde klasik kostümü, alnında pamuk ve yara bandı. Telaşla sağa sola koşturur, etrafına bakınır.) Sanırım yanlış yerdeyim. Çok karanlık burası. (Ansızın Bernardo ile Fransisco’yu fark eder, korkar) Anne? (Bir an karşılıklı bakışırlar. Hafiften utanmıştır.) Kusura bakmayın. Kimse var mı diye sormuştum ama cevap gelmeyince... (Kısa bir bakışma) Ben aslında şeye bakmıştım... Kral Oidipus’a.

BERNARDO: Oidipus mu?

HABERCİ: Evet.

FRANSISCO: Biz Hamlet tayfasıyız. (Canova, 2013:56)

“Kral Oidipus” oyunundaki karakterlerden birini canlandıran Haberci, repliğini söyleyerek oyundan direk alıntı yapılmıştır.

SEZAR: “Calpurnia?”

CALPURNIA: “Efendim yüce Sezar.”

SEZAR: (Salona döner, gizemli bir ses tonuyla) “Martın onbeşinde ne olacak sence?”

CALPURNIA: “Uyuyun Sezar. Neredeyse şafak sökecek.”

SEZAR: “İçime bir kurt düştü.”

CALPURNIA: (Kağıtları bırakır) Of sıkıldım ben.

SEZAR: Hadi hayatım. Biraz gayret. Tekrar veriyorum. “İçime bir kurt düştü.” (Canova, 2013:61)

SEZAR: *Lütfen Külkedisi. Ekleme yapmalıyım. Önündeki kağıtta ne yazılıysa.*

CALPURNIA: *(Söylenerek) Ne biçim doğaçlamaysa.*

SEZAR: *(Oynar) “Oysa eski çağlarda durum çok daha farklıydı. Önce bütün kitabın yazımını bitirirdi tanrılar. Sonra sayfalar temize çekilir, ceylan derisiyle ciltlenir ve ‘kader’ adı altında yollarlardı rol sahiplerine. Başı sonu belli bir piyes gibi. Rol sahipleri finali bildikleri halde, öylesine kaptırırlardı kendilerini, sanki hiç bilmezmişçesine. Kendi iradeleriyle oynadıklarını sanırlardı önceden yazılanları. Olup biteni izleyen tanrılarsa, yazmış oldukları felaketlere avuçları patlarcasına alkış tutardı uzaktan. Rollerini ne denli sahiplendiklerini görür, daha bir böbürlenirlerdi yarattıkları rol kişileriyle. Tragedyalar tanrılara komedyaya gibi gelirdi. Ya da insanlar sevgili Calpurnia, komedyaları yüzyıllarca yanlış yorumladılar. Sanırım yirmi birinci yüzyılda sayfaları bizler yazıyoruz. Rol sahipleri.” (Calpurnia ifadesiz dinlemektedir) “Gene de sormadan edemiyor insan. Martin onbeşinde ne olacak acaba?” (Cevap bekler. Sessizlik)*

CALPURNIA: *Ütünün fişini çekmiş miydin ben?*

SEZAR: *Efendim?*

CALPURNIA: *“Martin onbeşinde ne olacak acaba?” (Canova, 2013:62)*

“Julius Sezar” oyunundan alıntı yapılmıştır. Fakat oyundan yapılan alıntılarda görüldüğü üzere doğaçlama da mevcuttur. Civan Canova “Prömiyer” oyununda, “Julius Sezar” ve “Hamlet” oyunlarına hem karakterleri hem konuları iç içe girmiştir. Bu da Calpurnia’nın Sezar’ cevap olarak verdiği şu cümlelerinden anlaşılabilir:

CALPURNIA: *Aklım hep o ağabeyin olacak hayalette. Nikahlı karısına yıllarca kan kusturdu. Sonra da bir paçavra gibi... (Hıçkırır) O köşk benim hayat sigortam. Daha evlenirken söz vermişti senin üstüne yapacağım diye. Yıllarca sustum. Hiç sormadım. Sabırla bekledim. Sonra bir gün buldum vasiyetnamesini... Canım köşkü ‘Sokak Köpeklerini Koruma Derneği’ne bağışlamış.(Canova, 2013:62-63)*

SEZAR: *Güzel. O halde devam. “Ya tanrılar?” diye soruyorsun Sezar’a.*

CALPURNIA: *(Oyuna girerek) “Ya tanrılar yüce Sezar?”*

SEZAR: “Tanrılar sıkıldılar Calpurnia, yazdıklarını izlemekten. İşi oluruna bıraktılar. Fuayede laf salatası yapıp meşrubatlarını yudumluyorlar.” (Sessizlik. Calpurnia’ya bakar bir an) İçin rahat olsun. Ben odadan çıkarken baktım ütünün fişine. (Canova, 2013:65)

MEÇHUL: *Nasıl o marş?*

SEZAR: *Şöyle. (Uydurarak söyler) “Gömmeye, gömmeye, gömmeye geldik. Gömdükten sonra da övmeye geldik.” (Calpurnia’ya) Uydu mu?* (Canova, 2013:67)

BİRİNCİ ASKER: *(Sırıtarak) “Sende mi Britüs?”* (Canova, 2013:68)

Yukarıda görülen metinlerarasılıklar “Prömiyer” oyununda, “Julius Sezar” oyununu canlandıracak karakterler tarafından söylenmiştir. Oyucular ezberlerini doğaçlayarak söylemekle birlikte orijinal oyuna bağlı olarak da repliklerini aktarmışlardır. Böylelikle metinlerarasılığın örnekleri zuhur etmiştir.

CALPURNIA: *Bastonunuzu duvara duvara vura vura ilerleyin, yol sizi götürür.*

OIDIPUS: *Teşekkür ederim bayan. Alkışınız bol olsun yüce Sezar! (Çıkışa doğru yürürken) “Ulu Kadmos”un genç evlatları, Adalet sizden yana olsun.”* (Canova, 2013:70)

“Kral Oidipus” oyunundan replik söylenmiştir.

HAMLET: *(Oyundan bir bölüm söyler) “Vah sana, zavallı ruh!”*

HAYALET: *Dalga geçme.*

HAMLET: *Dalga geçmiyorum. Oyundaki repliğimi söyledim.*

HAYALET: *(Aynı biçimde, oynayarak karşılık verir) “Bana acıma; can kulağı ile dinle yalnız, sana bildireceğim gerçeği.”*

HAMLET: *(Oyunu sürdürür) “Konuş hazırım dinlemeye.”*

HAYALET: *Askerler seni teslim almaya gelmiş.*

HAMLET: *Saçmalama. Öyle bir laf yok.*

HAYALET: *Oyun değil bu. Gerçek. Askerler diyorum. Kostüm odasına kadar girmişler. Az önce gözlerimde gördüm. Teslim olmazsan halin duman.* (Canova, 2013:71-72)

“Hamlet”ten alıntı yapılmıştır. Yalnız burada dikkat çeken durum ise askerlerin gerçekten Hamlet karakterini canlandıracak kişiyi almaya gelmiş olmalarıdır. Gerçek hayattaki durum sahneye yansımıştır. Repliklerle gerçek

hayatın örtüştüğü, Hamlet ile Hayalet karakterlerini canlandıran kişilerin ezberleri dışındaki diyaloglarından anlaşılır.

HAYALET: ... Sürünerek ölmek istemiyorum. (Oyundaki lafını söyler) “Ah Hamlet, nasıl böylesine düşer insan? Sevgim ne yükseklerde tutuyordu onu. Sevgim hep el ele yürüyordu ona ettiğim yeminle.” ...

KAYTAN: (Anons) Bay Hamlet, danışmadan bekleniyorsunuz. Bay Hamlet, danışmadan bekleniyorsunuz.

HAYALET: Çok geç. Sardılar etrafını. Yolun sonu göründü. (Rolünden bir parça) “Sabahın yakın olduğuna alamet, ateş böceklerinin gittikçe sönen ışıltıları. Tanrı seninle olsun, seninle olsun yüce Tanrı.” (Canova, 2013:73)

Hamlet’ten yapılan yukarıdaki alıntılar oyun içindeki gerçek hayata da uyarlanmıştır.

MEZARCI: “En eski soylular bizleriz aslında, bahçe, kuyu ve mezar kazanlar.” (Tuvaletlerden birinin kapısını açar, içeri kapar) “Çamur içinde bir delik ve bir tümsek. Budur bekleyen bizi.” ...

MEZARCI: (İçeriden, abartılı bir biçimde laflarını tekrar eder) “Hadi artık zorlama kafanı.” (Meçhul sese doğru döner) “Ölmüş eşek sopa ile yürümez.”

MEÇHUL: Bana mı söyledin? (Canova, 2013:75)

Hamlet’in aranma esnasında Mezarcı ve Meçhul arasında bu şekilde bir diyalog geçer. Diyaloglar arasında “Hamlet”in orijinal metninden replikler de söylenmiştir.

HAYALET: (Dışarıdan) Aaah! (Hepsi susar. Surların gerisinden laflarını söyleyerek girer.) “Ah o haram arzularla susamış hayvan, sihirbaz oyunlarıyla, şeytanca hediyelerle...” ...

HAYALET: (Gırtlığını temizler) “Unutma! Bu gelişim bilemek için yalnızca, körlenir gibi olan huncunu. Bak, annen şaşırdı ne yapacağını. (Canova, 2013:83-84)

Hayalet, oyun replikleriyle ezber almaktadır.

CALPURNIA: “Canım Hamlet, at üstünden bu gece karanlığını. Biraz da sevgiyle bak Danimarka’ya.”

CLAUDIUS: (Tekrar soldan girer, Calpurnia’ya doğru yürürken) Nereden hayatım? Gittin sandım, ödüm koptu.

CALPURNIA: Lafa tutma Claudius! Ezber yapıyorum!

CLAUDIUS: Özür dilerim kraliçem.

CALPURNIA: (Baştan alır) “Canım Hamlet, at üstünden bu gece karanlığını...” (Kendi kendine) Neydi gerisi?...

SUFLÖZ: (Tekstten takip etmektedir) “Biraz da sevgiyle bak...” (Canova, 2013:89)

Kadınlar günü için mitinge gidip göz altına alınan Gertrude karakterini canlandıracak kişi olmayınca Jül Sezar’ın oyuncusu olan Calpurnia yeni Gertrude karakteri için ezber almaktadır. Alınan ezberlerde doğrudan bir metinlerarasılık mevcuttur.

HAYALET: (Oyundaki sözlerini mırıldanır) “Ah o haram arzularla susamış hayvan, sihirbaz oyunlarıyla, şeytanca hediyelerle...”

CALPURNIA: Geldi hortlak!

HAYALET: (Sahne de laflarını geçerek dolaşır) “Ah o haram arzularla susamış hayvan. Sihirbaz oyunlarıyla, şeytanca hediyelerle...”

CALPURNIA: Duyuyor musun beni? ...

HAYALET: (Arka kulise doğru yürürken) “Melekler, peygamberler, koruyun beni. İster kutsal bir varlık ol, ister şeytan...” (Çıkar)... (Canova, 2013:91-92)

Calpurnia ile Hayalet arasındaki diyaloglarda aslında gerçek anlamda tartışma vardır. Fakat Hayalet, oyundaki repliklerini söyleyerek diyalog kurmaktadır. Doğrudan bir alıntı söz konusudur.

CLAUDIUS: Ne demiş düşünüür?

YÖNETMEN: Kim?

CLAUDIUS: “Bazıları büyük doğar, bazıları büyüklüğü kazanır, bazılarına ise büyüklük yakıştırılır.”

YÖNETMEN: Çok doğru söylemiş. (Canova, 2013:95)

Claudius, William Shakespeare’in sözünü söyleyerek atıfta bulunmuştur.

HAMLET: “Yaşamak mı yoksa ölmek mi?” diye sordum.

MEZARCI: Ne cevap verdiler? ...

HORATİO: Ya sonra?

HAMLET: Sonrası; “Sen biraz daha katlan Horatio, bu kötü dünyamıza. Benim hikayemi anlatmak için.” (Canova, 2013:97)

“Hamlet”ten alıntılar yapılmıştır. Normal diyaloglar arasına koyulmuştur.

BERNARDO: “Kim var orda?” (Bir süre bekler ve tekrarlar) “Kim var orda?” (Gene gelen giden yoktur. Sol kulise doğru seslenerek) Kim var orada dedim! ...

FRANSISCO: (Seyirciye belli etmemeye çalışarak) Git bir yerden.

BERNARDO: “Yaşasın kral!”

FRANSISCO: “Çok yaşa nöbeti aldığın için benden.”

BERNARDO: (Fısıltıyla dışlerinin arasından) Daha oraya gelmedik.!

(Suflöz kuliste belirir)

FRANSISCO: (Oynar gibi) Biliyorum dostum. Çok karışık saatler geçiriyoruz şu an Danimarka’da. Kraliyet ordusuna mensup bir asker az önce burçlara çıktı.

BERNARDO: (Anlamaz, oyunu sürdürmeye çalışarak) “Bir şey olmadı ya nöbetinde?” (Canova, 2013:102)

SUFLÖZ: (Şaşkın) “Neler oluyor?”

BERNARDO: (Suflöz’ün kendine fısıldadığını sanarak tekrarlar) “Neler oluyor?”

FRANSISCO: “Acı bir soğuk var dışarda, ciğerlerime işledi.” Pardon. Ciğerime işledi.

(Bernardo şaşkın, susar)

SUFLÖZ: “Hadi sana iyi geceler öyleyse.”

BERNARDO: (Oynamaya çalışarak) “Hadi, sana iyi geceler öyleyse.” (Sağ kulis tarafında Horatio belirir) “Horatio’yla Marcellus’a rastlarsanız söyleyin ellerini çabuk tutsunlar. Nöbete geleceklerdi benimle.” ...

MARCELLUS: (Uzulca kulise seslenir) Horatio! (Horatio karşı kuliste bekleyen Ophelia ile birbirlerine karşılıklı öpücük yollamaktalar.) Az önce yanımdaydı. (Sesini yükselterek Horatio’ya repliğini hatırlatır) “Hey Bernardo!”

BERNARDO: (Kendine sanarak) Efendim Marcellus.

HORATIO: (Marcellus’u duyar, aceleyle girerken) “Hey Bernardo! O şey gene göründü mü bu gece Bernardo?”

BERNARDO: (Oyundan iyice kopmuştur. Ne diyeceğini bilemez.) Efendim?

FRANSISCO: Hayaleti soruyor.

BERNARDO: (Sesi titreyerek oyunu sürdürmeye çalışır) “Horatio, sen mi geldin?”

HORATIO: “Benim ama ne kaldıysa benden.” ...

BERNARDO: (Kafası iyice karışmıştır) “Bir şey olmadı ya nöbetimde?”

FRANSISCO: “Kör talihim benim. Bana düşmez olsaydı dünyanı düzeltmek.” ...

FRANSISCO: Kralın askerleri hala oralarda mı Horatio?

HORATIO: (Oyundaki sözleriyle cevap verir) “Yemin ederim, dünyada inanmazdım, kendi gözlerimle görseydim böylesine açık seçik.”

MARCELLUS: “Tam bu ölü saate, iki kez daha geçti önümüzden, aynı asker yürüyüşüyle.” (Canova, 2013:103-104)

MARCELLUS: (Toparlanmaya çalışarak) “Bütün gece ötermiş bu sabah kuşu. Hiçbir ruh çıkmazmış o zaman dışarı.” (Tekrar kedi ciyaklaması duyulur) “Tertemiz olurmuş geceler...” ...

MARCELLUS: “İşte bak! Gene belirdi Hayalet!”

BERNARDO: (Bayan Coco’ya bakarak) “Tıpatıp benziyor ölen krala!”

MARCELLUS: “Sen bilgili adamsın Horatio. Konuş onunla.”

(Bayan Coco sol kulise doğru gider, kaybolur)

BERNARDO: “Ne kadar da benziyor değil mi? İyi bak Horatio.” (Horatio kadının arkasından bakmakta) Horatio?

HORATIO: Ha? Ha, evet. (Oynayarak) “Evet ta kendisi. Aklım duracak.” (Canova, 2013:105)

BERNARDO: (Horatio’ya) “Tam konuşacakken horoz öttü.”

MARCELLUS: (Şaşkın, ne söyleceğini bilemez) Hayaletler gittiğine göre çıkalım bari. (Canova, 2013:106)

HAMLET: “Babamın ruhu zırhlar içinde. İyiye alamet değil bu.” ...

SEZAR: (Kurtulmaya çalışarak) Bırak kolumu!

HAYALET: “Ey kudretli Sezar! Bu kadar aşağılara mı düştün?” (Canova, 2013:107)

SEZAR: (Seyirciyi görür, toparlanır, rol kesip öne doğru yürüyerek) “Eskiden olsaydı tanrılar kitabın yazımını bitirdikten sonra ciltleterek ‘kader’ adı altında bir bütün halinde yollarlardı rol sahiplerine. Rol sahipleri finali bildikleri halde, öylesine kaptırırlardı kendilerini...” ...

CLAUDIUS: (Bir an şaşkın baktıktan sonra) “Sevgili kardeşim Hamlet’in ölümü bütün acılığıyla içimizde henüz. (Canova, 2013:108)

CALPURNIA: (Yerinden doğrularak oynamaya çalışır) “Canım Hamlet, at üstünden bu gece karanlığını, biraz da sevgiyle bak Danimarka’ya...”

SEZAR: Hamlet mi?

HAMLET: “Ne buyurursanız onu yaparım kraliçemiz.”

CALPURNIA: “Annen boşuna yalvarmasın sana Hamlet. Kal bizimle.”

SEZAR: (Mırıldanarak) Bak sen şu çirkefe.

CALPURNIA: Beğenemedin mi yağ tulumu! (Yalpalayarak öne doğru yürür ve yıllardır beklediği biçimde sahne alır) “Gözlerin hep böyle çevrilip yere, toprakta aramasın o çok değerli babanı. Her yaşayan ölür Hamlet. Sonsuzluk hepimizin sonu. Olağan bir şey bu.” (Canova, 2013:109)

CALPURNIA: Tohumuna para mı verdik be, yıkılırsan yıkıl! (Canova, 2013:110)

“Tohumuna para mı verdik” kullanımı halk arasında yaygın olarak kullanılan klişe bir ifadedir.

HAYALET: (Toparlanır, oynamaya başlar) “Hamlet! İzin verme Danimarka tahtının lanetli bir haram döşeği olmasına!” ...

HAYALET: (Hamlet’e) “Bak, annen şaşırdı ne yapacağını. Cenkleşiyor şimdi kendi kendisiyle, araya gir; en zayıfları en çok sarsar gergin düşünce.” (Canova, 2013:111)

HAMLET: (Bir an ne yapacağı şaşırır, oynayarak) “Ama Fortinbras’ın yıldızı parlayacak sanırım.”

FORTINBRAS: (Adını duyunca telaşlanır) Eyvah, sıram geldi! (Elinde ciğer torbasıyla alelacele sahneye girerek) “Nedir bu kızılca kıyamet?” ...

FORTINBRAS: Ama... (Kısa bir şaşkınlıktan sonra) Pekala. (Toparlanır, devam eder) “Nedir bu kızılca kıyamet? Kan gövdeyi götürmüş burda! Ey dünyayı hor gören ölüm, krallık ininde bir şölen mi var da birden kana buladın bunca şanlı insanı?” (Bir an çevresine bakar) Sahnede eksik var.

HAMLET: Bence tamamız.

(Suflöz teksti fırlatır ve kulisten dışarı çıkar)

FORTINBRAS: “Ey dünyayı hor gören ölüm...” ...

FORTINBRAS: “Dört komutan taşısın Hamlet’i. Bir asker şanıyla götürülsün meydan yerine...” (Canova, 2013:113-114)

FORTINBRAS: Hiç olmazsa şu kadarını dinleyin. Yoksa içimde kalacak (Finaldeki tiradına başlar) “Dört komutan taşısın Hamlet’i. Bir asker şanıyla götürülsün meydan yerine. Çünkü o tahta çıkabilseydi eğer, büyük bir kral görürdü dünyamız. Ordu çalgıları ve top sesleriyle...” (Canova, 2013:115)

KORO: (Kendi lehçeleriyle) “Parla ey güneş! Ey kutsal ışık!”

HAMLET: (Koro elemanlarına bakar) İşte İngiliz bekçileri de geldi.

FORTINBRAS: İngiliz elçileri mi?

HAMLET: Kraliçenin ölümünü duymuş olmalılar. (Finaldeki laflarını geçer) “Kapansın bütün kapılar! Hıyanet var! Bulun kim yaptıysa!” ...

LEARTES: (Kulisten) Geldim! (Elinde kılıçla sahneye dalar) “Ah Hamlet! İşte o hain! Öleceksin Hamlet! Dünyanın hiçbir ilacı kurtaramaz seni. Yarım saat bile yaşayamazsın artık.” ...

HAMLET: (Elinde kılıç, Leartes’e) “Koruyun kendinizi Sayın Lord.”

LEARTES: (Kılıcını çeker) “Koruyun kendinizi Sayın Prens.”

(Hamlet ve Leartes düelloya başlarlar. Koro elemanları ilgiyle izler)

HAMLET: (Hamle yaparak) “Varan bir.”

LEARTES: “Dokunmadı bile.”

HAMLET: “Dokundu! Hakem nerede?”

OSRIC: (Kostümin ceketini giymeye çalışarak sahneye dalar) “Dokundu, gördüm açıkça, dokundu.” ...

KORO: “Parla ey güneş!” (Canova, 2013:116-117)

CLAUDIUS: Ben mi? (Sahneye dalarak) “Şarap kupaları koyulsun şu masanın üstüne. Hamlet birinci ya da ikinci elde kazanırsa, bütün kuleler toplar atılsın. (Aranır) Nerede şarap kupası? (Canova, 2013:118)

CLAUDIUS: (Yalpalayarak girer) Selam Hamlet! (Ortaya, Fortinbras’ın yanına gelir, ciğer torbasını alır, çıkarken oyundaki laflarını söyler.) “Ne çektim öfkesini dindirinceye kadar! Korkarım azıtır yine, bırakmayalım peşini.” (Çıkar)

HAMLET: (Haberci’ye) Demek bu akşamki gösteriye katılacak oyuncu sensin. (Hamlet’in sözlerine geçer) “Verdiğim parçayı, ne olur, dediğim gibi, rahat, özentisiz söyle. Birçok oyuncu gibi söz parlatmaya

kalkacaksan, mısralarımı şehrin tellalına okuturum daha iyi.” (Canova, 2013:119)

CLAUDIUS: (Ansızın sahneye girdiğini anlar, oynamaya başlar) “Hoş geldiniz...” (Çiçekçiye bakarak) “Aziz Rosencrantz.”

ÇİÇEKÇİ: Ben mi?

CLAUDIUS: (Hamlet’e) “Siz de Guildenstern. Sizleri hem göreceğimiz geldiği için, hem de yardımlarınıza muhtaç olduğumuz için.” (Canova, 2013:120)

BERNARDO: “Kim var orda?”

FRANSISCO: (Telaşla girer) “Önce sen söyle. Dur orada! Tanıt kendini.”

BERNARDO: “Yaşasın kral!

YÖNETMEN: (Dışarıdan) En baştan değil! Kaldığımız yerin başından. (Bernardo ve Fransisco şaşkın, bakışlırlar)

HAMLET: (Kılıcını karnına saplar gibi yaparak) “Ölüyorum Horatio! Bu korkunç zehir kemirdi, bitirdi canımı.” (Fortinbras’ın yanına yığılır)

HORATIO: “Bir soylu yürek durdu. İyi geceler canım prens.”

HAMLET: (Başını kaldırarak) “Dört komutan taşıсын Hamlet’i. Bir asker şaniyla götürülsün meydan yerine!” ...

MEÇHUL VE ASKERLER: “Gömmeye, gömmeye, gömmeye geldik.. Hamlet’i gömüp de övmeye geldik.” (Canova, 2013:121-122)

FORTINBRAS: (Başını kaldırarak) Bu “Bravo!” bana!

GERTRUDE: Nedenmiş o?

FORTINBRAS: (Yerinden doğrularak) Çünkü finalde buna benzer bir lafım vardı benim. (Oynayarak) “Hamlet tahta çıkabilseydi eğer, büyük bir kral görürdü dünyamız!” ... (Canova, 2013:123)

Yukarıdaki bölümlerde kullanılan bütün repliklerin hepsi iç içe girerek birbirine karışmıştır. Sahnedekiler yüzünden gerek oyun içindeki diyaloglarla gerekse de oyun dışı eklemelerle oyunlar birbirine karışmıştır. “Hamlet”, “Jül Sezar” ve “Kral Oidipus” oyunlarının oyuncularını, aniden sahneye çıkmış hem oyunun provalarını hem de oyunun başlangıcını etkilemişlerdir. Yukarıdaki repliklerin hemen hemen tamamı, Hamlet’e ait fakat birebir aynı değildir. Durumu kurtarmaya yönelik doğaçlama replikler söylenmiş, işler sarpa sarmıştır. Alıntılardan yola çıkarak metinlerarasılık yöntemlerden; alıntı ve gönderge, gizli alıntı-aşıma, anıştırma, yansılama, alaycı dönüştürüm ve diğer yöntemler de

kullanılarak oluşturulmuş bir bölümdür. “Prömiyer” Civan Canova’nın oyunlarında metinlerarasılığın en çok görüldüğü oyunudur. Prömiyer’in bölümleri arasında ise en çok üçüncü perde, birinci sahnede kullanılmıştır.

HAYALET: (Aynaya bakarak) Aynanın öbür tarafına geçmeyi deneyeceğim. Hayalimdeki dünyaya. (Oyundaki sözlerini söyler) “Tanrı seninle olsun, seninle olsun yüce Tanrı. Sen de unutma sakın beni.”

HAMLET: “Yemin ettim, unutmam.” (Hamlet çıkar. Hayalet bir süre aynadaki görüntüsüne bakar, sonra usulca kapı aralanır. İstifini bozmadan) Kim var orada? (Üzerinde kraliçe kostümüyle Gertrude belirir, girişin önünde durur)

HAYALET: (Aynaya bakarak) Hoşgeldin.

GERTRUDE: Uğurladın mı oğlumuzu?

HAYALET: (Aynaya bakarak) Ama üzülme. Gelecek bir gün...

GERTRUDE: Acı bir soğuk var dışarıda.

HAYALET: Ciğerime işledi.

(İki oyuncu da hareketsiz kalırlar, karanlık) (Canova, 2013:130-131)

Hamlet ve Hayalet oyunda kullandıkları bu repliklerle birbirlerine veda ederler. Alıntı repliği gerçek hayata uyarlayarak konuşurlar. Aynı zamanda Hayalet ve Gertrude arasında geçen konuşmalarda metinlerarasılık yöntemlerinden gizli alıntı-aşıırma vardır. Bu konuşmalar Hamlet’in giriş bölümünde Bernardo ve Fransisco arasındaki konuşmalardır.

1.2.12 Lydia

RASPUTIN: (Kırbacını şaklatarak) Koşun aslanlarım! Buz uyduda şenlik var bu gece. Deh! Mahşerin atları bunlar! (Sevinç nidaları) (Canova, 2010:8)

Rasputin, atlarına kırbaç vurarak “Mahşerin atları bunlar!” diyerek metinlerarasılığa yer açmıştır. Rasputin’in bu nidası “Mahşerin Dört Atlısı” tablosunu çağrıştırarak anlam ilişkisi kurmuştur.

HERMY: Mona Lydia! Küçük dişi maymunum benim. (Canova, 2010:25)

Mona Lydia ifadesinin kullanımı Mona Lisa’yı çağrıştırmaktadır. Bu çağrışımı da metinlerarasılık saymak yerinde olacaktır. Gerek anlam bakımından gerekse de yansılama metoduyla metinlerarasıcılık yapılmıştır.

HERMY: Evet. Koleksiyon. Bütün mesele bu işte. (Canova, 2010:30)

Yukarıdaki alıntıda tam net olmasa da Hamlet’e gönderme yapılmıştır:

“Olmak ya da olmamak, işte bütün mesele bu!”(Hamlet). Bu bölümden hareketle anıştırma yani yarım alıntı yapılmıştır denilebilir.

WOLFGANG: Alınacak ders. Öfkeyle kalkan uzun vadede bunun faydalarını görebilir. (Canova, 2010:63)

“Öfkeyle kalkan zararlar oturur” atasözü yukarıdaki alıntıda biçim ve içeriği değiştirilmiş bir şekilde kullanılmıştır. Burada hem metinlerarasılık hem de ironinin olduğu görülür.

HEPSİ: Yüce Zeus geldi mi?

KROIZOS: Mesaj geçti az önce. Godot’yu bekliyormuş. Birlikte geleceklermiş...

KROIZOS: Yazık. Neyse. Üç vakte kadar yola çıkacakmış Zeus. Aç geleceklermiş... (Canova, 2010:70)

Godot’yu bekliyormuş ifadesi kullanılarak “Godot’yu Beklerken” oyununa atıfta bulunulmuştur. Anlam ilişkisi bakımından metinlerarasılık mevcuttur. Kullanılan “üç vakte kadar” sözü ise fala bakan kişilerin söylemiş olduğu yaygın bir kullanımdır.

CLARA: Düğünüün en uçuk grubu! Signore Rasputin ve mahşerin nevroitik melekleri! (Canova, 2010:79)

Rasputin “mahşerin nevroitik melekleri” diyerek “Mahşerin Dört Atlısı” tablosuna atıfta bulunmuştur. Tablonun isimlerini değiştirerek yeni biçim oluşmasına olanak sağlamıştır.

1.2.13 Yıldönümü

BAYAN CİKCİK: Benim bir süre sessizliğe ihtiyacım var.

BAY CİKCİK: Benim de sessizliğe! (Canova, 2015:234)

Bayan Cıkcık bu sözü oyunu başından beri düşüncelerini yansıttığı bir söz olarak tamamlamıştır. Bayan Cıkcık, Bay Cıkcık’i önemsememiş gibi duruyor fakat önemser vaziyettir. Bu replikle Edip Cansever’in şu dizeleri arasında bağ kurulabilir: “Bazen diyorum ki onu kafama takmamalıyım. Sonra da diyorum ki önce kalbimden atmalıyım.”

BAY CİKCİK: Sen bilirsin. Ben içiyorum çünkü tabiat boşluk kabul sevmez... (Canova, 2015:241)

Tabiat boşluk sevmez, tabiri halk arasında kullanılan bir ifadedir. Boşluk yaratan nesne ve duyguların yerinin doldurulabileceği kanısı vardır.

BAYAN CİKCİK: Kocam haklı. Belki kaş yapalım dediniz ama... Korkutuyorsunuz. (Canova, 2015:259)

Kaş yapayım derken göz çıkarmak, deyimine atıfta bulunulmuştur.

BAY CİKCİK: Nikah salonundaki tantanadan sonra otelin restoranına gelmiştik, sonra da canımız kral dairesinde kalmak istemişti. Beş parasız. Galiba önce odaların dolu olduğunu söylemişlerdi. Ama ben allem etmiş kallem etmiş bağlamıştım işi. (Canova, 2015:261)

Allem: Bir işi istediği duruma getirmek için her türlü kurnazca çareye başvurmak, anlamına gelir (TDK). Allem etmek kallem etmek ifadesi de halk arasında, TDK'deki anlamıyla türlü kurnazlıklardan yararlanarak istenilen amaca ulaşmak için kullanılır.

MÜÇTEBA BEY: ...Hangisi mükemmel? Yaşadıklarımız mı, yoksa yaşama ihtimalimiz olup da yaşayamadıklarımız mı? (Canova, 2015:276)

Bu alıntıyla Dostoyevski'nin şu sözü arasında bağlantı kurmak mümkündür. "Aslında insanı en çok acıtan şey; hayal kırıkları değil. Yaşanması mümkünken, yaşayamadığı mutluluklardır." Mükemmel olanın ne olduğuna Dostoyevski'nin bu sözü cevap olmuştur. Müçteba Bey'in cevap aradığı bu soruyu tamamlamıştır.

1.2.14 Evaristo

KADIN: Unuttular bizi sevgilim. (İnsanların yaptığı kötülükler arkalarından yaşar. İyiliklerse çoğu zaman kemikleriyle birlikte gömülür.) (Canova, 2013:28)

Kadın'ın söylemiş olduğu bu replik William Shakespeare'in "Atinalı Timon" adlı oyunun karakterlerinden Antonius'un repliğinden alınmıştır:

"ANTONIUS: Dostlar, Romalılar, vatandaşlar, beni dinleyin: Ben Sezar'ı gömmeye geldim, övmeye değil. İnsanların yaptıkları fenalıklar arkalarından yaşar, iyilikler çok zaman kemikleriyle beraber gömülür; haydi Sezar'ınkiler de öyle olsun.

Görüldüğü üzere doğrudan bir alıntı söz konusudur.

KADIN: ... İlk etapta önemli olan, seni çok farklı bir imajla tüketiciyle yeniden tanıştırmak. Şimdi Sezar'ın hakkı Sezar'a. İsminin bir marka değeri var belki ama bize bir getirisi yok bunun! (Canova, 2013:34)

Oyunda Führer'in eşini canlandıran Kadın, Führer'i yeniden canlandırmak için bu kullanımı örneklendirmiştir. "Sezar'ın hakkı Sezar'a" kullanımı bu tarz durumlarda kullanılan klişe bir sözdür.

Klişe-Basmakalıp Söz

Oyunlarda, metinlerarasılık açısından ekseriyetle deyim, atasözü ve basmakalıp söz varlığından yararlanılmıştır. Yazarın bu şekilde halk ağzından da yararlandığı görülmektedir. Buradan yola çıkarak yazarın halkla arasında mesafe olmadığı, halkın ağzından da derleme yaptığı, yorumunu yapmak yerinde olacaktır. On dört oyunda kullanılan bazı deyim, atasözü ve basmakalıp şunlardır:

"Günler çuvala mı girdi?", "günak keçisi", "ağzıyla kuş tutmak" (Kıyamet Sularında); "atın ölümü arpadan olsun" (Sokağa Çıkma Yasağı); "baltaya sap olmak" (Kızılötesi Aydınlık); "deveye hendek atlatmak", "takkeyi koyup düşünmek", "kabak tadı vermek"(Erkekler Tuvaleti); "tereciye tere satmak"(Ful Yaprakları); "bir kaşık suda boğmak", "iş işten geçmiş", "ele avuca sığmamak"(Düğün Şarkısı); "çeneye kuvvet"(Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi); "eski hamam eski tas", "paçası sıkışmak", "çivi çiviye söker"(Lydia)...

2. İRONİ

Genellikle laf sokma ve alaycı yaklaşımlarla birlikte anılan ironi, günlük hayattaki diyaloglarda sık sık karşılaşılr. Kişiler arasında, yapılan ciddi eylemler esnasında ortaya çıkan gülünç aykırılıklar da ironi adını taşır. İroni, gerçek hayatın dışında tiyatro terimi olarak da kullanılmaktadır. Tiyatroda oyunun içeriğine göre kullanılarak kimi oyunlarda vazgeçilmez bir öge haline gelir. İroninin tanımı farklı kaynaklarda farklı şekillerde okuyucu karşısına çıkabilir. Bunlardan bazıları:

Kökeni sokratesçi ironiye dayanan bir retorik sanatı olarak ironi, okuyucuda gülünç ya da eleştirici bir etki yaratmayı ve iki öge arasındaki karşıtlığın tam olarak anlaşılmasını sağlar. ³

Bir cümleinin veya durumun imalarından haberi olmayan fakat diğer okuyucu, dinleyici veya seyirciye yapılan bir çağrıdır...(Arıkan, 2011:199)

Söylenen sözün tersini kastederek kişiyle veya olayla alay etme.(TDK)

Wayne C. Booth'un deyimiyle ironinin dört unsuru; hepsinin kasıtlı olması, aynı zamanda örtük bir yapıya sahip olması yani farklı anlamlar oluşturulmak üzere yaratılmaları, ironinin kararlı şekilde kavram halini alarak kimsenin anlamını yıkmasına izin vermemesi ve ironinin kararlı veya kararsız olup olmadığına bakılmaksızın hepsinin sınırlı olmasıdır (Booth, 2016:33-34).

İroni, bazen gülünç durumlarla bazen laf sokmalarla bazen düşündürücü çağrışımlarla bazen de esprilerle yapılabilir (Booth, 2016:36). Bu tarz anlatımlarla ima edilmek istenen şey karşıya aktarılır. İroni, kendi yapısı itibarıyla mesaj olarak da algılanabilir. Bu şekilde söz sanatlarından da yararlanmaktadır. Amaç, bir şey söyleyip başka bir şey anlatmaktır. Kapsamlı bir estetik zeminde ironiyle karşılaşmak mümkündür (Booth, 2016:54). Sanatta olduğu gibi diğer alanlarda da zıtlık yaratmak için kullanılmaktadır. Taşıdığı anlamlar kullanıldığı bağlama göre değişiklik gösterir.

Yazınsal metinlerde kullanılan kimi kelimelerde, kelimenin yerine bağlı olarak birden fazla negatif anlam çıkarılabilir. Diğer taraftan başka bir kelimenin altında içinde bulunduğu cümleye göre sonsuz pozitif anlamlar da çıkarılabilir. Kelimelerin taşıdıkları negatif, pozitif veya müphem olma durumları tek başlarına

sadece kavram olarak varken kimi zaman da cümle içinde kullanıldığı şekillerine bakıldığında verdiği mesajlarla bağlantılı olarak ironik bir anlatıma sahip olabilirler. Yani bağlama göre nitelik kazanırlar.

İnsanlar içinde bulunmuş oldukları durumları birilerine aktarırken veya kendilerini ifade ederken ya tamamıyla konuyu anlatırlar ya da konuyu/durumu özetleyecek belli birkaç sözcükle konuşmayı gerçekleştirirler. Kullanılan sözcüklerin yelpazesi altında birden çok başlık bulmak mümkündür. Kişi, bu sözcüklerle verilecek mesajları dolaylı veya doğrudan gönderir. Anlatımda kullanılan bu sözcükleri Richard Rorty, “nihai sözcük dağarı” adını vermiştir (Rorty, 1995:113).

İroni yapacak kişi, Rorty’nin deyimiyle, nihai sözcük dağarcığını, kullanarak atıfta bulunur. Esas olan ironinin konuya hakim olması ve konuyla ilgili dikkat çekecek nitelikte olması gerekmektedir. İroni, bazı zaman göndermelerle kendini çerçevelese de derin yapıda verilen mesajlar konuyu özetlemektedir. İronist, kendi düşünce tarzını da ironi yaparak verebilir. İronist, değişime açıktır. Yenilenmeye karşı gösterdiği tavır pozitifdir.

Civan Canova’nın oyunlarının genelinde ironiye dair birçok unsur bulunmaktadır. Canova, oyunlarında vermek istediği mesajları ironik bir ortam yaratarak vermektedir. Yazmış olduğu oyunlarda ironiyi yapısal unsur olarak kullanmaktadır. Bazı oyunlarındaki karakterleri birbirleriyle çelişkiye düşmesi ironinin bir sonucudur.

2.1 Civan Canova’nın Oyunlarında İroni

2.1.1 Kıyamet Sularında

BABA: (Adam’a öfkeyle) Sen hala otur oturduğun yerde! Bir baltaya sahip olamadın, elin cahil kapıcısı...

ADAM: (Söylenerek) Tamaaaam fasıl başladı! (Baba’ya) İki okul bitirdim be, yetmedi mi?

BABA: Bitirdin de ne oldu?.. Adam mı oldun?.. İş mi buldun?.. (Sessizlik) Para mı getirdin eve!(Canova, 2012:31)

³Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi

Baba, oğlu Adam'a bir şey olamadığını söyler ve adamın iki okul bitirdiğini söylemesi üzerine baba onu boş görür. Çünkü icraatte bir şey yoktur.

ADAM: ... Girdim ya öğretmenlik sınavına. Ama kazanamadım...

BABA: Kazanmamak için elinden geleni yaptın da ondan! Sultan Selim'in sırtındaki çıbanın adını bile yazmamışsın imtihanında.

ADAM: Çünkü saçma buldum o soruyu!

BABA: Bu kafayla hiçbir bok olamazsın sen!

ADAM: İyi, sen hala gurur duy!

BABA: Kiminle gurur duyacağımı? Seninle mi?

ADAM: Yok canım, içinde yaşadığın sistemle.

BABA: Hangi sistemle?

ADAM. (Alayla) Güneş sistemiyle! (Canova, 2012:32)

Aslında burada sınav sisteminin adayları sırf eleyebilmek için nasıl saçma sorular sorup adayları değerlendirmeye tabi tuttukları anlatılmaya çalışılmış. Sorulabilecek en saçma ve alakasız soruyla ironi yapılmıştır.

BABA: ... Umurunda mı büyük başların dünya medeniyetleri! Önce kendi paçalarını kurtarmaya bakarlar! Sadece ne alırlar yanlarına biliyor musunuz? Neyi götürürler beraberlerinde?.. Kutsal kitapları! O da bayıldıklarından değil ha!.. İnadıkları için de değil. İtibar görebilmek için oralarda! (Canova, 2012:34)

İtibar elde etmenin yolu, inanılsa da inanılmasa da, kutsal kitaplara riayet ediyor gibi gözükmek olduğu anlatılmıştır. Saygı, sevgi ve değer görmek için kutsal kitapların sadece araç olarak kullanıldıkları vurgulanmıştır.

ADAM: Demek bu işi tezgahlayanlar ilahi güçler değil, uzaylılar. Öyle mi? ...

BABA: Öyle ya da böyle. Kurtulanlar faziletli değil, güçlüler olacak. İmtiyazlı olanlar. (Canova, 2012:35)

Sadece güçlülerin bu hayatı yaşayabilecekleri vurgulanmıştır.

BABA: (Anne'ye) Torpil denen şey asrın mucizesi değil ki. Habil'le Kabil'den beri mevcut. Her devirde yakınlarını kayırmışlardır... Şeyler...

ADAM: Neyler?

BABA: Mukaddes vazife ifa eden mümtaz şahsiyetler. Her devirde... Dün de, bugün de... Hatta yarın da. (Canova, 2012:36)

Torpilin her dönem olduğu vurgulanmıştır.

BABA: (Anlamaz) Nereye?

KADIN: Hiçbir yere ne yazık ki. Çelişkiler arası yolculuk yapıyorduk demek istedim. Ümitle ümitsizlik, sevgiyle sevgisizlik, korkuyla korkusuzluk, inançla inançsızlık arasında dolanıp duruyordur.

BABA: Saçmalyorduk yani.

KADIN: Bocalıyorduk.

ADAM: Hayır, can çekişiyorduk! (Canova, 2012:40)

BABA: Bence mühim ressamların bütün eserlerini yollamalılar uzaya. Özellikle de, Da vinci'nin Mona Lisa'sını... Bir şahaser o. Sonra heykelleri de ihmal etmemeliler. Onlar da yollanmalı...

KADIN: Oldu olacak piramitleri de yollasınlar...

KADIN: Çin Seddi'ni...

BABA: Kesin şamatayı be! Ben kültürden söz ediyorum. Kültürümüzden! İlelebet var olması icap eden değerlerimizden.

ADAM: Mona Lisa'yı sen mi yarattın?

BABA: Ben yarattım tabii, ya kim yarattı?.. Biz yani.. Bizler. Leonarda, Michelangelo, Van Gogh, Lorenzetti... Bizler yarattık kültürü! Shakespeare, Schiller, Aragon...

KADIN: Gaz odalarını, giyotinleri, toplu mezarları...

KADIN: Filistin askılarını, Hiroşima depremlerini...

ADAM: Dünya külliyatını onlar hazırladı. Uygarlığa yön verenler! Dünyayı değiştiren 100 büyük adam... Ve babam!

BABA: Tabii ya, baban! O beğenmediğin baban! Ben, sen, onlar... Boşver şimdi şahsiyetleri teker teker değerlendirmeyi. Bütüne bak sen. Arkeoloji müzelerini dolduran mumyalar, insan kalıntıları, bir gün gelip de yaşadıkları medeniyetin kıymetli birer parçası haline geleceklerini geçirirler miydi akıllarından? Yıllar çağlara dönüştüğü vakit, belli dönemin insanları toplu halde anılırlar. İlerde bizden.. Hepimizden... tüm dünya medeniyetlerinden bahsedenler, ne diyecekler?.. 'Onlar!' yani, 'Dünyalılar' diyecekler. Bu isim altında hatırlayacaklar hepimizi. (Gururla mırıldanarak) 'Dünyahılar!..' Dünyahılar... (Canova, 2012:41-42)

Yapılan alıntıda hem olumlu hem olumsuz bir gönderme bulunmaktadır. İnsanoğlunun ürünü olan sanat eserleri, mimari yapılar vs. yok olmaması için

uzaya gönderilmesi gerektiğini söyleyen Baba, insanın ne kadar yüce bir varlık olduğunu anlatmaya çalışmıştır. Fakat kızı Kadın, Baba'nın söyledikleri yanında aynı zamanda işkence yöntem ve çeşitlerini de insana ait olduğunu söyleyerek insanın o kadar yüce olduğunu anlatmaya çalışmıştır.

TEYZE: Felaketlerle doludur hayat. Dayanılmaz sahnelerle! Bağışıklık kazanmak zorundayız. (Canova, 2012:70)

Hayatın içinde barındırdığı felaketlerin sürekli insanoğluna tesir edeceğini kastederek buna karşılık bağışıklık kazanmak gerektiğini söylüyerek ironi yapmıştır.

BABA: ...Bir günün süresinin altı saate indiğini, benden başka kimse anlamıyor.

KADIN: Bu nedenle mi?

BABA: (Sayıklar gibi) Ne?

KADIN: Çevremizdekileri yargılamak, böylesine acele ediyoruz? Zamanımız azaldığı için mi? (Canova, 2012:75)

KADIN: ... Ben yakılmalıyım ki sizler arınasınız kendi günahlarınızdan. Büyük günahkârla birlikte, küçük günahkârların da günahları yansın, kül olsun! (Kapının önüne gelir, durur) Huzura kavuşsun küçük günah sahipleri! Rahatlasın! Hadi! Sürüklesene beni aşağıya! Erkeksen! (Canova, 2012:77)

Kadın, babasının kim olduğu belli olmayan birinden hamile kaldığı için kıyametin yaklaşmasından ötürü sokakta şirazeden çıkan ve sapkınlaşan insanların yakması gerektiğini söyleyen Adam'a laf vurur. Halbuki Adam ve onun gibiler de günahkârdır ama başkalarının işlediği günaha karşı onlara bedel ödettirerek kendi günahlarını da hafifleyebileceği düşüncesi içindedir. Kadın ise bunun yanlış olduğunu söylemiştir.

TEYZE: Kırık insan parçacıkları. Çürümüş, parça parça olmuş yüzler.. İnatla yansımaya çalışıyorlar aynadan dünyaya. Zavallılar. Kırık bir aynaya yakından baktığında ilkin çoğaldığını sanıyorsun. Sonradan anlıyorsun aslında eriyip yok olduğunu kırıklar arasında. Ne komik bir dram. (Canova, 2012:85)

Kırık ayna metaforu üzerinden kırık aynaya bakarak birçok yansımaları gören insanın çoğaldığını zannetmesi onu yanıltmaktadır. Zira bu çoklu yansımalar,

asıl olarak parçalanmış insanı gösterir. Bu aynaya bakmak insanın eriyişine, çöküşüne, kırılışına bakmaktır.

2.1.2 Sokağa Çıkma Yasağı

302: ... *İstediğimi yapabilirim. Boşlukla dalga geçebilir insan. Öyle değil mi? Vicdan azabı çekmez sonra.* (Sessizlik)(Canova, 2011:17)

Burada Richard Rorty'in deyimiyle "nihai sözcük dağarcığıyla" sözünün yansıması görülebilir. Sokağa çıkma yasağı olduğu için 302, normalde yapamadığı fakat yasaktan dolayı dalga geçmeyi yerinde bulur. Vicdan azabı çekmemesini bir nevi rahatlama olarak görmüştür.

ŞİŞMAN: *Yani ne yaptınız? Yani ne kadar kaldınız dışarıda?*

302: *Everest'e tırmanan dağcılar zirvede ne kadar kalabiliyorlarsa o kadar. Bayrağı diktim ve döndüm.*(Canova, 2011:19)

302, Sokağa çıkma yasağı olduğu için dışarıda kalma süresini Everest'e çıkan dağcılara benzeterek zaman dilimi olarak çok kısa bir süre kaldığını anlatmaya çalışmıştır.

ŞİŞMAN: *Alışkanlık. Şimdi bana neyi hesapladığımı sorsanız söyleyemem. Bir de öyle tuhaf bir huyum var ki evlere şenlik. Hayatta iki işi bir arada yapamam. Karım hep takılır, sen aynı anda nasıl hem sigara yakıp, hem de dumanı içine çekmeyi becerebiliyorsun diye. Komik kadın. ...*

302: ... *İyi yolculuklar! Hiçbir cazibesi yok, Everest'in sizler için, öyle değil mi? Yıllardır zirvedesiniz ve her tarafınız uyuşmuştur soğuktan. (İçkisini içer.) Hatta beyniniz bile.* (Canova, 2011:20)

302'nin anlatmak istediği şey sokağa çıkma yasağı olmasına rağmen Mercedes 450 Sel'le otelin önünden geçenler için Everest'in önemi olmadığını, yıllardır istedikleri şekilde yaşam sürebildiklerinden hayatta maddi-manevi zirvede olduğunu söylüyor. Bir gönderme yapıldığını görmek mümkündür. 302 aynı zamanda Mercedes 450 Sel aşığdır. Aslında o arabayı alma imkanı yok fakat hayranı olduğu arabanın içinde hep zirvede olanların var olduğunu anlatmaya çalışmıştır.

ŞİŞMAN: *Çünkü Müdür Bey... Geceleri odalara servis yapılmasını yasakladı. Hayır, bunun sokağa çıkma yasağıyla bir ilgisi olduğunu sanmıyorum... Galiba asansörler çalışırken çok gürültü çıkarıyorlarmış, ondan. Evet. Asansörlerin çalışmasını da yasakladı Müdür Bey.* (Canova, 2011:21)

MÜDÜR: (Şişman'a) Diğer bütün odaları ara ve yeni bir emre kadar sıcak su kullanımının yasaklandığını bildir. Bayan 402'nin dışında sıcak su kullanmaya teşebbüs eden olursa, sokağa çıkma yasağına falan aldırmayıp, gözüniün yaşına bakmadan kapının önüne koyacağımı söyle.

ŞİŞMAN: (Şaşkın) Anlamadım.

MÜDÜR: (Bütün kibarlığı ile) Eşek gibi anladın.

ŞİŞMAN: Yani şimdi siz..

BAYAN 555: Kendini tanrı sanan çılgın Roma imparatoru.

BAY 555: Neron.

BAYAN 555: Daha uzun.

BAY 555: Caligula.

BAYAN 555: Evet.(Canova, 2011:29)

Yeni müdür olan kibirli otel müdürü geceleri oda servisine, çok gürültü çıkıyor diye asansörleri ve ecza dolabını yasaklamıştır. Daha sonra yasakları keyfince kaldırıyor veya koyuyor. Kendisine itaat etmeyenleri de yasağa rağmen dışarı atmakla tehdit etmektedir. Bu acımasızlığına karşın Şişman, ona nasıl biri olduğunu sorduğunda o sırada o ortamda bulunan fakat ortamdan bağımsız bulmaca çözen 555'li çiftler, kendini tanrı sanan çılgın Roma imparatoru, sorusunu sorarlar. Sorunun sorulma zamanı ve Bay 555'in verdiği Caligula cevabı manidardır. Caligula; despotluğu, ahlaksızlığı acımasızlığı vs. tanınır. Caligula ile yeni müdürü bağdaştırmak yerinde olacaktır.

ŞİŞMAN: Siz her duyduğunuz şeyden kendinize göre bir anlam çıkarıp boş yere evham yapıyorsunuz. Oysa önemli olan ilk anlamdır. Her şeyin ilk anlamını düşünmelisiniz. Mesela, biri size 'Yağmur yağıyor.' dediyse, bu gerçekten yağmur yağıyor demektir. Bunun başka bir anlamı olamaz. Sonra herkes kötü değildir hayatta. İnsanları tanımadan onlar hakkında hüküm vermemelisiniz.. Dedim ya, işin püf noktası psikoloji... (Canova, 2011:56)

Şişman bu sözleri her şeyden şüphe duyan ve evhamlı olan 303'e söylemiştir. Wayne C. Booth'a göre; burada, ironinin düşündürücü yönü üzerinde durulmuştur.

100: (Şişman'a) Yeni bir oda istiyorum ben. Yoksa cinnet geçirip kendimi pencereden falan atabilirim.

101: Aman sakın ha! Sokağa düşersiniz sonra.

302: *Ne olur sokağa düşerse?*

101: *Olur mu sokağa çıkma yasağı var.*

ŞİŞMAN: *(Deftere bakar) 407'yi vereyim size.*

101: *(100'e) Bence asansör boşluğunu deneyin.*

100: *Ne için?*

101: *Atlamak için. Hem daha garantilidir hem de sokak yerine otelin içine düşersiniz. Yasağı delmemiş olursunuz böylece. (Canova, 2011:65)*

Odasında çıkan iki tane böcekten dolayı cinnet geçirme durumuna gelen 100, kendini en sonunda atacağını söylüyor. Yanındaki 101 ise sokağa çıkma yasağı olduğundan yasağı delmemek adına asansör boşluğundan atlamasını söylüyor. 101'in böyle demesinin sebebi, 100 atlarsa bile otelin içindeki asansör boşluğuna düşsün ki ölüyken bile yasağı delmemiş olsun. 101'in verdiği bu cevapla ironik bir durum yaşanmıştır.

101: *(Arkasından) Benim anlamadığım, madem bu herif böcek alimi, ne diye rahatsız oluyor odasındaki karafatmalardan?*

302: *Ölü yıkayıcısı olsaydı, yatağının altında ölü görmek ister miydi sizce?*

101: *(Bir an 302'ye bakar) Neden istemesin?*

302: *Doğru. Haklısınız. Bu durumda saçmalıyor 100 numara. (Canova, 2011:77)*

302'nin 101'e verdiği cevap hem düşündürücü olmuştur hem de tariz etmiştir.

302: *Dalga geçme bağımlılığına yakalanmış, kendi halinde bir vatandaş. Yararlı bir insan olduğum söylenemez. Ama zarar da vermem. Hiç kimseye. Ya siz? (Canova, 2011:81)*

302, zararsız olduğunu anlatmak için bu şekilde bir cevap vererek ironi yapmıştır.

302: *(101'e) Polis çağıracak mısınız?*

101: *Olmaz. Bu saatte gelmez polis.*

402: *Neden gelmezmiş?*

101: *Yasak var yasak! Sokağa çıkma yasağında nasıl dışarı çıkıp buraya kadar gelsin polis?*

302: *Öyle ya. Polis yakalayır verir polisi alimallah! (Canova, 2011:90)*

Yasak, dalga konusu yapılmıştır. Öyle ki herhangi bir durumda polis gerekli olsa da yasak var, denilerek gelemeyeceği vurgulanmıştır. 302 ise bu durumu alaya alarak 101’le dalga geçmiştir.

2.1.3 Kızılötesi Aydınlık

GENÇ ADAM: Tamam kes! (Söylenerek) Sokak kapısının dışında helası olan bir ev! Kahretsin! (Alçak kapıdan yan odaya geçerken) Ne şans ama!

YAŞLI ADAM: (Arkasından) Şans tabii. Şansların en büyüğü bu senin için.

GENÇ ADAM: (Dışarıdan) Nedenmiş o?

YAŞLI ADAM: Düşünsene Fransa kralı gibisin.

GENÇ ADAM: (Dışarıdan) Sarayda da tuvalet yokmuş, öyle değil mi?

YAŞLI ADAM: Elbette ya. Lazımlığa yapıp sarayın bahçesine dökerlermiş. Kokmuşlar! Bir de utanmadan tutmuş şikayet ediyorsun. Koca şehirde kaç kişi senin yaşadığın lüksü yaşayabilir söylesene!

GENÇ ADAM: (Dışarıdan) Ne?

YAŞLI ADAM: Hiç. Yok bi şey. (Sessizlik) Tuvaletini diyorum. Yaparken Fransa Kralı olduğunu düşün. Rahatlarsın.

GENÇ ADAM: (Dışarıdan) Ya! Ne demezsin!

YAŞLI ADAM: Nankör. Tuvaletleri evlerinin içersinde olanlar, böylesine aristokrat bir hayal kurma şansını elde edebilirler mi hiç? (Canova, 2012:96-97)

Genç Adam kendi kuruntularından dolayı tuvalete gitmeye korkmaktadır. Çünkü tuvalet evin dışındadır. Yaşlı Adam da Genç Adam’ın bu durumunu görüp kendince mizah yaparak Fransa Kralı’nın da tuvaletinin saray dışında olduğunu söyler. Bu şekilde Genç Adam’ı ironik bir şekilde rahatlatmaya çalışmıştır.

YAŞLI ADAM: Olumsuzların doldurulduğu bir çöp kutusudur hayat. Sokağın bir köşesinde kaderine terk edilmiş, leş gibi kokular yayarak çöp kamyonunun gelmesini bekleyen, ve de artık, giderek daha da çürümekten başka hiçbir şansı kalmamış, korkmuş, kokuşmuş artıklarız bizler. Hepimiz. (Canova, 2012:132)

Bu bölümde, ironinin düşündürücü çağrışımlarını görmek mümkündür. Hayat, Yaşlı Adam’ın bakış açısıyla düşündürücü bir şekilde yorumlanmıştır. Yaşlı Adam, yaşanılanlarla hayatın kendisiyle nasıl dalga geçtiğini anlatmaya çalışmıştır.

GENÇ ADAM: Aaa ya! Tiyatroda ne iş yapıyormuşum! İyi bildiniz, teşrifatçıyım! Ama önümüzdeki yıl seviye sınavlarını veririm gazozcu kadrosuna geçireceklermiş. Belediye başkan yardımcısının yazlık komşusunun kuzeni yakınım olur. Söz verdi bana. Büyük bir olasılıkla sınava bile almayacaklar...(Canova, 2012:137)

Genç Adam, nüfus cüzdanını kaybettiğine dair dilekçe verdiği kurumdaki kadınla tartışmasını canlandırmaktadır. Tiyatro denince kadının aklına; biletçi, teşrifatçı vs. geldiğinden Genç Adam da dalga yoluyla ona cevap verir. Belli bir önemi olmayan gazozculuğa geçmesi için de torpilli olduğunu vurgulamak adına; “belediye başkan yardımcısının, yazlık komşusunun kuzeninin” yakını olduğunu söyler. Torpilin döndüğü sistemi, belediye başkan yardımcısıyla arasındaki bağı absürt bir şekilde olmasına rağmen vurgulamaya çalışır.

GENÇ ADAM: Tiyatroda ne iş yapıyormuş! Yol gösteriyorum ben, yol! Kutsal bir dürtüdür hanımefendi, görmek isteyenlere yol gösterebilmek. Yaşam denilen bu uçsuz bucaksız sahnenin kıyısında köşesinde bir yere ilişmelerine yardımcı olmak. Yaşama nedenidir. Yalnızca bu ruhu taşıyanlar için tabii. Ama sizler, sizin gibiler, yok ediyorsunuz bu ruhu. Tiyatro ne demektir bilir misiniz hanımefendi? Size soruyorum! (Canova, 2012:138)

2.1.4 Erkekler Tuvaleti

BONUS: Beni aya uçur. (Öpüşürken.) Yaşasın yükselen adrenalinlerimiz!

KUPABACAK: Yaşasın alçalan değerlerimiz! (Canova, 2011:115)

Kupabacak, Sinekpapaz’ın eşi Bonus’la ilişki yaşarken Bonus; “Yaşasın yükselen adrenalinlerimiz!” demesine cevaben Kupabacak da; “Yaşasın alçalan değerlerimiz!” der. Aslında Kupa Bacak yaptığıyla övünmüyor, değerler çöküşünü bu şekilde dile getiriyor. Gönderme yapıyor denilebilir.

KİNG KONG JR: ... Yıllar önce oyunculuk sınavına girmiştim ama torpilim yok diye almadılar. (Canova, 2011:133)

Bonus’un taklidini yapan Kupabacak’a King Kong Jr. hayran olur. Gösteri sanatlarına meraklı olduğunu söyler. Gösteri sanatları gibi tamamen beceriye dayalı olan bir alanda bile torpilin geçerli olması ironik bir durum oluşturur.

KİNG KONG JR: Müessesemizde bütün şans oyunları yasal olarak güvence altına alınmıştır. Bütün müşterilerimiz kazanmak kadar kaybetmek hakkına da sahiptirler. (Canova, 2011:134)

ÇÖMEZ: Daracık dünyayı Colossus heykeli gibi iki bacağı arasına almış, biz değersiz adamlar onun dev bacakları arasında dolaşıyor, kendimize şerefsiz mezarlar aramak için etrafa ürkek ürkek bakıyoruz. (Canova, 2011:147)

KUPABACAK: O üzücü nedeni ile bazen insan yüzlerini hatırlamakta zorlanıyorum.

OTUZALTI: Hangi üzücü olay?

KUPABACAK: Bir tuvaletteydi sanırım. Galiba sersemin biri bir kapı koluyla kafama vurmuştu...

KUPABACAK: Yo, bir yerde iyi oldu. Düşünsenize yüzlerce gereksiz insan yüzü beynimde boşu boşuna yer işgal edeceklerdi.(Canova, 2011:163)

Otuzaltı'yla Kupabacak yıllar sonra aynı hapishaneye düşer ve orada karşılaşırlar. Fakat Kupabacak, yıllar önce Kıbrıs'ta bir kumarhanede başına aldığı darbeden dolayı Otuzaltı'yı hatırlayamaz. Kupabacak, geçmişini hatırlayamamanın iyi olduğuna dem vurur. Yani geçmişini hatırlayamamaktan muzdarip değildir.

OTUZALTI: Dünya artık küçük bir köy dostum. Ha burası ha başka yer. Ne fark eder?

KUPABACAK: İnsan hakları mahkemesine başvuracağım.

OTUZALTI: Boşuna yorulmayın. Köyün bu kesiminde o dediğiniz haklar belirsiz bir düre için askıya alınmış durumda. Ya bana ne demeli? Düşünce suçu nedeniyle ömrümün en verimli yılları bu dehlizde geçiyor. (Canova, 2011:164-165)

Otuzaltı, dünyayı küçük bir köye benzetmesi ve insan haklarının hapishanede, yani köyün o kesiminde geçerli olmadığı, söyleyerek hapishaneye giren kişilerin suçu ne olursa olsun hiçbir şekilde insanî olarak haklarının bulunmadığını anlatmaya çalışıyor. Hapishaneye giren kişinin canlı olarak hak talep etme kuvvetinin bile olmadığını söylüyor.

BONUS: (İçeri başını uzatır.) Ya biri gelecek olursa?

KUPABACAK: Saçmalama. Bütün müşteriler nefeslerini tutmuş kumar oynuyor. Donlarına doldururlar ama ceplerini doldurmadan kalkmazlar masadan. Cepleri ise hiçbir zaman yeterince dolmayacağından, kumarhane tuvaletleri genellikle boş kalır.(Canova, 2011:114)

MUHALİF: ... Ya biri gelecek olursa?

ÇÖMEZ: Kim gelebilir Sayın Bay Muhalif? Bütün enayiler nefeslerini tutmuş Bay Erk'in genel kurul salonuna gelmesini bekliyor. Onun saçma sapan konuşmalarını kaçırmaktansa altlarına doldurmayı tercih ederler. Bu nedenle de toplantı öncesi meclis tuvaletleri hep boş olur. (Canova, 2011:143)

OTUZALTI: (İçeri başını uzatarak) Ya biri gelecek olursa?

KUPABACAK: Kim gelebilir ki? Bütün mahkumlar nefeslerini tutmuş infazı seyrediyorlar. Donlarına doldururlar ama idam mahkumu can vermeden ayrılmazlar pencerenin önünden. Böyle zamanlarda hapisane tuvaletleri boş kalır.. (Canova, 2011:160)

BONUS: (Dışarıdan.) Ya içeri biri girecek olursa?

KAPTAN: Saçmalamayın. Yolcuların hepsi güvertede. Nefeslerini tutmuş güneşin batışını izliyorlar. Gemi karaya bile otursa hava kararmadan ayrılmazlar oradan. Küba açıklarında bu saatte transatlantik tuvaletleri genellikle boş kalır. (Canova, 2011:179)

Yukarıdaki alıntılarda “Erkekler Tuvaleti” oyunundaki dört bölümün başında geçen, klasik cümlelerden oluşan replikler vardır. Bu dört bölümün girişinde de klişe girişlerin yapılması ironik tarzda gerçekleşmiştir. Mekanlar farklı olsa da insanların kendi hoşlarına giden durumlar karşısında o duruma odaklanıp kapılmalarından dolayı bu zaman dilimi çıkarları olan kişiler tarafından menfaatleri doğrultusunda kullanılmıştır.

2.1.5 Ful Yaprakları

RICHARD: Ben... günahlarım kadar seviyordum babamı.

MADONNA: Ne?

RICHARD: Evet, çok seviyordum. En az günahlarım kadar desek daha doğru olur.

MADONNA: Farkında mısın, bunu söylerken bile günaha giriyorsun.

RICHARD: Neden?

MADONNA: Günah sevilir mi hiç? Deli mi ne?

RİCHARD: İnsanlar sever günahlarını. Hem de çok. Düşünsene; sevmeseler, bu denli bağlı olmasalar, durmadan günah işlerler mi? Onları sevmeyen başkalarıdır. Cesaretsizler, etten robotlar, ot gibi yaşayanlar... Bu nedenle günah derler adına. (Sessizlik) Neyse. Önemli değil. Dört

yıldır yanımda taşıyordum o tabakayı. Uğur getirsin diye. (Canova, 2015:23)

Civan Canova, Richard karakteri üzerinden insanlığa ve insanların ürünü olan günahlara bir eleştiri yapmıştır. İnsanların günahı çok sevdiğini ve sırf bu yüzden bu kadar çok günah işlediğini söyler. Halbuki günahın menfi ve sevilmeyen bir şey olduğunu herkes kabul eder. Yalnız insanların günaha karşı bakışlarıyla günah işlemeleri arasında tezat bir ilişki vardır.

MADONNA: Doğru. Etkilenmişim. Peki güzel mi oraları?

KADIN: Amerika mı? Bilmem. Özlem olarak kaldığında güzel belki ama alışınca pek bir şey ifade etmiyor insana. Aslında her yer öyle değil mi? (Pencereye doğru yürür) Erişemediğimiz zaman her yer çok güzel. (Dışarı bakarak) Her şey. Erişemediğimiz her şey çok güzel. (Canova, 2015:37)

Düşünmeyi veya farkındalık sağlamayı çağrıştıracak şekilde ironik bir anlatım yapılmıştır. Çok istenilen bir şey olsa bile o istenilen şeye kavuşulduktan bir müddet sonra alışma duygusunun verdiği hisle artık önemi kalmıyor.

KADIN: (Duvarlara bakar) Bunların hepsini sen mi yaptın?

RICHARD: Beğenmedin mi?

KADIN: Çocuk resimleri gibi.

RICHARD: Henüz büyümедim.

KADIN: Ne zaman büyümeyi düşünüyorsun?

RICHARD: Ölünce.

KADIN: Güzel. (Resimlere bakarak) Niye yüzleri yok?

RICHARD: Yüzsüzün biriydi de ondan. (Canova, 2015:40)

Richard burada, büyümenin ölümle gerçekleştiğini söyleyerek hem Kadın'ı şaşırtmıştır hem de vermiş olduğu bu cevapla Kadın'ı düşünmeye sevk etmiştir. Kadın'ın yapmış olduğu resimlerin yüzünün olmamasına da "yüzsüzün biriydi" demesi ironik bir cevaptır.

RICHARD: Harika. Fevkalade. Çok güzel bir konuya parmak bastın. Kadınların aşık olma nedeni 'Farklısın diğerlerinden.' Ayrılma nedeni, 'Niye herkes gibi değilsin?' (Canova, 2015:61)

Richard'ın kadınlarla ilgili söylediği bu sözler mizahi ve laf sokucu şekilde olmuştur.

KADIN: Canavarsın sen! (Kapıya doğru yürür) Ben yatıyorum.

MADONNA: (Alayla) İyi geceler namus abidesi barmen kız. (Canova, 2015:73)

Madonna'nın namus kavramıyla barmen kızı aynı cümlede kullanmasının nedeni kız kardeşi Kadın'a laf sokmak içindir. Bu iki kelimenin tezatlık teşkil etmesi absürt ve ironik olmuştur.

2.1.6 Düğün Şarkısı

KADIN: ... Dün gece aramızda eğlence düzenledik. Bütün kız arkadaşlarım geldi. Tam on üç kız. Yanlış duymadınız, tam on üç kişiydik bu odada... Yo, hayır on üç değil, on dört. Evet. On dört kişiydik. Çünkü kocam... yani müstakbel eşim demek istedim, on üç rakamının uğursuzluğunu önlemek için komşusunun muhabbet kuşunu alıp bize verdi. (Canova, 2015:179)

Kadın'ın on üç sayısının uğursuzluk getirdiğine inanan kocası, komşusunun muhabbet kuşunu ödünç alıp sayıyı on dört yapması olaya ironik bir hava katmıştır.

KADIN: ... Ben de seninle aynı fikirdeyim. Hatta yalnızca ben değil herkes. Dünyanın tüm iktidarlara ve de muhalefetleri seninle aynı fikirde anneciğim. Sen olmasaydın evren genişlemezdi anneciğim. Ve benim yüreğim... bu kadar daralmazdı sen olmasaydın... anneciğim. (Canova, 2015:187)

Kadın annesine karşı olan tepkisini ironik bir şekilde vermiştir.

KADIN: ... Neydi bu Akhilleus? Hayatımı böylesine vurdumduymaz, böylesine bencil, böylesine bonkör bir biçimde fırlatıp atma hakkını kim verdi sana? (Canova, 2015:201)

2.1.7 Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi

ROJ: Ben... yüz küsur yıldır istisnasız hiç kimseye şahsiyetimle ve de mesleki itibarımla dalga geçmesi için izin vermedim Suzinak Hanım...

SUZİ: Dedim ya doğru diye. Hele ona hiç vermedin. Yani bu hususta her zaman gurur duymuşumdur seninle. Her yerde de söylerim bunu. “Eski kocam” derim, “hüsran ve bunalım içerisinde geçirdiği sefil meslek hayatı boyunca” derim, “Harpagon da dahil olmak üzere” derim... “Hiç kimseye şahsi ve de mesleki şeyiyle şey yapmaları için izin vermemiştir” derim. (Canova, 2013:143)

Suzi eski kocasının şahsiyetine yönelik eleştirisini alaycı bir şekilde yapmıştır.

SUZİ: Ama ben sana bir şey söyleyeyim mi Roj? Ben şahsen çok beğenirdim seni, o gece bekçilerinden biri rolünde. Karanlıktı sahne ve sadece bacakların görünüyordu. İki adet uzun, biçimli erkek bacağı. Apollon'unkiler gibi... Hepsi bu kadar.

ROJ: Latife mi şimdi bu? (Canova, 2013:145)

Suzi'nin Roj'u beğenmesinin nedeni, Roj'un sahnede sadece bacaklarının görünmesidir. Suzi burada Roj'un bir bakıma fazla etkin olamadığını ve ironik bir şekilde sahnede figüran gibi kaldığını vurgulamıştır.

SUZİ: (Muskayı alır) Bu ne bu?

ROJ: Uğurum o benim. Okunmuş kayısı çekirdeği var içinde. O yanımda olmadan çıkmamışım sahneye. Hiçbir zaman. Kendimi bildim bileli.

SUZİ: Ömür boyu başarısızlığın müsebbibi bulundu nihayet. Okunmuş kayısı çekirdeği. (Canova, 2013:146)

Yukarıda alıntı yapılan bölümde inanç boyutu ironik olarak tartışılmıştır. Suzi, Roj'un kötü oyunculuğunu önemle yanında taşıdığı muskaya bağlayarak eleştirisini gerçekleştirir.

NEFERTİTİ: Ben sahne dışında hiç ağlayamam.

SUZİ: Bense yaş bırakmamışım pınarlarımda bu gece için. Bilseydim daha tutumlu davranırdım. (Canova, 2013:183)

Suzi ağlayamamayı alaya alarak cevap vermiştir.

2.1.8 Mitosmorfoz

Civan Canova, bu oyunu ironik olarak yazdığını belirtir: "İnsanlık tarihi boyunca süregelen, mitlere konu olan, erkek-kadın arasındaki 'iktidar' ayrımının 'iktidar simgeleri'nin(!) ironik bir güldürüsü." (Canova, 2005)

PRIAPHUS: ...Söylesenize. Bilimin yükselişiyle ahlakın çöküşü arasındaki o ters orantı olmasaydı, ben o insan denen lanetli yaratıktan nasıl intikam alabilirdim? Gerçi ben de insanım ama... alt beyin üst beyin meselesi. Anlarsınız ya...(Canova, 2005:81)

Bilimin yükselişi ile ahlakın çöküşü ironik bir dille aktarılmıştır. Priaphus, kin üzerine kurduğu hayatını anlatırken kendisinin de insan olduğunu hatırlayarak kendisiyle çeliştiğini fark eder.

GOLDENLIER: (Priaphus'a bakar.) Kimsiniz siz?

PRIAPHUS: Yapmayın Goldenlier. Tanrılara genellikle, ‘Sen,’ diye hitap edilir. Küçük insanlara ‘Siz’ diyebilir insan. Mesela büyük adamlara. Çünkü başka tarafları küçüktür onların aslında. Mesela beyinleri... ya da ne bileyim... Küçüklerine ‘Sen’ diye hitap ederseniz alınır onlar. (Canova, 2005:84)

Tanrı Priaphus bu alıntıda ironik bir gönderme yapmaktadır. “Siz” hitabını, küçük insanlara; “sen” hitabını ise büyük insanlara karşı yapıldığını söyler. Küçük insanlara “sen” diye hitap etmek, beyinleri küçük olduğundan alınmalarına sebep olur, der.

NANCHY: Demek burun ameliyatı oldun Goldenlier. Ve bir burun törpülemek tam iki ay sürdü. Ne gerek vardı ki hayatım? O haliyle de güzeldi. Üstelik karakterine de uyuyordu. Upuzun bir Pinokyo burnu. Neyse... Umarım bu da yakışır benim erkime. (Canova, 2005:110)

Nanchy, eşi Goldenlier’a burnunun eski hali, yani uzun halinin ona daha çok yakıştığını söylemesi ve bunu da Pinokyo’ya benzetmesi, Goldenlier’ın yalancı bir insan olduğunu ortaya koymuştur.

GOLDENLIER: ... Norman nerede demiştin?

NANCHY: Cehennemin dibinde.

GOLDENLIER: Ya. O da öldü demek.

NANCHY: Tanrım. Evladına ne kadar düşkün bir baba. Yüreği evlat sevgisiyle dolu. (CANOVA, 2005:113)

Sorumsuz olduğu anlaşılan Goldenlier, oğlu Norman’ı sorduğunda eşi Nanchy, verdiği bu cevapla ironi yapmıştır. Yani Goldenlier’a alttan alttan laf sokmuştur.

NANCHY: Eğitim sistemindeki çarpıklık beyninin uyuşmasına neden oluyormuş. Bu nedenle bıraktı okulu. Uyuşturucu tedavisi bitince dışarıdan bitirecek. (Canova, 2005:114)

Nanchy, eğitim sistemindeki çarpıklığın beyni uyuşturmasıyla gerçek uyuşturucunun insanı uyuşturması arasında paralel bir bağ varmış gibi düşünüldüğünden Goldenlier’ın kızının okulu bıraktığını söyler. Aynı zamanda sisteme de bir gönderme yapılmıştır.

PRIAPHUS: Sayılır. (Kavanoza bakar.) Cosmos Yapım Şirketinin, maddi ve de manevi katkılarından dolayı ailemize takdim ettiği ufak bir ödül. Yaşam boyu onursuzluk ödülü. Oscar gibi. (Canova, 2005:118)

Burada beklentinin dışında farklı bir kelime kullanılarak değişik bir slogan oluşturulmuştur. Bu slogan mizahi ve okuyucu şaşırtıcı niteliktedir.

ZUZU: Yakışmış yakışmasına da... Öbürü harikaydı. Özellikle son on beş saniye boyunca. (Kırtarak) Doğrucu Pinokyo seni!.. (Canova, 2005:124)

“Doğrucu Pinokyo” tersinlemesiyle ironi yapılmıştır.

GOLDENLIER: Peki ya ben sana ne verdim bunun karşılığında?

ŞEHRAZAT: Ne vermediniz ki? Emeklilik hakkı verdiniz, yeni yıla girerken çift maaş verdiniz... sonra sigorta primlerimi yatırdınız. Sonra galalar...(Canova, 2005:140)

Şehrazat, verdiği cevapla sanki Goldenlier kendisine devasa şeyler vermiş gibi gözüküyor. Halbuki Şehrazat’ın repliği altı dolu olan ve gönderme mahiyetinde kurulmuş bir repliktir.

BORİS: Aynı zamanda bizler bu senaryo üzerinde çalışırken, bekâret katliamının bir insanlık suçu mu, yoksa üretimsel bir zorunluluk mu olduğunu da irdeledik. (Canova, 2005:158)

Üretkenlik mizahi bir dille söz konusu yapılmıştır.

GOLDENLIER: İşini bilersen çekilir. Bugün çekim, yarın montaj, hafta sonu da gala.

ROMANSKY: Gala mı? Bu hafta sonu mu?

GOLDENLIER: Neden? Geç mi?

ROMANSKY: Değil de... Adalet kadar hızlı işliyorsunuz maşallah. (Canova, 2005:173)

Adaletle ironik bir gönderme yapılmıştır. İğnelemeyi görmek mümkündür. İroni, sadece esprili konular üzerinde değil, ince mesajlar vermek üzere de kullanılır.

GOLDENLIER: Beni bırakma. Yoksa eksilirim.

HEPHAİSTOS: Seni bırakırsam, belki azalır eksilerim... ama ben de eksilirim.

GOLDENLIER: Duygusal paradokslarını ne güzel dile getiriyorsun. Homeros’un torunu olduğun nasıl da belli oluyor.

Gerçeklik payına sahip düşündürücü düzeyde yapılmış bir ironi vardır.

2.1.9 Niobe

SEKSTET: (Dışardan televizyonun tepesine pat pat vurma sesi gelir) Çalışsana uyuz! (Hışım la girer) Dünyada olup biteni tunç devrinden

kalma üçüncü el bir tüplü televizyondan öğreniyoruz! Neden çilli bezelyem?

BÖBREK: Çünkü bizler eski dünya organizmalarıyız. Stoklar bitmeden yenisini kullanmak günah.

SEKSTET: Kim söylüyor bunu?

BÖBREK: Kullanma kılavuzunda yazıyor. (Kahkaha atar) (Canova, 2012:158-159)

Sekstet, eski tip televizyonun çalışmamasından yakınmaktadır. Bunun üzerine Böbrek, alaya alarak televizyonla ilgili cevap verir.

STAN: Yapma Oly. Hitler ne kadar yaşam severse ben de o kadar sıkıcıyım.

OLY: Hitler mi? O da kim?

STAN: Yapma Oly. Çok ünlü bir çağ diktatörü.

OLY: Çıkartamadım Stan. Hangi dönem?

STAN: Gamalı taş devri.

OLY: (Bulmuş bir sevinçle) Adolf?

STAN: Ta kendisi. Fevri ve ani jestleri nedeniyle ressamalara poz veremediğinden, mağara duvarlarında etobur kuzenleriyle birlikte çizilmiş resimlerine pek rastlayamadığımız çok ünlü bir asker ve de diplomat primat. Bir aktör. Eşi bulunmaz bir siyahi komedyasta. (Canova, 2012:167)

Hitler'e ironik bir gönderme yapılmıştır. Gama, Yunan alfabesinin üçüncü harfidir. Gamalı ise: "Bazı eski dinlerin ve Nazizm'in sembolü olan uçları Yunancanın gama harfi biçiminde kırılmış (haç): Gamalı haç." (TDK). Hitler dönemi, ilkel çağlardan olan Taş Devri'ne benzetilerek ironi yapılmıştır.

BÖBREK: ... Hadi ama. Suçlama kendini elmas gözlü solucanım. Çağın dengesizliği bu. Çağımızın halüsinasyonu. Ve de sen çağın dengesizliği ile inanılmaz bir uyum içindesin. Ve de sizin bu ortak dengesizliğiniz, çok yakında farklı bir dengeğin temellerini atabilir Sekstet.

SEKSTET: (Ansızın ağlamasını keser, ciddi) Beni ikna edeceğimi biliyordum. Canım benim. Kör tarotçum. Şakacı kahinim. Nasıl da sorgularmış kainatı o hassas parmaklarıyla.(Canova, 2012:173)

Böbrek, yaşanan çağa atıfta bulunmuştur. Böbrek'in bu repliğine Sekstet'in cevap vererek "kör tarotçum" ve "şakacı kahinim" söylemleri anlam

olarak tezatlık teşkil eden sözcükleri kullanarak ironi yapmıştır. Tarot falı bakan falcılar, kartlara bakarak yorum yaptıklarından köt olmaları kabul edilebilecek bir durum değildir. Aynı şekilde kahinlerde geleceği gören ve yorumlayan bilge kişiler olduklarından sürekli gerçek kişilik ve gerçek söylemleriyle vardırırlar. Bundan ötürü şaka yapmaları söz konusu değildir. Yukarıdaki alıntıda ise “kör tarotçum” ve “şakacı kahinim” denilerek absürt ve ironik bir anlatım sergilenmiştir.

2.1.10 Neon

YAZAR:...Ampullerin çoğunu gevşettim. Aşırı sarfiyat küresel ısınmayı hızlandırıyormuş. Bense sürekli geciktirmek istiyorum felaketleri. Bir nebze de olsa yardımım dokunsun istiyorum can çekişen insan kalabalığına. (Sessizlik) Bakma öyle bana. Hiçbir zaman düşündüğün gibi bencil bir herif olmadım ben. (Canova, 2015:105)

Yazar küresel ısınmayı geciktirmeye bir fayda sağlayarak can çekişen olarak tanımadığı insanlara katkıda bulunmak istiyor. Hem iğneleme düşünmeyi harekete geçiren bir ironi yapılmıştır.

YAZAR: ... Karanlıkta hesaplaşırsak birbirimizin gözlerine bakmak zorunda kalmayız diye de düşünmüş olabilirim. Gene de, en azından gölgelerimizi duvara asabilirdik. (Canova, 2015:105-106)

YAZAR: Acı çekiyor olamaz mıyım?

NEON: Acılar besin kaynağınız olamaz mı? (Canova, 2015:119)

Besin kaynağı olarak acılar gösterilmektedir. Bir insan nasıl ki hayatta kalmak için besine ihtiyaç duyarsa burada da Yazar'ın yazdıklarının kaynağı, besin kaynağı olarak acı olduğu söylenmiş. Acı, kişi besleyen bir anlama bürünmüştür.

NEON: Ben ölecek olsam kimsenin ruhu duymaz öyle değil mi?

YAZAR: İstersen ölüm konusunda sidik yarıştırmayalım.

NEON: Bence yarıştıralım. (Sessizlik) Kabul. Yarıştırmayalım. Siz her halükarda daha uzağa işersiniz benden. Siz yazarısınız çünkü. Mühürlü tasdikli belgeleriniz var hayatta ve bu hayatı dibine kadar yaşamış olduğunuza dair. Üstelik yarı kahin sayılırsınız. Her şey hissediyorsunuz. Ölümü bile. Ama... Anlamıyorum. Sonuç dediğimiz şey nedenlerin toplamıysa eğer... ve eğer ben öldükten sonra hiç kimseye yaşadığımı

hatırlamayacaksa... Ben bütün bir hayatın nedensiz yaşamış olmuyor muyum? ... (Canova, 2015: 127)

Tanrı kişileştirilmiştir. Hayatı nedensiz yaşama ile ilgili yapılan konuşma, iç hesaplaşmanın dışavurumu şeklinde de yorumlanabilir. Neon, Yazar'ın yazarlığını ince bir şekilde abartmaya çalışmıştır.

NEON: Çünkü siz gidicisiniz.

YAZAR: Nereye?

NEON: Ne demek nereye? Gözünüz toprağa bakıyormuş ya. Müstakbel mevtamıza saygıda kusur etmemek gerekir öyle değil mi? (Canova,2015:127)

Bir önceki bölümde yazar kendi ölümü ile ilgili konuştuğundan Neon burrada ölüme atıfta bulunarak laf sokmuştur.

YAZAR: (Oynayarak): “İyi günler. Fi tarihinde bir dostunuza göndermiş olduğunuz elektronik posta da resmi ideolojiye, genel geçer ahlak kurallarına, geleneklerimize, göreneklerimize, konuşma adabımıza aykırı birtakım sözcükler tespit etmiş bulunmaktayız. Bu sebepten ötürü bizimle merkeze kadar gelmenizi rica ediyoruz.” (Canova, 2015:128)

Yazar, eğer öyle bir şey olursa, kendisini almak için gelen güvenlik ekiplerini canlandırarak onların ağzından saçma şeyler söylemiştir. Mizahi bir canlandırma görmek mümkündür. Aynı zamanda bir göndermede bulunduğu da düşünülebilir.

2.1.11 Prömiyer

KARAKAŞ: Oldum ya... Peki sen nasıl oldu düştün buralara?

KAYTAN: Sıkıldım yangın söndürmekten. Biraz da sanat ateşi ile yanayım dedim. Alışveriş merkezinin sahne gösterileri departmanına danışman yaptılar beni. Anlayacağın tiyatronun danışma bürosundayım. Tiyatro olayı, ne bileyim... Yangın söndürmeye benzemiyor. Daha sıcak bir iş. (Canova, 2013:48-49)

Daha önce itfaiye eri olan Kaytan, Karakaş'ın sorusuna tiyatronun yangın söndürmekten daha sıcak bir iş olduğunu söyleyerek ucu açık şekilde mizahi bir cevap vermiştir.

FRANSISCO: Ne oldu o hoşlandığın çocuk?

FORTINBRAS: Hangisi?

FRANSISCO: Hani söylüyordun ya, itfaiyeci miymiş neymiş...

FORTINBRAS: Abartılı buldu içimdeki yangınları... (Canova, 2013:51-53)

Fortinbras, itfaiyeci olan çocukla arkadaş olamama nedenini, çocuğun, kendi içindeki ateşi abartılı bulduğuna bağlar. Aşk ateşi ile itfaiyeci arasındaki karşıtlık ilişkisinden yararlanarak denk olmayan duygulardan dolayı gerçekleşemeyen aşka ironik bir yaklaşım sergilenir.

SEZAR: ...Ben dün size; “Jül Sezar’ı biliyor musunuz?” diye sordum, “Biliyoruz” dediniz.

BİRİNCİ ASKER: Biliyoruz...

SEZAR: Konusu ne peki?

BİRİNCİ ASKER: (Sırıtarak) “Sen de mi Brütüs?” (Canova, 2013:67-68)

Figüranlık ajansından gelen figüranları konuyu soran Sezar’ın aldığı cevap esprili olmuştur. Esasında ortamda ciddi bir hava vardır fakat bu cevapla ortam basitleşmiştir.

OIDIPUS: Memleket neresi?

SEZAR: ... Memleket Roma Bay Ödip.

OIDIPUS: Roma?

SEZAR: Roma. Sizin de Thebai, yanılmıyorsam. Yani Antik Yunan.

OIDIPUS: Size göre antik. Bize göre çağdaş. Çok sevindim tanıştığımıza. (Canova, 2013:69)

Kral Oidipus’la Sezar’ın, “Yunan” kelimesinin önüne kendince sıfatlar koyması ironiktir.

YÖNETMEN: ... Söylüyorum. Kraliçeyi tutuklamışlar.

FRANSISCO: Peki sebep neymiş?

POLONIUS: polis eylemci kadınları coplayınca, “Beni de coplayın” diyerek önlerine atılmış. (Canova, 2013:83)

Kraliçenin polisin önüne atlayıp kendini hedef göstermesi absürtlük teşkil etmekle birlikte ironik de olmuştur.

CLAUDIUS: Kadın aktris mi yoksa anarşist mi anlamadım gitti. Bir insan ya devrimci olur ya kraliçe. (Canova, 2013:84)

GÜVENLİK GÖREVLİSİ: Kusura bakmayın böldüm provanızı.

HAMLET: Rica ederiz. Siz olmadan Hamlet’in yeni yorumu yavan kalırdı. (Canova, 2013:115)

Hamlet'in, Güvenlik Görevlisi'ne bu şekilde cevap vermesi ironi olarak tanımlanabilir. Çünkü provanın başından beri oyunla alakalı ya da alakasız birçok kişi provayı böldüğü için Hamlet de tepkisini böyle bir cevapla göstermiştir.

2.1.12 Lydia

KROIZOS: ... Gerçek akrabalık kan değil çıkar bağlarına dayanmaktadır.
(Canova, 2010:7)

Lydia'nın babası Kroizos akrabalığın çıkar bağlarına dayalı olduğunu söyleyerek ironi yapmıştır.

RASPUTIN: ... Bilin bakalım ulu Kroizos, biricik kızına düğün hediyesi olarak ne bağışlayacak? Bilen öğrencime yarınki work-shop yüzde elli zamlı. (Canova, 2010:10)

Bilen öğrenciye indirim yapılması gerekirken Rasputin'in zamdan bahsetmesiyle beklenmedik bir durumla karşı karşıya kalınmasına neden olmuştur.

RASPUTIN: ... Lydia'cığın tek gıdası altın yaprak. Bizlerin gıdasıysa Lydia'nın bol mineral ve bol fosfor yüklü atıkları. (Canova, 2010:26)

Bazı insanların aldığı besinler bile birilerinin atığı olabilir. Öyle ki alt düzey insanlar, üst düzeydeki insanların atıklarıyla yaşamını sürdürmek zorunda kalabilir.

LYDIA: ... Ne kokuyor burası? Sanki lağım taşmış gibi.

HERMY: Benim kilo sorunun var ya, o sebeple terliyorum biraz. Kötü mü geldi?

LYDIA: Yok canım, oldukça hoş bir koku. (İçine çeker) Ne güzel...
(Canova, 2010:36-37)

Lydia'nın ter kokusunu içine çekerek hoş koku demesi ironiyi doğurmuştur.

RASPUTIN: ... Sana gelince küçük şeytan. Kalk bakalım ayağa. (Hermi toparlanır) Ego şişirme konusunda senin gibi bir serseriye böylesine cömert davrandığı için, her gece uyumadan önce şükretmelisin tanrıya.
(Canova, 2010:61)

Rasputin'in bu repliğinde, hem laf sokma hem de kısmen övme mevcuttur. Aynı zamanda Hermi'e verilen ince bir mesaj vardır.

WOLFGANG: Alınacak ders. Öfkeyle kalkan uzun vadede bunun faydalarını görebilir. (Canova, 2010: 63)

“Öfkeyle kalkan zararlar oturur.” atasözü, burada ironik biçimde kullanılmıştır.

RASPUTIN: Üç tablodaki toplam şövalye ve kısrak sayısı. Kızlardan aldıklarıyla birlikte, tam on iki adet mahşer atlısı. Ve Rasputin. Tam on üç kişiden oluşan, uğurlu bir ordu. Tut tutabilirsen. (Canova, 2010:105)

Uğursuzluk getirdiğine inanılan on üç sayısı, burada uğurlu olduğu söylenerek tezatlık teşkil etmiş ve ironi yapılmıştır.

BENNY: Kral üşümüyor! Demek ki kral çıplak değil! (Kadehini kaldırarak) Kadehimi ayıplarını örtme ustası Kroizos ailesi için kaldırıyorum. (Canova, 2010:68)

ZEDY: ... Hocam. Ben vazgeçtim. Lütfen eşimin ilaç tedavisini kesin. ...

RASPUTİN: Neden Bay Zedong? Çok iyi gidiyordu? Tam da tedaviye cevap vermeye başlamıştı... Kendini yeniden Bayan Zedong olarak görmeye başlaması an meselesi. Siz kendi kirli çamaşırlarınızı bir valize takıp tekrar eve yerleşince de mort! (Canova, 2010:106)

“Kirli çamaşır” tabirinin kullanılması hem mecazi hem de gerçek anlam içerdiğinden ironik bir alt yapıya sahiptir.

2.1.13 Yıldönümü

GELİN: Bu yüzüğü hiç çıkarmayacağım parmağımdan. İsterse tenekeden olsun. Önemli olan manevi değeri. Milyonlarca insan açlıkla savaşırken pırlanta yüzük takacak halim yok herhalde.(Canova, 2015:213)

Gelin, elindeki yüzüğün tenekeden olması ve pırlanta yüzük takmak istememesinin nedenini; dünya üzerinde, milyonlarca insanın açlıktan savaşmasına bağlar. Yahut pırlanta yüzük takacak imkanı olmadığından böyle bir bahaneye de ihtiyaç duymuş olabilir. Her iki durumda da bir mesaj verme durumu söz konusudur. Esasında ironi de bir mesaj verme girişimidir.

BAYAN CİKCİK: Dişlerinizi sıkarak konuştuğunuz zaman kabalık etmiş olmuyor musunuz Bay Çok Kibar Adam?

BAY CİKCİK: Diş etlerim kaşındığı için sıkıyorum dişlerimi. Üst protezi iyi yerleştiremedi bu uyuz. (Canova, 2015:222-223)

Bayan Cıkık, “Bay Çok Kibar Adam” diyerek tarizde bulunmuştur. Bay Cıkık’ın cevabı da Bayan Cıkık’ın repliğini pekiştirmedikten gülünç bir durum oluşmuştur.

BAY CİKCİK: Seninle anlaşacağız delikanlı. Meslek ne?

DAMAT: Öğrenciyim henüz.

GELİN: Ama bitecek.

DAMAT: Ama bitecek.

BAY CİKCİK: Tamam, bitecek de ilerde ne yapmayı düşünüyorsun?

DAMAT: Dünyadaki bütün petrol yataklarını kamulaştırmayı düşünüyorum.

BAY CİKCİK: Bak sen.

DAMAT: Ya siz? Yani siz ne iş yapıyorsunuz?

BAY CİKCİK: Ben öğrenci değilim çok şükür. Bu nedenle de böyle korkunç hedeflerim yok. (Gülerek) Demek dünyadaki bütün petrol yataklarını kamulaştırmayı düşünüyorsun... (Canova, 2015:242)

Öğrencilik üzerine ironi yapılmıştır. Bay Cıkık, öğrencinin kurduğu hedefi tiye almış ve kendisi öğrenci olmadığı için şükretmiştir. Petrol yataklarını kamulaştırma konusunda ise kapitalizme karşı üstü kapalı bir gönderme yapıldığı da düşünülebilir. Çünkü petrolün belli bir özel şahıs veya kurumun tekeline olduğu yerlerde, bu kişi ve kurumlar dünyada, kendini her şeye egemen zannederek sömürü yollarına başvururlar.

BAY CİKCİK: Bırak bilimi milimi. Sadece tuzu kuru ol yeter. Bu daha önemli. Bir de uyanık olacaksın hayatta.

BAYAN CİKCİK: Hayatım.

BAY CİKCİK: Hayatın kayar!.. eğer uyanık olmazsan. Örnek mi sana? (Kendini göstererek) Bak amcaya. Bir kartı, iki çocuk, bir torun... (Canova, 2015:243)

Bilimin karın doyurmadığına değinilerek bilim tiye alınmıştır. Bilimsel çalışmalar ve onunla elde edilecek olan gücün yerini kurnazlıklarla oluşturulan kurguların egemen oluşu ironic bir dille anlatılmıştır.

BAY CİKCİK: Bir yastıkta kocamayın sakın. Boynunuz tutulur. (Canova, 2015:248)

Yeni evli çiftlere söylenen “bir yastıkta kocayın” klişesi, Bay Cıkık tarafından mizahi şekilde söylenmiştir.

BAYAN CİKCİK: Beynin sana gerisini hatırlatmak istemiyor, çünkü babam suratına okkalı bir Osmanlı tokadı aşk etmişti.

BAY CİKCİK: Kime? Bana? Üstelik Osmanlı tokadı. Ben hayatım boyunca ekonomik tokatlar dışında Allah'ın hiçbir kulundan bir fiske dahi yemedim! (Canova, 2015:257)

Bay Cıkık, yediği tek tokadın ekonomik tokatlar olduğunu söyleyerek kapitalist sistemin ekonomik krizlerine gönderme yapmaktadır.

BAYAN CİKCİK: (Keserek) Benim kalbim çarpıyor.

BAY CİKCİK: (İronik) Ne güzel.

BAYAN CİKCİK: Öyle değil. Çok çarpıyor.

BAY CİKCİK: İlk gecemizi mi hatırladın?

BAYAN CİKCİK: Öyle değil çarpıntı.

BAY CİKCİK: İlaçlarını unutma. (Canova, 2015:259-260)

Bay Cıkık, Bayan Cıkık'ın kalp çarpıntısını alaya alarak cevap vermiştir.

BAYAN CİKCİK: Bir gelinlik bile giydirmedin bana.

BAY CİKCİK: Haydaa!.. Yahu öyle karar vermemiş miydik? Paramız olsa Hindistan'a gidecektik düğün yapmaya. Şeyin yanına... Neydi adı? Maharoshi miydi, Maharis miydi?..

BAYAN CİKCİK: Hatırlamıyorum. Sildim eskileri.

BAY CİKCİK: Neden?

BAY CİKCİK: Yer açmak için. Haddinden fazla anı biriktiğinde gereksizleri çöpe sürüklemeszen ana hafızaya zarar veriyor. Ben güncelledim hafızamı. Sana da tavsiye ederim. (Canova, 2015:270)

Beyin, depolama alanı sınırlı bir yapıya benzetilerek ironi yapılmıştır. Çünkü beynin herhangi bir sınırlı kapasitesi yoktur.

2.1.14 Evaristo

KADIN: ... Duyduğuma göre savaşımlara harcanan para dünyanın yüz yıllık yiyecek ihtiyacından daha fazlaymış! Benim çaldıklarımı toplasan, hepsi, topu topu bir öğün bile etmez. Bu hesaba göre, ilahi hesap defterinin borçlular listesinde sonuncu sıralarda yer alıyor olmalıyım! (Kıkırdar.) Kendime de kutu bira çaldım. Türkler kendi aralarında kavgaya tutuşmuş, yöresel olsun diye biber gazı sıkıyordu polis. (Canova, 2013:17-18)

Savaş giderlerinin yaşamı sürdürmek için alınan besinlerin yüz yıllık masraflarından daha fazla olması düşündürücüdür. Diğer taraftan Türklerin kendi aralarındaki kavgaya, biber gazıyla müdahale biçimi ile yöresel tat ilişkisi kurularak ironik kılınmıştır.

KADIN: ... Çok yakında köşeye dönerci dükkkanı açıyorlar. Döner-ayran bir buçuk Euro. Parası olan için fena değil. İyi ki evimiz Türk mahallesinde hayatım. (Canova, 2013:20)

Almanya’da Türklerle özdeşleşen döner üzerinden bir yorum yapılmıştır.

KADIN: ... Yoksa Türkler, biz Arjantinliler gibi saf kan değil mi? Ha, Evaristo? Ne olursa olsun. Ben şahsen çok çekici buluyorum. Alman kanı karışanları sevmiyorum pek. Ne o öyle sarı siyah, alacalı bulacalı!.. Erkek dediğin esmer olmalı. Göbekli olmalı. Sonra vurdu mu ses getirmeli. Ter, nikotin, sarımsak ve ayak kokmalı. Sonra bıyık. Bıyık çok önemli. (Canova, 2013:20)

Türkler ve Türk profili ironik bir şekilde tarif edilmiştir.

KADIN: ... Hayır, bizim üstümüz değil. Bizim oturduğum bina Amerika Konsoloslğunun malı. Ama bir Türk bankasına kiralamışlar. Tam şu dehlizin bitimindeki duvarın gerisi de bankanın ana kasası. Başka bir deyişle, Türk usulü Amerikan rüyasıyla aramızdaki mesafe, yalnızca doksant santim. (Canova, 2013:23-24)

Bazı Türklerin, Amerika’ya olan hayranlığına ironik bir yolla gönderme yapılmıştır.

KADIN: ... Şu evrende en kıyak iş bilinçsizlik. Kapılacaksın bir çekim gücünün cazibesine, sürekli onun çevresinde döneceksin. (Canova, 2013:27)

Bilinçsizlik, aslında vurdumduymaz olup kafaya takılacak bir şeyin olmaması şeklinde müspet anlamda yorumlanmıştır.

KADIN: ... Hiçbir şey sarı ve berrak olmamalı. Tıpkı bugün olduğu gibi. Tasarım çok mühim. Hatırlasana. Berlin duvarı bile grafitiler sayesinde yıkılmamış mıydı? Biz de katılmıştık kutlamalara. Bedavaya bol bol şalgam suyu içmiş, lahmacun yemiştik... Canova, 2013:32)

Özgürlüğü sorgulayan bir olayın gerçekleştiği anda karnını doyurma derdine düşen insanların ironisine yer verilmiştir

KADIN: ... Altı milyon insan bedeninden geriye kalan sadece bu. Bir çuval kül. Ne kadar az değil mi? Altı milyon candan geriye kalan sadece bir çuval kül... Ya bizim çuvalımız? Devede kulak. Ben konuşurum Tanrı’yla. “Bu hesaba göre” derim, “Gördüğün gibi, gene ilahi hesap defterinin borçlular listesinde onuncu sıralara düştük.” (Canova, 2013:35)

Dünyada katledilen; Kızılderili, Hindu, köle vs. insanların külü, kendi katlettikleri altı milyon insanın külünden daha fazla olduğu için kendilerininkini devede kulak olarak nitelendirmişlerdir. Bu alıntı, bu bakış açısıyla ele alındığında ironik olarak yorumlanabilir.



3. ABSÜRT TİYATRO

Absürt tiyatro, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra dünyadaki düzensizliğe başkaldırı olarak ortaya çıkmıştır. Öncelikli amacı, var olan düzen içindeki koşulları sorgulamaktır. Yaşanılan olayları, mantık süzgecinden geçirmeksizin ele almaktadır. Kaba, gülünç, aykırılık vs. teşkil eden, iletişimi iletişimsizlikle çözmek isteyen ve ilgilendiği tüm alanlarda tepkiyle karışık uyumsuzluk yaratan bir kuramdır.

Absürt tiyatroyla ilgili yapılan tanımlar şunlardır:

İkinci Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan ve yaşamın usa aykırılığını, bilinen tüm sanatsal uyumları bozarak sahneye getiren tiyatro akımına “absürt tiyatro” [uyumsuzluk tiyatrosu] adı verildi. (Şener, 2006:297)

Tiyatro geleneğinin vazgeçilmez birçok unsurunu reddederek, tiyatroya karşı bir tiyatro anlayışını savunan absürt tiyatro, sürrealizm ile başlayan bir gelişmenin devamı olmuştur. Kendine özgü bir anlatım biçimi uygular. Gerçek parçalanmaktan ve hayattaki uyumsuzluğu göstermek için yeniden birleştirilmektedir. Olay örgüsünün değil, imge dokusunun biçimlendirdiği düzenleme ile dünyanın bugünkü halini sergiler. İdeolojik tiyatroya karşıdır. İnsanın umarsızlığını sergileyerek doğru bir görev yaptığını sanan absürt tiyatro yazarları, tiyatroyu, yön saptamada yararlı olacak verileri gözler önüne seren bir sanat dalı olarak değerlendirirler. (Buttanrı, 2011:122)

1950'lerde başlıcalıkla Fransa'da yaygınlık kazanmış bir avangart [öncü] tiyatro akımı ve anlayışı. Göreneksel burjuva dünyasının alışılagentik beylik değerlerine dayalı yaşam tarzına mutlak olumsuzlayıcı bir tepki olarak ortaya çıkmış olan Saçma Tiyatrosu, toplumsal yabancılaşmayı bir insanlık durumu olarak alarak bu ikisine özdeş kılmış; dünya savaşlarının da yol açtığı tinsel bunalımdan kaynaklanan kötümser, bilinemezci ve hiçlikçi dünyagörüşü içinde, insanın varoluşunu ve yaşamını mantıkdışı, saçma ve anlamsız olarak ortaya koymaya, insanlar arasında iletişiminin olanaksızlığını göstermeye çalışmıştır. (Çalışlar, 1995:544)

Günümüzün gerçek sanatçıların, kayıtsızlık ve bilinçsizliğin ölü duvarlarını yıkmaya ve insana, durumunun asıl gerçeğiyle karşılaştığında

bunu fark etmesi için yeni bir bakış açısı kazandırma çabaları (Esslin, 1999:312)

olarak absürt tiyatroyuyorulanmıştır.

Uyumsuzluk tiyatrosu Fransız yazarı ve düşündürücü Albert Camus, Le Mythe de Sisyphe (Sisyphus Efsanesi, 1942) yapıtında insanın durumunun temelde saçma ve amaçtan yoksun olduğu görüşüne göre katılan bazı Avrupalı ve Amerikalı oyun yazarlarının 1950'lerde ve 1960'ların başında geliştirdiği bir tiyatro anlayışıdır.(Boyacıoğlu, 2004:212)

... yabancılaşma hissini tanımlamada yardımcı olur.(Arıkan, 2011:9)

Dünya savaşlarından sonra dikta rejimlerinin altında, ezilmeye mahkum bırakılmış insanın durumunu, sanatçılar, saçmalıklar içinde ele almaya çalışmışlardır. Hümanist düşünceye göre iyi niyetli olarak var olan insan, entrikaların döndüğü düzen içinde, öz doğrallığıyla absürt tiyatro da yerini almaya çalışır.

Absürd tiyatro, yapısı gereği seyirciyi/okuyucu şaşırtmayı ve mateme boğmayı amaç edinir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra dünyayı saran korku duygusu insanlar üzerinde baskılı bir süreç yaratmıştır. Buna karşılık insanların dünyaya kayıtsız kalmaları gibi bir durum söz konusu değildir.

Yalnız savaşın bıraktığı etkilere maruz kalan, o dönemin konjonktüründe yetişen yeni jenerasyon, bu etkilere kayıtsız kalıp içinde bulunulan bu durumla dalga geçmeye çalışmışlardır. Düzenin saçmalığını, saçmalayarak eleştirmişlerdir.

Absürt tiyatronun gerçekleştirmek istediği şey; insanın isteklerini ilkel güdülerini ile değil aklı ile hareket ederek bulmalarını sağlamaktır. İnsanın ilkel güdülerinden vazgeçip aklıyla hareket etmekle beraber hayatı tiye alması absürt tiyatroya hizmet edecektir. Esasen hayat üzerine düşünecektir. Saçmalamayı ilke edinecek pozisyona gelecektir. (Şener, 2006:299) Aklın verdiği şecaatle hayata, yeni yaratılan temel ihtiyaç maddesi absürt bakış açısı ile bakacaktır.

“Tiyatroda absürt olanı sergilemek demek, kötümserliğin derinlere işlediği, umutsuzluğun kol gezdiği bir ortamda, saçmanın sanatın kendisine özgü uyumu içinde tanınmasını sağlamak demektir.”(Şener, 2006:299) Civan Canova da oyunlarında bu tarz durumları kullanmıştır. Her oyunda genellikle en az bir tane kötü, kıskanç, fesat, yapay davranışlı, iktidar sahibi olma güdülü, egosunun kurbanı karakter görülür. Ayrıca oyunların geneline bakıldığında hemen hemen

hepsinin sonunda, okuyucuyu mateme sürükleme havası hakimdir. Sevda Şener de oyunlarda bu tarz durumların görülmesini şu şekilde yorumlamıştır:

Absürt tiyatro ölüme, boşuna yaşamaya, tüm aldatmacalara, korku ve güvensizlik uyandıran gizli düzenlere karşı sanatın protesto çığılığıdır.(Şener, 2006:300)

Civan Canova'nın oyunlarında tespit edilen absürt durumlar ekseriyetle Sevda Şener'in "Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi" adlı eserindeki kategorilere göre sınıflandırılmıştır. Ayrıca oyunlarda tespit edilen absürtlükler, başlıklar altında kategorize edilerek verilmiştir.

Absürt tiyatro ile tespit edilen ortak noktalar şu şekilde kategorize edilmiştir:

İnsan durumundaki saçmalık
İletişimsizlik, yabancılaşma, insansızlaşma
Gerçeğin yerinden oynatılması
Gerçeğe ayna değil prizma tutmak
Karşı-Tiyatro, Karşı-Oyun, Karşı-Kahraman
Sahnenin somut görüntü dili
Grotesk ve kara güldürü
Sanatlı uyumsuzluk (Şener, 2006)

3.1 İnsan Durumundaki Saçmalık

Kendine belli bir süre verilmiş olan insan, bu süre zarfında gezer, yer, içer, yapmak istediklerini yapar ya da yapamadan ölür. İnsanın bu hayatın sonunda öleceğini bilmesi onu ihtirasları ile kaderi arasında müphem bir şekilde beklemeye sevk eder. Böyle bir bekleyişle kendi durumunun saçmalığını fark eder ve bu da kendisine acı verir. Ayrıca bu saçmalıklar içinde adaletin, hukukun, eşitliğin olduğu bir dünya yaratmaya çalışması zulmün hüküm sürdüğü yerde aldatmaca olarak algılanabilir. Binaenaleyh insan, doğasının verdiği güdüyle iyi şeyler yapmaya girişmesi şüphe uyandırabilir. (Şener, 2006:300) Halk arasında yaşamla ölüm arasındaki ince çizgi olarak ifade edilen hayat, insanı karmaşık duygular içerisine sürer. Ölümün bir nefes almak kadar ani olduğu düşüncesini kavrayan kişi, saçma düzene yine kendi saçmalıkları ile cevap verme arayışına girer.

3.1.1 Kıyamet Sularında

Oyunun geneline hakim olan düşünce; insan durumundaki saçmalık, başlığına uygundur. Özetle; oyunda kopacak olan kıyameti bekleyen aile bireyleri,

özellikle Baba, kıyametin çok kısa süre içinde kopacağından yapacak bir şeylerinin kalmadığının farkındadır. Sürekli geçmişteki hata ve pişmanlıklarından bahsederler. Aynı zamanda Baba ve Adam, sona yaklaşmanın verdiği acizlikle Kadın ve Teyze'yi içine düştükleri durumdan ötürü yargılamaktadırlar. Kendi hatalarını ise görmek istemezler. Kadın ve Adam, çocukken babalarının onları terk ettiğini bildiklerinden ötürü baba sevgisi görmediği için yakınırırlar. Baba daha da pişmanlık yaşar. Kıyamet gittikçe yaklaşmakta, yaklaştıkça bütün bireyler kendi pişmanlıklarını, çöküşlerini mırıldanarak kıyametle paralel eriyişlerini hissettirirler. Kıyametle yok olmak düşüncesi onları saçma bir durum içine sokar. Bu saçma durum da oyunun geneline hakimdir.

ADAM: Size şaka gibi geliyor galiba! Anlamıyor musunuz, her şey allak bullak olacak!

ANNE: Onu anlıyorum... Anlıyorum da hala neden birbirinizi yediğinizi anlamıyorum. (Canova, 2012:32)

Yaşamın sona doğru yaklaşması kişiler arasında çekişmeler olmasına neden olduğunun göstergesidir.

ADAM: İçinde bulunduğumuz durumun etkisiyle olacak, kırıyoruz birbirimizi galiba... İstemedim. Farkında olmadan, saptırıyoruz konuları. İstemediğimiz şeyleri konuşmaya başlıyoruz.

KADIN: (Alayla) İstemediğimiz mi?

ADAM: (Baba'ya) Özür dilerim. Hayatın kararlaştırdığı, oynamamızı arzuladığı rollerimizden sıyrılalım artık. (Canova, 2012:43)

Yazar kıyamete yaklaşma endişesiyle absürt tiyatronun insansızlaşma özelliğini repliklerle vermiştir.

BABA: Dünya tarihi de öyle. Yeni sayfalar eklenirdi kitaplara. Savaşmak için bile bir sebep kalmadı şimdi. Bu sebeple yiyorlar insanlar birbirlerini. Sebepsiz bir yeryüzünün sebep olduğu cinnetler bunlar. Ve ben böyle bir dünyanın bu kadar anlamsız olduğunu ilk defa... (Canova, 2012:49)

Burada da yine insansızlaşma örneği görülmektedir.

BABA: Ebediyet! (Adam'a bakar) Sonsuzluk... Hayat! Her şey devam ediyordu! Her şey devam edecekti! Benimle veya benim dışımda, ne fark ederdi ki? Yüz yıl önce var mıydım ben? Mevcut muydu? Ama babamın babası, onun babası, büyükbabası buradaydı. İki üç ay sonra ben yine olmayacaktım. Ama torunum.. (Kadın'ın bir an gözleri ışıldar. Baba

yutkunur, bir an susar.) Torunlarım yani... Benden sonra dünyaya gelecek olanlar.. Onların çocukları, onların çocukları gelecekti sırayla... Demek ki ben hep vardım ve olmaya devam edecektim. Dedelerimle vardım, torunlarımla sürdürecektim varlığımı. Mevcudiyetim baki kalacaktı anlayacağınız. Upuzun bir zincirdik biz. Hepimiz... Bütün varlıklar. (Canova, 2012:50-51)

Baba, kişi olarak dünyada kimsenin ebedi bir şekilde kalmayacağını bilir. Yalnız, kendisi olmasa da önceleri soyundan geldiği ataları vardı, kendisinden sonraysa torunları bu dünyada var olacaktı. Yani soy devam ettiğinden bizzat kişiler değil ama kişilerin temsil ettiği insanlık, devam edecekti. Yalnız bu kıyametle artık insanlığın da kalmayacağından dem vurulmaktadır.

TEYZE: Aşağıda ya, sokakta. Az önce, tam sekiz kişi, saatlerce genç bir kızın ırzına geçtiler.

KADIN: İğrençsin!

TEYZE: Ben değil, onlar! Sonra ne yaptılar biliyor musunuz? Parçaladıkları arabaların lastiklerini tutuşturdular ve kızcağızı ateş topunun ortasına atıverdiler! Baygın halde.. (Elleriyle tarif ederek) Hoooooop, altı okka!

ANNE: Bence bitsin artık bu şaklabanlık!

TEYZE: Ama bitmedi ki! Sonra aynı ateş topunun içine kendileri de atladılar. Balıklama dalıverdiler ateşe! Şehvet naraları atarak hem de! “Yetmeeeez! Yetmeeeeez!” diye bağırsıyorlardı, kudurmuş köpekler gibi salyalarını akıtarak, “Ruhunu da ş’aapacağız! Kimse yok edemez bizi!” Aynen böyle söylediler... (Canova, 2012:56-57)

Teyze'nin aşağıda görüp anlattığı manzara, yok olmaya gidilen bir zaman dilimi içinde, yok olmayı kabullenemeyenlerin içine düştükleri saçma ve acınası halleri aktarılmıştır.

3.1.2 Sokağa Çıkma Yasağı

MÜDÜR: Kiminle konuşuyorsun ulan sen! Bugüne bugün karşında koca bir otelin idaresini devralmış, koskoca yüksek okul mezunu bir amir var senin. Bir baş var! Her çeşit müşterinin bir arada ve düzenli bir şekilde konaklamak durumunda ve mecburiyetinde olduğu, belirli bir mekanı ve teşkilatlanmış idaresi bulunan ve başka hiçbir otelin kontrolüne tabi

olmayan, benzerleri tarafından tanınmış bir teşkilatın en önemli kişisi var senin karşında! Sıçan! (Canova, 2011:33)

Müdür'ün bu sözleri kendini, ne kadar havalı ve eşi benzeri bulunmayan cinsten gördüğünü gösteriyor. Otel müdürlüğünü çok büyük bir şeymiş gibi anlatıyor. Normal şartlarda hayatta bir yerlere gelip bir şeyler gerçekleştiremeyecek insanlar, sıradan bir otelin müdürlüğüne gelmesi halinde kendisinde egodan başka bir şey geliştirmeyecektir.

ŞİŞMAN: (...Bir an dışarı bakar, sonra kapının içine girerek döner kapıyla birlikte bir tur atarak döner ve tekrar içeri girer. İki adım atar. Durur.) Oh be! dünya varmış. (302 onu izlemektedir. 302'ye) Dışarıda hava harika. (Canova, 2011:49)

Şişman, sokağa çıkma yasağından dolayı döner kapının içine girerek bir tur atıp dışardan da hava almasına “Oh be! dünya varmış” der. Burada Şişman'ın bir tur atmasıyla bile rahatlaması ilginçtir. Döner kapı bir yere ulaştırmaması bakımından absürt bir simge olarak kullanılmıştır. Hiç dışarı çıkamayacağını bildiğinden döner kapıyla yetinmek zorunda kalması absürtlük teşkil etmektedir.

302: (Alayla) Öyle mi dersin? (Dışarıya bakarak) Bak! Bir Mercedes daha. 450 SEL...

ŞİŞMAN: Müdür Bey'in de var ondan.

302: Müdür Bey'in mi?

ŞİŞMAN: Babasının yani. Ama Müdür Bey kullanıyor.

302: Demek o yüzden..

ŞİŞMAN: Ne o yüzden?

302: Tafrasından geçilmiyor. (Canova, 2011:49)

Müdür'ün, kimsenin kolay kolay sahip olamadığı fakat babasının sahibi olduğu Mercedes 450 SEL ile havasından geçilmediği söylenmiştir. İnsanın (dünya malı gibi) kendine ait olmayana bağlanması yada kendininmiş gibi davranması absürt birdurumu oluşturur. Babasının malıyla etrafındakileri küçük görmesi absürttür.

3.1.3 Erkekler Tuvaleti

MUHALİF: ... Oldum olası nefret etmişimdir kırmızı kravatlardan. Ama n'parsın? İmaj. Halk beni böyle tanıyor. Mavi kravat taksam kendilerinden biri sanıp selam bile vermiyorlar... (Canova, 2011:148)

BAY ERK: ... Nefret ediyorum saç boyamaktan ama n'aparsın. Halk beni böyle görmek istiyor. Beyaz bıraksam kendilerinden biri sanıp selam vermeyecekler... (Canova, 2011:154)

Yukarıdaki farklı iki alıntıda hemen hemen aynı ifadeler mevcuttur. Parti başkanları sırf halktan biri gözükmemek için fiziksel olarak yapaylığı göze almışlardır. Buradan yola çıkarak liderlerin içinde bulunduğu saçma durumu görmek mümkündür. Bir bakıma halkı, küçük görüyorlar denilebilir fakat halka da muhtaçtırlar.

KUPABACAK: Sadece birkaç damla var burda.

OTUZALTI: Merak etmeyin. Bir damlası bile koca bir fili iki hafta içersinde yere devirir.

KUPABACAK: (Tedirgin, bardağı tutarak.) Sahi mi?

OTUZALTI: Şaka değil, ebola virüsü bu.

KUPABACAK: Yeterli ise mesele yok. O Yeti denen canavarı bunu içerken görmek Las Vegas'ta bir milyon dolar kazanmak kadar heyecanlı olacak benim için. Bela herif... (Canova, 2011:162)

Kupabacak, hapishanenin belalı Yeti'den kurtulmak için Otuzaltı'yla konuşur. Otuzaltı ise düzenbaz bir insan olduğundan kendi idrarını bir bardakta Kupabacak'a verip virüslü olduğunu söyler. Kupabacak da bu idrarı Yeti'ye içirip öldürmek ister. Yani herkes birbirini kandırma ve birbirinin arkasından iş çevirme peşindedir. Çıkmazda olan insanların içinde bulunduğu saçmalıklar aktarılmıştır.

3.1.4 Ful Yaprakları

MADONNA: Yalan değil şaka. Çok seviyorum. Çok... Yalnızca beynimi boşaltmak için söyledim nefret ettiğimi. Ama hak ver bana. Yirmi dört saat bale düşünmek zorunda kalsan sen de aynı şeyi söyledin. (Canova, 2015:20)

Gelgit yaşayan Madonna'nın ikilemde olduğu görülür. Bu da onu, istemediği şeyler söylemeye sevk etmiştir.

RICHARD: Osmanlı döneminde elli altı çeşit deli olduğunu saptamışlar.

KADIN: Kimler?

RICHARD: Çağdaş deliler... Bir sürü deli tipi saptamışlar soyağaçlarına bakıp.

KADIN: (Umursamaz) Ne güzel.

RICHARD: Ben olsam olsam, cırdar deli olurum.

KADIN: O ne?

RICHARD: Durmadan saçmalarmış cırdar deli. Ne kendi anlarmış söylediklerini, ne de başkaları... (Canova, 2015:66)

Richard'ın çelişkili konuşmaları, dışlanmış insanların konumunu sorgulaması, yeni bir düzen kurma düşüncesine sahip olması vs. bu düşüncelerinin uygulanmasını istediği fakat uygulayamadığı için son replikle konuşmalarını saçma gördüğünü açıklamıştır. Kendisini de Osmanlı döneminde yaşayan deli gruplarından, sürekli saçmalayan ve dedikleri anlaşılmayan cırdar delilerden görür.

RICHARD: Yok, hayır, itmedim. Yanlışlıkla oldu. Çırpınırken yani. İtmek istemedim. İster miyim hiç? Canımdı o benim. Nasıl oldu tam bilemiyorum. Giderek uzaklaşıyordu. Bir direk, iki direk, üç direk, dört direk... Sonra ansızın ona doğru yüzmeye başladım ama yetişemiyordum bir türlü... O haykırıp çırpınırken ben sandala doğru yüzüyordum. Ölmemeliyim diye geçiriyordum içimden. Ölmemeliyim. Ben ölmemeliyim! Ben! Ben! Ben ölmemeliyim! (Bir an durur, suçlu gözlerle kadına bakar) Hayır, öyle değil. Ben elimden geleni yaptım diye geçiriyordum içimden. Tanrım diyordum, ne olur yardım et ona. Onun canını alacağına benimkini al. Böyle dua ediyordum, canımı kurtarmak için sandala doğru yüzerken. Karımın haykırımlarını duymamak için avazım çıktığı kadar bağıırıyordum... (Canova, 2015:67)

Richard, Kadın'a anlattığı olayda (sözde) bir gün karısıyla birlikte denize sandalla açıldıklarında karısıyla birlikte sandaldan atlayıp yüzmeye başlamışlardır. Tam o sırada dalgalar çoğalınca Richard'la karısı sandala doğru gitmeye çalışmışlardır. Karısı Richard'ı çok sıkı tuttuğu için ikisi de boğulur diye Richard karısının karnına tekme atıp kendinden uzaklaştırmış ve sandala doğru yüzmeye başlamıştır. Bunun üzerine karısının kurtulması için hem Tanrı'ya dua etmiş hem de karısını düşünmeksizin önce kendi canını düşünerek tek başına sandala doğru yüzmüştür ve bununla birlikte Tanrı'dan karısının yerine kendi canını almasını istemesi mevcut durumun ne kadar saçma olduğunu gösterir.

Richard'ın daha sonra bu olayın gerçek olmadığını anlatarak; eğer evli ve karısıyla denize açılan biri olsaydı, durumun böyle olacağından evlenmediğini söyler.

3.1.5 D ğ n  arkısı

“Hayret, topuğundan vurulmamışsın! Ama gene de  l s n!” (Kahkaha atar)  akağından vurulmu  bir Akhilleus! Ne kadar itici.  stelik lekelemi sin canım ceketini. Lekeli bir smokinle d ğ ne gidilmez ki! (Canova, 2015:202)

Kocasının kendisini  akağından vurup intihar ettiğini g r nce Kadın'ın verdiğı tepki, i inde bulunduğı durumun ne kadar hazin olduğunu ve nasıl kendini kaybettiğini g sterir.

3.1.6  stat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi

FUZUL  BEY: (Sırım’a Selami’yi g stererek) Bu g rd ğ n adam, Las Vegas kumarhanelerinde sıfırı t ketince karısını gangsterlere rehine olarak bırakmıştı.

SELAM : Fena mı oldu? Tarihe ge ti sayemde. (Canova, 2013:150)

Fuzuli Bey, insanın i ine d  t ğ  sa malığın bir  rneğini vermi tir.

FUZUL  BEY: İyi izle  imdi.

SELAM : “Ve bennn.. mak s talihin boyunduruğunu kırarakkkk... d nyadan ve hayattan bezmi  v cuttan ayrılarakkkk.” (Durur)

FUZUL  BEY: (Sırım’a) Sanat bu i te.

SELAM : (Unutur) Neydi gerisi?

ROJ: (Hatırlatır) “Ebedi istirahatımı.”

SELAM : “Ebedi istiharatımı.” (Roj’a) Te ekk r ederim karde im.

ROJ: M him değıl.

SELAM : Ne diyordum? (Roj’a) M dahale etmesenn olmaz! Mahsus giriyor araya.  a ırtmak i in. (Canova, 2013:157)

Selami  nce Roj’a te ekk r ediyor, akabinde ise Roj araya girdi diye kızıyor. Selami'nin  eli kili konu ması abs rtt r.

NEFERTITI: Aptalca bir duygusallık ya ıyor insan,  l mlerin pe inden... ge ici de olsa. K inatı   zd ğ n  sanıyor o an, o ku  kadar beyniyle... Ya da   zemeyeceğini.. hi bir zaman.. Ne kadar  abalarsa  abalasın...

SUZ :  abalayıp durdu, sesini duyurmak i in.

NEFERTITI: Sen de  yle.

SUZ : Ama sen farklısın bizlerden.

NEFERTITI: Ben farklıyım sizlerden. Harpagon da farklı. Oyunu hazırlayanlar e itlik kavramını da pek kaile almamışlar anlaşılan. Ne

kaygı verici bir durum. Üç kurşluk bilgisayar oyununda bile torpil dönüyor. Sizlerin adına üzülüyorum.

SUZİ: Eksik olma. (Canova, 2013:183)

3.1.7 Mitosmorfoz

PRIAPHUS: Önümüzdeki yıl Priaphus Barış Ödülü'nün size verilmesi yönünde, seçici kurul üzerinde üyeleri üzerinde fiziksel baskı yapmamak kaydıyla, elimden gelen her türlü gayreti göstereceğime söz veriyorum sevgili Doktor Hide.

DR. HIDE: Eksik olmayın Bay Priaphus. Ama...Acaba gücünüzün yönünü barış değil de tıp alanındaki ödüle doğru çeviremez misiniz? (Yalvarır gibi) Yüce Priaphus! Eğer tek bir tıp ödülü bile almamı sağlayacak olursanız, emin olun aile fertlerimin ruhlarını çok daha fazla mutlu edersiniz.

PRIAPHUS: ... Tıp ödülü bire bir barışla ilgili bir mesaj ihtiva etmediğine göre... jüri üyelerine karşı fiziksel baskıda bulunmanın da bir sakıncası olamaz. Bu daha da kolaylaştırır işi. (Kararlı) Tamam. Dediğiniz gibi olsun Dr. Hide. Tören konuşmanızı şimdiden hazırlayabilirsiniz. (Canova, 2005:78-79)

Normal şartlarda bu tarz durumlarda psikolojik baskı yapılarak bir şeyler yapılmaya veya yaptırılmaya çalışılır. Yalnız Priaphus burada fiziksel baskı yapabileceğini ama Dr. Hide için bu seferlik yapmayacağını söylemiştir.

PRIAPHUS: Legal ve illegal ekonomik faaliyetler üzerine doktora yapmış lokal bir tanrırım ben. (Canova, 2005:83)

Alışıldık olan bir durum değildir. Bu da okuyucuya insanın içinde bulunduğu saçmalığı göstermektedir.

ZUZU: Benim için mutluluğun kaynağı dünya barışına yönelik insan sömürsüdür. (Canova, 2005:121)

HERA: ... Ben mi? Bu gece mi? Ne yapayım canikon, mendillerimi astım, eti çözülmesi için buzluktan çıkardım, ütü yaptım, televizyon izledim ve şu anda yeniden ağlamak için mendillerimin kurumasını bekliyorum. (Canova, 2005:146)

Ağlamak için mendillerinin kurumasını beklemesi dikkat çekici ve saçmadır.

GOLDENLIER: Sözüüm ona projesini çalmışım. Nankör kaltak. Oğlumuz nerede Nanchy?

NANCHY: Alkol komasında hayatım.

GOLDENLIER: Ne!

NANCHY: Telaşlanma hemen. Kendine gelmek üzere. Kapı önünde marihuana içiyor ayılmak için.

GOLDENLIER: Gecikmese bari. (Canova, 2005:153)

Alkol komasına giren evlatlarını normal bir şeymiş gibi lanse etmişlerdir. Diğer bir ilginç olay ise alkol komasından çıkmak için marihuana içerek uyanmaya çalışmasıdır. Yani alkol komasından çıkmak için yine aynı tür beyin uyuşturucu bir madde ile uyanmaya çalışmak absürttür.

GOLDENLIER: (Silahı tekrar perdeye tutar.) Geber Priaphus.

ZUZU: Basını çağırın. Çok korkuyorum. Resim alsınlar! (Canova, 2005:182)

Priaphus'a silah doğrultan Goldenlier'i görünce Zuzu'nun verdiği bu tepki zıtlık oluşturmuştur. Hem korkuyorum diyor hem de o korkuyla basının içeri gelip resim almasını isteyecek kadar soğukkanlı. Tam da bu noktada işin içine absürt tiyatro unsurları girmiş oluyor.

FLORANCE: (Nanchy'e) Hephaistos Tapınağına gömülmeyi kendisi mi istedi?

NANCHY: Evet. Bor madenleri varmış Hephaistos'un, yer altında. Yatırım için en uygun yer burasıymış. (Canova, 2005:185)

Yatırım kelimesi burada tevriyeli kullanım olarak gösterilebilir. Hem ölüyü mezara yatırmak (gömmek) hem de bor madeni olduğu için gerçek kazanç anlamında düşünülebilir. Priaphus'un gömülmek için seçtiği yer dahi kahramanların içinde bulunmuş olduğu saçmalıkların, öldükten sonra bile devam ettirmek istemesine kanıttır.

PHOBOS: Son bir şey..

GOLDENLIER: Söyle.

PHOBOS: Eğer izin verirsen, aşkımızı ranta çevirebilir miyim Goldie?

MJM bizim hikâyemize üç milyon dolar teklif etti.

GOLDENLIER: (Sevinç çılgılığı atar) Yayın hakları da dahil mi?

PHOBOS: Dahil bebeğim. Yayın haklarıyla birlikte üç milyon.

GONDENLIER: Orospu çocukları. Ölmüş eşek arıyorlar. Beş deseydin ya bi tanem. Benim Çiş kasetime 'Someday Times' tam beş milyon verdi. (Canova, 2005:196)

SİNEKYAĞI: Gene de aklınızda olsun. Telif davasını kazanabilirsek ucunda on dolar var. Birkaç paket de sigara. (Canova, 2005:198)

On doların değerinin yüksekmiş gibi lanse edilmesi absürttür.

3.1.8 Niobe

BÖBREK: (Girerken) Oğlumuz normal bir çocuk Sekstet!

SEKSTET: Duymuyorum seni.

BÖBREK: Oğlumuz altı parmaklı!

SEKSTET: Hayır! Beş parmaklı! (Sessizlik) Yani ben öyle olmasını tercih ediyorum.

BÖBREK: Herkese söyledin bu yalanı. Tanıdık tanımadık herkese! Ve giderek kendin de inanmaya başladın.

SEKSTET: (Eliyle kulaklarını tıkar) Duymuyorum seni! (Canova, 2012:160)

Baba Böbrek, anne Sekstet'in oğlu 6 parmaklı olmasına rağmen onun 5 parmaklı olduğuna dair yalan söylediğini söylüyor. Kendini gerçekleştiren kehanet durumu vardır burada. Anne söylediği yalana kendisi de inanmıştır.

SEKSTET: ... Kızım Fermion'a gelince. Onun yedinci boğumu kesilmedi elbet dedim. Kesilemez. Çünkü dişilerin cennete yedinci boğumlarıyla birlikte girmeleri günah değil dedim. Bu nedenle de ne kadar istese de erkekler gibi yüzüğü takamayacak. Elmas bir kolye ile yetinmek zorunda kalacak biricik kızım. Onun iyi örgü örmesi lazım. Solucan parmağı yedi boğumlu olmayan bir kız nasıl çeyiz işleyebilir? Nasıl koca bulabilir? Fermion'un kişisel tercihlerinden söz etmedim elbette. (Canova, 2012:161)

OLY: Altıncı haftanın sonunda sol elinin dört parmağını yedirmişti büyükanne primat, açlıktan mecalsiz kalan küçük toruna. Teker teker. Beşinci parmağını, ise kendine saklamıştı. Torununun gözyaşlarını silebilmek için. Ve de... İşin tuhafı acı da duymamıştı onları taşla parçalayıp elinden ayırırken. Hatta tuhaf bir sevinç kaplamıştı içini. Torunu iştahla sıyrıyordu parmak derilerini. Küçük ve kırık dişleriyle kemiklerini öğütüyor, sonra da yutuyordu. Nedenini bilmediği bir coşku

taşmıştı içinden babaanne primatın; dışarı, hayata doğru, bu sahneyi izlediğinde. Ve şöyle geçirmişti içinden. (Canova, 2012:166)

OLY: ...Bembeyaz kıllarla kaplı göğsünde uyuttu onu son gece. Ve o sabah kahvaltısını bitirdiğinde, bundan böyle yolu tek başına yürümesi gerektiğini anlamıştı çocuk primat. Yapayalnız. Şöyle demişti babaannesini, sağ elinde kalan tek parmağı ile göğsünü boydan boya yarıp, sol eliyle yüreğini kavrayarak biricik torununa ikram etmeden önce.

NİÖBE: (Mırıldanır) Hemen bitirme yüreğimi.

OLY: Yavaş yavaş.

STAN: Kanımı yavaş yavaş iç.

OLY: Suyu kadar idare et. Yavaş yavaş. Ve yürüdü tek başına, ismi nüfus kütüklerine ve tarih sayfalarına geçmeyen, beş parmaklı küçük yavru primat, suya doğru. Vahşet çağı boyunca. Bir uçtan bir uca. Evrim kadar yavaş. Babaannesini sindire sindire yürüdü. (Canova, 2012:166-167)

Babaanne primat, torunu hayatta kalsın diye kendi parmaklarını kesip ona vererek karnını doyurur. Bunun sonucunda bir taraf (Babaanne primat) tükenirken diğer taraf hayatta kalmaya çalışır. Böylece hayatta kalma durumu ise birinin diğerini tüketmesiyle gerçekleşmektedir. Oly'nin Niobe'ye bu bölümü anlatması Niobe'nin durumuyla benzerlik gösterir. Çünkü Niobe de torunu için yanacak ve küllerinden elmas yapıp torununa verilecektir.

BOZON: “Benim oğlum beş parmaklı.” Erkekler altı yaşını bitirdiklerinde, sağ ellerinin altıncı parmağının yedinci boğumu törenle kesilir ve kutsanır. Uğursuzluklardan uzak dursun, soyları bereketli olsun, iyi tetik çeksinler diye. Yirmidört yaşına gelince de kutsanan solucan parmağına aile reisi tarafından bir şeref yüzüğü takılır. Şöyle der yüzüğü takan aile reisi. Sen bundan böyle tam altı boğumlu, tetikçi, tahrikçi, tehditkar, madikçi ve de tırnaksız bir solucan parmağına sahipsin. Bunun değerini iyi bil. Artık bir kahraman gibi parmaklarını o iğrenç düşmanın boynuna geçirip, nefessiz kalana kadar sıkabilirsin. Hatta tek sıkışta ayırabilirsin bile o iğrenç düşmanın kafasını vücudundan. (Canova, 2012:176-177)

Bu alıntıda parmak boğumunu kesme merasimi, sünnet törenine benzemesi hasebiyle ve parmak boğumunun kesilme nedenleri absürt bir şekilde verilmiştir.

3.1.9 Neon

YAZAR: İlkiyle Beyoğlu'nda evlenmiştik. Ayaküstü. Nikah dairesinde. Ben, karım, dört beş yakın akraba ve iki adet tanımadık şahit. Oysa önemlidir şahitlik. Yabana atılmamalıdır... Ve de eşlerimle kurmayı planladığımız ortak geleceğin şahitleri hep yabancı gözler oldu. Hep yabancı parmaklar mühürledi izdivacımızın kutsal sözleşmesini, tırnağı törpülenmiş, nasırları alınmış şahadet parmaklarıyla.(Canova, 2015:148)

Yazar yaptığı ilk evliliklerinde, şahitlerinin tanımadıkları kişiler olduğunu söyleyerek uyumsuz bir anını anlatmıştır. Devamında ise Yazar'ın evliliklerinin devam etmemesi, yabancı şahitlere bağlanabilir. Tanımadığın birinin izdivaç mührü ne kadar güvenilir olursa o evlilik de o kadar güvenilir olur. Burada bir öz eleştirinin varlığı mevcuttur.

YAZAR: Isıttım hayatım hayırdır ne müjdesi?

NEON: Duymadın mı haberi?

YAZAR: Hangi haberi_

NEON: Duvar yıkılmış.

YAZAR: Hangi duvar?

NEON: Berlin duvarı.

YAZAR: Yalan söylüyorsun.

NEON: Çalkalanıyor ortalık.

YAZAR: (Sevinçli, şaşkın) İşe bak ya!

NEON: Sevgilim nihayet değişiyor.

YAZAR: Söylemiştim ama ben.

NEON: Düşünsene duvarsız bir dünya. (Canova, 2015:131-132)

Neon'un, Yazar'a müjde olarak verdiği haber, Berlin Duvarı bile olsa Yazar için sevinçli bir haber olmasının nedeni şu bölümde anlaşılmaktadır:

YAZAR: ... Devrim ateşiyle yandığımız günlerde, bu iş için en yakın dava arkadaşımı düşünmüştüm. Eğer ilerde evlenecek olursam nikah şahidim o olmalıydı. Zaten eli kulağındaydı devrimin. Bizler yükselen yeni nesle can vermeden önce kesin değişecekti dünya. Ama olmadı. Ne devrim gerçekleşti, ne de en yakın arkadaşım şahidim olabildi. Derken, gitgide daha da yükseldi duvarlar. Sardılar dört yanımı. Yıkılan her duvara sevinmek zorunda kaldım. Kimin yığıldığı değildi artık önemli olan. (Canova, 2015:148)

Umutsuzluğun hüküm sürdüğü ortam ve zaman diliminde, yıkılan her duvar, Yazar için umut ışığı olmuştur. Yazar, Berlin Duvarı'nın yıkılışını zihninde simgeleştirmiş ve yaşadığı hayata da hep simgeleştirmiş olduğu bakış açısıyla yaklaşmıştır. Yazar'ın belirsiz şekilde yaşaması ve bu tarz durumları içselleştirmesi kendi durumundaki saçmalığı göstermektedir.

3.1.10 Prömiyer

CALPURNIA: Aklım hep o ağabeyin olacak hayalette. Nikahlı karısına yıllarca kan kusturdu. Sonra da bir paçavra gibi.. (Hıçkırır) O köşk benim hayat sigortam. Daha evlenirken söz vermişti senin üstüne yapacağım diye. Yıllarca sustum. Hiç sormadım. Sabırla bekledim. Sonra bir gün bir buldum vasiyetnamesini... Canım köşkü 'Sokak Köpeklerini Koruma Derneği'ne bağışlamış. (Canova, 2013:63)

Calpurnia karakterinin eski kocasından köşk kendisine vermesini beklerken kocasının o köşk Sokak Köpeklerini Koruma Derneği'ne bağışlandığının bilinmesi hem ironiktir hem de absürtlük yaratmıştır.

YÖNETMEN: ... Söylüyorum. Kraliçeyi tutuklamışlar.

FRANSISCO: Peki sebep neymiş?

POLONTUS: polis eylemci kadınları copleyınca, "Beni de copleyın" diyerek önlerine atılmış. (Canova, 2013:82-83)

Kraliçeyi oynayacak oyuncunun kadınlar günü için gittiği mitingde böyle tepki vermesi trajikomik olmuştur.

3.1.11 Lydia

RASPUTIN: Ben söyleyeyim o halde. Dikkat! Hazır olun, söylüyorum. Ulu Kroizos biricik kızı Lydia'ya düğün hediyesi olarak ne bağışlayacak biliyor musunuz?

HEPSİ: Ne bağışlayacak?

RASPUTIN: Üçüncü büyük yangının yarısını. (Canova, 2010:12-13)

Lydia'ya hediye olarak verilen bu yangın iyi bir şeymiş gibi görünse de oyun kişisi için aldatmaca, okuyucu için ise göndermedir. Rasputin'in bahsettiği bu yangın, Almanya'da Hitler'in başbakan olarak atanmasından sonra çıkan fakat kimin yaptığı ve sebebinin net anlaşılamadığı "Reichstag Yangını" olduğu düşünülebilir.

HERMY: Benimse vakıf çalışanı müttefikler dışında sırtımı dayayabileceğim hiç tarihçi dostum yok şimdilerde. İkinci yangın sonrası

hepsi toz oldu. Kalanlarsa sonradan hakkımda hep kötü şeyler yazdılar. Hatta duyduğuma göre, 'Hötöröf' diyenler bile çıkmış. (Ağlamaklı) Çok etkiledi beni bu yalan yanlış, yıpratıcı yayınlar sevgilim. Duymayayım diyorum, olmuyor... Yakında Rasputin hocayla 'Kulak yıkama' terapisine başlayacağız. Arkam eskisi gibi sağlam değil maalesef. Atılan çamurların önünü kesemiyorum. Üstelik söyledim ya, diken üstündeyim. (Canova, 2010:33)

Hermi geçmişte yaptığı zulümlerden dolayı buz uyduya kaçtığını, dünyada olan tarihçiler ise onun yakın tanıdıkları olmadığından kendisine türlü iftiralar atmakta olduğunu söylüyor. Bundan ötürü Rasputin'le kulak yıkamaterapisine başlayacaktır. Kulak yıkama terapisiyle söylenenleri duymadığında kendisiyle ilgili söylenenlerin değişeceğini düşünmesi absürtlük yaratmıştır.

HERMY: Burada mı? Komiksin. Kime ne bizlerin, bizlere has değerlerinden? Kim tartacak sınırsız imtiyazlıların günahlarını? Teraziyi tutan kızcağız zaten halihazırda yeminli buz uydu görevlisi. Ücretli çalışanlarından.

JOSSY: Lydia'yı da pek sever.

HERMY: Tarih tepetaklak olmasın yeter. Zaten kişisel tercihlerimiz "özel hayatın şeffaflığı" ilkesi nedeniyle pek ilgi çekmiyor buralarda... (Canova, 2010:35)

Hermi, sınırsız imtiyazlıların yeri artık buz uydu olduğu için kimse onların günahlarını sorgulamayacağını, istediklerini yapma özgürlüğüne sahip olduğunu anlatmaya çalışmıştır. Ayrıca adalet terazisini taşıyan kıza da gönderme yapılmıştır.

LYDIA: Doğuma yetişirim diye haber yollamış? Hangi doğumdan söz ettiğini anlayamadım.

JOSSY: Düğün törenini doğumla karıştırmış olmalı. Yaşlılık...

HERMY: Sakın benim hamileliğimi görmüş olmasın? Kesin malum olmuştur Lucifer'e.

LYDIA: Hamile misin Hermi Amca?

HERMY: Yüzde yüz emin değilim ama içimden bir ses sanki bana sen anne olacaksın diyor.

JOSSY: (Usulca Lydia'ya) Aldırma kızım. Hayvani dürtülerini sahte kutsallıklarla maskeleye çalışıyor. (Canova, 2010:53)

Hermi'nin kendini hamile zannetmesi ve anne olacağını düşünmesi absürt bir durumdur. Hermi'nin böyle hissetmesini nedeni Rasputin'in kendisine verdiği ilaçların etkisiyle olduğu önceki sayfalardaki şu bölümde görülebilir:

RASPUTIN: ...İlaç işe yaradı.

WOLFGANG: Dozunu artıralım mı?

RASPUTIN: (Usulca) Kroizos'a bir sorulum da öyle artırırız.

HERMY: Mini mini, sapsarı bir bebek hayal ediyorum kucağımda...

Sütüm gelmiş mi benim?

...Doğurdum ben az önce... (Canova,2010:49)

KROIZOS: (Esneyerek) Yaşasın fütursuz özgürlük.

HEPSİ: Yaşasın fütursuz özgürlük! (Canova, 2010:70)

“Yaşasın fütursuz özgürlük” söylemi de insanın içinde bulunduğu saçmalıklar düzenine bir kanıt niteliği taşır. Dünyadan kaçarak buz uyduya yerleşen karakterler ipin ucunu kaçırmış ve ahlaksızlıklarla yaşamaya başlamışlardır. Çünkü dünya üzerinde yapamayacakları her şeyi o uyduda yapma imkânı bulmuşlardır.

RASPUTIN: Çocukluk çağlarında kabakulak, kızamık ya da aşağılık kompleksi gibi ufak tefek hastalıklar geçirdin mi, hatırlıyor musun?

HERMY: Şey... Annemi arayıp sormam lazım.

RASPUTIN: Anneni arayıp sorman lazım. Her iş annelerle başlayıp annelerle bitiyor öyle değil mi Hermann? Sen hatırlamıyor musun geçirdiğin hastalıkları?

HERMY: Mühim bir hastalık geçirdiğimi sanmıyorum. Sağlık raporumda üstün ırk yazıyor. (Canova,2010:83)

Hermi, geçmişinden hareketle üstün ırk olduğunu söyleyerek bundan ötürü sağlığının bile yerinde olduğunu söylüyor. Oyundaki karakteri itibarıyla Nazi dönemi Almanya'sından geldiği bilindiğinden burada da “üstün ırk”tan geldiğini söylemesi manidardır. Fakat üstün ırkın sağlıklı olabileceği düşüncesi absürt olmuştur. Diğer taraftan Rasputin'in, hatalıkları sayarken “aşağılık kompleksi”ne de “ufak tefek hastalık” demesi de tezatlık oluşturur. Çünkü aşağılık kompleksini yaşayan bir birey, bunu hayatı boyunca atlatması zordur ve

bu kompleks kişinin yaşamını tamamıyla etkileyecek güce sahiptir. Bunun için Rasputin'in buna "ufak tefek" demesi de absürt olmuştur.

JOSSY: ... Benim de üzerinde sevişilecek masa hususunda bazı endişelerim var. Bayan Yankee. Dikdörtgen olmamalı. Eşitliğe aykırı bu. Yuvarlak olmalı. Eğer partnerlerimizin hakkına saygı göstererek sevişeceksek bunu yuvarlak masa üzerinde yapmalıyız. (Canova, 2010:96)

Arzu ve istekler üzerinde dahi eşitliğin sağlanmasını istemek demokrasi mücadelesini yaşantıların temeline indirgenmek istediğindendir.

RASPUTIN: (Keserek) Sözüün özü değerli kuzenler, madem itiraf ediyoruz, müthiş bir kandırmaca dönüyor... Ve de ben, bütün havarilerimle birlikte bundan sebepleniyorum. Hadi düğüne! Önce bir şeytana uyalım, sonra hizmetkarlara temizletiriz günah artıklarımızı. (Canova, 2010:106)

Rasputin, aldatmacaların olduğunu itiraf etmiştir. Bundan karlı çıktığını düşünür. Aynı zamanda şeytana uyup daha sonra da günahlarını hizmetkarlara temizletmesi de ironiktir.

HERMY: Ecel! Kulağa nasıl geliyor?

JOSSY: Ecel mi?

HERMY: Çocuğa isim düşünüyorum da...

JOSSY: Fazla maskülen.

HERMY: Ya Deccal? Deccal nasıl?

JOSSY: Bu kulağa daha hoş geliyor.

HERMY: Bence de...

JOSSY: Anlamı ne?

HERMY: Hiç. Uydurdum öylesine... (Canova, 2010:110)

Ecel veya Deccal isimlerinin çocuğa verilmek istenmesi gayet manidardır. Oyundaki karakterler insanlıktan uzaklaşmış oldukları için hayat tarzları da kötü şeylerle alakalı olmuştur. Ecel sonu, Deccal ise kötülüğe sapkınlığa teşvik etmeyi simgelemektedir.

3.1.12 Evaristo

KADIN: ... Gene bir yolculuk öncesiydi. Evsiz bir Macar delikanlısının boğazını kesip bıçağı kışına sokmuş, sonra da elektrogitarını çalmıştı, sırf sen akor basmasını öğrensin diye. Hatırladın mı? (Canova, 2013:21)

Gitarda akor basmayı öğrenmek için bir insanın öldürülmesi ne kadar vahim bir tablonun zuhur ettiğini gösteriyor. Okuyucu, şirazeden çıkma noktasına ulaşmış insanların ne durumlara düştüğünü anlar. Anlatılan kişinin Hitler olduğu esas alınırsa keyfi uğruna ne zalimce davranışlar sergilediği, nasıl bir bataklıkta olduğu anlaşılır.

KADIN: ... Ülkedeki bütün dikiş makineleri aynı elbiseyi dikmeli! Herkes tapmalı sana! İstisnasız herkes! Bütün kanı temizler, sütü bozuklar, ak kaşıklar, kara kuşaklar, keskin sirkeler, çöpsüz üzümler, tüyü bitmemişler, deli fişekler, serseri kurşunlar, yakan toplar... herkes! (Canova, 2013:31)

Kadın, Führer'in eskisi gibi olmasını istiyor. HerkesinFührer'e itaat etmesini isteyerek eski diktatörlüğü yeniden kurma isteğindedir.

3.2 İletişimsizlik, Yabancılaşma, İnsansızlaşma

İletişimsizlik: Absürt tiyatroda konuşma, içi boş bir martavalıdan ibarettir. Konuşmaların gerçeklik payı yoktur. Kurulan diyalogların içeriği anlamsız ve karışıktır. Sırf konuşmuş olmak için konuşulmuş veya planlı bir aldatmaca için diyaloga girilmiştir. Asıl gerçek olan şey ise insanın bilinçaltında yatan düşüncelerinin telaffuz edilerek veya sayıklamalarla, çağrışımlarla ortaya dökülmesidir (Şener, 2006: 300). Sıradan yapılan konuşmalar anlamsız ve gereksiz olmakla birlikte, bilinçaltında yatan düşüncelerin aktarılması daha anlamlı ve daha gereklidir.

Absürt tarzda yazılan oyunlarda dilin duru ve samimi halini görmek mümkün değildir. Dil, bozukluğa uğramış, klişe sözler ve yinelemeler, oyunu estetik değerden uzak tutmuştur (Boyacıoğlu, 2004: 213). Bu anlamsız yinelemeler ve bozuk dilden ötürü oyunlarda konuşmanın yerini susku almaktadır. Konuşup saçmalamak yerine susku ve iletişimsizlik daha çok şey anlatmaktadır. Ses yerine görüntü veya suskuyla iletişim sağlanmaya çalışılır(Aydemir, 2010:25). Dili, en büyük akılcı araç olarak görenlere karşı absürtlükler sıkça sözsüz durumlar oluşturarak dilin ikinci plana atılmasını sağlamıştır (Brockett, 2000:577). Susmak eyleminin çok şey anlatması absürt tiyatrolarda görülen bir özellik olmuştur. Konuşmalar basit görülmüştür.

Civan Canova'nın oyunlarında bu özelliklerin hemen hepsi görülmektedir. Oyunlarda gerek sürekli yinelenen klişe söz veya cümleler gerek dış dünya ile olan kopuk iletişim gerekse de oyunların bazılarında hakim olan sessizlikler, Civan Canova'nın absürt tiyatro anlayışıyla bu oyunları yazdığı görülür. Dış dünyayla

kopuk olan yaşamları;“Kıyamet Sularında”, “Sokağa Çıkma Yasağı”, “Kızılötesi Aydınlık”, “Ful Yaprakları”, “Düğün Şarkısı”, “Niobe”, “Neon”, “Evaristo”oyunlarında görmek mümkündür. Bu oyunlarda yer alan karakterler sürekli bir şeyler anlatma gayretindedirler. Fakat okuyucu konuyu, anlatılanlardan değil, bu anlatılanların arkasında göze çarpan dikkat çekici yerleri fark edip derin yapıda yatan düşünceleri süzerek algılamaya çalışır. Yani okuyucu, oyundaki düşüncelerin mutfağında gezmeye başlar, tezgâhta asıl olanı görür. Buradan yola çıkarak da konuşmaların değersiz kaldığı anlaşılabılır.

Yabancılaşma: Totaliter rejimlerin getirmiş olduğu düzenle insanlar geri planda kalmış ve giderek yok olmaya mahkûm edilmişlerdir. Binaenaleyh insanın insana güveni kalmamış ve korku, kuşku, panik ortamı yaratılmıştır. Tüm bireyler birbirine şüpheyle bakmaya başlamışlardır. Ahlak kuralları, yerini içgüdülere bırakmıştır (Şener, 2006:301). Bu durum, oyunlarda da kendini göstermeye başlamıştır. Oyunlarda, insanların birbirlerine karşı çıkışları, öfkeyle yaklaşımları yer alır. Oyun kişileri, topluma yabancılaşmış, toplum değeri bilmeyen, yozlaşmış kişilerdir. Ahlakdışılığa hizmet etmeye doğru gitmişlerdir. Albert Camus'un “Sisyphos Söyleni” adlı denemesinde insanların yabancılaşma serüveni verilmiştir. Camus'ya göre insan doğduğu yer ile istekleri arasında bocalayıp kalır fakat bu bocalamadan ötürü insan kendi değer yargılarını arayıp bulduktan sonra düzenini kendisinin oluşturduğu sisteme dahil olacaktır. Bu durum, yabancılaşma için gayet uygun bir ortamdır (Brockett, 2000:577). Bu şekilde düşünülecek olursa insan, iradesi ve duygusuyla beraber kaplumbağa misali kabuğuna çekilerek toplumdan soyutlanmış bir şekilde hayatını devam ettirecektir. Yabancılaşma ise bu evreden sonra görülür. Saçmalıklar düzeni, insanı bu ahvale sürükleyecektir.

İnsansızlaşma: Yabancılaşma ve iletişimsizlikle beraber absürtlükler insansızlaşmaya kadar gidecektir. Değer yargılarına sahip insan, özündeki bu yargıları yitirecektir (Şener,2006:301). Tekdüze hayat biçimi, korku, şüphe, kaygı, panik, iletişimsizlik, yabancılaşma, birey-toplum savaşı gibi etkenler insan doğasına aykırı olduğundan insansızlaşmanın temelini atmaktadır (Aydemir, 2010: 22). Bunların olması ve giderek yaygınlaşmasıyla insan kendini bulamaz ve çürümeye başlar.

Ionesco Marksizme karşı olduğunu ifade etmiştir. Genel olarak baskı uygulayan tüm rejimlerin insansızlaşmaya yol açtığını ve sanatçının bunlarla savaşıması gerektiğini belirtmiştir.(Şener, 2006:307)

3.2.1 Kıyamet Sularında

Zaten -verilecek değil- alınan bir mesaj varsa, ağızdan çıkmamalı bu. Yaratılan dünyanın içinde olmalı...

...Bir oyun kendini yazarı ve yorumcularından daha iyi anlatmazsa, sürekli konuşmak zorunda kalır yaratanlar. Oysa ne demiş Nietzsche, “Sen sus ki eserin konuşsun.” Perde kapandıktan sonra, “Ama ben öyle demek istememiştim,” deme şansı olabilir mi? Seyirci düşündüğünü düşünmüştür bir kere. (Canova, 2012:16)

Canova, oyunun önsözünde oyundaki verilecek mesajı kişiler ağızından neden vermediğini açıklamıştır. Bu da oyunun absürt tiyatro özelliklerinden iletişimsizlikle ve yabancılaşmayla paralellik göstermektedir. Oyun kişileri mesajları konuşarak vermekten ziyade oyunun bütününe hâkim olan atmosferi kullanarak vermişlerdir.

BABA: ...milyonlarca yıldır çaylarını yudumlayıp, önemsiz şeylerden bahsediyorlar. Üzerlerine doğru gelen bombadan habersiz..

ADAM: Sonra bir gün.. okul çıkışı..

BABA: ...çaylarını yudumluyorlar.

ADAM: ...karne almıştık o gün. Son günüydü okulun.. gene arka sokaklardan yürüyüp eve doğru giderken.. (Canova, 2012:82)

ADAM: Başımı bile okşamamıştın!

BABA: Çaylarımızı yudumluyorduk sadece!

ADAM: ‘Karnen nasıl?’ diye sormamıştın bile..

BABA: Çaylarımızı yudumluyorduk..

ADAM: Başımı bile okşamadan!

BABA: (Nefes nefese) Çaylarımızı yudumluyorduk.

ADAM: Çekip gitmiştin! Başımı bile okşamadan!

BABA: Bok varmış gibi! Önemsiz şeylerden söz edip..

ADAM: Ve bir daha hiç...

BABA: (Sayıklar gibi) Olacaklardan habersiz...

ADAM: ...ama hiç görmedim seni düşümde! (Sessizlik.)

BABA: Çaylarımızı yudumlamaya çalışıyoruz.

ADAM: Hiçbir zaman! Seni düşümde görmedim, bir daha!.. Hiçbir zaman! (Canova, 2012:83)

Absürt tiyatrodaki iletişimsizliğin öğeleri arasında suskunun yanında klişe söz veya yinelemeler de vardır. Oyun yinelemelerle estetik değerden uzaklaşır. Yukarıdaki alıntıda da bu şekilde iletişimsizlik hakimdir. Yapılan alıntıda Baba başka bir şey, Adam başka bir şey anlatmaktadır. Baba, sırf konuşmuş olmak için konuşmuştur. Baba aynı zamanda planlı bir aldatmaca için diyalogdadır. Repliklere bakıldığında; Baba maddiyata, Adam ise maneviyata hizmet eder.

Bir süre sonra köpek havlamaları duyulur.

ANNE: Nasıl da hissediyorlar! (Sanki içlerinden biri, 'Kimler?' diye sormuş gibi yanıt verir.) Köpekler!

(Sessizlik)

ADAM: Atlar, kurtlar, çakallar... Bütün felaket habercileri... 24 saat vazife başındalar. (Canova, 2012:26)

ANNE: ...(...Köpek havlaması duyulur. Baba'ya bakarak) Nasıl da hissediyorlar, köpekler!

ADAM: (Bir an susar, zoraki tamamlar cümleyi) Atlar, kurtlar, çakallar...

BABA: Gene de sormalısınız bana.

KADIN: Ne sormalıyız?

BABA: 'Hiç mi vicdanım sızlamıyor?' diye... 'Giderayak!'

ADAM: (Konuyu değiştirmek istercesine) Bütün felaket habercileri, yirmi dört saat vazife başındalar! Köpekler, atlar, kurtlar, çakallar! (Canova, 2012:77)

ANNE: (Bezgin) Nasıl da hissediyorlar.. Köpekler, kurtlar...

TEYZE: Çakallar...

KADIN: Yazık, köpekler bile hissediyorlar hâlbuki!

BABA: Giderek yaklaşıyor..

ADAM: Çünkü onlar hayvan! Hayvanca acıkları, hayvan gibi çiftleşirler!.

BABA: Giderek yaklaşıyor.. Giderek yaklaşıyor.. Giderek... (Canova, 2012:88)

Yukarıdaki alıntılarda bu klişe yinelemeler de yine iletişimsizliğin bir göstergesi sayılabilir. Kıyametin gelişinin köpek ulumalarıyla hissedildiği defalarca söylenmiştir. Köpek ulumalarına birçok defa atıfta bulunarak sona yaklaştıklarını anlarlar.

3.2.2 Sokağa Çıkma Yasağı

302: *(Bir an gözü dışarıya takılır) Araba geçti!*

ŞİŞMAN: *Mesela gitar çalarken birisiyle konuşamam.*

302: *Gördün mü, araba geçti!*

ŞİŞMAN: *Çalmak da denemez ama, tıngırdatıyorum işte.*

302: *Koyu renk bir Mercedes!*

ŞİŞMAN: *Tamam buldum!*

302: *Mavi ışıktı...*

ŞİŞMAN: *Müzikle ilgili bir şey sormuştunuz.*

302: *Koyu renk bir Mercedes!*

ŞİŞMAN: *Tamam. Hatırladım. ‘Bu çalan ne?’ diye sormuştunuz.*

302: *Kimbilir nereye gidiyor...*

ŞİŞMAN: *Paganini’nin kapriçyolarından biri.*

302: *450 SEL? Dizel olmalı.*

ŞİŞMAN: *Keman konçertosu da olabilir. Bir numara mesela. D majör. Anladığımdan değil ha, kasetin üzerinde yazıyor. Bir taraf kapriçyolar, öteki taraf konçerto. Çevire çevire çalışıyorum.*

302: *(Onu dinlemeden dışarıya doğru el sallar.) İyi yolculuklar! Hiçbir cazibesi yok, Everest’in sizler için, öyle değil mi? Yıllardır zirvedesiniz ve her tarafınız uyuşmuştur soğuktan. (İçkisini içer.) Hatta beyniniz bile. (Canova, 2011:20)*

Şişman'la 302 diyalog halindeler fakat ikisi de farklı durumlardan bahsetmektedir. Birbirleriyle konuşuyor görünürler ama durum böyle değildir. İletişimin olmadığını açıkça görmek mümkündür.

302: *(Şişman’a) Korku hastası ha? Nelerden korkuyor peki?*

ŞİŞMAN: *303 mü? Mesela geçen sene burada bir garson vardı.*

Kendi halinde bir adamcağız. Kimseyle konuşmaz falan...

302: *Kim? Garson mu?*

ŞİŞMAN: *Garson garson. Öyle biri işte. Onu kiralık katil sanmıştı.*

302: *Niye ki?*

ŞİŞMAN: *‘Allah rahatlık versin’ dediği için. Onu her gördüğünde korkudan bembeyaz olurdu.*

302: *Vay kaçık vay!*

ŞİŞMAN: Ya. Neyse ki adam emekli oldu da, rahat bir nefes aldı sizin komşu.

302: Komşu mu?

ŞİŞMAN: 303 yani. Hastalık işte. Elinde değil ki adamın. Bir bakarsınız aşçıdan şüphelenir, yaptığı yemekleri geri gönderir, bir bakarsınız... (Canova, 2011:20)

Bu bölümde görüldüğü üzere yabancılaşma, insanın paranoyak olmasına neden olmuştur. Şöyle ki 303'ün herkese şüpheyile yaklaşması kimseye güvenmemesi onu topluma yabancılaştırmış ve paranoyak yapmıştır.

303: Merhaba.

ŞİŞMAN: İyi akşamlar Bay 303.

303: (302'yi işaret ederek usulca) Kim bu bey?

ŞİŞMAN: Müşterimiz efendim. Sizin gibi o da bu otelde kalıyor. Üstelik komşunuz. 302. Çok güvenilir bir insandır kendisi.

303: Ama şu anda gazete okuyor.

ŞİŞMAN: Evet. Gazete okuyor. Ne oldu?

303: Siz hiç dedektif filmi izlemediniz mi?

ŞİŞMAN: Çok. Bayılırım dedektif filmlerine.

303: O filmlerde birilerini takip eden kişiler hep gazete okurlar. Dikkat çekmemek için. Film deyip geçmeyin. Hepsinde gerçeklik payı vardır. Hatta çizgi filmlerde bile. (Canova, 2011:34-35)

303: (Keserek) Ben bu oteli terk etmek istemiyorum.

ŞİŞMAN: (Boş bulunur) Çok iyi olur.. Yani ne zaman?..

303: Çok mu iyi olur? Demek gerçekten tehlikedeyim ve siz bunu saklıyorsunuz benden.

ŞİŞMAN: Hayır öyle demek istemedim.

303: Ya ne demek istediniz? (Canova, 2011:36)

ŞİŞMAN: Ne olur anlatırsa? Hem kime anlatabilir ki?

303: Orasını bilemezsiniz.

ŞİŞMAN: (Ciddileşir) Nasıl bilemem?

303: Bilemezsiniz.

ŞİŞMAN: Neden?

303: Bir kere bütün gece yoksunuz evde. Öyle değil mi?

ŞİŞMAN: Öyle. Ne var bunda? İşim bu benim.

303: Doğru. İşiniz bu. Ve de iş saatlerinde başka yerlerde neler döndüğünü bilemezsiniz.

ŞİŞMAN: Evet. Bilemem.

303: Hatta evinizde bile neler döndüğünü bilemezsiniz.

ŞİŞMAN: Ne demek istiyorsunuz?

303: Hiç. Aldığım ilacın etkisiyle olacak. Saçmalıyorum galiba.

ŞİŞMAN: Galiba.

303: Hastalık işte benimkisi. Her şeyden, herkesten şüphe duyuyorum. Ama elimde değil.

ŞİŞMAN: ... Siz her duyduğunuz şeyden kendinize göre bir anlam çıkarıp boş yere evham yapıyorsunuz. Oysa önemli olan ilk anlamdır. Her şeyin ilk anlamını düşünmelisiniz. Mesela, birisi size 'Yağmur yağıyor.' dediyse, bu gerçekten yağmur yağıyor demektir. Bunun başka bir anlam olamaz. Sonra herkes kötü değildir hayatta. İnsanları tanımadan onlar hakkında hüküm vermemelisiniz.. Dedim ya, işin püf noktası psikoloji. Eğer psikoloji bilerseniz... (Canova, 2011:56)

303: (Bir an Şişman'a bakar. Kendi kendine) Her şeyin ilk anlamını düşünmeliyim.

ŞİŞMAN: (Kendi kendine) İğrenç yaratıklar. Canımıza okuyacaklar gene.

303: (Şişman'a bakar, kendi kendine) Her duyduğumdan kendime göre anlam çıkartıyorum. (Canova, 2011:59)

303: Pardon. Böcek kelimesini hangi anlamda kullandınız?

100: Her anlamda... (Canova, 2011:73)

302: Hayır bitmedi. Daha iki saat var. Dışarı dediğim tuvaletini yapmaya gitti.. Bağırsakları bozulmuş da..

303: Bu hangi anlamda?

302: Hangisi?

303: Bağırsakları bozulmuş.

302: İshal olmuş ishal. Aşırı gerginlik bağırsaklarına vurmuş. Siz bir şey mi istemiştiniz?(Canova, 2011:79)

303: Şey.. Yanlış anladınız. Ayrıldığım falan yok. Ben.. nasıl söylesem.. Bakın aramızda kalacak ama.

302: Neyse boş verin. Bana bir şey söylemeniz gerekmiyor. Bırakın anahtarınızı oraya, ne yaparsanız yapın.

303: *Hayır, bana kimliğinizi gösterirseniz size sırrımı açabilirim.*

302: *Kimliğimi mi? Niye? Niye gösterecekmişim kimliğimi?*

303: *Hayır, ben emin olmak istiyorum.* (Canova, 2011:80)

303'ün sergilediği bu tavırlar yabancılaşma örneğidir. Yukarıda aktarılan örneklerde, 303'ün insanlara karşı bakış açısı, kuşkuyla yaklaşması, kimseye güvenememesi, paranoyak olduğunu gösterir. Absürt tiyatro, topluma şüpheyile yaklaştırmaya çalışan ve bilakis topluma uzaklaşan insanları temel alır. Bu, İkinci Dünya Savaşı'nın dünyada yarattığı bir değişikliktir. İnsanların birbirine karşı yaklaşımları, zulmün hüküm sürdüğü dünya coğrafyasında menfi olarak ortaya çıkmaya başlamıştır. Birey hiçleşmiştir, hakir görülmüştür. Bu durum, saçmalıklar düzenine basamak olmuştur.

ŞİŞMAN: *Hayır, yasak değil tabii de.. yani yanlış bir düğmeye falan basmış olmayasınız? Olur a.. Kanalı bozmuşsunuzdur belki.*

101: *Yaşın kaç senin?*

ŞİŞMAN: *Kırk beş. Yani içindeyim henüz. Aslında kırk dört sayılır. Çünkü yirmi altı eylüle .. bakayım kaç ay var?..*

101: *(Keserek) Süveyş'i gördün mü sen?*

ŞİŞMAN: *Ben mi?*

101: *Ya Huston'u?*

ŞİŞMAN: *Hayır.*

101: *Manchester'de ne vardır bilir misin? Cevap ver!*

ŞİŞMAN: *(Korkarak) Ne vardır?*

101: *Kanal! Kanal! Demek istediğim senin yaşının iki katı kadar kanal gördüm ben hayatım boyunca. Sadece fotoğraflarını değil ama. Bizzat gidip kendi muntikasında müşahade ettiklerim de oldu. Söylemesi ayıp.* (Canova, 2011:39)

Yukarıdaki alıntıda yanlış anlaşılardan dolayı çıkan iletişimsizlik mevcuttur. Şişman, TV kanalından bahsederken 101 ise su kanallarından bahsetmektedir. Bu bölümde hem ironik hem de absürt bir durum vardır.

ŞİŞMAN: *...Hem sana ne benim karımdan? (Eli ahizeye gider. Tereddüt eder.) Bu hastalık sari mi ne? Oğlum Şişman kendine gel.. Bir kontrol etsem?.. Ne gerek var canım?.. Olsun, ne kaybederim? En azından rahatlarım. (Ahizeyi alır, numarayı çevirir.) Alo? Meleğim? İyi misin? Ben de.. Eee?.. Ne yapıyordun?.. Aaa tabii canım, uyuyordun elbette.. Ne*

bileyim öylesine sordum. Hem soramaz mıyım? Ben senin kocan değil miyim?.. Nasıl ne biçim konuşuyorum?.. Yalnız mısın? Çocukları sormuyorum, yalnız mısın, değil misin?.. Eminsin değil mi?.. Hayır, gayet iyiyim.. İlaçlarımı mı? Aldım tabii.. (Canova, 2011:57)

Şişman da 303'ten etkilenerek karısından şüphe duymaya başlamıştır. Şüphayle yaklaşma durumu yabancılaşmanın ve insansızlaşmanın ilk adımı sayılır.

3.2.3 Kızılötesi Aydınlık

Genç Adam'dan kaynaklı oyunun geneline hakim olan yabancılaşma, “Kızıl Ötesi Aydınlık”ta net bir şekilde görülür. Genç Adam içgüdüleriyle hareket ediyor ve sürekli kuşku içinde olduğundan mutlu olamıyor. Yer yer yanındaki Yaşlı Adam'dan bile uzaklaşmaktadır.

Dış dünyayla iletişimin olmaması iletişimsizliğin somut göstergesidir. Karakterler belli bir mekana girmiş ve kendilerini oraya hapsedmişlerdir. Korku ve kuşku, Genç Adam'ın dışarıyla irtibata geçmesine engel olmuştur. Ölüm korkusu onu dış dünyadan koparmıştır.

GENÇ ADAM: Hayır. Ben değilim o. Yapmayın ne olur.. Yalvarırım ateş etmeyin. Yalvarırım. (Haykırarak yerinden sıçrar.) Neredeyim ben! (Canova, 2012:94)

Absürt tiyatroda bilinçaltı, sayıklamalar ve çağrışımlar gerçeği ortaya çıkarır. Genç Adam etkisinde kaldığı bir durum üzerine psikolojisi bozulmuştur. Yanındaki Yaşlı Adam'a karşı dirayetli gözükme ister fakat korkuyu üst seviyelerde yaşar. Uyumuş olduğu zaman ise sayıkladıkları onu, gerçek anlamda içinde bulunduğu durumu gösterir.

GENÇ ADAM: Deminki tıkırtılar neydi?

YAŞLI ADAM: (Kendi kendine) Gidebilir miyim artık?

GENÇ ADAM: Fare olduğuna emin misin?

YAŞLI ADAM: (Kendi kendine) Çakıldım kaldım buraya.

GENÇ ADAM: Başka ne olabilir ki?

YAŞLI ADAM: (Kendi kendine) Hiçbir yere gidemem.

GENÇ ADAM: Geçen ay. Ne kadar uzak şimdi geçen ay. (Canova, 2012:102)

Burada Genç Adam başka bir şeyden, Yaşlı Adam başka bir şeyden bahsetmektedir. Bu ikilinin görünüşte diyalog halinde olduğu zannı yaratsa da

ikisinin de birbirine söyledikleri her iki tarafa da ulaşmıyor. İletişimsizliğin başka bir boyutu da budur.

GENÇ ADAM: Sence? (Bir an bakıştlar) Farkında mısın? Sana bir soru sorduğumda hep başka bir soruyla karşılık veriyorsun. Ben de öyle yapıyorum. Sen soruma soruyla karşılık veriyorsun, ben yeni bir soru soruyorum, sonra sen başka bir soru soruyorsun.. Böyle uzayıp gidiyor bu. Neden?

YAŞLI ADAM: Cevap bulabiliyor muyuz?

GENÇ ADAM: Bak. Gene bir soru. Soruya karşı hep soru. Neden böyle oluyor?

YAŞLI ADAM: Çok basit. Çünkü.. cevap yok. (Sessizlik)

GENÇ ADAM: İyi o zaman. Benim kız arkadaşım bizden olsun.

YAŞLI ADAM: Hah, şöyle. Olsun tabii. Hem daha iyi böylesi.

GENÇ ADAM: Evet, daha iyi. Ben onunla aynı dili konuşmalıyım. Yani konuşsam bile.. konuşsak dahi.. aynı dilde bakmalıyız birbirimize. Aynı dilde olmalı düşlerimiz.. Aynı dilde susmalıyız.. Aynı dilde. Aşağıdakiler gibi. (Canova, 2012:103-104)

Genç Adam ile Yaşlı Adam arasında geçen bu diyalog aralarındaki iletişimsizliği özetlenmiştir. Konuşmaların içinin boş oluşu, cevaplarının olmadığından da anlaşılabilir. Genç Adam'la Yaşlı Adam'ın iletişimi, aktif konuşma olmasa da boş sorularla gerçekleşmektedir. Susku, onlar için sayısız kelimelere sahip bir dil olmuştur.

YAŞLI ADAM: Örneğin, Macbeth'i sahneye koyabilecek bir yönetmen çıksa da ben oynasam gibisinden ütopyaalar. Ya da beni hiç anlamadılar, değerimi hiç bilemediler gibisinden serzenişler. (Sessizlik) Ama fena mı olurdu yani? Bana ayrılan yaşam süresinin küçücük bir diliminde gelip görseler, alkışlasalar beni şöyle güzel bir oyunda. Güzel bir rolde..(Canova, 2012:120)

Yaşlı Adam'ın anlattığı bu durum yabancılaşmanın somut örneğidir. Araç olmaktan başka bir işe yaramadığını düşünen, figüranlık yapan bu kişi kurduğu hayallerle ilgi görmeyi veya aranan biri olmayı beklemektedir.

GENÇ ADAM: Kim bilir kaç çift göz üstümüzdedir şu anda. Karanlık köşelere sotalanmış, beni yok etmek için saptadıkları zamanı sabırla bekleyen.. kaç.. çift.. göz.

YAŞLI ADAM: (Ona aldırmadan dışarı bakmayı sürdürür) Elime geçen bütün piyesleri ezberliyorum. Günün birinde oynarım belki diye..

GENÇ ADAM: Kaç.. çift.. göz.. dışarıda.. karanlık köşelerde...

YAŞLI ADAM: (Kendi kendine alayla gülümser) Günün birinde oynarım belki diye...

GENÇ ADAM: ...havanın aydınlanmasını bekliyordur. Yeniden karartmak için. (Canova, 2012:128)

Burada da görüldüğü gibi herkes kafasındakileri söylüyor. Aslında birbiriyle konuşuyor gözükmektedir fakat birbirlerini umursamazlar. Genç Adam bilinçaltındakileri dışarı vurmaktadır.

YAŞLI ADAM: (Bağırarak) Aptal! Ahmak! Herkesin kendine göre bir direnme gücü, bir direnme yöntemi vardır! Herkesin! Bütün canlıların!

GENÇ ADAM: (Sayıklar gibi) Bütün canlıların.

YAŞLI ADAM: Bir sirkesineğinin bile!

GENÇ ADAM: Bir sirkesineğinin bile.

YAŞLI ADAM: Bütün iş zamana bırakmakta.

GENÇ ADAM: Bütün iş zamana bırakmakta. Bütün iş.. zamana bırakmakta..

YAŞLI ADAM: (Sokak kapısına doğru döner.) Güneş tepededir şimdi.

GENÇ ADAM: Yaşamak. Tek arzum bu. Yaşamak. Kendimce bir maranta çiçeği gibi.

YAŞLI ADAM: Birazdan oyunlar oynamaya başlar belki çocuklar.. bir yerlerde.. Çok uzak bir yerde.. belki. Alabildiğince kumsal...

GENÇ ADAM: Yaşamak ve oyunlar oynamak. Tek arzum bu benim. Tanımasınlar hiç. Hiç alkışlamasınlar. Yüzüme bile bakmasınlar adam yerine koyup. (Canova, 2012:146)

Yinelemelerle iletişim kuruluyor gibi gözükse de bilakis iletişim kuramamaktadırlar. Genel hava olarak iletişimsizlik hakimdir.

Oyun boyunca her iki karakterin de dışarıya karşı yabancılaştıkları aynı zamanda kendi aralarında da birbirine karşı yabancı kaldıkları görülmektedir. Karakterlerin yalnızlaşmaları, önceki yaşantılarından dolayı tercih ettikleri bir tutum olmuştur. Bu tercihleri, kendilerinin paranoyaklaşma sürecine zemin hazırlamıştır. Absürt tiyatro da yapısı gereği bireyin içinde bulunduğu duygu durum bozukluklarına hizmet etmektedir.

3.2.4 Erkekler Tuvaleti

Oyunun belli başlı yerlerinde karakterler (iş birliği yapanlar) birbirlerine karşı güvensiz olmakla beraber sürekli belli kalıp diyalogları kullanmaktadırlar. Bu kalıp diyalog, oyunun her bölümünde kullanılmıştır. Bu anlamsız diyaloglara rağmen oyunun devamında kişilerin birbirine güven duyması ilginçtir.

BONUS: Kupabacak?

KUPABACAK: Söyle Bonus..

BONUS: Beni kullanmıyorsun değil mi?

KUPABACAK: Hayır canım, sen beni kullanıyorsun.

BONUS: İyi o zaman. Sev beni Kupabacak. (Canova, 2011:116-117)

KUPABACAK: Bay Otuzaltı?

OTUZALTI: Efendim Kupabacak.

KUPABACAK: Beni kullanmıyorsunuz değil mi?

OTUZALTI: Hayır canım, siz beni kullanıyorsunuz.

KUPABACAK: İyi o zaman... (Canova, 2011:123)

MUHALİF: Beni kullanmıyorsun değil mi?

ÇÖMEZ: Hayır canım, siz beni kullanıyorsunuz.

MUHALİF: İyi o zaman... (Canova, 2011:148)

KUPABACAK: Bay Otuzaltı?

OTUZALTI: Efendim.

KUPABACAK: Beni kullanmıyorsun değil mi?

OTUZALTI: Ne münasebet. Siz beni kullanıyorsunuz. Hem de son damlasına kadar. (Canova, 2011:167)

BONUS: Kaptan?

KAPTAN: Efendim.

BONUS: Beni kullanmıyorsun değil mi?

KAPTAN: Yok canım, bence siz beni kullanıyorsunuz.

BONUS: İyi o zaman. Öp beni Kaptan. (Canova, 2011:182)

KING KONG JR.: Beni kullanmıyorsun değil mi?

OTUZALTI: Tam tersi. Sen beni kullanıyorsun.

KING KONG JR.: İyi o zaman... (Canova, 2011:190-191)

KING KONG JR.: Otuzaltı?

OTUZALTI: Efendim canım?

KING KONG JR.: Size bir şey sormak istiyorum.

OTUZALTI: Hayır canım, seni kullanmıyorum.

KING KONG JR.: Ne soracağımı nasıl bildiniz?

OTUZALTI: Telepati ruhum. Sadece telepati. (Canova, 2011:212-213)

Absürt tiyatroya özellikleri arasında bulunan iletişimsizlik ve aldatmaya yönelik ilişkiler yukarıdaki alıntılarda görülmektedir. Klişe yinelemelerle dilin estetikliği bozulmuştur. Kalıp diyaloglar ortaya çıkmış ve varmış gibi görünen aslında olmayan bir kişiler arası ilişki mevcuttur. Aynı şekilde karakterlerin birbirlerini kandırma peşinde oldukları da görülmektedir. Civan Canova, bu konuda Gülnur Erdoğan'la yaptığı söyleşide şu şekilde cevap veriyor:

Tiyatro Biz: Oyunda sahne değişse de karakterler ve bazı diyaloglar hiç değişmiyor. Bunun bende yaptığı çağrışım, sorgulanan düzen aslında hep aynı tipte insan yaratıyor şeklinde oldu. Sizin tercihiniz neden bu şekilde?

Civan Canova: Kişiler ve mekanlar istediği kadar farklılaşsın, şartlar aynı kaldığı sürece değişen bir şey olmuyor. Benzer cümlelerle konuşuluyor. Aynı tezgahlar kuruluyor ve aynı amaçlara gidiliyor. Sizin de söylediğiniz gibi bunu anlatmak istedim. (Canova, 2011:232)

OTUZALTI: (Önüne bakar.) Ha gayret koçum benim.. (İkınır.) Hele şükür. İki damla çıktı sonunda. Gördünüz mü? (Canova, 2011:121)

OTUZALTI: (Bir an Kupabacak'ın önüne bakar.) Prostat mı?

KUPABACAK: Anlamadım.

OTUZALTI: Tek bir damla çıkaramadınız henüz.

KUPABACAK: Fırsat vermiyorsunuz ki...

OTUZALTI: (Fermuarını çekerken.) Kabak çekirdeği yiyin. Prostatın tek ilacıdır... (Canova, 2011:122)

BAY ERK: ... Lanet olsun. Var ama çıkmıyor bir türlü. (Doberman'a) Söyle iki paket alsınlar.

DOBERMAN: Başüstüne (Telsize.) Yer fıstığı iki paket alınacak.

BAY ERK: Yer fıstığı değil sersem! Kabak çekirdeği. (Canova, 2011:149)

OTUZALTI: Teşekkür ederim. (Pisuarı gelir, işemeye hazırlanır.) Verin şimdi. (Kupabacak bardağı verir. Otuzaltı bardağı önüne tutar, ıkınırken Kupabacak sabırsızlıkla onu izler. Gülümseyerek Kupabacak'a bakar.) Hele şükür.

KUPABACAK: Hele şükür.

OTUZALTI: Siz de rahatladınız, ben de. Tam otuz altı saattir tutuyorum çişimi. Mesanem neredeyse patlamak üzereydi. Tamamdır iş. (Canova, 2011:161)

OTUZALTI: Sizi anlıyorum. (Önüne bakarak.) Hadi be lanet olası piç! Bir damlacık hiç olmazsa.. (Canova, 2011:186)

OTUZALTI: (Kendi kendine.) Hazır Bonus Evita'nın giriş parçasını çalışırken, ben de şu son damlayı çıkarayım bari. (Pisura doğru yürürken Kaptan ve Kupabacak'ın seslerini duyar, kapıya doğru yaklaşarak kulak kesilir.)(Canova, 2011:199)

OTUZALTI: ... Hadi be! Hay lanet olası piç. Bir damlacık hiç olmazsa... (Canova, 2011:207)

KAPTAN: (Kendi kendine.) Korkudan taş kesildi. Tek bir damla bile çıkmıyor... (Canova, 2011:217)

Yukarıdaki alıntılarda idrar yapamamanın söz konusu olduğu ortak noktalar bulunmaktadır. Bu durum oyunda sürekli kendini yinelemiştir. İdrar yapamama, oyun karakterlerinin, zihinleriyle paralel olarak içinde bulundukları anın çıkmazlığını sembolleştirmiştir. Oyunda girift olan yerlerde Otuzaltı'nın idrar sancısı yaşaması, olayların daha çok aldatmacaya büründüğünü, rahatlamamanın olamadığını gösterir.

KUPABACAK: Kimsecikler yok.

BONUS: (İçeri başını uzatır.) Ya biri gelecek olursa?

KUPABACAK: Saçmalama. Bütün müşteriler nefeslerini tutmuş kumar oynuyor. Donlarına doldururlar ama ceplerini doldurmadan kalkmazlar masadan. Cepleri ise hiçbir zaman yeterince dolmayacağından, kumarhane tuvaletleri genellikle boş kalır.(Canova, 2011:114)

ÇÖMEZ: Kimsecikler yok.

MUHALİF: ... Ya biri gelecek olursa?

ÇÖMEZ: Kim gelebilir Sayın Bay Muhalif? Bütün enayiler nefesini tutmuş Bay Erk'in genel kurul salonuna gelmesini bekliyor. Onun saçma sapan konuşmalarını kaçırmaktansa altlarına doldurmayı tercih ederler. Bu nedenle de toplantı öncesi meclis tuvaletleri hep boş olur.(Canova, 2011:143)

KUPABACAK: Kimsecikler yok.

OTUZALTI: (İçeri başını uzatarak) Ya biri gelecek olursa?

KUPABACAK: Kim gelebilir ki? Bütün mahkumlar nefeslerini tutmuş infazı seyrediyorlar. Donlarına doldururlar ama idam mahkumu can vermeden ayrılmazlar pencerenin önünden. Böyle zamanlarda hapisane tuvaletleri boş kalır.. (Canova, 2011:160)

KAPTAN: Gelebilirsiniz. Kimsecikler yok.

BONUS: (Dışarıdan.) Ya içeri biri girecek olursa?

KAPTAN: Saçmalamayın. Yolcuların hepsi güvertede. Nefeslerini tutmuş güneşin batışını izliyorlar. Gemi karaya bile otursa hava kararmadan ayrılmazlar oradan. Küba açıklarında bu saatte transatlantik tuvaletleri genellikle boş kalır. (Canova, 2011:179)

Oyundaki dört bölümün başından alınan yukarıdaki alıntılarda, görüldüğü üzere klişe girişlerle başlamıştır. Mekanlar farklı fakat söylemler aynıdır. Her ne kadar mekanlar farklı olmuş olsa da her yerde aynı profile sahip insanların olduğu anlaşılabılır.

OTUZALTI: ... İster Jüpiter kadar büyük ol, istersen bir nokta kadar küçük... (Canova, 2011:119)

OTUZALTI: ... İster Jüpiter kadar büyük ol, istersen bir nokta kadar küçük.. (Canova, 2011:134)

Otuzaltı, para üzerine idrar yapmadan önce klişe olarak totem haline getirdiği bu repliği söylemektedir.

3.2.5 Ful Yaprakları

Farklı hayatlara sahip iki kişinin hayata karşı mütemadiyen yenik düşükleri fakat bu yenik düşmede biri fiziki sakatlığıyla öne çıkarken diğeri geçmişini anlatmaktan çekinmektedir. Richard, çelişkili konuşup hayat tecrübelerini anlatarak Madonna'yla arasındaki manevi havaya nüfuz etmeye çalışır.

Civan Canova, “Ful Yaprakları” oyununda iletişimsizliğin nedenini, kendisiyle söyleşi yapan Ayten Uncuoğlu'nun; “İletişim ağları arasına sıkışmış ama aslında iletişimsizlikten bunalmış yalnız ve çaresiz insanlar” cümlesine katılarak, günümüzde gittikçe ilerleyen teknolojiye rağmen teknoloji karşısında yalnızlaşan insanın durumunu paradoks olarak değerlendirmiştir. Teknoloji, iletişimi olumsuz etkilemiştir (Canova, 2015:89). Halbuki günümüzde tam tersi olması beklenirdi. Modernizmin unsurlarından biri de teknoloji karşısında

yalnızlaşan insandır. Buradan yola çıkarak Canova'nın bu oyunu modern dünyanın sorunlarından hareketle yazdığı anlaşılır.

MADONNA: (Alaylı) Yazık sana..

KADIN: Alay mı ediyorsun?

MADONNA: Yoo. Yazık dedim sana.

KADIN: Biraz tuhaf dedin de.

MADONNA: Tuhaf mı dedim? Ben mi?

KADIN: Arayan oldu mu?

MADONNA: Ben mi tuhaf dedim?

KADIN: Tamam, uzatma arayan oldu mu?

MADONNA: Niye uzatayım ki?

KADIN: Arayan oldu mu diye sordum.

MADONNA: Hayır. Kimse aramadı. Kim arayacaktı?

KADIN: Bilmem. Sordum sadece. Suç mu?

MADONNA: Hayır değil! (Canova, 2015:47)

Yukarıdaki alıntıda bir iletişimsizlik örneği vardır. Madonna, Kadın'ın sorduğu soruyu duymayarak kendi sorularını sormaktadır. Aralarındaki bu diyalog gerginlik yaratmıştır.

KADIN: Bağırma bana!

MADONNA: Bağırın sensin!

Yan duvar vurulur, ikisi de susar.

KADIN: (Sesini alçaltır) Yavaş. Polis çağıracaklar gene.

MADONNA: Ben bağırmıyordum ki sen bağırtıyordun.

KADIN: (Sesini yükseltir) Terbiyesize bak sen. Avazı çıktığı kadar bağırın sensin asıl.

MADONNA: (Sesini alçaltır) Yavaş. Polis çağıracaklar gene. (Canova, 2015:50)

İkisi de birbirine yüksek sesle bağırmakta fakat yüksek sesle bağırdıklarının farkında olmayarak birbirlerine aynı tarzda uyarıda bulunmaları absürt olmuştur.

MADONNA: Hangisi senin romanın?

RİCHARD: Senin olmayanların hepsi.

MADONNA: Geriye ne kalıyor?

RİCHARD: Hiç. Hepsini toplasan koca bir hiç zaten.

MADONNA: Öyle isterdim ki seni görmeyi.

RİCHARD: Monitöre bak o zaman.

MADONNA: Orda mısın?

RİCHARD: Hepimiz ordayız. Bütün içtenliğimizle. Hepimiz. İletişim ağlarının arasına sıkışmış, tüm iletişimsizliğimizle duruyoruz orada.
(Canova, 2015:57)

Bu bölümden yola çıkarak Ayten Uncuoğlu'nun şu sözü bu repliğe işaret ettiği görülür: "İletişim ağları arasına sıkışmış ama aslında iletişimsizlikten bunalmış yalnız ve çaresiz insanlar." Teknolojik araçlarla kurulmuş bir iletişim var ortada fakat bu iletişim, iletişimsizliğin iletişimidir. İki karakter de birbirine yalanlar söylemektedir. Bundan ötürü birbirini de aldattıkları da görülür.

3.2.6 Düğün Şarkısı

Kadın'ın yalnız kalma, yabancılaşma ve insansızlaşma durumu oyunun sonuna kadar devam eder. İnsansızlaşmanın en belirgin olduğu oyunlardan biri de "DüğünŞarkısı"dır. Yalnız insanın yaşadığı bohem hayat Kadın üzerinden okuyucuya/seyirciye sunulur.

KADIN: ...Ben balayı diyordum ama o beş gün boyunca hemen hemen hiç görmedim seni. Hep sabaha karşı geldin otel odasına. Hafif içkili, yorgun... (Canova, 2015:197)

Kadın, kocasını ikna ederek kocasının seminer için gideceği Avrupa ülkelerine kendisi de gitmiştir. Kadın, kocasının bu seminerini kendisi için balayı olarak görür. Fakat kocası da bu seminer sürecinde arkadaşlarıyla takılmış ve Kadın'la ilgilenmemiştir. Kadın yalnız bırakılmıştır.

KADIN: O akşam bir kucak dolusu papatya getirmiştin eve. Önüme sermiş, diz çökmüş ve ayaklarımı öpmüştün... Çok mutluydun. Çünkü bitirmiştin yeni oyunu... beni bitirdiğin gecelerden birinde... (Canova, 2015:199)

Kadın'ın kocası, yazdığı oyunu bitirmeyene kadar Kadın'la ilgilenmemiş fakat yazdığı oyunu bitirince ilgilenmeye başlamıştır. Bu yazma sürecinde ise Kadın'ı yanı başında görmek istemeyen koca, Kadın'ın yalnızlaşmasına neden olmuştur.

KADIN: Bu gece ikinci gecem... Yirmi dört saat oldu. Yirmi dört saattir bu otel odasındayım. Kimsesiz... yapayalnız... Hayali kişilerle konuşuyor,

seninle geçirdiğim zamanı canlandırmaya çalışıyorum kafamda. (Canova, 2015:199-200)

İnsansızlaşan bireyin ne duruma düştüğü görülmektedir. Kadın'ın hayali kişilerle konuşması bu durumu açıkça gösterir. Yalnız insan, absürt tiyatronun ilgi alanında olduğunu Canova, bu oyunda göstermiştir.

3.2.7 Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi

SUZİ: Ne geceydi.

NEFERTİTİ: Saat kaç?

SUZİ: Horoz öttü.

NEFERTİTİ: Tarlakuşu'dur o. Beni çağırıyor. (Suzi gülümser) Harpagon konuşunca, Roj kesiverdi sesini. (Sessizlik. Mırıldanır.) Her şey bir bilgisayar oyunu.

SUZİ: Eğer öyleyse, bulup teşekkür etmeliyim her kim akıl etmişse...

NEFERTİTİ: Sana da bir rol verdiği için...

SUZİ: Kıyırık bile olsa...

NEFERTİTİ: Tek bir kez oynanan.. sonra da çöpe atılan.. hayali bir meydan muharebesi.. kıran kırana...

SUZİ: Biri daha çöpe atıldı bu gece.

NEFERTİTİ: O diskalifiye oldu. Çünkü muzıkçılık yaptı. Birinci kural. Kendi kendini yok edenlerin bu oyunda yeri yoktur. Akrep misin ki ateşten korkup kendini sokuyorsun! (Canova, 2013:182)

Suzi ve Nefertiti birbirlerine bir şeyler anlatmaktadır fakat ikisi de birbirini dinlememektedir. Her ikisi de kendi kafasındaki düşüncesini aktarmaya çalışır. İletişimsizlik söz konusudur.

3.2.8 Mitosmorfoz

ZUZU: Ben detaya inmemiştim ama...

PHOBUS: Ama ben anladım...

ZUZU: Ama aramızda kalsın.

PHOBUS: Ama bir şartla.

ZUZU: Ama yapamayacağım bir şart olmasın.

PHOBUS: Ama ben o kadar vicdansız mıyım?

ZUZU: Ama nerden bilebilirim?

PHOBUS: Ama söylemek istiyorum artık. (Canova, 2005:121)

Aralarındaki diyaloglara bakınca “ama” bağlacının gereksiz şekilde yinelenmesi konuşmayı boş bir lakırtı haline getirmiştir. Absürt tiyatrodaki dilin bozulması kaçınılmaz bir durumdur.

PHOBOS: Diyet’de değil mi?

GOLDENLIER: Diyet.

PHOBOS: Buz?

GOLDENLIER: Evet buz.

PHOBOS: Limon?

GOLDENLIER: Hayır buz.

PHOBOS: Sade buz?

GOLDENLIER: Hayır. Sade diyet kola.

PHOBOS: Ve buz.

GOLDENLIER: Ve buz.

PHOBOS: Limon istemiyoruz.

GOLDENLIER: Limon istemiyoruz.

PHOBOS: Diyet kola ve buz.

GOLDENLIER: Diyet kola ve buz.

PHOBOS: Ve bloody mary.

GOLDENLIER: Ve bloody mary.

PHOBOS: Baş üstüne. (Deimos’a) Duydun değil mi?

DEIMOS: Hayır dalmışım.

PHOBOS: İyi. Beni izle. (Canova, 2005:125)

Phobos, sırf konuşmuş olmak için konuşmuştur. Diyalogların tamamı anlamsızdır. Öncesinde siparişler alınmış fakat garson kılığındaki Phobos'un tekrar bunları sorması oyunun dilsel estetikliğini düşürmüştür.

ZUZU: Ben senin olmaya hazırım Lie.

GOLDENLIER: Sen benim olmaya hazırsın ama ben... benim değilim artık.

ZUZU: Anlayamadım?

GOLDENLIER: Yani şunu söylemek istiyorum. Ben bende değil artık.

ZUZU: Hı?

GOLDENLIER: Yani... şey demek istiyorum. Beni yeni projelere iten, türlü hesaplar yapmam için yardımcı olan, ideallerimi yönlendiren küçük ben... bende değil artık.

ZUZU: (Bir an aptal aptal adama bakar.) Gene anlamadım.

GOLDENLIER: Bunu bildiğim için açıklama yapıyorum zaten. (Canova, 2005:127)

Üreme organını kaybeden Goldenlier, kendini Zuzu'ya karşı bir türlü anlatamaması iletişimsizliğin nasıl olduğunu ortaya koymuştur.

DR. HIDE: ... Bu resim size neyi çağrıştırıyor?

GOLDENLIER: (Nefes nefese) Hangisi?

DR. HIDE: (Resmi burnuna sokarcasına uzatarak bağırır.) Bu!

GOLDENLIER: (Çığlık atarak) Ayy! (Sessizlik)

DR. HIDE: Ya. Demek korku. (Resmi değiştirir.) Ya bu?

GOLDENLIER: (Çığlık atarak) Ayy! (Sessizlik)

DR. HIDE: Ya... Demek dehşet. Peki sağ elinizin sol gözünüze yumruk attığı oldu mu hiç?

GOLDENLIER: Hayır ama boğazımı sıktı.

DR. HIDE: Kim?

GOLDENLIER: Sağ elim.

DR. HIDE: Ne zaman?

GOLDENLIER: Her zaman.

DR. HIDE: Peki sol eliniz ne yaptı?

GOLDENLIER: Ne zaman?

DR. HIDE: Sağ eliniz boğazınızı sıkarken.

GOLDENLIER: Durdurmak istedi.

DR. HIDE: Kimi?

GOLDENLIER: Sağ elimi.

DR. HIDE: Kim?

GOLDENLIER: Sol elim.

DR. HIDE: Başarılı oldu mu peki?

GOLDENLIER: Kim?

DR. HIDE: Sol eliniz.

GOLDENLIER: Ne başarısı?

DR. HIDE: Sağ elinizin gazabından koruyabildi mi sizi?

GOLDENLIER: Hayır.

DR. HIDE: Peki vicdan azabı çektiniz mi?

GOLDENLIER: Neden?

DR. HIDE: Sol elinizin yaptıklarından.

GOLDENLIER: Hayır.

DR. HIDE: Peki gurur duyduunuz mu?

GOLDENLIER: Neden?

DR. HIDE: Sizi koruduğu için sol elinizle gurur duyduunuz mu, Maestro?

(Sessizlik. Bağırarak.) Duyduunuz mu diye sordum!

GOLDENLIER: (Çığlık atarak) Hayır! Ben aslında nefret ederim sol elimden

DR. HIDE: Mesaj mı veriyorsunuz bize?

GOLDENLIER: Nasıl yani?

DR. HIDE: Sol elinden nefret edermiş. Ukala entellektüel!

GOLDENLIER: Alakası yok. Ben gerçekten nefret ederim sol elimden.

DR. HIDE: Bu daha içten oldu.

GOLDENLIER: Nasıl yani?

DR. HIDE: Ben de gerçek olmayan cümlelerden nefret ederim. Gene de tebrik ederim Maestro. Ben sizi daha kötü durumda bulacağımı düşünüyordum. Uyum testi bir. Bulgu. Geçici kaygılar. Teşhis. Psikokapitalist yaklaşımlara eğilimi devam ediyor. (Canova, 2005:167-168)

Bozuk bir iletişimin, aldatma üstüne kurulu diyalogların, klişe soruların, gereksiz yinelemelerin olduğu bir bölümdür. Konuşmalar gereksiz gerçekleşmiş ve bireylerin birbiri üstündeki amaçsız eylemleri absürt olarak ortaya çıkmıştır.

3.2.9 Niobe

OLY: Hayır. Cehennem dememişlerdi. Başka şeyler için lazımmuş atomlarım. Evet. Şimdi hatırladım. Grafit sanayinin taze mala ihtiyacı var. Atomlarımı nostaljik kurşunkalem üretiminde kullanacaklarmış. Hediyeelik eşya olacağız Stan. Turistler için. Geçici bir süre. Çocuklar tüketip çöpe atıncaya kadar. Sonrası... Sonrası? Neydi sonrası? (CANOVA, 2012:181)

Yakılmayı bekleyen Oly, nasıl değersiz bir ürüne dönüşeceğini anlatıyor. Gelenek gereği ateşe atılacak ve atomlardan sanayi ürünleri yapılacaktır.

NİOBE: Ne yapabilirim yavrum? Durum bu. Uzun ve karmaşık. Ağlamayı alışkanlık haline getirebilirsen, acı çekmezsin. Giderek haz duymaya başlarmış gözyaşı pınarlarını sürekli tazeleyenler. Suçlu ve gizemli bir mutluluk. (Canova, 2012:186)

Yaşamla ölüm arasındaki zaman diliminde Niobe, oğlu Böbrek'e söylediği yukarıdaki replikte; acılarla baş etmesi gerektiğini, acıları alışkanlık hâline getirebilirlerse üzülmeyeceğini anlatmaya çalışmıştır. Niobe, tecrübesini acılarla olgunlaşması için Böbrek'e aktarmış ve rahatlatmak istemiştir.

3.2.10 Neon

YAZAR: (Zoraki, oyunu sürdürmeye çalışarak) Yalnızlık yordu beni. Giderek daha da ağırlaştı. Oysa tek kişilik bir hayat kalabalık yaşantılara nazaran daha hafif olmalı. Böyle düşünmüştüm. Çok yoruldum. (Canova, 2015:107-108)

Yazar sanki telefonun ucunda biri varmış gibi biriyle konuşmaktadır. Yalnızlaştığını anlatır. Yazar telefonda yalnızlaştığını anlatır fakat telefonun diğer ucunda kimse olmadığı için kendi kendine konuşması da ne kadar yalnız olduğunu gösterir.

YAZAR: Böyle düşünmüş ve not almıştım az önce. Ben hala kalemle yazarım.

NEON: Alışkanlıklar.

YAZAR: Dijital devrim korkutuyor beni.

NEON: Haklısınız.

YAZAR: Alışkanlıklarım da dediğiniz gibi teknolojinin bir hayli gerisinde. Ve de sanırım henüz hazır değilim. (Canova, 2015:115)

Modern dünyanın getirdiği teknoloji ile yalnızlaşan ve teknolojik devirden çekinen insan anlatılmıştır. Modern dönem absürtlükleri kendi içinde barındırmıştır.

NEON: 'Ben varsam dünya da var,' diye düşünüyorsunuz. 'Ben yoksam hiçbir şey yok.' Bir nevi özel görecelik yasası. Şahsa mahsus. Yaşamak için yazıyorsunuz. Çünkü siz unutacaksınız. Bütün yaşadıklarınızı. Hatta çoğunu unuttunuz bile. Ama her nedense başkaları unutsun istemiyorsunuz. Çünkü sizce bir felaket olur bu. Başkalarının ruhunuzu görmezden gelmesine tahammül edemiyorsunuz. (Canova, 2015:119)

İnsansızlaşma ve yabancılaşma korkusuyla Yazar'ın oyalanma olarak adlandırdığı yazma eylemini, kendisi için gerçekleştirmektedir. Yazılarıyla gelecekte de varlığını sürdürmek ister. Buradan yola çıkarak Yazar'ın yaşadığı zaman dilimi içinde yalnızlığını gideremediği için bunun telafisini geleceğe kalmak istemeyle yapmaktadır.

Yazar'ın bu söylemlerine benzer söylemler “Kızılötesi Aydınlık” ve “Kıyamet Sularında” adlı oyunlarda da vardır. O oyunlarda da geleceğe kalmak için karakterlerin içine girmiş oldukları mücadeleler bulunur. Canova, oyunlarında yalnızlaşan insanın geleceğe kalmak istemesini sık sık işlemiştir.

NEON: Sadece yazdıklarınızı paylaşıyorsunuz.

YAZAR: Kötü bir şey mi bu?

NEON: Keşke bana da nasip olsaydı.

YAZAR: Yazmak mı?

NEON: Yaşadığımı kanıtlamak. (Yazar çıkar) Belki de yazarak onlara ders vermeye kalktınız. (Bir süre sessizlik) Duyamadım?

YAZAR: (Başını uzatır) Kimlere?

NEON: Paylaşamadıklarınıza. (Kısa bir bakışma) Yani hayatı diyorum. Korkularınız nedeniyle... Paylaşamamışsınız ya bir türlü. Bu yetmezmiş gibi bir de utanmadan öğretmeye kalkıyorsunuz... (Canova, 2015:124-125)

Yalnızlaşan insanların ortak noktası bir şeyler yazarak veya ortaya bir ürün koyarak yaşadığını hissettirmektir. Neon'un da kardeşi dışında yalnız olduğu düşünülürse Yazar'a özenmektedir. Neon'a göre Yazar, en azından yazarak yaşadığını kanıtlamıştır. Bir diğer husus ise korku, Yazar'ı hayatın dışına itmiş ve Yazar'ın yazdığı, yaşadığı hiçbir şeyi paylaşamamıştır. Topluma yabancılaşma Yazar için ilkel dönemleri yaşamasına neden olmuştur.

NEON: ‘Siz neler yapıyorsunuz?’ diye sordu, İstiklal’de rastladığın eski arkadaşının kızı.

YAZAR: ‘Oyun yazıyorum. Tiyatro oyunları.’

NEON: Sahi mi? Ben de basın yayını kazandım.

YAZAR: Ama hiç biri henüz oynanmadı.

NEON: Ev arıyorum.

YAZAR: Ama söz. İlk oyunuma çağıracağım sizi.

NEON: Liseyi bitirince erkek kardeşim de gelecek. Birlikte oturacağız.

YAZAR: Hepinizi çağıracağım.

NEON: Şimdilik bir zemin kat buldum.

YAZAR: Babana da haber verimiz.

NEON: Ama çok rutubetli oluyor.

YAZAR: Unutmadan, selam söyle babana.

NEON: Bize yardımcı olabilir misiniz ev konusunda?

YAZAR: Selam söyle. Unutma.

NEON: Sonra vedalaştık.

YAZAR: Sonra vedalaştık. (Canova, 2015:158-159)

Burada Neon ve Yazar arasında iletişim varmış gibi görünür bilakis iletişimsizlikleri göze çarpar. Yazar,yazdığı tiyatro oyunlarından bahsediyor, Neon ise okul için tutmuş olduğu evden bahsetmektedir. Her iki karakter de birbirini umursamadan kendi düşüncelerini aktarırlar.

3.2.11 Prömiyer

BERNARDO: (Haberci çıkarken) Bakar mısın?

HABERCİ: (Döner) Buyrun?

BERNARDO: Nereliydin sen?

HABERCİ: Önemli mi? Hepimiz tiyatrocuyuz. (Canova, 2013:60)

SEZAR: (Arkalarından seslenir) Meçhul!

MEÇHUL: Emret komutanım!

SEZAR: Nerelisin sen?

MEÇHUL: Önemli mi komutanım? Hepimiz vatan evladınız. (Canova, 2013:68)

SEZAR: Bakar mısınız bayım?

OIDIPUS: (Döner) Buyurun.

SEZAR: Nerelisiniz?

OIDIPUS: Thebai.

SEZAR: Kral Oidipus'u sormuyorum. Siz nerelisiniz?

OIDIPUS: Önemli mi? Hepimiz kader kurbanınız. (Canova, 2013:70)

Yukarıdaki alıntılarda klişe yinelemelerle absürt tiyatro unsurlarını görmek mümkündür. Karakterler birbirlerine nereli olduğunu soruyor. Cevap verenler ise içinde bulunduğu durum bağlamında soruları yanıtlıyorlar.

3.2.12 Lydia

NICO: Danıştay hakkımızı kullanacağız kuzen Zedong.

YANKEE: “Zedong” değil! Jiang Qing! Ya da “Yankee!” (CANOVA, 2010:16)

RASPUTIN: Madam Zedong!

YANKEE: “Madam Zedong” değil hocam! Jiang Qing! (Canova, 2010:60)

RASPUTIN: (Yankee'ye) Madam Zedong!

YANKEE: “Zedong” değil hocam. Jiang Qing. Ya da Yankee. (Canova, 2010:80)

RASPUTIN: Teşekkür ederim Madam Zedong.

YANKEE: “Zedong” değil hocam. Jiang Qing. (Canova, 2010:81)

RASPUTIN: Konumuz bu değil Madam Zedong.

YANKEE: Jiang Qing. (Canova, 2010:95)

Yukarıdaki alıntılarda Yankee’nin ismi, sürekli yanlış telaffuz edilmesi dikkat çekicidir. Klişe ve iletişimsizliği gösterir gibidir fakat durumun Yankee’nin eşi tarafından, Rasputin’e kasıtlı olarak yaptırıldığı şu bölümde anlaşılmaktadır:

ZEDY: (Rasputin’e yaklaşıp, usulca) Hocam. Ben vazgeçtim. Lütfen eşimin ilaç tedavisini kesin. Gerçi ödemeyi peşin yapmıştım ama önemli değil.

RASPUTIN: Neden Bay Zedong? Çok iyi gidiyordu. Tam da tedaviye cevap vermeye başlamıştı. Öyle bir girdim ki beynine, soyadınızın ağırlığı altında nefes alamaz hale geldi. Kendini yeniden Bayan Zedong olarak görmeye başlaması an meselesi. Siz kirli çamaşırlarınızı bir valize tıkpı tekrar eve yerleşince de mort!(Canova, 2010:106)

3.2.13 Yıldönümü

BAYAN CİKCİK: (Dışarıdan) Demek hayatın kaydı öyle mi?

BAY CİKCİK: (Dışarıdan) Ne?

BAYAN CİKCİK: (Dışarıdan) Bak sen şu işe.

BAY CİKCİK: (Dışarıdan) Ne söylenip duruyorsun?

BAYAN CİKCİK: (Dışarıdan) Söylesene hangisi daha devrimci?

BAY CİKCİK: (Dışarıdan) Ne diyorsun bir anlasam...

BAYAN CİKCİK: (Dışarıdan) Çevir şu kolu çevir. Hayatı kaymış. (Canova, 2015:273)

Eşler arasında bir iletişimsizlik hakimdir. Yıllardır hayat arkadaşlığı yapan eşlerin birbirini anlaması absürtlük yaratmıştır.

3.2.14 Evaristo

KADIN: ... Ödleler! Yakacaksın bunların alayını Berliner Ensemble’ın bilet satış gişelerinin önünde... ibreti alem için... gör bak bakalım bir daha suyumza sabunumuza dokunan bir oyun yazıp sonra da filmini çekebiliyorlar mı?(Canova, 2013:28)

Kadın, sadece senarist ve oyun yazarlarının Führer’i hatırladığını söyleyerek Führer’le ilgili yazıp çizenlerin hepsinin korkak olduğunu, Führer

yaşasaydı kalem oynatamayacaklarını dile getirir. Devamında ise yukarıdaki sözlerini söyler.

KADIN: ... “Ben de Führer’in nikahlı karısıyım” deyince gözü döndü. Halbuki kendi ballandıra ballandıra anlatıyordu yediği bokları. Yok otobüsü nasıl ateşe vermiş de, yok molotofu nasıl patlatmış da.. Öyle güzel anlatıyordu ki, dayanamadım bir anda ben de öttüm. Ne bileyim, yakın buldum kendime. Terbiyesiz. Gücü ancak evsiz bir ihtiyara yetiyor. Yakacaksın bunların alayını göçmen danışman bürosunun girişinde... ibreti alem için... gör bak bakalım bir daha siktir çekebiliyorlar mı arkamdan!(Canova, 2013:29-30)

Kadın Türk’e güvenip gerçek kimliğini açıklayarak: “Ben Führer’in nikahlı karısıyım” dediğinde Türk’ün kendisine nasıl hakaret ettiğini anlatır. Kadın’ın Türk gence güvenmesinin nedeni ise onun da eylemlere katılıp ortalığı yakıp yıkmasıdır. Yalnız Türk’ün Kadın’a yaptığı hakaretlerden sonra Kadın da yukarıdaki sözleri söylemiştir.

KADIN: ... Yakacaksın bunların alayını, İsrail havayolları satış bürosunun caddeye bakan balkonunda... ibreti alem için... gör bak bakalım bir daha dalga geçebiliyorlar mı benimle! (Canova, 2013:30)

Kadın, transatlantik seferleri için İsrail Havayolları’ndaki kızın kendisiyle dalga geçtiğini ve seferleri internetten takip etmesi gerektiğini söylediğini, alaya aldığı anlamıştır. Kadın, bileti kesecek kızın kendisini küçük görmesinden dolayı onun için de yukarıdaki sözlerini söylemiştir.

Bu üç farklı olay için Kadın’ın söylediği replikler aslında geçmişle alakalı olarak Hitler Almanya’sının ırkçı ideolojik olarak yaptığı soykırımların tesiridir. Kendilerini küçük görenlerin yakılmasını istemesi ve bunun da dünyaya ibret olarak yansıtacağını söyleyerek Nazi Dönemi’ne gönderme yaptığı düşünülebilir.

Bu oyun; yalnızlaşma, yabancılaşma ve insansızlaşmanın belirgin olduğu oyunlardandır. Kadın’ın oyun sonuna kadar aktarmaya çalıştığı şey kendisi ve eşinin geçmişteki hatalarından dolayı zaruri olarak toplumdan uzak yaşamaları, yabancılaşmaları ve insan olarak değerlerinin kalmadığını göstermektir.

3.3 Gerçeğin Yerinden Oynatılması

Absürt oyun yazarları, düzeni eleştirirler fakat eleştirdikleri düzene herhangi bir çözüm önermezler. Birey üzerinden sosyal-politik durumların eleştiri

ve yergisini yaparlar (Aydemir, 2010:22). Gerçeklerin aldatmaca olduğu bir dünyada uyumsuzluk tiyatrosu sistemi eleştirerek değiştirmeye çalışır. Gerçeğin, aldatmaca olduğu kavrandıktan sonra absürt tiyatro devreye girer (Şener, 2006:301). Oyunlarda gerçeğin olmadığını görebilmek için kahramanların aralarındaki iletişimlerine bakıp birbirlerini aldatmaya çalıştıklarına bakılabilir. Bu durumların daha çok belirgin olduğu oyunlar: “Lydia”, “Mitosmorfoz”, “Erkekler Tuvaleti” buna örnek verilecek oyunlardır.

Civan Canova’nın düzene yapmış olduğu eleştiri, hemen hemen bütün oyunlarında vardır. Eleştiri gerek sosyal gerek ideolojik gerekse de maddi olarak yapılmıştır. Canova’nın yapmış olduğu eleştiriler, diyaloglarda konunun bağlamına göre yapılmıştır. Yapılan eleştiriler işlevseldir fakat oyun kahramanları sadece dile getirmekle kalmışlardır.

3.3.1 Kıyamet Sularında

SPİKER: Şimdi, Birleşik Devletler sözcüsünün insanlık için hazırladığı cesaret ve metanet bildirisini sunuyoruz.

ADAM: (Radyoyu kapatır) Saat başı bunu yayınlıyorlar! (Alayla) “Cesaret ve Metanet bildirisini sunuyoruz!”.. Bir tek bu geliyor ellerinden. (Canova, 2012:29)

Dünyaya kuyruklu yıldız çarpıp dünyayı yok edeceği için herkes panik halindedir. Dünyanın sahibi konumunda olan Birleşik Devletler başkanı ve ailesinden haber yoktur. Baba, onların uzaya kaçtığını, kendini koruma altına aldıklarını söyler. Radyolarda ise Birleşik Devletler sözcüsünün insanlığa hazırladığı “Cesaret ve Metanet Bildirisi” verilir. Halbuki Birleşik Devletler’in başkanı ve ailesi, kendilerini korumaya almışlardır. Fakat devlet sözcüsünün insanlara cesaret ve metanet bildirisi okuyup insanları avutması absürt olmuştur.

ADAM: ... Girdim ya öğretmenlik sınavına. Ama kazanamadım...

BABA: Kazanmamak için elinden geleni yaptın da ondan! Sultan Selim’in sırtındaki çıbanın adını bile yazmamışsın imtihanda.

ADAM: Çünkü saçma buldum o soruyu!

BABA: Bu kafayla hiçbir bok olamazsın sen!

ADAM: İyi, sen hala gurur duy!

BABA: Kiminle gurur duyacakmışım? Seninle mi?

ADAM: Yok canım, içinde yaşadığın sistemle.

BABA: Hangi sistemle?

ADAM. (Alayla) Güneş sistemiyle! (Canova, 2012:32)

Sınavda sorulan saçma soru üzerinden Adam'ın bir sistem eleştirisi yapıldığı görülebilir. Adam, yapılması gereken meslek için hedef davranışa uygun soru sormak yerine alakasız bir soru sorulduğunu kastetmiştir. Yazar, Baba'nın düşünceleriyle sistemi normalleştirmeye çalışmıştır.

III. SES: Sakladığınız içkilerle, uyuşturucularla bana gelin, karşılığında ölümsüzlük vaat ediyorum. Kıyametten sonra hayat vaat ediyorum. (Canova, 2012:34)

Gerçek, saçmalıklarla ortadan kaldırılmaya çalışılmaktadır. Herkes birbirini aldatma peşindedir. Yukarıda görüldüğü gibi içki ve uyuşturucularla o kişinin yanına gidenlerin günahları affolacağı zannı yaratılmak istenmesi saçmalaktır.

KADIN: Numara yapıyorsun sen! Yalan söylüyorsun! Kıyamet çırpınışları değil bunlar! Sen kabullenmişsin her şeyi... Bütün kuralları!.. Bu yüzden gururlanamıyorsun benimle değil mi?.. Bebeğimle!.. Çünkü yörüngenin dışındayım ben!. Yere batasınca gururunuz! (Canova, 2012:45-46)

Okuyucu burada Kadın'ın toplum dışına itildiğini anlayabilir. Bunu yapan da daha çok Baba ve Adam'dır. Absürt tiyatrodaki yabancılaşma kendisiyle beraber ahlakdışılığı da getirir fakat burada tam tersi olmuştur. Ahlâkî değer yargıları bireyi toplum dışına itmeye çalışır. Bu süreç yabancılaşmaya, insansızlaşmaya götürür.

3.SES: ... Kader arkadaşlarım, yurttaşlarım.. İsterdim ki atalarımız da asırlardır süregelen çıkar kavgalarını bir yana bırakıp, birbirlerine 'Yurttaşım' diyebilselelerdi. 'Kardeşim' diye hitap edebilselelerdi. (Yayın kesilir.) ...

3.SES: Ve kendilerinden sonraki kuşaklara daha dost bir dünya bırakabilselelerdi. Belki bu, şu an içinde bulunduğumuz kötü durumu önleyemezdi, ama bizi bekleyen sona, kavgalardan arınmış olarak, tek bir inanç etrafında, elbirliği içinde, daha cesaretli ve daha metanetli bir şekilde katlanmamızı sağlardı. Evet yurttaşlarım, felaketin eşiğindeyiz. Çok yakın bir gelecekte yuvamız dünya... (Canova, 2012:67-68)

Bu bölümde geçmişte de tıpkı o gün gibi kimse kimseyi insan yerine koyup değer vererek bütünleşmeye, birlik içinde olmaya yeltenmemiştir. Geçmişten beri gelen düzensizliğe bir eleştiri mevcuttur.

3.3.2 Sokağa Çıkma Yasağı

101: Dışarı çıktılar.

302: Görüyorum.

303: Niye dışarı çıktılar.

302: Adres tarif edecek sanırım.

101: Başları belaya girecek ama.

302: Fena mı, eğlenirsiniz işte. (100 yeniden içeri girer. Turist camdan el sallayarak uzaklaşır.)

302: (100'e) Sorun nedir profesör?

100: Hiç. Garajları sordu. Ben de tarif ettim.

101: Garajları mı?

100: Evet.

101: Bu saatte?

100: Evet.

101: Gidemez oraya kadar.

100: Niye?

101: Yasak var. Yakalarlar.

100: Merak etmeyin bir şeycik olmaz.

101: Merak ettiğim falan yok. Ama gidemez.

302: Gider.

101: Nasıl gider?

302: Basbayağı gider. Tıptış tıptış. Çünkü bu sular ona zarar vermez.

101: Nedenmiş o?

100: Çünkü o bir Japon balığı.

302: (100'e) Şerefimize.

303: (100'e) Hangi anlamda?

100: Bu akvaryumun suyu yalnızca kendi balıklarını zehirler.

303: Öyle mi? (302'ye yaklaşıp) Bir şey mi ima etmek istiyor?

302: Bilmem. (Canova, 2011:76-77)

Sokağa çıkma yasağının sadece o ülke vatandaşları için geçerli olduğu, ülkeye gelen turistleri etkilemediği anlatılmıştır. Sisteme yapılmış bir eleştiri vardır. Bu bölümde hem ironik hem de absürt ifadeler vardır.

MÜDÜR: Beşe kadar sayacağım. Atmazsan üçünü birlikte çıkarsınız. Bir.. İki.. Üç.

ŞİŞMAN: (302'ye) Bayan 402'ye ve size kapıya kadar eşlik etmek bana.. pek mutluluk vermeyecek aslında ama.. anlayın artık siz de beni.

MÜDÜR: Hadisene, ne saçmalayıp duruyorsun?

ŞİŞMAN: Bu verdiğiniz pek yerinde bir karar değil Müdürüm.

MÜDÜR: Bana bak şişko, iki saniyeye kadar dediğimi yapmazsan kendini darağacında bulursun.

ŞİŞMAN: Emredersiniz Sayın Müdürüm. (402'ye) Dışarı. (302'ye) Siz de.

302: (Gülmeye başlar. Şişman'a) Yok. Sen iyi bir cellat olamazsın.

ŞİŞMAN: (302'ye) Bakın. Beni zor durumda bırakıyorsunuz. Lütfen dışarı... (Canova, 2011:86)

TURİST: (Kapıda belirir) Merhaba...

302: (Turist'e) Tam zamanında geldiniz. Buyurun eğlenceye.

101: (302'ye) Bu hala yaşıyor mu?

MÜDÜR: (Şişman'a) Kim bu zibidi?

ŞİŞMAN: Yabancı. Az önce de geldi. Yolunu kaybetmiş galiba.

TURİST: Ben.. gazeteci.

MÜDÜR: Ne! Gazeteci mi? Hem de yabancı! (Ansızın tavır değiştirir. Bütün güleçliği ile) Welcome mister reporter, welcome, welcome! Ne hoş bir sürpriz. Safalar getirdiniz. (Elini uzatır) Ben Müdür. (Adamın elini hararetle sıkarak. Omuzlarından tutarak yanaklarından öper. Japon şaşkın, sırtır. Yer göstererek) Buyurun, oturun, dinlenin. Keyfinize bakın. Burası sizin sayılır. (Turist sırtarak diğerlerini selamlar, oturur, sürekli sırtarak ötekileri izlemeye koyulur. Müdür ayaktakilere döner, gülümseyerek) Sizler de oturun lütfen. Gecenin bu saatinde ayakta kalmayın... (Canova, 2011:86-87)

302: Evet Müdür Bey. Nerede kalmıştık?

MÜDÜR: Nerede mi? Biz mi? Hiiiç. Konuşuyorduk sadece. (Turist'e bakarak sırtır) Havadan sudan.

402: Havadan sudan mı?

MÜDÜR: (402'ye, dışlarının arasından sırtarak) Siz odanıza çıksanız artık. (Canova, 2011:87)

Müdür, kendi keyfine göre önce 402 ve 302'yi otelden atmak ister. Daha sonra turistin otele gelip gazeteci olduğunu söylemesi üzerine bu fikrinden dönmüştür. Akabinde Müdür, yabancı gazeteci haberleriyle otelin adını

kötüleyebilir düşüncesiyle kararından vazgeçmiştir. Müdür kendi statüsünü korumak adına kendi menfaatine yönelik davranmıştır. Müdür, turistin gazeteci olduğunu bilmeseydi keyfi verdiği emri uygulayacaktı. Hatta Şişman’a, 402 ve 302’yle dışarı çıkarmaması halinde işten kovmakla tehdit etmiştir. Müdür’ün takındığı bu tavır politik olmuştur.

BAYAN 101: Başkalarının işine karışmaktan vazgeç artık.

101: Başkaları değil ki o. Müdür Bey. Bu otelin müdürü.

BAYAN 101: Sana ne otel müdüründen!

101: (Uzulca) Bana ne olur mu? Onun tarafını tutarsam indirim yapabilir.

(Canova, 2011:88)

Çıkar ilişkilerine dayalı durum ortaya çıkmıştır.

3.3.3 Kızılötesi Aydınlık

GENÇ ADAM: (Ellerini başının arasına alarak) Oysa ne kadar farklı duygularla başlamıştık işe. Öyle değil mi? (Alayla gülümser) Dünyayı değiştirecektik.

YAŞLI ADAM: Bizden çok daha baskın çıktı dünya. Çok daha pişkin. Çok da içten pazarlıklı çıktı. Işıl ışıl baltalar döktü önümüze. Pırıl pırıl. Vazgeçin dedi. Uğraşmayın boşuna. Geçirin kafanızı şunlardan birine, bakın keyfinize.

GENÇ ADAM: Ama biz reddettik. (Canova, 2012:133)

Dünyanın aldatmaca olduğu bu repliklerle özetlenmiştir. Dünyanın gerçekmiş gibi sunduklarına nazaran “içten pazarlıklı” kavramıyla sıfatlandırılmıştır. Bu kavramın anlamı: “öfkesini, kinini kimseye sezdirmeyen, iyi görünüp kötülük yapan” şeklindedir (TDK). Anlamdan yola çıkarak kavramın başlı başına absürt tiyatro özelliğini barındırdığı görülür. Civan Canova da absürt tiyatronun bu özelliğini oyunda harmanlayabilmiştir.

GENÇ ADAM: Aaa ya! Tiyatroda ne iş yapıyormuşum! İyi bildiniz, teşrifatçıyım! Ama önümüzdeki yıl seviye sınavlarını verirsem gazozcu kadrosuna geçireceklermiş. Belediye başkan yardımcısının yazlık komşusunun kuzeni yakınım olur. Söz verdi bana. Büyük bir olasılıkla sınava bile almayacaklar... Demek teşrifatçılığın tarihçesini bilmiyorsunuz siz! Biliyor musunuz yoksa? (Yaşlı Adam şaşkın, hayır anlamında kaşlarını kaldırır) İyi. Anlatayım o zaman. Teşrifatçılığım kökeni Eski Yunan’daki Dionizos ayinlerine kadar uzanır. Ya da şöyle diyelim isterseniz, insanlar

yaşadıklarının bilincine vardıkları an, teşrifat denen o kutsal müessese de kendiliğinden teşekkül etmeye başlamıştır. Eski Yunan teşrifatçılarına Teşrifatos adı verilirdi. Teşrifatosların yer gösterebilmelerini sağlamak amacı ile, o devrin yazarları bazı oyunlar yazmak zorunda kalmışlardır... (Canova, 2012:137)

Sisteme yapılmış ağır bir eleştiri mevcuttur. Terfi etmenin torpilli olduğu alay edilerek verilmiştir. Bu bölüm, aynı zamanda absürt tiyatro unsurlarından olan grotesk ve kara güldürü başlığına da uygundur. Repliğin devamında ise Genç Adam, geçmişte nüfus memuruyla yaşamış olduğu olayı aktarmıştır. Nüfus memuru, Genç Adam'ın tiyatroyla uğraşmasını küçük gördüğünden Genç Adam da Yaşlı Adam'ı karşısına alıp o anı canlandırmaya çalışmıştır. Bu da insanların birbirini hangi durumlarda nasıl aldatıklarını gösterir.

Kişinin kendisine ve başkalarına karşı yaptığı veya yapmak zorunda kaldığı davranışlar üzerinde durulmuştur. Psikolojik olarak üst düzey bilişsel düşüncelerle birlikte karşısındakinin üzerinde olumlu veya olumsuz iz bırakmak, karakterlerin içinde bulundukları anın vermiş olduğu evhamla alakalıdır. Her iki karakter de yapacak bir şeyleri olmadığından rahatlamak maksadıyla geçmişte yaşadıkları olaylarla ilgili role girip o anı canlandırmışlardır.

3.3.4 Erkekler Tuvaleti

Civan Canova oyunla ilgili yaptığı söyleşide oyun tasarlama aşamasında önce sistemi ve ilişkileri sorgulayarak oyunun şekil aldığını söyler. Fakat oyunun içinde sistem sorgulamalarına ve insanlar arasındaki ikili ilişkilerin sorgulanmasına herhangi bir çözüm üretmemiştir. Sadece işlemiştir. Bu sorgulamalar işlenirken de hiçbir bölümde o bölümün kazananı olmamıştır (Canova, 2011:231). Karakterler, kendi erklerinin peşine düşerek kısa yoldan iktidar olmaya çalışmışlardır.

KUPABACAK: (Bir an kararsız kalır, bakmaya cesaret edemez, sonra bakar.) Peki neden böyle bir şey yapıyorsunuz?

OTUZALTI: Söyledim ya, uğur getirsin diye. Sonra da dediğim gibi, bu üzerine işediğim pulu gidip rulet masasına bırakacağım. Tıpkı dün gece olduğu gibi. Bu numara yıllardan beri hiç şaşmaz.

KUPABACAK: Vay canına! (Canova, 2011:122)

ASHHALL: Ne pulu?

OTUZALTI: İşte bu. Beş dolarlık pul. Biliyor musunuz, hiç şaşmaz bu numara. Dün gece bu sayede tam seksen bin dolar kazandım.

ASHHALL: (Fazla umursamadan) İyi. Devam edin. (Canova, 2011:126)

OTUZALTI: Anlaşılan sizinle ön konuşma yapmak deveye hendek atlatmaktan daha zor. O halde son bir soru size. Henüz önünüzde yaşanmamış yıllar varken, elinizdeki elli dolarla tam bir milyon dolar kazanmak istemez misiniz acaba?

ASHHALL: Nasıl yani?

OTUZALTI: Bir adım attık sayılır... (Canova, 2011:128)

KUPABACAK: (Tuvaletin kapısını kapatır önünde durarak.) Bırakın şimdi tuvaleti. Oyun ne oldu?

OTUZALTI: Hangi oyun?

KUPABACAK: Rulet diyorum. Geldi mi otuz altı numara?

OTUZALTI: Kaybettik. Yirmi beş geldi.

KUPABACAK: Belliydi zaten.

OTUZALTI: Bence de. Çünkü zorlama olmuştu. Demek istediğim, tam anlamıyla ıslatamamıştım pulu... (Canova, 2011:129)

Otuzaltı, insanları kandırarak kendi ağına düşürmeye çalışmıştır. Kendi çıkarları için yanındaki insanları aldatmayı görev saymıştır. Absürt tiyatro, insanlar arasındaki aldatmacalardan yola çıkarak insanları ve yaşananları yalanlarla yıkmaya çalışır. Otuzaltı da hayatını yalanlar üzerine kurmuş bir karakterdir.

OTUZALTI: Sevdim sizi delikanlı. Bundan böyle istediğiniz operaya ücretsiz girebilirsiniz. Dünyanın her yerinde. Londra, Paris, Tel Aviv, İstanbul.. İsmimi verin yeter.

KUPABACAK: Siz kadın doğum doktoru değil miydiniz?

OTUZALTI: Doktorlar musikiye çok düşkündür. Çok zekisiniz siz çok. Kontrole gelirken gen haritanızı da getirin. (King Kong Jr'a) Benim soyumdan olmalı bu çocuk. (Canova, 2011:140-141)

OTUZALTI: Mucize bu!

ASHHALL: Sonra kazandığım bütün parayı tekrar otuz altıya koydum.

OTUZALTI: Sonuç?

ASHHALL: Kazandım.

OTUZALTI: Tanrım, tam otuz altı yıldır otuz altı numaraya oynuyorum, bir türlü tutturamıyorum. Bu ne şanstır böyle! (Canova, 2011:141)

Otuzaltı herkesi kandırıp pulları otuz altıya koyarlarsa kazanacağını söylüyordu. Kendisinin uğurlu sayısının da otuz altı olduğunu söylüyordu. Fakat bu replikle kendi yalanını kendi ağzıyla söylüyor.

DOBERMAN: Elbette. Sizin baş korumanız olmak çok onurlu bir görev.

BAY ERK: Orası öyle.. Bense neredeyse hayatım boyunca silah almadım elime. Alsam bile tutmasını beceremem. Hedefi şaşıtırırım.. (Canova, 2011:150)

Başkan olacak kişinin silahla uzaktan yakından ilgisi yok fakat kendisini silahlı kişiler korumaktadır. Bu durum da absürtlük yaratmıştır.

MUHALİF: Sağ ol Çömez. Bu onurlu ve cesaretli çalışmanın karşılıksız kalmayacağından emin olabilirsiniz.

ÇÖMEZ: Emin Bay Muhalif. Siz bu partinin ikinci adamı olmaya layık değilsiniz.

MUHALİF: Ben ne yaptıysam ülkem için yaptım. (Canova, 2011:143)

DOBERMAN: Siz düşünce adamısınız Sayın Bay Erk. Siz bu partinin tek liderisiniz.

BAY ERK: Ben ne yaptıysam ülkem için yaptım. (Canova, 2011:151)

Çömez yalakalık yapmak için Bay Muhalif'i bu sözleriyle gaza getirmektedir. Fakat Çömez, Bay Muhalif'i kandırmaktadır. Aynı şekilde Doberman da Bay Erk'e karşı, yalakalık yapar gibidir fakat sonradan anlaşılacağı üzere hepsi yalandır.

ÇÖMEZ: Çok haklısınız.

MUHALİF: Hala direniyor utanmaz. Ahlaksız! Şerefsiz herif! Yolsuzluklarıyla, ahlaksızlıklarıyla ilgili ortaya çıkardığım bütün belgelere karşı bir belge ile yanıt verdi. Bu nedenle de hiçbirini gazetelere veremedik. Gerçi benimle ilgili belgelerin hepsi yalan. Hepsi kuru iftira ama neme lazım. Halk saftır. İnanıverir. Ve de anında satar adamı... (Canova, 2011:146)

DOBERMAN: Kimse kolay kolay başa çıkamaz sizinle.

BAY ERK: Gene de işi sağlama bağlamak lazım. Yolsuzluklarıyla ilgili ortaya çıkardığım bütün belgelere, karşı bir belge ile yanıt verdi. Hiçbirini kamuoyuna açıklayamadık. Gerçi benimle ilgili belgelerin hepsi yalan.

Hepsi kuru iftira ama neme lazım. Halk saftır. İnanıverir. (Canova, 2011:153)

Okuyucu burada, gerçek gibi gözüken durumların arkasında dönen tezgahları görür. Bay Muhalif'le Bay Erk'in kurduğu cümleler aynı. İkisi de birbiri arkasında iş çevirmeye kalkar fakat birbirlerine karşı kullanacakları kozu kullanamazlar. Çünkü kendilerinin de karşı tarafa karşı açığı olduğunu bilirler.

MUHALİF: İktidara gelir gelmez sana bir bakanlık teklif etmeyi düşünüyorum..

ÇÖMEZ: Sağ olun.

MUHALİF: Bana bak. Gözün daha mı yükseklerde yoksa?

ÇÖMEZ: Benim mi Bay Muhalif? Daha neler. Sizin verdiğiniz her görev onurdur benim için. Elimden geleni yaparım bilirsiniz.

MUHALİF: Bilmez miyim?.. Ülkenin ihtiyacı var senin gibilere. İnsan hakları sorununu çözebilecek yegane elemansın sen.

ÇÖMEZ: Sağ olun. Ben de sizi ta başından beri gelecekteki başkanımız olarak düşünmüşümdür. (Canova, 2011:146-147)

BAY ERK: İlk genel seçimden sonra sana bir bakanlık teklif etmeyi düşünüyorum..

DOBERMAN: (Şaşırır.) Bakanlık mı?

BAY ERK: Evet. Niye şaşırdın? Yoksa gözün daha mı yükseklerde?

DOBERMAN: O ne biçim söz Bay Erk. Sizin verdiğiniz her görev onurdur benim için. Elimden geleni yaparım bilirsiniz.

BAY ERK: Bilmez olur muyum?.. Ülkenin ihtiyacı var senin gibilere. İnsan hakları sorununu çözebilecek yegane elemansın sen.

DOBERMAN: Sağ olun Bay Erk. (Canova, 2011:152)

İktidara gelecek kişiler kendi menfaatleri uğruna yanındaki kişileri avutmak için bakanlık vaat etmişlerdir. İnsanlar, yer ve zaman farklı olsa da işin içinde kendi prestijleri varsa yapacakları her şeyi yerinde görürler. Bay Muhalif'le Bay Erk de böyle bir tavır takınmışlardır fakat işin sonunda yardımcılarının kendi arkalarından iş çevirdiklerinden habersizdirler. Bu ihanet ve aldatmacalar absürt bir durum oluşturmuştur.

BAY ERK: İçeride durum nasıl?

DOBERMAN: Olağanüstü Bay Erk. Böylesi hiç görülmedi. Taraftarlar coşku içersinde, neredeyse kendilerini parçalayarak, sizin salona gelmeniz için tezahürat yapıyorlar. (Canova, 2011:156)

MUHALİF: İçeride durum nasıl Çömez?

ÇÖMEZ: Olağanüstü Bay Erk. Böylesi hiç görülmedi. Taraftarlar coşku içersinde, neredeyse kendilerini parçalayarak, sizin salona gelmeniz için tezahürat yapıyorlar. (Canova, 2011:157)

Yine yukarıdaki alıntıda görüldüğü üzere yalakalıkla kurulmuş aldatmacalar vardır.

BAY FIRSAT: Kimseyi inandıramazsınız diyor.

BAY ERK: Onun değil, halkın tepkisi önemli. İstatistiklere göre kamuoyunun yüzde doksanı her türlü iftiraya inanmaya hazırdır... (Canova, 2011:155-156)

Otuz altı yıllık dost olan kişilerin birbirlerinin kuyusunu kazarak iktidara gelme mücadelelerinde biri, diğerini indirmek için elinden gelen tüm kötülüğü yapmaya çalışmaktadır.

KUPABACAK: Düşünce suçu mu?

OTUZALTI: Tabii ya. Tıpkı Galileo dedem gibi.

KUPABACAK: Galileo mu?

OTUZALTI: Galileo ya. Üvey babam soyağacımızı incelediğinde onunla akraba olduğumuzu keşfetmiş ve gurur duymuş. Ne de olsa insan soyuna çekiyor. Ben de aynen onun gibiyim...

KUPABACAK: Daha önce de sahte diploma ile muayenehane açıp jinekolog olarak tanıtmışsınız kendinizi. Binlerce sağlıklı kadına yalan yanlış teşhisler koyarak gereksiz yere rahimlerini almışsınız.

OTUZALTI: Gereksiz olur mu hiç? Bugün olsa gene alırım. Ben sadece plansız nüfus artışını önlemek istedim. Ama ne yazık ki değerim önümüzdeki yüzyıllarda, yeryüzünde insan enflasyonu nedeniyle adım atacak yer kalmayınca anlaşılacak. (Canova, 2011:165)

Otuzaltı'nın insanları kandırma davranışı devam etmektedir. Yalanlarını hapishanede de sürdürür. Otuzaltı'nın kendini jinekolog olarak gösterip milleti kandırması önceki bölümlerde de görülmüştür. Otuzaltı, önceki bölümlerde attığı yalanların sonucunda bu bölümde hapishaneye düşmüştür. Oyun yazarının bu bölümde Otuzaltı'yı hapishaneye koyması, okuyucuların vicdanlarını rahatlatmak

amacıyla yaptığı düşünülebilir. Aynı zamanda insan enflasyonunu düşürmek için yaptıkları da saçma olmuştur.

KUPABACAK: Daha bitmedi. Houdini'nin torunu olduğunuzu söyleyerek bir kilit fabrikasında önce kalite kontrol müdürlüğü, sonra da yöneticilik yapmış, sonra da hileyle fabrikaya ortak olup iflasa sürüklemiştiniz.

OTUZALTI: Hayat bir risktir Kupabacak... (Canova, 2011:166)

OTUZALTI: ... Çok renkli bir soyağacım var benim. Anne tarafından büyükdedem Casanova idi, toprağı bol olsun. Bilirsiniz o da bir macera adamıydı benim gibi. Baba tarafından büyükdedem ise bildiğiniz gibi. Hint okyanusunda kime sorarsanız bilir hala. Soyaçekim işte.

KAPTAN: Daha önce hangi gemideydiniz? (Canova, 2011:186)

Otuzaltı insanları kandırmaya devam etmiştir. Uyumsuzluklarla hayatını idame etmeye çalışır.

3.3.5 Ful Yaprakları

RICHARD: ...Cebimdeki bütün parayı ve de sigara tabakamı verdim ve aldım fulleri. Yaprakları da tabii. (Sessizlik. Karanlıkta kızın kahkahası duyulur) Gülme.

MADONNA: Komik ama...

RICHARD: Hiç komik değil bu. Üstelik sigara tabakası babamındı. Çok değerliydi onun için. (Canova, 2015:22)

RICHARD: Ne yapalım, kolay ölmüyor insan. (Sigara yakar) Güzel tabaka değil mi? Bu gün aldım. Bir Çingene'den. Bir şişe şarap parasına bıraktı bana. O da başkasından tokatlamıştır. (Kadına uzatarak) İstersen al senin olsun. Al. Ciddi söylüyorum.

KADIN: (Bir an Richard'a bakar) Hasta mısın sen? (Canova, 2015:38)

Richard, Madonna'ya, fulleri çingeneden aldığını anlattığında cebindeki bütün parasını ve babasından kalma tabakayı verip aldığını söylemiştir. Üstelik tabakanın, babası için çok değerli olduğunu da vurgulamıştır. Başka bir bölümde ise Richard, Kadın'a, tabakayı çingeneden aldığını söylemiştir. Richard'ın her iki kadına farklı şeyler anlatması zıtlık yaratmıştır.

MADONNA: Benimle. Ben kandırdım seni. Yalan söyledim. Senin için bir önemi yok belki ama... yalnızca bilmeni istedim... (Canova, 2015:57)

MADONNA: Bilemedin pis yaratık! Aptal gibi inandım sana. Dürüst olmak istedim bok varmış gibi. Nedense?

RICHARD: Yani hamile değilsin, katil değilsin, ölüme de mahkum değilsin öyle mi?

MADONNA: Öyle! Hiç biri değilim çok şükür!

RICHARD: Yani bana söylemek istediklerin bunlar değildi.

MADONNA: Evet. Değildi.

RICHARD: O halde balerin olmuşsun olmamışsın, bunun ne önemi var? Hayallerin suya düştüyse... düşlerinde olmak istediğin insanla şu anki sen aynı değillerse, birbirlerine hiç mi hiç benzemiyorlarsa demek istiyorum... Ne önemi var bunun?

MADONNA: Demek biliyordun. Anlamıştın. Ne zaman? Ne zaman anladın? (Canova, 2015:58-59)

Madonna, Richard'a balerin olmadığını ve söylediği yalanı açıklamak istemiştir. Richard da Madonna'dan kendisine üç hak vermesini isteyip tahmin etmek istemiştir. Akabinde Richard, üç saçma cevap verince Madonna sinirlenmiş ve serzenişte bulunmuştur. Richard bunun üzerine gerçeği bildiğini söylemiştir. Bununla ilgili Richard'ın verdiği cevap, hayalleri ile yaşadığı hayatın tezatlığı arasında kalmış bir insanın, yalan söylemesi veya söylememesinin bir önemi olmadığını vurgular. Richard'ın da Madonna'nın ablası Kadın'a söylediği yalanlara bakılınca:

RICHARD: Yok, hayır, itmedim. Yanlışlıkla oldu. Çırpınırken yani. İtmek istemedim. İster miyim hiç? Canımdı o benim. Nasıl oldu tam bilemiyorum. Giderek uzaklaşıyordu. Bir direk, iki direk, üç direk, dört direk... Sonra ansızın ona doğru yüzmeye başladım ama yetişemiyordum bir türlü... O haykırıp çırpınırken ben sandala doğru yüzüyordum. Ölmemeliyim diye geçiriyordum içimden. Ölmemeliyim. Ben ölmemeliyim! Ben! Ben! Ben ölmemeliyim!..

KADIN: (Durur, adama döner, bir an bakar) Hani terk etmişti seni karın?

RICHARD: Öyle mi demiştin? Ne zaman?

KADIN: Dün gece.

RICHARD: Yalan söylemişim. Ben hiç evlenmedim ki.

KADIN: Ya bu elbiseler? Parfümler?

RICHARD: Yıllardır burada onlar. Belki gelir diye, sanal sahiplerini bekliyorlar.

KADIN: Ya demin anlattıkların? Kimdi o boğulan?

RICHARD: Evli olsaydım eğer, ve de yüzme bilseydim, ve de o şartlarda girseydik denize... belki olurdu bütün bunlar. Bu yüzden hiç evlenmedim işte. Cesaret edemedim buna. (Sessizlik, sayıklar gibi) Hayallerin suyu düşüyse... düşlerinde olmak istediğin insanla şu anki sen aynı değillerse, birbirlerine hiç mi hiç benzemiyorlarsa demek istiyorum... ne önemi var bunun? Keşke bunu kendime de söyleyebilseydim. (Canova, 2015:67-68)

onun da hayalleri ile yaşadığı hayat arasında zıtlık olduğu anlaşılır. Richard, karısı olmadığı halde, karısı varmış gibi bir olay anlatır. Kadın, karısıyla ilgili sorduğu sorulardan sonra Richard, hiç karısı olmadığını söyler. Daha sonra ise Richard, Madonna'nın söylediği yalanlara karşı kurmuş olduğu cümleyi, bu sefer de kendisine telkin etmek ister ama edemez. İşin absürt tarafı da burada ortaya çıkar. İnsan başkalarına karşı bilirkışı görevini üstlenebilir fakat iş kendisine gelince bu vasfını kullanamaz.

MADONNA: Sonra?

RICHARD: Sonra Paris'e kaçtım. Yani okumaya gittim. Resim okumaya. (CANOVA, 2015:54)

KADIN: Fransa'ya gittin mi hiç?

RICHARD: Hayır. Ama filmlerde gördüm. Paris'i, Londra'yı, New York'u avucumun içi gibi bilirim. Filmlerden. Ya sen? Sen çıktın mı hiç yurt dışına? (Canova, 2015:62)

Richard, ilk alıntıda, Madonna'ya Paris'e gittiğini söylüyor fakat sonraki alıntıda Kadın'a, hiç Fransa'ya gitmediğini söylemiştir. Richard, iki farklı kişiye aynı konuyla ilgili farklı şeyler anlatması insanlara yalan söylediğini göstermektedir. Richard, yalnızlaşmanın ve hayatı monoton yaşamının verdiği buhranla konuşmalarını, karşısındaki kişilere göre şekillendirmiştir. Bu da nasıl uyumsuz bir hayat yaşadığını gösterir.

RICHARD: Sonra kaç para diye sordum. 'Alacaksın yaparız bi şeyler.'... 'Önüdeki bütün fullere kaç para istersin? Koparıp yere attığın yaprakları da istiyorum ama.' Şaşırdı kadın. Sırtarak yüzüme baktı. 'Hayır manyak değilim. Sadece kafa buluyorum.' Ve yerdeki yapraklara basa basa yürüyüp uzaklaştım oradan...

MADONNA: Yalancı değilim ben. Kötü bir kız değilim. Yalnızca küçük... ufacık, zararsız masallar söyledim kendime.. Ve sana...

RICHARD: Biliyorum.

MADONNA: Ve... bir dünya yarattım kendime... ikimize.

RICHARD: Biliyorum... (Canova, 2015:75-76)

Richard, fulleri satan çiçekçi çingene kadına nasıl tepki verdiğini gerçek olarak söylüyor. Halbuki yukarıda sayfa 22'deki ilk alıntıda, çingene kadına verdiği tepkiyi yalan atarak anlatmıştır. Karakterler birbirlerini karşılıklı olarak aldatmaya çalışmışlardır. Dört duvar arasına sıkışmış, kazanma ümidi olmayan karakterler, birbirlerini kandırıp yaşadıkları hayatı farklı şekillerde sunarak karşısındakini hayran bırakmak istemişlerdir. Buradan hareketle bu karakterlerin öz benlik algılarının düşük olduğu söylenebilir. Oyunun sonuna doğru ise her iki karakter de yukarıdaki alıntıda görüldüğü üzere gerçeği söylemeyi tercih ederler. Sona doğru yaklaşırken hayatta kendisiyle aynı duyguları paylaştığını düşünen kişiler tek tek doğruları anlatmaya başlamışlardır.

3.3.6 Düğün Şarkısı

KADIN: ... Kendine çiçekler yollayan zavallı bir deliyim ben... (Canova, 2015:203)

Oyunun başlarında kendisine gelen çiçekleri gönderenin yine kendisi olduğunu söyleyen Kadın, kocasının kaybıyla ne durumu düştüğünü gösterir. Yalnızlaşarak paranoyak hale gelmiştir. Yaşamın insanları soktuğu bu durum absürt olmuştur. Kişi öyle bir duruma gelmiştir ki artık kendi kendisini aldatma peşindedir.

3.3.7 Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi

NEFERTİTİ: ... (Harpagon'a) Ha, unutmadan... Bütün düşmanların dost maskeleri takmış aportta bekliyor hayatım. Sana destekmiş gibi görünüyorlar ama aslında köstek olmaya gelmişler. Kendi aralarında teşkilatlanmışlar sanki bitanem. Seni yok etmeye çalışıyorlar. Sen onlara aldırma aslanım... (Canova, 2013:166)

Nefertiti, Harpagon'a gerçeğin arkasında neler yattığını açıklamıştır. Dünya sistemi içerisinde gerçekmiş gibi görünen durumların esasında gerçek olmadığına dikkat çekmiştir. Dost gibi görünenlerin altında nelerin yattığı ancak saçmalıklarla anlaşılabilir.

3.3.8 Mitosmorfoz

PRIAPHUS: Ortaya konuşuyorum. Mitoloji diyorum. Her ne kadar dışarıdan bakıldığında kimin eli kimin cebinde gibi bir izlenim bıraksa da, biz tanrıların belli prensipleri vardır. Örneğin, kimse kimseyi, küçük

iktidar kadehleri sunarak düzmeye kalkmaz Olimpos'un tepesinde.
(Canova, 2005:85)

Priaphus, insanların birbirlerini aldatmaya yönelik yaşadıklarına değinir. Tanrıların ise bütün iktidarı ellerinde tutmalarından dolayı böyle aldatma stiline katılmadıklarını anlatmaya çalışmıştır.

PRIAPHUS: ... Ne tatili, başımı kaşıyacak vakit bulamıyorum bazan.

DR. HIDE: Gene de aklınızda bulunsun. Bir boşluk yaratacak olursanız atlar gelirsiniz. Koca şato. Ya da geceleri internette bulabilirsiniz bizi. Adres çok kolay. (Hazırlanır, gırtlığını temizler, ilahi söyler gibi.) WWW. nokta... Çağdaş liberal nekrofil gönüllüleri... noktaaa... commmm. (İlahiyi bitirir, susar, Priaphus'a döner.) Ne dersiniz? (Canova, 2005:106)

Yeni tanıştığı arkadaşının yanına gidecek olan Dr. Hide, Priaphus'un da gelme düşüncesi olursa veya kendisiyle görüşmek isterse adı verilen bu siteden ulaşmasını ister. Sitenin ismi, saçma bir biçimde oluşturulmuştur. Bu isim oyunda, erklerine düşkün karakterlere gönderme yapmak için kullanılmıştır.

NANCHY: ...Belki unutmuştundur. Geçen yıl anneni gömdük. Baban hâlâ sana karşı açtığı babalık davalarıyla uğraşıyor. Kızın da çalıştığı randevuevinden kart attı. Onun babalık davaları da sürüyormuş hâlâ. Yaz için uyuşturucu merkezine rezervasyon yaptırmış. "Allah belasını versin orospu çocuğu," diye de, iyi niyetlerini belirten bir not düşmüş karta, senin için. Bir de orta parmak figürü çizmiş. Kara kalemi de çok kuvvetli. Kime çektiyse...(Canova,2005:114)

NANCHY: Acaba Norman annesinin torpilini göz ardı ederek orduya mı yazılmak istiyor? Ne dersin Boris Amca? (Canova, 2005:170)

Anne Nancy, oğlunu orduya yazdırmamak için torpil yaptırması düşündürücüdür.

HEPHAISTOS: Hide kim?

GOLDENLIER: Hiç canım. Sandığın gibi değil. Doktorum o benim. Şey kendisi... Jinekopsikiatr. Beni hayata hazırlıyor. Dr. Hide, bir kadın olarak kapitalist dünyaya uyum sağlamama yardımcı oluyor sadece. Hepsi bu. Sağ beynimle sol beynim arasında iletişim hatalarına rastlamış. Meğer benim sol beynim bütün yalanları gerçekmiş gibi algılıyormuş. Aramızda kalsın, kapitalizmin yol açtığı bir mutasyonmuş bu. Beni tedavi ederek evrim sürecinin ilk yıllarına döndürmek istiyor.

HEPHAISTOS: Ne güzel. Faydası oluyor mu bari?

GOLDENLIER: Sen bana inandığına göre, oluyor aşkım.

HEPHAISTOS: İnanmaz olur muyum? Tapıyorum sana. (Canova, 2005:190)

Gerçek sevgilisi Dr. Hide'yle Mykonos Adası'na kaçan Goldenlier oradaki Hephaistos'a da aşık olmuştur. Hephaistos arkadan gelip Goldenlier'in gözünü kapatıp kim olduğunu sorması üzerine Goldenlier'in önce Hide demesi Hephaistos'u şüphelendirir. Bunun üzerine Goldenlier konuyu değiştirir ve yalan söylemeye başlar. Goldenlier yalanlarla Hephaistos'u aldattığını da son replikte söylemiştir. Karakterlerin kişilikleri birbirlerini aldatma üzerine kurulmuştur.

HEPHAISTOS: Hani tanıyordun beni?

GOLDENLIER: (Hephaistos'a) Tanıyor demedim. Tanımak istiyor dedim. Anladın mı?.. Yor, yor. İs... ti...yor. Tanırım! Nasıl da yanlış anlıyormuş her şeyi.

DR. HIDE ve HEPHAISTOS: (Aynı anda) Kim? Ben mi?

GOLDENLIER: (Dr. Hide'a) Yok hayatım. Seni söylemiyorum.

HEPHAISTOS: Hayatım mı?

GOLDENLIER: (Hephaistos'a) Canım, lafın gelişi.

DR. HIDE: Lafın gelişi mi?

GOLDENLIER: (Hide'a) Ne 'lafın gelişi' mi?

DR. HIDE: Hayatım.

GOLDENLIER: Efendim canım.

DR. HIDE: Hayır onu demek istemedim.

GOLDENLIER: Neyi demek istedin?

DR. HIDE: Hayatım kelimesiyle seni kast etmedim.

GOLDENLIER: Ya kimi kast ettin? Başkası mı var yoksa?

DR. HIDE: Ne alakası var? Yani sen, az önce hayatım kelimesini lafın gelişi mi kullandın? Onu soruyorum.

GOLDENLIER: Lafı değiştirme. Başkası mı var diye sordum.

DR. HIDE: Önce ben sordum.

GOLDENLIER: Pes doğrusu. Bu mu senin centilmenliğin? Vakit kazanmak istiyorsun.

DR. HIDE: Kim? Ben mi?

HEPHAISTOS: (Şaşkın) Hey! Bir dakika!

GOLDENLIER: Sen karışma Hephaistos. İsim şehir oynuyoruz. Terapi için.

HEPHAISTOS: Ne terapisi?

GOLDENLIER: Uyum terapisi.

HEPHAISTOS: Ne uyumu?

DR. HIDE: (Şaşkın) Ne terapisi?

GOLDENLIER: Siz susun doktor. Önce sen benim sorduğuma cevap ver.

Başkası mı var!? (Canova, 192-193)

Kahramanların birbirlerine ne kadar çabuk yalan söyleyip ilişkilerini aldatmaca üzerine nasıl kurulduğunu göstermiştir. Saçma bir düzen içerisinde Goldenlier ilk bölümlerde erkekken, erkeklik organı alındığından burada kadın olmuştur. Kadınlığını kullanarak da etrafındaki erkekleri kendi çemberine çekip aldatmaya çalışır. Bu aldatmanın sonunda yakalanmasıyla birlikte, durumu nasıl absürt bir şekilde toparlamaya çalıştığı görülmektedir.

3.3.9 Neon

NEON: Direnişçiydin demek.

YAZAR: Bununla övünmek istemiyorum.

NEON: Ama direnişçi olduğumu özellikle belirtmek istedim.

YAZAR: Ben mi? Neden?

NEON: Kendini saygın ve önemli göstermek için.

YAZAR: Kime karşı?

NEON: Kime olacak bana karşı.

YAZAR: Senin gözünde yeterince saygın değil miyim?

NEON: Olsun. Bir tutkudur bu. Önüne geçemezsin. Peki kime karşı direniyordun?

YAZAR: Biz mi?

NEON: Siz değil sen?

YAZAR: Dünyayı değiştirmek istiyorduk. (Canova, 2015:132-133)

Dünyadaki düzen içinde direnişçi olmanın, saygın bir pozisyona geleceği durumu dikkat çeker. Direnişçi olmak, var olan düzene karşı bir şeylerin değişmesi için baş kaldırmanın sembolüdür. Yazar da direnişçi olduğunu söyler fakat bunu gizliden yapar. Çünkü gelecek kaygısı taşımaktadır. İlerde herhangi bir şey olursa ailesinin, kendisi yüzünden zarar görmesini istemez. Bu durum da bireyin içine düştüğü absürt durumu gözler önüne serer.

YAZAR: ...Her zamanki gibi torpillileri almışlardı metin yazarı olarak. Pis kapitalistler. Ama yüz yüze görüşmüştüm hepsiyle. Bill Gates'in kim olduğunu sormuşlardı mülakatta, sanki çok önemliymiş gibi. Özellikle söylemedim ben de. Tepki olsun diye. Silikon Vadisi neredeymiş. Soruya bak. Yunanistan'da dedim... (Canova, 2015:152)

Civan Canova, bu oyunda Yazar üzerinden sistem eleştirisi yapmıştır denilebilir. Fakat yapılan eleştiriye herhangi bir çözüm sunulmamıştır. Yalnız Yazar'ın, tepki olsun diye soruyu yanlış cevaplaması sistemi kabullenemediğini gösterir.

3.3.10 Prömiyer

CALPURNIA: Benim de terapi ücretleri birikti bayağı.

SEZAR: Onları kocanın sağlık sigortasıyla hallederiz. Nasıl olsa kağıt üzerinde hala evli gözükyorsunuz. (Canova, 2013:64)

Absürt tiyatroda aldatmacalar, arkadan iş çevirmeler ekseriyetle vardır. Burada da bunun örneği görülmektedir.

CLAUDIUS: ...Fasulyeden nimet. Bazı insanlara içimden geldiği gibi davranmamak kahrediyor beni.

FRANSISCO: Sistemin ayıbı. (Canova, 2013:96)

Claudius'un bu sözüne dayanarak; karşıdaki insanı sevmesen bile usul gereği iyi davranmanın, gerçek duyguyu yansıtmadığı dile getirilmiştir. Çıkar ve menfaat, insanların riyakar olmasına neden olmaktadır.

ROJ: Ben yalan söyledim mi bugüne kadar?

SUZİ: Bilemem.

ROJ: Ne demek bilemem!

SUZİ: Ay sıkıldım artık bu repliklerden. Bütün yalancılar papağan, aynı şeyi tekrarlıyor. “Ben yalan söyledim mi şimdiye kadar?” (Alayla) Hayır canım, söylemedin. (Canova, 2013:150)

Birey, kendisinin dürüst olduğunu kanıtlamak için klişe olarak; “Ben yalan söyledim mi şimdiye kadar?”, “Ben yalan söylemem.”, “Yalanla işim olmaz.” vs. cümlelerini kullanmasına alaylı bir gönderme yapılmıştır. Bunun altında yatan düşünce ise insanları aldatmaya yönelik girişimlerin olduğu düşünülebilir. Bu durum Freud'un savunma mekanizmalarıyla alakalıdır. Kişinin, kendisinde olan fakat yokmuş gibi davranma biçimidir.

3.3.11 Lydia

KROIZOS: ...Gerçek akrabalıklar kan değil, çıkar bağlarına dayanmaktadır. Hepimiz sosyal, kültürel, ekonomik ve de cinsel bağlarla kenetlenmiş muktedirleriz... (Canova, 2010:7)

Normal şartlarda herkesin benimsediği ilke bu olabilir. Bireyler birbirleri üzerinde menfaati yoksa ilişki kurmazlar. Bu menfaat açık olmaktan uzaktır. Alttan alttan yapılır. Kroizos'un bu sözü her ne kadar komik gözükse de doğruyu/gerçeği yansıtmıştır.

RASPUTIN: ... Bilin bakalım ulu Kroizos, biricik kızına düğün hediyesi olarak ne bağışlayacak? Bilen öğrencime yarınki work-shop yüzde elli zamlı.

CLARA-EVA-SANDY ve YANKEE: Yaşasın! (Canova, 2010:10-11)

İndirimli olması beklenen hediye zamlı olarak sunulmuştur. Kızlar ise buna sevinmiştir. Görüldüğü gibi yine saçmalıklar düzeni yansıtılmıştır. Yöneticiler, hegemonyası altında olan halkları öyle bir kıvama getirir ki yaptıkları saçma icraatlar bile alkışlanır. Bu repliklerde bunları görmek mümkündür.

YANKEE: Konuşmayın! Gene geldi! (Konsantre olur) Lucifer atamız üstüne üstlük bir de Mars kaplıcalarını armağan edecek biricik gelinine. Bir de mehtabı. Ama..

HEPSİ: Evet?

BENNY: (Dizginleri sallayarak) Deh!

CLARA: Benny dedim! (Yankee'ye) Evet? Ama?

YANKEE: Ama yarım ay halindeyken.

HEPSİ: Ne?

YANKEE: Şu an için bana gelen ilahi istihbarat böyle. (CANOVA, 2010:15)

Yankee, transa geçerek aldığı bilgiyi "ilahi istihbarat" olarak değerlendirmiştir. Yanındakileri aldatmak adına kurguladığı bir durum olabilir.

JOSSY: Her ne kadar ben katılmayacak olsam bile, az sonra tören başlayacak. Önce alışkanlık gereği, tapınak görevlisi gelecek ve hep birlikte Gaia üzerinde vuku bulan genel yangının sönmesi için dışımızdan, sönmemesi hatta daha da şiddetlenerek içimizi ısıtması içinse içimizden dua edeceğiz. (Canova, 2010:44-45)

Jossy'nin anlattığı bu durum işin ne kadar absürt olduğunu göstermektedir. Herkes aldatmaca dolu düzene uyum sağlayarak yaşamaktadır.

HERMY: (Kafasını kaldırır) Artık canıma tak etti hocam! Ben hayatım boyunca gaz fobisiyle yaşamak istemiyorum. Onlar sadece işti benim için. İş iş iş! Hepsi bu.

RASPUTIN: Çok haklısın. Ayrıca sonuç da katliam olarak değerlendirilmemeli. Birkaç milyon talihli için özenle hazırlanmış ebedi istirahat ödülü. Hepsi bu. Koy kafanı yastığa. (Hermi denileni yapar) Şimdi öt bakalım. (Canova, 2010:59)

İnsanları öldürmenin bedeli olarak alaylı bir tanımlama yapılmıştır. Bu tanımlamayla Hermi'nin vicdanını rahatlatmaya çalışmıştır. Naziler zamanında üst düzey görevli olan Hermi, geçmişte yaptıkları, kendisine de yapılır diye korkuyla yaşamaktadır.

LYDIA: Oysa herkes yolda. Hürriyet abidesi, Adalet Abı, Hamurabi, Jül Sezar Dayım, İskender Amcam, Hannibal Dedem... Erken gelenlerse boş yatağın çevresinde alık alık dolaşmaktan sıkılmış olacak ki, şimdiden oflayıp poflaşmaya başladılar bile. Hatta söylediklerine göre yüce Zeus bile gelmiş. Açık büfenin önünde sıraya girmiş, servisin başlamasını bekliyormuş. (Canova, 2010:54)

Lydia, düşününe gelen kişilerin isimlerini zikretmektedir. Buz uydu ütöpik bir yer olduğundan Lydia'nın söyledikleri mantıksız değildir. Fakat Lydia'nın saydığı bu isimler gerçek dünyada düşününe gelmiş olsalardı mantıkla kavranamazdı. Yalnız Lydia'nın isimlerini zikrettiği karakterler de manidardır! Düşüne gelecek kişilerin isimleri ve Zeus'un yemek sırasına girmesi absürtlük yaratmıştır.

HERMY: ...Acaba “Mahşerin Dört Atlısı” yerine Darwin külliyyatı takdim etsem? Biraz yanık, ama “Leş Yiyiciler” bölümüne kadar rahatlıkla okunabiliyor. İstedığınız an yüz bin kârla nakite çevirebilirsiniz. (CANOVA, 2010:65)

HERMY: (Gökyüzüne bakar) Renk renk ılık kümeleri. Buraya doğru süzülüyorlar. Ama halüsinasyon da olabilir.

NICO: Bence de halüsinasyona benziyor.

HERMY: (Nico'ya) Siz de gördüyseniz kesin halüsinasyondur. (Canova, 2010:67)

Halüsinasyonu, belirli psikolojik rahatsızlık tanısı konmuş kişiler görür. Burada Hermy, gördüğü halüsinasyon üzerine yanındakinin de görmesiyle gördüğü şeyin halüsinasyon olduğuna emin olmuştur. Normalde ise halüsinasyon gören kişinin yanındakilerden bağımsız olarak tek başına görmüşse halüsinasyon görmüş demektir.

CLARA: (Eva'ya usulca) Hoca senin keçiyi zehirlemek için ne istedi?

EVA: (Usulca) Tablo karşılığı anlaştık. “Mahşerin Dört Atlısı” karşılık bir aylık meyveli zehir kokteyli kürü. (Canova, 2010:82)

Karakterlerin sürekli bir çıkar içinde oldukları ve birbirlerinin menfaatini karşılayabilmek için eşini bile zehirlemeyi göze aldıkları görülür. Kendileri için türlü düzenbazlıklar düzenleyenlerin gözleri, kendilerinden başka bir şey görmemektedir.

JOSSY: Bizim çiftliğin bakımını da “Macro-Soft” vakfı üstlendi. Kurucusu o sincap suratlı oğlan da Lydia'nın eski kırıklarından. Yakın akrabamız olmadığı halde öz kızım da ilgileniyor, sağ olsun. Kadirşinas çocuk. Materyal donanımı inanılmaz. Su katılmamış bir materyalist. İlişkileri mükemmel. Bir parmak hareketiyle dünyanın öbür ucuna haber uçuruyor. Kızımın da bütün cilt bakım harcamalarını üstlendi, botoks da dahil olmak üzere... (Canova, 2010:89)

RASPUTIN: Sorun nedir pembe domuz?

SANDY: Nico'nun kanaması bir türlü durmuyor!

RASPUTIN: Söyle Wolfgang'a, senin oğlana uyguladığımız yöntemi uygulasin. Akan kanı gümüş bir tasta biriktirerek tekrar içirsin. Böylece kan kaybını önlemiş oluruz. (Canova, 2010:94)

Gerçek olan bir durumun telafisi düz mantıkla çözümlenmeye çalışılmıştır. İşin tuhaf tarafı da düz mantıkla düşünülen şey, bu durum için saçmadır.

HERMY: Bir kere ben “General” değil “Mareşal”im. Her ne kadar herhangi bir meydan savaşına iştirak etme fırsatı bulamasam da böyle bu. Yani benim de yaradılışım böyle demek istiyorum. Doğuştan mareşal ruhluym. (Canova, 2010:102)

Hiç savaşa katılmayan askerin mareşal olması, okuyucuya absürtlüğü yansıtmıştır.

HERMY: Ben yıllar önce ele geçirdiğimde de sahteydi. Baştan beri biliyordum sahte olduğunu. Ganimet paylaşımı sırasında Ady orijinal sanıp üstüne yatmıştı.

ADY: (Mırıldanır) O halde boşuna kopya çıkarmışım.

BENNY: (Ady'ye usulca) Ohalde Hermy için boşuna kopya çıkartmışız.

ADY: (Benny'e usulca) Kusura bakma Benny. Sana kopya çıkaralım diye verdiğim tablo da kopyaydı. Madem itiraf ediyoruz.

BENNY: Asıl sen kusura bakma Ady. Ben de senin verdiğini kendime saklayıp Hermy için başka bir kopya hazırladım.

ADY: Seni gidi seni. (Canova, 2010:103-104)

Absürt tiyatrodaki karakterlerin yaşayış tarzı birbirlerini aldatma üstüne kuruludur. Bu repliklerde de bütün karakterlerin birbirlerini nasıl aldatmaya çalıştıklarını yine kendi sözleriyle ifade ediyorlar. İşte insanlar kişisel tercihlerini yalan ve aldatma üstüne kurarak bu yaşayış tarzını, gittiği yere kadar götürüyor ve sonunda itiraf etmek zorunda kalıyor.

3.3.12 Yıldönümü

BAY CİKCİK: Bu teklifi... atıyorum... Lady Simpson'la kocasına götürecek olsalar kaç mal olur biliyor musun? En aşağı bilmem kaç milyon dolar. Peki şimdi bütün bu reklam kampanyası onlara kaç mal oluyor bunu biliyor musun? Sadece bir gecelik otel konaklama bedeli. Bir de akşam yemeği ve kahvaltı. Bize biçilen ücret bu kadar işte.

BAYAN CİKCİK: İstersek ortak saunayı kullanabilirmişiz.

BAY CİKCİK: (Kısa bir sessizlikten sonra) Anlıyorum. Anlatmak istediğim, kapitalist zihniyet bütün kaleleri zapt etmiş, hatta zıfaf odamızı bile ele geçirmiş durumda. (Canova, 2015:226-227)

Otelin yüzüncü yılı münasebetiyle otel sahibi, reklam için ilk gecelerini otelde geçiren bir çifti otelde ağırlandılar. Bay Cıkcık de otel sahibi ucuza gelsin diye kendilerini çağırdığını söyler. Kapitalist sisteme yapılmış bir eleştiri vardır.

3.4 Gerçeğe Ayna Değil Prizma Tutmak

İnsanın durumu akılla anlaşılamadığından insan üzerine daha fazla kafa yormak boşuna bir çabadan ibarettir. Absürtlük, insanın durumu akıl ve mantıkla anlaşılmadığı için gerçeklik vasfının olmadığını kabul eder. O halde bu durumda da gerçek sağlam bir zeminde olmadığından, gerçeği saçmalayarak, parça parça ayırarak vermek doğru olacaktır (Şener, 2006:302). Mevcut zamanda gerçeklik

payına sahip olan durumlar ise absürt tiyatrolarda tiye alınarak, saçmalayarak verilecektir. Anlatılan olaylar kendi içinde parçalanıp tahkik edildiğinde saçma görünen emarelerin ortaya çıkması muhtemeldir.

Bu bölüm, Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun "Param Parça" adlı şiirinin şu dörtlüğüyle özetlenebilir:

Büyük bir ayna kırılmış

Kırılıp yere dökülmüş

Kâinat içine düşmüş

Düşmüş ama param parça

3.4.1 Kıyamet Sularında

ANNE: Kapıcıya söylesek?

BABA: Ne?

ANNE: Rica etsek, bizim için de yakalar belki... Birkaç tane.

BABA: Hangi kapıcı!

ANNE: Canım kaç tane kapıcı var? Bizimki işte... Satılmış efendi!

ADAM: Ne toplar?

ANNE: İrilerinden şöyle... Haşlamalık... Kendilerine yakalıyor ya her sabah... Görmediniz mi, son günlerde nasıl semirdi veletler?

BABA: Veletler mi?

ANNE: Kan fışkırıyor yanaklarından! (Baba'ya bakarak) Satılmış'ın çocukları... Onlar bile lağım faresiyle besleniyorlar. (Canova, 2012:30)

Bu bölüm hem karagüldürüyü hem de gerçekliğin ne şekilde saçmalanarak verilebileceğini gösterir. Yok olmaya giden bir dünya içinde kişilerin yemek yemek için başvurduğu yollar, durumun ne kadar vahim olduğunu gösterir. Beslenmek için fare yemeyi düşünmek aciz ve saçma olmuştur. İnsanlar, önlerine çıkan engelleri aşamadığından zaruri olarak beslenme şekillerini değiştirmişlerdir.

TEYZE: Kırık insan parçacıkları. Çürümüş, parça parça olmuş yüzler.. İnatla yansımaya çalışıyorlar aynadan dünyaya. Zavallılar. Kırık bir aynaya yakından baktığında ilkin çoğaldığını sanıyorsun. Sonradan anlıyorsun aslında eriyip yok olduğunu kırıklar arasında. Ne komik. Kırıklar.. kırıklar.. kırınlıklar.. Ve ısrarla yansımak isteyişimiz. İnatla.. Ne komik bir dram. (Canova, 2012:85)

Bu replik tamamıyla absürt durumların nasıl parça parça verildiğini gösterir. Gerçek, parçalara ayrılarak lanse edilmeye çalışılmıştır. Bu replikte aynı

zamanda insanın yok olmaya karşı mukavemet gösterme isteğiyle yaşananlar arasında ne tür zıtlıklara büründüğü görülür.

3.4.2 Sokağa Çıkma Yasağı

MÜDÜR: (Şişman'a) Diğer bütün odaları ara ve yeni emre kadar sıcak su kullanımının yasaklandığını bildir. Bayan 402'nin dışında sıcak su kullanmaya teşebbüs eden olursa, sokağa çıkma yasağına falan aldırmayıp, gözünüün yaşına bakmadan kapının önüne koyacağımı söyle...

BAYAN 555: Kendini tanrı sanan çılgın Roma imparatoru.

BAY 555: Neron.

BAYAN 555: Daha uzun.

BAY 555: Caligula.

BAYAN 555: Evet. (Canova, 2011:29)

Müdür, otelde sıcak su sorunu yaşayan 402 için sırf 402 duş alabilsin diye diğer bütün odalarda sıcak su kullanımını yasaklanması emrini vermesi keyfidir. Bunu yapmasının nedeni ise 402'den hoşlandığı içindir. Bay-Bayan 555'ler lobide bulmaca çözmektedirler. Yalnız Bay-Bayan 555'ler hiç kimseyle muhatap olmazlar fakat lobide herhangi bir olayda, o olayla ilgili bulmacadan bir kelime sorarlar birbirine. Yukarıda da verilen Caligula cevabı manidardır. Caligula, ahlaksızlığı, acımasızlığı ve despotluğuyla tanınmaktadır. Bu yönüyle Müdür'ü Caligula'ya benzetmek yerinde olacaktır. Müdür'ün bu derece despot olması egosunun şişmesine de neden olmuştur.

100: (Şişman'a) Yeni bir oda istiyorum ben. Yoksa cinnet geçirip kendimi pencereden falan atabilirim.

101: Aman sakın ha! Sokağa düşersiniz sonra.

302: Ne olur sokağa düşerse?

101: Olur mu sokağa çıkma yasağı var.

ŞİŞMAN: (Deftere bakar) 407'yi vereyim size.

101: (100'e) Bence asansör boşluğunu deneyin.

100: Ne için?

101: Atlamak için. Hem daha garantilidir hem de sokak yerine otelin içine düşersiniz. Yasağı delmemiş olursunuz böylece. (Canova, 2011:65)

İronik olarak oluşturulmuş bu diyaloglar hem gerçeklik payına sahip hem de gerçeğin içinde saçmalıklar barındıran olguya sahiptir.

ŞİŞMAN: Ne zaman çıksınlar?

MÜDÜR: Nereye?

ŞİŞMAN: Odalarına. (Saatine bakar) On saniye doldu.

MÜDÜR: Boş ver. Kafalarına göre takılsınlar işte. (Merdivenlerden yukarı çıkarken) Hatta hiç çıkmasınlar.

ŞİŞMAN: (Arkasından bakarak söylenir) Dünyanın hiçbir yerinde kurallar bu kadar sık değişmiyordur herhalde. (Canova, 2011:69-70)

Egosunu üst düzeyde yaşayan Müdür, her an otelin kurallarını değiştirdiğinden Şişman'ı son cümlesi anlamlıdır.

101: (Arkasından) Benim anlamadığım, madem bu herif böcek alimi, ne diye rahatsız oluyor odasındaki karafatmalardan?

302: Ölü yıkayıcısı olsaydı, yatağının altında ölü görmek ister miydi sizce?

101: (Bir an 302'ye bakar) Neden istemesin?

302: Doğru. Haklısınız. Bu durumda saçmalıyor 100 numara. (Canova, 2011:77)

Bu bölüm hem ironik hem de absürttür. İşin erbabı kişiler, yaptığı işten iğrenmeyecek diye bir şey yoktur. Bu durum kurgulanan oyun çerçevesinde de düşünülebilir. Yukarıda da bunun örneği görülmektedir.

101: Karar vermek için diyorum, ille de hamamböcekleri ile karafatmaların arasındaki farkı bilmek mi gerekiyor?

302: Sorabilir miyim, başka türlü nasıl karar verebilirsiniz?

101: Çok basit. Hissiyatıma dayanarak.

302: Olmaz öyle şey.

101: Ama hissiyatım yanıltmaz beni. (Canova, 2011:72)

MÜDÜR: Sözde ben saldırmışım bu kadına. Gözleri sabunluymuş. Göremediği halde beni suçluyor.

101: (402'ye) Doğru mu? Gerçekten görmediniz mi?

402: Ama yüzünü tırmaladım (Müdür'ün yüzünü göstererek) Bakın.

101: (Yaklaşır, dikkatle Müdür'ün yanağına bakar. Sonra 402'ye dönerek) Bu yeterli değil. Her tırmalanan surat sizin eserinizdir diye bir kural yok bu otelde.

MÜDÜR: Öyle ya.

101: (402'ye) Hissiyatınıza dayanarak hüküm vermemelisiniz.

302: (101'e) Neden? Siz veriyordunuz ya.

101: Ben başka. (Canova, 2011:88)

Müdür, 402'nin odasına sapıklık yapmak üzere gitmiş ve 402 o an duşta olduğu için gözleri köpüklü olduğundan kendisine sarkıntılık yapan kişinin yüzünü görmeden tırmalamıştır. Müdür de yüzünde tırnak izi olmasın rağmen inkar eder. 101'in ise araya girip 402'ye, hissiyatıyla Müdür'ü suçlamaması gerektiğini söyler. 101'in bu tavrı uyumsuzdur. Çünkü 101, sayfa 72'deki bölümde kendi hissiyatıyla doğru karar verebileceğini söylerken başkasına da hissiyata güvenilerek karar verilmemesi gerektiğini söyler.

3.4.3 Kızılötesi Aydınlık

GENÇ ADAM: Tabii eğer oysa! Yani ölen eğer takma bıyığını tepsiye düşürürken güldükleri çocuğa üzülecekler. Peki ya o değilse?

YAŞLI ADAM: O zaman daha az üzülecekler.

GENÇ ADAM: Neden?

YAŞLI ADAM: E tanımıyorlar ki. Herhangi biri onlar için. Ama sen öyle değilsin. Daha yakından tanıyorlar seni. En azından sahnede görmüşler bıyığını düşürürken. Ve acımışlar haline. Önce gülmüşler ama belli ki sonradan için için utanç duymuşlar güldükleri için. Aileden biri gibi olmuşsun artık. Bilmem hangi piyesteki zavallı iyi kalpli sakar çocuk.

GENÇ ADAM: Tanımadıkları bir insana üzülmezler mi yani?

YAŞLI ADAM: Üzülürler elbet. Ama daha çabuk unutulur. Oysa seni herkese anlatırlar. Bütün tanıdıklarına. Böylelikle daha çok insan duyar seni. Öldükten sonra kamuoyu oluşturursun. Fena mı? (Canova, 2012:119)

Yaşlı Adam, insanların birilerine üzülmeleri için onları tanınması gerektiğini söylemiştir. Demek ki ölen bir insan eğer tanıdıksa matem duyulur fakat tanıdık değilse hiçbir ehemmiyeti yoktur. Halbuki ölenin tanıdık olup olmaması önemli değildir, önemli olan insan olmasıdır. Uyumsuz bir duruma gönderme yapılmıştır.

(Yaşlı Adam kahkaha atar. Genç Adam onu andırır bir biçimde katılır gülmeye. Bir süre karşılıklı gülerler, sessizlik.)

YAŞLI ADAM: İşte böyle. Her ortamda kahkaha atabilir insan. Bir çöp kutusunun içinde bile. Zamanla alışacaksın. Sen de dalganı geçmeye başlayacaksın. Çok değil, kısa bir süre sonra. Değişeceksin oğlum. Değişmeyen tek şey.. bu mahalle olacak. Otuz küsur yıl sonra bile değişmeyecek. Ama seni değiştirecek. (Canova, 2012:134)

Genç Adam, içinde bulunduğu halden ötürü karamsar bir yaşam sürse de onun kahkaha atması Yaşlı Adam'ın dikkatini çeker. Yaşlı Adam, Genç Adam'ı

telkin ederek gerçeğe karşı gülmeyi öğrenmesini söyler. Bu ahvalde gerçeğin insanla değil de; insanın gerçekle dalga geçmesi gerektiğini anlatır.

3.4.4 Erkekler Tuvaleti

BONUS: (Keserek.) Size hiç yakıştıramadım.

KAPTAN: Neyi? Kocam olmamasını mı?

BONUS: Çok şakacısınız. Yüzme bilmemenizi elbette. Koskoca transatlantiğin Kaptanı yüzme bilmiyor.

KAPTAN: Pilotlar da uçmayı beceremez.

BONUS: (Güler.) Gerçekten çok şakacısınız.

KAPTAN: İzin verin de üçüncüsünü söyleyeyim.

BONUS: Birincisi yüzme bilmiyordunuz, ikincisi kocanız yoktu, ya üçüncüsü?

KAPTAN: Üçüncüsü de beni deniz tutar.

BONUS: (Şaşkın.) Ne!

KAPTAN: Beethoven de sağırdı ama. (Canova, 2011:180)

Gemi kaptanının yüzme bilmemesi ve kendisini denizin tutması absürt olmuştur. Kaptan'ın kendini savunma adına sunduğu gerekçeler ise absürt olmuştur.

3.4.5 Ful Yaprakları

RICHARD: Kimi sürekli aynı kuşu, kimi sürekli aynı kediye, kimi de sürekli aynı kadını yapar. Ben aynı kadını yapanlardanım.

KADIN: Kim bu kadın?

RICHARD: Tanımıyorum.

KADIN: Tanııyor musun?

RICHARD: Yani tanışmadık henüz. Yani rastlaşmadık demek istiyorum. İyi ki de öyle oldu. Rastlaşıp tanışsaydık belki de kuş ressamı olmuştum şimdi.

Ya da yılan. Ya da tilki. (Canova, 2015:40)

Richard, resmini çizdiği kadını tanımış olsaydı, onu çizmek yerine kuş, yılan veya tilki çizebileceğini söylemesi içi dolu bir ifadedir. Şöyle ki; yılanı kastederek kadının sinsi veya arabozucu olabileceğini, tilkiyi kastederek ise kadının kurnaz biri olabileceğini anlatmaya çalışmıştır.

KADIN: Bana bak. Uyuşturucu mu kullanıyorsun yoksa?

RICHARD: Yeterince uyuşmuyor muyuz zaten? (Canova, 2015:42)

Richard felsefi bir cevap vererek içinde bulunduğu anı özetlemiştir. Richard'ın bu tarz cevapları, yaşamdaki tecrübeleriyle ne kadar olgunlaştığını gösterir.

MADONNA: Hep şaşırtmak zorunda mısın beni?

RICHARD: Neden?

MADONNA: Neye inanacağımı bilemiyorum. Söylediklerin birbirini tutmuyor.

RICHARD: Benim suçum değil ki. Her şey birbirine karışıyor. Bütün yaşananlar, dilediklerimiz, dinlediklerimiz, fotoğraflar... Zaman zaman içinde kayboldukça birbirinin içine giriyor yaşantılar. Birbirine karışmış roman sayfaları gibi. Hangisi benim romanım, hangisi bir başkasının, çözemiyorsun bir türlü. (Canova, 2015:57)

Burada neyin gerçek neyin yalan olduğu anlaşılmıyor fakat hayatta geri kalmış bir insanın nasıl olgunlaştığını ve bu olgunlaşmayla karşısındaki nasıl düşünmeye yönlendirdiği görülür.

3.4.6 Düğün Şarkısı

KADIN: ...Dün gece aramızda eğlence düzenledik. Bütün kız arkadaşlarım geldi. Tam on üç kız. Yanlış duymadınız, tam on üç kişiydik bu odada... Yo, hayır on üç değil, on dört. Evet. On dört kişiydik. Çünkü kocam... yani müstakbel eşim demek istedim, on üç rakamının uğursuzluğunu önlemek için komşusunun muhabbet kuşunu alıp bize verdi. (Canova, 2015:179)

On üç sayısının uğursuzluğunu ortadan kaldırmak için kuşun insanlar arasına dahil edilmesi ironik ve absürt olmuştur. İnsanın bu tarz durumlara takılması mantık üstü durumlarla anlaşılabilir. Yaygın ve hakikati müphem olan bu inanışa uymak akılla anlaşılması güçtür.

KADIN: ...“Sanık! Ayağa kalk!... Kocanla sevişmeyi aklından geçirerek büyük bir insanlık suçu işledin!”

“Evet hakim bey.”

“Bunun cezası nedir biliyor musun?”

“Biliyorum hakim bey. Müzeye dönüştürülmüş, nefes almayan bir evde müebbet pranga mahkumluğu.” (Canova, 2015:198)

Kadın, kocasının kendisiyle ilgilenmemesini ve evliliğinden duyduğu pişmanlığı ironik şekilde anlatmıştır. Gerçek, ironik bir düzlemde yansıtılmıştır.

3.4.7 Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi

SUZİ: (Muskayı alır) Bu ne bu?

ROJ: Uğurum o benim. Okunmuş kayısı çekirdeği var içinde. O yanımda olmadan çıkmamışımıdır sahneye. Hiçbir zaman. Kendimi bildim bileli.

SUZİ: Ömür boyu başarısızlığın müsebbibi bulundu nihayet. Okunmuş kayısı çekirdeği. (Canova, 2013:146)

İnanç boyutunda ele alınan bu bölümde, şakayla karışık bir gönderme yapılmıştır. Bir taraf, kendisinin uğur getirdiğine inandığı, manevi açıdan kendisine yardımcı olduğu nesneyi yüceltir; diğer taraf ise kutsallık atfedilen okunmuş kayısı çekirdeğinin uğursuzluğundan bahsetmiştir. Karşılıklı olarak her iki tarafında düşünceleri gerçek düzlemde tartışılmaya açıktır.

ROJ: (Gözüyle görünmeyen bir şeyleri takip eder, bakışları salonun tepesini tarar. Nefertiti şaşkın, Roj'a bakmakta. İzlemeyi keserek Nefertiti'ye döner.) Leylekler.

NEFERTİTİ: Leylekler?

ROJ: Dünyanın içine ettik.

NEFERTİTİ: Ne?

ROJ: Yok atommuş, yok kimyasallarmış...

NEFERTİTİ: Neler saçmalıyorsun sen?

ROJ: İklimler değişti iklimler. Mevsimlerin sırası değişti. Kafası karıştı tabiatın. (Canova, 2013:179)

Roj, aktardığı bu replikle farkındalık yaratmaya çalışır. İklim değişikliğine neden olan insanı, rolü içinde harmanlayarak gönderme yapmıştır.

NEFERTİTİ: ...Roj da gitti, kaldı bir el. Beş düşman parmak. Kardeşsiz yaşayabiliriz bizler. Dostsuz da yaşayabiliriz. Ama düşmansız asla... (Canova, 2013:186)

Bireylerin yaşamdaki mücadelelerini, düşmanları üzerine kurulduğu söylenebilir. Nefertiti'nin kurmuş olduğu bu replik esasında okuyucuya hakikati sunar. Aslında olması gereken kardeşsiz veya dostsuz yaşayamamaktır fakat absürt tiyatroya göre insanın durumu akılla anlaşılamadığından durumun böyle olması normaldir. Ayrıca insan, hayatta zıtlıklardan beslenmeyi göze almıştır.

3.4.8 Mitosmorfoz

PRIAPHUS: Adam gibi çalsanıza şunu. Aptallar. Sırf bu törende başarılı olsun diye, hepinizi müzisyenler sendikasına kaydettirdim. (Canova, 2005:76)

Sırf bu kutlama için Priaphus'un, yanındakileri müzisyenler sendikasına kaydettirmesi saçma olmuştur. Müzisyen sendikasına kaydolmak olağan bir durumdur. Yalnız Goldenlier'in kutlaması için kaydolmak saçmadır.

PRIAPHUS: Geçekleri dile getiriyorum. Söylesenize. Bilimin yükselişiyle ahlakın çöküşü arasındaki o ters orantı olmasaydı, ben o insan denen lanetli yaratıktan nasıl intikam alabilirdim? Gerçi ben de insanım ama... alt beyin ve üst beyin meselesi. Anlarsınız ya... (Canova, 2005:81)

GOLDENLIER: İyi. Giyin bir an önce. Önce iş yemeğine gideceğiz. Sabaha karşı da önemli bir yer altı toplantımız var. Çöplük mafyasıyla. (Canova, 2005:150)

Çöplük mafyası, olan biten, çöpe atılmış her şeyden haberdarlardır. Goldenlier'in açıklarının ortaya çıkması da Priaphus'un çöpten bulduğu disketlerle olmuştur. Bundan ötürü Goldenlier'in intikam için bu mafyayla görüşmesi alelade bir şey değildir. Çünkü çöple uğraşan bir mafyanın olması absürttür.

NANCHY: Hadi Golden. Sok o silahı.

GOLDENLIER: Bu noktadan sonra imkansız.

NANCHY: Nedenmiş o?

GOLDENLIER: Şey... bize öyle öğretiler. Bir silah gösterilirse patlatılması gerekir.

BORIS: Oyunculuk kurslarında da söylemişlerdi bunu.

FLORANCE: O halde acelemiz ne Minnoş! Başka sahnede patlatırız.

GOLDENLIER: Olmaz! Başka silahlı sahne yok. Olup olacağı bu. (Canova, 2005:182)

FLORANCE: ... Gece yarısına doğru yeni sarayınıza uğrayacakmış, taziye. Müsaitseniz.

NANCHY: (Bir an düşünür.) O saatte duşta olabilirim. Kapıyı duymazsam banyo penceresini tıklatsın.

FLORANCE: Eminim öyle yapacaktır. Kapıyı deneyeceğini pek sanmıyorum. (Canova, 2005:186)

3.4.9 zNiobe

SEKSTET: (Girerken) Savaşlarımızın, cinayetlerimizin, aşklarımızın, tutkularımızın esas sorumlusu kimmiş biliyor musun Böbrek? Nükleik asitler. Kalıtsal bilgiyi taşıyan nükleik asitlerimizmiş vahşetimizin esas sorumlusu. Böyle söyledi John.

BÖBREK: Ben miyim geçiş hayvanı? John kim?

SEKSTET: Sonra Jack. Son olarak da Rousseau. Haberleri kaçırmayalım bu arada. (Canova, 2012:158)

Nükleik asitlerin, dünyadaki kötü işlerin sorumlusu olması saçmadır. Fakat burada nükleik asitlerin elementlerini işleyen insana laf söyleneceydi daha yerinde olacaktı. Ayrıca John Jack Rousseau'nun ayrı ayrı üç kişi gibiymiş göstermesi de ilginç olmuştur.

NİÖBE: Sonuç

STAN: Sonucu söylesene sersem şey. Sonucu söyle.

OLY: Denilen o ki, insanlar kazanmış.

NİÖBE: Sonrası?

OLY: Sonrası katliam. Eşi benzeri görülmemiş bir primat katliamı.

NİÖBE: Bu bir insanlık suçu ama.

STAN Herkese adalet! Herkese adalet!

OLY: Kime karşı? İnsan olmayanlara karşı mı? Derken ikinci bir savaş daha yaşanmış. Geçenlerde. Bin yıl kadar önce. Ya da otuz bin. Çoğunlukla azınlıklar arasında.

NİÖBE: Sebep?

STAN: Buzdağları.

NİÖBE: Buzdağları mı?

OLY: Ve elmas yüzük.

NİÖBE: Sonuç?

OLY: Soykırım. Eşi benzeri görülmemiş bir beş parmaklı katliamı. Sayısız beş parmaklı el. Kılıçla kesilmiş. Ve onun yarısı kadar kesik insan başı. Dünya nüfusunun tam yüz kırkdörtte kırksekizi. O zamanki nüfusun yani.

NİÖBE: Hemen suç duyurusunda bulunmalı.

OLY: Kim yargılayacak? Bütün adalet heykelticikleri altışar parmaklı. (Canova, 2012:183)

Fiziki olarak birbirine benzeyenler ve aynı görüşe sahip olanlar vurgulanmaktadır. Bu durumla alakalı şöyle denilebilir: Fiziksel benzerliklere sahip olanların yaptığı taraflı yargılamalarla günümüz dünyasında aynı ideolojiye sahip kişilerin yaptığı yargılamalar aslında aynıdır. Gönderme yapılmıştır. Gerçeğe ayna tutulmuştur.

3.4.10 Neon

YAZAR: (Oynayarak): “İyi günler. Fi tarihinde bir dostunuza göndermiş olduğunuz elektronik posta da resmi ideolojiye, genel geçer ahlak kurallarına, geleneklerimize, göreneklerimize, konuşma adabımıza aykırı birtakım sözcükler tespit etmiş bulunmaktayız. Bu sebepten ötürü bizimle merkeze kadar gelmenizi rica ediyoruz.” (Canova, 2015:128)

Yazar, kendini Tanrı’nın oğlu olarak nitelendiren kişilerin, insanların geçmişinden, dikkate alınmayacak kadar sıradan şeyler bulup bunlarla alakalı, insanları hesaba çektiğini anlatılmıştır. Yazar bu repliğiyle bir göndermede bulunmuştur.

3.4.11 Prömiyer

KAHİN: Hay aksi. Ben tarot falı için gelmiştim. Oidipus rica etti. İşini bitirince bir uğra da fallarına bak dedi. Sanırsam morale ihtiyaçları varmış. Ben de, sallardım ama çıkıp çıkmayacağı konusunda garanti veremem dedim.(Canova, 2013:114)

Kahin’in her şeyi bilmeye muktedir olmasına rağmen bakacağı fallı ilgili olarak “sallardım” demesi zıtlık yaratmıştır. Çünkü kahinden, her şeyi doğru tahmin etmesi gerekir.

GERTRUDE: (Oyunculara) Madem öyle, o halde son sözü kraliçe söylesin. Doğrular çıkabilseydi eğer iktidar koltuklarına, ne güzel günler görürdüyü dünyamız!..

FORTINBRAS: (Yerinden doğrularak) Çünkü finalde buna benzer bir lafım vardı benim. (Oynayarak) “Hamlet tahta çıkabilseydi eğer, büyük bir kral görürdüyü dünyamız!” Bir kadının ağzına yakışmaz bu gibi sözler. Çünkü bir dişi, kendisine bahşedilmiş olan iktidarı ne kadar hazmedip de sindirebilir ki içine? Bir erkek gibi söndürebilir mi bir kadın, giderek büyümekte olan yangınlar?

GERTRUDE: O halde son sözü değiştiriyorum. (Claudius ve Hamlet'i ellerinden tutar, Calpurnia'nın üzerinden atlayarak geçer ve öne gelirler) Kahrolsun erkek hegemonyası!.. (Canova, 2013:123)

İronik bir anlatımla tarizde bulunulmuştur. Devamında ise kadın-erkek karşılaştırması yapılmıştır. Bu karşılaştırma müspet değildir. Fakat Gertrude, iktidara doğruların gelebildiğinde ne tür sonuçlar doğuracağına manidar bir cevap vermiştir.

3.4.12 Lydia

RASPUTIN: Rica ederim dostum. Dilerim hayalleriniz ve idealleriniz bütün hayal ve ideal yoksunlarının kâbusu olsun. (Canova, 2010:19)

Rasputin'in Benny'ye söyledikleri akılla kabullenilecek bir şey değildir. Bu söylemde gerçek, parçalanarak verilmiştir. Saçmanın saçması şeklinde bir cümle kurulmuştur.

RASPUTIN: ...Sparta'lı dostlarımız çelimsiz çocuklarını öldürürlermiş, türleri bozulmasın diye. Ne ince bir davranış... (Canova, 2010:20)

Bu durum için Rasputin'in “Ne ince bir davranış.” demesi, gerçeği saçmalayarak verdiğinin göstergesidir. İnce davranış olarak nitelendirilen davranışlar, toplum tarafından, naif ve hassas düşünceliliği gerektiren davranışlar olarak nitelendirilir. Buradaki durum ise; uyumsuz bir şekilde ölüm üzerine bu tanımlama yapılmıştır.

RASPUTIN: Alev topundaki askerleri de sayacak olursak, seçilmiş başına neredeyse yüz yirmi milyon hizmetkâr düşüyor. Adam başı tam yüz yirmi milyon hizmetkâr ve adım başı binlerce savaşçı. Binlerce eli silahlı güvenlik görevlisi. Bizlerle barışık ama birbirleriyle kanlı bıçaklı... (Canova, 2010:20)

Var olan mevcut nüfusun tamamı, kendilerini imtiyazlı zanneden kişilerin emrinde oldukları ve alt tabakan olan insanların bu imtiyazlı kesimle iyi iletişim kurup fakat kendi aralarında hep bir kavga halinde olmaları ironik ve absürttür. Bu bölüm okuyucu düşünmeye sevk edici niteliktedir.

HERMY: Her ne haltsa. Bir mareşale hitap ederken kullandığınız kelimelere dikkat edin lütfen. Çok rica ediyorum... ki genellikle rica etmem. Hele ki “çok”, asla etmem.. yani etmezdim... (Canova, 2010:24)

Hermi eski halini anlatıyor. Diktatör olduğu zamanlara değiniyor. Bir şey istediği zamanlarda rica değil emrivaki yaptırdığını anlar okuyucu.

RASPUTIN: ... Lydia'cığın tek gıdası altın yaprak. Bizlerin gıdasıysa Lydia'nın bol mineral ve bol fosfor yüklü atıkları. (Canova, 2010:26)

Lydia'ya hizmet için görevli olanların besin kaynağının Lydia'nın atıkları olduğunu söylemiştir. Alt tabakadaki insanların üst tabakada bulunan insanlar gibi yiyip içemeyeceğini ancak onların atıklarıyla beslendiklerini aktarmaya çalışmıştır.

JOSSY: Halk adamıym ben! Ayrıca o dediğin yer, adı varoş bile olsa, gene de sınırsız imtiyazlılara ait bir bölge!

HERMY: (Alayla) Ona ne şüphe. “ Emekli Müstebitler Derneği” üyelerinin bölgesi.

JOSSY: Ben emekli maaşıma ilave olarak diktatör ödeneği de alıyorum.

HERMY: Sen bir yıllık birikiminle benden alsan alsan ancak bir adet suluboya Adolf Hitler tablosu alabilirsin. Hatırlatırım kartpostalları daha ucuz. (Canova, 2010:34)

JOSSY: Ne iddiası?

HERMY: Şimdiye kadar hiç kimse bana “ne iddiası?” diye sormaya cesaret edemedi demir adam... (Canova, 2010:38)

Hermi yine geçmişinden dem vurarak kimsenin kendisini sorgulamaya gücü olmadığını kastetmeye çalışmıştır.

JOSSY: Anlıyorum. Sıcaklardan ne var?

WOLFGANG: (Listeye bakar) Sizin menünüzde kevgirden geçirilerek parça parça edilmiş tatar böreği. Bay Hermi'nin menüsünde ise genetik şifresi çözülerek üretilmiş acılı ciğer. Lahana ve patates soslu. Kısık ateşte , Aucwits usulü.

JOSSY: Çok şakacısın. (Canova, 2010:40)

Wolfgang absürt bir şekilde yemekleri nasıl olduğunu söylemiştir. Sonunda ise yemeğin nasıl piştiğini, Nazi Almanyası'nda toplama kampındaki işkencelerden dem vurarak kısık ateşi Auschwitz'teki ateşe benzetmiştir.

NICO: Zeus duymasın bu söylediklerinizi?

JOSSY: Kötü bir şey söylemiyorum ki, hayranlığımı dile getiriyorum. Ayrıca korkma Nico. Duymaz o. Duyamaz. Ve de gelmeyecek. Gelmeyeceği için de, kitap basımı ve dağıtımı da dahil olmak üzere tüm yetkilerini, çağlar boyu gelip geçecek olan Kroizos ekiplerine devretti. Ve de onların çeşitli derecelerden kan ve çıkar akrabalarına.

(Kroizos şiddetli bir biçimde horlar)

HERMY: (Usulca) Geçici olarak mı?

JOSSY: Belirsiz bir zamana kadar. (Canova, 2010:72)

Jossy, Tanrı Zeus'un yetkilerini, dünya tarihi boyunca Kroizos ve ekiplerine bıraktığını söyler. Burada, kendini ilahlaştıran, çıkar uğruna insanları baskı altına almayı isteyenlere bir gönderme vardır. Bu çıkar sahiplerinin de dünya üzerinde hep olacağı vurgulanmak istemiştir.

SANDY: Anastasya'lar diyorum. Yüz sekseninci doğum günlerini kutladık geçen sene. Etraf Anastasya kaynıyor son günlerde. Hangisi benimki şaşırdım kaldım. DNA testi yapayım dedi Rasputin Hoca ama kızların derisinde hücre kalmamış ki baksın... Ee o kadar çok Anastasya peyda olunca, biz de buraya taşındık. Şimdi işi sıraya bindirdiler. Aralarında yumurta çekiyorlar yanımıza gelebilmek için... (Canova, 2010:90-91)

Sandy, kendisinden, buz uyduda bir sürü Anastasya adında çocukların peyda olduğunu söylemiştir. Çocuklar diğerleriyle birbirine karıştığı için Sandy, hangisinin kendinden olduğunu arar. Durumun saçmalığı bir annenin kendi çocuklarını ayırt edememesinden anlaşılmaktadır.

RASPUTIN: Teşekkür ederim Hermy. Bunu unutmayacağım. Bundan sonraki ilk terapiyi yüzde otuz indirimli izleyebilirsiniz. Yeni duruma denk düştüğünüz için yaptığınız sahtekarlığı bu seferlik görmezden geliyorum. (Canova, 2010:105)

Yeni duruma denk düştüğü, denilen şey artık herkesin sahtekarlıklarla kurulu yaşama düzeyine sahip olunduğu vurgulanmıştır. İnsanların yaptığı sahte işler eğer konjonktüre uygunsa kabul edilebilirliği artmaktadır.

3.4.13 Evaristo

KADIN: Çok yakında köşeye dönerci dükkkanı açıyorlar. Döner-ayran, bir buçuk Euro. Parası olan için fena değil. İyi ki evimiz Türk mahallesinde hayatım. Çok hoş insanlar şu Türkler. Bunu oğlana da söyledim, “Ben Türk değilim” diyerek kızdı bana. Oysa bal gibi Türk. Yoksa Türkler, biz Arjantinliler gibi safkan değil mi? (Canova, 2013:20)

Almanya'da dönercilik yapan Türklerden dem vurulmuştur. Devamında Kadın'ın Mc Donalds'da çalışan ve Türk olan paspasçı çocuğa, Türklerin hoş bir insanlar olduğunu söylemesi üzerine, çocuğun; “Ben Türk değilim” demesiyle asimile olmuş bir genç üzerinden topluma mesaj verilmiştir. Burada absürt olan

mevzu ise yabancı bir ülkede yaşayan çocuğun soyunu inkar etmesiyle o ülkede paspasçılık yapması arasında hem tezat hem de paralel bir ilişki kurmak mümkündür.

3.5 Karşı-Tiyatro, Karşı-Oyun, Karşı-Kahraman

“Karşı-Oyun” kavramı, Romanya asıllı olan Eugene Ionesco’nun alışlagelmiş tiyatro oyunlarının belli kalıplarına karşı çıkarak “Kel Şarkıcı” oyunuyla ortaya attığı bir umdedir. Ionesco’ya göre eylemler uyumluluğa darbe vurduğu için hakikattir. İdeolojik ve sanat kaygısı gözetilenler ise hakikatten uzaktır (Brockett, 2000:578).

“Karşı-Tiyatro” ise “Karşı-Oyun”la aynı sayılabilir. “Karşı-Tiyatro”da tiyatronun bilinen mevcut kuralları yıkılmaya çalışılmıştır. Yer ve zaman bilinen yaşam mantığıyla kurulmaz. Klasik tiyatrodaki görülen üç birlik kuralı burada yoktur. Oyunlar belli bir sisteme göre yazılmazlar. Bazı oyunlarda, oyun kişilerinin isimleri dahi verilmez (Şener, 2006:302). Civan Canova’nın oyunlarında ise “Karşı-Tiyatro” ve “Karşı-Oyun” unsurları görülür. Kimi oyunlarında oyunun mantığı gerçek yaşamla örtüşürken kimi oyunlarında ise gerçek yaşamla çelişir.

Civan Canova, oyun kişilerine isim vermemesinin nedeni, bu oyun kişilerinin, yaşamda belli bir kesimi değil evrensel olarak bütün toplumlarda görülebilecek tipler olmasından dolayı olduğunu söyler. Anlatılanlar; Ahmet’in, Michael’in, Sergio’nun, Emilia’nın kendine özgü karakteri değil, her millette bulunabilecek şahısların, karakteri ve hikayeleridir. Bu yönüyle Civan Canova, absürt tiyatronun özelliğini de oyunlarda kullandığı açıkça görülmektedir. Birkaç oyun istisna olmak üzere oyunların genelinde oyun kişilerinin isimleri yoktur.

Oyunlarda görülen “Karşı-Kahraman” ise Samuel Beckett’in oyunlarında başarılı bir şekilde görülür. Oyunlarda klasik kahramanların yerini zavallı, sakat, vasıfsız, paspal, kuşku içinde yaşayan kahramanlar almıştır. Hayatta kazanma gayeleri yoktur. Yaşamlarını, ezilmişliği kabullenerek sürdürmeyi göze almışlardır. Yani söz söyleme haklarını kaybetmiş kişilerdir (Şener, 2006:303-304). İnsan ruhsal olarak terk edilmiştir. Metafizik anlamda varlıklarını sürdürmeye çalışırlar. Hayata sosyal ve politik olarak herhangi bir katkıları yoktur. Birbirlerine öfkeyle yaklaşan insanlar, bir şey elde etmeyeceklerini bilirler (Brockett, 2000:578). Bu insanlar kendilerini, çürümüş bir dünyanın son nefes alanları olarak görürler. Civan Canova’nın oyunlarında bu tarz kahramanlar da

mevcuttur. Özellikle “Evaristo”, “Niobe”, “Ful Yaprakları”, “Kızılötesi Aydınlik”, “Neon”, “Kıyamet Sularında” oyunlarında bu tarz kahramanlar vardır.

3.5.1 Kıyamet Sularında

Tam iki aydır, günün yirmi dört saati benimle birlikteler. Nedendir bilmem ad vermedim onlara. Kapıcının dışında diğerlerinin adı yok. Ne bileyim, gereksiz gördüm onları belli isimlerle çağırmayı. O dünyadaki en belirgin rolleri neyse öyle çağırıyorum. Teyze, Anne, Baba... (Canova, 2012:14)

Civan Canova oyunun ön sözünde yukarıda söylediği sözler, absürt tiyatronun, “Karşı-Tiyatro” özelliğini yansıtmaktadır. Kapıcı Satılmış hariç hiçbir karakterin adı yoktur. Gerçek hayattaki rolleri ne ise oyunda da o rolleriyle yer alırlar. Fakat oyunda olmamalarına rağmen isimleri anılan Teyze’nin eski sevgilisi Larry, Teyze’nin müşterisi Mualla Hanım ve Kapıcı’nın eşi Pakize’nin isimleri geçer.

ADAM: Bizler umurunda mıyız onun?.. Ne zaman olduk ki? (Baba’ya dönerek) İnsanların hiç değeri yok mu?

ANNE: Acıkan var mı?

BABA: (Hem Anne’ye hem de Adam’a yanıt verir gibi) Hayır yok! (Sessizlik, çiçeklere bakarak) Çünkü onları ben büyüttüm.

KADIN: (Alayla) Bak bu doğru! (Canova, 2012:27)

Burada karşı-kahraman özelliği görülmektedir. Baba’ya göre insan olarak kimsenin değerinin olmadığı dile getirilmiştir.

KADIN: Ama ben kötüyüm! En kötünüzüm! Ve de beni asmadan geberip giderseniz adalet yerini bulmamış olur, öyle değil mi? İlahi mahkemelerin yükünü azaltmalı biraz. Daha az iş kalmalı Tanrı’ya! Güzel resim yapan cellâtlar! Ne müthiş bir çelişki! (Canova, 2012:47)

Okuyucu burada, ruhsal olarak terk edilmiş fakat buna rağmen hayatta kalmaya çalışan bir karşı-kahramanla karşı karşıyadır.

3.5.2 Sokağa Çıkma Yasağı

Oyunda karakter isimleri yoktur. Karakterlere verilen isimler ise otelde kaldıkları odalarının, statülerinin ve fiziksel özelliklerinin isimleridir. Bu isimler: Bay 555, Bayan 555, 302, 402, 101, 303, 100, Şişman, Zayıf, Müdür, I. Garson, II. Garson, Turist, Bayan 101.

3.5.3 Kızılötesi Aydınlik

Bu oyunun da karakter isimleri yoktur. Oyunda, oyun içinde oyun/çerçeve tiyatro özelliği görülür. Karakterler farklı rollere bürünerek başka bir boyuta geçip canlandırma yaparlar.

Oyundaki Genç Adam, karşı-kahraman özelliğini gösterir. Genç Adam, dünya ve dünya insanlarından beklentisi kalmamış, kendi kabuğuna çekilmiştir. Günün birinde polislerin gelip kendisini öldüreceğini düşünür. Yaşama ümidini yitirmiştir. Somut varlığıyla dünyada fakat ruhen başka alemdedir. Sürekli kendi kendine kurup düşünür. Bir nevi paranoyak denilebilir.

3.5.4 Erkekler Tuvaleti

Bu oyunda hiçbir karakterin ismi kullanılmamıştır. Oyunda yer ve zaman mantığı da farklı şekillerde işlenmiştir. Sürekli bir geçiş mevcuttur. Farklı mekanlarda, aynı karaktere sahip farklı rollere bürünen kişiler vardır.

Civan Canova, karakter isimlerinin iskambil kağıdı isimlerini taşımasının sebebini mekanlara göre simgeler. Kumar ortamı, iktidar mücadelesi; casino, sistemi; iskambil kağıdı da ferdiyetçiliği temsil eder. Oyundaki Bonus isminin bir kadın karaktere verilme sebebi de yerinde olmuştur. Canova bu durumu, dünyada iyi veya kötü niyetli erkeğin bonusu kadınlar olmuştur.

Oyunda otuz altı sayısı sembol niteliği taşır. Her bölümde kullanılmıştır. Sayısal tüm veriler otuz altı sayısı ve türevlerinden oluşmaktadır:

OTUZALTI: İster Jüpiter kadar büyük ol, istersen bir nokta kadar küçük.. Sonuçta bütün daireler üç yüz altmış derecedir... Sayıların en yücesi Otuzaltı. (Canova, 2011:119)

OTUZALTI: Seni otuz altı numaranın üstüne koyacağım... (Canova, 2011:121)

OTUZALTI: Böylece otuz altı numaraya daha fazla para koyabilme şansımız olur... (Canova, 2011:123)

OTUZALTI: Sonu otuz altı biletin. (Canova, 2011:127)

OTUZALTI: Seri numarasının sonu otuz altı...

OTUZALTI: Tamam işte. Üç kere on birkaç eder?

ASHHALL: Kaç eder?

OTUZALTI: Otuz üç.

ASHHALL: Eee?

OTUZALTI: Üç daha ekleyin.

ASHHALL: Otuz altı. (Canova, 2011:128)

OTUZALTI: Lütfen. Tam üç yüz altmış bin dolar kaybettim. (Canova, 2011:131)

OTUZALTI: ...Şimdi gidin ve beşinci masada otuz altı numaraya koyun bu parayı. (Canova, 2011:134)

KUPABACAK: Şimdi doğru rulet masasına gidin ve sidikli ve de sihirli elli dolarınızı otuz altı numaraya koyun... (Canova, 2011:135)

KUPABACAK: Sokun tuvalet deliğine elinizi ve sihirli çeki çıkarıp otuz altı numaraya koyun. (Canova, 2011:140)

ASHHALL: Sonra kazandığım bütün parayı tekrar otuz altıya koydum...

OTUZALTI: Tanrım, tam otuz aldı yıldır otuz altı numaraya oynuyorum, bir türlü tutturamıyorum. (Canova, 2011:141)

ASHHALL: Sonra da kazandığım bir milyon yüz yirmi beş bin doları tekrar otuz altıya koydum. (Canova, 2011:142)

ÇÖMEZ: ... Ama bu kaset sayesinde otuz altı yıllık iktidar sona erecek. Ve siz, yani Bay Muhalif, tam otuz altı yıl süren kahır dolu bekleyişten sonra partimizin yeni başkanı olarak iktidar koltuğuna oturacaksınız. (Canova, 2011:143)

MUHALİF: Yengen otuz altı yıldır geceleri sıkıntıdan patlıyor...

MUHALİF: Otuz altı yıllık kader arkadaşımı bu şekilde ezeceğim hiç aklıma gelmezdi...

MUHALİF: ... Otuz altı yıl muhteris bir şıllığın gölgesinde yaşamak kolay mı sanıyorsun?.. (Canova, 2011:146)

BAY ERK: Dile kolay, tam otuz altı yıl. Otuz altı yıl aynı yastığa baş koyduk. (Canova, 2011:153)

BAY MUHALİF: Tam otuz altı yıl dayandım... (Canova, 2011:158)

OTUZALTI: Tam otuz altı saattir tutuyordum çişimi. (Canova, 2011:161)

OTUZALTI: ...Ama anlayışsız yargıçlar bana tam otuz altı yıl verdiler... (Canova, 2011:165)

OTUZALTI: Güney sahillerini gezerseniz tam üç yüz altmış mini mini Üç nokta altı'yla karşılaşacaksınız... (Canova, 2011:166)

OTUZALTI: Yüzde otuz altı faizle yarısı peşin, yarısı otuz altı yıl eşit taksit... (Canova, 2011:169)

OTUZALTI: ...Tam otuz altı yıldır kızıoğlankızım... (Canova, 2011:176)

OTUZALTI: ...Bu nedenle tam otuz altı yıldır ikinci kaptan olarak görev yapıyorum... (Canova, 2011:187)

OTUZALTI: ...Otuz altı yıldır hayatıma giren tek kadın Marilyn. (Canova, 2011:196)

BONUS: ... Kaç numaralı kamara?

OTUZALTI: Otuzaltı. Kaptan köşkünün hemen altı. (Canova, 2011:197)

ASHHALL: Bu çantanın içinde tam üç yüz altmış bin dolar var. (Canova, 2011:209)

OTUZALTI: Elbette. Hem de tam otuz altı göbektir. (Canova, 2011:221)

Otuzaltı, karşı-kahraman özelliklerini barındıran bir karakterdir. Genel olarak her bölümde yalan, aldatmaca ve para üzerine kurulu ilişkiler inşa eder. Para onun için her şeyden önce gelir. Kısa yoldan para kazanma uğruna yalan ve hileye başvurmuştur.

Bölümler arasında geçişler sık sık görülür. Birinci perde birinci tabloda Sinekpapaz'ın karısı Bonus, tuvalette Kupabacak'la kırıstırırken ikinci perde dördüncü tabloda ise Bonus, bu sefer de eşi Kupabacak'ı aldatarak Kaptan'la kırıstırmaktadır. Sanki bölümler arası bağlantı varmış gibi görülür lakin karakterlerin diyaloglarına bakılınca önceki bölümlerle alakalı konuştuklarında, geçiş yapılmış gibi görünmektedir. Yer yer ise yine diyaloglara bakıldığında önceki bölümlerden bağımsız olarak kurgulandığı görülür. Bundan ötürü “Erkekler Tuvaleti” gelgitlerin sık görüldüğü bir oyundur.

3.5.5 Ful Yaprakları

Oyun karakterleri, hayatta geride kalmış, kendilerini ispat etmek için mücadele etmiş lakin ispatlayamamış, hatta yaşamları boyunca birtakım nedenlerle kendilerini suçlamış (Örneğin, Madonna'nın doğumunda annesi ölmüş ve Madonna bunun sebebi olarak hep kendini suçlamıştır.) olduklarından geri planda kalmışlardır. Oyun, hayallerine ulaşamamış ama hayal kurmayı umut edinmiş kişilerin hikayesini okuyucuya aktarır. Okuyucu, gerçeklik payı olan bir kurguyla karşılaşır. Gerçek hayattan soyutlanmış ya da kendilerini soyutlamak istemiş bireylerin iç dünyalarının sunulmaları biçimindedir.

Oyunda Madonna ve Richard'ın iletişimi bilgisayardan internet ağı üzerinden kurulmaktadır. Bilgisayar ortak birleşmeyi sağlamıştır. Ortak unsur olan bilgisayar, sosyal mekan olarak ortaya çıkar. Teknik açıdan tiyatro usullerine uygun şekilde ele alınmış bir metin fakat anlam bakımından kimi yerlerde

anlaşılmayan bölümler vardır. Bu daha çok Richard'dan kaynaklanır. Richard'ın hayattan dışlanmışlığını ve bu dışlanmışlıkla kafasında yaşadığı hayatın birbiriyle örtüşmediğinden dolayıdır.

Suha Çalkıvık'ın dediği gibi: “Günümüzün yalnızlaştırılmış, hiçleştirilmiş insanının sanal alemdeki gezintilerinden yola çıkarak, bir türlü kendini bulamayışının iç sorgusu, patlamaları, trajikomik yalan gerçekliği üzerine tokat gibi bir metin.” olmuştur.

Karakter isimleri yabancı fakat olayın geçtiği yer Türkiye. Ayrıca Allah'tan bahsediliyor. Bu durum, okuyucuya, Canova'nın daha evrensele hizmet ettiğini gösteriyor.

Tekerlekli sandalyeye bağlı yaşayan Madonna'nın hayali balerin olmaktır. Yani hareket halinde olduğu bir iş yaparak hayatını sürdürmek ister. Hatta o kadar çok ister ki hayat kadınlığını bile göze almayı düşünür. Engelinden dolayı hiçbir şey yapamayacağını bilmesi onu bu düşüncelere sevk eder. Chat yoluyla tanıştığı Richard'a ise kendini balerin olarak tanıtır. Madonna'nın bu şekilde yalan söylemesi, eksik olan yanını bu şekilde kapatmak istemesindendir. Civan Canova, Madonna'nın fiziki özelliğinin eksikliğini karakterin düşüncelerine başarılı bir şekilde yansıtmıştır. Bunu da karakterlerin düşünce tahlillerinde görmek mümkündür.

Oyunun geçtiği gün hem Madonna'nın doğum günü hem de annesinin ölüm yıl dönümüdür. Çünkü Madonna doğduğunda annesi ölmüştür. Annesinin ölümünden ve ablasını da annesiz kalmasından hep kendini sorumlu tutar. Bundan ötürü kendisinin yaşamaya hakkının olmadığı söyleyerek kendini aşağılar.

KADIN: (Dalar, kendi kendine) Dün bir lise arkadaşına rastladım. Amerika'ya yerleşmiş. New York'a.

RICHARD: Lisede okudun mu sen?

KADIN: Yakıştıramadın mı? Yoksa orospular için eğitim sınırlaması da mı var?

RICHARD: Bilmem. Orospu olmadım hiç. Ama dönme oldum bak. Hayatımın beş yılını travesti, yirmi yılını da transseksüel olarak geçirdim. Sonra baktım o rol bana göre değil, tekrar döndüm. Önümüzdeki birkaç yılı da hermafrodit olarak geçirmeyi düşünüyorum. Yani demek istediğim...

KADIN: Yeter. Sıkıldım artık.

RICHARD: (Duymamış gibi devam eder) Şaka şaka. Kainatı bir sahne olarak düşünürsek, zamanı da bir kenara bırakırsak, ben kendimi bildim bileli sahnenin bu köşesindeyim aslında. Değil uçaktan, bir kat yukarıdan bile baksan göremezsin beni. Kendini de göremezsin.

KADIN: Kendini görmek isteyen kim?

RICHARD: Ben tarihin yetiştirdiği en büyük filozofum. Ben ya da bir başkası.

KADIN: Bence yalanlarına kulp takıyorsun sen.

RICHARD: İşte asıl yalan bu. Gelmiş geçmiş en büyük yalan, benim yalanlarıma kulp taktığımdır.

KADIN: Sana göre her şey doğru. Bütün yalanlar gerçek aslında. Öyle mi?

RICHARD: Senin için öyle değil mi? Bütün yalanlar gerçek, bütün gerçekler yalan. Katlanılır gibi değil gerçekler. Sevgilim de gerçek. Sevgilimin karım olması da. Sonra karım olan sevgilimin beni başka erkekle boynuzlayıp elbiselerini bile bırakarak çekip gitmesi de. Ve bütün bu gerçekler aslında kocaman yalan. (Canova, 2015:44-45)

Kadın'ın lise okumasına şaşırın Richard'ın tepkisi şunu gösterir: Hayatın uç noktalarına itilmiş insanların, toplumdan dışlanmış olanların okuması normal değildir. Bu insanlar karşı-kahraman özelliğini taşımaktadırlar. Birilerine hizmet etmekten başka bir şey yapmamaları istenir. Öyle ki geçmişlerinde okul okumaları bile tuhaf karşılanır.

Kadın'ın tepkisi üzerine Richard'ın verdiği cevap ise transseksüel olduğunu gösterir. Richard'ın transseksüel olmasına delil denilebilecek emareler ise; oyunun başında dekorlar anlatılırken en başta şu ifadelerin geçmesi: “Odanın bir köşesine özenle asılmış kadın tuvaletleri, elbiseler, etekler...” ve “Ama esmer bir kola şişesiyle zorunlu olarak aşk yaptırdıklarında da Converse’lerim vardı ayağымda.”. Bu ifadeler kuvvetle muhtemel Richard'ın transseksüel olduğunu okuyucuya verir. Yalnız Richard'ın her şeyi doğru söylemediği de düşünülmelidir. Yani bunların hepsi yalan da olabilir. Elbiselerin Richard'ın bırakıp giden karısına da ait olabileceği de göz ardı edilmemelidir. Oyunda, ilk perdenin sonunda: “...Richard odasında, belli belirsiz, kadın elbiselerini yatağa koyar, elbiselerden birini giymeye başlar.” Ve “Richard'ı üzerinde bir tuvalet, kendini aynada izlerken görürüz, bir süre hayranlıkla görüntüsüne bakar. Richard:

Kimim ben?" geçen bu ifadelerden yola çıkılacak olursa Richard'ın kimlik karmaşası yaşayan bir birey olduğudur.

3.5.6 Düğün Şarkısı

Oyunda karakter isimleri yoktur. İsim alan kişiler ise cinsiyet ve statüsüne göre isim almışlardır. Oyuna bakıldığı zaman yedi karakterden oluşan bir oyunmuş gibi gözükse de aslında tek kişiliktir. Bu tek kahraman da Kadın'dır. Diğer karakterler ise sadece isimlerinin geçtiği yerde sahneye gelir ve giderler. Diyalog halinde değillerdir. Kadın onların yerine konuşur ve cevap verir.

3.5.7 Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi

Oyunda gerçek insan isimleri kullanılmıştır fakat karakter isimleri, farklı coğrafya ve alanlara ait isimlerdir. İsimler şu şekildedir: Harpagon, Nefertiti (Bağdagül), Suzi (Suzinak), Roj (Raci), Selami, Sırım, Fuzuli, Hemşire.

Suzinak, müzikte bir makamdır. Nefertiti, Mısır kraliçesidir, Mısır Firavunu IV. Amenhotep'in eşidir. Harpagon da Moliere'in "Cimri" oyununda alınmış bir isimdir. Oyundaki karakterlerin yaşları: Korkut (Harpagon)– 145, Bağdagül (Nefertiti) – 142, Suzinak (Suzi) – 138, Raci (Roj) – 139, Selami – 144, Fuzuli – 144, Sırım – Genç, Hemşire – Genç olarak verilmiştir. Civan Canova, oyuncuların yaşlarını verirken yanına -kendi beyanı- diye de eklemiştir. Yani Yazar'a göre oyuncular kendi yaşlarını kendileri söylemiştir: "Karakterlerin yaşları konusundaki kendi beyanları abartı da olabilir. Ama unutmamak gerekir ki bu insanlar sahiden yaşlıdır." (Canova, 2013:138) Canova'nın böyle deme sebebi, Harpagon ve Nefertiti'den yola çıkarak bu isimler, gerçek olarak geçmiş yüzyıllardaki kişilerden isimlerini aldığı için yaşlarının doğal olarak büyük verildiği düşünülebilir.

ROJ: Aptal!

SUZİ: Muhteris!

ROJ: Muhteris!

SUZİ: Taş yürekli!

ROJ: Fısfıs figüran! (Canova, 2013:147)

Karakterlerin birbirlerini aşağılamaları absürt tiyatronun unsurları arasında yer alır. Çünkü birinin diğerine üstünlük taslaması kaçınılmaz olan durumlar arasındadır.

3.5.8 Mitosmorfoz

Doktor Hide aynı zamanda bir kurt adamdır... (Canova, 2005:75)

PRIAPHUS: ... Aslında benim fallus tanrısı Priaphus değil de, gerçek Priaphus'un sadık bir kulu olmam gelirdi. Ama kendine benzer bir tanrı gördü mü dayanamıyor insan. (Canova, 2005:83)

İlk alıntı, oyunun girişinde Dr. Hide'in kurt adam şeklinde tasvir edilmesi oyunun gerçek yaşamdan farklı bir formatta olmasını haber verir. İkinci alıntıda ise Priaphus'un insan olarak tanrılarla kendini bir tutması da oyunun karakter farklılığını da ortaya koyar.

ZUZU: ...Benim için mutluluğun kaynağı dünya barışına yönelik insan sömürüsüdür... (Canova, 2005:121)

Bu bölüm, diğer bölümlerden farklı olarak repliği söyleyen kişi karşı-kahraman pozisyonunda değil ama sözleriyle karşı-kahramanların çıkmasına neden olmuştur.

FLORANCE: Mr. Hide da çok gelmek istedi tanıtım kokteylinize. Ama iki gün önce ansızın Transilvanya'ya uçuşması icap etti. Bir arkadaşı çağırması dolunay şenlikleri için. Selam söyledi size, gitmeden...

GOLDENLIER: (Şaşkın) Ya...

FLORANCE: Yarın cenazesi gelecek aynı uçakla. (Canova, 2005:155)

(Dr. Hide bir Zombi olmuş, kanlı sargılar içersinde, yüzü bembeyaz, gerdanında diş izi, doktor önlüğü üzerinde, girer.)

DR. HIDE: Nasılsız bakalım bu sabah?

GOLDENLIER: Daha iyiyim. Teşekkür ederim.

FLORANCE: Hoş geldiniz Dr. Hide. Toprağınız bol olsun. (Canova, 2005:163)

İlk alıntıda Florance, Dr. Hide'in Transilvanya'ya gittiğini, geriye cenazesinin geleceğini söylemiştir. Burada okuyucunun kafasının karışması normaldir. İkinci alıntıda ise Dr. Hide'in zombi olarak tasvir edilmesi, durumu kısmen de olsa açıklar niteliktedir. Fantastik olarak Dr. Hide'in ölüp dirilmesi üzerine zombi olarak geri dönmesi absürt olmamıştır. Çünkü ölen kişinin dirilmesi zombi olmasını gerektirir.

3.5.9 Niobe

Bu oyunda karakterlere verilen isimler genellikle insan isimleri değildir: Böbrek, Sekstet, Fermion, Bozon, Niobe, Oly, Stan, Supernova.

Böbrek: Organ ismi.

Bozon ve Fermion: Fizikte kullanılan parçacık isimleridir. (Atom parçacıkları)

Sekstet: Altı kişiden oluşan topluluklara verilen isimdir.

Niobe: Frigya Kralı olan ve İzmir-Manisa arasındaki Spil Dağı ve Yamanlar Dağı çevresinde hüküm sürmüş Tantalus'un ve eşi Dione'nin kızının adıdır. İlkel dönemde kullanılmış bir isimdir.

Oly: Kimyasal bir maddenin ismidir.

Supernova: Enerjisi biten büyük yıldızların şiddetle patlaması durumuna verilen addır. Bir Supernova'nın parlaklığı Güneş parlaklığının yüz milyon katına varabilir.

Stan: Bu kelime Oxford English Dictionary'de "desteklemek" veya "hayran olmak" olarak kullanılır. Stan bu oyunda kuklanın adıdır ama konuşma özelliğine sahiptir.

Oyunda normalin dışında yaş sistemi kullanılmıştır. Onlu yaş sistemi yerine on ikili yaş sistemi kullanılmıştır:

Böbrek - 48

Sekstet - 42

Fermion ve Bozon - 24

Oly - 84

Niobe - 72

Supernova - 18

Ayrıca sayısal veriler de sistemi de on ikili sisteme göre düzenlenmiştir:

OLY: ...onikilerce yıl boyunca. (Canova, 2012:164)

OLY: ...parçalanmış yüz kırkdörtlerce dişi primat... (Canova, 2012:165)

OLY: En az kırksekiz küsur yıl olmuştur sanırım. (Canova, 2012:169)

OLY: ... Akranlarım dakikada onikilerce sigara sararken... (Canova, 2012:178)

OLY: ...Dünya nüfusunun tam yüz kırkdörtte kırksekizi. (Canova, 2012:183)

BÖBREK: Tamam hayatım. Oniki salise. (Canova, 2012:186)

BÖBREK: Geriye kalacak olan külin toplamı... İkiyüzkırkı geçmez sanırım. (Canova, 2012:191)

OLY: ...Oniki dünya yılını... Seksendört yaşını dolduran tüm beş parmaklı vatandaşlar... (Canova, 2012:194)

ANONS: Beş parmaklı mahkum için son yetmişiki saniye. (Canova, 2012:195)

ANONS: Beş parmaklı mahkum için son otuzaltı saniye. (Canova, 2012:196)

NİOBE: Ellerimizde yüz kırk dörtlerce parmağımız bile olsa, böyleymiş bu. (Canova, 2012:198)

Görüldüğü üzere sayı sistemi on iki ve katlarından oluşmaktadır.

SEKSTET: ...Ama hepsi sadece kızım Fermion için. Çünkü Bozon sakat bir çocuk. Beş parmaklı. El ve ayaklarında yalnızca beşer parmakla doğdu Bozon. Hayatı boyunca arkadaşları, akranları, okul müdürü, apartman kapıcısı ve de altıncı derecedeki akrabaları tarafından sürekli dışlandı yavrucak... (Canova, 2012:156)

Beş parmaklı olmak anormal bir durummuş gibi lanse edilmiştir. Karşı-kahraman özelliği görülmektedir. Bozon beş parmaklı olduğu için dışlanmıştır.

3.5.10 Neon

Oyun karakterlerinin isimleri yoktur. Oyunda yazar olan kişiye “Yazar” adı verilmiştir. Tiyatro oyunu seyretmeye giden kadın bir seyirciye, gişe görevlisi tarafından N sırasında 10 numaralı koltuk verildiği için bu kadına da “Neon” ismi verilmiştir. Neon aynı zamanda kimyasal bir element ve gazdır.

“Neon”, Civan Canova’nın yine değişik tarzda kurgulamış olduğu bir oyundur. Zaman ve mekan iç içe karışmıştır. Mekan olarak, Yazar’ın evi ön plandadır fakat zaman net bir şekilde belli olmamaktadır. Zamansal açıdan yer yer okuyucunun zihninin bulanması beklenir. Oyuncular, geçmiş ve şimdiki zamanı aynı anda yaşamaktadır.

NEON: ...Yani hepimiz. Bu akşamüstü karşılaşmış olduğum bütün yüzler gelecek zamanın belirsizliği içersinde birer birer kaybolup gitti. Ya da ben geçmiş zamanın içine daldım. Yani size göre gelecek zaman... (Canova, 2015:117)

Geçmiş ve gelecek zaman aynı anda yaşanmıştır. Bireyin iç dünyasındaki algı dışarı vurulmuştur. Derin yapılar sahip zaman algısı oluşturulmuştur.

YAZAR: ...Bu konu beni ilgilendirmiyor artık. Ben ölüyorum.

NEON: Ben ölecek olsam kimsenin ruhu duymaz öyle değil mi?

YAZAR: istersen ölüm konusunda sidik yarıştırmayalım.

NEON: Bence yarıştıralım. (Sessizlik) Kabul. Yarıştırmayalım. Siz her halükarda daha uzağa işersiniz benden. Siz yazarısınız çünkü. Mühürlü tasdikli belgeleriniz var hayatta ve bu hayatı dibine kadar yaşamış olduğunuza dair. Üstelik yarı kahin sayılırsınız. Her şey hissediyorsunuz. Ölümü bile. Ama... Anlamıyorum. Sonuç dediğimiz şey nedenlerin toplamıysa eğer... ve eğer ben öldükten sonra hiç kimseye yaşadığımı hatırlamayacaksa... Ben bütün bir hayatın nedensiz yaşamış olmuyorum mu?... (Canova, 2015: 127)

Okuyucu bu bölümde hayatın dışına itilmenin nasıl olduğunu görür. Yazar, insanlar öldükten sonra herhangi bir yönleriyle hatırlanmayacaksa yaşamlarının boş olduğunu anlatmıştır. Neon'un bakış açısı ise; dünyada bir şeyler karalayanların, karalamayanlara nazaran daha kalıcı olduğu şeklindedir.

YAZAR: Öylesine karanlık bir dönemde var olmuşuz ki, bu bir ceza mı yoksa lütuf mu anlayamıyor insan. Ben artık zamanın geçmek bilmediği bir yerde olmak istiyorum. Ne bileyim, iki soluk arasının bile asırlar sürdüğü bir yer. Hiçbir değişimin olmadığı, huzurlu, dingin, sessiz... Yo, mezarlığı kast etmiyorum. Hem orada olmalıyım hem de farkında olmalıyım orada olduğumun. Mezar uymaz bana. Uymamalı demek istiyorum. İstiyor musun açayım mı ışıkları?

NEON: Işıklar açık. (Canova, 2015:144-145)

Yazar, kaplumbağa misali, kimsenin olmadığı ve aynı zamanda huzurlu bir yerde kabuğuna çekilip yaşamayı arzulamaktadır. Yaşadığı dönemin sosyal ve politik açıdan karanlık bir dönem olduğunu açıklamaya çalışır. Farklı boyutlarla bağlantılı olarak kendine uygun bir ortam yaratma isteği içindedir.

3.5.11 Prömiyer

Prömiyer oyununda da Civan Canova, karakterlere isim vermekten kaçınmıştır. “Hamlet”, “Julius Sezar”, “Kral Oidipus” oyunlarının oynanacak olmasından dolayı karakterler de hangi oyunda hangi karakteri canlandırıyorlarsa canlandırdıkları isimleri almışlardır. Bunun dışında Güvenlik Görevlisi ve Suflöz ismi verilen kişiler, yaptıkları iş neyse ona göre isim almışlardır. Polis memuru, Karakaş; danışmada olan kişi Kaytan; yönetmen ise Sakallı adını almıştır. Bu üç kişi ise dış görünüşlerine göre isim almış oldukları düşünülebilir.

3.5.12 Lydia

Lydia oyunu “Karşı-Tiyatro” ve “Karşı-Oyun” özelliklerini barındırmaktadır. Mekân, ütöpik olarak seçilmiş buz uydudur. Mekânın buz uydu olması karakterler için bir ayrıcalıktır. Dünyada zulüm yapmış kişiler, gidecek herhangi bir yerleri olmadığından dünyadan uzak bir yer seçmişlerdir: Buz uydu.

Bu oyunda karşı-kahramanların bir araya gelmesiyle olaylar anlatılır. Oyundaki karakterler Nazi dönemi Almanyası’nda insanları katleden, insanlara zulmeden yönetici ve askerlerdir. Artık yapacak bir şeyleri kalmamıştır. Dünya hayatına sosyal, ekonomik, politik, askeri vs. katkılarının bilincindedirler fakat bu durumu dile getirmek istemezler. Yaptıkları katliamlar, onlara, dünyada neden yerlerinin olmadığına kanıtı olarak karşılarına çıkar. Nice mazlum insanları harcayan, kendilerini de “Sınırsız imtiyazlılar” olarak tanıtan bu kişiler, yok olmaya mahkûm olduklarını anlamışlardır. Kişisel saygınlıklarını yitirdiklerinden bu boşluğu, formalite icabı da olsa “Sınırsız imtiyazlılar” adlandırmasıyla kapatmaya çalışırlar. Hülâsa bu insanlar, içinden çıkılmaz bir kuşku ütopyası yaratıp yaşamaya çalışmaktadırlar. Artık söz söyleme hakları bitmiştir.

EVA: Varoş ikide inecek var kuzen Benitto. (Canova, 2010:18)

SANDY: Empati duymak için sormuştum. Varoşlarda mı oturuyorsunuz?

JOSSY: Elbette. Orada oturuyor olmaktan gurur duyuyorum.

SANDY: Hangi blok?

JOSSY: Blok değil. Yamaca bakan bir çiftliğim var.

SANDY: Bizimki varoş sayılmaz. Hemen girişte. Hanedan kompleksi, A blok. Sadece asil aileler için inşa edilmiş. Çatı dubleksi... (Canova, 2010:88)

Mekân mantığı ütöpik bir ortamda kurgulandığı için farklı isim almıştır: Varoş iki, hanedan kompleksi.

SANDY: ...Bari tatil dönüşü getirin de tanışıp arkadaş olsunlar bizim kızlarla. Birlikte adam asmaca oynarlar.

HERMY: Harikulade. Edda da gelir.

JOSSY: Seve seve majesteleri. Ama korkarım Sweetie artık oyun yaşını geçti. Yüz ellisine merdiven dayadı neredeyse. (Canova, 2010:90)

Çocuk için kullanılan yaş kavramı abartılarak verilmiştir. Zaten buz uyduda her şey olağanın dışında olduğu için bu da normal karşılanır.

RASPUTIN: Üç tablodaki toplam şövalye ve kısrak sayısı. Kızlardan aldıklarımla birlikte, sahte de olsa, tam on iki adet mahşer atlısı. Ve Rasputin. Tam on üç kişiden oluşan, uğurlu bir ordu. Tut tuabilersen.

YANKEE: Peki biz ne yapacağız şimdi?

SANDY: Gel Nico, bari çocukları toplayıp son duamızı edelim.

HERMY: (Jossy'e) Gel Jossy, sana gidip banyodaki siyaniür şişesini alalım.

ADY: Tabanca sende mi Eva?

EVA: Ben ilacı tercih ederim Adolf.

HERMY: Çocuğumu emzirmeden can veriyorum.

YANKEE: Ben de gidip asayım kendimi bari.

RASPUTIN: Panik yok! Her şey eskisi gibi sürüp gidecek. Harici şartlara göre kabuk değiştireceğiz. Ama özümüzü unutmadan. İntiharı çıkartın kafanızdan! (Canova, 2010:105-106)

Kahramanların hepsi sona yaklaştığını anlamış ve kendi ölümlerini tayin etmek için saçma şekilde hazırlık planları yapmışlardır. Kahramanların hepsi de karşı-kahraman unsurunu temsil etmektedirler. Kendilerine ait oluşturdukları buz uydunun da erimesinden dolayı yaşama haklarını kaybettiklerinin farkındadırlar.

3.5.13 Yıldönümü

Oyuna parmak şaklatma ve bastonuyla oyuna yöne veren otel organizasyonları baş sorumlusu Müçteba Bey hariç diğer karakterlerin ismi yoktur. Müçteba'nın anlamı seçilmiş demektir. Oyunu yönlendiren bu kişiye bu adın verilmesi manidardır. Diğer karakterlerin adı ise; Baba, Damat, Gelin, Bay Cıkçık, Bayan Cıkçık. Bay-Bayan Cıkçık verilmesinin nedeni ise Bay Cıkçık'ın, zil üretim işiyle uğraşmasında gelir. Yani zilin çıkardığı ses kendisine verilmiştir.

Oyunda zaman ve mekan Müçteba Bey'in yine bastonuna göre şekillenir. Zaman dilimleri iç içe geçmiştir. Çünkü Müçteba Bey aslında otelin "Yüzüncü Yıl Anı Kitapçığı"nı okumaktadır. Kitabı okuduğu esnada ise oyun boyunca anlatılanlar durumlar canlandırılmıştır.

3.5.14 Evaristo

Oyun tek kişilik bir oyundur. Oyundaki karakterin adı Kadın olarak verilmiştir. Kadın'ın konuşmalarına bakıldığında Hitler'in eşi olduğu izlenimi vermiştir. Bir Türk bankasının bodrumundaki sığınakta saklanmaktadır. Zamanla unutulmuşlardır fakat Kadın yine de kimliğini saklar. Çünkü gerçek

kimliğini açıklayacak olursa Nazi dönemi Almanyası'nın -eşi yönünden-sorumlularından biri olduğu anlaşılır. Kadın, iskelete dönüşmüş kocasıyla sığınaktadırlar, hayata sığındıktan bakmak zorundadırlar. Bunun nedeni ise zamanında yaptıkları soykırımdan ötürü kalacak yerleri olmadığı için sığınağa yerleşmek zorunda kalmışlardır. Artık söz söyleme hakları yoktur. Hayat, onların yaptıklarına karşılık olarak farelerin ve diğer yer altı hayvanlarının yaşadığı mekânı onlara layık görmüştür. Ölüm, bazen bir kurtuluştur ama geçmişte mazlum insanlara yapılan işkencelerden ötürü sürünerek yaşamak, ölüme nazaran bedbaht bir durumdur.

3.6 Grotesk ve Karagüldürü

Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde grotesk; “Kaba gülünçlüklerden, tuhaf ve olmayacak şakalaşmalardan yararlanan, karşıt görüntüleri, bağdaşmaz durumları şaşırtıcı biçimde birleştiren güldürü biçimi.” (TDK-2020) olarak tanımlanır. Kaba güldürü ise absürt tiyatrodan trajedi ve komedinin birleşiminden oluşur. Oyunlarda karakterlerin içinde bulunduğu durum trajik ve dramatiktir. Fakat içinde olduğu durum uyumsuz olduğundan seyirciye/okuyucuya komik gelir. Korku ile kahkaha iç içe geçmiştir. Çünkü oyunlarda mantık sırası olmadığından seyirci bir anda korkar, şaşırır ve sonucunda da korku ve kahkaha birleşir (Şener, 2006:304). İnsan beyni donduğu/şaşırdığı anda gülmeye başlar. Seyirci heyecan verici durum karşısında kendini bir sonraki hamleye hazırlar lakin sonraki hamle beklenilenin tam tersi olduğundan beyin şoka uğrar ve gülme eylemini gerçekleştirir. Mantık devre dışı kalır, saçmalığın algılanması sağlanır.

Absürt oyunlarda tehlike duygusu trajik etkiyi, beceriksizlik ise, gülünçlüğü pekiştirir.(Şener, 2006:305)

Absürt oyunlarda insanın aşağılanması, geri plana atılması, hakarete uğraması, kendisiyle alay edilmesi mevcuttur. İnsan şaşkın ve budala bir şekilde vardır. İçinde yaşanan sistemde ise tanrı ve düzen kabul edilmez. Bunun sonucunda uyumsuz bir ortam oluşacağından insan, boşlanışlığı ilke edinir (Şener, 2006:305). Amaçsız ve uyumsuz bir şekilde yaşamın özünden giderek uzaklaşır. İnsanın ereği hayatın anlamsızlığı içinde hayat bulmaktır.

3.6.1 Kıyamet Sularında

ANNE: Kaktüs?

KADIN: (Anlamaz) Ne?

ANNE: Kaktüs yer misin?

KADIN: Hayır, yemem! (Kendi kendine) Lanet olsun!

ANNE: Ya da talaş kızartayım dünkü gibi.

ADAM: (Gülerek) Talaş mı?

ANNE: Canım yaptım ya dün akşam. Kâğıt arasında talaş. Çıtır çıtır. Ha?

KADIN: Sağ ol, doydum! (Canova, 2012:27-28)

ANNE: Rica etsek, bizim için de yakalar belki... Birkaç tane.

BABA: Hangi kapıcı!

ANNE: Canım kaç tane kapıcı var? Bizimki işte... Satılmış efendi!

ADAM: Ne toplar?

ANNE: İrilerinden şöyle... Haşlamalık... Kendilerine yakalıyor ya her sabah... Görmediniz mi, son günlerde nasıl semirdi veletler?

BABA: Veletler mi?

ANNE: Kan fışkırıyor yanaklarından! (Baba'ya bakarak) Satılmış'ın çocukları... Onlar bile lağım faresiyle besleniyorlar. (Canova, 2012:30)

Anlaşılabacağı üzere evde maddi bir yokluk olduğu bellidir. İçinde bulundukları bu trajik durum gülünçleşmiştir. Çünkü normal şartlarda kaktüs de kızarmış talaş da yenilecek bir yemek değildir. Burada da normal bir yiyecek gibi gösterilerek uyumsuzluk yaratmıştır. Asıl absürt olan ise fare yemeyi düşünmek, olayı başka bir boyuta sürükler. Lağım faresi yiyerek yaşama devam etme düşüncesi trajikomik gelir.

ADAM: Size şaka gibi geliyor galiba! Anlamıyor musunuz, her şey allak bullak olacak!

ANNE: Onu anlıyorum... Anlıyorum da, hala neden birbirinizi yediğinizi anlamıyorum... (Canova, 2012:32)

Yukarıdaki alıntıda karagüldürü özelliği taşımaktadır. İçinde bulunan sisteme gönderme yapılmıştır. İnsanların yapacak bir şeyleri kalmadığında başkalarına sataşmaları dile getirilmiştir.

BABA: Zalim herif! Hiç kendi öz oğlunu kurban eder mi insan!

ADAM: (Hafif imalı) Öyle bir ederli...

ANNE: Hazreti İbrahim sandı kendini şaşkın.

TEYZE: Zavallı yavrucak, nasıl da feryat ediyordu kafasını keserlerken!

BABA: Her yer çın çın çınıyordu! Burada, bu salonda kesiyorlardı sanki biçareyi! Dayanılacak gibi değildi, pencereleri örtmeseydiniz.

ADAM: Örümcek kafalılar! Bütün sokakları ele geçirdiler! Minicik çocukları kurban ederek önleyeceklerini sanıyorlar. Kıyameti! (Canova, 2012:69-70)

Alıntı yapılan bu bölümde geçen sözler, dünyanın kıyamete yaklaşmasından ötürü herkesin şirazeden çıktığı ve kimilerinin kendine dini nitelikler yüklendiği söyleniyor. Bu bölümde okuyucunun anlaması muhtemel ahval, kapıcı Satılmış Efendi, oğlunun başını keserek onu kurban etmesidir. Çünkü Anne, Satılmış Efendi'nin kendisini İbrahim Peygamber zannettiği, yorumunu yapar. Halbuki duru böyle değildir. Bu da aşağıdaki alıntıdan anlaşılır:

BABA: Eee, nasıl geçti?

SATILMIŞ: Nasıl geçsin?. Bi şey anlamadı ki çocuk. Kesildi gitti işte. Allah'ın emri.

ANNE: Öyle.

BABA:E, hayırlısı olsun!

SATILMIŞ: Sağ olun. Garibim, daldı gitti döşekte. Bizler eğlendik onun yerine. (Utanır gibi) Seni de uyutmadık bey, hasta hasta...

BABA: Yok canım, o da ne demek! Seslerinizi işitmedik bile..

KADIN: (Girerken) Birbirimizi kesmekle meşguldük biz! Her zamanki gibi.

BABA: (Bir an Kadın'a bakar. Satılmış'a dönerek) Şaka yapıyor işte. Hem işitsek ne olacak?. Kaç kere sünnet ettiriyor insan oğlunu, elbet eğleneceksiniz. Yavrunun ilk müürüveti bu.

SATILMIŞ: Allah razı olsun. (Kadın'a) Seninkini de göreceğiz, nasipse..

İnşallah.. Üzülme ha, bak Pakize Ablan.. (Canova, 2012:78-79)

repliklerinden anlıyoruz. İşin aslı Satılmış'ın oğlunu sünnet ettirdiğidir. İçinde bulunulan zamanın verdiği baskıdan ötürü saçma, uyumsuz bir durum cereyan eder. Çocuğun sünnet olduğu, okuyucu tarafından anlaşılınca şaşırma duygusu kaçınılmaz olur. Bu da absürt tiyatro unsurlarından kara güldürünün bir özelliğidir.

3.6.2 Sokağa Çıkma Yasağı

402: Siz bir şey demiyordunuz Müdür Bey. Yalnızca bakıyordunuz.

MÜDÜR: Nasıl bakıyordum?

402: (Kibar bir eda ile) Öküz gibi... (Canova, 2011:31)

ŞİŞMAN: ... Bakın. Televizyon açık. Sesi geliyor. Dinleyin bakın.

101 Evet. Ses geliyor.

ŞİŞMAN: Gördünüz mü?

101: Hayır, duydum.

ŞİŞMAN: O anlamda söyledim ben de.

101: Ne anlamda?

ŞİŞMAN: Görmeği diyorum.. duymak anlamında kullandım. (Canova, 2011:37)

ŞİŞMAN: Ben bu arada baktırayım odanızdaki televizyona. Ne dersiniz?

101: Ne kadar sürer?

ŞİŞMAN: Eeee.. On dakika.

101: Ulaşım?

ŞİŞMAN: İçinde.

101: Tespit?

ŞİŞMAN: O da içinde.

101: Ve de tamirat.

ŞİŞMAN: Evet. Ulaşım, tespit ve de tamirat, hepsi on dakika.

101: Söz mü? (Canova, 2011:41)

101: (302'ye) Peki sizin mesleğiniz ne?

302: Kalfayım efendim.

101: Ne kalfası?

302: Boş gezenin boş kalfası... (Canova, 2011:64)

Yukarıdaki alıntılar grotesk örneğidir. Okuyucuyu hem şaşırtan hem de güldüren sahneler olmuştur. Komedi unsurları trajikomik niteliğindedir.

302: Dalga geçme bağımlılığına yakalanmış, kendi halinde bir vatandaş. Yararlı bir insan olduğum söylenemez. Ama zarar da vermem. Hiç kimseye. Ya siz? (Canova, 2011:81)

Yukarıdaki örnekte karagüldürü özelliği görülür.

101: Ne yapacaksın taksiyi?

BAYAN 101: Seni terk ediyorum.

101: (Bir an durur. Kadına bakar) Olmaz. Gidemezsin.

BAYAN 101: İstedğin kadar yalvar. İstersen dizlerime kapan. Bu sefer gideceğim.

101: Delinin zoruna bak. Ne diye kapanacakmışım dizlerine? Gidemezsin dedim, çünkü sokağa çıkma yasağı bitmedi henüz. (Canova, 2011:85)

Bayan 101, eşi 101'in kendisine gitme deme sebebini, kendisini önemsemediğine bağladığından: "İstersen dizlerime kapan. Bu sefer gideceğim." der. Halbuki 101'in gitme deme sebebi sokağa çıkma yasağının olmasından dolayıdır. Grotesk örneği mevcuttur.

302: (101'e) Polis çağırarak mısınız?

101: Olmaz. Bu saatte gelmez polis.

402: Neden gelmezmiş?

101: Yasak var yasak! Sokağa çıkma yasağında nasıl dışarı çıkıp buraya kadar gelsin polis?

302: Öyle ya. Polis yakalayırır polisi alimallah! (Canova, 2011:90)

Yasak olduğundan dolayı ironik bir durum ortaya çıkmıştır. Otelde çözülmesi gereken bir olay var. Bunun için polis çağrılmak isteniyor ama yasak olması nedeniyle polisin olay yerine gelmesi durumunda başka bir polisin de yasaktan ötürü o polisi yakalayabileceğini söyleniyor. Saçmalık içinde saçmalık!

3.6.3 Kızılötesi Aydınlık

YAŞLI ADAM: (Keserek) Suyun ısındı.

GENÇ ADAM: (Gözlerini sabit bir noktaya dikmiştir) Evet. Suyum ısındı.

YAŞLI ADAM: (Sakin) Çay suyu diyorum.

GENÇ ADAM: (Yaşlı Adam'a bakar) Hı?

YAŞLI ADAM: Kaynıyor. (Canova, 2012:104)

Sürekli panik ve korku halinde olan Genç Adam için, birilerinin eve girip kendisini öldürmeye geleceğini düşündüğünden suyun ısınmasını, o ruh haliyle kendine bağlamaktadır. Bu durum, Genç Adam için trajik, okuyucu/izleyici içinse komiktir.

GENÇ ADAM: Aynı zamanda suratsız. Hani ne bileyim.. çirkin olur insan ama sempatik olur, esprili olur, hoş bakışlı olur.. Bu adam şey gibi.. Tam bir Venedik magandası... diyemeyiz belki ama.. onun gibi bir şey. (Canova, 2012:110)

Othello'yla Desdemona arasındaki ilişkiden bahsedilmektedir. Genç Adam'ın başta, Othello'ya "Venedik magandası" dediği zannediliyor fakat daha sonra sözünü toparlıyor. Okuyucuyu şaşırtan bir replik olması hasebiyle groteski görmek mümkündür.

YAŞLI ADAM: Türlü çeşit yatıştırıcılar, gözü kapalı sohbetler, ifadeler, mahkemeler falan derken, önce tecavüz ve diğer adi suçlardan, hafifletici

nedenler ve aşırı tahrikler göz önünde bulundurularak beraat etti.. ise de, düşündüklerini yüksek sesle söylediği için hafifletici nedenler ve aşırı tahrikler göz ardı edilerek idam cezasına çarptırıldı.. ise de, iyi hali dikkate alınarak tekrar beraatine karar verildi... (Canova, 2012:116)

Yukarıdaki replikte birbirine zıt kararların art arda verilmesi uyumsuzluk yaratmıştır. Gratesk örneği görülmektedir.

GENÇ ADAM: Aaa ya! Tiyatroda ne iş yapıyormuşum! İyi bildiniz, teşrifatçıyım! Ama önümüzdeki yıl seviye sınavlarını verirsem gazozcu kadrosuna geçireceklermiş. Belediye başkan yardımcısının yazlık komşusunun kuzeni yakınım olur. Söz verdi bana. Büyük bir olasılıkla sınava bile almayacaklar... (Canova, 2012:137)

Bu bölüm, önceki absürt tiyatro başlıkları altında da işlemiştir. Sistemle alay edilmiştir. Tiyatro teşrifatçısı olduğunu söyleyen Genç Adam, gazozculuğa terfi etmek için bulduğu torpilin, belediye başkan yardımcısının yazlık komşusunun kuzeni, arkadaşı olduğunu söylüyor. Trajikomik bir sahnedir. Esasında sisteme ağır bir eleştiri yapılmıştır. Bu bölüm aynı zamanda, absürt tiyatronun, gerçeğin yerinden oynatılması, başlığına da uygundur.

3.6.4 Erkekler Tuvaleti

KUPABACAK: Tecaviiz.

OTUZALTI: Anlamıştım zaten.

KUPABACAK: Anlamış mıydınız?

OTUZALTI: Tabii ya. Görür görmez kanım ısınmıştı size.

KUPABACAK: Yalancı bir orospunun kurbanı oldum. Bana bekar ve yirmi yaşında olduğunu söylemişti. Meğerse evli ve on üç yaşındaymış. (Canova, 2011:164)

Bu bölüm okuyucu şaşırtacak niteliktedir. Otuzaltı'nın verdiği cevap aslında beklenen bir cevap değildir. Okuyucu tam tersini söyleyeceğini düşünür. Kupabacak'ın kendisine iftira atan kadının evli ve on üç yaşında olduğunu söylemesi dikkat çekicidir. On üç yaş evlilik için çok küçük bir yaş sınırıdır. Bir gönderme mevcuttur.

3.6.5 Ful Yaprakları

RICHARD: Kendimi. Kendimi oluşturmaya çalışırken Tanrı'nın ne zor bir işe kalkıştığını anlamaya başladım. Trilyonlarca canlı. Hepsi farklı birbirinden. Allah kolaylık versin.

MADONNA: Kime?

RICHARD: Tanrı'ya. (Canova, 2015:29)

Felsefi bir fonksiyona sahip oluşturulmuş bir bölümdür. Richard'ın söyledikleri tuhaf bir düşünsel olgu olmuştur.

RICHARD: Otuz iki yaşındayım aslında. Geçen gün kağıdı kalemi alıp hesapladım, meğer şimdiye kadar hep yanlış hesaplıyordum. Parmaklarımla yani. Doğduğum tarihten başlıyordum saymaya. Sanki bir yaşında doğmuşum gibi. Yazarak hesaplayınca bir yıl eksik çıktı. Otuz iki yani. Yalan sayılmaz aslında ama, gene de özür dilerim.

MADONNA: Boş ver.

RICHARD: Hem otuz iki daha iyi.

MADONNA: Neden?

RICHARD: Aramızdaki yaş farkı daha da azaldı. Sen tam olarak kaç yaşındaydın?

MADONNA: Kağıt kalemle hesaplırsak on sekiz. Ama parmakla on dokuz. (Richard güler) Böylece aramızdaki yaş farkı gene eskisi gibi oldu. (Canova, 2015:55)

RICHARD: Karnın giderek büyüyor. Evdekilerden gizli nasıl doğuracağım diye kara kara düşünüyorsun. Bana bak, istersen yardımcı olabilirim bu konuda.

MADONNA: Ne diyorsun sen?

RICHARD: Size en yakın cami ve karakolların açık adreslerini verebilirim istersen.

MADONNA: Ne için?

RICHARD: Piçi bırakman için. (Canova, 2015:58)

Düz mantıkla kurulmuş replikler vardır. Bu düz mantıklık konuşmanın seyrinden ötürü gülünç olmuştur.

3.6.6 Düğün Şarkısı

KADIN: ... Sabaha kadar türlü şaklabanlıklar yaptık. Görmeliydiniz halimizi. Gülmekten kasıklarımız ağrıdı. Sonra gün doğarken dokuzuncu senfoni ile göbek attık... (Canova, 2015:179)

Gülmekten kasıkların ağrması ilginç bir durumdur. Normal şartlarda gülmekten, karın kasları kasıldığında karın bölgesinde ağrı oluşabilir. Yapılan

alıntıda ise gülmenin kasıklara tesir etmesi uyumsuz olmuştur. Aynı zamanda dokuzuncu senfoni ile göbek atmak da bir grotesk örneği teşkil etmiştir.

KADIN: ... Babamın ayaklarının koktuğunu bilemezdi senin annen öyle değil mi? Ama ben biliyorum kocamın ayaklarının kokmadığını. Hiçbir yeri kokmuyor benim kocamın. Kıçı bile. Nereden mi biliyorum? Çünkü kokladım. Hem de her yerini. İmzayı basmadan önce kalite kontrol! Yaa!
(Canova, 2015:186)

KADIN: ... “İstersen bu siz kelimesini kaldıralım artık.”

“Peki. Siz bilirsiniz.” (Canova, 2015:192)

Absürt şekilde komiklikler vardır. Grotesk örneğidir.

3.6.7 Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi

ROJ: ... Üç haftadır mışıl mışıl uyuyorum geceleri. Sabaha kadar. Tam dört saat. İki de insidon attım mı, rüya bile görüyorum. (Canova, 2013:144)

Sabaha kadar uyuyorum demesi sanki saatlerce uyuyormuş edası yaratmaktadır. Devamında ise dört saat uyuduğunu söyleyince zıtlık oluşuyor ve gülünçleşiyor.

SUZİ: (Aynı anda.) Benim de boynumda, omuzlarımda, bacaklarımda kireçlenme var. Ayrıca depresyondayım...

ROJ: (Aynı anda.) Bende de asabiyet, huzursuz bacak sendromu, fistül, kıl dönmesi..

FUZULİ BEY: (Aynı anda.) Benim de taşikardim, kolesterolüm, şekerim, yüksek tansiyonum ve de en mühimi, önlenemez hayvani dürtülerim var..
(Canova, 2013:152)

FUZULİ BEY: (Kadına sempatik görünmek için yarı alaylı) Evet. Adı Sırım. Talebe kendisi. Şey üzerine tahsil görüyor. Elektronik beyin.

SIRIM: (Düzeltilir) Bilgisayar.

FUZULİ BEY: Tasavvurcusu.

SIRIM: Tasarımcısı.

FUZULİ BEY: Evet.

SELAMİ: Aynı zamanda çorbacı.

FUZULİ BEY: Hadi ordan!

SELAMİ: İşkembe üzerine de ihtisası var. Özellikle tuzlama üzerine.
(Canova, 2013:158-159)

Yukarıdaki alıntılarda yanlış tanımlamalarla olaylar grotesk özelliği göstermiştir.

NEFERTİTİ: Ben işin felsefi tarafını konuşuyorum. Nedense ölüm acısı çeneme vurur benim.

SUZİ: Benimkine de kilit vurur nedense. (Canova, 2013:182-183)

3.6.8 Mitosmorfoz

(Priaphus, bir eliyle fenerin ışığını Goldenlier'in yüzüne tutarken öbür eliyle adamın kafasına okkalı bir şaplak indirir. Goldenlier gözlerini açar. Kısa bir sessizlik. Priaphus feneri Goldenlier'ın gözlerine iyice yaklaştırarak bakar.)

PRIAPHUS: Gözümüz aydın.

FLORANCE: (Goldenlier'e doğru eğilmiş, gözlerine bakmaktadır.) Evet gözümüz aydın, çünkü açtık gözlerimizi... (Canova, 2005:76)

Parantez içindeki açıklama bölümüyle devamındaki replikler absürtlük oluşturmuştur. İşin içinde yine bir düz mantık imgelemi vardır. Hastanın gözünü açmasıyla aydınlığı görmesi, genelde soyut olarak ifade edilen “gözün aydın” tabiri bu bakımdan somutlaştırılmıştır.

FLORANCE: Ben bizimkileri hazırlıyorum o halde.

(Florance elinde pasta ve testereyle çıkar.) (Canova,2005:78)

FLORANCE: (Elinde tepsi, üzerinde pasta tabakları ve serum şişesinde limonata ile girerken.) (Canova, 2005:79-80)

Pastanın testereyle kesilecek olması grotesk ürünüdür. Serum şişesinde de serum verilmesi buna hizmet eder. Esasen bu durumlar daha çok sahne üzerinde görülmesi gereken bir kesittir. Çünkü testerenin varlığı ve serumun içinde limonata parantez içi olan yerde görülür. Bu da alt metni oluşturur ve sahneye uyarlanmayla gerçekleşir.

DR. HIDE: Şimdi anlarız.

(Doktor ellerini Goldenlier'ın gözlerine yaklaştırarak el çırpır; Goldenlier tepkisiz bakar.)

PRIAPHUS: Nasıl?

DR. HIDE: Domuz gibi.

PRIAPHUS: Güzel.

PRIAPHUS: (Goldenlier'a yaklaşılarak) İyi misiniz?

(Goldenlier tepki vermeyince kafasına bir şaplak atar.)

GOLDENLIER: (Hafifçe irkilir.) Nerdeyim ben?

PRIAPHUS: Çok güzel. (Doktora dönerek kibarca) Tıp etiğine aykırı bir şey yapmıyoruz değil mi Doktor Hide?

DR. HIDE: Ne münasebet. Beyni uyarıyorsunuz.

PRIAPHUS: (Kibarca) Sağ olun. (Sakinleşmişken ansızın döner ve Goldenlier'a bir şaplak daha indirir. Sonra tekrar Doktor'a döner, kibarca.) Sınırı aşmadım değil mi?

DR. HIDE: Sınır genellikle üst korteksin arka bölümünden başlar. (Canova, 2005:92)

Priaphus'un attığı şaplak üzere Goldenlier'ın bilincinin açılması ve bunun üzerine Dr. Hide'in verdiği cevaplar tıp için kabul edilebilir bir şey değildir. Yalnız burada yine bir düz mantık durumu olduğundan Dr. Hide'in söyledikleri okuyucu şaşırtacak boyutta olup absürt kalmıştır.

FLORANCE: Gördünüz mü? Edwardo Alaaddin Nightingale. Benim eski adım. (Canova, 2005:103)

Edwardo Alaaddin Nightingale ismi hem yabancı hem de Türkçe kelimelerden oluşması dikkat çekicidir.

ŞEHRAZAT: Çok çok haklısınız Bay Goldenlier. Bu nedenle de oğlunuzun üyesi olduğu 'Şeytanın Oğulları' adlı tarikata üç aydır aidat ödeme yapmadığını ve tarikatın kendisine ihtarname çektiğini, bizim şirket kasasından ödeme yapmak zorunda kaldığımızı hiç söylemiyorum. (Canova, 2005:135-136)

GOLDENLIER: (Bağırarak) İçim kanyor dedim!

NANCHY: (Norman'ın başındadır, Goldenlier'a yüksek sesle) Bağırma hayatım! Çocuk uyuyor! (Canova, 2005:162)

Aslında Norman uyumamaktadır. Çok içki içtiği için baygındır. Goldenlier'ın bağırmasıyla anne Nanchy'nin çocuğun uyuduğunu söylemesi saçma durum oluşturmuştur.

FLORANCE: (O ana kadar hayretten taş kesilmiştir. Kekeleyerek) Bay Goldenlier. İnanamıyorum. Müthiş bir film olmuş. Avrupa yapımı sanat filmi gibi. Ellerinize sağlık. Bence hiçbir kasaba yarışmasını kaçırmayın Avrupa'da. (Canova, 2005:181)

Florance, Goldenlier'a filmin çok güzel olduğunu söylemiştir. Yalnız Florance, filmin çok güzel olduğunu söylemesine rağmen filmin kasaba

yariřmalarına girmesini söylemiřtir. Florance, verdiđi tepkiye muadil bir řey söylemesi gerekirken kasaba yariřmalarını önermiřtir. Halbuki dünya geneli yariřmalara katılmasını önermesi beklenirdi. Tezatlık oluřturmuřtur.

HEPSİ: (Belli bir dini çağrıřtırmayan bir tören řarkısı söyler gibi.) WWW nokta.. babamız öldü nokta. commm.. (Canova, 2005:184)

Ölen Priaphus'un cenazesinde yapılan bu törenin saçma bir hal aldıđı ortadadır.

3.6.9 Niobe

BÖBREK: Böbređime inecek sizin yüziünüzden.. (Canova, 2012:175)

Baba Böbrek'in kullandıđı bu ifade alıřılmıřın dıřında bir kullanım olduđundan grotesk örneđidir. Olađan olarak beklenilen ifade "kalbime inecek" řeklinde olmalıydı. Okuyucuya/seyirciyi řaşırtacak bir kullanım olmuřtur.

STAN: (Yüksek sesle) Sevgili Oly ve sevgili Stan! Karakalem sektörüne yapmıř olduđunuz katkılardan dolayı teřekkürlerimizi sunarız! Alkıřlar, alkıřlar...

OLY: (Elinde tuttuđu kurdeleyle sarılı kađıdı gösterir) Teřekkür belgemiz.

STAN: Adalet bakanlıđı, grafit sanayi ve de kurřunkalem sektörü bizlerle gurur duyuyor. Niobe'ye de, yurt dıřında satılamaz ibaresi vuracaklarmıř.

STAN: Ben de! Ben de aynı ibareden vurdurmak istiyorum! Ben de yurtseverim! (Canova, 2012:193)

Yukarıdaki karakterler, yakılınca küllerinden yapılacak eřyayı konuřurlar. Niobe'nin küllerinden grafit sanayide ürünler oluřturulacak, Oly ve Stan'ın küllerinden ise kurřun kalem yapılacaktır. İnsan mantıđının kabul edeceđi bir durum deđildir. Yalnız absürt tiyatro bu tuhaf durumları kullanarak mesajını vermeye çalıřır.

STAN: (El sallar) Elveda Niobe. (Niobe belirir. Tedirgin bir biçimde el sallar. Oly önce iskemlesini sonra bavulları atar fırına, ardından Stan'ın kařkolünü düzeltir) Sıkı sıkı sar kulaklarını. Az sonra foton kuřađına gireceđiz. Manyetik fırtınalar orta kulak iltihabına neden oluyormuř. (Canova, 2012:196)

Fırın içinde yanmak üzereyken kařkolünü düzeltmesi sanki sođuk bir ortam varmıř havası verir. Halbuki fırının içindedirler. Sıcak fırın içinde kařkol takmak absürt olmuřtur.

3.6.10 Neon

NEON: Kaç kum taneciği dedin?

YAZAR: Birin yanına altmış küsur sıfır ekle.

NEON: Küsuratı ne kadar?

YAZAR: Ne fark eder?

NEON: Hak geçmesin.

YAZAR: Geçmez.

NEON: Ne biliyorsun?

YAZAR: Geçmez dedim. Sahibi tanıdık.

NEON: Neyin sahibi?

YAZAR: Kumların.

NEON: Olsun. Sen gene de söyle. Kaç sıfır eklemeliyim? Altmış beş mi, altmış üç mü?..

YAZAR: Bence uğraşma.

NEON: Denemek istiyorum.

YAZAR: Neyi denemek istiyorsun?

NEON: Bir virgintrilyon kum taneciğini canlandırmak istiyorum hayalinde. (Canova, 2015:126)

Yazar'ın rüyasında gördüğü kum taneciklerinin kaç sıfırla gösterildiği tartışılıyor. Hayal kurma, saçmalığı getirmiştir.

NEON: Çünkü siz gidicisiniz.

YAZAR: Nereye?

NEON: Ne demek nereye.? Gözüünüz toprağa bakıyormuş ya. Müstakbel mevtamıza saygıda kusur etmemek gerekir öyle değil mi? (Canova,2015:127)

NEON: Kırışıklar. Gülümsediğin zaman hemencecik beliriveriyorlar.

YAZAR: Yaşlı mı demek istiyorsun bana?

NEON: Asla. Olgunluk çağına adım atan karizmatik yazar. (Canova, 2015:146)

Neon, Yazar'ın yaşlılığını manidar bir bağlamda vermiştir. Yaşlılığı nicel olarak değil nitel olarak anlatmaya çalışmıştır.

3.6.11 Prömiyer

KARAKAŞ: "Yanık kokusunu alınca önce itfaiyeyi aradım. İtfaiye meşgul sinyali verince, 'Alo Polis' hattını çevirdim. O da meşgul sinyali verince

son çare olarak narkotik şubenin ihbar telefonuna duman ihbarında bulundum.”... Beş adet narkotik görevlisi, mahalle muhtarı ve apartman sakinlerinin yardımıyla alev alan mutfak perdesi söndürülmüş, yangının çevreye yayılması önlenmiştir. (Canova, 2013:46)

Hamlet’i oynayan oyuncunun evinde yangın çıkması üzerine üst katta ikamet eden mülk sahibi yangını ihbar etmek için asıl birimlere ulaşamayınca narkotik şubeye ihbar etmesi trajikomik bir durumdur. Ayrıca bir mutfak perdesini söndürmek için de bunca kişinin bir araya gelmesi absürttür.

CLAUDIUS: Binlerce davetli gelecek bu gece.

KAYTAN: Salon doksan kişilik ama... (Canova, 2013:47)

Claudius’un binlerce kişi gelecek dediği yere Kaytan’ın doksan kişilik salon olduğunu söylemesi zıtlık yarattığından absürt olmuştur.

CALPURNIA: Aklım hep o ağabeyin olacak hayalette. Nikahlı karısına yıllarca kan kusturdu. Sonra da bir paçavra gibi... (Hıçkırır) O köşk benim hayat sigortam. Daha evlenirken söz vermişti senin üstüne yapacağım diye. Yıllarca sustum. Hiç sormadım. Sabırla bekledim. Sonra bir gün buldum vasiyetnamesini... Canım köşkü ‘Sokak Köpeklerini Koruma Derneği’ne bağışlamış.(Canova, 2013:62-63)

İroninin de içinde bulunduğu absürt bir diyalog olmuştur. Köşkün “Sokak Köpeklerini Koruma Derneği”ne bağışlanması grotesk ürünüdür.

SEZAR: ... Ben dün size; “Jül Sezar’ı biliyor musunuz?” diye sordum, “Biliyoruz” dediniz.

BİRİNCİ ASKER: Biliyoruz...

SEZAR: Konusu ne peki?

BİRİNCİ ASKER: (Sırıtarak) “Sen de mi Brütüs?” (Canova, 2013:67-68)

Bu bölüm komik bir zeminde gerçekleşmiştir. Askerlerin oyunu bildiklerine dair verdikleri cevap, metni gülünçleştirmiştir.

CLAUDIUS: (Calpurnia’ya belli etmemeye çalışarak) Aldınız mı yolladığım çiçeği?

SUZLÖZ: Sümbülleri mi? Aldım.

CLAUDIUS: Ne güzel kokuyorlar değil mi?

SUFLÖZ: Çöp kutusu da öyle. Çok güzel koktu sayenizde... (Canova, 2013:90)

Claudius'un Suflöz'e yolladığı çiçeği Suflöz çöpe atmıştır. Bundan dolayı Suflöz ironik bir cevap vererek çöpün de koktuğunu söylemiştir.

HABERCİ: Son haber. Bizim kahini gözaltına almışlar.

HAMLET: Sebep?

HABERCİ: Metro çıkışında fal bakarken yakalanmış.

OIDIPUS: Ama pasaportunu gösterince iki kardeş ülke arasında sorun yaşanmasın diye bırakmışlar. (Canova, 2013:125)

3.6.12 Lydia

KROIZOS: Konuşmama son verirken buz uydunun tüm seçkin sakinlerini içtenlikle dudaklarından öper, hepinize ruh sıkılmalarından arınmış çılgın günler, erotik düşlerle süslü muhteşem geceler dilerim. Bizler! Sınırsız imtiyazlılar! Kaymakların kaymakları! Köpüklü şampanyalar! Kremalar! Yaşasın fütursuz özgürlüklerimiz! (Canova, 2010:7)

Bu bölüm grotesk özelliği barındırır. İçinde seyircinin veya okuyucunun alışık olmadığı bir durum söz konusu olduğundan kara güldürü özelliği de taşımaktadır.

RASPUTIN: Tanrıçamız Lydia ile müstakbel damadımız Eresbos, bol şamata ve de boş sadakat vaadleri eşliğinde kenetleniyorlar bu gece. Tek yastık kullanacaklar bundan böyle. Tavşan uykuları, gündüz kâbusları, öğle üzeri şekerlemeleri ve de gece bombardımanları için bir tek yastık. Ne kadar ekonomik öyle değil mi? (Canova, 2010:9)

Bu replik, okuyucunun alışık olmadığı ve şaşılabileceği tarzda oluşturulmuştur. Okuyucu için gülünç durumlar barındırır. Tek yastık mevzusu da vurgulanarak “Tek yastıkta kocamak” deyimini kast edilmiştir.

CLARA: Dikkatli sür! Atları ürküteceksin.

BENNY: Kükreyin aslanlarım!

CLARA: Benitto! Altından kalkamayacakları komutlar verme hayvanlara. (Canova, 2010:10)

Tuhaf bir örnektir. Şakalaşma gibi gözükür ama Clara şaka değil gerçeği söylemiştir. Atlar için kullanılan “Kükreyin aslanlarım” ifadesi yani daha ivedi olmayı kasteder. Clara ise aslan ve atın farklı hayvanlar olduğunu belirtmeye çalışmıştır.

RASPUTIN: ... Bilin bakalım ulu Kroizos, biricik kızına düğün hediyesi olarak ne bağışlayacak? Bilen öğrencime yarınki work-shop yüzde elli zamlı. (Canova, 2010:10)

Rasputin'in indirimli yerine zamlı demesi okuyucuyu/seyirciyi şaşırtacak şekildedir.

SANDY: (Nico'ya) Şu Rasputin hoca müthiş bir adam Nikolai. İşi gücü ders. Tatil günlerinde bile boş durmuyor. Dördüncü ve beşinci dünya ülkelerindeki demokrasi diktatörleri için bile, sırf katkı olsun diye, bir internet sitesi hazırlamış. Buradan yayın yapıyor.

NICO: Ne ile ilgili?

SANDY: "Psişik güçlerin desteği ile kamu yönetimi," üzerine makaleler.

NICO: Yeni bir konu değil ki bu.

SANDY: Sonra, "Ranta yönelik bireysel can acıtma ve toplu imha teknikleri." (Canova, 2010:11)

Rasputin'in verdiği dersler toplumlarca kabul edilemeyecek cinstendir. Yalnız Rasputin'in yanındaki insanlar da onun düşüncesine sahip olduğundan, Rasputin'in yaptıkları onlar için devasa görülür.

ADY: (Usulca) Taze ceset fotoğrafları geldi. Bir tane kafası kopuk buldum, tam senlik.

BENNY: (Usulca) Yanık var mı?

ADY: (Usulca) Olmaz mı... Almazsan başka talip var ona göre. (Canova, 2010:19)

Ürpertici bir duruma temayül etme vardır. Bu ürpertici durum doğal bir şekilde konuşulmaktadır. Bu mevzuyla birlikte Ady ve Benny'nin emekli diktatör oldukları düşünülürse ve aynı zamanda bu isimlerin dünyadayken de bu tarz işlerle uğraştıkları dikkate alınır, bu durum onlar için normal fakat okuyucu/seyirci için şaşırtıcıdır.

HERMY: ...Ama öyle aceleyle getirdi ki, soğuk bir duş bile alamadan palaspandiras döküldük yola. Kızağı çekerken alnımdan akan tr damlacıkları boncuk boncuk donarak içime doğru kaydı... (Canova, 2010:23)

Ter, sıcak sıcak dökülür ve gider. Bu oyunda mekan olarak buz uydu seçildiği için doğal olarak oraya özgü yaşama şekilleri oluşmuştur. Hermy'nin terinin aktığı gibi donması da buna örnektir.

HERMY: (Bağırarak) Bana et kafalı diyemezsin Jossy Vlady! Az önce de mankafa ve kaz kafalı demiştiniz! Protokolümüzde erotik yaklaşımlar dışında, böylesine onur kırıcı hakaretleri haklı gösterecek herhangi bir madde yer almıyor, bildiğim kadarıyla!

JOSSY: (Bağırarak) Bağırma!

HERMY: (Sakinleşir) Özür dilerim.

JOSSY: (Sakin) Damarların çıkıyor. (Canova, 2010:28)

Hermi, kendisine hakaret edilmesinin belli konular için geçerli olduğunu söyler. Bu saçma durum, okuyucuyu şaşırtır. Zira insanın kendisine hakaret etme kurallarının olduğu protokol hazırlaması saçmadır. Diğer husus ise Jossy'nin Hermi'e bağırma, demesi sanki Hermi'nin kendisine hakaret ediyormuş gibi algıladığından dediği zannedilir. Lakin Jossy, ters köşe yaparak Hermi'nin damarları çıktığı için, bağırma dediği anlaşılır. Okuyucunun da bu duruma şaşırması muhtemeldir. Grotesk özelliği görülür.

HERMY: “Eğer bundan böyle morfin kullanırsam, en sevdiğim akrabam Ady kendi tutuşturduğu odun ateşinde yanıp kül olsun,” diye yalvardım tanrıya... (Canova,2010:31)

Hermi kendi yeminini bozarsa bunun karşılığında akrabası Ady'nin yanması bedduasını ediyor. Grotesk örneği sayılabilir. Kendi yemininde başkasının zararına bir şey söylenmiştir. Kendi adına verilen bir yemin olmamıştır.

LYDIA: ... Ne kokuyor burası? Sanki lağım taşmış gibi.

HERMY: Benim kilo sorunum var ya, o sebeple terliyorum biraz. Kötü mü geldi?

LYDIA: Yok canım, oldukça hoş bir koku. (İçine çeker) Ne güzel... (Canova, 2010:36-37)

Gülünç bir durum mevcuttur. Bu gülünç durumu, okuyucu açıkça fark eder.

WOLFGANG: Kemikleri hastalar veriyorlar sağ olsunlar. Fazla kullanmadıkları organları kestirip bana bağışlıyorlar, katkı olsun diye... (Canova, 2010:40)

Boş zamanlarında iskelet satan Wolfgang, bu iskeletleri, hastaların kendi vücutlarında kullanmadığı bölümlerini kendisine bağışlayarak aldığını söylüyor. İnsan aklının anlamlandıramayacağı şekilde saçma bir durum söz konusudur.

HERMY: Ben sana bir sır vermek istiyorum ama başkalarıyla paylaşırsın diye çekiniyorum söylemeye.

JOSSY: Bana güvenmiyor musun?

HERMY: Hayır.

JOSSY: İyi işte. Ben de sana güvenmediğime göre mesele yok. (Canova, 2010:51)

Civan Canova, görüldüğü gibi karşıt durumları bir araya getirerek absürtlük yaratmıştır. Karakterlerin birbirlerine karşı duydukları hisleri söylemesi beklenen bir durum değildir. Canova, bu durumu değişik şekilde işlemiştir.

RASPUTIN: ... Sana gelince küçük şeytan. Kalk bakalım ayağa. (Hermy toparlanır) Ego şişirme konusunda senin gibi bir serseriye böylesine cömert davrandığı için, her gece uyumadan önce şükretmelisin tanrıya. (Canova, 2010:61)

WOLFGANG: Alınacak ders. Öfkeyle kalkan uzun vadede bunun faydalarını görebilir. (Canova, 2010:63)

Alışılmışın dışında tabir kullanılarak değişik bir intiba vermiştir.

RASPUTIN: Sınırsız güç kompleksi. Sana yeni bir ilaç yazmalıyım. Tek tablet. Unutma, akşam duasından sonra alacaksın. Yatağa uzanmadan önce toz haline getirip diş etlerine süreceksin. Sakın söylediğim dozu aşma, ağız boşluğunda beslediğin evcil bakterilere zarar verebilir. (Canova, 2010:65)

BENNY: Kral üşümüyor! Demek ki kral çıplak değil! (Kadehini kaldırarak) Kadehimi ayıplarını örtme ustası Kroizos ailesi için kaldırıyorum. (Canova, 2010:68)

HERMY: Saçmalıyorsunuz! Hepiniz sarhoş oldunuz. Bilgisayar sağlıklı bir sorgulama yapamaz ki.

ADY: Doğru. Duygularını karıştırır işe. (Canova, 2010:71)

Bu alıntıda bilgisayarın işlevi, normalin dışında vasıflandırılmıştır. Tuhaf ve absürt şekilde bilgisayarın duyguları olduğu aktarılmıştır.

JOSSY: Arkadaşlar! Doğruya doğru. Sevgili Nico'ya çok şey borçluyum. Bana sofra adabını o öğretti. Hatta gürültü çıkarmadan çatal bıçak kullanmasını bile Nico'dan öğrendim diyebilirim.

NICO: (Söylenerek) Sen dalganı geç bakalım...

ADY: (Benny'ye) Gene felsefeye daldılar. (Canova, 2010:72)

Ady'nin, bu konuşmaları felsefe olarak görmesi saçma olmuştur.

ADY: Biz seninle çürük bir elmanın iki yarsıyız. (Canova, 2010:75)

ADY: Sen gelmeyecek misin yatağa?

EVA: Bir sürprizim mi var yoksa?

ADY: Birbirimize sırtımızı yaslar uyuruz işte, fena mı?

EVA: (Söylenerek) Şu haline bak. Şehvet sıfır. Cazibe sıfır. Belki aşka gelirsin diye başucumuza 'Guernica'yı astırdım ama ne gezer...(Canova, 2010:78)

Ady'le Eva arasında geçen bu diyalogla birbirlerine ters köşe cevap vermişlerdir. Guernica tablosuyla Ady'nin aşka gelmesinin beklenmesi ise saçma olmuştur.

LYDİA: (Kapıdan başını çıkartarak) Ama ben sıkıldım buz masanın üstünde böyle çırılçıplak, yalnız başıma... Terledim de üstelik... (Canova, 2010:100)

Buz uyduda terlemek tezatlık teşkil eder.

RASPUTIN: Laf aramızda ben de küçükken Örümcek Adam'a âşıktım.

JOSSY: Ben de Şarlo'ya.

HERMY: Aa, ben de! Sabıka kaydını satışa çıkarmışlar internette. Altında kendi parmak izi varmış. Ama çok para istediler. (Canova, 2010:103)

İdol olarak hayranlık duyulan kişinin sabıka kaydının satışa çıkarılması beklenen bir durum olmadığı için saçma kalmıştır.

3.6.13 Yıldönümü

MÜÇTEBA BEY: "...O günkü görevim sadece ve sadece o iki yaşlı, güngörmüş, saygıdeğer misafirimizle ilgilenmekti. Onlara verdiğimiz değeri kanıtlamak için evlerinden almaya özellikle kendim gitmiştim." (Okumayı keserek) Limousine'in masraflarını otelin tuvalet kağıdı ve kürdan ihtiyacını karşılayan şirket üstlenmişti. Bu nedenle otele gelmeden önce uzun bir şehir turu attırdık yaşlılara. (Canova, 2015:209)

İlk geçlerini o otelde geçiren kişileri, otelin yüzüncü yılına girmesinden dolayı evlerinden alıp otele getirecekken Müçteba Bey, işin içinde bedava bir şey olduğundan, evlerinden aldığı çifte şehir turu attırması komik durmuştur.

BAYAN CİKCİK: Yok yok sıvışmış. Pezevenğin suçu yok. Senin hatan. Enseni göremedin demek. Gözlerin iyice gitti senin. Ne önünü görebiliyorsun ne arkayı. Banyo yapmayacak mısın? (Canova, 2015:228)

Bayan Cıkık, Bay Cıkık'ın ensesini görememesini, gözlerinin eskisi gibi göremediğine bağlar. Halbuki insanların kendi enselerini görememesi gözlerinin iyi görüp görmediğiyle alakalı değildir.

BAY CİKCİK: (Karisına döner) Sen bana hiç 'yaban öküzüm' demedin. Halbuki kulağa ne kadar hoş geliyor. Söyle bakayım. (Canova, 2015:240)

BAY CİKCİK: Bir yastıkta kocamayın sakın. Boynunuz tutulur. (Canova, 2015:248)

Bay Cıkık, alışılmamış bir temennide bulunduğu için okuyucu şaşırtıcı bir söylemde bulunmuştur. Aynı zamanda ironik bir repliktir.

BAY CİKCİK: Hadi, şerefe.

BAYAN CİKCİK: Keyfimden içmiyorum.

BAY CİKCİK: Ben de.

BAYAN CİKCİK: Çarpıntım için. (Canova, 2015:265-266)

İçki içmek kalp çarpıntısı için daha tehlikelidir. Fakat Bayan Cıkık, içme nedenini kalp çarpıntısına bağlaması sanki rahatlatmış gibi lanse etmiştir. Bu da absürt olmuştur.

BAYAN CİKCİK: Haklısın. Tamam. Ben... Boşanmak istiyorum.

BAY CİKCİK: (Kısa bir sessizlikten sonra) İyi. Yarın gideriz.

BAYAN CİKCİK: (Kısa bir sessizlikten sonra) Var mı tanıdığın?

BAY CİKCİK: Ne?

BAYAN CİKCİK: Avukat.

BAY CİKCİK: Var var. Merak etme.

BAYAN CİKCİK: İyi. Gideriz yarın.

BAY CİKCİK: Unutturma. (Canova, 2015:271-272)

3.6.14 Evaristo

KADIN: ... Kapağında Charlie Chaplin'in yaşlılık fotoğrafını görünce... (Kıkırdayarak.) üstüne işemiştin mecmuanın. (Kahkaha atar.) Arjantin kanı işte. Kıskanç sevgilim benim. Ben de çok kızmıştım sana. Hatırladın değil mi, sonra da çişini prostat nedeniyle tutamadığını söyleyerek yumuşatmıştın beni... (Canova, 2013:18)

3.7 Sanatta Uyuumsuzluk

Absürt tiyatro, günlük yaşamda doğal olayları, nesnelerin insanla uyumunu klasik bir şekilde vermez. Bunu vermek isterse sanatın içine dahil edip harmanlayarak imgelerle verir. Sevda Şener'in; "Yazar bilinen gerçeğe

benzemeyen, fakat, kendi ölçüleri içinde tutarlı olan ve bir anlam ifade eden bir düzen kurabilmelidir.”(Şener, 2006:305) sözü bunu anlatmaktadır. Civan Canova, oyunlarda bu tarz imgeyi şiirle değil de daha çok metinlerarasılık yöntemlerle vermeye çalışmıştır. Kimi oyunlarda metinlerarası yöntemler kullanılarak şiirlere atıfta bulunmuştur.

3.7.1 Düğün Şarkısı

KADIN: İlk kez orada utandım gelinliğimden. Ve ilk kez oyun havası çalarken gözlerim doldu. Oysa bir gece önce dokuzuncu senfoni ile göbek atmıştık. (Canova, 2015:196)

Oyun havası eşliğinde ağlamak ve Dokuzuncu Senfoni’yle göbek atmak sanatta uyumsuzluk yaratmıştır.

3.7.2 Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi

SUZI: Çıldırılmıştı ama. “Asın bunu!” diye haykırmıştı hakimlere. “Fuzulisin sen bu dünyada!” (Canova, 2013:189)

Suzi, Nefertiti’nin Fuzuli Bey’e; “Fuzulisin sen bu dünyada!” dediğini aktarmıştır. Nefertiti’nin bu cümlesinde tevriyeli bir anlatım vardır.

3.7.3 Niobe

STAN: Evren şöleninde sürekli dans eder dururlar. Fermionlar, bozonlar... (Canova, 2012:195)

Bu alıntıda tevriyeli bir anlatım söz konusudur. Niobe’nin torunlarının adı Bozon ve Fermion’dur. Bozon ve fermion aynı zamanda atom parçacıklarının adıdır. Bu alıntıda kastedilen iki kardeş Bozon ve Fermion da olabilir, atom parçacıkları da olabilir. Sonuçta Bozon ve Fermion dünyada birbiriyle ilişki içinde yaşayan iki insandır; atom parçacıkları olan bozon ve fermion ise evrende ilişki içinde olan iki elementtir.

3.7.4 Lydia

HERMY: Değişen düşüncelerimle ilgili sıcak bilgi bulmak istiyorsan buz kütüphaneye bakabilirsin. (Canova, 2010:30)

Hermi’nin bu repliğinde tezat sanatını görmek mümkündür. Sıcak bilgi için buz kütüphaneye başvurulması buna örnektir.

4. DİL SAPMASI

Günlük hayatta kullanılan dil her zaman temel anlamıyla kullanılmayabilir. Zaman zaman kendi içinde barındırdığı anlamının çok dışına çıktığını okuyucu/dinleyici fark eder, dilin yeni almış olduğu anlamıyla zihninde birtakım şemalar oluşur(Aksan, 2013:150). Okuyucu/dinleyici temel anlamlarına aşına olduğu sözcüklerin, alışılmamış bağdaştırmalarıyla karşılaştığında yeni oluşan ifadeye kendi zihninde anlamlar yükler, kelimelerin derin yapısına odaklanır. Örneğin; mavi rüya, havadaki yol, pembe bulut, ölüm kazağı...

Dilin derin yapısı ile ortaya çıkarmış olduğu az sözle çok şey ifade etme fonksiyonu, genellikle şiirlerde karşımıza çıkan bir durumdur. Fakat roman hikaye tiyatro vs. metinlerde de bu durumu görmek mümkündür.

Anlambilim açısından incelenmeye uygun, sözcüklerin oluşturduğu somut vesoyut tamlamalarla dil, yeni işleviyle kullanılır. Soyut olan bir kavramı somutlaştırabildiği gibi somut kavramı da soyutlaştırabilir. Gösterge adını alan kelimeler, yeni tasarım imgeleriyle okuyan her kişinin kafasında yeni dünya yaratmaya müsaittir.

Yazın dilinde dil sapmaları genellikle şairlerce tercih edilen bir alandır. Fakat diğer edebiyat metinlerinde de dil sapmalarına rastlamak mümkündür. Dil sapmaları ses ve biçimde görülebildiği gibi sözdiziminde de görülür. Bir tür dilde değişiklik yapma sayılabilir. Yeni sözcük ve anlatım şekilleri ortaya çıkar. Dil sapmaları da kendi içinde ayrılırlar; sözcüksel sapmalar, biçimbilimsel sapmalar, anlambilimsel sapmalar aralarında farklılaşırlar (Aksan, 2013:165).

Sözcüksel sapmalar, dilde önceden var olan kelimelerin kök veya ek biçimbirimlerinin değişmesidir. Bu sapmalar da genelde şiir dilinde yaygın olarak görülür. Örneğin; Özdemir Asaf'ın "sevgi" sözcüğünü şiirinde "sevgilemek/sevgilenmek" olarak kullanması, yine aynı şekilde Yunus Emre'nin "yalınayak" bileşik sözcüğünü "ayak yalını" şeklinde kullanması buna örnektir (Aksan, 2013:166-170).

Biçimbilimsel sapmalar ise bir bakıma dil bilgisel sapmalar da denilebilir. Eylem kökenli sözcüklerin çekime girerek farklı bir yapıda kullanılmasıdır. Gerek zaman gerek şahıs ekleri ile veya sözdizimsel sapmalarla görülür. Şiir dilinde yaygındır fakat diğer metin türlerinde de görülür. Örneğin Özdemir Asaf ın şimdiki zamanın olumsuz şeklini değiştirerek kullanması gibi; "kimseye

seslenmeyorum/Aldatmayorum kimseyi...”. Aynı şekilde sözdizimsel sapmaya örnek olarak başa gelmeyecek olan “gibi, ile, ama...” sözcüklerinin cümlede başta kullanılması da örnek teşkil eder (Aksan,2013:173-174).

Anlambilimsel sapma olarak adlandırılan dil sapması ise yukarıda değindiğimiz alışılmamış bağdaştırmalarla örtüşür. Örneğin “Mutlu kaza” tamlamasında birbirine ters düşen bu iki kelime bir araya gelerek yeni anlam çıkarılabilecek değişik bir tamlama oluşturmuştur (Aksan, 2013:175-176).

Kelimelerin farklı kelimelerle farklı cümlelerde bağlama bağlı olarak yeni anlamlar alması, dil sapmasıyla ilgili bir durumdur. Alışlagelmiş yapıların potansiyel anlamları değişmiş, yeni terminolojiler yaratmıştır.

4.1 Civan Canova’nın Oyunlarında Dil Sapması

4.1.1 Kıyamet Sularında

“Ruhunu da ş’aapacağız!” (Canova, 2012:57)

Lağım ağızlı. (Canova, 2012:59)

Histerik kaltak! (Canova, 2012:60)

TEYZE: ... Felaketlerle doludur hayat. Dayanılmaz sahnelerle! Bağışıklık kazanmak zorundayız. (Canova, 2012:70)

Bağışıklık kazanmak: “Bazı mikroplara karşı aşı veya doğal yolla dirençli duruma gelmek.” (TDK) Bu terim anatomi ve hastalıkla ilgilidir fakat Canova oyunda; Teyze ağzından, hayattaki felaketlere karşı kazanılmasını gerektirecek bir kavram olarak söylenmiştir.

Siz de şuncağızın mürüvvetini görseniz. (Canova, 2012:79)

4.1.2 Sokağa Çıkma Yasağı

Üşütük! (Canova, 2011:57)

Değerli otel.. daşlarım! (Canova, 2011:93)

4.1.3 Kızılötesi Aydınlık

Benim kağıda döktüğüm bir.. duygu kırıntısı..(Canova, 2012:94)

Niye öyle aval aval bakıyorsun? Gerçek anlamlarını kullanmıyoruz ki kelimelerin. (Canova, 2012:103)

Burada dil saplantısının kısmi bir tanımı yapılmıştır denilebilir.

Ne oynarsa gideriz sıraynan. (Canova, 2012:122)

Bi bakıyordum ki Kral Oidipus’a şööle.. (Canova, 2012:123)

Yunan teşrifatçılara Teşrifatos adı verilirdi. (Canova, 2012:137)

...geniış amfiteatrlar... Bööyle (Canova, 2012:138)

Hesapsız saklambaçlarım. (Canova, 2012:139)

İMZA: Düşüşleri Bakanlığı. (Canova, 2012:140-141)

4.1.4 Erkekler Tuvaleti

... yüreğinin teri ile kazandığı parayı kirlilemez. (Canova, 2011:135)

Epikleşmeyelim lütfen. (Canova, 2011:137)

Kazurat havuzu. (Canova, 2011:140)

...sado mazoist.(Canova, 2011:160)

Bay Erk'i tanrısallaştırmış. (Canova, 2011:161)

Kronik sapıklar. (Canova, 2011:164)

4.1.5 Ful Yaprakları

Gözyaşlarıysa müessesemizin ikramı. (Canova, 2015:59)

Gözyaşı, kendi anlamının dışında elle tutulur bir nesneymişçesine anlamlandırılmıştır.

...erdem sınavına tabii tutacak. (Canova, 2015:66)

Sınav ve erdem kavramları birlikte kullanılarak birlikte kullanılarak bir nevi somutlaştırmaya gidilmiştir. Erdem, soyut; sınav ise somut bir kavramdır. Bu iki kavramın birleşmesiyle yeni bir tamlama oluşmuştur.

4.1.6 Düğün Şarkısı

Ben onun son sahiliyim. (Canova, 2015:85)

Sahil göstergesiyle değişik bir imge oluşturulmuştur. Böylelikle Kadın kendini sahile eşini ise gemiye benzetmiştir.

Hayatımı böylesine vurdumduymaz, böylesine bencil, böylesine bonkör bir biçimde fırlatıp atma hakkını kim verdi sana? (Canova, 2015:201)

4.1.7 Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi

Muhteris ütöplast! (Canova, 2013:148)

Söyle Sırımıyus. (Canova, 2013:175)

Sırım ismine Sırımıyus denilerek değişik bir isim oluşturulmuştur.

Ey utanç, yüzün kızarmaz mı oldu senin? (Canova, 2013:181)

Utanç, utanmaktan duyulan duygunun adlandırılmasıdır. Fakat burada utanç, kişileştirilmiş ve kendisine hitap edilmiştir.

"Fuzulisin sen bu dünyada!" (Canova, 2013:189)

Nefertiti kocası Fuzuli'ye bu şekilde seslenerek kinaye yapmıştır.

4.1.8 Mitosmorfoz

...seçici kurul üyeleri üzerinde fiziksel baskı yapmamak kaydıyla...
(Canova, 2005:78)

Normalde alışılmış olan psikolojik baskıdır lakin burada fiziksel baskı denilerek yeni bir yapı ortaya çıkmıştır.

Erkekler cangılı.(Canova, 2005:95)

Cangıl veya diğer adıyla cengel, sık ağaçlarla örtülü orman veya karışıklık, kargaşa anlamına gelir. Burada erkekler cangılı denilerek alışılmamış bir bağdaştırma yapılmıştır.

Sarı ortopedik bir Ferrari aldı. (Canova, 2005:111)

Psikomatik celladı. (Canova, 2005:117)

Doğrucu Pinokyo. (Canova, 2005:124)

Pinokyo tanımlaması yalan söyleyenler için kullanılan bir tabirdir. Doğrucu Pinokyo denilerek farklı bir tamlama oluşturulmuştur.

Romanskytizm. (Canova, 2005:128)

...bir ayak üstü şehvet müteşebbisi. (Canova, 2005:143)

Korsan tanrı. (Canova, 2005:146)

Psikokapitalist. (Canova, 2005:168)

Psikoloji ve kapitalizmin birleştirilmesiyle yeni bir sözcük oluşturulmuştur.

İhtiras nöronları. (Canova, 2005:168)

Jinekopsikiatr. (Canova, 2005:190)

Psikoultrason. (Canova, 2005:191)

Hepinize uğultulu tepeler dilerim. (Canova, 2005:194)

Değişik bir vedalaşma söylemi olmuştur.

Neoromantik erkek. (Canova, 2005:195)

Neosapkınlar. (Canova, 2005:199)

4.1.9 Niobe

Şizoid gezegen. (Canova, 2012:165)

Şizoid, “Bozuk, çarpık” (TDK) anlamlarını taşır. Aynı zamanda tıbbî olarak kişilik bozukluğu anlamına da gelir. Bu terim gezegenle bir tamlama haline gelerek alışılmışın dışında bir yapı oluşturmuştur.

Gamalı taş devri.(Canova, 2012:167)

Gama (Γ), Yunan alfabesinin üçüncü harfidir. Gamalı ise, “Bazı eski dinlerin ve Nazizmin sembolü olan uçları Yunancanın gama harfi biçiminde kırılmış (haç).” (TDK). Nazi dönemi, Taş Devri’ne benzetilmiştir.

Kör tarotçum. Şakacı kahin. (Canova, 2012:173)

Kör ve tarotçuluk bir araya geldiğinde uyumsuz bir durum meydana gelmiştir. Tarot falı bakan tarotçuların, kör olması absürt bir durumdur. Çünkü tarotçular falı bakarak yorumlarlar. Bundan ötürü “kör tarotçum” ifadesi yeni bir dizge oluşturmuştur. Aynı şekilde “şakacı kahin” söylemi de esasen yan yana gelmesi ironik olan iki sözcükten oluşmuştur. Kahin, geleceği görebilen bilge konumunda olduğundan sürekli gerçekçi olmak durumundadır. Fakat oyunda kullanılan “şakacı kahinim” söylemi alışılmışın dışında yeni bir tarz ortaya koymuştur.

Yılan gibi gerdan. (Canova, 2012:174)

Tövbe ateş. (Canova, 2012:174)

Tövbe dilemek af istemeyle alakalıyken burada “tövbe ateş” denilerek olağanın dışında bir kullanım zuhur etmiştir.

Sosyal mutasyon. (Canova, 2012:175)

Mutlu karanlıklar çilli bezelyem. (Canova, 2012:192)

4.1.10 Neon

İssızlığın istasyonlarında dolaşırken... (Canova, 2015:109)

Dijital devrim. (Canova, 2015:115)

Düşünsene duvarsız bir dünya. (Canova, 2015:132)

Duvar kelimesi burada somut anlamıyla kullanılmamıştır. Kısmen de olsa soyut anlam taşıdığı söylenebilir. Duvarla kastedilen şey Berlin Duvarı’dır. Berlin Duvarı’nın varlığının olmadığı dünyada daha güzel şeyler olacağı anlatılmıştır.

Okul kalabalığı ile maskelenmiş... (Canova, 2015:150)

Yukarıdaki ifadeyle alışılmamış bir bağdaştırma oluşturulmuştur. İnsan, kalabalığın içinde enfeksiyonlardan sakınmak için maske kullanabilir fakat kalabalığın; bir çifti, diğer gözlerden sakınması için başlı başına maske gibi nitelendirilmesi alışılmamış bir bağdaştırmadır.

Şarabi eşkıya (Canova, 2015:158)

4.1.11 Prömiyer

Hazrol! (Canova, 2013:68)

Hazır ol yerine hazrol denilmiştir.

4.1.12 Lydia

Fütursuz özgürlük. (Canova, 2010:7)

Meşum hayal. (Canova, 2010:12)

İlahi istihbarat. Canova, 2010:15)

Manikür timi. (Canova, 2010:20)

Nevrotik zaaf. (Canova, 2010:52)

Nasyonal obsesyon. (Canova, 2010:60)

Kroizos aldırıyor evden, makam kızaklarıyla... (Canova, 2010:91)

Makam aracı yerine makam kızakları kullanılmıştır. Dünyadaki işleyişe göre makam kızakları olağan bir şey değildir. Burada mekanın buz uydu olduğu düşünülecek olursa makam kızakları anlamlı olmuştur.

Elim kulağımda. (Canova, 2010:94)

Eli kulağında: “Nerede ise olacak, çok yakında olması beklenen.” anlamına gelmektedir (TDK). Genellikle ikinci veya üçüncü şahıslar için kullanılır. Fakat burada bu repliği söyleyen karakter kendisi için “elim kulağımda” demesiyle alışılmışın dışında bir bağlamda kullanılmıştır.

Bizi gibi bizi... (Canova, 2010:104)

“Yaramaz, haylaz, çapkın” anlamlarını barındıran “seni gidi seni (veya seni seni)” (TDK) tümcesi ikinci şahıslar için kullanılır. Bu alıntıda ise normalin dışında “bizi gibi bizi” olarak yeni bir tümce oluşturulmuştur.

4.1.13 Yıldönümü

BAYAN CİKCİK: (Şifreli söyler gibi) Çok uk!

BAY CİKCİK: Ne?

BAYAN CİKCİK: Çok uk! (Adam anlamaz, bakar) Anlasana. (Kulağına yaklaşır) Çok ukala. (Canova, 2015:238-239)

“Çok uk!” tabirinin çok ukala anlamında kullanılması dil sapmasına örnek teşkil eder.

BAYAN CİKCİK:... çünkü babam suratına okkalı bir Osmanlı tokadı aşk etmişti. (Canova, 2015:257)

Gözlerim sakat. (Canova, 2015:268)

“Gözlerim sakat” söz grubu yeni bir anlama bürünmekle beraber anlatım bozukluğuna da sebebiyet vermiştir. Gözler sakat değil bozuk olur.

4.1.14 Evaristo

Tango kokusu vardı havada. Ve ihtirasın ayak sesleri. (CANOVA, 2013:20)

Tango kavramı taşıdığı anlamın dışına çıkarak kokusu olan bir varlık gibi nitelendirilmiştir. Soyut bir kavram olan ihtiras ise somutlaştırılarak ayaklı bir canlı vasfına büründürülmüştür.

İktidar fosili. (Canova, 2013:35)



SONUÇ

Sanatçı Civan Canova'nın yazmış olduğu oyunlar üzerine hazırlanan bu tez, sanatçının yetişkin oyunları etrafında şekillenmiştir. Civan Canova, biri çocuk oyunu olmak üzere toplamda on beş tiyatro oyunu bir tane de senaryo kaleme almıştır. Yazar, ilk oyun 1994'te kaleme alınmış ve yazma işini 2012 yılına kadar aktif olarak sürdürmüştür. Yayımlanan oyunlar arasında en fazla üç yıl bir ara bulunur. Bu da demek oluyor ki yazar, on sekiz yıl boyunca üretmeyi hiç bırakmamıştır. Tezimizin ana kanavasını yetişkin oyunları oluşturur. Korsanların nasıl bir yapıya sahip olduğuyla alakalı, yazarın yazmış olduğu "Tuna'nın Korsanları" adlı çocuk oyunu, yayımlanmadığı için tezde işlenmemiştir. Oyuncu, yönetmen ve yazar olan Civan Canova profesyonel olarak oyunculuk kariyerine 1979 senesinde adım atmıştır. 1989 yılında yazmış olduğu "Kör Buluşma" adlı senaryosuyla da yazarlık hayatına başlamıştır. Asıl olarak oyun yazmaya başlaması ise "Kıyamet Sularında" adlı 1994 yazdığı tiyatroyla olmuştur. Tezde üzerinde çalışılan eserler kronolojik olarak düzenlenmiştir. Kronolojik sıraya göre tasnif edilen eserlerin teknik ve kuramsal altyapıları irdelenmiştir.

Ülkemizde aktör kökenli olup da yazarlık da yapan çok az kişi bulunmaktadır. Civan Canova'nın çekirdekten yetişmiş aktör olarak yirmiye yakın eser kaleme alıp eserlerinyayımlanmış olması, aynı zamanda Devlet Tiyatroları ve Şehir Tiyatroları tarafından bu eserlerin sahneye koyulmaya layık görülmesi sanatçının bu alanda da mahir olduğuna delildir. Civan Canova, aktörlüğün de vermiş olduğu bilgi ve deneyimle yazarlık yönünü beslemiş, ortaya ürün koyabilmiştir. Oyuncu yazarların başında sayabileceğimiz Civan Canova, metinlerle düşünen bir aktör olmuştur. Ülkemizde az da olsa aktör kökenli olup da oyun yazarlığı yapmış isimler şunlardır: Suat Taşer, Hüseyin Suat Yalçın, Ferdi Merter, Dinçer Sümer, Semih Sergen, Turgay Kantürk, Sönmez Atasoy, Yücel Erten, Cüneyt Çalışkur, Fikret Terzi...

Kurmaca dünyaya dayalı oluşturulan oyunlar, yazarın hayatından parça parça kesitler barındırmaktadır. Yazar otobiyografisiyle kurmaca dünyayı yer yer harmanlamıştır. Buna en güzel örnek "Kıyamet Sularında" oyunudur. Yazar bu oyununu aile efradı kişilerden esinlenerek kaleme almıştır. Yine aynı şekilde kurmaca dünyanın içine, yazarın yaşadığı yıllardaki sosyal ve siyasi durumların da girdiğini gösteren oyun, "Sokağa Çıkma Yasağı" oyunudur.

Civan Canova, 2004'te tamamladığı “Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi” oyununa kadar tüm oyunlarında en az iki kelimeden oluşan başlık kullanırken bu yıl itibarıyla yazdığı hemen hemen tüm oyunların ismini tek kelimeye düşürmüş ve özgün isimler yaratmaya çalışmıştır. “Niobe”, “Neon” ve “Lydia” oyunlarının ismi, oyun içinde yer alan başkahramanın ismini almıştır. Yazar oyunlarda genellikle iki perdeye sahip kurgular oluşturmuştur. “Düğün Şarkısı”, “Niobe”, “Evaristo” oyunları istisnai olarak yazılmış tek perdelik, “Prömiyer” ise üç perdelik oyunlardır. Aynı zamanda “Düğün Şarkısı” ve “Evaristo” oyunları kahramanları kadın olan tek kişilik yazılmış oyunlardır. Şahıs kadrosu en geniş oyun “Prömiyer”dir.

Sanatçının oyunlarını okurken kimi oyunlarda sözlük kullanmak gerekli olabiliyor. Yazmadan önce kurgusunun içinde yer alacak konuyla ilgili araştırma yapan yazar, alana özgü terminolojik kelimeler okuyuca yabancı geleceğinden sözlük kullanmak kaçınılmazdır. Aynı zamanda bu durum yazarın genel kültür bilgisinin ne derece geniş olduğunu göstermektedir. Bununla ilgili olarak yazar her oyunda isim yapmış kişilerden, edebi metin karakterlerinden, dünya çapında bilinen eserlerden (edebiyat, resim, müzik, tiyatro...) bahsedip oyun içindeki karakter, konu veya olayla bağdaştırmaktadır.

Eserlerin çoğunda ortak olarak kullanılmış birçok nokta mevcuttur. Hemen hemen her oyunda en az bir tane tiyatrocü veya tiyatroyla ilgilenen kişi/kişiler bulunmaktadır. Karakterlerin zihinlerinde mütemadiyen yarınlar kalma isteği vardır. Bu daha çok “Kıyamet Sularında”, “Kızılötesi Aydınlık”, “Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi”, “Neon”, “Niobe” oyunlarında görülür. Obsesif ruh halleri ve müstehcenlik de karakterler üzerine işlenmiş ortak noktalardandır. İçki içmemeye verilen söz ve bu sözü tutmama yine eserlerde görülen motiflerdendir. Eserlerde yabancı şarkıların kullanılması da bunlara örnektir.

Oyunlardaki temalar, birbirinden farklı konu başlıkları üzerine kurulmuştur. İşlenen temler, yazarı oyun yazmaya iten süreçlerin özeti mahiyetindedir. Yasak, pişmanlık, yalnızlık, egemenlik, güven... gibi unsurlar, Civan Canova’nın sıkça kullanmış olduğu temalardır. “Mitosmorfoz” oyunu hariç tüm oyunların sonu bir matemle son bulmaktadır. Genellikle oyunlarda bohem bir hava görülür. Uzaydan mitolojiye, sanattan pozitif bilimlere, eğitimden akımlara... her konuda kurgular görmek mümkündür. Yazar, temaların arka

planına koyduğu müstehcen durumları genellikle karakterlerin acziyetini göstermek için kullanmıştır.

Durum ve olaylar eserlerin oluşturulduğu iki temel tabandır. Civan Canova daha çok durum merkezli eserler kaleme almıştır. Durumları, yazarın kişilik özellikleriyle paralellik gösteren bir boyut olarak tezahür ettiği söylenebilir. Oyunların sekizi durum, üçü olay ve kalan üç tanesi hem durum hem olay eksenli boy gösterir. Durum analizleri sıkça yorumlanıp o şekilde verilmiştir. Parantez içlerinden hareketle bir oyunu baştan aşağı gözden geçirmek, hangi tabanda yazıldığıyla alakalı bilgiler verir.

Olay dizisi, birbirine bağlı zincirlerle veya tek bir zincirden mütevellit kurulmuştur. Oyunlar tek bir vakadan oluşacağı gibi vakalar zincirinden de türer yahut çerçeve anlatı formatında, anlatı içinde anlatılardan meydana gelir. İncelenen eserler ekseriyetle tek bir vaka zincirinden hareketle vuku bulmuştur. Oyunlardan dokuz tanesi tek vaka zinciriyle, üç tanesi en az iki vaka zincirinden, iki tanesi de vaka içinde vaka metoduyla oluşturulmuştur. Olay dizileri sahne sahne bölümlere ayrıldığı gibi tek bir sahne içinde de diziler halinde görülmektedir. Vakaların belli noktalarda kesiştiği olay dizileri ağırlıktadır.

Oyunların aksiyon şeması hedef-engel-sonuç ekseninde kronolojik olarak gerçekleşir. İç aksiyon ve dış aksiyonlar konuya bağlı olarak cereyan ederler. Mental serüvenlerin geçtiği oyunlar iç aksiyonu oluştururken, insani ilişkiler ve hayatla mücadele safhasında doğan fiziksel çatışmalar ise dış aksiyonu oluşturmuştur.

Metnin en küçük yapı taşını oluşturan unsurlardan olan motif, temalarla birlikte oyunlarda boy gösterir. Motif ve simgenin kullanılması oyunları estetik olarak canlandırmıştır. Müzik sanatında görülen leit-motif unsuru, yazılı metinlere de sirayet eder ve bu durum Civan Canova'nın oyunlarında da görülür. Sanatçı leit-motif unsurlara kimi oyunlarda tek kelimeyken kimi oyunlarda cümle ve hatta diyaloglar şeklinde kullanılmıştır. Oyunda kullanılan simgeler ise göstergebilimsel katkılar sağlamış ve sık sık da kullanılmıştır.

Çatışma, oyunların olmazsa olmazıdır. Oyunun ivme kazanması çatışmanın varlığıyla gerçekleşir. Kurgunun devamlılığı ve gelişim evresi çatışmalarla birlikte ilerler. Civan Canova, en çok dural/durağan çatışma ile basamaklı çatışmayı kullanmıştır. Basamaklı çatışma genel olarak klasik her metinde kullanılan bir malzemedir. Dural/durağan çatışma ise iç aksiyonların

gerçekleştirdiği oyunlarda bulunur. Oyunlardaki karakterlerin psikolojik olarak yaşadığı birtakım durumlar, içsel çatışmaları yaratmıştır. Kişi kendi yaşam alanında kaçamadığı durumlarda kendi iç dünyalarına gömülmüş ve karamsarlığa kapılmıştır. Bu tarz durumlar oyunlarda sıkça görüldüğünden yazar, iç çatışmalar sonucu dural/durağan çatışmayı oluşturmak zorunda kalmıştır. Kimi yerlerde iç çatışma patlak vererek dış çatışmayı oluşturur. Dış çatışmanın olduğu bölümlerde ise daha çok fiziksel aksiyonlar ön plandadır. Sanatçının bazı oyunlarında kurgu, kronolojik sırayla olmadığından atlamalı çatışmalar görülür. Bu da geriye dönüşlerin veya uzun bir zaman atlamasının olduğu oyunlarda kendini gösterir. Oyunlarda çıkan çatışmalar; kişiyle kişi arasında, kişiyle sistem arasında veya zamanla olayın zıtlığından tezahür eder. Çıkar meseleleri, iktidar olma isteği, ego... gibi durumlar çatışmaların kaynağı niteliğindedir.

Civan Canova, oyunlarında yarattığı karakterler üzerinde çalışmış bir yazardır. Her oyun kendine özgü kişileriyle konu olarak pekişmiştir. Bazı oyunlarda gereksiz kişi ayrıntısına veya kişi kullanımına gitmiş olsa da bu sivri kenarlı kişiler genel olarak bakıldığında görülmemektedir. Oyunlarda insan ismi kullanılması neredeyse hiç yoktur. Yazar, ele aldığı karakterleri, bu dünyadaki konumuyla, temsil ettiği statüyle, fiziksel veya cinsiyet özelliklerine göre tanımlamıştır. Örneğin; Baba, Genç Adam, Hamlet, Bonus, Kupabacak, Adolf, Priaphus, Bay Cıkık, Damat, Kadın, Yazar, Bozon, Nefertiti, Calpurnia, Haberci, 302, Bayan 101, Müdür, Şişman... gibi isimlerde bu durumu görmek mümkündür. Yazar böyle özgün bir tarz geliştirmesinin sebebini; yazdığı oyunlarda herhangi bir millete, ülkeye, topluma veya coğrafyaya ait kişileri özellikle ele almadığını, dünyadaki tüm insanları temsil edecek pozisyonundaki kişileri seçtiğini söyler.

Kurmaca dünyaya ait yaratılan karakterler, yazarın hayatından da izler taşımaktadır. Otobiyografiyle kurmaca dünya arasında paralellikler gözükmemektedir. Yazar, kendi çevresinde gördüğü ve kendisinden ilham aldığı kişileri de eserine koymaya çalışmıştır. Bu bakımdan karakter çizimlerinde yer yer realist pencereden bakmıştır. Bunların dışında yaratılan karakterler, her oyunda farklılık arz eder. Tanrı ve tanrıçalar, fantastik karakterler, dikkat çekici tipler oyunlarda kullanılan kişiler olmuştur. Oyunlarda olağanüstü karakterler olduğu gibi gerçek hayatta karşımıza çıkacak türden karakterler de sıkça kullanılmıştır. Hayal unsuru olan karakterlerin nasıl yaratıldığıyla ilgili oyunların kurgusu içinde anlaşılabilir. Yazar, özgün olarak yarattığı bazı karakterlere yeni bir yaş

tanımlaması yapmış ve bu şekilde metni oluşturmuştur. Bunların yanında tip niteliğindeki kişiler de aktif olarak yer alırlar. Oyun kişilerinde ortak olarak görülen genel özellikler; ego, intikam, şehvet, iktidarlık arzusu, kin... gibi kişilik özellikleridir. Oyunlarda görülen bir diğer ortak nokta ise her oyunda en az bir tane tiyatrocu veya tiyatroyla ilgilenen kişi/kişilerin bulunmasıdır. Hatta “Üstat Harpagon’a Saygı ve Deste Gecesi” oyunundaki tüm karakterler ya tiyatrocu ya da tiyatroyla ilgili kişilerdir. Bu da yazarın aktör kökenli olmasından kaynaklanan bir durum olduğunu gösterir.

Tezde ele alınan karakterler, Egri’nin karakterler için tasnif şeması oluşturduğu üç boyuta göre değerlendirilmiştir. Bu açıdan oyunlara bakıldığında mütemadiyen psikolojik özellikleri ağır basan kişiler yaratılmıştır. Fizyolojik ve sosyolojik özellikleriyle ele alınan az kişi vardır. Yine oyunların tamamında görülen özellik, erkek karakterlerin ağırlıkta olmasıdır. Sadece kadın karakterlerin olduğu oyunlar da var fakat genel hatlarıyla erkek karakterleri ağırlıktadır. Yazarın erkek egemenliğini eleştirdiği oyunlarda da durum böyledir. Oyunlarda, asal karakterlerle birlikte, bu asal karakterleri besleyen ve onlara yol gösteren yan karakterler de kullanılmıştır. Karakter kadrosu geniş oyunlarda figüran denilebilecek, vasıfsız karakterler de vardır. Civan Canova, şahıs kadrosunu en geniş tuttuğu ilk oyun “Mitosmorfoz” ve en geniş şahıs kadrosuna sahip tek oyunu ise “Prömiyer”dir.

Tiyatro sanatının olmazsa olmazı unsurları arasında yer alan mekan olgusu, Civan Canova’nın oyunlarında farklı şekillerde karşımıza çıkar. Oyunların genelinde kullanılan mekan, kapalı alan mekanlarıdır. Yazar, on dört oyunun on ikisinde tamamen kapalı mekan kullanmış, kalan iki oyunda ise açık mekana yer vermiştir. Açık mekanın kullanıldığı oyunlar, “Mitosmorfoz” ve “Lydia” oyunlarıdır. Mekanlar, oyunun konusuna göre hem araç hem de amaç işlevi görmüştür. Yazar, genellikle sınırlı mekanlar kullanmış, kurguyu dar alanda tasarlamıştır.

Mekanların hemen hepsi karakterlerin kendi içine hapsolmasına neden olmuş, karakterler üzerinde psiko-sosyal baskı yaratmıştır. Bunalıma girmiş insanların olduğu oyunlarda, mekan da bu bunalımlı havanın atardamarı olmuştur. Mekanların özelliklerinden bahsedilmiştir fakat mekanın bulunduğu ülke, il veya ilçe isimleri çok az kullanılmıştır. Genellikle mekanların nerede olduğu belli değildir. Yazarın tasarladığı mekanlar, hem gerçek hem hayali hem de ütöpik bir

yapıya sahiptir. Hatta absürt olguların ön planda olduğu oyunlarda, mekansızlaştırma cihetine gidildiği de görülmektedir. Bunların dışında farklı mekan tasarısı olarak “Ful Yaprakları” oyununda sanal mekan kullanılmıştır. Teknik olarak bazı oyunlarda mekan geçişleri kusurlu olsa da genel itibarıyla oyunun kurgusuna ustalıkla işlenmiştir.

Oyunlarda önemli ve olmazsa olmaz olan bir diğer önemli kavram zamandır. Genel itibarıyla oyunlar, kronolojiye uygun şekilde ilerlemiştir. Bazı oyunlarda kozmopolit zaman yapısı kullanılmış, bir an içinde birden fazla - geçmiş, şimdi, gelecek- an kullanılmıştır. Zaman içinde zaman kullanımı da sıkça görülen özelliklerdendir. “Sokağa Çıkma Yasağı” ve “Niobe” oyunları hariç diğer tüm oyunlarda tarihsel zamanlar kullanılmadığından olayların geçtiği tarih bilinmemektedir. Yazarın, oyunları yazdığı dönemde mevcut siyasal, askeri ve sosyal olarak etkilenip kaleme aldığı oyunlara “Sokağa Çıkma Yasağı” ve “Kızılötesi Aydınlık” örnek verilebilir.

Dil yapıları ve konuşma örgüleri de tezimizde alınan hususlardandır. Tiyatro oyunlarında kullanılan dil, edebî açıdan incelenmeye tabi tutulmuştur. Oyun yazarının dil kullanımı yer yer kusurlu olsa da göze batmaz çünkü genel itibarıyla başarılı dil yapıları oluşturmuştur. Kusurlu dil örüntüleri, gereksiz konuşma ve kurulan diyaloglarda kendini gösterir. Konu olarak ruhsal boyutta olan oyunlarda dil ağırken olay ağırlıklı oyunlarda ise tempoludur. Yazarın halk arasında kullanılan basmakalıp sözcük ve cümlelere, deyim ve atasözlerine yer vermesi, Anadolu ağzına uzak olmadığını, halkın içinden biri olduğunu gösterir. Civan Canova, konu düzeyinde çok olmasa da dil düzeyinde halktan beslenen bir sanatçıdır. Mamafih yerel ağız özelliklerine yer vermez fakat günlük konuşma diline mütemadiyen kullanır. Oyunlarda argo, küfür ve müstehcen konuşma örgüleri de sıkça karşımıza çıkan unsurlardandır. Oyun kişilerinin kişilik özelliklerine uygun vasat dil kullanması da bunun tezahürüdür. Bilakis bazı oyunlarda da yüksek mertebeye sahip, statüleriyle ön planda olan kişilerin kullandıkları jargon da yine kişilik özelliklerinden kaynaklanır. Bu tarz oyun kişilerinin kendilerine ait dille, kendilerini ifade edebilmesi yazarın dil konusundaki mahirliğine delildir. Konuşma örgüsü oyunlarda işlevseldir. Her sözün altında yatan nedenler bellidir. Hiçbir oyunda dil kullanımları; yer, zaman, dönem hakkında bilgi vermemektedir.

Civan Canova, tiyatrocu olması hasebiyle sayısız oyun ve edebî metinle yolu kesişmiş bir sanatçıdır. Yazmış olduğu oyunlarda bol bol edebiyattan faydalanmıştır. Oyunlarda tiyatro temelli birçok metinler bulunmaktadır. Tiyatro metinlerinden sıklıkla alıntı yapılmasında yazarın tiyatrocu yönü görülmektedir. Durum böyle olunca da Civan Canova, okuyucu karşısına tiyatrocu oyun yazarı olarak çıkmayı başarabilmiştir. Oyun metinlerinde her alana özgü eserden alıntılar mevcuttur. Yazar bunu bazen açık açık yaparken bazen de dolaylı anlatımlarla okuyucuya/seyirciye sezdirmeye çalışmıştır. Bu bakımdan oyunların hepsinde metinlerarasılık kuramını görülür. Dinden edebiyata, romandan senaryoya birçok alandan alıntı yapılmıştır.

Metinlerarası yöntemlerden kullanılanlar şunlardır: ortakbirliktelik ilişkileri bakımından alıntı ve gönderge, gizli alıntı-aşırma, anıştırma; türev ilişkileri bakımından yansılama(parodi), alaycı dönüştürüm, öykünme(pastiş); ana metinlerin ciddi düzende dönüşümü bakımından biçimsel dönüşümler, anlamsal dönüşümler; klişe-basmakalıp söz; anlatı içinde anlatı; metinlerarası anlam; metinlerarası okur; metinlerarası imgeler bakımından palempesest; kolaj-brikolaj; yenidenyazmadır.

Civan Canova, oyunlarda kuramsal yapılardan olan ironiye de fazlaca yer vermiştir. Hatta yazar vermek istediği tüm mesajları ironiyle vermeye çalışmıştır. İroniyi oyunlarında kullanan yazar, insan ilişkilerinde, dönem kişi çatışmasında, zıtlık yarattığı durumlarda... kullanmaya özen göstermiştir. Yazarın verdiği her mesajda ironi yok ama ironi yaptığı her yerde mesaj vardır. Civan Canova'nın ironiyi kullanırken gelenekten beslenir, sistem eleştirisi yapar, farkındalık yaratır, hayatla alay eder, olayları tiye alır, laf sokar ve daha bunun gibi bir sürü olgu... Bu tarz değişkenlere bağlı olarak ironiden yararlanmıştır.

Tezimizde absürt tiyatroya malzeme olacak birçok bölüm ve diyaloglar tespit edilmiş, bu tespitler kuramsal yapılarla bağlantı kurularak sunulmuştur. Oyun yazarı kaba gülünçlüklere, şaşırtmacalara yer verdiği tüm bölümde absürt tiyatronun özelliklerini işlemiştir. Oyunların içinde yer-zaman mantığının, bilinen kuralların dışında kullanıldığı bölümlerde saçamalıklar düzeni gösterilmeye çalışılmıştır. Civan Canova'nın oyun kişilerine isim vermemesi de yine absürt tiyatronun özelliklerinden sayılır. Yine oyunlarda karakterlerin sistemi eleştirmesi fakat sisteme herhangi bir çözüm üretememesi İkinci Dünya Savaşı'nın lümpenleştirdiği insanların hallerini gösterir. Bazı oyun kişilerinin konuşamaması,

iletişimden uzak durması, yabancılaşması vs. durumlar da bunun örneğidir. Oyunlarda işlenen gerçek olgular kimi yerde saçmalanarak verilir çünkü absürt tiyatro insan mantığının almadığı durumlarda bunu gerekli kılmıştır. Yazar absürt tiyatroyu olabildiğince oyunlarında aktifleştirmiş, absürt tiyatro içinde sosyal, ekonomik, ideolojik, politik, sanatsal alanları kurgu gereği gerekli yerlerde eleştirmiştir. Böylelikle yazarın da absürt tiyatrodan beslendiği oyunlarda görülür.

Tezde absürt tiyatro unsurları Sevdâ Şener'in tasnifine göre ele alınmıştır. Bunlar: insan durumundaki saçmalık; iletişimsizlik, yabancılaşma, insansızlaşma; gerçeğin yerinden oynatılması; gerçeğe ayna değil prizma tutmak; karşı-tiyatro, karşı-oyun, karşı-kahraman; grotesk ve karagüldürü şeklinde sıralanabilir.

Oyunlarda kuramsal olarak incelenen son bölüm ise dil sapmalarıdır. Yazar, dil sapmalarını kendine göre birtakım şekillerle oluşturmuş, yeni anlamlar yakalamaya çalışmıştır. Dil sapmaları da diğer kuramsal ürünler gibi tüm oyunlarda kullanılmıştır. Dilin alışılmış kalıplarının kırılması, yeni bir kavram yaratma teşebbüsü, alışılmamış bağdaştırmalar, anlam değişiklikleri, biçim değişiklikleri gibi öğelerle dil sapmaları oluşmuştur. Bazı oyunlarda yazarın kasıtlı olarak yapmadığı fakat bağlam açısından görülen dil sapmaları da mevcuttur. Yazar, göstergeyle gösterilenenin birbirinden farklı şeyler oluşturacağı yapılar kurmuştur. Bunun dışında iki farklı alana ait terimi bir araya getirerek yeni kavram türetmeler de gerçekleşmiştir. Tüm bunlar gösteriyor ki yazar, istemli veya istemsiz dil sapmalarına, oyunlarında yer vermiştir.

KAYNAKLAR

(Bu tez çalışmasında APA 6 atıf sistemi kullanılmıştır.)

(n.d.).

(n.d.).

Aksan, D. (2013). *Şiir Dili ve Türk Şiir Dili*. Ankara: Bilgi Yayınevi.

Aktaş, Ş. (1984). *Roman Sanatı ve Roman İncelemesine Giriş*. Ankara: Birlik Yayınları.

Aktulum, K. (2014). *Metinlerarası İlişkiler*. Ankara: Kanguru Yayınları.

Akyüz, M. (2015). "Haldun Taner Tiyatrosunda Metinlerarası Okuma". *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (ERZSOSDER)*.

Arikan, Y. (2011). *Açıklamalı Tiyatro Sözlüğü ve Kılavuzu*. İstanbul: Pozitif Yayınları .

Aydemir, B. (2010). "Absürd (Uyumsuz) Tiyatro ve Yapısal Özellikleri". *Sanat Dergisi*.

Booth, W. C. (2016). *İroninin Retoriği*. (S. Sarı, Trans.) Ankara: Hece Yayınları.

Boyacıoğlu, F. (2004). "Geleneksel Tiyatro ve Uyumsuz Tiyatrosu". *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*.

Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro Tarihi*. (İ. Bayramoğlu, Trans.) Ankara: Dost Kitabevi.

Buttanri, M. (2011). *Çeşitli Yönleriyle Tiyatro*. Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Basımevi.

Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi. (1986). Milliyet.

Canova, C. (2005). *Toplu Oyunları 4-Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi, Mitosmorfoz*. İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları.

Canova, C. (2010). *Lydia*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

Canova, C. (2011). *Oyunlar 2-Sokağa Çıkma Yasağı, Erkekler Tuvaleti*. İstanbul: Cinius Yayınları.

Canova, C. (2012). *Oyunlar 3-Kıyamet Sularında, Kızılötesi Aydınlık, Niobe*. İstanbul: Cinius Yayınları.

Canova, C. (2013). *Oyunlar 4-Evaristo, Prömiyer, Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi*. İstanbul: Cinius Yayınları.

Canova, C. (2015). *Oyunlar 1-Ful Yaprakları, Yıldönümü, Düğün Şarkısı, Neon*. İstanbul: Cinius Yayınları.

Descartes, R. (2013). *Ruhun İhtirasları*. (M. Özdil, Trans.) İstanbul: Sayfa Yayınları.

Diyanet İşleri Başkanlığı. (2021). Retrieved from <https://kuran.diyanet.gov.tr/tefsir/Meryem-suresi/2309/59-ayet-tefsiri>

Dumas, A. (2018). *Montre Cristo Kontu*. (V. Yalçıntoklu, Trans.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Egri, L. (1982). *Piyes Yazma Sanatı*. (S. Taşer, Trans.) İstanbul: Yazarlar ve Çevirmenler Yayın Üretim Kooperatifi (YAZKO).

Emil, B. (1989). *Reşat Nuri Güntekin*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

- Esslin, M. (1989). *Absürd Tiyatro*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Göktaş, S. (1999). "Dramatik Tasarımda 'Olay Dizisi' Kavramına Genel Bakış". *Sanat Dergisi*, 10(1).
- Karabulut, M. (2020). "Edebi Metinlerde Dil ve Üslup İncelemeleri ve Edip Cansever'in Dil ve Üslubunda Psikolojik Unsurlar". *Türk Dil Kurumu Yayınları*, II.
- Kartal, B., & Manço, U. (2018). *Beklenmeyen Misafirler-Suriyeli Sığınmacılar Penceresinden Türkiye Toplumunun Geleceği*. Transnational Press London Yayınları.
- Korukçu, M. M. (2016). *Oyun Analizi*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınevi.
- Moran, B. (1982). "Roman Tip Olgusu ve İşlevi" (Soruşturma: Z. Karabay). *Yazko Edebiyat*(24).
- Nutku, H. (2017). *Oyun Yazarlığı*. İstanbul: Eksik Parça Yayınları.
- Nutku, Ö. (1965). *Oyun Yazarı*. İstanbul: İzlem Yayınları.
- Nutku, Ö. (1998). *Gösterim Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Ögeyik, M. C. (2008). *Metinlerarasılık ve Yazın Eğitimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Önal, M. (2008). "Edebi Dil ve Üslup". *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*(36).
- Özdenören, R. (1986). *Ruhun Malzemeleri*. İstanbul: Risâle Yayınları.
- Rorty, R. (1995). *Olumsuzluk, İroni ve Dayanışma*. (M. Küçük ve A. Türker, Trans.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Rosenberg, M. (1971). "Dramatik Biçim Üzerine Bir Benzetme". (H. Şahin, Trans.) *Yeni Dergi*, Dergi Yayınevi (81).
- Shakespeare, W. (1959). *Kral Lear*. (İ. Şahinbaş, Trans.) Ankara: Maarif Basımevi.
- Shakespeare, W. (2017). *Othello*. (Ö. Nutku, Trans.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Soysal, İ. (2016). *20. Yüzyıl Türk Şiir Antolojisi*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Şener, S. (2006). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Taner, H.; And, M. ve Nutku, Ö. (1966). *Tiyatro Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları: 251.
- Tanpınar, A. H. (1988). *19. Asır Türk Edebiyatı Tarihi*. İstanbul: Çağlayan Kitabevi.
- TDK. (2021).
- Tekin, M. (2017). *Roman Sanatı I*. İstanbul: Ötüken Yayınevi.
- Top, H. (2015). *Mesnevi-i Mânevi Şerhi* (Vol. VIII). Konya: Rûmî Yayınları.

EKLER

EK 1: Civan Canova ile 24.04.2021 Tarihinde Yapılan Söyleşi

Ş.İ: Yazma eğiliminiz herhalde oyunculuk yaptığınız dönemin ortalarında, erken yaşta başladı, Niçin yazıyorsunuz? Sizi yazmaya iten süreç neydi, yazarlık serüveniniz nasıl başladı? Neden oyun yazma ihtiyacı duydunuz, oyunculuğunuzdan ötürü mü?

C.C: İlk oyunumu 1994 senesinde yazdım. Kendimi ifade etmek için yollar arıyordum. Şimdi de resim yapıyorum, beş altı senedir. Uzun süredir yazmıyorum hatta erken de ayrıldım tiyatrodan. Ülkenin gidişatı, sanata verilen değer, sanatçıya verilen değer... Tabi bunlar insanın moralini çok bozuyor. O açıdan da yazsam kiminle paylaşacağım, nerede oynanacak? Salonlar kapanıyor sürekli falan filan... Bunlar da birtakım kişisel şeyler yani duygular, en iyisi resim yapayım dedim. Yazmaya da kendimi ifade etmek için başladım. Hayatla derdi olan, birtakım sorunlara kafa yoran insanlar da sanata meyilliyse sanat yoluyla kendilerini ifade etmeye çalışır. Ben de öyle yaptım. Bir de kolektif çalışmaya ısınmadım. Otuz kırk yılım tiyatroda geçti ama kolektif çalışma için sürü başında olmak çok zor. Çünkü tiyatrocular her kafadan bir ses çıkaran tipler, oyun yönetmeye kalksanız, ben o kadar otoriter bir insan da değilim, o yüzden bana yorucu geliyordu. Tek başıma kendi dünyamı kurayım, ne yapabilirim dedim. Oyun yazabilirim, zaten uzun zamandır düşünüyordum bir şeyler kaleme almayı, gençliğimden beri de yazıyordum. Hikayeler, şiirler, kısa oyunlar... ama tabii bunlar insanın yetişme aşamasında olan deneme babında çalışmalar oldu. İlk olarak 1994 yılında, ciddi anlamda, “Kıyamet Sularında”yı yazdım. Ben bir oyun yazdım diye oyunu koltuğumun altına alıp; bu oyun oynanmaz mı, oynanır mı? Büyük tesadüfler eseri, o zamanlar beraber olduğum kız arkadaşım arkadaşlarına okuttu. O arkadaşları da kimi yönetmen kimi tiyatro insanıydı. Aynı yazlıkta zaman geçiriyorduk. Fikirler verdiler, oturdum yeni baştan yazdım. Ondan sonra bayağı bir şevk geldi, dedim ben bunu tiyatroya bir sunayım. Sundum, İstanbul Devlet Tiyatrosu’na, beğenildi. Beğenildikten sonra bir yönetmen arayışı başladı. Biz bunu sahneye koyalım dediler. O zamanlar İstanbul Devlet Tiyatrosu’nun başında Osman vardı. E kim yönetsin, sen yönet dediler. Bu da bana çok “kendin pişir kendin ye” gibi geliyor. Yönetmenin yeri başkadır, yazarın yeri başkadır,

oyuncunun yeri başkadır. Bunlar birbirine karıştığı zaman problemler çıkabiliyor. Ne kadar benim oyunum olsa da başka bir gözün değerlendirmesi, sahneye uyarlaması bana çok daha doğru geliyor. Şu an hatırladığım kadarıyla 2-3 yönetmen arkadaşına verildi oyun, onlar çeşitli fikirler verdiler bize; şurayı değiştir, kadın hamile olmasın falan. Ben oyunu öyle kurmuşum yani neden değiştireyim, o benim fikrimdi o zaman otur sen yaz. İki üç yönetmenden sonra, Allah selamet versin Kenan Işık okudu senaryoyu, çok beğendi. Hatta ben Osman'ın odasında oturuyordum, Osman kuryeyle teksti Kenan' gönderdi. O da o anda arabasını tamir ettiriyormuş galiba, hemen telefon etti. Okudum dedi. Cümlesine bile dokunmak istemiyorum ve bunu ben sahneye koymak istiyorum dedi. Osman'la ikimiz de çok sevindik. Oturduk cast yaptık falan derken 1995'te hayata geçti. O beni çok mutlu etti, "Sokağa Çıkma Yasağı"nı yazmaya başladım, sonra da devamı geldi. Peşi sıra diğer oyunlarımı da yazmaya devam ettim. Bu böyle 2006'ya kadar devam etti. En sonda 2014 yılında "Lydia" adlı oyunumu gözden geçiriyordum o ara dizi anlaşması falan oldu, o aceleye geldi, hala tekrar elden geçirmek üzere duruyor. O zaman "Paramparça" diye bir diziye başlamıştık, e fırsatta bulamadım bir arada götürmeye falan. Zaten iki işi bir arada yapmayı da sevmiyorum. Ya birini yapacaksın ya diğerini yapacaksın. Ama baya bir aradan sonra oldu bu işte, 2006 ile 2014 arasında hiç oyun yazmadım. Daha çok tiyatrodan "Kaktüs Çiçeği"ni oynuyorduk, daha sonra "Ölüleri Gömün"ü oynadık, dizi çalışmaları oldu onlara ağırlık verdim yazı da ikinci planda kaldı. Hep bir şeylerin beni dürtmesini bekliyorum yeniden yazmak için. Resim yaparken bile hayatı kurguluyorum, bir şeyi kuruyorum, bilmiyorum gördün mü hiç benim resimlerimi, hiç baktın mı, mesela orada hep bir mizansenler vardır, detaylar vardır o detayların içinde saklı birtakım hayatlar vardır, hep tiyatro gibi düşünüyorum her şeyi. Mesleğim tiyatroculuk olduğu için, o görselliğin içinde bir kurgu olsun istiyorum, dramatik bir kurgu içinde, resimleri de öyle düşünüyorum ama tabi yazmak çok farklı bir şey. İşte bakalım sonra ne olacak, öyle başladım yani.

Ş.İ: Çok teşekkür ederim çok sağ olun. İlerleyen sorularımın arasında bir soru vardı yeri gelmişken onu da sorayım o zaman. Evet yazmak çok marifet isteyen bir gayret ister, alanında mahir olacak kişiler bile bazen zorlanabiliyor. Şu anda ben edebiyat öğretmeni olarak müfredatta bulunan bazı yazarların üç dört tane şiir kitabıyla veya romanla sınırlı kaldığını görüyorum. Sizin on dört tane oyun yazmanız büyük bir çaba, marifet. Bu kadar üretken olmayı nasıl başardınız?

C.C: Çaba. Yani bu çok farklı bir ilişki. Uzun bir süredir de elim bir türlü yazmaya gitmiyor. Bir şey yazamıyorum. Bu bir tıkanmışlık da olabiliyor yani kafada bir şeylerin demlenmesi de olabiliyor, zaten o demlenme hiç bitmiyor. Kafada birtakım konular, hep onları kuruyorsun, ediyorsun, nasıl ifade edebilirim. Sonra unuttuğunu zannediyorsun halbuki kafandan hiç gitmiyor. Birbirinin peşi sıra oyunlar yazdım. “Sokağa Çıkma Yasağı”nı yazdım, sonra “Kızılötesi Aydınlık”ı...“Sokağa Çıkma Yasağı” şehir tiyatrolarında oynandı sonra İzmit Belediye Tiyatrosu’nda oynandı. Oynandıkça, yazdığının sahnede hayat bulmasını gördüğün zaman daha çok şevkleniyorsun. Bu sefer kafadaki konular, hadi beni de yaz beni de yaz diye dürtmeye başlıyor seni. Bayağı yoğun geçti o sıralar. Yazdığım zaman, yenisini yazarken de bitirmeden zor kalkıyorum başından. Gecelerce sabahlara kadar yazıyorum ve kafam sürekli onunla meşgul oluyor. Bunların da hep diğer işlerin olmadığı zamana denk gelmesi lazım. Tiyatroda oyunun olmaması lazım. Bir tek “Ful Yaprakları”nı,“Kaktüs Çiçeği”ni oynarken yazdım. Ama onu yazarken de kuliste bile sahneyi düşünüyordum, eve gidip şunu yazayım aaa şu tiratta şunu atlamışım. Aklım hep oradaydı aslında, robot gibi oynuyordum o sırada. O yoğunluk içinde birbiri peşi sıra geldi tüm oyunlar. Şu anda kafamda da demleniyor belki bir şeyler.

Ş.İ: Anladım hocam. Zaten zannedersem Suha Çalkıvık ile yapmış olduğunuz söyleşide de “Ful Yaprakları”ndan da bahsetmişsiniz, nasıl şekillendiği ile alakalı.

C.C: Tabi tabi söyleşide vardı.

Ş.İ: Hocam George Orwell’ı okudunuz mu hiç?

C.C: Ya ne yalan söyleyeyim kitap olarak elime alıp hiç okumadım.

Ş.İ: Hocam George Orwell yazma eğilimini dört ana başlıkta topluyor. Bu dört ana nokta;

1. Bencilliğe dayanması;kendinden söz ettirme, ölümden sonra anımsanma, akıllı görünme arzusu, çocukken bizi hor görenlerden öç alma...
2. Estetik olana merak duyma; dünya güzelliği, yaşamın ritmini yakalama, yaşantıyı paylaşma...
3. Tarihsel dürtü; gerçek olayları görme ve bunları gelecek kuşaklara aktarma...
4. Siyasal amaç; dünyayı belli bir yere yönlendirme, peşinden koşulanan ne olduğunu gösterme, yazma, değiştirme isteği...

Kendinizi George Orwell'ın tasnifine göre şekillendirseniz, hangi amaçla yazdığınızı söylersiniz?

C.C: Akıllı gösterme duygusu değil de o, üreten her insanda vardır. Çünkü sonuçta hepimiz kendi hayatımızın odağındayız. Kendimizi ifade etmeye çalışıyoruz. Ben geçen gün aynı şeyi düşündüm, ben dedim çok mu kişisel bir sanatçıyım, çok mu egoist bir sanatçıyım, mesela Genco Erkal da sanatçı ama çok farklı bir tarzda, daha toplumsal şeylere kafa yoruyor. Ben de toplumsal şeylere kafa yoruyorum ama sonuçta senin dediğin şeye geleceğim, çok mu bencil davranıyorum acaba sanatçı olarak diyerek kendimi sorgulamaya başladım. E böyle insanlar da var. Sonuçta Genco Erkal da Genco Erkal olarak sahneye çıkıyor, kendini ifade ediyor. Hadi o oyuncu, yazar değil ama sonuçta hepimiz sanatın bir ucundan tutan insanlarız. Yani bunu bencillik olarak nitelendirmemek lazım. Derdin oluyor hayatla, gidişatla... Tarihle, tarihsel olayların neticesinde varılan sonuçlarla da birtakım dertlerin oluyor:Nasıl düzelebilir? Bunuestetik kaygılar içerisinde düşünmeye başlıyorsun. Yani bir resim olarak düşünüyorsun, bir tablo olarak düşünüyorsun, mesela Picasso'nun bir tablosunu düşün, içindeki müthiş bir iç savaşını anlatıyor aslında ama estetik bir kaygı ile anlatıyor. Şimdi dediğin bu dört unsura da en güzel örnek Charlie Chaplin. Bütün eserlerin altında Charlie Chaplin imzası var. İmzasını atmış hayata. Tarihi derdi var siyasal derdi var e bunları nasıl anlatıyor, dönemin teknik şartları içinde sinemasal bir dille anlatmaya çalışıyor. Yani şimdi buradan yola çıkarsak hepimiz aynı şeyi yapıyoruz. Ben de o oyunun dramatik kurgusunu yaparken estetik kaygıları göz önünde bulundurarak yapıyorum. Bunu hiçbir zaman göz ardı edemezsin. Göz ardı edersen o zaman ne olacak, slogan atmış olacaksın. Slogan da benim en sevmediğim şey. Bir şeyin altını çizerek anlatmak, sanatın güzelliği orada zaten. Sanatı bir propaganda aracı olmaktan ayıran şey. Gene içinde birtakım öğretiler var fakat bu öğretileri estetik yolla sunuyorsun. Bu da zaten insanın vasıflarından biri, güzeli aramak, estetiği aramak. Rönesans'tan beri böyle. Hatta eski Yunan'dan beri bu böyle. Eski Yunandaki oyunlara bakarsan onların da kendi zamanlarıyla, olaylarıyla dertleri var ama o zamanki gerçeklerin içinde, o zamanki şartların içinde, trajedi kalıpları içinde, komedi kalıpları içinde kendi dertlerini anlatıyorlar aslında. Ve kendi imzalarını da atıyorlar.

Ş.İ: Ben de şahsi olarak düşündüğümde, benim sizi tasnif edebileceğim nokta olarak yorumladığım:Estetik olana merak duygunuzla tarihsel dürtüyü

harmanlayarak bir şeyler yazmışsınız. Okuduklarımdan da zaten bencillikten veya siyasal amaçtan değil, ideolojik olarak gönderme yapmışsınız ama bende hissettirdikleri, bende yarattığı intiba:Gerçekleri kurgu içinde gösterebilmek, estetik hazdan da yararlanabilmek adına bir şeyler yaptığınız oldu.

C.C: Ve tiyatronun nimetlerinden de yararlanabilmek. Mesela “Sokağa Çıkma Yasağı”nı yazarken hala askeri baskı devam ediyordu. Sıkıyönetim devam ediyordu. Onun baskısı, onun verdiği bunalımlar hep üstümüzdeydi, içimizde hissediyorduk onu. Yani o oyunu da onun için yazdım zaten. Ama bir komedi şekli içinde absürt öğeler taşısın kaygısı ile yazdım. Birebir faşizmi, baskıyı yermek değil, bunu estetik görünüme büründürerek aktardım. Mesela “Kızılötesi Aydınlık” da öyle. Orada da bir baskı dönemi mevcut. Genç bir çift sevgili Cihangir’de taranmıştı. Polisler gelip evi basmışlardı, taramışlardı ikisini de. Ben bunu görmedim, gazetelerde okudum ama o acıyı içimde hissettim. Bu nasıl bir baskıdır, bu toplum nasıl değişecek, sonra düşünmeye başladım bu gidişatla yirmi yıl sonra da aynısını yaşayacağız, farklı biçimde yaşayacağız. O yüzden sahnede bir yaşlı hali bir de genç hali olarak düşündüm. Bir o zamanki hali Genç Adam bir de aradan yirmi, yirmi beş yıl geçtikten sonraki adam, Yaşlı Adam, değişen bir şey yok, yine baskılar var. Bunlar hep o siyasal baskıların tezahürü aslında.

Ş.İ:“Kızılötesi Aydınlık”ta Genç Adam’la Yaşlı Adam ayırımında teknik bir hata var aslında. Çok ayırım yapılamamış, okuyucu karıştırabiliyor. Acaba bunlar farklı kişiler mi yoksa aynı kişiler mi? Orada çok git gel yaşanıyor. Bunun da cevabını böylece vermiş oldunuz.

C.C: Kendi oyunlarından 2 tanesini sahneye koydum. Bir “Düğün Şarkısı” bir de “Kızılötesi Aydınlık”. “Kızılötesi Aydınlık”ı sahneye koyarken bu ayırımı orada daha iyi yaptım. 2011 yılında sahneye koydum ve açıkçası ben de çok uzun buldum oyunu. İlk yazıldığı haliyle sahne gerçeğinin biraz dışında ve şu anın akışına biraz ters olduğunu hissettim. O yüzden bazı kısaltmalar yaptım, o kısaltmaları yaparken de karakterlerin ayrımlarına da çok dikkat ettim. Ama aynı kişi olduklarını oyunun sonuna sakladım. Baba oğul mu bunlar yoksa abi kardeş mi, nedir? Finale doğru oyunun açılmasını istedim. Bu teknik hatada biraz da ilk yazımın(1996) acemiliği de var. Sonraki halini de sana yollayayım, oyunu bayağı kısalttım. İki perdeyi ilk haliyle oynamaya kalksak iki, iki buçuk saat sürerdi, biz onu bir saat on dakikada bitirdik. Ara hariç. Arayla beraber bir buçuk saat içinde bitti. Daha derlenip toparlandı ve daha anlaşılır hale geldi. Mesela oyunlarıma

baktığım zaman “Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi”ni de çok uzun buldum.

Ş.İ: Prömiyer?

C.C:“Prömiyer”i Işıl Kasapoğlu sahneye koymuştu Konya’da. Ben onu izlemeye gittim, niye geldin diye bozuldu. Biz kendi aramızda eğleniyorduk. Bir baktım bir sahneyi almış onu sahneye koymuş. Farklı bir şey yapmış. Aaa dedim ne güzel yazılmış, kim yazmış bu oyunu ya dedim. Aramızda bir şakalaşma oldu. O değil de “Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi”nde çok yoğunlaştığım için bazen endazeyi kaçırıyorsun. Çünkü sahnenin bir gerçeği var. Çünkü sahnede zaman, bizim içinde olduğumuz zaman gibi akıyor. Daha seri olması lazım. Mesela onda da çok kısaltmalar yaptım. Bak sana ne anlatayım: “Üstat Harpagon!a Saygı ve Destek Gecesi” oynandığı zaman seyirci kapıdan dönüyordu, ya bir de destek gecesine para mı vereceğiz diye. Sonra değiştirdik ismini ikinci hafta, “Üstat Harpagon” olarak. Bakıyoruz salona, yarım salondan az, niye dedik. Sonra gişeci dedi, tiyatronun ismini duyunca destek gecesiymiş, hadi ya, gidelim diyorlarmış. Cevahir Sahnesi’nde oynuyorduk. Öyle bir anıyı yaşadık işte. (Gülüyor...)

Ş.İ:İlginç ve komik bir anıymış. Eserlerinizde otobiyografi ile kurmaca kurgu ne oranda birbirine paralel?Kendi hayatınız ile kurmaca arasında bir paralellik var mı? Şöyle söyleyeyim daha doğrusu. Geçmişte Ankara’da yaşamıştınız değil mi? Hangi ilçesinde yaşıdınız?

C.C: Ben merkezde yaşıdım. Sıhhiye civarında oturdum.

Ş.İ:“Ful Yaprakları”nda Richard karakteri Ankara Mamak’ta yaşadığını söylüyor. Acaba kendinizden bir şeyler mi kattınız Richard karakterine diye düşünmüştüm. Onun dışında “Kıyamet Sularında”da baba ressamlığıyla ön planda. Hani babayla bir ilişki kurmaya çalıştım. Aynı zamanda Adam karakteri vardı, 1974 yazından bahsederek imtihanlara girdiğini söylüyor. Sizin de 1955 doğumlu olduğunuzu düşünürsek on dokuzlu yaşlarınıza tekabül ediyor. Acaba bu da siz misiniz diye düşündüm.

C.C: Tam ben değilim ama yazarken bildiğin bir şeyden yola çıkıyorsun. Karakterleri de iyi tanıman lazım. Bunlar datanıdığım karakterler. Alkolik teyze karakteri mesela benim büyük teyzem ama yaşadığı olaylar farklı. “Kıyamet Sularında”daki o dramatik kurgu içinde yaşadığı olaylarla ilgili şeyler olmadı. Mesela bir karakterden yola çıkıp oyundaki karakterle ikisini harmanlamaya çalışıyorum. “Ful Yaprakları”nda da öyle. Oradaki Mamak’ta şeyi kast ettim:

Mamak Askeri Cezaevi'ne atılıyorlardı, büyük abilerimiz vardı, bize ders veriyorlardı falan dediği, aslında Mamak Cezaevi'nde zorla İstiklal Marşı söylenmesi, insanları zorla eğitimden geçirmeleri, anarşist diye içeri attıkları insanları. Deniz Gezmiş de oradaydı.

Ş.İ: Ulucanlar Cezaevi'nden bahsediyorsunuz değil mi hocam?

C.C: Evet evet. Yılmaz Güney de orada yattı. İlk “Arkadaş” filminde beraber oynamıştık. İlk dönemler gidip ziyaret etmiştim birkaç kere. Oradaki Mamak aslında oraya bir gönderme. Abilerimiz bizi eğitmeye çalışıyorlardı diye Richard anlatıyor ya. O aslında oraya gönderme. Ama düşündüğün zaman hep kendi yaşadığın gerçeklerden yola çıkıyorsun yoksa masal olur. Bilmediğin bir dünyayı anlatamazsın. Şimdi düşündüğün zaman, “Kıyamet Sularında”da var, “Kızılötesi Aydınlık”ta var, “Sokağa Çıkma Yasağı”nda var... Hepsinde serpiştirilmiş karakterler içerisinde benim bildiğim tanıdığım, yakıştırdığım, bir de tabi yakışması lazım sırf koymak için koyamazsın bir karakteri.Oradaki dünyaya denk düşüyor mu? Benim bahsettiğim teyze de öyle bir dünyada yaşasaydı öyle davranabilirdi. Gerçekle senin kurduğunun örtüşmesi lazım. Resimlerim de de öyle. Çoğu insan bilmez, baktığın zaman aaa eski Ankara der ama eski Ankara'da orada afişler vardır. Bir aydınlıkçıların afişi vardır üstünde çarpı vardır, bir ülkücülerin afişi vardır üstünde çarpı vardır. O durakta bir köşedir o. Resmin bir köşesindedir ama bakan insan onu bilmez, onu ben bilirim bir de bilen bilir. Semra Özal ile Turgut Özal çifti Kızılay'da yürüyordur, Özal'ın elinde Tarhan Kitabevi'den aldığı “Red Kit” vardır bir de “Time” dergisi vardır. Mesela onda bile o zamanda çıkan “Time” dergisinin kapağını araştırdım. Ankara'da öyle yaşıyorlarmış. Yaşadığım gerçekleri serpiştirmeye çalışıyorum. Oyunlarımda da öyle ama denk düştüğü yerde tabi. Harmanlanması gerekiyor fakat doğru biçimde.

Ş.İ: Hocam incelediğim kadarıyla resimlerinizde de durum böyle. Eserlerinizde hap bilgiyi okuyucuya vermiyorsunuz, okuyucuyu orada zihinsel olarak yoruyorsunuz. Bu durum, aslında edebiyatçılar için çok ince bir nokta. Oluşturulan kurguyu önce kendi kafamızda sentezlememiz lazım. Eserlerinizi de her okuyuşumda farklı farklı şeyler gördüğüm anda anladım ki sıradan bir ürünle karşı karşıya değilim. Eserlerin her birininüzzerinde durulmuş, çalışılmış

C.C: Dediğim gibi çok zaman harcıyorum, çok yoğunlaşıyorum ve bitirdiğim anda da kafamdan siliyorum. Bazı yazarlar neden iki üç eserle yetiniyor diyorsun, kolay kolay ayrılamıyorlar yazdıkları eserden. Tiyatro oyununda da öyle resimde

de öyle. Ayrılamadığın zaman resimden, resmini yorarsın. Artık son, demeyi bilmen lazım. Mesela adam oyununu bitiriyor eser yıllarca oynansın diye mücadele veriyor. E ben mücadele vermediğim için benim oyunum az oynanıyor ama ben o mücadeleyi versem yeni bir konuya geçemem. Yeni bir şeye yoğunlaşamam. Onun için kafamdan atıyorum. Şimdi sen benden daha iyi biliyorsundur yazdığım şeyleri. Ben şu an anlattıkça kafamda oturuyor. Biri bana sorsa “Neon” ya da “Lydia” ne ile ilgili dese, biraz düşünürüm. Nerden toparlayayım, nasıl toparlayayım diye. Zamanında o kadar çok onu kafamda yer ettirmişim ki, ayrılmak gerekiyor başka bir şeye atılmak için.

Ş.İ:Hocam yanlış hatırlamıyorsam Mart 2005’te “Ful Yaprakları” oyunu için yazmış olduğunuz ön sözde de bu durumdan bahsetmiştiniz: “Ben oyunlarımı yazarım, oyunun bittiği gün artık onunla yollarımız ayrılır...” bu tarz bir söylemde bulunmuştunuz.

C.C: Evet, böyle söylemiştim, hatırladım. Benim görevim bitiyor çünkü orada, ben o oyunun macerasına katılamam. Katılırsam başka bir şey üretemem. Mesela rahmetli Coşkun Büktel vardı “Theope” diye bir oyun yazdı, bütün hayatı o oyunu savunmakla geçti. Çok güzel bir oyundu ama ayrılmadığın zaman o oyunla beraber yaşlanıp gidiyorsun. Her eserin kendi yoluna gitmesi lazım. Adam “9. Senfoni”yi bestelemiş, bütün hayatı boyunca onu yönetmeye kalksa başka bir şey yapamaz.

Ş.İ:Haklısınız hocam. Bu arada eser içerikleri ile alakalı konuşmalarını sıkıcı olduğunu söyleyince ben de hepsini çıkardım. Sormam gereken sorular da vardı ama çok mühim değildi. Hepsini çıkardım.

C.C: Hayır, güzel sorular soruyorsun. Benim dediğim oyunu anlatmak, oyunu açmak sıkıcı.Evet oyunu anlatmak senin görevin edebiyatçı olarak...

Ş.İ:Anladım hocam. Tiyatrolarınızın geleneksel olarak yeri hakkında ne söylemek istersiniz? Oyunlarınızda biçim olarak geleneksellik yok ama zihniyet olarak yer yer görülmekte. Örneğin; “Niobe” oyununda ölme-dirilme ve yeniden doğma motifleri sıkça kullanılmış veya oyunlarınızda yer yer aile kurumunun öneminden bahsetmişsiniz? Bunlar geleneksel tiyatrodan esinlendiğiniz konular mı?

C.C: Yok sanmıyorum. Daha çok insani değerler üzerine, daha evrensel değerler üzerine yazdım. Geleneksel aile kurumu olarak düşünmedim ben onları hiçbir zaman. “Kıyamet Sularında”nı başlarsak aile dediğimiz o kurumun içinde, kıyamet zaten çoktan kopmuş. Beklemeye gerek yok başka kıyameti. Zaten Kenan da

(Işık) sahneye öyle koymuştu. Ama bu aileyi sahiplenmem, tutuculuğum veya geleneksel anlamda değil, insan ilişkileri olarak düşündüm. “Ful Yaprakları”nda hiçbir bağlantısı olmayan, hayatta tek başlarına kalmış iki kız kardeş. Aile dediğin nedir? Bir baba motifi koruyucu kollayıcı bir motiftir. Bundan yoksun kalmış, kendi başlarına hayatta kalmaya, ayakta kalmaya çalışan ama zorlanan iki kız kardeş. Mesela orda şey vardır: “Annem beni tanımayacak cennete gittiğimde altı yaşında bir çocuğum annem için. Cennetin kapısından baktığım zaman kim olduğumu bile anlamayacak.” Aslında o bir sevgi açlığı, sevgi isteği. Zaten “Ful Yaprakları”nda oradan yola çıktım. Anne ölmeden yavru filizlenmez. Anne ölecek ki yavru hayat bulsun diyor mesela. Koruyup kollayan kimse yok hayatta. Tek başına kalmışlar. Yoksa bir aile mefhumu, aile yapısı bunun içinde mutluluğu aramak falan kesinlikle yok. “Niobe”ye de gelecek olursakonda yazmaya beni iten, insanların öldükten sonrakarbonlarını sıkıştırıp elmas haline getirilmesi. Böyle bir geyik döndü bir ara. İnsanın bile metalaşması. Bundan etkilenecek yazdım ben o oyunu.

Ş.İ: Hocam az önce evrensellikten bahsettiniz. “Erkekler Tuvaleti” oyunuyla ilgili olarak Gülnur Erdoğan’la yaptığınız söyleşide ve “Kıyamet Sularında” oyunuyla ilgili kaleme aldığınız “Kıyamet Sularında Seyrederken...” başlıklı yazınızda, özetle: Ben isimleri Ahmet, Mehmet diye sıralamam genel isimler veya cinsiyetine göre, dünyada neyi temsil ediyorsa ona göre isimler veririm o da evrensel olur, şeklinde açıklama yapmışsınız. Evet, bütün oyunlarınızda karakter ismi yok ama bazı oyunlarınızda: “Kıyamet Sularında” Kapıcı Satılmış veya “Ful Yaprakları”nda Richard, Madonna... gibi insan isimlerinden bahsetmişsiniz. Ayrıca Richard, “Ful Yaprakları”nda Allah korkusundan bahsetmiş, bir ilişki var mı yoksa bir absürtlük mü yaratmaya çalıştınız?

C.C: Yok, hayatla dalga geçiyor o orada. Bütün değerleri silmiş kafasından. Kaç yaşındasın diyor kırk yıldır bu dünyadayım, berbat bir yerdeyim diyor yani hiçbir zaman hayatta umduğunu bulamamış bir tip ama maddi kaygısı da yok. Belki aileden geliyor belki başka bir yerden. Öyle benim tanıdığım çok insan var. Onlardan hepsinden parçalar olabilir. Bir de oradaki Richard bir kaçış ismi. Kendi kimliğinin dışında kendini Richard Gere’e benzetiyor. Öteki Madonna karakteri ise Madonna’ya öykünüyor. Zaten o Richard yüzünden başıma gelmeyen kalmadı. Aşkın tarifini yapıyor Richard, onu da Shakespeare’in III. Richard’ına yapıştırıp internette benim yaptığım aşk tanımını, Shakespeare yapmış diye dönmeye

başladı. O da benim canımı sıkmişti. “Hoşumuza giden bir bedenın içine hayalimizdeki ruhu yerleştirir ve sonra da aşk deriz bu saçmalığa.” Ben kendimi bilmez miyim? Çalacak olursa daha kendine yakın bir yazardan insan çalar, tutup da tepeye koyduğumuz bir adamdan çalınır mı? Ayrıca niye çalayım? Ben onu hissetmesem hiç yazar mıyım? Dediğim o işte, birtakım şeyleri içinde hissetmeden o samimiyet olmadan bir şeyi yazdığın zaman yapay oluyor. Onun için çevremden kişileri buldum, yakışır mı yakışmaz mı, gerçek yaşanmışlıklardan esinleniyorum, kendim de dahil olmak üzere.

Ş.İ: Oyunlarınızda “Hamlet” oyunu ve karakterleri sık sık yer almakta. Bunun dışında oyunlarımızın genelinde ortak nokta olarak en az bir tane, muhakkak tiyatro oyuncusu veya tiyatro ile ilgilenen kişiler var. Bu size oyun yazma sürecinde kolaylık sağladığı için mi sık sık işlediniz yoksa tiyatro oyuncusu olduğunuz için mi?

C.C: Yazma sürecime kolaylık sağladığı için değil de o dünyaya daha çabuk adapte olabiliyorum. Çünkü bildiğim bir dünya. Eğitimimi onun üzerine aldım, Shakespeare’le çok haşır neşir oldum, oyunları ile çok haşır neşir oldum. Seyircinin çok fazla bilip bilmesi beni ilgilendirmedir pek. Bilen anlasın modundaydım. Dediğin gibi Hamlet birkaç yerde geçiyor. Bunlardan biri de “Prömiyer”di. “Prömiyer”de, oğlan asker kaçığı diye askerler evini almaya geliyor. Aslında oradaki “Hamlet” bir oyun çalışması o da Hamlet’i oynayan çocuk. Askerliğe gitmekten kaçıyor. Bildiğim ve sevdiğim bir dünya. Geçen gün de Shakespeare’in Hamlet provası yaparken resmini yaptım. Kurgusal olarak bir resim yaptım peki onlar yaşanmış mı, hayır. Zaten Shakespeare’in bile yaşayıp yaşamadığını hiç olduğu yerde bende kurgusal bir şeyler yaptım.

Ş.İ: Oyunlarda ideolojik olarak, kahramanlar üzerinden verdiğiniz birtakım mesajlar bulunmakta. Oyunları yazdığınız dönemde, konjonktürel olarak etkililiyor muydunuz? Yoksa oyunun taslağını oluştururken mi bunlar şekillendi?

C.C: Yaşadığım dönemlerden tabi ki etkilendim. “Mitosmorfoz” bile erkek egemenliği olan bir toplumun eleştirisi aslında. Çok absürt, çok sembollere dayalı. Oradaki Priaphus bile eski Yunan bereket tanrısı. Fallusunun büyüklüğü heykelleri hala satılır Bodrum’da. O da erkek egemen toplumun eleştirisi aslında. Adamın intikam almak için aletini kesiyorlar, bütün hayatı bitiyor ama bunu komedi olarak yazdım. Onun dışında erkek egemen bir toplumun nasıl adaletten yoksun bir toplum olduğu düşüncesi ile yazdım.

Ş.İ: Yeri gelmişken, “Mitosmorfoz”, yazdığınız tek komedi oyunu. Diğerlerinin sonunda okuyucu bir mateme boğuluyor, hüznleniyor. Hocam özellikle okuyucuyu mateme mi boğmak istediniz, bu kasıtlı bir şey miydi?

C.C: Hayır kasıtlı değil, yazarken o oyunu kurarken öyle hissediyorum. Ben çoğu sahneyi yazarken ağlamışımdır mesela. Hatta karım bana sen ruh hastası mısın, insan yazdığı şeye hiç ağlar mı diyordu. Ama ben onu içimde hissediyorum. Bir dünya yaratıyorsun, ne kadar yapay bir dünya olsa da onun içine giriyorsun. O dünyayı yaşayanlar var. E olmasa tiyatro diye bir gerçek olmaz. Benim duygusallığımdan geliyor aslında, her komedinin altında bile bir duygusallık olduğunu hissediyorum. Babamla ilgili bir hikaye yazmıştım, babamın son kez ölüsünü gördüm, ertesi gün gömeceğiz. Oradan babamı yıkayacak adam banamalzeme listesini ısmarladı. Git Samanpazarı’ndan lavanta al, kefen al şunu al... Ben bunları komedi olarak anlattım. Adamın ayaklarında Berlington çorapları vardı, onun üstünde mest vardı, böyle absürt bir durum mesela. Bütün bunları görürken hep gülmem geldi. Bunları yazdım, sonra babamı tekrar hatırladım. O da böyle yapardı, en acılı durumlarda bile espri yapmanın, gülmenin, delirmemek için hayatımızın bir sigortası olduğunu söylerdi. Babam hep espri ile bir şeyler anlatırdı ama o esprinin altında bir duygusallık olurdu. Aslında çok ince bir şeyi anlatırken bile içine espri koyardı. Ben ondan etkilenirdim mesela. Öyle büyüdüm. Belki model olarak aldım babamı belki öyle yetiştim. Komedi yazarken bile onun içinde bir duygusallık hissediyorum. Komedinin bile aslında bir araç olduğunu hissediyorum. Öyle yazıyorum. Bu da benim tarzım. Ama kahramanlar üzerinden direkt mesaj verme kaygım hiç olmadı. Ama cümlelerimin arasına serpiştirdim. Onlar vasıtasıyla söyledim. Hatta bir ara bir röportajımda şey demiştim: Ben şairler kadar cesur değilim, söylemek istediklerimi hep kahramanlarıma söyletiyorum. Yani bunun gibi, söyleyemediklerini kahramanlarına söyletiyorsun laf arasında.

Ş.İ: Peki hocam, yazmış olduğunuz oyunlarda siyasi bir çekinceniz oldu mu?

C.C: Bir tek “Sokağa Çıkma Yasağı”nda, askeri dönemde bunu nasıl karşılarlar acaba, askeri bir durumun eleştirisi nasıl karşılanır diye olmuştu. Bir de “Kıyamet Sularında” birtakım yorumlar olmuştu. Bu Allahsızın oyununu niye oynuyorsunuz, orada Nuh Peygamber’den bahsediyor ya. Ama onu yazarken bir çekincem olmadı. “Sokağa Çıkma Yasağı”nda olmuştu ama dedim ben bunu hissediyorsam yazmalıyım.

Ş.İ: Peki yazamadığınız oldu mu hiç, yazmak isteyip de yazamadığınız, çekindiğiniz?

C.C: Hayır olmadı çünkü benim kalemim o kadar keskin olmadığı için olmadı galiba. Daha keskin bir şeyler yazıyor olsaydım olur muydu acaba? (Düşündü)Yine olmazdı. Bir şey yazmak istediğin zaman yazıyorsun. Tüm oyunlarım içinden gelen her şeyle aynı. Kaplama bir şey yok. Hissetmediğim, bir tek yapay cümle yok. Bütün kurgularımı inanarak, hissederek yaptım.

Ş.İ: Oyuncu-yazar ülkemizde çok az görülmektedir. Siz bu nadir kişiler içindesiniz. Durumum böyle olması siz de kolaylık veya zorluk yarattı mı?

C.C: Hangi işe yoğunlaşıyorsan o işi yapıyorsun. Mesela Semih Seren abimiz de hala yaşıyor yaşı bayağı var, seksenin üzerinde. Onun da üç tane vardı ama hep deneme olarak kalmış. Daha sonra hiç devam ettirmemiş çünkü tiyatrodaki büyük roller, önemli roller oynamış. Birden ikiye bölünemiyorsun.

Ş.İ:Çok haklısınız aynı anda birden çok iş yapmak insanı zorluyor ama sizin eserlerinize bakınca bu işin üstesinden geldiğinizi göstermişsiniz. Hem oyuncu olup hem on altı esere sahip olmak maharet ister.

C.C: Dedğim gibi benim çok boşluğum oldu. “Kaktüs Çiçeği”ni 2000’de oynamaya başladık. 2007’ye kadar aralıksız tek oyunu oynadım. Tek oyun olunca da onu oynadığım dönemlerde bayağı boş vaktim oldu. O açıdan gayet rahat yoğunlaşabildim. Ondan önce oynadığım “Bir Casusa Ağıt”,ondan önce iki sene boştum, evde boş oturacağıma oyun yazdım. Bu zamanı ayarladım. Böyle bir şansım oldu yani.

Ş.İ:Yazdığınız oyunlarda uzaydan mitolojiye, coğrafyadan kimyaya, siyasetten akımlara her alanla ilgili bilgileri kullanıyorsunuz. Yazmadan önce bu konularla ilgili terminolojik kavramsal bilgiler mi topladığınız yoksa genel kültür bilginiz dahilinde mi şekillendi?

C.C: Ben mitolojiye çok meraklıydım, sınıfın en parlak öğrencisiydim bu konuda. Devamlı araştırdım. Oradaki dünya benim çok hoşuma giderdi. Ne kadar gerçek ne kadar gerçek değil...Baktığın zaman birtakım şeylerle de örtüşüyor. Onun için oyunuma dahil de ettim fakat onun haricinde oyunuma ne yazarsam da onunla ilgili araştırma yaptım. Bilgilerimi tazeliyorum, bilgimin üstüne bilgi katıyorum. O dünyayı kurarken bir altyapının olması gerekiyor.

Ş.İ: Oyunlarınızın tamamında yabancı veya klasik müzikler yer vermişsiniz. Bunun bir nedeni var mı? Tamamen tesadüf mü?

C.C: Öyle denk düşüyor. Mesela “Ful Yaprakları”nı yazarken ben sürekli “9. Senfoni”yi dinledim kulağımda kulaklıkla. İkisini aynı anda yapıyorum. Oradan etkileniyorum, oyuna da denk düşüyor. Türk müziğini de severim ama hiç denk düşmedi benim oyunlarıma. Tesadüfi bir şey yani.

Ş.İ: Tiyatro eserleri okurken seçici misiniz? Türk veya yabancı olarak, konu olarak, dönem olarak ayırt ettiğiniz oluyor mu?

C.C: Hayır yapmıyorum.

Ş.İ: Peki hocam bir kitapçıya gittiniz, bir tiyatro metni almak istiyorsunuz gözünüz önce neyi arar?

C.C: Zaten tiyatro metni normal kitapçılarda bulamıyorsun. Ya Mitos-Boyut’ta oluyor ya da Mitos-Boyut’un dağıttığı yerlerde oluyor. Orayı takip ediyorsun. O açıdan kısıtlı. Tiyatro metni okuyan yok ki. Talep olmadığı için de orası çok kısıtlı. Ya tiyatro öğrencileri alıyor ya da çok meraklısı. Halbuki bizim bir komşumuz vardı, “Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası” oyunuma gidecekti, davet ettim. Aaa bir dakika, ben bu oyunu biliyorum, gelmeden önce tekrar okuyayım öyle geleyim dedi. Bizde öyle bir kültür yok. Bilerek gitmiyorsun bir oyuna, konuya katılıyorsun. Konuya kapılmak en kolayı. Bir oyunu sırf konusu için yazmıyorsun ki. Şimdi ne oldu, ne olacak... bu değil ki amaç. Onun bir kültürü var. Bilerek bir oyuna gitmek çok farklı bir şey. Seçme şansın da pek olmuyor, eldeki sunular ile yetiniyorsun.

Ş.İ: Hocam “Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi”ni 2004 yılında yazdınız. Bu oyundan sonra da yazmış olduğunuz tüm oyunlar başlık olarak tek kelimeye düşmüş. Burada tesadüfi bir şey mi var yoksa bilinçli olarak mı tek başlık kullandınız?

C.C: “Neon”, “Niobe”, “Lydia”, “Prömiyer”, “Yıldönümü”, “Evaristo”, “Mitosmorfoz”... daha çarpıcı geldi bana. Düşünerek yaptım, kasıtlı olarak. Bir tek “Mitosmorfoz”u isim olarak sevmedim.

Ş.İ: Onunla ilgili bir sorum var. Mitosmorfoz ismini nereden buldunuz hocam? Nereden esinlendiniz? Neden Mitosmorfoz?

C.C: Adamın sonradan evrim geçirmesi, morfoza uğraması. Biyolojideki morfoz. Onu mitle değiştirdim, mitin morfoza uğramış hali. Ama şu handikapları var mesela: Bu oyunu sahneye koymaya kalksan kaç kişi mitolojide bu kadar şeyi bilip de o hazzı alabilir? Çok zor.

Ş.İ.:Şahsi düşüncem bu oyunu,konuya, kişilere hakim olarak yazmışsınız. Ne dersiniz?

C.C: Hakim olarak yazıyorsun ama hocaların anlıyor, sen anlıyorsun. Normal bir seyirci, Priaphus dediğin zaman bunun bir bereket tanrısı olduğunu, sembolünün de erkeklik organı olduğunu, oradaki diğer sembollerinde açılımını bilemez. Onun için o espriyi alamaz. Bu yüzden çok riskli bir oyun.

Ş.İ.: Hocam “Lydia” ve “Mitosmorfoz” oyununda aşırı derecede müstehcenlik var. Bu eserler Cinius Yayınları’ndan yayımlanmamış ama diğer oyunlar yayımlanmış. Bu kasıtlı mıydı?

C.C: Hayır kasıtlı değil, ben o iki oyunu tekrar elden geçirmek istedim. Yoksa oyunları ben sunuyorum yayınevime, onları kasıtlı sunmadım. Ben şimdiye kadar kitaplarımdan hiç para kazanmadım hatta ben para vererek bastırdım. “Ful Yaprakları” her sene birincibasım basardı, konservatuvar öğrencileri tarafından rağbet görüyordu. Çoğunu kendim hediye ediyorum önemli olan piyasada dolaşsın kitaplar.

Ş.İ.:Şu anda yazmış olduğunuz bir kitap veya kafanızda herhangi bir taslak var mı?

C.C: Hayır, uzun zamandır yok. Kafamda gelip gidiyor. Bir hikaye tarzında yazmak istiyorum, yaşadıklarımı yazmak istiyorum, Facebook’ta Filiz teyzemle, anneannemin geçmişinden, kişiliklerini yazmıştım, onları mı hikaye yazıp derinleştirsem yoksa tiyatro oyunu mu yazsam kararsızım. Ama tiyatrodan hiçbir umudum olmadığı için uzun hikayeler -roman değil- yada daha kısa hikayeler yazmayı düşünüyorum.

Ş.İ.: Hocam ben de sizin eserlerinizi okudukça ve derinlemesine incelemelerde bulundukça üstünde durulması gereken bir sanatçı olduğunuzun kanaatine vardım. Sizin de kendi hayatınızla ilgili böyle hikaye yazmayı söylemeniz tesadüf oldu ama sizin aklınıza böyle bir şey varsa ben bu düşüncemden vazgeçebilirim.

C.C: Yok yok öyle bir düşüncen varsa değiştirme. Sen bana yardım edersin. Ben anlatırım, sen yazarsın.

Ş.İ.: Çok mutlu olurum. Üzerinde durulması gereken bir sanatçısınız.

C.C: (Gülüyor) Yani ben üşeniyorum. Bayağı bir mesai istiyor çünkü. Resmi falan da bırakıp bunu yazmaya koyulmam gerekiyor. Kafada toparlamam gerekiyor. Bakalım, düşünüyorum yani.

Ş.İ.: Hocam düşünürseniz beni de unutmazsanız bu projede yer almak isterim.

C.C: Yok yok unutmam canım benim. Bana bir şevk gelsin, unutmam.

Ş.İ: Hocam son olarak yazmayı bırakıp şu an tamamen resimle uğraşıyorsunuz değil mi?

C.C: Yani resmi de boşluktan yapıyorum. Güzel bir tiyatro oyunu olsa oynamayı da düşünüyorum. Elle tutulur, kaliteli bir senaryo olsa orada çalışmayı da düşünüyorum ama bu ortamda değil. Koronavirüs aldı başını gidiyor. Bir-bir buçuk sene sonra, nereye kadar gidecekse bu durum, ondan sonra çalışmayı düşünüyorum. Sette durumlar çok kötü, herkes kovitten dökülüyor. O açıdan ben de fırsattan istifade şimdilik babamın eski kitaplarını karıştırıyorum, resim yapıyorum. Yani oturayım da şimdi şunu yazayım diyemiyorum çünkü onun için her şeyi ertelemem gerekiyor.

Ş.İ: Haklısınız hocam. Yalnız mı yaşıyorsunuz?

C.C: Evet, yalnız yaşıyorum uzun süredir. Yan apartmanda ailem oturuyor, annem olsun, kız kardeşim olsun. Pencerelerimiz birbirine bakıyor.

Ş.İ: Hocam ben esasında bu söyleşiyi sizinle yüz yüze yapmak isterdim fakat malum pandemiden ötürü online yapmak zorunda kaldık umarım ilerleyen zamanlarda yüz yüze görüşmek de nasip olur

C.C: Tabi Tabi görüşelim. Ben de sizinle görüşmek isterim, zevk duyarım. İstanbul'a geldiğinde beni ararsın.

Ş.İ: İlk olarak Facebook üzerinden size, tezimle alakalı mesaj attığım zaman ilk önce mesajımı görmemiştiniz, görüp döndüğünüz gece de ben tesadüfi olarak oyunlarınız üzerine inceleme yapmaktaydım. Ne güzel bir tesadüf olduğunu söylemiştiniz. Ve siz de daha önce şair Arkadaş Zekai Özger'le buna benzer bir tesadüfi olay yaşamışsınız. Onu yeniden anlatmak ister misiniz? Ve bu tarz yaşadığınız tesadüfi başka neler var?

C.C: 5 Mayıs sabahı terastaki kedileri çekip bir klip yaptım ve ona uygun bir şiir seçmek için çeşitli şairlerin olduğu bir antoloji sayfasını açtım, aklıma birden Arkadaş Zekai Özger geldi. Bizim nesil çok severdik onu. Sonra onun şiirlerini taradım ve buldum istediğimi. Sayfamda paylaşmadan önce hayat hikayesini okudum ve çok şaşırdım. Çünkü o gün onun ölüm yıldönümüydü ve ben bunu bilmiyordum. Hayatımda bunun gibi birkaç tesadüf var, bunlar beni çok etkiledi. Bir diğer yaşadığım olay ise resimde de aynı şey başıma geldi. Bir gün Bodrum'da resim yapıyordum, bir arkadaşımı düşünerek resim yaptım, resmi kurumaya bıraktım, sonra dedim bu arkadaşımı bakayım ne zaman ölmüştü,

meğer o gece ölüm yıldönümüymüş. “Kıyamet Sularında” kıyametin geçtiği gün 17 Ağustos, beş yıl sonra da 17 Ağustos 1999 depremi yaşandı. Onu da Kenan (Işık) fark etti. Oğlum sen kahin misin dedi bana. Yine aynı şekilde Eskişehir’de Turgay Kantürk tarafından “Kıyamet Sularında” sahneye koyulacaktı, Turgay bana dedi ki; Sen bunun özellikle 17 Ağustos olarak tarihini değiştirdin mi? Yok dedim, ben teksti bile doğru düzgün okumadım. Sonra bir baktım orada 17 Ağustos, afalladım. (Gülüyor)

Ş.İ: Civan hocam, benim genel itibarıyla sormak istediklerim bunlardı. Siz de beni kırmadınız, tezim için elinizden gelen katkıyı sundunuz. Çok müteşekkirdim, iyi ki varsınız. Saygılarımla...

C.C: Çok disiplinli ve detaylı bir çalışma yapmışsın, kendi adıma gurur duyuyorum başarılarının devamını dilerim.

24 Nisan Cumartesi 2021



Resim 1:İlkokul yıllarından



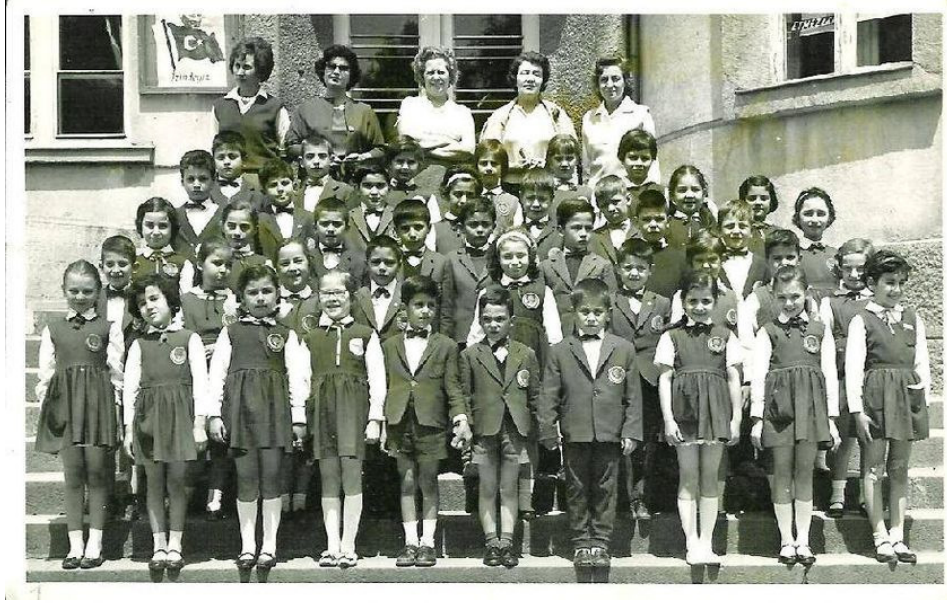
Resim 2:İlkokul yıllarından



Resim 3: İlkokul yıllarından



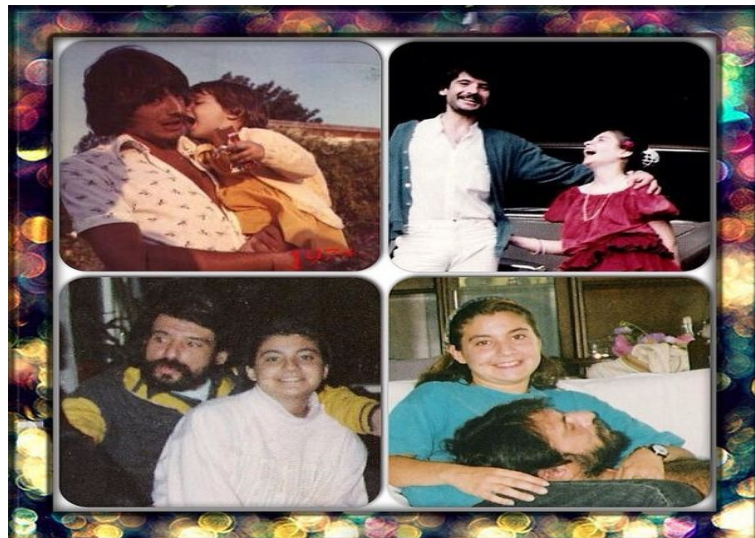
Resim 4: Öğrenci kartı



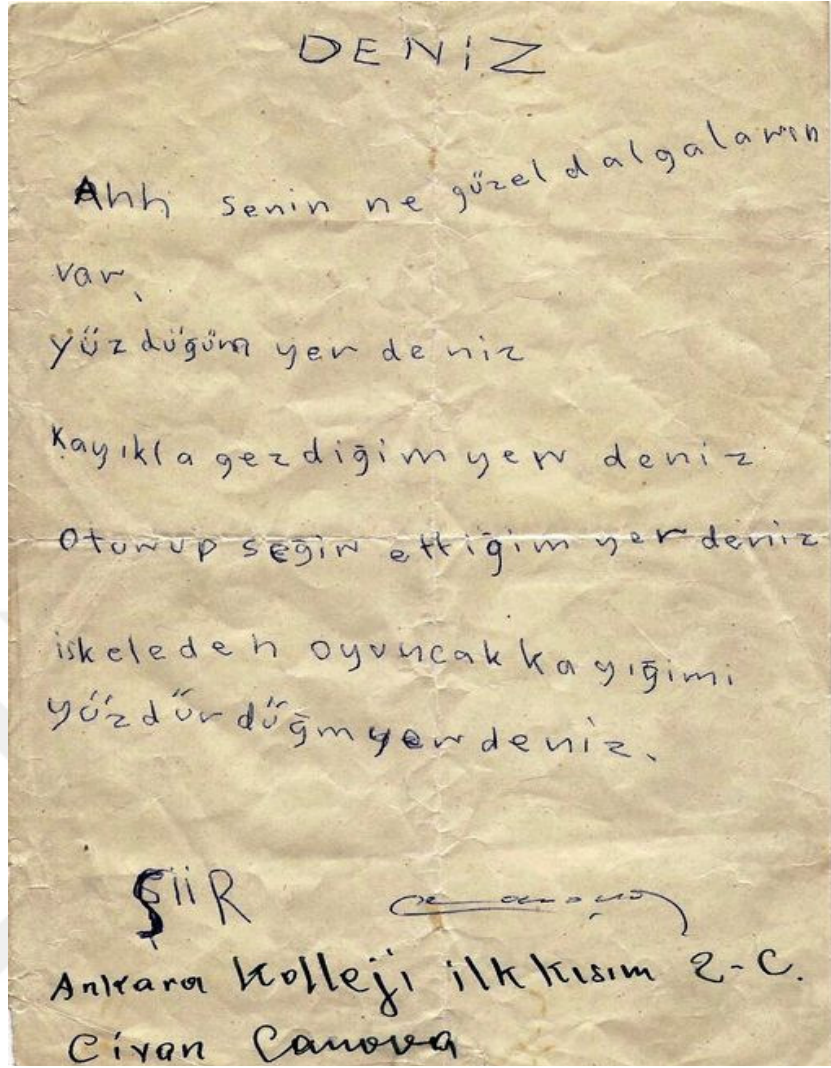
Resim 5: TED Koleji-Ankara (1963). En arka soldan ikinci



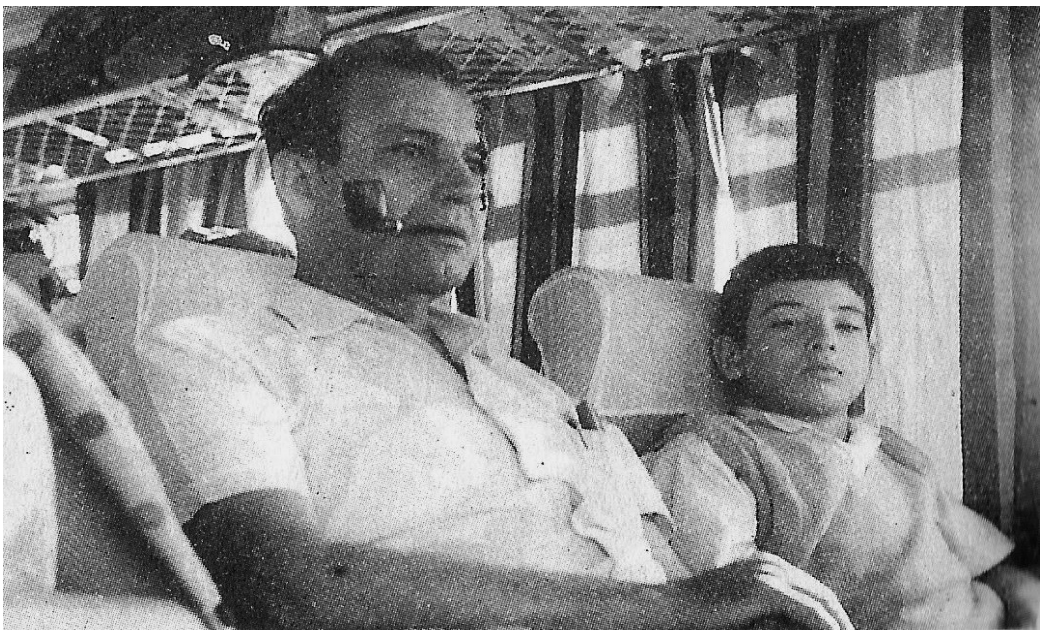
Resim 6: TED Koleji zamanlarından



Resim 7: Kardeşi Kumru Tibet'le beraber



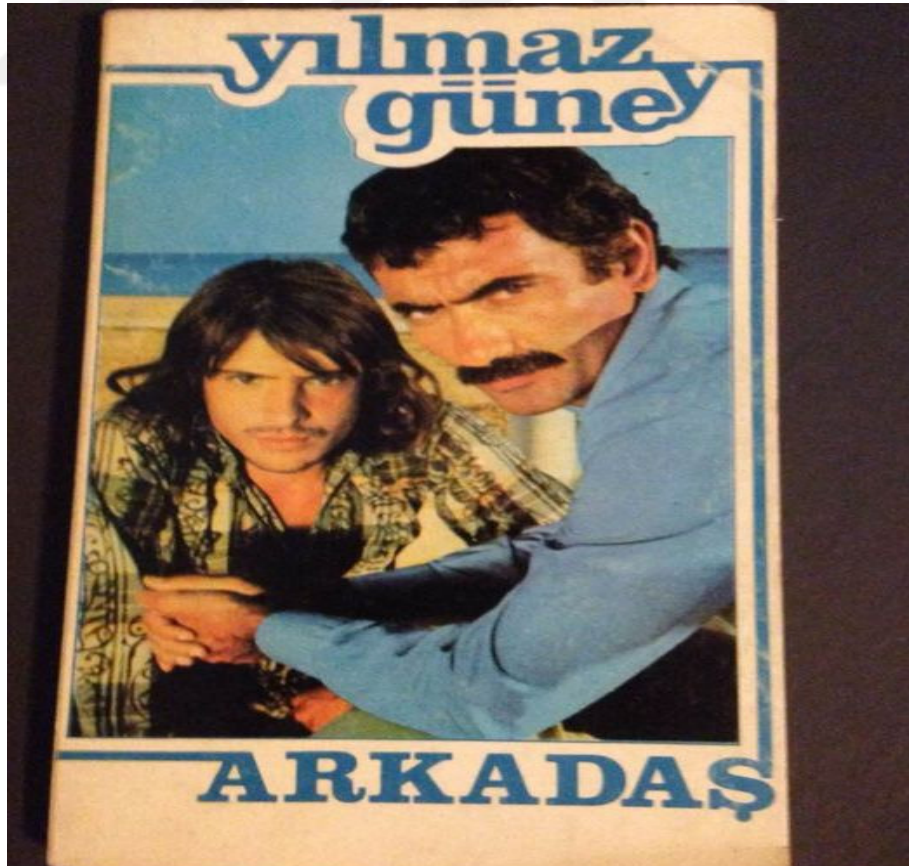
Resim 8: İlkokul yıllarında yazdığı şiir



Resim 9: Babası Mahir Canova'yla turneye giderken



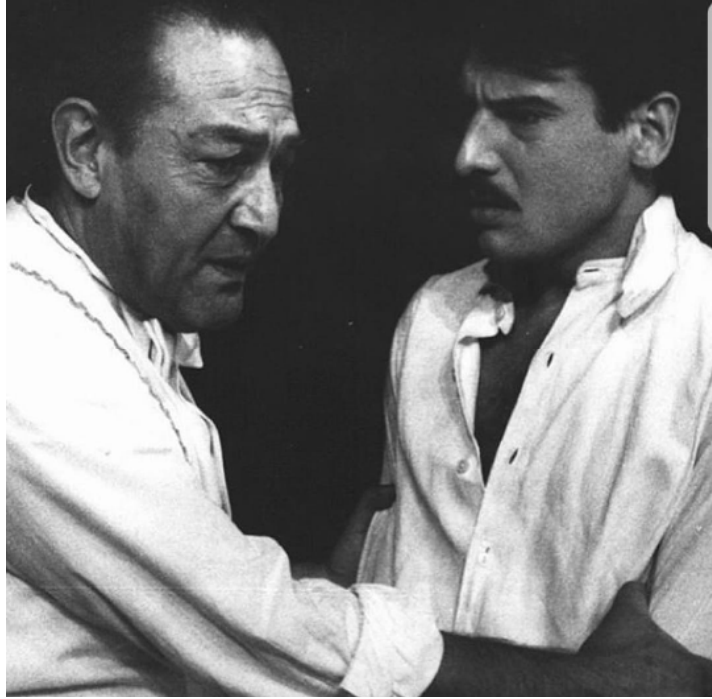
Resim 10: Babası Mahir Canova'yla birlikteyken



Resim 11: İlk oynadığı Film (1974)



Resim 12: Konserveatuvur yıllarından



Resim 13: İstanbul Devlet Tiyatrosu'ndaki ilk oyunu. Antigone (1979)



Resim 14: Babası Mahir Canova'yla



Resim 15: Burdur'da askerlik yaptığı yıllardan (1981)



Resim 16: Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası oyunundan. AKM-1981



Resim 17: Musahipzade Celal'in "İstanbul Efendisi" oyunundan. (1983)



Resim 18: "Yeşil Papağan Limited" oyunundan. (1994)



Resim 19: Jül Sezar oyunundan



Resim 20: Bir Casusa Ağıt oyunundan. (1999)



Resim 21: Bir Casusa Ağıt oyunu Almanya turnesi. (1999)



Resim 22: Kaktüs Çiçeği oyunu turnesinden. (2002)



Resim 23: Gümüşlük'teki evinden



Resim 24: Sanatçının yaptığı resimlerden



Resim 25: Sanatçının yaptığı resimlerden bazıları.



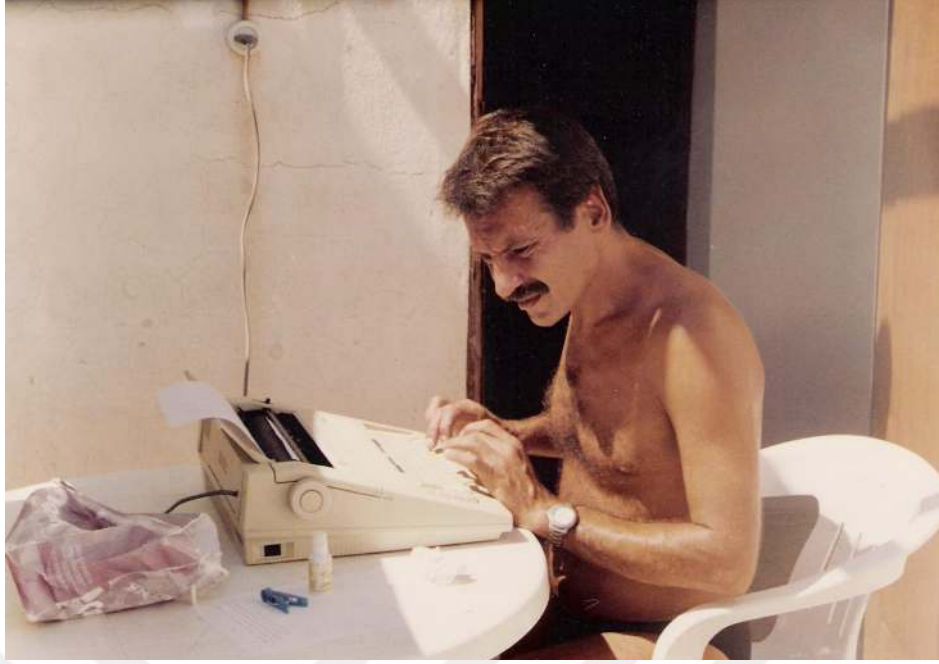
Resim 26: Sanatçının yaptığı resimlerden bazıları.



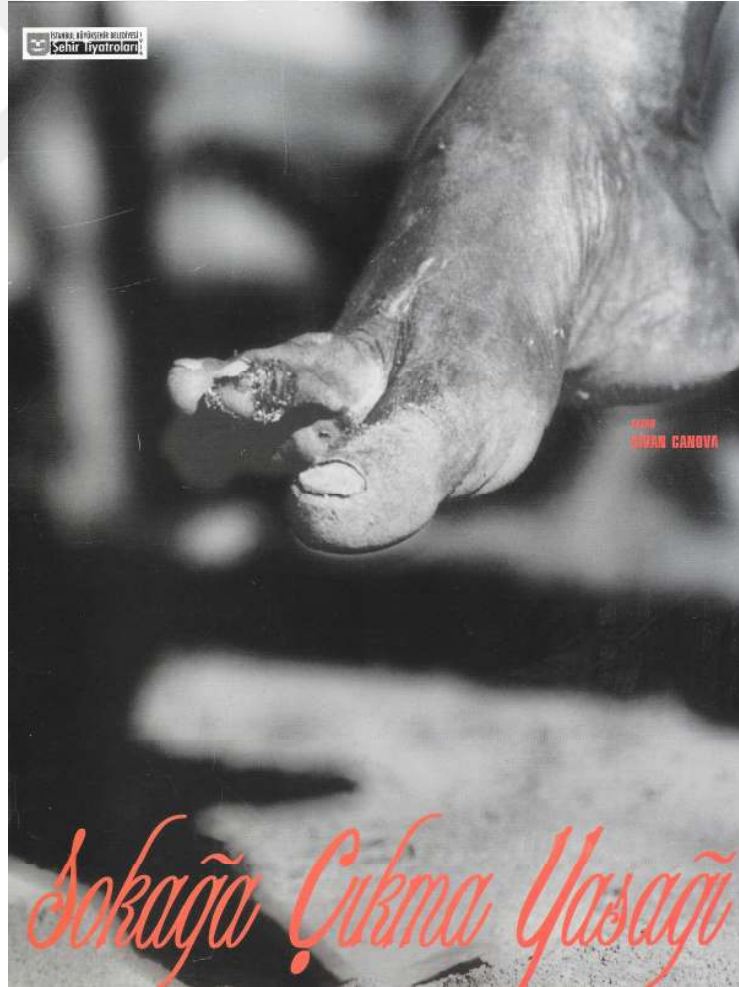
Resim 27: Sanatçının Gümüşlük'te açtığı resim sergisi (2020)



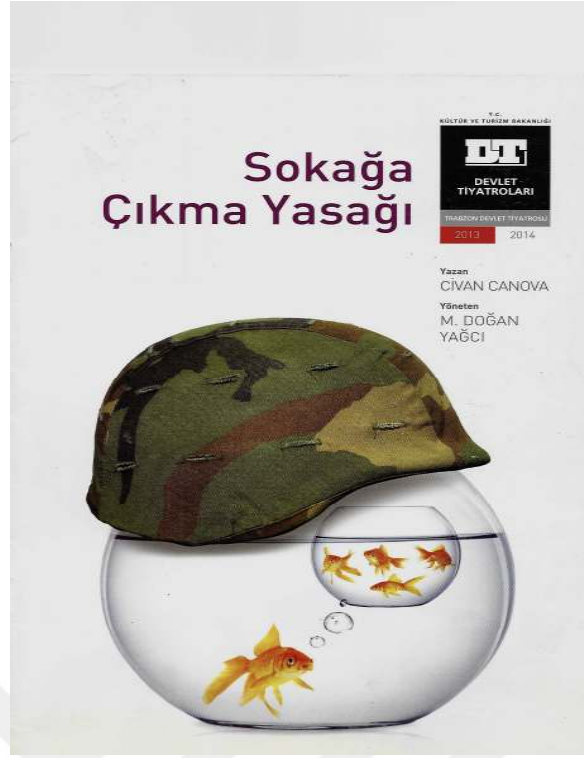
Resim 28: Sanatçının çalışma odası



Resim 29: İlk oyunu “Kıyamet Sularında”yı yazarken.(1994)



Resim 30: İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları-Afiş (1999)



Resim 31: Trabzon Devlet Tiyatrosu (2014)



Resim 32: Trabzon Devlet Tiyatrosu (2014)



Resim 33: Trabzon Devlet Tiyatrosu (2014)



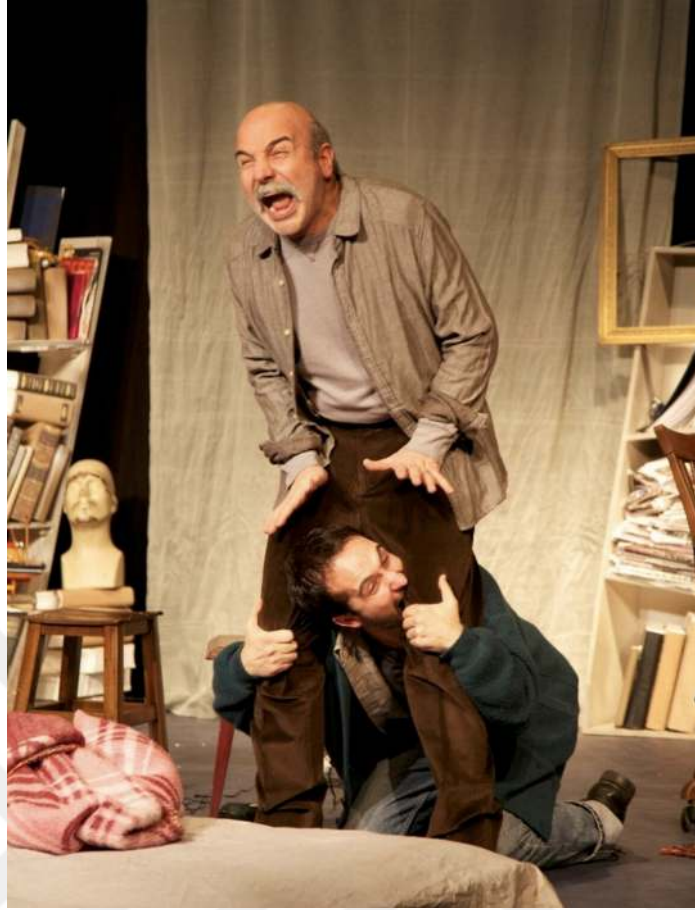
Resim 34: Kızılötesi Aydınlik oyunu-Afiş (2012)



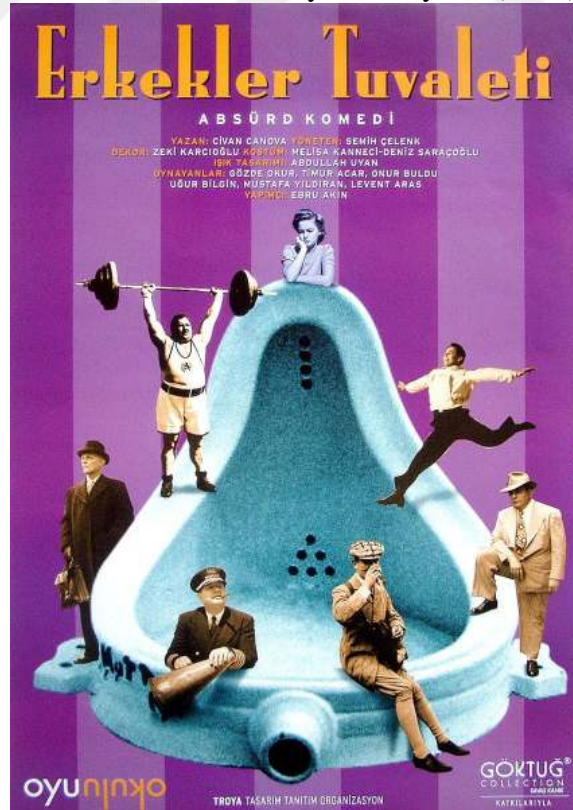
Resim 35: Kızılötesi Aydınlik oyuncular (2012)



Resim 36: Kızılötesi Aydınlik oyunu (2012)



Resim 37: Kızılötesi Aydınlik oyunu (2012)



Resim 38: Erkekler Tuvaleti oyunu-Afiş (2004)



Resim 39: Ful Yaprakları oyunu-Afiş. İstanbul Devlet Tiyatrosu (2005)



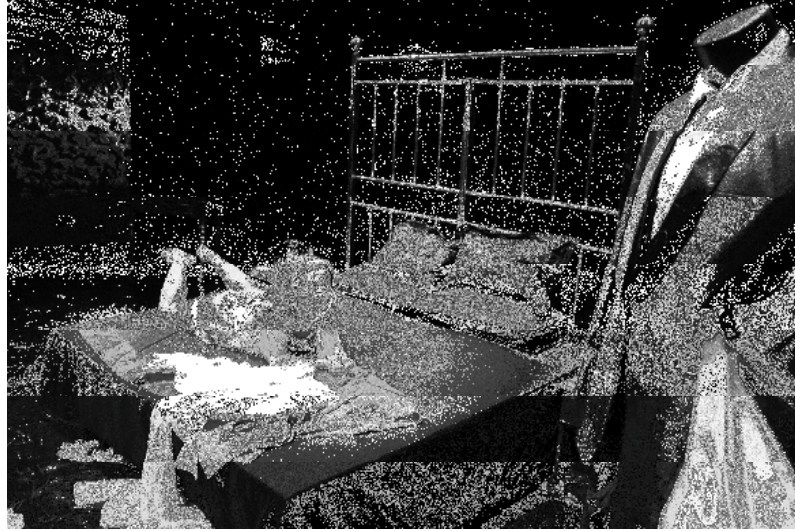
Resim 40: Ful Yaprakları oyunundan (2005)



Resim 41: Ful Yaprakları oyunundan (2005)



Resim 42: Düğün Şarkısı-Afiş (2012)



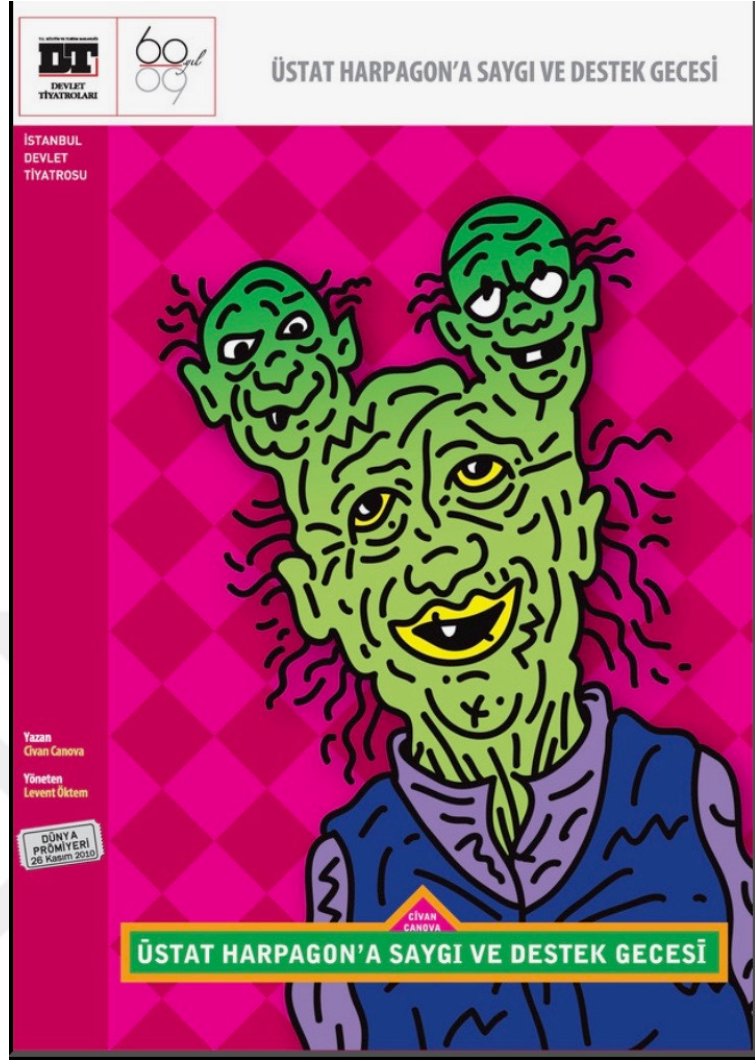
Resim 43: Düğün Şarkısı oyunundan (2012)



Resim 44: Düğün Şarkısı oyunundan (2012)



Resim 45: Düğün Şarkısı oyunundan (2012)



Resim 46: Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi-Afiş (2010)



Resim 47: Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi oyunundan (2010)



Resim 48: Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi oyunundan (2010)



Resim 49: Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi oyunundan (2010)



Resim 50: Neon oyunu okuma provası (2015)



Resim 51: Prömiyer oyunu- Afiş (2010). Konya Devlet Tiyatrosu



Resim 52: Prömiyer oyunundan (2010)



Resim 53: Prömiyer oyunundan (2010)



Resim 54: Yıldönümü-Afiş (2013) Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Yaratıcı Drama Topluluğu



Resim 55: Evaristo-Afiş (2013)



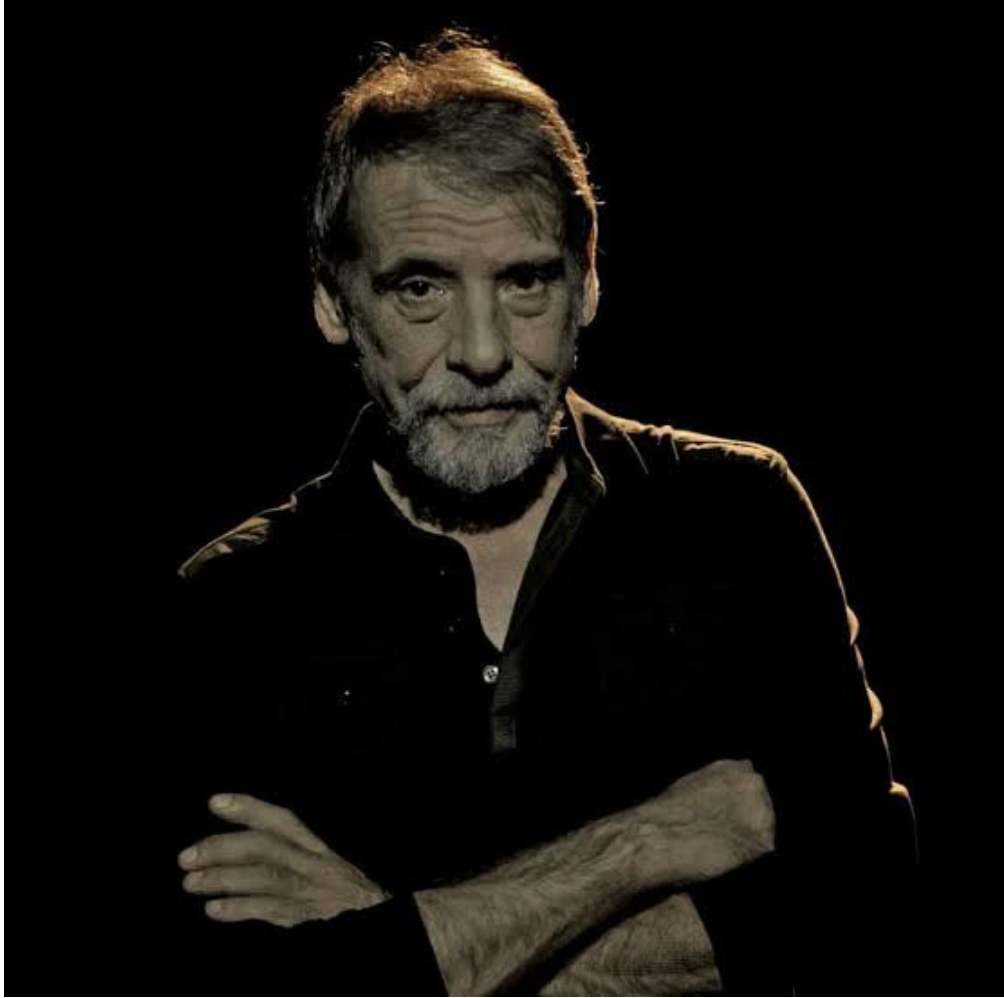
Resim 56: Evaristo oyunundan (2013)



Resim 57: Evaristo oyunundan (2013)



Resim 58: Evaristo okuma provasından (2013)



Resim 59: Civan Canova



Resim 60: Mezuniyet yıllarından



Resim 61: Ankara'daki yıllarından



Resim 62: Bebek Civan ablası Ceylan'ın kucağında. [1955(?)]



Resim 63: Sanatçının İstanbul'daki resim sergisinden



Resim 64: Resim sergisinden (2016)



3-A Civan CANOVA

Yıllık Yazısı

Sınıfımızın nadir erkeklerinden birisi de Civan'dır. Civan sınıfımızın şamata grubu başkanlığı ile ün yapmıştır. Her ne kadar çalışkan bir öğrenci olarak kendini hocalara tanıtmış ve derslerde yerinde duramayışı nedeniyle birçok notlarını kaybetmiştir. Bilhassa sosyoloji hocamız kendisini çok sevdiği halde yaramazlıkları karşısında not defterini açmaktan kendini alamaz.

Kendisi tiyatro artisti olmak istemediğini iddia etmesine rağmen tiyatro artistlerine taş çıkartacak bir kabiliyete sahiptir (irisi olmalı). Her türlü taklitler (bilhassa hocalarımızın) canlı ve hareketli şekilde Civan'dadır. Bu hareketleri sayesinde bütün sınıfa kendisini sevdirmesini bilmiştir. Okulu çok sevdiğinden bizim sınıfa pek uymamasına rağmen gayet devamlı bir öğrencidir. Çabuk ve seri hareketleri sayesinde istediği kimselerin karikatürlerini çizebilir. Sınıfta en çok sevdiği kimselerden biri de Bilge'dir. Bilge'ye her ne kadar sevgi gösterilerinde bulunduyorsa da yıldızları bir türlü barışmamıştır.

Bu şipşirin arkadaşımızın hayattan bütün istediklerini elde etmesini ve hayatının sonuna kadar bugün gibi neşeli olmasını temenni ederiz.

Likes: Sosyoloji, Murat'la didişmek, şamata gırgır, saz çalmak (bu yüzden birkaç kere tutuklanmıştır).

Dislikes: Notting except silence

P.S. Funda ile yanyana geldiği takdirde günün en büyük şamatası kopabilir.

Resim 65: Okul yıllarından yıllık yazısı

ÖZGEÇMİŞ



ORJİNALLİK RAPORU

11b- İntihal beyan formu



T.C.
BOLU ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

ÖĞRENCİ ve TEZ DANIŞMANI İNTİHAL BEYAN FORMU

Anabilim Dalı			
Öğrencinin Adı ve Soyadı			
Numarası			
Lisansüstü Programı	Tezli Yüksek Lisans ☐	Doktora ☐	
Tez Sınavına Girdiği Eğitim Yılı ve Dönemi	____/____/____	☐ Güz	☐ Bahar
Tez Sınavına Girdiği Tarih			
Tezin Sayfa Sayısı			
Tez Başlığı (Tr)			
Tez Başlığı (En)			

Teze ilişkin ____/____/____ tarihinde yapılan Turnitin adlı intihal tespit programından enstitü müdürlüğünce belirlenen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan benzerlik raporuna göre, tezin benzerlik oranı % ____ olarak tespit edilmiştir.

Bu tez çalışmasının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edilmesi durumunda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimizi ve yukarıda vermiş olduğumuz bilgilerin doğru olduğunu beyan ederiz.

Öğrenci

(Adı, Soyadı, tarih ve İmza)

Tez Danışmanı Onayı

(Adı,soyadı, tarih ve İmza)

Açıklamalar:

1- Tez savunma sürecinde başvurmuş bulunan öğrencinin tez çalışması akademik değişiklikleri içeren duruşa kullanılarak ikinci kez benzerlik raporu alınır. "Öğrenci ve Tez Danışmanı İntihal Beyan Formu" na ilavettir.

2- Bu form öğrenci tarafından **elektronik ortamda** hazırlandıktan ve tez savunma süreci "tez teslim formu (tez savunma sonucu)" ile birlikte öğrenci danışmanı tarafından tez danışmanı tarafından EADB aracılığı ile Enstitüye teslim edilmelidir.