



KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
FİLM VE DRAMA PROGRAMI

***GODOT'YU BEKLERKEN OYUNUNDA ZAMANSALLIK:
ŞAHİKA TEKAND'IN GODOT'YU BEKLERKEN
SAHNELEMESİ ÖRNEĞİ***

TUĞBA SORGUN

DANIŞMAN: DOÇ. DR. ZEYNEP GÜNSÜR YÜCEİL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL, AĞUSTOS, 2019

***GODOT'YU BEKLERKEN OYUNUNDA ZAMANSALLIK:
ŞAHİKA TEKAND'IN GODOT'YU BEKLERKEN
SAHNELEMESİ ÖRNEĞİ***

TUĞBA SORGUN

DANIŞMAN: DOÇ. DR. ZEYNEP GÜNSÜR YÜCEİL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı Film ve Drama Programı'nda Yüksek Lisans derecesi için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla Kadir Has Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'ne teslim edilmiştir.

İSTANBUL, AĞUSTOS, 2019

Ben, TUĞBA SORGUN;

Hazırladığım bu Yüksek Lisans Tezinin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.

ÖĞRENCİNİN ADI SOYADI

TUĞBA SORGUN

TARİH VE İMZA

13/08/2019


P. Sargun

KABUL VE ONAY


TUĞBA SORGUN tarafından hazırlanan **GODOT'YU BEKLERKEN OYUNUNDA ZAMANSALLIK: ŞAHİKA TEKAND'IN GODOT'YU BEKLERKEN SAHNELEMESİ ÖRNEĞİ** başlıklı bu çalışma **23.08.2019** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Zeynep Günsür Yüceil (Danışman)
Prof. Dr. Çetin Sarıkartal
Dr. Öğr. Üyesi Oğuz Arıcı

Kadir Has Üniversitesi
Kadir Has Üniversitesi
İstanbul Üniversitesi


İMZA
İMZA
İMZA

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.


İMZA
Müdür
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
ONAY TARİHİ: 23/08/2019

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZET	vii
ABSTRACT	viii
GİRİŞ	1
1. SAMUEL BECKETT’İN TİYATROSUNDA ZAMAN	9
1.1. Beckett Tiyatrosu’nun Eşiğinde: Avantgarde Tiyatroda Zaman	9
1.2. Samuel Beckett’in Tiyatrosunda Zaman.....	21
2. “GODOT’YU BEKLERKEN”DE ZAMAN	32
2.1. “Godot’yu Beklerken” Metninde Zaman.....	32
2.2. Samuel Beckett’in “Godot’yu Beklerken” Sahnelemesinde Görsellik ve Ritimle Oluşan Zaman	46
3. ŞAHİKA TEKAND’IN “GODOT’YU BEKLERKEN” SAHNELEMESİNİ ZAMAN KAVRAMI ÜZERİNDEN DÜŞÜNMEK	55
3.1. Şahika Tekand Tiyatrosuna Genel Bakış.....	55
3.2 Şahika Tekand’ın “Godot’yu Beklerken” Sahnelemesinde Zamansal Mekanizma	65
SONUÇ	84
KAYNAKÇA	94
EKLER	97
ÖZGEÇMİŞ	110

FOTOĞRAF DİZİNİ

Fotoğraf 2.1 Samuel Beckett'e ait 1975 tarihli "Godot'yu Beklerken" Reji Defteri (British Library).....	47
Fotoğraf 2.2. "Beckett Directs Beckett" Prodüksiyonu Kapsamında Gerçekleşen "Godot'yu Beklerken" Çekimleri.....	50
Fotoğraf 2.3. "Two Men Contemplating The Moon" (Caspar David Frederich).....	51
Fotoğraf 3.1. "Godot'yu Beklerken" (Şahika Tekand Sahnelemesi).....	69
Fotoğraf 3.2. "Godot'yu Beklerken" (Şahika Tekand Sahnelemesi).....	80
Fotoğraf 3.3. "Godot'yu Beklerken" (Şahika Tekand Sahnelemesi).....	81

TEŞEKKÜRLER

Tez süreci boyunca yönlendirmeleri ile ufkumu açan ve kendisinden ders aldığım süre boyunca bedenimin özgürleşmesini sağlayan danışman hocam Doç. Dr. Zeynep Günsür Yüceil'e,

Oyunculuk derslerinden öğrendiklerim ile hem kuramsal hem performans anlamında gelişmemi sağlayan Prof. Dr. Çetin Sarıkartal'a,

Bir akademisyen olarak örnek teşkil edecek çalışma disiplini ve derslerinin içeriği ile bana çok şey katmış hocam Dr. Öğr. Üy. Oğuz Arıcı'ya,

Sinema derslerinden çok keyif aldığım ve kendisinden çok şey öğrendiğim Zeynep Dadak'a

İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji bölümündeki tüm hocalarıma, "Godot'yu Beklerken" sahnelemesinin video kaydını benimle paylaşan, mülakat sorularıma incelikle cevap veren ve desteğini sunan Şahika Tekand'a,

Kendisi ile mülakat yapmamı kabul ederek, bana saatlerini ayırıp, sorduğum her soruya ayrıntılı yanıtlar veren Studio Oyuncuları oyuncusu Onur Berk Arslanoğlu'na,

Tez konusu belirlememde yardımcı olan ve tıkanırdığım anlarda desteğime koşan Ferdi Çetin'e,

Kadir Has Üniversitesi'ndeki eğitim sürem boyunca beraber eğitim gördüğüm tüm arkadaşlarıma,

Yüksek lisansa girmem konusunda beni yüreklendiren ve tez süreci boyunca desteğini esirgemeyen tüm arkadaşlarıma,

Tezimin büyük çoğunluğunu yazdığım Taksim Atatürk Kitaplığı'na ve çalışanlarına,

Tez süreci boyunca stresimi anlayışla karşılayan, beni tezin içinde kaybolmaktan kurtaran, desteğini esirgemeyen, yanımda olduğu için kendimi çok şanslı hissettiğim güzel insan Ozan Ömer Akgül'e,

Benim için birçok şeyin başlangıcı olan, bu dünyaya sayısız güzellik bırakarak aramızdan ayrılan, her zaman kalbimde hissedeceğim Onur Saltuk Dönmez'e,

Hayatım boyunca karşı çıktıkları konularda bile desteğini benden esirgemeyen aileme;

Bana iyiliği öğreten canım babam Gürbüz Sorgun'a,

Dürüstlüğü ile her zaman örnek olmuş çok kıymetli annem Mahide Sorgun'a,

Hayattaki en büyük şanslarım, çocukluğumun idolleri ablalarım Ebru Sorgun Gültekin ve Emel Sorgun Üçer'e,
Hem yüksek lisans ders sürecim hem de tez sürecinde verdiği büyük destek için eniştem Dr. Sırrı Emrah Üçer'e,
Yemekleri ve hikayeleri ile hayatımıza renk katan eniştem Güray Gültekin'e,
Dünyaya gelişi ile beni "teyze" yapan, dünya tatlısı minik yeğenim Taylan Şiyar Gültekin'e

Sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Tuğba Sorgun, İstanbul, 2019

ÖZET

SORGUN, TUĞBA. *GODOT'YU BEKLERKEN* OYUNUNDA ZAMANSALLIK: ŞAHİKA TEKAND'IN *GODOT'YU BEKLERKEN* SAHNELEMESİ ÖRNEĞİ, YÜKSEK LİSANS TEZİ, İSTANBUL, 2019

Bu tezde, tiyatro tarihini derinden etkilemiş bir oyun, “Godot’yu Beklerken”, zaman kullanımını ve taşıdığı zamansal nitelikler açısından ele alınacak ve bir modelleme olarak, Şahika Tekand’ın “Godot’yu Beklerken” sahnelemesi incelenecektir. Samuel Beckett’in dünyada en çok sahnelenen ve üzerine en fazla akademik çalışmanın yapıldığı metni “Godot’yu Beklerken”, tiyatrodaki zamana dair çalışmak adına çok fazla olanak sunan bir metindir. Beckett’in ‘trajik dünya’nın ‘çıkışsız mekanizması’nı nasıl zaman üzerinden şekillendirdiği değerlendirilecek ve kaosu biçimini arayan yazarın tiyatrodaki erken dönem işlerinden biri olan “Godot’yu Beklerken”de, kaosu zamanını yaratmaya dair attığı başarılı adım tartışılacaktır. “Godot’yu Beklerken”deki zamansal mekanizmayı, Şahika Tekand’ın sahne araçlarını kullanarak yeniden üretimi değerlendirilerek bir sahneleme incelemesi yapılacaktır. Bu incelemedeki zamansal unsurların sahnelemede nasıl bir yapı oluşturduğu tartışılarak, yönetmenler için sahne mekanizmasında zamansal olanaklardan nasıl yararlanacaklarına dair ipuçları sunulacaktır.

Anahtar Sözcükler: Tiyatrodaki zamansallık, Godot’yu Beklerken, Samuel Beckett, Şahika Tekand, sahneleme, yönetmenlik, absürd tiyatro, tarihsel avantgarde, oyun, zaman.

ABSTRACT

SORGUN, TUĞBA. *TEMPORALITY IN “WAITING FOR GODOT:” THE CASE OF ŞAHİKA TEKAND’S “WAITING FOR GODOT” STAGING*, MASTER’S THESIS, ISTANBUL, 2019

This thesis hereof analyzes “Waiting for Godot” - a play that had a deep impact on theatre history - with an emphasis on its use of time and temporal features. It examines staging of “Waiting for Godot” by Şahika Tekand as a case. “Waiting for Godot,” which was staged and academically studied more times than any of Samuel Beckett’s other works, is a text that provides many opportunities to engage with the temporality in theatre. This thesis evaluates how Beckett formulated ‘dead-end mechanisms’ of ‘tragic world’ through the lens of temporality. It discusses Beckett’s successful step to create the time of chaos in “Waiting for Godot,” which is one of the early works of him. It also conducts a staging-analysis and evaluation for the reproduction of tragic and temporal mechanism of “Waiting for Godot” by Şahika Tekand’s staging means. In the context of this analysis, it discusses stage structuring formed by the temporal elements. The thesis also provides hints for theatre directors on how to get use of temporal elements in stage mechanism.

Keywords: Temporality in theatre, Waiting for Godot, Samuel Beckett, Şahika Tekand, staging, directing, absurd theatre, historical avantgarde, game, time.

GİRİŞ

Şahika Tekand, Samuel Beckett'i, geliştirdiği "Performatif Sahneleme ve Oyunculuk" yöntemine en uygun yazarlardan biri olarak tarifler ve bunun sebebi olarak da Beckett'in biçim arayışını işaret eder. Samuel Beckett, oyunlarında içinde yaşadığı dönemi yansılayacak bir içerik ve bu içeriği gösterecek bir biçim arayışındadır. Yazının ilerleyen dönemlerinde içinde yaşadığı dönemin "kaos" olduğunu ve bu "kaos"u yansılayacak biçime ihtiyaç olduğunu tespit etmiştir.* Eserlerinde zamansal olarak "kaos"u oluştururken yöntem olarak bazı unsurlar kullanmaktadır. Bu unsurlar; tekrar, ritim, belleksizlik, tamamlanmamışlık ve şimdidir. Görüldüğü üzere bu unsurlar; zamansal unsurlardır. Bu tez kapsamında "Godot'yu Beklerken"deki bu zamansal unsurların nasıl ele alındığı ve Şahika Tekand gibi "çağdaş"ı araştırma konusu edinmiş bir yönetmenin sahnelemesinde neye dönüştüğü araştırılacak ve sonuç bölümünde bugünün genç yönetmenleri için nasıl bir çıkış noktası oluşturabileceği tartışılacaktır.

Samuel Beckett, oyunlarını kurarken sıkça "tekrar"lardan yararlanmıştı. Tekrarlar, yapı oluşturmada Beckett'e trajik olanı yaratma imkanı vermiştir. "Godot'yu Beklerken" oyununda karakterler bir çıkışsızlığın içinde, her gün neredeyse birbirinin aynı olan günleri yaşayıp bunu hatırlamadıkları için yeni bir gün yaşadıklarını sanarlar; bu onların trajedisidir. Oyunun tekrarın içinde olmasının bir sebebi de karakterlerin herhangi bir şeyi seçmiyor oluşudur. Bir şeyi seçmek hayatlarında bir değişikliğe sebep olacaktır, ancak karakterler hiçbir şeyi seçmeyerek sürekli askıda kalmaktadırlar. "Seçmeme" hali onları sürekli bir bekleyişte tutmakta, aynı zamanda her şeyi tekrar yaşamalarına neden olmaktadır. Oyundaki tekrarlar, trajikliği oluştururken aynı zamanda "komik"i de oluşturur. Henri Bergson, hayatın doğal akışında bulunmayan şeylerin komiği oluşturacağı saptamasında bulunur. Tekrarlar hayatın doğal akışında olmadığından komik unsurlardan biridir.

*"Kaos"un biçimini arayışı Beckett'i, giderek sözsüzlüğe götürmüştür. Ancak bu tezin kapsamı dahilinde ele alınan oyun olan "Godot'yu Beklerken" bir erken dönem oyunudur ve henüz "kaos"un biçiminin yetkin bir halini yansıtamamaktadır. Bununla birlikte bu oyun, Beckett'in gelecekteki oyunlarının habercisi konumundadır. "Godot'yu Beklerken"i zamansal açıdan ele aldığım bu tezde sözsüzlük vurgusu bu tezin kapsamı dışında kalmaktadır.

Beckett'in "kaosun biçimi"ni kurma yolunda kullandığı bir diğer zamansal unsur "belleksizlik"tir. Oyunu trajik bir tekrara sokan da belleksizlik halidir. Oyun kişilerinin geçmişi düzgün bir şekilde hatırlayamamaları aynı zamanda onları dramatik karakterler olarak ele alamamaya neden olmuştur. Hafıza ile kendilerini geçmiş üzerinden kuramamakta, dolayısıyla kimliksizleşmektedirler. Sonuçta oyun kişileri o anda, orada herhangi iki insan olarak; insanlık olarak bulunmak zorundadır. Beckett'in bu tercihi "Proust" isimli incelemesinde yer verdiği zamana dair kendi düşünceleri üzerinden açıklığa kavuşmaktadır. Beckett belleği iki şekilde ele alır: İlki iradi bellek; çağrışım ve anımsama ile çalışan bellektir, ikinci olarak alışkanlık; farkında olmadan hayatımıza katılan bellektir. Beckett'e göre alışkanlık, "dün felaketi"nin ardından farkında olmadan hayatımıza katılmıştır ve iradi bellekten daha güçlüdür. (Beckett, 2016, 28, 64-66) "Godot'yu Beklerken" ikilisinin güçlü alışkanlığı yan yana durmak ve Godot'yu beklemektir; onların belleği budur. Ancak onların iradi bellekten yoksun olmaları oyundaki nedenselliğin yok olmasına neden olmuştur. Oyunun karakterleri bir neden bağı olmadan, Beckett'in Proust'ta anlattığı geçmişin bugündeki tezahürü olan alışkanlık ile yan yana olmaları onları ilişkisel kılar ve bu da bizi Amerikalı avantgarde yazar Gertrude Stein'in "peyzaj olarak oyun" düşüncesine götürür.

Stein, seyir yerinin zamanı ile sahnenin zamanı arasındaki farkı bir sorun olarak görür ve bunu kaldırmak adına "peyzaj olarak oyun" düşüncesini ortaya koyar. Bu düşünceye göre doğaya bakıldığında nesnelere arasında nasıl bir hiyerarşi gözlemlenmiyorsa, oyunda da hiyerarşi olmamalı; oyundaki kişiler, olgular bir öncelik sonralık ilişkisi içerisinde değil ilişkisellekle yan yana gelmelidir. Seyirci bir manzara izliyor gibi sahneyi kendi zamanında; "şimdi"de izlemelidir. (Stein'den aktaran Fuchs, 2003, s. 128) "Godot'yu Beklerken" oyununda karakterler arasındaki ilişkinin nedenselliğe dayalı olmaması, seyirci ile sahne yeri arasındaki zamansal farkı ortadan kaldıran ve oyunun şimdide kurulmasını sağlayan unsurlardan biridir. Stein'in söz ettiği peyzaj olarak sahne, nedensellik bağının ortadan kalktığı ve sahnedekilerin yan yana ilişkisel olarak buldukları bir alandır. Beckett'in karakterlerini belleksiz bırakarak nedenselliği yok etmesi, oyundaki geçmiş yönelimini zayıflatır. Oyundaki "bekleme" eyleminin gelecek yönelimi ise, "Godot"nun varlığının belirsizliği ile itibarsızlaştırılır. Oyun kişileri mutlak bir şimdiye mahkumdurlar. Geçmiş ya da gelecek belirsizdir.

“Godot’yu Beklerken” oyunu, Beckett’in erken dönem oyunudur ve biçimsel olarak Beckett’in zamansal kaosu yansılamakta yeterli bulmadığı bir oyundur. Beckett’in 1975 yılında Berlin’de gerçekleştirdiği “Godot’yu Beklerken” sahnelemesinde yardımcı yönetmenliğini yapan ve daha sonra 1985 yılında Beckett’in direktifleri doğrultusunda “Godot’yu Beklerken”i yöneten Walter Asmus, Beckett’in ölümünün ardından ona ithafen yazdığı mektupta, Beckett’in bir “Godot’yu Beklerken” sahnelemesini izledikten sonra oyuna dair, “bu oyundan nefret ediyorum” dediğini aktarır. (Asmus, 1994) Asmus’un aktardığına göre bunun sebebi; Beckett’in, Godot ile alakalı olarak -erken dönem metni olmasından kaynaklı olarak- “kaosun biçimini” iyi yansıtamadığını düşünmesidir. Beckett bu biçimsel eksikliği metni, performanslarla birlikte sürekli değiştirerek telafi etmeye çalışmıştır. Zaten Samuel Beckett 1950’li yılların ortalarından itibaren metnin son halinin her sahnelemede yeniden oluştuğu, performe edilmemiş metnin bitmemiş sayıldığı düşüncesindedir. Her gösterimin ardından oyunlarını revize etmektedir. “Godot’yu Beklerken” oyunundaki en temel değişiklikleri ise 1975 yılındaki sahnelemesinde yapmıştır. Bu sahnelemenin provaları esnasında tuttuğu rejî defterleri oyunun sonraki sahnelemeleri için de bir anahtar olmuştur. Bu sahnelemede oyuncular, oyun karakterleri olarak değil, oyun oynayan kişiler olarak sahnede konumlandırmıştır. Oyundaki belleksizlik halini iyice pekiştirmiştir ve oyunsuluğu ön plana almıştır. Oyuncuların durduğu noktalar ile sürekli değişen geometrik ilişkiler oluşturmuştur. Bu geometrik şekillerin sahnede kurulabilmesi için her oyuncunun kaç adım atacağı belirlenmiştir. Beckett’in bu geometrik şekilleri oluşturmaktaki amacı her bir karakterin yatay düzlemde ilişkilmesini sağlamaktır; oyunda hiyerarşik bir ilişkilme kurulmasını istememektedir. Oyunu anlara göre on bir parçaya ayırmış, on iki uzun sessizlik anı oluşturmuştur. Oyundaki bu parçaları yüksek başlayan bir ritim ile başlatmış giderek düşen bir ritim izletmiştir. (Cousineau, 2017, s. 109) Bu ritim metinde de hissedilmektedir. Beckett’in bu şekilde bir ritim belirlemesi oyun kişilerinin, Godot’un varlığının hatırlanması ile canlanması, ancak her seferinde anlamın yokluğuna/hiçliğe yavaş yavaş yenilmesi olarak okunabilir. Vladimir ve Estragon her defasında Godot’yu unutmata-hatırlama oyunu oynarlar. İçeriğin biçimle uyumlu olması gerektiğini düşünen Beckett bu trajik oyunsu mekanizmayı biçimsel olarak ritim ile oluşturmuştur. Ritim ve

oyunsuluk ile sağlanan sentetiklik* , seyirci ile sahne alanını ortak bir zamanda buluşturur. Sahnenin zamanı, o sırada gerçekleşen oyunu sentetik bir yapı içerisinde gören seyirci için kendi zamanı ile özdeştir.

Şahika Tekand'ın tiyatro oyunları ise tamamen sentetik yapının görünürlüğü üzerine kuruludur. Samuel Beckett'in sahnelemesinde yarattığı oyunsuluğu, çok daha belirgin sınırlar içerisinde ele alan Tekand, oyun alanı ve oyun kurallarını kesin sınırlar içerisinde belirleyerek sahne alanı ile seyir yeri arasında kesin bir ayırım oluşturmuştur. Tekand'ın geliştirdiği “performatif sahneleme ve oyunculuk” yöntemi sahne gerçekliğinin bir tasarım üzerinden sahne araçları kullanılarak yaratılması ve oyuncunun da bu sahne şartlarında, “oyun oynama” fikri ile hareket etmesidir. Bu tasarımı “*game*” olarak adlandıran Tekand, performatif sahnede oyuncuyu “*game player*”; oyun oynayan kişi olarak konumlandırır. Performatif sahnede esas olan; sahnede gerçekten olamayacak her şeyin dışlanması ve canlılık sağlanmasıdır. Bu sayede Tekand, oyunu, seyirci ile sahnenin ortak zamanı olan şimdide kurabilmektedir.

Tekand, yöntem üzerine çalışmaya başladığı dönemde -kendi yöntemini oluştururken kendisine en fazla ilham veren kişi olduğunu ifade ettiği- Samuel Beckett'in metinlerini incelemiş ve metinlerin şimdi ve burada kurulduğunu fark etmiştir. Bu durumun, metin ile metni eline alıp okuyan kişi arasında çiftkatmanlılık, çiftzamanlılık oluşturduğunu ifade eden Tekand, bu çiftkatmanlılığın kendisine metni, performans metni olarak oluşturmada, şimdide bir oyun (game) kurma konusunda alan yarattığını söylemektedir. (Günsür, 2009, s. 91)

Sahnelemelerinde “şimdi”de bir performans yaratmak için metnin soyutlanması ile bir oyun (game) kuran Tekand, “Godot’yu Beklerken”de bu oyun (game)’u mekaniklik üzerine inşa etmiştir. Oyuncuların eylemlerini dış sesin komutlarına bağlamış, dış sesi ise

*Sentetik kelimesi yapay yolla elde edilen, bileşimli anlamına gelmektedir. Tiyatroda sentetik kelimesi sahnede olanın gerçekliği yani insan yapısı/yapay olmasının görünürlüğünü ifade etmektedir. Şahika Tekand da kendi tiyatrosunu tariflerken sentetik gerçeklik ifadesini kullanır. Sahnede olanın bir oyun olarak gerçekliği gizlenmemektedir ve oyuncular gerçekten sahnedeki oyun (game)’u oynamaktadırlar. Oynanan oyun dışarıdaki dünyadan kesin sınırlar ile ayrılmış, kendi kuralları olan sentetik bir yapıdır. Bu oyunun kendisinin oyun (game) olduğunun gizlenmemesi; sentetik olanın görünürlüğü, seyircinin sahnede olanın bir oyun olduğu ve yaşamdan ayrıldığı farkında olmasını sağlamak ve bu şekilde oyun (game)’u şimdide alımlamasını sağlamaktadır.

arkaya yansıttığı görüntü ile eşzamanlamıştır. Oyun (game)'un kurallarını en baştan oyunculara bildiren Tekand, sahne alanını terk etmeyi yasaklamış ve ses komutunun her gelişinde hareket, durum değişikliğini zorunlu tutmuştur. Bunun yanı sıra tam ön, tam arka ya da tam profil duruşlar dışındaki; çeyrek duruşları; oyun alanının dışında bırakarak gündelik olanı çağrıştıracak hareketleri sahnenin dışında bırakmıştır. Dış ses, görüntü ve oyuncular tesadüfsüz bir yapı içerisinde, Tekand'ın en baştan belirlediği hareket düzeni içerisinde hareket etmiştir. Tüm bunlar oyundaki mekanizmayı oluşturmuş, -Tekand'ın tiyatro fikrinin önemli bir noktasını oluşturan- “oyun yerini gerçek hayattan ayırma” işlevini yerine getirmiş ve oyun metninin zamansal mekanizmasını görünür kılmıştır. Metinde “bekleme” eylemi üzerinden oluşan zorunluluk noktasını Tekand oyun (game)'un kuralları çerçevesinde somutlamıştır. Kuralları oluştururken Samuel Beckett'in “Sözsüz Oyun”undan yararlanmıştır. Oyuncu (game player)'lar ne zaman sahneden çıkmaya çalışsa, “Sözsüz Oyun”da olduğu gibi sahneye fırlatılmaktadır. Ancak “Sözsüz Oyun”da çöle atılmış olan adamın bile bir seçeneği varken (düdük sesine aldirmama, güneşin altında ölümü bekleme, çabalamama...) oyuncuların bu seçeneği almış, dış ses her duyulduğunda eylemlerinde bir değişikliği zorunlu tutmuştur. Tekand, bu zorunluluk ile oyundaki trajikliği oluşturmuştur. Sürekli olarak konuştukları konu, yapmaya çalıştıkları hareket, duygu durumları bölünen oyuncular için bu savrulma hissi, oyun (game)'u Tekand'ın belirlediği kurallar çerçevesinde bir “game player” olarak oynadıklarında oyuncu dramaturjisi oluşmaktadır. Bu savrulma, çağdaş hayatın sürekli hıza davet eden yaşantısında; yönelimini, ilkelerini, hedeflerini kaybetmiş insanın ve zamanının hız ile sürekli olarak dağılmasına bir gönderme taşımaktadır. Tekand, metni, çağdaş hayatı okuyarak yeniden yorumlarken; karakterlerin çıkışsızlığını, çağdaş hayatın çıkışsızlığı ile katmanlamıştır. Şahika Tekand'ın “Godot'yu Beklerken” sahnelemesinde Lucky rolünü oynayan Onur Berk Arslanoğlu oyunu oynadığında oluşan savrulma hissini en baştan Tekand tarafından tasarlandığını söylemektedir. Tekand bir yönetmen olarak oyun (game)'u ve kurallarını belirlerken oyuncuda oluşacak etkiyi de tasarlamaktadır. Tüm bu mekanizmanın işlenmesi ise oyunun ritmi ile sağlanmaktadır. Tekand, oyuncuların savrulma duygusunu pekiştirmek ve izleyicide de oyunu takip etme konusunda benzer bir savrulma oluşturmak adına oyunu hızlı bir ritme oturtmuştur.

Metinde konuşmaya başladıkları her yeni konu * yüksek bir enerji ile başlar, giderek düşer ve yerini sessizliğe bırakır. Bazı eleştirmenler “Godot’yu Beklerken”in her türlü sosyal ve ekonomik düşüncenin dışında kalan iç zamanları ile eylemleri ve düşünceleri kısıtlayan dış zaman arasındaki çatışmada kurulu olduğunu iddia etmektedir. (Terlemez, 2018, s. 40) İç zamanları bu sessizlik anlarında ortaya çıkmaktadır, hareket ederek, konuşarak vakitlerini doldurma zorunluluğu ise dış zamanlarına aittir. Sahnelemede ise Tekand bu sessizliklere izin vermemiş, oyuncularını sürekli hareket zorunluluğu içerisinde tutmuştur. Metindeki anlamı sahne gerçekliğinde, sahne araçları ile ortaya çıkaracak bir yapı oluşturan Tekand, bu iç zaman-dış zaman sıkışmasını oyuncunun maruz bırakıldığı oyunun koşulları ile baş etmesi şeklinde sahneye tercüme ediyor.

Tiyatrosunda “çağdaş hayatı”, “çağdaş seyirci”yi araştırdığını söyleyen Tekand’ın oyunu hızlı bir ritim üzerinden okutmak istemesi tesadüf değildir. Modernizmin hızlanma yarışının geldiği noktayı işaret etmektedir. Byung-Chul Han, “Zamanın Kokusu” isimli eserinde modernist ilkelerin kaybedilmesi ancak hızlanmanın sürmesi ile zamanın yönelimini kaybettiğini ve bunun da savrulmaya yol açtığını ifade etmektedir. Tekand da dış sesi, hem oyuncuyu hem seyirciyi tıpkı uzaktan kumandanın “zapping”i gibi sürekli bir halden bir başkasına savurmacak şekilde tasarlamıştır. Oyuncuları, sahnede bugünün yönelimini kaybetmiş; imgeden imgeye, olaydan olaya, enformasyondan enformasyona hızla ilerleyen çağdaş insan gibi konumlandırmıştır. Oyun boyunca, oyuncular, her yeni “gong”da üzerinde düşünmek istediği şeyi düşünmeden, konuşmak istediğini konuşmadan, sessizlik anlarında kendileri ile baş başa kalamadan, anlamı yakalayamadan; bir şey yapma zorunluluğu içinde buluyorlar kendilerini.

Çağdaş insan için bir anlık çarpan imgeler arasında, bilgi ya da hakikat “giderek kısalan bir şimdide” silinmektedir. Tekand çağdaş insanın tragedyasının tragedyasızlık olduğunu bildirirken, bu tragedyasızlığın sebeplerinden birinin her şeyi kayıt alma çağında insanın giderek belleksizleşmesi olduğu tespitini yapmaktadır. (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019) Oyunda da oyun kişilerinin geçmişlerine dair tüm kırıntıları oyundan çıkarmıştır. Oyun kişilerinin belleksizlik hallerini daha da pekiştirmiştir. Bu belleksizlik

* Samuel Beckett, 1975 tarihli sahnelemesine ait rejî defterinde oyunu karakterlerin konuştukları konulara göre on bir parçaya ayırmıştır. Bu konulardan bazıları şöyledir: “Ağaç”, “Estragon’un Ayakları”, “Şüpheler ve Kafa Karışıklıkları”, “Kırbaç”...

hem çağdaş insana bir gönderme taşımaktadır hem de oyundaki mekanikliğin kurulumu açısından işlevseldir. Metinde de kendisini bir geçmiş ile kurabilen özneler değildir oyun kişileri, ancak Tekand onları daha da geçmişsiz kılarak insanî olandan uzaklaştırmıştır. Benzer bir şekilde Tekand, metinde olan insani, bedensel zaafı da sahnelemenin dışında bırakmıştır. Tüm bu tercihler karakterlerde ‘insana ait olan’ın zayıflatılarak oyuncuların mekanizmanın parçası olarak konumlandırılışının görünür kılınması yönündedir.

Sahneleme dışında bırakılan bir diğer öge ise zamansal ifadelerdir. “Akşam olacak”, “şafak sökecek” gibi ifadeler oyunun zamanını “şimdi”de tutmak adına sahnelemenin dışında tutulmuştur. Metinde akşam olduğunda ise sahne ışıkları maviye döner. Ancak bu yine oyun (game)’un kuralları dahilinde, sahne gerçekliğindeki çevirisi ile sunulmuştur. Sahne renklerinin maviye dönmesi ile Vladimir’i oynayan oyuncu –metinde olduğu gibi- “sonunda” ifadesini kullanır. Bu ifade oyunun kuralları ile alakalıdır; her ses geldiğinde hareket yapma zorunluluğu içinde bir noktadan bir noktaya sürekli olarak savrulan oyuncular, rengin maviye dönmesi ile serbest bırakılacaktır; sahneden çıkmalarına izin verilecektir. Oyuncunun “sonunda” ifadesi oyun (game)’un kurallarının ortaya koyduğu zorunluluk noktasının ortadan kalkmasına daırdır. İfade bu şekilde sahnede “superpoze” çevirisine kavuşur; metinde yazılı olan “sonunda” ifadesi, Tekand’ın metin koşulları üzerinden tasarladığı oyun kuralları çerçevesinde yeni bir anlama kavuşur. Bu yeni anlam metindeki anlamı dışlamadan ona yeni bir boyut kazandırır ve sahne koşullarındaki, o andaki gerçek anlamına kavuşur. Akşam olması akşamın temsili ile değil, oyun kuralları içerisinde çifte katmanlılık oluşturarak ifade edilir.

Sahneleme için kurduğu mekanizmada her şeyin şimdide gerçekleşmesi gerektiğini ve canlılığın tiyatro için bir zorunluluk olduğunu belirten Tekand, oyunlarını şimdide oluşturmak adına sentetik olanın vurguladığını ifade etmektedir. “Godot’yu Beklerken” sahnelemesinde de, Tekand, sentetikliğin görünürlüğü için oyunun metninde de olan “tekrar”ları kullanmıştır. Oyun metnindeki tekrarların sayısını artırmış ve tekrar anlarını uzatarak belirginleştirmiştir. Tekrarlar, sahnelemede hem oyuncular açısından oyunsuluk yaratmakta hem komiği daha da ortaya çıkarmakta hem de oyunun ritmini oluşturmaktadır.

Şahika Tekand, kendi yöntemi olan “performatif sahneleme ve oyunculuk” ile Samuel Beckett’in “Godot’yu Beklerken” oyununu sahnelerken; Beckett’in metninde bulunan imkanları, çağdaş hayat üzerinden okuyarak, sahne gerçekliğindeki çevirisine kavuşturmuştur. Bu tez, “zaman”ı ilk metinlerinden itibaren temel bir mesele olarak ele alan Samuel Beckett’in “Godot’yu Beklerken” metnindeki zamansal imkanların neler olduğu, yıllarca Samuel Beckett üzerine çalışmış ve bunun yanı sıra “çağdaş”ı tiyatrosunda bir araştırma konusu haline getirmiş yönetmen Şahika Tekand’ın sahnelemesinde, bu imkanların neye dönüştüğü ve çağdaş hayatın zaman algısı çerçevesinde sahnede nasıl bir karşılık bulduğu üzerinedir.

Araştırmamı bir performans araştırması olarak oluşturmak ve mevcut yazılı kaynakların ve ikincil kaynakların ötesine geçebilmek amacıyla iki tane mülakat gerçekleştirdim. Bunlardan biri tezimin odak noktası olan yönetmen Şahika Tekand ile yapıldı. Diğeri ise Tekand’ın “Godot’yu Beklerken” sahnelemesinde Lucky’i oynayan Onur Berk Arslanoğlu ile yapıldı. Bu mülakatlardan çalışmamın bölümleri içerisinde sık sık yararlandım. Bunun yanı sıra performans araştırmacılarına yeni bir birincil kaynak sunmak amacıyla bu mülakatların tam çözümlenmiş metinlerini tezin “Ekler” bölümüne yerleştirdim.

Çalışma metninin organizasyonu şu şekildedir: Tezin birinci bölümünde Samuel Beckett’in tiyatrosundaki zamansal unsurları, batı tiyatrosunda ilk kez kullanan ve bu anlamda Beckett’in öncüsü sayılan tarihsel avantgardelerde zamanın nasıl kurulduğu, nasıl bir değişime uğradığı ele alınacak ardından Samuel Beckett’in tiyatrosunda zamanın nasıl inşaa edildiği, diğer oyunları da göz önüne alınarak tartışılacaktır. İkinci bölümde “Godot’yu Beklerken” metni “tekrar”, “bellek”, “gelecek”, “şimdi” gibi zamansal kavramlar üzerinden tartışılacak, metinde trajikliğin kurulmasında “zaman”ın ele alınma biçiminin etkisi üzerinde durulacak ve Beckett’in kendi sahnelemesinde nasıl bir zamansal inşaayı tercih ettiği ve ritim üzerinden şekillenen yapı ele alınacaktır. Üçüncü bölümde Şahika Tekand’ın sahnelemesinin metnindeki zamansal olanakları nasıl ortaya çıkardığı, bu zamansal olanakların sahnenin şimdisine nasıl hizmet ettiği ve metnin çağdaş dünyada nasıl yorumlanabileceği araştırılacaktır. Tüm bunlardan bugünün zamansal yapı üzerine düşünen yönetmenleri için ne gibi sonuçlar çıkabileceği ve bir yönetmen olarak bu sahnelemeden öğrendiklerim ise sonuç bölümünde anlatılacaktır.

BÖLÜM 1

SAMUEL BECKETT'İN TİYATROSUNDA ZAMAN

1.1.BECKETT TİYATROSU'NUN EŞİĞİNDE: AVANTGARDE TİYATRODA ZAMAN

1896 senesinde Paris'te bir tiyatro oyununun galasında tek bir kelime, değişen tiyatro anlayışının habercisiydi: “merdre!” [bok]. Alfred Jarry'nin henüz yirmi üç yaşında yazdığı “Kral Übü” oyununun ilk sözüydü bu. Kelime salonda yankılandığı anda seyirci öfkelenmiş, yuhalamış, karşı çıkmıştı. Ancak oyunun yaklaşık on beş dakika kadar duraklatılmasına sebep olmuş bu tepkiler beklenen hatta istenen bir durumdu. “Kral Übü” oyunu ile Jarry, ikiyüzlülüğünden dolayı burjuva toplumuna saldırıyordu ve bunu Norveçli natüralist yazar Henrik Ibsen gibi iyi kurulmuş bir olay örgüsü* ile yapmıyordu. “Kral Übü”de olay dizisinin bir önemi yoktu; olaylar gelişigüzel sıralanmaktaydı. Innes'e göre, Jarry neden-sonuç ilişkisinde “uç ve toplu bir kıyım” yapmıştı ve bunun sebebi şu öngörüydü: Nedenselliğin ortadan kalkması konvansiyonel tepkileri de iptal ve yok edecekti. Jarry'ye göre algı ile halisünasyon arasında gerçeklik açısından bir fark yoktu. Uyuşmazlıklar tüm çelişiklere rağmen bir aradaydı, gündelik nesnel sıradışı bir şekilde yan yana gelerek imgelemi özgür kılıyor ve eşzamanlı olarak sunulan her şey olası görünüyordu. “Jarry'nin niyeti sadece seyircisine temsili bir dünya sunmak değil, aynı zamanda her seyirciyi kendi gerçekliğini hayal etmeye zorlamaktı.” (Innes, 2004, s. 45-46) “Kral Übü” bir ilk örnekti ve henüz yeni oluşmaya başlayan avantgarde'in habercisiydi. Tiyatroda yeni bir devir başlıyordu. Seyirciyi harekete geçirmeye yönelik arzuları; toplumsal tabuları yıkmak, ahlaki değerleri ters yüz etmek gibi idealleri ile; konvansiyonel sanat anlayışlarına karşı savaş açan –daha yumuşak bir ifade ile sanatta yeniliği arayan- grupların kendi sanat anlayışlarına dair bildirimler yazdığı tiyatrodaki yeni arayışların dönemi başlıyordu: Avantgarde tiyatro, büyük idealleri, gerçekleşmeyen hayalleri ve iddialı denemeleriyle tiyatro tarihini değiştirmeye geliyordu.

* Kökenlerini Antik Yunan tragediyalarında bulabileceğimiz, 16. yüzyıl İngiltere'si ve 17. yüzyıl Fransa'sı deneyimleriyle şekillenmiş ve 19. yüzyılın başında Eugène Scribe tarafından tanımlanmış “iyi kurulu oyun” tekniği, Henrik Ibsen'in de uyguladığı bir tekniktir. İyi kurulu oyun modeli; serimlerle başlayan, oyun ilerledikçe düğümler atan, bu düğümlerin birleşerek bir kriz noktasına ulaşıldığı ve bu kriz noktasının ardından gelen çözümlenmeyle oyunun sona ulaştığı bir modeldir.

Avantgarde ismi Bakunin'in kısa bir dönem çıkarttığı *L'avant-Garde* isimli dergiden alınmadır ve askeri terminolojide "öncü birlik" anlamına gelmektedir. Bakunin ve çevresi devletin baskı ile sürdürdüğü haklar yerine kişisel hakların merkeze alındığı eşitlikçi komünler öneriyorlardı. Bakunin ile avantgarde akım arasında direkt bir bağlantı olmasa da Bakunin'de olan yerleşik kurumların reddi fikri avantgarde akım ile sanatta da karşılığını bulmuş ve yerleşik sanat otoritelerine bir savaş şeklini almıştır. (Innes, 2004, s. 20)

Christopher Innes'in izinden giderek avantgarde akımı anlayabilmek için bakmamız gereken isim Mikhail Bakhtin'dir. Bakhtin 1900'lerin başında Sovyet Rusya'da Avrupa'daki değişimlerin uzağında olmasına rağmen "Karnavaldan Romana" çalışmasında önerdiği *karnaval ruhu* fikri, avantgardelar içinde başka biçimlerle de olsa sıkça rastlayabileceğimiz bir fikirdir. Bakhtin çalışmasının girişinde edebiyat eleştirisine dair bir eleştiri verir ve ideolojik değerlendirmeyi biçimsel değerlendirmeden ayrı tutarak biçimsel sorunların ele alınmadığından dem vurur. (Bakhtin, 2001, s. 33-34) Her ne kadar edebiyat eleştirisine ait bir saptama olsa da bu içerik-biçim krizi sadece edebiyat kuramcılarını ilgilendirmez. Tiyatroda da benzer bir biçim krizi yaşanmaktadır. Modern çağın kendi kararlarını alan *bireyi* kendi kaderini çizdiğine inanmakta iken trajik olanın yaratılması bir krize girmiş ve yazarlar bu krizi geçmişini kullanarak aşmaya çalışmışlardır. Temelde büyük ve yıkıcı olayların geçmişte yaşanmasına ve oyunun bugününde, geçmişteki olayın etkilerini göstermeye dayanan bu yazma şeklini, Peter Szondi "Theory of The Modern Dram" isimli çalışmasında, oyunlarda bugününün iptaline neden olduğu gerekçesi ile eleştirmiştir. Antik Yunan'da kullanılan biçim ile aynı biçimin kullanıldığını tespit eden Szondi araya bir fark koyar. Modern dramda da tıpkı bazı Antik Yunan tragedyalarında olduğu gibi zaman ileri doğru akarken hikaye geçmişe doğru açıldıkça ilerler, oyunun şimdisini belirleyen ana çatışma geçmişte saklıdır. Ancak Szondi'ye göre fark şöyledir: Tragedyalarda öykü geçmişe doğru açılırken ortaya çıkan hakikat karakterin *şimdisine* dairdir. "Kral Oidipus"ta hakikat ortaya çıktığında; Oidipus şu anda da katildir; bu geçmişe ait bir gerçek değildir. Öldürdüğü kralın koltuğunda şu anda oturmaktadır, annesinin yatağını şu anda paylaşmaktadır, çocuklarının annesi kendisinin de annesidir; bunların hepsi oyunun hakikatin öğrenildiği ana, oyunun şimdisine aittir. Szondi'ye göre Ibsen'de geçmiş açıldıkça ortaya çıkanlar bugüne ait değil yine geçmişe aittir. Szondi, Sofokles tiyatrosundan farklı olarak Ibsen'in oyunlarında geçmişin çok

önemli bir yer kapladığından bahseder. Oyunun şimdisinin büyük bir bölümünü geçmiş oluşturur. O geçmiş oyunun şimdisini etkilese de Antik Yunan'daki hakikatin şimdiye ait olması söz konusu değildir. Hakikat geçmişe aittir ve onun etkileri sürmektedir. Trajik olanın yaratılmasında geçmişini kullanma fikrinin yerine Szondi, yeni bir biçime ihtiyaç olduğunu saptamıştır. (Szondi, 1987, s. 12-17) Bakhtin de yeni biçimlere ihtiyaç olduğunu saptar ve bunu tamamlanmış türler (kemikleşmiş yüksek türler) ile tamamlanmamış türler arasındaki ayrım ile ifade eder. Bu ayrım zamansal bir ayrımdır. Antik Yunan'ın çoğunlukla konularını aldığı epik'i –destanları- ele alan Bakhtin üç unsurdan bahseder: mutlak geçmiş, ulusal gelenek ve epik mesafe. Epiğin dünyası kahramanlıklar dünyasıdır; “ilkler”in ve “en iyiler”in dünyasıdır. İyi tanımlanmış bir geçmiştir ve gerçek olarak kabul edilir.

Epik geçmiş, makul nedenlerle “mutlak geçmiş” olarak adlandırılır: Hem monokroniktir hem de kıymetlendirilmiştir (hiyerarşiktir); herhangi bir bağlantısallıktan, yani kendisini şimdiyle bağlantılandırabilecek herhangi bir tedrici, tümüyle zamansal ilerlemeden yoksundur; tüm müteakip zamanlardan ve her şeyden önce de, ozan ve dinleyicilerinin konuşlandırıldığı zamanlardan mutlak bir biçimde tecrit edilmiştir. Dolayısıyla bu sınır, epiğin biçiminin kendisinde içkindir ve her sözcüğünde hissedilmekte ve işitilmektedir. (Bakhtin, 2001, s. 180)

Bu tecrit edilmiş mutlak geçmiş, ulusal gelenek ile muhafaza edilip aktarılmıştır. Bu yine epiğin biçimine dair bir şeydir çünkü epik söylem zaten anlatı ile kuşaktan kuşağa aktarılarak var olmuştur. Epik mesafeyi oluşturan şey ise epiğin kendi içine kapalı bu dünyası –dinleyeninin algılama koşulları ile yeniden düşünmeye olanak vermemesi- epik dünyanın ancak bir hürmetle karşılanabilir olmasını beraberinde getirmiştir. İnsanın etkisinin tamamen dışında değiştirilemez olarak konumlanmaktadır. Bu değiştirilemez ve hiyerarşik “mutlak geçmiş” üzerindeki “kıymetlendirilmişlik vurgusu” şüphesiz ki içinde bir gelecek barındırmaz. *Şimdi* ise akıp gidecek, geçici ve belirsiz bir şey olarak epiğin dünyasında kendine yer bulamayacaktır. Antik Yunan'ın bu mutlak geçmişini kullanırken onu zamanın şimdisinin gerçekliğine, “zamandaş gerçeklik”e uyarlayarak kullandıklarını ve bu şekilde bir biçim yarattıklarını belirten Bakhtin, romanın da “kesin olmayan şimdinin kendiliğindenliğiyle temas kurduğunu” ve türü donmaktan ve katılaşmaktan kurtardığını söyler. Ne de olsa roman şimdiye ait bir türdür ve şimdi kutsalı barındırmaz. Kutsallık ancak geçmişe ait bir şeydir ve kesinlik barındırır. (Bakhtin, 2001, s. 175-193)

Bakhtin'in romana dair yaptığı bu çıkarımlar, tiyatroyu zamanlarının şartları ve yaşadıkları gerçeklik ile yeniden ele alan avantgardelerin da nedenselliğini ortaya koyar. Biçimsel olarak Antik Yunan'dan beri süregelen oyun yapısını kullanmaları ancak Ibsen gibi çeşitli yöntemler -geçmiş kullanımı- ile olacaktır. Halkın, *ulusal belleğinde* yer alan destanlar ile kurdukları ilişki değişmiştir ve bu mitler Antik Yunan'daki *kıymetlendirilmişliklerinden* uzaktadır. Dolayısıyla sahne ile kurulan ilişki de değişmiştir ve Ibsen'in metinlerindeki gibi bir zaman kullanımı izleyiciyi dışarıda tutmaktadır. Bakhtin çözüm için bir karnaval biçimi önerir. Ortaçağ'da baskıcı Kilise otoritesine rağmen senede bir de olsa bir rahatlama sağlayan "deliler bayramı"nı örnekleyerek, bütün kutsalın nasıl alaşağı edildiğini anlatır. (Sunaklarda seks ayinleri, çılgın eğlenceler...) "Gülme"yi yasaklayan kilisenin bu eğlenceye hoşgörülle baktığını söyler Bakhtin. Kilise, yasakların sürebilmesi adına, insanlara bu tip eğlencelerde hava almaya izin vermenin bir zorunluluk olduğunu farkındadır ve senede bir gerçekleşecek bu "hava alma", kiliseye göre insanların dindarlıklarını daha iyi yaşamalarını sağlayacaktır. (Bakhtin, 2001, s. 95) Dönemindeki otoriteyi ve kemikleşmiş sanat kurumlarını reddederek yola çıkan avantgardelar için ortaçağ kilise otoritesini askıya alan karnavallar bu anlamda bir çıkış noktası olarak ele alınabilir. Yüksek estetik beğeniye ve sanat kurumlarına karşı "çirkinin" yüceltilmesi, seyirci-oyunayan ayırımına karşın herkesin oyuna katıldığı bir biçim, karnavaldaki resmi kurumların ve sosyal yaşamın kurallarının geçici olarak askıya alınmasının katılımcıları açısından yaşatacağı esrime, sanatın yaratımına dair sonuca değil sürece yapılan vurgu karnaval estetiği önerisinin avantgarde akım ile ortaklaştığı alanlardır.

Daha da önemlisi karnavaldaki ölüm ve doğum ya da parçalanma ve çiftleşme gibi karşıtlıkların aynı birliği, "modernitenin deneysel ucunda yer alan ve kendine tarihsel olarak yıkmak ve keşfetmek gibi iki temel görev atfeden" avant-garde'in da –sanatsal anlamda- tipik özellikleri olarak görülmüştür. (Innes, 2004, s. 23)

Yukarıda Christopher Innes'ten alıntılanan paragrafta sözü edilen "ölüm ve doğum ya da parçalanma ve çiftleşme" temalarının aynı zamanda ilkel kabile törenlerine yaptığı çağrışım da açıktır. İkel kabile törenleri de doğum-ölüm-doğum içerikleri ile bir döngüsellik barındırmaktadır. Nitekim Bakhtin, "Krallar Bayramı'nın takvimsel boyutunu" şöyle ortaya koyar:

Burada mevsim deęişiklikleriyle, güneş ve ayın evreleriyle, bitki örtüsünün ölümü ve dirilmesiyle ve tarım mevsimlerinin birbirlerini izlemesiyle olan bağlantı ön plana çıkıyordu. (Bakhtin, 2001, s. 101)

Bakhtin, döneminde görüldüğü üzere ortaçağ karnavalı temelli bir estetik önermiştir ve karnavala ait zamansal başlıklar *sonsuzluk, döngüsellik, şimdi* gibi başlıklardır.

Avantgarde akımı ele alırken Elinor Fuchs da ortaçağ misteri* oyunları temelli bir okuma yapmıştır. Fuchs, 1890’larda merkezi Paris olan bir ortaçağ modasından söz eder. August Strindberg bu modayı gözlemlemiş ve yine mistik olarak adlandırılabilir sembolistlerden etkilenmiştir. Strindberg’in hayranlığını gizlemediği sembolist Maurice Maeterlinck ise “Le Tresor des humbles” adlı eserinde “Sonsuz Olan’ın gizemli şarkısını, ruhun ve Tanrının meşum sessizliğini, ufuktaki Ebediyetin mırıltısını, içimizdeki varlığının bilincinde olduğumuz ama hiçbir belirtisine rastlamadığımız yazgıyı ya da ölümcüllüğü...” gösterecek bir tiyatrodan söz eder. (Maeterlinck’ten aktaran Fuchs, 2003, s. 60) Albert Mockel sembolist dramaturji için biri gerçeküstü biri gerçeklik katmanı olmak üzere iki katmanlı bir “reçete” sunmuştur. Fuchs’a göre Mockel sahnede “insanın ebedi tarih”ini gösterebilecek bir dramaturji peşindeydi. Salt belirli bir dönem, dönemin estetiğini ve gösterim şartlarını sunmayı bir sıkışma olarak görüyor ve bu problemin öyküsel ve bireysel olanı mitolojik olanla bağdaştırarak veya başka bir yüksek gerçeklikle bağ kurarak, başka bir varoluş alanına kaçarak çözebileceğini söylüyordu. (Fuchs, 2003, s. 60) Mockel’in sunduğu bu reçeteyi öykünün çizgisel zamanının içine yerleştirilen ebedilik, döngüsellik veya mitik zaman olarak okuyabiliriz. Bu reçetenin uygulanmasında Tarihsel Avantgardelar için ortaçağ misteri oyunları iyi bir kaynak sağlıyordu. Misteri oyunları bu dönem için sadece bir mistik eğilim değil, hem bir dramatik tür hem de gösterim yöntemi idi. Misteriler iç yapılarında İncil’e ait bir döngüsellik barındırmaktaydı. Strindberg’in “Şam’a Doğru” oyunu veya George Kaiser’in “Bir Gün İçinde” oyunlarına baktığımızda ortaçağ oyunlarındaki –veya İncil’deki- aşamaları barındırdığını görüyoruz:

Benzer biçimde Hıristiyan alegorisi de, Hıristiyan eskatolojisini temsil ya da taklit edecek şekilde zamanın simgesel döngülerinde hareket eder. Bu anlamdaki tipik hareketler, Yaratum’dan, Son Yargı’ya; Doğum’dan, Acı Çekme’ye; Ölüm tarafından Çağrılmak’tan

* Ortaçağ Tiyatrosu’nda iki temel oyun modeli karşımıza çıkar: “Morality” oyunları ve “miracle” oyunları. Bu iki türü ahlak oyunları ve mucize oyunları olarak çevirebiliriz. Ancak bu tezde Elinor Funch’un “Karakterin Ölümü” kitabının Beliz Güçbilmez çevirisindeki “misteri” tanımını kullanacağız.

Sonsuz Yaşam Vaadi'ne doğru ilerler. MacQueen, dinsel alegorilerin İsa'ya ilişkin bir kutsallık dizgesini, tamamlanmış bir doğa döngüsü ile, örneğin gece ve gündüz ile, ya da yılın dört mevsim boyunca ilerleyişi ile de yansınabileceğini işaret etmiştir. (Fuchs, 2003, s. 65)

Bu noktada Elinor Fuchs bir parantez açar: söz konusu oyunların döngüselligi bozulmuş ya da kırılmaya uğramıştır. Yabancı'nın yeniden doğumu geçici görünmektedir ve Veznedar döngüyü tamamlayamadan –gün bitip yeni gün başlamadan- gece yarısı ölmüştür. (Fuchs, 2003, s. 65)* “Şam'a Doğru” oyununun son sahnesinden ilk sahneye dönme hali ve kullanılan simgesellik hem çizgisele hem de döngüsel vurgu taşır. Oyunun son sahnesindeki dönüş “oyunun eylemini aklın sınırına” ve “zamansal ve uzamsal yasaların dışına” taşır. Son sahnenin açılışındaki konuşmaları çizgisel bir izleğin varlığını gösterirken kasımpatıların zaten açmış olduğunun söylenmesi ile “çifte zamanlılık” yaratılır. Strindberg aynı zamanda oyun boyunca tekrarlar ve çeşitlemeler ile eşzamanlılık yaratmıştır. (Innes, 2004, s. 54-55)

Burada altı çizilmesi gereken nokta tarihsel avantgardların misteri veya karnavallardan içerik olarak değil, biçimsel arayışlarında bir referans noktası olarak yararlanmalarındır. Zaman kullanımı bakımından ortaya çıkan tablo bir misteri şemasıdır ancak içerikte misterilerin fikirlerinden yararlanılmaz. Strindberg'in “Şam'a Doğru” oyununun kahramanı *Yabancı* da, George Kaiser'in “Bir Gün İçinde” oyununun kahramanı *Veznedar* da başta gündelik hayatın içinde gündelik meselelerde görülür. Bu gündelik meseleler sürerken içine yavaş yavaş –bir rüyaymış hissi veren- mistik bir arka plan yerleşir. Strindberg'in, oyunlarında oluşturmak istediği yapı da rüyaya dayalı bir dramaturjidir. Rüya dramaturjisi bir nedensellik barındırmadan, yan yana gelebilecek olay ve unsurların yan yana gelmesi olarak tariflenebilir. Misteriler biçimsel olarak bu olanakları Strindberg'e sağlamaktadır. Strindberg, “Düş Oyunu” oyununun girişinde rüya dramaturjisini şu şekilde açıklar:

Yazar, düşün görünüşte mantıksal ama aslında bağlantısız biçimine öykünmelidir. Her şey olabilir. Her şey olası ve olanaklıdır. Zaman ve uzam yoktur. Gerçekliğin belirgin olmayan arkaplanında imgelem, roman modellerini, özgür düşlemleri, absürlükleri ve doğaçlamaları şekillendirir ve tasarlar. Karakterler bölünür, artar, bir araya gelir, gözden kaybolur, güçlenir, kirlenir, temizlenir. Ama bütün bunların üstünde bir bilinç hüküm sürer. O da hayalcinin

*Bu noktada oyunun “Bir Gün İçinde” ismiyle çevrilmesindeki hata ortaya çıkar. Oyun bir günü tamamlayamadan biter; bu yüzden oyunun orijinal adı “From Morn to Midnight” [Sabahtan Geceyarısına] ismi oyundaki kesintiyi vurgulaması açısından daha doğrudur.

bilincidir ve onun önünde gizli olan, uyuşmaz olan, ikircikli olan bir şey yoktur, orada yasa yoktur. (Strindberg'ten aktaran Oscar Brockett, 2000, s. 510).

Innes'e göre, Strindberg bu önsözde belirttiğine göre yeniden üretilen şey düşün gerçek içeriği değil, düşün yapısıdır. Strindberg'in yaptığı şey –yaşamın anlamına ya da anlam katan şeye dair- bir mit yaratarak bunu düş formunda sunmaktır.

Strindberg'in fikirlerini geliştiren birbirinden farklı ve benzer yollardan geliştiren Alman dışavurumcuların oyunlarında da nedensellikten söz edemeyiz. Zaman ve mekandan koparılan eylemler söz konusudur. “Zamanı “bugün” sahneyi de “dünya” olarak belirleyen” birçok dışavurumcu yazar için sahneler çağrışımlarla birbirine bağlanır. Her bir sahnenin özel etkisi vardır ve tamamından bir resim ortaya çıkar. (Innes, 2004, s. 64-65) Metinlerde ise sıklıkla karşımıza çıkan kelime: “Sonsuzluk”tur. Yine dışavurumcular için kelimelerden çok sessizlikler önemlidir. Alman dışavurumculardan yaklaşık elli yıl sonra ortaya çıkacak olan Beckett tiyatrosunun sessizliklerinde olduğu gibi, dışavurumcuların sessizlik anları da anlamın içinin açıldığı, kelimelerin ve sahnelemenin çağrışımlarına alan açan anlar olarak kurgulanmışlardır.

Bakhtin'in saptamalarında avantgardelar ile uyumlu olan bir diğer başlık yukarıda da sözü edilen “tamamlanmamışlıktır”. Bakhtin'in sözünü ettiği tamamlanmamışlık iki türdür: Birincisi karnavalın bitmiş bir şeyin sunumu değil, esas olanın süreç olduğu ve sürecin karnaval katılımcıları tarafından şekillendirildiği vurgusudur. İkinci olarak ise “tarihin dönüm noktalarını” yansıtabilen yazarların eserlerinde gizli olan tamamlanmamışlıktır. (Burada Bakhtin için söz konusu olan roman yazarlarıdır.) Tarihin dönüm noktalarında büyük bir değişim söz konusudur ve sonuçlarını kimse bilmemektedir; geçmiş parçalanmaktadır ve gelecek ise belirsizdir. Bu belirsizlik ve geçmişsizlik romanlardaki karakterlerin tamamlanmalarına engel olmaktadır ve onları birer “ucube”ye çevirmektedir. Bakhtin burada tamamlanmamış ve ucube olan karakterlerden övgüyle söz eder ve bu karakterleri yaratabilen yazarları –yani dönemi en iyi yansıtan yazarları- Victor Hugo'dan hareketle “dâhi” olarak tanımlar. (Bakhtin, 2001, s. 146)

Bakhtin romanın kendisinin de -yeni bir tür olmasından ve son halini bulmamış olmasından kaynaklı olarak- *tamamlanmamış* bir tür olduğunu ve hâlâ oluş içinde olduğunu söyler. Tiyatro da Bakhtin'in bahsettiği tamamlanmış bir türler arasına girmez. Hem -roman gibi- biçimsel değişimlerden geçerek kendini yenilemesi açısından *tamamlanmamıştır*, hem de her seyirci karşısında yeniden yaratılan bir sanat biçimi olmasından kaynaklı *tamamlanmamıştır*. Tiyatronun seyirci ile karşılaşılan anda tamamlanan, -masa başında ya da provada değil- bir tür olarak ele alınması belki de avantgardelerin en büyük -yeniden- keşfidir.

Amerikalı avantgarde tiyatro kuramcısı ve yazar Gertrude Stein'in oluşturduğu *daimi şimdiki zaman* fikri de tamamlanmamış bir tür olarak oyun fikrini ortaya koyar. Stein, bakan gözün her baktığında yeniden oluşturduğu ve ancak seyirci ile bulunduğu anda tamamlanan ve bir sonraki an adına yeniden bozulan bir oyun fikri geliştirmiştir; "peyzaj olarak oyun"* . Stein'a göre seyircinin içinde bulunduğu zaman ile sahnenin zamanı arasındaki fark bir "temsil" problemi oluşturur. Aristotelyen tiyatronun içine kapalı zamanı seyirciyi dışarı atar. Sahne alanı ile seyirci alanını bütünleştirecek şey oyundaki sıkı kurulu nedensellik değil, oyundaki ilişkiselliktir. Samuel Beckett'in eserlerinde de rastlayacağımız peyzaj düşüncesinin temelini Stein, 1930'lu yıllarda doğa metaforu üzerinden oluşturmuştur. Doğada her şey belirli bir ilişkisellikte yan yana bulunmaktadır ve bu ilişki herhangi bir hiyerarşi barındırmamaktadır. Doğadaki şeyler arasında bir nedensellik bulunmaz ve bir şeyin merkez olması söz konusu değildir. Stein, bir oyunun da doğaya baktığımızda gördüğümüz gibi olmasını savunur. Peyzaj olarak oyun fikrinde doğaya baktığımızda nasıl bir merkez görmüyorsak, bir başlangıç ve son görmüyorsak; her şey yan yana birbiri ile ilişki içinde duruyorsa oyunun da bu şekilde olması gerektiğini savunmuştur.

Doğaya bakıldığında; dağların nehirlerle, ağaçların tepelerle, tepelerin gökyüzüyle bir ilişkisi vardır. Fakat bu ilişki dramatik tiyatrodan bilinen bir nedensellik bağı ile birbirine bağlı değildir. Böyle bir durumda ise zamansal olarak ne ağacın ne de tepelerin veya herhangi başka bir şeyin önce veya sonra var olması söz konusudur. Burada önemli olan unsur "hiyerarşi"nin yıkıma uğratılmasıdır. Peyzajda hiçbir unsur diğer bir unsurun tahakkümünde değildir. Aynı zamanda doğa-insan ve peyzajda bulunan diğer unsurlar arası çelişki bütünüyle ortadan kaldırılmaya çalışılır. (Akgül, 2015, s. 6)

* 1934 yılında yaptığı "Plays" adlı konuşmada bu kavramdan bahseder.

Merkezsiz oyun fikri şeyler üzerindeki hiyerarşiyi ortadan kaldırdığı gibi, zamana dair öncelik sonralık fikrini de ortadan kaldırır. Şeyler o anda, “şimdi”de oradadır. Bakan kişinin zamanı ile bakılan şeyin zamanı aynıdır. Gertrude Stein bunu “daimi şimdiki zaman” olarak adlandırır. Bu tanımları Amerikalı oyun yazarı Thornton Wilder’den alır. Wilder’e göre “tiyatro daimi şimdiki zamanda yer alır ve saf varoluşunu sunar.” (Carlson, 2007, s. 423)

Sanatın işi “bütün mevcut şimdikiyi bütünüyle ifade etmek” olmasına karşın, dramın krize ve doruğa böylesine bağlı oluşu gerçek hayattaki coşku ve gevşeme deneyimine yabancıdır, onun karakterleri sunması ve geliştirmesi gerçek zamanda olduğundan çok daha ani ve keyfidir. Bu nedenle Stein, Williams’ın ya da Wilder’in önerdiğinden çok daha radikal anlamda “zamansız” ya da “daimi şimdi” olacak bir tiyatro yapma çağrısı yapar ve kendisi de bunun için bir girişimde bulunur. Bu tiyatro kriz, doruk, başlangıç, orta, son, önseme, karakter gelişimi ve entrikayı varoluşun akışı (...) uğruna terk edecektir. (Carlson, 2007, s. 23)

Seyirci peyzaj oyunu bir manzara izliyor gibi izleyecek ve dramdaki gibi başka bir dünyanın zamanına girmekle uğraşmayacaktır. Dramdaki duyguların sahnede yaratılması ve seyircide uyandırılması gibi bir ikiliğin, ortadan kaldırılması söz konusudur. Zaten Stein’a göre seyirci dramın zamanının her zaman ya ilerisinde ya gerisinde kalacak ve dramın zamanı ile ortaklaşamayacaktır.

...peyzaj hareket etmez ama her zaman bir ilişkiler ağını barındırır, ağaçların tepelerle tepelerin tarlalarla tarlaların ağaçlarla ağaçların birbiriyle ve gökyüzüyle ve her bir ayrıntının diğer ayrıntılarla ilişkisi; hikaye, siz o hikayeyi ister anlatmak ister dinlemek isteyin yine de hikayedir ve ilişki hep vardır. Bu ilişkiden bir oyun yapmak istedim ve sonra pek çok oyun yazdım. (Stein’den aktaran Fuchs, 2003, s. 128)

Elinor Fuchs, Gertrude Stein’in peyzaj fikrini Maeterlinck’te de görebileceğimizi söyler. Maeterlinck’in “Körler” isimli oyununda da kullandığı sembolik anlamlarla yüklü dekor kullanımının ilk peyzaj sahne örneği olduğunu iddia eden Fuchs, oyunda neredeyse hiç eylem olmadığını, oyun boyunca aslolan şeyin *beklemek* ve *fark etmek* olduğunu vurgular. Maeterlinck’in şu sözü de Fuchs’un iddiasını destekler: “Genel konuşmak gerekirse hiçbir şey yapmayan biri, bir şeyler yapan birinden daha ilginçtir.” (Maeterlinck’ten aktaran Fuchs, 2003, s. 130)

Hem Stein’da hem Maeterlinck’te peyzaj ile temsil edilen uzam ilkesi, neredeyse bütünüyle zaman ilkesinin yerini almıştır. (...) Zaman, Maeterlinck’te statik bir sonsuzluğa uzar, ya da Gertrude Stein’in sürekli bir şimdiki zaman olarak gördüğü bir dizi yeni başlangıca büzülür. (Fuchs, 2003, s. 130)

Seyirci ile sahne zamanı arasındaki farkı ortadan kaldırma düşüncesi Antonin Artaud'da da rastladığımız bir düşüncedir. Artaud köklerini ritüelden alan, sözün devreden çıktığı, seyirci ile sahnenin bütünleştiği bir tiyatro önermekteydi. Uygarlığın insanları dizgelere hapsettiğini ve duyguları baskı altına aldığını söyleyen Artaud bunun insanı yaşamdan koparttığını, oysa gerçek kültürün etkisini coşkusu ve gücüyle gösterdiğini ifade eder (Artaud, 2009, s. 11-13). “Tiyatro ve İkizi” isimli kitabının girişinde bulunan “Tiyatro ve Kültür” isimli yazısında batılı sanat geleneğini ve batı kültürünü yerden yere vurur. Batı kültürünü alaşağı etmek batılı ilerlemeci zaman algısını da ters yüz etmek demektir. Bu sebeple Artaud, “Vahşet Tiyatrosu” önerisinde batılı kodların dışına çıkarak Bali Tiyatrosu’nu gözlemlemiş ve onu model olarak almıştır. Ona göre Balililer tiyatronun özünü kaybetmemişlerdir.

Ruhbilime eğilimli Batı tiyatrosunun tersine, metafiziğe eğilimli Doğu tiyatrosunda, bu yoğun ardı kesilmez jestler, göstergeler, davranışlar, sesler yığını, sahnenin ve sahneye uygulamanın dilini oluşturur; bu dil, fiziksel ve şiirsel sonuçlarını bilincin tüm düzeylerinde ve tüm duygularda geliştirir, düşünceyi zorunlu bir biçimde, eylem durumunda metafizik diye adlandırabileceğimiz şeyden kaynaklanan derin tutumlar takımına sürükler. (Artaud, 2009, s. 41)

Elinor Fuchs, Artaud’u ele alırken, sahnelemelerinin bir kısmını “modern misterium” olarak adlandırır. Misterium döngüselliğinde ise geçmişi ve geleceği de kapsayacak şekilde genişleyen bir *şimdi* söz konusudur ve bu *şimdi* aynı anda hem “ezeliyete” hem “ebediyete” uzanır. (Fuchs, 2003, s. 65-69) Metafizik kökenli tiyatronun sahne dili oluşturma konusundaki başarısını gözlemleyen Artaud, batılı tiyatronun da metinden bağımsızlaşarak, sahne dilini oluşturmaya yönelmesi gerektiğini ve bunun da dinsel temelli bir tiyatronun kurulması ile gerçekleşeceğini söyler:

(...) yani tiyatroyu biçimlerle ve jest, ses, renk, plastik gibi ne varsa onlarla anlatım olanaklarına dayandırmak, onu ilk yaratılış amacın yeniden kavuşturmak, ona dinsel ve metafiziksel görünümünü yeniden kazandırmaktır, onu evrenle barıştırmaktır. (Artaud, 2009, s. 64)

Artaud, tiyatroyu başlangıçtaki ritüelistik özüne kavuşturmayı arzulamaktaydı. Sahnenin metnin egemenliğinden çıkarak bağımsızlığını ilan etmesi gerektiğini savunuyordu: Çizgisel zamanın oluşturulması için gerekli olan yazının tiyatrodan kovulması, ritüelistik olanın, döngüselliğin geri çağırılması... Hem modernitenin ilerlemeci algısına bir başkaldırı hem karnavaleskin bütünleyiciliğine bir çağrı... Artaud’nun bu önerisi *biçimsel olarak* tiyatronun dilden ve yazımdan bağımsızlaşarak, sahne araçları ile anlam

oluşturmaya dair bir öneridir. Bu önerinin kökenleri Richard Wagner'in "bütüncül tiyatro" fikrinde bulunabilir. 1800'lü yılların ortalarında Richard Wagner "ortak sanat yapıtı" fikrini ortaya koyarken; müzik, yazın ve oyunculuk sanatlarının –ikincil olarak mimari ve resim sanatlarını da ekleyerek- ortak ürünü olarak dram sanatını düşünmüş ve bu alana seyircideki etkiyi de dahil etmiştir. Aysin Candan, "Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro" isimli çalışmasında "bir yapıtın sahnelenmesinde ilk aşamayı oluşturan, tüm yapıta özgü, soyut ve belirleyici bir sahne düşüncesi ya da "reji kavramı" dediğimiz ilk adım"ın tarihsel olarak Wagner'in ortak sanat yapıtı fikrinde anlatım bulunduğunu söyler. Wagner, "sahne büyü"ne önem veriyor, bunun müzik –tempo- ile yaratılabileceğini düşünüyordu. Sahnelenen oyunun temposu her şeye yansımalıydı; perdelerin açılış kapanış hızı, müzik, sahne matematiği, dekor... "Görüntü ögesinin, dramın zaman akışının bir parçası olması" gerektiğini düşünen Wagner, dekorun da "dramatik eylemin temposuna uygun bir tempoda hareket etmesi" gerektiğini düşünmüştür. Ne var ki bu düşüncesini hiçbir zaman tam olarak uygulayamamıştır.* (Candan, 2003, s. 3-5)

Ortak sanat yapıtı -veya bütünsel sanat yapıtı- fikri "tiyatronun teatralleşmesi" konusunda önemli bir noktadadır. Tiyatronun sahne araçlarına yönelmesi, metinden bağımsızlaşması ve seyircinin katılımı için alan açması olarak tariflenebilecek "teatralleşme" konusunda, tarihsel avantgardelerin denemeleri ve Artaud'nun "Vahşet Tiyatrosu" önemli adımlar olarak görülmektedir. Tiyatronun teatralleşmesi olarak tanımlanan biçimsel arayış tiyatro kuramcısı Stefan Hulfeld'e göre bir anlamda geri dönüştür. Tiyatro dinle arasına 1590'larda Fransa'da, bir oyuncunun talebi ve kralın bu yöndeki fermanı ile set çekmiştir. Artık tiyatro "dinsel ya da putperest bir eylem" olarak değil, sadece bir "halk eğlencesi" olarak konumlandırılacaktır. (Hulfeld, 2019, s. 36) Bu tarihten iki yüz elli yıl kadar sonra tiyatro yeniden ritüelistik, kolektif kimliğine yönelmeye başlamıştır.

Tiyatronun teatralleşmesi için modernist arayış –Barberie ve d'Aubignac'ın Kiliseyi yatıştırma çabalarının yarattığı etkinin bir karşıtı- aşkın ve evrensel bir deneyim yaratmak için kolektif yaratıcılığı harekete geçirdi. Maske, grotesk, pantomim, ritim, dans, koro, yabancılaşma efektleri ve doğaçlama denemeleriyle tiyatro, oyuncularla seyircilerin eşit ölçüde katılabileceği durumlar yaratmaya çalıştı. (Hulfeld, 2019, s. 39)

* 1882'de Wagner tarafından sahnelenen "Parsifal" oyununda kullanılan hareketli panolar bu düşünce doğrultusunda ortaya çıkmıştır ancak tekil bir örnektir ve düşüncenin tam karşılığı sayılmamaktadır.

Teatralleşme ile tiyatronun ritüelistik kolektif kimliği ön plana çıkmıştır. Seyirci ve oyuncu ayrımının ortadan kaldırılmasına yönelik çaba oyunu ancak şimdide kurmakla mümkün olacaktır. Şimdiyi yüceltmek, avantgardelerin devrimci amaçlarına da hizmet eder. Zamansal anlamda batı geleneğini yıkıp şimdiyi yüceltirken, bu şimdinin geçmişten ve gelecekte soyutlanmış bir versiyonunu ortaya koymayı hedefler. Belleği/geçmiş devreden çıkarmanın ve geleceği yok etmenin harekete geçirici gücünü şimdinin spontanlığında bulurlar.

Özetle tarihsel avantgardelerde konvansiyonel zaman kullanımı (klasik dramatik metinlerdeki çizgisel zaman) kırılmaya uğramıştır. Hem modernitenin ilerlemeci düşüncesine bir tepki, hem de kemikleşmiş sanat kurumlarına ve biçimlerine bir yıkım önerisi olarak, zamanı kullanma biçimleri değişmiştir. “Rüya dramaturjisi” ile zamanın çizgisel kullanımı dönüşmeye başlamış, ortaçağ misterilerine öykünmeler ile döngüsel zaman kullanımı söz konusu olmuştur. Samuel Beckett’in oyunlarında da göreceğimiz tekrarlar ile sağlanan döngüsellik ve misteri göndermelerinin izleri avantgardelerde başlamıştır. Avantgardelerde eş zamanlılık bir yöntem haline gelmiş, seyirci harekete geçirilmeye çalışılmış ve sahne ile seyir yeri arasındaki zamansal fark ortadan kaldırılmaya çalışılmıştır. Stein’in peyzaj önerisi ile zamansızlık –ya da daimi şimdiki zaman– ve mekansızlık içinde ilişkisellik vurgusu ön plana çıkmıştır. Artaud ile tiyatronun ritüelistik özüne dönüş önerisi, sahne ile seyirci arasındaki mesafeyi tamamen kaldıran ve –geçmiş ile geleceği barındıran– aşkın bir şimdi sunmaktadır. Her ne kadar Beckett’in seyirciyi harekete geçirme gibi bir arzusundan bahsetmek mümkün görünmese de Beckett’in metinlerinde de seyir yeri ile sahne arasında klasik dramatik yapıda olduğu gibi zamansal bir farktan söz etmek mümkün değildir. Klasik dramatik yapıdaki bir metin, kendi zamanına çağırmakta ve seyirciler arasındaki zamansal mesafeyi metnin/sahnenin zamanına kapılarak aşmakta iken, Beckett’in metinlerindeki zamansızlık, sahnelemede şimdiyi yaratmaya olanak tanımaktadır. Beckett, metinlerinde oluşturduğu zamansızlık izlenimi ile seyirci ile zamansal olarak ortaklaşmaya açık metinler oluşturmuştur. Şahika Tekand gibi yönetmenlerin koyduğu dolaylımlar ile metindeki zamansızlık, sahnenin şimdisinde karşılığını bulmuştur. Kısacası tarihsel avantgardelerin denemeleri ile batı tiyatrosu büyük bir değişimden geçmekteydi ve bu yıllardan biraz sonra bu değişimden Beckett Tiyatrosu çıkacaktı...

1.2. SAMUEL BECKETT'İN TİYATROSUNDA ZAMAN

Martin Esslin “Absürd Tiyatro”yu isimlendirirken bu tiyatro biçiminin ilk örneği olma özelliğini de Samuel Beckett’in tiyatrosuna vermiştir. Absürd Tiyatro diğer avantgarde akımların yaptığını yapmamış; kendisini isimlendirmemiş, manifesto yazmamıştır. Temsilcileri bir dergi, bir sanat evi gibi bir oluşum içinde bir araya gelmemiştir. Dönemin yazın benzerlikleri üzerinden belirli isimleri bir akım başlığı altında toplama fikri Martin Esslin’e aittir. Tarihsel avantgarde hareketlerin kökenleri Orta Çağ misteri oyunlarında, karnavallarda, ayinlerde (...) bulunduğu gibi Esslin de Absürd geleneği benzer bir noktaya oturtur ve şu çıkarımı yapar: “Absürd tiyatro eski, hatta arkaik geleneklere dönüştür.” (Esslin, 1999, s. 255) Esslin, bir Dışavurumcu ve Dadaist olan Yvan Goll’un (kendisi Absürd’ün öncellerinden biri olarak sayılabilir.) “Ölümsüzler” isimli oyununa yazdığı önsözün “Absürd tiyatronun amaç ve özelliklerinin çoğunu betimleyen bir bildirge” olduğunu söyler. Söz konusu “bildirge”de şairin duyuların ötesine gitmesi gerektiğini belirten Goll, sahnenin bir büyüteç olduğunun hatırlanması gerektiğini ve Yunanlıların ve Shakespeare’in bunu bildiğini, “en basmakalıp olanın gerçekdışı ve “tanrısal” olabileceğini ve en büyük gerçeğin kesinlikle burada yattığı”nı, “gerçek usun felsefeciler tarafından değil, şairler tarafından” aktarılabilceğini belirtir. (Goll’dan aktaran Esslin, 1999, s. 290) Her ne kadar Goll, usu felsefecilerin işi olarak değerlendirmemiş olsa da Absürd Tiyatro ismini bir felsefe teriminden almıştır. Albert Camus’nun kullandığı ve “saçma” anlamına gelen absürd, en bilinen anlamıyla “dünyaya fırlatılmışlıktır.” Eugene Ionesco, Kafka ile alakalı bir yazısında absürdü şöyle açıklar: “Absürd amacı olmayandır... Dinsel, metafizik ve deneyötesi köklerinden kopmuş bir kayıptır; onun bütün eylemleri anlamsız, absürd, yararsızdır.” (Ionesco’dan aktaran Esslin, 1999, s. 25) Absürd Tiyatro’nun absürd felsefecilerinden ayrıldığı nokta içeriğe dair değil, biçime dairdir. Jean Paul Sartre ve Albert Camus oyunlarında klasik dramatik modeli kullanır. Peter Szondi’nin bahsettiği kriz burada da ortaya çıkar; eski biçime yeni içerik koymaya çalışmışlardır. Absürd Tiyatro tam da bu noktada başlar: Absürd felsefesi tiyatronun biçimine de yansımıştır. Böyle bir fırlatılmışlık ve saçmalık halinde bir düzen; olay örgüsü beklemek mümkün müdür? “Bütün eylemler anlamsız” sayılırken bu eylemlerin sırasının ne önemi kalmaktadır? Avantgarde tiyatrodaki başlamış olan eylem sırasının öneminin kalmaması Samuel Beckett için yeni bir alan sağlamıştır; zaman kullanımı ile biçim yaratabilme alanı... Ritim, oyunun içeriğine hizmet eder, tekrarlar ile oyunda

kurmak istediği dünyayı oluşturur. Kısacası zamanı kurma ve kullanma özgürlüğü, ona içeriğe dair olanı biçim ile sağlama alanı açmıştır. Beckett'in biçim yaratırken zamanı kullanması tesadüfi değildir. Onun için “zaman” her daim bir mesele olmuştur. Daha 1930 yılı gibi erken bir yılda yazdığı “Whoroscope” isimli şiirle aldığı, edebiyat alanındaki ilk ödülü “zaman üzerine en iyi şiir” ödülüdür. Marcel Proust'un romanı “Kayıp Zamanın İzinde” hakkında yazdığı incelemede, zaman ile ilgili olarak kendi görüşlerine sıkça yer veren Beckett'in kitapta yazdıkları, yazacağı tiyatro yapıtlarının habercisidir. Zamanın “zehirli maharet”inin, “öznenin kişiliğinin durmadan” değiştirmesi olduğunu söyler. Süregiden bir kişilik varsa bu ancak “sonradan kurulan bir hipotez” olabilir. (Beckett, 2016, s. 26) Beckett'in bu fikrini en iyi yansılayan oyunlarından biri “Krapp'ın Son Bandı” oyunudur. “Krapp'ın Son Bandı”nda Krapp, her yıl doğum gününde -gelecekte bir gün dinlemek üzere- bir bant kaydeder. Bu bantlarda o senenin önemli olaylarını anlatır. Ancak bir sorun vardır: Yirmi dokuz yaşında bu kararı veren Krapp ile altmış dokuz yaşında bu bantları dinleyen Krapp arasında çok fark vardır. Krapp otuz dokuz yaşın bandını dinlerken, banttaki Krapp'e tahammül bile edememektedir. Onu fazla iddialı ve küfürbaz bulmaktadır. Nitekim banttaki otuz dokuz yaşındaki Krapp de yirmi dokuz yaşındaki Krapp'i çekilmez bulmaktadır. Beckett'in Proust'un karakterleri için yaptığı yorum Krapp için de geçerlidir:

(...) Zaman'ın, bu her şeye baskın koşulun kurbanlarıdır; tıpkı, sadece iki boyutun farkında olup da birdenbire yüksekliğin gizemiyle karşılaşan aşağı organizmalar gibi, kurban: kurban ve mahpus. Saatlerden ve günlerden kaçış yoktur. Ne yarından ne dünden. Dünden kaçış yoktur çünkü dün bizi çarpıtmıştır, ya da biz onu. Ruh halinin hiç önemi yoktur. Çarpılma gerçekleşmiştir. Dün, aşılış bir kilometre taşı değil, yılların aşınmış yolunda bir gün taşıdır ve onulmaz biçimde parçamız olmuştur, içimizdedir, ağır ve tehlikeli. Dünden ötürü sadece daha yorgun değilizdir; başkayızdır, dünün felaketinden önceki halimizden farklıyızdır. (Beckett, 2016, s. 24)

““Moment for Nothing” Images of Time in Samuel Beckett's Plays” isimli çalışmasında, kuramcı Donald Morse, Beckett'in tüm oyunlarındaki tüm anları “hiçlik” için temsil ettiğini belirtir. Beckett'in oyunlarındaki zaman kullanımlarını geometrik biçimlerle ifade eden Morse, “Krapp'ın Son Bandı”ndaki zaman kullanımını, *aynı merkezi paylaşılan iç içe geçmiş halkalar* olarak tarifler. Oyunun “üç zaman halkasında” aktığını belirtir: Merkezde yirmi dokuz yaşındaki Krapp vardır, onun dışındaki halkada otuz dokuz yaşındaki Krapp, en dışta ise altmış dokuz yaşındaki Krapp vardır. Bunun görsel olarak da sahnede bulunduğunu belirten Morse, Krapp'ın altmış dokuz yaş ile yirmi dokuz yaş

arasındaki tüm yaşların (kırk sene ve kırk Krapp) kaydedilmiş bant makaralarda Krapp'ın "ininde yığılı halde" bulunduğunu söyler. Sahne üzerinde bulunan bant makaralar, aynı zamanda oyunun zamansal kurgusunun bir somutlanmış halidir.

Donald Morse, Beckett'in ilk dönem oyunlarında batı düşüncesinin, çizgisel zaman (geçmişten günümüze oradan da geleceğe uzanan bir çizgi) fikrini benimsediğini söyler ve ekler "gelecek hiçbir biçimde belirlenmemiş olsa da..." *Çizgisel zaman kullanılan oyunlarını* ise şöyle örnekler: "Sözsüz Oyun"da çizgisel zaman mim üzerinden yansıtılmaktadır. İki karakterin sahneyi yatay olarak geçmesi, zamanın engellenemez akışını göstermektedir. Ancak insanlar ne kadar aktif olursa olsun ne kadar hareket ederlerse etsinler her şeyin "boşunalık"ından kaçamayacaklardır. "Oyun Sonu"nda ise oyun ilerledikçe zaman da ilerler ve bir sona gelir. Başlangıcı, ortası ve sonu olan bir öykü gibi, Hamm; lanetli bir soydan gelmektedir, çeşitli aşamalardan geçmiş, sonunda "hareketsizliğe ulaşmıştır" ve sonunda bir "aksiyonda bulunma", "bir rol oynama" "olanaksızlığına" varır (Morse, 1990, s. 28-30). Tekrarların ve ilk cümle ile son cümlenin aynılığının farkında olan Morse bunun çizgiselliği engellemediğinin altını çizer:

Her ne kadar Godot'da ve Oyun'da olduğu kadar Oyun Sonu'nda da tekrar varsa da, tekrar oyunun geri planıdır. Tekrarlar zamanın çizgiselliğini bozmaz. Nagg gerçekten ölür, Clov yol için hazırlanır, ağrı kesici gerçekten de biter, Hamm'in anlattığı öykü sonlanır, son gerçekten de sondur ve bu sonu değiştirecek bir ek aksiyonun olanağı yoktur. (Morse, 1990, s. 29)*

"Oyun Sonu", Morse'un aktardığı çizgisel zamanda kurulu bir hikaye olarak ele alınabilir ancak oyundaki karakterlerin oyun oynadıklarının ima edilmesi farklı bir okumaya da imkân tanır. Karakterlerin konuşmalarına "sıra bende" diyerek başlamaları, Clov'un yürüyüşünün satranç taşı gibi sayılı olması ve duvarların içinin boş olduğunun söylenmesi; onların bir oyunun içinde olduklarının ve duvarların da dekor olduğu için boş olduğunu bildiklerinin göstergesi olarak okunabilir. Karakterleri oynayan oyuncular her gün aynı oyunu oynamak için oradadırlar. Oyunu oynadıkları her gün, Clov gitmek için hazırlanır, Nagg ölme oyunu oynar... Bu okuma üzerinden "Oyun Sonu"nun da tekrar ve döngüsellik üzerine kurulu olduğunu söylemek mümkündür.

* Bu çalışmada yabancı kaynaklardan yapılan alıntıların çevirisi tez yazarına aittir.

“Korlar” oyununda ise zaman bir “kaos” olarak kendini ortaya koyar. Oyun kişisi Henry’nin bu kaosu yenebilmek için tek şansı kendi hikayesini anlatabilmektir. Ancak “şizofren” Henry’nin hikayesi, başka kişiliklerinin sürekli devreye girmesi ile sürekli bozulmaya uğrar. Henry hikayesini bir türlü baştan sona anlatamaz; kendisini kuramaz. Gelen yeni karakterler yeni bir bilinç düzeyi olarak ortaya konmaz çünkü aslında hepsi Henry’nin bilincindedir. Sahnede olanın “tek bir kişi” ve “tek bir zaman” olduğunu belirten Morse, bu oyundaki zamansal kullanımı tariflemek için iki yüzeyi varmış gibi görünen ama aslında tek yüzeyi olan bir geometrik şekli; *moibus şeridini* seçmiştir: “Ana hikaye Henry’nin anlattığı hikayedir, zaman ise Henry’nin anlatmaya çalıştığı şimdi’dir. Oyunda Henry’nin kafasında olmayan hiçbir şey yoktur.” (Morse, 1990, s. 33) Richard Niebuhr’un benzetmesinde olduğu gibi insanlar zamanın içindedir, balıkların denizin içinde olması gibi; Beckett’in karakterleri zamanın içindedir. (Niebuhr’dan aktaran Morse, 1990, s. 35) Ancak hiçbir Beckett karakteri kendi zamanını yönlendiremez. Beckett’in de belirttiği üzere onlar bu zamanın kurbanlarıdır. “Oyun” oyunundaki üç karakterde kendi zamanlarının döngüselliğinde hapsolmüştür. Çıkışsız bir cehennemdedirler ve aynı hikayeyi aynı sözcüklerle anlatmaya mahkumdurlar. Morse, “Oyun” oyunundaki zaman kullanımını fasit bir daireye benzetir. “Ölü karakterler kendilerini Beckett’in Dante’den ilhamla oluşturduğu bir cehennemden bakış ortamında bulurlar. Fasit dairede sonsuza kadar seyahat etmekle lanetlenmişlerdir.” (Morse, 1990, s. 32) Sürekli olarak kendilerini bu cehennemi yere getiren olayları aynı kelimelerle tekrar etmek zorunda olmak ve sürekli umut ya da çıkış olmadığını hatırlamaktır lanetleri. Beckett bu laneti onları bir zamansal daire içine hapsederek oluşturur. Zamansal daireyi ise dildeki tekrarlar ile kurar.

Tekrar, Beckett’in tüm oyunlarında yoğun olarak kullandığı bir unsurdur. Tarihsel avangardelerin eşzamanlılık yaratmak adına başvurduğu tekrarlar, Beckett’te –birçok metninde- bir katman daha kazanarak oyunun temel kurgusunu oluşturmuştur. Serpilekin Adeline Terlemez, “Samuel Beckett’in Adlandırılmayan Tiyatrosu” isimli çalışmasında “Beckett’in yazım tarzı, birtakım tekrarlamalar yoluyla *sona* direnmeye çalışır” (Terlemez, 2017, s. 22) saptamasında bulunur.

Tekrarın retorik figürü Samuel Beckett’in eserlerinde yerleşiktir. Tekrar bazen aynı jestin yinelenmesiyle oluşan söz varyasyonları [*Mutlu Günler*], bazen sözlerin mekanik biçimde başı sonu belli olmaksızın birbirini izlemesi [*Godot’yu Beklerken*], bazen manyetik banda

kaydedilmiş anların bıktırması sayıklanması ve daha önce olunan kişiyle diyalogun yeniden başlatılması [*Krapp'ın Son Bandı*], bazen yavaş yavaş, neredeyse fark edilmeyecek biçimde düşünleşme [*Komedi*], ve bazen de başlangıç ile bitişin kavuşmasını sağlayan çembersel yapı [*Quad*] üzerinden gerçekleşir. (Terleme, 2017, s. 23)

Beckett'te tekrar aynı zamanda komiği ortaya çıkarır. Henri Bergson "Gülme" isimli çalışmasında komiğin yaşamsal olandan uzaklaşmayla yani *mekanikleşme*yle ortaya çıktığını savunur:

Zaman içinde düşünüldüğünde hayat durmadan yaşlanan bir varlığın sürekli gelişimidir: Hayat asla geriye dönmez, kendini asla tekrar etmez. (...) Buradaki mesele (...) bir durumun tekrarıdır, yani koşullardaki belirli bir sıralanışın, aynen gerçekleştiği gibi birkaç kez tekrür etmesi ve böylece hayatın değişken akışına ters düşmesidir. (Bergson, 2018, s. 60)

Bergson, tekrarın hayatın doğal akışına aykırı olması sebebi ile mekaniklik oluşturduğunu ve mekanikliğin ise komiği oluşturduğunu söyler. Beckett oyunlarındaki tekrarlar oyunun yapısında önemli bir noktada durduğundan, mekaniklik oyunun tamamına içkindir. Bu yapı ortaya çıktıkça komik öge pekişir çünkü bu yapı Bergson'un bahsettiği "ipli kukla" mekanizmasına doğru evrilir. Beckett'te tekrarlar o kadar yoğunlaşır ki oyun ilerledikçe karakterler birer "kuklaya dönüşür." (Terleme, 2017, s. 65) Hayatın tüm ciddiyetinin özgürlüğümüzden kaynaklandığını söyleyen Bergson, özgür iradesiyle davrandığını sanan birinin başkası tarafından yönlendirildiğinin ortaya çıkmasının komiği oluşturduğunu söyler. Beckett oyunlarında ipleri tutan zamanın kendisidir. "Oyun Sonu"nun cehennemi, tekrara mahkum olmakla kurulmuştur, "Godot'yu Beklerken" in karakterleri zamanın geçişi ile ilişki kurmaya çalışmaktadırlar, "Krapp'ın Son Bandı" nın Krapp'i zamana direnme oyunu oynamakta ve kendi kurduğu oyunda zamana karşı yenilmektedir... Bergson'a göre oyunlarda mekanizma görünür oldukça, iplerin başkasının elinde olduğu anlaşıldıkça komik öge ortaya çıkar. Beckett oyunlarında da mekanizma anlaşıldıkça komik öge ortaya çıkar ancak ip tutanın zaman olduğu gerçeği hem insanlığın hem karakterlerin trajedisini de ortaya koyar. Bu açıdan Beckett'in evreni grotesk olduğu kadar trajiktir de. "Oyun Sonu" nun Hamm'i mekanizmayı –zamanı ve mutlak sonu- bilir ancak sonu geciktirmeye çalışır, "Godot'yu Beklerken" in iki karakteri mekanizmayı bilir ancak kendilerini oyalayarak mekanizmayı unutmaya çalışır, "Oyun" un karakterleri mekanizmanın farkında olup dışına çıkamamanın umutsuzluğu ile lanetlenmişlerdir, "Krapp'ın Son Bandı" nın Krapp'i mekanizmayı -ufak bir biçimde de olsa- kontrol edebileceğini gençliğinde ummuş ancak yaşlılığında mekanizmaya yenik

düşmüştür... “Komedi saçmalığın duyumudur ve trajediden daha umutsuz görünür. Komedi oluşan bir durumdan dışarı çıkamaz.” (Ionesco’dan aktaran Kott, 1999, s. 109) Beckett’teki zamansal çıkışsızlık insanlığın ortak kaderine dairdir ve bir komik öğedir aynı zamanda. Bu noktada Jan Kott’un şu saptaması önemlidir: “Grotesk, değişik terimlerle yeniden yazılmış trajedi demektir.” (Kott, 1999, s. 108) Trajedi ve grotesk dünyalar kendi içine kapalı dünyalardır; durumların zorla kabul ettirildiği ve çıkışın ya da kaçışın olmadığı.. “Seçme ve karar verme özgürlüğü” de bu zorla kabul ettirilen durumlar arasındadır. Çünkü trajedinin ve groteskin karakterleri kendi kararlarını almalı kendi savaşını vermeli ama muhakkak “soyut güce” karşı verdikleri mücadelede yenilen taraf olmalıdırlar. Bu yenilgi trajedide soyut gücün ya da yazgının “tanınması” ve onaylanması demektir, groteskte ise bu soyut güç bir tür mekanizmaya dönüşmüştür ve yenilgi aşağıla(n)madan başka bir şey sunmaz. Bu aşağılama hem karaktere hem mekanizmaya yöneliktir. Trajik dünyadan da grotesk dünyadan da kaçış yoktur. Ancak trajik dünyada bu gerçeklik “tanrılar, kader, Hıristiyan Tanrısı, doğa ve tarih tarafından zorla kabul ettirilerek (...) mantık ile bağdaşır.” Groteskte ise soyut güç, mantık ile bağdaşamayacak kadar kuvvetlidir, bu yüzden de “saçmadır”. “Harekete geçirilen ve durdurulamayan bir mekanizma” olarak tariflenir. Kott “trajediyi insan yazgısının bir takdiri, soyut gücün ölçüsü”, groteski ise “zayıf bir insani deney adı altında, soyut güce yöneltilmiş bir eleştiri” olarak tarifler ve -belki de groteski trajediden daha *trajik* bularak-trajedinin katharsis yaratırken groteskin hiçbir teselli sunmadığının altını çizer. (Kott, 1999, s. 108-109) Antigone’nin seçimi üzerinden örnekleyen Kott, “Creon’un talepleri ile soyut güç arasında” bir seçim yapmak zorunda olan Antigone’nin durumunun trajedinin klasik durumu olduğunu belirtir: “Çelişen değerler arasında seçim yapma gerekliliği.” Soyut gücün acımasızlığı da “bir seçim yapmanın istenmesi ve bir uzlaşma olasılığını ortadan kaldıran bir durumu empoze etmededir.” Groteskte ise dayatılan seçeneklerin ikisi de “uyumsuz, ilgisiz ya da uzlaştırıcıdır (...) Kahraman oyun olmasa da oynamak zorundadır. Her hareket kötüdür. Ama kahraman, asla kartlarını yere atıp oyunu bırakamaz. Çünkü oyunu bırakmakla daha kötü bir hareketi işaret eder.” (Kott, 1999, s. 110-111)

Beckett, insanın yazgısını satranç taşının yazgısına benzetir. Satrancı oynamaya başlamak yenilgiyi tanımak anlamına gelecektir. Yenilgi ise hiç şüphesiz “kaçınılmaz son”dur.

Yapılacak en iyi şey oyunu hiç oynamamak bu mümkün değilse de satrançtaki başlangıç pozisyonunu korumak olacaktır.

Beckett'in satranççı, oynamaya başladığı anda yenilgiyi "tanıyan" ama artık bu tanımanın engelleyemeyeceği bir savrulma ile o noktaya doğru sürüklenen ve bulunduğu noktada başa dönmek için de çok geç kalmış satranç oyuncusunun/taşının trajik oyunudur. Oyunun yıkıma ilerleyişini "sağlayan", bir tür gizli mekanizmadır. Mekanizma biz ona baktığımızda çoktan işlemeye başlamıştır ve bize onu ilk neyin harekete geçirdiğini gösterebilecek bir geniş açı – konumumuz gereği- olanaksızdır. (Güçbilmez, 2016, s. 34)

Bu dünyaya atılmış insan için oyun çoktan başlamıştır, artık oyundan kaçmak mümkün değildir, reddetse de mutlak sonu tanımak zorunda kalacaktır. Mutlak son bu kadar kuvvetli iken hangi eylem mantıklıdır ya da mana içerebilir? Bütün seçenekler böyle bir evrende *uyumsuz* ya da *ilgisiz* olmak durumundadır. İki dünya savaşının ardından manaya dair kalan kırıntılar insanlığın durumunu hafifletmeye yetmemektedir. Her şey koca bir *hiçlik*'e doğru sürüklenmektedir. Absürdün evreni böyle bir evrendir. Geçmişe ve kurumlara olan güven yerle bir olmuştur. Beatrice Sarlo, "Geçmiş Zaman" isimli çalışmasında Birinci Dünya Savaşı'ndan dönen askerlerin tanıklıklarını aktaramadığını, çünkü bu deneyimi aktarmak için gerekli referansı gündelik hayatta bulamadıklarını aktarmış ve deneyime olan güvenin zayıflamasında bir neden olarak saptamıştır.

"Deneyimin ve anlatının ardında yatan neden zayıfladığı zaman, tüm deneyimler sorunlu olmaya başlıyor (başka bir deyişle anlam verilemez oluyor), bütün anlatılara kendi kendine atıfta bulunan, üstanlatısal, yani dolaysız olmayan bir an damgasını vuruyor." (Sarlo, 2012, s. 23)

Savaş sonrası yaşanan yıkım öyle büyüktü ki tüm nedensellikler bu yıkım karşısında zayıflıyor, deneyime olan güven yıkıma uğruyordu. Deneyime olan güven azaldığında bellek de işlevini yitirmeye başlamaktaydı. Ayşegül Yüksel'in "Ibsen'den Beckett'e; Yıkım Öncesi ve Yıkım Sonrası" isimli çalışmasında belirttiği üzere Ibsen ile Beckett'in ayrıldığı en kritik noktalardan biri *belleğin işlevi*'dir.

Tarih ve coğrafya koşullarıyla belirlenmiş toplumsal insan özelliği taşıyan Ibsen karakteri yanılmaz bir belleğe sahiptir; aslında, Ibsen'in natüralist yöntemi ağırlıklı biçimde, doğru olarak anımsanan geçmişin gözler önüne serilmesine dayanmaktadır. Beckett karakterlerinin belleği ise güvenilir olmaktan uzaktır. Yaşamlarında olan biteni ancak bölük pörçük anımsayabilen Beckett karakterlerinin, geçmişi tam anlamıyla dile getirmeleri olanaksızdır. (Yüksel, 2007, s. 33)

Henrik Ibsen'in oyunlarına baktığımızda gördüğümüz manzara şudur: Karakterler, geçmişte yapılan hataların bedelini oyunun şimdisinde öderler ya da geçmişe ait sırların gün yüzüne çıkması ile yıkıma giderler yahut karakterlerin bugünü, geçmişte kalmış güzel günlerin anısı altında ezilir ve şimdiye dair ancak bir yıkıntı kalır. Neredeyse bütün olay örgüsünü belirleyen şey geçmiştir ve geçmişin değiştirilemez oluşu Ibsen'in oyunlarını trajik kılan temel unsurlardan birisidir.* Ancak bu geçmiş odaklı yazım, Peter Szondi gibi birçok kuramcı tarafından eleştirilmiş, bugünün iptaline neden olmakla suçlanmasına sebep olmuştur. Modern dramın, Ibsen'den beri "hayaletler" tarafından istila edildiğini söyleyen Joseph Roach' göre, bu hayaletlerin / geçmişin her yerde bulunması, "kısmen ölü olan ancak son müdahaleyi reddeden geçmişi temsil ettiği gerçeğinden" kaynaklanmaktadır. (Roach, 2002, s. 86)

Bu oyunlarda karakterler çoğunlukla geçmişin yükü, nostaljisi, özlemi, hataları altında yaşayarak ya geçmişlerinden kaçarlara ya da bütünüyle geçmişlerine sınırlar. (Ejder, 2018, s. 77)

Tarihsel avantgardelerin yaratmaya çalıştığı dinamizmi Ibsen'in kullandığı geçmiş odaklı yapı ile sağlamak imkansız görünmektedir. Çünkü Ibsen'in kullandığı klasik dramatik yapı kendi içine kapalı bir yapıdır ve zamansallığı hikayeye içkindir. Seyir yeri ile zamansal bir fark söz konusudur ve bu zamansal fark seyircinin iyi kurulu oyuna kapılması ile aşılr. İyi kurulu oyun ise geçmiş dolayımı ile aktarılır.

Ibsen ile tarihsel avantgardelar arasında yaklaşık yarım asırlık bir zamansal fark olsa da kuramcılar ve tiyatro insanları, iki yazın biçimi arasında ikilik kurmaya meyillidir. Beliz Güçbilmez'in "Ibsen-Strindberg Savaşı" olarak nitelendirdiği bu ikiliğin oluşmasının temel sebeplerinden biri, Ibsen'in metinlerinin –klasik dramatik metnin iyi birer örneği olarak görülmesinden kaynaklı olarak-, ardından gelenler için bir referans noktası olarak görülmesidir. Bir diğer sebep ise avantgardelerin yazına dair karşı çıktıkları yöntemleri Ibsen'in elli yıl öncesinde kullanıyor oluşudur. Bu yöntemlerden biri de geçmiş kurulumudur. Güçbilmez'in aktardığına göre, Arthur Miller 1957 senesinde

* Ayşegül Yüksel, Ibsen'in oyunları trajikliğin sınırına getirip orada bıraktığını söyler. Olay örgüsünde yıkıma gidilirken olumlu bir olay olduğunu veya karakterler ölse bile bu olayın 'duygusal etkinin indirgenmesi ile' trajik olmaktan uzaklaştırıldığını belirtir. Karakterlerin "-son aşamada- 'ironi'ler arasında sıkışmış birer 'kurban'" olduğunu söyler.

avantgardelara karşı Ibsen’ci bir tutum içinde olarak; “dram sanatının geçmiş ile şimdi arasındaki ilişkiyi göstermeden şimdinin nasıl şimdi olabildiğini anlatamayacağını düşünür.” Bu tarihten otuz beş sene sonra modern oyunlarda geçmiş temsiline ihtiyaç duyulmamasının sinemanın etkisi olduğunu söyleyerek, sinemayı “geçmişsiz sanatın galibi” ilan eder. (Güçbilmez, 2016, s. 88-89)

Absürd tiyatro ile geçmişi anlatma ilkesi ve dolayısıyla Ibsen gibi yazmak bütünüyle demode görünmeye başlamıştır. Yeni oyunlarda, oyun kişinin varlığının yegane kanıtı, içinde bulunduğu durumla ilgili olarak geliştirdiği ironik farkındalıktır artık. (...) Geçmiş yoksa, geriye kalan, yalnızca şimdi hakkında konuşmaktır çünkü. İçinde bulunulan, daha doğrusu sıkışılmış olan durum zaten o denli acımasız biçimde güçlüdür ki, “iradesi ya da iradesizliği, kuşkusu ya da güveni, inancı ya da güveni artık tartışma dışıdır ve bütün bunlardan temizlenmiş alan yalnızca bu ağır koşullarda varolmanın ironisine gelip dayanır”. (Güçbilmez, 2016, s. 88-89)

Miller’a göre, yüz yıl önce başlamış olan “Ibsen-Strindberg savaşı”, yüz yıl sonra absürdler ile, Strindberg’in zaferi ile sonuçlanmıştır. Ancak bu karşılaştırmadan absürdün ya da tarihsel avantgardelerin klasik dramın yapısını tamamen dışladığını söyleyemeyiz. Tarihsel avantgardelardelar hala klasik dramın yapısını sıklıkla kullanmışlar ancak yapıda birinci bölümde ayrıntılı olarak anlatılan değişikliklere başvurmuşlardır. Absürdler ise klasik dramatik yapıyı daha da bozmuşlar ancak unsurlarını kullanmışlardır. Süreyya Karacabey, absürdlerin klasik dramın unsurlarını parodi biçiminde kullandıklarını ve dramatik anlamı bir dolayımaya yerleştirdiklerini aktarır:

Absürd oyunlarda da dramatik anlam otomatik olarak algılanmaz, bir dolayımaya yerleştirilir ve anlam, ancak alımlayanla bütünleştiğinde ortaya çıkacaktır. Anlam yitimini belgeleyen bu tiyatro modelinde de klasik temsilin canlandırma, diyalog gibi temel unsurları kullanılmaktadır fakat parodi biçiminde. Bu noktada absürd metinlerin meta dramatik yönelimi, dramın araçlarını parodize ederek-parodi aynı zamanda metinlerarası bir yöntemdir- dramı kendi konusu haline getirmesinde açığa çıkmaktadır. Parodize edilen bir öykü değildir; parodize edilen bir form ve onun tüm ilkeleridir. (Karacabey Çelik, 2003, s. 81)

Anlamın alımlayan ile bütünleştiği yerde kurulabilmesi oyunun tamamlanmamışlığı ile paraleldir. Bakhtin’in ilk bölümde bahsedilen “Karnavalın Romana” isimli çalışmasında eserin sürecine dair yaptığı vurgu ve süreci alımlayıcı ile belirleme önerisi avantgardelar ve absürdlerde uygulanmıştır. İlk örneklerini avantgardelerde gördüğümüz Beckett’in yazınında karşımıza çıkan şema şöyledir; oyun boyunca düşümler atılmaz, sonuca dair bir beklenti geliştirmez, bir süreç oluşturulur ve bu sürece dair anlam, seyirci ile bulunduğu

yerde, oyunun şimdisinde ortaya çıkar. Karacabey'in belirttiği dolayım forma dairdir ve formun oluşturulmasında zamansal, mekânsal, sessel araçlar kullanılmaktadır. İlk bölümde belirtildiği üzere tarihsel avantgardelar biçim denemelerinde çeşitli teatral kaynaklara başvurmuştur. Strindberg, tiyatrodaki *şimdiyi* kurmakta biçimsel olarak misterilerden yararlanmıştır. Benzer şekilde misterilerin izini, Beckett'te de bulabiliriz. Beckett'in "düzenin ya da güvenliğin herhangi bir işaretinin, hiçbir işaretin izinin olmadığı" evreni misteriumun "yok-varlıklar" dünyasıdır. Yokluk, oyun boyunca; zamana, uzama ve ilişkilere bıraktıkları "gizemli imza"lar aracılığıyla varlığını temsil ettirir. Fuchs bu durumun misteriumun "başladığı noktadaki gizemli dirilişe sonu gelmez bir borçluluk bağı" ile bağlı olduğunu savunur. (Fuchs, 2003, s. 74) Fabien Pascaud, yokluk ile ilgili bir anlatıya ancak misterilerin soyunabileceğini dile getirmiştir. Beckett için "yokluk ve boşluk ozanı" ifadesini kullanan Pascaud, Beckett'in hayatın son "ürperişlerini" ve "aşırı gerçeklik"i kullanarak "sonsuzluğu" hissettirmeyi başardığını söyler. Misteri oyunlarının, böyle yoğun bir konuyu anlatmaya soyunurken, aynı zamanda bir can yeleğine sahip olduğunu belirten Pascaud, Beckett Tiyatrosu'nda sığınabilecek ne İncil ne de "kefarete ödemesi" olduğunu, sadece oyunun sonu olduğunu söyler. (Pascaud'dan aktaran Terlemez, 2018, s. 215) Beckett'in başarısı burada; yokluk'u aktarabilmesindedir.

Sahne dışına ait olanı -çünkü bir temsil alanıdır sahne- "temsil edilemez" olanı, "hiçlik"i sahneye getirmeyi başarmıştır Beckett. Güçbilmez, Beckett'in bu başarısını Beckett'in yokluğa direkt bakmamasından kaynaklı olduğunu söyler ve Orpheus'un Euridike'yi kurtarmak için Hades'e inmesi anlatısındaki bakış yasağına benzetir. Yokluğun dünyasında zaman geçirirken "yokluğun kendisine" dönüşen Euridike'yi günışığına çıkartmak ancak ona direkt bakmamakla mümkün olacaktır. (Güçbilmez, 2016, s. 67-68) Bu anlamda Yvon Goll'ün belirttiği "gerçek usun felsefeciler tarafından değil, şairler tarafından" aktarılacağı fikri daha iyi anlaşılacaktır.

Bergson, hiçlikten söz edebilmek için yok oluştan söz etmek gerekeceğini ve yok oluşa bir tanık gerekli olduğunu söyler. Yani bir şeyin bilgisi kimsede yoksa o şeyin hiçliğinden söz edilemeyecektir. Öyleyse hiçliği tariflemek için ihtiyaç duyulan şey *bellektir*. (Güçbilmez, 2016, s. 63-65) Beckett'te bellek güvenilir bir nokta sunmaz. Kimse geçmişini tam olarak hatırlamaz. Bölük pörçük dile gelir, yanlış hatırlanır, yanlışlanır... Ancak tam da bu noktada hiçlik başlar; diğer şeyler gibi geçmiş de kaybedilmiştir, ancak

yokluğu her haliyle sahnede hissedilir. “Oyun Sonu”nun kıyamet sonrası izlenimi veren dışardaki dünyası büyük bir şeylerin olup bittiğinin, sahnedeki insanların yaşayan son insanlar olduğunun izlenimini verir. “Godot’yu Beklerken”in iki kafadarı geçmişlerinde bir noktada *oyunu* kaybettiklerini ancak geçmişte bir yerlerde mutlu olduklarını aktarırlar (ya da en azından aktarmaya çabalarlar). “Oyun”daki kişiler geçmişteki hatalarının bedelini, çıkışsız bir yerde, geçmişi yeniden ve yeniden dile getirerek ödemektedirler, “Krapp’ın Son Bandı”nda Krapp kendini bulmak ya da geçmişi çağırmak için bantları çalıştırır...

Beckett’in oyunlarında bellek güvenilirmezdir ancak tüm bölük pörçüklüğü ile sahnededir. Geçmiş, belirsizliği ama bugüne etkisinin yoğunluğu ile sahneye dolar; bu ele geçen, dile gelen, kavranabilir bir geçmiş değildir, yokluğu ile oradır ve ele geçtiği anda yok olacaktır. Gelecek ise Beckett’e göre donmuş bir şeydir ve gerçek olduğu anda kaybedilmiştir. Belki de bu yüzden oyunlarının sonunda geleceğe dair bir görüş neredeyse imkansızdır ama zaten önemli de değildir; gelecek mutlak son tarafından ezilip geçilecektir.

Samuel Beckett’in şimdisi; yokluğu ile temsil edilen geçmiş ve erişilemeyecek gelecek arasında kurulmuştur. Tekrarlar, ritim^{*}li dialoglar ve sessizlikler ile zamansal bir yapının üzerine inşa edilmiştir. Bu zamansal yapı sahnelemeye dair dolayım olanaqları sunmaktadır. İkinci bölümde “Godot’yu Beklerken” oyunundaki bu zamansal olanaqlar tartışılacak ve Beckett’in kendi sahnelemesinde bu olanaqları nasıl kullandığı değerlendirilecektir.

* Ritim bir dizede, bir notada vurgu, uzunluk veya ses özelliklerinin, durakların düzenli bir biçimde tekrarlanmasından doğan ses uygunluğu, tartım ve dizem sistemine denir. Tempo, bir müzik parçasındaki bölümlerin hızlarını belirtmek için kullanılan sözcüktür. Frekans veya titreşim sayısı ise bir olayın birim zaman içinde hangi sıklıkla, kaç defa tekrarlandığının ölçümüdür, matematiksel ifadeyle çarpmaya göre tersi ise periyot olarak adlandırılır. Söz konusu tanımlar, bu terimler arasında kesin bir ayırım ortaya koyuyor gibi görünse de tiyatro alanında bu üç kavramın tam olarak ayırımı yapılmamakta, özellikle İngilizce kaynaklarda, çoğunlukla tamamını karşılamak üzere ritim kelimesi kullanılmaktadır. Bu üç kavramın birbirinden ayırımı ve tiyatrodaki neye karşılık geldikleri başlı başına bir çalışma alanıdır. Şuan bu kavramların kesin bir ayırımının bulunmaması bu çalışmada bir seçim yapma zorunluluğu doğurmuştur. Bu tez kapsamında, İngilizce kaynaklardaki ritim kelimesi, tempo ve frekans kelimelerini de karşılayacak biçimde kullanılmıştır.

BÖLÜM 2

“GODOT’YU BEKLERKEN”DE ZAMAN

2.1. “GODOT’YU BEKLERKEN” METNİNDE ZAMAN

“Godot’yu Beklerken” oyunu, “zaman, süreksizlik ve varolmanın gizemliliği, değişim ve denge, gereklilik ve absürtlük paradoksu üzerine bir şiir” olarak tariflenebilir. (Esslin, 1999, s. 54) Oyunun ismi bile, zaman üzerine ilk kez çalışanlardan biri olan düşünür Saint Augustinus’un zaman yorumundaki gelecek eylemidir: Beklemek. Augustinus’ta bekleme eylemi ile gelecek şimdide varolmaktadır.* Oyunun ismi de sürece dairdir; bekleme eyleminin gerçekleştiği ana; şimdiye. “Godot’yu Beklerken”in iki karakteri belki de beklemenin *bir gelecek tahayyül* etmek olduğunu bir şekilde biliyorlar ve neyi beklediklerini bilmeseler de bekleyişlerini sürdürüyorlardır. Belki de o her şeyin daha güzel olduğu geçmişte bir yerde bunu öğrenmişlerdir, ya da geriye kalan yapacak tek şey beklemek olduğundan bunu *seçmişlerdir*. Bekleme eylemi Vladimir ve Estragon’u hem tanımlar, hem birbirlerine bağlar, hem edilgen kılar...

“Godot’yu Beklerken”i eline alan okuyucu daha en baştan oyun kişilerine baktığında Godot’nun bu kişilerden biri olmadığını görecektir; Godot gelmeyecektir. İlk kez izleyen izleyici için de oyunun bir noktasından sonra artık Godot’nun gelmeyeceği, ama esas meselenin zaten gelmesi olmadığı anlaşılır. Mesele Vladimir için de açıktır, Vladimir de gelmeyeceğini bilir; o yüzden oyunun sonunda Godot’nun gelmeyeceğini söyleyen çocuğa “yarın gelip beni hiç görmediğini söylemeyeceksin değil mi?” der. (Beckett, 2010, s. 121) Çocuğun yarın da geleceğini ve Godot’nun geleceğini ama ertesi gün “muhakkak” geleceğini söyleyeceğini bilmektedir ya da tahmin etmektedir Vladimir. Yine de Godot’nun geleceğine inanmaya ihtiyaçları vardır. Godot bir yok-nesnedir. “Godot doğuştan bir bekleyişin, boş bir nesnenin beklenişinin konusudur. Bu bekleyiş bir

*Bir ‘zaman düşünürü’ olan Augustinus “zaman nerededir?” sorusunu sorar ve geçmiş artık ortada yoktur, gelecek henüz gelmemiştir ve şimdiden de zaten söz edilemeyeceği öyleyse zamanın olmadığı saptamasını yapar.. “Oysa zamanı ölçüyoruz” der Augustinus ve varolmayan bir şeyi ölçemediğimize göre “öyleyse zaman vardır” saptamasını yapar. Böylelikle zaman bir aporiye dönüşmüş olur. Augustinus’un zamana dair sorduğu ikinci soru ise şöyledir; “zaman varsa nerededir?” Bu soru onu şu saptamaya götürür; geçmiş de gelecek de şimdidedir. Bu saptama asla tutulamayacak bir şimdinin içeriğini genişletir ve onu “zamansızlaştırır”. (Augustinus’tan aktaran Ricouer, 2016, s. 31-38)

varsayım hatta “hiçbir şeye” angajman diye adlandırılır.” (Ross’tan aktaran Terlemez, 2017, s. 216) Godot’yu bekleme düşüncesinin “Godot’nun mevcudiyetinin mevcut olmadığı fark edilmesi”nin bir sonucu olarak doğduğunu aktaran Serpilekin Adeline Terlemez, Godot’nun gelmeyeceği fikri ile her yeni gerçeklik birleştiğinde yeni bir düşünce kalıbının ortaya çıktığını ve bunun “sonsuz kadar devam ettiğini” söyler. (Terlemez, 2017, s. 217)

Oyun boyunca aynı karakterler, aynı kelimeleri ve aynı sahne malzemelerini kullanırlar; oyun bir tekrarın içindedir. Bu tekrar durumu, bir önceki bölümde bahsettiğimiz üzere, aynı zamanda Bergson’un tanımladığı *komik*’i oluşturur. “Godot’yu Beklerken”in iki karakteri zamansal bir çıkışsızlık içinde aynı şeyleri tekrarlayıp dururlar. Bu çıkışsızlık groteskin dünyasına aittir; her şeyin üstünde olan *mekanizma* onları bir kukla haline getirmiştir. Bu iki kukla seçme özgürlükleri var sanırlar ancak bu seçimler onlara mekanizmanın her şeyi yutan evreninde bir çıkış sağlamaya yetmeyecektir. “Godot’yu Beklerken”de mekanizma *zamandır*. Ne yaparlarsa yapsınlar mekanizmaya kapılacak; zamana yenileceklerdir; Vladimir’in söylediği gibi mezarın üstünde bir doğumdur bu. Ancak onlar yine de bir umut varmış gibi devam ederler; konuşurlar, şarkı söylerler, beklerler... Tüm eylemlerine rağmen, bu eylemlere aldırmadan, yenilgi –mutlak son- bir adım daha yaklaşır, ancak Gogo ve Didi devinmeyi sürdürürler; “Godot’yu Beklerken”in trajikliği burada yatmaktadır.

“Godot’yu Beklerken”de tekrar o kadar baskındır ki iki perde de temelde birbiriyle aynı kalıba sahiptir; aynı şekilde başlar ve ilerler: Issız bir yerde, bir akşam; bir ağacın yanında iki kişi selamlaşır -bir kişi sahnededir ya da girer, ikinci kişi gelir-, konuşurlar, ayakkabı giyip çıkarırlar, şapka takıp çıkarırlar; Pozzo ve Lucky gelir, onlarla ilişkilendirirler, Pozzo ve Lucky çıkar, gece olur, bir çocuk gelir, Godot’nun gelmeyeceğini söyler, sahne biter. Bu kalıbı takip etmekle birlikte her perdede değişiklikler olur. Birinci perdede çıplak olan ağaç ikincide yapraklanmıştır. İkinci perdede sonradan gelen ikilide değişiklikler olmuştur; Pozzo kör, Lucky dilsizdir... “Godot’da önemli bir olanak vardır fakat iyi tanımlanmış sınırlar içinde bir olasılık” diye aktarır Morse. Bu iyi tanımlanmış sınırlar oyunun temel kalıbıdır. Her gün benzer şeyleri yaşayacaklar, bunu çok az hatırlayacaklar ve bu yüzden de bütün bunlar bir yenilik gibi gelecektir.

Morse'a göre –Heidegger'den yola çıkarak- olanaklar, bekleyişin kendisinde gizlidir. Bir şey yapmadan beklemek, olanakları açık tutar. (Morse, 1990, s. 34) Morse'un aktardığı nokta Irvin Yalom'un "Güneşe Bakmak, Ölümle Yüzleşmek" isimli varoluşçu psikoterapi çalışmasında da karşımıza çıkar; seçimin, diğer tüm seçenekleri dışlayan durumu... Yalom bir şeyi seçmemenin tüm seçenekleri açık tuttuğunu söylerken, bu seçmeme halinin aynı zamanda bir hiçlik hali olduğundan söz eder. Her şeyin seçenek olarak kalması hiçbir şeyi uzanıp almamakla paraleldir. (Yalom, 2008, s. 87-89) Vladimir ve Estragon'da bu seçmeme hali o kadar yerleşiktir ki yere düşen Pozzo'yu kaldırmak konusunda bile dakikalarca tartışıp bütün seçeneklerini değerlendirirler. Sonunda Vladimir'in şu cümlesi ile harekete geçip Pozzo'yu kaldırır: "Bekliyoruz. Sıkılıyoruz. (...) Peki bir değişiklik olunca ne yapıyoruz? Fırsatı geçiriyoruz. Hadi işe koyulalım. Birazdan her şey bitecek ve biz yeniden yalnız kalacağız, hiçliğin orta yerinde." (Beckett, 2010, s. 105) Vladimir seçmeme halinin hiçliğe tekabül ettiğini bu şekilde ifade eder ve harekete davet eder. Yine de bu fark ediş, bu ikili için büyük değişikliklere gebe olmayacaktır. Onlar bunu da nasıl olsa hatırlamayacak, yanlış hatırlayacak, emin olamayacaklardır; unutacaklardır.

Bu hiçlik/her şeylik hali bir döngüsellik barındırır. Oyun sürekli unutulmuş ve bekleyiş halinde, bir sonsuzluk içinde kendini tekrar edecektir. Ihab Hassan bu sonsuzlukta neredeyse birbirinin aynı olan ama ufak değişiklikler ile işlerin her seferinde biraz daha kötüleştiğini belirterek "Godot'yu Beklerken" in bir entropi dünyası olduğunu iddia etmiştir: "Beckett'in çalışmalarında zaman çok yavaş biçimde tükenir. Hem oyunun başında hem sonunda biz hala Godot'nun gelmesini bekleriz. İşler olduğundan biraz daha kötüdür. Bu da entropi dünyasıdır." (Hassan'dan aktaran Morse, 1990, s. 34) Donald Morse, bu karamsarlığa katılmaz ve oyundaki seçmeme / olasılıkları açık tutma halini olumlu değerlendirerek, "Godot'yu Beklerken" in evrenini her yeni olasılıkta genişleyen ancak aynı merkezden sapmayan bir daire olarak nitelendirerek, oyundaki zaman kullanımını *spiral* ile betimler.

Morse gibi birçok kuramcı da Godot'nun, Beckett'in en *umutlu* oyunu olduğunu düşünmektedir. Yaptıkları hiçbir şey, zamanın keskinliğine direnemeyecek ve her şey sonunda anlamını yitirecek olsa da "Godot'yu Beklerken" in iki kafadarı konuşmaya devam ederler. Hareketleri çikışsız olsa da hareket ederler. Üstelik hareketlerindeki

çıkışsızlığın kendileri de farkındadır. Martin Esslin, bu farkındalığı Lucky ve Pozzo ile kıyaslayarak bir üstünlük olarak ortaya koyar:

Estragon ve Vladimir, Pozzo ve Lucky'den kesinlikle daha üstündürler – inançlarını Godot'ya bağladıkları için değil, daha az naif oldukları için. Eyleme, varsılığa ya da usa inanmazlar. Bu yaşamda yaptığımız her şeyin, kendisi de bir yanılsama olan zamanın anlamsız eylemine karşı bir hiç olduğunun farkındadır. İntiharın en iyi çözüm olduğunun farkındadır. (Esslin, 1999, s. 52)

Esslin'in en iyi çözüm olarak sunduğu *intihar* konusunu, Jan Kott şöyle değerlendirir: “Eğer tanrılar yoksa, intiharın anlamı yoktur. Ölüm her durumda vardır. İntihar insanın kaderini değiştiremez, ama hızlandırır. İntihar protesto olmaktan çıkar. Bu bir boyun eğiştir. Bu dünyanın en büyük acımasızlığının ölümün kabulü haline gelir.” (1999, s. 122) Kott, bu alıntı ile trajik / grotesk ikilinin “mekanizma”ya boyun eğmediğini iddia etmektedir aynı zamanda. Mekanizmaya karşı –belki de mekanizmayla eşit “saçma”lıkta kendileri de bir mekanizma yaratmıştır: Godot'yu beklemek. Bu çözüm -en iyi çözümün intihar olduğunu bilseler dahi- onları intihardan alıkoyar; çünkü yapacak bir işleri vardır; onlar beklemektedir. Serpilekin Terlemez, onların “Godot'yu yaratmaca oyunu” oynadıklarını söyler. (Terlemez, 2017, s. 225) Bu oyun her gün Godot'nun gelmesiyle tekrar kurulacak bir oyundur. Çünkü bu bir *alışkanlıktır* ve Vladimir'in belirttiği üzere alışkanlıklar *havadaki çığlıkları* duymayı engeller: “(...) Bir ayağımız mezarda, zor bir doğum doğrusu. Mezarcı çukurun dibinde forsepsi yerleştirir. İhtiyarlığa vakit var daha önümüzde. Hava çığlıklarımızla dolu. (*Dinler.*) Ama alışkanlıklar duyarsızlaştırıyor insanı.” (Beckett, 2010, s. 119)

“Proust”ta yazdıklarının izini sürerek Beckett'in *alışkanlık*'ı nasıl konumlandığını daha net anlayabiliriz. “Yaşam alışkanlıktır” der ve alışkanlığı “köpeği kendi kusmuğuna bağlayan safra” olarak tarifler. (Beckett, 2016, s. 28)

Yaşam alışkanlıktır. Ya da şöyle söyleyelim: Yaşam art arda gelen bir alışkanlıklar dizisidir, çünkü birey de bir bireyler dizisidir; dünya bireyin bilincinin dışa-yansıtılması (...) olduğu için, sözleşme her an yenilenmeli, yolculuk izni hep yeniden yazılmalıdır. Dünyanın yaratılışı bir anda, ilk ve son kez gerçekleşmiş değil; her gün bir kez daha yaratılıyor dünya. Öyleyse alışkanlık da bireyi oluşturan sayısız özne ile onların sayısız nesnesi arasında imzalanan sayısız anlaşmanın türsel adıdır. (Beckett, 2016, s. 28)

Beckett'in bakış açısından da anlaşılacağı üzere, Gogo ve Didi için Godot'yu yaratmak, her gün yeniden yapılacak –ve bu sayede kendilerini kurma sanrısına kapılacakları- bir iştir. Zamanın, -mutlak sonun- yok ediciliğine karşı tutunmak zorunda olduklarıdır. “Ölü sesleri” diyalogu bunu, alışkanlığın ne kadar zorunlu olduğunu göstermektedir:

(...)

Estragon: Bütün ölü sesleri.

Vladimir: Kanat çırpır gibi bir gürültü çıkarırlar.

Estragon: Yapraklar gibi.

Vladimir: Kum gibi.

(...)

Estragon: Yapraklar gibi.

Uzun sessizlik.

Vladimir: Bir şey söyle.

Estragon: Arıyorum.

Uzun sessizlik.

Vladimir: (*korkuyla*) Ne olursa olsun bir şey söyle!

Estragon: Şimdi n'apıyoruz?

Vladimir: Godot'yu Bekliyoruz. (Beckett, 2010, s. 80-81)

Ölü seslerine karşın sığındıkları liman Godot'yu beklemektir. Bu alışkanlıkları yaşamsal olandır, yaşama dairdir ve onların kendisini birey olarak kurmasını sağlar. Bu alışkanlıkları aynı zamanda bu ikilinin bellekleridir de. Beckett, “Proust'ta insanın hiçbir şeyi hatırlamayacağını, çünkü hiçbir şeyi unutmayacağını söyler. Yaşananlar “dünün felaketinin” ardından hatırlanmaya gerek kalmayacak şekilde insan hayatına yerleşir ve bellek kendini alışkanlık olarak var eder; “bellek” ve “alışkanlık”ı “zaman kanserinin yüklemeleri” olarak tarifler. Bu yüzden Vladimir ve Estragon'un bir şeyi hatırlamasına gerek yoktur. Tüm geçmişleri bu bekleyişte yazılıdır. Yine de Vladimir hatırlamak ister; kendini kurabilmek için geçmişe ihtiyaç duyar. Beckett'e göre hatırlamaya çalışılan şey -Proust'un tabiri ile- “iradi bellek”tir. “İradi bellek”in ise “çağrışım” ve “canlandırma aracı” olarak bir anlamı yoktur, onlar; aklın seçtiği tekdüze imgelerdir. Alışkanlık ve iradi bellek insana, ““kişiliğinin” yokolmadığı konusunda güvence verir” der. (Beckett, 2016, s. 28-37-38) Vladimir'in de ihtiyaç duyduğu budur; kendi imgelerine sahip olmak, var olduğunu hissetmek adına iradi belleğini onaylatmaya çalışır: Godot'nun gelebileceğini

haber veren çocuğa kendisini hatırlatmaya çabalar, Pozzo'ya bir gün önceki karşılaşmalarından söz eder, Estragon'a yakın ve uzak geçmişlerini anımsatmaya çalışır...

Vladimir'in "varoluş"undan duyduğu kuşku ortada hiçbir tanık olmadığı için oyun boyunca giderilemez. (...) Eğer "var"sak başkalarının zihninde, onlarla olan ilişkilerimizde ve onlar üzerinde yaptığımız etkiyle "var"ıdır. Ancak yaşamımızın bir aşamasında başkalarının bizi görmediğinin bilincine varırız. Bu durumda varolduğumuzdan nasıl emin olabiliriz? (Yüksel, 2006, s. 58)

"Özne Ötekinin alanında (yani simgesel düzende) gösteren (olarak) ortaya çıkarak doğar" (Lacan'dan aktaran Tura, 2005, s. 153). Lacan'a göre özne, öteki'nin bir imlemesinin sonucudur. Vladimir'in de başkalarının zihninde aradığı bu izdir; kendi varlığına inanmak için ihtiyaç duyduğu iz. Beckett acımasız bir yaratıcı gibi Vladimir'in kendisini kurmasına izin vermez. Onu yarım yamalak bir bellek ile belleksizlerin ortasına bırakmıştır. Ama tamamen savunmasız bırakmaz karakterini; onu "iradi bellek"ten yoksun bırakırken, alışkanlığı vermiştir ona. Bu da bir çeşit bellektir: Godot'yu Bekleme alışkanlığını her gün hatırlarlar ya da her gün hatırladıkları için bu bir alışkanlıktır. Aynı zamanda alışkanlık öteki ile *bağ* görevi de görmektedir: Vladimir ve Estragon elli yıldır birlikteledir, bu artık onların alışkanlığıdır ve bu alışkanlık öyle kuvvetlidir ki biri ölür de öbürü hayatta yalnız kalır korkusu ile intihara bile kalkışmazlar. Estragon, ikilinin unutkanı, belki de bu yüzden hatırlamaya ihtiyaç duymamaktadır. Alışkanlık, öyle kuvvetlidir ki başka bir belleğe ihtiyaç duymamaktadır. Bu alışkanlık Godot'yu beklemek bile değildir Estragon için; sık sık Godot'yu beklediklerini unuttur. Onun için en kuvvetli alışkanlık Vladimir'in yanında olmaktır. Beliz Güçbilmez, Beckett'in "geçmiş anımsanan biçimiyle değil de bastırılmış biçimiyle temsil etmeye" soyunduğunu ifade eder.

(...) bütün absürd oyunlarda değil ama, özellikle Beckett tiyatrosunda geçmiş hala son derece güçlü bir odaktır. Geçmişin temsil edilmesine dair biçimsel tercihler büsbütün değişmiştir, geçmiş şimdiye temsil edilmesi sorunlu bir imkansızlık alanı olarak tarif edilmiş ve imkansızlığına rağmen bu alan zorlanarak sahne bileşenlerine yedirilmiştir. Bir Beckett oyununda oyun kişilerinin geçmişlerinde ne olduğu tam olarak anlaşılmasa/aktarılmaya bile, bugünkü olma biçimlerinin bu geçmiş ile bağlantılı olduğu sezdirilir. (Güçbilmez, 2016, s. 89)

Gogo ve Didi'nin Ibsen'de olduğu gibi çizgisel olarak geçmişlerini takip edemeyiz. Ama tam anımsayamasalar da "eski güzel günler"den söz ederler; bir geçmişle oradalardır. Güçbilmez, önceki bölümde belirtildiği gibi Beckett'in "temsil edilemeyeni temsil

etmeye” soyunduğu görüşündedir ve hiçliği tarif edebilmek için belleğe ihtiyaç vardır. Ancak hiçliği tarif edebilmek için onu bakıştan da korumak gerekmektedir. Bu yüzden Beckett açık bir geçmiş dökümüne girişmez, geçmiş yokluğu ile temsil edilir.

Joseph Roach, “Godot’yu Beklerken”in “peyzaj”ını “doğal” ve “tarihsel” olarak nitelendirir; ıssızdır ama boş değildir, tarihsellikle doludur. (Roach, 2002, s. 86) Bu tarihsellik salt modern dramın karakterlerinde olduğu gibi kendi geçmişleri dair değil, insanlığın ortak tarihine dairdir.

Bu ortak tarihin görünür olduğu bir sahne de ikilinin geçmişte (“1890’larda”; “bir milyon yıl önce”) Eyfel Kulesi’nden atlama fikridir. Christopher Morrison, Vladimir ve Estragon’un Eyfel Kulesi’nden atlamak için geç kaldıklarını düşünmelerini Beckett’in zamana dair yaptığı bir vurgu olarak yorumlar. Eyfel’in hem batı açısından simgesel düzeyde taşıdığı anlama, hem de kulenin “zaman sinyali” olarak kullanımının tarihsel anlamına bir gönderme söz konusudur. Eyfel Kulesi 1912 yılındaki “Dünya Zaman Konferansı”nın kararı ile dünya çapında tek bir dünya saatini “düzenli bir şekilde yirmi dört bölgeye bölen sinyalleri yayınlama” onuruna layık görülmüştür. Morrison’ın “küreselleşmiş zamansal rejimin sınırsız nabzını dikte etmek” olarak adlandırdığı bu onur, Beckett’in dönemine gelindiğinde anlamını yitirmiş görünmektedir. Batının çizgisel zamanı ve bireyin kendisini bu çizgisel zamanda kuran mutlak bir şey olduğu fikri yıkıma uğramıştır. Gogo ve Didi’nin daha sonra kendilerini bulabilecekleri durumu bildikleri için kuleden o zaman atlama fikirleri olduğunu söyler Morrison. Ancak ikili bunu gerçekleştirememiştir ve bunun yerine “zamanın farklı modları”nı deneyimlemiştir. Modern çağın önemli bir simgesi olan Eyfel Kulesi, moderne dair, bireyin kendi kaderini yazabileceğine dair umutların hala olduğu bir dönemin izi gibidir ve Gogo ile Didi bu umutların taze olduğu bir geçmişte, büyük savaşların ve büyük yıkımların öncesi bir tarihte atmış olmalıdırlar; bireyin biricik, ölümün anlamlı olduğu bir zamanda... Morrison’a göre, modern fikirlerin bu kaybedişinin ardından yazan Beckett, bu yüzdendir ki modernliğin simgesi olarak Eyfel Kulesi’ni değil de iki “kaybetmiş adam”ı ele alır. (Morrison, 2012, s. 3-4) Bu iki kaybetmiş adam şimdideki “insanlık” temsili; herhangi iki insan olarak oradadırlar. Vladimir’in de belirttiği üzere, “hoşlarına gitse de gitmese de”, şuanda ve orada “insanlık” onlardır. O yüzden gerçek isimlerinin Vladimir ve Estragon olmasına ve birbirlerine Gogo ve Didi diye seslenmelerine karşılık, haberci

çocuk onlara “Bay Albert” ya da “Catullus” diye seslendiğinde yanıt verirler. Bu sesleniş verilen yanıt, kimlikleri önemsizleştirir. Onlar o anda herhangi bir insandır.

Gogo ve Didi bir sirk ikilisi gibi, oyun boyunca gülünç el-kol hareketleri, sürekli “kış üstü” oturmaları -Beckett üzerine derinlemesine araştırma yapan “Niklaus Gessner, kişilerden birinin, saygınlığını simgeleyen iki ayak üzerinde olma durumunu terk ettiğini gösteren en az kırk beş sahne olayını sıralar (Gessner’den aktaran Esslin, 1999, s. 43)-, şapka oyunları, dar gelen ayakkabıları, yitirilen pantolonları ile oradadır. Bu bedensellik iki türlü okunabilir; hem bedene ait olan komik’i oluşturur (bir tragedya karakteri bedensel değildir, bedensel ihtiyaçların görünürlüğü sıradan insanlara dairdir ve komedinin konularından/yöntemlerinden biridir) hem de maddi bedenın acıları dinsel çağrışım yoğunlukludur; Hıristiyan alegorisinde beden acılarının mekanıdır; acizdir, ihtiyaç sahibidir, zayıftır... Elinor Fuchs, bu ikilinin misterideki, “Günahkar insanoğlu” gibi acı dolu, “başedilemez bir maddi bedenın içinde” hapsoldüğünü aktarır: “Karınları açtır, ayakları su toplar, böbrekleri zayıftır.” (Fuchs, 2003, s. 70)

Bozulmuş ve genelde karikatürize edilmiş bedenler, bir bakıma Rönesans’ın grotesk, palyaço bedenlerini hatırlatır. Fakat Rabelais’de örneğin, hayat karşısındaki aç gözlülüğüyle grotesk bir bedeni göstermenin verdiği haz söz konusuysen, Beckett’te haz gittikçe daha az hissedilir. (Lecossois, 2009, s. 52)

Elinor Fuchs bu ikilinin, sahnede çift olarak bulunmaları ile “geleneksel komedideki erkek çift” ve “devrimci misteriumların protoğonisti” arasında durduğunu aktarır. Bu ikili, misterilerdeki yolculuk eden “insanoğlu”na benzetilebilir. “Metafizik insanoğlu” gibi bu oyun kişilerinin de “ortak bilinci” “kurtuluş” üzerinedir. “Geleneksel alegori”ye doğru genişleyerek üstünü kaplayan “Varlık”ın idrakı zor evreninde yaşarlar. (Fuchs, 2003, s. 70) Martin Esslin de benzer bir görüştedir:

Pozzo ve Lucky, Vladimir ve Estragon karakterler değil, temel insan davranışlarının, daha doğrusu ortaçağ dinsel içerikli oyunlarında ya da İspanyol *autos sacramental*’lerindeki günah ve erdemin kişilikleştirilmiş biçimleridir. Ve bu oyunlarda olanlar belli bir başı ve sonu olan *olaylar* değil, kendilerini sonsuza dek yineleyecek *durumlardır*. (1999, s. 65)

Godot’nun betimlenmesi de Hıristiyan sembolizmine dair pek çok iz taşır. Kurtuluş umudu olan Godot hem acımasız hem merhametli biridir; Tanrı gibi. Haber getiren çocuk Godot’nun, keçilere bakan kendisine iyi davrandığını ancak koyunlara bakan kardeşini

dövdüğünü aktarır. Hıristiyan alegorisinde keçi şeytana, koyun ise İsa'ya dairdir. Burada ise Godot, Tanrı'nın yapacağı'nın tersini yapmaktadır; tersine çevrilmiş bir tanrıdır. Oyunda İncil'den alıntı da vardır. Vladimir, İncil'deki iki hırsız hikayesine anlam verememektedir. Beckett, "Godot'yu Beklerken"i yazmada çıkış noktasının bu hikaye olduğunu aktarır. Augustinus'un anlatısında, çarımhtaki iki hırsızdan biri son dakika iyi bir davranışta bulunmuş ve kurtulmuş, diğer hırsız ise son dakika küfretmiş ve cezalandırılmıştır. Gavin C. Barnard, oyundaki ağacın "çarmıh"ı temsil ettiğini söyler ve bu imgenin dinsel içerikli anlamından ziyade insanın yaşam boyu çektiği acıları temsil ettiğini belirtir. (Barnard'tan aktaran Yüksel, 2006, s. 59-60) Birinci perdede Pozzo Lucky'i satacağını söylediğinde Vladimir bunun Lucky'yi çarmıha germek olduğunu söyler. Ancak ikinci perdede kimse kimseyi satamamış neredeyse eşit pozisyonda iki korkak olarak gelirler. Beckett iki hırsız hikayesine Pozzo ve Lucky'yi yerleştirdiğinde ikisini de cezalandırmayı seçmiştir. Görüldüğü gibi Beckett, tarihsel avantgardlarla benzer şekilde, Hıristiyanlığın düşüncesi ile ilgilenmekten çok, alegorisinden ve teatral modellerinden yararlanır:

Misterium hiçbir biçimde bir yazarın hangi öğretiyeye bağlı bulunduğu'na dair bir kanıt sunmaz; tam tersine misterium Hıristiyan teatral modellerini ve imgeler dünyasını, çift değerli ve bu anlamda yoğun biçimde gizemli bir evren imgesini destekleyecek biçimde kullanır. Burada Acı Çekme'nin Godot'da sürekli bir motif olduğuna ve Gigi ve Dodo'nun acı çeken, aşağılanan ve vazgeçilen İsa'nın eşlikçileri, iki hırsız gibi algılanabileceğine işaret etmek yeterli olacaktır. (Fuchs, 2003, s. 70)

Seamus Deane'e göre ise Beckett'teki metafizik sorun; zamandır: "Nasıl ki mekanda vücut hareket ediyorsa, zamanda da düşünce hareket eder". (Deane'den aktaran Morse, 1990, s. 27) Deane'in bu ifadesinden yola çıkarak Beckett'in oyunlarının tamamına bakıldığında görülecektir ki oyunlarındaki karakterler her oyunda biraz daha hareketsizleşmektedir hatta parçalanmaktadır. Bu, git gide bedenden vazgeçişin, beden hareketlenmesinin, parçalanmasının nedeni "zamanda hareket eden düşünce"nin oyunlarda giderek daha çok yer kaplaması olarak okunabilir. "Godot'yu Beklerken" in iki kafadarı henüz eylem yetilerini kaybetmemişlerdir; ayakları tutuyordur, çöp kutusunda yaşamaya mahkum değillerdir, çok genç değillerse de çok yaşlı da değillerdir ya da bir çerçeveye sıkışıp kalmamışlardır... Onlar zamanda sıkışmışlardır (bu zamanda sıkışmışlık Beckett'in her oyununda biraz daha yoğunlaşacaktır) ve mutlak sona doğru giderken uydurdukları, varsaydıkları *kurtarıcı* Godot'yu beklemektedirler. Pozzo ve Lucky'nin

aksine, Gogo ve Didi içinde buldukları durumu yadsımazlar. Ama oyunun diğer ikilisi Pozzo ve Lucky'yi yıkıma, bedensel arızaya götürecek şey zamanı yadsımalarıdır. Pozzo saatini kaybetmiştir ve ona, yaşlanması ile zamanın geçişini hatırlatan Lucky'yi bir an önce satarak bu azaptan kurtulmak istemektedir. Lucky gençliğinde dansı ve konuşmaları ile Pozzo'ya hayatın güzelliklerini göstermiş ancak yaşlandıkça bunları yapamaz olmuştur. Pozzo buna dayanamamaktadır; zamanın Lucky'ye yaptığı şeyi izlemek istememektedir ve kendisinden o kadar habersizdir ki başına gelecekler onun için tam bir yıkım olacaktır. Lucky ise oyundaki tek konuşmasını tüm zamansallıkların ve mekansallıkların dışında kurar; o da zamanı yadsımaktadır. İkinci perdede yeniden geldiklerinde ikisi de bedensel bir yıkıma uğramıştır. Zamanı görmeyen Pozzo kördür, dildeki zamanı oluşturamayan Lucky dilsizdir. Pozzo'daki zamana dair karşı çıkışı en net ikinci perdedeki tiradında görürüz:

Şu uğursuz zaman hikayenizle bana yeteri kadar işkence yapmadınız mı? Anlamsız bir şey bu! Ne zaman! Ne zaman! Günün birinde! Yetmez mi işte! Başka günlerden farksız bir gün dilsiz oldu, günün birinde de ben kör oldum. Günün birinde sağır olacağız. Günün birinde doğduk, günün birinde öleceğiz. Aynı gün, aynı an, size yetmiyor mu bu kadarını bilmek? Bir ayağımız mezarda dünyaya getirirler bizi, güneş bir an parıldar, sonra yeniden geceder. (Beckett, 2010, s. 117)

Pozzo'ya göre tüm zamanlar tek bir andır. Bu yüzden de Vladimir'e, karşısındakini/kendisini kurabilmek için ihtiyaç duyduğu tarihi vermez Pozzo. Morse, Pozzo'nun "zamanın aşırı yavaş akışı ile zamanın aşırı hızlı akışını" iç içe geçirdiğini söyler. (1990, s. 35) Alain Badiou ise Pozzo'nun bu konuşmasını şöyle niteler: "Zamanın var olmadığını düşünen Pozzo'nun, hayatı tüketebilen şeyin durmaksızın tekrar eden kendine özgü bir nokta olduğuna dair görüşü (...)" (Badiou, 2018, s. 70) Estragon, Pozzo'nun kör olduğunu gördüğünde, Antik Yunan'ı anıştıran bir soru sorar: Onun geleceği görüp görmediğini... Pozzo aslında geleceği bilmektedir: Günün birinde öleceklerdir. Ancak Pozzo için bu bir gelecek değil tekrar edecek bir andır. Pozzo bir şey hatırlamaz, bir şey beklemez; onun için zaman, ne batılı anlamda ne Augustinusçu anlamda yoktur. Bu durum Pozzo'nun kendini kurmak için zamana ihtiyaç duymaması üzerinden okunabilir. O önemli şeyler anlatan önemli bir kişidir; bir efendidir. Bunun için herhangi bir zamana veya mekana ihtiyacı yoktur. Gittiği her yerde, konuştuğu kişinin kim olduğuna aldırmadan *önemli* cümlelerini dile getirebilir. Mekanın önemi yoktur çünkü ona göre bütün topraklar onundur, o ancak insanlara bulunmaları için "lütfeder":

Pozzo: Beklerken mi dediniz? Demek ki bekliyordunuz onu.

Vladimir: Yani-

Pozzo: Burada ha? Benim arazimde, ha?

Vladimir: Kötü bir niyetimiz yoktu.

Estragon: Niyetimiz iyiydi.

Pozzo: Yol herkesindir. (Beckett, 2010, s. 28-29)

Karşısındakinin adını öğrenememesi ve öğrenmeye dair hiçbir çabasının olmaması da bu duruma örnektir:

Pozzo: Doğru. (*Oturur. Estragon'a.*) Adınız neydi sizin?

Estragon: Adem.

Pozzo: (*dinlememiştir*). Ha, doğru ya! (...) (Beckett, 2010, s. 47)

Onun efendiliği bulunduğu her yerde ve her zaman geçerlidir; bu yüzden zamanı bilmeye ihtiyacı yoktur. Onun tek ihtiyaç duyduğu şey Lucky'dir; efendilik yapabileceği biri. Pozzo ve Lucky ikilisi böylece birbirini tamamlar:

Pozzo ve Lucky de aynı ölçüde birbirini tamamlayan kişiliklerdir. Ancak onların ilişkisi daha ilkel bir düzeydedir: Pozzo sadist efendidir, Lucky uysal köle. (...) ikinci perdede yeniden göründüklerinde hala birliktelerdir. Pozzo kör olmuştur, Lucky dilsiz. Pozzo, Lucky'yi belli bir amacı olmayan bir yolculuğa sürüklerken; Vladimir Estragon'u Godot'yu beklemeleri için kandırmıştır. (Esslin, 1999, s. 44)

Vladimir ve Estragon da birbirlerini tamamlayan bir çifttir. Vladimir gerçekçidir, Estragon düş kurar. Vladimir düşünseldir; şapkası ile oynaması da bunu simgeler. Estragon bedenseldir; onun oyuncuğu / derdi ayakkabıdır. Vladimir'in nefesi kokar, Estragon'un ayakları. Esslin, yaradılışlarındaki farklılıklarının onların çekişmelerine neden olduğunu ancak birbirlerine bağımlılıklarının da temeli olduğunu söyler. (1999, s. 44)

Oyun kişileri bir olaylar zinciri olmaksızın birbirlerine bağlanmışlardır. Onların yan yana gelişinde, Gertrude Stein'in peyzaj olarak oyun düşüncesinde karşımıza çıkan *ilişkiselik* söz konusudur. "Godot'yu Beklerken" oyunu birçok açıdan Stein'in peyzaj olarak oyun düşüncesi ile paralellik gösterir. Stein'in peyzaj düşüncesi, ilk bölümde söz edildiği üzere, merkezsiz oyun fikri ve şeylerin o anda, "şimdi"de orada olduğu üzerinedir. "Godot'yu Beklerken" oyununun merkezi ilk bakışta "Godot" gibidir. Ancak Godot yokluğu ile temsil edildiğinden ve ana meselenin, Godot'nun kendisi değil, Godot'yu bekleme fikri olması ile oyun merkezsizleşmektedir. Stein'daki klasik dramatik

metinlerdeki zaman kavramının yerini *uzama* bırakması, Godot'da sonsuz bekleyiş halinin yarattığı *uzama* denk düşmektedir. Zamanın en iyi bekleme halinde temsil edildiğini söyleyen Esslin'den hareketle zaman bir temsil boyutuna ulaşmıştır ve bekleyişin sonsuzluğu ile bir *uzama* dönüşmüştür. Oyun kişilerinin bekleyişleri ve ilişkileri nedensellikten arındırılmıştır. Bir olay etrafında bir araya gelmezler; bir öncelik sonralık ilişkisi söz konusu değildir. Oyun mevcut şimdide kurulur; seyircinin zamanında. Seyircinin baştan sona izleyebileceği ve *oradaki* zamanı/sahnenin zamanını yakalamaya çalışacağı bir oyun değil, *anda* bakabileceği ıssız ama yoğun bir manzara gibi kurulmuştur.

Godot'da hiçbir çıkış ya da varış noktası belirlenmeksizin sunulan yaşamın panoramik yolculuğu, mekân içinde bir yolculuğa dönüşmüştür. Bu yapının doğal unsurları olarak sahnelerin ve zamanın bir dizi halinde birbirini takip edişi ya bir mekân içinde dondurulmuş ya da aynı etkiyi yaratacak şekilde zamansız bir peyzaja yerleştirilmiştir. (Fuchs, 2003, s. 126)

Stein'in peyzajının şeylerin *şimdide* barındırdığı zamansallıkları kapsadığını ve sözü edilen şimdinin Augustinus'ta geçmiş ve geleceğin bulunabileceği yer olarak tariflendiğini belirtmiştik. Augustinus'un "zaman nerede?" sorusuna cevabı; geçmişin *hatırlama* ile, geleceğin ise *bekleyiş* ile şimdide bulunabileceği doğrultusunda idi. "Godot'yu Beklerken", bekleyiş üzerine yazılmış bir oyundur ve bu bekleyişi sürekli hale getirerek geleceğin şimdide tanımlanmasını sağlamış ve bu açıdan Augustinus'un gelecek tanımını sahneye taşımış görünmektedir. Ancak bazı çelişkileri barındırır. Oyun boyunca "yapacak hiçbir şey yok" cümlesi ile gelecek itibarsızlaştırılır ve sürekli olarak içi boşaltılır. Geçmiş ise bir türlü doğru anımsanamaz ve bu açıdan "geçmiş, hatırlama yolu ile şimdide varolur" cümlesi oyun için geçersiz kılınmıştır. Beckett ile Augustinus'un en büyük çelişkisi geçmiştir. Beckett'e göre geçmiş, *alışkanlık* ile zaten şimdidedir; bu yüzden de hiçbir şeyin hatırlanmasına gerek yoktur; çünkü hiçbir şey unutulmamıştır. Vladimir ve Estragon'un en temel alışkanlığı beklemektir. Bekleme eylemi alışkanlık ile geçmişe bağlanmış, geçmiş ve gelecek iç içe geçmiş ve şimdide tezahür bulmuştur.

Zaman'ı her zaman temel bir mesele olarak ortaya koyan ve yaşadığı dönemi "kaos" olarak adlandıran bir yazar olarak Samuel Beckett, bu "karışıklığa uyum sağlayacak bir biçim" in peşindedir. Bu düşüncesini bir röportajda şöyle aktarmıştır:

Söylediğim şey, bundan böyle sanatta bir biçim olmayacak anlamına gelmiyor. Sadece yeni bir biçim olacağı ve bu biçimin, kaosun varlığını kabul ederek, kaosun aslında başka bir şey olduğunu ifade etmeye çalışmayacak türde bir biçim olacağı anlamına geliyor. Biçim ve kaos birbirlerinden ayrıdır. Bir sonraki, bir öncekine indirgenemez. İşte bu yüzden, biçim zihni meşgul eden bir uğraş haline gelmiştir çünkü biçim, uyum sağladığı malzemeden ayrı bir sorundur. Artık sanatçının görevi, karışıklığa uyum sağlayacak bir biçim bulmaktır. (Graver ve Federman'dan aktaran Dinçel, 2011, s. 331)

“Godot’yu Beklerken” oyunu Beckett’in erken dönem oyunlarından biri olarak “kaos”u biçim olarak yansıtmaya dair bir adımdır; geçmiş ve gelecek birbirinin içine geçerek belirsizleştirilmiş ve itibarsızlaştırılmış; zamansal bir kaos oluşturulmuştur. Ancak bu kaos “Sözsüz Oyun”larında ya da “Oyun”daki kadar görünür olmamıştır henüz. Beckett’in umudunu yitirmemiş ikilisi hala bir uyumu; Godot’yu beklemektedir.

Birçok kuramcının Godot’yu “God” (Tanrı) olarak ele alması “Godot’yu Beklerken”i Antik Yunan üzerinden okuma olanağı sağlamaktadır. Oyundaki Antik Yunan göndermeleri de bu okumayı desteklemektedir. Estragon’un “doğduğumuza pişman mı olalım?” sorusu Antik Yunan düşüncesindeki yapılacak en iyi şeyin hiç doğmamış olmak olduğunu anıştırması* ya da Pozzo’nun körlüğünün Estragon tarafından geleceği görmesine bir delalet olarak okunması Antik Yunan göndermeleri olarak okunabilir. Godot’yu Tanrı kabul ederek, Godot’nun gelişini Tanrı’nın gelişi olarak değerlendirebiliriz. Antik Yunan tragedyelerindeki tanrıların zamanı ile insanların zamanının birleşmesi Godot’nun gelişi ile gerçekleşecektir. Fransız yorumbilimci Paul Ricoeur, “Zaman ve Anlatı” adlı çalışmasında Aristoteles’in “Poetika”sındaki zaman kullanımını “uyumluluk modeli” olarak tarifler. “Godot’yu Beklerken” de “tersine çevrilmiş bir uyumluluk modeli”; “uyumsuzluk” modelidir. Tragedyalar ile sözlü gelenekteki (ve hayattaki) zamanın uyumsuzluğunun olay örgüsü yolu ile uyumlulaştırıldığını ortaya koyan Ricoeur, Augustinus’un “intentio” [yönelim] ve “distentio animi” [dağılma] kavramlarından yola çıkarak peripetie [baht dönüşü] ve anagnorisis [tanınma] anında bu uyumluluğun uyumsuzluğa döndüğünü yani “intentio”dan “distentio animi”ye geçildiğini söylemektedir. (2016, s. 84-86) Bu an; “peripetie” ve “anagnorisis”in gerçekleştiği an (Aristoteles’e göre en üstün tragedya ikisinin aynı anda gerçekleştiği tragedyadır) tanrıların belirlediği kaderin görünür olduğu an; Fransız Eski Yunan araştırmacıları Jean-Pierre Vernant ve Pierre Vidal-Naquet’e

* Friedrich Nietzsche’in “Tragedyanın Doğuşu” adlı eserinde bahsettiği düşüncedir.

göre tanrıların zamanı ile insanların zamanının birleştiği andır. (Vernant, Naquet, 2012, s. 424) Godot’yu bir Tanrı olarak okursak, Gogo ve Didi bu anı beklemektedir. Ancak “Godot’yu Beklerken”in zamanı, bir “uyumluluk modeli” değil, aksine bir kaos modelidir; Gogo ve Didi bekleme ile ne kadar bir “intentio” [yönelim] oluşturmaya çalışırlarsa çalışsınlar, bu “intentio” her defasında geçmiş ile iç içe geçirilerek (alışkanlık olarak); “distentio animi”ye [dağılma’ya] dönüştürülecektir. İkilinin zamanı sürekli bir “distentio animi” halindedir. Vladimir ve Estragon’un beklediği an, Ricoeur’ün izinden giderek okunduğunda bir “ters yüz” olma anı ise, Gogo ve Didi’nin zaten ters yüz olmuş zamanlarını *uyumlulaştırarak* bir Tanrı beklediklerini söylemek mümkün görünmektedir. Oyun boyunca başkalarının gözünden kendini kurmaya çalışan Vladimir bu sayede bir çeşit “anagnorisis” yaşayabilecektir ve her iki karakter de “baht dönüşü” yaşayacaktır. Samuel Beckett “Godot’yu Beklerken”i Augustinus’un anlatısındaki çarımhtaki iki hırsızın son dakikada dönen talihlerinden esinlenerek yazmıştır: İki hırsızdan biri son dakika küfrederek lanetlenmiş, bir diğeri iyi davranışta bulunarak bağışlanmıştır; iki hırsız da “baht dönüşü” yaşamıştır. Bu noktada oyundaki Godot’nun geldiğini sandıkları ana bakacak olursak, Estragon korkuya kapılmış, Vladimir ise bunu bir kurtuluş olarak görerek sevinmiştir: “Estragon, ikinci perdede Godot’nun yaklaştığına inandığında ilk düşüncesi “lanetlendim”dir. Vladimir çöşkuyla “Godot bu! Sonunda! Gidip karşıyalalım,” dediğinde Estragon, “Mahvoldum ben!” diye bağırarak kaçır.” (Esslin, 1999, s. 49) Çarımhtaki iki hırsızın hikayesinde olduğu gibi son anda biri lanetlenen biri de kurtulan olarak çizilmiştir ve hikayede Beckett’i etkileyen; kurtuluşun ya da cezalandırılmanın rastlantısallığı burada da söz konusudur. Aynı rastlantısallıkla Vladimir cezalandırılabilir, Estragon kurtulur veya ikisi de kurtulabilir, ikisi de cezalandırılabilir görünmektedir. Ama ikili cezalandırılma ihtimallerine karşın Godot’yu beklemeyi sürdürürler. Godot onları zamanın kaosundan kurtarabilecek bir varlıktır.

Godot’nun iki serseri için göstergesi olduğu dinginliği, beklemekten kurtulmayı, bir sığınağa varmış olma duygusunu aktarır. Zamanın aldaticılığının dengesizliğinden ve süreksizlikten kurtulmayı ve onun dışında dinginlik ve süreklilik bulmayı ummaktadırlar. O zaman artık, serseri, evsiz-barksız, gezgin olmayacak, eve varmış olacaklardır. (Esslin, 1999, s. 47)

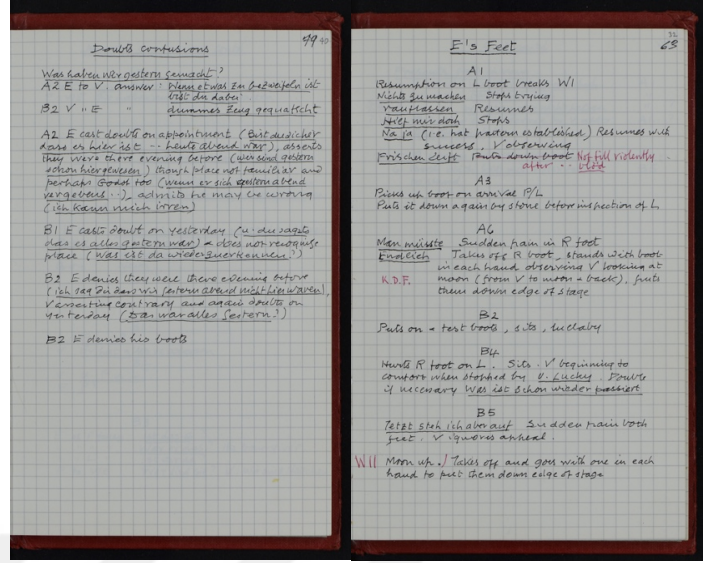
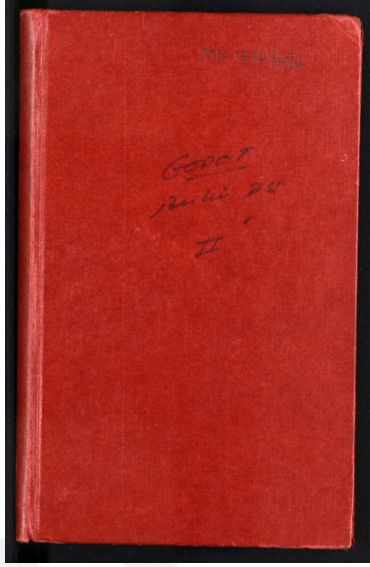
Vladimir ve Estragon bir uyumu, kendi *kaderleri* açısından “distentio animi”den “intentio”ya geçişi, *kaostan* kurtuluşu bekleseler de kurtulamayacaklarını bilmektedirler. Samuel Beckett, kaosun yazarı, bu ilk dönem oyununda zamana dair bir istikrar bekleyen

yahut ondan tamamen kurtulmak isteyen iki karakterini kaosun ortasında bırakarak bundan sonra yazacağı metinlere dair bir ipucu sunmuştur. “Godot’yu Beklerken”in, Samuel Beckett’in en umutlu oyunu olarak kabul görmesinin sebebi, kaostan kurtuluşa dair verdiği küçük ve gerçekleşmeyecek umutta gizlidir.

2.2. SAMUEL BECKETT’İN “GODOT’YU BEKLERKEN” SAHNELEMESİNDE GÖRSELLİK VE RİTİMLE OLUŞAN ZAMAN

Samuel Beckett’in 1948’de yazmaya başladığı ve 1949 yılında yazımını tamamladığı “Godot’yu Beklerken” oyunu*, ilk olarak 1953 tarihinde Roger Blin tarafından Paris’teki Babylon Tiyatrosu’nda sahnelenmiştir. 1957 yılında Herbert Blau tarafından sahnelenen oyun, ABD’de San Quentin Hapishanesi’nde gösterim yapmış ve bu gösterim dünya çapında ses getirmiştir. Oyunun, Samuel Beckett’in dahil olduğu sahnelemelerine baktığımızda karşımıza iki büyük prodüksiyon daha çıkmaktadır. Bunlardan ilki Schiller Tiyatrosu’nun Samuel Beckett’i davet etmesi ile Beckett’in kendisinin yönettiği ve Walter Asmus’un asistanlığını yaptığı 1975 tarihli Almanca olarak gerçekleşen sahnelemedir. Bu sahneleme için Beckett’in tuttuğu rejî defterleri, sonraki dönemlerde de gerçekleşen sahnelemelerde temel referans metinler olarak kullanılmıştır. Son olarak 1978 tarihinde Beckett’in asistanlığını yapmış olan Walter Asmus tarafından “Brooklyn Academy of Music”te gerçekleşen sahnelemedir. (Cousineau, 2017, s. 109)

* Beckett, 1949 yılında oyunu Fransızca olarak yazmış daha sonra 1954 yılında kendisi İngilizceye çevirmiştir.



Fotoğraf 2.1. Samuel Beckett'e ait 1975 tarihli "Godot'yu Beklerken" rejisi defteri (British Library)

1985 senesine gelindiğinde ise, "Beckett Directs Beckett" ismi ile bir prodüksiyonlar dizisi bizzat Beckett tarafından başlatılmıştır. Bu prodüksiyonlar dizisine 1975'te Almanya'da gerçekleşen sahnelmeye ait rejisi defterleri temel oluşturmuştur. 1985 tarihli prodüksiyon hem Samuel Beckett'in ölümünden önce bizzat katıldığı son projedir hem söz konusu projenin televizyon kayıtları erişilebilirdir ve bu çalışmadan günümüze birçok video ve görsel materyal ulaşmıştır, hem de prodüksiyon, birçok tiyatro eleştirmeninin de belirttiği üzere, Beckett'in kendi sahnelemesini anlamak adına iyi bir malzeme sağlamaktadır. Bu bölümde ele alınacak olan Samuel Beckett'in sahnelemesi, 1975'te Berlin'deki sahneleme, bu sahnelmeye ait rejisi defterleri ve bunlardan yola çıkarak yapılan ve televizyon çekimlerine ulaşılabilen 1985 tarihli sahnelemedir.

Beckett'in gözden kaçırılmış olan yönetmen kimliğini anlatmak onun oyunlarındaki performatif alanı ve ritmik düzenlemeleri göstermek adına faydalı olacaktır. Samuel Beckett ilk olarak 1967 yılında bir oyununu yönetmesine rağmen aslında 1950'li yılların ortalarından itibaren sahnelemenin önemini kavramıştır. Bir tiyatro oyununun, metnin yazılması ile bitmeyeceğini, tiyatro oyununun yaratılmasının ancak sahneleme ile gerçekleşmiş olacağını düşünmektedir. 1958 yılında kitaplarının yayıncısına yazdığı mektupta performansa ilişkin detayların önemini vurgulamaktadır. Metinlerini

gösterimlerin ardından revize eden Beckett, yazdığı metnin sahneleme için yeterince açık olmadığını düşündüğü yerleri yeniden ve yeniden düzenlemiştir. Öyle ki metinsel revizyonlar konusunda yayınevlerini yıldırmaya başlamıştır. Bu yüzden de zamanla basılı metinlerden bağımsız revizyonlar yapmaya başlamıştır ve bu durum eleştirmenleri zorladığından, eleştirmenler sert bir dille Beckett'i eleştirmeye başlamıştır. Eleştirmen Morowitz, “yazar Beckett'i, yönetmen Beckett'ten korumak” gerekliliğinden bahsettiği yazılar yazmıştır. 1975-1984 yılları arasında Beckett'in farklı düzenlemeleri ile ortaya dört farklı “Godot'yu Beklerken” metni ortaya çıkmıştır ve bunların yanı sıra birçok rejî defteri de mevcuttur. Birçok tiyatro insanı eserin son halini, kesinleşmiş versiyonunu görmek istemektedir. (Gontarski, 2002, s. 90-93) Ancak bu istek, Beckett ile çalışmış olan yönetmen ve akademisyen Stanley E. Gontarski'ye göre sorunlu ve anakroniktir:

Postmodern metinsellik ve performans çağında, kesinleşmiş prodüksiyon ve kesinleşmiş metin için duyulan böylesi bir neo-romantik özlem, en hafif ifadeyle anakronik görünür. (Gontarski, 2002, s. 93)

Beckett 1967 senesinde yönetmenliğe başlaması itibariyle sahnelemeye daha çok önem veren Beckett, yayıncılarla arasındaki gerilimden ötürü sahnede metinlerini değiştirmeye devam ederken, basımda yeniden değiştirme gerekliliğini görmemiştir. Metnin son halinin ne olduğunu belirlemesi gerektiğini söyleyen eleştirmenlere ise performansın kendisinin metnin son hali olduğu cevabını vermiştir. (Gontarski, 2002, s. 96)

Samuel Beckett'in ölümünden dört sene önce video ile kayıt altına alınan son çalışması “Beckett Directs Beckett”, Beckett'in rejî notları ve süpervizörlüğü eşliğinde gerçekleştirilmiştir. Prodüksiyonlarda, Beckett'in üç oyunu; Krapp'ın Son Bandı, Oyun Sonu, Godot'yu Beklerken “San Quentin Oyuncuları”yla 1985 senesinde sahnelenmiştir. İngilizce ve Fransızca olarak iki versiyonu olan “Beckett Directs Beckett” prodüksiyonundaki “Godot'yu Beklerken”in, İngilizce versiyonunda, oyuncularla Beckett bizzat çalışmıştır. İngilizce versiyonunda yer alan oyuncular “San Quentin Oyuncuları”nın oluşması ise yine bir “Godot'yu Beklerken” sahnelemesine dayanmaktadır. “Godot'yu Beklerken”in 1957 senesinde gerçekleşen San Quentin Hapishanesi'ndeki gösterimi sırasında, oyunu dinleyen –müebbet cezasını bir hücrede sürdürdüğü için oyunu izleyememiş ancak hoparlörden dinleyebilmiş– Rick Cluchey, oyundan çok etkilenmiş, oyunu izleme şansı olan insanlarla konuşmuş ve hapishanede

“San Quentin Oyuncuları”nı kurmuştur. Cluchey ve ekibin hapisten çıkan diğer oyuncularının dışarıda da ekibi sürdürmesi ve başka oyuncuların da katılımı ile ekip giderek profesyonelleşmiştir. Hapishanedeki oluşumdan itibaren, Samuel Beckett ile otuz yıllık bir dostluğu oluşan Cluchey, 1985 tarihli “Godot’yu Beklerken”de Pozzo karakterini canlandırmıştır. (Tranter, 2015) Aynı prodüksiyonun Fransızca versiyonunda ise tanıdık bir isim daha vardır; Lucky karakterini canlandıran Roman Polanski.* Yaşı itibariyle tek başına ilgilenemeyen Beckett, bu sahnelemelerde, Lucky’i oynayan (İngilizce versiyonda) Alan Mandell ve daha önce de asistanlığını yapmış olan Walter Asmus isimli yönetmenden sahneleme konusunda yardım almıştır. Walter Asmus, 1974 yılında Berlin’deki Schiller Tiyatrosunda yardımcı yönetmen ve dramaturg olarak çalıştığı dönemde Samuel Beckett ile tanışarak, onun “Godot’yu Beklerken” sahnelemesinde asistanlığını yapmaya başlamıştır. Yıllarca Beckett ile birlikte çalışan Asmus, metinde belirttiği direktiflerin dışına çıkılmasından hoşlanmayan Beckett’in, bu süreçte güvenini kazanmıştır. Yetmişli yaşlarında yönetmenlik için enerjisini kaybetmeye başlayan Beckett, (Garforth, 2000, s. 32) bu proje için Walter Asmus’un yönetmenlik yapmasına izin vermiştir. Asmus, yönetmenliğinde Beckett’in defterlerinden ve direktiflerinden sapmamış, oyunu Beckett’in istediği şekilde yönetmiştir. (Asmus, 1994)

Beckett, prodüksiyon sahnelendiği sürece hemen her sahnelemeyi izleyerek, her sahnelemeye özgü değişiklikler yapmıştır. Prodüksiyon kapsamında televizyon çekimleri de yapılmış, bu çekimlerde Beckett’in izni ve güveni dahilinde Walter Asmus ve Alan Mandell yönetmen olarak bulunmuştur. Televizyona aktaran yapımcılarla en baştan kendi sahnelemesini değiştirmemeleri üzerinden anlaşan Beckett, televizyonun kısıtlayıcı imkanlarını bildiğinden bazı küçük, teknik değişikliklere göz yummuştur. (Ancak bu teknik değişiklikler oyunun tasarımının videoda anlaşılmasına neden olmuştur.) Her değişiklikte gerekirse telefon aracılığıyla Beckett müdahalelerde bulunmuştur. Çekimlere kolayca müdahale edebilmek adına Beckett, en baştan, çekimlerin Paris’te, kendisinin bulunduğu şehirde, olmasını şart koşmuştur. Walter Asmus ve Alan Mandell de Beckett’e tam bir sadakat ile çekimleri gerçekleştirmişlerdir. (Beckett Directs Beckett, 2010)

* Her iki prodüksiyonun oyuncu ve prodüksiyon çalışanları listesi ektedir.



Fotoğraf 2.2. “Beckett Directs Beckett” Prodüksiyonu Kapsamında Gerçekleşen “Godot’yu Beklerken” Çekimleri (Beckett Directs Beckett)

Walter Asmus’un aktardığına göre Samuel Beckett, erken dönem eseri olan “Godot’yu Beklerken”i her sahneleyişinde tamamlamış ve yetkinleştirmiştir. “Kaosun modeli”ni geç dönem eserlerinde daha iyi oluşturabildiğini düşünen Beckett, sonraki oyunlarının hareketli ve ritmik düzeydeki yetkinliğini daha üstün bulmaktadır. “Godot’yu Beklerken” metnini de “kaosun modelini” oluşturacak biçime yaklaştırmak adına, 1975 tarihinde Almanya’da gerçekleştirdiği sahnelemede ve 1985’teki prodüksiyonda düzenlemeler yapmıştır. Metninin eksik olarak gördüğü yanlarını tamamlamak adına sahne hareketlerinde yaptığı bu düzenlemeler, oyuna, Beckett’in eksik gördüğü ritim, müzikalite, nicelik ve net standartlar getiren ayrıntılı düzenlemelerdir. Örneğin Lucky’nin çantayı nasıl tutması gerektiği ile alakalı çok ayrıntılı, sayfalarca yazılmış direktifler söz konusudur. (Asmus, 2010, s. 102-104) Beckett’in tüm bu düzenlemeleri not aldığı rejî defteri, yukarıda sözü geçen 1975 tarihli sahnelemeye ait defterdir ve “Beckett Directs Beckett” prodüksiyonu bu deftere ve Beckett’in direktiflerine harfi harfine uyararak ortaya çıkarılmıştır.

Beckett'in sahnelemeleri için anahtar olabilecek iki şey söz konusudur: "Beckett Directs Beckett" prodüksiyonlarının tartışmalı olan çekimleri* ve Beckett'e ait rejî defterleri. Söz konusu rejî defterinde Beckett, oyunu on bir alt bölüme ayırmıştır. Birinci perdeyi "A", ikinci perdeyi "B" olarak isimlendirmiştir. Her bir alt bölümü de sayılarla ifade etmiştir. Örneğin A2 birinci perdedeki ikinci alt grubu ifade etmektedir. Bu alt bölümler, temalarına göre gruplanmış satırlar ve anlardır. Bu bölümlerden bazıları şöyledir: "Ağaç" bölümü, "Kırbaç" bölümü, "Estragon'un ayakları" bölümü, "Şüpheler ve Kafa Karışıklıkları" bölümü... "Şüpheler ve Kafa Karışıklıkları" bölümü; Vladimir ve Estragon'un zaman, mekan ve kişiler ile ilgili şüphe duydukları bölümlerdir. Defterde birinci perdenin sonunda "KDF" diye bir not alınmıştır. Bu not Caspar David Frederick'in kısaltmasını ifade eder. Beckett, sahnenin sonu için Frederick'in 1819 tarihli "Two Men Contemplating The Moon" isimli resmini sahnelemede bir ilham kaynağı olarak, çıkış noktası olarak not etmiştir. (British Library, 2019)



Fotoğraf 2.3. "Two Men Contemplating The Moon" (Caspar David Frederick)

*Beckett çekimlerin, sahnenin tam karşısına kurulan sabit bir kamera ile yapılmasını istemiştir. Ancak televizyon için kayıt altına alan firma sabit kamera ile çekilen sahnelemenin sıkıcı olacağını düşünerek, kamera hareketlerini kullanmıştır. Kamera hareketleri ise yeni bir anlam üretmiştir. Ancak bu üretilen yeni anlam Beckett'in istediği anlamın uzağına düşülmesine neden olmuştur ve Beckett'in sahne tasarımı ile ürettiği anlamın önüne geçmiştir. Beckett'i sahnedeki hareket tasarımı çekim hatasından ötürü tam olarak görünemese de yine de görünen kısmı ile Beckett'in rejisini anlamak için hala iyi bir kaynaktır. (Cousineau, 2017, s. 112)

Akademisyen ve yazar Thomas Cousineau, 1975 tarihli oyunda sahneyi kullanma biçimini “kökü, resim ve müzikte” olarak tariflemiştir. Oyun bir soyutluk düzeyine yerleştirilmiş ve karakterlerin “kırık dökük” hafızalarından azade kılınmıştır. Karakterlerin performe ettiği her jest aslında psikolojik motivasyonlarını ifade eder. Sahne tasarımı gereği karakterlerin her hareketi bütünsel, düzenli bir kalıba eklenir. Karakterler bu kalıbın farkında değildir. Bütün bunları sağlayan sahnenin bütünsel tasarımıdır. Bu tasarım sahnede ritmi ve müzikaliteyi ortaya çıkarır. (Cousineau, 2017, s. 112)

Beckett provalara başlamadan çok ayrıntılı bir şekilde hareket düzenini ve oyunu tasarlamaktadır:

Besbelli ki provalarına tamamen hazırlanmış olarak, her şeyi düşünmüş ve dikkatlice çalışmış olarak geliyordu ve kafasındaki fikirleri sahne üzerinde tamı tamına realize ediyordu. (Grothe'den aktaran Garforth, 2000, s. 319)

Bir metronom mükemmeliğinde ritmik hareket düzeni oluşturmaktadır. Hiçbir şeyi şansa bırakmayarak matematiksel bir düzen oluşturmuş, sessizlikler ve sesler ile müzikaliteyi sağlamıştır. (Garforth, 2000, s. 315-319) Sessel hesaplamalarda Pozzo'nun giydiği ayakkabının topuğunun ritmine kadar düşünülmüştür. Sahnelemede Beckett, oyuncuların durduğu noktalar ile sürekli değişen geometrik ilişkiler oluşturmuştur. Bu geometrik şekillerin sahnede kurulabilmesi için her oyuncunun kaç adım atacağı belirlenmiştir. Beckett'in bu geometrik şekilleri oluşturmaktaki amacı her bir karakterin yatay düzlemde ilişkilmesini, hiyerarşik bir ilişkilme kurulmamasını istemesidir. Üçgenin üç noktasının birbirine eşit olması gibi, karenin dört köşesinin birbiriyle eşit bir ilişkide olması gibi karakterler sahne düzleminde eşit olarak konumlandırılmışlardır. Pozzo'nun efendiliği onu hiyerarşide yukarıya çıkaramamaktadır ya da Lucky'nin köleliği, onu, Vladimir ve Estragon'dan aşağı bir noktaya koymamaktadır. Tüm karakterler aynı boşlukla baş etme zorunluluğundadır ve aynı mekanizmanın; zamanın, elinde oyuncaklardır. Beckett bu eşitliği kurmak adına sahnede matematiksel bir düzlemde, geometrik şekiller oluşturmuştur. Televizyon çekimini eksik kılan da budur. Çekimlerde bir karakterin yakın plan çekilmesi, seyircide o karakter ile ilgili bir durum olduğunu düşündürmektedir. Oysa Beckett metinde de belirtmiştir ki; onlar o sırada tüm insanlık,

dolayısıyla herhangi insanlar olarak konumlandırılmışlardır. Herhangi birinin özel bir durumu değil, tüm insanlığın durumudur sahnede olan.

Beckett, oluşturduğu geometrik şekiller ile metindeki tekrarları görsel olarak da canlandırmıştır. Metindeki sürekli tekrarlar, sahnede görsel tasarımına kavuşturularak, sahne de bir tekrarın ve döngüsellüğün içine sokulmuştur. 1975 sahnelemesi ile alakalı olarak, Ciaran Ross, Beckett'in vurguyu sözsiz olandan görsel olana çektiğini, tanıdık ve kolay gelen kısımları çıkardığını aktarmaktadır. Oyuna on iki adet “donma anı” koymuştur. (Ross, 2001, s. 65) Bu anlar ritmin bir parçası olarak tasarlanmanın yanı sıra metindeki iç zaman-dış zaman vurgusunu belirginleştirmiştir. Metinde karakterler sessizlik anları ile iç zamanlarına dönerken, sürekli dış zamanın koşullarına dönme zorunluluğu duymaktadırlar ve oyun bu iki zamanın çelişmesini sürekli görünür kılar. Önceki bölümde belirtildiği üzere Godot'un varlığının yokluğu üzerinden sürekli olarak tekrarlanan sahneler bu sessizlik anlarının uzatılması ile belirginleştirilmiştir. Yüksek bir ritim ile yeni konuyu konuşmaya başlayan karakterler, yavaş yavaş iç zamanlarına dönmektedirler ve bu durum hızlı bir ritim ile başlayan seslerin yavaşlaması ve sessizliğe bırakması şeklinde bir ritimsellik ortaya çıkarır. Beckett'in ayırdığı on bir başlık, karakterlerin kendilerini oyalarken konuştukları on bir başlığı ifade etmektedir. Ancak tüm o oyalanmalar her zaman yerini anlamsızlığa bırakmakta, o anlamsızlık ise sessizlik anları ile ifade edilmektedir. Bu anlar aynı zamanda oyunun görsel yapısını oluşturan tablolarıdır. Ross, 1975 “Godot'yu Beklerken” sahnelemesi için, oyundan ziyade mimari bir tasarımı andırdığını ve bütün amacın duyguları koymak olduğunu aktarır. (Ross, 2001, s. 64-65) Beckett, “Ay” ile “çocuk”un hareketlerinin eş zamanlılığı ve Lucky'nin otomatik jestleri, donma anlarındaki stilize duruşlar ile görsel vurguyu netleştirmiştir.

Oyundaki görselliğe olan vurgunun ön planda olması, sözün arka plana alınmasına neden olmuştur dolayısıyla karakterlerin geçmişleri de arka plana alınmıştır. (Ross, 2001, s. 64) Karakter olarak değil, o anda sahnede oyun oynayan oyuncular olarak konumlandırılmışlardır. Sahnede ortaya çıkması gereken şeyin oyunsu bir kayıtsızlık olduğunu belirtir Beckett, aksi takdirde her şey gerçekliğin bir taklidi olacaktır. (Ross, 2001, s. 67)

Samuel Beckett 1950'li yılların ortalarından itibaren metnin, eserin son hali olamayacağına ve her performansta metnin son halini bulduğuna inanmaya başlamış ve bu sebeple metni sürekli olarak revize etmiştir. 1975 yılında ilk kez kendisi “Godot’yu Beklerken” oyununu sahnelediğinde oyunu en ince ayrıntısına kadar tasarlayarak provalara başlamıştır. Oyundaki anlamı çıkarmak üzere, kelimelerin ne ifade ettiğinden daha çok, sessel ritim ve görsel tasarım ile ilgilenmiştir. Hareketler sürekli tekrara dayalı hareketlerdir ve ritim ve müzikalite ile desteklenmiş durumdadır. Samuel Beckett’in metinlerindeki zamansallığı tekrarlar üzerinden şekillendiriyor oluşu sahnede oyuncuların hareketleri de tekrara sokularak somutlanmıştır. Beckett, bir önceki bölümde aktarılan Godot’nun olmayışı ile her seferinde yeniden varlığının kurulma zorunluluğunu, yeni konu başlıkları ile oyalanma halini ortaya çıkaracak şekilde metni on bir parçaya bölmüş ve on iki tane sessizlik sahnesi/donma anı saptamıştır. Bu donma anları hem görsel ifadeyi desteklemiştir hem de oyunun müzikal yapısındaki “es”leri oluşturmuştur. Samuel Beckett’in 1975 sahnelemesi, rejî defterleri ve Beckett’in 1975 sahnelemesine dayanan ve Beckett’in uzaktan yönettiği “Beckett Directs Beckett” projesindeki “Godot’yu Beklerken” televizyon çekimi (oyunculukların yetersizliği ve kadrajların Beckett’in istediği gibi ayarlanmamış olmasına rağmen) bugün, Beckett’in sahnelemesinde zamansal kullanımı anlamak için bir çıkış noktası olarak değerini korumaktadır.

BÖLÜM 3

ŞAHİKA TEKAND'IN “GODOT'YU BEKLERKEN” SAHNELEMESİNİ ZAMAN KAVRAMI ÜZERİNDEN DÜŞÜNMEK

3.1. ŞAHİKA TEKAND TİYATROSUNA GENEL BAKIŞ

Şahika Tekand 1988 yılında, Esat Tekand ile birlikte Studio Oyuncuları'nı “Oyunculuk ve Sanat Stüdyosu” adıyla kurdu. Bir performans grubu olarak kurulan topluluk daha sonra tiyatro çalışmalarında, özellikle oyunculuk alanında “çağdaş”ı bir araştırma konusu yaptı. Kendini sürekli yenileyen topluluk, Şahika Tekand'ın geliştirdiği “Performatif Sahneleme ve Oyunculuk” yöntemi ile özdeşleşti. Tekand'ın yönettiği ya da hem yazıp hem yönettiği oyunlar, yurt içinde ve yurt dışında birçok festivale konuk oldu. Şahika Tekand, topluluğun dışında, İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları'nda Samuel Beckett'in “Oyun” isimli oyununu yönetti.

Şahika Tekand, Studio Oyuncuları'ndaki çalışmalarında sahneyi bir araştırma alanı olarak görmüş, yine Studio'da verdiği eğitimleri ise araştırma ve tartışma ilkelerine dayalı olarak şekillendirmiştir. Oyunlarında Studio'da eğitim verdiği oyuncuları tercih etmiştir. Bu tercihin sebebi kendi sisteminde oyuncu yetiştirmesi ve bu sistem çerçevesinde oyunlar çıkarmasıdır. “Performatif Sahneleme ve Oyunculuk” ismini verdiği sistemi ayrıntılandırmadan önce Tekand'ın sanatsal dönüşümünü ve sanatta aradıklarını anlatmak Tekand'ı ve tiyatrosunu anlamak adına ilk adım olacaktır.

Kendi tanımlamasıyla çağdaş hayatı, çağdaş seyirciyi, kendisini, çağdaş sanatı okuyarak bunlarla hesaplaşan Tekand, “Nasıl bir dönemde yaşıyoruz” ve “bunun tiyatrosu nasıl olabilir” sorularını sorarak çağdaş insan kavramı ile hesaplaşırken coğrafyaları aşan bir tiyatro ortaya koymaktadır. (Kahraman, 2016) Sanat yaşamının en başından beri bu soruların peşinde olan Tekand, ilk olarak performansla yönelmiş ancak zamanla kendi deyişimiyle tiyatro ile ilişkisi değiştikçe performanstan uzaklaşmıştır:

Studio'yu kuruş amacım öncelikli olarak tiyatro deęil, bir performans grubu oluřturmaktı. Bu da bir sene içinde yeniden tiyatroya dnřt; çünkü performans çalıřtıķça tiyatro ile iliřkim deęiřti. Ve gerçekten mesleęi bařka trl ele almaya bařladım. (Gnsr, 2009, s. 90)

Tekand, performanstan tiyatroya ynelmesinin sebebini performans sanatının iinden doęduęu muhalif ruhu bırakarak eleřtirdięi řeye dnřmesi olarak ortaya koyar:

Daha nce tiyatronun, sinemaya, televizyona ve bilgisayara gre daha primitif malzemeye çalıřtıęını ve gerçeklięi elde etmekte nitelięi itibariyle zorlanan bir disiplin olduęunu dřnmeye bařlamıřtım. Bu, 80 ortaları gibidir ve Performans Art stnde çalıřmaya bařladım. Ama Performans Art'ın da aslında karřı çıktıęı řeye dnřtęn, muhalif arayıřın ehlileřtirilmiř bir formu olduęunu çok çabuk grdm kendim yaparken bunu. Ve iřte 90'ların daha bařında Bakkhalar'la karřılařtım. (Karaboęa, 2008, s. 171)

Performansın muhalif çıktıř noktası, performansın popler kltr gesi haline gelmesi ve iřin tktilebilir hale gelmesi ile sisteme entegre olması ya da Tekand'ın deyimini ile ehlileřmesi olarak okunabilir. Bu halde performansın gerçek ile kurduęu iliřki de dnřmřtr. Daha iyi anlařılması adına bir rnek verecek olursak Maria Abramovi'in erken dnem iřleri o anda, orada bulunanlarda performans olduęunun bilgisi olmadıęı haliyle ancak, hayata dair farkındalık yaratabilirken, iřlerinin getirdięi poplarite sonucu Abramovi'in bu tr performanslar yapması zorlařmıřtır. Abramovi ismi bile bir pazarlama unsuru haline gelmiřtir. Tekand'ın performanstan tiyatroya geiři ile alakalı olarak bir bařka yorumu Jean Baudrillard'ın simlasyon kuramı zerinden yapabiliriz. Bu okuma Tekand'ın kendi tiyatrosunda gerçeklik ile kurduęu iliřkiyi ve bu gerçeklięi nasıl oluřturduęunu keřfetmemizde yardımcı olacaktır. Baudrillard'ın simlasyon ile alakalı olarak verdięi hasta kiři rneęine bakalım:

Hastaymıř gibi yapan kiři yataęa uzanıp bizi hasta olduęuna inandırmaya çalıřır. Bir hastalıęı simle eden kiři ise kendinde hastalıęa ait semptomlar grlen kiřidir. yleyse 'mıř' gibi yapmak ya da gizlemek gerçeklik ilkesine bir zarar vermez. Yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman aık seik, gizlenmeye çalıřan bir fark vardır. Oysa simlasyon bu 'gerçekte' 'sahte' ve 'gerçekte', 'dřsel' arasındaki farkı yok etmeye çalıřmaktadır. Simle eden kiři gerçekten hasta mıdır, deęil midir? Çnk bu insan gerçekte semptomlar retmektedir. Bu kiřiye ne hastasın ne de deęilsin denilebilmektedir. Yani bu kiřiyi nesnel bir řekilde hasta ya da saęlam olarak deęerlendirebilmek mmkn deęildir. (Baudrillard, 2011, s. 16)

Baudrillard'ın da tespitini dikkate alarak performans sanatının gerçeklik ile iliřkisi, iinde yařanılan çağın gerçeklik baęlamındaki sorunsalını eleřtirmiyor, aksine verili kabul ederek hareket ediyor grnmektedir. Gerçekte sahtenin, gerçekte dřn arasındaki farkın ortadan kaldırılması retilen yeni gerçeklięin zeminini bozmamaktadır. Dolayısıyla gerçeklięin kurulumu kendini farklardan arındırarak sunmaktadır. Bu

tartışma derinlikli olarak ele alınması gereken bir konu olmanın yanı sıra bu tezin kapsamı dışındadır. Fakat bizi ilgilendiren konu Şahika Tekand'ın performanstan tiyatroya dönüşünde belirleyici olan temel saik ve bugün yaptığı tiyatroya etkisidir. Tekand oyun alanı ile gerçek dünya arasındaki sınırı performansta olduğu gibi kaldırmak yerine aksine iki alanı birbirinden tamamen ayırma yoluna gitmeyi tercih ederek, oyunlarını bu doğrultuda şekillendirmiştir. Böylece hem teatral olan hem de oyun alanının kendisi görünür kılınmaktadır. “Her yer oyun alanı’dır, hayat aynı zamanda bir ‘oyun’dur fikriyle” mücadele ettiğini aktaran Tekand, tiyatronun sanat olarak vurgulanması açısından “artistik biçim”e önem verir. (İzci, 2012) Tekand kendi tiyatrosunu “sonuna kadar gerçek ama tiyatro” olarak tarifler. (Tekand’dan aktaran Sünnetçioğlu, 2012, s. 77) Sahne bir oyun alanıdır ve oyunun kurallarını gizlemeye ihtiyaç yoktur; oyunun tasarımı görünürdür. Gerçek dünya ile oyun alanını birbirinden ayıran da bu görünürlüktür.

Her şeyden önce gönüllü bir eylem olan oyun, gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır. Her oyun önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde cereyan eder. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır. (Huizinga, 2010, s. 28)

Tekand'ın tiyatro oyunlarında metnin anlamına sadık kalarak kurulan bir oyun (game) ve her oyunun kendi tasarımının kendi kuralları söz konusudur. Huizinga'nın belirttiği oyunun kendiliğinden koyduğu sınır, Tekand'ın oyun (game) kurmayı tercih etmesinin sebeplerinden biri olarak karşımıza çıkar. Çünkü Tekand, tam da oyun alanı ile gerçek dünya arasına sınır koymayı istemektedir. Oyuncular bir “game player” olarak, Tekand'ın kurduğu oyun (game) içinde ve oyunun kuralları dahilinde hareket eder. Seyirci bu kuralları çözdükçe oyuna yaklaşır ve özdeşleşim kurma ihtiyacı duymadan ortak olgu ve kavramlar üzerine düşünme fırsatı bulur. Tiyatroda, özdeşleşim yaratmak üzere sahenin dış gerçekliğe referansla oluşturulması ve gerçekçi bir oyunculuk ile sunulması fikri Tekand'a göre sinema sanatı ortaya çıktığı andan itibaren zaten tiyatro için bir açmaz olmuştur. Önceki bölümde Arthur Miller'ın sinema sonrası tiyatronun dönüşümü hakkında yaptığı yorumları ve geçmişsiz sanatın galibi olarak sinemayı ilan ettiğini aktarmıştık. Daha önce belirttiğimiz üzere yedinci sanat, tiyatrodaki gerçeklik, inandırıcılık gibi kavramları değiştirmiş ya da değişime zorlamıştır. Şahika Tekand, bu durumu şöyle ifade eder: “Sinemanın yarattığı yanılısama ile kapanan tiyatro kaybeder. Sinema çıktığı anda bu tartışma bitmiştir.” (Günsür, 2009, s. 91) Ancak Tekand,

tiyatronun inandırıcılık konusunda sinemanın gerisinde kalmasında öğrenilecek bir şey olduğunu saptamış ve bunu kendi tiyatrosunda kullanma yoluna gitmiştir. Sinema sanatının gerçekliğin yaratılması konusunda inandırıcılığının tam da yapay olandan; montajdan çıktığını belirten Tekand, montaj yöntemini tiyatrosunda, gerçekliğin kurulması için kullandığını aktarır.

Montajla her şeyi bambaşka bir hale getirebiliyorsunuz, ben de o montaj yöntemini canlı olanın hizmetine vermeye başladım. Bunu ilk Beckett'lerde yaptım. İşte o ilk ışıklar, ziller falan o zaman geldi. (Günsür, 2009, s. 91)

Sinemanın taklit edemeyeceği ve üstesinden gelemeyeceği tek şey olarak belirttiği “canlılık”, tiyatrosunu oluştururken Tekand’ın kendi deyimiyle “sarıldığı” şey olmuş ve şimdiki zamanda gerçekleşmesi onun için bir mecburiyet halini almıştır. Şimdiki zamanda bir konsantrasyon yaratmak için arayışa geçen Tekand, bu arayışının sonucu olarak; Samuel Beckett’in oyunlarında yer, zaman ve aksiyonda birliğin bu gün çok geçerli olduğunu keşfeder... Başta bu üçlü yapının konsertavif bir yapı olduğunu düşünmüş olduğunu ve geçmişte bu yapıya karşı muhalefetin tiyatro içinde bir özgürlük mücadelesine dönüşmüş olmasından kaynaklı olarak kendisine bu yapıyı kullanmayı yakıştıramadığını belirten Tekand, daha sonra üç birliğin Beckett’in oyunlarının tamamında yer aldığını okuyarak bunun kendisine bir alan yarattığını ifade etmektedir. Beckett’in oyunlarından rastladığı ve kendi tiyatrosunu şekillendiren şimdiki zaman kullanımını şöyle tarifler:

Pek çok çağdaş işte olduğu gibi özellikle Beckett’te, yeni inandırıcılığın kaynağı, yeniden yer, zaman ve aksiyon birliği diyebileceğimiz ve bununla sağlanan bir sahicilik. (...) Beckett’in bütün oyunlarını devşirip yeniden baktığımda, bütün o laflara inanmamızın tek bir nedeni vardı. Onlar sadece burada ve şimdi söyleniyor, olup biten de şimdiki zamanda gerçekleşiyordu. Tam da “burada ve şimdi”nin niteliğinin ne olduğunu araştırmaya başladım. (Günsür, 2009, s. 91)

Beckett’in metinlerinde aksiyonun şimdiki zamanda olması ve yazılı olanı okuyanın okuma zamanı arasında bir çift katmanlılık yaratması Tekand’ın sahneleme biçimi için alan yaratan bir durumdur. Bu çift katman Tekand’a oyun (game) kurabileceği bir alan açmış ve bu alanı kullanarak, “aydınlıkla karanlığı, sesle sessizliği, hareketle hareketsizliği” ardı sıra montajlayarak ikiliklerin birlikte anlam oluşturmasını sağlamıştır. (Günsür, 2009, s. 91)

Şahika Tekand'ı 'Performatif Sahneleme ve Oyunculuk' yöntemini kurmaya götüren yolculuğu aktarırken bu yöneme dair ipuçlarını da vermiş olduk. Yöntem temelde sahnenin gerçekliğinin bir tasarım üzerinden sahne araçları kullanılarak yaratılması ve oyuncunun da bu sahne şartlarında, 'oyun oynama' fikri ile hareket etmesidir. Bu tasarımı "game" olarak adlandıran Tekand, performatif sahnede oyuncuyu "game player"; oyun oynayan kişi olarak konumlandırır.

1988'den bu yana topluluğumla geliştirdiğim 'Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi' ile seyirci karşısına gelen her oyunda görülen, işitilen, hareket ve zaman, anlam taşıyan temel unsurlar olarak ele alınır ve hem sahneleme hem de oyunculuk bu basit temel unsurlar üzerine oturtulur. Bunlar sahnelenmek üzere seçilen oyun metninin, sahnede yaratılmak istenen biçim açısından sunduğu imkanların değerlendirilmesiyle metnin anlatmak istediği ile onu sahneleyen bu metin aracılığıyla yaratmak istediği yeni gerçekliğin çelişen ve birleşen özelliklerinin aynı yapı içinde anlam üretmesini sağlar. (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019)

Sahnedeki aksiyonun temel olduğu yöntemde hareket, ses, ışık gibi sahne unsurları metindeki aksiyonun sahne mekanizmasında yeniden kurulması üzerine bir araya gelir. Oyundaki hiçbir şey kendi başına anlam üretmez; hepsi bir bütüne hizmet etmek için oradadır. Sahne, klasik dramatik sahnelemenin temsil odaklı biçiminden kurtarılmıştır. Metnin aktarılabilmesi için oluşturulan, dış gerçekliğin temsili ile kurulan bir alan olarak kurgulanmaktan çıkarılan sahne kendi gerçekliği kabul edilen bir alana dönüşmüştür. Esas olan kendisi de bir temsil olan metin ve onun dış gerçeklik üzerinden temsil esasında üretimi değil, metnin sahne araçlarıyla sahnede yeniden yorumlanması ve sahne gerçekliği içerisinde kurgulanmasıdır. Bu sahne gerçekliğini oluştururken Tekand'ın esas olarak ele aldığı şey oyun (game) içerisinde konulan oyuncunun oyunun sınırlanmış çerçevesi ve kuralları dahilinde yapmak zorunda kaldığı gerçek eylemlerdir. Bu zorunluluğu Şahika Tekand'ın oyuncusu Onur Berk Arslanoğlu şöyle tarifler:

Burada ana saik, yani seni hareket ettiren saik orada gerçekten her şeyini vermen. Bu konuda Şahika hoca çok ısrar etti, üstüme geldi hatta. "ekonomi yapıyorsun, ekonomi yapıyorsun, sakınıyorsun kendini" gibi. Bunların olumlu etkisi oldu. Şuna dönüştü çünkü; böyle bir rejiyi sakınarak veremeyeceğimi keşfettim. Gerçekten her anında; can havliyle konuşur diyorsa, dansa can havliyle dans eder diyorsa senin gerçekten onu yapman ve ona gönül indirmen lazım. Gerçekten sahnede bitme noktasına kadar harca diyor enerjini onu yapman gerekiyor. O zaman oluyor işte. (Arslanoğlu, kişisel görüşme, 5 Temmuz 2019)

Arslanoğlu'nun da belirttiği üzere, Tekand'ın kurduğu game'in işlemesi; oyuncunun o anda, ne yapması isteniyorsa, oyunun kuralları neyi söylüyorsa büyük bir dürüstlük ile

yapmasına bağlıdır. Oyuncu bedenen ve zihnen tamamen sahnede olmak zorundadır. Sahnenin zorlayıcı yapısı, oyun oynama hali ile birleştiğinde sahnenin şimdisinde bir oyuncu performansı ortaya çıkar. Tekand, anlamı bu noktada kurgulamaktadır. Oyuncunun, oyun (game)'u, kurallarına uyararak, yüzde yüz performansla oynaması ile ortaya çıkacak bir tasarım oluşturur ve sahnede anlam, oyuncu ve sahnenin diğer bileşenlerinin; ışık, görsel malzemeler ve ses; oyununun kuralları ve oyunun önceden belirlenen ritmi ile hareket etmesi ile inşaa edilir.

Sahnede dili önemsiyorum. Yani hangi dilde konuşuyorsam sahnede, o dili çok önemsiyorum. Sesini, müziğini önemsedim gibi, dili de önemsiyorum. Yani anlamı hiç reddetmedim ben. Hatta anlamı reddetmemek konusunda biraz direndim. O nedenle sahneden nasıl söylediğim kadar ne söylediğim de önemli oldu hep. (Günsür, 2009, s. 92)

Sahne bileşenlerinin kendi varlıkları yani sesin ses olarak tınısı, görüntünün görsel malzeme olarak varlığı Tekand'ın tiyatrosunda göz ardı edilmez. Ancak her bir unsurun birlikte kullanılması ile oluşacak tasarım ve tasarımın yaratacağı anlam Tekand'ın tiyatrosunda önemli bir yerdedir. Tüm bunlar matematiksel bir düzen ile oluşturulur. Bu matematiksel yapı içerisinde her şey Şahika Tekand tarafından daha oyun provaları başlamadan masa başında hazırlanır. Tekand, provalara en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş bir oyun (game) ile gelir. Oyunculardan, ses ve ışık masasından ve sahne düzenini fiilen hayata geçiren eşi Esat Tekand'dan bu matematiği fiziken canlandırmalarını (mümkün kılmalarını) ister. Sahne düzeni, Şahika Tekand'a göre "oyun alanı" tasarımıdır. Oyun alanının tasarımı ise oyunun kurallarına uygun olmak durumundadır; kuralları net ve sınırları belirlidir:

Ben bir oyun (game) kurduğum zaman oyun alanı ile beraber geliyor o. Yani futbolu muhakkak o büyüklükte bir yerde oynamak zorundasınız, o yapıda oynamak zorundasınız. Futbol oyununu basket sahasına sıkıştırırsanız ya da basketi futbola büyütürseniz oyuncular kalpten gider. Şimdi demek ki zorunlu olan bir şey var. Ben Esat'ın (Tekand) zorunluluklarla çıkıyorum, fonksiyonlarla çıkıyorum. (...) Ben ona diyorum ki "Oyuncular tek sıra. Asla bana başka bir şey yapamazsın." Ya da "Arkaya bir yapı kurmalısın" diyorum örneğin. (...) İşte Esat'ın eline bu kadar matematiksel geliyor mal. Esat da bu sefer oturup onun estetiğini bulup çözümünü yaratmak durumunda kalıyor. (Günsür, 2009, s. 102)

Görüldüğü üzere Şahika Tekand'ın hazırladığı matematiksel yapı, içinde doğaçlamaya izin veren bir yapı değil, ancak oyunun kuralları dahilinde çözümler oluşturulabilecek bir yapı olarak karşımıza çıkıyor. Benzer bir durum oyuncular için de geçerli; yapı o kadar ince ayrıntısına kadar düşünülmüş bir matematik ki, oyuncunun yapacağı fiziksel hareket

sonrasında bedeninde oluşacak fiziksel sonuçlar dahi hesaba katılıyor. Bu fiziksel sonuçlar aynı zamanda oyuncunun oynadığı karakteri anlamasını sağlıyor. Oyuncunun da yapması gereken şey sadece oyunu oynamak değil, bedenindeki sonuçlarına izin vermek... Onur Berk Arslanoğlu (Studio Oyuncusu)'nun da belirttiği üzere oyuncunun bedenindeki sonuçlar da tasarlanıyor:

Tek yapmam gereken şey rejimin kendi bedenimde sonuçlanmasına izin vermem. Sadece yapmak değil, onun hissettirdiği şeyi de kendi bedenimde bulmam. Çünkü onun hissettirdiği şey de tasarlanıyor öncesinde. Karakterlere duygulanımla ile ulaşma değil aslında; fiziksel olandan, sahnede olan bitenden dolayı karakterlerin hissettikleri şeyler de oturuyor oyunun dramaturjisine böyle olunca. Ona izin vermen gerekiyor. O da bence büyük bir açıklık gerektiriyor. (Arslanoğlu, kişisel görüşme, 5 Temmuz 2019)

Bölümün başında Tekand'ın Studio'da kendi yetiştirdiği oyuncularla çalıştığını belirtmiştik. Arslanoğlu'nun yukarıda belirttiği açıklık, oyunun tasarımına hizmet etmek adına hem zihnen oyuna (game) teslimiyet; hem bedenen esneklik ve kondisyon gerektiren bir açıklık. Şahika Tekand'ın eğitimi de bu açıklığı sağlamak yönünde şekilleniyor: “Bir egzersizi birine yaptırıyorsunuz ve onun kilidinin çatır çatır kırıldığını duyuyorsunuz.” Tekand'ın emek vererek o açıklığı kazandırdığı oyuncularla devam etmesinin bir diğer sebebi de yıllardır birlikte çalışan insanların “ensemble” oluşturmasının daha kolay olması. Studio'yu bir “ensemble” olarak tarifleyen Tekand, “ensemble” olmanın koşulunu; birbirlerini gerçekten anlamak ve geliştirmek olarak ortaya koyuyor. (Günsür, 2009, s. 97)

“Ensemble” her tiyatro grubu için önemli bir kavramdır ancak Studio Oyuncuları için oyunlarının yapısı itibariyle çok daha önemli bir noktada duruyor. Bunun sebebi hem hareket düzeninin çok belirli olması ve oyunun temel yapısını oluşturuyor olması, hem de ritmin oyunlar için çok belirleyici bir noktada durması. Hareket düzeni oyun (game) oluşturulurken oyunun tasarımına bağlı olarak kurulan ve tamamı tam performansla sergilendiğinde anlamı ortaya çıkaracak şekilde oluşturuluyor. Bu hareket düzeni çoğunlukla, *Godot'yu Beklerken*'de de olduğu gibi, Şahika Tekand tarafından tamamı oluşturulan bir matris, bazen de, *Euridike'nin Çılgılığı*'nda olduğu gibi Tekand tarafından oluşturulan oyun (game)'un kuralları dahilinde diğer oyuncular tarafından düzenlenen bir matris olabiliyor:

Ahmet Sarıcan'a (koro başı) "şöyle bir matris tasarladım, hareketler bunlardır. Buradaki sekiz oyuncuya göre matrisi düzenle getir, hiçbir zaman hareketler denk gelmesin, sonra zorunlu olarak denk gelsin" dedim. Matematiksel olarak matris bana dökülmüş, çözülmüş olarak ertesi gün geri gelmişti. (Günsür, 2009, s. 96)

Tekand, yukarıdaki örneği bir rahatlık olarak görüyor ve bu rahatlığı ona sağlayan şeyin de oyuncularının mimarlık, mühendislik gibi farklı alanlardan gelmesi olarak tespit ediyor. Ancak örnekte de görüldüğü üzere Tekand, bir futbol oyunu gibi kuralları her tiyatro oyunu için oluşturuyor. Hareket düzeni de oyun (game)'un kuralları çerçevesinde ortaya çıkıyor.

Ritim ise hem hareket matrisine, hem ses ve ışık düzenine bağlı olarak ortaya çıkıyor. Ancak ortaya çıkan ritim zaten masa başında Tekand tarafından anlama hizmet edecek şekilde belirlenmiş oluyor. Bu noktada ritmin hareket sistematüğını ortaya çıkarma işlevi göze çarpıyor. Sanatsal yaratımını müzik ile beslediğini söyleyen Tekand'ın oyunlarında ritmin, estetiksel bağlamda da sonuçları vardır. Ritmin, Tekand'ın oyunlarındaki estetik işlevini daha iyi anlamak için Giorgio Agamben'in "İçeriksiz Adam" isimli kitabında ritmin yarattığı estetik ile alakalı olarak yaptığı çıkarımlar yol gösterici olabilir:

Ritim, insanlara hem daha özgün bir boyutta bir kendinden geçme meskeni verir, hem onları ölçülebilir zamanın akışına sokar. Ritim, anlam belirsizliğini koruyacak şekilde insanın özünü *çığır açıcı bir tarzda* tutar, yani ona, hem varolma hem hiçlik armağanı verir, hem eserin özgür alanındaki hem gölge ve yıkıma doğru atılımdaki anı verir. Ritim insana kendi dünyasının uzamını açan başlangıç, kökensel *ekstasi*'sidir. (Agamben, 2019, s. 126-127)

Ritim, Tekand'ın tiyatro düşüncesinde de hem hesaplanabilir olandır hem de oyuncunun varolma biçimini ortaya koymaktadır. Böylece oyuncu daha önce belirlenen ritimsellikle kendi potansiyelini açığa çıkarır. Bu durum da mevcudiyet ilkesini açar. Dolayısıyla tam da ritmi "sanat eserinin olduğu gibi olmasını sağlayan şey" (Agamben, 2019, s. 125) olarak görünür kılar. Böyle bir ritim kullanımının Tekand'ın oyunlarında inşaa etmek istediği "şimdiki zaman"a da katkısı vardır:

(...) ritim –onu yaygın olarak anladığımız şekliyle- bu sonsuz akışa bir bölünme ve durma sokuyor gibidir. Bu nedenle bir müzik eserinde, eser bir şekilde zaman içinde olmasın rağmen, ritmi, anların sürekli akışından kaçan ve neredeyse zamanda zamansızlığın varlığı gibi görünen bir şey olarak algılarız. (Agamben, 2019, s. 125)

“Zamanda zamansızlığı” hissetme durumu daha önce de adı geçen avantgarde tiyatrocusu Gertrude Stein’in “sürekli şimdiki zaman” fikriyle de örtüşmektedir. Genişleyen ya da esneyen şimdiki zamanla hep “anda” olma durumu “zamansız” bir uzam fikrini ortaya çıkarmaktadır. Böylece sürekli bir şimdiki zamanda zamanı hissettiren şey de kaçınılmaz olarak ritim duygusunun bizatihi kendisi olacaktır.

Tekand’ın ritmi oluştururken kullandığı temel yöntemlerden biri “tekrar”dır. Tekand, tekrarı: “edebi oyun tekstinin sahne gerçekliğine öyküsel olanın performatif olana tercümesinde dilin ya da hareketin müziğini öne çıkararak anlatımı şimdiki zaman gerçekliğine dayandırabilmek için son derece çeşitli imkanlar yaratan bir anlatım aracı” (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019) olarak tarifler. Samuel Beckett’in de oyunlarında sıklıkla kullandığı tekrar, Beckett oyunları ile kendi yöntemini en iyi ifade edebileceği alanı bulduğunu söyleyen Tekand’ın oyunlarında da karşımıza çıkması tesadüf değildir. Beckett’in, tekrar unsurunu oyunlarının yapısını yaratmakta kullandığı gibi, Tekand da tekrarları oyunlarının yapısındaki sentetikliği ortaya çıkarmak yönünde bir katman olarak kullanır. Tekand’ın oyunları görünür bir tasarım, sentetik bir gerçeklik olarak sahnede var olurken, bu sentetikliğin içinde yaratılan canlılığa dayanır. Sentetik ve canlı olan hem sahnedekiler hem de seyircide eşzamanlı bir şimdiki zaman bilinci yaratır. Tekrar, sahne ve seyir yerinin ortak olarak paylaştığı şimdiki zaman gerçekliğinin tasarım ile yaratıldığını görünür kılan ve bu anlamda eş zamanlılığı yaratan unsurlardan biridir.

Tekand’da sahnenin dışlanamaz gerçekliği kabul edilerek sahne alanının zamanı ile seyir yerinin zamanı ‘şimdiki zaman’da ortaklaştırılmıştır. Metne ait olan mekan ile gerçek yaşama ait olan sahneyi, tasarım ile; anlamsal bir düzeyde ortaklaştırarak, zamansal düzeyde sahne ve seyir yeri arasında eş zamanlılık yaratır:

Benim yöntemimde, performativite, sahnelemede ve oyunculukta ve tabii metnin bir performans metni olarak yeniden düzenlenmesinde katmanların eş zamanlılığı, eş anlamlılığı ve süperpoze şekilde var olmasıyla kendini gösterir. (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019)

Samuel Beckett’in eserlerinde kendisine en fazla alan açanın metnin şimdiki zamana ait olması olduğunu belirten Tekand, metnin yazıldığı zaman ile okuyanın okuduğu zaman arasında oluşan eşzamanlılığı, kendi sahnelemede sahnenin zamanı ile seyir yerinin zamanı arasında yaratılan eşzamanlılığa dönüştürmektedir. Bu durum, metnin açtığı alan,

sahnedeki canlılık ile birleştğinde oluşabilmektedir. Bu noktada Tekand, performatif kelimesinin “şimdiki zamanda gerçekleşen” ve “canlı olan” a dair anlamlarına dikkat çekiyor:

Performatif sözcüğü artık icra edilen her şey için kullanılabilir. Oysa icranın kendisi de ‘edebi’ olabilir. Benim ‘performatif sahne’ m, ‘canlı olan’, ‘canlı olması zorunlu olan’, ancak ‘canlı olduğunda varolabilecek olan’ ın sahnelendiği, ‘şimdiki zaman’ da üzerinde olup bitenlerin başka hiçbir ifade biçimine tercüme edilemeyecek şekilde tasarlanmış ve gerçekleştirilmiş olan sahnedir. Bu zorunlu varlık koşulu yerine getirilmediğinde, sahne üzerindeki gösteri ‘canlı’ da olsa ‘edebi’ dir ‘performatif’ değil. (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019)

Şahika Tekand’ın edebi olan ile performatif olan arasına bir sınır çekerek, kendisini performatif olandan yana olarak tanımlamasının en büyük sebebi görüldüğü üzere “canlılık” tır. Tiyatronun sinemadan ayrıldığı ve onu yenebileceği nokta olarak da tanımladığı “canlılık” özellikle oyuncunun sahnedeki eylemlerini “mış gibi” değil gerçekten yapıyor olmasına bağlıdır. Tekand “mış gibi” yapmayı, oyuncuyu “gerçekliği taklit eden bir araç” olarak görmeyi oyuncunun yaratıcılık imkanlarının elinden alınması olarak görüyor. (Günsür, 2009, s. 97) Tekand’ın oyunlarında oyuncunun sahne gerçeğinde, içine yerleştirildiği düzenekte gerçekçi değil, gerçek eylemler yapması bekleniyor:

Ben sahnede gerçek olmayan hiçbir aksiyonu sahnelemekten yana değilim. Eğer oyuncu bir yerden bir yere giderken, sadece öyküyü anlatmak için bu hareketi yapıyorsa, ben bu hareketi yaptırmıyorum. Oyuncu duruyor ve lafını söylüyor, çünkü durması inanılabilir bir şey. Ama gitmediği bir yere gidiyormuş gibi yapması inanılır bir şey değil. Bir kere bu teknik nedeniyle oyuncuyu mümkün olduğu kadar sabit bir aksiyonda, ihtiyaç olmadıkça hareket ettirmeyerek kullanıyorum. Böyle olunca ses ve ışık hareketi sahnedeki aksiyonun esasını oluşturuyor. Hiç inanamayacağımız bir performans, adeta bir sirk gibi inandırıcı hale geliyor. Beni ilgilendiren de bu. (Tekand’dan akataran Sünetchioğlu, 2012, s. 72-73)

Sahnelemede ihtiyaç olmayan her hareketten kaçınan ve bunu gerçeklik adına yapan Tekand’ın temel saiklerinden biri de basitlik. Basitliği kendisi için bir imtihan olarak gördüğünü ifade eden Tekand, işin başına oturduğu andan itibaren aklına gelen “süslü” şeyleri bir “işe yararlık” testine tabii tuttuğunu ve işe yaramayan her şeyi çıkararak ilerlediğini aktarıyor. Bunun bir sıkışma yarattığını ancak bu sıkışmanın yaratıcılık için alan açtığını ilave ediyor:

Fonksiyonel değilse kullanmıyorum ve bu basitliği o sağlıyor. Yani süs olabilecek, gerçekten işin aslına ait olmayan, sadece alımlayıcının zevkini okşamaya yönelik ne varsa önce onları ayıklıyorum. Ardından gerçekten kendi zevkimle yüzleşmeye başlıyorum ve bu iki şeyi

barıştırmaya çalışıyorum. Sonrasında sahiden şöyle bir imkan çıkıyor; yapmak istediğinizin içinde, vazgeçtiğiniz her şey için başka formda onları yeniden geliştirmenin bir yolunu muhakkak buluyorsunuz. (Günsür, 2009, s. 94)

Basit olarak anlatmadaki zorluğu adım adım atlattığını söyleyen Tekand, bunu bir yaratıcılık alanı olarak görüyor. Bu basitleştirme, anlama dair bir basitleştirme değil, anlama giden yoldaki süslerden, dolaylamalardan arındırma şeklinde gerçekleşiyor.

Sonuç olarak Şahika Tekand'ın tiyatrosunda seyirci ile oyuncu arasındaki zamanın ve mekanın aynı düzlemde algılanmasının yarattığı bir soyut dil söz konusudur. Bu soyut dili kuran oyunun, metinden hareketle oluşturulan tasarımıdır. Oyundaki tasarım bir zorunluluk noktası oluşturur ve oyuna dair farklı katmanlar; zaman, mekan ve anlam bir araya getirilerek, hepsinin aynı anda gerçekleşmeleri sağlanır. (Sünetçioğlu, 2012, s. 75) Tekand, sahne bileşenlerinin tamamını oyunu şimdiki zamanda tutmak adına düzenler. Tiyatrosu “canlı olan”ın peşindedir ve bu canlılık sahne tasarımının sentetikliği ile birleştirilerek sunulur. Sahnede gerçekliği, tasarımın kendini açık etmesi, gizlememesi ve sahnedeki oyuncuların, ışığın, sesin andaki gerçek performansları ile sağlamaktadır.

3.2. ŞAHİKA TEKAND’IN “GODOT’YU BEKLERKEN” SAHNELEMESİNDE ZAMANSAL MEKANİZMA

Şahika Tekand, “Performatif Sahnemeleme ve Oyunculuk” yöntemi üzerinde çalışmaya başladığı zamanlarda, yöneme dair ona en çok ilham veren yazar ve tiyatro insanı olarak tanımladığı Samuel Beckett’in, o günden bugüne toplamda beş oyununu sahnelemiştir. Metne sahneleme yöntemine göre performatif nitelik kazandırmak ya da var olan performatif özelliklerini belirginleştirmek üzere yeniden yazan Tekand için, Beckett’in metinleri buna olanak sağlayan metinlerdir. (İzci, 2012) Samuel Beckett’in metinlerinin kendi tiyatrosuna sağladığı imkânlar ile alakalı olarak, Tekand, şu değerlendirmeyi yapmaktadır:

Samuel Beckett’in yazar olarak biçim arayışı, metinlerindeki yazılı olan edebi zaman ve yazılı olanı okuyanın okuma zamanı arasındaki ilişkiyi belirleyen çift katmanlılık bana her zaman heyecan verdi. Benim yöntemimde, performativite, sahnelemede ve oyunculukta ve tabii metnin bir performans metni olarak yeniden düzenlenmesinde katmanların eş zamanlılığı, eş anlamlılığı ve superpoze şekilde var olmasıyla kendini gösterir. Bu nedenle

Samuel Beckett metinleri, benim sahneleme ve oyunculuk yöntemim açısından çok imkan sağlayan metinler. (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019)

Tekand'ın belirttiği üzere, Beckett'in zamanı kullanım biçimi alımlayıcı/okuyucu için yeni bir katman yaratıyor. Metin, eline alıp okumaya başlayan kişiyi klasik dramatik metinlerde olduğu gibi (metnin) kendi zamanına davet etmiyor, okuyucunun içinde olduğu zamanın gerçekliği ile metnin şimdiki zamana açılan yapısı üst üste gelerek yeni bir boyut oluşturuyor. Tekand'ın tiyatrosu da Beckett'in açtığı bu alanda, oyun (game)'u oluştururken, seyirci ile ortaklaşan bir şimdiki zaman oluşturuyor. Tekand'ın tiyatrodan olmazsa olmaz olarak gördüğü; “şimdiki zamanda canlılık” bu alanda cereyan ediyor ve Tekand metni değiştirmeden, metne bir katman daha ekleyerek bugünün seyircisine yaklaştırıyor.

Samuel Beckett ile Şahika Tekand'ı birbirine yaklaştıran bir başka yöntem benzerliği ise Beckett'in metinlerinde yaptığı biçim-içerik uyumunu/uyum arayışını, Tekand'ın sahnelemede bir başka düzlemde yaratıyor oluşudur. Önceki bölümlerde değişen hayat pratiğinin tiyatronun içeriğini değiştirdiğini ve bu oluşan yeni içeriklere eski biçimlerin yapıştırılmaya çalışmasının oyunun “şimdi”sine dair bir sorun yarattığını belirtmiştik. Samuel Beckett'in içinde yaşadığı dönemi “kaos” olarak adlandırdığını ve bu “kaosun biçimini” aradığını aktarmıştık. Bu biçim arayışı Beckett'in metinlerinde, giderek, içeriğe uygun; içeriğin, konunun bir parçası olarak şekillendiği oyun biçimlerine evrildiğini ve zaman kullanımı üzerinden yeni biçimleri nasıl yarattığını anlatmıştık. Beckett'in tiyatrosunda karşımıza çıkan, “içeriğe uygun olarak şekillenen biçim”, “Tekand'ın “performatif sahneleme ve oyunculuk” yönteminde sahne olanaklarının metindeki anlam katmanlarını oluşturacak biçimde düzenlenmesi şeklinde karşımıza çıkar. Anlatılmak istenen konunun, içeriğin sahne mekanizmasında düzenlenerek yeniden oluşturulması, içeriğe uygun olarak sahne dilinde katmanlanarak inşa edilmesi, Samuel Beckett'in yazında yaptığına benzer (“Oyun” oyununda içerikteki cehennemî dünyayı oyunun biçiminde “tekrarlar” ile kurmasında olduğu gibi), ancak sahneleme dilinde gerçekleşen çağdaş bir versiyonu olarak okunabilir. Beckett ile Tekand arasındaki bağı oluşturan bir başka saik de budur.

“Godot'yu Beklerken”, Beckett'in erken dönem işlerinden olması nedeniyle içeriğin

biçime yansımalarının erken emarelerini gördüğümüz bir oyun. Şahika Tekand da bu oyunu Beckett'in en olgun eseri olarak görmediğini ve oyuna dair hep bir mesafesi olduğunu dile getiriyor. Ancak bu mesafenin “gerekli” ve “artistik bir mesafe” olduğunu, “game” açısından kışkırtıcı olduğunu da ekliyor. (Kahraman, 2016) Studio Oyuncuları'ndaki tiyatro yaşantısına 1989 yılında yine bir Beckett oyunu olan “Mutlu Günler” ile başlayan Tekand, bu tarihten yirmi yedi yıl sonra 2016 yılında, “Godot’yu Beklerken”i bu artistik mesafenin verdiği nesnel yaklaşım ile çağdaş hayata uyarlıyor. 20. Tiyatro Festivali'nde açılış yapan oyun, üç sezondur yurt içinde ve yurt dışında gösterimini aralıklarla sürdürmeye devam ediyor.

Şahika Tekand, “Godot’yu Beklerken” oyununu sahnelerken, kendi yöntemine dair olan oyun (game) kurma ana saiki ile hareket etmiş ve metnin olanaklarını buna göre değerlendirmiştir. Oyunun tüm kuralları, provalar başlamadan önce Tekand'ın masa başı çalışmasında ortaya çıkmıştır. Oyunun kuralları tıpkı bir “kutu oyunu” yönergeleri gibi oyunculara provalar başlamadan gönderilmiştir. Oyunun temel yönergeleri oldukça katı bir kurallar çerçevesi şeklinde oyunculara sunulmuştur. Bu kurallar oyun alanının nasıl kullanılacağı, oyuncuların hareket etme biçimi, hareket şekilleri, oyunun temposu, konuşma tonlamaları, dış ses ve arkaya yansıtılan görüntünün işlevi gibi oyunun temel işleyişinden oluşan, açık ve net yönlendirmeler olarak ortaya konulmuştur.

Rejisi belli karakterin; bu karakter şu hareketleri yapar, şu tempoda yapar, şu ritimle şunu söyler, ardından yüksek sesle ya da düşük sesle şunu söyler, sonra şöyle bir melodiyle şuraya geçer... Bu arada müzikal tasarımını da hesaba katarak söylüyorum. Konuşmanın müzikal tonlamasına kadar çalışılmış, yazılmıştır zaten. O kadar bir belirlilikten bahsediyorum. (Arslanoğlu, kişisel görüşme, 5 Temmuz 2019)

Oyunda Lucky karakterini oynayan Onur Berk Arslanoğlu verilen kuralları bir “nota kâğıdı”na benzeterek, oyuncudan bekleneni enstrümanını (bedenini) ısıtarak bu notasyonu çalmak olarak nitelendirmektedir.

Tekand, oyundaki Beckett'in oluşturduğu zamansal mekanizmayı görünür kılmak adına oyunun sentetik gerçekliğini mekaniklik üzerinden oluşturmayı tercih etmiş, oyunun temel kurgusu mekaniklik ve mekanikliğin yarattığı ritim üzerinden şekillenmiştir. Tekand, oyunun fikrine ve metne sadık kalarak dış sesler, yansıtılan görüntüler ve oyunculuklar ile oyunun var olan mekanizmasını başka bir oyunun; ‘game’in içine

yerleřtirmiřtir. Tekand tarafından oluřturulan bu yeni oyun (game) “Godot’yu Beklerken”in kavramsal soyutluęunu somutluęa doęru ekerken, oluřturulan mekanizmanın yarattıęı anlam bařka bir soyut dzeye aılmayı saęlamaktadır. Temelde Beckett’in bekleme zerinden oluřturduęu zorunluluk noktasını, sessel reji mdahalelerine baęlayarak bir sahne dramaturjisi oluřturmuřtur. Bu dramaturji, hem oyun metninde olan fikirlere grnrlk kazandırmak hem de metnin yazıldıęı zamandan beri deęiřime uęrayan seyirci ve sahneleme pratiklerine bugnden bir bakıř ortaya koyma amacı tařıyamaktadır. nceki blmde Beckett’in “alıřkanlık”ı bir zorunluluk gibi ele alıyor olduęunu belirtmiřtik. Metinde Godot’nun iki karakteri iin, bekleme alıřkanlıęının, bir zorunluluk noktası oluřturduęunu syleyebiliriz. Bekleme alıřkanlıęı onları birbirine baęlayan, kendilerini tariflemelerini saęlayan (bunun yine de yarım bir tarifleme olduęunu gemiřsizlik zerinden nceki blmde ele almıřtik) ve onların edilgen olmalarına sebep olan bir zorunluluk noktasıdır. řahika Tekand, Samuel Beckett’in tm metinlerini iyi bilmenin verdięi avantaj ile bu zorunluluk noktasını grnr kılarak oyun (game)’un kurallarını baęlamıřtır. Bu zorunluluęu oluřtururken Tekand, Beckett’in “Szsz Oyun” isimli oyunundan da yararlanmıřtır. “Szsz Oyun”daki ln ortasına fırlatılan adamın alanı bir trl terk edememesi ve her denemesinde le tekrar atılması gibi Tekand da oyuncu (game player)’ların sahne alanını terk etmemesini bir kural olarak koymuřtur. Karakterler sahne alanından ıkmaya alıřtıęı her an “Szsz Oyun”daki gibi ieri tekrar atılmaktadır. “Szsz Oyun”da, adamı yukarıdan inen nesnelere ynlendiren ddk sesinin iřlevine benzer şekilde, Tekand’ın sahnelemesinde oyuncularını ynlendiren bir dıř ses kullanılmıřtır. Ancak “Szsz Oyun”daki karakterin; ddk sesine aldırıř etmeme, kendi kararını –ki bu karar lmne neden olacak bir karar olsa bile– alma řansları var iken, Tekand’ın rejisindeki dıř ses, eylemleri ynlendirme konusunda ok daha kuvvetli bir konumdadır. Oyun (game)’un bařlıca kuralı dıř sesin oyuncuların tavrında, hareketlerinde, eylemlerinde bir deęiřiklik yaratması zorunluluęudur. Ses, oyun boyunca kendini duyurduęu her an harekete aęırmaktadır. Ancak bu hareket hibir zaman bir keyfilik tařımaz; sessizliklere, fazla harekete, fkelenmeye, sabit durmaya (...) izin vermez. Hareketlerin tamamı Tekand tarafından tasarlanmış Őekilde oyuncuların nne getirilmiřtir ve oyunun temel mantıęı bu hareket dzenini hatırlatacak bir dıř ses ve onun yarattıęı zorunluluktur. Tekand, dıř sesi, arkaya yansıtılan grnt ile eř zamanlayarak, arkadaki oyunsuluk tařıyan grntye bir de dıř sese “yardımcılık” grevi atamıřtır. Bu atama sesin zamansal iřlevini grnr

kılmak adına yapılmış görünmektedir. Çünkü arkaya yansıtılan görüntü Beckett'in metnindeki Ay'ın bir soyutlaması olarak yaratılmıştır. Tekand, Beckett'in zamansal mekanizmasını dış ses ile görüntüyü birleştirerek yine bir zamansal mekanizma yaratarak sentetik bir yapı ile somutlamıştır.

Oyun metninde zaman için bir ölçü yaratan ve yaşamı anımsatan ay ve güneş, benim sahnelememde oyun katmanında, oyun kurallarını ortaya koyan sinyaller olarak süperpoze şekilde çevirisine kavuştu. (Gülin, 2017)



Fotoğraf 3.1. “Godot’yu Beklerken” (Şahika Tekand Sahnelemesi)

Arkaya yansıtılan görüntü Ay'ın soyutlaması ile ortaya çıkmış olsa da “Ay'ın temsili” olarak ele alınması mümkün değildir. Tekand'ın sahneleme biçimi temsiliyet üzerinden işleyen bir sahneleme değildir. Sahnede yeni, sentetik bir gerçeklik oluşturarak oyunlarını kuran Tekand, bu sentetikliğin içinde bir sinyalizasyon görevi görmesi adına daire ve çizgi olarak tasarladığını belirtmiştir. Oyunda kurduğu yapıyı “tesadüfsüz” olarak niteleyen Tekand, tesadüfi etkinin sentetikliğe zarar vereceğini ve bu yüzden bu etkiden kaçındığını aktarmaktadır. Bu etkiden kaçınma yöntemi ise öncelikle oyun alanı hareketinin ve işleyişinin hayattan kesin bir sınırla ayrılmasıdır. Bu sınırı oyuncuların hareketleri, sahne yapısı, dış sesin ve görüntünün tasarımı ile ortaya koymuştur. Oyuncuların hareketleri, gündelikten uzaklaştırılması adına tam arka, tam ön veya tam

profil olarak sınırlandırılmıştır. Tesadüfi etki yaratacak, gündelik izlenimi verecek; çeyrek ya da üç çeyrek duruşlara izin vermemiştir. (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019) Tekand, görüntü tasarımı ile ilgili aynı tesadüfsüzlüğün söz konusu olduğunu aktarmaktadır:

Bu tesadüfsüz yapının sinyal biçimleri de aynı tesadüfsüzlükle daire ve çizgi olarak tasarlandı. Ay ya da güneşi hatırlatmaları en son sıradaki işlevleri olabilir ancak aynı zamanda bu işlevleri de vardır tabii. (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019)

Lucky'nin dans sahnesinde, arkadaki görüntünün de dans etmesi gibi anlar ise görüntünün oyunsuluk yaratma boyutunu ortaya koyuyor. Arslanoğlu görüntüyü, “yönetmenin müdahale görüntüsü” olarak tariflerken, bunun, anlam taşımayan ama oyun amacı taşıyan, oyunsal bir alan olduğu vurgusunu da yapıyor. Ancak Tekand'ın daha önceki oyunlarından olan “Karanlık Korkusu” isimli oyundaki görüntülerin şekline göre oyuncunun hareketlerinin belirlenmesi gibi bir tasarım olmadığını altını çiziyor. Arslanoğlu'nun aktardığına göre görüntüde yer alan şekillere göre oynama şeklinde bir rejî verilmemiş ancak görüntü ile ilişkilendikleri anlar mevcut kılınmış:

Şahika Tekand, o bir duyguyu temsil ediyor, o da bunu, o da bunu gibi bir şeyi yapmıyor, bunu tercih etmiyor; daha doğrudan ilişki kurmayı seviyor. O (görüntü), o kadar bir şey, neyse o. Ama farklı müziklerde de dans ettiriyor mesela. Hani bir yandan da o rejînin eli, yönetmenin müdahale görüntüsü. O yüzden de oyuncu onunla ilişki kuruyor aslında. (...) Karanlık Korkusu öyle bir oyun; arkadaki simgeye göre oynar oyuncu. Burada öyle bir kodlaması yoktu. Dans ettiriyor gibi düşünüyordu galiba. Hani çizgi çizgi; pıt pıt pıt gibi. Anlam taşımayan ama oyun amacı taşıyan, oyunsal bir alandı orası galiba. (Arslanoğlu, kişisel görüşme, 5 Temmuz 2019)

Tüm bunlardan Tekand'ın ne amaçla görüntüyü koyduğunu anlayabiliyoruz: Sentetik yapıyı tamamlayacak görsel bir öge, sinyalizasyonun –dış ses müdahalesinin bir parçası– ve bu anlamıyla yönetmenin eli ve oyunsuluğu sağlayan bir etmen olarak; Ay'ın soyutlanması ile temiz, tesadüfsüz ve net bir biçimde ritmin de bir parçası...

Dış ses ise oyuncu için çok daha doğrudan bir müdahale olarak konumlandırılmış. Bu müdahale sentetik yapıyı oluşturmanın yanı sıra oyundaki trajikliğin ortaya çıkarılmasını ve yeni bir sentetik gerçeklikte trajik olanın oluşturulmasını sağlamaktadır. Oyuncular, her seslerini yükselttiğinde, her isyan ettiğinde ya da gereğinden biraz fazla heyecanlandıkları her anda ses tarafından uyarılmakta ve bu şekilde dış ses tarafından

önceden seçilmiş belirli bir aralıkta tutulmaktadırlar. Tekand bu müdahale aracını şekillendirirken, hangi anlarda ve ne biçimde müdahale edeceğini belirlemiş ve bu belirleme hem oyunun ritmini hem oyun (game)'u hem de oyuncu dramaturjisini oluşturmuştur. Beckett'in metnindeki koşulların getirdiği sıkışmışlık hali Tekand'ın sahnelemesinde, bir başka gerçekliğe oturtulmuş durumdadır. Ses, oyuncuların yaptıkları şeyi, konuştukları konuyu sürekli bölmekte ve onları bir durumdan başka bir duruma atmaktadır. Oyuncuların yaptıkları işin, konuştukları konunun sürekli bölünmesi, sürdürdükleri tavrı değiştirme zorunluluğu; onları sürekli bir noktadan başka noktaya atan ve oyun içinde savrulmalarına neden olan bir durumdur. Bu savrulmaya izin veren, oyun (game)'u gerçekten oynayan oyuncular için, oynadıkları karakterin dramaturjisi tam da bu noktada oluşmaktadır. Lucky'yi oynayan Arslanoğlu, “sürekli olarak savrulma”nın yarattığı “sinir bozukluğu”ndan söz ediyor ve bu noktada karakterlerin içinde buldukları durumu anladığını, oyuncu dramaturjisinin oluştuğunu ekliyor:

Bence Beckett'te zamanlar arasına, tempolar arasına sıkışan şey bu. Sürekli bir yaşamsallık amacı var. Nefes aralarını da tasarlıyor ya Beckett; es veriyor, bir konu bitmeden yenisi başlıyor... Bir konu çok canlı sürerken tak kesiyor orada, başka yere savuruyor karakterleri ama oradan yine bir şeye başlatıyor yine o da çok yaşamsal. Bunu oynadığın zaman bu olmaz da gerçekten onu yaşamaya çalıştığın zaman, gerçekten o oyunu oynamaya çalıştığın zaman acıklı oluyor işte. Sen de üzülüyorsun oyuncu olarak, tam bir şey yapıyorsun mesela seni atıyor başka bir şeye, tamam peki diyorsun, oradan devam ediyorsun, yine kesiyor başka bir yere atıyor, peki derken başka yere... Sen de sinir olmaya başlıyorsun; duygu aslında gerçekte oluşuyor. Sen göstermeye çalışmıyorsun. Fiziksel reji bunu ortaya çıkarmak üzere hazırlanmış zaten. Gerçek bir duygulanımı sürekli kesersen sinir bozar, trajik olur çünkü. (Arslanoğlu, kişisel görüşme, 5 Temmuz 2019)

Tekand, oyuncuda bu savrulma duygusunu oluşturacak fiziksel koşulları tasarlayarak bir oyun (game) kuruyor. Oyun metnindeki trajik olanı sahne gerçekliğinde bu şekilde oluşturuyor. Bu trajikliğin ortaya çıkmasının bir koşulu da oyunun ritmi. Oyunun ritminin hızlı bir şekilde tasarlanması, oyunculara savrulma duygusunu pekiştirecek ve izleyicide de oyunu takip etme konusunda benzer bir savrulma oluşturacaktır. Tekand'ın oyunu hızlı bir ritimde tasarlamasının sebebi de budur. Metinde her yeni konu yüksek bir enerji ile başlar, giderek düşer ve yerini sessizliğe bırakır. Beckett bu sessizliğe izin verir. Karakterlerin “iç zamanı” olarak okunan bu sessizlik anları, yerini yine hızlı bir ritim ile başlayan yeni bir konuya bırakır. Birçok kuramcı bu parçalı yapıyı, “Godot’yu Beklerken”in insan hareketlerini kısıtlayan zaman ile tüm koşulların dışındaki iç zaman arasındaki çekişmeye dayalı olduğu şeklinde okumaktadır:

Bazı eleştirmenlere göre, *Godot'yu Beklerken*, bir dizi işlevsel ve yarara dönük tutum ve davranışlarda insanın eylem ve hareketlerini kısıtlayan *zaman* ile her türlü sosyal, ekonomik ve başka mülhazanın ötesinde veya berisinde yer alan *iç zaman* arasındaki ikiye bölünmüşlük [*dichotomie*] üzerine yapılmış bir oyundur. (Terleme, 2018, s. 40)

Sahnelemede, karakterler ne zaman kendilerine/iç zamanlarına dönseler dış ses ve ona eşlik eden görüntü kendisini hatırlatarak onları eyleme; dışsallığa çağırılmaktadır. Bu görsel içerik barındırdığı zaman imgesi ile onlara sürekli olarak dışsal ve ilişkisel olanı hatırlatarak içsel zamanlarına dönmelerine izin vermemektedir. Bu sinyaller aynı zamanda bu dışsallığın kodlarını da ortaya koymaktadır. Gogo ya da Didi sahneyi terk etmek istediğinde onları uyararak tekrar oyun alanına dönmelerini sağlamaktadır. Bu sayede metindeki çıkışsızlık bir katman daha kazanarak belirginleşmektedir.

Metinde karakterlerin iç zamanlarına dönmesi, Tekand'a göre "oradaki varlıklarını sorgulama" anlamına geliyor ve "hayatta insanın/metinde rol kişinin/sahne oyuncunun simultane ve superpoze şekilde var edildiği performatif sahnelemede" oyuncunun maruz bırakıldığı oyun (game)'un koşulları ile baş etmesi olarak tarifleniyor. Bu şekilde oyun şimdiki zamanda kuruluyor ve canlılık sağlanmış oluyor. Bu tarifleme ile Tekand iç zaman-dış zaman karşıtlığını hızlı bir ritme oturtarak ve oyuncunun maruz bırakıldığı oyun (game) koşullarını işleten sinyal olan dış ses ile oyuncu ve oyunun dramaturjisini oluşturmuş oluyor. (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019) Arslanoğlu Lucky'nin tiradı bölümünde, Şahika Tekand'ın tercihini şöyle aktarıyor:

Benim bölümümle ilgili de mümkün olan en yüksek tempoda başlamalı ve sonuna kadar bunu götürebildiği kadar götürebilmeli ki en sonunda gerçekten bitsin, adamın enerjisi bitsin, her şeyi söylesin, patlasın artık ve bitsin. Metinde sayıklamalar noktasına dönüşüyor mesela artık, burada onu dedirtmiyor yani. Takır takır takır devam etmeni istiyor. Ama bir yerde bitiriyor artık. Arkadan çılgılık başlıyor, yeter şapkasını alın diyorlar ve şapkasını aldığı anda da bitiyor adam. Esneterek bitirmiyor yani. Tak tak tak tak tak şapkasını al, tak. (Arslanoğlu, kişisel görüşme, 5 Temmuz 2019)

Şahika Tekand'ın oyundaki trajikliği hız üzerinden yeniden okuttuğu bu düzenleme aynı zamanda, tasarımda mekanikliğin oluşturulması bağlamında da bir yeri var. Gündelik olanı çağrıştıracak, tesadüfi olarak okunacak hareketleri mekanikliği bozmamak adına oyunun dışında bırakan Tekand, oyundaki konuşmaların esnemesine izin vermemesinin bir sebebi de gündelik olana düşmemek. Esneyerek bitirme, gündelik ve insana dair kaldığı için dışarıda bırakılması tercih edilmiş. Oyunda ritmin hızlandığı ve yavaşladığı

yerler mevcut ancak Beckett'in metninde sezilen epizot başından sonuna doğru düşen ritim, Tekand'ın rejisinde düşmeye izin vermeden kesiliyor. Bunun sebebi hem sahne alanı ile hayatı birbirinden ayırmak gerektiğini savunan Tekand'ın sentetik sahne mekanizmasını mekaniklik üzerinden oluşturması ve gündelik olan duruşları ve ritimleri sahneden dışlaması. Hem de yukarıda bahsedilen dış sesin oyuncuyu bir noktadan öteki noktaya hızla savurmasının sağlanması ve bu sayede hem oyuncu hem izleyen için metindeki trajikliğin sahnenin sentetik gerçekliğinde yeniden oluşturulması...

Tiyatrosunda "çağdaş"ı bir araştırma konusu yapan Tekand'ın, "Godot'yu Beklerken" oyununu hızlı bir ritim ile oluşturulmuş bir mekanizma üzerinden okutma tercihi çağdaş dünyanın "hız" ile ilişkisi ile bağlantılıdır. "Hız ve Politika" isimli çalışmasında, savaşın mutlak özünün hız olduğunu saptayan ve modern dünyayı bir "zaman savaşı" üzerinden açıklayan Paul Virilio, "dünyamızın genel yasasını"; "durmak ölümdür" olarak tarifler. (Virilio, 1998, s. 18) Dünyadaki büyük dönüşüm anlarını; devrimleri, savaşları; kullanılan araçlar ve bu araçların hızla ilişkisi bağlamında ele alan Virilio, savaşları kazandıranın hız olduğunu -ancak bu hızlanmanın sonucu olarak teknolojiye geline noktada savaştan kaçınmanın bir zorunluluk olduğunu- ve bu durumun hayatı algılama biçimini değiştirdiğini dile getirmektedir. Virilio'ya göre, savaşları kazandıran şeyin; hızın, dünyadaki güç ilişkilerinde belirleyici olan konumu, onu toplumlar için ulaşılması gereken bir olgu haline getirmiştir. Modernizm, bir hızlanma yarışına dönüşmüştür; "durmak ölümdür." Modern dünyanın durmaya izin vermeyen sistemi gibi Tekand'ın mekanizması da hareketsizliğe, sessizliğe, durmaya izin vermez. Tarihsel avantgardelardan fütürist Marinetti'nin "evrenin yeni bir güzellikle, hızın güzelliği ile zenginleştiğini" haykırmasının üzerinden geçen zamanda teknolojinin geldiği boyut hız kavramını hayatın bir parçası haline getirmiştir. Güney Koreli yazar ve kültür kuramcısı Byung-Chul Han ise "Zamanın Kokusu" isimli çalışmasında, postmodern dönemde hızlanmanın yönelimini kaybettiğini tespitler. Modernitede beklentinin geleceğe yönelik olduğunu, teolojik anlatının yerini modernitede gelecekteki kurtuluş umudunun aldığını dolayısıyla "gelecekte gerçekleşmesi beklenen hedefin ışığında", hızlanmanın da anlam kazanarak arzulandığını belirtir Han. Ancak modernite sonrası döneme dair, "her şeyi saran bir ufuk, uygun adım ilerlenmesi gereken, her yeri saran bir hedef yok artık" saptamasını yapan Han, avarelik ve aylaklığın postmodern dönemi sardığını tespitler.

(Han, 2019, s. 41-42) Ancak bu aylaklıkta “uçarı hafiflik”ten, avarelikte “rahatlık”tan eser yoktur:

Telaş, aşırı heyecan, huzursuzluk, sinirlilik ve dağınık bir kaygı duygusu bugünün hayatını belirliyor. Rahat rahat gezinmek yerine bir olaydan diğerine, bir enformasyondan diğerine, bir imgeden diğerine hızla ilerliyor insanlar. Bu acele ve huzursuzluk ne avareliğin ne aylaklığın belirleyici özellikleri. Bauman’ın avarelik ve *zapping* yapmak terimlerini eşanlamlı kullanımı gayet sorunlu. Bu terimler postmodern bağımlılık ve bağlayıcılık noksanlığını ifade etmek için kullanılıyor. (Han, 2019, s. 42)

Han’ın saptamaları, çağdaş hayatı araştırma konusu haline getirmiş olan Tekand’ın sahnelemesinde hızı kullanmasının bir nedeni olarak karşımıza çıkıyor. Dış ses tıpkı kumandanın “zapping”i gibi sürekli bir halden bir başkasına atıyor oyuncularını; bugünün yönelimini kaybetmiş bir şekilde imgeden imgeye, olaydan olaya, enformasyondan enformasyona hızla ilerleyen çağdaş insan gibi konumlandırılıyorlar sahnede. Oyun boyunca her yeni “gong”da üzerinde düşünmek istediği şeyi düşünmeden, konuşmak istediğini konuşmadan, sessizlik anlarında kendileri ile baş başa kalamadan, anlamı yakalayamadan; bir şey yapma zorunluluğu içinde buluyorlar kendilerini. Byung-Chul Han postmodern dünyada olayların, bilginin ve imgelerin retinaya bir anlık temas ettiğini ve hakikat ya da bilginin “giderek daha kısalan bir şimdide” silindiğini tespit eder. (Han, 2019, s. 52-52) Tekand’ın çağdaş insana dair kurduğu cümleler de bu durumu özetler niteliktedir: “Çağdaş insanın asal tragedyası tragedyasızlığı zaten. Çünkü ilkelerini kaybetti, hesap verme yeteneğini kaybetti, düşünme yeteneğini kaybetti. Bundan daha trajik bir durum olamaz” (Kahraman, 2016) Tekand’ın cümlelerinde anlatılan ‘tragedyasızlığın tragedyası’ Han’ın söz ettiği “yönelimini kaybeden zaman”da hızın hâlâ etkin bir rol oynuyor olması ve bunun sonuçlarıdır. Tekand, bu “yönelim kaybı”nı daha pekiştirmek adına oyun (game)’a bir zorunluluk noktası ekleyerek metindeki Gogo ve Didi’nin Godot’ya/Godot’yu beklemeye dair olan yönelimlerini zayıflatmıştır. Vladimir ve Estragon’u oynayan oyuncular için oyun (game)’un kurallarından biri sahne alanını terk etmemek olmuştur. Oradaki mevcudiyet sebepleri; Godot’yu beklemekten ziyade, oradan çıkmaya çalıştıklarında dış sesin, şiddetli bir bas tonu ile onları uyararak sahneye döndürmesidir.

Özgürlük, en mükemmel haliyle, ilişkilere mahsus bir sözcüktür. *Dayanak* olmadan özgürlük olmaz. Günümüzde tam da dayanak eksikliği nedeniyle hayatın dizginlerini ele almak kolay değil. Zamansal çözülme hayatın dengesini bozuyor. *Hayat amaçsızca dönüp duruyor*. Bireyin zaman iradesinin yükünü azaltacak istikrarlı toplumsal ritimler veya devirler yok.

Herkes kendi zamanını bağımsız bir şekilde belirleme becerisine sahip değil. Zaman akışlarındaki kademeli çoğalma tekil insanı huzursuzlaştırıp tahrik ediyor. Zamansal yönergelerin eksikliği özgürlükte artışa değil, yönelimsizliğe yol açıyor. (Han, 2019, s. 42)

Han'ın izinden, Tekand'ın metni çağdaştırma biçimi Godot'yu bekleme zorunluluğunu mekanizmaya bağlamak, karakterlerin yönelimlerini elinden almak şeklinde olmuştur. Yönelimsizlik hali de tam da Han'ın tespitlediği gibi özgürlüklerini elinden almak, onları sessel sinyalizasyonun bir kuklası haline getirmek olarak karşılığını bulmuştur. Tekand'ın bu iki tercihi sahnelemede “zamansal mekanizma”yı oluşturan temel unsurlardır. Arslanoğlu, Tekand'ın, oyundaki mekanizmayı içinde yaşadığımız “sistem” gibi kurguladığını şu sözlerle ifade ediyor:

Şahika hoca bu alanı (sahnedeki çıkma) kapattı gerçekten, istesen de çıkamazsın ben ne istiyorsam onu yaparsın noktasına getiriyor karakterleri. Ben derken sistemin karakterleri ne kadar baskıladığını, ne kadar çevrelediğini söylüyor. Mesela parasız bir şekilde ben bu sistemden çıktım artık özgürüm diyebilir misin gibi bir soru atıyor ortaya oyun. Bunun romantik bakışı evet çıktı ama gerçeklik başka, bu seferde hasta oluyorsun, aç kalıyorsun, yine birinin; sistemin içinden birinin sana bakması gerekiyor. Yine sistemin enstrümanını kullanıyorsun. Yine bir “gong” geliyor ve onun dediğini yapıyorsun. O kadar sıyrıldım, koştum, aştım diyemeyeceğin kadar sıkıştırılmış bir durumun içindeyiz. (Arslanoğlu, kişisel görüşme, 5 Temmuz 2019)

Tekand, Türkçe metindeki “1890’lar” ifadesini neden 1990’ları çağrıştıracak şekilde “90’lar” olarak değiştirdiğini de aynı çıkışsızlık durumu ile açıklıyor: “1990’lar bugünün çağdaş insanının ‘çıkış yok’ hissiyle lanetlenmesini hazırlayan bir tarihsel dönemdir. Bu nedenle daha genel bir 90’lar ifadesi kullandım.” (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019) Bugünün çıkışsızlık hissini zeminin doksanlarda oluştuğunu söyleyen Tekand, oyuncuların sahneden çıkmasına izin vermediği oyununda, metni “doksanlarda düşünmeliydik” diye değiştirerek sahneyi “şimdiki zaman”a ve çağdaş seyirciyeye yaklaştırıyor.

Elektronik kayıt cihazları ve diğer yineleme olanakları unutkanın sorumlusu olan zamansal aralıkları imha ederler. Geçmiş şeyi derhal geri çağırabilecek, el altında bulunan bir şeye dönüştürürler. Hiçbir şey anında erişime kapalı kalmamalıdır. Hemen erişime (*Instantaneitat*) karşı koyan bütün aralıklar bertaraf edilir. (...) Şimdi göz önüne getirilemeyen hiçbir şey var olmaz. Her şeyin şimdide mevcut olması gereklidir. *Mevcudiyeti ortadan kaldırma* etkisi uyandıran ara mekanlar ve ara zamanlar ilga edilir. Sadece iki konum kalır geriye: hiçbir şey ve şimdide bulunma. (Han, 2019, s. 49)

90’lardan itibaren günden güne insanın gündelik hayatına daha fazla giren teknolojinin belleksizleştirme hali, geçmiş ile kurulan ilişkiyi de değiştirmektedir. “Godot’yu

Beklerken” metninde var olan belleksizlik karakterlerin kendini kurmasının önündeki engel olarak karşımıza çıkıyor. Beckett belki daha insafli davranarak karakterlere düşünmesi için zaman tanıyor. Ancak Tekand dört bir yanı reklam, marka uyarıları olan çağdaş insanın parmağının ucundaki teknolojinin onları sürekli harekete çağırıyor oluşunu dışsal ses ile aktarmayı tercih ediyor. Bu durumda metnin yazıldığı tarihten bugüne değişen yaşam pratiğinin bir yansıması olarak sentetik sahne gerçekliğinde çevirisine kavuşuyor. Tekand aynı zamanda bu belleksizlik halini pekiştirmek adına, metinde zaten her şeyi yarım yamalak ve zor hatırlayan ikilinin bütün geçmiş referanslarını, sahnelemede dışarıda bırakmıştır: Birlikte gittikleri –Estragon’un hatırlamadığı ancak Vladimir’in iddia ettiği- Macon seyahatleri ve orada üzüm toplamaları, Estragon’un kendini Rhone Irmağı’na attığı Vladimir’in onu kurtardığı günü, Eyfel Kulesi’nden atlayabilecekleri ve bunun bir önemi olduğu, üstlerinin başlarının düzgün olduğu zamanları... Karakterlerin geçmişlerinden bahsettikleri tüm sahneler sahnelemede kullanılmamıştır. Tekand, çağdaş seyircinin belleksizlik haline yaklaştırmak adına bunu tercih ettiğini aktarıyor ve ekliyor:

Belleksizlik, bugünün çağdaş insanının tragedyasının en önemli nedenlerinden biridir. Üstelik her şeyin kayıt altına alınabilen bir dönemde belleksizliğin adeta bir seçim olarak yaşanması ve böylesi bir yaşam biçiminin kutsanması bu trajik durumu daha da derinleştirir. (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019)

Metnin imkânlarını bugünün seyircisi için değerlendirmek ve çağdaş hayatı araştırma konusu haline getirmek Tekand’ın tiyatrosunda hedeflediği önemli iki ilkedir. Bu ilkeleri uygulamak için öncelikle çağdaş hayata dair bu zamansal tespiti yapmak ardından sahne olanaklarında neye dönüşeceğini, sahnenin sentetik gerçekliğinde nasıl uygulanacağını seçmek gerekiyor. Tekand’ın belleksizleştirme seçimi de “çağdaş insanın tragedyası”nı, Beckett’in trajik evreninde katmanlamak, Beckett’in geçmişi muğlak karakterlerini tamamen geçmişsiz bırakmak şeklinde uygulanmıştır. Bu durum, salt kendinden menkul bir şekilde sahneye dökülmemiş, mekanizma gerçekliği içinde anlamını bulmuştur. Çünkü mekanizmanın bir parçası olan oyuncular da mekanik hareketleri ile sentetik yapının içine yerleştirilmişlerdir ve tamamen geçmişsiz olarak konumlandırılmaları; insana dair olanı, bireyselliğin kırıntılarını da yok ederek onları mekanizmanın birer parçası haline getirme konusundaki adımlardan birini oluşturmuştur. Bu konumlandırma adına Tekand, metinde olan insani, bedensel zaafı da sahnelemenin dışında bırakmıştır. Sahnelemede, metinde geçen bedene ait arazlardan; böbreklerin ya da sol ciğerin

zayıflığından, sindirim sistemi sorunlarından bahsedilmez. Tüm bu tercihler karakterlerde “insana ait olan”ın zayıflatılarak oyuncuların mekanizmanın parçası/kuklası olarak konumlandırılışının görünür kılınması yönündedir. Oyundaki en mekanik karakter ise Godot’nun gelemeyeceğini haber vermeye gelen çocuktur. Çocuk elinde bir *Ipad* taşımaktadır ve gözünü *Ipad*’den bir an ayırmadan sorulan soruları yanıtlar. İnsani olana dair çocukta en ufak bir iz yoktur; konuşması tamamen mekaniktir, hareketleri mekaniktir, insani temastan tamamen kaçınmaktadır.

Mekanikliği ve sahnenin sentetik gerçekliğinin kurulumunu sağlayan unsurlardan biri de “tekrar”dır. “Godot’yu Beklerken”in metninde de sıkça kullanılan tekrar unsurunu Tekand, sahnelemesinde artırılarak belirginleştirmiştir. Tekrarlar, sahnelemede hem oyuncular açısından oyunsuluk yaratmakta hem komiği daha da ortaya çıkarmakta hem de oyunun ritmini oluşturmaktadır. “Godot’yu Beklerken” metninde –ve Beckett’in tüm oyunlarında– tekrar sıkça kullanılan bir unsurdur ve tekrarların ritim oluşturması metin için de söz konusudur:

“Tekrar” ayrıca, edebi oyun tekstinin sahne gerçekliğine öyküsel olanın performatif olana tercümesinde dilin ya da hareketin müziğini öne çıkararak anlatımı şimdiki zaman gerçekliğine dayandırabilmek için son derece çeşitli imkânlar yaratan bir anlatım aracıdır. Kendisinin metindeki anlamı taşıma özelliği de sonsuz sayıda olasılık yaratır. (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019)

Tekand’ın sahnelemedeki müdahalesi tekrarları arttırarak oyundaki ritmi kuvvetlendirmek hatta bu tekrarları kendi içinde bir döngüsellığe sokmaktır. “Yapacak hiçbir şey yok” cümlesi oyun boyunca metindeki neredeyse iki katı fazla tekrarlanır. Gogo ve Didi’nin konuşmalarındaki tekrarlar, üst üste birkaç kez tekrarlatılarak hem ritme hizmet edilmiş hem de oyunun genelinde var olan döngüsellik, anlarda da görünürlük kazanmış/görünürlüğü pekiştirilmiştir. Tekand, kendi sahneleme yönteminde tekrarın işlevinin şimdiki zamanda yaratılan gerçekliğin, sentetikliğini vurguladığını aktarır. Seyircinin bu sentetikliğin farkında olması sahne ile seyir yeri arasındaki zamanı ortaklaştırır:

“Tekrar” benim için her şeyden önce sahnede olup bitenin canlı olmasına rağmen sentetik (insan yapısı) bir gerçeklik olduğunu, sahne ve seyir yerinin birlikte paylaştığı “şimdiki zaman gerçekliği”nin tümüyle insan eliyle yaratılmışlığını görünür, işitilir kılan anlatım araçlarından biridir ki bu da hem sahnedekiler hem de seyircide eş zamanlı bir şimdiki zaman bilinci yaratır. (Tekand, kişisel görüşme, 17 Mayıs 2019)

Oyunun sentetik yapısını ortaya koyma işlevi olan tekrarlar aynı zamanda gülme unsurudur. Bergson'dan hareketle, hayatın doğal akışında bulunmayan tekrarın bir gülme unsuru olduğu önceki bölümlerde vurgulanmıştı. Bu döngüsel tekrarlar, tekrarın da kendi içinde bir tekrara dönüşmesi; komiğin en çok ortaya çıktığı sahnelerdendir. Bu döngüsel tekrar sahneleri; oyuncular arasında yaratılan oyunsuluğun belirginleştiği anlardır. Ancak Tekand'ın kurgusu ile hiçbir şeyin “çok”una ya da “az”ına izin vermeyen, sürekli devam etme zorunluluğu oluşturan dış ses uyarısı devreye girer ve döngüden çıkarılır.

Oyundaki tüm bu tekrarlara karşın metinle büyük bir oynama söz konusu değildir. Ancak Tekand, tek bir sahneyi bir yerde daha kullanmayı tercih etmiştir. “Ölü sesleri” sahnesi olarak adlandırabileceğimiz bu sahne metinde ikinci perdede olmasına karşın Tekand, sahnelemede ilk perdede Pozzo'nun saatini kaybettiğini anladığı âna da yerleştirmiştir. Vladimir ve Estragon, zamanın “tik tok”larını duymadığını söyleyen Pozzo'nun kalbini dinler ve bu esnada duydukları sesleri yorumlarlar, bu yorum; “ölü sesler”dir. Birçok kuramcının, Pozzo'nun zamanı dolayısıyla zamanın sona ereceği gerçeğini reddederek mekanizmayı yok saydığını ve bu yüzden de cezalandırıldığını saptadığına önceki bölümde değinmiştik. Hatta bir adım öteye giderek Lucky'nin yaşlanarak, kendisine zamanı hatırlatmasına tahammül edemediğini, bu yüzden Lucky'nin varlığının ona azap verdiğini bu sebeple de Lucky'den kurtulmak istediğinin saptamasını yapmıştık. Pozzo'nun zamanı algılamaya ihtiyaç duymamasının sebebi olarak onun tüm mekan ve zamanlarda kendini efendi olarak kurabildiğini ve temel kimliğinin bu olduğunu göstermiştik. Onun kendini kurmak için ihtiyacı olan şeyin sadece efendilik yapabileceği birisi; Lucky olduğunu belirtmiştik. Sahnelemede onun bu hali iki şeye yol açmıştır: Zamanı kaybetmesine ve kalbinin ölümüne. Tekand “ölü sesleri” bölümünü bu sahneye ekleyerek zalim bir “efendi” olan Pozzo'nun kalbinin ölü olduğunu sezdirme yoluna gitmiş ve Pozzo'nun gelecekteki kötü kaderini işaret etmiştir. Önceki bölümde, metindeki “ölü sesleri” bölümü ile alakalı olarak seslerin korkutuculuğuna; “mutlak son”un hatırlanmasına karşın Gogo ve Didi'nin, Godot'yu hatırlama ihtiyacını kuvvetle duyduğu hatta Godot'nun bir çeşit sığınağa dönüştüğü belirtilmişti. Tekand “ölü sesleri” kelimesine ihtiyaç olmayacak şekilde bir sahne gerçekliği oluşturduğundan, oyundan bu iki kelimeyi çıkarmıştır. “Ölü sesleri”nin çağrıştırdığı mutlak son yerine Tekand mutlak bir zorunluluk noktası yerleştirmiştir ve bu zaten somut bir sestir.

Bir de bana dışarı çıkmamalarına izin vermemekten ziyade oyun oynamalarına zorlamak bana çok trajik geliyor oyunda. Yani oynayacaksın, sürdüreceksin zamanını, kopmayacaksın oyundan, o kadar kolay değil bu iş. Bayağı sinir bozucu bir hal; durmalarına izin vermiyor çünkü. Duruyorlar arada bakıyorlar etrafına hemen ses giriyor devreye, konuşun, hemen, tamam da ne konuşalım? (Arslanoğlu, kişisel görüşme, 5 Temmuz 2019)

Oyundaki bu sahnenin iki kullanımında da “Bütün ölü sesleri” ifadesi geçmez. Tekand “ölü” kelimesinin yaptığı tedirgin edici etkiyi dış sesler ile oluşturmayı tercih etmiştir. Etkiyi dilde değil, sahne araçları ile yaratmaya yönelik bir tercihtir bu. Benzer şekilde, “ölü sesleri” sahnesinin ardıl sahnesi olan içinde; “iskeletler”, “cesetler”, “ölü mahzeni” gibi karanlık ve tedirginlik verici kelimeler bulunan sahneyi de oyunun dışında bırakmayı tercih etmiştir. Tekand’ın sahnelemesi yine de tedirginlik yaratmaktadır: Beckett’in metninin yapısal tekinsizliği, sahneleme tercihinin; seslerin, görüntülerin, renklerin ve hareketlerin bütünlüğü ile birleştirerek bu tedirginliği yaratmıştır.

Sahnelemede dışarıda bırakılan diğer ifadeler ise dildeki zamanı imleyen ifadelerdir. “Akşam oldu”, “şafak sökecek” vb. ifadeler sahnelemede yer verilmemiştir. Zamansal içerik sahneye yansıtılan dairesel ve lineer şekilli “görüntü”ye aittir, ancak bunun bir zaman temsili olmadığını aktarmıştı. Sahnenin sentetik gerçekliğinin bir parçası olarak konumlandırılmış görüntü, gerçekte de orada olduğunun bilinci ile çift katmanlılık yaratmaktadır. Dildeki zamansal ifadeler sahne gerçekliğinde olmadığından çıkarılmıştır. Tekand; “esas olarak metinde de ‘şimdiki zaman’da kalmak üzere budama yaptım. Oyun yeri ve seyir yerinin ortak zamanında” (röp) şeklinde açıklayarak oyunu şimdiki zamanda tutmak adına sahne gerçekliğinde olmayan zamansal ifadelerin çıkarıldığını aktarmaktadır. Sahnenin koşullarında gerçekten var olan, olması mümkün olan şeylere izin veren Tekand, metinde “akşam olması” zorunluluğunu dışlayamayacağından –çünkü bu, ikinci perde ile birinci perde arasında büyük bir kopukluğa neden olurdu– akşam olmasını da kurduğu oyun (game)’un kurallarına bağlamıştır. Işıklar maviye döndüğünde/akşam olduğunda oyuncular dış ses tarafından serbest bırakılırlar, devam etme, hareket etme zorunluluğu ortadan kalkar. (Fotoğraf 3.2) Sahnenin sentetik gerçekliğinde aniden ışıklar maviye döner; metinde de aniden akşam olduğu yazılıdır. Sahne maviye döndüğünde oyuncular kafasını kaldırıp ışıklara bakar ve Vladimir’i oynayan oyuncu “sonunda” der. “Sonunda” ifadesini dile getiren oyuncudur. Mavi ışık

sahneye geldiğinde yukarı bakar ve ifadeyi söyler. Seyirci için Vladimir olarak konumlandırılmamıştır; Vladimir’i oynayan oyuncu olarak konumlandırılmıştır.

Çünkü bizde oyuncu katmanı var. Godot’yu Beklerken oyununu oynayan Studio Oyuncuları ekibinin oyuncularımız sahnede de o sahneye çıkıyoruz ve oyunu sergiliyoruz aslında. (Arslanoğlu, kişisel görüşme, 5 Temmuz 2019)

Tekand, sahnede akşam olduğuna inandırmaya çalışmaz, sahnenin ışıklarının maviye dönmesinin oyuncular için anlamı artık dış sesin onları hareket etmeye zorlamayacak olması, oradan oraya savurmayacak olmasıdır. “Sonunda” ifadesi de oyun (game)’un ara vereceğinin sinyalini; mavi ışığı gören oyuncunun rahatlama ifadesidir. Sahnenin bu gerçekliği Samuel Beckett’in metni ile üst üste gelerek, çift katmanlılık, çift anlamlılık ve çift zamanlılık yaratılmaktadır.



Fotoğraf 3.2. “Godot’yu Beklerken” (Şahika Tekand Sahnelemesi)

Tekand’ın sahnelemeleri bu şekilde “şimdiki zaman”dadır. Sahne ve seyir yerinin ortak zamanı olan “şimdiki zaman”da sahne uzamını oluştururken, Gertrude Stein’in “peyzaj sahne” fikrinden de faydalanır. Fotoğraf 3.3’teki sahne bir peyzaj sahne örneğidir; anda, manzaralar mevcuttur ve seyirci kendi zamanında neye isterse ona bakabilmektedir. Bu anda, seyirci; yemek yiyen Pozzo, eşya taşıyan Lucky ya da aralarında “tekrar” oyunu

oynayan Vladimir ve Estragon arasında istediğini seçebilmektedir. Tekand, sahnedeki hiçbir şeye işaret etmez, seyircinin kendi zamanındaki seçimlerine bırakır. (Fotoğraf 3.3)



Fotoğraf 3.3. “Godot’yu Beklerken” (Şahika Tekand Sahnelemesi)

Şahika Tekand’ın sahne gerçekliğinde yeniden oluşturmaya dayalı olan yöntemi Beckett’in metnindeki bir meseleyi daha somutlamıştır. Tekand, Beckett’in metninde olan “Godot’yu Beklerken”in iki kafadarının kendi durumlarının farkında olma hallerini, oyunculara sesin onları yönettiklerinin farkında olması ile sahne mekanizmasında somutlamıştır. Metinde karakterler, zamanın elinde oyuncaklardır; sahnelemede oyuncular sesten her komut geldiğinde hareket etmek zorundadırlar. Bu zorunluluk hali onları birer ‘kukla’ haline getirmektedir. Groteskin çıkışsız dünyası ve trajikliği sahne öğeleri; görüntü, ses ve hareket ile somutlanmıştır. Trajedinin dünyasının ve grotesk dünyanın ortak özelliği olan; durumların zorla kabul ettirildiği, çıkışın ya da kaçışın olmadığı kapalılık Tekand’ın sahnelemesinde görsel ve işitsel işaretlerle görünürdür. Düzenegın görünürlüğü ani ve yüksek sesler, anlam verilemez görüntüler ile hem bir tekinsizlik yaratır hem de mekanizma çözüldükçe komik öge de ortaya çıkar. Önceki bölümlerde bahsedilen Bergson’un “ıpli kukla” mekanizması devrededir ve oyun ilerledikçe, karakterlerin kukla olarak görünürlüğü netleşir ve komik ortaya çıkar. Ancak burada bir parantez açmak gerekir. “İpli kukla” meselesi komiği ortaya çıkarıyor olsa da,

tam anlamıyla Bergson'daki ile paralellik göstermez. Bergson komiği oluşturanın, kuklanın iplerden haberi olmaması durumu olduğunu belirtir. (Bergson, 2018, s. 53) Kukla için oldukça trajik olan bu durum tüm mekanizmayı dışarıdan gören insan için komiktir. Oysa Gogo ve Didi seslerin onlara komutlar verdiğinin, onları hapsediğinin farkındadır. Tekand, bu farkındalığı oyuncuların seslere verdikleri tepki ve yer yer dönüp yansıtılan görüntüye bakmaları ile belirginleştirmiştir. Hatta bir sahnede Vladimir'i oynayan oyuncu isyan ederken onu uyarın sese karşı koyarak "hayır" demektedir. Pozzo'da ise durum biraz daha farklıdır. Bir önceki bölümde Pozzo'nun oyundaki çıkışsız mekanizmanın farkında olmadığı belirtilmişti. Ancak Tekand, Pozzo'yu mekanizmanın farkında olan ancak ona boyun eğmeyi efendi olarak konumuna yediremeyen bir noktada konumlandırmıştır. Pozzo, Lucky'ye verdiği tüm emirleri, sestem emir olarak verir. Bu anlara özel olan bir sesin ardından, Pozzo, mekanik bir biçimde emrini verir. Oturması, kalkması, yemek yemesi; her şeyi sesin emrine bağlıdır. Ancak Pozzo bu eylemleri kendi eylemleriymiş gibi yapar. Bir mekanizmanın onu zorladığına dair neredeyse hiçbir emare yoktur. Ancak bir sahnede Pozzo'nun "ben gidiyorum" demesinin ardından, gelen ses ile çıkamayacağını anladığı sahnede buna dair bir ipucu görmek mümkündür. Pozzo geri döner ancak sandalyeye oturması gerektiğini söyleyen sinyale rağmen oturamaz. Çünkü oturması organik olmayacaktır ve Pozzo'nun emir ile çalıştığı görünür olacaktır. Bu noktada Pozzo yansıtılan görüntüye döner ve ona isyan eder: "Bir kere ayağa kalktıktan sonra *doğallığı bozmadan* nasıl oturacağım?" Bu cümlenin ardından yeniden kendi 'mekanizmayı görmezden gelme oyunu'na döner: "Şeyi belli etmeden diyorum... Tereddütümü." Lucky ise mekanizmanın dışında ama içindedir. Mekanizma onunla direkt temasa geçmez, Pozzo aracılığıyla emirler verir. Lucky direkt olarak Pozzo'ya bağlı/bağımlıdır, Pozzo ise hem mekanizmaya hem Lucky'ye; dolayısıyla Lucky mekanizmaya bağlıdır. Lucky'yi oynayan Arslanoğlu bu durumu şöyle açıklıyor:

Dış ses ve görüntünün oyundaki rol kişileri için o sesi her duyduklarında başka bir hale geçmelere gerekiyor. Bir reji aslında o, dıştan gelen müdahale. Benim rol kişimi hiçbir şekilde onlar etkilemiyordu. Çünkü benim tabii olduğum karakter Pozzo. Ama Pozzo'nun tabii olduğu şey de yine dıştan gelen sesler. (...) O ona, o ona buyuruyor ve devran böyle dönüyor gibi bir durumu ortaya çıkarıyor. Dışardan bir şey Pozzo'yu zorluyor, o da Lucky'yi zorluyor bir şeye. (Arslanoğlu, kişisel görüşme, 5 Temmuz 2019)

Beckett'in metninde Pozzo ile Lucky'nin bağımlı ilişkisi ve Pozzo'nun da özgür olmadığı –özellikle ikinci perdede Pozzo'nun Lucky'den kopamaması ile ortaya çıkan–

sahnelemede Pozzo'yu, Vladimir'i ve Estragon'u oynayan oyuncuların tamamına aynı komutu vererek, sessel sinyalleri takip ettirerek sahne gerçekliğinde oluşturuyor Tekand. Lucky'yi oynayan oyuncu (gamer)'nun oyun (game)'u ise Pozzo'yu oynayan oyuncu (gamer)'ya bağlamış ve bu şekilde Lucky'de dahil herkes mekanizmaya bağlanarak; metindeki grotesk çıkışsızlık bugünün çağdaş hayatın çıkışsızlığı ile bir oyun (game) bağlamında üst üste konulmuştur.

Şahika Tekand, kendi yöntemi olan “performatif sahneleme ve oyunculuk” ile Samuel Beckett'in “Godot'yu Beklerken” oyununu, metindeki olanakları kullanarak bir oyun (game) dolayımı ile sahnenin gerçekliğinde, sentetikliği gösterecek biçimde bir sahneleme gerçekleştirmiştir. Dış sesin komutlarını takip etme ve her yeni seste yeni bir tavıra, yeni bir harekete geçme üzerinden kurduğu oyun (game), hem Beckett'in metnindeki beklemekten başka bir şeyin olmaması sonucu ortaya çıkan “çıkışsızlık” halini, hem de çağdaş hayatın içindeki dağılmış zamanın, insanı oradan oraya savuruyor oluşunu sahne gerçekliğinde bir çifte katmanlılıkta oluşturmuştur. Hem oyuncular için hem de seyirci için koşulları sağlayan temel unsur hızlı bir ritimdir. Hızlı bir ritim ile oradan oraya sürekli olarak atılan oyuncu (gamer), karakterlerin içinde olduğu trajik durumu sahne gerçekliğinde oyun (game)'u oynayarak ortaya koymuştur. Tekand bu hızlı ritmi provalar başlamadan belirlemiş, oyunun temel dramaturjisini hız üzerinden kurmuştur. Sentetikliği sağlamak adına sahnede kurduğu oyun (game)'u görünür hale getirmiş; oyunculukların mekanikliği, tekrarlar, dış ses ve görüntünün niteliği ile sentetikliği desteklemiştir. Sentetikliğin gösterilmesi sahne alanı ile seyir yeri arasında “şimdiki zaman”da bir ortaklık kurmuştur. Oyuncu katmanını sabit tutması ve oyunda oyuncuların sadece sahne gerçekliğindeki koşulları gerçekleştirmesi/oyun (game)'u oynaması seyirci için özdeşleşim kurmadan Beckett'in metni ve çağdaş hayata dair düşünme fırsatı veren soyut bir anlam düzeyi oluşturmuştur. Beckett'in “Godot'yu Beklerken” oyunu zamana dair taşıdığı potansiyaller ile Şahika Tekand'a olanak açmış ve Tekand da Beckett'i ve çağdaş hayatı iyi okuyan biri olarak bu potansiyelleri kendi yöntemi ile değerlendirmiştir.

SONUÇ

Tiyatroda zamanın kullanımı tarihsel süreç içinde sürekli değişime uğramıştır. Bu değişim tiyatronun ne olduğu sorusunun sürekli değişen cevabı ile paralellik gösterir. Hayatı algılama biçimi, toplumsal hayattaki dönüşümler şüphesiz tiyatroyu etkiler, değiştirir ve dönüştürür. Zamanı algılama biçimimiz de tarihin farklı zamanlarında değişiklik göstermiştir ve göstermektedir. Tüm bu değişimler zamanı tiyatrodaki bir araştırma konusu haline getirmiştir.

Tarihsel avantgardlar tiyatrodaki oyunu ‘şimdiki zaman’a taşıyarak, tiyatronun kendi içine kapalı dünyasını kırma iddiasındalardır. Kurumlaşmış tiyatroyu, alışlagelmiş tiyatro biçimlerini reddederek yeni biçim arayışlarına yönelmişler ve bu doğrultuda eşzamanlılığı, karnavaleski, ritüelistik olana dönüşü ve Orta Çağ misterilerindeki döngüsellik tiyatrolarına katmış ya da katma girişimlerinde bulunmuşlardır. Tarihsel avantgardların denemeleri -idealist iddialarını tam anlamıyla yerine getirememiş olsalar da- sonraki dönemler için yol açıcı olmuştur.

Tarihsel avantgardların dönemi büyük iddiaların hala ortaya konabildiği bir dönemdir. Ancak dünya, iki dünya savaşı gördükten sonra aynı kalmayacaktır. Artık büyük iddialar dönemi kapanmış, geriye kalan yıkıntıdan ne çıkarılabileceği bir mesele haline gelmiştir. Samuel Beckett için zaman kavramını bu kadar temel bir mesele haline getiren şey de toplumsalın dönüşümünün sanatına yansımaları ve içinden geçilen dönemin çıkışsızlığını en iyi ifade edecek aracın ona göre zaman olmasıdır. Çünkü zaman, içine doğduğumuz ve mecburen içinde olduğumuz bir olgudur. Kaçışsız bir şekilde zamana tabiyizdir. Zamana yazılı insanın, savaş sonrası dünyasında anlamsızlık içinde yaşamayı sürdürme çabasının kendisi trajik olandır. İnsanın bu durumu “Godot’yu Beklerken”de eşsiz bir biçimde dile getirilmiştir. Modern düşüncenin insanların zamanını yönetebileceği fikri Godot’un evreninde ters yüz edilmiştir. Godot’un karakterleri zamanın kurbanlarıdır; tüm insanlar gibi... Bu yüzden Gogo ve Didi oyunda kendi bireysellikleri olan bir karakter olarak değil, herhangi iki insan olarak çizilmiştir. Bu yüzden onları imleyecek bir geçmişleri ya da bekledikleri Godot’un bir tanımı yoktur.

“Godot’yu Beklerken”in yazılmasının üzerinden geçen sürede dünya, -belki de daha önce hiç görmediği hızda- büyük bir değişimden geçmektedir. Teknolojik yeniliklerin her gün bir yenisi hayatımıza katılıyor. Uzun vadede ne gibi sonuçlar doğuracağı kestirilemeyen teknoloji ile harmanlı yeni yaşam tarzımız, kendi zamanını dayatıyor; sanal ile gerçek arasında dağılmış bir zaman. Nereden geldiğini anlamadığımız bir “gong” ile elimiz sürekli bizi dünyaya bağlayan teknolojik aletlere gidiyor. Sürekli hareket halinde olmaya methiyeler düzüyoruz, ancak tam olarak nereye gittiğimizi de bilmiyoruz. Dünya böyle bir zamandan geçerken, Şahika Tekand’ın “Godot’yu Beklerken” sahnelemesi çağdaş hayatın bir simülasyonu olarak karşımıza çıkıyor.

Tekand, tiyatro oyunlarını, metnin anlam katmanlarını açan ve çağdaş hayatı tartışan bir oyun (game) tasarımı ile kurar. Bu oyun (game) içinde oyuncuların, sesin, ışığın kurallar dahilinde hareket etmesi ile oyunun dramaturjisi oluşur. Tekand bu yöntemi “performatif sahneleme ve oyunculuk” olarak adlandırmıştır. “Godot’yu Beklerken” oyununda da Tekand bir oyun (game) kurmuştur. Bu oyunun tasarımı en baştan Tekand tarafından en ince ayrıntısına kadar düzenlenmiş ve hesaplanmıştır. Sahnede oyuncular, dış ses ve arkaya yansıtılan görüntüden oluşan mekanik bir düzenek oluşturmuştur. Tekand, oyunculara sahneyi terk etmeme, sessiz kalmama, hareketsiz kalmama, uzun süre bir durumu sürdürmeme, yüksek tepkiler vermeme gibi zorunluluklar belirlemiş, bu zorunlulukları ise dış ses uyarısına bağlamıştır. Tekand, sürekli hareket etme zorunluluğu üzerine kurduğu oyun (game)’unu ise hız üzerinden şekillendirmiştir. Bir dış sesin sürekli hareket etme zorunluluğunu dayattığı oyun, hızlı bir ritime oturtulduğunda oyun(game)’u oynayan oyuncularda savrulma hissi oluşmaktadır. Tekand, oyuncuda bu hissi oluşturacak şekilde tasarımı yapmış ve buna göre ritmi belirlemiştir. Yönelimini kaybetmiş ancak hızını sürdüren çağdaş hayatın insanda oluşturduğu savrulma hissi, sahnede tasarım ile sağlanmıştır.

Tekand’ın bu tasarımı yapmasında metnin kendisine bu alanı açmasının payı büyüktür. Beckett’in metni kurarken ve sahnelemede yararlandığı zamansal unsurlar Şahika Tekand’ın da sahnelemede görünür kıldığı ya da pekiştirdiği ancak farklı anlamlara açılan unsurlardır. Yukarıda genel hatları ile çizdiğimiz zamanı ele alış biçimine daha ayrıntılı

bakacak olursak öne çıkan belli başlı zamansal unsurlar olduğunu görebiliriz. Bunlar; tekrar, belleksizlik, ilişkisellik*, oyunsuluk ve ritimdir.

Beckett'in metinlerinde yoğun olarak kullandığı "tekrar", oyundaki trajikliği oluşturan öğelerden biridir. Karakterler sürekli bekleme hali içerisinde mekanik diyaloglarını tekrar ederek oyalanmak zorundalardır. Her gün bir önceki güne benzer, geçmişlerini hatırlamadıkları için bunu hatırlamazlar. Tekrar ile oyun, döngüsellik içinde olduğu izlenimi verir. "Godot'yu Beklerken"ın evreninin sonsuzluk gibi görünmesi sağlanır. Avantgardelerin misteriumdan, Beckett'in de avangardelerden aldığı döngüsel kullanım ve 'insanoğlu' görünümündeki karakterleri ile her zaman devam edecek bir çıkışsızlık görünür olmuştur. İkinci perdenin başında Vladimir'in söylediği Alman halk şarkısı oyunun zamansal yapısına dair ipucu sunmaktadır:

"Damdan düştü bir köpek.

Titretti kuyruğu.

Yoldan geçen jandarma

Aldı götürdü onu.

Mezarını kazdılar.

Mezar taşına şöyle yazdılar:

Damdan düştü bir köpek.

..." (Beckett, 2010, s. 73)

Oyundaki döngüsellik bu şarkıda görünür kılınmıştır ancak bu döngüsellik tam olarak başladığı noktaya dönmez, döngüdeki durumlar birebir aynı şekilde değildir. Kimi kuramcılar her defasında işlerin daha kötüye gittiğini kimisi de daha umutlu bir noktaya gittiğini düşünmektedir.

Tekrarlar ile kurulan döngüsel halin bir sebebi de karakterlerin hiçbir şeyi seçmiyor oluşudur. Geçmişleri ile kendilerini kuramayan oyun kişileri, alışkanlık ile birbirlerine bağlıdır ve tüm hareketlerini belirleyen temel saik alışkanlıklarıdır. Bu yüzden bir şey

* Çizgisel bir zaman kurgusunda oluşan nedenselliğe alternatif olduğu için ilişkisellik zamansal unsur olarak ele alınmıştır. Gertrude Stein'in peyzaj olarak sahne düşüncesinde de ilişkisellik sahne ile seyir yerini "şimdi"de buluşturan bir unsurdur.

seçmeleri gerektiğinde seçmemeyi tercih etmektedirler. Bu da onları, sürekli aynı şeyi yaşamaya mahkum etmektedir.

Tekrarların bir diğer işlevi komik unsur oluşturmalarıdır. Henri Bergson'un saptadığı üzere; hayatın doğal akışında bulunmayan tekrarlar, komik unsurdur. Mekanik bir görünüm yaratır ve gülmeyi sağlar. Beckett, 1975 yılında Berlin'de gerçekleşen sahnelemesinde oyunsuluğu pekiştirmek adına tekrarları kullanmıştır. Oyuncuların hareketlerini ve sahnelemede en ön plandaki unsur olan olan ritmi sürekli olarak tekrara sokmuştur. Bu şekilde oyunu kelimelerin anlamından çok, görsel ve ritimsel okumaya açmıştır. Oyuna "oyunsuluk" katarak seyircinin şimdide alımlayacağı bir performans elde etmiştir. Şahika Tekand'ın sahnelemesi de kendi sentetik gerçekliğini kurar ve seyircinin şimdiki zamanda alımlamasını bu sentetik gerçeklik üzerinden sağlar. Tekrarlar, Tekand'ın oluşturduğu oyun (game)'un sentetikliğini ortaya çıkaran unsurlardan biridir. Bu sebeple Tekand, Godot sahnelemesinde Beckett'in metnindekinden daha çok tekrara başvurmuştur. Bazen oyuncular arasındaki tekrarlar kendi içinde bir oyuna dönüşmektedir. Bu oyunlar dış ses tarafından bölünür ve mekanizma devam etme zorunluluğunu dayatır. Bu tekrar anları mekanikliği vurgulamakta ve oyunsuluk sağlamaktadır. Tüm bunlar sentetik gerçekliğin görünürlüğü açısından oyunun şimdiki zamanda oluşmasını sağlamaktadır.

Oyunun şimdiki zamanda kurulmasında Beckett'in açtığı ve Tekand'ın pekiştirdiği bir diğer alan "belleksizlik" alanıdır. Belleksizlik oyunu tekrara sokarak trajikliği yaratır. Aynı zamanda karakterlerin geçmişi kılınması, Godot'nun belirsiz varlığı ile dağılan gelecek yönelimi ile birleştiğinde mecburi bir şimdi oluşmaktadır. Ancak "Godot'yu Beklerken"de, karakterlerin bir bellekleri olmasa dahi geçmiş, birçok biçimi ile sahnededir. Bu geçmiş görünümleri şöyle özetlenebilir. Hiçliğin temsil edilmesi için geçmişte varolana ihtiyaç vardır. Hiçliğin orta yerinde, bir yokluğu bekleyen iki karakter söz konusudur. Godot bir "yok-varlık" olarak tariflenir. Varlığının olmayışı her hatırlandığında Gogo ve Didi onu yeniden kurmak durumundadır ve durum sonsuza kadar sürecek gibidir. Geçmiş görünümlerine dair bir diğer veri toplumsal bellekte bulunan bazı imgelerin kullanımınıdır. Eyfel Kulesi'nin modern olanı temsil edişi ve modern düşüncenin çöküşünden sonra orada bulunduğunu düşündüğümüz Gogo ve Didi'nin modernitenin onlara birey olarak önemli olduklarını hissettirdikleri dönemde atlamaları gerektiğini o

zaman bir anlamı olacağını ama artık çok geç olduğunu söylemeleri buna bir örnektir. Bir diğer geçmiş varlığı ise ikilinin bekleyişinin Beckett'in düşüncesindeki geçmişle olan ilişkisidir. İkili neredeyse sonsuz bir zamanda, birlikte Godot'yu beklemektelerdir ve bu durum onlar için bir alışkanlıktır. Beckett Proust'ta 'alışkanlık'ın geçmişin tezahürü olduğunu söyler. Geçmiş oradadır; alışkanlıktadır. O yüzden hatırlanmasına gerek yoktur. Bu alışkanlıkları onların yan yana gelişindeki nedenselliği bozarak onları ilişkisel kılmıştır. Amerikalı avantgarde yazar Gertrude Stein'a göre sahne alanında doğadaki bir manzara gibi olmalıdır. Doğada nesnelere nedensel olarak yan yana bulunmaz, manzaradaki her şey ilişkisel olarak yan yanadır. Stein nedensellik bağı olmadan kurulan sahnede her şeyin o anda, birbirleri ile bir hiyerarşi kurulmadan ilişki içinde olmasının, seyir yeri ile sahne yerinin şimdide buluşmasını sağlayacağını ortaya koymaktadır. Beckett'in geçmişi belirsiz kılması, oyundaki nedenselliği kırarak metni şimdide taşımıştır. Şahika Tekand, oyun metnindeki bu açılmanın, oyunun zamanı ile metni eline alıp okuyan kişi arasında bir çifte zamanlılık oluşturduğunu söylemektedir. Bu çifte zamanlılık Tekand'ın kuracağı oyun (game)'un şimdide gerçekleşmesi için kendi tiyatrosunda ona bir alan açmaktadır. Samuel Beckett, Berlin'de gerçekleştirdiği kendi sahnelemesinde oyunu şimdide kurmak adına sahnede geometrik şekiller kullanmıştır. Bu geometrik şekiller oyuncuların hareket düzeni ile sağlanmıştır; oyuncular sürekli olarak üçgen, kare gibi şekiller oluşturacak biçimde konumlanmışlardır. Bu geometrik dizilim karakterler arasındaki hiyerarşiyi yok etmek adına yapılmıştır. Oyuncular, karenin ya da üçgenin herhangi bir noktasının diğer noktası ile eşit olması gibi eşit görünmektedirler sahnede. Stein'ın peyzaj düşüncesinde olduğu oyuncular eşit bir düzlemde dirler. Bu geometrik hareketler aynı zamanda oyunsuluğu sağlamaktadır. Sahnelemenin oyun (game) olarak görünümü ise seyircinin sahneyi şimdide algılamasını sağlamaktadır. Şahika Tekand'ın sahnelemesi ise tamamen sentetik bir gerçekliğin görünür olması üzerinedir. Arkaya yansıtılan görüntü, dış ses, oyuncular, ışık; her biri sahnede yaratılan mekanik gerçekliğin; mekanizmanın bir parçasıdır. Oyundaki mekanikliğini sağlamak adına Tekand, oyunculara çeyrek duruşlara izin vermemiş, gündelik olanı çağrıştıracak hareket biçimleri kullanmamıştır. Sahneye yansıtılan görüntüler ve dış sesin tonlamaları bu mekanikliğe uygun şekilde seçilmiştir. Tekand, metindeki karakterlere ait parça parça olan anı kırıntılarını sahnelemede dışarıda bırakarak, insanî olandan iyice uzaklaştırmış ve mekanik bir tasarımın parçası olarak konumlanmalarını pekiştirmiştir. Ayrıca Tekand'ın bu seçimi, çağdaş insanın belleksizliğine de bir gönderme taşımaktadır.

Byung-Chul Han, “Zamanın Kokusu” isimli çalışmasında elektronik kayıt cihazları ve diğer yineleme olanaklarının zamansal aralıkları yok ettiğini ve bu durumun geçmişle ilişkiyi değiştirdiğinden söz eder. Geçmiş geri çağrılabilir, el altında bulunan bir şeye dönüşür. Her şey şimdide yığılıdır, ara zamanlar yoktur. Ara zamanlar unutmanın müsebbibi ise, ara zamanların yokluğu unutmayı ve dolayısıyla hatırlamayı da ortadan kaldırır. Tekand, her şeyi kayıt altına alma döneminde yaşarken belleksizliğin bir tercih gibi yaşanmasının çağdaş insanın tragedyasızlığının* bir sebebi olarak görür. Sahnelemede karakterleri tamamen belleksiz hale getirmesi oyunu çağdaş insanın zamanla kurduğu ilişki üzerinden ele almasıdır.

Oyunla ilgili bir diğer temel başlık ritimdir. Beckett, “Godot’yu Beklerken” metnini 1949 yılında yazmasının ardından her sahnelemede revize etmeye başlamıştır. 1960’lardan itibaren performe edilmemiş metnin basılmasını istemeyen Beckett, erken dönem metni olan Godot’yu biçimsel olarak yeterli bulmamaktadır. Oyunun biçimsel eksikliklerini gidermek adına sahnelemelerin ardından düzeltmeler yapmıştır. Her düzeltmenin ardından yeniden basılan metin tartışmalara neden olmaya başlamıştır. Metnin son halini görmek isteyen eleştirmenlere, performansın metnin son hali olduğuna yönelik açıklamalar yapmıştır. Sahnelemelerinde oyunu ritmik olarak yeniden düzenleyen Beckett, oyunun biçimini, yaptığı düzenlemelerle, metinde de ritmik bir düzene oturtmuştur. Metinde sezilen bu ritim temelde şu şekildedir; hızlı bir ritim ile başlayan yeni bir konu yavaş yavaş sönümlenerek yerini sessizliğe bırakmaktadır. Sessizliğin ardından yeniden bir konu yüksek bir hız ile başlar ve yeniden sönümlenir. Birçok tiyatro kuramcısı, Gogo ve Didi’nin her seferinde Godot’yu yeniden oluşturduğu ancak Godot’nun yokluğu ile yeniden sönümlendiği ve sessizlik anlarının anlamın boşluğunu taşıdığını, bu anlamsızlığa katlanamayan karakterlerin her seferinde kendini oyalamaya yine yüksek bir ritim ile döndüğünü; Godot’yu yeniden kurduğunu ifade etmektedirler. Bazı kuramcılar ise oyunun, karakterlerin gerçekliklerini sorguladıkları iç zaman ile her türlü sosyal, ekonomik sıkışmışlık ile etraflarını çevreleyen dış zaman arasında kurulduğunu işaret etmektedirler. Beckett kendi sahnelemesinde her bir konu başlığını bölümlere ayırmıştır. Toplam on bir konu başlığı/bölüm vardır ve on iki sessizlik anı vardır. Şahika Tekand’ın sahnelemesinde ise sessizliklere izin verilmemiştir. Oyun

* Tekand, çağdaş insanın tragedyasını tragedyasız olması olarak açıklar.

sürekli hareket etme zorunluluğu üzerine kurulmuştur. Metindeki anlamı ortaya çıkaracak ve ona yeni bir katman kazandıracak bir mekanizma oluşturarak Tekand, karakterlerin iç zamanları ile dış zaman arasındaki sıkışmalarını da sahne dilinde, oyuncuların sürekli hareket mecburiyeti ile sıkışmaları şeklinde tercüme etmiştir. Bu çeviri çağdaş hayata da bir yaklaşımdır. Olayların, bilginin ve imgelerin retinaya bir anlık temas ettiği ve hakikat ya da bilginin giderek kısalan bir “şimdi”de silindiği postmodern dünyada, durmaya, bilgiyi sindirmeye, üzerine düşünmeye vakit yoktur. Beklentinin geleceğe yönelik olduğu, teolojik anlatının yerin gelecekteki kurtuluş umudunun aldığı modern dünyada, hızla geleceğe ilerlemenin bir anlamı vardır. Ancak modernite sonrası dönemde hızla varılması gereken bir gelecek kalmadı. Yine de hızın hayatımızdaki etkisi sürüyor, ancak gelecek yöneliminin olmaması ve hızın etkisinin sürmesi, zamanın anda dağılmasına yol açıyor. Tekand’ın oyuncularını dış ses uyararı ile sürekli andan ana savurmasının altında yatan çağdaş dünyanın yönelimini kaybetmiş hızlı zamanı... Tekand bu yönelim kaybını görünür kılmak adına, Vladimir ve Estragon’un Godot’yu bekleme yönelimlerini zayıflatmış. Sahnelemede, oyuncular (game playerlar), sahne alanını terk edememe ve hareket etme zorunluluklarına tabidir. Bekleme eylemi, oyunun kuralı dahilinde bir zorunluluktur; sahne alanı terk edilemediğinden beklemek bir mecburiyete dönüşmüştür. Oysa Beckett’in metninde karakterler istedikleri an sahneyi terk edebilmekte, ama yapacak başka bir şey olmadığından da sahneye dönmektedirler. Tekand’ın sahnelemesinde ise sahne alanını terk etmemek oyun (game)’un kuralına bağlanmıştır. Bu kuralı işletirken Tekand, biçimsel olarak Beckett’in “Sözsüz Oyun” isimli oyunundan yararlanmış. Oyun kişileri ne zaman sahneyi terk etmek isteseler, “Sözsüz Oyun”daki adam gibi içeri atılmaktadırlar. Ancak “Sözsüz Oyun”daki adamın dahi en azından hiçbir şey yapmama gibi bir özgürlüğü varken Tekand’ın sahnelemesinde bu alan da kapanmıştır. Tekand’ın bu tercihi özgürlük kavramını da sorgulamaya açmak amacı taşımaktadır. Hayatın amaçsızlığının zamansal dağılmaya yol açtığı postmodern dünyada özgürlük de sorunlu bir kavram haline gelmiştir. Dayanak olmadan özgürlükten bahsetmek mümkün değildir ve postmodern dünyanın kaygan zemini dayanakların altını kaydırmaktadır. Godot sahnelemesinde de kimse özgür değildir; Vladimir, Estragon ve Pozzo dış sese, Lucky ise Pozzo’ya tabiidir. Tekand, 1990’lardan itibaren insanların “çıkış yok” duygusuyla lanetlendiğini söylemektedir. Nitekim metindeki geçmişle ilgili neredeyse tüm referansları kaldıran Tekand, Vladimir’in “çok önceden, doksanlarda

düşünmeliydik bunu” ifadesini kaldırmamış ancak metindeki “1890” ifadesini “doksanlar” olarak değiştirerek 1990’ları çağrıştırmayı tercih etmiştir.

Samuel Beckett’in “Godot’yu Beklerken” metninde kullandığı ve Tekand’ın sahnelemesinde faydalandığı, yeni anlam katmanları açmak adına dönüştürdüğü zamansal olanaklar –tekrar, belleksizlik, ritim, oynusuluk, ilişkisellik- birbirinden doğan ya da birbiri ile birlikte çalışan unsurlardır. Karakterlerin belleksizlikleri, onları, bir tekrarın içine sokar. Her tekrar karakterlere bir yenilik gibi gelir; çünkü hatırlamazlar. Tekand’ın sahnelemesinde ise hızlı ritim bu belleksizliğin sebebi olarak görünmektedir. Byung-Chul Han’ın “Zamanın Kokusu” isimli eserinde söz ettiği üzere hayatın hızlanması, imgelerin, şeylerin, olayların üzerine düşünmesine, belleğine atmasına fırsat vermeden, insanı, yeni bir imgeye, şeye, olaya maruz bırakır ve bu durum, insanın gün geçtikçe belleksizleşmesine neden olur. Tekand’ın sahnelemesindeki hızlı ritim, karakterlerin belleksizliğinin ve dolayısıyla sürekli tekrarın içinde olmalarının sebebi olarak görünmektedir. Aynı zamanda ritim, tekrarlar ile birlikte oynusuluğu ön plana çıkarır. Tekand’ın sahnede kurmak istediği sentetik gerçekliğin oluşturulması adına bu oynusu alanı açan, oyunun metnindeki tekrarlar ve metinde hissedilen ritimdir. Bu alanı açan bir diğer öge ise ilişkiselliktir. Metinde karakterlerin nedensellik bağı olmadan yan yana gelişi, sahnede oyuncularını, oyun oynamak için bir araya gelen kişiler olarak konumlandırmak adına, Tekand’a alan açar. Söz konusu ilişkiselliğin en temel sebebi karakterlerin geçmiş yönelimlerinin zayıflatılması yani belleksizlikleridir. Neden yan yana olduklarını hatırlamadan, alışkanlık ile yan yana duran karakterler, Tekand’a kuracağı oyun için fırsat sunar.

“Godot’yu Beklerken”deki zamansal imkanların, -yıllardır sahnelediği Beckett oyunları ile bir Beckett uzmanı sayılabilecek- Şahika Tekand’ın sahnelemesinde, çağdaş hayatı sorgulayacak biçimde açılması, bugünün genç yönetmenleri için birçok çıkış noktası sunmaktadır. Metinli tiyatrodaki imkanların ne olabileceği, metindeki zamansallıkların ayrıntılı bir çözümü ile ortaya çıkartılabilir ve günün zaman algısı ya da yönetmenin zamana dair nasıl bir dert edindiği üzerinden yeniden şekillendirilebilir. Modernizmin insanların üzerinde yarattığı geç kalmışlık hissini, sahne gerçekliğinde, direktiflere yetişmeye çabalayan oyuncular şeklinde çevirisine kavuşması gibi yönetmenin kendi zamansal derdini ortaya çıkaracak bir mekanizma kurulabilir. Burada kritik olan nokta

yazarı tanımak, metindeki derdini çözümlmek ve yönetmenin kendi anlatmak istediğini net olarak saptamasıdır. Tekand'ın sahnelemesinde görülen odur ki Tekand, Beckett'in metinde üzerinde durduğu noktaları çözümlemiş, biçimi oluşturmada kullandığı unsurları ve bu unsurların ne anlama geldiğini, Beckett'in sahnelemesinde öne çıkardığı biçimsel unsurları bilen ve bu doğrultuda Beckett'in oyunundaki anlam boyutundan uzaklaşmadan ona yeni bir katman kazandıracak çözümleri bulabilmiş bir yönetmendir. Metindeki anlamdan uzaklaşmamasını sağlayan şey yazarın metni yazarkenki derdini bilmek, metindeki anlamları çözümlmekten geçmektedir. Oyunu, sahne araçları ile sahne gerçekliğinde yeniden kurarken bu anlamı ortaya çıkaracak bir mekanizma oluşturmuştur. Anlamı ortaya çıkarmak üzere; sahne alanını, ışığı, sesleri, oyuncularını düzenlemiştir. Oyuncuların bedenindeki sonuçları hesaplayarak, tasarımı oluşturması ve oyuncunun bedenindeki hesaplanmış sonuca göre bir sonraki adımı belirlemesi, onun oyuncu bedenini ne kadar iyi tanıyan bir yönetmen olduğunu göstermektedir. Bu durum Tekand'ın oyunculuk da yapıyor oluşu ve yıllardır oyuncu eğitmenliği ve yönetmenlik deneyimleri ile açıklanabilir. Oyuncunun malzemesini/bedenini/enstrümanını tanınması bir yönetmen olarak ona büyük bir avantaj sağlamaktadır. Oyunculuk geçmişi olan bir yönetmen adayı olarak oyuncuların malzemesini tanımak ve bedeninde hangi eylemin nasıl bir sonuç vereceğini araştırma, oyunun temel dramaturjisini oluşturmada ve oyuncuların eylemlerini belirlemede kullanılacak önemli bir alandır.

Şahika Tekand, sahnenin ve seyir yerinin ortak “şimdi”sini kurabilmek adına, sahnede bir oyun (game) oluşturur ve bu oyunun insan yapısı bir şey olduğunu görünür kılar. Bu sayede sahnede gerçek olanı, olduğu gibi algılayan seyirci kendi zamanında sahnede olanı düşünme fırsatı bulur. Tekand'ın yönteminde –sahne gerçekliğinde bir oyun kurarak, metne çiftkatmanlılık kazandırma- çalışmak istemeyen bir yönetmen de Tekand'ın yönteminden parçaları kendi sahnesinde “şimdi”yi kurmak için kullanabilir. Beckett ve Tekand da ortak olan bu zamansal unsurlar ise; sentetikliği vurgulayacak, komiği oluşturacak ve oyunsuluk sağlayacak “tekrar”lar, oyunu bir peyzaj sahneye dönüştürecek olan “hareket biçimleri”, anlamın da bir parçası olacak “ritim” ve “belleksizleştirme”dir. Karakterleri belleksizleştirmek oyunu nedensellikten çıkarır, dolayısıyla sahnede oyun kişilerinin arasındaki bağın ilişkiselliğe doğru açılmasını ve sahne zamanı ile seyir yerinin ortak bir şimdide buluşmasını sağlar. Beckett'in ve Tekand'ın sahneleme seçimleri de bu doğrultuda idi. Absürd yazarların ya da tarihsel avantgardların metinlerindeki

nedensellik bağının olmayışı, yönetmene böyle bir alan sağlamaktadır. Belleksizleştirme serim, düğüm, çözüm bölümlerine sahip iyi kurulu bir oyunda uygulanabilir mi, dramatik bir metnin geçmiş yönelimi kırılabilir mi sorusu akla gelmektedir...

Samuel Beckett dünya tarihinin en önemli yazarlarından biri olarak belki de en az beğendiği oyunu “Godot’yu Beklerken”de kurduğu zamansallık ile bugüne açılan bir olanaklar dizisi yaratmıştır. Şahika Tekand bu olanakları iyi okumuş, yaşadığı hayatı iyi gözlemlemiş ve yılların verdiği deneyim ile kendi estetik formunda metni sahneye tercüme edebilmiştir. Bir yönetmenin, metindeki zamansal unsurları ve bunların sahneleme için nasıl bir alan açtığını, sahne unsurlarının ne gibi imkanlar yarattığını bilmesi, sahnelemede yeni anlamlar yaratmasına, yeni biçimler oluşturmasına yardımcı olacaktır. Şahika Tekand’ın sahneyi kurma biçimi, yarattığı olanaklar, kullandığı unsurlar; çağdaş yönetmenlerin kendi dilini oluşturmasında faydalanabileceği alanlardır.

KAYNAKÇA

- Agamben, G. 2019, *İçeriksiz Adam*, Kemal Atakay (Çev.), Monokl Yayınları, İstanbul.
- Akgül, O. Ö. 2015, *Peyzaj Olarak Oyun: Heiner Müller'in Son Dönem Oyunları*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Artaud, A. 2009, "Tiyatro ve İkizi". Bahadır Gülmez (Çev.), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Asmus, W. 2010, "Farewell Beckett", *Journal of Beckett Studies*, Cilt 19, Sayı 1, ss. 95-108
- Badiou, A. 2018, *Beckett*, Zeynep Turan (Çev.), Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Bakhtin, M. 2001, *Karnavaldan Romana*, Cem Soydemir (Çev.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Baudrillard, J. 2011, *Simülakrlar ve Simülasyon*, Oğuz Adanır (Çev.), Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Beckett Directs Beckett—The Story of the Productions (t.y.), Erişim Adresi: <https://archive.mith.umd.edu/beckett/index.php>
- Beckett, S. 2010, *Godot'yu Beklerken*, Uğur Ün – Tarık Günersel (Çev.), Kabalıcı Yayınevi, İstanbul.
- Beckett, S. 2016, *Proust*, Orhan Koçak (Çev.), Metis Yayınları, İstanbul.
- Bergson, H. 2018, *Gülme*, Devrim Çetinkasap (Çev.), İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- British Library. (t.y.), Notebook for Samuel Beckett's Schiller production of *Warten auf Godot (Waiting for Godot)*, Erişim adresi: <https://www.bl.uk/collection-items/notebook-for-samuel-becketts-schiller-production-of-warten-auf-godot-waiting-for-godot>
- Brockett, O. G. 2000, *Tiyatro Tarihi*, Sevinç Sokullu-Sibel Dinçel (Çev.), Dost Kitapevi Yayınları, Ankara.
- Candan, A. 2003, *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Carlson, M. 2008, *Tiyatro Teorileri*, Eren Buğlalılar- Barış Yıldırım (Çev.), De Ki Basım Yayım, Ankara.
- Cousineau, T. 2017, "Beckett Directs Beckett": Waiting for Godot," *Journal of Beckett Studies*, Cilt 2, Sayı 2, ss. 109-114
- Çelik, S. K. 2003, "Modern sonrasında dramatik metinler", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 15, ss. 36-95
- Dinçel, İ. D. 2011, "Chabert'i Hatırlamak, Beckett'i Düşünmek", *Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi*, Sayı 18, ss.323-352
- Ejder, E. 2018, "Dar Alanda Geniş Zamanlar: Ibsen Oyunlarında Yeniden Canlandırılan Geçmiş", Kerem Karaboğa (Ed.), *Tiyatroda Zaman / Mekan* içinde, Habitus Yayıncılık, İstanbul, ss. 11-34

- Esslin, M. 1999, *Absürd Tiyatro*, Güler Siper (Çev.), Dost Kitapevi Yayınları, Ankara.
- Fuchs, E. 2003, *Karakterin Ölümü*, Beliz Güçbilmez (Çev.), Dost Kitapevi Yayınları, Ankara.
- Garforth, J. 2000, "Beckett, Unser Hausheiligen Changing Critical Reactions to Beckett's Directorial Work in Berlin", *Samuel Beckett Today*, Cilt 9, ss. 309-329
- Gontarski, S. E. 2002, "Beckett and Performance", *Journal of Irish Studies*, Cilt. 17, ss. 89-97
- Güçbilmez, B. 2016, *Zaman / Zemin / Zuhur*, Dost Kitapevi, Ankara.
- Gülin, İ. T., 6 Ocak 2017, *Şahika Tekand ile 'Godot'yu Beklerken' oyunu üzerine*, Timeout, Erişim adresi: <https://www.timeout.com/istanbul/tr/tyatro/sahika-tekand-ile-godoty-beklerken-oyunu-uzerine>
- Günsür, Z. 2009, "Şahika Tekand'la Söyleşi", *Gist*, Sayı 3, ss. 88-103
- Han, B. C. 2019, *Zamanın Kokusu*, Şeyda Öztürk (Çev.), Metis Yayıncılık, İstanbul.
- Huizinga, J. 2010, *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerinde Bir Deneme*, Mehmet Ali Kılıçbay (Çev.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Hulfeld, S. 2019, "Modernist Tiyatro", Süha Sertabioğlu (Çev.), *Tiyatro Tarihi* içinde, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, ss. 32-52
- Innes, C. 2004, *Avant-Garde Tiyatro*, Aziz V. Kahraman- Beliz Güçbilmez (Çev.), Dost Kitapevi Yayınları, Ankara.
- İzci, İ. 22 Mayıs 2012, *Her Yer Oyun Alanı Değildir*, Radikal, Erişim adresi: <http://www.radikal.com.tr/kultur/her-yer-oyun-alani-degildir-1088697/>
- Kahraman, H.B. 13 Mart 2016, *Bildiğiniz Gibi Değil* [Video dosyası], Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=WKOa6sef4fU>
- Karaboğa, K. 2008, *Tragedya ile Sınırları Aşmak: Theodoros Terzopoulos*, E Yayınları, İstanbul.
- Kott, J. 1999, *Çağdaşımız Shakespeare*, Teoman Güney (Çev.), Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.
- Lecossois, H. 2009, "Antonin Artaud, Samuel Beckett: Bedeni Sarsmak", Melisa Selin Çeliker (Çev.), *Yedi*, Sayı 2, ss. 51-56
- Morrison, C. S. 2012, *Time in Waiting for Godot: Musical Silences, Kairos, and Bergson*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, University of Wisconsin-Madison, Theatre & Drama.
- Morse, D. E. 1990, "Moments for Nothing" Images of Time in Samuel Beckett's Plays", *Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*, Cilt 15, Sayı 1, ss.27-38
- Ricouer, P. 2016. *Zaman ve Anlatı I*, Mehmet Rifat, Sema Rifat (Çev.), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Roach, J. 2005, " 'All the Dead Voices': The Landscape of Famine in Waiting for Godot", Elinor Fuchs- Una Chaudhuri (Ed.), *Land/Scape/Theatre* içinde, The University of Michigan Press, Ann Arbor, ss.84-93
- Ross, C. 2001, "Beckett's Godot in Berlin: New Coordinates in the Void", *Samuel Beckett Today*, Cilt 11, ss. 64-73
- Sarlo, B. 2012, *Geçmiş Zaman*, Peral Bayaz Charum- Deniz Ekinci (Çev.), Metis Yayınları, İstanbul.
- Sünetçioğlu, A. 2012, *Şahika Tekand ve Stüdyo Oyuncuları (1989-2009)*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

- Szondi, P. 1987, *Theory of The Modern Dram*, Michael Hays (Çev.), University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Terlemez, S.A. 2017, *Samuel Beckett'in Adlandırılmaz Tiyatrosu*, İsmet Birkan (Çev.), Epos Yayınları, Ankara.
- Tranter, R. 15 Mayıs 2015, *Rhys Tranter talks to the renowned Beckett actor and director*, Rhys Tranter, Erişim adresi: <https://rhystranter.com/2015/05/15/rick-cluchey-sant-quentin-drama-workshop-beckett-interview/>
- Tura, S. 2005, *Freud'dan Lacan'a Psikanaliz*, Kanat Yayınları, İstanbul.
- Vernant, J. P., Naquet, P.V. 2012, *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya*, Sevgi Tamgüç, Reşat Fuat Çam (Çev.), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Virilio, P. 1998, *Hız ve Politika*, Meltem Cansever (Çev.), Metis Yayıncılık, İstanbul.
- Yalom, I. 2008, *Güneşe Bakmak-Ölümlle Yüzleşmek*, Zeliha İyidoğan Babayiğit (Çev.), Kabalcı Yayınları, İstanbul.
- Yüksel, A. 2006, *Samuel Beckett Tiyatrosu*, Dünya Yayıncılık, İstanbul.
- Yüksel, A. 2007, "Ibsen'den Beckett'e: Yıkımdan Öncesi ve Sonrası", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 23, ss. 25-34

EKLER

Ek A: Şahika Tekand ile Görüşme // 17 Mayıs 2019*

TUĞBA SORGUN- “Tekrarın estetiği” ve “tekrarın komiği” Beckett’in de sıkça kullandığı iki olgudur. Siz de oyunlarınızda sık sık tekrarı kullanıyorsunuz. “Godot’yu Beklerken” sahnelemenizde tekrarın işlevinden kısaca bahsedebilir misiniz?

ŞAHİKA TEKAND- “Tekrar” benim için her şeyden önce sahnede olup bitenin canlı olmasına rağmen sentetik (insan yapısı) bir gerçeklik olduğunu, sahne ve seyir yerinin birlikte paylaştığı “şimdiki zaman gerçekliği”nin tümüyle insan eliyle yaratılmışlığını görür, işitilir kılan anlatım araçlarından biridir ki bu da hem sahnedekiler hem de seyircide eşzamanlı bir şimdiki zaman bilinci yaratır. “Tekrar” ayrıca, edebi oyun tekstinin sahne gerçekliğine öyküsel olanın performatif olana tercümesinde dilin ya da hareketin müziğini öne çıkararak anlatımı şimdiki zaman gerçekliğine dayandırabilmek için son derece çeşitli imkanlar yaratan bir anlatım aracıdır. Kendisinin metindeki anlamı taşıma özelliği de sonsuz sayıda olasılık yaratır.

T. S.- “Godot’yu Beklerken” sahnelemenizde göze çarpan unsurlardan biri; ses. Ses hem oyunun ritmini belirleyen hem de mevcut dünyanın çıkmazlığını vurgulayan bir araç olarak okunuyor. Oyun kişileri ne zaman kendi iç dünyalarına dönse ses onları sahnenin zamanına çağırıyor. Ancak gece olduğunda ses de onlara kendi alanlarına çekilme izni veriyor gibi görünüyor. Bu okumaya katılıyor musunuz? Ya da eklemek / değiştirmek istediğiniz bir şey olur mu?

Ş. T.- Bütün bu soruların yanıtlarını benim yöntemimin nasıl islediğini göz önünde tutarak aramak gerekiyor.

1988’den bu yana topluluğumla geliştirdiğim “Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi” ile seyirci karşısına gelen her oyunda görülen, işitilen, hareket ve zaman, anlamı taşıyan temel unsurlar olarak ele alınır ve hem sahneleme hem de oyunculuk bu basit temel unsurlar üzerine oturtulur. Bunlar sahnelenmek üzere seçilen oyun metninin,

* Bu görüşme e-posta yoluyla yazılı olarak yapılmıştır.

sahne yaratılmak istenen biçim açısından sunduğu imkânların değerlendirilmesiyle metnin anlatmak istediği ile onu sahneleyen bu metin aracılığıyla yaratmak istediği yeni gerçekliğin çelişen ve birleşen özelliklerinin aynı yapı içinde anlam üretmesini sağlar.

O nedenle benim Godot'yu Beklerken sahnelememde rol kişilerinin kendi iç dünyalarına dönmesi oradaki varlıklarını sorgulama anlamına gelir ki hayatta insanın/metinde rol kişisinin/sahne oyuncunun simultane ve süperpoze şekilde var edildiği performatif sahnelemede bu, ancak oyuncunun oyuncu olarak maruz bırakıldığı oyun koşullarıyla baş etmesi anlamına gelir. "Oyundan çıkış" ve "oyuna giriş" arasında gerilimli ve eğlenceli bir karşıtlık oyuncunun performansını canlı ve diri kılar, rol kişisinin de iç dünyasını görünür ve işitilir kılar. Dışarıdan gelen sesler, oyuncunun maruz bırakıldığı "game" koşullarını işleten birer sinyaldir de aynı zamanda. Ama tabii dilin müziği, hareketin müziği ve dışarıdan gelen seslerin müziği birlikte ve işitilenin bütünü göz önüne alınarak tasarlanır ve yaratılmak istenen atmosferin sahnede var olmasını sağlar.

T. S.- Oyunda kullanılan sesin harekete davet eden bir yanı var. Hareket etmekten yorulduklarında ya da hareketin anlamsızlığını fark etmeye başladıklarında ses ile yeniden hareketleniyorlar. Birçok teorisyen Godot'nun bu ikiliye devam etmek için güç verdiğini düşünüyor. Bu anlamda sesi Godot'yu hatırlamaları/Godot'nun kendisini hatırlatması/Godot'nun kendisi olarak okuyabilir miyiz?

Ş. T.- Yukarıda da söylediğim gibi oyunda kullanılan her sesin bir de görsel karşılığı var ve "game"nin işlemlerini sağlayan bu sinyaller, oyunun gramerini seyir sırasında seyirci için okunur kılar. Sorunuzdan da bunun böyle işlediği de anlaşılıyor zaten. Ancak bu bir davet olduğu kadar zorunluluk uyarıcısı da. Oyuncunun bu sinyallere her seferinde cevap vermesi ve oyunun getirdiği zorunluluklara maruz kalması, rol kişilerinin her seferinde anlamsızca tazelenen umutları gibi. Bunu sadece Godot olarak ele almak metnin kendisinde de var olan katmanları eksik okuyarak soyut olanı fazlaca somutlaştırmak gibi geliyor bana.

T. S.- Sahnenin arkasına yansıtılan görüntü için bir röportajınızda "ay ve güneş"i temsil ettiklerini söylemişsiniz. Bunun dışında bir işlevleri var mı?

Ş. T.- Esas olarak bunun dışındaki işlevleriyle varlar. Bütün sahneleme, sahnede olup bitenin sentetikliğini oradaki yeni gerçekliğin kendine ait dünyasını yaratacak şekilde tasarlandı. Fark etmiş olacağınız gibi hem sahneleme hem de oyuncu hareketleri çizgisel bir yapıyla kuruldu. Sahnenin bir ucundan giren ve obur ucundan çıkan, sahne ağzına tam paralel bir çizgi. Oyuncu hareketleri de aynı ilkeyle tam cephe, tam arka, tam profil olarak sınırlandırıldı. Sentetikliğe zarar verecek, tesadüfi etki yaratacak çeyrek, üç çeyrek duruşlar hiçbir şekilde kullanılmadı. Oyun alanı hareketi ve işleyişi ile hayattan kesin bir sınırla ayrıldı. Bu tesadüfsüz yapının sinyal biçimleri de aynı tesadüfsüzlükle daire ve çizgi olarak tasarlandı. Ay ya da güneşi hatırlatmaları en son sıradaki işlevleri olabilir ancak ama aynı zamanda bu işlevleri de vardır tabii.

T. S.- Oyundaki zamanı işaret eden birçok imge sahnelemede çıkarılmış ya da değiştirilmiş; “1890’lar” “90’lar olmuş”, “pipo” “sigara”ya dönüşmüş, “at” ile seyahat, “nakış işleme”, “Eyfel” referansları çıkarılmış. Bunu, metni bugünün seyircisine taşımak adına yapılmış bir değişiklik olarak okuyabilir miyiz?

Ş. T.- Oyun yazıldığında 1990’lar yaşanmamıştı değil mi? Kaldı ki 1990’lar bugünün çağdaş insanının “çıkış yok” hissiyle lanetlenmesini hazırlayan bir tarihsel dönemdir. Bu nedenle daha genel bir 90’lar ifadesi kullandım.

T. S.- Vladimir ve Estragon’un metinde geçmişlerine atıf verdikleri birçok sahneyi kullanmamışsınız. İkisini de olduklarından daha belleksiz olarak çizmeyi tercih etmişsiniz. Onları bireysellikten (daha doğrusu bireyselliğin kırıntularından) tamamen soyutlamak mı istediniz? Yoksa oradaki batılı kodları kırmaya yönelik bir girişim mi? Bu nasıl okunabilir?

Ş. T.- Belleksizlik, bugünün çağdaş insanının tragedyasının en önemli nedenlerinden biridir. Üstelik her şeyin kayıt altına alınabilen bir dönemde belleksizliğin adeta bir secim olarak yaşanması ve böylesi bir yaşam biçiminin kutsanması bu trajik durumu daha da derinleştirir.

T. S.- Sahnedeki zamana dair konuştukları yerlerde de kesintiler söz konusu. (“akşam oldu mu,” “şafak sökecek” ve benzeri konuşmalar) Zamanla ilgili konuşmaları

çıkarmamızın sebebi oyunu şimdiki zamanda tutmak, oyun kişilerinin seyircilerin gördüğü anda kalmalarını sağlamak mı?

Ş. T.- Evet, esas olarak metinde de “şimdiki zaman”da kalmak üzere budama yaptım. Oyun yeri ve seyir yerinin ortak zamanında.

T. S.- Şahika Tekand’ın tiyatrosunda Samuel Beckett’in yeri nasıl bir yerdir?

Ş. T.- Samuel Beckett’in yazar olarak biçim arayışı, metnilerindeki yazılı olan edebi zaman ve yazılı olanı okuyanın okuma zamanı arasındaki ilişkiyi belirleyen çift katmanlılık bana her zaman heyecan verdi. Benim yöntemimde, performativite, sahnelemede ve oyunculukta ve tabii metnin bir performans metni olarak yeniden düzenlenmesinde katmanların es zamanlılığı, es anlamlılığı ve süperpoze şekilde var olmasıyla kendini gösterir. Bu nedenle Samuel Beckett metinleri, benim sahneleme ve oyunculuk yöntemim açısından çok imkân sağlayan metinler.

T. S.- Sizin için “performatif sahne” neyi ifade ediyor?

Ş. T.- Performatif sözcüğü artık icra edilen her şey için kullanılabilir. Oysa icranın kendisi de “edebi” olabilir.

Benim “performatif sahne”m, “canlı olan”, “canlı olması zorunlu olan”, ancak “canlı olduğunda var olabilecek olan”ın sahnelendiği, “şimdiki zaman”da üzerinde olup bitenlerin başka hiçbir ifade biçimine tercüme edilemeyecek şekilde tasarlanmış ve gerçekleştirilmiş olan sahnedir. Bu zorunlu varlık koşulu yerine getirilmediğinde, sahne üzerindeki gösteri “canlı” da olsa “edebi”dir “performatif” değil.

Ek B: Onur Berk Arslanoğlu ile Görüşme // 5 Temmuz 2019

TUĞBA SORGUN- Oyuna başlamadan Şahika Tekand bir tasarımla mı geldi yoksa oyunun tasarımı süreçte mi şekillendi?

ONUR BERK ASLANOĞLU- Bizim genel olarak oyunlarımızda Godot'yu Beklerken'de de Studio'daki diğer oyunlarda da oyun biçimsel, üslupsal olarak, reji olarak oyuncunun uyacağı kurallara kadar en baştan en ince ayrıntısına kadar belirlenmiştir. Zaten Studio'daki oyunları ayrı tutan şey biraz da budur. Oyuncudan çıkan aksiyonların neye hizmet edeceği, neyle doğacağı; yani aksiyonun sebebi ve sonucu belirli halde geliyor oyuncunun önüne. Bu da nasıl sonuçlanıyor? Oyuncu olarak, ben mesela oyuna girdiğim zaman reji notlarıyla, dramaturji notları ile her şeyiyle baktıktan sonra metni elime aldığımda aslında bir nota kâğıdı elime almış gibi bir durum oluşuyor. Yani onu deşifre ederek bedenimle verilen rejii gerçekleştirmek suretiyle aslında istenen dramaturjiyi sağlamış oluyoruz diyebilirim. Yani reji çok, çok bellidir. Hatta katıdır diyebilirim. O an oyuncu olarak içimden nasıl geliyorsa diye bir an yoktur hiçbir zaman.

T. S.- Peki bir Şahika Tekand oyununda, oyuncunun nasıl bir alanı var?

O. B. A.- Aslında oyuncunun çok büyük bir alanı var. Kâğıt üzerinde çok belirli bir alan olmasına karşı, tam da bu sebepten dolayı içinde onu gerçekleştirecek çok geniş bir alana sahip oluyor oyuncu. Şöyle ki; gerçekleştirmeye çalışıyor. Rejisi belli karakterin; bu karakter şu hareketleri yapar, şu tempoda yapar, şu ritimle şunu söyler, ardından yüksek sesle ya da düşük sesle şunu söyler, sonra şöyle bir melodiyle şuraya geçer... Bu arada müzikal tasarımını da hesaba katarak söylüyorum. Konuşmanın müzikal tonlamasına kadar çalışılmış, yazılmıştır zaten. O kadar bir belirlilikten bahsediyorum. Sen bunu sadece bu fiziksel koşullarını gerçekleştirerek de canlandıramazsın. Demek istediğim şu. Benim rejim olabildiğine hızlı konuşmaksa benim olabildiğine hızlı konuşup bunun sonucunu görmem lazım. Reji ancak böyle ortaya çıkıyor. Bu yüzden neticede olan şey; sana verilen rejii fiziksel olarak gerçekleştirmek ve sonuçlarına izin vermek sahnede. Oyuncunun alanı bence biraz böyle bir alan.

T.S.- Şahika Tekand, oyunda kullanılan dış ses ve arkaya yansıtılan görüntüyü provalarda nasıl konumlandırmanızı istedi?

O. B. A.- Dış ses ve görüntünün oyundaki rol kişileri için o sesi her duyduklarında başka bir hale geçmeleri gerekiyor. Bir rejî aslında o, dıştan gelen müdahale. Benim rol kişimi hiçbir şekilde onlar etkilemiyordu. Çünkü benim tabii olduğum karakter Pozzo. Ama Pozzo'nun tabii olduğu şey de yine dıştan gelen sesler. Yani "it ite, it kuyruğuna" diye bir tabir var ya, Şahika da böyle tarif ediyor. O ona, o ona buyuruyor ve devran böyle dönüyor gibi bir durumu ortaya çıkarıyor. Dışardan bir şey Pozzo'yu zorluyor, o da Lucky'yi zorluyor bir şeye. Dolayısıyla karakterlerin oyunlarına doğrudan etki eden bir ses kullanımı var. Tüm karakterlerin, rejîyi gerçekleştirmesini sağlayan sinyaller onlar. Arkadaki görüntü ile ilişkimiz bu kadar doğrudan değil, eylemlerimizi belirlemiyor görüntü. Ama Vladimir oyunun bir yerinde dönüp bakıyor, izliyor "bunlar ne" filan diyor? Ya da Lucky'nin dans sahnesinde arkadaki görüntü onlarla oynuyor, aslında bir oyun kişisi oluyor orada da. Yani bu (görüntü) bizimle dalga mı geçiyor oynuyor mu ne yapıyor? Bir ay var ya oyunda, aslında onun soyutlanması ile ortaya çıkan bir görüntü o.

T. S.- Bir röportajda bir seyircinin, arkadaki görüntünün ay ve güneşi temsil ettiğini düşünmesi ile ilgili Şahika Tekand "evet bu kadar basit aslında, herhangi bir seyirci daha iyi anlıyor o büyük büyük laflardan, bu kadar da olabilir yani" demişti...

O. B. A.- Şahika Tekand o bir duyguyu temsil ediyor o da bunu o da bunu gibi değil, daha doğrudan ilişki kurmayı seviyor. O kadar bir şey ama farklı müziklerde de dans ediyor mesela. Hani bir yandan da o rejînin eli, yönetmenin müdahale görüntüsü. O yüzden de oyuncu onunla ilişki kuruyor aslında.

T. S.- Pozzo bir yerde sesin zorlamalarına kızarken görüntüye dönüp bağıyordu...

O. B. A.- Evet, her ses efektiyle birlikte o da büyüyüp küçülüyordu. O da dışarıdan müdahale karakteri yani.

T. S.- Ayın soyutlanması dedin ya arkadaki görüntü için, onu biraz açar mısın?

O. B. A.- Oyun metninde yazıyor muydu şu an hatırlamıyorum. Ama gece oluyor ve saire yazıyor. Orada ay görünüyor, onu takip ediyorlar hatta. Ama o aydır diyemem o ay değil çünkü. O bir arka plan görüntüsü baktığın zaman oyunda. Ama neden yuvarlak dersin aya bir gönderme taşıyor.

T. S.- Bazen küçük bazen büyük yuvarlak oluyor bazen çizgiye dönüşüyor...

O. B. A.- Doğrudan bir ilişkisi yok diye hatırlıyorum. Karanlık Korkusu öyle bir oyun. Arkadaki simgeye göre oynar oyuncu. Burada öyle bir kodlaması yoktu. Dans ettiriyor gibi düşünüyordu galiba. Hani çizgi çizgi; pıt pıt pıt gibi. Anlam taşımayan ama oyun amacı taşıyan, oyunsal bir alandı orası galiba.

T. S.- Oyun metninde bazı küçük değişiklikler var.

O. B. A.- Başka Beckett metinlerinden eklemeler var. Vladimir'in oyununda Sözsüz Oyun'dan parçalar var mesela. Tercih ettiği bir çeviri var. Müdahaleler tekst anlamında yok ama rejî anlamında kodladığı şeyler var tabii. Metinde Lucky'nin tiradı için yavaş bir hızda başlar, hızlanır, hızlanır ve bitirir. Bizde rejî farklılığı şuydu; benden o metni mümkün olan en hızlı şekilde ve en anlaşılır halde, bedensel ekonomi yapmadan patlatmamı istedi. O karakterin öyle dramaturjisini oluşturmuştu. İçerideki bazı kelimelere referans veren hareketler bulmamı istedi. Mesela "bilinmeyen nedenlerle"de kafamı kaşıyordum. Şöyle bir jest yapıyordum. (O. B. A. jesti gösterir.) Bunun gibi bazı şeyleri kodladım eylemlere ve bunları tekrarlamaya başladım. Mümkün olan en hızlı haliyle başladım ve anlaşılabilirliği tutmaya çalıştım. Öyle olunca hareketler çok birbiri içinde tekrar etmeye başladı. Birkaç şeyi o verdi. Aslında baya alan açtı orada bana. Bunların nasıl hareketler olduğunu ve nerelere yerleştirebileceğimi bana bırakmıştı. Ben de oturdum, kendini tekrarlayan birkaç şeyi fark edip onlara hareket atadım. Sıralayınca garip bir şeye dönüştü, yapay mı gerçek mi belli olmayan... "Yazık yazık" filan vardı mesela.

T. S.- Sahnelemede tercih ettiği bir ritim var görünüyor. Sessizliklere izin vermiyor mesela. Ritim ile ilgili tercihi konusunda ne dersin?

O. B. A.- Oyunun rejisinde şunlar vardı, sistem, ya da oyuna olan müdahale, diyalogların sarkmasına izin vermiyor veya kendi aralarında oyun oynama hallerine geçiyorlarsa ya da kendi kendilerine tempoyu düşürüyorlarsa ya da tempoyu yükseltiyorlarsa buna da müdahale ediyor. O yüzden bazı yerlerde tempoyu düşürdüğü, ya da sessizlik anlarında “hadi konuşun” diye müdahale ettiği anlar vardı. Böyle bir müdahale oldu. Yani sistem aslında senin kendi kararınla işi bırakmana ya da işi sürüncemeye almana izin vermeyebilir. “Hadi kalk hadi devam” diyebilir. Biraz öyle bir anlamı vardı bence. Öyle bir yapıyı kurdu Tekand. Kendi ritmini oluşturdu aslında oyun. Benim bölümümle ilgili de mümkün olan en yüksek tempoda başlamalı ve sonuna kadar bunu götürebildiği kadar götürebilmeli ki en sonunda gerçekten bitsin, adamın enerjisi bitsin, her şeyi söylesin, patlasın artık ve bitsin. Metinde sayıklamalar noktasına dönüşüyor mesela artık, burada onu dedirtmiyor yani. Takır takır takır devam etmeni istiyor. Ama bir yerde bitiriyor artık. Arkadan çığlık başlıyor, “yeter şapkasını alın” diyorlar ve şapkasını aldığı anda da bitiyor adam. Esneterek bitirmiyor yani. Tak tak tak tak tak şapkasını al, tak. Ağız ishali deniyor ya ona, her şeyi söyle, patla bitsin demişti o bölüm için. Metinde de şapka var ancak adam artık sayıklamaya dönüyor Lucky, onun üzerine şapkasını alın deniyor ve bitiyor.

T. S.- Lucky'ye nasıl hazırlandın? Şahika Tekand'ın ne gibi yönlendirmeleri oldu?

O. B. A.- Öncelikle anlaşılabilirliğini çok üst seviyede tutmak istiyordu Şahika. Konuşmamla çok uğraştı yani. Daha iyi konuşmalısın, artikülasyon, artikülasyon diye. Ben artikülasyon çalışması yaptım, biriyle birlikte düzenli olarak. Nefes, ses egzersizleri yapıyordum ve kondisyonumu yükseltmeye çalışıyordum. Çünkü benim epizodum tamamen kondisyona yönelikti. Kondisyon düştüğü zaman, yükselmenin anlamı kalmıyordu. Çünkü sadece yükselip oyununu gerçekleştiremem hali de bir skor vermiyor sahnede. O skorun oluşması için, gerçekten bir şey söylemek istiyorsun ama o kadar çok şey var ki konuşacak, onları patır patır söylemen lazım ve bağıra bağıra söylemen lazım ve anlaşılabilir halde söylemen lazım. Bunu gerçekleştirebilmek için de yüksek kondisyon, yüksek anlaşılabilirlik, iyi artikülasyon gerekiyordu. Nefesini çok iyi ayarlamam gerekiyor. Çünkü öncesinde dansım var. Lucky dans ediyor, dans ediyor, tamam yerine geç diyorlar ve bir dakika sonra bu tirada giriyor. Benim için ana mesele bunu nasıl gerçekleştirebilirim. Çünkü danstan nefes nefese iniyorum tirada. Orada ayarlamayı bir dakika içinde yapıp nasıl çok patlayarak başlayabilirim tirada. Dolayısıyla

kondisyona çok yüklendim. Şahika hoca şunu yaptı. Şimdi insan ekonomi yapıyor böyle şeylerde. Ne yaparsın, hinlik yaparsın bunu kotarabilmek için. Dansta mesela bazı hareketleri yapmazsın ki enerjini diğer tarafa saklayabilesin. Şimdi insan ister istemez buna yöneliyor oyuncu olarak. Ben de onu yaptım ilk başta. Şurada biraz az oynayayım, şurada daha çok oynarım, şurada enerjimi harcamayayım ki şuraya aktarayım. Bunların hiçbiri olmadı, daha kötü oldu. Burada ana saik yani seni hareket ettiren saik orada gerçekten her şeyini vermen. Bu konuda Şahika Hoca çok ısrar etti, üstüme geldi hatta. “Ekonomi yapıyorsun, ekonomi yapıyorsun, sakınıyorsun kendini” gibi. Bunların olumlu etkisi oldu. Şuna dönüştü çünkü; böyle bir rejiyi sakınarak veremeyeceğimi keşfettim. Gerçekten her anında; can havliyle konuşur diyorsa dansta can havliyle dans eder diyorsa senin gerçekten onu yapman ve ona gönül indirmen lazım. Gerçekten sahnede bitme noktasına kadar harca diyor enerjini, onu yapman gerekiyor. O zaman oluyor işte. Böyle yapınca, ekonomi yapmayınca daha iyi sonuçlar aldık. Mesela benim bel fitiğim var. Ama oyunda da Lucky sürekli eğik durur, baya bekler o pozisyonda. Bel fitiğim var nasıl duracağım, acaba yoruldu mu, belim ağrıdı mı dediğim her anda takıldı ayağıma, ağrıdı belim. O an orada olmayı ve o karakterin öyle durmak istediğini düşünüp, kendimi teslim edince ağrımamaya başladı. Nitekim eğik durmak da bel fitiği için zararlı değil, omurların arasını açtığın için rahatlatıyorsun. Algı olarak ben kendimi zorluyor muyum, hani oyuncu olarak söylüyorum, çok mu zorluyorum, acaba benim enerjim bitecek mi, yorulacak mıyım dediğim her an benim ayağıma dolandı. Onu bıraktığım zaman da kanal açıldı. Onu ortaya çıkaran da Şahika Hoca idi. Kısmen kendini, korkma, yüksel, yüksel, yüksel demesi. O zaman şu da oldu ben de kendi yaptığım şeyden kendim, oyuncu olarak etkilenmeye başladım. Çünkü gerçekten can havliyle bir konuşma yaptığın zaman gerçekten bedenine bir şeyler oluyor; ağzın köpürüyor, başın dönüyor, gözünün önüne yıldızlar gelmeye başlıyor. (O. B. A. güler.) O noktalara yükseliyorsun. E zaten Şahika Hoca’nın istediği efekt o sahnede. Onu yaparsan yani sadece sonucu olmaz mesela, -mış gibi yaparsan olmaz, öyleymiş gibi davranırsan olmaz. Ama çok basit bir şey yani; sadece anlaşılır ve çok yüksek tempoda konuşma kadar bir şey yaptığında bu oluyor zaten.

T. S.- Şahika Tekand’ın oyunlarımı game üzerine kuruyorum dediği şey de bu sanırım.

O. B. A.- Evet, oyunu gerçekten oynamanı istiyor. O game’i oyna diyor yani. Oyuncunun keyif aldığı şey de bu oluyor. Ben de çok keyif alıyordum çünkü. Sonuna kadar acaba

nasıl götüreceğim demeyip, sonunu düşünmeyip o an öyle olması gerekiyor, bu adamın patlaması gerekiyor dediğin zaman şu duygu geliyor; o kadar çok anlatacak şeyim var ki ve o kadar kuramıyorum ki bağlantıyı hiçbir şey arasında. O dramaturji oluşuyor orada, senin için de oluşuyor seyirci için de. Kısaca gibi yapmadan o kurduğu oyunu oyna. Tüm karakterler için böyle. Bir şey konuşuyor karakterler, onu konuşmak istiyorlar mesela, dan diye bir reji geliyor onu yapıyorlar mesela. Bunu birazdan reji gelecek ben de bu oyunu bırakıp ona geçeceğim gibi düşünsel bir şeyi ön plana aldıkları zaman bu oyundan keyif almıyorsun zaten. Sen de almıyorsun oyuncu olarak. Ama savrulduğun zaman, savrulmaya başladığın zaman şöyle bir hal geliyor; bir şey beni, sürekli olarak bir halden başkasına atıyor ve benim hepsini gerçekleştirmem lazım, bir yerde konuşma gerçekleştirmem, bir yerde o oyunu, dansı yapmam lazım. Benim bir şey yapmam lazım. Bence Beckett'te zamanlar arasına, tempolar arasına sıkışan şey bu. Sürekli bir yaşamsallık amacı var. Nefes aralarını filan da tasarlıyor ya Beckett; es veriyor, bir konu bitiyor yenisi başlıyor... Bir konu çok canlı sürerken tak kesiyor orada, başka yere savuruyor karakterleri ama oradan yine bir şeye başlatıyor yine o da çok yaşamsal. Bunu oynadığın zaman bu olmaz da gerçekten onu yaşamaya çalıştığın zaman, gerçekten o oyunu oynamaya çalıştığın zaman acıklı oluyor işte. Sen de üzülüyorsun oyuncu olarak, tam bir şey yapıyorsun mesela seni bir atıyor bir başka bir şeye, tamam peki diyorsun oradan devam ediyorsun yine kesiyor başka bir yere atıyor, peki derken başka yere... Sen de sinir olmaya başlıyorsun, duygu aslında gerçekte oluşuyor. Sen göstermeye çalışmıyorsun. Fiziksel reji bunu ortaya çıkarmak üzere hazırlanmış zaten. Gerçek bir duygulanımı sürekli kesersen sinir bozar, trajik olur çünkü. Bunu, *game*'i oynadığında deneyimliyorsun işte. Bunu oynadığın zaman acting'den bahsediyorum olmuyor, deneyimlemiyorsan; seyirciye de geçmiyor. O yüzden bizim oyunlar ya çok can yakan, çok hissettiğin oyunlar oluyor ya da çok kötü oluyor. *Game*'den koptuğun anda olmuyor, temsile dönüşüyor.

T. S.- Peki Stanislavski sistemi ile çalışmadığının farkındayım. Ancak provalarda karakterlerin geçmişleri, oyunda geçmişleri çok belirsiz gerçi ama buna dair konuştunuz mu ya da birbirleriyle ilişkilerini tartıştınız mı?

O. B. A.- Hayır. Daha çok dışsal motivasyonları üzerinden şekilleniyor karakterler. Dediğim gibi; oyunun temposu, konuşma tonasyonları ve saire hepsi belirli. Ama kimin

ne olduđu üzerine konuşuluyor tabii. Bir dramaturji notları geliyor bize. Bu karakterler şunu yapmaktadırlar: Sonsuzluk içinde beklemektedirler ve bekleme eylemini gerçekleştirmektedirler. Yorumlara girilmiyor yani şu karakter aydını temsil ediyor gibi yorumlara girmedik biz. Bu karakter oyunda ne yapıyor? Lucky mesela Pozzo'nun kölesi olmuş ama aslında gönüllü kölesi. Çünkü kalkabiliyor aslında dikilebiliyor, ama dikilmemeyi tercih ediyor. Neden? Çünkü Pozzo'ya bağlı bir köle, ancak Pozzo ona bir şey söylese o yapabiliyor. Diğerleri ile ilişkisi yok çok. Şunları konuştuk. Karakterlerin amaçları, istekleri, nasıl bir atmosferde oldukları. Ama karakterlere yaklaşımda Stanislavskiye bir yaklaşım olmuyor tabii. "Sihirli eğer" gibi bir şeyi kullanmıyoruz. "Böyle bir yerde nasıl beklerdim acaba" değil. Çünkü bizde oyuncu katmanı var. Godot'yu Beklerken oyununu oynayan Studio Oyuncuları ekibinin oyuncularını sahne de o sahneye çıkıyoruz ve oyunu sergiliyoruz aslında. Bir Vladimir halini bulmakla uğraşmıyoruz o yüzden. Ya ama Beckett'ten de gelen bir şey var orada yani Stanislavski düzleminde konuşamıyoruz. Zaten tutarlılıkları o kırılmalarla belli oluyor. Ne yaptıklarını biliyoruz. Bekliyorlar. Neyi bekledikleri oyuncunun kendi bulacağı bir şey. Vladimir'in neyi beklediği, Estragon'un neyi beklediği üzerine çalışmıyoruz. Zaten oyun da onu vermiyor. Her oyuncu kendi motivasyonunu bulabilir ancak.

T. S.- Oyundaki belleksizlik hali Tekand'ın rejisinde daha da pekiştirilmiş. Bunun sebebi üzerine konuştunuz mu?

O. B. A.- Bir yere ait kılan şeyleri atmasıyla ilgili konuşmuştuk. Evrenselleştirmek adına referanslardan kaçındı. Bir bağlamdan koparıyor böylelikle ve genel insanlık haline çekmiş oluyor. Benim tiradımda Fransa'daki özel yer isimleri vardı, onları da bu sebeple çıkarmıştım.

T. S.- Oyundaki arkaya yansıtılan görüntü, dış ses ve oyuncular hepsi birden bir mekanizma gibi görünüyor...

O. B. A.- Evet evet, o monotonluk, sıkışma, umut etme her birinin totali tasarlanmış bir düzen içine alınıyor. Makina gibi çalışıyor, evet. Mekanizma ile oyuncunun kurduđu ilişki de belirlenmişti önümüze geldiğinde, provada çıkan bir şey yok o anlamda.

Efekterin yeri, süresi onlar bile belirliydi. Baya notasyon gelmiş de senden beklenen enstrümanını ısıtıp, akordunu yapıp çalman...

T. S.- Mutlak sona rağmen devam etme gücünü birçok insan Godot olarak değerlendiriyor. Şahika Tekand'ın rejisinde devam etme bir zorunluluk olarak karşımıza çıkıyor. Böyle ele alınca devam etmelerini emreden o dış sesi Godot olarak ele alabilir miyiz?

O. B. A.- Karakterlerin bekledikleri şey o mu bilmiyorum. Gerçekten karakterlerin beklediği yüzlerce farklı şey olabilir, oyunun ötesinde bir şey olabilir, oyundan çıkmak olabilir. Ama o anda bütün şartları belirleyen şey, oyunu o anda yöneten kişi. Onun dediklerini yapmak zorunda hissediyorlar ve zorundalar da aynı zamanda. Bu noktada yaklaşımsal farklılıklar oldu oyunun temsil sürecinde. Sevmeyenler oyunu şuradan sevmeyi; kendi iradeleri ile çıkabilir aslında karakterler, neden bunun alanını kapatmış diyenler oldu. Şahika hoca bu alanı kapattı gerçekten, istesen de çıkamazsın ben ne istiyorsam onu yaparsın noktasına getiriyor karakterleri. Ben derken sistemin karakterleri ne kadar baskıladığını ne kadar çevrelediğini söylüyor. Mesela parasızsın bir şekilde “ben bu sistemden çıktım artık özgürüm” diyebilir misin gibi bir soru atıyor ortaya oyun. Bunun romantik bakışı evet çıktı ama gerçeklik başka, bu sefer de hasta oluyorsun, aç kalıyorsun, yine birinin; sistemin içinden birinin sana bakması gerekiyor. Yine sistemin enstrümanını kullanıyorsun. Yine bir gong geliyor ve onun dediğini yapıyorsun. O kadar sıyrıldım, koştum, aştım diyemeyeceğin kadar sıkıştırılmış bir durumun içindeyiz. Ama bilincinde olmak kısmını ayrı bir yere koyarak söylüyorum. Etrafında seni sıkı sıkıya saran ve her şeyini gözetleyen bir sistem aslında bu. Bu Godot mudur bilmiyorum işte. Beklediğin şey başka bir şey ama uyduğun şey de başka bir sistem. O kopmaya çalıştığın şey ulaşmaya çalıştığın güç mü? Bu çok felsefi bir soru. Bundan çıkıp yine öyle bir iktidar mı olmak istiyorsun, bu bir düşman mı seni tutuyor, yoksa senin de bu oluşturduğun bir şey mi? Onu bilmiyoruz ama gerçekten de seni tutan ve zorlayan bir şey var.

T. S.- Oyun notlarından bahseder misin?

O. B. A.- Alanda geçirilmesi zorunlu olan zamanı doldurmak için yapılacak şeylerin yapılması keyfi değildir. Tarifliyor aslında oyunu. Oyun alanı boş bırakılamaz. Oyun

alanında, sahnede hiçbir şey yapmadan durulamaz. Oyun alanında sessiz ve hareketsiz durulamaz. Yerleşimimiz de mesela çizgiseldi. O çizgiyi hiçbir zaman bozmadık. Hareketler verevdi. Onlar da tasarlanmıştı. Gerçekten nota kâğıdı gibiydi. Şurada şöyle hareket eder, şurada şu hareketi yapar; satranç gibi. Şu hatta gider, o hatta gelir. Dans öne gider, gelir gibi kodlanıyordu.

T. S.- Zaman ve ritim ile ilgili oyuna dair eklemek istediğin bir şey var mı?

O. B. A.- Oyunda şöyle matrak bir hal var. Oyunda gece oluyor, gündüz oluyor metinsel olarak. Ama aslında hepsi oyunun süresi bir buçuk saat ve bir buçuk saat içinde gerçekleşiyor gerçekten. Şuna ihtiyaç duymuyorsun; “vay be adam gündüzden beri bekliyor” demeye ihtiyaç kalmıyor. O doksan dakika içinde şu etki yaratılıyor sürekli bekliyorsun ve kırılıyor, tam bir şeyin beklentisine giriyorsun, bozuluyor, biri geliyor seni gördüm diyor bir sonraki gelişinde görmedim diyor. Bunların hepsinin bir buçuk saat içinde gerçekleşiyor olması hali de çok trajik. O anlamda oyuncu düzleminde de gerçekte de karşılığı var.

Ritmin hızlı olduğunu düşünüyorum. Yüksek hızlı bir ritim üzerinden okutuyor oyunu. O da oyunun dinamizmini artırmak, eğlenceli halini ortaya çıkarmak için kullandığı bir şey. Aynı zamanda trajik halini ortaya çıkarmak için de bu tempodan yararlanıyor. Yükseltiyor, yükseltiyor, yükseltiyor ve kesiyor aniden. O yüzden çok oynuyor ritimle.

Bir de bana dışarı çıkmamalarına izin vermemekten ziyade oyun oynamalarına zorlamak bana çok trajik geliyor oyunda. Yani oynayacaksın, sürdüreceksin zamanını, kopmayacaksın oyundan, o kadar kolay değil bu iş. (O. B. A. güler.) Bayağı sinir bozucu bir hal. Durmalarına izin vermiyor çünkü; duruyorlar arada bakıyorlar etraflarına hemen ses giriyor devreye, “konuşun hemen” “tamam ne konuşalım”.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı :Tuğba Sorgun

Doğum Yeri ve Tarihi :Kırşehir, 19/07/1991

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi :İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi İşletme bölümü

Yüksek Lisans Öğrenimi :Kadir Has Üniversitesi Film ve Drama Oyunculuk

Bildiği Yabancı Diller :İngilizce

İletişim

E-posta Adresi : sorgun.tuba@gmail.com