

T. C.  
KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FİLM VE DRAMA YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

**SAMUEL BECKETT'İN "MUTLU GÜNLER" ADLI  
OYUNUNDAKİ "WINNIE" ROLÜNE ÇALIŞMA  
SÜRECİ**

Yüksek Lisans Tezi

BURCU DOĞAN

İstanbul, 2010

T. C.  
KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FİLM VE DRAMA YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

**SAMUEL BECKETT'İN "MUTLU GÜNLER" ADLI  
OYUNUNDAKİ "WINNIE" ROLÜNE ÇALIŞMA  
SÜRECİ**

Yüksek Lisans Tezi

BURCU DOĞAN

Danışman: MÜGE GÜRMAN

İstanbul, 2010

## GENEL BİLGİLER

İsim ve Soyadı:	Burcu Dođan
Anabilim Dalı:	
Programı:	Film ve Drama
Tez Danışmanı:	Müge Gürman
Tez Türü ve Tarihi:	Yüksek Lisans – Haziran 2010
Anahtar Kelimeler:	“Mutlu Günler”, Oyunculuk, Dramaturji, Karakter Analizi, Süreç Analizi, Deneyim

## ÖZET

### SAMUEL BECKETT’İN “MUTLU GÜNLER” ADLI OYUNUNDAKİ “WINNIE” ROLÜNE ÇALIŞMA SÜRECİ

*Bu tezde, Film ve Drama Yüksek Lisans Programı’nda oyunculuk eğitimi gören Burcu Dođan tarafından Samuel Beckett’in “Mutlu Günler” adlı oyunu ele alınmıştır. Bu çalışma; oyunun performansa hazırlık ve gösterim sürecinin, metin bağlamında incelenmesi, uygulama sırasındaki deneyimin aktarılması üzerine kuruludur. Performansa dayalı bu tez, süreç analizi bağlamında değerlendirilmiştir.*

## GENERAL INFORMATION

Name and Surname:	Burcu Doğan
Field:	
Programme:	Film and Drama
Supervisor:	Müge Gürman
Degree Awarded and Date:	Master of Fine Arts – June 2010
Keywords:	“Happy Days”, Acting, Dramaturgy, Character Analysis, Process Analysis, Experience

## ABSTRACT

### **THE PREPERATION PROCESS FOR THE CHARACTER “WINNIE” IN THE PLAY “HAPPY DAYS” WRITTEN BY SAMUEL BECKETT**

*The play named “Happy Days,” written by Samuel Beckett, has been chosen and considered by Burcu Doğan who has been training in Film and Drama Master’s Program. This study is based on examanation of the play’s process of preparing for the performance and staging, in context of the play-text, and on relating the experience resulting from the course of practice. This thesis, based on performance, has been examined in the context of a practice as research.*

# İÇİNDEKİLER

	<b>Sayfa No.</b>
<b>1. GİRİŞ</b>	1
<b>2. DRAMATURJİK ÇALIŞMA</b>	
2.1. Yazarın Hayatı ve Tiyatro Anlayışı	2
2.2. Oyunun Konusu	7
2.3. Metin Çözümlemesi	9
<b>3. KARAKTER ANALİZLERİ</b>	
3.1. Winnie Karakteri	19
3.2. Willie Karakteri	21
<b>4. UYGULAMA ÇALIŞMASI</b>	
4.1. Role Hazırlanma Süreci	24
<b>5. SONUÇ</b>	30
<b>KAYNAKÇA</b>	32

# 1. GİRİŞ

Beckett çağdaş insanın durumu hakkında oldukça kötümser, hatta hiçi eserler vermiştir. Kötümserliği kara mizah yoluyla anlatır. Eserleri sade ve temel olarak minimalisttir. Hikayesini, modern insanın yoksunluğu üzerine kurgular.

Mutlu Günler Beckett'in de açıkladığı üzere Maureen Cusack'in, yazardan mutlu biroyun yazmasını istemesiyle ortaya çıkar. Oyunu yazmaya başladığında kafasında nasıl bir fikir olduğu şu söylediklerinden anlayabiliriz.

"Düşündüm ki birinin başına gelebilecek en korkunç şey uyumasına izin verilmemesi olurdu, öyle ki tam uykuya dalarken bir 'dong' sesiyle uyanıyorsun ve uyanık olmak zorunda kalıyorsun; canlı canlı toprağa batmaktasın ve her tarafta karıncalar var; ve güneş gece ve gündüz sürekli parlıyor ve bir ağaç bile yok... hiçbir gölge, hiçbir şey yok ve o çan seni her seferinde uyandırıyor ve hayatta kalmana yardımcı olacak küçük bir paketteki eşyaya sahipsin. Ne yaparsın? "<sup>1</sup>

Bu, anti-tiyatronun gerçekte fütursuz olan ruhunda simgesel bir gösteridir. Genel anlamda oyunları, anlaşılabilir ve akıl erdirilemez bir dünya karşısında hissedilen umutsuzluk ile bu umutsuzluğa rağmen yaşamda kalma isteğini anlatır.

Çalışmak için bu oyunu seçtiğim andan itibaren role hazırlanma sürecimin gelişim aşamalarını dramaturjik çalışma, karakter analizleri ve uygulama çalışması olarak sıralayabilirim.

---

<sup>1</sup> Interview with Brenda Bruce ile röportaj, 7 Nisan 1994. Knowlson, J., *Damned to Fame: The Life of Samuel Beckett* (London: Bloomsbury, 1996), s. 501.

## 2. DRAMATURJİK ÇALIŞMA

### 2.1. Yazarın Hayatı ve Tiyatro Anlayışı

**Samuel Barclay Beckett,** ( 13 Nisan 1906, Dublin - 22 Aralık 1989, Paris)

İrlandalı yazar, oyun yazarı, eleştirmen ve şairdir. 20. yüzyıl deneysel edebiyatının önde gelen yazarlarından biridir. James Joyce'un takipçisi olduğu için "son modernistlerden", daha sonraki pek çok yazarı etkilemiş olduğu için de "ilk postmodernistlerden" biri olarak değerlendirilir. Beckett ayrıca, Martin Esslin'in "Absürd Tiyatro" olarak adlandırdığı akımın en önemli yazarı sayılmaktadır. Eserlerinin çoğunu Fransızca ya da İngilizce yazıp, diğer dile kendisi çevirmiştir. En bilinen eseri *Godot'yu Beklerken*'dir. Roman ve drama türlerinde yeni formlarda oluşturduğu eserlerini, modern insanın yoksunluğu üzerine kurguladığı<sup>[2]</sup> için, 1969'da Nobel Edebiyat Ödülü'ne layık görülmüştür.

Beckett ailesi Fransız Calvinist kökenlidir. Babası bedel tahmincisi, annesi ise derin dinî inançlara sahip bir hemşiredir. İrlanda Anglikan Kilisesi'ne üye olan ailenin, Dublin'in Foxrock banliyösündeki *Cooldrinagh*'da bulunan evi, 1903 yılında Samuel'in babası William tarafından yaptırılmış, bahçesinde tenis kortu da bulunan büyük bir evdi. Beckett'in şiirlerinde ve düz yazılarında, bu evin, bahçenin, babasıyla gezintiye çıktığı kırların, yakınlardaki Leopardstown yarış pistinin, Foxrock İstasyonu'nun ve tren hattının sona erdiği Harcourt Street İstasyonu'nun izlerine rastlanır. Beckett bu evde 13 Nisan 1906'da doğdu. Ancak doğum belgesindeki tarih 13 Mayıs'tır. İnsanın dünyadaki varlığını, çekilmesi gereken bir çile

olarak gören yazarın doğum günü<sup>2</sup>nü değiştirirken Paskalya'dan önceki son cumaya ve aynı zamanda ayın 13'üne denk ge<sup>3</sup>len 13 Nisan tarihini özellikle seçtiği öne sürülmüştür.<sup>[3]</sup>

Beckett, 1923 ile 1927 arasında Dublin'deki Trinity Koleji'nde Fransızca, İngilizce ve İtalyanca üzerine eğitim gördü. Buradaki hocalarından biri ünlü Berkeley araştırmacısı Dr. A.Luce idi. Beckett lisans eğitimini burada tamamladıktan sonra kısa bir süre Belfast'taki Campbell College'da öğretmenlik yaptı. Ardından Paris'teki École Normale Supérieure'de çalışmaya başladı. Burada yakın arkadaşı şair Thomas MacGreevy tarafından, ünlü İrlandalı yazar James Joyce ile tanışırıldı. Bu karşılaşmanın genç Beckett üzerinde derin bir etkisi oldu. Beckett 1929'da, basılan ilk eseri olan *Dante...Bruno. Vico...Joyce* isimli eleştiri denemesini yayınladı.

Paris'te Ocak 1938'de, ironik biçimde "tedbirli" lakabıyla tanınan ün salmış bir kadın satıcısının ısrarlarını geri çevirmeye çalışırken göğsünden bıçaklanan Beckett ölümden döndü.<sup>4</sup>James Joyce, yaralı Beckett için hastanede özel bir oda hazırlattı. Paris'e daha önceki gelişinden Beckett'ı uzaktan tanıyan Suzanne Deschevaux-Dumesnil, olayın kamuoyunda duyulmasıyla birlikte yazara ilgi gösterdi ve aralarında yaşam boyu sürecek bir birliktelik başladı. Bir ön duruşma sırasında Beckett, kendisine saldıran adama bunun sebebini sordu ve "Je ne sais pas, Monsieur. Je m'excuse." ("Bilmiyorum, bayım. Üzgünüm.")<sup>[5]</sup> cevabını aldı.

---

<sup>2</sup> [http://tr.wikipedia.org/wiki/Samuel\\_Beckett#cite\\_note-1#cite\\_note-1](http://tr.wikipedia.org/wiki/Samuel_Beckett#cite_note-1#cite_note-1).

<sup>3</sup> Knowlson, James. *Damned to Fame: The Life of Samuel Beckett*. New York: Grove Press, 1996. s. 1.

<sup>4</sup> a. g. e. s., 281-283

<sup>5</sup> a. g. e. s., 283



Beckett 1940'taki Alman işgali sonrasında Fransız Direnişine katıldı. İki yıl boyunca olarak çalıştı ve birçok defa Gestapo tarafından yakalanma tehlikesi atlattı. Ağustos 1942'de birliğin ihbar edilmesi sebebiyle, Suzanne ile birlikte güneye kaçtı ve Alpes-Côte d'Azur bölgesindeki Roussillon, Vaucluse kasabasında saklandı. Burada, evinin arka bahçesinde mühimmat saklayarak Direniş'e yardım etmeyi sürdürdü. Roussillon'da yaşadığı iki yıl boyunca, Maquis gerillalarının Vaucluse Dağları'nda Alman Ordusu'na karşı gerçekleştirdiği sabotajlara destek verdi.

Fransız Hükümeti, Alman istilasına karşı savaşındaki çabaları sebebiyle Beckett'i, *Savaş Haçı (Croix de Guerre)* ve *Direniş Madalyası (Médaille de la Résistance)* ile ödüllendirdi. Ancak Beckett hayatının sonuna kadar, bu dönemdeki faaliyetlerini hep "izcilik işleri" olarak adlandırdı. Roussillon'da saklandığı süre boyunca, "bağlantısını koparmamak için"<sup>6</sup> Watt isimli romanı üzerinde çalıştı. (1941'de başladığı bu roman 1945'te bitti, ancak 1953'e kadar yayınlanmadı.)

Beckett şöhretinin büyük kısmını *Godot'yu Beklerken* isimli oyununa borçludur. Sıkça alıntılanan bir makalede eleştirmen Vivian Mercier şöyle yazmıştır.

"Beckett teorik olarak imkânsız bir şeyi, hiçbir olayın geçmediği ama yine de seyircinin koltuğuna yapışıp kaldığı bir oyun yazmayı başardı. Dahası, ikinci perdede, birinci perdenin kurnazca tekrarlandığı düşünülürse, hiçbir olayın geçmediği bir oyun yazmayı iki defa başardı."<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Knowlson'da alıntı, 303

<sup>7</sup> *Irish Times*, 18 Şubat 1956, sayfa 6

1947'den sonraki çoğu eseri gibi bu oyun da ilk olarak *En attendant Godot* adıyla Fransızca yazıldı. Beckett bu oyun üzerinde, Ekim 1948 ile Ocak 1949 arasında çalıştı.<sup>8</sup> 1952'de yayınlanan oyun ilk defa 1953'te sahnelendi. İngilizce çevirisi ise iki yıl sonra yayınlandı. Oyun Paris'te popüler oldu, eleştirel başarı elde etti ancak yine de çok tartışıldı. 1955'te Londra'da oynanmaya başladığında kötü eleştiriler aldı, ancak *The Sunday Times*'tan Harold Hobson'ın ve daha sonra da Kenneth Tynan'ın olumlu eleştirileri bu olumsuz havayı dağıttı. ABD'de oyun, Miami'de başarısız oldu, New York'ta ise 59 gösterim ile başarı elde etti. Daha sonra oldukça popüler olan oyun, ABD ve Almanya'da başarıyla sahnelendi.

Beckett'in yazar olarak kariyeri kabaca üç döneme ayrılabilir: 1945'de II. Dünya Savaşı'nın sonuna kadar sürecektir olan ilk çalışmaları; 1945'den 1960'ların ilk yıllarına kadar süren ve muhtemelen en iyi bilinen çalışmalarını çıkardığı orta dönem; 1960'ların ilk yıllarından ölümüne kadar süren son dönem. Bu son dönemde Beckett'in çalışmaları çok daha kısa olmaya yönelmiştir ve stili de çok daha minimalisttir.<sup>9</sup>

1960'lar boyunca ve 1970'lerin başında Beckett, 1950'lerdeki eserlerinde de belirgin olan yoğunluğa daha da fazla yöneldi ve bu durum minimalist olarak tanımlanmasına sebep oldu.

1960'lar boyunca ve 1970'lerin başında Beckett, 1950'lerdeki eserlerinde de belirgin olan yoğunluğa daha da fazla yöneldi ve bu durum minimalist olarak tanımlanmasına sebep oldu. Bunun en uç örneklerinden biri, dramatik eserleri arasında olan 1969 tarihli *Soluk*'tur.

---

<sup>8</sup> Knowlson, 342

<sup>9</sup> Samuel Beckett - The humour and mastery". *Encyclopædia Britannica*. (2008). Temmuz 2008 tarihinde erişilmiştir.

35 saniye süren ve hiçbir karakter içermeyen bu parça, *Oh! Calcutta!* revüsünde açılış parçası olarak kullanılmıştı ve muhtemelen bu revüye ironik bir yorum olarak yazılmıştı.<sup>10</sup>

Önceki oyunlarda zaten az sayıda olan karakterler, son dönem dramatik eserlerinde artık sadece en gerekli öğeleri içerecek şekilde daraltılmıştı. Örneğin, ironik bir isme sahip olan 1962 tarihli *Oyun*'da büyük cenaze vazolarına boyunlarına kadar gömülü olan üç karakter vardı.

Beckett'in son çalışması olan 1988 tarihli *What is the Word*, yaşamının son günlerini geçirdiği hasta bakım evindeki yatağında yazıldı. Şiirin ayrıca Fransızca uyarlaması da mevcuttur.

İngilizce eser veren tüm modernistler dikkate alındığında, realist geleneğe karşı en süreğen saldırıyı Beckett'in eserleri oluşturur.<sup>11</sup> Beckett, insanlığın içinde bulunduğu durumun temel bileşenlerine odaklanabilmek için, geleneksel konulardan, zaman ve mekân tekliğinden arındırılmış drama ve romanın yolunu açtı. Václav Havel, Aidan Higgins ve Harold Pinter gibi yazarlar, Beckett'a olan minnettarlıklarını açıkça belirttiler. Beckett'ın asıl etkisi, 1950'lerde Beat Kuşağı ile başlayıp 1960'lardaki olaylarla devam eden deneysel edebiyat üzerinde oldu. İrlanda'da ise John Banville ve Derek Mahon gibi şairleri etkiledi.

Beckett 20. yüzyıl yazarları arasında en çok takdir edilen ve üzerinde en çok tartışılanlardan biridir. Hakkındaki görüşler ikiye ayrılır. Jean-Paul Sartre ve Theodor Adorno felsefi eleştirilerinde, onu saçmalığı ortaya çıkardığı için, diğer bazı eleştirmenler ise

---

<sup>10</sup> Knowlson, 501

<sup>11</sup> Tim Parks (2006-07-13). [Beckett: Still Stirring](#). 2008-07-13 tarihinde erişilmiştir.

eserlerinde basitliđi reddettiđi için övdü. Georg Lukacs gibi bazı eleřtirmenler ise Beckett'i eserlerinde felsefi realizmin yer almaması sebebiyle eleřtirdi.<sup>12</sup>

2006 yılında, Beckett'in dođumunun yüzüncü yılı anısına, İrlanda Merkez Bankası tarafından 20 avroluk altın hatıra paraları basıldı. 20.000 adet basılan ve 2 Mayıs 2006'da tedavüle çıkan paraların yazı tarafında İrlanda arı ile "Samuel Beckett 1906 - 1989" yazısı bulunuyordu. Tura tarafında ise Beckett'in yüzü ile en bilinen oyunu olan *Godot'yu Beklerken*'den bir sahne yer alıyordu.

Beckett'in ölümünden bu yana oyunlarının tüm sahnelenme hakları, yazarın yeđeni Edward Beckett tarafından yönetilen Beckett Mirası'na aittir. Bu yönetim, oyunların nasıl sahneleneceđini çok sıkı kontrol etmekle ünlüdür ve oyunlardaki sahne talimatlarına uyulmayan prodüksiyonlara kesinlikle izin vermez.

## 2.2. Oyunun Konusu

*Mutlu Günler* adlı oyun Winnie ve Willie diye adlandırılan iki kiřinin arasında geçen bir anti-tiyatronun gerçekte fütursuz olan ruhunda simgesel bir gösteridir.

Artık genç bir kadın olmayan Winnie "koca göđsüne" kadar bir toprak yıđının içine gömülüdür. Bu yıđın "tüm toprak ana sembollerinin sonunu getirecek bir toprak ana

---

<sup>12</sup> Adorno, Theodor W. *Trying to Understand Endgame* ([Oyun Sonu](#)'nu anlamaya çalıřmak) [1961], *The New German Critique*, sayı 26, (İlkbahar-Yaz 1982) sayfa 119–150. *The Adorno Reader* içinde, editör: Brian O'Connor. Blackwell Publishers. 2000

sembölü"<sup>13</sup>olarak değerlendirilmiştir. Winnie sonsuz ve kaçışsız bir ışık baskınına maruz kalmaktadır, öyle ki korunmak için açtığı şemsiye bile tutuşur ve onu ışığa karşı korumasız bırakır. Seyirci oyun boyunca, Winnie'nin daha önce böyle gömülü olmadığını öğrenir ancak nasıl böyle kısıtlanmış olduğu anlatılmaz.

Winnie zamanını "kalkış zili ile yatış zili" arasında, oldukça kati bir günlük rutini izleyerek geçirir. Zilin çalmasıyla birlikte, kısmen unutmuş olduğu bir dua okur ve günlük rutinine başlar. Çantasındaki eşyayı - bir tarak, birinci perdenin büyük bir bölümü boyunca üzerinde ne yazdığını çözmeye çalıştığı bir diş fırçası, diş macunu, bir şişe ilaç, ruj, bir tırnak törpüsü, hızlıca öptüğü bir tabanca ve bir müzik kutusu - çıkarırken bir yandan da toprak yığınının ardındaki mağarada yaşayan kocası Willie ile çene çalar. Bu rutin artık bir nevi merasime dönüşmüştür.

Winnie'nin her şeyi eskiyor ya da bitiyordur. Birinci perdenin başında toniğinden son yudumu alıp şişeyi fırlatır, diş fırçasının sadece birkaç teli kalmıştır. Solgun şemsiyesi "pis ve saçaklıdır", inci kolyesinde bile "inciden çok kolyenin ipi" gözüktür.

Winnie zamanın ve hayal kırıklığının kumları arasına çaresizce gömülmektedir. İkinci perdede artık toprak tümseği tarafından neredeyse tamamen yutulmuştur, sadece kafası görülebilmektedir. Artık hareket edememektedir ve acı içindedir. İçinde bulunduğu durumun umutsuzluğuna rağmen, bunun da mutlu günlerinden biri olacağına hâlâ emindir. Sürekli konuşmaya devam eder, ancak artık çantasına ulaşamadığı ve arkasına dönemediği için,

---

<sup>13</sup> Brater, E., 'Intertextuality' in Oppenheim, L., (Editör) *Palgrave Advances in Samuel Beckett Studies* (London: Palgrave, 2004), s. 34

umutlu tavrını devam ettirmesi için daha fazla çaba harcamak zorundadır. Bir süredir Willie'yi görmemiş ve sesini duymamıştır. Willie'nin orada olup olmadığını görebilmek için tümseğin arkasına bakamaz, ama onun hâlâ orada olduğuna inanmak zorundadır.

"Mutlu Günler'de karakterlerin varoluşsal durumu, gittikçe daha derine batan Winnie'nin etrafında sürekli darlaşan tümsek ile görselleştirilir. Winnie sona ne kadar yaklaşırsa, o kadar yavaş batmaya başlar.

Oyunun sonunda, "Britanya Savaşı tarzı bir bıyığı olan" Willie, Winnie'ye doğru ilerler. Winnie'nin buna verdiği karşılık coşkuz ve ironiktir. Willie ikinci perdedeki tek repliği olarak "Kazanmak" (Win! ) dediğinde Winnie'nin cevabı acı ve tatsız olur:

Kazanmak! (*Duraksar.*) Ah, bu mutlu bir gün, bu da mutlu günlerden bir başkası olacak!  
(*Duraksar.*) Her şeyden sonra. (*Duraksar.*) Şimdiye kadar.<sup>14</sup>

Bu "şimdiye kadar" sözü ince bir kinizm havası oluşturur. Winnie *Şen Dul* operasındaki *Seni öyle seviyorum ki* vals düetini söylemeye başlar ve oyun sonlanır.

### 2.3. Metin Çözümlemesi

*Mutlu Günler* (Happy Days), Samuel Beckett tarafından İngilizce yazılmış, iki perdelik tiyatro oyunudur. Beckett oyunu yazmaya 8 Ekim 1960'ta başladı ve 14 Mayıs 1961'de bitirdi. Daha sonra oyunu Fransızca'ya çevirmeye başladı ancak Kasım 1962'de

---

<sup>14</sup> Beckett, S., *The Grove Centenary Edition Vol III Dramatic Works* (New York: Grove Press, 2006), s. 307

bitirdiği bu çeviride oyunun ismini değiştirdi. Verlaine'in *Colloque sentimental* şiirinden *Oh les beaux jours* (Ah güzel günler) dizesini bir anlık ilham ile<sup>15</sup> oyunun başlığı olarak

kullandı.

Cyril Cusack'ın bir iddiasına göre, Beckett'ın da açıkladığı üzere bu oyun, Cusack'ın eşi Maureen Cusack'ın, yazardan Krapp'ın ardından mutlu bir oyun yazmasını istemesiyle ortaya çıktı.

*Mutlu Günler* Londra'da ilk sahnelendiğinde, oyun ve prodüksiyon hakkında farklı görüşler vardı. Godot'nun destekleyicilerinden biri olan Kenneth Tynan bile, oyunu "kapasitesini aşmış bir metafor"<sup>16</sup> olarak değerlendirdi, ancak Beckett'ın acayip ve üstü kapalı gücünü övdü.

Oyun ilk olarak *Grove Press* tarafından 1961'de ABD'de, ardından *Faber and Faber* tarafından 1962'de İngiltere'de yayımlandı. Yazarlık kariyerinin bu aşamasında Beckett, yazdığı oyunların sahnedeki gerçek provalarını izleyip gerekli durumlarda revizyonlar yapması gerektiğini fark etmişti. Bu sebeple, 18 Mayıs 1961'de *Grove Press*'e yazdığı bir mektupta *Mutlu Günler*'e dair şu talepte bulunmuştu: "Metnin prodüksiyondan önce herhangi bir şekilde, ben Londra'daki provaları izlemeden önce ise kitap halinde ortaya çıkmamasını tercih ederim. Oyun gerçek sahnede oynanmadan kesin kararımı veremem."<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Knowlson, J., *Damned to Fame: The Life of Samuel Beckett* (London: Bloomsbury, 1996), s. 508

<sup>16</sup> *The Observer*, 4 Kasım 1962, s. 29. (Graver, L. ve Federman, R. *Samuel Beckett: The Critical Heritage* (London: Routledge, 1997), s. 25'te alıntı)

<sup>17</sup> Gontarski, S. E., 'Revising Himself: Performance as Text in Samuel Beckett's Theatre', *Journal of Modern Literature* Cilt. 22, Sayı. 1

Oyunda sadece bir tane karınca vardır. Bu karıncayı gördüğünde Willie'nin *karıncalanma*) sözcüğünü söylemesi, her iki karakter için, belki de farklı sebeplerle, gülme nedeni olur. Beckett'a göre Willie "karıncaların Winnie'yi yiyor olmalarını düşünerek, Winnie de karıncaların kendisini yiyor olmalarını düşünerek gülmektedir."

Bu, Beckett'ın bir karakteri bu şekilde betimlediği ilk çalışma değildi. Adlandırılmayan isimli romanında Malone'u betimlemek için şunları yazmıştı: "Burada günler yok ama yine de bu terimi kullanıyorum. Onun belinden yukarısını görebiliyorum, belde bitiyor."

Beckett'ın tüm eserlerinde olduğu gibi bu oyunda da Dante'ye göndermeler mevcuttur; Winnie'nin durumunun İlahi Komedya'nın *Inferno* bölümündeki 10. Kanto'yu hatırlatır. Dante ve Virgil cehennemın altıncı katına geldiklerinde açık mezarlarda yatmaya zorlanan günahkarları görürler. Bu günahkarların üzerine, tıpkı Winnie'nin üzerinde sürekli güneşin parlaması gibi, ateş yağmaktadır.

İki şair bu katta ayrıca ruhun da bedenle öldüğüne inanan iki Epiküryanın da cezalandırıldığını görür. Bunlardan Farinata'nın sadece belden yukarısı görülebilmektedir. İki şair Floransa'daki politik durumdan bahsederlerken de karşılıklarına sadece çenesinden yukarısı görünen Cavalcante çıkar. Her ikisinin de Winnie'ye benzerliği açıktır. Sürekli sırtüstü yatan ve pek sık ortaya çıkmayan Cavalcante, Winnie'ye özellikle benzer. Tıpkı cehennemdeki bu "gölgeler" gibi Winnie'nin de zaman algısı olağan dışıdır. Knowlson'ın *Happy Days: Samuel Beckett's Production Notebook* isimli kitabında belirttiğine göre Beckett, *Mutlu Günler*'in bir prodüksiyonu sırasında "Winnie zamanı anlayamıyordu çünkü sonu olmayan bir şimdiki zamanda yaşadığını hissediyordu ve geçmişin onun için hiçbir anlamı yoktu." demiştir.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Knowlson, J., *Happy Days : The Production Notebook of Samuel Beckett* (New York: Grove Press, 1986), s. 150



Dante'nin günahkarları gibi Winnie için de, artık zamanın geçişini gösteren günler mevcut değildir, sadece cehennemî sıcakta ebedi bir şimdi vardır.

Beckett sahne düzeninde hem simetri hem de yapaylık olması konusundakarardı. Dümdüz arazi ile gökyüzünün uzak bir ufukta birleştiği, oldukça göz yanıltıcı arka plan kullanılacaktı. "Tüm sahneyi, gökyüzünü ve toprağı betimleyecek olan şey" diye yazmıştı, "acınacak derecede başarısız bir realizm, üçüncü sınıf bir müzikalin bayağı gösterişi, gerçeğin kötü taklidinin gülünç içtenliği olmalı."<sup>19</sup>

Kuma gömülmüş Winnie ile boynuna sarılmış mendil ve hasır şapkasıyla Willie'nin yer aldığı sahne, deniz kenarını andırır. Sahte arka plan, fotoğrafçılar tarafından kullanılan, sadece kişinin başının geleceği yerin boş olduğu, popüler tatil yörelerini gösteren sahte sahneler gibidir. Oyunun ismi bile bu tür tatilleri akla getirir. Beckett bu oyunu, eşi Suzanne ile evliliğine resmen izin verilebilmesi için, deniz kenarındaki İngiliz tatil yöresi olan Folkstone'daki iki haftalık zorunlu ikameti sırasında yazmıştır.

*The Beckett Country* isimli kitabında Eoin O'Brien, *Mutlu Günler* ile Beckett'ın ilk romanı olan *Dream of Fair to Middling Women* arasında bir bağlantı olduğunu ortaya çıkardı: Dipsiz çantasının içini didik didik ederek bir şeyler arayan kadın tasviri. O'Brien'a göre olayın geçtiği yer, Dublin'in hemen güneyindeki *County Wicklow*'da bulunan sakin bir koy olan *Jack's Hole*'dur. Oyunda Willie'nin bir İrlanda gazetesini okuduğunun söylenmesi de oyunun İrlanda'da geçtiğini düşündürmektedir.

---

<sup>19</sup> Alan Schneider'a yazılan mektup, 3 Eylül 1961. Harmon, M. (Ed.) *No Author Better Served: The Correspondence of Samuel Beckett & Alan Schneider* (Cambridge: Harvard University Press, 1998), s. 94

Beckett son kararını vermeden önce, oyunda kullanacağı çeşitli gazete manşetleri ile çalıştı. Oyunun (Willie'nin adının hâlâ "B" olduğu)<sup>20</sup> ikinci elyazmasında, üç olası manşet yer aldı:

Pomona'ya roketli saldırı. Yedi yüz bin kişi kayıp. (Ara. B sayfaı çevirir.) Roket saldırısı - .  
Tuvalet görevlisi bir kadın kurtuldu. (Ara. B sayfaı çevirir.) Roket saldırısı - . Üç rahip hayatta kaldı.

Bu bölüm, son metinden çıkarılmış olsa da, Beckett'ın felaket sonrası bir olay yeri tasarladığını düşündürmektedir. Pek çok eleştirmen de bu yönde düşünmektedir.<sup>21</sup>

Beckett'ın dramaturjisi - aslında tüm yazını - nedensellik ile ilgilenmez. "Tuhaflık," demiştir Beckett, "oyun için - oyunda Winnie'nin içinde bulunduğu kötü durum için - gerekli bir koşuldu."<sup>22</sup>

Beckett ayrıca Berlin'deki provalar sırasında da "Oyunda tuhaflık ile kullanışlılığın, esrar ile gerçekliğin bir bileşimi mevcut. Bu durum oyundaki komedinin de trajedinin de düğün noktası."<sup>23</sup> demiştir.

---

<sup>20</sup> Adı daha sonra 'Tom', ardından 'Edward' oldu. Beckett sonunda 'Willie' isminde karar kıldı.

<sup>21</sup> Mark Fisher'in The Guardian'daki yazısı, 2 Haziran 2007,  
Philip Fisher's *The British Theatre Guide*'daki yazısı, 2003,  
Allan Wallach'in *Curtain Up*'taki yazısı, 13 Mart 1998

<sup>22</sup> Martha Fehsenfeld, *Rehearsal Diary of the 1979 Royal Court Theatre, London production*. Alıntı olarak Fehsenfeld, M., 'From the Perspective of an Actress/Critic: Ritual Patterns in Beckett's Happy Days'. Burkman, K. H., (Editör) *Myth and Ritual in the Plays of Samuel*

<sup>23</sup> Hübner, A., *Samuel Beckett inszeniert Glückliche Tage, Probenprotokoll Von Alfred Hübner* (Frankfurt: Suhrkamp Verlag, 1976). Alıntı olarak Fehsenfeld, M., 'From the Perspective of an Actress/Critic: Ritual Patterns in Beckett's Happy Days'. Burkman, K. H., (Editör) *Myth and Ritual in the Plays of Samuel Beckett* (London and Toronto: Fairleigh Dickinson University Press, 1987), s 54

Winnie bir çalar saati kurar ancak daha sonra Beckett zilin kontrolünü, tanımlanmamış bir dış güce vermiştir. Buna karşılık Winnie de zorlayıcı derecede konuşkandır.

Beckett, 1979'da Winnie'yi oynayacak olan Billie Whitelaw'a verdiği sahne direktiflerinde bu konuya önem vermiştir:

Sahip olduğu tek şey bu çanta - ona bağlılıkla bak... En baştan itibaren çanta hakkında neler hissettiğini bilmelisin... Çanta doğru yüksekliğe geldiğinde içine dikkatle bak, içindekileri gör ve çıkarmaya başla. Dikkatle bak, çıkar, kenara koy. Dikkatle bak, çıkar, kenara koy. Eşyayı aldığı anda, onları kenara koyarkenkinden daha dikkatli incele. Her şeyin yeri var.<sup>24</sup>

Winnie, her şeyin bir zamanı olduğu ve bazı işlerin - sürekli gün ışığının bulunduğu ortamda biraz soyut bir kavram olsa da - "gündüz" yapılması gerektiği yönündeki eklistik kurala uygun davranır. Bu sebeple yatış zilinın çalmasının ardında şarkısını söylemeyi aklına bile getirmez.

Winnie ezeli iyimserdir - Robert Brustein onu "ümitli futilitaryan" olarak tanımlar<sup>25</sup> ancak bu iyimserliğin kaynakları gittikçe azalmaktadır. Bu yüzden Winnie, seyircinin karşına ilk çıktığı anda bile oldukça yıpranmış olan iyimser bakış açısını korumak için gittikçe daha fazla uğraş vermek zorunda kalır. Beckett onun, içinde bulunduğu zor durumdan kurtulup

---

<sup>24</sup> Fehsenfeld, M., 'From the Perspective of an Actress/Critic: Ritual Patterns in Beckett's Happy Days'. Burkman, K. H., (Editör) *Myth and Ritual in the Plays of Samuel Beckett* (London and Toronto: Fairleigh Dickinson University Press, 1987), s. 53

<sup>25</sup> Robert Brustein, 'New Republic'te, 2 Ekim 1961, s 45.

*Yeniden basımı: Graver, L. and Federman, R. (Editör) Samuel Beckett: The Critical Heritage (London: Routledge, 1997), s. 258*

havalanmaya çalışan fakat her seferinde aşağıya çekilen "bir kuş gibi" olduğunu söylemiştir.<sup>26</sup> İnsanın normal hayatta - benzeri metaforlar kullanılırsa - bir çukura nasıl düştüğünü ya da çamura nasıl olup da saplandığını anlayamaması gibi, Winnie de içinde bulunduğu durumun sebebini sorgulamaya ya da açıklamaya kalkışmaz. Bunun yerine şunları hayal eder:

"Maviliğe doğru uçup gideceğim... Belki de toprak vazgeçer ve gitmeme izin verir, çekim çok güçlü, evet ama belki etrafımda bir yarık açılır ve beni serbest bırakır."<sup>27</sup>

Beckett bu perdenin bir yerinde, Winnie'nin anlattığı Shower/Cooker hikâyesi üzerinden seyirciyle de eğlenir. Allan Schneider'e yazdığı mektupta şöyle demiştir:

Shower (sağanak). Shower ve Cooker, Almandaki "schauen" ve "kucken" (her ikisi de bakmak anlamındadır) kelimelerinden geliyor. Olup bitenlerin ne anlama geldiğini bilmek isteyen izleyicileri temsil ediyorlar.<sup>28</sup>

Willie ise genelde Winnie'yi duymazdan gelir, ona verdiği cevaplar çoğunlukla kısa, hatta tek hecelidir. Oyunun başında Winnie'nin, dikkatini çekebilmek için Willie'ye birkaç defa vurması bile gerekir. Aslında Winnie için, onun vereceği cevaplar değil, kendisini dinlemek için orada bulunması önemlidir. Beckett'ın çoğu dramatik eserlerinde olduğu gibi

---

<sup>26</sup> Cohn, R., *Back to Beckett* (Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1973), s. 189

<sup>27</sup> Beckett, S., *The Grove Centenary Edition Vol III Dramatic Works* (New York: Grove Press, 2006), s. 289

<sup>28</sup> Alan Schneider'a mektup, 17 Ağustos 1961.

Harmon, M. (Editör) *No Author Better Served: The Correspondence of Samuel Beckett & Alan Schneider* (Cambridge: Harvard University Press, 1998), s. 95

Willie de kritik dinleme işlevini yerine getiren bir karakterdir. Winnie, aklına söyleyecek bir şey gelmediğinde, bu anı atlatmak için çantasıyla ilgilenmeye başlar.

Aslında ikili arasında sohbet olarak adlandırılabilir her hangi bir konuşma geçmez. Willie önce kafadaki saçı tanımlayan bir terimin doğruluğuna ilişkin bir soruyu cevaplar. Ardından Winnie'nin sesini alçalttığı bir anda onu hâlâ duyabildiğini söyler, ki bu Winnie'yi kızdırır ve bağırarak konuşmasına sebep olur. Willie bu perdede son olarak, kısa da olsa iki cümle sarfederek Winnie'ye "domuz"<sup>29</sup> kelimesinin anlamını açıklar. Perde boyunca Willie sahnede en uzun süre, sararmış kâğıtlarını okurken ya da kartpostallarını incelerken kalır ve bu sırada sadece kafasının arkası görülür. Willie'nin bunun dışında yaptıkları, örneğin mağarasına giriş ve çıkışı, özel yerlerine nasıl vazelin sürdüğü ve uyuyuşu, Winnie tarafından anlatılır.

Willie'nin popüler medyadan alıntılar yapmasının aksine Winnie, klasiklerden alıntılar<sup>30</sup> yapar, ideal bir geçmişin anılarından bahseder, konudan konuya atlayarak her şey hakkında yorumda bulunur, kendine, Willie'ye ve hatta içinde buldukları zor duruma güler. Ağlamanın sınıra geldiği anlarda bile kendini oyun boyunca sık sık tekrarladığı "Bu da güzel bir gün olacak"<sup>31</sup> cümlesiyle avutur. Gün sonunda silah hariç tüm eşyasını toplayıp çantasına geri yerleştirir. Dışarıda bırakılmış olsa da silah, her seferinde fizik kurallarını hiçe sayarak

---

<sup>29</sup> Oyunun özgün metninde "hog" (İng. büyük besi domuzu)

<sup>30</sup> Beckett'in seçtiği alıntılarda ve dolaylı göndermelerde neredeyse her çağdan izler bulunur: Hıristiyanlık öncesi Yunan filozofları, Orta Çağ'ın kör dinciliği ve Hıristiyan idealizmi, Rönesans hümanizmi, 18. yüzyıl rasyonalizmi ve 19. yüzyıl romantizmi. Batı dünyasının felsefesi, edebiyatı ve inançları, Winnie'nin acı çekmesine sebep olan parçalanmış mitolojiyi oluşturur ve bu mitoloji, tıpkı mücevhercinin foyası gibi çekilen acıyı öne çıkarır.  
Gontarski, S., *Samuel Beckett's Happy Days: A Manuscript Study* (Columbus: Ohio State University Press, 1977), s. 73.

<sup>31</sup> Beckett, S., *The Grove Centenary Edition Vol III Dramatic Works* (New York: Grove Press, 2006), s. 296

çantının en üstünde yer alır. Winnie çantanın dibini araştırmaya hiçbir zaman kalkışmaz ("Derinlerde özellikle, ne hazineler vardır kim bilir"), çünkü çantanın dibinde var olabilecek şeyleri de bir çeşit umut kaynağı olarak görmek ister.

Çantadaki eşyanın ikinci bir işlevi daha vardır, "aides-mémoire" görevi görürler. Bunlar tıpkı Krapp'ın bantları ya da Lucky'nin kemikleri gibi, Mary Doll'un tabiriyle "varoluşsal anlamın mihenk taşlarıdır"<sup>32</sup>. Winnie'nin bu eşyayı algılayışı, onu geçmişteki belirli günlere ve bu günlerde yaşanan önemli olaylara götürür. Winnie bu olaylarla ilgili bazı detayları hatırlasa da, onlara tutunamaz ya da mevcut durumuyla herhangi bir bağlantı kuramaz.

Mutlu Günler'in ikinci perdesi birincisinden daha umutsuzdur ve Winnie de bunun farkındadır: "Hep olduğum gibi olmak – daha önce olduğumdan farklı olarak."<sup>33</sup> İkinci perdede artık hiçbir çare düşünemez, oyunun başında yaptığı gibi dua edemez. "Mutlu gün" ifadesini hâlâ dillendirse de bu onu artık gülümsetmez.<sup>34</sup> Godot'da Beckett ikinci perdenin ertesi gün geçtiğini söyler, ancak Mutlu Günler'de böyle bir bilgi verilmemiştir. Sadece iki perde arasında biraz zaman geçtiği bilinmektedir.

---

<sup>32</sup> Doll, M. A., 'Walking and Rocking: Ritual Acts in *Footfalls* and *Rockaby*'

Davis, R. J. and Butler, L. St J., (Editör) *'Make Sense Who May': Essays on Samuel Beckett's Later Works* (Gerrards Cross: Colin Smythe, 1988), s 53

<sup>33</sup> Beckett, S., *The Grove Centenary Edition Vol III Dramatic Works* (New York: Grove Press, 2006), s. 300

<sup>34</sup> Cohn, R., 'The Femme Fatale on Beckett's Stage'

Ben-Zvi, L., (Editör) *Women in Beckett: Performance and Critical Perspectives* (Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1992), s. 166

İlk perdede Winnie çantasındaki eşyaları, hatıralarını anımsamak için kullanır. İkinci perdede ise bu amaç için, artık içine ulaşamadığı çantanın kendisini ve tam da tahmin ettiği üzere bozulmamış olarak yeniden ortaya çıkan güneş şemsiyesini kullanır. Willie bu çantayı ona "pazara gitmesi için"<sup>35</sup> vermiştir. Şemsiye ise Winnie'ye, Krapp'ı kendinden geçiren anıya oldukça benzeyen, sandalda geçirilen bir günü anımsatır.

Winnie tümseğe gitgide daha yavaş batmaktadır. Bu yüzden, tümseğin içinde boğulup ölererek acısından kurtulması hiçbir zaman gerçekleşmez. Beckett'ın anlatmak istediği ölümün kendisi değil, ölüm anının sonsuz defa tekrarlanmasıdır. Karakterleri hayatlarını bitirmeyi dilerler ama beklenen son hiç gelmez. Çünkü saatler gittikçe daha yavaş işlemeye başlar ve sonun gelmesine hep zaman vardır." Bu yüzden, Winnie'nin içinde olduğu tümsek, Zeno'nun "imkânsız tümseğiyle" karşılaştırılmıştır.

### *Zeno'nun Tümseği*

*Diyelim ki bir adamın bir çuval darısı var ve çuvalın yarısını yere dökerek bir tümsek oluşturuyor. Adam her gün çuvaldaki darının yarısını dökerse, bir gün darı biter, tümsek tamamlanır. Ama bu işin bitmesi için sonsuz zamana ihtiyaç vardır (saf matematikteki sonsuzluk kavramı buna izin verir). Ancak adam sonsuz olmadığına göre bu çuvaldaki darıyı hiç bitiremeyecektir. Hatta, çuvaldaki darı ne kadar azalır, adamın bu işi yapması o kadar yavaşlayacaktır. Öyleyse tümsel "imkânsız bir tümsektir." İş bitmezse kurtuluş da yoktur.*

---

<sup>35</sup> Beckett bu çantayı "Fransızcadaki kocaman *cabas* gibi" diyerek tanımlamıştır.

Alan Schneider'a mektup, 17 Ağustos 1961. Harmon, M. (Editör) *No Author Better Served: The Correspondence of Samuel Beckett & Alan Schneider* (Cambridge: Harvard University Press, 1998), s. 94

Oyunun finalinde Kay Boyle, Willie'nin neden Winnie'ye doğru gittiğini sorduğunda, Beckett şu cevabı vermiştir:

"Willie'nin neye doğru ilerlediği - Winnie'ye mi silaha mı - sorusunun cevabını bilmiyoruz, en azından ben bilmiyorum. Bana göre - teknik açıdan ya da başka yönden - gerekli olan tek şey, buradaki amacın belirsiz olmasıdır. Bu durum, Winnie'nin 'Benim peşimde misin, Willie, yoksa başka bir şeyin mi? Bir öpücüğün peşinde misin, Willie, yoksa başka bir şeyin mi?' sözleriyle ve silahın bariz şekilde görülmesi gerektiğine ilişkin olarak ikinci perdenin başında verilen sahne talimatlarıyla, umarım ki açık bir şekilde belirtilmektedir. Bu kuşkuyu oluşturmak dramatik açıdan kaçırılmayacak bir fırsattı ve cevabı açıklamak acemice olurdu."<sup>36</sup>

### 3. KARAKTER ANALİZLERİ

#### 3.1. Winnie Karakteri

Winnie sadece yalnız kalmaktan değil, söylediklerini duyacak birisinin olmamasından, bir cevap alamama ihtimalinin bulunmasından da dehşete düşer. Winnie'nin tek varlık sebebi konuşmaktır: kendini siyah çantasındaki nesnelere oyalarken kelimeler ondan sonsuz şekilde akıp gider. "Kendini varoluşun acımasızlığından korumak için *klişe sözleri*" kullanır.<sup>37</sup> Winnie'yi sadece abuk sabuk konuşmak, basit nesnelere uğraşmak ve birisinin - Willie'nin -

---

<sup>36</sup> Frank, R., 'The Concept of Time and Space in Beckett's Dramas *Happy Days* and *Waiting for Godot*'. *Blesok* sayı 25, Mart-Nisan 2002

<sup>37</sup> Rabinovitz, R. 'Samuel Beckett's Revised Aphorisms'. *Contemporary Literature* 36.2'de (1995), s. 211



kendisini dinlediğini düşünmek rahatlatır. Konuştuğu sürece, ki bunu durmaksızın yapar, düşünmesine gerek kalmaz. Bu Beckett karakterlerinin, varoluşun yükünden kurtulmak için denedikleri ortak yöntemdir. Winnie'nin yürüttüğü mantık kusurludur. Kendisini dinleyecek birinin varlığına ihtiyaç duyduğu için böyle birinin var olduğunu sanar. Knowlson'a göre bu durum, Descartes'ın ünlü "Düşünüyorum, öyleyse varım" aforizmasının çarpıtılmış bir versiyonudur: Winnie için bu söz "Konuşuyorum, öyleyse varsın." şeklindedir.<sup>38</sup> Winnie bu açıdan, Korlar'da kumsalda oturup konuşacak bir eş bulmaya çalışan Henry'ye benzer. Beckett'in metinlerinde konuşma dünyayı sarıp gizler ve bireyi dünyadan yalıtır. Bu koruyucu engel Beckett karakterlerini rahatlatır. Gontarski'nin dediği gibi "Beckett'ın dünyasında konuşma, bir anlam iletmeye yaramaz, varoluş yaralarına merhem olarak kullanılır".<sup>39</sup>

"1979 tarihli *Mutlu Günler* yapımında Beckett, özellikle [Willie] Whitelaw'un fiziksel çekiciliği üzerinde durdu... Peggy Ashcroft ve Irene Worth gibi ağırbaşlı Winnieler'e kıyasla, Beckett Whitelaw'un Winnie'sini kısa bir elbise, rahatsız edici gözler ve abartılmış rujla bir sirene çevirdi... Bu kadın, artık genç olmasa da, güçlü bir erotik vurguya sahipti."<sup>40</sup> Zaten oyunda da Winnie'nin hatıraları genelde cinsel içeriklidir: Charlie Hunter'ın kucağına oturuşu, ilk öpüşmesi, alet deposunda yaşadıkları vb. Willie'nin verdiği erotik kartpostalı sahte bir kızgınlıkla geri vermeden önce bir süre incelemesi, küçük kız Mildred'in (bu aynı zamanda Beckett'in Winnie'ye verdiği ilk isimdir) cinsel merakı üzerine anlattıkları gerçekten rahatsız edicidir. Freud'a göre "fare" fallik bir semboldür ve Beckett'ın başkahramanları genelde kendi

---

<sup>38</sup> Knowlson, J. ve Pilling, J., *Frescoes of the Skull* (London: John Calder, 1979), s 107

<sup>39</sup> Gontarski S., *Beckett's Happy Days: A Manuscript Study* (Columbus, Ohio: The Ohio State University Libraries, 1977)

<sup>40</sup> Simone, R. T., 'Beckett's Other Trilogy: *Not I*, *Footfalls* and *Rockaby*'. Davis, R. J. and Butler, L. St J., (Eds.) *'Make Sense Who May': Essays on Samuel Beckett's Later Works* (Gerrards Cross: Colin Smythe, 1988), s. 59,60

geçmişlerinden bahsederken üçüncü tekil şahıs zamirleri kullanırlar. Ayrıca anlatılan oyuncak bebek de tıpkı Winnie gibi inci kolye takar. Ancak, mecazi olarak anlatılan bu hikâyeden yola çıkarak, dehşete düşen kızın büyüyünce frijit bir eş olduğunu söylemek yanlış olur. Çünkü Winnie cinsel ilişki hakkında bilgilidir ve metnin ilk versiyonlarında çiftin cinsel hayatının yıllar geçtikçe nasıl azaldığı anlatılır. Winnie ile Willie'si (Willie İngiltere'de penis için yaygın olarak kullanılan bir edebikelamdır) arasındaki cinsel bağ, Winnie'ye göre eksiktir.

Seni ele alabileceğim zamanlar oldu... Ondan önce, seni ele aldığım zamanlar da oldu... Senin ele alınmaya hep müthiş bir ihtiyacın vardı, Willie<sup>41</sup>

Belki de bu eksiklik yüzünden Winnie başka erkeklerden bahsederek Willie'yi kızdırmaya, böylece onu cinsel yönden harekete geçirmeye çalışır. Oyun birçok cinsel imayla doludur. "İnsanı kaçınılmaz ızdıraba batıran hayatın devamından seks sorumludur. Öyleyse bu cinsel imalar, kısırlığın ve 'yaratmamanın' karşıtıdır."<sup>42</sup>

### 3.2. Willie Karakteri

Winnie'nin konuşkanlığının tersine, kılıbık Willie kusurlu sayılabilecek kadar az konuşur. Willie bütün ikinci perde boyunca sadece bir defa konuşur ve neredeyse duyulmayacak bir sesle tek hecelik bir kelime söyler. Zaten konuşmalarının çoğu

---

<sup>41</sup> İngilizce metin: There was a time when I could have given you a hand ... And then a time before that again when I did give you a hand ... You were always in dire need of a hand, Willie. Burada give a hand ifadesi aslında sözlük anlamıyla "yardım eli uzatmak"

<sup>42</sup> Knowlson, J. and Pilling, J., *Frescoes of the Skull* (London: John Calder, 1979), s. 104. "Yaratmama (discreation)" terimi All That Fall ile ilgili olarak D. Alpaugh tarafından 'The Symbolic Structure of Samuel Beckett's All That Fall' isimli yazıda kullanıldı. (Modern Drama IX Aralık 1966, s. 328)

gazetesinden okuduğu parçalardan ibarettir. Winnie'ye nadiren verdiği cevaplar öyle kısa ve özdür ki Winnie bu cevaplardaki anlam eksikliklerini çoğunlukla kendince doldurur.

Willie genelde Winnie'nin görüş alanı dışında kalmayı tercih eder ve içinde bulunduğu çukurdan dışarıya ara sıra çıkar. İlgilendiği tek şey, yerin altındaki mağarasında Winnie'yi rahatsız eden çandan etkilenmeden uyumak, yani kendini -mecazen - eski gazetelerin veya erotik kartpostalların altına gömmektir. Görünüşüne önem veren Winnie'nin tersine Willie sıradandır. Masum olmasa da çocuksu bir havası vardır. Oyunda Winnie çoğu zaman yetişkin bir adamla değil de, burnunu karıştırıp çıkanları ağzına atan bir oğlan çocuğuyla konuşuyor gibidir. Winnie aynı zamanda onun koruyucusudur, Willie'nin "Brownie"<sup>43</sup> tabancasını, kendi üzerinde kullanmaması için saklamaktadır.

Winnie için Willie sadece konuşulacak birisi, hatta bir çeşit "şamar oğlanı" görevindedir. Winnie bunu "beni dinlemiyor olsan bile teorik olarak beni duyabiliyor olduğunu bilmek bana yeter"<sup>44</sup> sözleriyle ortaya koyar.

Beckett Winnie'yi kanatlarına petrol bulaşmış bir kuşla bir tutarken, Willie'yi ise bir kaplumbağaya benzetir.<sup>45</sup> Bu ilginçtir, çünkü oyundaki pek çok metafor Willie'yi domuzlarla

---

<sup>43</sup> Beckett tabancayı "Brownie" olarak adlandırırken silah markası olan [Browning](#)'i değil, bir şair olan Robert Browning'i kasteder. Bunu Alan Schneider'a yazdığı 3 Eylül 1961 tarihli mektubunda şöyle açıklamıştır: "o isimde bir silah olduğu için değil. Başka bir şairi kastediyor olsaydım, silahın adı da o başka şairin adı olacaktı." Harmon, M. (Ed.) *No Author Better Served: The Correspondence of Samuel Beckett & Alan Schneider* (Cambridge: Harvard University Press, 1998), s. 103

<sup>44</sup> Beckett, S., *The Grove Centenary Edition Vol III Dramatic Works* (New York: Grove Press, 2006), s. 285

<sup>45</sup> Martha Fehsenfeld in Ben-Zvi, L., (Ed.) *Women in Beckett: Performance and Critical Perspectives* (Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1992), s 55

ilişkilendirir. Örneğin birinci perdede "Winnie vahşi hayvanlara dayanamadığını söylediği anda" Willie'nin "kıllı kolu"<sup>46</sup> toprak öbeğinin üzerinde ortaya çıkar. Oyun boyunca Willie hiç ayağa kalkmaz, sürekli emekler. Winnie'nin diş fırçasının kıllarının "saf... domuz... kılı"<sup>47</sup> olduğunu söylemesine Willie cinsel bir boyut katar ve "kısırlaştırılmış erkek domuzlardan" bahseder. Oyun bağlamında bu ifade Willie'yi tanımlamaktadır, çünkü oyun boyunca Willie'nin, baskıcı karısı tarafından mecazen iğdiş edildiğini gösteren pek çok ipucu vardır.<sup>48</sup>

"Hovardaca"<sup>49</sup> takmış olduğu hasır şapka ve oyunun ikinci yarısında giydiği resmi kıyafet, Willie karakterinin müzikhol geleneğinden alınmış olduğunun açık göstergesidir. 1920'lerde güneşlenmek moda olmadan önce hazır şapkalar oldukça popülerdi ve kadınlar beyaz ciltlerini güneşten korumak için güneş şemsiyeleri kullanırlardı.

Oyunun sonunda Willie her şeyi bitirmek, "kazanmak" için uğraşırken Winnie şarkı söyler: "Doğrusu bu, doğrusu bu, / Bana öyle aşıksın ki!"<sup>50</sup> Aslında Willie görüldüğünde Winnie'nin kuşkuları vardır. Ancak Willie "kazanmak" sözcüğünü söylediğinde Winnie, Beckett'in Proust isimli makalesinde "ölümcül ve çaresiz iyimserlik"<sup>51</sup> olarak tanımladığı

---

<sup>46</sup> Beckett, S., *The Grove Centenary Edition Vol III Dramatic Works* (New York: Grove Press, 2006), s 281

<sup>47</sup> Beckett, S., *The Grove Centenary Edition Vol III Dramatic Works* (New York: Grove Press, 2006), s 280

<sup>48</sup> Acheson, J., 'Beckett's *Happy Days* and Schopenhauer' in Halio, J. L. and Siegel, B. (Editörler) *Comparative Literary Dimensions: Essays in Honor of Melvin J. Friedman* (University of Delaware Press, 2000), s 95 sayı 12

<sup>49</sup> Beckett, S., *The Grove Centenary Edition Vol III Dramatic Works* (New York: Grove Press, 2006), s 279

<sup>50</sup> Beckett, S., *The Grove Centenary Edition Vol III Dramatic Works* (New York: Grove Press, 2006), s. 307

<sup>51</sup> Beckett, S., *Proust: And Three Dialogues with Georges Duthuit* (London: Calderbooks, 1967), s. 28

duruma kapılmak için aradığı nedeni bulmuş olur.

## **4. UYGULAMA ÇALIŞMASI**

### **4.1. Role Hazırlanma Süreci**

Yazar, oyunun girişinde, Winnie rolüyle ilgili ‘Elli yaşlarında, bozulmamış, sarışın, tombul, kolları ile omuzları açık, pek aşağıdan bağlanmış bir kuşak, iri göğüsler, inci gerdanlık’ gibi bir takım bilgiler vermiştir. Fiziksel görüntümün bu saydıklarımın pek çoğuna uymamasının, oyunu çalışmaya başladığımızda önüme büyük engeller çıkaracağını düşünüyordum. Fakat metin üzerinde ilerleme gösterirken, aslında cinsiyetimin ne olduğunun bile bir öneminin olmadığını anladım. Aslında bu bilgiler oyunun çok önemli durumlarına iştirak eden önemli verilerdi. Elli yaşlarında, çünkü yaşamının sonlarına yaklaşmış, ölümü hissetmesinin tanıdık geldiği bir durum. Bozulmamış, sarışın; bir domuz kadar gergin ve taze v.b. Bütün bu verilerin, metnin asal hikayesini kavramamla birlikte ,aslında kim olarak anlattığım değil de, nasıl olarak anlatmam gerektiğine yaramış olduğunu gördüm. Winnie bir simgeydi, bende onu ete kemiğe büründürüp yönetmeliydim. Simge durumunda olan şey de karakterden oldukça bağımsız bir duruma iştirak ediyordu. Bu sebeple süreç benim için tanıdık değildi. Bu oyuna kadar oynamaya alışık olduğum roller, genel olarak çatısını metin üzerindeki incelemelerden sonra kurduğum, durumu kendi yorumumla perçinleyip, seyirciyle pişirerek olgunlaştırdığım roller olmuştu.

Şimdi ise karşımda, söylediği bir cümle ile ardından söylediği cümle arasında bağlantısının standart normlara uymadığı, gerçekçi algının, daha asıl olan gerçek bir duruma kaydırıldığı, bir de üzerine asıl absürd öğelerin geldiği bir metin vardı. Oyunun çözümlemesini uygulama esnasında oluşturduk. Müge Gürman’la yaşadığımız toplum, zaman, tarih, hayat üzerine yaptığımız sohbetler, kafamda başka kanalların açılmasına sebep

oldu. Artık olan durum oyunu sahnelemeye çalışmaktan çok, kendim üzerinde düşünmeme dönmüştü. Her oyun, kişi için kendiyle ilgili bir serüvene çıkmak gibidir. Kendini kazarsın, hassasiyetlerini bulursun, bunları oyuna karatsın; ama bu oyunu çalışırken süreç tam olarak böyle işlemedi. Yapmam gereken insan olmanın hassasiyetlerini göstermemdi. Çünkü Beckett oyuncusundan bunu istiyordu. Anlatmam gereken bir durum vardı evet, ama bu durumu Beckett'in istediği gibi anlatmam için seyirciye kendi mahrem bölgelerimle seslenmem pek de yeterli olmayacaktı. Yazar, metin ve Müge Gürman benden bir fenomeni canlandırmamı istediler. Çalıştığımız oyunun bir fenomeni anlattığımı kavramaya başladıktan sonra, cebimde ne kadar az taş biriktirdiğimi fark ettim. Bugüne kadar baktığımla ilişkiyi ne kadar keskinleştirmiş, baktığımanın ne kadarını yorumlayabilmiş, hangi ayrıntıları yakalayabilmişim? Çünkü karşımda benden basit durumlar isteyen ne yazar, ne metin, ne de öyle bir yönetmen vardı. Birinden kaçsam diğeri yakalıyordu. Bu noktadan sonra bir oyuncunun yaşayabileceği bütün hezeyanları yaşadım. Önce kendimi yetersiz hissettim, sonra hırs yaptım, sonra kendimi bir kukla gibi hepsine emanet ettim. Kukla! İşte bu kelime bütün oyunun kapılarının anahtarı oldu benim için. Normal standartlarda kendimi atıl hissettiğim bir durum gibi görünse de öğrenme sürecimi hızlandırdı. Çünkü farkına varmadan süngerleşmişim. Oyun zordu, zaman azdı ve ben öğrendiğimin ne olduğunun bile farkına varmadan değişiyordum. Bir de en önemli kısmı, Winnie bir kuklaydı. İnsanın kendini simgeleyen, en derindeki hallerini yorumsuz, kompleksiz anlatan bir kukla. Benim de bile bile kukla olmanın lüksünü yaşama fırsatım olmuştu.

Metinle kaynaşma sürecinde de zaman çok hızlı geçiyor, bense yavaş çözümlüyordum. Müge Gürman'ın yardımlarıyla, beni itmesiyle bir şeyler yakalamaya başladım. Yakaladığım durumları, sahneye uyarlamamın da ayrı bir tarzı vardı. Söylediklerimle yaptığım hem birbirlerini bütünlüyor, hemde alışık seyre ters düşüyordu. Sözcüklerimi ağızımdan çıkarmak

için, bir zanaatçının ustalığını sergilemem gerekiyordu. Ortada büyük bir teknik durum vardı. Düşün, hareketi yap, söyle..Bu kadar basit. Ama metindeki her cümle senden başka bir durum canlandırmanı istediğinde, kafanın devamlı yeni oyunlar üretmesi gerekiyordu. Kuşkusuz neredeyse bütün oyunlarımı Müge Gürman verdi ve bende onları kendime mal ederek canlandırmaya çalıştım. Oyuncum bir makine gibi işlemeye başladı. Artık söylediklerimin birbirleriyle bağlantısını eski yöntemlerimle kurmuyordum. Ortada bir fenomen vardı. Bu fenomen sadece belinden üstünü kullanabiliyor, ve bir zil sesiyle uyanıp her gün aynı şeyleri yaparak, umudunu yitirmemeye çalışmak gibi zor bir durumun altında eziliyordu. Ama ona üzülmemeliydim, çünkü ben ve herkes onun gibiydik. Winnie bizim simgemizdi. Yaşadığımız zaman dilimi, anlamsızlığı iki katına çıkarırken, yeni umutlar edinmemizi sağlayacak kadar da acımasızdı. Kendimize acıyıp, durumumuzla yüzyüze gelmek yerine , her güne yeni bir umutla başlıyorduk. Peki insan böyle bir durumda ne yapar, insan neyle yaşar? Böyle bir durumda kendimize acır mıyız, yoksa acıdığımızın farkına bile varmayarak umutlarımıza mı tutunuruz? Şimdiye bakarsak; her güne Sisyphos gibi yeni bir güçle başlıyoruz ve zamanın dilimlerini bölebildiğimiz kadar bölüp, ara kanallar yaratmak zorunda hissediyoruz. Winnie de tıpkı bizler gibi yapıyordu. Bu durumda Winnie'yi anlayabilirdim, ama onun için umutlanamazdım, onu kurtarmaya çalışmazdım, onu sevmek yada sevmemek aklıma bile gelmezdi. Çünkü onunla kurduğum ilişki,ilişkisizliğimi paylaşmak gibiydi.. Ben onu göstermeliydim. Seyirci onun bu halinden dehşete kapılırken, kapıldığı yerden sıçrayıp ona şaşırmalıydı, şaşırdığı yerden yana geçip onunla eğlenmeliydi, ama onu sorgulamamalıydı. Peki benim bu kadar sorguladığım, anlamakta bu kadar zorlandığım bu metni, seyirciye nasıl anlatabilirdim? İşte bu noktada buluşlar devereğe giriyordu. Oyunun gidişatında bölümler vardı. Her bölüm için yeni buluşlar gerekiyordu. Ama bu buluşlar, sıradan, komik olsun diye öylece iliştilmiş buluşlar olmamalıydı. Günlük rutinin gerçekçi taklidini taşımamalıydı. Gerçeğin asal halinin oluş sürecini göstermeliydi. Bunu yapmak içinde kafanın belli bir

kanalda gezinmesi gerekti. Yaptığın davranışın oluş halini izlemek, davranışını yapmadan önce beynine gelen sinyaller, bu sinyallerin senin söyleyeceğin şeyi hazırlaması, söyleyeceğini söylemeden önce bunu söylemeye karar vermen, söylerken takındığın tutum ve gelecek tepkiyi bekleme. Aslına baktığımızda bir insan bir şey söylemeye karar verdiğinde bünyenin ortalama olarak verdiği sinyaller bunlar. Fakat işin içine ezberlenmiş bir metni bu şekilde sunmak girince tüm bunları düşünerek ve aynı zamanda spontanmış gibi yapmak oyuncuyu mekanik bir hale taşıyabiliyor. Bu da oyuncunun makinasını ne kadar güçlü kullandığını kendine net bir biçimde gösteren acı bir deneye doğru gidiyordu. Günlük hayatta bile alışık olmadığın spontanlığı sahne üzerinde nasıl gerçekleştirebilirsin? Milimetrik hesapları düşünerek..

Bütün bu anlattıklarımın üzerine aslında Winnie tek başınaydı. Belki kendini dinlediğinden umutlandığı, yada orda olmasına ihtiyaç duyduğu için onu var ettiği Willie'si vardı ama konuşmalarının çoğunda yalnızdı aslında. Konuşma yönleri parça parçaydı. Seyirci, Tanrı, Willie ve kendi. Yaşamaya devam edebilmesi için konuşması gerekiyordu. Eğer susarsa sıkıntısı onu öldürebilirdi, ama ölemiyordu da. Bu durumda? Çaresiz konuşmalıydı. Ama nasıl bir yerden seslenmeliydi herkese? Araf'tan. Oyunun iskeletini Araf merkezli kurduk. Can yakmayan, yaşanmayan, ölmeyen, her şeyin anlamsızlaştığı, ama anlam üretmeye de çabalanmadığı Araf'tan. Böyle bir durumda oyuncunun Winnie için bütün anları, molekül parçacıklarını yakalar gibi tutmam gerekiyordu. Tuttuğum anları sıkı sıkıya yakalayıp, her an bırakabilecekmişim gibi sadakatsiz davranmam gerekiyordu. Sadakat bir boyun eğişti sadece. Winnie'nin içinde olduğu duruma boyun eğiş. Rolün ve oyuncunun boyun eğişinden sonra ise artık bir hizmet başlıyordu. Tanrıya ve seyirciye verilen hizmet. Rol için konuşursam, büyük güce, Tanrı'ya boyun eğme zaten mevcuttu. Oyuncum içinse seyirciye boyun eğmem gerekiyordu. Peki neden seyirciye de boyun eğmem gerekiyordu?



Çünkü onları ancak böyle ikna edebilirdim, umudun olmadığına. Eğer onlara önemli bir dersin nasihatını verir gibi anlatsaydım, beni kendilerinden hissetmeyecekler , böyle bir durumun olurlarına inanmayacaklardı. Bir ilizyonist gibi onları kandırmalıydım, onlara sahte Tanrı'larını göstermeliydim. Bu da ancak sahte bir Tanrı'yım gibi anlatmamla mümkün olacaktı. Winnie diye biri hem vardı, hem de yoktu. Etten kemikten görünüyordu, ama bir insanın tutarlılığını göstermeyecek kadar da soyutunda geziniyordu. Onun işi cümlelerle değil, anlarlaydı. Anlarını tutabildiği ölçüde toprağın üstünde var olabilirdi, onun anlarını yakaladığım sürece oyuncum sahneden düşmeyebilirdi. Bu sebeple; büyük bir taşı kaldırmadan önce vücut nasıl kendini hazırlar, kaslarını sımsıkı tutarsa, oyuncumda her an sımsıkı olmalıydı. Sahnede söylediğim her şeye bir tepkim olmalı, o tepkiye verebilecek bir karşılığım gelmeliydi. Diyalektik bir durumun metaforuydum. Bütün durumlar eksi ve artı moleküllerin bileşimi gibiydi. Zıtlıkların bütüne yayıldığı, oynadığım rolün davranış ve söylemleriyle, içinde bulunduğu durumun çatıştığı bir hal söz konusuydu. Bu nedenle oyunda diyalektik bir durum hakimdi. Metaforun kendi olma hali de oynamak denen durumu dışarıya itiyor, diyalektik olan halin içinde başka diyaloglarla (Tanrı-seyirci-Willie-kendi ) oynaşmanı gerektiriyordu.

Oyun tek kişilik bir monolog gibi görünse de, beni her zaman duyduğunu düşündüğüm Willie 'im vardı. Çalışma aşamasında Müge Gürman'la tek kişilik bir oyuna başlamıştık, ama Willie'nin de olması gerekiyordu. Fakat teknik olarak Willie ile harcayacak bir zamanımız yoktu. Bu sebeple Müge Gürman, onu seyirci koltuğuna oturtmaya karar verdi. Bende Willie sahnedeymiş gibi davranarak onu dinleyecektim. Oyunda da bunu böyle uyguladık. Ama oyuncum için iki durum da çok fark etmiyordu, çünkü Willie benim için bir 'ara umut'tu. Orda olduğumu, var olduğumu gösteren bir ara umut. Konuşuyorum öyleyse varım! Konuşuyor öyleyse var! Bu oyunu çalışmaya başladığımızda yalnız olduğumdan yakınıyor,

iki kişilik bir oyun çalışsaydım, bu kadar zorlanmazdım diye düşünüyordum. Bu durumda Willie ile konuştuğumuz yerlerde rahatlamam gerekiyordu. Ama durum sandığım gibi olmadı. Sahnede o kadar yalnızdım ki, Winnie o kadar yalnızdı ki, Willie devreye girdiğinde rahatlamak yerine üstüme buz gibi bir kova su dökülmüş gibi oldum. Çünkü biri benimle konuşuyordu, ama ilişemiyordu. Sahnede birinin seninle konuşmamasından kaynaklı ilişememeyi oyuncu çabuk kabul edebilir, ama konuştuğu halde ilişemiyorsanız, büyük bir fanusun içinde olduğunuzu anlıyor ve artık çıkmaya çalışmak yerine kendi yankınızla haberleşiyorsunuz. Bunu yaşamak benim için ilginç bir deneyim oldu. Willie oradaydı, onunla konuşmak benim için iyi bir alış veriş olacaktı, ama yapamadım. Oyunun genelinde hakim olan diyalektik hava buna izin vermedi. Bu da oyunun ne kadar sıkı çentiklerle işlendiğini gösteriyordu. Bunu yazar ve Müge Gürmanın birlikte çalışmalarına bağlıyorum.

Müge Gürman metnin asal isteğini sağlam yerinden hissedenden bir yönetmendi. Ve böyle bir yönetmenle çalışmak hem büyük bir şans, hemde kendimle yüzleşmemde sıkı bir tokat oldu benim için. O, bana metnin fonundaki hissini aşlamaya çalıştı ve üzerine oyunlar vererek ona tutunmamı sağladı. Kendimle yüzleşme kısmında ise, bugüne kadar ne kadar kolayca kaçtığımı bana göstermiş oldu. Kuşkusuz bundan sonraki yeni oyun çalışmalarında, nasıl bir yöntem izlemem gerektiğini anlamış oldum. Öncelikle yazar kimdir ve bu oyunu neden yazmıştır? Sonra da hiçbir oyun zor ya da kolay diye nitelendirilmemelidir. Hayatın kendisi gibi basit ayrıntılarda gizlidir. Ama bu ayrıntıları küçümseyerek yaklaşırsan, olayı karmaşıktırır ve oyun bulmakta zorlanırsın. Oyuncu olarak öncelikle, hayatta iyi bir oyuncu olman gerekir. Neye baktığın değil, nasıl baktığın, neyle ilgilendiğin değil, onu nasıl kendine yedirdiğin önemlidir.

Yüksek lilsans bitirme tezi adı altındaki sürecimde içimden bir Beckett, bir Mutlu Günler, bir Müge Gürman geçti. Böyle bir durum; bir sonuç çıkarmak yerine, kafamı başka sorulara gebe bıraktı. Yeni öğrenilmiş her taze şey gibi bu tez de beni daha çok meraka sürüklemiş oldu. Şimdi sıra bu sorularla uğraşmaya geldi. Tezin deneyimi, kendi sorularımın yolculuğuna başlamam ve nasıl bir çizgide ilerlemem gerektiğini anlamam oldu.

## 5. SONUÇ

Oyun gösterime girmeden önce nasıl bir şey çıkacağını tahmin bile edemiyordum. Yaşadığım sadece büyük bir korkuydu. Her oyunun yapısı gibi bu oyununda seyirciye ihtiyacı vardı, fakat seyircili prova hiç almamıştık. Seyirciyle bulduğumuz gün yapması gereken işleri olan bir makine gibi hissettim kendimi. Kafamı kaldırıp da karşıya ilk baktığımda seyirciyi görmedim bile. Heyecandan olsa gerek, orada yapayalnız gibiydim. Ta ki seyirci bir takım durumlara tepki vermeye başladığında ufak bir rahatlama yaşadım. Fakat seyircinin bana tepki vermesinin ardından, onlara karşı tepki geliştirmem için bir profesyonellik edinmemiştim daha. Bu böyleyken de yapması gerek işleri olan, görev bilinci tam bir makine gibi oyunuma devam ederek, aslında benim mustakbel seyircimi dışlamış oldum. Bu durumda seyircide de bir rahatsızlık yaşandı tabi. Benden onları görmemi istiyorlardı.

Kendimi duyguları olmayan bir makine gibi hissettim. Seyircinin varlığı da yalnızlığımı bastırmıyordu. Bu sadece oyun karşısında tecrübemin yetersizliği ile ilgili değil, rolün durumunun yalnızlığından kaynaklanıyordu.

Oyunun seyirciyle buluşmasının ardından, oyunda nerelerde eksikler yaptığımı ve bu oyunun bütün hali ile seyirci karşısına tekrar çıkmak istersem neler yapmam gerektiğini kavramış oldum. Oyunun tümünü bir maskot canlandırıyor. Clounum istediğini yapabiliyordu.

Bu bir televizyon şovu da olabilir, bir performans çalışması da. Bu sebeple seyirciyle ilişkimin samimi olması, geçişlerimin hızlı olması gerekli. Ritmimi düşürmemem ve bazı bölümlerde de istediğim kadar susup kalabilecek özgürlüğümün olması gerekli. Hiçbir zaman ‘ben şimdi komik bir şey yapıyorum’ diyerek oynamamam, gülünecek yerleri benim değil seyircinin belirlemesi gerekli. Metin çok zengin bir metin olduğu için daha fazla oyun bulmam, bu oyunları icra aşamasında da kendimi olabildiğince suya bırakmam gerekli.

Sonuç olarak oyunun daha çok çalışılmaya ihtiyacı var, var olan hali bana oyunun iskeletinin nasıl bir şey olduğunu göstermiş oldu. Bundan sonraki süreci Müge Gürman ile beraber olan yolculuğumuz belirleyecektir.

## **KAYNAKÇA**

**Alighieri, Dante**, *İlahi Komedy*, Ođlak Yayınevi (2000)

**Brockett, Oscar G.**, *Tiyatro Tarihi*, Dost Kitabevi (2000)

**Esslin, Martin**, *Absürd Tiyatro*, Çeviren: Hamit Çalışkan, Ankara, İmge Kitabevi (1995)

**[http://tr.wikipedia.org/wiki/Samuel\\_Beckett](http://tr.wikipedia.org/wiki/Samuel_Beckett)**

**Timuçin, Afşar**, *Düşünce Tarihi*, Bulut Yayınları (2004)