

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
TİYATRO PROGRAMI

HAROLD PİNTER'İN
“GİTGEL DOLAP” OYUNUNUN ABSÜRD TARZINI
KONSTANTİN S. STANİSLAVSKİ'NİN FİZİKSEL AKSİYONLAR YÖNTEMİ
İLE SAHNELENMESİ

YÜKSEK LİSANS ESER METNİ

Hazırlayan: Uğur Cabiroğlu (20116046)

Danışman: Prof. Dr. Merih TANGÜN

İstanbul 2019

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
TİYATRO PROGRAMI

HAROLD PİNTER'İN
“GİTGEL DOLAP” OYUNUNUN ABSÜRD TARZINI
KONSTANTİN S. STANİSLAVSKİ'NİN FİZİKSEL AKSİYONLAR YÖNTEMİ
İLE SAHNELENMESİ

YÜKSEK LİSANS ESER METNİ

Hazırlayan: Uğur Cabiroğlu (20116046)

Danışman: Prof. Dr. Merih TANGÜN

İstanbul 2019

Uğur CABİROĞLU tarafından hazırlanan **HAROLD PİNTER'İN "GİT GEL DOLAP" OYUNUNUN ABSÜRD TARZINI KONSTANTİN S. STANİSLAVSKİ'NİN FİZİKSEL AKSİYONLAR YÖNTEMİ İLE SAHNELENMESİ** adlı bu çalışma aşağıda adları yazılı jüri üyelerince Oybirliğiyle / Oyçokluğuyla Yüksek Lisans Eser Metni olarak Kabul Edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi: 25/09/2019

(Jüri Üyesinin Ünvanı , Adı , Soyadı ve Kurumu) :

İmzası :

Jüri Üyesi : Prof. Dr. Merih TANGÜN (Danışman)

Jüri Üyesi : Öğr. Gör. Dr. Ebru SOYUERDEN ARACI

Jüri Üyesi : Prof. Dr. Kerem KARABOĞA (İstanbul Üni.)

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ-----	I
ÖZET-----	III
SUMMARY-----	IV
GÖRSEL LİSTESİ-----	V
GİRİŞ-----	1
1.BÖLÜM: STANİSLAVSKİ VE FİZİKSEL AKSİYONLAR YÖNTEMİ	
1.1. Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yönteminin Oluşum Süreci-----	2
1.2. Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi-----	9
1.2.1. Sihirli Eđer-----	10
1.2.2. Duygu Belleđi-----	11
1.2.3. Önceki Sonraki Zaman-----	13
1.2.4. Birimler ve Amaçlar-----	14
1.2.5. Süregelen Eylem-----	15
1.2.6. İmgelem-----	15
2.BÖLÜM: HAROLD PİNTER'IN SANAT YAŞAMI VE YAPITLARI	
2.1. Harold Pinter'ın Sanat Yaşamı-----	17
2.2. Harold Pinter'ın Yapıtları-----	23
3.BÖLÜM: GİT GEL DOLAP OYUN METNİNİN ÇÖZÜMLENMESİ	
3.1. Git Gel Dolap Oyununun Kimlik Bilgileri ve Metnin İncelenmesi-----	32
3.2. Git Gel Dolap Oyunundaki Oyun Kişilerinin İncelenmesi-----	38

4. BÖLÜM: GİT GEL DOLAP ABDÜRD OYUNUNUN ESER METİN ÇALIŞMASI
KAPSAMINCA KLASİK DRAMATİK YÖNTEMLE YORUMLANMASI

4.1. Oyunun Sahneleme Yorumu-----	45
4.2. Oyun Kişilerinin Yorumlanması-----	50
4.3. Git Gel Dolap Oyununun Dekor Yorumu-----	55
4.4. Git Gel Dolap Oyununun Kostüm Yorumu-----	62
4.5. Git Gel Dolap Oyununun Işık Yorumu-----	66
4.6. Git Gel Dolap Oyununun Müzik Yorumu-----	67
5. SONUÇ-----	68
6. KAYNAKLAR-----	69
7. ÖZGEÇMİŞ-----	71
EKLER	
Ek-1 Git Gel Dolap Oyun Metni-----	75

ÖNSÖZ

Günümüz modern dünyası, bireylerin üzerindeki baskıyı her geçen gün daha da arttırmaktadır. Hem bireysel hem de toplumsal olarak her geçen gün omuzlarında daha çok baskı hissetmeye başlayan bireylerin çoğunluğu maalesef ki zamanla sorgulamayı bırakmışlardır. Harold Pinter da **Gitgel Dolap** adlı oyununda da birey üzerindeki baskı her an hissedilmektedir ve insanlar görevlerini hiçbir şekilde sorgulamadan yerine getirmektedirler. Kısacası denilebilir ki söz konusu oyun sistemin var ettiği dünyanın içerisinde yine sistemin adamları arasında geçmektedir.

Git Gel Dolap adlı oyununu eser metin olarak seçmemin nedeni Harold Pinter'ın günümüz dünyasının sorgulamaktan uzak bireyleri ele almış olmasıdır. Söz konusu oyunu sahneleme yöntemi olarak ise günümüzde hala en geçerli oyunculuk yöntemlerinden biri olduğunu düşündüğüm Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi'ni seçtim. Oyunu en iyi şekilde inceleyerek sahneye taşımak adına öncelikle Stanislavski'nin fiziksel aksiyonlar yönteminin oluşumun sürecini ardından da yöntemin kendisini inceleyip oyun metnini bu çalışmalar ışığında ele alıp öyle yorumladım.

Çalışmamın planlamasında bana yol gösteren danışmanım ve bölüm başkanım Prof. Dr. Merih Tangün'e, lisans ve yüksek lisans eğitimimde bana emek vermiş çok değerli hocalarıma, yüksek lisansa girmem için bana destek verip yüreklendiren çok kıymetli hocam Prof. Zeliha Berksoy'a, bu projede benimle beraber olan başta oyuncu arkadaşım Can Yılmaz'a, oyunun prova sürecinde ciddi emek sarf eden Nurselin Ak'a, oyunun tüm yükünü omuzlayan Atakan Alcan'a ve tüm ekibe ayrıca bu ülkede sanat yapmaya çalışırken her

anlamda yanımda duran canım ailem ve Aydın Müderrisođlu amcama ok teŝekkür ederim...

Mayıs 2019

Uđur CABİROđLU



ÖZET

Eser Metin çalışması kapsamında öncelikle Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi incelenmiştir. Bunun için öncelikle yöntemin oluşum süreci üzerine bir inceleme yapılmış ve bu inceleme ışığında elde edilen bilgiler doğrultusunda Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi detaylı olarak incelenmiştir. Daha sonra incelenecek olan oyun metninin yazarı, yazarın sanat yaşamı ve eserleri üzerinde çalışılmıştır. Tüm bu çalışmalar sonrasında ise ele alınan oyun metni, kimlik bilgileri, oyunun çatışma ve teması belirlenip oyun kişilerinin özellikleri incelenmiştir. Bu üç aşamalı çalışmanın en sonunda ise elde edilen tüm bilgiler ışığında **Git Gel Dolap** oyununun dekor, müzik, efekt, kostüm, ışık, aksesuar ve oyun kişileri özgün bir şekilde alınıp yorumlanarak sahnelenmiştir.

Eser Metin çalışması olan bu çalışmanın amacı, Harold Pinter'ın **Git Gel Dolap** adlı eserini, Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi çerçevesinde sahnelemektir. Bu eser metni çalışmasının yöntemi ise Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemini inceledikten sonra oyun yazarını, çalışmalarını araştırıp, en son da tüm bu çalışmalar yoluyla elde edilen bilgi sayesinde oyunu Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi ile sahnelemektir.

ANAHTAR KELİMELER: Absürd, Stanislavski, Baskı, Görev, Sorgulama

SUMMARY

In the context of the work of art, first of all The Physical Actions Method of Stanislavski was examined. For this purpose, firstly a research has been done on the process of formation of the Method and then The Physical Actions Method has been examined in detail in the light of the information obtained according to this research. Later, the author of the play text to be examined, his art life and works were studied. After all these studies, the play text, identity information, play's conflict and the theme were determined and the characteristics of the play people were examined. At the end of this three-stage study, in the light of all the information obtained the decor, music, costumes, lights, effects, music and characters of The Dumb Waiter were staged originally and interpreted.

As a work of art, the purpose of this study is to perform Harold Pinter's 'The Dumb Waiter' in the framework of the Stanislavski's Physical Actions Method. The method of study of this text is to examine Stanislavski's Method of Physical Actions after studying the playwright and his work and, last but not least, through the information obtained as a result of these studies, performing the play with the Physical Actions Method.

KEYWORDS: Absurd, Stanislavski, Pressure, Duty, Interrogation

GÖRSEL LİSTESİ

Sayfa No

Görsel 1:	Oyun Dekor Görseli -----	56
Görsel 2:	Dekor Duvar Giydirmesi -----	57
Görsel 3:	Oyun Dekorunun Görseli -----	59
Görsel 4:	Ben ve Gus Oyun Kişilerinin Yatakları-----	60
Görsel 5:	Ben'in Yatağı Ve Gazetesinin Fotoğrafı -----	61
Görsel 6:	Ben ve Gus Oyun Kişilerinin Görseli -----	62
Görsel 7:	Gus Oyun Kişisinin Görseli -----	63
Görsel 8:	Gus Oyun Kişisinin Görseli -----	64
Görsel 9:	Ben Oyun Kişisinin Görseli -----	65
Görsel 10:	Dekor Işık Yorumu Görseli -----	66

GİRİŞ

Harold Pinter'ın 1957 yılında kaleme aldığı **Git Gel Dolap** oyunu bir teŝkilat tarafından görevlendirilen iki kiralık katilin yeni görevleri bekleme sürecini iŝler. Pinter, görev bekleyen iki kiralık katilin bekleyiŝ sürecindeki otorite-iktidar iliŝkisini ele alır. Bu bekleyiŝ süresince hak, özgürlük, korku ve iletiŝimsizlik kavramları incelikle iŝlenmiŝtir.

Eser Metin çalıŝması olan bu çalıŝmanın amacı, Harold Pinter'ın **Git Gel Dolap** adlı absürd eserini, Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi çerçevesinde sahnelemektir. Tez eser çalıŝması için söz konusu metni seçme nedenleri, tezin ileri kısımlarında detaylı bir ŝekilde açıklanmıŝtır. Bu eser metni çalıŝmasının yöntemi Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemini inceledikten sonra oyun yazarını, çalıŝmalarını araŝtırap, en son da tüm bu çalıŝmalar yoluyla elde edilen bilgi sayesinde oyunu Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi ile sahnelemektir.

1. BÖLÜM

STANİSLAVSKİ VE FİZİKSEL AKSİYONLAR YÖNTEMİ

1.1. Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yönteminin Oluşumun Süreci

Konstantin Sergeyeviç Alekseyev Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar yöntemini incelemek ve yöntem üzerinde sağlıklı bir çalışma yapabilmek için öncelikle Stanislavski'nin bu yöntemi geliştirmesine neden olan sanat yaşamını incelemek gerekmektedir.

Kuşkusuz ki hem oyunculuk tarihi hem de bugünün oyunculuk eğitimi açısından Stanislavski'nin yeri ve önemi oldukça büyüktür.

Stanislavski'nin yaşadığı 1863 ile 1938 yılları arasındaki dönem romantizm akımından doğalcılığa geçişin söz konusu olduğu bir dönemdir. 19. yy hem toplumsal düzenin değiştiği bir dönem olmuştur. Bu dönem tüm Avrupa'yı sarıp etkileyen halk ayaklanmalarının yaşandığı, önemli bilimsel ve felsefi gelişmelerin gözlemlendiği bir dönem olmuştur. Bu dönemin, Stanislavski'nin tiyatro anlayışı ve geliştirdiği oyunculuk yöntemini de direkt olarak etkilediğini söylemek yanlış olmayacaktır.

18. yy'dan kalma romantizm akımı, 19. yy'ın dinamik atmosferine ve coşkulu akışına karşılık veremeyince de yeni bir akım olan doğalcılık baş göstermeye başlamıştır. Kuşkusuz ki oyunculuk anlayışı da bu dönemin etkisiyle romantizmden kopmuş ve doğalcılığın etkisi altına girmiştir. Bu

nedenle de 19. yy. Avrupa ve Rusya'sında doğalcı / romantik oyunculuk çatışması, oyunculuk anlayışının gelişimine önemli katkı sağlamıştır. Ancak bu çatışma da oyunculuk anlayışının gelişimi açısından yeterli gelmemiştir. Çünkü oyunculuk anlayışı romantizmden doğalcılığa evrilme yolunda olsa da halen sadece bedensel bir oyundan ibarettir. Bu durum da beraberinde gerçek olmayan, yapmacık bir oyunu getirmiştir. Vasili Toporkov bu duruma dair "Oyunculduğumuz hala amatör çünkü teorimiz yok. Kuralları bilmiyoruz, bir araya gelen parçaları bile bilmiyoruz."¹ Demiştir. Toporkov'un bu söylemi de açıkça ortaya koymaktadır ki oyunculuk anlayışı söz konusu dönemde dağınık ve disiplinsiz bir haldedir. Bu dağınıklık ve disiplinsiz oyunculuk anlayışının temel nedeni ise yöntem eksikliğidir. Kuşkusuz ki Stanislavski de bu eksikliğin farkındadır. Zaten Stanislavski'yi yeni bir yöntem geliştirmeye iten sebepler, gerçeklikten uzak, abartılı, yaratıcı olmayan tekdüze oyunculuk anlayışından ve yıldız oyuncu sistemine karşı takındığı tavrıdır.

Stanislavski yöntem çalışmalarını yaparken sadece bir teorisyen gibi masa başında çalışmanın aksine, bir oyuncu ve yönetmen olarak kendi pratik çalışmaları üzerinden ilerlemiştir. Çünkü Stanislavski, 18. yy'dan kalma tiyatro anlayışının, yaşadığı dönemin dinamik, coşkulu ruhuna ayak uyduramaması nedeniyle sanatını geliştirmek için bir arayışa girmiştir. Öyle ki söz konusu dönemde hem oyun metni hem de yönetmen önem arz etmenin çok gerisinde kalmıştır. Oyuncular, repliklerini sadece seyirciye bakarak yüksek sesle, şiirsel bir tondan tutkuyla söyleyerek oynamaktadırlar. Oyuncuların birbirleriyle ilişkiye girmek gibi bir durumları yoktur. Kısacası, oyunculuk, sahne düzeni ve dekorun tek tip olduğu bir anlayış hakimdir. Bu anlayış ise kuşkusuz ki dönemin dinamik ruhuyla örtüşmemektedir.

¹ Vasili TOPORKOV, **Stanislavski In Rehearsal**, Çev: Jean Benedetti, s. 159.

Stanislavski, kuşkusuz ki birçok sanatçı ve düşünürden etkilenmiş olsa da en çok etkilendiği sanatçılar Gogol ve Shchepkin olmuştur. Shchepkin, **The Supposed Dovry** adlı komediyi izlediğinde Prens Meshcherski'nin doğal ve yaşamsal oyunculuğundan çok etkilenmiş ve bunu anılarında aşağıdaki gibi dile getirmiştir.

“Prens’in oyunculuk stili kadronun geri kalanından çok farklıydı. Neredeyse hiç jest yoktu ve son derece doğaldı. Böyle oyunculuk olur mu diye düşündüm. Bu çok gerçektir, yaşam gibiydi ama yine de etkileyici anları vardı. Anladım ki güzel olan bu, basitçe konuşması. Oynamıyordu, yaşıyordu. Basit ve doğal olanın güzelliğini anlamadığım için kendime çok kızmıştım.”²

Shchepkin'in anılarında yer verdiği bu fikir, Stanislavski'nin oyunculuk yöntemini temelini birebir yansıtmaktadır. Stanislavski'yi etkileyen bir diğer sanatçı, tiyatro anlayışı ve fikri Shchepkin'le aynı düzlemde olan Gogol'dür. Gogol, tiyatronun bir taklit değil de Rus hayatının sahnedeki bir yansıması olması gerektiğini düşünmektedir. Ona göre Rus tiyatrosu sahneye Rus yaşamını taşımalıdır. Gogol'ün tiyatro sahnesinde gerçeği görmek istiyor oluşu kuşkusuz ki oyunculuk anlayışında da gerçeğin peşinde olmasını sağlamıştır. Bu nedenle de oyuncunun bedeninden çok psikolojisiyle ilgilenmesi gerektiğini dile getirmiştir. Gogol'ün bu içsel ve psikolojik oyunculuk arayışı kuşkusuz ki Shchepkin'in basit ve yaşamsal oyunculuk anlayışıyla bire bir örtüşmektedir. Bu nedenle de Stanislavski'nin oyunculuk yöntemine dair olan fikirlerinin şekillenmesinde Gogol ve Shchepkin'in ortak bir etkisi olduğunu söylemek doğru olacaktır.

² Jean BENEDETTI, **Stanislavski: An Introduction**, ss. 9-10.

Stanislavski'nin fikri sürecinin gelişmesinde kuşkusuz ki oyunculuk ve yönetmenlik yaşantısında gözlem ve tecrübelerini notluyor oluşu yani pratik sanat yaşantısındaki deneyimlerini kayıt altına alacak bir disipline sahip oluşu da yadsınamayacak kadar önemlidir. Ayrıca Stanislavski'nin aldığı eğitim ve çalıştığı tiyatrolar da sanat yaşamının gelişimi açısından oldukça önemlidir.

Fyodor Konissarjevski'den oyunculuk dersi alan Stanislavski, tiyatro yaşamına ilk kez 1877 yılında Moskova Sanat ve Edebiyat Derneği'nde başlamıştır. 1898 yılında ise oyunculuk öğretmeni Nemiroviç Dançenko ile birlikte Puşkino'daki Moskova Sanat Tiyatrosu'nu kurmuştur.

Tiyatro tarihi açısından çok önemli bir yere sahip olan Moskova tiyatrosunun kuruluşundan itibaren on yıl boyunca bu tiyatrodaki çalışmış olan Stanislavski, bu süreçte Dançenko ile çalışmıştır. Stanislavski Moskova Sanat Tiyatrosu'nda Anton Çehov, Henrik İbsen ve Maksim Gorki'nin oyunlarını yönetmiştir. Bu oyunlar, 1898 yılında **Martı**, 1899'da **Vanya Dayı** ve **Hedda Gabler**, 1900 yılında **Bir Halk Düşmanı**, 1901 yılında **Üç Kız Kardeş** ve **Yaban Ördeği**, 1902 yılında **Küçük Burjuvalar** ve **Dipte**, 1904 yılında **Vişne Bahçesi**, 1905 yılında **Hayaletler** ve **Güneşin Çocukları** adlı oyunlardır.

Stanislavski'nin 1898 yılında Moskova Sanat Tiyatrosu'nda yönetmenliğini yaptığı ilk oyun olan **Martı** oyununun, ileride oluşturacağı oyunculuk yönteminin temelini attığını dile getirmek yanlış olmayacaktır. Öyle ki Stanislavski, ilerleyen yıllarda "Sezgi gücüne, duygulara dayanan sahneleme çizgisini bana Çehov öğretti"³ diyecektir.

³ Aziz ÇALIŞLAR, **Çehov ve Moskova Sanat Tiyatrosu**, Çev: Şebnem Bahadır, s. 26.

Stanislavski, Moskova Sanat Tiyatrosu'nda sadece yönetmenlik yapmamış aynı zamanda oyunculuk hayatına da devam etmiştir. **Martı** oyununda Tigorin, **Vanya Dayı** adlı oyunda Astrov, **Hedda Gabler** adlı oyunda Lövborg, **Bir Halk Düşmanı** adlı oyunda Stockmann, **Üç Kız Kardeş** adlı oyunda Vershinin, **Dipte** adlı oyunda Satin, **Vişne Bahçesi** adlı oyunda ise Gaev adlı oyun kişilerini oynamıştır. Stanislavski'nin Moskova Tiyatrosunda otuz beş yaşından kırk beş yaşına kadar oyunculuk ve yönetmenlik yaparak geçirdiği bu on yıllık dönem ünlenmesine, sadece Rusya'da değil Avrupa'da da tanınan önemli bir tiyatrocunun olmasına neden olmuştur. Ancak Stanislavski bu on yıllık sürecin sonunda monoton bir sanat üretimi içinde olduğunu sezip Dançenko ile arasındaki sanat anlayışı uyumsuzluğundan dolayı yeni arayışlar içine girmiş ve Meyerhold ile yeni bir oluşum kurmuştur.

Yeni yaratımlar içine girmek ve sanatsal yaratı arayışını geliştirmek adına **Martı** oyununda beraber çalıştığı oyuncu Meyerhold ile birlikte çalışmaya başlamıştır. Meyerhold'un tiyatro oyunlarının doğaçlama aracılığıyla yeniden inşası fikrine güven duyarak kendi maddi imkanlarıyla bir tiyatro stüdyo kurmuş ve bu stüdyonun yönetimini de Meyerhold'a bırakmıştır. Meyerhold bu stüdyoda, genç oyuncularla birlikte çalışmış, onlarla yeni fikir ve yöntemler geliştirmiştir. Ancak Stanislavski onların çalışmalarını izlediğinde beklediğini bulamamıştır. Bu konudaki fikrini **Sanat Yaşamım** adlı kitabında aşağıdaki şekilde dile getirmiştir;

“Bu oyuncuların teknikten yoksun olması yüzünden tek yapabildiği fikirlerini, prensiplerini ve keşiflerini sergilemektir. Ortada bunları yaşama geçirebilecek kimse olmadığından, stüdyonun tüm heyecan verici niyetleri soyut bir teori ve akademik bir formüle dönüşüyordu. Bir yönetmenin hayalleri ve onların gerçekleşmesi arasında bir uçurum olduğundan yeniden emin olmuştum. Yeni

sanat için yeni aktörler gerekiyordu; ayrıca tümüyle yeni bir teknik⁴.”

Stanislavski'nin, oyuncunun doğal oyunculuğa erişebilmek için hem öğretilebilir hem de öğrenilebilir bir teknik/yöntem arayışına girmiştir. Yetenekli oyuncuların rol yapmadıklarını, oynadıkları karaktere büründüklerini açıkça gözlemleyebiliyordur ama bu yetinin ne şekilde kullanılabileceğinin yöntemini/formülünü bulmak istiyordur. Bunun için de oyun kişinin duygularını oyuncunun kendi içinde var etmesi yani oyuncunun bilinçaltından gelen duyguların yönetilebilmesi gerekmektedir. Bunun için de ünlü Psikolog Theodule Ribot'un çalışmalarını incelemeye başlamıştır. Stanislavski, Theodule Ribot'un bilimsel çalışmaları sayesinde, oyuncunun rolünü en gerçek şekilde, kendi içinde hissederek oynamasının yolunun oyuncu kişinin kendi duygu belleğinden geçtiğini saptamıştır.

1909 yılına gelindiğinde ise Stanislavski Moskova Sanat Tiyatrosu'nda sergilediği **Sayfiyede Bir Ay** adlı oyunun provalarını kendi yöntemiyle gerçekleştirmiş ve bu yöntemle sahneye koymuştur. Oyunun büyük yankı getirip beğeni toplamasının ardından ise sonrasında tüm çalışmalarını aynı sistemle gerçekleştirmek istemiştir. Ancak Dançenko buna karşı çıkmıştır. Çünkü bu yöntem nedeniyle oyun provalarının süresi uzuyor bu durum da tiyatronun mali yükünü artırıyor. Bu nedenle Stanislavski ve Dançenko arasında anlaşmazlık çıkar. Artık Moskova Sanat Tiyatrosunun idari yönetimini Dançenko tek başına üstlenecek Stanislavski ise Moskova Sanat Tiyatrosunda sadece oyuncu ve yönetmen olarak çalışmaya devam edecektir. Dançenko ve Stanislavski arasındaki bu fikri ayrılık, Stanislavski'nin kendi çalışmalarını farklı stüdyolarda geliştirmesine neden olacaktır. Bu stüdyolar, Stanislavski'nin çoğunluğunu Moskova Sanat Tiyatrosu'ndan seçtiği oyuncularla, oyunculuk

⁴ Konstantin STANİSLAVSKİ, **Sanat Yaşamım**, Çev: Suat Taşer, s. 249.

yöntemi üzerinde tıpkı bir laboratuvar gibi çalışmasına olanak sağlamıştır. Bu dönemde özellikle oyuncuların, stüdyo çalışmalarıyla Moskova Sanat Tiyatrosu arasında sıkışmalarından dolayı Stanislavski istediği verimi alamamış olsa da sistem üzerindeki çalışmaları önemli ölçüde yol kat etmiştir.

Stanislavski oyunculuğunun tıkanıp yetersiz hissettiği ve sanatsal olarak çevresiyle uyumsuzluğa düştüğü anları verimli değerlendirmeyi başarmış ve bu olumsuzlukları, sanatını geliştirmek için kullanmayı başarmıştır. Stanislavski'nin yaşadığı bir diğer kriz dönemi ise Ekim Devrimi sonrasına denk gelmektedir. Öyle ki Ekim Devrimi sonrası Stanislavski'nin mali varlıklarına el konulmuş bu yüzden de laboratuvar çalışmaları tehlikeye girmiştir. Ama Stanislavski bu dönemde para kazanmak için operacılara ders vermesi de hız, tartım, duraklama gibi kavramlar sayesinde ufkunu genişleterek kendi sistemini yeni fikirlerle geliştirmesine olanak sağlamıştır.

Stanislavski'nin hem yaşadığı dönemin etkileri hem sanatsal çevresiyle olan etkileşimi hem de bir oyuncu ve yönetmen olarak daha iyiye ulaşma çabası yeni bir oyunculuk yöntemi geliştirmesine neden olmuştur.

Stanislavski'nin çalışmaları öncesinde oyunculuk sanatı, doğuştan var olan bir yetenek olarak sadece esin yoluyla varlık gösterdiğine inanıldığından kontrol edilip, öğrenilemez ruhani bir süreç olarak algılanmaktadır⁵. Oysa Stanislavski, bu algıyı yıkarak, oyunculuğu mistik olandan ayırıp, bilimsel çalışmayla geliştirilebilir bir sanat olduğunu vurgulamış, en yetenekli oyuncuların dahi sistemli bir çalışmaya ihtiyaç duyduklarını ortaya koymuştur. Ona göre kendi çalışmaları sonucu ortaya koyduğu bu sistem her zaman

⁵ Konstantin STANİSLAVSKİ, **Bir Rol Yaratmak**, Çev. Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tanyel, s. 7.

gelişmeye ve yenilenmeye muhtaç bir sistemdir. Kendisi de yaşamı boyunca sistemi sürekli olarak yenilemiş olan Stanislavski, oyunculuk sanatına bir bilim insanı titizliğiyle yaklaşmıştır.

1.2. Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi

Stanislavski, geliştirdiği prova metoduyla istediği verimi alamamış amacına ulaşamamıştır. Çünkü uzun okuma provalarının ve ön hazırlık çalışmalarının oyuncuyu yorup duygudan uzaklaştırdığını fark etmiştir. Ayrıca oyuncunun duygu belleğini canlandırmanın da dezavantajları vardır. Öyle ki bazı durumlarda oyuncunun geçmiş duygularını hatırlaması yıpratıcı ve de yorucu olabilmektedir. Bu saptamalar sonucunda Stanislavski, yeni bir yöntem denemeye başlar. Bu yöneme göre oyuncu, oynadığı metnin duygusunu ortaya çıkartmak için basit fiziksel hareketlerden beslenecektir.

“Oyunda diyor ki, Bay X içeri girer ve Bayan Y’yi görür. Bir odaya nasıl gireceğini biliyor musun? Yap öyleyse. Oyunda diyor ki, iki eski dost karşılaşiyor. Eski dostların nasıl karşılaştığını biliyor musun? Öyleyse karşılaş.

(...)

Tüm oyunu bu şekilde okuyoruz. Çünkü vücudu kontrol etmek ve yönetmek kaprisli bir zihni yönetmekten daha kolaydır. İşte bu yüzden bir oyunun fiziksel yönü, psikolojik yönünden daha kolay yaratılır. Ama zihnin vücuttan ayrılması mümkün değilken, bir rolün fiziksel çizgisi psikolojik çizgisi olmadan var olabilir mi? Tabii ki hayır. İşte bu yüzden vücudun fiziksel hareketleri aynı zamanda rolün iç dinamiklerini de yaratır. Bu yöntem aktörün

dikkatini duygularından uzaklaştırarak bilinçaltına çeker, o da tek başına onları kontrol edebilir ve yönetebilir.⁶

Stanislavski'nin Guevirich'e yazdığı mektupta anlattıkları, Fiziksel Aksiyon Yönteminin oluşumuna dair önemli bir kaynak olarak kabul edilebilir. Mektubun yukarıdaki kesitinden de anlaşılacağı üzere Stanislavski, oyuncunun, oyun kişinin duygularına geçişi için fiziksel aksiyondan beslenmesi gerektiğini öne sürmüştür. Fiziksel hareket genellikle duygudan yoksun, ruhsuz bir eylem olarak kabul edilebilir ancak Stanislavski her duygu ve düşüncenin fiziksel bir aksiyon doğuracağı, her fiziksel aksiyonun ise duygusal ya da düşünsel bir nedeninin olduğunu savunmuştur. Stanislavski, oyuncunun yaratıcı yanını beslemek için ayrıca akıl, irade/istek ve coşku olmak üzere üç ana olguya değinmiştir. Ayrıca Stanislavski'ye göre oyuncunun oyuna başlamadan önce hem fiziksel hem de zihinsel egzersizler yapması gerekmektedir. Oyuncu fiziksel egzersiz yoluyla kaslarını gevşetecek, zihinsel egzersiz yoluyla da dikkat ve konsantrasyonunu maksimize edecektir.

Tüm bu bilgilerin ışığında fiziksel aksiyonlar yönteminin öğeleri aşağıda detaylı bir şekilde incelenecektir.

1.2.1. Sihirli Eđer

Oyuncu, role hazırlanırken, "Eđer oyun kişinin yerinde ben olsaydım ne yapardım / nasıl davranırdım" sorularını kendine sormalı ve kendi içinde bulacağı yanıtla, oyun kişinin diyaloglarından süzeceği yanıtını birleştirmelidir. Bu noktada en önemli kısım oyuncunun, oyun kişinin başına gelenlerin kendi başına gelmesi halini düşünmesi değil, kendini direkt o oyun

⁶ Jean BENEDETTİ, **Stanislavski: His Life and Art**, s. 356.

kişisinin yerine koyarak o olmayı hayal etmesi ve bu durumda ne yapacağını bulmasıdır. Yani oyuncu, oyun kişinin oyun anına kadar olan tüm yaşantısını da göz önünde bulundurarak sihirli eğer sorusunu ona göre cevaplaması gerekmektedir. Oyuncu bu cevabı bulduğu andan itibaren oynadığı karakteri gerçeğe en yakın şekilde ele alıp oynayabilecektir.

“Eğer’in dayandığı varsayımla ilgili şartlar, sizin duygularınıza yakın olan kaynaklardan alınmıştır. Bu kaynaklar, aktörün psikolojisi üzerinde güçlü bir etkiye sahiptirler. Rolünüzle hayatınız arasında bu bağlantıyı bir kere kurdunuz mu, o iç itmeyi veya heyecanı kurdunuz demektir⁷.”

Sihirli eğer, oyuncunun yaratıcı duygularını tetikleyecektir. Böylece oyuncu ister istemez aksiyon alacak ve gerçeğe en yakın oyunu kendi içinde bulacaktır. Çünkü oyuncu “eğer” sorusunun yanıtını bulabilmek için hem iç hem de dış aksiyona başvurmak zorunda kalacaktır. “Eğer” sorusuyla harekete geçen duyguları kontrol altında tutup onları yönlendirmek de oyuncu için kolay olacaktır. Bu noktadan hareketle sihirli eğer, sistemin ilk aşamasında çok önemli bir yer teşkil etmektedir.

1.2.2. Duygu Belleği

Stanislavski, duygu belleği kavramını “Bir zamanlar çeşitli etkilerle duyduğunuz heyecanların yeniden size yaşatılmasını sağlayan bellek⁸.” şeklinde tanımlar. Her oyuncunun ve hatta insanın, hayatı boyunca tecrübe ettiği birçok duygu söz konusudur. Ve daha sonrasında yaşanan herhangi bir

⁷ Bkz (4), STANİSLAVSKİ, s.79.

⁸ A.g.k., s.79

olay daha önceden yaşanılan şeyin hatırlanmasına neden olabilir. Örneğin bir yakını kaybeden kişi daha sonra o yakınına kendisine hatırlatacak bir koku, olay ya da durumla o kişiyi kaybettiği zamanki hüznünü yeniden yaşayabilir. Bu durum, duygu belleğinin harekete geçmesi durumudur. Bu durum dışarıdan bir etkiyle gerçekleşebileceği gibi kişinin kendi öz bilinci isteğiyle de gerçekleşebilmektedir. Kişi, geçmişindeki bir duyguyu tamamen kendi öz irade ve isteğiyle bugün yeniden yaşayabilmektedir.

Stanislavski, oyuncunun oynayacağı rolün gerektirdiği duyguya bürünebilmesi için, bilinçaltındaki duygu geçmişini kullanması gerektiğini düşünmektedir. Her ne kadar sistemi üzerindeki ilk çalışmalarda uzun masa başı çalışmaları ve bu çalışmalarla duygu belleğini harekete geçirmenin oyuncunun duygusunu yorduğu ve geçmişinden anımsayacağı kimi duyguların oyuncuyu kötü etkileme ihtimali olduğunu keşfetmiş olsa da bu keşif, duygu belleğini sistemin dışına itmesine neden olmamıştır. Çünkü Stanislavski'nin en temel ilkesi bilinç yoluyla bilinçaltına erişebilmektir.

“Aktörler hangi rolü oynarlarsa oynasınlar, kendilerinde var olan duyguları kullanmalıdırlar. Dünya üzerinde her rol için yeni duygular türetecek aktör türüne henüz rastlanmamıştır.”⁹

Stanislavski'nin yukarıdaki sözlerinden de anlaşıldığı üzere, onun için duygu belleği hafife alınamayacak kadar önemlidir. Çünkü her oyuncunun bir geçmişi, şimdisi ve bu zaman dilimlerinden oluşan bir ruhsal, psikolojik yapısı, duygu birikimi vardır. Oyuncuyu bu birikimlerinden ayrı düşünmek ise neredeyse imkansızdır. Doğaldır ki bir oyuncunun duygu belleği ne kadar

⁹ A.g.k., s.79

genişse yaratıcılığını tetikleyecek olan malzemesi de o kadar güçlü ve çeşitli olacaktır.

1.2.3. Önceki Sonraki Zaman

Oyun sahnelenmeden önce masa başı çalışmaları esnasında, oyun kişinin oyunun geçtiği zaman dilimindeki, bu zaman diliminden önceki ve sonraki yaşantısının oyuncu tarafından bilinmesi, oyuncunun oyun kişisini tam olarak algılayabilmesi için oldukça önemlidir.

Oyuncu, sihirli eğer sorusunun cevabını da ancak oyun kişinin geçmişi, sahne üzerinde bulunduğu an ve geleceğini kavrayabildiği zaman verebilecektir.

Oyuncu, yazarın oyun metninde yazıp detaylandırmadığı zamanlara da hâkim olabildiği noktada oyun kişisini çok daha iyi kavrayıp algılayabilecek ve oyun kişisine bürünebilecektir.

Oyuncu sahneye çıkmadan önce oynayacağı oyun kişinin tüm yaşamına hâkim olabilmelidir. Bu şekilde oyun kişisiyle kuracağı ilişki çok daha sağlam bir ilişki olacaktır.

1.2.4. Birimler ve Amaçlar

Stanislavski, oyuncunun metni ve oyun kişisini daha net kavrayıp özümseyebilmesi adına oyun metninin bölümlere ayrılması gerektiğini söylemektedir. Çünkü bir oyun metnini tamamını bir kerede çözmeye çalışmaktansa söz konusu oyun metnini epizotlara bölüp o şekilde incelemek oyuncunun işini kolaylaştıracak bir yöntemdir.

Oyunu parçalara böldükten sonra ise oyuncu artık her bir parçada oyun kişisinin amaçlarını tespit etmelidir. Ancak önemli bir husus vardır ki oyuncu, oyun metnini parçalara bölerken eğer çok sayıda parçaya ayırırsa işinin daha da zorlaşabilme ihtimali vardır. Ayrıca oyuncunun oyun kişisi açısından çok da önemli olmadığını düşündüğü parçaları bu bölümlenmeye dahil etmemesi yani ekonomik bir çalışma yapması gerekmektedir.

Doğru bir bölümlenme sayesinde oyuncu, oyun kişinin görev, amaç, duygu, eylem gibi önemli vasıflarını kavrayabilir ve birbiriyle ilişkilendirebilir.

Stanislavski'ye göre, metni birimlere ayırdıktan sonra yapılması gereken en önemli eylem, oyun kişisinin amacını ve üstün amacını saptayarak ona göre hareket etmesidir. Öyle ki oyun kişisi için vazgeçilmez olan ve eyleminin sürekliliğini sağlayan amacı üstün amacdır. Stanislavski **Bir Karakter Yaratmak** ve **Bir Aktör Hazırlanıyor** adlı kitaplarında bu iki olguya fazlaca yer vermiştir. Stanislavski'ye göre her karakterin temel aksiyonu belirlenip bunun üzerinden üstün amacın ve amaçların saptanması gerekmektedir.

1.2.5. Süregelen Eylem

Oyuncu, oyunu bölümlere ayırdıktan sonra bu bölümlerdeki eylemlerin mantıklı bir dizin oluşturmasına özen göstermelidir. Eylemlerin devamlılık ve tutarlılıkları oldukça önemlidir. Eğer eylemler kendi içlerinde bir tutarsızlık barındırıyorsa dahi bu tutarsızlığın tutarlı bir yanı olmalıdır. Çünkü duygu dizgesiyle eylem dizgesi ancak bu şekilde birbirine paralel bir şekilde ilerleyebilecektir.

“Sahne açılmadan önce ne olduğunu bilmek zorundayız. Buna eylemin öncesi diyoruz. Ve oyundan sonra ne olacağını bilmek zorundayız ve buna da eylemin sonrası diyoruz. Her birimiz oyunun kısaca özetli bir şekilde oyunun eylemini bilmeliyiz.¹⁰”

Oyunun öncesi ve sonrasını biliyor olmak direkt olarak oyunun eylemini de biliyor olmakla ilişkilendirilmiştir. Dikkat edilecek olduğunda Stanislavski'nin sisteminin parçalarının yani oyuncu tarafından gerçekleştirilmesini öğütlediği tüm çalışma adımlarının birbiriyle iç içe geçmiş olduğu kolayca fark edilecektir.

1.2.6. İmgelem

Oyuncunun, oynayacağı oyun kişisini, zihninde ve bedeninde var edebilmesi için hayal gücüne ihtiyacı vardır. Stanislavski bu durumu aşağıdaki şekilde özetler;

¹⁰ Jean BENDETTİ, **Stanislavski and the Actor: The Method of the Physical Action**, Çev: Elçin Eris, s. 6.

“Hayal gücünden yoksun bir aktör için ne düşünürsünüz?
Bir aktör ya hayal gücünü geliştirmeli yahut tiyatrodan
ayrılmalıdır!¹¹”

Bir oyuncu için hayal gücü, diğer insanlara oranla çok daha önemli bir yetidir. Çünkü bir oyuncunun sahip olması gereken en önemli özelliklerden biri kuşkusuz ki geniş ve güçlü bir hayal gücüdür. Oyuncu oynayacağı rol kişinin önceki sonraki zamanını hayal edebilirse ancak o zaman rolüne derinlikli bir bakış açısıyla yaklaşabilecektir. Bunun için de kuşkusuz ki sağlam bir gözlem yetisine ihtiyacı olacaktır. Çünkü gözlem yetisi, kişinin imgelemine hiç de azımsanmayacak ölçüde beslemektedir.

Oyuncunun, bir rolü oynamak için hayal gücünü kullanırken sistemin diğer öğelerini de göz önünde bulundurması gerekmektedir. Öyle ki oyuncu, oyun kişinin önceki sonraki zamanını, üstün amacını ve amaçlarını göz önünde bulundurup, sihirli eđeri ve süregelen eylemi de hesaba katması gerekmektedir. Kısacası hayal gücü başıboş bir yeti olarak kullanılmamalı ve sistemin diğer öğeleriyle örtüşecek şekilde harekete geçirilmelidir.

¹¹ Bkz. (4), STANİSLAVSKİ, s.90.

2. BÖLÜM

HAROLD PİNTER'İN SANAT YAŞAMI VE YAPITLARI

2.1. Harold Pinter'in Sanat Yaşamı

Absürd tiyatro akımının önde gelen sanatçılarından biri olan Harold Pinter, 10 Ekim 1930 tarihinde Yahudi bir terzinin oğlu olarak Doğu Londra'nın Hackney bölgesinde dünyaya gelmiştir. İkinci Dünya Savaşı başladığında henüz dokuz yaşında olan Harold Pinter, yirmi dört çocukla birlikte Hackney'den Cornwall'daki bir şatoya gönderilmiştir. Pinter, çocukluk çağının hatırı sayılır bir kısmını, burada savaş korkusu içinde geçirmiştir. 1944 yılında Londra'ya döndüğünde de savaşın izlerine direkt olarak tanıklık etmiştir. Çocukluk dönemi Pinter'in sanat yaşamına etki etmiş, eserlerinde kullandığı güvenli oda motifini ve korku imgesini beraberinde getirmiştir¹².

1947 yılında Hackney Dönd Lisesi'ni bitiren Harold Pinter, sanat yaşamına kimi küçük dergilerde şiirler yazarak adım atmıştır. 1948 yılında Kraliyet Tiyatro Akademisi'ne bursla kabul edilmiş ancak akademiye sadece iki yıl devam ettikten sonra ayrılmıştır. Shakespeare turnesi için oyuncu ilanına rastlayan Pinter, bu şekilde tiyatro ile ilk kez buluşmuş olur. İrlanda'nın taşra bölgelerinde turneye çıkan Pinter, David Baron sahne adıyla oyunculuk yapmaya başlamıştır¹³.

¹²Jak DELEON, **Çağdaş Tiyatroda Harold Pinter Geleneği**, s. 11.

¹³ A.g.k., s.11.

1957 yılına kadar Colchester, Bournemouth, Torguay, Worthing ve Richmond kentlerinde repertuar tiyatrolarında oyunculuk yapmış olan Harold Pinter, 1957 yılında **The Dwarf (Cüceler)** adlı romana başlamış ancak bitirmemiştir¹⁴.

Oyuncu, oyun yazarı, senarist ve şair olan Pinter'in çok yönlü bir sanatçı olduğunu belirtmek doğru olacaktır. Pinter'in adı çoğu kez başka yazarlarla anılmıştır. Öyle ki hakkında "Beckett'in manevi oğlu"¹⁵ denildiği gibi Jak Deleon da Pinter'in modern çağın İbsen'i ya da Shakespera'i olup olmadığına dair varsayımlar ortaya atmıştır¹⁶.

Harold Pinter'in sanat yaşamının ilk on yılı, özgünlüğünün anlaşıldığı ve İngiltere başta olmak üzere pek çok ülkede adından söz ettirdiği bir dönem olmuştur. Harold Pinter bu dönemde daha çok tek perdelik oyunlar ve radyo oyunları kaleme almıştır.

Harold Pinter oyunlarında özgün bir yaratmayı başarmıştır. Bu nedenle de daha sonraları Pinteresque/Pinterest (Pintervari) diye adlandırılan bir üslubun mimarı olmuştur. Martin Esslin, Pinter'in diyaloglarıyla ilgili şunları söyler:

"Günlük konuşmadaki başıbozukluğu ve değişimleri yaratmasının akıl almaz acımasızlıktaki doğruluğu; tehdit, korku ve gizemle yavaş yavaş sokuşturulan genel durum;

¹⁴ A.g.k., s.184.

¹⁵ İbrahim YEREBAKAN, Yılmaz GÖKTEKİN, "Suskunluğun Oyun Yazarı Harold Pinter'in Türkiye Serüveni", **Sanat Dergisi**, s. 47.

¹⁶ A.g.k., s. 47.

eylem için bir açıklama ya da güdünün bilinçli atılımı-kişisel biçem ve dilini temel konuların çoğunu içermektedir¹⁷.

Harold Pinter'in 1978'de yazdığı **Aldatma** oyunuyla birlikte, yazdığı oyunlar daha çok politik ağırlıklı oyunlar olmaya başlamıştır. Her ne kadar tüm oyunlarında Pinteresque/Pinterest (Pintervari) üslubunu devam ettirmiş olsa da oyunlarının özünün belirgin bir şekilde politikleştiği açıkça ortadadır. Pinter, yazarlığının ilk yılları ve sonrasında yazdığı oyunların politik olup olmama meselesiyle ilgili şöyle der;

“Bir anlamda ilk oyunlarım politik değildir. Çünkü 20’li yaşlarımda sanatın her şeyi anlatacağını, tek yapılması gerekenin insanların sanat yapıtını anlamaya çalışmaları olduğunu düşünürdüm. Bir kürsüye çıkıp bu konuda nutuk atmayı tercih edebilirdim ama bu sanattımdan kaybettirirdi. Oyunlarım kendilerini anlatmalıydı ve insanlar anlamıyorsa cehenneme kadar yolları vardı. Fakat oyunlarımın sadece biçimsel olarak değerlendirildiğini ve içeriğinin göz ardı edildiğini fark ettim. Bunu fark ettikten sonra yazdığım oyunlar politiktir. Aslında daha önce yazdığım oyunlar da politikti ama ben bunun farkında değildim çünkü 18’imde ben sadece vicdanlı bir protestocuydum. Şimdiyse diyebilirim ki yazdığım bütün oyunlar politiktir.¹⁸”

Pinter'in da dediği gibi aslında onun yazdığı oyunların tümü politiktir. 1950’lerde yazdığı **Git Gel Dolap** adlı oyunu da 1980’lerde yazdığı **Bir Tek Daha** adlı oyunu da özünde aynı noktadadır. Her iki oyunda da var olan sistemi

¹⁷ Martin ESSLİN, **Absürd Tiyatro**, Çev. Güler Siper, s. 185.

¹⁸ Anna Marie CUSAC, **Interview With Harold Pinter**.

ve sistemin kurbanlarını ele almış ve düzeni eleştirmiş, politik bir söylem içine girmiştir.

Harold Pinter, sanatına işleyen politik tutumunu, söylemlerinde de açıkça göstermiştir. 1999'daki Kosova bombardımanına, 2001 Afganistan işgaline ve 2003 Irak işgaline karşı çıkmış, 2003'te de antimilitarist şiirlerinden oluşan bir derleme de yayınlamıştır. Pinter'in antimilitarist tavrı kuşkusuz ki çocukluğundan itibaren savaşa iç içe büyümesine, daha dokuz yaşındayken ailesinden ayrılıp beş yıl boyunca bir şatoda saklanmış olmasıyla ve Londra'ya ailesinin yanına döndüğü ilk günden itibaren savaş uçaklarının gölgesinde yaşamış olmasıyla doğrudan ilintilidir. Harold Pinter'in askere gitmeyi reddederek bu tutumu sonucunda para cezasına çarptırılmış olması da onun militarizm karşıtlığının en direkt göstergesi olarak kabul edilmelidir.

2003'te yayınladığı antimilitarist şiirlerinden oluşan derlemesiyle Wilfred Owen Şiir Ödülü'ne değer bulunan Pinter'in, sanat yaşamı boyunca aldığı pek çok ödülün biri de 2005 Nobel Edebiyat Ödülü'dür¹⁹.

Harold Pinter, Nobel Edebiyat Ödülü törenine kendi gitmek yerine bir konuşma metni göndermeyi tercih etmiştir. Pinter, Nobel konuşması için gönderdiği metinde şunları söyler:

"...Buradaki herkes gayet iyi biliyor ki, Irak'ın işgal edilmesinin sözde gerekçesi "Saddam Hüseyin'in son derece tehlikeli bir kitle imha silahları kitesine sahip olduğu, bunlardan bazılarının 45 dakika içinde ateşlenebilecekleri ve korkunç yıkımlara yol açabilecekleri" şeklindeydi. Bize bunun doğru olduğu

¹⁹ İbrahim GENÇ, **Harold Pinter: Ezilen Halkların Nobelli Dostu**

söylendi. Ama değildi. Irak'ın El Kaide'yle ve 11 Eylül 2001 saldırılarıyla ilişkili olduğu anlatıldı bize. Bunun da doğru olduğu söylendi. Ama değildi. Irak'ın dünya güvenliğini tehdit ettiği söylendi. O da doğru değildi.

Bu konuda "doğru" tamamen başka bir şeydir. Doğru denilen şey ABD'nin dünyadaki kendi rolünden ne anladığı ve onu nasıl gerçekleştirmek istediğidir. Günümüze gelmeden önce yakın geçmişe bir göz atmak ve Amerika Birleşik Devletleri'nin İkinci Dünya Savaşı bitiminden bu yana izlediği dış politikaya değinmek istiyorum. Ben bunu yapmak zorunda olduğumuzu, bu dönemi belirli ve sınırlı da olsa –sınırlı çünkü zaman daha geçişine izin vermiyor- irdelenmek zorunda olduğumuzu düşünüyorum.

... ABD İkinci Dünya Savaşı'nın sonunda ve sonrasında hemen her sağcı askeri diktatörlüğü desteklemiştir ve birçoğunu doğrudan işbaşına kendisi getirmiştir. Endonezya, Yunanistan, Uruguay, Brezilya, Paraguay, Haiti, Türkiye, Filipinler, Guatemala, El Salvador ve tabii ki Şili. ABD'nin 1973'te Şili'de yol açtığı dehşet hiçbir zaman aklanamaz ve asla affedilemez.

Bu ülkelerde yüzbinlerce insan ölmüştür. Ama gerçekten ölmüşler midir? Bunlardan ABD, gerçekten ABD dış politikası mı sorumludur? Bu sorunun yanıtı evettir: Evet, o ölümler vuku bulmuştur ve sorumlusu ABD dış politikasıdır. Ama tabii ki bundan kimsenin haberi yoktur.

Sanki onlar hiç olmamıştır. Sanki hiçbir şey olmamıştır. Onların hepsi vuku bulduğu halde, adeta hiç vuku bulmamışlar gibidir. Çünkü kimse bunlara aldırmamıştır. Onlar kimseyi ilgilendirmemiştir. ABD'nin cürümleri sistematik, ahlâksızca ve acımasızca olmuştur, fakat pek az kimse onlardan söz etmiştir. Fakat ABD'nin hakkı ona teslim edilmelidir. Dünya çapında bir manipülasyon ustaca sahnelenmiş, ABD kendisini dünya çapında iyinin

savunucusu olarak tanıtmayı becerebilmiştir. Bu parlak, zekice ve hayli başarılı bir hipnoz edimidir²⁰.

2005 yılında oyun yazarlığından emekliye ayrıldığını ve kendisini siyasal mücadeleye adanmış olduğunu açıklayan Harold Pinter, 24 Aralık 2008 tarihinde uzun süre mücadele ettiği gırtlak kanserine yenik düşerek 78 yaşında hayatını kaybetmiştir.

Harold Pinter'in aldığı ödüller aşağıda listelenmiştir²¹;

➤ CBE	1966
➤ Shakespeare Ödülü	1970
➤ Avrupa Edebiyat Ödülü	1973
➤ Pirandello Ödülü	1980
➤ Chilean Order of Merit	1992
➤ The David Cohen British Literature	1995
➤ Honorarr fellow of Queen Mary College Onursal Adam	1996
➤ Sunday Times Award for Literaty Excellence	1997
➤ BAFTA Fellowship	1997
➤ Companion of Literature	1998
➤ The Critics Circle Award for Distinguished Service to the Arts	2000
➤ Brianza Şiir Ödülü	2000
➤ South Bank Show Award for Outstanding Achievement in the Arts	2001
➤ S.T. Dupont Altın Kalem Ödülü	2001

²⁰Bkz:http://www.guneydergisi.org/index.php?option=com_content&view=article&id=321:sanat-%20dogru-ve-siyaset-harold-pinter&catid=56:guney-35&Itemid=11

²¹ Bkz: <http://www.haroldpinter.org/biography/index.shtml>

➤ Premio Fiesole al Maestri del Cinema	2001
➤ Dünya Liderleri Ödülü	2001
➤ Herman Kesten Medallion	2001
➤ German P.E.N.	2001
➤ Companion of Honour for services to Literature	2002
➤ Wilfred Owen Şiir Ödülü	2005
➤ Franz Kafka Ödülü	2005
➤ Nobel Edebiyat Ödülü	2005
➤ Avrupa Tiyatro Ödülü	2006
➤ Legion d'Honneur	2007

2.2. Harold Pinter'in Yapıtları

Harold Pinter'in kaleme aldığı ilk oyun, 1957 yılında yazdığı **The Room (Oda)** adlı oyunudur. Harold Pinter bu oyunu Bristol Üniversitesi Tiyatro Topluluğu tarafından sahnelenmesi için sadece dört gün gibi kısa bir süre içinde yazmıştır. Harold Pinter, bu oyunla ilgili olarak odadaki iki kişinin neden korktuğunu soran eleştirmene, odanın dışında olandan korktuklarını, dışarıda üstlerine gelen bir dünya olduğunu söylemiştir²². **Oda** oyunu hakkında Jak Deleon şunları dile getirmiştir:

“**Oda** bireyin etkin değil edilgen olduğunu kanıtlar. Perde açıldığında Bert masaya oturmuş, suskunca yemekte, gazetesini okumaktadır. Rose çevresinde arı benzeri dönüp dolaşır, evin aydınlık sıcaklığı ve dışarıdaki gecenin soğuk, düşman karanlığı konusunda **durmaksızın** mırıldanır. Gerçekte Rose kendi korkuları

²² Bkz. (17), ESSLİN, s.185.

çevresinde dönmekte, Bert'in suskun tepkisizliğinin doğurduğu güvensizliği konuşkanlığı ile yenerek oda adını verdiği bu düzmece rahmin dış güçlerce salgına uğratamayacağına kendisini inandırmaya çalışmaktadır²³. “

Pinter, her gün rastlanan olayları konu edinirken, bilindik durum ve olaylara derinlikli anlamlar katar. Pinter'in oyunlarında en dikkat çekici motif odadır. Ayrıca Pinter'in oyunlarındaki suskunluk ve anlamsızlık da gerilimin temel aracı olarak varlık gösterir. Genellikle yanlış anlamalar, yarım cümleler ve tekrarlamalarla bezediği oyun dili, örtülü anlamlar barındırır. Tüm bunlardan yola çıkarak Pinter ve Samuel Beckett'in kullandığı anlatım dilinin birbirine paralel olduğu söylenebilmektedir²⁴.

Pinter, ikinci tiyatro oyunu olan **The Birthday Party (Doğum Günü Partisi)** adlı oyunu 1958'de kaleme almıştır. Bu oyun ilk olarak Cambridge ardından da Londra'da sergilenmiştir. Martin Esslin oyun hakkında şunları söyler:

“**Doğum Günü Partisi**, burjuva casuslarca çizgili pantolon giymeye ve saygın davranmaya zorlanan sanatçı olarak piyanist Stanley ile konformizmin baskılarının bir alegorisi olarak yorumlanmıştır. Öyleyken oyun aynı ölçüde bir ölüm alegorisi olarak görülebilir- kendisine kurduğu evden, Meg'in anaçlığı ve cinselliğinin sağladığı sevginin sıcaklığından, ona hangisinin önce geldiği, tavuk mu, yumurta mı sorusunu yöneltten karanlık hiçliğin melekleri tarafından çekilip

²³ Bkz. (12) DELEON, s.14.

²⁴ Ahmet Gökhan BİÇER, Erdinç PARLAK, “*Harold Pinter'in The Room (Oda) Oyununda Korku ve Barınak İlişkisi*”, **Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi**, ss. 32-33.

alınan adam. Ama Godot'yu Beklerken'in durumunda olduğu gibi bir oyun yalnızca, kendi başına, ilintisi ve doğruluğu hemen görülen bir geçerli şiirsel imge olan durumu araştırır²⁵."

Pinter'in ikinci oyunu olan **Doğum Günü Partisi** oyunu, eleştirmenler tarafından oldukça sert eleştiriler almış ve sahnelenmeye başladıktan sadece bir hafta sonra kaldırılmıştır²⁶.

Pinter, **The Dumb Waiter (Gitgel Dolap)** adlı oyununu 1957 yılında yazmıştır ve oyun ilk kez 1959'da Frankfurt'ta sahnelenmiştir. Söz konusu oyun, iki kiralık katil olan Gus ve Ben'in sıradaki cinayetlerini işlemek üzere geçirdikleri bekleme sürecini konu alır. Harold Pinter bu oyununda da oda motifini kullanmıştır. Jak Deleon Pinter'in **Git Gel Dolap** oyunu hakkında şunları söylemiştir:

"**Gitgel Dolap**'ta Oda'daki durumun karşısını görürüz; çekinceyi yaratan dış güçler oradadırlar; kurbanlardır kapıyı açıp içeri giren. Ben ve Gus bodrum katının kapısını açıp odaya girdikleri andan öte iletişimleri uyumsuzlaşır. Gerçek kavramının göreceleşmesi ile birlikte dil ortak işlevini yitirir, sözcükler anlamsızlaşır ve iki adam suskularla dolu, iletişimden yoksun bir söz alışverişine girerler. Böylece yoksunlaştırılma ilk anda belli eder kendini²⁷."

²⁵ Bkz. (17), ESSLİN, ss. 189-190.

²⁶ Bkz. (12), DELEON, s.12.

²⁷ A.g.k., s.17.

Pinter'ın 1959 yılında yazdığı **A Night Out (Dışarıda Bir Gece)** adlı diğer oyunlarından ayrılan bir özelliğe sahiptir. Bu oyunda, oda ve endişe motiflerinin daha önceki oyunlarında olduğu gibi varlık gösterir ancak **Dışarıda Bir Gece** oyunu Pinter'ın dışarı ile iletişime geçtiği ilk oyunudur. Bu oyunda kişiler, kendileri başkalarıyla özdeşleştirme yoluyla dışarıya açılma ümidi beslerler²⁸. Selda Öndül oyun hakkına şunları söylemiştir:

“**Dışarıda Bir Gece** oyununda Albert Stokes annesinin dizinin dibinden ayrılmadığı için arkadaşları arasında alay konusu olmuştur. Bir gece, çalıştığı şirketten ayrılan biri onuruna verilen bir partiye gitmek için güç bela evden çıkar, annesinin tüm sitemlerine karşın. Partide arkadaşları ona bir oyun oynarlar. Onu kızlardan birine çimdik atmakla suçlarlar. Yapmadığını söylerse de kimse inanmaz ona. Partiyi terk edip eve gelip de annesinin dırdırları ile karşılaşınca kendisini tutamaz, annesine el kaldırır, sonra da kendisini sokağa atar ve rastladığı ilk sokak kızının evine gider. Kızın, annesini anımsatan ezici tavrı karşısında umulmadık bir biçimde sertleşir ama kurtuluşu olmadığını anlayarak yine evine, annesine döner. Annesine el kaldırmasından ve sokak kızına karşı çıkışından sonra evdeki güç dengesinin değişip değişmeyeceği kesin olarak belli değildir. Oyun açık uçla biter²⁹.”

1959 yılında yazdığı **The Caretaker (Kapıcı)** oyunu ilk olarak, önce Londra'da oldukça saygın bir tiyatro olan West End tiyatrolarında sahnelenmiştir. Daha sonra ise Düsseldorf'ta başka bir tiyatro tarafından yeniden sahneye taşınmıştır. Buradaki gösterimden sonra eleştirmen Noel Coward'dan özgün bir tiyatro örneği olduğuna dair övgü almıştır. **Kapıcı** adlı

²⁸ A.g.k., s.23.

²⁹ Selda ÖNDÜL, “Pinter'in Kadınları”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, s.85.

oyun, **Le Gardien** adı ile 27 Ocak 1961 tarihinde Paris'te sahnelenmiştir. **Kapıcı** oyunu, 1962 yılında sinema filmi olarak çekilmiş ve film 1963 yılında Berlin'de gösterilerek ödül almıştır. Bu ödüllü film uyarlaması, 1964 yılında New York'ta da gösterilmeye başlanmıştır. Ayrıca 1964 yılında B.B.C. radyosunda, Pinter'ın kısa oyunları ve radyo oyunları sahnelenmiştir. **Doğum Günü Partisi** oyunu da bu oyunların arasındadır³⁰.

Pinter'ın 1964 yılında yazdığı **The Homecoming (Eve Dönüş)** oyunu ilk kez Londra'da sahnelenmiş aldığı olumlu tepkilerden sonra Paris tiyatrolarında da sahnelenmeye başlamıştır. 1967 yılında ise **Eve Dönüş** New York'ta sahnelenmiştir. Önemli bir eleştirmen olan Walter Kerr, Pinter'ın İngiltere'den çıkan en önemli oyun yazarlarından birisi olduğunu açıkça dile getirmiştir³¹.

Harold Pinter'in 1962'de yazdığı **The Lover (Sevgili)** oyunu, tek perdelik bir tiyatro oyunudur. Oyunda, yaşadıkları dünyaya yabancılaşan kadın ve erkeğin hamiyet kurmuş ikiyüzlü ahlak anlayışına karşı duruşları gözler önüne serilir.

Harold Pinter, sadece tiyatrodan değil sinema alanında da başarılı eserler vermiş bir sanatçıdır. Pinter L.P. Hartley'in **The Go-Between (İki Arada)** adlı eserini 1971 yılında sinemaya uyarlamıştır. Pinter'ın bu uyarlama eseri birçok ülkede gösterime girmiş ve övgü kazanmıştır. Pinter'ın senaryo alanında verdiği eserlerin pek çoğu uyarlamadır. Kendine has anlatım dilini sinemaya da aktarmış olan Pinter'ın senaryolarında çokça durağan ana

³⁰ Bkz. (12),DELEON, s.12.

³¹ A.g.k, s.12.

rastlanmaktadır. Pinter'ın geneli uyarılma olan senaryolarını ise Joseph Losey filmleştirmiştir³².

Harold Pinter yazarlık kariyerini sürdürürken bir yandan da hem kendi ülkesinde hem de başka ülkelerde sorunlarla ilgilenmiş, çağının problemlerine kayıtsız kalmamıştır. 1985 Mart ayında Arthur Miller ile birlikte Uluslararası Yazarlar Kulübü (PEN) adına Türkiye'ye bir ziyaret gerçekleştirmiştir. Bu ziyaretin amacı 12 Eylül Dönemi sonrası işkence gören gazeteci ve yazarlarla ilgili bir araştırma yapmaktır. Bu nedenle dönemin siyasi parti liderleriyle, çeşitli nedenlerle tutuklanmış ve daha sonra serbest bırakılmış yazarlar ve sendikacılarla görüşmüştür. Bu görüşmelerin ardından Türkiye ile ilgili olarak şunları dile getirmiştir;

“Yüzden fazla yazar, akademisyen ve sendika ile tanıştık. Bunların çoğu bir süre hapisanelerde hüküm giymiş insanlardı ve çoğu da işkence görmüştü. Türkiye Barış Derneği ve DİSK üyeleri, düşünce suçlusu olarak mahkûm edilmişlerdi; ancak devlete karşı hiçbir somut eylemde bulunmamışlardı. Yüzlerce insan hiç mahkemelere çıkarılmaksızın iki-dört yıl arasında değişen sürelerle hapis yatmaktadırlar. Başka bir deyişle, bu insanlar ne suçlu bulunmuşlar ne de suçsuz. Mahkûmlar işkenceye uğramaktadırlar. Hayatları mahvolmuş insanlarla karşılaştık hem işkenceye uğramış bu insanlarla hem de yakınlarıyla...”³³

Pinter, **Bir Tek Daha** ve **Dağ Dili** adlı kısa oyunlarını Türkiye ziyaretinin etkisiyle kaleme almıştır. Pinter, bu iki oyunu, iktidarın kötüye kullanıldığını gözler önüne sermek adına yazdığını, bu problemin sadece Türkiye’de değil

³² Bkz. (17), ESSLİN, **Absürd Tiyatro**, ss. 204-205.

³³ Bkz. (15) YEREBAKAN, GÖKTEKİN, s. 48.

hemen her yerde var olduğunu belirtmiştir. Ayrıca bu iki oyununun ilk dönem oyunları ile de benzerlikler gösterdiğini söylemiştir³⁴.

Harold Pinter, sanat yaşamı boyunca çocukluğunda maruz kaldığı savaş olgusunun bireyde yarattığı korku ve güven ihtiyacı duygusuna odaklanmış ve eserlerinde de bu konuları işlemekten kaçınmamıştır. Politik olmaktan çekinmemiş bir yazar olarak, yazdıkça sivrilmiş, sivrildikçe politikleşmiştir. İlk oyunundan son oyununa kadar her oyununda sistem eleştirisi barındıran politik bir tutumun varlığı açıkça gözlemlense de son dönem oyunlarında bu tutum çok daha belirgin bir hal almıştır. Zaten ömrünün son yıllarında oyun yazarlığından emekliye ayrıldığını ve kendisini siyasal mücadeleye adanmış olarak politik tarafının ağır bastığını açıkça dile getirmiştir.

Harold Pinter'ın sanat eserleri aşağıda, yazıldıkları dildeki orijinal adları ve yazım tarihleriyle birlikte sıralanmıştır³⁵.

Oyunları:

➤ The Room	1957
➤ The Birthday Party	1957
➤ The Dumb Waiter	1957
➤ A Slight Ache	1958
➤ The Hothouse	1958
➤ The Carataker	1959

³⁴ Bkz. İbrahim GENÇ, **Harold Pinter: Ezilen Halkların Nobelli Dostu**, <https://bianet.org/bianet/yasam/182041-harold-pinter-ezilen-halklarin-nobelli-dostu>

³⁵ Bkz: <http://www.haroldpinter.org/biography/index.shtml>

➤ A Night Out	1959
➤ Night School	1960
➤ The Dwarf	1960
➤ The Collection	1961
➤ The Lover	1962
➤ Tea Party	1964
➤ The Homecoming	1964
➤ The Basement	1966
➤ Landscape	1967
➤ Silence	1968
➤ Old Times	1970
➤ Monologue	1972
➤ No Man's Land	1974
➤ Betraval	1978
➤ Family Voice	1980
➤ Other Places	1982
➤ A Kind of Alaska	1982
➤ Victoria Station	1982
➤ One For The Road	1984
➤ Mountain Language	1988
➤ The New World Order	1991
➤ Party Time	1991
➤ Moonlight	1993
➤ Ashes to Ashes	1996
➤ Celebration	1999
➤ Remembrance of Thing Past	2000

Film Senaryoları:

➤ The Carataker	1962
➤ The Pumpkin Eater	1963
➤ The Servant	1963

➤ The Ouller Memorandum		1965
➤ Accident		1966
➤ The Birthday Party		1967
➤ The Go-Between		1969
➤ The Homecoming		1969
➤ Langrishe Go Down		1970
➤ A La Recherche Du Temps Perdu	(Filmi çekilmedi)	1972
➤ The Last Tycoon		1974
➤ Langrishe Go Down	(Tv uyarlaması)	1978
➤ The French Lieutenant's Woman		1980
➤ Betrayal		1981
➤ Victory	(Filmi çekilmedi)	1982
➤ Turtle Diary		1984
➤ The Handmaid's Tale		1987
➤ Reunion		1988
➤ The Heat Of The Day		1988
➤ The Comfort Of Strangers		1989
➤ The Trial		1989
➤ The Dreaming Child	(Filmi çekilmedi)	1997
➤ The Tragedy of King Lear	(Filmi çekilmedi)	2000
➤ Sleuth		2007

3. BÖLÜM

GİT GEL DOLAP OYUN METNİNİN ÇÖZÜMLENMESİ

3.1. Git Gel Dolap Oyununun Kimlik Bilgileri ve Oyun Metninin İncelemesi

Harold Pinter tarafından, 1957 yılında kaleme alınmış olan oyun tek perdeden oluşmaktadır. Türkçeye Ergun Sav tarafından **Git Gel Dolap** adıyla çevrilmiş olan oyunun özgün adı **The Dumb Waiter**'dir.

Git Gel Dolap oyunu 1957 yılında yazılmış ve prömiyerini 21 Ocak 1960'ta Londra'daki Hampstead Theatre Club'taki sahnelemesiyle yapmıştır³⁶. 8 Mart 1960'da ise **Oda** oyunu ile birlikte Royal Court'ta sahnelenmeye başlanmıştır. **Git Gel Dolap** oyununu James Roose Evans yönetmiş, tasarımını Michale Young üstlenmiş, Ben oyun kişisini Nicholas Selby, Gus oyun kişisini ise George Tovey canlandırmıştır. **Git Gel Dolap** 1989 yılında Londra'da A Kind of Alaska tiyatrosunda Bob Carlton rejisiyle, 2004'te The Oxford Playhouse kapsamında Douglas Hodge rejisiyle Amerika Oxford'da sahnelenmiştir³⁷.

Gitgel Dolap oyunu bir teşkilat adına adam öldürmekle görevli olan iki kiralık katilin görev yerlerinde, yeni görevi bekleme sürecini ele alır. Bu süreç belirsizliklerle dolu bir süreçtir. Öyle ki dışarıdan gelecek olanın kimliği de

³⁶ Bkz. (17), ESSLİN, **Absürd Tiyatro**, s.187.

³⁷ Bkz. http://www.haroldpinter.org/plays/plays_dumbwaiter3.shtml

yapılacak olan iş de yapılacak işten sonra ne olacağı da belirsizdir. Tüm bu belirsizlikler beraberinde korkuyu ve sorgulama yönelimini getirir. Odanın içinde bekleyen iki katilden biri korkarak sorgularken diğeri sorgulamayarak beklemektedir. Görev bekleyen iki kiralık katilin bu süreci içerisindeki sorgulama otorite-iktidar ilişkisini ele alır. Bekleyiş süresi boyunca hak, özgürlük, korku ve iletişimsizlik kavramlarının seyirci tarafından sorgulanmasını sağlar. Çünkü belirsizlik tüm bu kavramlara bir karşıtlık yükler.

İki kişilik bir oyun olan *Gitgel Dolap* oyunu, bir bodrum kattaki terk edilmiş odada geçer. Oyun metnine göre odada duvara dayalı iki eski ve kirli yatak, tuvalet ve mutfuğa açılan bir kapı, koridora açılan bir başka kapı ve yatakların arasında bir çeşit servis dolabı olan git gel dolap vardır.

Harold Pinter oyunlarında sıklıkla kullanılan oda ve kapı motifleri **Git Gel Dolap** oyununda da kullanılmıştır. Pinter'ın pek çok oyunuyla ilgili yazılan eleştiri yazılarına bakıldığında, incelemeci ve eleştirmenlerin Pinter'ın oyunlarındaki oda motifinin ana rahmini işaret ettiğini söyledikleri görülür. Bu durumda oyun kişilerini de odaya yani ana rahmine sığınmış ceninle eşlerler. Pinter'ın diğer oyunları için yapılan bu çıkarımın **Git Gel Dolap** adlı oyunu için de geçerli olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca oyunun özel olarak bodrum katta geçiyor olması da bir tesadüf olamaz. Öyle ki bodrum kat, Ben ve Gus'ın bağlı buldukları teşkilat hiyerarşisinde en alt basamaklardan birinde olduklarını imlemektedir. Ayrıca Ben ve Gus'ın teşkilatın üst kısmında yer alanlara koşulsuz itaat ettikleri sürece yaşamalarına izin verildiğini de gösterir.

Git Gel Dolap adlı oyun, sözsüz oyunla başlar. Oyun başladığında Ben ve Gus sahnededir. Gus ayakkabılarıyla uğraşırken Ben sakince gazete okumaktadır. Gus huzursuz bir şekilde beklemekten sıkıldığı için çok önemsiz şeylerle uğraşırken bile sanki çok önemli şeyler yapıyormuş gibi davranır.

Kibrit kutusunda kibrit olup olmadığına bakması, sigara araması, sifonu iki kez çekmesi onun huzursuz bir şekilde beklemesinden kaynaklanır. Gus bu şekilde davranıyorken, Ben çok daha rahat görünmektedir. Gazete okurken tek yaptığı şey göz ucuyla Gus'ın hareketlerini izlemektir. Ben, Gus'ın bu durmak bilmeyen hareketliliğinden rahatsızlık duymaya başlamıştır. Gus ise kurcaladığı nesnelere aslında oyunun ilerleyen kısmında kendilerini çalıştıran kuşatıcı gücün emirlerini ve işleyişini kurcalamaya hazırlanmaktadır.

Ben ve Gus, bu bodrum katta, bağlı buldukları teşkilatta kendilerinden sorumlu olan Wilson'dan gelecek olan emri beklemektedirler. Ben ve Gus'tan sorumlu olan Wilson, oyunda olmamasına rağmen sürekli sahnedeymişçesine hissedilir bir varlığa sahiptir. Çünkü oyuna yön veren ondan gelecek haberin bekleniyor oluşudur. Oyun boyunca bekleyiş sürecinde sorulan sorularda, durağan anlarda ve iletişimsizliğin arttığı zamanlarda hep Wilson'un etkisi söz konusudur. Wilson oyunda otorite-iktidar kavramını temsil etmektedir. Zaten Wilson'un Ben ve Gus üzerindeki baskısı da bu temsiliyetinden kaynaklanmaktadır.

Wilson otorite, iktidar kavramlarını yani kurulu düzeni temsil ederken, Ben ve Gus da halkı yani kitleyi temsil etmektedir. Ben ve Gus bir arada olmalarına rağmen güçsüzdürler çünkü birlikte hareket etmekten yoksundur. Ben ve Gus'ın oyunda aynı odada onlara gelecek emri beklerken tartışmaları da birlikte hareket edememelerinden kaynaklanır. İktidar, kitleyi kuşatmıştır. Kuşkusuz ki bu durumda iktidarı Wilson, kuşatılan kitleyi de Ben ve Gus temsil etmektedir. Aslında bu denklemde Wilson her ne kadar Ben ve Gus için tehlike teşkil ediyorsa Ben ve Gus da Wilson için potansiyel bir tehlikeyi barındırıyorlar. Ancak onların Wilson için tehlike arz edebilmeleri ancak ve ancak sorgulayıp birlikte hareket edebilmeleri ön koşuluna bağlıdır.

Bilinmeyen teşkilatı temsil eden Wilson, oyun boyunca her iki oyun kişisini de yönetmektedir. En basit haliyle Ben ve Gus'ın odanın içinde bekliyor oluşları da görevleri gereğidir. Yani bu bekleme hali bile tek başına bir yönetilişin varlığına ispat niteliğindedir. Jak Deleon'un tabiriyle Ben ve Gus tam anlamıyla bir 'yoksunlaştırma' içindedir. Bir odaya kapatılarak özgürlükleri ellerinden alınmıştır. Geceyi pis yataklarda geçirmişlerdir. Paraları, sigaraları ve hatta kibritleri bile yoktur. Yani hemen her şeyden mahrum bırakılmışlardır ve tüm hakları ellerinden alınmıştır. Onların sadece öldürmeye yani kendilerine verilen emri yerine getirmeye hakları vardır. Kısacası sistem tarafından onlara tanınan tek hak, sistemin verdiği görevleri yerine getirmektir. Gus, daha önceki tavrının aksine bu sefer sorgulamaya başladığı için en sonunda hedef haline gelecektir. Gus hedef haline geldiğinde sorgulamadan silahını doğrultan Ben ise soru sormadığı, sorgulamadığı müddetçe sözde rahat bir şekilde yaşamaya devam edebilecektir.

Oyundaki asal karşıtlık sorgulama ve koşulsuz itaat ekseninde varlık gösterir. Gus merak edip sorgularken, Ben düşünmeden görevini yapmaya odaklanmıştır. Oyunda varlık gösteren bir diğer karşıtlık özgürlük – tutsaklık karşıtlığıdır. Ayrıca Ben'in suskunluğu da Gus'ın iletişim kurma çabasına karşıtlık teşkil etmektedir.

Gus, oyun içinde merak etme, özgürlüğü arzulama gibi varlık gösterirken buna karşın sadece biat edip görevine odaklanma yani tutsaklık gösteren oyun kişisi de Ben'dir. Ben'in otoriteye olan itaatinden gelen suskunluğu, Gus'ın iletişime muhtaçlığının önünde büyük bir duvar olarak durmaktadır.

Oyundaki çatışma iki oyun kişisi arasındaki farklılıklar üzerinden kurulmuştur. Gus yoksunlaştırılmış olmaktan ciddi bir rahatsızlık duyar. Ben,

Gus'a gazetede okuduklarını aktardığında bile Gus ona şüpheli bir tutumla yaklaşır. Ben, gazeteden yaşlı bir adamın otobüsün altında kaldığı haberini Gus'la paylaştıktan sonra Gus ona bir soru sormak istediğini dile getirir. Ben ise Gus'ın bu isteğini savuşturarak geçirir. Gus da ona soracağı şeyin ne olduğunu unuttur. Gus soracağı soruyu daha sonra hatırlar. Gus, Wilson'ı gördüğünde ona sorular sormayı istemekte ama garip bir şekilde ne soracağını sürekli unutmaktadır. Gus'ın ve Ben'le arasındaki durum da bundan farksızdır. Gus, oyunun başından sonuna değin sürekli Ben'e sorular yöneltip, şikayetçi olarak Ben'le karşı karşıya gelir.

Ben ve Gus oyun kişilerinin sürekli yaşadıkları gerginliğin temeli Gus'ın buldukları mekânı, koşulları ve hatta Wilson'ı bile sürekli sorguluyor oluşudur. Ben oyun içinde sorgulamaya girmeyerek sisteme nasıl biat ettiğini açıkça ortaya koyar. Ama Gus onun gibi değildir. Söylenenleri sırf söylediği için yapmayı istemez, mantıklı nedenler arar.

Sürekli olarak sorgulayan Gus, sistem için bir tehdit unsuru oluşturmaktadır. Hakkını arayıp, sunulan imkanlardan fazlasını istediğini dile getirerek itaatsiz bir tutum sergilemektedir. Bu şekilde davranarak Wilson'un üstündeki hakimiyetini kaybettiğini gösterir. Ancak Wilson'ın Gus'ı geri kazanmak gibi bir amacı yoktur. Wilson için artık ona sıkı sıkıya bağlı teslimiyetçi Ben'i kaybetmemek daha önemlidir. Bu nedenle de Ben'e Gus'ı öldürtmek ister. Wilson bu şekilde, itaatkar kulu Ben'e, sorgulayanın hazin sonunu gösterecektir. Bu da Wilson'un gücünü, iktidarını katmerleyecektir. Kısacası, iktidar, Yani otorite, şiddet aracılığıyla ibret yaratma yöntemiyle Ben'in de bir gün Gus gibi sorgulamaya başlamasının önünü kesmeyi başaracaktır.

Oyunda iç aksiyon, Ben ve Gus'ın tutumlarında barınan karşıtlık üzerinden ilerler. Çünkü onların temsilîyetleri de oyundaki varlıkları birbirlerinin tam zıttıdır. Oyunda iç aksiyonun tansiyonu iniş çıkışlar gösterirken yer yer durağanlaştığı da olur. İki oyun kişisi arasındaki çatışma zaman zaman durulsa da bir süreklilik içinde varlık göstermeye devam eder. Dış aksiyon ele alındığında ise ilk olarak bekleme durumunun varlığı dikkat çeker. Gelecek emri ve dışarıdan gelecek kişiyi bekleme hali iç aksiyonun tetikleyenisidir. Bir kişinin gelmesi beklenirken önce bir zarf gelir. Gelen zarfın içinde ise sadece on iki adet kibrit vardır. Bu kibritler, oyun kişilerinin arasındaki çatışmayı tetikler. Bekleme hali devam ederken ve yine beklenen kişi gelmez ama beklenmedik başka bir şey olur; servis asansörü çalışmaya başlar. Servis asansörüyle gelen siparişleri karşılayamayan Gus ve Ben oyun kişileri bir de bu yüzden çatışmaya başlarlar. Ben yukarıdan gelen istekleri karşılamak için ellerindeki her şeyi kullanır. Burada Gus'ın yeniden sorgulamaya girişmesi, Ben'in itaatkar tavrını devam ettirmesi, ikilinin arasındaki karşıtlığı gözler önüne serer. Siparişler Yunan yemekleri gibi anlamsız bir hale geldiğinde Ben ve Gus'ın artık verecek hiçbir şeyleri kalmamıştır. Çünkü her şeylerini yukarı yollamışlar. Yine de yolladıkları yukarının hoşuna gitmemiştir. Gus, su içmek için dışarı çıktığında konuşma borusu aracılığıyla emir gelir, içeri girecek olan ilk kişi öldürülmelidir. Bu emirden hemen sonra Gus içeri girer ve Ben silahını çekip ona doğrultur. Gus oyunun başında bir katilken artık hedef haline gelmiştir.

Harold Pinter, final sahnesinde Ben'in silahını ateşletmemiştir. Buradan yola çıkarak Pinter'ın, seyirciyi düşünmeye sevk etme amacının olduğu çıkarılabilir. Bir sistem sorgulaması olarak, bireyin kuşatılmışlığını ve yoksunlaştırılışını anlatan oyun sorgulatarak son bulur.

3.2. Gitgel Dolap Oyunundaki Oyun Kişilerinin İncelenmesi

Gitgel Dolap oyunu iki kişiliktir. Oyun kişilerinin adı Ben ve Gus'tır. İçeride, onların dışında kimse yoktur. Ancak oyunda hiç görünmeyen Wilson kişisi de oyunun gidişatını onlar kadar etkiler. Wilson verdiği emirler ve oyun kişilerinin üzerinde yarattığı baskı sayesinde onları ayırtırmayı ve sonunda karşı karşıya getirmeyi başaracaktır.

Ben ve Gus'ın katil oldukları gerçeği göz ardı edildiğinde her an her yerde karşılaşılabilecek iki tip oldukları söylenebilir. Sakin, meraklı, sorgulayan, sorgulamayan, rahat, tedirgin, talepkâr, tamahkâr... Bu özellikteki insanlar birçok yerde karşılaşılabilmesi mümkün insanlardır.

Oyun metninde, Ben ve Gus'ın nasıl göründüklerine, fiziki yapılarına dair hemen hemen hiçbir bilgi yoktur. Oyunda, Ben'in yaşının Gus'tan daha büyük olduğu ve Gus'ın obur, tembel bir kişi olduğu belirtilir.

Ben ve Gus oyun kişilerinin sosyal yaşantısı hakkında da dişe dokunur bilgi olduğu söylenemez. Bir ailelerinin olup olmadığı, evli ya da bekar olduklarına dair bir bilgi oyun boyunca aktarılmaz. Sadece oyunun ortalarında Ben, Gus'a annesini en son ne zaman gördüğünü sorar ve Gus cevaplayamaz. Ben de bunun üzerine annesini bile en son zaman gördüğünü hatırlamadığını söyler. Teşkilat adına insan öldürmek dışında yaptıkları bir işlerinin olup olmadığı bile belirsizdir. Arkadaşlık ilişkileri, aile bağları, siyasi görüşleri, dini inançları ya da herhangi bir topluluğa üye olup olmadıkları meçhuldür. Tüm bu belirsizliklere rağmen Ben ve Gus'ın yaşadıkları olaylar sonucu verdikleri tepkiler sayesinde karakterlerin güçlü bir şekilde işlendikleri ve temsiliyetlerinin yazar tarafından net bir şekilde ortaya koyulduğu görülmektedir.

Ben'in, Gus'la birlikte katil olarak çalıştıkları bu gizli teşkilattaki görevi, kendilerine söylenen yere giderek öldürecekleri kişiyi beklemektir. Oyun içinde Gus'la Ben'in iş arkadaşlığının ötesinde bir ilişkilerinin olduğunu varsayımını destekleyecek bilgiler yoktur. Haftanın bir günü çalışmaktadırlar. Ben, Wilson tarafından gelen emir doğrultusunda hemen hazırlanarak yola çıkar. Bu özelliği onun disiplinli olduğunu açıkça ortaya koyar. Çalıştığı teşkilata oldukça bağlıdır. Gizliliğe önem verir ve tedbirlidir. Kapının altından içeriye bir zarf atıldığında gidip kapıyı kendisi kontrol etmez. Bu işi Gus'ın yapmasını ister. Ben'in bu tavrı, tedbirli bir yapıya sahip olduğu bilgisini onaylar niteliktedir. Sistem tarafından ona çizilmiş sınırların farkındadır ve bu sınırları aşmaya çalışmaz. Zaten Ben'in bu sınırlarla herhangi bir problemi de yoktur. Hayal kurmaz, kendini oyalayacak bir şeyler bulur ve boş durmaz. Bu nedenle de hiç sıkılmaz. Oyun sırasında sürekli bir şeyle ilgileniyor olması, kendini oyalamayı becerdiğinin kanıtıdır. Ben - Gus ilişkisinde iktidar konumunda olan kişi Ben'dir. Ben ve Gus oyunun geçtiği yere yani bodrum kata gelirlerken arabayı Ben kullanmış, Wilson'la telefonda o görüşmüştür. Yukarıdakilerden gönderdikleri yemeklerle ilgili şikâyet gelince sorumluluk bilinciyle hareket edip özrünü dilemiştir. Beklenen kişi kapıdan içeri girdiğinde yapılacakları Gus'a teker teker o tekrarlatmıştır. Gus onun yatağına oturduğunda tepki göstermiştir. Gus'ı ocağı yakması için yönlendirmiştir. Ben kolayca sinirlenebilen bir yapıya sahip olsa da kendini kontrol etmeyi, öfkesini doğru yönlendirmeyi becerir. Ben'in oyunun başından sonuna kadar tek amacı gelecek olan emri yerine getirmektir. Oyun boyunca görevinin dışına çıkmaz ve onlara verilen bu görevi sorgulamaz. Ben'in bu davranış ve tutumları göz önüne alındığında, onun sistem için ideal bir görev adamı olduğunu söylemek mümkündür.

Gus oyun kişisi birçok yönden Ben oyun kişisine karşıtlık oluşturacak şekilde varlık gösterir. Oyunda Gus'ın da Ben gibi fiziksel ve sosyolojik özellikleri neredeyse yok gibidir. Oyun esnasında Ben'in ağzından Gus'ın

tembel olduđu, kendini oyalayacak herhangi bir meşgalesi olmadığı, sürekli yemek yediđi gibi bilgiler verilir. Bu bilgiler de kuşkusuz ki bir oyun kişinin karakter özelliklerini tam anlamıyla açık edebilecek yeterlilikte değildir.

Ben oyun içinde sistemin bir uzvu gibi varlık gösterirken Gus birey olma halindedir. Gus hem merak ve talep ettikleri hem de sorduđu sorularla içinde buldukları durumu sorgulamaktadır. Gus'ın bu tutumu birey olmanın bir getirisidir. Gus, Ben gibi değildir, merak duygusu içindedir. Huzursuzluđundan dolayı sürekli olarak etrafındaki şeyleri inceleyip eleştirir. Bulunduđu yerden memnun değildir oradan bir an önce çıkmayı istemektedir. Pinter'ın oyunlarında içerisi yani oda metaforu ana rahmiyle oyun kişileri de ceninle özdeşleştirilmektedir. Gus'ın oyun içindeki tutumu bu özdeşleştirmeyi doğrular niteliktedir. Dış dünyanın tehditkârlığı Gus'ta kaygı yaratmaktadır. Bu kaygı da onun huzursuz davranışlarına sebep olur.

Gus, buldukları yeri beğenmez, doğayı seyretmeyi sevdiğini söyler bir pencere olmasını ister ama yapacakları iş gizli bir iştir. Gus işinin geređi olanı değil kendi isteklerini ön planda tutmaktadır. Gus bekleme süreci içerisinde sıkılır ve bir radyo olması gerektiğini düşünür; bir önceki görev yerlerinde radyo olduğunu dile getirir. Daha önceki görev yerleriyle bu görev yerini kıyaslayarak yakını ve hoşnutsuzluđunu dile getirir. Onlara verilenin hak ettiklerinden daha az olduğunu düşünür. Onlara verilen battaniye ve çarşafın pis olmasından rahatsız olur ve bunu dillendirmekten çekinmez.

Gus, oyunun içinde en büyük zevkinin futbol olduğunu dile getirir. İş bittiğinde Aston Villa'nın maçını izlemek istediğini söyler Ben onun bu isteđine karşılık vermeyince de şehrin bir başka takımı Tottenham'ın maçını seyretmek istediğini söyler ancak Gus'in bu isteđi de Ben'de karşılık bulamaz. Ben'in oyun boyunca önemsemediđi tek şey görevidir. O, Gus'ı önemsemez sadece iktidarın

otoritesi tarafından ona verilmiş olan görevi vakti geldiğinde gerçekleştirebilmekle ilgilenir. Gus ise sürekli olarak sorgulayarak iktidar alanına girer. Nasıl ki sorduğu sorularla odanın dışındaki iktidarın alanına giriyorsa, Ben'in yatağına oturarak da Ben'in iktidar alanına girmiş olur.

Gus oyun kişisi, sorgulama, eleştirme yetilerine sahiptir. Bu yetiler kuşkusuz ki merak duygusunu da içinde barındırır. Gus karşılaştığı durumları olduğu gibi kabul etmek yerine onları sorgulamayı tercih eder. Ben'e, buraya gelirlerken arabayı neden kenara çekip durdurduğunu sorar oysa bunlar olurken Gus uyuyor gibidir. Çünkü Ben onun uyduğunu sanmaktadır. Gus ise bu esnada aslında kendini gözetleyeni gözetlemektedir. Bu olayda uyuma, uyuduğunu sanma aslında uyanık olma durumu bir metafor olarak da algılanabilir. Absürd tiyatrodaki var olan oyun kişilerinin pasif ve edilgen halleri Gus'ta da bulunmaktadır. Gus kimi absürd karakterler gibi evreni sorgular. Gus'ın dünyası içinde olduğu sistem ve Wilson'dan oluştuğundan, onun ana rahmini yansılayan odadan çıkması için öncelikle onu orada tutan iktidarı sorgulamaya kalkışması gerekmektedir. Gus da bunu yapar. Kendi üzerinde vazife olmadığı halde onlar görevlerini yerine getirdikten sonra orada ne olduğunu merak eder. İçinde buldukları koşulları ve aldıkları parayı beğenmez. Bu şekilde davranan Gus'ın yargıladığı yine sistem ve Wilson'dır.

Gus oyun kişisi oyun içinde birçok şeyi unuttur, unutkan bir yapı içindedir. Oyunda, Ben'e soracağı soruyu, buldukları şehri ve günlerden ne olduğunu unuttur. Günün Cuma olduğunu ve şehrin adının Birmingham olduğunu ona hatırlatan kişi Ben'dir. Gus oyunun başlarında Ben'e bir şey sormak istediğini dile getirir ama Ben'in onunla ilgilenmeyip gazetede haberini okuduğunu görünce ne soracağını unuttur. Daha sonra yine Ben'e bir şey soracak olur, bu sefer Ben onu dinler ama Gus ona soru sormak yerine sifonun çok geç dolduğundan bahseder ve daha sonrasında Ben'e soracağı soruyu nihayet hatırlar ve oraya gelirlerken arabayı neden durdurduğunu sorar. Gus'ın

ilk önemli sorusu bu iken ikinci asıl sorusu, onlar işlerini yapıp gittikten sonra delilleri kimin kararttığı, olay mahallini kimin temizlediğidir. Bu sorguya girmesinin nedeni ise ilk defa bir kadın öldürmeleridir.

Gus bir sorgulama, yargılama işine girişmiştir ancak bunu da sürekli unutarak yapar. Ben, Gus'ın unutkanlığının farkındadır. Bu nedenle de öldürmekle görevli oldukları kişi kapıdan içeri girdiğinde yapmaları gerekenleri Gus'a teker teker tekrarlatır. Ancak bu tekrar ettirme işinde, Ben bir şeyi unutmuş gibi yapar, bu da Gus'ın silahını çekeceğidir. Gus bunu hemen fark edip Ben'e hatırlatır. Bu durum Gus'ın saf bir unutkanlık içinde olmadığını gösterir. Gus, sanıldığı kadar bilinçsiz değildir. O özgürlüğünün kısıtlanması, kendinden bilgi saklanması ve de hak ettiklerini alamadığı durumlarda sorgulamayı hatırlamaktadır.

Gus, içinde olduğu sistemi, onu yöneten iktidarı ve içinde bulunduğu koşulları sorgulamasının bedelini elbet ödeyecektir. Sorguladığı sistemin otoritesi onun yeleşini çıkartır ve silahlı bir şekilde kader arkadaşı Ben'in önüne yem olarak atar. Ben daha büyük balıkların önünde yem olmamak için Gus'ı yutmak zorundadır. Oyunun sessizlikle biten finali Gus'ın eylemlerinin cezasını çekeceğini düşündürür.

4. BÖLÜM

GİT GEL DOLAP ABDÜRD OYUNUNUN ESER METİN ÇALIŞMASI KAPSAMINCA KLASİK DRAMATİK YÖNTEMLE YORUMLANMASI

Öncelikle, Harold Pinter'in **Git Gel Dolap** oyununun Absürd tarzını nasıl Konstantin Stanislavski'nin Fiziksel aksiyonlar yöntemiyle sahneleme kararı alıp, hayata geçirdiğimi, ne gibi zorluklarla ya da durumlarla karşılaştığımı elimden geldiğince anlatıp, bu süreci özetlemeye çalışacağım. Lisans eğitimim sonrasında yüksek lisans eğitimimi gerçekleştirirken mezuniyet için tez ya da mesleki olarak teze-eser tercih edebileceğimden hem aldığım eğitimler hem hayat görüşüm hem de yeteneğimi tek bir projede birleştirmek için tez-eser seçeneğinin uygun olacağını düşündüm. İncelemek için konu ve eser seçerken öğrencilik zamanında kendimce başarı elde edemediğim, metnin derdini anlatamadığım oyun olan **Git Gel Dolap** oyunu aklıma geldi. Konservatuvarda Tiyatro bölümü okuyan genç ve toy bir öğrenciyken oyun ve oyun yazarlarıyla yeni yeni tanışmaya, kitap okudukça bilinçlenmeye başlamıştım. Bu süreçte elime geçen oyunlardan bir tanesi de yazar Harold Pinter'in oyunu olan **Git Gel Dolap** oyunuydu. Daha önce oyunlarını ve tarzını bilmediğim bu yazarın oyununu ilk okuduğum o dönemde, oyunu, aşırı kafa karıştıran, kendisiyle çelişen, konudan konuya atlayan bir oyun olarak yorumladım, sonra oyunun asıl anlatmak istediğinin ve verdiği mesajın bunlar olamayacağını düşündüm. Asıl mesajı bulmak için yazarı araştırıp hayat görüşünü anlayınca oyunu bir kez daha okuyup masaya yatırdım. Oyunu dikkatle okuyup, üzerinde detaylı bir şekilde çalışınca da aslında oyunun içinde büyük bir sistem eleştirisi olduğunu gördüm. Sorgulayan, soru soran, araştıran, verilenle yetinmeyip daha iyisi için uğraşan her kim olursa olsun sistemin içinde barındırılmadığı gerçeğini bir kez daha fark ettim. Sistem tarafından, söz geçirilemeyen, yönetilemeyen bireyler tehdit olarak görülüyor. Bu tehdidi ortadan kaldırmak için eldeki imkân ve güç hiç çekinmeden kullanılıyor. Bu oyunda da bu güç ve otoritenin nasıl ve ne için kullandığını gördüm, diğer taraftan da sorgulayan

insanın neleri yapip yapamadığını, neleri değiştirebileceğini bir kez daha fark ettim. Bu farklı sebepler de beni iyice oyunun içine çekti. Oyunu Lisans öğrenciliğim zamanında sahne hocalarımın seyrettirmek ve çalışıp kendimi geliştirmek amaçlı oynadığımda, oyunun kendi tarzı olan absürd haliyle çalışıp sahneledim, oyun ne istediğim mesajı ne de yaratmak istediği etkiyi yaratmamıştı. Çünkü o zamanlar oyundaki asıl derdim oyunun tarzı ve oyunculuk biçimleriydi. Bunlar da oyunun ana mesajından uzaktı... Oyun istediğim gibi olmamasına rağmen tekrardan oynamak ve çalışmak için fırsat bulamadım, Okumaya, araştırmaya devam edip kendimi donanımsal olarak ileriye götürmeye çabaladım. Bu süreçte de birçok Tiyatro kuramcısı ve Tiyatro insanı araştırıp, çalıştım. Bu eseri nasıl istediğim etkide yorumlayıp nasıl bir konu üzerinden inceleyeceğimi düşündüm. Oyunu sahnelerken tarzı dışında daha akıcı ve anlaşılır oynamak, oyunu sistem eleştirisi olarak ülkemizde sahnelemek, vermek istediğim mesajı kafa karıştırmadan, farklı bir tarzın içine girmeden, her türlü seyircinin anlayabileceği basit ve yalın bir dille nasıl yorumlarım sorusunun cevabını düşündüm. Bu cevap çok uzaklarda değildi. Temel oyunculuk eğitiminde temel yöntemlerin başında klasik bir yorum olan gerçekçi tiyatro anlayışıyla cevap verebileceğimi düşünüp, oyunu sahnelemek için klasik dramatik anlayışı tercih ettim. Absürt bir oyunu nasıl metne sadık kalarak dramatik bir oyuna dönüştürebilirdim, ne gibi zorluklarla karşılaşabilirdim hepsi çözülmesi gereken büyük soru ve problemlerdi. Bu soru ve problemler oyun içinde de sürekli karşıma çıkacağı için oyunla da bir noktada bağdaşıyordu. Çünkü oyun metninin içinde de çok fazla soru ve soru işareti vardı. Metne sadık kalıp yorumlama kısmındaki en büyük sıkıntı oyunun kuşkusuz ki absürd tarzıydı. Anlaşılmaz, kafa karıştıran yerler çok fazlaydı. Bunu mantıklı bir hale getirebilmek için bir düşüncem ya da yöntemim yoktu ama oyunu ilk okuduğum dönemde yine bir tiyatro öğrencisi olarak kuramsal kitaplar okurdum bunların içinde belki de bana göre en etkili olan Stanislavski kitapları ve bu kitapta yazılan yöntemlerdi. Kitapları okurken birçok yöntemin o dönemde **Git Gel Dolap** oyunu ile uyduğunu fark etmiştim ama haddini bilen bir öğrenci olarak bu tip bir yoruma girememiştim. Şu an bu görüşümü hayata geçirebilmek için akademik bir şansım vardı; bu da beni heveslendirip,

heyecanlandırdı. Araştırmalarımı detaylandırınca **Git Gel Dolap** oyununun absürd tarzını dramatik bir oyun gibi uyarlama ve oynama fikri biraz zor ve can sıkıcı olsa da hayata geçirmek için fiziksel aksiyonlar yöntemini kullanarak bulacağıma kanaat getirip önce kendimce detaylı olarak metni inceledim sonra sahnelerken fiziksel aksiyonlar yöntemini kullandım. Metni alıp okuduğumda birbirinden bağımsız, türünün gereği kopuk ve bağdaşmayan, olay içinde farklı olay ve konulara atlayan yerlerin çoğunlukta olduğunu fark ettim. Bunları nasıl mantıklı bir hale ve dizilime getirebilirim diye düşünüp, oyunu defalarca okuyup ana meseleyi kavrayıp sonra yazımda ne gibi bağlantıları kurup, ilişkilendirebilirim diye düşündüm. Kendimce belli noktaları belirleyip tıpkı fiziksel aksiyonlar yöntemindeki gibi birimlere ayırıp amaçlarını saptadım, elde ettiklerimi de bir bütünü oluşturacak şekilde haklı sebeplere ve oyun içinde şifrelenmiş kelimelere yükledim.

4.1. Oyunun Sahneleme Yorumu

Oyunu sahneleme aşamasında, absürd bir oyunu klasik dramatik bir biçimde sahneleyeceğim için çok dikkatli olmam gerekiyordu. Bunun için de özellikle sahneye grotesk ve abartılı bir oyunculuk koymaktan kaçındım. Önceliğim oyuncunun duyguları ve karaktere yaklaşımıydı. Bunu en doğal ve gerçeğe en yakın şekilde gerçekleştirebilmek için Stanislavski'nin fiziksel aksiyonlar yöntemini aktif bir şekilde kullanmaya çaba sarf ettim. Bu sayede oyuncunun oynadığı karakteri içselleştirmesini hedefledim. Oyuncu, rol kişisi ilişkisini bir alt başlık olan oyun kişilerinin yorumlanması başlığında, Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi çerçevesinde derinlemesine ele aldım.

Oyunun özünden uzaklaşmaması açısından dekor tasarımında yazarın tarzına sadık kalarak grotesk olandan yana bir tutum sergilemiş olsam da mekânı gerçekçi bir temelde ele aldım.

Oyunun açılış sahnesi Ben, kendi yatağında bir yandan gazete okuyup bir yandan da diğer yatakta uyuyan Gus'ı gözünüle süzmesiyle başlar. Hemen akabinde Gus huzursuz bir şekilde uyanır ve uykusunu alamadığı için öfleyip pöfler ve ayakkabılarını güçlkle giymeye başlar. Ayakkabılarını bağladıktan sonra yataktan kalkıp sahnenin önüne doğru yürümeye başlar. Oyun metninde Gus yürürken ayakkabısını çıkartıp içinde bir şey varmış gibi salladıktan hemen sonra cebindeki kibriti nedensiz bir şekilde çıkartıyordu. Ben bu sahneyi ele alırken, Gus oyun kişisinin ayakkabısını sallarken cebindeki kibritin de sallandığını fark etmesini ve kibriti cebinden bu şekilde çıkartmasını tercih ettim. Böylelikle Gus'ın eylemini klasik dramatik anlayışla bir nedensellik üzerine oturtmuş oldum. Bu şekilde Gus oyun kişisinin eylemini daha doğal, daha organik bir eylem haline getirdim. Gus oyun kişisi kibrit kutusunu açtığında kutunun içindeki tüm çöplerin yanmış yani kullanılmış olduğunu fark eder ve kibriti cebine geri koyup bu sefer de diğer ayakkabısının içinde bir şey olup olmadığını anlamak için diğer ayağını sallamaya başlar. Diğer ayağını sallarken de cebindeki yumuşak sigara paketinin hışırtısını duyar ve sigara paketini çıkartıp kontrol ettikten sonra cebine geri koyar. İki ayakkabısının içinde de hiçbir şey olmadığını fark eden Gus'ın huzursuzluğu hala geçmemiştir. Bu sefer de işemek için tuvalete gider. Gus tüm bu eylemleri esnasında bir yandan da etrafına merakla bakmaktadır. Ben ise Gus'ın bu eylemleri esnasında sürekli olarak bir yandan gazetesini okur gibi görünürken bir yandan da Gus'ın hareketlerini gözlemlemektedir. Bu sahneyi bu şekilde kurmamın nedeni ise seyircinin oyun kişilerini gördüğü ilk andan itibaren onların oyun içindeki konumlanışlarını sezmelerini istememdir. Gus, huzursuz ve meraklı iken Ben, sistemin eli olarak onu göz hapsinde tutmaktadır.

Gus tuvaletteyken Ben gazete okumaya devam eder ancak gözü kulağı hala Gus'tadır. İçeriden iki kere sifon sesi gelir. Ancak bu sifon sesi çalışan bir sifona değil aksine çalışmayan bir sifona aittir. Dolayısıyla da boru sesini andıran bir ses duyulur. Bu sesi efekt yoluyla verdim. Gus'ın tuvaletten çıkmasıyla birlikte Ben, gazetede okuduğu ölüm haberlerini şaşırarak Gus'a aktarır. Gus ise bu haberlerden çok, içinde buldukları mekanla ve mekanın koşullarıyla ilgilenmektedir. Yani Ben hazır bilgiyi tüketirken, Gus, içinde bulunduğu duruma dair kişisel bir merak içerisindedir. Oyunun içinde sistemin eli olarak var olan Ben oyun kişisi, oyunun genelinde kendi yatağında, yatar ya da oturur pozisyonda var olurken, Gus oyun kişisinin daha hareketli olmasını tercih ettim. Çünkü Ben, sistemin tam anlamıyla kölesidir. Bu nedenle de sistemin bir uzantısı olan gazeteyi okurken aslında hiç şaşırması gereken haberlere bile şaşırılmaktadır. Öyle ki bir kiralık katil olan Ben'in normal koşullarda yaşlı bir adamın kamyonun altında kalarak ölmesine tepki vermemesi gerekirken, sırf basın tarafından şaşırtıcı olduğu gerekçesiyle sunulan habere istenilen tepkiyi göstererek şaşırır. Gus ise Ben'in şaşırdığı bu haberlere daha farklı bir pencereden yaklaşarak, "kim demiş ona kamyonun altına girsin diye" retorik sorusunu sorar. Alttan alta bir çeşit sorgulama içerisine girmiş olur. Ben'in oyunda yataktan kalktığı anlar asla kişisel ihtiyaçları için değildir. Ben oyun kişisi ya git gel dolaptan yahut kapının altından bir şeyler geldiğinde ya da Gus'a diklenmek için ayağa kalkmaktadır. Bu da açıkça göstermektedir ki Ben sadece yukarıdan gelen haberler ya da yukarıyı Gus'a karşı savunmak, Gus'ı yukarıdakiler için baskılamak amacıyla hareket almaktadır. Yani şahsi bir varlık göstermek yerine sadece yukarıdakiler için harekete geçmektedir.

Oyun kişilerini sahneye taşıırken, sadece sistemle olan ilişkilerini değil aynı zamanda toplumsal ve sınıfsal konumlarını da göz önüne almaya özen gösterdim. Öyle ki her ikisinin de daha kaba saba, nezaketten uzak ve orta sınıfın alt kesimini temsil edecek şekilde hal ve tavır içerisinde bulunmalarını tercih ettim. Örneğin, herhangi bir nesneyi tasvir etmeleri gerektiğinde

oyuncuların kendi tasvir yöntemlerini kullanmak yerine, sihirli eğer yönteminden hareketle, “ben Gus yahut Ben olsaydım nasıl tasvir ederdim” diye sormayı ve bu sorunun cevabına göre tasvir etmeyi uygun gördüm. Bu sayede de bir aktör gibi değil de daha kaba saba ve estetikten uzak bir tasvir yolunu tercih ettim.

Gus’ın oyun içerisinde Ben’e sorduğu sorulara cevap alamayınca sorusunda ısrarcı olmak yerine hemen başka bir şeyle ilgilenme durumunu daha organik bir hale getirmek adına, mekânda bulunan nesnelere kullanmayı tercih ettim. Örneğin Gus, Ben’e sabah arabayı niye durdurup beklediğini sorar ve Ben’den tatmin edici bir cevap alamaz. Hatta Ben’in kendisinden bu durumu bilinçli olarak sakladığını da açıkça fark eder ve “ben neden bilmeyeyim” diye sorar ancak Ben sessiz kalır. Gus, bu çok önemli sorunun karşısında Ben’in sessiz kalmasının ardından çarşafın pisliğinden bahseder. Klasik dramatik anlayışta Gus’ın bu nedensiz konu geçişleri kabul görmez. Çünkü klasik dramatik anlayışta nedensellik oldukça önemli bir faktör olarak varlık gösterir. Bu gerçeği göz önüne alınca, Gus’ın sorduğu sorunun cevabını almaktan hemen vazgeçmesi yaşamsal düzlemde inandırıcılığını kaybettiği için, ortamdaki nesnelere dikkat dağıtıcı birer unsur olarak kullanılmasının metni daha gerçekçi bir hale getireceğini düşündüm. Böylece oyunun sahnelenmesinin klasik dramatik anlayışa taşınmasını hedefledim. Bu hedef doğrultusunda Pinter’in ele aldığı oyun kişileri arasındaki iletişimsizliği tiz ve yüksek bir radyo frekansı kullanarak somutladım. Bunun nedeni absürd oyunların ana temalarının başında gelen iletişimsizliği Pinter’in sessizlik olarak ısrarla yazdığı kısımlarda yorumlarken es geçmemek ve klasik dramatik yorumda sadece mantıklı bir dizilim içinde sıradan bir iletişimsizliğe yükleyip ana temayı kaybetmemek için seyirciye yer yer sunmayı uygun gördüm

Oyun içinde Ben ve Gus’ı, kendi aralarındaki hiyerarşik düzene göre konumlandırmayı tercih ettim. Oyun metninden de çok net bir şekilde

anlaşıldığı üzere Ben, yukarıdakilere Gus'tan daha yakındır. Bunun nedeni ise Ben'in tam anlamıyla koşulsuz bir itaat sergilemesidir. Bu nedenle Ben hem Gus'tan daha çok bilgiye sahiptir hem de Gus'ı yönlendiren kişi olarak varlık gösterir. Dolayısıyla da sürekli olarak Gus'a ne yapması gerektiğini söyler. Örneğin silahla talim yaptıkları yani görevlerini gerçekleştirecekleri anı prova ettikleri sahnede yönetici ve yönlendirici olan kişi Ben'dir. Zarfın ve git gel dolabın geldiği yerlerde de yapılacak hamleyi söyleyen, gelen görevi uygulamak yerine uygulatacak kişi de yine Ben'dir.

Ben ve Gus'ın silahla talim yaptıkları yani görevlerini gerçekleştirecekleri anı prova ettikleri sahneyi çalışırken oldukça özenli davrandık. Örneğin Ben'in Gus'a talim yaptırırken dile getirdiği her şeyi fiziksel olarak da gerçekleştirmesini Gus'ın da onu taklit etmesini tercih ettim. Bu yolla, Ben kendi silahını çektiğinde onu taklit eden Gus'ın da silahını çekmek istemesi ama Ben'in ona silah çekmemesi durumunda, Gus'ın silahını çekmesi gerektiğini hatırlamayışını fiziksel bir farkındalığa dayandırmış oldum. Ayrıca bu iki oyun kişisi çok uzun süredir birlikte çalışmaktadırlar ve bundan kaynaklı olarak da saldırı ve savunma stratejilerinin tıpkı iki arkadaşın kendine has selamlaşma ritüeli gibi sıralı ve değişmez bir hal almış olması gerektiğini düşündüm. Dolayısıyla da bu durumu seyirciye geçirebilmek adına söz konusu sahneye ekstra bir ehemmiyet vererek asla karikatürize etmeden ama koreografik bir düzen içinde sergilemeyi tercih ettim. Aynı durumu, zarfın ve git gel dolabın geldiği sahnelerde de özenle var etmeyi amaçladım.

Ben'in uzun yıllar beraber çalıştığı Gus'ı öldürme emri geldiğinde şaşırılmamış olmasını hem Ben'in yukarıdakilere yani sisteme olan koşulsuz itaatine hem de Gus'ı öldüreceğini önceden biliyor olmasına bağladım. Hatta Ben ve Gus'ın görev talimi yaptıkları sahnede Ben'in Gus'a silahını çekmemesinin nedeni de zaten görevi gerçekleştirecek yani silahını kullanacak kişinin kendisi olduğunu bilmesidir. Kimin öldürüleceği her zaman

işten önce Ben tarafından Gus'a söylenirken bu sefer söylenmemiş olmaması da Ben'in Gus'ı öldüreceğini daha öncesinden biliyor olmasından kaynaklıdır. Ben'in görevi önceden biliyor olmasını destekleyen bir diğer argüman ise ikilinin sabah arabayla gelirken Ben'in arabayı durdurup biriyle konuşması ve bu konuşmayı Gus'tan gizlemiş olmasıdır.

Yazar, oyunun sonunda Ben'in Gus'ı öldürdüğünü göstermez ve Ben'in bu eylemi gerçekleştirip gerçekleştirmeyeceği sorusunun cevabını seyirciye bırakır. Ben de oyunu sahnelerken tıpkı oyunun yazarı Pinter gibi seyirciyi etkin kılmaya ve düşündürmeye yönelik olarak Ben'in Gus'ı öldürüp öldürmediğini göstermeden oyunu finallemeyi tercih ettim. Gus'ın Ben'e bir kurban gibi değil de sırtından bıçaklanan bir arkadaş gibi bakmasıyla final yaptım. Çünkü Gus, oyunun başından itibaren daha bireysel bir tavır sergiliyordu. Oyunda sürekli soru soran Gus'ın son sorusunun da bakışındaki "neden" sorusu olmasının daha etkileyici olacağını düşündüm.

4.2. Oyun Kişilerinin Yorumlanması

Gus oyun kişisini ele alırken Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi çerçevesinde çalıştım. Bu nedenle de role hazırlanmaya, "Eğer oyun kişisinin yerinde ben olsaydım ne yapardım / nasıl davranırdım" sorusuyla yani Sihirli Eğer ile başladım. Bunu yaparken kendi kimliğimden soyutlanmaya çalıştım. Dünü ve tüm yaşantısıyla birlikte Gus olsaydım bu koşullarda ne yapardım diye düşündüm. Bu sorunun cevabını bulabilmek için öncelikle Gus'ın oyun içindeki repliklerinden ve yönelişlerinden yola çıkarak onu anlamaya, hissetmeye çalıştım.

Gus, sorular soran, merak eden, sıkılgan bir yapıya sahiptir. Yaptığı işin karşılığında beklentileri vardır. Kişisel hakları olduğunun bilincindedir. Aldığı paranın ve işlerini yapmak için onlara sunulan imkanların yetersiz olduğunu dile getirir. Hiç değilse kirli bir yatakta yatıp kirli bir battaniyeyle örtünmeyi istemez. Gus oyun kişisinin dış aksiyonu göz önüne alındığında da sürekli hareketli olduğu kolayca fark edilir. Öyle ki Ben oyun kişisi oyun boyunca ona kendiliğinden sunulanla yetinirken Gus öyle değildir. Ben yattığı yerden gazeteden ona sunulan hazır bilgiyi alır, git gel dolap gelince onun için ayaklanır. Ona verilecek olan yemeğe de razıdır ki yanında yiyecek hiçbir şey getirmemiştir. Gus'ın getirdiği yiyecekleri bile git gel dolap aracılığıyla sipariş geldiğinde hiç sorgulamadan gönderir. Ama Gus öyle değildir. Kendi canının istediği yiyecekleri yanında getirmiştir. Yatması için serilen yatağın kirli oluşundan rahatsız olur ve ona kendiliğinden sunulmamış olan bilginin peşine düşer. Kısacası Gus ona sunulana olduğu gibi razı gelmeyecek sorgulayan bir bireydir. Tüm bu karakter çözümlemesinin ardından sihirli eğer sorusuna “Eğer ben Gus olsaydım yani onun yaptığını yapar ve etrafımda olup biteni sorgulamaya başlardım.” cevabını verdim.

Sihirli Eğer sorusunu Ben oyun kişisi için sorduğumda, Ben gibi koşulsuz itaatin temsilcisi olan bir bireyin, beraber çalıştığı teşkilatın verdiği görevi sorgulamadan yerine getirmesi gerektiği kanısına vardım.

Role, Stanislavski'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi kapsamında yaklaştığımda duygu belleğimi harekete geçirmek için önceden deneyimlediğim yahut da gözlemlediğim duygulardan hangisi Gus'ın içinde bulunduğu duygu durumuna denk düşüyor diye düşündüm. Gus içinde bulunduğu duygu durumunu, kendimi belirsizliğin içinde hissettiğim, hakkım olanın bana verilmediğini düşündüğüm zamanlardaki duygu durumunun karşıladığı kanısına vardım. Duygu belleğimdeki duygulardan hangisi Ben oyun kişisinin içinde olduğu duygu durumuna denk düşüyor diye

düşündüğümde tanık olup gözlemediğim duyguların arasından, babasının her sözünü emir sayan küçük bir çocuğun babasına olan koşulsuz itaatindeki inanç duygusu olduğu kanaatine vardım.

Önceki sonraki zaman ilkesinden faydalanmak için, oyun kişilerinin, yazarın oyun metninde yazıp detaylandırmadığı zamanlarına da hâkim olabilmeyi amaçladım. Bunun için de Gus'ın oyunun içindeki tavır ve diyaloglarından yola çıkarak oyun zaman diliminden önce nasıl davrandığını, neler yaşadığını düşünmeye başladım. Bunu yaparken kendime sorduğum ilk soru "Eğer Gus, en başından beri bu sorgulayıcı tavır içinde olsaydı, bu işi uzun zamandır yapıyor olabilir miydi?" sorusu oldu. Eğer Gus en başından beri içinde bulunduğu durumu ve işi sorgulamış olsaydı kuşkusuz ki sistem onun ölüm emrini çok daha önce verirdi. Öyle ki önceki zamanda bir kadını öldürmüş olması vicdan duygusunu tetiklemiştir. Ve bu duygu oyunun içindeki şimdiki zamana etki etmektedir. Kuşkusuz ki Ben, şimdi olduğu gibi önceki zamanda da teşkilata koşulsuz itaat durumundaydı. Ancak Gus'ın oyun içinde daha önceki görev yerlerinin daha iyi olduğunu vurgulaması, sorgulamaya, koşulların değişimiyle başladığını düşündürdü bana. Çünkü Gus daha önceden bir gün fazla kalır maça giderdik gibi onu mutlu eden anların varlığından bahsediyor. Bu durumda değişen koşulların Gus'ın gözüne bu kadar batması ve onu sistemi sorgulayacak kadar rahatsız eder hale gelmiş olmasının önceki zamanda bir nedeni olması gerektiğini düşündüm.

Ben ve Gus'ın oyun alanı olan bodrum kata araçla gelirken geçirdikleri sürenin onların önceki zamanları olduğunu göz önüne alınca araç içinde yaşananları gözden geçirdim. Oyun esnasında sahneye taşınmayan ama sahnede oyun kişileri aracılığıyla seyirciye aktarılan bu kısmı incelediğimde Gus'ın kafasındaki soru işaretlerinin bir diğer nedeninin, Ben'in Gus'ın uyuduğunu zannettiği bir anda aracı durdurup bekleyişi ve bu bekleyişin nedenini Gus'la paylaşmaması olduğu kanaatine vardım. Oyun içinde bu

durum üzerine konuşurlarken Ben telefonla konuşanın kendisi olduğunu ve bu yüzden de görev yerine gitmek için daha erken olduğu için beklediğini söyler. Ancak Gus, bu bilgiyi Ben'in kendisiyle paylaşmamasından rahatsız olmuştur. Çünkü oyunda açıkça "Peki ama ben niye bilmeyeyim?" diye sorar. Önceki zamanda yaşanan bu olaylar ışığında, Gus'ın sorgulama sürecinin önceki zamanda başladığı kanısına vardım. Buradan hareketle, Ben'in arabadaki telefon konuşmasında Gus'ın bilmemesi gereken bir şeyleri öğrendiği açıkça ortadadır. Çünkü Ben, ne arabadaki bekleme sürecinden ne de yaptığı telefon görüşmesinden Gus'a o sorana kadar bahsetmemiştir bile.

Oyunun finalinin yazar tarafından sonraki zamana bırakıldığını söylemenin yanlış olmayacağını düşünüyorum. Öyle ki, Ben görevini yerine getirmek için kapıdan giren kişiyi öldürmelidir. Kapıdan giren kişinin Gus olduğu görülür ancak oyun Ben ve Gus'ın bakışmasında biter. Bu durumda, Ben'in Gus'ı öldürüp öldürmeyeceği ise sonraki zamana bırakılmıştır. Ve Ben oyun kişisini sonraki zamanda çok ciddi bir soru işaretinin beklediği aşikardır. Ben Gus'ı öldürürse hem bir arkadaşını öldürmüş olacak hem de bu yüzden Ben de daha sonra Gus'la aynı kaderi paylaşmak durumunda kalabilecektir. Bir diğer sorun ise Ben Gus'ı öldürmeyip serbest bırakırsa bu sefer de görevini yerine getirmediği için sistem tarafından kendisi öldürülecektir. Yani Ben iki durumda da ölümle karşı karşıya kalacaktır.

Gus oyun kişisine hazırlanırken oyun metnini daha iyi kavrayıp oyun kişisini özümseyebilmek adına oyunu birimlerine ayırıp oyun kişilerinin amaçlarını ve üstün amaçlarını belirledim.

Oyunu bölümlere ayırırken çok fazla bölüm üzerinden çalışıp kafa karışıklığına neden olmamak için ekonomik davranmayı hedefledim. Bu nedenle de oyunu, Gus'ın sorgulama Ben'in onun sorgularını bertaraf etme

bölümü, git gel dolap aracılığıyla siparişlerin geldiği bölüm, Ben ve Gus'ın tartıştığı bölüm, Gus'ın hedef haline geldiği bölüm olmak üzere üç bölüme ayırdım. Bu bölümlere göre ilk bölümde yani Gus'ın etrafındaki her şeyi sorgulayıp Ben'in de onun sorgularını bertaraf ettiği bölümde her iki karakterinde ayrı amaçları vardır. Gus'ın amacı sorularına cevap almak iken Ben'in amacı bu sorulardan kaçmak olmuştur. İkinci yani git gel dolap aracılığıyla yukarıdan siparişlerin geldiği bölümde ise Ben'in amacı tüm siparişleri olduğu gibi yerine getirmese de en azından sepeti boş göndermemek olurken, Gus kendine ait olan yiyecekleri yukarıdakilerle paylaşmak istemez. Kuşkusuz ki Ben'in bu amacı onun koşulsuz itaat bilincinden kaynaklanmaktadır. Ben ve Gus'ın tartıştığı bölümde ise Gus, Ben'in arabada olanları kendine neden anlatmadığını ve Wilson'la olan telefon konuşmasının ne olduğunu öğrenmek amacındadır. Ben ise bunu asla Gus'a söylemeyecektir. Çünkü onun amacı kendine verilen görevi eksiksiz bir şekilde yerine getirmektir. Oyunda Gus'ın hedef haline geldiği bölümde ise Ben'in amacı kendisine verilen görevi yerine getirmek yani Gus'ı öldürmektir. Ancak oyunda, Ben'in bu görevi yerine getirip getirmediği bilinmez.

Gus'ın oyundaki üstün görevi sorgulamak iken Ben'in üstün görevi teşkilatın ona verdiği görevi sorunsuz bir şekilde yerine getirmektir.

Gus oyun kişinin süregelen eylemi sürekli bir sorgulama içinde oluşudur. O hak ettiği ve ona sunulan imkânın aynı olmadığını düşünür ve oyun boyunca sürekli olarak yaptığı iş karşısında elde ettiklerini ve iş koşullarının ne kadar insani olduğunu sorgular. Ayrıca Gus'ın yaptığı iş adam öldürmektir. Bu da oyun kişisini ele alırken göz ardı edilmemesi gereken bir eylemdir. Ancak Gus bu işi canice değil sıradan bir memuriyet gibi yerine getirir. Hatta daha önce öldürdükleri kızıdan çok kan aktığını söylemesi ve sonrasında da yeni öldürülecek kişinin kız olup olmadığını sorgulaması da aslında yaptığı işi de sorguladığını açıkça ortaya koyar.

Ben'in süregelen eylemi ise itaattir. Ben oyun boyunca teşkilata itaat etmek adına Gus'ın her türlü çıkışını bertaraf etmeye çalışır.

Kuşkusuz ki role hazırlanırken tüm bu aşamaları yerine getirmek için imgelem gücümü maksimum seviyede kullanmaya ihtiyaç duydum. Sihirli Eđer sorusunun cevabını ararken de, oyun kişinin önceki sonraki zamanını zihnimde bir bütün olarak var etmeye çalışırken de hayal gücümün sınırlarını zorlayarak oyun kişilerini en iyi şekilde ele almayı hedefledim.

4.3. Git Gel Dolap Oyununun Dekor Yorumu

Git Gel Dolap oyun metnini sahnelerken yazar Harold Pinter'in dekor tasvirine büyük oranda sadık kaldım. Pinter, oyunun geçtiği mekânı bir bodrum kat olarak belirtmiştir. Ben de bu mekânı, oyunun mantığına uygun olduğunu düşündüğüm için değiştirmedim. Oyunun mekânı bodrum kat olduğu için sahneye dışarının direkt olarak görülmesine olanak sağlayacak bir pencere yerleştirmedim. Aksi takdirde, yazarın oyun kişileri üzerinde kurduğu baskı ve bilinmezlik hissi hafiflemiş olacaktı. Ayrıca bir pencerenin varlığı Gus oyun kişinin, pencere olmayışından yakınma durumunu da ortadan kaldıracaktı. Mutfak ve tuvalete açılan kapıyı sahnenin sağına, dışarıya açılan kapıyı ise sahnenin soluna konumlandırdım. Sahnenin solundaki dışarıya açılan kapıyı, dışarıyla iletişimi sağladığı için sağlam ve güvenli bir şekilde tasarladım. Bu şekilde dış dünyanın, aslında var olan sistemi temsil eden bu bodrum kattan daha güvenli olduğunu somutlamak istedim. Ayrıca bu kapının sağlamlığıyla, sistemin başındaki kişilerin, Gus ve Ben'i yani kendi kuklalarını kontrol ettiklerini de vurgulamış oldum. Sahnenin sağındaki, mutfak ve tuvalete açılan kapının kırık olmasını tercih ettim. Çünkü bu kapı diğer kapı gibi dış dünyaya

açılmıyor ve sistemi temsil eden bu bodrum katın içinde kalıyordu. Bu nedenle de tıpkı sistem gibi sistem araçlarının da yıkık olması gerektiğini düşündüm. Bunun da ilk bakışta fark edilebilmesi için, kapıyı yarı açık ve yamuk olarak tasarladım.

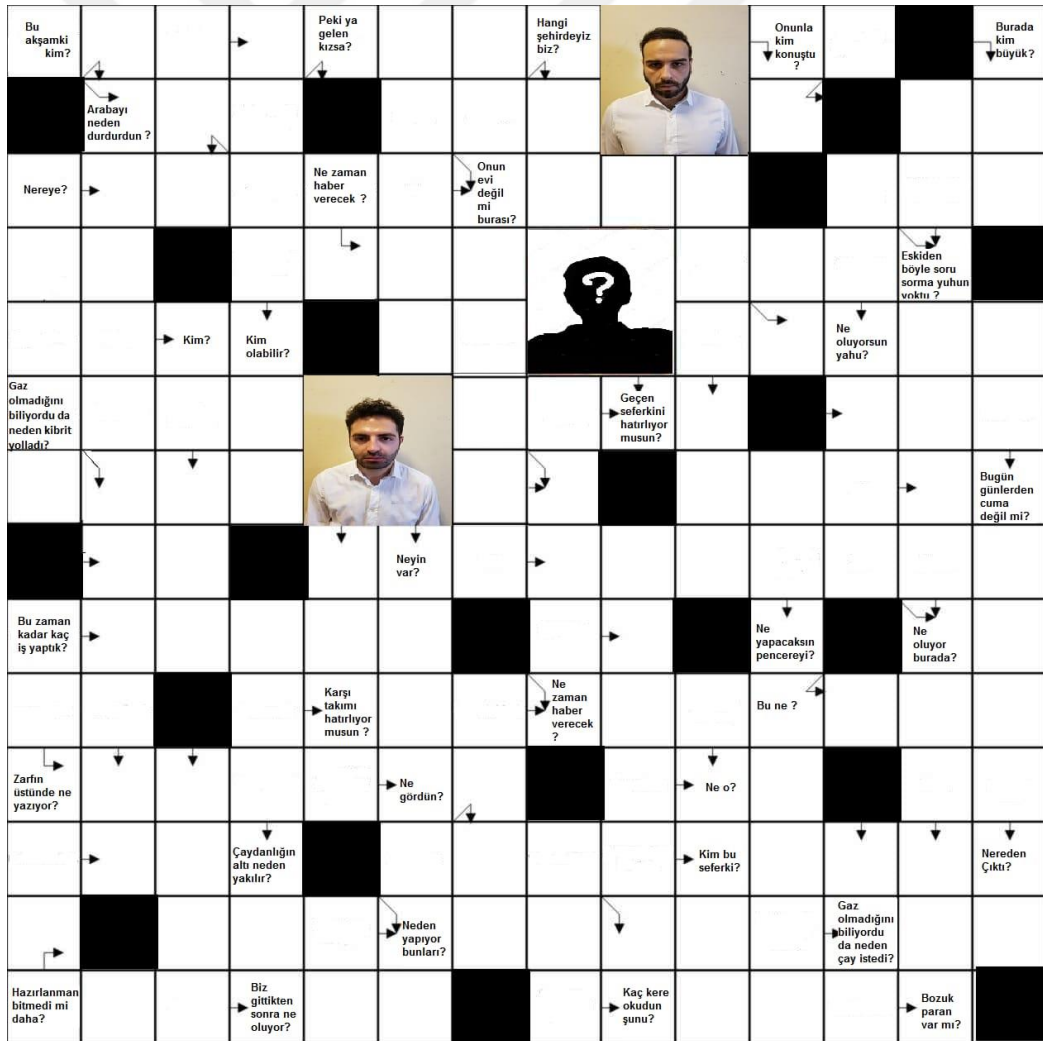


Görsel 1: Oyun Dekor Görseli

Oyun kişileri mutfak ve tuvalete gitmek için bu kapıyı sıkça kullandıklarından dolayı, sürekli açık kalan sabit bir kapı kullanmak, kapı açıp kapatma gereği kalmadığı için oyunun ritmini de hızlandırmış oldu. Ayrıca oyun kişilerinden biri sahneden çıkıp mutfak ya da tuvalete gittiğinde aradaki kapı kapanmadığından oyun kişilerinin birbirleriyle irtibatının kesilmesine engel oldu. Kapının kapanmıyor oluşu, mekânın şikayet edilecek kadar bakımsız ve

özensiz olduğu fikrini desteklediği gibi aynı zamanda sisteme tehdit oluşturacak gizli bir alan oluşmasına da engel teşkil etmiştir.

Gus, oyunun başından sonuna kadar içinde oldukları durumla ve kendilerine verilecek olan görevle ilgili sorular sorar. Tıpkı bir bulmaca çözer gibi ellerinde olan ip uçlarıyla durumu çözmeye çalışır. Gus ne biliyorsa seyirci de onu biliyordur. Pinter, seyirciyi de aynı bulmacanın içine dahil etmiştir. Bu nedenle tüm oyunu bir bulmaca olarak yorumladım ve sahne dekoruna da bu yorumu yansıtmayı seçtim. Bunun için de oyun alanını dev bir çengel bulmaca olarak hayal ettim.



Görsel 2: Dekor Duvar Giydirmesi

Zemini ve duvarları siyah beyaz dama şeklinde tasarladım ve duvar olarak kullandığım panoları bir çengel bulmaca gibi giydirdim. Bu giydirmeyi eskiterek kirlenmiş, ortada kalmış ve bir türlü çözülememiş bir bulmaca haline getirmeyi amaçladım. Bulmacanın içindeki soru kutucuklarına da oyununun içinde sorulan soruları yazdım.

Ben ve Gus'ın fotoğraflarını, duvarlardaki damaların arasına çengel bulmacalarda olduğu gibi yerleştirdim. Çengel bulmacanın içine bir de oyunda hiç görünmeyen Wilson'u temsilen, bir siluet resmini soru işaretiyle birlikte yerleştirdim.

Zemindeki dama giydirmesini ise siyah beyaz bir satranç tahtası gibi dizayn ettim. Bu şekilde hem duvarlardaki bulmacanın bir devamı gibi görüneceğini hem de zeminin üzerinde yürüyen oyuncuların, satranç tahtasında hareket eden birer piyon gibi görüneceklerini düşündüm. Bu somutlama ile de oyuncularda alt tabadaki halkın, sistemin birer piyonu olarak var olduğunu imlemeyi amaçladım.

Ben ve Gus'ın dış dünyayla tek bağlantıları olan git gel dolabı yani bir çeşit servis asansörü olan kutuyu ve hemen yanındaki konuşma borusunu, yatakların arasına, sahnenin merkezine yerleştirdim. İlk bakışta dolabın varlığının belli olmamasını istediğimden dolabı, bulmaca görüntüsünün içine yerleştirdim.



Görsel 3: Oyun Dekorunun Görseli

Git gel dolabı yatakların tam ortasına konumlayarak, Ben ve Gus'ın görev bilinçlerinin hayatlarının merkezinde olduğunu imlemeyi amaçladım. Çünkü onlara görevi veren kişi ya da kişiler, aslında kendi işlerinden çok onların hayatlarını yönetiyorlardır.

Oyunda Gus ve Ben oyun kişilerinin yataklarını da oyun içindeki konumlarına işaret edecek şekilde tasarladım. Ben oyun kişisinin yatağının daha büyük ve konforlu iken Gus oyun kişisinin yatağının küçük ve rahatsız olmasının, hiyerarşik düzeni vurgulayacağını düşündüm.



Görsel 4: Ben ve Gus Oyun Kişilerinin Yatakları

Yine aynı vurguyu yapmak amacıyla Ben'in tabancasının Gus'ın tabancasından daha gösterişli ve kaliteli görünmesine özen gösterdim. Bu sayede de Ben'in Gus'tan sistem açısından daha önemli olduğunu ve hiyerarşik olarak daha yukarıda olduğunu vurgulamayı amaçladım. Çünkü Ben, oyunun başından sonuna değin, Gus'tan daha yetkili ve daha tecrübeliymiş gibi bir tavra sahiptir. Ayrıca Ben oyun kişisi oyunun içinde sürekli olarak Gus'ı yönlendiren ve ondan daha çok bilgiye sahip olan kişi olarak varlık gösterdiği de oyun metninde açıkça belirtilir.

Oyunda kullanılacak cips, pasta, kibrit, zarf, battaniye gibi aksesuarlarda gerçek malzemeler kullandım. Zemin ve duvar giydirmesinde kullandığım bulmaca ve dama figürü alışıldığın dışında olduğu aksesuarlarda alışıldık, gündelik malzemeler kullanmayı tercih ettim. Çünkü aksesuarlarda

grotesk tercihler yapmış olsaydım mekân giydirmesiyle birleşince çok karikatürize bir dekor ortaya çıkacaktı ve bu ihtimalden kaçınmayı tercih ettim. Çarşaf, çaydanlık, battaniye gibi mekâna ait olan eşyaların eski olmasını tercih ettim. Böylece Gus oyun kişinin içinde oldukları koşulların sürekli daha da kötüye gitmesinden dolayı yakınmalarını desteklemeyi hedefledim.

Ben'in okuduğu gazetenin normal gazete boyutlarından daha büyük olmasını tercih ettim. Bu şekilde Ben'in elindeki gazetenin de bulmacayla kaplı olduğunu seyirciye göstermeyi amaçladım. Böylece Ben de dahil olmak üzere Gus'ın etrafındaki her şeyin belirsiz, çözülmeyi bekleyen bir bulmaca olduğunu imlemeyi hedefledim.



Görsel 5: Ben'in Yatağı Ve Gazetesinin Fotoğrafı

4.4. Git Gel Dolap Oyununun Kostüm Yorumu

Kostüm yorumunda Harold Pinter'in oyun başındaki tasvirine sadık kalmayı tercih ettim. Hem Ben hem de Gus için beyaz gömlek, siyah pantolon ve pantolon askılıkları kullandım.



Görsel 6: Ben ve Gus Oyun Kişilerinin Görseli

İki oyun kişisinde de aynı kostümleri kullanmayı tercih etmemin nedeni, içinde oldukları sistemde birbirlerinden farklı olmadıklarını ortaya koymak oldu.

Gus sorgulamaya başladığı andan itibaren farklılaşıyorsa da bu andan sonra zaten gözden çıkartılıp ölüm emri veriliyor ki bu anda Gus, pantolon askılarını çıkartmış ve böylece de Ben'den şeklen farklılaşmış olur.



Görsel 7: Gus Oyun Kişisinin Görseli



Görsel 8: Gus Oyun Kişisinin Görseli

Ben oyun kişinin kostümünün daha özenli olmasına dikkat ettim. Çünkü oyun kişilerinin üzerlerindeki kostümler adeta birer üniforma gibi tek tiptir ve Ben'in yukarıya yani sisteme olan itaati de kuşkusuz ki üzerindeki üniformaya özen göstermesine neden olacaktır diye düşündüm. Ben'in kostümü Gus'ın aksine oyunun başından sonuna kadar jilet gibi görünecektir. Gus'ın kostümü oyunun sonlarına doğru yavaş yavaş deforme olurken aynı durum Ben'de gözlenmez. Ben, Gus'ı oyun içinde de sürekli olarak kılığında kıyafetinden özensizliğinden dolayı eleştirir. Bu eleştirisinin nedeni de aslında onun kutsal gördüğü işini temsil eden kıyafetlerine yani üniformasına gösterdiği özenden kaynaklanmaktadır.



Görsel 9: Ben Oyun Kişisinin Görseli

4.5. Git Gel Dolap Oyununun Işık Yorumu



Görsel 10: Dekor Işık Yorumu Görseli

Bodrum katın bireylerde yarattığı baskı ve sıkışmışlık hissini destekleyecek bir ışıklandırma kullanmayı hedefledim. Bunun için de parlak olmayan, loş bir ışık kullandım. Loş ışığın karanlığı, dibi temsil etmesini amaçladım.

Tüm oyun genelinde aynı loş ışığı kullanırken sadece dış dünyaya açıldığında ışık değişimi yapmayı tercih ettim. Çünkü oda ne kadar karanlıksa dışarıdaki yaşam da bi o kadar aydınlık olmalıdır ki aradaki fark kolayca algılanabilsin. Bu nedenle zarfın geldiği sahnede ve kapının açıldığı

sahnelerde dışarıdan gelen renkli bir ışık patlaması kullandım. Dışarıdan gelen ışık patlamasının dış dünyanın curcunasını, yaşantısını, kalabalığını en önemlisi de dış dünyadaki hayatın renkliliğini temsil etmesini hedefledim. Bu sayede dışarıdaki yaşamın Ben ve Gus'ın sıkışmış yaşamından farklılığını ortaya koymayı amaçladım.

4.6. Git Gel Dolap Oyununun Müzik ve Efekt Yorumumu

Oyunun başlangıcında sahneyi lied ile açtım. Opera parçasını hem mekanla hiç bağdaşmayarak durumun absürtlüğü ortaya koyduğu hem de müzik değil de bir güç gösterisi imajı çizdiği için seçtim.

Bodrum katın genel olarak boğucu bir sessizliğinin olması gerektiğini düşündüğüm için oyun içinde fon müziği kullanmadım. İçerisi ne kadar sessizse dış dünyanın da o kadar çok sesli olduğunu göstermek adına kapının açıldığı anlarda gürültü efekti kullandım.

Oyunun, Ben ve Gus'ın sustuğu sessizlik anlarında, Pinter'ın tüm oyunlarına hakim olan iletişimsizliği vurgulamak için cızırtı ya da garip bir radyo frekansı gibi ara ara hissedilecek efektler kullandım.

5. SONUÇ

Eser metin çalışma kapsamında Harold Pinter'ın absürd bir oyunu olan Git Gel Dolap oyunu, Konstantin Stanislavki'nin Fiziksel Aksiyonlar Yöntemiyle ele alınıp incelenmiş ve yine aynı yöntemle sahnelenmiştir. Absürd bir oyun metnini fiziksel aksiyonlar yöntemine göre ele alıp sahnelemek, hem teknik hem de oyunculuk anlamında oldukça besleyici ve geliştirici bir çalışma olmuştur.



6. KAYNAKLAR

Kitap Kaynakları

ÇALIŞLAR, Aziz, (Derleyen) (1996) **Çehov ve Moskova Sanat Tiyatrosu**, Çev: Şebnem Bahadır, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.

BENEDETTİ, Jean, (2008), **Stanislavski: An Introduction**, Methuen, London.

BENEDETTİ, Jean, (1999) **Stanislavski: His Life and Art**, Methuen, London.

BENEDETTİ, Jean (1998), **Stanislavski and the Actor: The Method of the Physical Action**, Çev: Elçin Eris, Routledge, Newyork.

DELEON, Jak, (1984) **Çağdaş Tiyatroda Harold Pinter Geleneği**, Turyağ Yayınları, İzmir.

ESSLİN, Martin, (1999), **Absürd Tiyatro**, Çeviren. Güler Siper, Dost Yayınları, Ankara.

STANİSLAVSKİ, Konstantin, (1992), **Sanat Yaşamım**, Çev: Suat Taşer, Can Yayınları, İstanbul.

STANİSLAVSKİ, Konstantin, (2011), **Bir Rol Yaratmak**, Çev. Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tanyel, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul.

TOPORKOV, Vasili, (2001), **Stanislavski In Rehearsal**, Çev: Jean Benedetti - Methuen, London.

Dergi Kaynakları

YEREBAKAN İbrahim, GÖKTEKİN Yılmaz, "Suskunluğun Oyun Yazarı Harold Pinter'in Türkiye Serüveni", **Sanat Dergisi**, 47.

BİÇER Ahmet Gökhan, PARLAK Erdiñç, "Harold Pinter'in The Room (Oda) Oyununda Korku ve Barınak İlişkisi " **Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi**, 2004, S: 5: 32-33.

ÖNDÜL, Selda, "Pinter'in Kadınları", **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, Ankara, Sayı.9: 85.

Diğer Kaynaklar

İbrahim GENÇ, **Harold Pinter: Ezilen Halkların Nobelli Dostu**, Erişim Tarihi: 20 Nisan 2019, <https://bianet.org/bianet/yasam/182041-harold-pinter-ezilen-halklarin-nobelli-dostu>

Anna Marie CUSAC, (2008). Interview With Harold Pinter. Erişim Tarihi: 22 Nisan 2019, Progressive.org/mag/pinter.html

http://www.guneydergisi.org/index.php?option=com_content&view=article&id=321:sanat-%20dogru-ve-siyaset-harold-pinter&catid=56:guney-35&Itemid=11 Erişim Tarihi: 22 Nisan 2019

<http://www.haroldpinter.org/biography/index.shtml> Erişim Tarihi: 22 Nisan 2019

7. ÖZGEÇMİŞ

UĞUR CABİROĞLU

İLETİŞİM BİLGİLERİ

Adres : Fatih Caddesi Ulus Apartmanı No:18 Daire:3 Ulus /
Ambarlıdere BEŞİKTAŞ / İSTANBUL
Posta Kodu : 34340
Cep Telefonu : (532)5459541
E-mail : ugurtiyatro@gmail.com-ugurrcabiroglu@gmail.com

KİŞİSEL BİLGİLER

Uyruğu : T.C.
Boy : 178
Kilo : 72
Doğum Yeri : Ardahan
Doğum Tarihi : 05/06/1987
Medeni Durum : Bekar
Askerlik Durumu : Askerlik Görevini tamamlamıştır
Beden : Takım elbise 48 – Spor giyim M-S
Ayak Numarası : 42

EĞİTİM BİLGİLERİ

2005 – 2010 : Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İstanbul Devlet Konservatuvarı Sahne Sanatları Bölümü -Tiyatro Anasanat Dalı (oyunculuk-Lisans mezunu)

2011 - : Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı Tiyatro Bölümü

GÖREV ALDIĞI KURUMLAR

09.2010 - : Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İstanbul Devlet Konservatuvarı Sahne Sanatları Bölümü –Tiyatro ve Opera Anasanat Dallarında (Sahne, Diksiyon ve Fonetik) Öğretim Görevlisi

2011 - : Sinerji Eğitim ve Danışmanlık-(Ses nefes teknikleri,Sunum teknikleri-diksiyon ve Fonetik Eğitmeni)

2018- : Kadıköy Belediyesi Kültür Sanat Platformu Çocukça Tiyatro Projesi Eğitmeni

ÖZEL DERSLER

Oyuncu koçluğu

Diksiyon ve Fonetik

Ses nefes teknikleri

Sunum teknikleri

YER ALDIĞI PROJELER

Üç Kuruşluk Opera (2005) Tiyatro Oyunu

İlkbahar Uyanışı (2006) Tiyatro Oyunu

Afugan Tatatu (2006) Tiyatro Oyunu

Mikadonun çöpleri (2006-2009) Tiyatro Oyunu - Beşiktaş Belediyesi Kültür Sanat Platformu

Mutlu Günler (2007-2008) Tiyatro Oyunu - Beşiktaş Belediyesi kültür sanat Platformu

Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım (2007-2008) Tiyatro Oyunu - Beşiktaş Belediyesi Kültür Sanat Platformu

Ayak Takımı Arasında (2008) Tiyatro Oyunu

Mutlu yıllar (2008-2009) Tiyatro Oyunu - Beşiktaş Belediyesi kültür sanat Platformu

Örnek Suçlar (2009) Tiyatro Oyunu

Ölüler Konuşmak İsterler (2010) Tiyatro Oyunu

Gün Adlı Aydınlık Oda (2010) Tiyatro Oyunu

Martı (2010) Tiyatro Oyunu

Tırnık (2008) Kısa Film

Mukadderat (2008) Kısa Film

Katilimi Arıyorum (2009) Kısa Film

Sıcak Simit (2010) Kısa Film

Zenciler (2011) Tiyatro Oyunu (Lions Tiyatro Ödülleri, En İyi Çıkış Yapan Grup Ödülü)

Farklı Desenler (2012) Dizi - Bölüm Oyuncusu –(Tufan karakteri) 45-45-46. bölüm

Ekip 1 (2013) Dizi-Bölüm oyuncusu-(Mirza karakteri)

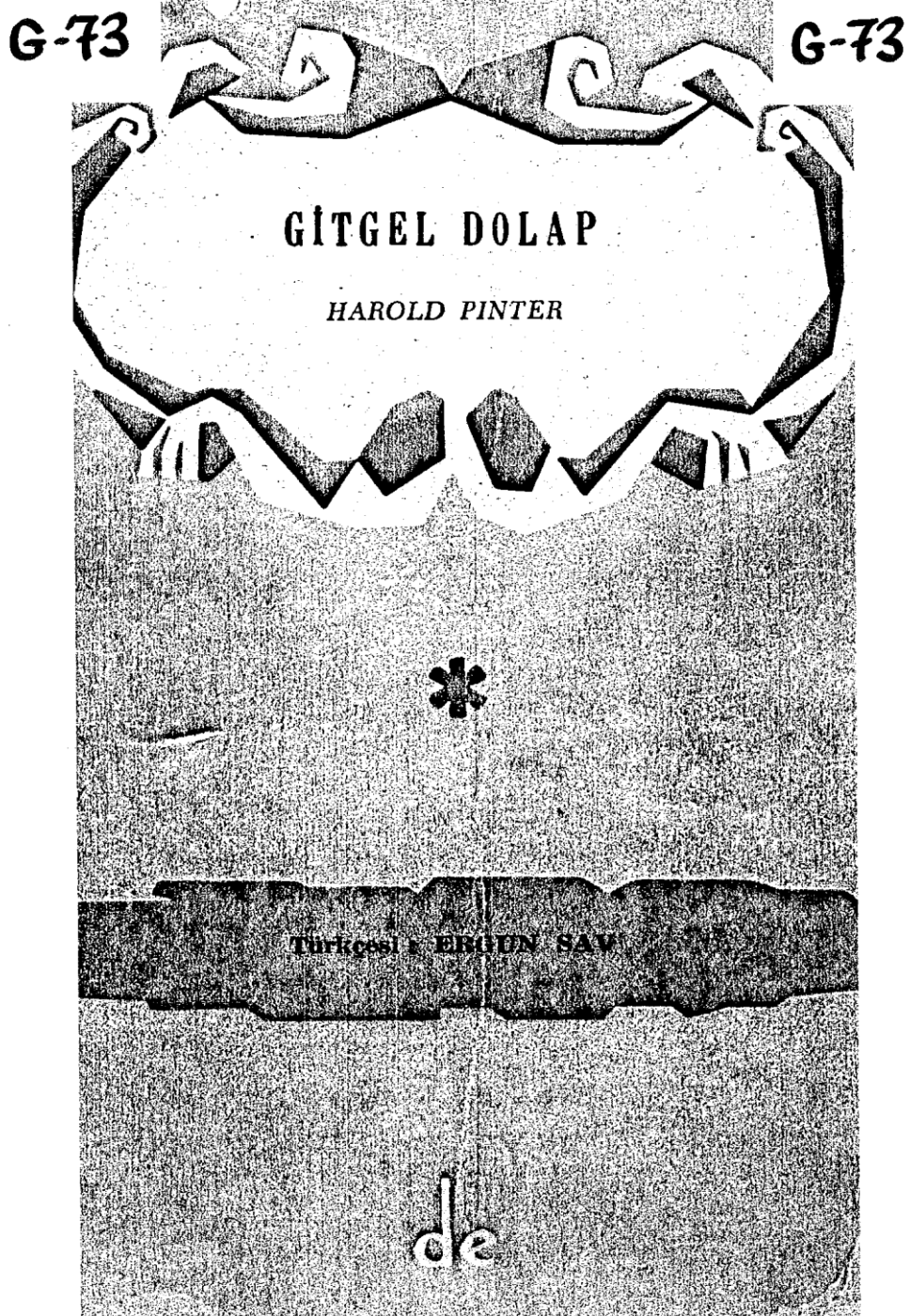
Küçük Kıyamet (2013) Dizi-Bölüm oyuncusu-(Topal Mehmet karakteri)

Açığa Doymak (2012) Sinema Filmi-(Kenan Karakteri)

Dünyanın Sosyali (2014) TRT TÜRK (5 BÖLÜM PROGRAM SESLENDİRMESİ)

EKLER

Ek – 1 Git Gel Dolap Oyun Metni



GİTGEL DOLAP

Oyun

Sahne : Bodrum katında bir oda. Arka duvara dayalı iki yatak. Yatakların arasında yük kapacağına benzer tahta bir bölüm var. Solda ayak yolu ile mutfığa açılan bir kapı. Sağda koridora açılan bir kapı.

BEN yatağa uzanmış gazete okumakta. GUS sağdaki yatağa oturmuş, eğilmiş, ayakkabılarını bağlamaya çalışıyor. Çok önemli bir iş yapıyormuş gibi güçlük çekmekte. İkisi de gömlekli, askılı, pantolonlu.

Sessizlik.

GUS ayakkabılarının bağlarını bağlar, doğru lur, esner, yavaş yavaş soldaki kapıya yürür. Durur, ayakkabılarına bakar; bir ayağını sallar. BEN gazetesini biraz indirip üzerinden onu seyreder. GUS çömelir, bağı çözer, yavaş yavaş ayakkabısını çıkarır, içine bakar. Cebinden bir kutu kibrit çıkarır, sallar, içinde kibrit olup olmadığına bakar. Göz göze gelirler. BEN gazetesini kaldırıp okumaya koyulur. GUS kutuyu cebine sokar. Ayakkabısını giyer. Güçlülle bağlar. BEN gazeteyi indirip seyreder. GUS soldaki kapıya yürür. Durur, öbür ayağını sallar, eğilir, çözer, ağır ağır çıkarır; içine bakar.

Cebinden bir sigara paketi çıkarır, sallar, içinde sigara olup olmadığına bakar. Göz göze gelirler. BEN gazetesini kaldırıp okumaya koyulur. GUS eğilip ayakkabısını giyer, güçlüklerle bağlar; soldan çıkar.

BEN gazeteyi indirip arkasından bakar. Sırt üstü yatar, gazeteyi okur.

Sessizlik.

Ayakyolunda iki kere sifon çekilir. Su sesi gelmez.

Sessizlik.

GUS girer. Kapıda durur, kafasını kaşır.

BEN. (Gazeteye eliyle vurur.) Vay canna! (Okur.) İşe bak sen! (Okuduğunu kasıtlı.) 87'lik bir ihtiyar yolda karşıdan karşıya geçmek istiyor. Kalabalık tabii. Bir kamyonun altına girmiş.

GUS. Ne yapmış?

BEN. Bir kamyonun altına girmiş. Yük kamyonu.

GUS. Valla mı?

BEN. Kamyon yürümüş geçmiş, çiğnemiş.

GUS. Yoo?

BEN. Burada öyle diyor.

GUS. Sonra ne olmuş?

BEN. Daha ne olsun. Ölmüş tabii.

GUS. Kim demiş ona altına girsin diye.

BEN. 87'lik bir ihtiyar, kamyonun altına giriyor.

GUS. İnanılmaz şey.

BEN. İşte burada yazıyor. Beyaz üstüne siyah basmışlar.

GUS. Aklı duruyor adamın.

Sessizlik.

(GUS kafasını sallar, soldaki kapıdan çıkar. BEN yatar, okur. Ayakyolunda bir kere sifon çekilir. Su sesi gelmez. BEN okuduğuna ıslık çalar. GUS girer.)

GUS. Sana bir şey soracağım.

BEN. Ne dolanıp duruyorsun sen?

GUS. Şey yapıyorum.

BEN. Çay ne oldu?

GUS. Şimdi yapacağım.

BEN. Haydi.

GUS. Tamam, şimdi yapacağım. *(Oturur. Düşünceli.)* Öyle güzel bir takım koymuş ki bu sefer. Çizgili. Beyaz bir çizgisi var. *(BEN okur.)* Biliyor musun, öyle hoş ki. *(BEN okur.)* Şöyle yuvarlak bir fincan. Kenarı yuvarlak. Simsiyah. Tabak da siyah, yalnız ortası beyaz; fincanın oturduğu yer. *(BEN okur.)* Pasta tabakları da siyah. Yalnız ortalarında beyaz bir çizgi var. Çok güzel ama.

BEN. Ne yapacaksın tabağı çanağı? Ne yiyeceksin içinde sanki?

GUS. Bisküvim var.

BEN. İyi. Ye de bitsin.

GUS. Yaa, hep bisküvi alıyorum. Ya bisküvi, ya çörek. Kuru çay boğazımdan geçmiyor.

BEN. Haydi şu çayı yapacaksan yap da içelim. Vakit geçiyor.

GUS. *(Sigara paketini çıkarıp yoklar.)* Sigaran

var mı senin? Benim kalmamış. (*Paketi havaya atıp tutar.*) İnşallah bu seferki uzun sürmez. (*Paketi yatağa fırlatır.*) Sahi sana bir şey soracaktım.

BEN. (*Elinin tersiyle gazeteğe vurur.*) Vay canına!

GUS. Ne olmuş?

BEN. 8 yaşında bir kız bir kediyi öldürmüş.

GUS. Yoo!

BEN. İşe bak sen. 8 yaşında kız kedi öldürüyor.

GUS. Ne adamlar var şu dünyada.

BEN. Adam değil bu, kız.

GUS. Nasıl yapmış?

BEN. Şey yapmış. (*Gazeteyi kaldırıp bakar.*) Yazmıyor.

GUS. Niye?

BEN. Dur bakayım. Diyor ki, 11 yaşındaki kardeşi pencereden görmüş, diyor.

GUS. Sonra?

BEN. Sonrası bu kadar işte.

Sessizlik.

GUS. Garanti o yapmıştır.

BEN. Kim?

GUS. Kardeşi.

BEN. Bence de.

Sessizlik.

Ne buyrulur? 11 yaşında bir velet kediyi öldürüyor; sonra da kardeşim yaptı diyor. Buna şey derler — (*Sonunu getirmez. Gazeteyi o-*

kur. GUS kalkar.)

GUS. Ne zaman haber verecek dersin? (*BEN okur.*) Ne zaman haber verecek?

BEN. Ne oluyorsun yahu? Ne bileyim ben ne zaman! Bir zaman işte.

GUS. (*BEN'in yatağının ayak ucuna yaklaşır.*) Şey, sana bir şey soracaktım.

BEN. Sor.

GUS. Dikkat ettin mi, hazne ne kadar zamanda boşalıyor?

BEN. Ne haznesi?

GUS. Ayakyolundaki.

BEN. Yo, ne olmuş?

GUS. Ühüüü.

BEN. Yok canım?

GUS. Ne oldu dersin?

BEN. Hiç.

GUS. Hiç mi?

BEN. Topuz delinmiştir.

GUS. Ne delinmiştir?

BEN. Topuz.

GUS. Sahi mi?

BEN. Her halde.

GUS. Doğru. Bak bu hiç aklıma gelmemiştir. (*Gelir yatağın şiltesini bastırır.*) Hiç iyi uyuyamadım burada. Bari bir battaniye daha olsaydı. (*Gözünü duvardaki bir resme takılır.*) Bu da neci. (*Bakar.*) «İlk on bir» miş. Kriketçiler. Gördün mü bunu, Ben?

BEN. Neyi?

GUS. İlk on biri.

BEN. Neyin ilk on biri? (Okumaktadır.)

GUS. (Tekrar bakar.) Yazmıyor?

BEN. Çay ne oldu?

GUS. Bunların içi geçmiş. Hepsi yaşlı. (Sahnenin önüne doğru gelir. İleri bakar. Sonra odayı gözden geçirir.) Ne sevimsiz yer burası. İn gibi. Bari bir pencere olsaydı, dışarıyı seyrederdik. Pencere bile yok.

BEN. Pencere mi? Ne yapacaksın pencereyi?

GUS. Dışarı bakar insan, vakit geçer. (Gezinir.) İzbe bir yer. Hiç sevmedim. Bütün gün uyu. İşini yap, sonra çık git.

Sessizlik.

Ne güzel manzaralar vardır. Bayılıyorum tabiatı seyretmeye. Bu işde buna imkân yok.

BEN. Tatillerin var ya!

GUS. On beşde bir.

BEN. (Gazeteyi indirir.) Sıktın ama artık. Duyan da sanır ki, her gün ölesiye çalışıyorsun. İşmiş. Haftada bir. Sanki ağır işçisin.

GUS. Sürekli değil ama önemli iş bu. Hem her dakika tetikte durmak zorundasın. Çağırdukları an gitmelisin.

BEN. Lâf bunlar. Senin asıl derdin ne, biliyor musun?

GUS. Ne?

BEN. Şöyle zevk aldığın bir merakın, ilgilendiğin bir şeyin yok senin.

GUS. Amma yaptın, olmaz mı?

BEN. Ne var, söyle bakalım?

Sessizlik.

GUS. Dolu.

BEN. Söyle haydi. Birini söyle.

GUS. Ne bileyim, şimdi aklıma gelmiyor, gelmiyor. Ama dolu işte.

BEN. Örnek al örnek. Benden örnek al,

GUS. Ne yapıyorsun sanki sen?

BEN. Bir kere tahta yontarım. Gemiler yapıyorum küçük küçük. Sonra hiç boş durmam. Sen beni hiç aylâk gördün mü? Zamanı değerlendirmesini bilirim. İşimi de aksatmam. Çağır-dıkları an hemen hazırım.

GUS. Hiç boş vaktin yok mu yani. Hiç sıkılmaz mısın sen?

BEN. Yo, niye sıkılayım?

Sessizlik.

(*BEN okur. GUS cebindeki paketi yoklar — yatağa attığı —.*)

GUS. Sigaran var mı?

(*Ayakyolundan su sesi gelir. Rezervuar boşalmıştır.*) Gördün mü bak. Daha yeni aktı.

Sessizlik.

(*Yatağa oturur.*) Ne güzel takımdı ama. İnsan bakarken zevkleniyor. Burayı hiç sevmedim. Eskisi daha iyiydi gene. Hatırlıyor musun geçen seferkini? Hiç olmazsa radyosu vardı. Val-la. Artık hiç aldırıyor bize, biliyor musun? Rahatmışız, değilmişiz, umurunda değil.

BEN. Sen kesecek misin şu vırvırını?

GUS. İnsan romatizma olur burada. Valla çok kalsa olur.

BEN. Biz çok kalmıyacağız. Hadi sen şu çayı yap-sana artık. Birazdan işe çıkıyoruz.

(GUS yatağın yanında, yerdeki çantadan bir çay paketi çıkarır.)

GUS. Hah, soracağımı buldum.

BEN. Neymiş, sor bakalım.

GUS. Sen sabah arabayı niye durdurdun, yarı yolda?

BEN. (Gazeteyi indirir.) Sen uyumuyor muydun?

GUS. Uyuyordum, durunca uyandım.

Sessizlik.

Durdun değil mi? Karanlıkta daha. Dışarı bak-tım ama sis vardı. Sigara içeceksin sandım ama, içmedin de. Birini bekler gibi bir halin vardı.

BEN. Birini falan beklemiyordum.

GUS. Niye durdun öyleyse? Daha yarı yoldu.

BEN. (Gazeteyi kaldırır.) Erkendi daha.

GUS. Erken miydi? (Doğrulur.) Neye erken?

BEN. Kim konuştu onunla? Sen mi, ben mi?

GUS. Sen.

BEN. Gördün mü? Bir bildiğimiz var her halde bizim de. Erkendi.

Sessizlik.

GUS. Peki ama ben niye bilmiyeyim?

Sessizlik.

(*Yatak takımlarına bakar.*) Bu çarşaflar da amma kirli. Başkaları yatmış bunlarda. Bizden önce birileri yatmış. Sabah çok yorgundum, farkedemedim. Ayıp ama değil mi? Niye başkalarının yattığı yatakta yatırıyor bizi yani. Diyorum sana, bize aldırıyor artık. Şimdiye kadar hiç kirli yatakta yatırmamıştı bizi.

BEN. Nerden bildin bu çarşafların kirli olduğunu?

GUS. Nasıl? Kirli işte.

BEN. Bakalım biz geldiğimizde de kirli miydi?

GUS. Ne yani, benim kirim mi bu? (*Çarşafı koklar.*) Doğru. (*Yatağa oturur.*) Belki. Ama zor biliyor musun anlaması. İnsan nasıl koktuğunu tam bilemiyor. Hem bilse de başkası da onun gibi kokabilir.

BEN. (*Gazeteyi kasteder.*) Vay canına!

GUS. Ben!

BEN. Öf!

GUS. Ben!

BEN. Ne var?

GUS. Hangi şehirdeyiz biz.

BEN. Söyledim ya : Birmingham.

GUS. Sahi, unuttum. (*Odaya bakar.*) İngiltere'nin ikinci büyük şehri. Hiç ummazdım. (*Durur, parmağını şaklatır.*) Bugün cuma değil mi, yarın cumartesi.

BEN. Ne olmuş yani?

GUS. Aston Villa'nın maçına gideriz.

BEN. Başka şehirde oynuyorlar.

GUS. Valla mı? Şansa bak. Hay Allah.

BEN. Zaten vakit yok, hemen döneceğiz.

GUS. Niye? Eskiden bir gün kalır, maç seyrededik. Hatırlıyor musun bir kere Villa'nın bir maçına gittik. Kiminle oynuyorlardı hatırlamıyorum, ama beyaz formalı birileriydi. Hiç unutmuyorum, hakem bir penaltı yarattı, haksız bir penaltı. O penaltı yüzünden yenildiler : 2-1. Hakem yatırdı. Sen hatırlamıyor musun?

BEN. Ben yoktum.

GUS. Olmaz olur musun, beraberdik. Penaltıyı hatırlamıyor musun?

BEN. Hayır.

GUS. Kendini on sekizin içine attı. Hakem penaltı verdi. Villa'lılar itiraz etti. Hakem getirdi, topu kendi eliyle dikti. Halbuki dokunmamışlardı bile, numara yaptı, hakeme yutturdu.

BEN. Amma da dokunmadılar. Adamı bir seksen uzattılar. Sonra da hakeme itiraz ettiler. Bal gibi penaltıydı.

GUS. Değildi işte. Villa ayıcı değildir.

BEN. Neyse bırak şimdi bunu.

Sessizlik.

GUS. Birmingham'dalar.

BEN. Kimler?

GUS. Villa. Buranın takımı. Mutlak buradadırlar.

BEN. Karşı takımın sahasında oynuyorlar bu hafta.

GUS. Haa buldum, öbür takım neydi biliyor musun : Spurs. Tottenham Hotspurs. Tamam buldum.

BEN. Ne olmuş Spurs'e?

GUS. Tottenham'da bir iş yapmıştık, hatırlıyor musun? Tamam Londra'daydık.

(BEN yatakta döner, ona bakar.)

BEN. Kesecek misin sen şu gürültüyü? *(Tekrar dönüp okur.)*

GUS. *(Esnerken konuşur.)* Ne zaman haber verecek acaba?

Sessizlik.

Bir maça gitsek. En büyük zevkim futbol benim. Madem dönüyoruz, yarın gidip Spurs'ü seyredelim bari.

BEN. Karşı takımın sahasında oynuyorlar.

GUS. Kim?

BEN. Spurs.

GUS. Öyleyse belki de buraya geliyorlardır. Belki de Villa'yla oynarlar.

BEN. *(Kızmadan.)* Villa başka şehirde dedim sana.

Sessizlik.

(Sağdaki kapıdan bir zarf atılır. GUS görür, durup bakar.)

GUS. Ben!

BEN. Başka şehirde, başka. Karşı takımın sahasında.

GUS. Ben, buraya bak.

BEN. Ne var gene!

GUS. Bak, bak.

(BEN başını çevirir, zarfı görür, doğrulur.)

BEN. Ne o?

GUS. Bilmem.

BEN. Nerden çıktı?

GUS. Dışardan geldi.

BEN. Ne acaba?

GUS. Bilmem.

(*İkisi de zarfa bakar.*)

BEN. Alsana şunu.

GUS. Ne yapsana?

BEN. Alsana.

(*GUS gider, alır.*)

Neymiş?

GUS. Zarf.

BEN. Ne yazıyor üstünde?

GUS. Hiç.

BEN. Kapalı mı?

GUS. Kapalı.

BEN. Açsana.

GUS. Ne yapsana?

BEN. Açsana. (*GUS açar.*) Ne var içinde?

GUS. (*Zarftan eline kibrit boşaltır — 12 tane —.*)

Kibrit.

BEN. Kibrit mi?

GUS. Evet.

BEN. Ver bakayım şunu. (*GUS zarfı verir. BEN bakar.*) Allah allah. Bomboş. Hiçbir şey yazılı değil.

GUS. Acayip, değil mi?

BEN. Kapıdan mı attılar?

GUS. Evet.

BEN. Bir bak bakalım.

GUS. Neye?

BEN. Dışarı. Bakalım kimse var mı?

GUS. Ben mi?

BEN. Yok ben. Haydi.

(GUS bir ona bakar, bir kibritlere. Kibritleri cebine koyar. Yatağa gider. Yastığın altından bir tabanca çıkarır. Kapıya gider. Açar, dışarı bakar, kapar.)

GUS. Kimse yok. *(Tabancayı yerine koyar.)*

BEN. Ne gördün?

GUS. Hiçbir şey.

BEN. Kaçmışlar her halde.

(GUS cebinden kibritleri çıkarıp bakar.)

GUS. Kendi kendilerine geldiler.

BEN. Sen de arıyordun değil mi?

GUS. Ya.

BEN. İyi işte.

GUS. İyi oldu ya. Şimdi oldu.

BEN. Niye?

GUS. Yoktu da ondan.

BEN. Şimdi var artık.

GUS. Evet. Artık çaydanlığı yakabilirim.

BEN. Bu sefer iyi kullan, boşa harcama ama. Kaç tane?

GUS. Bir düzine var.

BEN. İyi. Kaybetme sakın. Hem de kırmızı ama.

Kutusuz da yanar. Haydi git de yak.

GUS. Ne yap?

BEN. Git de yak.

GUS. Neyi yak?

BEN. Çaydanlığı.

GUS. Ocağı demek istiyorsun?

BEN. Kim?

GUS. Sen.

BEN. (*Gözlerini kısarak.*) Ne yani?

GUS. Sen diyorum, yak diye ocağı söylemek istiyorsun.

BEN. Çaydanlığı yak dediysem, çaydanlığı yak demek istemişimdir.

GUS. Çaydanlık yakılmaz ki.

BEN. Yakılır pekalâ. Çaydanlığı yak, denir. Konuşurken öyle denir.

GUS. Hiç duymadım.

BEN. Denir diyorum sana. Herkes böyle der: Çaydanlığı yak.

GUS. Bence herkes öyle demez.

BEN. (*Öfkeli.*) Peki ne der herkes?

GUS. Çaydanlığın altını yak derler.

BEN. (*Çöz kızgın, kavgacı.*) Kim der bakalım öyle, ha?

(*Birbirlerini süzerler. Bir kavgaya patlak vermek üzeredir. Derin derin solurlar ikisi de.*)

İlk defa senden duyuyorum öyle dediğini.

Bu yaşma geldim bu lâfı duymadım. Kim der öyle?

GUS. Annem derdi.

BEN. Attın işte. Sen anneni son ne zaman gördün?

GUS. Bilmem. Şöyle- u-.

BEN. Gördün mü daha ne zaman gördüğünü bile hatırlamıyorsun? Ne dediğini ne hatırlıyacaksın? Yalan söylüyorsun! Bak, Gus, sana son defa ihtar ediyorum. Ben seni adam et-

miye çalışıyorum. Sen —

GUS. Evet ama —

BEN. Aması maması yok bunun. Burada kim Lu-
yük? Sen mi, ben mi?

GUS. Sen.

BEN. Gördün mü. Söz büyüğüdür.

GUS. Ama ben hiç duymamıştım —

BEN. (*Sabırsız.*) Hâlâ konuşuyor. Kimse çaydan-
lığın altını yak demez. Çaydanlığın altı niye
yakılır?

GUS. Niye yakılır?

BEN. (*GUS'un yakasından tutar.*) Çaydanlık için
dangalak!

GUS. (*Ellerini indirir.*) Pekâlâ, pekâlâ.

Sessizlik.

BEN. Haydi!

Sessizlik.

GUS. Nasıl yanıyor, bir bakayım.

BEN. Ne?

GUS. Kibritler. (*Kutuyu çıkarır, bir kibrit sürer,
yanmaz.*) Yanmadı. (*BEN onu seyrederek. GUS
ayağını kaldırır.*) Bakalım, burada. (*BEN sey-
reder, GUS kibriti tabanına sürer, yanar.*) Ta-
mam.

BEN. (*Sıkkın.*) Git şu cenabet çayı yap haydi, Al-
lahını seversen.

(*GUS yatağa giderken durur, BEN'e bakar.
O da ona bakmaktadır. GUS ağır ağır soldaki
kapıdan çıkar. BEN gazeteyi yatağın üstüne*

fırlatır, başını ellerinin arasına alarak oturur.)

GUS. (*Girer.*) Bu akşamki kim acaba? (*Yatağa gidip oturur.*)

Sessizlik.

Bir şey soruyordum sana.

BEN. (*Ayaklarımı yatağın üstüne koyar.*) Hey Allahım.

GUS. Yok yok, bir şey soracaktım. (*Kalkar, gelip BEN'in yatağına oturur.*)

BEN. Benim yatağıma niye oturuyorsun? (*GUS oturur.*) Ne oluyor sana Allahaşkına? Boyuna sual soruyorsun. Ne istiyorsun?

GUS. Hiç.

BEN. Nasıl hiç? Böyle habire sormak huyun yoktu. Yeni çıktı bu. Neyin var senin?

GUS. Bir şeyim yok. Yalnız merak ediyorum.

BEN. Neyi?

GUS. İşi.

BEN. Ne işini.

GUS. Bizim bu işi. Belki dedim, sen bir şeyler biliyorsundur. (*BEN ona bakar.*) Belki dedim, hani bu akşamkini bilirsin. Kim?

BEN. Kim, kim? (*Bakışır.*)

GUS. Yani kim olabilir?

Sessizlik.

BEN. Hasta mısın sen?

GUS. Merak ettim.

BEN. Haydi çaya bak.

(*GUS çıkar. BEN arkasından bakar. Taban-*

casını alır, dolu olup olmadığına bakar. GUS girer.)

GUS. Havagazı gelmiyor.

BEN. Niye?

GUS. Saat var. Para atılacak.

BEN. Bende hiç para yok.

GUS. Bende de.

BEN. Bekliyeceğiz o halde.

GUS. Kimi?

BEN. Wilson'u.

GUS. Gelmez ki o. Gelecek olsa haber yollardı.

Hiç geldiği var mı zaten.

BEN. Ne yapalım, çay da eksik olsun.

GUS. Olur mu ama?

BEN. İşten sonra içersin. Ne olur sanki? Ölür müsün biraz beklersen?

GUS. Hazırlamıştım kendimi. Şimdi içseydim iyiydi.

(BEN tabancayı ışığa kaldırır bakar, temizler, parlatır.)

BEN. Haydi hazırlan artık.

GUS. Az paraya çok çalışıyoruz, biliyor musun?

(Çay paketini çantanın içine atar.) İnşallah bozukluğu vardır onun. Gelirse tabii. Hiç olmazsa bir pişirimlik gaz bıraksaydı. Kendi evi.

BEN. Ne demek kendi evi?

GUS. Tabii ya, onun evi değil mi burası?

BEN. Yok canım, kiracıdır her halde. Kendi evi olsun sanmam.

GUS. Onundur onun, garanti onundur. Hattâ belki de bütün bina onundur. Sonra da gaz bile

bırakmıyor. (*Yatağa oturur.*) Anahtar filân yerde. Çaydanlık falan yerde. Kimseye gözükmeden gir. (*Durur.*) Kimse duymasın. İşini yap çık git. Biliyor musun, şimdiye kadar hiçbir şey aksatmadık. Tıkır tıkır. Hiç şikâyet edilecek bir şeyimiz olmadı. Gürültüydü filândı. Kimseyi gördüğümüz yok. Düşün, o cenabetten başka kimseyi görmedik. Böyle tek başımıza. Allah bilir duvarlar da ses geçirmez cinstendir. (*Yatağın arkasındaki duvara vurur.*) Beklemek. Bütün yaptığımız bu. Bekle. Yüzünü bile görmeyiz Wilson efendinin.

BEN. İş başından aşkın.

GUS. (*Düşünceli.*) Tuhaf bir adam, biliyor musun?

BEN. Bırak şimdi bunları.

Sessizlik.

GUS. Neler neler soracaktım. Ama onu görünce unutuyorum. Tuhaf bir adam. Şunu da sorayım diyorum, görünce hiçbirini hatırlamıyorum.

Sessizlik.

Geçen seferkini hatırlıyor musun?

BEN. Ha?

GUS. Hani bir kız vardı.

(*BEN cevap vermez; gazetesini alır. GUS doğrulur, ona bakar.*)

Ezberledin artık. Kaç kere okudun Allahaşkına?

(*BEN, gazeteyi indirir, doğrulur.*)

BEN. (*Öfkeli.*) Ne olacak? Sana ne?

GUS. Hiç. Sade merak ettim, kaç kere —

BEN. Ne yani, aklınca beni beğenmiyor musun?

GUS. Yoo, sade —

BEN. Bana bak, artık fazla olmağa başladın. Biraz daha ileri gidersen gözünü patlatırım senin.

GUS. Bak ama, Ben.

BEN. Bakıyorum, ne olmuş? (*Sinirli, kalkar, doluşır.*) Kaç kereymiş. Sana ne be? Kaç kereyse kaç kere, keyfimin kâhyası mısın? Sana mı soracağım kaç kere?

GUS. Kötü bir şey için söylemedim.

BEN. Sen kendi işine bak. Benim işime burnunu sokma, anladın mı? (*Oturur.*)

Sessizlik.

GUS. Hep kızı düşünüyorum. Amma battı ortaklık. (*Oturur.*) Kadınlar erkeklerden başka. Çabuk boşalıyorlar. Amma yayıldı, değil mi? Berbat. Hah, sormak istediğimi buldum. (*BEN oturur, gözlerini kırpıştırır.*) Biz gittikten sonra ne oluyor? Kim temizliyor? Öylece kalıyor mu acaba? Ne dersin ha? Kaç iş yaptık şimdiye kadar? Sen saydın mı? Ben çıkaramıyorum kaç olduğunu? Eğer bizden sonra öylece bırakıyorlarsa, şimdiye kadar —

BEN. (*Yumuşak.*) Yok canım, olur mu öyle şey? Koca teşkilât. Her işin ayrı adamları var. Biz yalnız değiliz ki. Sade bir parçasıyız.

GUS. Kızı düşündüm de, ondan geldi bunlar ak-

lıma.

(Büyük bir gürültü.. Yatakların arasındaki tahta kapağın arkasında çok şiddetli bir çarpma sesi duyulur. İki birden tabancalarına sarılıp fırlar, sesin geldiği yere bakarlar.)

Sessizlik.

(BEN, GUS'a başıyla sesin geldiği kapağı işaret eder. GUS yaklaşır, tabancasıyla vurur, boş bir ses gelir. Tabancasını yatağa bırakır. Tahta kapağın kenarlarını yoklar. Bir yere parmağını sokar, çeker. Kapak açılır. Burası, duvar içinden katlar arasında işliyen bir mutfak servis asansörü boşluğudur. Gitgel dolap.)

(GUS kapağı açtığında asansör inmiştir, içinde büyükçe bir kutu vardır. GUS kutunun içine bakar; bir kâğıt çıkarır.)

BEN. Ne o?

GUS. Bilmem. Liste galiba.

BEN. Okusana.

GUS. (Okur.) İki biftek; yanına patates kızartması. İki puding. İki şekersiz çay.

BEN. Ver bakayım. (Kâğıdı alır.)

GUS. (Kendi kendine.) İki şekersiz çay.

BEN. (Okur.) Hmm..

GUS. Ne dersin?

(Kutu yukarı gider, BEN tabancasını doğrultur. Sonra tekrar kâğıda bakar.)

Biraz garip ha?

BEN. Her halde lokanta burası. Yukarısı.

GUS. Lokanta mı?

BEN. Evet.

GUS. Yani burası da mutfak mı şimdi?

BEN. Her halde. Böyle yerler sık sık el deđiştirir, biliyor musun? Önce' girip birkaç gün işletirler; sonra bakarlar iş yok, devrederler.

GUS. Yani satıyorlar?

BEN. Tabii.

GUS. Peki şimdi kimin öyleyse?

Sessizlik.

BEN. Ne demek şimdi, kimin!

GUS. Her halde biri işletiyor. Kim?

BEN. Bu, şeye bađlı —

(Kutu hızla iner, gürültüyle çarpar. BEN tabancasını doğrultur. GUS gidip içinden kâğıdı alır.)

GUS. *(Okur.)* Çorba. Ciđer ızgara. Reçelli pasta.

Sessizlik.

(GUS, BEN'e bakar. BEN kâğıdı alır, okur. Dolaba yaklaşır. İçine bakar, yukarı bakmaz. GUS elini BEN'in omuzuna koyar; BEN iter. GUS parmađını ađzına tutar, sonra dolabın yukarı kısmına bakar. BEN onu çeker. Kâğıda bir daha bakar. Tabancasını yatađa fırlatır.)

BEN. Bir şey yollıyalım yukarı.

GUS. Ha? Ya. Doğru ya.

(Düşünürler.)

BEN. *(Telâşlı.)* Haydi, çabuk. Çantada neler var?

GUS. Pek bir şey yok. *(Dolaba gider, boşluđa,*

yukarı seslenir.) Bir dakika durun!

BEN. Hişt, ne yapıyorsun?

(GUS çantayı karıştırır, içindekileri teker teker çıkarır.)

GUS. Bisküvi. Çikolata. Yarım kilo süt.

BEN. Hepsi bu mu?

GUS. Bir paket de çay.

BEN. İyi.

GUS. Çayı vermem. Bütün çayımız bu.

BEN. Nasılsa gaz yok. Ver.

GUS. Belki para yollarlar. Pişiririz.

BEN. Başka bir şey yok mu?

GUS. *(Çantayı karıştırır.)* Bir de kremalı pasta.

BEN. Pasta mı?

GUS. Evet.

BEN. Söylememiştin pasta olduğunu.

GUS. Söylemedim mi?

BEN. Hem niye bir tane? Bana almadın mı?

GUS. Sen sevmezsin sandım.

BEN. Tek pasta da yollanmaz ki.

GUS. Niye?

BEN. Neyse. Haydi şurdan bir tabak getir bakalım.

GUS. *(Soldaki kapıya gider, durur.)* Pastayı yollamıyalım.

BEN. Niye?

GUS. Zaten nasılsa pastamız olduğunu bilmiyorlar.

BEN. Bilmesinler.

GUS. Yollıyalım mı diyorsun ille?

BEN. Evet evet. Haydi sen tabağı getir.

(GUS soldaki kapıdan çıkar. BEN çantaya bakar. Bir paket çips çıkarır. Bu sırada GUS tabağı getirir. BEN suçlayıcı bir tonda sorar.)

Bu ne?

GUS. Ne ne?

BEN. Bu.

GUS. Nerden çıktı o?

BEN. Çantadan. Bırak şimdi numarayı.

GUS. Sakhyorum ben onları. Bira bulunca yiyeceğim.

BEN. İyi öyleyse, yollıyalım. Nasılsa burada bira bulamazsın.

GUS. Ama belki bulurum.

BEN. Olur olur, bulursan yersin. Şimdi koy da tabağa.

(Hepsini tabağa doldururlar. Bu sırada asansör yukarı gider.) Hop hop. (Dururlar.)

GUS. Gitti.

BEN. Senin yüzünden. Sallandın durdun.

GUS. Ne olacak şimdi.

BEN. Bekliyeceğiz gene gelinceye kadar. (BEN tabancayı yatağın üstüne koyar, kılıfını takar — bu omuzdan asılan bir revolver kılıfıdır — boyunbağını bağlamıya başlar.) Haydi sen de hazırlan artık.

(GUS yatağa gider, boyunbağını bağlar, kılıfını takar.)

GUS. Ben!

BEN. Ne var?

GUS. Ne oluyor burada?

Sessizlik.

BEN. Nasıl ne oluyor?

GUS. Ne biçim lokanta burası!

BEN. Eskiden lokantaymış, şimdi değil her halde.

GUS. Eskiden de olmaz. Ocağı gördün mü sen?

BEN. Nesi var?

GUS. Üç gözlü bir ocak.

BEN. Ne olur?

GUS. Ne pişer ki üçlü ocakta. Koca lokanta döner mi bununla?

BEN. Servis ondan bozuk ya. *(Yelegini giyer.)*

GUS. Peki ama biz burada olmasaydık. Ne yapacaklardı sanki? Boyuna ısmarlıyorlar. Biz olmasak bu dalga boşa gidip gelecekti.

(BEN ceketini fırçalar.)

Biz gidince ne olacak?

(BEN ceketini giyer.)

Garanti sermayeyi kediye yüklerler.

(Kutu iner. Dönerler. GUS gidip kâğıdı alır.)

(Okur.) Macaroni Pastitsio. Ormithia Macarounada. Bunlar da ne?

BEN. Yunan yemekleri.

GUS. Valla mı?

BEN. Tabii.

GUS. Desene lüks bir lokanta bu.

BEN. Haydi dolap gene gitmeden çabuk ol.

(GUS tabağı kutuya koyar.)

GUS. *(Yukarı seslenir.)* Üç pöti-bör! Bir ekstra harman çay! Bir paket çips! Bir kremalı pasta! Bir ballı badem çikolata!

BEN. Nestlé.

GUS. Nestlé!

BEN. (*Sütü verir.*) Bir şişe süt.

GUS. Bir şişe süt! Yarım kilo! (*Üstüne bakar.*)

Pastörize! (*Şişeyi koyar.*) Tamam, oldu bu iş.

BEN. (*Yatağa gider.*) İyi, bunlarla bir zaman idare ederler.

GUS. Edebilirler mi dersin?

BEN. Her halde. Haydi senin giyinmen bitti mi? Birazdan gidiyoruz.

(*GUS yeleşini giyer. BEN sırtüstü yatar, tavana bakar.*)

GUS. Ne çayımız var artık, ne bisküvümüz.

BEN. İyi oldu. Yiyip içip oturuyorsun, tembelliğe alıştın. Farkında mısın, gitgide uyuşuyorsun. Hiçbir iş yapmak istemiyorsun. Gevşek bir adam oldun çıktın.

GUS. Ben mi?

BEN. Sen ya. İyice gevşedin artık.

GUS. Hiç de gevşemedim işte. İşimi pekâlâ yapıyorum.

BEN. Al meselâ bak, silâhını temizledin mi? En önemli şeyleri yapmıyorsun. Şunun pisliğine bak bir.

(*GUS tabancayı çarşafa sürer. BEN cebinden bir ayna çıkarır, boyunbağını düzeltir.*)

GUS. Aşçı nerede acaba? Kim pişiriyor bunları? Başka bir mutfak daha olmalı. Bu ocak yetmez zaten. Vardır, garanti bir mutfak daha vardır.

BEN. Her halde. Ormithia Macarounada yapmak çok güçtür.

GUS. O da ne?

BEN. Ormithia canım. Yemek işte.

GUS. Ha sahi. Her halde üç dört aşçı lâzım ona, değil mi? *(Tabancasını kılıfa yerleştirir.)* Gidiyor muyuz? *(Ceketini giyer.)* Niye ses çıkmadı daha? *(Tabancayı çıkarır, kurşunları gözden geçirir.)* Biz valla çok muntazamız, biliyor musun? İşimizde hiç gevşek değiliz. Hiç yanlış bir şey yapmadık şimdiye kadar. Ben patron olsam bizim gibi adam çalıştırmam hep. *(Tabancayı yerine koyar.)* Şu gece de bir geçse bayağı ferahlıyacağım. *(Ceketini fırçalar.)* Bir sıkıntı var içimde. İnşallah adamın siniri falan tutmaz. Kafam kazan gibi. Bir ağırlık var.

Sessizlik.

(Kutu hızla iner. BEN sıçrar, GUS kâğıdı alır. Okur.) Bir tavuk, kuşkonmaz ve kestane garnili. Bir alabalık, taze fasulyeyle.

BEN. Taze fasulyeyle mi?

GUS. Evet.

BEN. Hadisinler be.

GUS. *(Kutuya bakar, içinde çay paketi vardır. Çıkarır.)* Çayı geri yollamışlar.

BEN. Niye acaba?

GUS. Belki de çay vakti değil.

(Kutu yukarı gider.)

Sessizlik.

BEN. *(Çayı yatağa fırlatır.)* İyisi mi yazalım şunlara.

GUS. Ne yazacağız?

BEN. Yok bunlar bizde diyelim. Boşuna ısmarlayıp durmasınlar.

GUS. Diyelim.

BEN. Kalemimi versene.

(GUS kalem vermek için dönerken, birden a-sansör boşluğunun sağ duvarında konuşma borusunu bulur.)

GUS. Bu ne?

BEN. Hangisi?

GUS. Şu.

BEN. (Bakar.) Boru. Konuşma borusu.

GUS. Nereden çıktı bu?

BEN. Hep buradaydı her halde. Görseydik bağıracağımıza bununla konuşurduk.

GUS. Sahi. Niye görmedim acaba?

BEN. Haydi.

GUS. Nasıl haydi.

BEN. Bak şu var ya. Bu düdük.

GUS. Ne?

BEN. Çek şunu kendine doğru. (GUS çeker.) Tamam.

GUS. Şimdi?

BEN. Öttür.

GUS. Nasıl öttüreyim?

BEN. Üfle. Hiç düdük öttürmedin mi? Sen buradan üfleyince yukarda düdük çalacak. Konuşmak istediğimizi anlayıp boruya gelecekler. (GUS üfler.)

Sessizlik.

GUS. Ses çıkmadı.

BEN. Konuş şimdi. Boruya.

GUS. Dikkat! Aşağıdakilerin açıklaması!

BEN. Sen ver şunu bana. (*Boruyu alır.*) İyi akşamlar efendim. (*Gayet saygılı.*) Rahatsız ediyoruz sizi, özür dilerim. Ama ne yazık ki ısmarladıklarınızı yollıyamıyacağız. Hiçbiri kalmamış durumda. Bütün olanımızı yolladık. Bir şey kalmadı artık. (*Boruyu kulağına götürür.*) Efendim? (*Ağızına götürür.*) Efendim? (*Kulağına götürüp dinler, sonra ağızına götürür.*) Hayır hayır, hepsini yolladık. (*Kulağına götürüp dinler, sonra ağızına götürür.*) Yaa, çok özür dileriz, valla bilmiyorduk. (*Kulağına götürür. GUS'a.*) Senin pastanın kreması bozukmuş. (*Dinler.*) Çikolata erimiş. (*Dinler.*) Süt de ekşimiş.

GUS. Çips?

BEN. (*Dinler.*) Bisküviler de bayatmış. (*GUS'a dik dik bakar. Sonra boruyu ağızına götürür.*) Çok özür dileriz. Gerçekten bilmiyorduk. (*Kulağına götürür.*) Efendim? (*Ağızına.*) Efendim? (*Kulağına.*) Evet, evet. (*Ağızına.*) Evet evet tabii. (*Kulağına, sonra ağızına.*) Tamam, hay hay. (*Tekrar kulağına götürür, ama artık karşıdan ses kesilmiştir. Boruyu yerine koyar, heyecanlı.*) Gördün mü?

GUS. Neyi?

BEN. Ne dedi biliyor musun? Çaydanlığı yakın, dedi. Çaydanlığın altını demedi, ocağı da demedi; çaydanlığı yakın, dedi.

GUS. Canım nasıl yakacağız çaydanlığı?

BEN. Ne demek nasıl?

GUS. Gaz yok ki.

BEN. (*Elini başına götürür.*) Hay Allah. Sahi ne yapacağız şimdi?

GUS. Niye yakın dedi çaydanlığı?

BEN. Çay istedi. Bir fincan çay istiyormuş.

GUS. Çay istemişmiş. Ya ben? Ben bütün gecedir istiyorum ya! Yok işte!

BEN. (*Sıkkın.*) Ne yapacağız şimdi?

GUS. Ne içeceğiz? (*BEN yatağa oturur.*) Öyle de susadım ki. Dilim damağıma yapışıyor. Bir de kalkmış çay istiyorum diyor. Lâf. (*BEN'in başı göğsüne düşer.*) Keşke öteberiyi yollamasaydık. Bir şeyler yerdim. Sen de acıktın her hâlde. (*Yatağa oturur.*) Neyimiz var neyimiz yok yolluyoruz da, gene de yaranamıyoruz. Yok bayatmış, bozukmuş, bilmem neymiş. Kargalar bile güler be. Lâf mı bu? Ne diye yolladın sanki? (*Düşünür.*) Ben. Ne diye yolladım sanki?

Sessizlik.

Kimbilir neler vardır yukarda? Allah bilir salata bile vardır. Bir de kalkmış bizden yemek istiyorlar. Sahi, dikkat ettin mi, hiç salata istemediler. Vardır vardır, garanti vardır salataları. Soğuk et, turp, peynir, domates, maydanoz, hazırlap yumurta.

Sessizlik.

Neler vardır, neler. Bira bile vardır. Be ki de benim çipslerle dubleleri yuvarlıyorlar. Çipslerden bahsetmedi, değil mi? Etmez tabii. Onlara kusur bulamadı. Bulamaz. Keyifleri yerinde. Biz de enayi gibi onlara yemek yetiştirmeye çalışıyoruz. Tabii yemezler bizimkileri. Neleri vardır onların.

Sessizlik.

Tabii işleri iş, paraları gümüş.

Sessizlik.

Alay ediyor bizimle, valla alay ediyor. (*BEN'e bakar, doğrulur, yanına gider.*) Neyin var, Ben? Hasta mısın? Rengin sarı gibi.

Sessizlik.

Bir karbonat olsaydı şimdi. Ben de pek iyi değilim.

BEN. (*Kalkar. Yavaş sesle.*) Birazdan gideceğiz artık.

GUS. Biliyorum. Ama aç karnına işe gidilir mi, birader. Karnım —

BEN. (*Canı sıkkın.*) Sus Allahaşkına artık. Bir dakika sus.

Sessizlik.

Gel yapacaklarını tekrarlıyayım.

GUS. Ne tekrarlıyacağız. Biliyorum. Her zamanki şeyler.

BEN. Olsun.

(GUS gider, BEN'in yanına oturur. BEN söyler; GUS tekrarlar.)

Haberi alınca, gidecek, kapının arkasında bekliyeceksin.

GUS. Kapının arkasında bekliyeceğim.

BEN. Kapı vurulunca açma.

GUS. Kapı vurulunca açmam.

BEN. Ama zaten vurulmıyacak.

GUS. Zaten açmıyacağım.

BEN. Herif girince.

GUS. Herif girince.

BEN. Hemen kapa kapıyı.

GUS. Hemen kapa kapıyı.

BEN. Seni farketmiyecek.

GUS. Beni farketmiyecek.

BEN. Beni görüp üstüme gelecek.

GUS. Seni görüp üstüne gelecek.

BEN. Daha seni görmedi.

GUS. Daha beni görmedi.

BEN. Ama beni gördü.

GUS. Seni gördü.

BEN. Senin nerede olduğunu bilmiyor.

GUS. Benim nerede olduğumu bilmiyor.

BEN. Bilmiyecek de nerede olduğunu.

GUS. Bilmiyecek de nerede olduğumu.

BEN. Ben tabancamı çekeceğim.

GUS. Sen tabancamı çekeceksin.

BEN. Duracak.

GUS. Duracak.

BEN. Dönerse.

GUS. Dönerse.

BEN. Sen oradasın.

GUS. Ben oradayım. (*Bir anlık susuş. BEN alnını sıvazlar.*) Bir şey unuttun.

BEN. Evet, neydi?

GUS. Ben silâhımı çekmedim.

BEN. Tamam, çek silâhını.

GUS. Kapıyı kapayınca.

BEN. Tamam, kapıyı kapayınca.

GUS. Bunu hiç unutmazdın.

BEN. Dönünce seni görecek.

GUS. Dönünce beni görecek.

BEN. Bir yanda sen.

GUS. Bir yanda ben.

BEN. Bir yanda ben.

GUS. Bir yanda sen.

BEN. Korkup duracak.

GUS. Duracak.

BEN. Şaşıracak. Bir sana bakacak, bir bana.

GUS. Bir sana, bir bana.

BEN. Susacak.

GUS. Biz de ona bakacağız.

BEN. Biz de susacağız.

GUS. Hepimiz susacağız.

BEN. Hepimiz susacağız.

Sessizlik.

GUS. Kızsa ne yapacağız?

BEN. Aynı şey.

GUS. Tam tamına?

BEN. Tam tamına.

Sessizlik.

GUS. Her şey aynı mı?

BEN. Her şey aynı.

GUS. (*Doğrulur, yüzünü buruşturur.*) Bir dakika.

Şimdi geliyorum.

(*Soldaki kapıdan çıkar. BEN yatakta oturur. Ayakyolundan sifon sesi. Su akmaz.*)

Sessizlik.

(*GUS girer, kapıda durur. BEN'e bakar. Sonra ağır ağır kendi yatağına yürür. Düşüncelidir. Durur, BEN'e bakar, yaklaşır.*) Gaz olmadığını biliyordu da niye kibrit yolladı? (*BEN'e bakar.*) Niye dersin?

BEN. Hı?

GUS. Niye kibrit yolladı bize?

BEN. Kim?

GUS: Yukardaki?

BEN. Onun ne ilgisi var?

GUS. Bu kim öyleyse?

BEN. Ne bileyim ben? Ayrı ayrı işler bunlar.

(*Gazetesine uzanır.*)

GUS. Sual sorduk sana.

BEN. Ee!

GUS. Ne demek ee? Sual sorduk sana. Kim bu seferki? Her zaman söyledin? Kim bu?

BEN. (*Omuz silker.*) Ne bileyim ben!

GUS. Nasıl ne bileyim?

BEN. Ee, kes artık.

GUS. (*Sinirli.*) Tabii, doğru bildim, değil mi; bu-

ranın sahibi o, değil mi? Bilince işine gelmiyor, değil mi? Dedim ama ben. Nasıl dediğim gibi mi? Peki ama niye? Niye çeviriyor bu dolapları? Neden yani?

BEN. Ne dolabı? Ne diyorsun sen?

GUS. Nedir bunlar? Ne istiyor bizden? Bize verilen her işi dürüst yapmadık mı sanki? Nedir hâlâ alıp veremediği? Derdi ne bunun?

(Arkalarından gürültüyle dolap iner. Bu sefer düdüğü de öter. GUS koşar, kâğıdı alır.)

Karides'miş! *(Kâğıdı buruşturur atar. Düdüğü öttürür, boruyu alıp bağırır.)* Yok, yok! Hiçbir şey kalmadı. Anlıyor musun, hiçbir şey yok! Bitti!

BEN. *(Boruyu kapar, elinin tersiyle GUS'u göğsünden hızla iter.)* Kes be! Kes! Hayvan! Kes diyorum sana! Kuduruk herif!

GUS. Ama —

BEN. Kes dedim, kes! Yeter be!

Sessizlik.

(BEN boruyu yerine asar. Yatağa gidip yatar. Gazeteyi alır, okur.)

Sessizlik.

(Kutu çıkar. İkisi birden dönerler. Göz göze gelirler. BEN okur.)

Sessizlik.

(BEN gazetesine eliyle vurur, indirir.)

Vay canına! *(Gene kaldırıp okur.)* İşe bak sen!

Sessizlik.

Neler oluyor yahu?

Sessizlik.

Olur mu bu?

Sessizlik.

Vay canına!

Sessizlik.

Amma da iş, duydun mu böylesini?

GUS. (*Kırgın, donuk.*) Yok canım?

BEN. Valla.

GUS. Sahi mi diyorsun?

BEN. İşte burada yazıyor. Beyaz üstüne siyah basmışlar.

GUS. Allah Allah?

BEN. Ne dersin bu işe?

GUS. İnanılmaz şey.

BEN. Müthiş değil mi?

GUS. Şaşırtıcı.

(*BEN kafasını sallar. Gazeteyi bırakır, doğrulur; tabancasını yerleştirir. GUS yavaş yavaş kalkar; soldaki kapıya gider.*)

BEN. Nereye?

GUS. Su içeceğim. (*Çıkar.*)

(*BEN elbisesini fırçalar. Sonra ayakkabısını siler. Düdük sesi. BEN gidip düdüğü öttürür; boruyu kulağına koyar, dinler; sonra ağzına götürür.*)

BEN. Evet. (*Kulağına, sonra ağzına.*) Tamam, anladım. (*Kulağına, sonra ağzına.*) Tabii, tabii, hazırız. (*Kulağına, sonra ağzına.*) Tamam, tekrarlıyayım mı? Birazdan burada olacak. Her zamanki işi yapacağız. (*Kulağına, sonra ağzına.*) Peki, anladım. (*Boruyu asar.*) Gus! (*Cebinden bir tarak çıkarır, saçını tarar. Tabancasını yoklar. Ayakyolundan sifon sesi; su akmaz. BEN soldaki kapıya gider.*) Gus!

Sessizlik.

(*Sağdaki kapı birden açılır. BEN silâhını çekip döner. GUS girer — sağdan —. Ceketini, yeleşini, kravatını, kılıfı, tabancayı çıkarmıştır. Durur; hafif kamburlaşmış, kolları yana düşmüştür. Kafasını yavaş yavaş kaldırıp BEN'e bakar. Birbirlerine bakarlar.*)

Uzun bir sessizlik.