



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü  
Tiyatro Anasanat Dalı

**POST-MODERN ÖZNEİN YENİ MEDYA  
ARAÇLARINDAKİ GÖRÜNÜŞÜ VE BİR ÖRNEK  
GÖSTERİM: BİR KAHRAMANIN ÖLÜMÜ**

Hüseyin Oçan

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2016

POST-MODERN ÖZDENİN YENİ MEDYA ARAÇLARINDAKİ GÖRÜNÜŞÜ VE  
BİR ÖRNEK GÖSTERİM : BİR KAHRAMANIN ÖLÜMÜ

Hüseyin Oçan

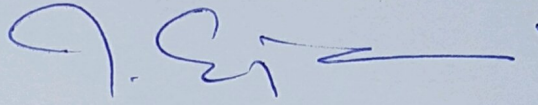
Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü  
Tiyatro Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2016

## KABUL VE ONAY

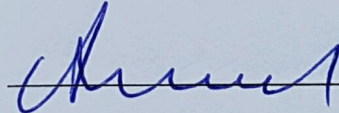
Hüseyin Oçan tarafından hazırlanan “Post-modern Öznenin Yeni Medya Araçlarındaki Görünüşü ve Bir Örnek Gösterim: Bir Kahramanın Ölümü” başlıklı bu çalışma, 17/06/2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanat Çalışması Raporu olarak kabul edilmiştir.



Doç. Dr. Türel Ezici (Başkan) (Danışman)



Doç. K. Lemi BİLGİN



Yrd. Doç. Dr. Kadir Çevik

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof. Dr. Türev Berki

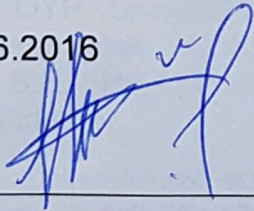
Enstitü Müdürü

## BİLDİRİM

Hazırladığım raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Raporumun ..... yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

17.06.2016



Hüseyin Oçan

## TEŞEKKÜR

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı Yüksek Lisans Programı'ndaki eğitimimi, ÖYP Araştırma Görevlisi olarak mesaimi sürdürdüğüm H.Ü. Ankara Devlet Konservatuarı çatısı altında tamamlamış olmanın sevincini yaşıyorum.

Sanat Çalışmamı tamamladığım bu evrede;

Danışmanım Doç. Dr. Türel EZİCİ'ye, tiyatroyu farklı çalışma alanlarında araştırmama, keşfetmeme müsaadeleri, sonsuz desteği; Bölüm Başkanım olarak idaresinde çalışma onuruna ve öğrencisi olma gururuna eriştiğim için sonsuz şükranlarımı;

Lisansüstü Eğitimim boyunca derslerinde bulunma şerefine nail olduğum Prof. Dr. Ayşegül YÜKSEL, Yard. Doç. Dr. Kadir ÇEVİK, Filiz AREL, Erhan GÖKGÜCÜ, Sevgi TÜRKAY Hocalarıma gerek genç bir akademisyen, gerekse genç bir oyuncu/rejisör adayı olarak bana kattıkları bütün değerler için teşekkürlerimi;

Genç bir akademisyen adayı olarak mesaimi sürdürdüğüm üç yıl boyunca H.Ü. Ankara Devlet Konservatuarı Tiyatro ASD Lisans Programı'nda ders vermiş ve aynı çalışma ortamında gerek akademiye, gerek tiyatro sanatına dair bütün öğrettikleri değerler için bütün hocalarıma, başta merhum Prof. Dr. Nurhan KARADAĞ olmak üzere sonsuz sevgi ve saygılarımı;

Yalnızca bu çalışmadaki destekleri ile değil; Hacettepe Üniversitesi'nde görev aldığım üç yıl boyunca en yakınımda bulunan birlikte çalışmaktan, öğrenmekten ve paylaşmaktan çok büyük onur ve mutluluk duyduğum ÖYP Araştırma Görevlileri Ayça KÖKLÜ ve Hasan İrfan BUZCU'ya ömür boyu minnetimi, sevgilerimi ve saygılarımı;

Sanat Çalışmamda bana yardımcı olan Dilan DÜZGÜNER, Gökhan KUTUM, Esin ERCAN, Çağlar KOCAVARDAR, Öykü DAĞDEVİREN parantezinde bütün Lisans Devresi öğrencilerime/dostlarıma sevgilerimi ve teşekkürlerimi;

ÖYP Üniversitem olan Düzce Üniversitesi'nden beri yol, ev ve çalışma arkadaşım olan ve bu çalışmamda da katkılarını eksik etmeyen kadim dostum H.Ü.G.S.E. Heykel ASD Araş. Gör. Özgür BALLI'ya borçlu olduğum sonsuz teşekkürlerimi;

Çalışmamda kullanmam için verdikleri çalışmaları, nezaketleri ve ilgileri için "Elektro Hafız", "inan6666", "Pikapta Raks", "Anıl Tekinyer" isimli kullanıcılara teşekkürlerimi;

"Ankara Devinim Tiyatro" adına Ahmet YAPAR'a, "Bambu Tiyatro" adına Ozan DEMİRCİOĞLU'na, çalışmam boyunca fotoğraflarımı çeken Eren DAĞHAN'a ve güçlü desteği için Özlem MİLLİCİ'ye teşekkürlerimi;

Babam Bayram Ali OÇAN'a, annem Güzide OÇAN'a ve kardeşim Mustafa OÇAN Beyefendi'ye varlıkları için; teşekkürlerimi sunuyorum.

## ÖZET

OÇAN, Hüseyin. *Post-modern Öznenin Yeni Medya Araçlarındaki Görünüşü ve bir Örnek Gösterim: Bir Kahramanın Ölümü*, Sanat Çalışması Raporu, Ankara, 2016.

Modern sonrası düşünce, eleştirisini, akli araçsallaştıran ve bu bağlamda bir kültür ortaya koyan moderniteye yöneltmiştir. Eleştirinin odağında yakın tarihin önemli kırılma noktalarının insan üzerindeki etkilerinin araştırılması vardır. Moderniteyi hem içine alan hem de onu aşan özelliğiyle modern sonrası durumda insan varoluşunu sorgulama, anlama, açıklama çabası günümüzde de devam etmektedir. Sorgulama devam ederken post-modern özne kendini kuşatan yeni koşullarla uyum içinde yaşama ya da en azından bu gerçekliği yadırgamama refleksini geliştirmiştir.

Teknoloji baş döndüren hızıyla yeni bir kültürü, dijital kültürü, oluştururken insanlık, büyük bir soğukkanlılıkla bu kültürün içindeki rolünü itiraz etmeden kabul etmiş; varoluşunu bu dijital kültüre armağan etmiştir. Tutkulu bir merakla, yaratılan dijital kültür içinde kendini var eden bireylerin gösterdiği hareketsizlik ve soğukkanlılık yeni bir yaşama biçimi oluşturmuştur.

Modern sonrası sosyal koşulların, bu koşullardaki insan-birey varoluşunun sanat aracılığıyla sorgulanması sayabileceğimiz, 1970' li yıllarda yazılan "Bir Kahramanın Ölümü" isimli oyunda Adalet Ağaoğlu, herkesin kendince birer "serinkanlı kahraman" olma durumunun altını çizmek istemiştir. Günümüzde ise modernitenin kitle toplumundan kopan herkes, dijital kültürün bireyci yapısıyla uyumlanmaya çalışırken "önemli" kılınmıştır.

Bu sanat çalışmasının ilk evresinde, "Bir Kahramanın Ölümü" nden hareketle dijital kültür içindeki bireyin durumunu yansıtan yeni bir uyarılma metin oluşturulmuştur. İkinci evre olan sahne uygulamasında ise çalışmanın kuramsal çerçevesini kuran Yeni Medya, Dijital Sanat, kavram ve enstrümanları bağlamında teknik ve estetik seçimlerle bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu

alıřma tiyatro metinlerinin, terimlerinin, tekniklerinin, literatürünün ve son olarak oyuncunun birer post-modern unsur olarak dijital kltr iindeki yerini sorgulamak; sahnelemede ve oyunculuk yorumunda yeni, farklı bir bakıř aısı getirmek amacını tařımaktadır.

**Anahtar Szckler:** postmodern zne, dijital kltr, yeni medya, tiyatro, oyuncu



## ABSTRACT

OÇAN, Hüseyin. The Image of Postmodern Subject on New Media Devices And A Model Presentation: *A Hero's Death*, Stage Production Report, Ankara, 2016.

Postmodern thought criticizes the modernity which instrumentalizes the mind (intelligence) and produces a culture of its own in this context. At the center of this criticism lies the investigation of the impacts, over human beings, of important breaking points in recent history. Even today, the efforts are being made to question, understand and explain the human existence in postmodernity, with its characteristics that both include and transcend the modernity. While this questioning has still been continuing, the postmodern subject has developed a reflex in adapting to new conditions surrounding himself/herself or at least accepting this reality as normal.

While technology, with its dizzying speed, produces a new culture, that is to say, the digital culture, humanity has accepted its role within this culture with extreme calmness and has given away his existence to this new culture. With a passionate curiosity, the calmness and inactiveness of the individuals have created a new way of life out of this culture.

In her play called "Death of a Hero" (Bir Kahramanın Ölümü), which was written in 1970's and which we can consider as the questioning of postmodern social conditions and questioning of human's / individual's existence under these conditions, Adalet Ağaoğlu has intended to highlight everyone's being a "calm hero" in his or her own way. Today, everyone, who breaks away from the mass society of the modernity, is being made "important" while trying to accommodate with the individualistic structure of digital culture.

In the first phase of this artwork, a new, adapted text has been created based on "Death of a Hero". In the second phase, which is the application in the stage, the work has been carried out with technical and aesthetics choices within the



context of concepts and instruments of New Media, Digital Art, which establish the theoretical framework of this work. This artwork aims at questioning the place of theater scripts, terms, techniques, literature and finally, the actor as postmodern elements within the digital culture; bringing a new perspective to the staging of the play and to the interpretation of the role.

**Keywords:** postmodern subject, digital culture, new media, theatre, actor



## İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY.....	i
BİLDİRİM.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii

<b>GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
<b>1.BÖLÜM. POSTMODERNİZM VE POST-MODERN ÖZNE.....</b>	<b>9</b>
1.1. Modern Öncesi, Modern ve Postmodern Dönemde “Özne”.....	9
<b>2. BÖLÜM.YENİ MEDYA, YENİ MEDYA ARAÇLARI VE DİJİTAL SANAT ....</b>	<b>16</b>
2.1. Medya, Yeni Medya ve Yeni Medya Araçları.....	16
2.2. Dijital Kültür ve Dijital Sanat.....	24
<b>3. BÖLÜM. “BİR KAHRAMANIN ÖLÜMÜ”: DRAMATURGİ VE UYARLAMA ÇALIŞMASI.....</b>	<b>29</b>
3.1. Adalet Ağaoğlu ve Oyun Yazarlığı.....	30
3.2. “Bir Kahramanın Ölümü” Oyununun Konvansiyonel Öz, Biçim ve Biçem Özellikleri.....	35
3.2.1. Konu.....	35
3.2.2. Tema.....	35

3.2.3. Kişiler.....	36
3.2.4. Biçim ve Biçem Özellikleri.....	37
3.3. Oyunun Uyarlanışında İzlenen Yol.....	38
3.4. Uyarlama/Performans Metni.....	43
3.5. Uyarlama Metnin Biçim ve Biçem Özellikleri.....	68
<b>4. “BİR KAHRAMANIN ÖLÜMÜ” UYARLAMA METNİNDE YENİ MEDYA – POSTMODERN ÖZNE İLİŞKİSİ ÜZERİNE YÖNETMENİN YORUMU.....</b>	<b>76</b>
4.1.Reji Yaklaşımı.....	77
4.2. Işık Yorumu.....	80
4.3. Dekor, Aksesuar ve Görsel Öğelerin Yorumu.....	83
4.4. Kostüm Yorumu.....	85
4.5. Uzam Kullanımı.....	88
4.6. Reji Defteri Orta Bölüm.....	89
<b>5. SONUÇ.....</b>	<b>102</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>104</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>110</b>
EK1. Orijinal Metin.....	110
EK2. Afiş.....	130
EK3. Genel Prova ve Temsil Fotoğrafları.....	131
EK4. Prömiyer ve Fotoğraf DVD.....	135

## GİRİŞ

19. yüzyıl itibarıyla pozitivism, rasyonalite, aydınlanma kavramlarıyla örtüşen modernite tümüyle maddi bir dünyada insan aklına olan güveni yüceltiyor, akli araçsallaştırıyordu. Bu modern iyimserlik düşünen ve eyleyen “özne”yi uygar bir birey tasarımı olarak merkezileştiriyordu. Kapitalist süreçler, iki dünya savaşı, özellikle ikincisinin nasyonel sosyalizm ve atom bombası dolayısıyla neden olduğu yıkım akılla açıklanamayacak bir durum tespitiyle modernizm eleştirisine yol açtı. Eleştiriler temsil krizi olarak adlandırılan görünüş-gerçek ikiliği ve bu çelişik durum içinde etkin rolünü kaybeden “özne” üzerinde yoğunlaştı. Günümüzde küreselleşmenin, neo-kapitalizmin, dijital teknoloji ve medya araçlarının koşullarında, aslında toplumsal birey için tarihin her aşamasında çeşitli biçimlerde ortaya çıkan temsil krizinin açıklanamaz boyutta derinleşmesi bireydeki ve toplumdaki sanal olanın gerçekmiş gibi algılanması sonucunu doğuran “kimlik krizi” sorununu daha da radikalleştirdi. Görünüş ve gerçek arasındaki telafi edilemez kopuş post-modern dünya halini “göndereni” olmayan görünüş (simulark) ve görünüşler, kurgular (simulasyon) haline dönüştürdü. Bu durum sahne sanatlarında, özellikle tiyatro sanatında “temsil” kavramının temsili meydana getiren ögeler bakımından, özellikle öyküsü yazılan, temsil edilen “özne” bağlamını önceleyerek yeniden okunması sürecini başlattı. Bu bağlamda klasik anlayıştaki “kahraman” kavramının modernizmde “karşı kahraman”a dönüşmesi gibi, modern kahraman da post-modern durumda “sanal kahraman”a dönüştü.

Tiyatro sanatında metin yazımından sahneleme anlayışına oyunculuğa, sahne tasarımına kadar sahne dilini oluşturan bütün ögeler kurgusallaşan bir gerçeği taklit eden, doğası gereği kendisi zaten estetik düzenleme olan tiyatrodaki da yeni okumalara yol açmasından hareketle şu sorular sorulabilir: Post-modern öznenin sahnedeki temsiliyeti nasıl yorumlanabilir? Post-modern özne sahnede nasıl bir dünya ile kuşatılmıştır, koşullanmıştır? Post-modern öznenin bu uzamdaki eyleminin ya da eylemsizliğinin niteliği nedir?

Yukarıda oldukça genelleyerek elde edilen bahsettiğimiz her konseptte dair sayısız örneği çağımızın hemen her insanının hayatında görebiliriz. Örneklemeleri genişletmek gerekirse, bilgi edinme yöntemine dair başat örnekler yazılı medya ve dijital medyadır. Yazılı medyanın da artık daha uzun ömürlü saklanması amacıyla dijital platforma uygun dönüştürülmesi ve bu uygulamanın bir getirisi olarak bilgi edinimi için her kullanıcının (bireyin) aradığı şeyi dijital medya ağının üzerine kurulduğu interneti kullanması ile ağırlıklı olarak dijital medyadan faydalanılmaktadır. Bilginin dijital platformda erişimi bu derece kolaylaşmışken, tarihsel çağlar boyunca karşımıza çıkan bütün kültür ve öğretilerin bilgiye biçtiği değer düşüğü çıkarımı yapılabilir. Ancak bu çıkarımın büyük bir hata olacağına altını çizmek gerekir. Çünkü istatistiksel bir veri olarak baktığımızda internet üzerinde yalnızca bir gün içinde üretilen içeriğin, internetin bulunuşuna kadar olan insanlığın yazıya dökülmüş düşünsel mirasını sayısızca katladığını görürüz. Bilginin korunması ve saklanması yöntem olarak basitleşmiştir; ancak niteliği açısından alımlayıcı birey için büyük bir seçicilik süreci başlamıştır. Nitelikli ve doğru bilgiye erişim noktasında eski medya araçlarındaki güvenilirlik alışkanlığını sürdüren post-modern özne, yeni medya araçlarından edindiği her bilgiyi manüplasyona uğramamış, belli bir amaç doğrultusunda işlenmemiş saf veri olarak algılamaya, yorumlamadan zihnine yerleştirmeye devam etmiştir. Teknolojik ilerleme hızından daha düşük bir hızda da olsa günümüzün bilgi alımlayıcısı her bir özne ancak kendinin oluşturduğu bir filtreleme yoluyla, ki bu filtreleme yöntemi de yeni medyanın getirisi bir başka insani refleks olarak yorumlanabilir, dijital dünyada karşısına çıkan bilgi selinin içerisinde doğru bilgiyi saf bir halde safiyane edinmemektedir. İşte bu yüzden ki gerçek bilginin ve bilgeliğin saklı değeri insanlık tarihi boyunca en üst seviyeye ulaşmıştır ve gün geçtikçe de artacaktır. Bilimsel ya da düşünsel, “*gerçek bilgi*”, asla erişilebilir değildir. Antik Çağ medeniyetlerindeki “*şüpheli*” düşüncülerinin ve artık “*şüpheli*” düşüncelerine atfedilen yüce değer ve bilgeliğe “kesinlikle” “varılamayacağı” tezi her gün yeniden, tarih boyunca hiç görülmediği kadar büyük kanıtlarla ispatlanmaktadır.

Kurgunun kurgusu ya da suretin sureti noktasında, gerçek bilgiye erişilememesi gayet akla uygun bir şema oluştururken, bilginin ancak bireyin yorumlaması sonucunda doğru ya da yanlış niteliğine kavuşması sebebiyle, kurgular ve suretler katmanında post-modern kişi, ancak beşinci katmanda bir gerçeklik yaratabilmenin avantusunu yaşamaktadır. Kendini dünya üzerinde var edebilme kudretini ve kaabiliyetini birey yalnızca kendinden almaktadır. Bireyin kendini var ettiği yer, biyolojik varlığını sürdürdüğü dünya üzerinde bilinen filozofiyeye göre ikinci katmandadır. Toplum bilinci ve formatına uygun bir halde yaşadığı varsayıldığında, bu duruma psikolojik ve soyolojik olarak yaklaşarak kişinin toplum içindeki rolleri karşımıza çıkacaktır. Bu rolleri üstlenme, yaşatma ve rollere bağlanma refleksi gereği birey kendini, yaratılmış üçüncü bir idea katmanının içinde bulmuş olur.

Modern zamanlarla birlikte en büyük toplum birimi devlet, sorumlu olduğu toplumun bütün üyelerini kayıt altına alma gereksinimi duydu ve bireyleri vatandaş olarak kaydetti. Sınıflandırıp sıraladı. Bu sıralama matematiksel bir algoritma sonucu her vatandaşa bir kimlik numarası verme süreci ile devam etti. Vatandaş olarak isimlendirilen her birey, kendi lokal toplumunun verdiği rollerin yanında, tıpkı bu rollerin gösterdiği farklılıklar gibi farklı bir rakam kombinasyonunu, kısacası “vatandaşlık numaralarını” taşımaya başladı. Her bir sayı, yani birey, yani postmodern durumda post-modern özne yeni teknolojide kendine sayısal bir değer olarak bütün “*database*”lerde yer bulmuş oldu. Database’lerin, Platon’un *idealar dünyası* ile bir paralelliği ve çok büyük farklılığı bulunmaktadır. Sözelimi, “İdealar dünyası”nda, her “şey”in ideal halinin, database’lerde ise ikinci katmanda yer alan her “şey”in bir idealize edilmiş yansıması bulunmaktadır denilebilir. Databaseleri bu haliyle bir üçüncü katman olarak değerlendirmek yanlış olmayacaktır.

Bireyin üçüncü katmanda yer alışı, tıpkı bedeninin türlü moleküllerden oluşması gibi dijital kodlama gereği 0’lar ve 1’lerden ibarettir. Proteinlerin tesadüfen oluşup oluşmadığı sorunsalında tartışılan durum, 0 ve 1’lerin random (rastgele) yanyana gelip gelmemesi, artificial (insan ürünü) olduğu için, tartışılmamaktadır. Bu

nedenle Platon'un idealar dünyası hala katmanlar silsilesinde ilk sırasını ve hakettiği değeri korumaktadır.

“Peki, ‘ideali’, *dijital ortam* belirleyebilir mi?” Bilgisayarların, henüz hayatımıza girdiği yıllardan beri sorulan ve sorulmaya devam edecek olan, insanoğlunun makineye dair sorduğu belki de en “masum”, ancak en “cevapsız” soru işte budur. “Geleceği belirleyebilme kabiliyeti var mıdır?” Hemen her dini öğretinin karşı çıktığı/çıkabileceği bu sorudaki “eylem”i, teknolojinin getirisi başka bir “eylem”le değiştirdiğimizde alacağımız cevap, insanı, sorunun orijinal halinden alacağımız cevaptan daha fazla tatmin edecek ve daha az korkutacaktır. Soru: “Geleceği *modelleyebilme* kabiliyeti var mıdır?” Cevap, bilimin vardığı yeri, tam olarak bilemediğimiz için, “belki”; bilebilseydik, belki de “evet” olacaktı. Makinenin geleceği modelleyebilme kabiliyeti, bireyin düş gücünün bir ürünü olabileceği gibi, bu gerçekleşirse bile *programlayanın* (yaratanın) insan olması nedeniyle bireyin düş gücü sınırları çerçevesinde olacaktır. İnsanın düş gücünün çerçevesini çizdiği bir boşlukta “makine”, bize “şimdi”yi ve “geleceği” modelleyebilecektir. Gerek geleceği modelleyebilmek, gerek şimdiye “çeki düzen vermek” adına bilgiye erişme dürtüsünün de şekillendirdiği bir dijital ortamda bağımsız bir birey yaratma isteği, post-modern öznenin en “büyük” ereği ve “post-modern” sıfatını kazanmasının da sebebi olmuştur.

Dijital ortamın haberleşme amacıyla kullanılması, bulunan hemen her teknolojinin insanın temel gereksinimlerini karşılayabilmesi ilkesi doğrultusunda insanlık tarihine yön veren, verdiği yönü kayıt altına alan, vereceği yönü gösteren ve vereceği yöne uygun bir altyapı hazırlayan *sosyal medya* diye isimlendirilen bir “küresel forum” yaratılmasını da beraberinde getirmiştir. Bilginin manipülasyonu, bilginin kişiyle buluşması, kişinin edindiği bilginin üzerine kayıt altına alınabilecek bireysel çıktılarını ekleyebilmesi gibi işlemler bu ortam üzerinde gerçekleşmektedir. Burda bir noktaya dikkat çekmek gerekir: Bu devasa “bilgi ağı” içerisinde, birey, yeni idealar katmanı sıralamasında dördüncü katman olarak belirtebileceğimiz “dijital ağda”, üçüncü katman olarak az önce değindiğimiz rollerini, gerek nitelik, gerek nicelik bakımından, dijital formatta kendi özünü,

olduđu gibi aktarabilmekte; kendi hayal gúcünün sınırları dahilinde “dilediđi” rolü seçebilmektedir. Bu özgürlük, az önce sorunsal olarak bahsettiđimiz, “geleceđi modelleyebilme/şimdiyi biçimlendirebilme” kabiliyeti sayesinde öznenin, post-modern özneye geçişinde şimdiye dek önüne sunulan “opsiyonlar” arasında kuşkusuz en heyecan vericisidir.

Dördüncü katmanda oluşturulan bu varlık “avatar” olarak isimlendirilmektedir. Avatar kelime olarak Hint mitolojisine göre tanrıların yeryüzüne indiklerinde büründükleri şekillerdir.

Avatarını oluşturan birey dijital ortama adım atmasıyla birlikte bir post-modern özne haline gelmiştir. Post-modern özne, dijital ortamın ikinci katmanında nefes alıp verdiđi dünya gerçeğinin bir benzerini dördüncü katmanda kendi varlığıyla şekillendirmeyi ya da kendine sunulan dijital coğrafyada özünü yaratmayı hedeflemiştir. Karmaşık bir yapı gibi görünen bu dizge gösterilen grafikte sıralanmaya çalışılmıştır. Dizgede gösterilen dördüncü katmanda kendini var eden post-modern özne avatarını biçimlendirerek birinci, ikinci ve üçüncü katmandan yola çıkarak ya da tamamen bu katmanlara karşıt düşecek seçimlerle bu avatarını oluşturmuş olabilir. Bu durum başta bahsettiđimiz gerçek bilgiye ulaşamama durumunu, tıpkı ikinci katmandaki yaşanan dünyadakine benzer şekilde önümüze çıkarmaktadır. Avatarlarını sürekli kendi idealindeki gibi şekillendirmeye çalışan hücreleri yaşlanan özne, asla yaşlanmayacak olan avatarından aldığı güçle zaman içinde dördüncü katmanda işlemci gücü harcayan ve database’de “bitler”<sup>1</sup> kaplayan avatarını daha da gerçek algılamaya başlayacaktır. Bu sanrı, zihnin hipnozu ve alışkanlıkları sayesinde doğal bir süreç olarak karşılanabilir elbette.

Bilim-kurgu dünyası 18. ve 19. yüzyıldan bu yana geleceđe dair önermelere sahip sayısız görsel ve yazınsal ürün ortaya koymuştur. Gelecekte olması öngörülen ya da hayal edilen durumların hemen hepsinde insan teknolojinin yaratıcısı,

<sup>1</sup> “Programlama ve haberleşmede, bir bit bilgi depolama ve haberleşme veya bağlantının en küçük ve temel ünitesidir.” Vikipedi Bit (bilişim) Maddesi. (t.y.). Erişim: 24 Mayıs 2016, [https://tr.wikipedia.org/wiki/Bit\\_\(bilişim\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Bit_(bilişim))



dolaylı olarak da esiri konumunda yer almıştır. 20. Yüzyılda karşılaşılan örneklerdeki bazı önermeler, teknolojinin esiri olma durumunu öteye taşıyıp, insanoğlunun sonunu getiren gerek dünya dışı (uzaylı vs.) etmenlerin teknolojisinin, gerekse insan kontrolünden çıkan yapay zekâ karşısında insanın mağlup olma trajedisini sunmaktadır. İnsanlığın sonunun insan elinden çıkan bir güç ile gelecek olmasına dair önerme iki büyük Dünya Savaşı yaşayan insanların hiç şaşırmadığı ve zaman olarak çok da ötede görmediği bir muhtemel realitedir. İnsanın kendini aciz, ancak bütün sonlara muktedir şekilde konumladığı yer, gelecekte yalnızca ölüm bilançosunda edinilecek bir istatistiksel/matematiksel değer olarak gösterilmesinden çıkarılabilir. Bu matematiksel detay kişiyi, özgün özneyi aşığılayan bir durum yaratmış olup, post-modern özne sürekli buna karşı itirazını ve muhalif duruşunu göstermek istemiş; ancak kapsamı kendinden gizlenen bilinmezliğin içerisinde onun ürünleriyle başbaşa kalmıştır.

Peki, istatistiksel bir detay olmayı kendine yediremeyen özne nasıl olur da 0'ların ve 1'lerin dünyasında dizilimini bilmediği, bilmek istemediği bir kod haline gelebilmek için bu denli çaba ve özen gösterir; dijital dünyada var olma çabasını, bilgi edinme ve eğlenme ihtiyacından daha önde görür; biyolojik varlığını yaşadığı dünya üzerinde, sokakta gördüğü bir üçüncü katman insanına güvenemezken, milyarların yer aldığı her gün bir yenisinin kodlandığı/yazıldığı/yaratıldığı sosyal ağlara hiç düşünmeden bütün detaylarıyla kendi özünü, özgün bir avatar imişçesine inşa etmeye çalışır? Bu durum üçüncü katmanın kendi içinden çıkardığı kahramanlara öykünme isteği midir; yoksa Yeni Dünya'nın sınırsız coğrafyasından basit bir toprak edinme isteği mi?

Çalışmamda sorulan sorulara cevap bulmaktan çok, bu isteğin peşinde ömür çürüten insanın sosyolojik, ekonomik, kültürel ve daha birçok konu başlığında incelenebilecek sebepleri arasında sanatsal/estetik dürtü konusuna tiyatro doğası ve oyunculuk psikolojisinin geçirdiği süreçlerle olan benzerlikleri ortaya çıkarmaya çalışacağım. Sanat/estetik teorilerine bakıldığında daha geniş bir alanda kendine yer bulan ölümsüzlük/iz-kalıt bırakma dürtüsü ise kapsamındaki

genişliğe karşıt bir derecelendirme ile alt başlık olarak incelemek istediğim bir diğer değişken olarak çalışmamda yer alacak.

Ölümsüzlüğe erişmek, insanlığın doğayla mücadelesi ve hayatını onun kucağında sürdürmesi düzleminde ilk insandan bugüne, belki de iddiaları gerçek varsayarsak dört ayak üzerinden iki ayağa geçişinde dahi hayal ettiği ve mümkün olmadığını kavradığı bir saltık gerçek/bilinmezdir. Bu duruma katmanlar sistematüğinde baktığımızda birinci katmanda kendine yer bulan, ikinci katmanın bütün atmosferini oluşturan bir düşünce olduğunu görürüz. İnsan psikolojisinde bütün kabul ve itiraz noktalarındaki işleyişte, matematiksel bakılacak olursa problematiklerdeki işlemleri kendi parantezinde çarpanına/bölenine alan yegâne durum olduğunu da görürüz. Bütün mitolojik ve dini öğretilerde insanın aciz doğası ve sınırlı ömrü betimlenirken ölümsüzlük kutsiyetine sahip bütün öznelerin dünya dışı kahramanlar olarak addedilmesi ile karşılaşılır. Ölümsüzlüğü arayan insana bedeniyle birlikte taşıdığı söylenen -materyalist bir sorgulama ile görülmeyen- hangi maddeden yapıldığı bilinmeyen ruhun ölümsüz olduğu ve er geç "huzur"a kavuşacağı müjdelenir.

Mitolojik hikayelerin çoğunda insanların kalıcı olmak adına yaptığı bir çok yolculuk bir ütopya derecesinde özneye uzakken, şimdilerde yaşadığı her şeyi ölümsüzleştirebilmek adına kolaylıkla erişebildiği formatlardaki ürünlerle -şimdilik herkesçe geçerli internet ortamında- sanal bir gerçeklik dünyasına anbean kalıcı varlığını kaydettiğini görüyoruz. Dünya üzerindeki misafirliğin yatılı hale gelmesi sanal bir çeperle mümkün kılınırken, biyolojik varlığın yaşadığı dünya coğrafyası ve insanların kullandığı her tür meta yalnızca bir araç haline gelmiştir. Gerçeklik algısındaki mana büyük bir kayma yaşamış ve günümüzde zihinlerde yaratılan imajlara bu haliyle işlenmiştir.

Dijital dünyanın günlük hayatta kapladığı yer, başka hayatlara ve kişilere dair bilgilerimiz açısından bakıldığında büyük bir hegemonya alanı oluşturmuştur. Başka insanların dijital dokuya işlediği hayatları, hikayeleri, yanibaşımızda fiziki varlıklarıyla yer alan öznelerin -ki çekirdeğinde yer aldığı ailelerin- dahi zihnimizde

doldurduđu alandan daha geniş bir yer tutmaktadır. Öyle ki insanlar, asal kimlikleri olarak yerleşen aile bireylerini dahi dijital dünyadaki izlerinden takip etmektedir. Bu takip, oluşan *data* seli ortasında elinde tuttuđu, sandığından çok daha seyrek ilmeklere sahip bir balık ağının arasından geçip gidenlerden habersiz, yüzeysel bir tortu elde etmekten başka bir işe yaramamaktadır.

Özetlersek, post-modern özne, kahraman olma şansını dijital dünyada duyularının ve zihninin derinlikli ölçeğini bir hayli düşürmüştür. Bu durum, kişiye makro bir açılım yapmış olduğunu düşündürmekte, aslında ruhsal derinlik yitimi yaşadığını fark ettirmemektedir. İnsanın özü, dijital kodlamalardaki 0 ve 1'lerdeki mikro ölçekte görünmüyor belki; ancak dizilimleriyle bilinçli/bilinçsiz oluşturulan detaylar görmezden gelindiğinde, dahası görmeye çaba harcanmadığında, sığ ve figürsüz yaratılan milyarlarca kahraman arasında kaybolup yitmektedir. Bu sanat çalışması teorisini ve sahne uygulamasındaki yöntemini, teknik-estetik seçimlerini bu düşünce perspektifi üzerine kurmaktadır: Dijital dünyada kaybolan insan-kahraman.

## 1. BÖLÜM

### POSTMODERNİZM VE POST-MODERN ÖZNE

#### 1.1. Modern Öncesi, Modern ve Postmodern Dönemde “Özne”

Medeniyet tarihi boyunca çağların bölümlenmesinde günümüz “son” kabul edilirse, yakın, orta, ilk çağ gibi tanımlar kullanılmıştır. Halen içinde bulunduğumuz yakın çağda ise sanayi devrimi, iki dünya savaşı, ekonomik krizler, teknolojik değişimlerin yaşandığı ve diğer çağ aralıklarında görülmeyen ölçüde farklılıkların, on yıllar hatta birkaç yıl içerisinde görüldüğü zaman dilimleri bulunmaktadır. Tarih bilimi, belki de yıllar sonra bahsedilen kısa zaman dilimlerini, birbirinden ayırıştırıp, hatta yakın çağ dahilinden çıkarıp, başlı başına birer süreç olarak kabul edebilir. Örneğin Arnold Toynbee Batı tarihini Karanlık, Orta, Modern, Postmodern Çağ olarak dörde bölmüş durumdadır. (Akt. Karabulut, 2014, s.10) Tarih bilimi, zaman dilimleri arasına “*modern*” çağı, “*postmodern*” çağı, ortak bir dille kesin olarak ekler mi henüz bilemeyiz; ancak tarih biliminin aksine bu çağ ayrımlarında adı geçen modern ve postmodern kavramları hemen her alan ve durumda kullanılan, güncel terimler olmuştur.

“Modern kelimesi kök olarak Latince “*modo*” ya da “*modus*” köklerinden türemiş ve “çağa uygun, bugüne özgü” anlamındaki “*modernus*” kelimesinden gelmiştir. Karabulut’a göre, nitelediği tarihsel dilim yakın çağın dahilinde orta çağı izleyen zaman dilimidir. Ortaçağ’da mutlak egemen güç konumundaki Katolisizmin uğradığı Reform hareketi ile bilim, dinsel kozmolojinin yerini almış, monarşik ve oligarşik yapı kırılıp siyasal sistemler demokratikleşerek toplumsal kimliklerin belirleyici konuma gelmesi modernitenin temel unsurları olmuştur. Buradan hareketle estetik ve etikte “hümanizm”in yanı sıra “akılcılık” ve bilim” Modernizm’in başlıca değerleridir. Bu nitelikleriyle Modern Çağ, kararlılık, ilerleme ve rasyonalizmin egemen olduğu dönemdir.

*“Genel olarak “modern”, radikal bir deęişimden sonra ortaya ıkana verilen addır ve bu hem insana hem de evresine uygulanır. Modern dnyanın tarımsal dnyanın yerini alması, kendisinden ncekilerle baędaştırılmaz bir dnya grşn de beraberinde getirmiştir. Modern olmak, dne ait olmayan, bařka yntemlerle deęerlendirilmesi gereken bir dnyada yařamak anlamına gelir.” (Korad Birkiye, 2007, s.32)*

Postmodern kelimesi ise aę niteleyici zellięini ncl olan Modern aę’dan almaktadır. Gnmzde gerekleşen ve olaęanlaşan birok durum ya da olayı betimlemek iin kullanılan *“postmodern aęın getirisi”* gibi tabirler, iinde barındırdıęı zaman ve nedensellik gibi unsurlar gz nne alınmadan sarfedilen cmlelerdir. İinde yařadıęımız aęın postmodern aę olduęu nkabulnn bireydeki yansımalarını tartıřmadan nce, terim anlamıyla postmodern kelimesini incelemek gerekir.

Bir bileřik kelime olarak Postmodern kelimesine yakından baktıęımızda “post” ve “modern” kelimelerinden olduęunu grrz. Etimolojik olarak incelendięinde İngilizce, Fransızca gibi dillerde “sonrası” anlamına gelen “post” szcęnn “modern” kelimesini niteleyerek “modern sonrası” anlamının oluřturulduęunu grrz. alıřmamda adı geen “postmodern zne” rneęinde olduęu gibi, belli bařlı drt modalitesinden biri olarak (postmodern, postmodernleşme, postmodernite, postmodernizm) *postmodern* formu ile nne geldięi kavramı *“dneme zgn nitelikler”* anlamıyla belirler. (Akt. Karabulut, 2014, s.147) Bu haliyle “modern olan”dan farkı yok gibi grlse de “modern sonrasına zg” diyerek anlamdař olmadıklarını, kendi zaman dilimine olan aidiyetini belirtebiliriz.

*“İlk kez 1950 ve 1960’larda kullanıldıęı grlen postmodernizm, yaygın kullanımını 1970 ve 1980’li yıllarda edinmiřtir. Felsefi olarak etkisini Nietzsche ve Heidegger’den alan Postmodernizm, Modernizm’in temel unsurları olarak szn ettięimiz akılcılık ve bilime, estetik ve etik anlayıřı olan hmanizme karřı ıkar. Bařka bir deyiřle Batı rasyonalizmine ve Aydınlanma felsefesine dayalı bilginin eleřtirel bir yorumudur.” (Karabulut, 2014, s.147)*

Bu çalışmada işlenecek nesneleşen postmodern özneyi tanımlamadan önce Özne'nin modern öncesi, modern ve postmodern yolculuğuna göz atmak gerekir.

*“Çağdaş insanın çelişkileri ilk kez Aydınlanma Hareketiyle genel insanlık bilincine taşınmıştır. Bu çelişkilerin başında, bilim ile inanç arasındaki çelişki gelir. Bilim ile inanç arasındaki çatışmanın sonunda, bilim, gerek insanın doğaya egemen olmasını sağlayıcı gerekse onun pratik faaliyetini yönlendirici bir araç olarak inanç karşısında üstün gelmiştir. Bir başka çelişki de doğal hak ile tüm kutsal tarihsel kurum ve organizasyonlar arasındaki çelişkiydi.”* (M.Buhr, W. Schroeder, K.Barck, 2006, s.56-57)

Bilimin inanç karşısında kazandığı zafer, Batı medeniyetine kuşkusuz büyük sıçrama sağlamıştır. Kurulu düzen içindeki birey (doğal hak) ve kurumlar (toplum düzeni ve temsilcisi devlet) arasındaki bir diğer çelişki, her iki tarafın da hızla artan ve toplumsallaşan “üretim” neticesinde nesnel-tarihsel yasalara göre durmadan değişen, tarihsel olarak belirlenmiş fenomenler olduklarını ortaya çıkarmıştır. Buhr’a göre “Ancak Katolik inanç sisteminden sürekli kurtulma çabası içinde olan Aydınlanmacı birey, tarihin eyleyeni olarak nitelenmiştir. Böylece özne, gerçek tarihsel deneyimlemelerine başlayabilecektir.”

İnsanın Aydınlanma Hareketi ile başlayan “gerçek tarihsel deneyimleme” süreci, modernite ile birlikte insanlık tarihinin en kanlı tecrübelerini de beraberinde getirmiştir. Birey doğal haklarını elde etme yolunda, medeniyet serüveninde o ana dek geçen bütün çağlar boyunca belki de ilk kez insanlığa karşı bu derece ağır bir yenilgi almış olacaktı. Modernite, bireyin doğal haklarını sunma hedefi ile çıktığı yolda, insanlığın yenilgisini ağırlaştıran bütün etmenlerin mucidi olmuştu.

Birkiye, Moderniteye geçişi dört önemli devrimle tanımlar: Bilimsel (Newton fiziği, genetik, türlerin kökeni, psikanaliz, kuantum ve görelilik teorileri), siyasal (modern demokrasi ve ulus devlet), teknik (içten patlamalı motorlar, ilk kitle iletişim aletleri) ve endüstriyel (sanayi devrimi) belirler. Bunlardan da her biri,

aşamalar içerir ve modernliğin düzeyi birbirinden farklı olabilir. (Korad Birkiye, 2007, s.32) Şener ise modern insanı şöyle ifade eder:

*“Sanayi sonrası tüketim toplumu denilen bu düzenin içinde yaşayan sıradan insan, ulusal ve uluslararası ilişkilerde hangi kuralların geçerli olduğunu bilemez ve kendini ölümcül bir oyunun içinde bulur. Kendi anlayışı ve iradesi dışında geliştirilmiş bir işleyişin çarkları arasında sıkışıp kalmıştır. İnsan bilgi eksikliğinin, güçsüzlüğünün ve ölümlülüğünün bir kez daha farkına varmıştır.” (Şener, 2011: 66)*

Birey, yaşadığı bu farkındalıkla, orta çağ karanlığını yaşamış atalarından görece daha organize bir devlet anlayışının hüküm sürdüğü modern çağda “Aydınlanma” ertesini bir “karanlık” devir yaşıyordu. Peki, insanlığın karanlığa karşı, bilgiye erişmek güdüsüyle kazandığı zafer, bilimin önünü açtığı halde neden dolaylı da olsa süreç sonunda kendi zihnini baskılayan feci sonuçlar doğurdu? Öngöründen uzak bir sürecin sonucu olarak yorumlayabileceğimiz bu soru, modernleşme hareketinin insanın aklıyla elde ettiği bilgiyle değil de yüzyıl (18. Ve 19. yy) insanların *yaşam enerjisinden* beslendiği fikriyle oluştuğu varsayımıyla kendine bir nebze cevap bulabiliyor. Karabulut’a göre bahsedilen varsayımı yapan, Alman düşünür Friedrich Nietzsche’dir. O’na göre, bir yanda insanın bilgi edinme sürecinin kaynağı diğer bir yanda da anarşi ve yabancılaşmanın kaynağı da bir biyolojik öge olan yaşam enerjisidir. Öznel bir yapıya sahip yaşam enerjisi, *üstün insan* olarak kabul gören dehalarda yüksek, sıradan insanda düşüktür. Yaşam enerjisinin ortaya çıkışı ise insan doğasından gelen yeni şeyler yaratabilmek için sürekli bir şeyleri yıkmak anlamına gelen *“yaratıcı yıkıcılık” (creative destruction)* özelliğidir. Kaotik ve bu sebeple de dinamik olan yaşamda düzeni sağlayacak olan tek şey *estetiktir*.

Bireyin, içinde bulunduğu zamanı belgelemek amacıyla başvurduğu “estetik” algısının, tarihsel süreçte, biçimsel ve felsefi normları defalarca değişmiştir. Bu değişimler, Aydınlanma hareketine dek, günümüzdeki örneklerle oranla çok uzun süreli ancak yuvarlak geçişleri kapsar. Buna rağmen örneğin, Ezici’ye göre insalığın ufkuna koyulan *üstün insan* Varoluşçular ile –aslında umutsuz ve hiçlikçi- bir son idealleştirme olarak bir süre daha tarih sahnesinde kalacaktır.

*“Birinci Dünya Savaşı sonrası oluşan karamsarlık, dünyanın birçok yerinde yaşanan adaletsizlik, Aydınlanma projesinin artık eyleme ve düşünceye yol gösterme ve esin kaynağı olma gücünü yitirdiğini göstermektedir. Kimileri her şeye rağmen bu projeyi desteklemeye devam ederken kimileri de insanlığın kurtuluşu için Aydınlanma projesinin tamamen terk edilmesi gerektiğinde ısrar eder ki bu düşünce modern akımların da doğuşunu ifade eder.” (Zerenler, 2010, s.21)*

*“Tarihsel avant-garde olarak nitelendirdiğimiz akımların ortaya çıkışı, yirminci yüzyıl sanatını gerçek olarak belirleyen en önemli dönemdir. Fütürizm, dışavurumculuk, dada, gerçeküstücülük ve Bauhaus, kaynaklarını on dokuzuncu yüzyıldan alan modernizmin doruk aşamasıdır. Tarihsel avant-garde her şeye karşıdır. Topluma, burjuva sınıfına, sanatsal uzlaşılara, sanatın yaşamdan kopukluğuna, mantığa... Tarihsel avant-garde akımların ortak yanı, doğalcılık ve gerçekliğe karşı çıkmalarıdır. Ortaçağdan bu yana hiç tartışılmadan süregelen, sanatın doğayı ve yaşamı bağlılıkla yansıtmaya görevi, ilk kez bu dönem sorgulanır. Dışavurumculukta öznellik adına gerçekliğin çarpıtılmasına, gerçeküstücülükte bilinçaltı içeriğinin “kendiliğinden” sanat yapıtına dökülüşüne, fütürizmde doğa yerine makinanın yüceltilmesine tanık oluruz. Dadacılık ise gerçeklikle sanat yapıtı arasındaki tüm bağları temelden olumsuzlayarak ortadan kaldırır. Modern sanatın öncü akımları, on dokuzuncu yüzyılın izlenimcilik-doğalcılık anlayışının güzellik ülküsüne karşı temelde çirkinliği yeğler.” (Candan, 1997, s.89)*

*“Bir başka deyişle, Antik dönemlerin soyut bilimsel düşünüşünden, Bacon’dan, Descartes’dan geçerek gerçekliği çözümlenmeyi bilimsel yöntemle, insanın varoluşunu düşünme yetisine bağlayan; Comte’un pozitivist ilerlemeciliğini, Kant’ın duyusal rasyonalizmini izlerken Hegel ile idealizmi mutlaklaştıran düşünürün, sanatçının, Nietzsche’nin solipsizmi (tek bencilik) ile bambaşka, kuşkulu, karamsar bir dünyaya uyanışı ve bundan geriye kalandır.” (Ezici, 2010, s.14)*

*“İkinci Dünya Savaşını hazırlayan ortam, savaşın öncesi ve sonrasındaki insan ve değerleri konusunda yeni kuşkuların doğmasına yol açtı. İnsan hakları, adalet, karşılıklı güven, saygı ve sevgi gibi evrensel değerlerin ancak kitaplarda korunduğu, günlük yaşama geçirilmediği görüldü. Önceki dönemlerde yüceltilen bazı değerlerin ise, savaşa neden olduğu, kısıcılığı desteklediği gerekçesiyle, eksikli ve sakat, en iyi yorumla da çocuksu olduğu görüldü. Amaç ve amaca yönelik eylem, savaşla birlikte insancıl anlamını yitirdi. Sonuçta, amacını, umudunu, inancını, insanca değerlerini yitirmiş bir dünyada yaşamak anlamsızlaştı. İnsan, eyleyerek kimliğini adlandırma fırsatından yoksun kalmıştı. Savaşa yönelik eylem, kimlikleri silmiş, kişilikleri çökertmişti.” (Şener, 2011, s.75)*

Betimlenen bu tablo ile modern insanlık, medeniyetin kuşatması ile kendi doğasının getirisi arasında büyük bir çıkmaz içindeymiş gibi yorumlanabilir. Bir yandan insani değerlerde yaşanan köklü değişim, ekonomik ve siyasal erkin etik



ve moral olana karşı bütün gücüyle varolan baskısında gözlemleniyor; bir yandan da yaşanan bu değişim sindirilip olağanlaştırılıyordu. Birey, toplumsal kaosu kendi benliğinde hiçlik olarak yaşamaya başlıyor; akılcı süreçlerini ise nedenlerini yok hükmünde varsayıp görmediği sonuçların eşliğinde yaşatmaya çalışıyordu. Sanat bu çelişkiyi incelemeye yöneliyordu.

“II. Dünya Savaşı sonrasında ise tiyatronun odaklandığı konulardan biri “entelektüel kölelik”, bir başka deyişle, bilimi, sanatı, edebiyatı, siyasal erki elinde tutanların denetimine ve/ya da hizmetine vermektir. En temel “yaşanmış örnek”, dünyayı kana boyayan Hitler’in çevresinde konuşlanıp “siyasal erk”ten pay alan bilim, sanat insanları ve yazarlardır. ... Becket’in Godot’yu Beklerken oyunundaki “efendi-köle” ikilisinin Lucky’si tiyatrodan canlandırılmış olanlardan farklı bir köledir. Lucky, despot “efendi” Pozzo’ya, yaşamın inceliklerini, düşünmeyi, güzel konuşmayı, sanattan tat almayı öğretendir. Efendisini yücelten, ona akıl öğretmenliği ve kalemşorluk yapan çağdaş “entelektüel” köle tipinin simgesidir. Efendisi “siyasal erk”i elinde tuttuğu sürece ona yol göstermiş, ondan nemalanmış, bir anlamda onu kullanmıştır. Ne ki Savaş sonrasında, efendisiyle birlikte köle de çökecektir.” (Yüksel, 2013, s.34)

Alıntıdaki örnek üzerinden yapılan tanımlama ve benzetme “aydın” sınıfı üzerinden verilmiştir. Ancak, birey hangi sınıftan olursa olsun küresel ölçekte bir savaş atlatmış ve ikincisinin ve belki üçüncüsünün olacağı öngörülerıyla korku içinde ve sürekli bir güven arayışı içerisinde kendini bulmuştur. Çok değil bir yüzyıl önce özgürlüğünün peşinden gitmesini ve dahası onu kazanmasını sağlayan yolculuk, sömürü tabanlı ekonomik yapının yerini sanayi üretimine dayalı ekonomik yapıya bıraktığı modern yüzyılda, bireyin yaşadığı korku ve güven arayışı ile bu kez “özgür” benlikleriyle geçmiş yüzyılların yönetimlerinin yerini almış yeni devlet yapıları altında “benlik”lerini arayış yolculuğuna dönmüş durumdadır.

Karabulut’a göre, Nietzsche’nin pozitif özgürlük adını verdiği, bireyin benliğinin kendi kendine belirlemediği kural ve düzenlemeler çerçevesinde bir özgürlük yaşanmaktadır. Bahsedilen savaşların ikincisi de gerçekleşikten sonra, Modernizmin özgürlük anlayışı olan pozitif özgürlük, post-modernizmin düşünsel yapısında çok ağırlıklı bir yere sahip olan negatif özgürlüğe yerini bırakmak üzeredir. Negatif özgürlük, bireye hiçbir müdahalenin olmamasını

öngören, özgürlük kavramının statik bir çerçevede tanımlanması anlamına gelmektedir.(Karabulut, 2014, s.149)

*“2. Paylaşım Savaşı’ndan sonra Avrupa’da toplumlar yıkımın karamsarlığını yaşamaya başladılar. İyimserlik yok olmaktaydı. Savaşa değin, sanata damgasını vuran modernizm ya da bir yaşam biçimi olarak modernite büyük yıkımı önleyememişti.” (Gökgücü, 2000, s.216)*

Aklı araçsallaştırmasına karşın önleyemediği, insanlık tarihinin en büyük felaketlerinin tek sorumlusu olarak gösterilebilecek modernite, zihin tarafından, sıradan bir insanda bile, sonu gelmeyen ve döngüsel sorgulamalara sebep oldu. Bu sorgulamaları öznenin tepkisi izledi.

*“Yeryüzü yeni bir buhranla çalkalanıyor. Analitik düşünceye dayalı bütün modern kavramlar tek tek meşruiyet zeminlerini kaybediyor. İnsanın yaratılması Tanrı’nın intihar girişimiyse eğer, modern düşünce de insanın intihar girişimi olarak karşımızda duruyor artık. Modern düşüncenin insana bahsettiği güvenlik pahalıya mal oldu. Bütün ülküler tek tek yıkıldı. Artık postmodern dönemin kapısını araladığı yeni bir dönem başlıyor: Tahayyülümüzü zorlayan kaos ortamı! Güvenlik sağlayan hımbıl barış kavramı bir şey öğretti insana; güvenliğin olduğu yerde özgürlük barınmaz! Kaos savaş çılgınlıklarıyla kapımızı zorlamaya, duvarlarımızı sarmaya başladı... Ve biz kulaklarımızı yırtan savaş çılgınlıklarını duydukça köşelerimizde tir tir titriyoruz. Onun ne getireceğini bilmiyoruz çünkü... Onu hiç tanımıyoruz... Yapının sızmadığı bir yer bilmiyoruz... Kafamız karışıyor... Güvenimizi ve güvenliğimizi yitiriyoruz... Bu durum yeni bir oyun-cak sundu bize: Postmodern Sanat; hiçbir kaba sığmayan, her kaba uyan... Şimdi onunla oyalanıyoruz. Kafamız daha da karışıyor.” (Agon, 1997, Sayı 10, s.2)*

Agon dergisinin “Postmodern Zamanlar ve Tiyatro 2” özel sayısının sunuşunda geçen bu betimlemeye baktığımızda tıpkı ikinci büyük savaş öncesinde yaşayan bir bireyin ağzından dökülmüş gibi olduğunu görürüz. Doksanlı yılların ortalarında karalanan bu satırlar bireyin güven arayışının süregeldiğini; hala sürüyor oluşunu ve güven arayışının -kendine olan güveni dahil- umutsuzca devam ettiğini gözler önüne koyuyor.

## 2. BÖLÜM

### YENİ MEDYA, YENİ MEDYA ARAÇLARI VE DİJİTAL SANAT

#### 1.1. MEDYA, YENİ MEDYA VE YENİ MEDYA ARAÇLARI

Yeni medya kavramı üzerindeki düşüncelerimiz, kavramın içinde yer alan “yeni” ve “medya” kelimelerini tek başına düşündüğümüzde insan algısında oluşan imajla sınırlı kalmaktadır. Oysa yeni medya kavramı, kapsam olarak yaratılan imajdan daha geniş bir başlık olup, yaşamımızda, muhtemelen ilk etapta karşı koymamıza karşın şu an hemen her bireyin vazgeçilmezleri arasında yer alan, bilgi edinme yöntemlerimizin, eğlence seçeneklerimizin, yaratı alanlarımızın üzerinde etkinlik kazanmıştır. Hatta yeni medya yaşam boyu çizmeye/yaratmaya çalıştığımız karakterimizin üzerinde de etkindir ve hemen her cihaz ve format yelpazesini kendi başlığı altında toplamıştır.

Bilgi çağı, *dijital teknolojiyle* çevrelenmiş bir toplum yapısını tanımlamaktadır. Dijital teknoloji ise günümüzde her yerde karşılaşılabileceğimiz ve kullanmak durumunda olduğumuz yeni teknolojilerdir. Özünde “dijitalleşmeyi” barındıran yeni teknolojiler “teknolojik yakınsamanın” etkisiyle bir iletişim teknolojisini farklı işlevler için kullanılma kısıtlılığını da ortadan kaldırmıştır. Günümüzde televizyon denildiğinde akla sadece izleyicilerin ekran karşısında oturup çeşitli türlerdeki programları izlediği “tek yönlü kitle iletişim aracı” akla gelmemelidir. Televizyon izleyicinin pasif konumda verileni aldığı bir cihaz olmaktan çıkmıştır. Televizyon yeri geldiğinde bir radyo, yeri geldiğinde internet, yeri geldiğinde alışveriş, arkadaşlarla sohbet edebilecek etkileşimli bir kitle iletişim aracı olarak işlevini çeşitlemiştir. Çünkü teknolojik gelişim sonucunda iletişim teknolojilerinin iç içeliği, televizyonun içerisinde radyoyu, interneti bulmamıza izin vermiştir. Dijital çağda iletişim teknolojilerinin birliği ile internetten televizyon izleyebilir, cep telefonundan oyun oynayabiliriz, yol haritasına dilediğimiz anda son güncellemelerle seyahat

halindeyken aracımızdaki radyodan ulaşabiliriz. İç içe geçmiş teknolojiler olarak da görebileceğimiz yeni iletişim teknolojileri mobil yaşama da uyumlu bireyler olarak konumlanmamızı sağlamaktadır.

Medyanın etimolojisine baktığımızda; Briggs'e göre "*Latince ortam, aracı anlamına gelen medium kelimesinin çoğulundan gelmiştir. Eskiden kullanılan mecra kelimesinin yerini almıştır.*"(Briggs, Burke, 2004) Medya en bilinen tanımıyla, "*kitlesel iletişim araçlarının tümüdür.*"(Bostancı, 1998, s.114) Medyanın tanımı, "*her çeşit bilgiyi bireye ve topluluklara aktaran, eğlendirme, bilgilendirme ve eğitme gibi üç temel sorumluluğa sahip görsel, işitsel araçların tümüdür*" (Batmaz, 2006) olarak yapılabilir. Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde ise medya; "*büyük iletişim ve yayın organlarının bütününe verilen ad*" olarak geçmektedir.

Temelinde insandaki iletişim yetisi ve ihtiyacının yattığı medya bu ihtiyacın süratini artıran, bu süratle dünya geneline yayılabilmesini sağlayan bir yapıdır. Medya, herhangi bir kültürdeki yerleşik değerlerin küresel ölçekte paylaşımını mümkün hale getirerek iletişimi yalnızca bireyler arasında değil kültürler arasında da mümkün hale getirebilir. İletişimin, insanın biyolojik güdülenmesi ve yakın çevresiyle sınırlı bir duygular, fikirler ve arzular alışverişi olmaktan çıkarıp kitleler arası bir fonksiyon kazanmasına sebep olan medya, iletişim teknolojilerinin bütünü ve bu bütünün ortamıdır. Medya sözcüğünün daha önceleri, modern ve konvansiyonel anlamda kitapları, dergileri, broşürleri ve özellikle de gazeteleri belirten "basın" sözcüğünün yerine 1980'lerde yaygın olarak kullanılmaya başlandığını görürüz.

*"Dünya literatürüne baktığımızda; medya sözcüğünün yaygın kullanımı 1980'lerden itibaren başlıyor. ABD' de Ronald REGAN' ın, İngiltere' de Margaret THATCHER' ın, ülkemizde de Turgut ÖZAL' ın yönetimde olduğu dönemde yeni sağ ideolojinin ve pratiklerinin yükselmeye başladığı süreçlerde, neo – liberal küreselleşmenin tohumlarının atıldığı yıllarda medya sözcüğü hem teorik bir kavram hem de radyo – televizyon – gazete üçlüsüyle karşımıza çıkıyor. Medyanın yaygın halde kullanılması ise yazılı basınla başlamıştır."*(Başkaya, 2005)

Görüldüğü üzere medya, radyo, televizyon, gazete gibi organların oluşturduğu kitle iletişim araçlarını tanımlamak için kullanılır. Bugün bu üç format da işlevlerinden çok bir nesneyi, eşyayı tanımlamak için kullanıldığını fark ederiz. Bunun sebebi ise özünde dijitalleşmeyi barındıran yeni teknolojilerin “teknolojik iç içeliğinin”, bir iletişim teknolojisini farklı işlevler için kullanılma kısıtlılığını ortadan kaldırmasıdır. (İspir ve diğerleri, 2013, s.3) Kitle iletişim araçları, farklı format ve cihazların iç içe geçtiği, klasik medya araçlarının üzerine işlendiği yöntemlerin, fonksiyonların birbirlerine çok benzemekle beraber teknolojik yapılarının farklılık göstermesi sebebiyle sınırları tam olarak çizilemeyen bir durumdur. Yöntemler farklılıklar gösterse de kitle iletişiminin taşıdığı özellikler aynı kalmaktadır.

- a) Kitle iletişiminin izleyici kitlesi oldukça geniştir ve içeriği herkese açıktır.
- b) İzleyici kitlesi çeşitli toplumsal kümelerden gelen ve değişik niteliklere sahip insanlardan oluşan ayrı türden ve kimliksiz bir topluluktur.
- c) Kitle iletişim araçları kaynaktan uzakta bulunan, birbirlerinden de ayrı olarak konumlanmış çok sayıda insanla aynı anda ilişki kurabilir.
- d) Kitle iletişimi karmaşık biçimsel kurumlar gerektirir.
- e) İletişimciyle izleyici kitlesi arasındaki ilişki, izleyici kitlesi ve kişisel tanışıklığı olmayan profesyonel iletişimci rolündeki kişiler aracılığıyla kurulur. İletişim izleyici kitlesinin anında yanıt verme olasılığını fiilen dışlamaktadır.
- f) Kitle iletişim araçlarının ürünleri hem fiziksel hem de bireye maliyetinin oldukça az olması nedeniyle parasal anlamda halkın çoğunluğu için kolayca elde edilebilir.”(Mutlu, 1994)

Alıntıda “e” maddesine baktığımızda, kitle iletişiminin, “bilgi çağı” olarak adlandırılan günümüzde, alıcıya bir takım imkanlar sunduğunu görmekteyiz. Elektronik bir çağdan dijital bir çağa geçişi sağlayan bilgisayarlar ve kullandığı dil olan dijital kodlamaların altyapısını oluşturduğu küresel bir ağ (internet), kitle iletişiminin seyrini ve yerleşik dinamiklerini değiştirmiştir.

*“Elektronik devrimi kitle iletişim araçlarının küreselleşmesi ve internetten doğan dijital kültür, toplumsal değişimler gerçekleştirme bakımından, televizyon ve radyo'nun eskiden sahip olduğundan çok daha büyük bir potansiyele sahiptir. Televizyon ile radyo 'yayın medyası' olup yalnızca tek yönlü bir iletişim sağlarken, internet, başkalarıyla etkileşim halinde fırsatı sunmakta ve çok daha kapsamlı bilgilere ulaşmaya imkanı tanımaktadır.”*  
(Wands, 2006, s.8)

Tesadüfen, askeri bir araştırma projesi (ARPA)<sup>2</sup> sonucunda kendiliğinden ortaya çıkan internet (İspir ve diğerleri, 2013, s.11) WWW (World Wide Web) sayesinde bilgi erişimine ve dijital platforma aktarılmış işitsel, görsel, yazılı materyallere küresel bir erişim imkanı sunmuştur. Bahsedilen materyaller henüz etkileşime açık değildir ancak; bu imkan, küresel ağın kullanımının yaygınlaşmasına paralel olarak kullanıcıların doğrudan etkileşim kurmasını da sağlamıştır. “Kaynak”la gerçekleştirilen bu temas, kullanıcıların birbirleriyle etkileşim kurabilmelerinin yolunu açmıştır. Bu sayede bugün gelinen noktanın, küresel bilgi erişimi kanalıyla yerel ya da özel bilgi erişim/etkileşiminin mümkün olduğu bir “Yeni Medya” kanalı yarattığı söylenebilir. Küresel ağ içinde bir araya gelen kullanıcı toplulukları ve bildirim yaptıkları konu başlıkları/formatlardaki çeşitlilik (facebook, twitter, instagram vb.)<sup>3</sup>, canlılığını hiç yitirmeyen dijital bir “yeni” dünya yaratmış olduğunu söylemek ise yanlış olmaz.

*“Medyada dönüşüm çağını yaşadığımızı söyleyebiliriz. Bu dönüşüm medya teknolojisindeki değişimdoğal olarak medya içeriğinin de çeşitlenmesine ve değişmesine neden olmuştur. Medya dönüşüm çağı bu doğrultuda medyanın geleneksel kullanım alışkanlıklarını ve tüketimini de dönüştürmüştür. Medyadaki dönüşüm başlangıçta medya içeriğine erişim sağlayan alıcıların tanımlamasını değiştirmiştir. Geleneksel alıcılar kullanılan medyaya göre izleyici, dinleyici, okuyucu veya tüketici olarak tanımlanırken günümüzde dinleyici, izleyici, okuyucu yerine kullanıcı; tüketici yerine ise üretici kavramı kullanılmaktadır. Medya dönüşüm çağında alıcılar sadece sunulanı alan bir yapıda değildirler. Alıcıların geleneksel medya ortamındaki pasif izleyici, okuyucu, dinleyici konumu, medya dönüşüm çağında daha aktif bir yapıya dönüşmüştür. Bu sebeple artık tüm alıcılar kullanıcı olarak tanımlanmaktadır. Çünkü alıcılar sadece sunulan içeriği almakla yetinmiyorlar, gereksinimleri doğrultusunda sunulan içeriklerden birini seçerek alıyorlar, gerekiyorsa içeriğe de müdahale ediyorlar. Bu nedenle alıcılar artık daha aktif bir konumdadır ve “kullanıcı” olarak tanımlanmaktadır. Yine aynı şekilde tüketici olarak tanımlanan alıcının bu konumdan sıyrılarak üretici boyutuna geçmesi de medya içeriğinde sunulmak üzere bilgi üretme hakkına ve imkanına sahip olmasıyla alakalı bir kavramdır. Medya teknolojisinin dönüşüm çağı alıcıların verilen bilgiyi sadece tüketmesiyle sınırlı değildir artık. Alıcılar dilediği içeriğe müdahale ederek dilediği bilgiyi yeni medya ortamında paylaşabilmektedir. Bu da alıcının “üreten” konumunda yer almasına izin veren olanaklardan biridir.” (İspir, 2013, s.18)*

<sup>2</sup> Advanced Research Projects Agency.

<sup>3</sup> Sosyal Medya.

Dijital dilin tüm iletişim teknolojilerinde kullanılmasıyla birlikte hayatımıza giren yeni medya teknolojilerinin Everett M. Rogers'a göre sahip olduğu 3 temel özellik vardır; bunlar: Etkileşim, kitesizleştirme ve eşzamansızlık (Akt. İspir, 2013, s.18) Bahsedilen temel özelliklerden, kullanıcıların “*yanıt verme olasılığını*” mümkün kılan “etkileşim”in farklı yöntemleri bulunmaktadır: Birey-birey, birey-kitle ve birey-teknoloji/içerik etkileşimi. Bir diğer özellik, kitesizleştirme ise yeni medya platformlarındaki “bireyselliği” açıklamakta; Kişinin birey olarak taşıdığı isme, beğenilerine, seçimlerine uygun filtrelenmiş ya da kişinin doğrudan hedef alınmış alıcı rolünü belirtmektedir. Eşzamansızlık ise, klasik medyanın sunduğu içeriklerin taşıdığı özelliklerden farklı olarak, kişinin küresel ağ marifeti ile dilediği an erişebilmesini tanımlamaktadır. (İspir, 2013, s.18-20)

Birsen'in de belirttiği üzere geleneksel medyanın tamamı ve fazlası internet ortamında mevcuttur. Bu durum internet ile geleneksel medya arasındaki en temel ayrımdır. Klasik araçların (televizyon, radyo vb.), farklı biçimlerde sunulan çıktıları, internet ortamında uygun araç (bilgisayar, akıllı telefonlar vb.) ve dijital programlarla (yazılım) bir arada, alıcının (izlerkitlenin) kullanımına sunulabilir. Bu bir aradalık, yeni medya içeriğinin birbirini tamamlayan, ikame eden ve geliştiren yeni bir içeriğe dönüşmesini sağlamaktadır. Yeni medyayı gelenekselden farklılaştıran üç temel faktör vardır. Bunlar erişim cihazları, erişime aracılık eden yazılımlar ve içeriktir. (İspir, 2013, s.18)

Erişim cihazlarının kullanımının yaygınlaşması, yazılımların çeşitlenmesi ve kolay erişilirliği ve içerik çeşitlenmesindeki zenginlik, kullanıcıların başını döndürmektedir. Yaratılmış dijital yeni dünyada kullanıcıların, kullanımda büyük bir rahatlık, erişimlerdeki muazzam hız ve ulaşılabilecek bilişsel devasa zenginlikle karşı karşıya oldukları tartışılmaz bir gerçektir. Ancak, Yeni Medya, bahsedilen bu hız, pratiklik ve kullanım zenginliği, çeşitliliği ile kullanıcılar, tıpkı klasik medyanın yarattığı eskiden beri tartışılmalı etkilerine benzer veya tamamen yeni durumlara, olumlu/olumsuz bazı etkilere maruz kalmaktadır.

*“Tartışmanın niteliği (muhafazakâr ve korumacı bir yaklaşım) ve savunulan temel argümanlar (şiddet, ahlaki yozlaşma, nesillerin dejenerasyonu, ailenin*

*korunması gibi) sabit, iken değişen tartışmanın odağındaki araç ve kullanımlarıdır: “Televizyon, daha sonra sinema, 1960’lı yıllardan başlayarak zararlı olduğu öne sürülen, toplumsal ve bireysel şiddeti taşıdığı varsayılan medya hiyerarşisinin doruğunda yer alır. Günümüzde video oyunları ve internet de sağlık, okuma-yazma bilmeme ve gençlerin şiddeti üzerine kaygıların merkezidir.” (Maigret, 2011: 71; Akt. Birsen ve diğerleri, 2013: 53)”*

Kullanmaktan, tüketmekten ve üretmekten geri kalmadığımız medya ve yeni medya çıktıları sürekli olumsuz etkileri öne sürülerek yine kullanılmaya, tüketilmeye ve üretilmeye devam etmektedir.

*“Günümüzde ise yeni medyanın etkileri tartışması çoğunlukla olumsuz bir bakış açısıyla ele alınmakta ve sunulmaktadır. “Etki sorunsalı” olarak da kısaca adlandırabileceğimiz bu durumun önemi, günümüzde yeni medya ortamlarının etkilerinin yaygın olarak “ahlaki panik” çerçevesinde ele alınmasından kaynaklanmaktadır. Türkiye’de özellikle çocuklar ve gençlerin İnternet’te ve diğer yeni medya ortamlarında varolan çeşitli risklerden korunması konusunda bir tür ahlaki panik üretildiğini söylemek mümkündür.” (İspir ve diğerleri, 2013: s.71)*

Objektif bir yaklaşımdan uzak olarak öne sürülen etki karmaşası, geleneksel ve yeni medya araçlarının yalnızca araçsallığına yönelişi beraberinde getirmektedir. Bu durum, kişinin “amaçlar”ı doğrultusunda kullanabileceği multifonksiyonel “araçlar” olduğu gerçeğine gölge düşürmektedir. Oysa ki kişiye, yeni medya çerçevesinde üstlenmiş olduğu “üretici” rol gereği bütün amaçlarını, fiziki tatbikinden bağımsız da olsa gerçekleştirebilmesi imkanı doğurmuş olduğunun altını çizmek gerekir.

*“Yeni medya ortamında bireyler yeni medyanın özelliklerinden de yararlanarak kolaylıkla içerik üretebilir noktaya gelmişlerdir. Bireylerin yeni medya ortamında kullanıcı olarak enformasyon üretmesi, dağıtması, farklı enformasyon kaynaklarına erişmesi ve yeniden kullanması biçimlerindeki bu olanak kullanıcının söz konusu yeni iletişim ortamlarında özerkliğini, katılımını, yaratıcılığını arttırmaktadır. Kullanıcıyı yeni medya ortamlarının, özellikle İnternet’in kullanımı konusunda güçlendirecek “üretüketici” ye ve “netdaş”a dönüştürecek bilgi ve beceri donanımlarının kazandırılması önemlidir. Etkin özne olmanın bir diğer somut sonucu da “netizen” (netdaş) olarak tanımlanmaktadır. Yeni medya gündelik yaşam içerisinde geleneksel olarak gerçekleştirdiğimiz pek çok etkinliği zaman ve mekân kısıtlaması olmadan deneyimlememize olanak tanımaktadır. Ayrıca ekran başında, arayüzeyde zaman zaman yapay zeka ile zaman zaman da diğer bireylerle gerçekleşen karşılaşmalar esnasında birey sınırlı fiziksel aktivide bulunmakta ancak diğer birey ve topluluklarla birarada olmaktadır. Tüm bu*



*etkileşim “hareketsiz toplumsallaşma” (Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2007: 161) olarak tanımlanmaktadır.” (Birsen ve diğerleri, 2013: 71)*

Bahsedilen bu rol gereği, bu çalışmada yer verdiğim; internet dünyasında bugün internet erişimine sahip hemen herkesin duyduğu; bilinçli ya da bilinçsiz olarak kullandığı; sosyal medya, sosyal platform ya da sosyal ağ gibi isimlerle anılan yeni medya araçlarında sunulabilecek düşünsel problematikler ve alıntılanabilecek dijital/analog sanatsal çalışmalar, bu girift araçsallığın ya da büyük amaçlar taşıyabileceğinin kanıtı niteliğindedir. Binark'ın “*hareketsiz toplumsallaşma*” kavramıyla, yeni medyada yerini alan öznenin, yeni medya kullanımının sonuçlarına ve etkilerine yönelik “etki sorunsalı”na; yeni medya araçlarının gücü ve niteliğine dair gözden kaçabilen ya da farkına varılamayan yanlarının bir engel olmayıp; aksine imkan yarattığı cevabına ulaşılmaya çalışılmıştır.

Birsen, *Dijital İletişim ve Yeni Medya* isimli ders kitabının kaleme almış olduğu 2. ünitesinde sosyal medya ve dahilindeki çeşitlendirmeleri anlatmıştır. Özetle: Yaratılan bu imkanda araç olarak kullanılan sosyal medya kavramına baktığımızda ise: “Sosyal medya, temelleri Web 2.0<sup>4</sup>a dayanan, kullanıcılar tarafından yaratılan içeriğin üretimine ve paylaşımına olanak veren, Internet tabanlı uygulamalardır.” denilebilir. Sosyal medya platformları, beş kategori altında incelenebilir: Sosyal ağ siteleri, bloglar, içerik toplulukları, sanal dünyalar ve işbirliğine dayalı projeler. Sosyal ağ siteleri (*facebook, myspace, linkedin vb.*), kullanıcıların profillerini oluşturdukları, belirli bir arkadaş listesi içinde bu profilleri paylaştıkları ve listelerinde yer alan arkadaşların faaliyetlerini takip ettikleri web tabanlı sistemlerdir. Kişisel ya da kurumsal olarak faaliyet gösteren bloglar (*wordpress, tumblr, mikroblog olarak twitter vb.*) web sayfası üzerinde oluşturulan günlüklerdir. İçerik toplulukları, kullanıcılarına geleneksel anlamda web tabanlı arama motorlarında (google vb.) içerik aramaya göre oldukça kullanışlı bir arama deneyimi sunan; kullanıcıların sahip oldukları farklı türlerdeki içeriği (youtube, flickr, soundcloud, stumbledupon, libraryThing vb.) birbirleriyle paylaşmalarını sağlayan topluluklardır. Sanal dünyalar, Sanal dünyalar kullanıcıların çevrimiçi

<sup>4</sup> Öncül arayüz tarayıcı (browser) altyapısına verilen ad.

olarak üç boyutlu modellenmiş bir dünyada, kişisel “avatar”ları ile temsil edildikleri ve gerçek dünyada olduğu gibi diğer insanlarla iletişime girdikleri platformlardır. Sanal dünyalar bilgisayarlar aracılığıyla kurgulanmış ortamlardır. Bu ortamlarda kullanıcılar birbirlerini “avatar”ları üzerinden görebilmektedirler. Avatarlar, kullanıcıların ya da bu kullanıcıların sanal dünyada canlandırdıkları karakterlerin grafik gösterimleridir. İşbirliğine dayalı yazarlık platformları (wikiler, eksisozluk vb.) ise, çok sayıda son kullanıcının (küçük gruplardan yüzlerce hatta binlerce yazara kadar) dokümanları ortaklaşa şekilde oluşturmasını ve düzenlemesini mümkün kılan platformlardır. (İspir ve diğerleri, 2013: 77-94)



## 2.2. DİJİTAL KÜLTÜR VE DİJİTAL SANAT

Dijital, Mehmet Doğan'ın Büyük Türkçe Sözlüğü'nde "[İng.s.] Sayı ile ilgili, sayılı, nümerik" olarak geçmektedir. (Doğan, 2008, s.381) Bu tanım sade olduğu kadar bilgisayar ortamında kodlanan özgün bilgisayar dilini tarif etmek için oldukça yapısal bir tanımdır. Bilgisayarın işlemlerini sağlayan; bilgisayarda işleme imkanı sunan bütün kodlamaların matematiksel dizgeler olduğu gerçeğiyle, tıpkı insanın hücrelerden oluştuğu gibi matematikteki sayı sistemlerinin ikili sayı sistemini, dolayısıyla ikili kodlama sistemini<sup>5</sup> kullanır; neredeyse sonsuz sayıda 0 ve 1'lerden oluşur.

Dijital kültür tanımlaması, anlamca genişleyerek bilgisayar altyapılı (dijital kodlanan) bir hayatı ve onun getirilerini tanımlar. Getirileri, hem eleştirel hem de teslimiyetçi bir tutumla her geçen gün bir gün öncesini çok eski kılarak deneyimletmektedir. Dijital zamanları yaşadığımız bugünlerde deneyimlerimiz görsel, işitsel ve bilişsel olarak sürekli biçimlendirilmektedir. Temas ettiğimiz elektronik ve dijital cihazlar doku algımızı değiştirmiş; ağır plastik kokusu artık duyumsamadığımız derecede her yere sinmiştir. Bu manzara ve koşullar, dijital çağın getirisi bir dijital kültür yaşatmaktadır hepimize.

Değişime uğrayan bütün algılarımız, duyularımız, farklı bir dünya gerçeği oluşturmaktadır. Kişi, kullandığı, çevrelendiği metalar arasındaki zaman, işlev ve doku uyumsuzluğunu yeni bir uyum olarak algılamaya devam etmektedir. Düşünselliğin fizik kuralları sayılabilecek bütün gerçeklik parametreleri yeni simülatif ekseninde yaratılan bambaşka bir paralel evrende ters düz edilmiştir. Baudrillard'a göre simülasyon<sup>6</sup>, nesneyi imaja çevirmiş; imajı gerçeğe eşitlemiştir.

Deuze, "Dijital kültür, herkesin er yada geç online (çevrimiçi) olacağı anlamına gelmez. Ama çeşitli yollarla insanların ve makinelerin, artan cybernation ve dijital

<sup>5</sup> Binary Code

<sup>6</sup> Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hiper-gerçek yani simülasyon denilmektedir. (Baudrillard, 2011, s.14)

toplumla etkileşiminin, gelişmekte olan dijital kültürle ifade edileceğini varsayar” demiştir. (Akt. Ballı, 2016, s.6)

Yansıtılan durum, medeniyetin üyesi her öznenin dijital kültürden kendine ayrılan payı alacağı yönündedir. Dijital kültürle çevrelenmemiş olduğu varsayımında dahi mevcut kültürünün bu etkileşim sürecinden geçeceği belirtilmiştir. Kültürü oluşturan etnik köken ve etkiler, bu yeni kültürün basit birer motifi konumuna gelmiş durumdadırlar.

Bu durum estetik olanda, sanatsal üretimde de kendine yer bulmuştur. Sanatçı, bugün geçmişten gelen bütün sembolleri, teknoloji getirisiyle yeni üretilmiş bütün sosyolojik ve psikolojik zemine atfedilen sembollerinin arasında yaşatmaya çalışmaktadır. Teknoloji getirisiyle üretilmiş yeni sembollerden kastedilen ise imgelerin imgesinden başka bir şey değildir. Semboller heterojen bir karışım halinde etrafa dağılmış haldedir. İnsanların bu karışımı yadırgama sürecini çok kısa sürede atlatıp artık duyumsamaması, yadırgayan (yadırgaması gereken) insanın bahsettiğimiz heterojen karışımla homojen bir bileşim oluşturmasıyla açıklanabilir. Sanatçı bu homojen dağılımın içerisinde bambaşka bir kimliğe büründü.

*“Bu iç-içe geçmişlik sanatı da etkiledi. 21. yüzyıla damgasını vuran dijital kültür, sanatta da etkili oldu. Sanat ortamda sergilenen sanat yapıları, aynı anda milyonlarca kişiye ulaştı. Teknolojinin imkanları kullanarak oluşturulan sanat yapıları ile oluşan dijital sanat ve dijital sanata bağlı yeni terimler sanat akımlarının içerisinde yerini buldu ve böylece sanat yeni bir biçim ve yeni bir kitle kazanmış oldu.”(Ballı, 2016: 7)*

Sanat, üretim aşamasında yapıtların bilgisayar altyapısında işlenebilmesiyle yeni bir form kazanmış; üretimin anında<sup>7</sup> paylaşımıyla da eski yolculuğunu kıskandıracak bir hıza erişmiştir. Yalnız burada kastedilen durum, ister hacimsel sanatlarda, ister performans sanatlarında olsun sanatın teknolojiyle sıkı bir bağ kurmuş olduğunu belirtir. İnsanın ya da sanatçının teknolojik alışkanlıklar ve

---

<sup>7</sup> Çevrimçi (online).

beceriler kazanmasıyla, geleneksel sanat kalıplarını bilgisayar altyapısına uyarladığı anlamında bir sonuç olarak yorumlanabilir.

*“Dijital sanatın öncülü olan çevresel sanat, kavramsal sanat, happeningler, beden ve gösteri sanatları, onlara geleneksel sanat kalıplarıyla yaklaşımı imkansız kılsa bile çağın dinamiklerinin kavranmasında etkin bir role sahiptir.” (Çuhacı, 2009, s.1)*

Gerçeklik algısındaki mutasyonu ortaya çıkarmak amacındaki öncül denemeler 1960’larda başlamış ve halen kuramsal sanat çerçevesinde tartışmaları sürdürülmektedir. Ancak kullanılan araçların teknolojik imkanları yıllar içerisinde genişlemesine bağlı olarak, kuramsal sanatın düşünsel sınırları da genişlemiştir.

*George Maciunas ve John Cage, Fluxus'un öncüleri olarak görülebilmektedir. 1954'de Cage, bu konuda en köktenci ve ilk çalışmayı gerçekleştirmiştir. 4'33" (Dört dakika otuz üç saniye) olarak adlandırılan bir müzik parçasını yorumlamıştır. Cage bu çalışmasında, hiçbir müzik aletinin çalınmadığı, müziksiz geçen, sadece mekânın içinde çıkan seslerin oluşturduğu bir olayı gerçekleştirmiştir (Boyancı, 1994:23)*

Kavramsal olarak nesnenin yapısı önemini yitirdikçe, teknoloji sunduğu imkanlarla nesnel önemini artırmıştır. Yine de bu süreçte fluxus, performans ve oluşum (happening) sanatlarında insan bedeninin nesnel yapısı korunmuş; sanata yeni bir form kazandırılmasına ve sanata olan kavramsal eleştiriye devam edilmiştir.

*“Dijital sanatı açıklarken, bizim onu içinde gördüğümüz bağlamı -'sanat deneyimini'nin kendisini - kavramak temel bir önem taşır. Büyük sanat eserlerinin aynı anda dört düzeyde birden (algısal, duygusal, zihinsel, ve tinsel düzeylerde) iletişim sağladıkları söylenebilir. Bizim gerek sanata gerekse gündelik dünyaya dair karmaşık tepkilerimizi belirlemeye katkıda bulunan öge de, beden, yürek ile zihin arasındaki bu eşzamanlılıktır.” (Wands, 2006, s. 10)*

Alıntıda sözü geçen eşzamanlılığı tesadüfe yer vermeyecek, yorumlamaya ucu açık imkanlar sunabilecek çözümlenmeleri de dijital sanat beraberinde sunmuştur. Bu bağlamda örneğin video, sanat olarak en parlak zamanlarını 60’lı ve 70’li yıllarda yaşamıştır. Bugün de öznenin yeni medya üzerinde “üretketicisi” rolü sebebiyle video, anı kayıt altına almanın çok daha ötesinde yaratı üzerine

kullanılmasıyla bu süreç halen devam etmektedir. *Video-art*'ın, teknik olarak sunduğu fonksiyonları hemen hemen bütün sanatlar dallarında kullanılmaktadır. Hatta video-art oluşum, fluxus, performans gibi “an”lık sanatlardan örneklerini kayıt altına alması ile kitlesel erişim ya da tarihsel aktarım gibi akla ilk gelebilecek amaçlardan başka olmak üzere apayrı bir estetik vasıf kazandırabilmektedir. İfadeyi güçlendiren, performansa kavramsal derinlik katan ya da dijital tabanda işlenerek başka formlarla sunulmasına imkan sağlanmaktadır.

Boyancı'ya göre kavramsal sanat; plastik sanatların tarihsel gelişimi içerisinde tüm sorunlarını ele alıp, irdeleyip maddesel anlamda tüm teknolojik gelişmeleri de kapsayan yeni bir anlayışla ortaya çıkmıştır. Amaç, sanata dördüncü boyutu getirmektir. Bu dördüncü boyut, nesnelerin görünen biçimleri dışındaki anlamlarının araştırılmasıdır. Zaman, hareket, ışık bu amacı ortaya çıkarabilmek için sıkça kullanılmıştır. Düşünsel plânda görsel veya işitsel varlığa dönüşen bu yeni olgu, aklın kurallarını ve alışkanlıklarını sarsmakta; böylece izleyicide çeşitli tepkilerin doğmasına neden olmaktadır. (Akt. Ballı, 2016: 25)

Dijital sanat, kendisinin yaratılması ve fiziksel tözü açısından temel bir yere sahip olan bilim ve teknolojiyle çok sıkı biçimde iç içe geçmiştir. Sanatta teknolojik determinizmden yana olan argümanlar, bu iç içeliğin sanatçıların eserleri yaratmalarına imkan tanıyan teknolojinin gelişmesi olduğunu ilan ederler. Yine de, sanata modern kültürün bir yaratıcı yansıması olarak bakacak olursak, dijital sanat çağdaş sanatın bir alt kümesi olarak değerlendirilebilir (Wands, 2006, s. 11).

Nesnelerin ardındaki anlamlara yönelik kuşku yok ki sınırsız bir düşünselliğe yol açmaktadır. Zihinlerde yaratılan bu imgeler yolculuğunun aktarımında tarihsel avangartlardan beri süregelen çeşitli teknik arayışları büyük önem arzetmektedir. Bu önem öyle güçlü bir değişken haline gelmiştir ki, sanatçı karşılaştığı her yeni teknolojik ürünü yapıtlarına katmaya başlamıştır.

“Bugün, dijital sanat müzelerle galerilerde serpilip gelişmeye devam etmektedir. Dijital sanat, kendisi ile çağdaş sanat arasında algılanan farklılıkların pek çoğu bulanıklaştıkça, yavaş yavaş çağdaş sanat manzarasında yerini almaktadır. Biz bir geçiş dönemindeyiz: Geleceğin sanatçıları bilgisayarların olmadığı bir dünyayı asla bilmeyecekler ve bu yüzden onların teknolojiyle yaratılan sanat ile çağdaş sanatın başka türleri arasında bir ayırım yapmaları da mümkün olmayacaktır” (Wands, 2006, s. 30)

Sürekli bir geçiş sürecinin yaşandığı ve aralarında geçiş yapılan dilimlerin birbirine tamamiyle girift halde bulunduğu günümüzün sanatçıları bilgisayarların olmadığı dünya ile bilgisayarsız nabızı atmayan dünya arasındaki köprüyü halen kurmaya çalışırken; Bruce Wands'ın öngörüsü bugünden kendini gerçekleyen bir kehanet olmuştur. Kopmalar başlamış ve analog dünya, dijital formata çoktan aktarılmış, dönüştürülmüş durumdadır. Bu koşullar altında, doğal olanın neye benzediği değil, neye benzeyebileceği üzerine çalışılmış dijital sanat çeşitlemeleri, sanatın esnek yapısını gözler önüne sermeye devam etmektedir.



### 3. BÖLÜM

#### “BİR KAHRAMANIN ÖLÜMÜ” OYUNU, DRAMATURGİSİ, METİNDEN HAREKETLE UYARLAMA / PERFORMANS METNİ

Bu çalışmanın sahne uygulaması için seçilen metin Adalet Ağaoğlu'nun 1968 yılında kaleme aldığı “*Bir Kahramanın Ölümü*” isimli oyundur. Metinde belirgin bir zaman dilimine işaret edilmemesine rağmen, oyunun 1960'lı yılların sonuna uygun alıntılara yer verdiği görülmektedir. Yeni medya araçları şöyle dursun, geleneksel medya araçlarının dahi kullanım oranının ve ağırlığının bir hayli düşük olduğu bu yıllarda geçen oyunun günümüzle olan paralelliği, “*Aydın*” öznenin olası bir “*kendine son verme isteği*”ndeki geçmişten, hayat pratiğinden, enetelektüel birikimden kaynaklı endişeler ve dönemin aydınına getirdiği kararlı eleştirilerde saptanmıştır.

Metindeki karakterlerin yaşadığı “*süreç*” ve “*durum değerlendirmeleri*”, günümüzün dijital altyapılı cihazlarındaki -dolaylı olarak yeni medya araçlarındaki- izlekleri saptanmış ve sahne uygulaması için gerekli altyapı/prova/sahneleme planlaması çıkarılmıştır. Bu planlamada, sanat çalışması raporunun ilk iki bölümünü oluşturan “postmodern özne” ve “dijital kültür” iki ana unsur olarak yer almıştır. Planlanan süreç sonunda, sanat çalışması 13/06/2016 tarihinde seyirci ile buluşmuştur.

Metnin orijinal hali ve uyarlama/performans metni dramaturgisini yapabilmek için öncelikle Adalet Ağaoğlu'nun “aydın sanatçı” kimliği, oyunlarında kullandığı biçim ve üslup özelliklerinin üzerinde durulması gerekir.



### 3.1 ADALET AĞAOĞLU VE OYUN YAZARLIĞI

Adalet Ağaoğlu'nun 1929'da muhafazakâr denilebilecek bir ortamda Ankara'nın Nallıhan ilçesinde dünyaya gelmiştir. İlköğrenimini de Nallıhan'da tamamlayan Ağaoğlu, Ankara'da ortaokulu ve ardından Ankara Kız Lisesi'ni bitirmiştir. Üniversite öğrenimini ise 1950 yılında tamamlayan yazar, Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Fransız Dili ve Edebiyatı bölümü mezunudur. 50'li yıllarda Ankara Radyosu'nda Dramaturg ve Kültür Yayınları Şube Başkanlığı yapmıştır. 60'lı yıllarda ise kendini tamamiyle tiyatro ve radyoya adanmıştır.(Kan, 2004, s.2) İlk roman ve öykülerini 1970'li yıllarda yazmaya başlar ve edebiyat çevrelerinde tartışmalara konu olur. Bir Düşün Gecesi (1979) romanıyla birçok ödüle layık görülür. 1977'ye dek oyun yazmayı sürdüren yazar, romanlarına ağırlık vererek sanat hayatını sürdürür. 1991 yılında Çok Uzak Fazla Yakın ile oyun yazarlığına kaldığı yerden devam eder. Şiir ve öykülerle başladığı yazarlık serüveninde kendi deyimiyle “çevresinin yol göstermesi” ve “oyun okumaya olan özel eğilimi” sayesinde oyun yazarlığına yönelmiştir. [Koçak, 1976, s.4-5] (Akt. Kan, 2004, s.4)

Adalet Ağaoğlu sanat yaşamı boyunca edebiyatın çeşitli türlerinde eserler vermiştir. Eserleri aşağıda listelenmeye çalışılmıştır.

#### “Tiyatro ve Radyo Oyunları

*Bir Piyas Yazalım – (1953)*

*Yaşamak – (1955-56, Radyo Oyunu)*

*Evcilik Oyunu – (1964)*

*Tombala – (1967)*

*Çatıdaki Çatlak – (1969)*

*Sınırlarda (1969)*

*Üç Oyun: **Bir Kahramanın Ölümü**, Çıkış, Kozalar (1973)*

*Kendini Yazan Şarkı (1976)*

*Çok Uzak - Fazla Yakın (1991)*

*Duvar Öyküsü - Çocuklar ve Büyükler için Müzikli Danslı Oyun (1992)*

*Fikrimin İnce Gülü – (1996)*

*Çağımızın Tellalı (2011)*

Roman

- Ölmeye Yatmak (1973)*  
*Fikrimin İnce Gülü (1976)*  
*Bir Düşün Gecesi (1979)*  
*Yazsonu (1980)*  
*Üç Beş Kişi (1984)*  
*Hayır... (1987)*  
*Ruh Üşümesi (1991)*  
*Romantik Bir Viyana Yazı (1993)*  
*Dert Dinleme Uzmanı (2014)*

Öykü

- Yüksek Gerilim (1974)*  
*Sessizliğin İlk Sesi (1978)*  
*Hadi Gidelim (1982)*  
*Hayatı Savunma Biçimleri (1997)*

Deneme

- Geçerken (1986)*  
*Karşılaşmalar (1993)*  
*Başka Karşılaşmalar (1996)*  
*Öyle Kargaşada Böyle Karşılaşmalar (2002)*  
*Yeni Karşılaşmalar (2011)*

Mektup

- Mektuplaşmalar (Mehmet Baydur ile birlikte) 2005*

Anı

- Göç Temizliği (1985)*  
*Gece Hayatım (1991)*

Günce*Damla Damla Günler 2004**Damla Damla Günler I-II-III 2007*Seçkiler*Seçmeler (Kendi Seçtikleri) Ekim 1993*Ödülleri*1974- TDK Tiyatro Ödülü**1975- Sait Faik Hikaye Armağanı, Yüksek Gerilim**1979- Sedat Simavi Edebiyat Ödülü, Bir Düşün Gecesi**1980- Orhan Kemal Roman Armağanı, Bir Düşün Gecesi**1980- Madaralı Roman Ödülü, Bir Düşün Gecesi**1991- Türkiye İş Bankası Büyük Ödülü, Çok Uzak Fazla Yakın**1992- Lebon Kültür Merkezi (Lebon Cinema Clup) Edebiyat Ödülü, Ruh*Üşümesi*1997- Aydın Doğan Roman Ödülü, Romantik Bir Viyana Yazı”<sup>8</sup>*

Adalet Ağaoğlu'nun hemen bütün eserlerinee yansıyan Türkiye'deki siyasal, ekonomik etkenlerin ve global akımların etkileriyle şekillenen toplum yapısının tanıklığıdır. Toplumun sosyolojik okuması, bireyin psikolojik şekillenişini ve yönelimlerini kurguladığı eserlerinin, türü ne olursa olsun zeminine gayet sağlam bir biçimde yerleştirmiştir. Dönemin Türkiye'sindeki bütün kurumlar bir olgunlaşma süreci içinde yaşanabilecek kayda değer bütün toplumsal olayları yaşarken, kurumlar karşısındaki bireyin iç dünyasıyla ve dış faktörlerle nasıl zorlandığını çarpıcı biçimde resmetmiştir.

*“Altmışlı yıllar oyun yazarlığımızın en verimli dönemi oldu. 1961 Anayasası ile sağlanan yargı bağımsızlığı, üniversite özerkliği, basın özgürlüğü, sendikal haklar, yaratıcı çalışmalara elverişli bir ortam sağlamıştır. Bu ortamda ilerici düşüncenin güçlendiği görülür. Aile kurumunu içten zorlayan çetin yaşam koşulları, erkek egemen toplumda kadına uygulanan baskılar, kırsal kesimde hüküm süren haksızlıklar, eşrafla işbirliği içinde olan bürokratların halkın çıkarını gözetmemesi, köyden kente göçen ve bir geçiş*

<sup>8</sup>Adalet Ağaoğlu. (t.y.). Erişim: 17 Mayıs 2016, [https://tr.wikipedia.org/wiki/Adalet\\_Ağaoğlu](https://tr.wikipedia.org/wiki/Adalet_Ağaoğlu)

*sürecini yaşamakta olan gecekondu sakinlerinin yeni koşullarına uyum sağlamakta güçlük çekmeleri gibi, kurulu düzeni sorgulayan konular dramatik yapı içinde ele alınmıştır. Bu dönem oyunlarının başat teması toplumsal düzen eleştirisidir.” (Şener, 2007, 42)*

Kan'a göre daha çok toplum sorunlarına eğilen yazar, kurulu düzenin bireyler üzerindeki yansımalarını ifade ederken aslında bireyden yola çıkarak toplumu yansıtmıştır. Toplumun özgürlüğü bireyin özgürlüğü, bireyin özgürlüğü de toplumun özgürlüğüdür. Toplumcu bir yazar duyarlılığı ona “Aydın Sanatçı” kimliğini kazandırır. Yaşadığı dönemin toplum sorunlarını bireyden yola çıkarak yansıtmış olup, toplumun bireyler üzerindeki yansımalarını irdelenmiş, eleştirmiştir. Ayrıntıları gözlemlenmedeki titizliği, incelikleri anlamadaki duyarlılığı toplumun sahip olduğu vizörden farklı olup bunu ustalıklarla eserlerine yansıtmıştır. Görünenin arkasındaki gerçeğe yönelmesi onun duyarlı kimliğinin göstergesi olmuştur.

*“Altmışlı ve yetmişli yıllar kurulu düzene karşı çıkma eğiliminin giderek yoğunluk kazandığı, toplumcu sanat anlayışı doğrultusunda oyunlar yazıldığı dönem olmuştur. Karşıtlıklar artık yalnızca yoksul-varsıl, ahlaklı-ahlaksız, geleneksel-çağdaş bağlamında değil, emek-sermaye, işçi-patron, sömürülen-sömüren bağlamında da ele alınmaktadır. Bu gelişim sürecinin yalnızca kurbanların dramı ile noktalanmadığını gösteren oyunlar da yazılır. Kırsal kesimde de, kent, kasaba ortamlarında da ezilenlerin bilinçlendiği, hatta başkaldırdığını gösteren kurgulamalar yapılır. ... Bu oyunlarda sisteme karşı çıkmanın dramatik öyküsü ve acıklı sonucu ile yetinilmemiş, seyircinin de çatışmanın bireysel ve toplumsal nedenleri ve sonuçları üzerinde çok yönlü biçimde düşünmesini sağlayacak düzenlemeler yapılmıştır.”(Şener, 2007, s.56)*

*“Çağdaş yazında yazar her şeyi bilen ve gören tanrısal konumunu yitirmiş, bu açıdan da kendi içinde bir bütünlüğü olan bir dünya yansıtmıyor, tersine yadırgatıcı ve şaşırtıcı olanı, sorunları, çelişkileri vurgulayarak okuyucuyu tedirgin ediyor, yadırgatıyor ve zorluyor. Adalet Ağaoğlu'nun röportaj türüne yaklaşan gerçekçi oyunlarından uyumsuz tiyatroya, simgesel tiyatrodan iç monoloğun ağırlık kazandığı bir tiyatro anlayışına değin uzanan çeşitli oyunlarının ortak yanı, okuyucuyu böylesine bir etkinliğin içine sokması. Okuyucu geleneksel bir tiyatro anlayışının beklentileri içinde kalarak, kendini kaptırabileceği olaylar dizisi, özdeşleşebileceği insanlar arıyorsa, bu oyunlarla iletişim kurmada zorlanacaktır...” (İpşiroğlu, 1998, s.50-51)*

*“Adalet Ağaoğlu'nun oyunlarında ele aldığı kişileri, kendi öz değerlerinden hareketle evrenselleştirmeye çalıştığı görülmektedir. Bir taraftan toplumsal değişim ve gelişimin bir sonucu olarak insanın varlığında oluşan göstergeler ele alınırken, diğer yandan oluşan yapıyı sorgulamadan kabul eden insanın trajedisi de ele alınmaktadır.” (Aytaş, 2013, s.121)*

Ağaođlu, ülkesinde yaşanan karřıtlıkların oluşturduđu soruları, sorgulamaları, küresel etkilerin yerel kültürdeki karřılıklarıyla detaylandırmıř; tasarladıđı karakterlerin arasındaki iliřkilerde ve kurguladıđı olay örgülerinde resmetmiřtir. Resmedilen durumlar ve kullanılan yöntemler, o dönemin yerli oyun yazarlarının üretim zenginliđi de göz önüne alınınca genel bir yazın karakteristiđi ortaya çıkarmakla birlikte çağdařlarından sıyrılıp dikkat çekici bir nitelik kazandıđı görölmektedir.



## 3.2 “BİR KAHRAMANIN ÖLÜMÜ” OYUNUNUN ÖZ, BİÇİM VE BİÇEM ÖZELLİKLERİ

### 3.2.1. Konu

*Bir Kahramanın Ölümü*, isimsiz bir erkeğin “kahraman olma” yolunda “ölüm kararı” almasını; onunla aynı görünümde bir başka erkek ile bu durum üzerine geçmişi, öldürme fiilini, ölüm ritüellerini, kadınları, kalabalıkları konuştukları; ama “ölümü sergilemedikleri” bir ölüm öncesi sürecini anlatır. Burcu Kan, sanat çalışması raporunda bu oyundaki erkeklerin konuşmalarını bir “iç hesaplaşma” olarak yorumlar. Birbirleriyle olan konuşmaları “gerçek ve görünenin arkasındaki asal gerçek”tir. Bu halleriyle hangi erkek, hangi erkeğin asal görüntüsüdür sorusuna ise oyun finalinde iki erkeğin de aynı anda yere serilmesi sebebiyle cevap verilmez. Aslında karakterler birbirini yansıtır, dolayısıyla yansıda karakter tasarımı tekleşir. Dolayısıyla oyunun türü “iki kişilik bir monodram” olarak tespit edilebilir.

### 3.2.2. Tema

Tema kısaca “aydın sorunsalı”dır. Biraz açarsak; oyunda dönemin “aydın”ının yeri, vasfı ve var ise vazifeleri mercek altına alınır. İtirafklar, durum değerlendirmelerine eklenir. Toplumaya yönelik eleştiri, toplumun aydın bireye yüklediği sorumluluklarla dile getirilir. Sonuçta yalnız kalmış olan aydın kendi tercihiyle mi yoksa toplumun dayatmasıyla mı ötekileşmiştir? Buna cevap aranırken aydının “kahraman” olmaya olan düşkünlüğü de gözler önüne serilir. Aslında kahraman/karakter, toplumun istediği gibi biri olmaya koşullanmıştır. Aydın kahramanın bu koşullanması ölüm biçimini bile koşullar ve oyunun yan temlerinden birine ayırır.

### 3.2.3. Kişiler

Daha önce değindiğimiz gibi, kişiler birbiriyle eşgiyimli, eşgörünümdedir. Oyun finalinde de sarılıp aynı anda düşmeleri, oyun boyunca birbirlerinden farklı zamanlarda benzer tutumları sergilemeleri aynı kişi olabilecekleri yönündeki kanaati kesinleştirir. Durum değişimleri içindeki yönelimleri duygu/düşünce aktarımları, tartışmaları, ölüm biçimi hakkındaki ifadeleri, önerileri, vazgeçişleri, kostüm değişimleriyle değişen durumlardaki “varolamayış” (non-being) ve gerçeği sabitleyememe halleri bize “Godot’yu Beklerken”deki Viladimir ve Estragon’u anımsatır. Onlar Godot’yu bekler. Oyundaki I. Ve II. Erkek de “ölüm”ü. “Kahramanlar ölmek için değil yaşamak için, bir şeyleri değiştirmek için varolurlar.” önyargısı yerleşik, üzerinde uzlaşmış bir önkabulken, erkeklerin (tek erkeğin) kendi seçimi olan ve psikolojik nedenleri açımlayamayan “ölüm”ü gerçekleştirme takıntısı aslında bir mit yıkımıdır. Kahraman mitinin yıkımı... Bu durum, karakteri oyuna baştan yenik girmiş Anti-hero’nun (karşı kahraman) durumuna indirger; kahraman geçmişini bile seyirciye/okuyucuya sorgulatır. Her iki erkeğin adlarının olmayışı, saçma bir durum içinde bekleyiş, konuşup durmaları oyunu absurd dramın çerçevesine yerleştirir.

I. ERKEK: 40 yaşlarındadır. Hayat pratiği az, deneyimi fazla tipik bir aydın tiplemesidir. Evinde yer alan ödülleri, kitaplar, yerleşik alkol kültürü ile üzerinden dönemin aydınına genelleme bir bakış sergilenir.

II. ERKEK: 40 yaşlarındadır. I. Erkeğin izdüşümü olduğu sonucuna rahatlıkla ulaşılabileceği için I. Erkek ile aynı nitelikleri taşır. Oyunda dış değişken olarak yer alan tek unsur telefondur. Telefona cevap veren kişi II. Erkek olduğu için, ayna örneği ile yaklaşak olursak kaynak kendisi, yansıma I. Erkek’tir gibi bir yoruma ulaşılabılır. Ancak bu durum kesin bir ispatı oyun boyunca sunulmaz.

Tema bağlamında kişiler arasındaki ilişki, diyaloglarındaki muhalif yanıtlarla ve yer yer monologlara varan bireysel sorgulamaları “manipülatif” bir ilişkiden öteye

gitmez. Hikayeleri birbirlerini tamamlar. Sonuçta iki farklı kişinin değil tek bir kişinin hikayesi anlatılmış olur.

### 3.2.4. Biçim ve Biçem Özellikleri

Oyunun türü, dönemin Türk tiyatro yazınında hemen her oyun yazarının denediği, dönem içinde bakılacak olursa bir alt tür olarak kabul edilebilecek absurd dramdır. Uzam değişime uğramayan bir odadan ibarettir. Odaya dair net fikirler öne sürülemez. Dış dünyaya göz atılmasını sağlayan pencere dahi yapıya dair fikir sunmaz. Zaman ise geniş açıdan bakıldığında, dahilinde oyunun da yazıldığı 1960'larda bir gün doğumu öncesidir. Eylem ve olay örgüsüne bakıldığında oyunun bir yerde temalarından biri olan süreç içinde ölmek için kullanılacak bıçağın “yerine (kalbe) saplanıp saplanmayacağı”, hangi pantolonun “ölmek üzere olan bir kahramana yakışacağı” tartışmalarının sürüp gittiğini görürüz. Bu durum iki erkeğin de ara ara yakın ve uzak geçmişe dair hatırladıklarıyla kesilir. Bütünlüğü sağlayan tek konu başlığı ölümü getirecek yöntem pratikleridir. Bir iç hesaplaşmanın ikinci bir erkek somutlamasıyla doğal/gerçekçi bir üslupla ilerletilip; finalde iki erkeğin bir vücuttaki iki zihnin –duygu/mantık, iyi/kötü vb.- farklı sesleri olduğu izlenimi yaratılarak bu üslup kırılmaya çalışılmıştır.

Sonuç olarak, Burcu Kan, raporunda<sup>9</sup> bu oyuna ayırdığı bölümde: “Kahramanın iç hesaplaşması bizi dışarıdan görünen gerçek ile özde varolan uyumsuzluk ile başbaşa bırakır” demiştir.

---

<sup>9</sup> Kan B. (2004). *Adalet Ağaoğlu'nun “Kozalar” Oyununda, Kadın Karakterler Bağlamında “Yabancılaşma” Kavramının İncelenmesi*. Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.



### 3.3 OYUNUN UYARLANIŞINDA İZLENEN YOL

*“Yalın metinlerle var olan gerçeğe yakın bir gerçeği yansıtmayı amaçlayan, bu nedenle de kurmaca bir dünya yarattıklarını gizleyen metinlerden söz edilmektedir. Tiyatroda yanılısama yoluyla bu etki daha da yoğunlaştırılır. Bu tür metinlerde okuyucu yazarın yarattığı dünyayla bütünleşir, onun içinde erir. Bu nedenle de burada yazarın otoritesi üzerine kurulu bir yazar-okuyucu bütünlüğünden söz edilebilir. ... Yazınsal yapıt-okuyucu ilişkisinde çağ, kültür, zaman ve sosyal sınıf ayrılıkları önemli etkenler oluşturur. Yazıldığı dönemde açık ve yalın bir anlatımla gerçeği dolaysız açıdan yansıtan bir metin, bugünün okuyucusunun gözünde yabancılaştırıcı ya da örtük anlamlı bir metne dönüşebilir.” (İpşiroğlu, 2013: 96,100)*

Uyarlama metnin planlanışında ve sahnelemenmesinde temel izlek yalnızca oyunun güncelleştirilmesi olmamıştır. Öncelikle bu şartlanmadan kaçınılmıştır. Metinde yaratılmış olan iç hesaplaşmanın, onun yarattığı olay örgüsünün tamamına sadık kalınması birincil amaç olmuştur. *Bir Kahraman'ın Ölümü* metni için İpşiroğlu'nun saptadığı *yalın metin* tarifi, yazıldığı dönem için karşılık bulabilecek bir yakıştırma olabilir. Yine İpşiroğlu'nun okuyucu üzerinden ilişkilendirdiği üzere *Bir Kahraman'ın Ölümü* metninin en büyük handikapı bugünün okuyucusuna örtük anlatımlarla dolu görüneceğidir. Bu yüzden, uyarlama için çıkarılan dramaturgi planında bu örtük anlamların netleştirilmesi önem arz etmektedir. Ortaya çıkacak/çıkarılabilecek anlamların, uyarlama metinde, oyunun olay örgüsündeki “süreç” mefhumunu bozmayacak şekilde yer alması ise bir diğer önemli gerekliliktir. Öldürme, kahramanlık, ötekileşme, öldürme denemeleri, geçmişini anımsama gibi oyunun yazımında kullanılan öğeler, yani iki erkek arasındaki konuşmalar, sağlıklı bir biçimde olay örgüsüne hizmet etmeli ve onu unutturmamalıdır. Böylece karakterlerin konuşmalarının günümüzde ve incelenmek istenen dijital platformda (yeni medya araçlarında) yerinin olup olmadığına bakılması gerektiği sonucuna varılmıştır.

Oyunun bilinen anlamda dramaturgi raporunu daha önce sunmuştu. Oyun kişilerinin aslında aynı hikayeyi yaşadıkları; aynı kişi oldukları sonucuna varılabileceğini belirtmiştik. Yeni medya araçlarını tanıtırken bireysel alan yarattığı, kişiye özgü olduğu üzerinde durulmuştu. Bu sebeplerden dolayı oyun kişilerini tek kişiye indirgeyip; iki erkek arasında, sırayla birbirlerini manipüle eden diyaloglar, öznenin dijital dünyadaki kodlanışı hesap edilerek, bu

manipülasyonun sosyal medya araçlarında oluşturduğu avatarları tarafından yapılması fikriyle hareket edilmiştir.

*“Kitle iletişiminin giderek yoğunlaşan etkisiyle kendi sınırlarını ve olanaklarını sorgulayan tiyatro, izleyiciyle doğrudan iletişim kurabilen dolaysız gücünün özellikle oyunculukta odaklandığını keşfeder. Böylece oyunculukta üstün bir becerinin sergilenmesi, neredeyse cambazlığa varan stilize bir oyunculuk ve vücut egemenliği önem kazanır. Kalabalık kadrolu bir oyunu tek bir kişinin oyunculuk ustalığına dayandıran bir sahneleme anlayışı ya da tek kişilik iddialı gösteriler birbirini izlemeye başlar.”(İpşiroğlu, 2013: 41)*

İpşiroğlu'nun bahsettiği “cambazlık”, yeni medya araçları için Binark'ın belirttiği “hareketsiz toplumsallaşma” (İspir, 2013) kavramı gereği bedensel fonksiyonundan çok “düşünsel” bir “cambazlık” olarak karşımıza çıkmıştır. Bu cambazlık, uyarılmanın sahnelenmesinde oluşturulacak planda; geleneksel medyadan mirasını alan yeni medya araçlarının pratik kullanım kabiliyeti ile tamamına yetkin bir beceri gösterilmesi ile karşılık bulacaktır. Bununla beraber tek kişiye indirgenen karakter, internet tabanlı bir diyalog geliştirerek bahsedilen stilize tavır bugünün izleğinde somutlaşacaktır.

*Online yapı - oyuncu* ilişkisinde sağlanan somutluk, metinde değinilen konuların online ortamdaki karşılıkların ve taşıdığı değerlerin –zaman içerisinde potansiyelini yitirmiş dahi olsa- bulunmasıyla sağlanacaktır. İpşiroğlu, “Eleştirel Düşünme Yetisi”<sup>10</sup> başlığı altında değindiği: “Konunun işlenişinde gençlerin kendi deneyimlerinden ve yaşantılarından yola çıkarak özelden genele doğru bir çizgi izlenebilir.” önerisiyle sosyal medya üzerinde yaratılacak ortam, bireysellik ve oyuncunun yukarıda bahsedilen “cambazlığı” ile birleştirilerek, oyuncunun “gerçek” avatarları kullanılabilir.

*“Yazınsal yapıtların çok anlamlılığını çıkartabilmek ve birbirinden ayrılan yorumlara açık olabileceğini gösterebilmek için şiir, öykü, anlatı, roman gibi tiyatro dışı metinlerle de çalışılabilir. Yalın, yabancılaştırıcı, örtük anlamlı metin türleri incelenerek çeşitli okuma ve yorumlama biçimleri üzerinde durulabilir.” (İpşiroğlu, 2013: 96)*

Hatta bu durum dijital dünyanın ortamsallığının çeşitliliğiyle birleştiği takdirde, kurgusal dijital altyapılı müzik çözümlenmeleri, sinema sanatından alıntılanan video-art'lar, evrensel değerdeki örnekler çevrimiçi erişim sağlanması şartıyla sanal altyapının oluşturduğu bir somutluğa doğru bir yolculuğa çıkılmasını sağlayabilir. Sayısız seçenek ve imkan sunan bu durum sayesinde yapılacak seçkiler, gerek psikolojik, gerek duygusal bir performansa dönüşebilecektir. Ancak bu durum sahneleme aşamasında rejî çözümlenmeleri açısından teknolojik bir enstelasyonu zorunlu kılmaktadır. Bu enstelasyon ise okur/seyircide bir yabancılaşma etkisi yaratabilir. İpşiroğlu'nun: "*Yabancılaştırılan metinlerde yazarın amacı metinde söylenmeden geçilen ama oluşturucu etken olarak yer alan boş alanlar aracılığıyla okuyucuyu yadırgatan bir dünya yaratarak onu uyarmak ve bilinçlendirmektir.*" (İpşiroğlu, 2013: 97) sözünden ve orijinal metnin finalindeki *yabancılaştırma* unsurundan (kişilerin ölme ve aynı kişi olma olasılığı) ötürü, bahsedilen boşlukların yeni medya araçlarındaki çeşitli platformlardan "ıspat"larla getirilmesi bu etkiyi (yabancılaşma) de kırıp okur/izleyiciyi farklı bir katmana taşıması ya da her kırılmada ana hikaye ile ilişki kuran katmanlar arası bir yolculuk seyri öngörülebilir.

Bunun için metinde geçen konular aynı halleriyle korunarak dijital ortama kodlanabilir; ancak bu gerekliliğin sağlanabilmesi içinse "süreç" sekteye uğratılmadan metindeki işlerliğiyle, günümüzdeki karşılığı oyuncunun kendi sosyal ağlarındaki "paylaşımlarından" bulunmaya çalışılmalıdır. Eğer mümkün değilse, rejî aşamasında bu "ıspat"lı yapı internet ortamında çeşitli yöntemlerle (fake hesap<sup>11</sup>) çözümlenebilir.

*"Yabancılaştırılan ve örtük anlamlı metinlerde ise yazar-okuyucu, kurmaca dünya-gerçek yaşam bütünlüğünden söz edilemez. Çünkü bu tür metinlerde, gerçek alışılmadık bir bakış açısıyla verildiğinden, özdeşleşme en aza indirgenir ya da hiç olmaz. Okuyucu artık yazarın etkisinde değildir, onun büyüleyici gücüne kolay kolay kaptırmaz kendini. Bu nedenle burada yazar-okuyucu eşitliğinden söz edilebilir. Yabancılaştırılan metinlerde yaşadığımız dünya alışık olandan soyutlanarak yeni bileşimlerle sunulur."* (İpşiroğlu, 2013: 97)

<sup>11</sup> Sosyal paylaşım ağlarında gerçek/tüzel herhangi bir kişiyi işaret etmeyen anonim avatarlar.

İpşiroğlu'nun aksine bahsedilen kurmaca dünya-gerçek yaşam bütünlüğü, okuyucu/izleyici ve yazar/oyuncu aynı düzlemde buluştuğunda ise yeni medya araçlarının geleneksel medya araçlarından –belki de- en büyük farkı olan etkileşimlilik sayesinde “gerçeklik” sorgulamasını her an canlı tutan bir deneyim sağlanabilir. Öyle ki oyunda geçen “biz ölümü sahnelemiyoruz ki” repliğine rağmen izleyici somut açıklamaya inanmayıp simule edilmiş bir online sistemden oyuncu ağızıyla aldıkları her sinyali/ıspatı oyun sonuna kadar gerçek bir “intihar” izleyip izlemeyecekleri şüphesiyle metnin ilk halinin bütün handikaplarını birer avantaja çevirebilir.

*“Günümüz sanat üretimi farklı birçok alanı bir araya getirerek söylemi melezleştirir. Bu disiplinler arası söylem yeniden üretilebilirlikle, eserin oluşturduğu aura'yı eserin kendinde tutmayarak farklı bir çok boyuta (mekan-olay-beden-vb.) dağıtır. Bu süreç göz önüne alındığında Martin Heidegger gibi düşünürlerin sanat eserini bir hakikat olarak ele almasının tersine değişkenlikle kurgulanan gerçeklik modelleri güncel sanatın temel dinamikleri içerisinde yer alır. Güncel sanatın içerisinde yer alan bu yeni gerçeklik sorgulamalarının amacı hakikate ulaşmak değil, bu kapsamdaki değişken bakış açılarının yorumlanmasıyla ilişkilidir. Zihinsel bir sürecin yansıması olan bu sorgulama alanları insan bedenini geri plana atarak, ironik bir biçimde ele alır.” (Ballı, 2016, s.73)*

Söylemin melezleşmesi, günümüz iletişim tekniklerinin ve –yalnızca performans sanatlarıyla sınırlı kalmayıp- birçok sanat dalının geldiği noktadaki içiçeliğinin bir sonucudur. Bu içiçeliğin oyunun uyarılama/performans metninde temel dinamik olması gerekmektedir.

*Sanat eserinin dışsal etkenlerden tamamen bağımsızlaştığının, kendi kendini konu etmekte yetindiğinin iddia edildiği postmodern zamanlarda bile onu bu dış etkenlerden bağımsız bir şekilde değerlendirmek çok da mümkün gözüküyor. Ki söz konusu olan romansa “gerçeklik” önemli bir belirleyici olarak kendini gösterir.” (Yalçın, 2015, 931)*

Roman türüne dair Yalçın'ın geliştirdiği “gerçeklik” söylemi ise uyarılamanın hiçbir aşamasında unutulmamalıdır. Oyun karakteri/kahramanın “gerçek” kılınması için sahneleme aşamasına yardımcı olunabilecek bütün doneler bulunup reji uygulamasında gerekli çözümlerin yaratılması gerekir. Gerçeği deforme etme ihtiyacı doğduğunda ise ancak “ironi” sanatı ile bu ihtiyaç giderilmeli; okur/izleyicinin oluşacak reaksiyonunda bir melodram, tragedya, komedi gibi bir örnek izlemediği göz ardı edilmemelidir. Oluşması gereken etki, metnin kendi

yapısına da işlenmiş bir “kara mizah” niteliği daha da açığa çıkartılıp, prova sürecinde doze edilebilir.



### 3.4. UYARLAMA/PERFORMANS METNİ

*“Doğu düşünüşünün aksine, Batı’nın akılcı düşünüş geleneği içinde dünyanın nesnel gerçekliğinden “kaçış” ilk çağlardan bu yana negatif bir yol sayılır. Başta tragedya sanatı olmak üzere tüm estetik söylemler akıl, mantık ve bilgi öneren bir “kosmoz”(uyum) idealinin olanaklarını araştırmıştır. Antik tragedya kosmozun gerçekleşmesini, yazgının ve gerçekliğin kesişim alanında beliren moral krizin aşılmasına, yani zorunlu “eylem”e, eylemin yıkıcı sonuçlarından çıkarılacak derse bağlar.” (Ezici, 2007: 166)*

Ezici’nin ortaya koyduğu negatif durum olarak değerlendirilen tutum (kaçış), dijital kodlamaların nesnelindeki gerçeklikte bulunmuş; kaçış sona ermiştir. Bu çalışmadaki uyarlama metin oluşturulurken göz önünde bulundurulan tek ideal “uyum” idi. “Kosmoz”un gerçeklikle kesiştiği anda belirecek “moral” çarpışmadan beklenen “mantar bulut” ortaya çıkmıştır. Ancak, zorunlu “eylem”in gerçekleştirilmesine gerek kalmamıştır. Uyarlama metindeki illüzyon “verilecek ders”, “oyun” ile son derece naif ve barışçıl yollarla vermeyi amaçlar. Bu oyun doğa katmanındaki öznenin kendi gerçekliğine yönelik “ölüm oyunu”dur.

Yöntemi açıklanan uyarlama metin, altyapısını oluşturan genel fikirlere aykırı olmayacak şekilde güncellemelere, eklentilere ve tesadüflere son derece açıktır. Esnek dil yapısı, öğelerini dijital kültürün sosyal ağlardaki yapısından beslenmektedir. Dramaturg, rejisör, oyuncu üçlüsü tek zihinde bir araya rahatlıkla gelebilir. Tekrarlanabilir öğeler içermesi, etkisi seferde bitecek bir çalışma olmadığını kanıtlaması beklenmektedir. Sonuç olarak ortaya çıkan metin aşağıda sunulmuştur.

## BİR KAHRAMAN'IN \*\*\*\*\*

### \*ölümü

*"Alışkanlıklarını yak ki olağanüstü şeylere eresin."*

*Şeyh Bedreddin, Varidat*

### **Kişi:**

KAHRAMAN – Erkek, 29 yaşında.

*(Sahne kararır. Seyirci mekan düzenini alımladıktan sonra sahne kararır. Dekor, gösterişsiz bir kanepa, bir yazı/çalışma masası, üstünde dev bir monitör, devasa boyutta bir bilgisayar kasası. Bilgisayar, oyun boyunca çalışır durumda olduğundan teknik aksamı tam olmalıdır. Bilgisayar ekranı doğrudan izleyiciyle paylaşılmak üzere monitörün yanısıra projeksiyon cihazına bağlı konumdadır. Bahsedilen bilgisayara bağlı kuvvetli bir ses sistemi... Şimdilik yalnızca internet bağlantısı yoktur. Bunların paralelinde bir dergi yığınının üstüne yerleşmiş orta ebatta bir tüplü televizyon; sürekli karlı görüntü verecektir. Uzaktan kontrol sağlayacak kumandası masanın üzerindeki karmaşık obje yığının üzerindedir. Masanın yanbaşıında bir su ısıtıcı. Tozla kaplı masada objelerin bir kaosu mevcuttur. Masaüstünde kahve kupası, birbirleriyle uyumsuz ve aynı hikayede bağdaşamayacak objeler: Çeşitli ofis gereçleri, tespih, çan, çeşitli kitaplar, kalemler, kültablası, masa lambası, muhtelif beyaz kağıtlar vb. Masanın gözlerinde, kahve, bıçak, anti-depresanlar vardır. Yerlere saçılmış okunması yarım kaldığı anlaşılabilir kitaplar, ufak bir kütüphane. Raflarında birbiriyle ilgi kurulamayacak objeler, bibloların vs. yanı sıra bir adet ödül ve bir çerçeveli bir silüet fotoğraf<sup>12</sup>. Etrafta gelişi güzel atılmış kıyafetler, ortamın düzen ve temizlik görmediğini yansıtacak şekildedir.)*

<sup>12</sup> Sosyal medya sitelerinde profil fotoğrafı atanmadığında otomatik yerleşen kadın silüetlerinden biri olmalıdır.

*(Ana sistemden verilecek müziğe [Pink Floyd – Welcome to the Machine]<sup>13</sup> dijital “audio editing” işlemi ile bir anonsa yerleştirilmiştir.)*

**Anons** (*Dış ses/kadın*): Değerli seyircilerimiz oyunumuz başlamak üzeredir. Lütfen cep telefonlarınızı kapalı konuma get....(*Ses dijital olarak bozulur. Anons bundan sonra bu formda devam eder.*) Erişilebilir olmak temel bir insani haktır. (...) Sesini kısmak koşuluyla bütün cihaz ve platformlarda online kalabilirsiniz. (...) Eğer erişilmiyorsanız; siz de birer kahramansınız. Teşekkür ederiz, iyi seyirler. (*Kahraman, sahneye dışardan iki kanatlı bir kapıdan -seyircinin tam karşısından- koluna ve omzuna doladığı LAN<sup>14</sup> [internet sağlayıcı] kablosuyla gelir. Arkasından yapay bir ışık düşmektedir ve gölgesi eşliğinde yürür. Üzerinde kumaş bir pantolon ve beyaz bir gömlek vardır. Saçları çok kısa kesimli ve kirli sakallıdır. Müzik devam etmektedir. Müzik eşliğinde kabloyu yavaş yavaş döşeyerek masasına kadar ilerler. Kapı açık kalmıştır. Yorgun sandalyesine yığılır. Kumandayı arar, bulur, televizyonu çalıştırır. Karlı görüntü... Masaüstündeki lambayı yakar. Bununla birlikte ters ışık söner. Tamamı manuel kontrollü, seyircinin hemen önünde sahne boyunca üç noktada yer alan üç tepegözden ortadaki yanar. Üzerinde Web 2.0 tabanlı Facebook kodlarının sayfa sayfa çevrildiği bir el görünür.<sup>15</sup> Perdenin üzerine yansıyan kod ve el gölgeleri eşliğinde bilgisayarı açar. Sırasıyla kasa fanlarını devreye sokar. Bu sırada diğer iki uçta duran tepegözler de yanmaya başlar. LAN kablosunu bilgisayarına bağlar ve internetin olduğu bilgisini seyircilere gösterircesine altını çizer. İnternet arayüzünü açar, bir arama motoru yardımıyla sosyal ağlardan birine [facebook]<sup>16</sup> dahil (login) olur.<sup>17</sup> Daha önceden otomatik çıkan sosyal ağ hesabında hiç tereddüt etmeden mevcut ismi “BİR KAHRAMAN” olarak değiştirir. Değiştirirken karşılaştığı uyarı mesajlarını sesli okur. Cep telefonunun ses kayıt özelliğini açar. Dikte eder gibi.)*

<sup>13</sup> Waters. R. (1975). Welcome to the Machine, A-2, [D. Gilmore]. *Wish You were Here*. [LP]. Londra: Abbey Road Studios. (1975)

<sup>14</sup> Local area network. (Yerel ağ sağlayıcı)

<sup>15</sup> Performans: Araş. Gör. Özgür Ballı

<sup>16</sup> [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

<sup>17</sup> <https://www.facebook.com/garsoniyerlik>



**KAHRAMAN** : Bir kahramanın ölümü. Deneme... Bilinmiyor. *Sosyal ağın anlık paylaşım satırına gelir ve ardı ardına klavyeye şiirsel bir şekilde okuyarak yazar.*) “Dostlarla da yollar ayrıldı bir bir...” (*Siler. Düşünür.*) Ölmek değil ömrümüzün en müşkül işi... Ölmek odur ki...” (*Tekrar siler. Hatırlamaya çalışır. Arama motoru için sekme açar [google]<sup>18</sup>. Bu defa mekanik bir sesle arama satırı için klavyeye yazarken*) Ölmek değil ömrümüzün en müşkül işi... Ölmek odur ki... (*Aratır. Çıkan sonuçlarda doğru sonucu bulur.*) Kontrol<sup>19</sup> c ve kontrol v. “Ölmek değildir ömrümüzün en fecî işi, Müşköl budur ki ölmeden evvel ölür kişi.”<sup>20</sup> (*Bir önceki sekmede yazdığı satıra yapıştırır ve paylaşır. Ayaklanır. Su ısıtıcısını çalıştırır.*) Kahve... (*Kahvesini hazırlarken, su ısıtıcısından gelen seslere kulak kesilir bir süre. Sesleri umursamadığı an, üstünü başını kontrol eder.*) Yine olmadı. (*Kontrolünü perçinlemek adına akıllı telefonu ile fotoğraflar çeker. İncelerken*) Bir daha böyle, ütülü pantolonla denememek gerek. Rahat etmiyorum. (*Telefonu kanepeye fırlatır. Sosyal ağda pijamalı bir fotoğrafını<sup>21</sup> bulur aceleyle. İnceler.*) Pijamayla da denedik. Pijamayla hiç olmazdı. Bir kahraman üstünde pijamayla ölmez. Hatta bir kahraman pijamalı fotoğrafla görünemez. (*Fotoğrafın görünürlüğünü kısıtlar.*) Özür aramıyorum. Bu sabah, şafakla şu pencerenin önüne çıkılacak (*Bu sırada yeni bir sekme açmıştır. Bir sosyal bilgi paylaşım ağının adresini girer [ekşi sözlük]<sup>22</sup>) Elde de bir bıçak olacak... (Telefonuna geri döner.) Suç yalnız pantolonda da değil. Hiçbir şey kurallarına uygun değildi ki. Elde bir bıçak olacak. Şuraya çıkacak. “Sol Frame”<sup>23</sup> akışkan olacak. Görmeleri hem zor, hem de kesin olmalı. Bir kez bu, kaçınılmaz bir şekilde gerekli. Ondandır bıçakla bir vuruşta... (*Fareyi çeker kablosu eklem yerinden çıkar. Geri takar. Gözü masa üstünde bir atıştırmalık yiyecek artığına takılır. Alır yoklar ağzına atar.*) Açlığa üç gün dayanmıştık ama. (*Ellerindeki kırıntıları silkerken ayaklanır.*) Ama kötü tarafı işin adını koyunca üç gün dayanıyor olmam. Yoksa ben farkında olmadan beş-altı gün bir şey*

<sup>18</sup> [www.google.com](http://www.google.com)

<sup>19</sup> Klavyede, Ctrl tuşu.

<sup>20</sup> Yahya Kemal Beyatlı – Düşünce

<sup>21</sup> <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150686020452173&set=a.10150488627947173.390542.650957172&type=3&size=1536%2C2048>

<sup>22</sup> [www.eksisozluk.com](http://www.eksisozluk.com)

<sup>23</sup> Frame: Çerçeve. Anlatılmak istenen, “Ekşi Sözlük” arayüzünde, ekranın sol sütununu kaplayan, başlıkların alt alta sıralandığı kısımdır.

yemediğim oluyor. Açlıktan ölmek için belli şartlar var. Öncelikle aç olduğumu ilk gün beyan etmem gerekir. Açlık grevi neticede. Hem kimse açlıktan ölmemi istemez ki. Benden istenen, herkesin huzurunda kendime kendi ellerimle son vermek. Ancak, bu hiç akla gelmedik bir biçimde olmalı. *(Aklına bir bir şey gelmiş gibi masasına geçer. Pijamalı fotoğrafınınsekmesini açar. Etiketli diğer kullanıcının<sup>24</sup> hesabına girer ve ilk sırada yer alan haber paylaşımını<sup>25</sup> sesli okur.)* Bu haber Aralık'tan bu yana bu arkadaşımın sayfasında duruyor. Başka da bir şey paylaşmadı. Sanırsın öldü de kahraman oldu p\*şt. Neyse haber şu: **"HARVARDLININ 1905 SAYFALIK İNTİHAR NOTU: Harvard Üniversitesi'ne ait Memorial Kilisesi'nin merdivenlerinde ölü bulunan... – merdiven? bak bu çok ilginç – ölü bulunan Mitchell L. Heisman (35)...** hmm, yaş otuz beş, *"dostlarla da yollar ayrıldı bir bir"*, Cahit Sıtkı<sup>26</sup> – **adlı adam ardında tam 1905 sayfalık bir intihar notu bıraktı. Üstelik, kaynakça, dipnot gibi detaylar içeren akademik dille yazılmış bir not...**" Kahramanca... Çalışmaya bakalım. *(Haberin yanında verilen linki tıklar, Çalışma<sup>27</sup> PDF<sup>28</sup> formatında yavaşça açılır.)* "Suicide note"<sup>29</sup>. İntihar notu! Tabi 1905 sayfa çalışılınca başlık çarpıcı oluyor. Girişte Platon'un Phaedon'undan <sup>30</sup> Socrates alıntısı var. Diyor ki: *Ordinary people seem not to realize that those who really apply themselves in the right way to philosophy are directly and of their own accord preparing themselves for dying and death.* Yani diyor ki Socrates Efendi, sıradan insanlar diyor, hani bir yerde toplum diyor, farkındaymış gibi görünmezler. Neyin? That... kendilerini gerçekten felsefeye vermiş olanların kendini öldürme isteğinin ya da sadece ölmüş olmak istemelerinin. *(İngilizce telaffuzu bırakır doğrudan çevirmeye başlar.)* Eğer bu doğruysa ömürleri boyu ölümün peşine düşenlerin falan işte, o geldiğinde, ölüm yani, ona başkaldırması, itiraz etmesi abesle iştigal eder. *(İçindekilere göz atar.) Tanrı teknolojidir. İlginç. Felaket başarıdır, başarı felakettir. Aşk öldürür!* Bayağı arabesk. Onlarda aşağılanan bir durum değil tabi.

<sup>24</sup> <https://www.facebook.com/bhthtb>

<sup>25</sup> <http://www.radikal.com.tr/hayat/1905-sayfalik-tez-gibi-intihar-notu-1021143/>

<sup>26</sup> Cahit Sıtkı Tarancı – 35 Yaş

<sup>27</sup> [http://www.geenstijl.nl/archives/images/suicide\\_note.pdf](http://www.geenstijl.nl/archives/images/suicide_note.pdf)

<sup>28</sup> Portable Document Format (Taşınabilir Belge Biçimi)

<sup>29</sup> This work is free and licensed by Mitchell Heisman for copying and distribution under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 United States License.

<sup>30</sup> Platon - Phaedon Konuşmaları

*“Freedom of Speech on Trial”* yani, duruşmada konuşmanın özgürlüğü, savunmanın dokunulmazlığı vesaire. (İngilizce telaffuzsuz devam eder.) Eğer hipotezim doğruysa... Evet? Bu çalışma engellenecek, baskı altına alınacak. Burada sunulan kanıtların haklı görülmemesi şaşırtıcı olmaz. Bu argümanların adil bir oturuma sunulamayacak olması, sanırım, şey olmaz. Beklenmedik bir şey olmaz. Bu çalışmanın kendi sınırları içinde değerlendirilmeyecek oluşunu düşünmek abes olmaz. Gayet yerinde. Sınırlar... (Girerken açık bıraktığı kapıyı kapamak üzere sandalyesinden ayrılır. Kapatır. Dönerken...) Başka bütün kapıların kapandığı bir yerde, seni kahraman yapanlar, kendine onların dilediği biçimde son vermeni isteyebilir senden. Seni kahraman yaptıkları için, senden her şeyi isteyebilirler. Sen de kahraman olduğun için, bu isteği olduğu gibi yerine getirmek zorundasın. Ancak özgün olmak zorundasın. (Sandalyesine yerleşir ve bilgisayardan öteki sekmeyi (ekşisözlük) tıklar. Arama satırına “intihar notu” yazar. Aradığı girişi<sup>31</sup> bulur.) 03/03/2012 saat: 02:58, düzelti: aynı gün 17:32, toplamı 19:90, böl saate: sekiz buçuk. (Saat, yaklaşık o saattir. Düşüncesinden vazgeçer) 40 yapar! Daima 40 yapar. Gayet ciddiğim. Demiş ki çocuk:

*“intihar etmenin arifesindeki angaryadır. angarya bir dünyada, intihar eyleminde (seçiminde) bile bir adım öncesi karşılaşılan bir formalite... intiharın gerekçesi üzerine yazılmasını hissediyorsunuz ister istemez. sırf bunu hissettiğim için intiharla önümdeki engeldir bu intihar notu. kendine "artizliğin kime la? yazma, yardır git." diyemedikçe insan gerçekten intihar edemezmiş gibime geliyor. demek ki hala bir beklenti var. intihar notunun getirisi işte bu beklentileri suratınıza çarpmaktır, çok dolaylı da olsa. biraz detaylandırmak gerekirse, öncelikle her şeye değinen ve bunu icra edilen eyleme (yazma eylemine, bir yerde edebiyata) yakışan bir not olması gerekir. mümkün mü? böylesine toparlayabilmek ve edebiyata hakim olmak sağlam bir birikim ister diye düşünüyorum. o yüzden şimdilik mümkün değil.*

*bu notu yazmadan gidemezsin, çünkü herkesin seni haklı bulması önemli bir detay. üstteki "artizlik" kalıbına referans bir olgu elbette. bu haklılığı sağlayacak durum ise bir önceki paragrafta belirtiliyor.*

<sup>31</sup> <https://eksisozluk.com/entry/27627201>

*herkesin gözünde haklılık konusuna gelirsek eğer; intiharı seçen ve uygulayan kişiler için kötü fikirler besleyen ya da kahraman olarak gösterilen çevreyle de içli dışlı olmuşsanız ve zihninizde iki tarafı da haklı görüp, iki tarafı da tatmin edecek derecede bir şeyler karalamanız gerekir. zaten toplumsal olarak bir noktada kesişmeyen bu iki kutbu sizin kıytırık intihar notunuz imkanı yok ortada buluşturamaz. herkesin gönlünü edemeyeceğiz yani. bahsedilen iki kutbun oluşturduğu "toplam"a arkadaşlarınız ve aileniz olarak iki merci daha eklendiğinde, toplam dört grup ediyor ki bu "gönül yapma" misyonunuzu iki misline çıkartıyor. bu yüzden de intihar kararına yine bir fren geliyor. intihar notu yazma gereksinimi ile az evvelki "artizlik" etmenini bir paydada buluşturmayı denediğimizde ise, intihar notu bırakmanın yine bir zaruret olduğunu görüyoruz. prestijli ve göz alıcı bir intihar için bu not maalesef şart. bu şıklığı intihar biçiminizle elde edemezsiniz. nasıl bir bir intihar olabilir ki insanlara sıradışı gelsin? o yüzden tek çareniz bırakacağınız notun sıradışılığı. bu nanenin de ne içerik olarak ne de format olarak şablonları yok ki üzerinde çalışıp bir şeyler çıkarasınız. intihar notu bir kez daha intiharınızı engelledi. finalde şunu görüyoruz ki, en azından kendimde şunu görüyorum ki "ne notu? vardır, git." aşamasına gelene kadar "intiharlık" bayağı bir malzeme birikecek ömrümde bu aşikar. bu malzemeleri de yine bu hesaplara benzer hesaplarla kendimce akla uygun hale getireceğim. sonuçta intiharı düşünen sıradan bir insan olmak yerine kontrollü şizofreniye yakalanıp olup, intihara yine o kadar da yaklaşamayacağım. angaryaların haksız yönlerini apaçık gördüğünüz halde, zorlayarak da olsa haklı görebilen bir vatandaştanız bu ihtimal daha da kuvvetli. bir not işte; ama ne iken ne yapıyor işte adamı?"*

*(Susuş.)* Evet, istenen şeye karşılık ilk öğrendiğim bu olmuştu... Ve tabi bu işin pijamayla olmayacağı... Pijamanın nesi var? Nesi yok ki? Ölecek bir kahramanın üstünde beyaz bir gömlek bulunmalı... Ki benim üstümde beyaz bir gömlek var. Bıçağı vurdun mu, kan gömleğe çıkmalı... Beyazın üzerine böyle kırmızı... Kırmızı üzerine beyaz olmaz çünkü. Bu kez de fazla hazırlıklı. Fazla mizansen. Sette bulunanınız var mı bilmiyorum. Ben bulundum. Orada öyle derler "fazla mizansen". Tiyatroda mizansen ararlar. An'ı canlandırdığın yerde mizansen

ararsın da bin tane deneme şansın olduğu yerde mizansenden kaçarsın. Al işte!... *(Kahramanın ekranında bir video-art açmak üzere bilgisayara döner. [Acı Aşk<sup>32</sup> - Sevdam Ağlıyor]<sup>33</sup> İzlerken...)* Kollar... Sinemada gördüğümüz uyduruk kahramanları gibi. Şöyle... İlikli... *(O sırada izlenen video-artta, erkek karakterin kostümünün kolları filmde yapılan gerçek bir devamlılık hatası sebebiyle birden katlanmış görülür.)* Yok, değil, sözüm ona gelişigüzel kıvrılıvermiş... *(Seyir devam ederken, erkek karakterin yaptığı jestlerden birini kendi de yapmak için videoyu durdurur.)* Fena yer değil. *(Devam eder. Video biter. Sayfadaki metni okur.)* “Ceviz zihin açar.” *(Susuş. Yorumlardan birini okur.)* “Hay gömleğine gurban olduğum. Linkteki mahsunun gömleğinden bahsediyorum yanlış anlaşılmasın.” *(Linke tıklar.)* Beyaz olan gömlek değil ki... Bunu mu?.. Gömlek değil ki bu cepken. Algıda üşengeçlik... Başka bir şey değil. *(Açtığı sekmeyi kapatır. Ayağa kalkar.)* Senin gibi bir halk kahramanı, lider olsun, yazar olsun, bilgin, oyuncu ya da “ekşi sözlük yazarı” olsun, ortalıkta hep ya üstünde bir kazakla görünür, ya da çatkılı bir gömlekle. Hava soğuksa kadife bir ceket giyer. Zenginleştikçe Batı’nın *(ekranı işaret eder)* çuval dokumalarını seçer... Böyledir bu! *(Pantolonunu çıkarmaya koyulur. Çıkarıp gelişigüzel bir kenara koyarken)* Ütüsü bozuluyor, biraz da dar. *(Susuş)* Tek derdim bu da sanki. *(Oturur. Birden.)* Tamam. Oldu bu iş. Tam böyle tam yatmaya hazırlanırken... Günlük ilacını almışsın, *(İlacı aranır, masanın üzerinden bulur, bir draje çıkarmak üzereyken)* Tamam!.. Demezler mi “korkudan kalbim duracak” diye. Bu da bir çeşidi. Küt: bir kalp krizi... Küt! Bu ses düşünce çıkıyor olmalı. Yoksa neden küt desinler ki? Reklamlarda gördüm biri kağıt havlu tutuyor elinde, kullanıyor. Sonra “Küt! Atın. Bunları alın!” Kağıt havludan çıkabilecek en son sesi kullanıyor. *(Susuş)* Doğrusu tam bir kahramana yakışır bu ölüm. Korkudan... *(İlacı ağzına atar, kahvesini yudumlar. Elindeki ilaç fişğine gözü takılır.)* Kişinin sadece korkudan mı kalbi durur. Alırsın yüklü miktar uyku ilacını... Bir de ardına hazır doktor raporu. *(Drajeleri saymaya başlar.)* 5, 7, 9, 14. Bir fişek iki haftalık. Kutuda iki fişek. Etti 28. Doktor raporla bunlardan 4, gündüz alınacaklardan 4 kutu verdi. Ne yaptı? *(Susuş.)* 40 yaptı diyelim. Off. *(Öfkelenir.)* Kaybedecek zaman yok.

<sup>32</sup> Savcı, T. (Yapımcı), Ünlü, O. (Senarist) ve Elhan, A.T. (Yönetmen). (2009). *Acı Aşk* [Film]. Türkiye: Tims Production

<sup>33</sup> <https://www.facebook.com/garsoniyerlik/videos/vb.650957172/10150503375787173/?type=3>

Vakit gece yarısına yaklaşıyor. Şafaktan önce... Bilemedin şafakla bu iş bitecek. Ve, ölümümü isteyenlerin önünde bıçak (*Bileğine bakar, kalbini yoklar.*) Kalbe... Saplanacak! Gık demeden gideceksin! Gık! Ömrümde hiçbir şeye gık demedim. Buna mı diyeceğim? Bunun dönüşü yok artık!.. Kazanmak için elde kalan tek yol. Daha da kahramanlaşacaksın! (*Seyircilere döner, yine de kendi kendine*) Ki buna hazırsak ne iyi... Değilse... (*Susuş.*) Ölmek gibi bir durum yok! Öleceğim. Ne yazıyor? Hem de çok uzun bir zamandır, ne yazıyor? (*Kahramanın sayfasına döner. Okur.*) “çok yaşamaz”. Ama niye ille... Yani nasıl ölüneceğini seçen neden ben değilim? Bana inananların seçimi olduğunu unutmaya çalışmak niye? (*Kanepeye geçer.*) Artık hiçbir deneme yapmayacağız. Gereği yok. Yat, uyu. Yarın erken kalkar, işi bitiririz. Şafakla... (*Kanepeden telefonu alır. Kanepede bağdaş kurar, fotoğrafını çeker.*) Donla bacaklarım çok çırpı duruyor. (*Kalkar, dağınık elbiselerin içinden pantolon arar.*) Kadife... (*Kaptırmıştır. Az önce aldığı karar aklına gelir.*) Evet... Belki... Yani... Bu kaçınıcı deneme? Temelden yanlış. Denemeler bir çözüm getirmeyecek; biliyorsun... Hani üşümek içinse... (*Giyerken durur. Dalgın.*) O kadını severdim. O da üşürdü hep. İlgim olan bütün öteki kadınlar içinde en çok onu severdim... Severmişim yani... Şimdi anlıyorum. Sanırım o beni çok sevmezdi. Gerçek bir kahraman olduğuma inanmazdı belki... Niye inanmazdı? “Gerçekten inanmış mı, gerçekten inanmış mı?” Kendi kendine bunu, durmadan bunu sorardı... Yani bana öyle gelirdi... Hayır, hayır, kalp krizi olmaz. Ama ölüme en uysal bir biçimde okey, öyle değil mi? Öyle. Ölüme en uysal bir biçimde okey... Hatta... (*Bilgisayarın başına geçer. Yeni sekme açar. Bir sosyal audio [müzik] paylaşım sitesi açar: “SoundCloud”<sup>34</sup> Sitenin arama satırına klavye eşliğinde heceleyerek*) Serge Reggiani'den... (*Sonuç beklerken*) “Le Deserteur”... Bir kahramanın, aydını üstelik, Fransız şarkılarını sever. (*Sitede, adı geçen sanatçının resmi hesabını bulur.*<sup>35</sup> *Ancak profili altında hiçbir şarkısının olmadığını görür. Gelen uyarıyı okur.*) “Nothing to hear here.” Üstadın kendi var, gerisi yok. Peki... (*Elektro Hafız – Destur isimli parçayı*<sup>36</sup> *açar.*) “Bu editöryal zaaftan dolayı tüm değerli dinlecilerimizden özür dileriz. Duruma sebebiyet veren talihsizlik telafi edilmeye çalışılmıştır. Hem, bir kahramanın aydını, üstelik anti

<sup>34</sup> [www.soundcloud.com](http://www.soundcloud.com)

<sup>35</sup> <https://soundcloud.com/serge-reggiani>

<sup>36</sup> <https://soundcloud.com/elektrohaf-z/destur>

olanı, glichlerle<sup>37</sup> dolu bir ezgiyle adeta yamalarla dolu hayatını yansılmasından mütevellit böyle bir şey sever. “*Ve işte biz bunu estetik buluyoruz.*” (Biraz sonra.) Ne güzel Fransız kültürüyle yetişmiştik hem hepimiz!.. (Kahkahayla güler. Sekme açar ve anlık ileti paylaşım sitesini açar “[www.twitter.com](http://www.twitter.com)”) Derdi ki: (Aradığı kullanıcı hesabını<sup>38</sup> bulur.) hala da diyor ki: “*Kahraman olacak kişi kendini iyice bir tanımalı.*” “*Ben kahraman değilim. Kahraman mahraman da olamam...*” “*Önce üşümekten çok korkarım. Korktuğum başka şeyler de vardır belki. Bilmiyorum. Ama üşümekten ölesiye korktuğumu biliyorum...*” Hani ne güzel demiş biri öbürüne: Frijit karı! (Şarkı bitmiştir. Silkinir. [Bitmediyse, kahraman, sinirle kapatır.]) Sebeğim olacak, o olacak! Şimdi düşünüyorum da, ipi çeken başkası ise, o denli korkunç değil bu iş. Başka biri... Ne bileyim bir kaza, patlama... Benim evimin iki kilometrekarelik alanında 3 tane bomba patladı. Biri de beni bulmadı. İki hafta metro kullandım. Gittim gittim geldim. Olmadı. Sonra kamuoyu yokluyorlar. (Açık kalan ekşi sözlük ekranında “*3. patlama sonrası ankaralı psikolojisi*”<sup>39</sup> başlığını açar.)

“*reaksiyonu hayıflanmak olan psikolojiler de olabilir, biri de beni bulmadı deyü deyü. rahatsız olsalar gerek.*”

Daha ne rahatsızlar var. Bir kahraman bilirim. Kendine kiralık katil tutuyor. Gidiyor bombalarla oyun oynuyor. “*Bombacı Mülayim*” diyorlar, süper kahraman! (Soundcloud sekmesinden inan6666 – Bombacı Mülayim<sup>40</sup> isimli dijital altyapılı kurgu audio parçayı açar. Dinler.)

- Tam zamanında geldin Mülayim!
- N'oluyo?
- Yatak odamda acayip bir cisim var bomba olabilir.
  - Bombadan korkulur mu ya?
  - Bu gece gelip patlatır mısın?

<sup>37</sup> Hata. (Bug) Sesin dijital ortamdan çıkışında oluşan dijital hatalar.

<sup>38</sup> <https://twitter.com/okaddin>

<sup>39</sup> <https://eksisozluk.com/entry/59225090>

<sup>40</sup> <https://soundcloud.com/inan6666/bombaci-mulayim>

- *Patlatılacak o kadar çok bomba var ki, vakit bulursam sana da uğrar patlatırım.*
  - *Bombacı Mülayim!*
    - *Oooooo!*
  - *Ölüme resmen meydan okudun Mülayim Abi, helal olsun!*
  - *Okurum arkadaş, sırası gelince o bana rahmet okutacak.*
    - *Baksana şurada bomba var.*
      - *Aman dikkat et Mülayim. Ölüm tehlikesi var!*
  - *Nasılsa ölmeyecek miyiz? Ha şimdi ha altı ay sonra.*
    - *Bu gece gelip...*
      - *Patlatırım!*
      - *Patlatır mısın?*
      - *Patlatırım!*
    - *Bom-bomba olabilir.*
      - *Patlatırım.*
- *Ulan Mülayim otobüsün olayım!<sup>41</sup>*

(*Ekrana bakar.*) Ben bilmiyor muyum sanki? Ben de biliyorum! Her şeyleri biliyorum! "*Herkesin bir derdi var! Benimki de bu! Ölemiyom be!*" (*Yerinden kalkar. Gider. Kitaplık duran bir kadın fotoğrafını alır. Bakar.*) Bu da son sevgili... (*Güler.*) Güzel kadın. Ve kahramansever!.. (*Yüzünü buruşturur.*) Sanatsever ya da kedisever gibi bir şey bu yahu!.. Bir de yataksever. Ama yataksavar olarak daha fonksiyonel. (*Fotoğrafı bir köşeye fırlatır.*) Ee be! Kes! (*Bir süre sessizlik. Düşünceli durur.*) Hadi... Yeni bir deneme... Hadi... Uyku ilacı yanlış bir yol olmaz kanımca. Ya da hazır olunacaksa ona hazır olunmalı. Bıçak... Başka bir yol yok mu? Olmalı... Evet. Denenecek tek şey bu. Denenecek de değil... Yapılacak tek şey bu. Yapalım! (*Masanın çekmesini çeker. Çabucak bir bıçak çıkarır. Bıçağa bakar. Göğsüne tutar. Bir an sessizlik. İlk kez tedirgindir.*) Denk getirebilecek miyim? Bilmiyorum. Ya kahramanca, bir kahramana yaraşır biçimde tam yerine saplayamazsam bıçağı? Can çekişme uzun sürerse? (*Bıçağı çekmeceye atar.*

<sup>41</sup> Kılıç, Y. (Yapımcı) , Tünaş, E. (Senarist) ve Baytan, N. (Yönetmen) (1979). *Korkusuz Korkak* [Film]. Türkiye: Cumhuriyet Film



*Çekmeceyi kilitler. Nefes nefese) Yat dinlen. Konuşma. Yat, dinlen... (Kendini kanepeye atar. Bir süre sık sık nefes alır. Sonra) Şafaktan önce yapılacak hiçbir şey yok. Yatıp dinlenmekten gayri hiçbir şey... (Bir süre sonra) Söylesene neden bıçak? Neden ille kendimi bıçaklayarak ölmem gerekiyor. Ölmeye, tamam. Dövüşe dövüşe bu noktaya gelindi. Şimdi kazanmak için tek yol buysa, hayır demiyorum. Gerekli olan ölümümse, öleceğim. Ama neden ille? (Susuş) Suç bende. Niye? Bütün ömrünü kahraman olmaya ayırdın. Ve bu kahraman olmak için değildi. Ben sadece iyi bir insan olmak istedim. Sadece iyi bir insan... Muharrem Efendi'nin dediği üzere... Sarılırsın, dokunursun ama bir tokatla sırdaş olursun. (Müzik sekmesinden "inan6666 – şeytan her zaman var"<sup>42</sup> parçasını açar. Sonuna kadar dinler.)*

*-Gel. Gel otur şöyle. Gel. Biliyorum kafan karışık şimdi. Hadi topla kendini. Hadi. Biliyorum. Aklını oynatacak gibisin. Günahın çirkin olmayan tek yanı ona edilen tövbedir. Tövbe et hemen. Tövbe et. Beni de yabana atma. Cevapsız soruları kendine sormaktan vazgeç. Bırak koyver gitsin. Başta, sonu bilmek yeter sandım. Sonda ne var? Ölüm. Ölümünden sonra... İşte bunu bilince tamam sandım. Yaradanın korkusu... Beni düzene sokar sandım. Onun korkusu beni düzene sokar sandım. Ama olmadı. Olmuyor. Yaradan her zaman her yerde var. O her zaman ve her yerde var. Onun dediklerini yaparsan, istemediklerini yapmazsan hem bu dünyada hem bu dünyada iyi bir insan olursun. Hem de öbür dünyada rahat edersin. Ben sadece iyi bir insan olmak istedim. Sadece iyi bir insan. Şeytan her zaman var. Belki de şeytan dediğimiz bizzat kendimiz.*<sup>43</sup>

Şeytan... Ne yazıyor? Yine çok uzun zamandır ne yazıyor? (Hakkında kısmından okur.) "Şeytanın gönül adamı kostümlüsü."<sup>44</sup> Ben de sadece iyi bir insan olmak istedim. (Sözlük sekmesinden "ben sadece iyi bir insan olmak istedim"<sup>45</sup> girişini bulur. Okur.)

<sup>42</sup> <https://soundcloud.com/inan6666/seytan-her-zaman-var>

<sup>43</sup> Demirci, S., Akın, F., Thiel, A., Çakar, Ö. (Yapımcı), Çakar, Ö. (Senarist) ve Kızıltan, Ö (Yönetmen) (2006). *Takva* [Film]. Türkiye, Almanya: Yeni Sinemaçılar.

<sup>44</sup> <https://www.facebook.com/garsoniyerlik/about?section=bio&pnref=about>

<sup>45</sup> <https://eksisozluk.com/entry/27728209>

*"takva'da erkan can'ın kullandığı bir replik. tam metin için referans (bkz: #10831341)*

*--- filmle ilgisiz ve tamamen bana dair spoiler ---*

*ben de sadece iyi bir insan olmak istedim. öyle bir arayışla değil belki; çünkü ying-yang çok bulandırdı beynimi. iyi ve kötü vardı sadece. insanlar her ikisini de barındırırdı içinde. ağır basan tarafları olduğunda da "aslında" diye bir kelime giriyordu hesaba. aslında... hiç kimse görüldüğü gibi değilmiş yani. bunu o kadar çok hesapladım ki, kendimin de hesaplandığını varsayarak elbette. bu hesaptan ötürü adım atamaz hale geldim. "dışı seni, içi beni yakar ismimin" dedim. atasözlerinden, deyimlerden, genellemelerden sıyrılamadım yanlış olamazlar diye. ben sadece iyi bir insan olmak istedim. iyilikle sevdim, kötülükle anıldım. insanlardan korktum, onlara saygı duydum, onları sevdim. bu üçünü de gösteremedim ama, iyi bir insana yakışmaz diye. kendimi hiç sevdiremedim, hep saydırdım. sevgiyi kan bağından ötesinde bulamadım, onlara iyi miydim değil miydim bilmediğim halde. insanlara aşık oldum, aşkı huzurla karıştırdım, sevgiyi şefkatle, korkuyu saygıyla, değer vermeyi muhataplıkla, erkekliliği kadınlıkla... yapmayı çok sevdiğim şeyler oldu, zamanı unuttuğum, beni düşündürmeyen ve de iyilere yakışmıyormuş deyip bıraktığım, bıraktığım için başkalarınca kötü olduğum. konuşmayı sevdiğim insanlar ve her birine adadığım konular vardı. onları sevdiğimi kendime itiraf edememekten, sevgilerini yitirdim mi yoksa hiç mi sevmemişlerdi beni bunu da bilemedim. idareten yaşadım, yalnızlık anlarımda zaman idareten geçmedi ama. ben sadece iyi bir insan olmak istedim, tek başımayken bile yani... sevmediğim hobiler edindim iyi bir insan olmak adına; hani zorlasan entelektüel falan bile derler. ne estetiğine erişebildim, ne misyonuna beslendiğim materyallerin. aldım kendi içimde, kendime evriltiltim hepsini. siyahın içinde beyazı, negatifte mutlak değeri, solun için sağı, marjinal olanda sıradanlığı, radikal olanda tekerrürü aradım. "gözümü kapatıp bir şeye inanamadım işte aaabi" riyakarlığı değildi. iyi bir insan olarak hepsini kucaklamak istedim sadece. iyi olacağım ya işte... sığdıramadım ama. yetemedim. bunu fark ettiğim anda neye bürüneceğimi bilemedim. seçim yapamamanın çekilmez acısıyla yüzleşince anladım ki tarafsızlık bir erdem değil, aksine bir lanet. ama bu sayede nefret edebileceğim*

*tüm renkleri benimseyebildim hiç olmazsa. iyi bir insan olmak nefretten geçiyor, ondan besleniyor zannettim hatta. ben sadece iyi bir insan olmak istedim; ama erdemli ve kaliteli yaşamın sınırlarının çok uzun zaman önce çizildiğini ortada kalınca anladım. her şeyi sentezledim de erdemli bir insan olmakla, kaliteli bir yaşamın sentez oluşturabileceğini göremedim, düşünemedim. ya da bilmiyorum hepsini başardım belki de... tam da işte bu bir önceki cümleyi diyorum, yani başardığıma da inanabiliyorum. hangisine inanırsam içimden bir ses, hatta ikisinde de aynı ses, yanılıyorsun diyor. bu sebeple ne geçmişimle yüzleşebiliyorum, ne geleceğimle ilgilenebiliyorum; sadece şimdiyi idareten yaşıyorum. artık acı çekmek istemiyorum; eğer yalnızca idareten şimdiyi yaşayabiliyorsam o zaman ben sadece iyi bir insan olmak istiyorum.*

*--- filmle ilgisiz ve tamamen bana dair spoiler ---*

Kendini iyi tanımadan bütün ömrünü kahraman olmaya ayırdın. Daha ne kadar tanırım bilmiyorum. Bıçak saplama talimi yapmaya vakit olmadı. (Doğrulur) Yorgunum. Neye yaradı, bilmiyorum ama, çok yorgunum... Herkes yorgun. Yorgun. Ben de çok yorgunum. Görece sizden dinçim, kabul. (Ayağa kalkar.) Ölümüm bir marş olacak. Bir marş. Dilde eşseslilik... Bir bayrak... Büyük bir dinamo... Yarın, ölümümün ardından çalışmayan bütün çarklar dönecek. ([gişe memuru – çok yorgunsun]<sup>46</sup> isimli video-artı açar.)

- Kardeş! Kardeş! İyi misin?

- Dalmışım beyefendi, kusura bakmayın. Kartınızı alayım. - Çok yorgunsun.

Yorgunsun.

- Yedi buçuk lira.

- Ben de çok yorgunum. 13 saattir direksiyondayım. Adın ne?

- Kenan.

- Kenan... Yeğenimin adı da Kenan. Offff... Sen çok yorgunsun. Ben de çok yorgunum 13 saattir direksiyondayım.

- Devam edin beyefendi. Beklemeyin burada.

- Trafik mi yapıyorum?

<sup>46</sup> <https://www.facebook.com/garsoniyerlik/videos/vb.650957172/10150504688152173/?type=3>

- Offffffff.

- Sen çok yorgunsun. Ben de çok yorgunum.

- Beyefendi yorgunsanız ilerde sağda bir yere çekin. Orada dinlenin. Burada beklemeyin. Tamam mı? Devam edin.

- İlerde sağa çekeyim, bekliyorum o zaman.

- Zahmet olacak.

- Hadi selametle.<sup>47</sup>

Tek umut buysa... Gurur duyulacak tek şey buysa... Tek umut bu. Ölmezsem... Yani istenen biçimde ölmezsem, biliyorum ki; marş çözülecek... Bayrak düşecek... Dinamo... Duracak! (*Bağırır.*) Kahretsin ki duracak, evet! (*Susuş.*) Soyunup yatacağım da... İki ya da üç saat uyunabilir belki. Yatmalı. (*Durur.*) Uykum yok. O burda olmalıydı şimdi. Burda... Yanımda... "Kendini iyi tanımayan kahramanları hiç sevmem" demeliydi. "Ölme," demeliydi. Şafakta burda olsa, "ölmen gereksiz" derdi. "Ölümün, hele kendi kendini öldürmen gereksiz. Bekle ipini başkaları çeksin! İpini başkalarının çekeceği zamanı ise kendin seç!" (*Telefon çalar ve melodisi sıradan bir melodi değildir. İnanamaz.*) Bu? Bir tek kişide böyle çalar bu! (*Telefonu açar.*) Evet? Ben. Hayır. Uyuyamadın mı? Aa, evet... Uyudun da uyandın... Korkmak mı? Hayır... Öyle... Gerekli ya... Elbet. Evet... Öyle... Uyuyacağım... İşte... Kararlaştırıldığı gibi... Kaç? Demek çok kalabalık olacak... İyi... Nesi iyi canım? (*Bir an*) Anlıyorum... Hayır, gereksiz... Araman gereksiz, dedim. Hayır... Hayır dedim! (*Sabırsız*) Evet... Tabii... Ben de... Nasıl olur? Biliyorsun... Yalnız olmam gerek... Ağacın dibinde duracaksın?.. Peki... Gözlerine? (*Kapak fotoğraflarından yalnızca "bir çift göz" görselini<sup>48</sup> açar ve bakarken dalar.*) Bakarım... Bakarım tabii... Ben de... Kendine bak... Üzülme... Üzülme ama... Hadi... (*Kapar.*) Ağlıyor. Niye ağlıyor sanki? Ölümümü en çok o istiyor. Daha çok, en çok kahraman olmam için istiyor. Son sevgilisiydim diyecek. Bir süre, her yerde, hep benim sözümü edecek. (*Yeniden koltuğa oturur.*) Beni arayanın öteki olmasını nasıl isterdim! Öteki... O hep çalışıyor, biliyorsun... Çok yoruluyor. Kahraman değil, ama ölü gibi yorgun. Hep

<sup>47</sup> Karaçelik, T., Akpınar, N., Yenidünya, E. (Yapımcı), Karaçelik, T. (Senarist) ve Karaçelik, T. (Yönetmen) (2010). *Gişe Memuru* [Film]. Türkiye: BKM Film.

<sup>48</sup> <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10153307785467173&set=a.10150470917242173.386987.650957172&type=3&theater>

çalışıyor ve kimseleri şafak vakti yatağından etmiyor... Onu bırak. Ya başka dostlar nerde? Öteki kahramansevenler? Neden hiç sesleri çıkmıyor? Hepsi inançla ve umutla töreni bekliyorlar. Ama öteki... O... Arar mı dersin? Aramaz. Arar belki. Bu denli suskun duramaz. Ne olsa aynı amaç için çalıştık... Birlikte... Araması gerek... Bazen yalnızlıktan yakınırdım. Büyük, kalabalık sohbetlerin sonrası öyle yorgun olurdum ki... Gidip ona sığındım... Dışarda benden hep "büyük adam", büyük akıl" diye söz edilirken kapıları bu uğultuların üstüne kapar, ona sığındım. "Birden içime bir yalnızlık çöktü... O büyük kalabalık ortasında kendimi yapayalnız buldum," derdim. Gülerdi bana... bir çocuğa güler gibi. (Twitter'dan okur.) "Peşine bir büyük yığını takmış bir akıl, yalnız kalmak için mitingler sonrasını bekler mi?" derdi. "Akıl büyükse, büyük yalnızlık da o büyük akılla birlik doğmuştur. Akıl daha da büyükse aklının peşine takılanlar yalnızlığı yutar, götürür. Yalnızlık biter." Böyle derdi. Gözlerinde sorular okurdum birden. "Bu adam gerçekten büyük mü? Gerçekten..." Büyükse de, küçükse de ne olacak? Bıçağın saplanması gerek. İş nasıl bu denli gösterişli bir duruma geldi? (Yürür. Çekmecenin yanında durur. Açacakken birden cayar.) Bir sokuşta gideceksin. Can bile çekişmeyeceksin... Bu kadife pantolon... Allah kahretsin! Bu iş için bu denli hazırlanmış olduğumu anlarsa cesedime güler... (Silkinir.) Bunu değiştirmek gerek. Biz ölümü sahnelemiyoruz ki... Değil mi? Ölümüm artık kaçınılamaz, olması zorunlu bir şey. Neden her zamanki gibi olunamıyor peki? İçmekten ve beklemekten gayri yapacak hiçbir şey yok. (Su ısıtıcıyı çalıştırır.) Bıçak saplama talimi yapılabilir ama. En zoru o çünkü. Saplamadan bilinmez. İşte tam buraya saplamak gerek. (Marker kalem çıkarır, göğsünde işaretler.) Tanıdık geldi değil mi? (Tam indireceği sıra) Şimdiden olmaz. Yani şimdiden ölmek olmaz. Ölecekmiş gibi vurmali, ama şimdiden ölmemeli. (Aklına gelir, bir offline GIF<sup>49</sup> görsel açar. Görsel, "Pulp Fiction"<sup>50</sup> filminin meşhur enjeksiyon sahnesidir.) Kalemle işaretleyip, bir başkası yapınca sorun yok. Gerçi burada hayata döndürmek içindi ama olsun. Bunu yapan adam, tersten çekiyor, görüntüyü düze sarıyor. Sinema işte hep! Tiyatroda yapsan. Tersten yazsan da düzden oynasan adama deli derler. Desinler. (Sekmeyi sözlük ekranına çevirir.) Büyük kentlerde,

<sup>49</sup> Grafik Değiştirme Biçimi. (Graphics Interchange Format)

<sup>50</sup> Bender, L. (Yapımcı), Tarantino, Q., Avary R. (Senarist) ve Tarantino, Q. (Yönetmen) (1994). *Pulp Fiction (Ucuz Roman)* [Film]. ABD: Miramax.

sanırım kimse yatmıyor. (*Sol frame'i gözden geçirir.*) Başlıklar ardı ardına... Ya herkesin bir derdi var, ya herkes kendini iyiden iyiye keyfe vurdu. Şu anda birkaç saat sonra öleceğimi düşünen kaç kişi var? Kitap mı okusam? (*Sinirli, güler.*) Ne gereği var? (*Sekmeyi indirir.*) Sanırsın dışarda kimse öleceğimi düşünmüyor! (*Bıçağı alır.*) Fakat ya bayılmazsam ve acı da çok büyük olursa? Ya kendimi ordan oraya atarsam?.. Bir kahramanın kendini ordan oraya atması ne iğrenç bir şey olur. Bıçağı denk getiremezsem? Bıçağı denk getiremezsem can çekişme uzun sürer... Kişi kendi yüreğine bıçağı saplayamadığı zaman duyacağı acı ne kadardır acaba? Dayanabileceği kadar mıdır? Yoksa bir başkasının iyi saplayamamasından az mı çok mudur bu acı? Bayıltacak kadar mıdır? Bayılırsa iyi. Kahramanlığa nasıl olsa gölge düştü; hiç değilse acı çekmem. (*Susuş.*) Beni kahraman yapanlar da, beni kahraman görmek isteyenler de, ya acır bana, ya da gülerler... Bunun dışında bir duyguları olacağını, sözgelimi, “*Ne kahramanca debeleniyor,*” diyeceklerini sanmam. (*Elindeki bıçağı yere fırlatır; ancak saplanmaz.*) Bıçak talimi yapmaya hiç vakit olmadı ki... Yapsaydım, daha neler yapardım... (*Video paylaşım sitesi [youtube]<sup>51</sup> sekmesini açar. “Ağır Roman<sup>52</sup> – Baba Yapma!” Video-art’ı izler.Videoart, bıçağın ağaç kütüğüne saplanma planıyla başlar.*)

- *Emine, uyan kız!*

- *N’oluyo? Vurma!*

- *Ne vurması be? Oğlan nerde?*

- *Hangi oğlan?*

- *Yürü lan!*

...

- *Evlat, dikkat et kendine. Kadınlar deniz gibidir. Anında döner dalgaya.*

- *Öyle kadın değil o. Kraliçe.*

...

- *Hişt, hişt! Kalksana lan! ... Yürüsene lan p\*ç kurusu.*

- *Baba! Yapma!..*

<sup>51</sup> [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

<sup>52</sup> Çetin, S., Ar M., Soyarslan, M.(Yapımcı), Kaçan, M., Altıoklar, M. (Senarist) ve Altıoklar, M. (Yönetmen) (1997). *Ağır Roman* [Film]. Türkiye, Macaristan, Fransa: Ses Film, Özen Film, Belge Film.

- Konuşma ulan it!

- Baba!..

- Sakin ol evlat, burada kanun var.

- Kes ulan! Sen kanunsan, ben belayım!

(Gözü kitaplığa takılır. Bir tane ödül (şilt) durmaktadır. Kitaplığa doğru ilerler.)  
 Baba! Yapma! Okulumun sınavına başvurunun son günü... Öyle bir baktı ki, ağzımdan çıkmadı ama. Bir tane ödülüm var, onu da okulum verdi. Ama ertesi gün, poşet içinde. Sağ olsunlar ama. Bunun önünde öleyim diyorum. Hatta, mizansen gibi durmasın, ama üstüme mi düşse? Bak son sevgilim olsaydı yüzüme örterdi. Belki de ötekilerden biri, hatta öteki... Onların da mizansen bilgisi o kadar. Ne yapalım? Herkeste olmuyor neticede. Son dakikada... Gelirse... Ancak, kural şu: Yalnız olunacak... Yapayalnız... Ama ben hep yapayalnızdım!  
 (Bir an.) Peki... Bu pantolon? İyi mi ölmek için? İyi... Hayır, değil. Sanki dert bu da... Çok düzmece bu kılık. Çıkar! (Donla kalır.) Tam yerine saplamak gerek. (Odanın içinde dolaşır.) Korkuyor muyum? Hayır. Ölme korkusu da değil bu. Yerine saplayamama, gerektiği gibi ölememe korkusu. Ya kurtarırlarsa. Çocukken bir uğur böceğinin gözlerini görmüştüm... O günden sonra bütün böceklerin gözlerini görebilmeyi, onlarla bir kez daha konuşabilmeyi isterdim. Şimdi evimde olmayan çeşidi yok. Ama vakit olmuyor. Öldürmeye bile... (Hep odanın içinde dolaşır.) Bıçak işi bozdu. Karar aldığımda mutluydum, ölümüm çarkları döndürecek diye mutluydum... Daha da kahraman olunacağı için. Korkmuyordum! (Bilgisayar saatine bakar.) Az kaldı. Tıraş mı olsam? Hiç değilse bir saatçik uyusam. Güçlü, sağlıklı bir kahramana yaraşır biçimde ölebilmek için... Ya uyuyakalırsam? Yapmadığım iş değil. Tıraş? (Susuş.) Bıçak... Çok kötü oldu ya hu. Hiç aklıma gelmedi böyle olacağı. (Koltuğa yerleşir.) Aramadı... Arasaydı... Belki... Arasaydı daha güçlü olurum sanki. Arayacak... Değil mi? Arayacak! (İyice gömülür.) Çok soğuk. (Tiyatronun yerleşik müzik sisteminden bir müzik duyulur. "Skeeter Davis – The End of the World"<sup>53</sup> Belli belirsiz gülümser.)  
 Deniz kıyısında'ydım bir kez. Dinlendirici bir boşluk. Uzak!.. Issız!.. Sabahın beşi.

<sup>53</sup> Kent, A. ve Dee, S. (1962). The End of the World [S. Davis]. *Skeeter Davis Sings The End of the World* [7" single]. Nashville: RCA Records. (1962)

Soğuktu yine. Bir köpek vardı. Geldi, bayağı bir sevdik birbirimizi. Sıcaktı. (*Bir an.*) Gerçekten var mıydı köpek? (*Telaşlanır. Bilgisayara koşar. Köpekle çekilmiş bir fotoğrafı<sup>54</sup> bulur.*) Vardı tabii. Samsun'a gittim ben. Onun için. Çok soğuktu. Köpek vardı, ben de vardım. (*Rahatlamış.*) Belki de köpek bendim. Yoksa ne işim var soğğun ortasında, ıssızda? Doktordu. Üşütmüştüm. (*Telefonunu hoparlöre bağlar.*<sup>55</sup>) Aynı gün önce mesaj attım, beş saat sonra da aradım. (*Dinler.*) Görüştük. Konuştuk. Ayrıldık. Ayrılırken dedi ki: “*Son kez sarılalım.*” Ben ne dedim? (*Sözlük sekmesini açar. “sevgiliye son kez sarılmak” başlığındaki girişi<sup>56</sup> açar.*) Ben köpek ne dedim?

*“eğer sarılırsam o umutla yaşayamam bu defa dedim, sarılmadım. nereden bilebilirdim ki insanı asıl yaşatanın umut olduğunu; umutsuzluğun cehennem, umudun nefes olduğunu... ölümündür.”*

Sonra... (*Kahraman sekmesinden, zaman tüneline 2014 ve Eylül sekmelerini tıklar. İlk gönderi olan [Ya da video paylaşım sitesinden] “Vavien<sup>57</sup> – Doktor<sup>58</sup>” video-artı tıklar.*)

*-Ya, dedim, doktor... Hiç mi umut yok dedim ya?.. Yok dedi. Celal benim ordan bir yürüyüşüm var. Altı saat!.. Altı saat hem yürüdüm hem ağladım. Sonra bir gün kalktım. Baktım içim taze. Yani bir ferah. Açtım penceleri. Bir çay demledim. Gelecek... O günler de gelecek.*

Ama sanırım artık gelmeyecek. Aramayacak yani. Hiç değilse bu son saatlerde inanmış olduğumu bilmeyecek mi? (Bir an) Gelip yanıma uzanırdı... Hiç konuşmaksızın... Elimi sürmeye korkardım... O anda bile beni düşünmediğini bilirdim... Beni mi dinlerdi? Yüreksizleştirdim... Sonra ardımda bakışları kalırdı hep... Hep öyle: “*Gerçekten inanmış mı?*” bakışları... (Birden ayağa fırlar.) İşte

<sup>54</sup> <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152883290982173&set=a.10151669083542173.1073741824.650957172&type=3&theater>

<sup>55</sup> Geçmiş tarihli bir telefon görüşmesi kaydı.

<sup>56</sup> <https://eksisozluk.com/entry/50148543>

<sup>57</sup> Kolat, M. (Yapımcı), Günaydin, E. (Senarist) ve Taylan, D.& Y. (Yönetmen) (2009). *Vavien* [Film]. Türkiye: İmaj.

<sup>58</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=jhzzDr502\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=jhzzDr502_A)



bıçak yerine saplanmazsa acı çekmekten, debelenmekten çok daha kötü bir şey olacak: Düşünmeye ve anımsamaya vaktim kalacak. Ve eğer kurtarırlarsa sürekli anımsatılacak... Uğur böceği anımsatılacak... (SoundCloud köprülü "inan6666 – Kara Murat"<sup>59</sup> isimli parçayı dinler.)

- *Abi Uğur Abla n'apıyo ya? Görüyo musun hiç? İyi N'apsın takılıyo işte. Şimdi nerede abi? En son Isparta'da diye duymuştuk.*
  - *Yok oğlum, ne Ispartası lan? O ta ne zamandı? Şimdi Kars'ta*
- *Bekir Abim'in esas manitası. Ama süper kızdır Uğur Abla. Siz bakmayın evli barklı olduğuna abimin. Esas hikayesi Uğur Abla'dır. Kerem ile Aslı'nınkinden bile büyüktür Allah'ıma. Eşsizdir. Benzeri yoktur. Bekir Abim kurşunlar yemiştir bu yolda. Kaç defa ölümlerden dönmüştür. Bilekler kesilmiş; aylarca hastanelerde, yıllarca akıl hastanelerinde kalmıştır. Uğur Abla'nın peşinden gezmediği şehir, yürümediği yol, görmediği yer kalmamıştır. Öyle değil mi Bekir Abi?*
  - *Yalan tabi lan! Haybeden o\*urmayın. Kim uyduruyor bunları?*
    - *Herkes öyle diyor abi. Biz de anlatanın yalancısıyız.*
- *S\*ktirsinler lan i\*neler! Kim kimin peşinden koşuyormuş lan? Yer miyiz biz?*
  - *Anlat abi, anlat.*
- *O zamanlar dükkana takılıyorum. Bu Şükran Market'in yeri bizim. Halı, koltuk falan satıyoruz. Lan bi gün uyuyakalmışım dükkanda. Gözümü bi açtım bu o\*ospu karşımda. Lokum gibi öyle duruyor. Ayağında çorap yok. Şöyle basma bi etek, dize kadar. Üzerinde ince bi bluz var. Saçlar falan, on numara anlayacağınız. Onun bunun fiyatını sordu. Makara yapıp dalga geçmeye kalktı benle. Bir şey demedim. Evli misin, çıktığın var mı dümeni çevirdi. Yine ses etmedim. Efendi çocuğuz tabi biz o zamanlar. Ama efendilik de bir yere kadar değil mi? Güzellikle, hadi kızım, dedim. Al voltanı. Yok. Öyle mi? Öyle. Çektim bunu yazıhaneye, dayadım malı. Nasıl bağırtıyorum ama biliyor musun? Ver Allah'ım ver.*

<sup>59</sup> <https://soundcloud.com/inan6666/kara-murat>

*Ver Allah'ım ver. Yer misin, yemez misin? O bağırdıkça ben Kara Murat!  
O bağırdıkça ben Kara Murat..<sup>60</sup>*

Bütün ömrümü kahraman olmaya ayırdığım için, böyle hatırlamayacağım tabi. Deniz kıyısını hatırlayacağım, sarılmış hatırlayacağım. Ve bu acıma başladı mı bir kez, bu yazıklama... Bu... Sonların en kötüsü olacak. O yüzden, hesaplaşmaya vakit kalmamalı. (*Kupasına yönelir.*) Kahve... Tıraş da olmalı artık. Dönecek çarklar adına... (*Fırlattığı yerden bıçağı alır.*) Sadece poz kurtarır ya hani. “Mış” gibi yapsam. Bıçakla”mış” gibi... Yere uzanırsam... Kimi kandırıyorum değil mi? İstenen bu değil zaten. İstenen sadece ölmek mi? Yoksa biçimine göre ölmek mi? Bir ölümler onları yaşatmak mı? Yanlış... Gerçek bir kahraman ölmemeli. Hayal kırıklığı yaşanmasın diye öldüreceğim. (*Susuş.*) Midem bulanıyor. Kusmayacağım... Kusamam hem... Hile yok! Hiçbir duygu yok. Korku da... Yenildi sanırım. Giyinmeli... (*Susuş.*) Neden ille bıçak? Gazın vanasını açalım. Yaşamamanın sırrını çok dilendim. Şimdi bir ölüm sırrı istiyorum çok mu? Nasıl? Ya da asalım! Asan bir kahraman tanıyorum ben. (*Sözlük sekmesini açar. “ali'nin sekiz günü” yazar. İlgili girişi<sup>61</sup> bulur. Girideki linke<sup>62</sup> tıklar. Pencereleri ikiye böler. Bir yanda video-art akar, bir yanda metin.*)

*“... çok teşekkür ederim. özür dilerim. size bir şey sorabilir miyim? ... hayat neden bu kadar zalim? insanlar... insanlar neden bu kadar zalim? yaşamak neden bu kadar zor ve bu kadar güzel ve vazgeçilmez? peki, insanların birbirini anlamamak için bu büyük çabası neden?.. karım... karım bana çok kızıyor; ona istediği gibi bir hayat sunamadığım için. istediği gibi bir adam olmadığım için... çocuklarım, çocuklarım da bana çok kızıyor; onlara bilgisayar, elbise, ayakkabı, araba alamadığım için. patronum, patronum sürekli alaycı bakışlarla beni izleyerek ne kadar işe yaramaz bir adam olduğumu günün her saatinde bana hatırlatıyor. o da bana çok kızıyor; çünkü ona çok para kazandıramadığım için. dostlarım, arkadaşlarım, akrabalarım beni adam yerine bile koymuyorlar. onlar*

<sup>60</sup> Demirkubuz, Z. (Yapımcı, Senarist ve Yönetmen) (2006). *Kader* [Film]. Türkiye.

<sup>61</sup> <https://eksisozluk.com/entry/26648899>

<sup>62</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=KhGkWRLLtQLs>

*da bana kızıyor; onların istediği gibi bir adam olmadığım için. onları yemeğe götürmediğim için, onlara borç veremediğim için, onlara ayak bağı olduğum için... onların eğlendiği gibi eğlenemediğim için... devlet, devlet de bana kızıyor; daha çok vergi veremediğim için. arada bir n'oluyor diye sorduğum için, yanlış partiye oy verdiğim için... biliyor musun, her tarafım kanıyor. acılar içindeyim.*

*çürüyorum!.. onların istediği gibi bir adam olmak istiyorum; ama beceremiyorum! dostlarıma, akrabalarıma, patronuma, karıma, çocuklarıma üzgünüm diyorum, sizin istediğiniz gibi bir adam olamadığım için özür dilerim diyorum, duymuyorlar! acılarımı, kederlerimi, sıkıntılarımı anlatıyorum, dinlemiyorlar. ben... ben, bana yardım edin diyorum, kaçıyorlar. gelin biraz konuşalım diyorum, masayı terk ediyorlar! ölüyorum ben diyorum, ne zaman öleceksin diye soruyorlar. lütfen bana söyler misin? ne oldu? bize ne oldu? eskiden böyle değildi! şimdi ne oldu? neden insanların artık bir takım duygulara ve düşüncelere prim verecek zamanları yok? neden bu kadar hızla koşuyorlar?*

*neden bir an bile olsa durup hayatın, insanın, evrenin anlamı üzerine düşünmüyorlar? ben acılarımı, sıkıntılarımı, kederlerimi onlara anlatırken neden beni dinlemiyorlar? benim bütün bu düşlerim, arzularım, hayata dair imdat çılgılığım onlara neden sahte geliyor, sahici gelmiyor, samimi gelmiyor? neden, neden, neden söyle bana neden? neden? n'olur bana yardım et! yardım et bana!.. lütfen, lütfen!.. neden beni bu halimle kabul edip aralarına almıyorlar?*

*neden beni sevmeleri için sürekli inanmadığım halde onların ilgisini çekip onlarla konuşmak zorundayım ha? neden egom olmak zorunda? neden onların arasında bencil olmak durumundayım? neden var olabilmek için rekabet etmek zorundayım ha? lütfen!.. lütfen bana yardım et! bana hayatta yaşamanın sırrını söyle! [Kahraman üstündekini de çıkarır.] bak, biliyorsan eğer bana o yolu göster, lütfen! çünkü ben artık yalnız yaşamak istemiyorum. bana hayatta yaşayabilmem için güç ver. neden ben hayatta yaşamayı beceremiyorum? lütfen bana yardım et, lütfen!.. ... özür dilerim! özür dilerim, beni bağışlayın.*

*kendi derdimle sizi üzdüm. özür dilerim, özür dilerim, özür dilerim..."<sup>63</sup>*

<sup>63</sup> Şan, C. (Yapımcı, Senarist ve Yönetmen)  
(2009). *Ali'nin Sekiz Günü* [Film]. Türkiye: Şan Film

(*Susuş.*) Sus... Sus... Film bu!. (*Susuş.*) Gerçekten inandım! (*Susuş.*) Gerçekten! İnanırım. Makine gibi itirazsız. Gözyaşı döken bir makine gibi. Sadece zamandan haberdar bir makine gibi. (*Video paylaşım sitesinden [Blade Runner<sup>64</sup> – Tears in Rain]<sup>65</sup> video-art'ını açar.*)

*I've seen things you people wouldn't believe.*

(*Öyle şeyler gördüm ki, siz insanlar inanamazdınız.*)

*Attack ships on fire off the shoulder of Orion.*

(*Orion'un üzerinde ateş almış saldırı gemileri.*)

*I watched c-beams glitter in the dark near the Tannhäuser gate.*

(*C-ışınlarının Tannhäuser Kapısı yanında karanlıkta parlamışını seyrettim.*)

*All those moments will be lost in time, like tears in rain.*

(*Bütün bu anlar, zaman içinde yitip gidecek, tıpkı yağmurdaki gözyaşları gibi.*)

*Time to die.*

(*Ölme zamanı*)

Gerçekten kahraman olduğum bir yan var! İyice biliyorum ki var! (*Gömleğini de çıkarır.*) Yalnızlığımı yaşamak. İşte en gerçek kahramanlığım bu! Hiç kimse bu geceyi yaşamadı. Kahramanlığa özenirken neyin ne olduğunu hiç bilemeyecekler. Ben bir kahraman, hatta süper kahramanım. Kostümüm bile var. (*Gündelik kıyafetlerini giyer.*) Tanıdık geldi mi? (*Kahraman sekmesine gelir. Hesabı dondurmak için gerekli alana gelir. Şifre girer. Hesap kapanır. Yerleşik sistemden “Pikapta Raks – Kahraman”<sup>66</sup> isimli müzik başlar ve müzik kısık ilerler.*) Vaktidir sanki. (*Sözlük sekmesini açar. “Kenar” sekmeden “garsoniyerlik” başlığını seçer. Daha önceden girilmiş olan girişi [02/12/2013 04:54 ilk giri – 06/12/2015 00:57 düzelti] düzenler. Okur.*)

*“garip adam, arkasından konuşmadığı çok insan vardır, gel gör ki onun*

*arkasından konuşmayan yoktur.*

*sevgi ve daha da önemlisi saygı doluydu, pislikti; ama iyiydi.*

<sup>64</sup> Deeley, M. (Yapımcı), Fancher, H., Peoples, D. (Senarist) ve Scott, R. (Yönetmen) (1982). *Blade Runner (Bıçak Sırtı)* [Film]. ABD: Warner Bros

<sup>65</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=HU7Ga7qTLDU>

<sup>66</sup> <https://soundcloud.com/pikaptaraksvol/pikapta-raks-kahraman>

*kendi tanısını kendi koyardı.  
(bkz: çocukluk işte)”  
(Girinin altına şunları yazar.)  
“(bkz: kahraman)”*

*(Girişi online yayımlar.) “ency”<sup>67</sup> gibi olamaz ama... Naçizane... (ency'nin son girişi olan “ekşi itiraf” başlığındaki 14/07/2012 – 00:22 tarihli girişi<sup>68</sup> ekrana getirir.)*

*“2 yıl aradan sonra ilk ve son entryi giriyorum.*

*ilk seferinde beceremedim ama bu sefer tecrübeliyim. aylarca içkiden uzak durdum sırf bana cesaret vermesin ve yapamayım diye ve bu uzaklığı atladığım ilk an bu noktada bulunuyorum.*

*ne kurtulmaya ne de yaşamaya gücüm var. sadece mutlak huzura ermek istiyorum. türümüzün devamını sağlayamıyorum. belki de aşırı evrimleşip berbat canlılara dönüştük kim bilir. ama ben evrim halkasından çıkarak daha güçlü canlılara yer vermek istiyorum.*

*sizleri tanımak, bu ortamın bir parçası olmak güzeldi. mutlulukla kalın. matrixteki bir 1 artık 0 oldu :)”*

*(Ekranın tamamına yayılacak şekilde büyütür. Seslendirmez. Masasındaki ışığı söndürür. Monitörü kapatır. Bu arada müzikte “Canım Kardeşim”<sup>69</sup> filminden bir replik duyulur.)*

- Heyt be! Kral koltuğu gibi oldu!
- Amma sevinecek kerata. Ooooh buradan çok iyi görünüyor ha.
  - Hadi git uyandır artık.
  - Ha? Peki...
- “Kahraman... Kahraman!.. Bak televizyon hazır. Uyan hadi!”

<sup>67</sup> Ekşi Sözlükte intihar notunu yayımlayan “merhum” rütbeli sözlük kullanıcısı.

<sup>68</sup> <https://eksisozluk.com/entry/29367282>

<sup>69</sup> Eğilmez, E. (Yapımcı), Şendil, S. (Senarist) ve Eğilmez, E. (Yönetmen) (1973). *Canım Kardeşim* [Film]. Türkiye: Arzu Film.

*(Komut gibi algılar sandalyesini oyunun başından beri karlı yayında duran televizyona çevirir. Oyun boyunca açık duran tepegözlerden yansıyan ışıpta kan damlaları tüm sahneyi kaplar.<sup>70</sup> Yerleşik ışık düzeninden sandalyesi aydınlatılır. Tepegözlerle yaratılan yapay ışıklar söner. Bu sırada bıçağı eline alır. Bileklerini keser. Ardından kumandayı, televizyonu kapamasıyla ışıklar da kararır.)*

*2016 yılı Ankara'sından,  
1968 yılında Yeşilköy, Alanya'daki Adalet Ağaoğlu'na sonsuz şükranla...*

*Hüseyin Oçan*



---

<sup>70</sup> Performans: Araş. Gör. Özgür Ballı

### 3.5 UYARLAMA METNİN BİÇİM VE BİÇEM ÖZELLİKLERİ

Uyarlama metinde ana olay örgüsü korunarak yaratılan stratejinin işlevine uygun kurgusal kesit ögeler yerleştirilmiştir. Bu haliyle metin, süreç içerisindeki ana hikaye ve üst hikayeler arasındaki geçişlerin stabil olmasına rağmen, izleyici/okurun dikkatini kesintisiz tutmayı amaçlamıştır. Gerçeklik olgusunun sunulan kanıtlarla her an daha da sağlam bir zemine oturacağı düşünülmüştür. Bu sağlam zemin ile birlikte online dokuya anlık müdahaleler izleyici/okura gerçek bir “son” yaşanacak izlenimini ve tedirginliğinin sağlanacağı öngörülmüştür. Bu tedirginlik, uyarlama metin absürd monodram özelliğini kaybetmeksizin- bir bütün olarak metnin “saçma” duygusu yaratması bir monodram için oldukça uzun sayılabilecek bir süre boyunca metnin izleyici/okur tarafından dikkatle izlenmesi hedeflenmiştir. Vizyonel “parça”ların lokal ve küresel örneklerden itina ile seçilmiş olması “söylem melezliği” oluşturulmaya çalışmıştır. Bu çalışmada “metni uyarlayan, sahneleyen ve sahnede uygulayanın” aynı kişi olması, parçaların birbirleriyle bağıntı kurulamayacak örnekler gibi görünmesine rağmen, eklemelemedeki organikliğini güçlendiren bir avantaj olarak görülebilir.

Oyun içerisinde üstmetnin altyapısını oluşturmak amacıyla seçilen asal ögeler, bir yerel bilgi paylaşım ağı (ekşi sözlük), küresel ölçekte geniş iki sosyal ağ (facebook, twitter), küresel video paylaşım ağı (youtube), küresel audio paylaşım ağı (soundcloud), tarayıcı üzerindeki (browser/chrome) küresel arama motorudur (google). Bu ögelerin kullanıcılarına, birbiri arasında paylaşım ve köprü kurmalarını sağlayacak altyapının organikliğe fayda sağlayacağı düşünülmüştür. Metnin birer bilgisayar kullanıcısı olan “online” bireyler tarafından alımlanıyor oluşu, “oyun”un kurallarının - kullanımın ve fonksiyonların küresel olması sebebiyle (ekşisözlük hariç)- rahatlıkla aktarılmasını sağlayacağı çngörülmüştür. Alımlayıcının dijital dili, dijital kültürü reddetmesi ya da bilmiyor oluşu gibi bir karşı argümanın ise, metnin orijinal asal eylemi ve akış içinde korunduğundan karşılığı yoktur. Sahneleme sırasında, performe edecek oyuncunun kalıpları ve oynayış

biçemi değişse dahi sergileyeceği temeldeki “sahicilik”in, seyirci/alımlayıcının olası sınırlılığını ortadan kaldıracağı düşünülmüştür.

Daha önce değindiğimiz melezleştirme, ağırlıklı olarak sinema sanatına başvurularak sağlanmıştır. Bu tutumdaki başat sebep, -bir önceki durumda attığımız dijital kültüre uzaklık/yakınlık durumu göz önüne alındığında- sinemanın kapsayıcı, kitlesel dili ve konumudur. Tiyatro sanatından çok farklı dinamiklere sahip sinemanın sanatsal ürünleri şüphesiz bütüncül bir anlam ifade etmek adına yaratılmışlardır. Ancak uyarlamada kullanılması önerilen örneklere bakıldığında, bütüncül anlam yerine, kullanılan kesitteki parça anlamın metnin alt örgüsüne hizmet etmekte yeterli olacağı öngörülmüştür.

Örnekler aktarılırken başlıca üç yöntem izlenmiştir. İlki “kesit anlam” yaratmak adına önerilen filmlerin, önerilen sahnelerinin kısa sunumları, yani “video-art”. Kullanılan video-artlar, yer aldıkları (alıntılı oldukları) filmlerde yarattıkları etki gözetilmeden, uyarlama metin içindeki anlamı sağlayıp sağlamadıkları göz önüne alınarak seçilmişlerdir. Bu hizmete uygun olabilmesi için de üç farklı yöntem uygulanmıştır. Birincisi, popüler kültür eleştirisi sunan “talk-show”larda da örneklerini gördüğümüz kullanılan “durdur/oynat” (pause/play) yöntemidir. Bu yöntem alımlayıcının geleneksel medya araçlarındaki alışkanlıklarına atfen seçilmiş ve amaçlanan etkinin televizyondaki hakim konumu süratle “oyuncu/anlatıcı/performe edici”ye kazandırmaktır. Bir diğeri ise bütünden bağımsız “kısa film” etkisi sağlamayı amaçlayan yöntem: Kesitin olduğu gibi izletilmesi. Üçüncü olarak, “kesit”e dışarıdan “sözel” müdahale. Şöyle ki: Oyun kişisi “Kahraman” gerçek hayatında çeşitli sebeplerle gösteremediği itirazını, yorumlamasını, benzer durum yarattığına inanılan kesitlere o “an” gönderme yapabilmesi. Bu yöntemin yarattığı ilüzyon, oyun kişi sayısını, kullanılan kesitte kaç kişi varsa “+1” esas oyun kişisi “Kahraman” olarak bir anda değiştirmesinde yatar. Bu kesitlerde oyun kişisinin, kendini özdeşleştirdiği karakter de (bazı örneklerde bütün karakterler) bu toplam sayıda kendine yer bulur. Dördüncü yöntem ise “eşzamanlı performans”. Bunu şu şekilde açıklayabiliriz: Kimi örneklerde



simultane çeviri, kimi örneklerde ezbere varan eşliktir. Bu teknik ise sanatın hangi türünde olursa olsun (edebiyat, sinema, plastik sanatlar vb.) yaratılan “kahraman”ların da aslında birer idol sahibi, esin kaynağı olan “replika”lar olduğu fikrinden hareketle geliştirilmiştir.

Video-art’ın yanısıra yine kodlarını sinemadan alan işitsel dijital audio kurgular kullanılmıştır. Küresel audio paylaşım platformunda (soundcloud) yer alan amatör/profesyonel kullanıcıların – dijital sanatçıların- yarattığı kurgular, alımlayıcıların tamamının sosyal ağ kullanıcıları olduğu önkabulüyle dahi -bir alt paylaşım formatı olduğu ve çok yaygın olmadığı için- okur/izleyiciye “yeni” anlamının değerini yitirdiği postmodern zamanlarda bir “yenilik” sunacağı düşünülmüştür. Bu örnekler saptanmış olup, bu çalışmada yer alabilmeleri için yaratıcı/kurgucularıyla temasa geçilmiştir. Sürekli yinelenen, “örneklerin değişken” olabilmesi hususunda şunu belirtmek gerekir. Bu kurgu parçaların yerine hazır kayıt parçalar kullanılırsa aynı sonuç elde edilemeyecektir. Örnekleme yapılacaksa yine buna benzer kurgu parçalardan yararlanılmalıdır. Çünkü bu kurgularda kullanılan dijital müzikal altyapı hem dijital sanat adına, hem de kendi içinde üst metinlerine aldıkları sinema alıntıları sebebiyle birer “manifesto” niteliğindedir.

Bir diğer başat öge ise yerel ölçekli bilgi paylaşım ağı Ekşi Sözlük’tür. Öncül bir uygulama/platform olan Ekşi Sözlük’ün teknik yapısı, işleyişi bildiğimiz geleneksel sözlüklerden esinlenerek oluşturulmuştur. Çok kısaca yapısı açıklanmaya çalışılırsa- teknik olarak kullanıcılarının anonim kaldığı (kullanıcıya göre değişkenlik gösterir), bu sebeple söylemlerinin anonim kalıp, tüzel kimliğe (ekşi sözlük) atfedildiği (hukuki çerçevede bu tüzel kimliğin bazı yetki ve yaptırımları sabit kalmak koşuluyla) bir bilgi paylaşım platformudur.

Orijinal metinde yer alan monodram yapısının iki erkek kullanılarak sağlandığına değinilmişti. Oyun kişisini tekillikten kurtaran bu strateji, Ekşi

Sözlük'teki bir kullanıcı (garsoniyerlik) vasıtasıyla korunmuş olup monodram etkisi sürdürülmüştür. Uyarlamada, yazdıkları okunan Ekşi Sözlük yazarı/kullanıcısına “çocuk” denilmesi, bir önce paragrafta değinilen “tüzel kimlik”e atfedilen anonimlik gereği bir ilüzyon yaratılmakta kullanılmıştır.

Uyarlama/performans metninde yer alan örneklere<sup>71</sup> tek tek göz atmak gerekir.

Video-Art'larda, işitsel kurgularda alıntılanan sinema filmleri sırasıyla (yerli) *Acı Aşk*, *Korkusuz Korkak*, *Takva*, *Gişe Memuru*, *Ağır Roman*, *Vavien*, *Kader*, *Ali'nin Sekiz Günü*, *Canım Kardeşim*; (yabancı) *Pulp Fiction*, *Blade Runner* filmleridir.

“Acı Aşk”, filmdeki intihar sahnesi video-art olarak kullanılmıştır. “Kendini öldürme” eyleminden önceki hazırlık aşamasının “başarısızlığı”na; “öldürme” eylemini süreç olarak halen düşünen “kahraman”ın eylemsizliğine, hayat adaptasyonuna değinilmiştir.

“Korkusuz Korkak” filmi uyarlama metinde işitsel kurgu parça ile yer bulmuştur. Bir hata sonucu kısa sürede (6 ay) öleceğini öğrenen; ancak ölmeyecek olan “kahraman”ın hayatı bir anda başka bir vizörden görmesi ve “kahramanlığı”nı perçinlemesine atıfta bulunulmuştur. Ayrıca bu kahramanlığını kazanmasını sağlayan durum irdelenmiştir. Sokaklara konulan “bomba”lara “korkusuz” ancak “teslimiyetçi” yaklaşımı günümüzle buluşturulmaya çalışılmıştır. Ekşi Sözlük'ten “çocuk”un yazdığı yorum, dolaylı olarak oyun kişisi Kahraman'ın çıkarımı olarak yer etmiştir. Ayrıca bu durum “ölmek üzere olan bir kahraman”ın kararlılığı konusunda okur/izleyiciye kara güldürü ve ironi ile “ciddiyet”i kazandırmaktadır.

<sup>71</sup> Uyarlama metinde buldukları bölümlerde kaynaklar dipnotlarla belirtilmiştir. Bu yüzden bu bölümde ayrıca kaynak gösterilmeyecektir.

“Takva” filmi işitsel kurgu bir çalışma ile yer alır. Filmde oluşan durumun önserimi karakterlerden birinin “tokat atmasıyla” verilir. Basit bir şiddetin dahi “dokunulmayan/erişilmeyen” özneler arasındaki bağı güçlendirdiğine dair kanıtlar sunulmuştur. Olay örgüsü gereği “tokat” sonrası “sırdaş”lığa varan monolog, Kahraman’ın “kahramanlık” peşinde koşmasının sadece “iyi bir insan olma” gayretinden kaynaklı olduğunu çözümlmek için kullanılmıştır. Bu monologtan hareketle yaratılmış “çocuk”un Ekşi Sözlük “giri”si (entry) okunur. Kahraman’ın toplumsal rolünü, ruhsal kırılmalarını belgeler.

“Gişe Memuru” filmine video-art olarak yer verilmiştir. Gişeden geçecek olan kamyon şoförü ve gişe memurunun arasındaki “iletişim pazarlığının” yer aldığı sahne, Kahraman’ın topluma amade, ancak seçili yalnızlığına saygı isteyen yönüne dikkat çeker.

“Ağır Roman”, filminde video-art olarak kullanılmış; ancak “sekans” olarak kullanılmıştır. Ara sahneler, yeni medya araçlarının kabiliyetine atıfta bulunarak geçiştirilmelidir (skip). Uyarlamada kullanılan planlar, kahramanın, evden kopuşunu, ezilen anneye olan aşkı, babaya olan sonsuz saygının itiraz şovuna dönüşebileceğini simgeler. Teknik olarak geçişi “bıçak kullanma pratiğinin” olmadığına atıfla sağlanır.

“Vavien” filmi ise uyarlama yönteminde değinilen “tesadüf” olgusunun teknik olarak gerçekleştiği kısım olarak karşımıza çıkar. Kahraman’ın “o kadın”larından biri mesleği gereği doktordur. “Ya hu dedim doktor, hiç mi umut yok dedim?” repliği başka bir durumun bambaşka bir duruma cevap içermesi sebebiyle post-yapısalcı bir uyumun (uyumsuzluğun) mikro örneği, göstergesi olarak kullanılmıştır. Ayrıca o sırada anlatılan hikayenin ardında bir yadırgatma –bunu da güldürü ile sağlamak- amacıyla yerleştirilmiş ufak bir video-arttır. Ayrıca Ekşi Sözlük’teki “çocuk”a da köprü sağlar.

“Kader” filmi, işitsel kurgu olarak yer alır. Kahraman’ın hatırladığı “uğur böceği”ne nazire imişçesine “Uğur” isimli kadının peşinde kaybolan bir başka kahramanı anlatır. Ancak kahraman bu aşkını toplum normlarında kendi kahramanlığı olarak anlatması bakımından gayet ince bir durum tespiti yapar. Kadının nesneleşmesini, toplum önünde duyarlılığın sifıra indirgenmek zorunda kalınışını gözler önüne seren bir örnektir.

“Ali’nin Sekiz Günü” filmi hem video-art, hem de “Ekşi Sözlük’teki” “çocuk”un sahne deşifresini yaptığı dökümlerle yer alır. Üst yapı gereği yalnızca kanıt amacı görülür. İlk kez çift pencere kullanılan bu örneklemede alt yapıda yatan amaç, yazılı olanın, işitsel/sözel olanla aynı değerde olması/olmaması üzerine önermeyi ortaya çıkarmaktır. Bu önerme sonuçsuz bırakılır. Görselde yer alan “kahraman”ın hayatta kalma sırrını başkalarından (tokat örneğindeki gibi, sadece sigarasını yakmak için ateş aldığı kişiden) adeta dilenmesi resmedilmiştir. Bu kısmı çoktan geçtiğini belirten Kahraman’ın finalden önceki son resmidir.

“Canım Kardeşim” filminden gelen alıntı uyarılamanın final parçasıdır ve işitseldir. Geleneksel medyanın “yıldız”ı televizyon hayali içinde hastalığı yüzünden kısa süreli ömrü kalan ve ismi de “Kahraman” olan, küçük kahraman, en sonunda televizyona evinden erişebilecek imkandadır. Ancak televizyonun eve geldiğini görmeden ölür. Üst yapıda isim benzerliği avantajı için kullanıldığı görülebilecek bu alıntının alt yapıda sağladığı etki bir “çocuk” ölümünün – hem de göz göre göre – ölümünün aktarımını amaçlamaktadır. Öyle ki en büyük hayali evde bir televizyon olması olan “çocuk”un ölümü ve uyarılama boyunca sandalyesinin arkasında karlı gösteren TV’ye sırtı dönük Kahraman’ın kendi eliyle ölümünün tek karede bütün paralelliklerini ve karşıtlıklarını göstermek amacıyla yerleştirilmiştir. Ayrıca bu görsel durum *Ağır Roman* filminde annenin yayını durmuş televizyona kıpırdamadan bakmasını çağrıştırdığından “çocuk”taki anne figürünün bir göndermesi niteliğindedir.

“Pulp Fiction” filmi yalnızca gif olarak yer almıştır. Üst yapıda amaç bıçağın yerine saplanması hususunda teknik bir önerme içermesidir. Alt yapıdaki amaç sahnenin çekim hilesini açıklayarak zaten kurgu olan bir sanat eserinden alıntılanan görselde bile okur/izleyicinin kırılma yaşayabiliyor olmasını ortaya çıkarmaktır. Ayrıca uyarlamada daha önce de değinilen tiyatro/sinema tekniklerindeki paradokslara (ters çekim-düze sarım/ters sahneleme-düz yazım) bir yenisini eklemektir. Görselde yer alan beyaz gömlek ve kadife ceket ile kostüm söylemi melezleştirilir.

“Blade Runner” uyarlamasının finalinde işlenen “dijital ölüm” olgusunun, yalnızca iç çamaşırı ile görünen –hemen ardında Kahraman da bu görünüme kavuşacaktır- “android” bir kahramanın ağzından süreç mefhumu ve mekanik bir varlık olmasıyla ölüm kabullenişini göstermek amacıyla seçilen video-arttır. Bu kısım ayrıca uyarlamasının, daha önce dijital kültürü konu edinen örneklerinde gördükleri teknoloji olumsuzlamaları sebebiyle asal eleştiriyi “iskalayan” okur/seyirci” için son ve kesin çağrı olacaktır. Uyarlamasının dijital kültürü eleştirmediğinin altını kesin olarak çizmekle kalmaz, insan doğasının anlaşılamayan duygu sistematiklerini matematiksel dile dökülebildiği gerekçesiyle kucakladığını en net anlatan alıntı olacağı düşünülmüştür.

Bunlardan bağımsız olarak uyarlamasının hemen başında bir de gerçek bir olay konu edinilir. Bu olaydaki kahraman, akademik ve bin sayfayı aşan bir intihar notu yazmıştır. Not, “daha da kahramanlaşma” hayalinde olan Kahraman’a, cesaretinin kırıldığını ve ölüm öncesi sürecin en az bu örnek kadar etkileyici olması gerektiğini düşündürtür. Uyarlamasının başında ortaya böyle bir tablo konulmasındaki amaç, sunulan kanıtları geçerli kılmak ve kendi sınırları içerisinde hala “ciddiyetini” koruduğunu okur/izleyiciye belirtmektir. Evrensel ölçüde bir örnek sağladığı için de postmodern çağda dramatik özün, hala “insan” olduğunun kesin olarak altını çizer.

Uyarlamada seçilen diğer iki tema müziği ise birinin fütüristik ambiansı, bir diğerinin “biten aşkı sonrası dünyanın neden durmadığına hayret eden bir kadının” sözlerini içerdiği ve kullanıldığı plan gereği de ambiansı sağlayabileceği gerekçesiyle metinde yer etmiştir. Uyarlamanın asal mesajına doğrudan katkıları yoktur. Teknik olarak yerleşik tesisattan gelmesinin önerilmesi, “oyunun oyun” kalması amacını taşır.



### 3. BÖLÜM

## “BİR KAHRAMANIN ÖLÜMÜ” UYARLAMA METNİNDE YENİ MEDYA – POSTMODERN ÖZNE İLİŞKİSİ ÜZERİNE YÖNETMENİN YORUMU

*“Dramatik olanın seyircinin katkısı ile tamamlanmasına verilen ağırlık, sahne üstü çalışma aşamasının önemini arttırmakta, giderek yazar ile sahneye koyucu ayırımını ortadan kaldırmaktadır. Bir sahne yapıtının oluşturulmasında yazarın mı, yoksa yönetmenin mi daha çok söz sahibi olduğu sorusu önemini yitirmiştir. Gündemde olan, yazarın işi ile yönetmenin işinin bütünlenmesidir. Bu da, yazarın bir yönetmen gibi düşünmesi, yönetmenin bir yazar gibi çalışması demektir.” (Şener, 2001, s. 81)*

Bu çalışmada “rejisör/uyarlayan/sahne uygulayıcısı” kişinin tek kişi olmasının bir tercih olduğu daha önce belirtilmiştir. Şener’in değindiği gibi “ayrım”, sahne metni/uyarlama metin oluşturulduğunda ortadan kalkmış; sahnedeki özneye oyuncunun da bu “bütünlenme” içinde yer almasıyla, yaratı süreci konvansiyonel süreçten ayrılmıştır.

Çalışmanın bu bölümünde “örnek gösterim”in, öznenin postmodern, uzamın dijital dünya, performans/sergilenişin sahici ve kurgunun ikna edici olduğu angajmanı ile başlanan sahneleme süreci aktarılmaya çalışılacaktır.

#### 4.1. REJİ YAKLAŞIMI

Uyarlanan metnin sahnelenmesinde orijinal metnin dayandığı konvansiyonel anlamdaki dramatik yapı korunmaya çalışılmıştır. Uyarlamada altı çizilen postmodern çağ uyumsuzluğunun, reji konseptinde post-yapısal bir yaklaşımla sağlam bir zemine oturtulabilecek kurgu ile gerçek olanı ortaya çıkarma yolunda engel olmadığı; aksine tematik ve çağrışımsal zenginlik sağlayan “somutlayıcılar” olduğunun altı çizilmeye çalışılacaktır. Gökgücü’ne göre:

*“Bu anlayışın (postmodernizm) reji sanatına yansımaları da şöyle yorumlayabiliriz:*

- *Bütünlük aranmamalı, parçaların çekiciliği ve çarpıcılığı önemlidir.”<sup>72</sup>*
- *Var olanı eleştirirken bireysel ve faydacı bakış açısı, ilkesizlik,*
- *Kopyacılık,*
- *Usun, bilişselliğinin önüne sezgileri çıkarmak.*

*Bunların izdüşümünde gerçekleştirilen rejiler özgünlükten ve sanat kavramıyla sıkı sıkıya bağlı olan özgürlükten uzak çalışmalardır.” (Gökgücü, 2010, s. 216-217)*

Gökgücü’nün belirttiği durumla paralel, olası yaklaşımlara karşı bir tutum izlenerek, kurulmaya çalışılacak rejinin ve uyarlama metnin merkezinde duran karakterin çok büyük bir kalabalığı temsil ettiğini; faydacı bir yaklaşımın aksine varoluşçu bir yaklaşımın koyulduğunu; kopyacılık değil kullanılan görsel alıntılarla post-yapısal bir bakışla kurguda seyirciye çeşitli okuma olasılıkları sunan bir bütün oluşturulmaya çalışıldığını; yalnızca somut verilerle çalışarak sezgisel saçılmanın düzensizliğinden korunmaya çalışılacaktır.

Öznenin postmodern çağda kendini bile kandıramayacak boyutta bir bilinç kazanmış olması elbette onun suçu değil, modern sonrası durumda bir ayrıcalığıdır. Bu ileti kesin olarak alımlayıcıya aktarılması gereken temel ilke olarak düşünülmüştür.

Reji uygulamasında, uyarlamanın da getirdiği tek oyunculu yapı içinde aksiyonun kesikli ilerlemesi durağanlığı sağlayacak, yalnızlığın betimlemesinde bir avantaj olarak değerlendirilecektir. “Hareketsiz toplumsallaşma” kavramı göz önünde

<sup>72</sup> Gökgücü, E. (2010) Reji Sanatı, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, s. 216-217



tutularak teknolojinin mobilize niteliğinin öznenin pratik alışkanlıklarını değiştirdiği gerçeği kabul edilip, ruhsal pratiklerinin değişmesinin öznenin özeline “özgü” bir sıfat olduğunun altı çizilmeye çalışılacaktır.

Uyarlamada önerilen alıntıların “aktarımında” kullanılacak elektronik çözümler, teknolojik “hantallık” sergilenerek, sahne üzerinde yer alması planlanan dijital/analog bütün cihazların ve üzerinden yayın yapan bütün alıntılarının, izleyici/alımlayıcıyı çağcıl alışkanlıklar kazandırabileceği yönündeki fikri ortaya çıkarmak için uygulanmaya çalışılacaktır.

Yine uyarlamanın beslendiği sinema sanatının asal ögesi olan kurgu, sinematik anlatı, post-yapısasal bir süzgeçle izleyiciye/seyirciye üstyapıda ve altyapıda yerleştirilmiş önermeler ya da çıkarımları tiyatral anlatı ile aktarılmasında kullanılacaktır. Kurgunun yetersiz olduğu yerde görevi sözel anlatının, anlatanın sahiciliğinin hem eksikliği kapatacağı, hem de aktarım konusunda boşlukları kapatması yönündeki işlevi öne çıkarılmaya çalışılacaktır. Performansa biçimsel özellik kazandıran “melezleşme” ile iki başat sanatın ancak ortak bir dil yakalandığı takdirde sonuca ulaşma olasılığı araştırılacaktır.

*“Zira video, uzam-zaman temelinde formun tam olarak bulunduğu yerde konumlandığı tek sanat ya da mediumdur; zira makinası eşine rastlanmayan bir şekilde aynı anda hem nesneyi, hem özneyi başatlığı altına alır ve makinayı, özne ve nesnenin video görünümünün ya da akışın makine zamanını kaydeden yarı-özdeksel bir cihaza dönüştürür.” (Jameson, 1994, s. 117).*

Öznenin, yeni medya araçlarında oluşturduğu varoluş söylemini aktarmak maksadı ile kurulacak bilgisayar altyapısı ise, öznenin aşamayacağı yalnızlığını gidermesini, yaratma sürecine seyirci/alımlayıcıyı dâhil etmesini ve manifestosunu yayımlamasını mümkün kılacak; özneye kazandırdığı analitik bakışın aktarılmasında temel öge olacaktır.

Medyanın –bu çalışmada yeni medyanın da- şimdiye dek sahneye konulan örneklerde tematik olarak olumsuzlanırken, yaklaşımın yüzeyselliği olduğu gibi

yansıtılmalıdır. Uyarlamanın önermesine (dijital kültüre herhangi perspektiften değil, objektif yaklaşılması) cevap bulunmaya çalışılacaktır.



## 4.2. IŞIK YORUMU

Işık çözümlemesi için düşünülen tasarım, oda atmosferini yansıtacak “florasan etki”nin sağlanmasına yöneliktir. Bunun için eski bir sunum çözümleme teknolojisinden, tepegözlerden faydalanılması planlanmıştır. Uyarlamanın “fonksiyon sorgulaması” aydınlatma çözümünde de görsel/fonksiyonel bir yorumla ışık ögesinde de korunmaya çalışılmıştır. Sahne ile seyirci arasındaki sınırdaki konumlanan eşit aralıklı üç tane tepegöz kullanılacak ve başlarında üç tane operatör bulunmaktadır. Operatör/plastik performansçı, bu düzen içinde izleyene sanki birer oyun kurucuymuş hissi yaratır. Burada atmosfer adına bir başka uygulamaya parantez açmak gerekir. Operatörler, gerçekte Tiyatro okuyan öğrencileridir. Gerçek kimlikleriye orada yer almaları, imaj yaratan “özne” olmaları ve Özgür Ballı<sup>73</sup>’nın iki plastik çalışmasını performans olarak sergilemeleri açısından önem arz etmektedir. Uyarlamanın getirdiği öneri olan tepegöz çözümlemesi, birincil fonksiyonu gereği “yansıtma” işlevi görmektedir. Bu işlev, üç noktada Ballı’nın çalışmalarını sergilemeyi mümkün kılmıştır. Çalışmanın disiplinlerarası niteliğini kuvvetlendirmiş, söylemin melezliğini bir kez daha öne çıkarmıştır. Performansların ilki hemen oyunun başında kullanılmıştır. (Görsel 1.) Bilgisayardan canlı bağlantı sağlanmış “beyaz perde”ye tepegözün üzerinde gezinen bir elin gölgesi düşmüş, bu el Facebook web tabanındaki kodlarının bulunduğu kâğıtları “kitap” sayfası olarak çevirmiştir.



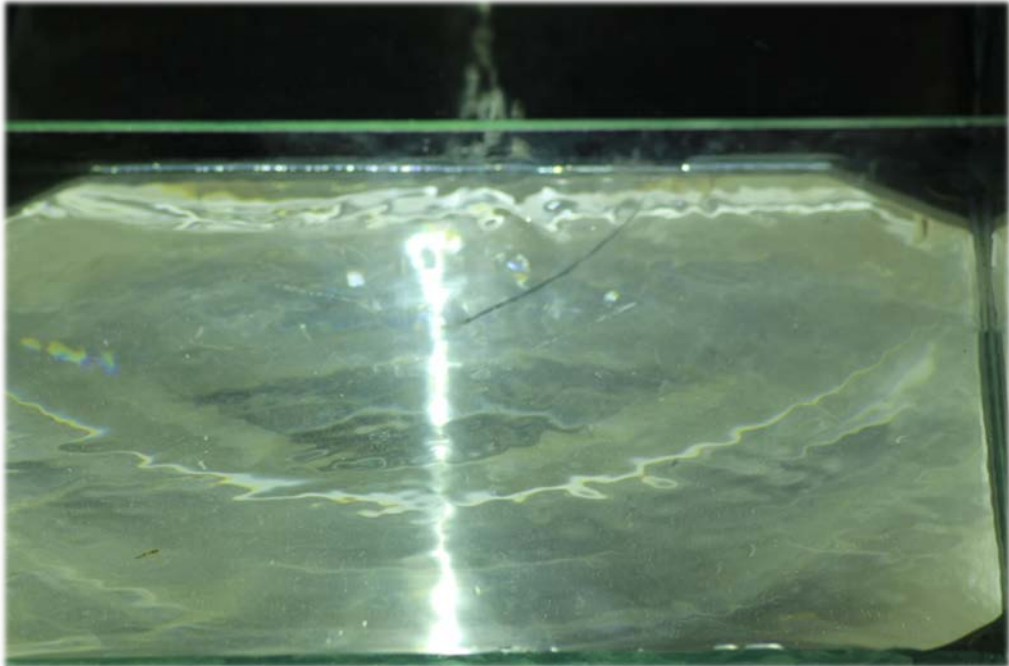
Görsel 1.

<sup>73</sup> Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Araştırma Görevlisi.

İkinci performansçı, uyarlama metinde “sahil” kenarı bölümünde, tepegözlere yerleştirilen akvaryumlara su boşaltmayı gerçekleştirmektedir. Görsel olarak ambiansı güçlendiren bu çözümlenme, bir sonraki performansa altyapı hazırlamaktadır. (Görsel 2 ve 3.)

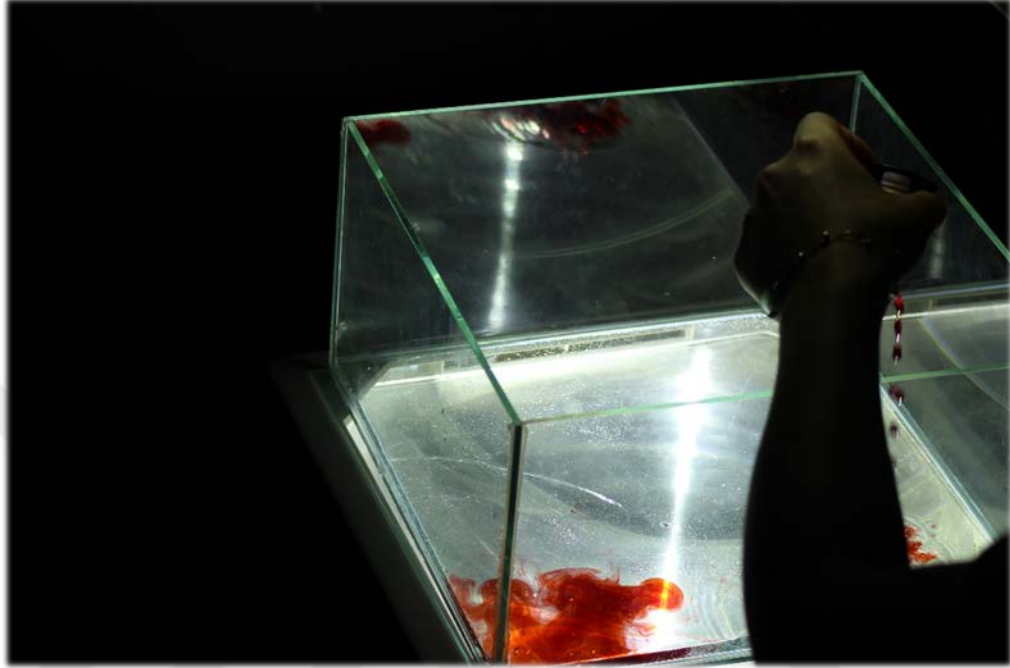


Görsel 2.

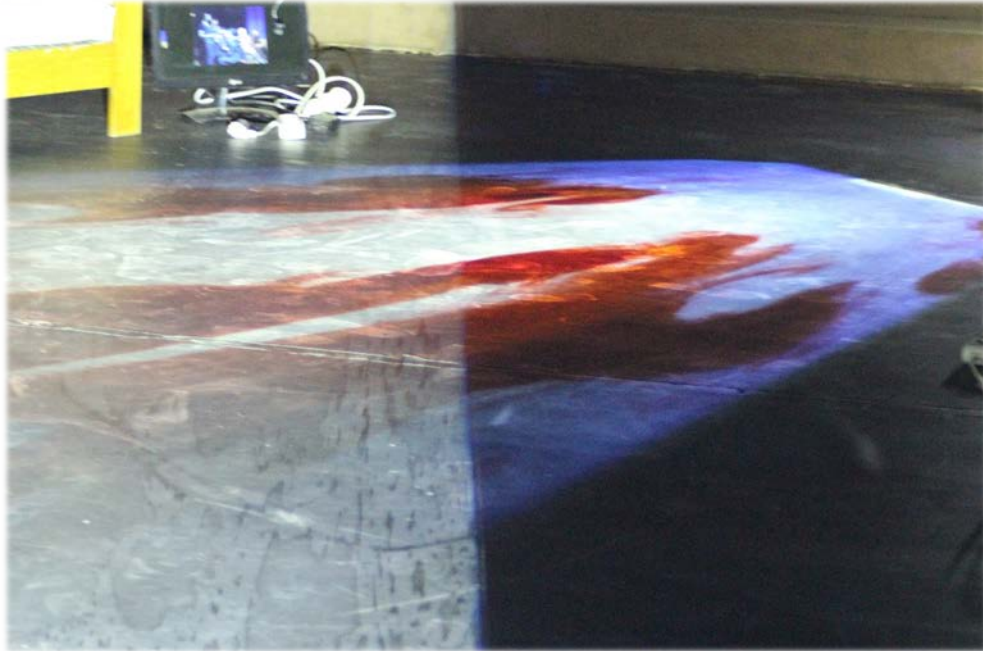


Görsel 3.

Son performansta, Kahraman'ın intiharından sonra süzülen kanların görselini akvaryuma gıda boyası damlatılarak imgeyi güçlendirme amaçlanmıştır. (Görsel 4 ve 5.)



Görsel 4.



Görsel 5.

### 4.3. DEKOR, AKSESUAR VE GÖRSEL ÖĞELERİN YORUMU

Dekor tasarımı, aksesuarlar ve görse öğelerde, asıl metinde yer alan sahne tarifi ve daha önce değinilen “teknolojik hantallık” yakalanmaya çalışılmıştır. Bunun için sert çizgili demode bir kanepenin, aynı çizgide bir çalışma masası kullanılmıştır. Sahnenin orta gerisinde beyaz perdenin önünde, artık kullanılmayan, adeta unutulmuş hissi veren, dergi yığınının sehpa gibi kullanılmasıyla oluşturulan kaide üzerinde bulunan bir TV yerleştirilmiştir. (Görsel 6.) Kahraman TV'ye sırtı dönük oturmaktadır. Televizyonun üstünde yer alan -onu da kaide/sehpa gibi bir fonksiyona sokacak olan- projeksiyon cihazı beyaz görüntü perdesine doğrultulmuş durumdadır. (Görsel 7.) Uyarlamadaki öneriye uygun olarak masa üstündeki objelerin bir kaos görüntüsü vermesi gerçekleşmiş; mevcut “fonksiyon sorgulaması” aksesuarlarda da uygulanmıştır. Dergi ve kitap yığınının düzenlenmesi, seyircinin salona girişinde, onlara bir geleneksel medya sergisi sunmak amacıyla yapılmıştır. Dekorun bu hantallığında ve dağınıklığında kullanılan tekerlekli ofis sandalyesi, hareketsiz toplumsallaşma refleksine sahip öznenin pratik kullanımıyla kazanılmış bir alışkanlığa (koltuk üzerinde manevra ve mizansen kabiliyeti) işaret etmektedir. (Görsel 8.)



Görsel 6.



Görsel 7.



Görsel 8.

#### 4.4. KOSTÜM YORUMU

Kostüm seçimi uyarlama metnin de sadık kaldığı üzere orijinal metindeki teklifler göz önünde bulundurularak yapılmıştır. Kostümler iddiasız ve sıradan olarak değerlendirilmiştir. (Görsel 9, 10, 11 ve 12)



Görsel 9.



Görsel 10.



Görsel 11.



Görsel 12.



Ek olarak, uyarlamanın finalindeki “*süper kahraman kostümü*” teklifinin gündelik kıyafetler olması, sahne üstünde yer alan oyuncunun sıklıkla giydiği –kendi gerçek katmanında herkesin aşına olduğu- kıyafetlerden seçilmiştir. (Görsel 13.)



Görsel 13.

Bir diđer detay ise finalde süper kahraman kostümüne bürünmeden önce gömleđini de çıkarıp bir süre “donla” kalması, uyarlamanın kullandığı “android” alıntısındaki görseli (Blade Runner)<sup>74</sup> andırması gerektiđi için iç çamaşırı gri tonlarda seçilmiştir. (Görsel 14.)



Görsel 14.

---

<sup>74</sup> Deeley, M. (Yapımcı), Fancher, H., Peoples, D. (Senarist) ve Scott, R. (Yönetmen) (1982). *Blade Runner (Bıçak Sırtı)* [Film]. ABD: Warner Bros

#### 4.5. UZAM KULLANIMI

Temsilin gerçekleştirilmesi planlanan salondaki derinlik bırakılacak boşluklar göze batmayacak biçimde uygun bir enstelasyonla aktif bir hacim kullanımı hedeflenmiştir. Genelde oluşacak uyumsuz bütüncül hacimin, vizör detaya indirildiğinde kendi içinde “*hikayesi*” okunabilecek uyumlu kurgular olarak gözlenebilmesi gerekir. Arkadaki “*beyaz perde*” görsel olarak “*beyaz perde*” olarak anılan sinema sanatını akıllara getirecek bir hacimde ve alanın hakim konumunda yer almıştır. Temsilin yapılması planlanan salondaki seyir yeri oyun zemininden seviye olarak yüksek kalacaktır. Seyircinin hakim görüşünü (overseer) bir kademe aşağıda kalmalarını sağlayacak bir konumda yer alan beyaz perde, bilgisayarın “*canlı yayını*” sergilecek olmasından ötürü dijital olanın, alan bütünlüğünde en hakim konumda yer alması düşünülmüştür. (Görsel 15.) Tepegözlerin çapraz konumu, aydınlatmada sağladığı güçlü fonksiyonunu bütün derinliği belli eden; ancak dikkat çekmeyen haliyle hacimdeki karanlık yapıyı görünür kılmıştır.



Görsel 15.

#### 4.6. REJİ DEFTERİ ORTA BÖLÜM

Reji defteri oluşturulurken geleneksel reji defteri formatına, içerdiği online yapıyı simgeleyecek bir yeni sütun oluşturulmuştur. Bu sütun “Online Plan” olarak isimlendirilmiştir. Bilgisayarın canlı yayını olan beyaz perdede anlık olarak hangi sekme/sitenin bulunduğu hareket planından net bir biçimde anlaşılacağı öngörülmüştür. Bu yüzden oluşturulmasında sakınca görülmemiştir.


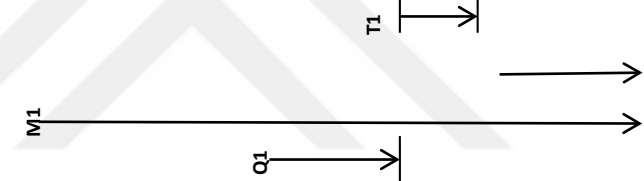

Bunun yanısıra, “Hareket Planı” sütununda kullanılan grafikler için “The Sims 4”<sup>75</sup> “simulasyon oyun yazılımından”<sup>76</sup> faydalanılmıştır. Bu yöntem geleneksel manuel çizim (son yıllarda çoğunlukla Paint<sup>77</sup> kullanılmaktadır) manuel çizimden daha güçlü bir grafik açıklama sağlayıp; bazı “iç-dış aksiyonların” animasyona açık yapısıyla basit gösterimleri amaçlanmıştır.

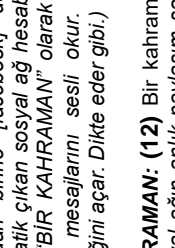
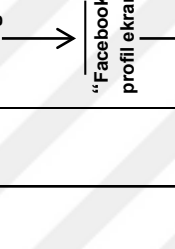
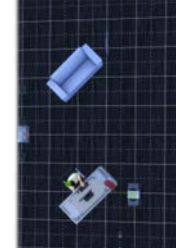
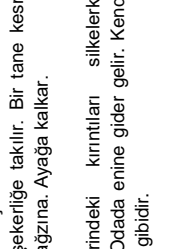
Grafik unsurların, simulasyon serim yapma amacıyla olan bir çalışmada denenmesinin – ayrıca danışmanla yapılan görüşmeler neticesinde- Lisansüstü ve Lisans devresindeki rejisör adaylarına, farklı bir öneri/açılım yaratması amaçlanmıştır. Reji planını reji defterine işlemenin yorucu bir basamak olduğu bilinen bir gerçektir. Bu yeniliğin, hareket planlarını yazılımın üretilme amacına uygun “eğlenceli” ve pratik bir hale getirmesi; getirmese de bu çalışmanın özgün bir denemesi olarak kalması amaçlanmıştır.

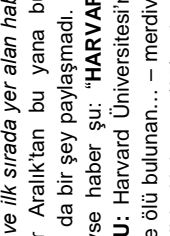
<sup>75</sup> Yapımcı firma: Electronic Arts, Maxis (2014)

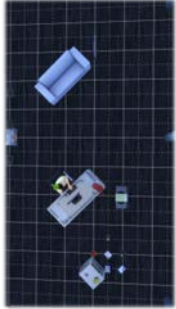
<sup>76</sup> PC Video Game

<sup>77</sup> “Windows işletim sisteminin kullanıcılarına sunduğu standart, öncül ve basit dijital resim yaratma uygulaması.”

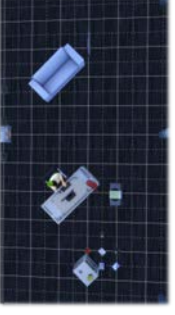

İÇ-DİŞ AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p>(1) Müzikle birlikte anons başlamıştır. Anonstaki ses normal tavidir.</p> <p>(2) Ses dijital olarak bozulur. Anons bundan sonra bu formda devam eder. Hafif alaycıdır.</p> <p>(3) Kararlı bir tavidir.</p> <p>(4) Ses normal tavra dönmüş durumdadır. Ekoludur.</p> <p>(5) (Kahraman, sahneye dışardan iki kanatlı bir kapıdan -seyircinin tam karşısından- koluna ve omzuna dolacağı kablolu LAN [internet sağlayıcı] kablosuyla gelir. Arkasından yapay bir ışık düşmektedir ve gölgesi eşliğinde yürür.</p> <p>(6) Kumandayı arar, bulur, televizyonu çalıştırır.</p> <p>(7) Masüstündeki lambayı yakar. Bununla birlikte ters ışık söner.</p> <p>(8) Sırasıyla kasa fanlarını devreye sokar.</p>	 <p>(1, 2, 3, 4, 5)</p>		 <p>(6)</p>	<p>(Sahne kararır. Seyirci mekan düzenini alımladıktan sonra sahne kararır. Dekor, gösterişsiz bir kanepa, bir yazı/çalışma masası, üstünde dev bir monitör, devasa boyutta bir bilgisayar kasaası. Bilgisayar, oyun boyunca çalışır durumda olduğundan teknik aksami tam olmalıdır. Bilgisayar ekranı doğrudan izleyiciyle paylaşılacak üzere monitörün yanısıra projeksiyon cihazına bağlı konumdadır. Bahsedilen bilgisayara bağlı kuvvetli bir ses sistemi... Şimdilik yalnızca internet bağlantısı yoktur. Bunların paralelinde bir degi yığınının üstüne yerleşmiş orta ebatta bir tüplü televizyon; sürekliliği karlı görüntü verecektir. Uzaktan kontrol sağlayacak kumandası masanın üzerindeki karmaşık obje yığınının sağ tarafında bir kumandası masasının başında bir su ısıtıcı. Tozla kaplı masada objelerin bir kaosu mevcuttur. Masüstünde kahve kupası, birbirleriyle uyumsuz ve aynı hikayede bağdaşamayacak objeler: Çeşitli ofis gereçleri, tespit, çan, çeşitli kitaplar, kalemler, kütüblası, masa lambası, muhtelif beyaz kağıtlar vb. Masanın gözlerinde, kahve, bıçak, anti-depresanlar vardır. Yerlere saçılmış okunması yarım kaldığı anlaşılan kitaplar ufak bir kütüphane. Raflarında birbirleriyle ilgili kurulumayacak objeler, bibloların vs. yanı sıra bir adet bütü ve bir çerçevesi bir silüet fotoğrafı. Etrafta geliş güzel atılmış kıyafetler, sistemin verilecek müziğe [Pink Floyd – Welcome to the Machine] dijital "audio editing" işlemi ile bir anonsa yerleştirilmiştir.) (1)</p> <p><b>Anons (Dış ses/kadın):</b> Değerli seyircilerimiz oyunumuz başlamak üzere. Lütfen cep telefonlarınızı kapalı konuma getir....(Ses dijital olarak bozulur. Anons bundan sonra bu formda devam eder.) (2) Erişilebilir olmak temel bir insani hak. (...) Sesini kısmak koşulluyla bütün cihaz ve platformlarda online kalabilirsiniz. (...) (3) Eğer erişilmiyorsanız; siz de birer kahramansınız. (4) Teşekkür ederiz, iyi seyirler. (5) (Kahraman, sahneye dışardan iki kanatlı bir kapıdan -seyircinin tam karşısından- koluna ve omzuna dolacağı LAN [internet sağlayıcı] kablosuyla gelir. Üzerinde kumaş bir pantolon ve beyaz bir gömlek vardır. Saçları çok kısa kesilmiş ve kirlili sakallıdır. Müzik eşliğinde kablolu yavaş yavaş döşeyerek masasına kadar ilerler. Kapı açık kalmıştır. Yorgun sandalyesine yığılır. (6) Kumandayı arar, bulur, televizyonu çalıştırır. Karlı görüntü... (7) Masüstündeki lambayı yakar. Bununla birlikte ters ışık söner. Tamamı manuel kontrollü, seyircinin hemen önünde sahne boyunca üç noktada yer alan üç tepegözden ortadaki yanar. Üzerinde Web 2.0 tabanlı Facebook kodlarının sayfa sayfa çevrildiği bir el görünür. Perdenin üzerine yansıyan kod ve el gölgeleri eşliğinde. Bilgisayarı açar. (8) Sırasıyla kasa fanlarını</p>

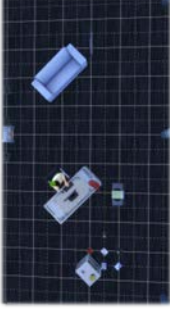


İÇ-DİŞ AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p>(9) LAN kablосunu bilgisayarına bağlar ve internetin olduğu bilgisini seyrircilere gösterircesine altını çizer.</p> <p>(10) Sandalyesine iyice yerleşir. Planlarını aklından geçiriyor gibidir.</p> <p>(11) Cep telefonunu çıkarır.</p> <p>(12) Dikte eder. Olağan bir şey yapıyormuş gibidir.</p> <p>(13) Bu defa mekanik bir sesle arama satırı için klavyeye yazar.</p> <p>(14) Ayaklanır. Su ısıtıcısını çalıştırır.</p> <p>(15) Kahvesini hazırlarken, su ısıtıcısından gelen seslere kulak kesilir bir süre. Dağındır. Sesleri umursamadığı an, üstünü başını kontrol eder. Yüzü ekşir.</p> <p>(16) Telefonuyla kendi fotoğrafını çeker. Sonuçtan memnun olmaz.</p> <p>(17) Telefonu bırakır.</p> <p>(18) Sandalyeye oturur. Fotoğraf süresince hafif sitemlidir.</p> <p>(19) Bacak bacak üstüne atmıştır. Pantolonunun tozunu silker.</p> <p>(20) Fareyi çeker kablосu eklem yerinden çıkar. Bozulmuştur. Geri takar. Gözü masa üstündeki şekeriğe takılır. Bir tane kesme şeker atar ağzına. Ayağa kalkar.</p> <p>(21) Ellerindeki kırntıları silkelirken ayaklanır. Odada enine gider gelir. Kendini ikna ediyor gibidir.</p>	 <p>(9, 10, 11, 12, 13)</p>  <p>(16, 17)</p>  <p>(19, 20)</p>  <p>(21)</p>	<p>M1</p> <p>T2 T3</p>	<p>"Facebook profil ekranı"</p> <p>"Google"</p> <p>"Facebook profil ekranı"</p> <p>"Ekşi Sözlük"</p>	<p>devreye sokar. Bu sırada diğer iki uçta duran tepegözler de yanmaya başlar. (9) LAN kablосunu bilgisayara bağlar ve (10) internetin olduğu bilgisini seyrircilere gösterircesine altını çizer. İnternet arayışını açar, bir arama motoru yardımıyla sosyal ağlardan birine (facebook) dahil (login) olur. Daha önceden otomatik çıkan sosyal ağ hesabında hiç tereddüt etmeden mevcut ismi "BİR KAHRAMAN" olarak değiştirir. Değiştirirken karşılaştığı uyarı mesajlarını sesli okur. (11) Cep telefonunun ses kayıt özelliğini açar. Dikte eder gibi.)</p> <p><b>KAHRAMAN: (12)</b> Bir kahramanın ölümü. Deneme... Bilimiyor. (Sosyal ağın anlık paylaşım satırına gelir ve ardi ardına klavyeye siirsel bir şekilde okuyarak yazar.) "Dostlarla da yollar ayrıldı bir bir..." (Siler. Düşünür) "Ölmek değil ömrümüzün en müşkül işi... Ölmek odur ki..." (Tekrar siler. Hatırlamaya çalışır. Arama motoru için sekme açar.) (13) Bu defa mekanik bir sesle arama satırı için klavyeye yazarken) Ölmek değil ömrümüzün en müşkül işi... Ölmek odur ki... (Aratır. Çıkan sonuçlarda doğru sonucu bulur.) Kontrol c ve kontrol v. "Ölmek değildir ömrümüzün en feci işi, Müşkül budur ki ölmekten evvel ölü kişi." (Bir önceki sekmede yazdığı satıra yapıştırır ve paylaşır. (14) Kahve... (15) (Kahvesini hazırlarken, su ısıtıcısından gelen seslere kulak kesilir bir süre. Sesleri umursamadığı an, üstünü başını kontrol eder.) Yine olmadı. (Kontrolünü perçinlemek adına akıllı telefonu ile fotoğraflar çeker. İncelerken) (16) Bir daha böyle, ütülü pantolona denememek gerek. Rahat etmiyorum. (17) (Telefonu karnepeye fırlatır. (18) Sosyal ağda pijamalı bir fotoğrafını bulur aceleyle. İnceler.) Pijamaya da denedik. Pijamaya hiç olmazdı. Bir kahraman üstünde pijamayla ölmek. Hatta bir kahraman pijamalı fotoğrafla görünemez. (Fotoğrafın görünürlüğünü kısıtlar.) Özur aramıyorum. Bu sabah, şafakla şu pencerenin önüne çıkılacak. (Bu sırada yeni bir sekme açmıştır. Bir sosyal bilgi paylaşım ağının adresini girer [ekşi sözlük] ) Elde de bir bıçak olacak... (19) Suç yalnız pantolonda da değil. Hiçbir şey kurallarına uygun değildi ki. Elde bir bıçak olacak. Şuraya çıkacak. "Sol Frame" akışkan olacak. Görmeleri hem zor, hem de kesin olmalı. Bir kez bu, kaçınılmaz bir şekilde gerekli. Ondan sonra bıçakla bir vuruşta... (20) (Fareyi çeker kablосu eklem yerinden çıkar. Geri takar. Gözü masa üstünde duran şekeriğe takılır. Bir kesme şeker atar ağzına.) Açlığa üç gün dayanmışık ama. (21) (Ellerindeki kırntıları silkelirken ayaklanır.) Ama kötü taraflı için adını koyunca üç gün dayanıyor olmam. Yoksa ben farkında olmadan beş-altı gün bir şey yemediğimi oluyor. Açlıktan ölmek için belli şartlar var. Öncelikle aç olduğumu ilk gün beyan etmem gerekir. Açlık grevi neticede. Hem kimse açlıktan ölmemi istemez ki. Benden istenen, herkesin huzurunda kendime kendi ellerimle son vermek. Ancak, bu hiç aklı</p>

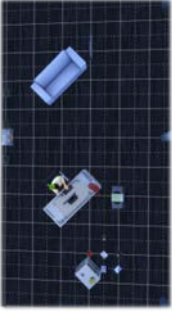
İÇ-DİŞ AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p>(22) Etiketli diğer kullanıcının hesabına girer ve ilk sırada yer alan haber paylaşımını sesli okur.)</p> <p>(23) Haberın yanında verilen linki tıklar, Çalışma PDF formatında yavaşça açılır.</p> <p>(24) İngilizce telaffuzu bırakır doğrudan çevirmeye başlar.</p> <p>(25) Gireken açık bıraktığı kapıyı kapamak üzere sandalyesinden ayrılır. Kapatır.</p>	 <p>(22, 23, 24)</p>	<p>T2 T3</p>	<p>"Suicide Note"</p>	<p>gelmedik bir biçimde olmalı. (Akılına bir şey gelmiş gibi masasına geçer. <i>Pijamalı fotoğrafınsekmesini açar. Etiketli diğer kullanıcının hesabına girer ve ilk sırada yer alan haber paylaşımını sesli okur.</i>) (22) Bu haber Aralık'tan bu yana bu arkadaşımın sayfasında duruyor. Başka da bir şey paylaşmadı. Sanırım öldü de kahrman oldu p*şt. Neyse haber şu: "<b>HARVARDLININ 1905 SAYFALIK İNTİHAR NOTU:</b> Harvard Üniversitesi'ne ait Memorial Kilisesi'nin merdivenlerinde ölü bulunan... – merdiven? bak bu çok iğnç – ölü bulunan Mitchell L. Heisman (35)... hmm, yaş otuz beş, 'dostlarla da yollar ayrıldı bir bir', Cahit Sıtkı – adlı adam ardında tam 1905 sayfalık bir intihar notu bıraktı. Üstelik, kaynakça, dipnot gibi detaylar içeren akademik dille yazılmış bir not..." Kahrmanca... Çalışmaya bakalım. (23) "Suicide note" . İntihar notu! Tabi 1905 sayfa çalışınca başlık çarpıcı oluyor. Girişte Platon'un Phaedon'undan Socrates alıntısı var. Diyor ki: Ordinary people seem not to realize that those who really apply themselves in the right way to philosophy are directly and of their own accord preparing themselves for dying and death. Yani diyor ki Socrates Efendi, sıradan insanlar diyor, hani bir yerde toplum diyor, farkındaymış gibi görünmezler. Neyin? That... kendilerini gerçekten felsefeye vermiş olanların kendini öldürme isteğinin ya da sadece ölmüş olmak istemelerinin. (24) (İngilizce telaffuzu bırakır doğrudan çevirmeye başlar.) Eğer bu doğruysa ömürleri boyu ölümlün peşine düşenlerin falan işte, o geldiğinde, ölüm yani, ona başkaldırması, itiraz etmesi abesle iştegal eder. (İçindekilere göz atar.) Tannı teknolojidir. İğnç. Felaket başandır, başarı felakettir. Aşk öldürür! Bayağı arabesk. Onlarda aşığılanan bir durum değil tabi. "Freedom of Speech on Trial" yani, duruşmada konuşmanın özgürlüğü, savunmanın dokunulmazlığı vesaire. (İngilizce telaffuzsuz devam eder.) Eğer hipotezimiz doğruysa... Evet? Bu çalışma engellenecek, baskı altına alınacak. Burada sunulan kanıtların haklı görülmemesi şarttırıcı olmaz. Bu argümanların adil bir oturuma sunulamayacak olması, sanırım, şey olmaz. Beklenmedik bir şey olmaz. Bu çalışmanın kendi sınırları içinde değerlendirilmeyecek oluşunu düşünmek abes olmaz. Gayet yerinde. Sınırlar... (25) (Gireken açık bıraktığı kapıyı kapamak üzere sandalyesinden ayrılır. Kapatır. Dönerken...) Başka bütün kapıların kapandığı bir yerde, seni kahrman yapanlar, kendine onların dilediği biçimde son vermeni isteyebilir senden. Seni kahrman yaptıkları için, senden her şeyi isteyebilirler. Sen de kahrman olduğun için, bu isteği olduğu gibi</p>




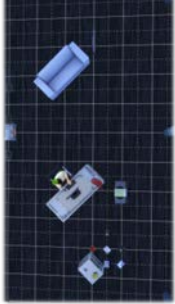
İÇ-DİŞ AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p>(26) Sandalyesine yerleşir ve bilgisayardan öteki sekmeyi (ekşisözlük) tıklar. Arama satırına "intihar notu" yazar. Aradığı girişi bulur.</p> <p>(27) (Saat, yaklaşık Düşüncesinden vazgeçer) o saatir.</p>	 <p>(26, 27)</p>	<p>T2 T3</p>	<p>"Ekşi Sözlük"</p>	<p>yerine getirmek zorundasın. Ancak özgün olmak zorundasın. (26) (Sandalyesine yerleşir ve bilgisayardan öteki sekmeyi (ekşisözlük) tıklar. Arama satırına "intihar notu" yazar. Aradığı girişi bulur.) 03/03/2012 saat: 02:58, düzelti: aynı gün 17:32, toplamı 19:90, böl saate: sekiz buçuk. (27) (Saat, yaklaşık o saatir. Düşüncesinden vazgeçer) Demiş ki çocuk: "intihar etmenin arifesindeki angaryadır. angarya bir dünyada, intihar eyleminde (seçiminde) bile bir adım öncesi karşılaşılan bir formalite... intiharın gerekeşi üzerine yazılmasını hissediyorsunuz ister istemez. sırf bunu hissettiğim için intiharla önümdeki engeldir bu intihar notu. kendine "artizliğin kime la? yazma, yardım git." diyemedikçe insan gerçekten intihar edemezmiş gibime geliyor. demek ki hala bir beklenti var. intihar notunun getirisi işte bu beklentileri suratımıza çarpmaktır, çok dolaylı da olsa. biraz detaylandırmak gerekirse, öncelikle her şeye değinen ve bunu icra edilen eyleme (yazma eylemine, bir yerde edebiyata) yakışan bir not olması gerekir. mümkün mü? böylesine toparlayabilmek ve edebiyata hakim olmak sağlam bir birikim ister diye düşünüyorum. o yüzden şimdilik mümkün değil. bu notu yazmadan gidemezsin, çünkü herkesin seni haklı bulması önemli bir detay. üstteki "artizlik" kalıbına referans bir olgu elbette. bu haklılığı sağlayacak durum ise bir önceki paragrafta belirtiliyor. herkesin gözünde haklılık konusuna gelirse eğer; intiharı seçen ve uygulayan kişiler için kötü fikirler besleyen ya da kahraman olarak gösterilen çevreyle de içli dışlı olmuştunuz ve zihninizde iki tarafı da haklı görüp, iki tarafı da tatmin edecek derecede bir şeyler karalamanız gerekir. zaten toplumsal olarak bir noktada kesişmeyen bu iki kutbu sizin kıyırık intihar notunuz imkanı yok ortada buluşturamaz. herkesin gönlünü edemeyeceğiz yani. bahsedilen iki kutbun oluşturduğu "toplam"a arkadaşlarınız ve aileniz olarak iki merci daha eklendiğinde, toplam dört grup ediyor ki bu "gönül yapma" misyonunuzu iki misline çıkartıyor. bu yüzden de intihar kararına yine bir fren geliyor. intihar notu yazma gereksinimi ile az evvelki "artizlik" etmenini bir paydadada buluşturmayı denediğimizde ise, intihar notu bırakmanın yine bir zaruret olduğunu görüyoruz. prestijli ve göz alıcı bir intihar için bu not maalesef şart. bu şıklığı intihar biçiminizle elde edemezsiniz. nasıl bir intihar olabilir ki insanlara sıradışı gelsin? o yüzden tek çareniz bırakacağınız notun sıradışılığı. bu nannenin de ne içerik olarak ne de format olarak şablonları yok ki üzerinde çalışıp bir şeyler çıkarasınız. intihar notu bir kez daha intiharnızı engelledi.</p>



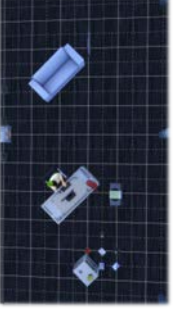
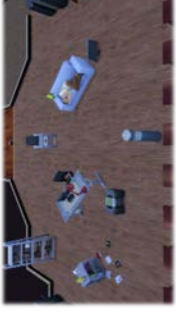


İÇ-DİŞ AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p>(28) Hatırlamaya çalışır gibi.</p> <p>(29) O sırada izlenen video-artta, erkek karakterin kostümünün kolları filmde yapılan gerçek bir devamlılık hatası sebebiyle birden katlanmış görüldü.</p> <p>(30) Seyir devam ederken, erkek karakterin yaptığı jestlerden birini kendi de yapmak için videoyu durdurur.</p> <p>(31) Yorumlardan birini okur. Şaşkındır.</p> <p>(32) Linke tıklar.</p> <p>(33) Şarkıya bir süre eşlik eder. Eğlendiği bellidir.</p> <p>(34) Pantolonunu çıkarmaya koyulur. Çıkarıp gelişigüzel bir kenara koyar.</p>	 <p>(28, 29, 30, 31, 32, 33)</p>  <p>(34)</p>	<p>T2, T3</p>	<p>"Eksi Sözlük"</p> <p>"Facebook"</p> <p>"Youtube"</p>	<p>finalde şunu görüyoruz ki, en azından kendimde şunu görüyorum ki "ne notu? yardır, git." aşamasına gelene kadar "intihatalık" bayağı bir malzeme birikecek ömrüme de aşkar. bu malzemeleri de yine bu hesaplara benzer hesaplarla kendimce akla uygun hale getireceğim. sonuçta intiharı düşünen sıradan bir insan olmak yerine kontrollü şizofreniyeye yakalanıp olup, intihara yine o kadar da yaklaşamayacağım. angaryaların haksız yönlerini apaçık gördüğünüz halde, zorlayarak da olsa haklı görebilen bir vatandaşsanız bu ihtimal daha da kuvvetli. bir not işte; ama ne iken ne yapıyor işte adamı?" (Susuş.) (28) Evet, istenen şeye karşılık ilk öğrendiğim bu olmuştü... Ve tabi bu için pijamayla olmayacağı... Pijamanın nesi var? Nesi yok ki? Ölecek bir kahramanın üstünde beyaz bir gömlek bulunmalı... Ki benim üstüme beyaz bir gömlek var. Bıçağı vurdun mu, kan gömleğe çıkmalı... Beyazın üzerine böyle kırmızı... Kırmızı üzerine beyaz olmaz çünkü. Bu kez de fazla hazırlıklı. Fazla mizansen. Sette bulunmanız var mı biliyorum. Ben bulundum. Orada öyle derler "fazla mizansen". Tiyatroda mizansen aratılır. An'ı canlandırdığın yerde mizansen ararsın da bin tane deneme şansın olduğu yerde mizansenden kaçarsın. Al işte!... (Kahramanın ekranında bir video-art açmak üzere bilgisayara döner. [Acı Aşk - Sevdam Ağlıyor] İzlerken...) Kollar... Sinemada gördüğümüz uydurdu kahramanları gibi. Şöyle... likli... (29) (O sırada izlenen video-artta, erkek karakterin kostümünün kolları filmde yapılan gerçek bir devamlılık hatası sebebiyle birden katlanmış görüldü.) Yok, değil, sözüm ona gelişigüzel kıvrılmış... (30) (Seyir devam ederken, erkek karakterin yaptığı jestlerden birini kendi de yapmak için videoyu durdurur.) Fena yer değil. (31) (Devam eder. Video biter. Sayfadaki metni okur.) "Ceviz zihin açar." (Susuş. Yorumlardan birini okur.) "Hay gömleğine gurban olduğum. Linkteki mahsunun gömleğinden bahsediyorum yanlış anlaşılmasın." (32) (Linke tıklar.) Beyaz olan gömlek değil ki... Bunu mu?... Gömlek değil ki bu cepken. Algıda uşengeçlik... (33) Başka bir şey değil. (Açtığı sekmeyi kapatır. Ayağa kalkar.) Senin gibi bir halk kahramanı, lider olsun, yazar olsun, bilgin, oyuncu ya da "eksi sözlük yazarı" olsun, ortaklık hep ya üstünde bir kazakla görünür, ya da çatkılı bir gömlekte. Hava soğuksa kadife bir ceket giyer. Zenginleştiğin Batı'nın (ekranı işaret eder) çuval dokumalarını seçer... Böyledir bu! (34) (Pantolonunu çıkarmaya koyulur. Çıkarıp gelişigüzel bir kenara koyarken) Ütüsü bozuluyor, biraz da dar. (Susuş) Tek derdim bu da sanki. (Oturur.</p>


İÇ-DİŞ AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p>(35) İlacı ararır, masanın üzerinden bulur, bir draje çıkarır. Heyecanlıdır.</p>	 <p>(35)</p>	T2, T3	"Facebook"	Birden.) Tamam. Oldu bu iş. Tam böyle tam yatmaya hazırlanırken... Günlük ilacını almışın, (35) (İlacı ararır, masanın üzerinden bulur, bir draje çıkarmak üzere/ken) Tamam!.. Demezler mi "korkudan kalbim duracak" diye. Bu da bir çeşidi. Küt: bir kalp krizi... Küt! Bu ses düşünce çıkıyor olmalı. Yoksa neden küt desinler ki? (36) Reklamlarda gördüm biri kağıt havlu tutuyor elinde, kullanıyor. Sonra "Küt! Atın. Bunları alın!" Kağıt havludan çıkabilecek en son sesi kullanıyor. (Susuş) Doğrusu tam bir kahramana yakışır bu ölüm. Korkudan... (37) (İlacı ağzına atar, kahvesini yudumlar. Elindeki ilaç fişeğine gözü takılır.)
<p>(36) Kanepeye oturur kısa süre.</p>	 <p>(36, 37, 38, 39, 40)</p>			sadece korkudan mı kalbi durur. Alırsın yüklü miktar uykuyu ilacını... Bir de ardına hazır doktor raporunu. (38) (Draajeleri saymaya başlar.) 5, 7, 9, 14. Bir fişek iki haftalık. Kutuda iki fişek. Etti 28. Doktor raporla bunlardan 4, gündüz alınacaklardan 4 kutu verdi. Ne yaptı? (Susuş.) 40 yaptı diyelim. Off. (Öfkelenir.) Kaybedecek zaman yok. Vakit gece yarısına yaklaşıyor. Şafaktan önce... Bilemedin şafakla bu iş bitecek. Ve, ölümümü isteyenlerin önünde bıçak (Bileğine bakar, kalbini yoklar.) Kalbe... Saplancak! Gık demeden gideceksin! Gık! Ömrümde hiçbir şeye gık demedim. Buna mı diyeceğim? Bunun dönüşü yok artık!.. Kazanmak için elde kalan tek yol. Daha da kahramanlaşacaksın! (Seyircilere döner, yine de kendi kendine) Ki buna hazırsak ne iyi... Değilse... (Susuş.) Ölmek gibi bir durum yok! Öleceğim. Ne yazıyor? Hem de çok uzun bir zamandır, ne yazıyor? (39) (Kahramanın profil sayfasına döner. Okur.) "çok yaşamaz". Ama niye ille... Yani nasıl ölüneceğini seçen neden ben değilim? Bana inananların seçimi olduğunu unutmaya çalışmak niye? Artık hiçbir deneme yapmayacağız. Gereği yok. Yat, uyu. Yarın erken kalkar, işi bitiririz. Şafakla... (40) (Kanepeden telefonu alır. Kanepede bağdaş kurar, fotoğrafını çeker.) Donla bacaklarım çok çırpı duruyor. (41) (Kalkar, dağınık elbiselerin içinden pantolon arar.) Kadife... (42) (Kaptırmıştır. Az önce aldığı karar aklına gelir.) Evet... Belki... Yani... Bu kaçıncı deneme?
<p>(37) İlacı ağzına atar, kahvesini yudumlar. Elindeki ilaç fişeğine gözü takılır.</p>	 <p>(41, 42, 43)</p>			Temelden yanlış. Denemeler bir çözüm getirmeyecek; biliyorsun... Hani üşümek içinse... (43) (Giyerken durur. Dalgın.) O kadını severdim. O da üşürdü hep. İlgim olan bütün öteki kadınlar içinde en çok onu severdim... Severmişim yani... Şimdi anlıyorum. Sanırım o beni çok sevmezdi. Gerçek bir kahraman olduğuma inanmazdı belki... Niye inanmazdı? "Gerçekten inanmış mı, gerçekten inanmış mı?" Kendi kendine bunu, durmadan bunu sorardı... Yani bana öyle gelirdi... Hayır, hayır, kalp krizi olmaz.
<p>(38) Draajeleri saymaya başlar.</p>				
<p>(39) Kahramanın profil sayfasına döner. Okur.</p>				
<p>(40) Kanepede bağdaş kurar, fotoğrafını çeker.</p>				
<p>(41) Kalkar, dağınık elbiselerin içinden pantolon arar.</p>				
<p>(42) Az önce aldığı karar aklına gelir.</p>				
<p>(43) Giyerken durur. Dalgın.</p>				





İÇ-DİŞ AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p>(44) Bilgisayarın başına geçer. Yeni sekme açar. Bir sosyal audio [müzik] paylaşım sitesi açar. "SoundCloud" Sitenin arama satırına klavye eşliğinde heceler.</p> <p>(45) Kalkahayla güler. Sekme açar ve anlık ileti paylaşım sitesini açar. Son derece meraklıdır.</p> <p>(46) Açık kalan ekşi sözlük ekranında "3. patlama sonrası ankaralı ankaralı psikolojisi" başlığını açar.</p> <p>(47) Soundcloud sekmesinden inan6666 – Bombacı Mülayim isimli dijital altyapılı kurgu audio parçayı açar. Dinler. Yer yer eşlik eder.</p> <p>(48) Yerinden kalkar. Gider. Kitaplık duran bir kadın fotoğrafını alır. Bakar. Düşünceli ve sitemkardır.</p>	 <p>(44, 45, 46, 47)</p>	<p>T2, T3</p>	<p>"Soundcloud"</p> <p>"Twitter"</p> <p>"Ekşi Sözlük"</p> <p>"Soundcloud"</p>	<p>Ama ölüme en uysal bir biçimde okey, öyle değil mi? Öyle. Ölüme en uysal bir biçimde okey... Hatta... (44) <i>(Bilgisayarın başına geçer. Yeni sekme açar. Bir sosyal audio [müzik] paylaşım sitesi açar. "SoundCloud" Sitenin arama satırına klavye eşliğinde heceleyleyerek) Serge Reggiani'den... (Sonuç beklerken) "Le Deserteur"... Bir kahramanın, aydını üstelik, Fransız şarkılarını sever. (Siteye, adı geçen sanatçının resmi hesabını bulur. Ancak profilli altında hiçbir şarkısının olmadığını görür.Gelen uyarıyı okur.) "Nothing to hear here." Üstadın kendi var, gerisi yok. Pekî... (Elektro Hafız – Destur isimli parçayı açar.) "Bu editöryal zaafıtan dolayı tüm değerli dinlelerimizden özür dileriz. Duruma sebebiyet veren talihsizlik telafi edilmeye çalışılmıştır. Hem, bir kahramanın aydını, üstelik anı olanı, gliçlerle dolu bir ezgiyle adeta yamalarla dolu hayatını yansılamasından mütevellit böyle bir şey sever. "Ve işte biz bunu estetik buluyoruz." (Biraz sonra.) Ne güzel Fransız kültürüyle yetişmişiz hem hepimizi!.</i> (45) <i>(Kalkahayla güler. Sekme açar ve anlık ileti paylaşım sitesini açar "www.twitter.com")</i> Derdi ki: <i>(Aradığı kullanıcı hesabını bulur.)</i> hala da diyor ki: "Kahraman olacak kişi kendini iyice bir tanımalı." "Ben kahraman değilim. Kahraman mahraman da olamam..." "Önce üşümekten çok korkarım. Korktuğum başka şeyler de vardır belki. Bilmiyorum. Ama üşümekten ölesiyeye korktuğumu biliyorum..." Hani ne güzel demiş biri öbürüne: Frijit karı! <i>(Şarkı bitmiştir. Silkinir. [Bitmediyse, kahraman, sinirle kapatır.])</i> Sebebim olacak, o olacak! Şimdi düşünüyorum da, ipi çeken başkası ise, o denli korkunç değil bu iş. Başka biri... Ne bileyim bir kaza, patlama... Benim evimin iki kilometrekarelik alanında 3 tane bomba patladı. Biri de beni bulmadı. İki hafta metro kullandım. Gittim gittim geldim. Olmadı. Sonra kamuoyu yokluyordur. (46) <i>(Açık kalan ekşi sözlük ekranında "3. patlama sonrası ankaralı psikolojisi" başlığını açar.)</i> "reaksiyonu hayıflanmak olan psikolojiler de olabilir, biri de beni bulmadı deyü. rahatsız olsalar gerek." Daha ne rahatsızlar var. Bir kahraman bilirim. Kendine kirallık katili tutuyor. Gidiyor bombalarla oyun oynuyor. "Bombacı Mülayim" diyorlar, süper kahraman! (47) <i>(Soundcloud sekmesinden inan66666 – Bombacı Mülayim isimli dijital altyapılı kurgu audio parçayı açar. Dinler.)</i> <i>(Ekranı bakar.)</i> Ben bilmiyorum muym sanki? Ben de biliyorum! Her şeyleri biliyorum! "Herkesin bir derdi var! Benimki de bu! Ölemiyom be!" (48) <i>(Yerinden kalkar. Gider. Kitaplık duran bir kadın fotoğrafını alır. Bakar.)</i> Bu da son sevgili... (Güler.) Güzel kadın. Ve</p>

İÇ-DİŞ AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p>(49) Masasına geçer. Masanın çekmesini çeker. Çabucak bir bıçak çıkarır. Bıçağa bakar. Göğsüne tutar. Bir an sessizlik. İlk kez tedirgindir.</p> <p>(50) Bıçağı çekmeceye atar. Çekmeceyi kilitlet. Nefes nefesidir.</p> <p>(51) Kendini kanepeye atar. Bir süre sık sık nefes alır.</p> <p>(52) Müzik sekmesinden "inan6666 – şeytan açar. Sonuna kadar dinler."</p>	 <p>(49)</p>  <p>(50)</p>  <p>(51)</p>  <p>(52, 53)</p>	<p>T2, T3</p>	<p>"Soundcloud"</p> <p>"Eksi Sözlük"</p>	<p>kahramansever!.. (Yüzünü buruşturur.) Sanatsever ya da kedisever gibi bir şey bu yahul.. Bir de yataksaver. Ama yataksavar olarak daha fonksiyonel. (Fotoğrafi bir köşeye fırlatır.) Ee bel Kes! (Bir süre sessizlik. Düşünceli durur.) Hadi... Yeni bir deneme... Hadi... Uyku ilacı yanlış bir yol olmaz kanımca. Ya da hazır olunacaksa ona hazır olunmalı. Bıçak... Başka bir yol yok mu? Olmalı... Evet. Denenecek tek şey bu. Denenecek de değil... Yapılacak tek şey bu. Yapalım! (49) (Masanın çekmesini çeker. Çabucak bir bıçak çıkarır. Bıçağa bakar. Göğsüne tutar. Bir an sessizlik. İlk kez tedirgindir.) Denk getirebilecek miyim? Bilmiyorum. Ya kahramanca, bir kahramana yaraşır biçimde tam yerine saplayamazsam bıçağı? Can çekişme uzun sürerse? (50) (Bıçağı çekmeceye atar. Çekmeceyi kilitlet. Nefes nefese) Yat dinlen. Konuşma. Yat, dinlen... (51) (Kendini kanepeye atar. Bir süre sık sık nefes alır. Sonra) Şaftaktan önce yapılacak hiçbir şey yok. Yatıp dinlenmekten gayri hiçbir şey... (Bir süre sonra) Söylesene neden bıçak? Neden ille kendimi bıçaklayarak ölmem gerekiyor. Ölmeye, tamam. Dövüşe dövüşe bu noktaya gelindi. Şimdi kazanmak için tek yol buysa, hayır demiyorum. Gerekli olan ölümümse, öleceğim. Ama neden ille? (Susuş) Suç bende. Niye? Bütün ömrünü kahraman olmaya ayırdın. Ve bu kahraman olmak için değildi. Ben sadece iyi bir insan olmak istedim. Sadece iyi bir insan... Muharrem Efendi'nin dediği üzere... Sarılırsın, dokunursun ama bir tokatla sırdaş olursun. (52) (Müzik sekmesinden "inan6666 – şeytan her zaman var" parçasını açar. Sonuna kadar dinler.) Şeytan... Ne yazıyor? Yine çok uzun zamanlar ne yazıyor? (Hakkında kısımdan okur.) "Şeytanın gönlü adamı kostümlü." Ben de sadece iyi bir insan olmak istedim. (Sözlük sekmesinden "ben sadece iyi bir insan olmak istedim" girişini bulur. Okur.) "takva'da erkan can'ın kullandığı bir replik. tam metin için referans (bkz: #10831341)</p> <p>--- filmle ilgisiz ve tamamen bana dair spoiler ---</p> <p>ben de sadece iyi bir insan olmak istedim. öyle bir arayışla değil belki; çünkü ying-yang çok bulandırdı beynimi. iyi ve kötü vardı sadece. insanlar her ikisini de barındırdı içinde. ağır basan tarafları olduğunda da "aslında" diye bir kelime giriyordu hesaba. aslında... hiç kimse görüldüğü gibi değilmiş yani. bunu o kadar çok hesapladım ki, kendimin de hesaplandığımı varsayarak elbette. bu hesaptan ötürü adım atamaz hale geldim. "dışı seni, içi beni yakar</p>

İÇ-DİŞ AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p>(53) Ağlamaklı devam eder.</p>		<p>T2, T3</p>	<p>"Eksi Sözlük"</p>	<p>isiminin" dedim. atasözlerinden, deyimlerden, genellemelerden sıyrılamadım yanlışmış olamazlar diye. ben sadece iyi bir insan olmak istedim. iyilikle sevdim, kötülükle anıldım. insanlardan korktum, onlara saygı duydum, onları sevdim. bu üçünü de gösteremedim ama, iyi bir insana yakışmaz diye, kendimi hiç sevdiremedim, hep saydım. sevgiyi kan bağından ötesinde bulamadım, onlara iyi miydim değil miydim bilmediğim halde. insanlara aşık oldum, aşkı huzurla karıştırdım, sevgiyi şefkatle, korkuyu saygıyla, değer vermeyi muhataplıkla, erkekliği kadınlıkla... yapmayı çok sevdiğim şeyler oldu, zamanı unuttuğum, beni düşündürmeyen ve de iyilere yakıştırmış deyip bıraktığım, bıraktığım için başkalarının kötü olduğum. konuşmayı sevdiğim insanlar ve her birine adadığım konular vardı. onları sevdiğimi kendime itiraf edememekten, sevgilerini yitirdim mi yoksa hiç mi sevmemişlerdi beni bunu da bilemedim. idareten yaşadım, yalnızlık anlarımda zaman idareten geçmedi ama. ben sadece iyi bir insan olmak istedim, tek başımayken bile yani... sevmediğim hobiler edindim iyi bir insan olmak adına; hani zorlasan entelektüel falan bile derler. ne estetiğine erişebildim, ne misyonuna beslediğim materyallerin. aldım kendi içimde, kendime evrittim hepsini. siyahın içinde beyazı, negatifte mutlak değeri, solun için sağı, marjinal olanda sıradanlığı, radikal olanda tekerrürü aradım. "gözümü kapatıp bir şeye inanmadım işte aaabi" riyakarlığı değildi. iyi bir insan olarak hepsini kucaklamak istedim sadece. iyi olacağım ya işte... sığdıramadım ama. yetemedim. bunu fark ettiğim anda neye bürüneceğimi bilemedim. seçim yapamamanın çekilmez acısıyla yüzleşince anladım ki tarafsızlık bir erdem değil, aksine bir lanet. ama bu sayede nefret edebileceğim tüm renkleri benimseyebildim hiç olmazsa. iyi bir insan olmak nefretten geçiyor, ondan besleniyor zannettim hatta. (53) ben sadece iyi bir insan olmak istedim; ama erdemli ve kaliteli yaşamın sınırlarının çok uzun zaman önce çizildiğini ortada kalınca anladım. her şeyi sentezledim de erdemli bir insan olmakla, kaliteli bir yaşamın sentez oluşturabileceğini göremedim, düşünemedim. ya da bilmiyorum hepsini başardım belki de... tam da işte bu bir önceki cümleyi diyorum, yani başardığıma da inanabiliyorum. hangisine inanırsam içimden bir ses, hatta ikisinde de aynı ses, yanılıyorsun diyor. bu sebeple ne geçmişimle yüzleşebiliyorum, ne geleceğimle ilgilenebiliyorum; sadece şimdiki idareten yaşıyorum. artık acı çekmek istemiyorum; eğer yalnızca idareten şimdiki yaşayabiliyorsam o zaman ben</p>

İÇ-DİŞ AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p>(54) Oturduğu yerde doğrulur.</p> <p>(55) (İğşe memuru – çok yorgunsun] isimli video-artı açar.</p> <p>(56) Sinirlidir.</p> <p>(57) Kanepeye geçer.</p> <p>(58) Telefon çalar ve melodisi sıradan bir melodi değildir. İnanamaz. Telefona koşar, açar.</p> <p>(59) Kapak fotoğraflarından yalnızca "bir çift göz" görselini açar ve bakarken dalar.</p>	 <p>(54, 55, 56)</p>  <p>(57)</p>  <p>(58)</p>  <p>(59)</p>	<p>T2, T3</p>	<p>"Eksi Sözlük"</p> <p>"Facebook"</p>	<p>sadece iyi bir insan olmak istiyorum.</p> <p>--- filmle ilgisiz ve tamamen bana dair spoiler ---</p> <p>Kendini iyi tanımadan bütün ömrünü kahraman olmaya ayırdın. Daha ne kadar tanımıyor. Bıçak saplama talimi yapmaya vakit olmadı. (54) <i>(Oturduğu yerde doğrulur)</i> Yorgunum. Neye yaradı, biliyorum ama, çok yorgunum... Herkes yorgun. Yorgun. Ben de çok yorgunum. Görece sizden dinçim, kabul. <i>(Ayağa kalkar.)</i> Ölümüm bir marş olacak. Bir marş. Dilde eşseslilik... Bir bayrak... Büyük bir dinamo... Yarın, ölümümün ardından çalışmayan bütün çarklar dönecek. (55) <i>(İğşe memuru – çok yorgunsun]</i> isimli video-artı açar. Tek umut buysa... Gurur duyulacak tek şey buysa... Tek umut bu. Ölmezsem... Yani istenen biçimde ölmezsem, biliyorum ki; marş çözülecek... Bayrak düşecek... Dinamo... Duracak! (56) <i>(Bağırır.)</i> Kahretsin ki duracak, evet! (57) <i>(Susuş.)</i> Soyunup yatacağım da... İki ya da üç saat uyunabilir belki. Yatmalı. <i>(Durur.)</i> Uykum yok. O burda olmalıydı şimdi. Burda... Yanımda... "Kendini iyi tanımayan kahramanları hiç sevmem" demeliydi. "Ölme," demeliydi. Şafakta burda olsa, "ölmen gereksiz" derdi. "Ölümün, hele kendi kendini öldürmen gereksiz. Bekle ipini başkaları çeksin! İpini başkalarının çekeceği zamanı ise kendin seç!" (58) <i>(Telefon çalar ve melodisi sıradan bir melodi değildir. İnanamaz.)</i> Bu? Bir tek kişiye böyle çalar bul! <i>(Telefonu açar.)</i> Evet? Ben. Hayır. Uyuymadın mı? Aa, evet... Uyuğun da uyuğundun... Korkmak mı? Hayır... Öyle... Gerekliliği... Elbet. Evet... Öyle... Uyuycam... İşte... Kararlaştırdığı gibi... Kaç? Demek çok kalabalık olacak... İyi... Nesi iyi canım? <i>(Bir an)</i> Anlıyorum... Hayır, gereksiz... Araman gereksiz, dedim. Hayır... Hayır dedim! <i>(Sabırsız)</i> Evet... Tabii... Ben de... Nasıl olur? Biliyorsun... Yalnız olmam gerek... Ağacın dibinde duracaksın?... Peki... Gözlerine? (59) <i>(Kapak fotoğraflarından yalnızca "bir çift göz" görselini açar ve bakarken dalar.)</i> Bakarım... Bakarım tabii... Ben de... Kendine bak... Üzüme... Üzüme ama... Hadi... <i>(Kapar.)</i> Ağlıyor. Niye ağlıyor sanki? Ölümümü en çok o istiyor. Daha çok, en çok kahraman olmam için istiyor. Son sevgiliydim diyecek. Bir süre, her yerde, hep benim sözümü edecek. Beni arayanın öteki olmasını nasıl isterdim! Öteki... O hep çalışıyor, biliyorsun... Çok yoruluyor. Kahraman değil, ama ölü gibi yorgun. Hep çalışıyor ve kimseleri şafak vakti yatağından etmiyor... Onu bırak. Ya başka dostlar nerde? Öteki kahramansevenler? Neden hiç sesleri çıkmıyor? Hepsi inançla ve umutla töreni bekliyorlar. Ama öteki... O... Arar mı</p>

İÇ-DİŞ AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p>(60) Twitter'dan okur.</p> <p>(61) Çekmeceyi açacakken birden cayar.</p> <p>(62) Marker kalem çıkarır, göğsünde işaretler.</p> <p>(63) Aklına gelir, bir offline GIF görsel açar. Görsel, "Pulp Fiction" filminin meşhur enjeksiyon sahnesidir.</p>	 <p>(60,61,62,63)</p>	<p>I2, I3</p>	<p>"Facebook"</p> <p>"Twitter"</p> <p>"Google"</p> <p>"Eksi Sözlük"</p>	<p>Aramaz. Arar belki. Bu denli suskun duramaz. Ne olsa aynı amaç için çalıştık... Birlikte... Araması gerek... Bazen yalnızlıktan yakınırdım. Büyük, kalabalık sohbetlerin sonrası öyle yorgun olurdum ki... Gidip ona sığırırdım... Dışarda benden hep "büyük adam", büyük akıl" diye söz edilirken kapıları bu uğultuların üstüne kapar, ona sığırırdım. "Birden içime bir yalnızlık çöktü... O büyük kalabalık ortasında kendimi yapayalnız buldum," derdim. Gülerdi bana... bir çocuğa güler gibi. <b>(60)</b> <i>(Twitter'dan okur.)</i> "Peşine bir büyük yığını takmış bir akıl, yalnız kalmak için mitingler sonrası bekler mi?" derdi. "Akıl büyükse, büyük yalnızlık da o büyük akilla birlik doğmuştur. Akıl daha da büyükse aklının peşine takılanlar yalnızlığı yutar, götürür. Yalnızlık biter." Böyle derdi. Gözlerinde sorular okurdum birden. "Bu adam gerçekten büyük mü? Gerçekten..." Büyükse de, küçükse de ne olacak? Bıçağın saplanması gerek. İş nasıl bu denli gösterişli bir duruma geldi? <b>(61)</b> <i>(Çekmeceyi açacakken birden cayar.)</i> Bir sokuşta gideceksin. Can bile çekişmeyeceksin... Bu kadife pantolon... Allah kahretsin! Bu iş için bu denli hazırlanmış olduğumu anlarsa cesedime güler... <i>(Silkinir.)</i> Bunu değiştirmek gerek. Biz ölümü sahnelemiyoruz ki... Değil mi? Ölümüm artık kaçınılmaz, olması zorunlu bir şey. Neden her zamanki gibi olunamıyor peki? İçmekten ve beklemeden gayri yapacak hiçbir şey yok. Bıçak saplama talimi yapılabilir ama. En zoru o çöknü. Saplamadan bilinmez. İşte tam buraya saplamak gerek. <b>(62)</b> <i>(Marker kalem çıkarır, göğsünde işaretler.)</i> Tanıdık geldi değil mi? <i>(Tam indireceği sıra)</i> Şimdiden olmaz. Yani şimdiden ölmek olmaz. Öleceğim gibi vurmali, ama şimdiden ölmemeli. <b>(63)</b> <i>(Aklına gelir, bir offline GIF görsel açar. Görsel, "Pulp Fiction" filminin meşhur enjeksiyon sahnesidir.)</i> Kalemle işaretleyip, bir başkası yapınca sorun yok. Gerçi burada hayata döndürmek içindi ama olsun. Bunu yapan adam, tersten çekiyor, görüntüyü düze sarıyor. Sinema işte hep! Tiyatroda yapsan. Tersten yazsan da düzden oynasan adama deli derler. Desinler. <i>(Sekmeyi sözlük ekranına çevirir.)</i> Büyük kentlerde, sanırım kimse yatmıyor. <i>(Sol frame'i gözden geçirir.)</i> Başlıklar arı ardına... Ya herkesin bir derdi var, ya herkes kendini iyiden iyie keyfe vurdu. Şu anda birkaç saat sonra öleceğimi düşünen kaç kişi var? Kitap mı okusam? <i>(Sihirli, güler.)</i> Ne gereği var? <i>(Sekmeyi indirir.)</i> Sınırsın dışarda kimse öleceğimi düşünmüyor! <b>(63)</b> <i>(Bıçağı alır.)</i> Fakat ya bayılmazsam ve acı da çok büyük olursa? Ya kendimi ordan oraya atarsam?... Bir kahramanın kendini ordan oraya atması ne iğrenç bir şey olur. Bıçağı denk getiremezsem?</p>

İÇ-DİŞ AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK ETMENLER	ONLINE PLAN	METİN
<p><b>(64)</b> Video paylaşım sitesinden [Blade Runner – Tears in Rain] video-art'ını açar.</p> <p><b>(65)</b> Pantolonunu ve gömüğünü de çıkarır.</p> <p><b>(66)</b> Gündelik kıyafetlerini giyer.</p> <p><b>(67)</b> Kahraman sekmesine gelir. Hesabı dondurmak için gerekli alana gelir. Şifre girer. Hesap kapanır. Oldukça kararlıdır.</p> <p><b>(68)</b> İntihar eden sözlük yazarının intihar notunu açar ve hüzünle göz gezdirir.</p> <p><b>(69)</b> Sandalyesiyle sırtını seyirciye yüzünü televizyona döner. Çekmeceден aldığı bıçakla bileklerini keser.</p>	 <p>(65)</p>  <p>(66)</p>  <p>(67, 68)</p>  <p>(69)</p>	<p><b>I2, I3</b></p> <p><b>M2</b></p> <p><b>Q2</b></p>	<p>"Youtube"</p> <p>"Eksi Sözlük"</p>	<p>(Susuş.) Sus... Sus... Film bul. (Susuş.) Gerçekten inandım! (Susuş.) Gerçekten! Inandım. Makine gibi itirazsız. Gözyaşı döken bir makine gibi. Sadece zamanda haberdar bir makine gibi. (64) (Video paylaşım sitesinden [Blade Runner – Tears in Rain] video-art'ını açar.) Gerçekten kahraman olduğum bir yan var! İyiye biliyorum ki var! <b>(65)</b> (Pantolonunu ve gömüğünü de çıkarır.) Yalnızlığı yaşamak. İşte en gerçek kahramanlığım bu! Hiç kimse bu geceyi yaşamadı. Kahramanlığa özenirken neyin ne olduğunu hiç bilemeyecekler. Ben bir kahraman, hatta süper kahramanım. Kostümüm bile var. <b>(66)</b> (Gündelik kıyafetlerini giyer.) Tanıdık geldi mi? <b>(67)</b> (Kahraman sekmesine gelir. Hesabı dondurmak için gerekli alana gelir. Şifre girer. Hesap kapanır. Yerleşik sistemden "Pikapta Raks – Kahraman" isimli müzik başlar ve müzik kısık ilerler.) Vaktidir sanki. (Sözlük sekmesini açar. "Kenar" sekmeden "garsoniyelik" başlığını seçer. Daha önceden girilmiş olan girişi [02/12/2013 04:54 ilk girişi – 06/12/2015 00:57 düzelti] düzenler. Okur.)</p> <p>"garip adam, arkasından konuşmadığı çok insan vardır, gel gör ki onun arkasından konuşmayan yoktur. sevgi ve daha da önemlisi saygı doluydu, pıslıktı; ama iyiydi. kendi tanısını kendi koyardı. (bkz: çocukluk işte)" (Girinin altına şunları yazar.) (bkz: kahraman)" (Girişi online yayımlar.) "ency" gibi olamaz ama... Naçizane... <b>(68)</b> (ency'nin son girişi olan "ekşi itira" başlığındaki 14/07/2012 – 00:22 tarihli girişi ekrana getirir.)</p> <p><b>(69)</b> (Sandalyesini oyunun başından beri karlı yayında duran televizyona çevirir. Oyun boyunca açık duran tepegözlerden yansıyan ışıkta kan damlaları tüm sahneyi kaplar. Yerleşik ışık düzeninden sandalyesi aydınlatılır. Tepegözlerle yaratılan yapay ışıklar söner. Bu sırada bıçağı eline alır. Bileklerini keser. Ardından kumandayı, televizyonu kapamasıyla ışıklar da kararır.)</p>



## 5. SONUÇ

Bu çalışmanın, hemen her birey/özneyi Post-modern kabul eden çağ gerçeklerinin göz önünde bulundurulmasıyla; herkesin –farkında olmasa da- dijital olarak taşıdığı kimliğin kodlanmış olduğu farkındalığıyla; bilinçli olarak kendi avatarlarını dijital kültüre armağan ettiği varsayımıyla oluşturulmasına karar verilmiştir. Bireyler toplumsal varoluş katmanlarında oluşan siyasi, ekonomik, ahlaki kırılmaların yarattığı fark edilmesi güç sosyolojik simülasyona olan itirazlarını, toplumsal hareketlerle göstermeye çalıştıkça ve başarısızlığa uğradıkça kendilerini yalıtıktıkları ortamlarda aslında teslimiyetin, yalnızlığın içinde bulmuştur. İletişim teknolojisinin baş döndüren gelişimi küresel bir ağ oluşturduğunda, birey simülasyon niteliğini gizlemeyen bu yeni dünyaya kendini teslim etmeyi daha sahici bulmaya başlamıştır. Zihnen, ruhen hareketsizleşen Birey dolayısıyla toplum, dış dünyadan fiziki koşullarında bedensel hareketten vazgeçip kapalı alanlarda dijital bir kültür oluşturmak üzere hareketlenmiştir. Bu hareket, dijital kültür için çok uzun, kısa ömürlü insan için çok kısa sayılabilecek bir süre önce başlamıştır.

Bireyin dijital altyapıda kendini somutlayabildiğini/varoluş sergileyebildiğini farketmesi; dijital kültürün ömrü içinde hem atası hem mirasçısı olması, dijital kültürün gerçeklik katmanındaki hacmini her gün biraz daha genişletmiştir. Bu genişleme sanatı ve estetiği de kapsadığında ikinci katmanın illüzyon ve arınma yaratma çabasında olan tiyatro sanatı maalesef geç kalmıştır. Bu gecikmenin telafi edilebimesi için atılan/atılacak adımlar adına yürütülen bu çalışma, bireyin insani değerlerinden bir şey kaybetmeden, dijital dünyadaki rollerin çeşitlemesine karşı seçimlerini temel almıştır. Kendi katmanında biyolojik varlığını sona erdirmeye isteği duysa bile bu durumu simülasyon gerçekliğinde duyurma çabasında olmuştur. Dijitalin, telekomünikasyonun karşısında bütün önyargısıyla duran kendi topluluğuna (tiyatro) uzanan bir davet eli olmayı hedeflemiştir.

Hedefleri doğrultusunda ölümü tema alıp, yeniden doğuş amaçlayan bu çalışma tiyatronun hiçbir mirasına hakaret etmeden, onu yok etme amacı gütmeyen, ona gecikmiş olanı kazandırma telaşıyla bir seçenek teklif etmiştir. Yaptığı keşfin

heyecanını gizleyemeyen bir “çocukluk” ile rejisöre, yazara, oyuncuya daha geniş açılımların oluşması umudunu taşımıştır.

Bu çalışma gerçekleştirilirken, sadece bireyin yeni medya araçlarında aranmasıyla yetinilmemesini; bireyin bilgisayar oyunlarında aranmasını, dijital çözümlerinin tiyatro sahnesinde daha yaygın/fonksiyonel kullanılmasını, oyunculuk eğitimde alternatifler yaratabilmesini ve gelecekte farkında olmadan kabulleneceğimiz başka konu başlıklarında tiyatronun izleklerinin bulunması hayali kısmen gerçekleştirilmiştir.

Yapılan bu çalışmanın sonucu şimdilik “kendi sınırları” içinde değerlendirilecektir, bu muhakkak. İletisinin melezliği, küreselliği, disiplinler arası niteliğiyle gerçekleşen bu sanat çalışması gelecek eleştirilere, önerilere samimi açıklığıyla seyirci/alımlayıcıya özgün bir öneri sunmuştur. Hayata geçtiği çatı altında girişimci, yenilikçi seçimleri ve teklifiyle, seyirci/alımlayıcıyı sanat ve herşey üzerinde yeniden düşünmeye davet edebilmiş olması umuduyla...

## KAYNAKÇA

### Kitaplar

- AĞAOĞLU, A. (2002). Toplu Oyunlar II. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- BAŞKAYA, F. (2005). *Kavram Sözlüğü*. Ankara: Özgür Üniversite Yayınları.
- BATMAZ, V. (2006). *Medya Popüler Kültürü Gizler*. İstanbul: Karakutu Yayınları.
- BAUDRILLARD, J. (2011). *Simularglar ve Simulasyon*. (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğubatı Yayınları.
- BİNARK, M., BAYRAKTUTAN SÜTCÜ, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- BİRKİYE, S. K. (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim*. İstanbul: De Ki Bas.
- BOSTANCI, N. (1998). *Siyaset, Medya ve Ötesi*. Ankara: Vadi Yayınları.
- BRIGGS, A., BURKE, P. (2004) *Medyanın Toplumsal Tarihi*. (Esra ATUK, Çev.). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- BUHR M., SCHROEDER, W., BARCK K. (2006). *Aydınlanma Felsefesi*. (Veysel Atayman, Çev.) (2. bs). İstanbul: Yeni Hayat Kütüphanesi.
- CANDAN, A. (1997). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. (2. bs.). İstanbul: Yapı Kredi Yay.
- DOĞAN, D. M. (2008). *Büyük Türkçe Sözlük*. (4. bs.). İstanbul: Pınar Yayınları.
- EZİCİ, T. (2010) *Şiddetin Metafiziği ve Dramaturjik Görüntüsü*. İstanbul: Mitos-Boyut Yay.
- GÖKGÜCÜ, E. (2000). *Reji Sanatı*, İstanbul: Mitos-Boyut.
- İPŞİROĞLU, Z. (1998). *2000'li Yıllara Doğru Tiyatro (Adalet Ağaoğlu'nun Oyunları üzerine Bir Okuma Eylemi)*. İstanbul: Mitos-Boyut Yay.
- İPŞİROĞLU, Z. (2013). *Dramaturgi Tiyatroda Düşünsellik*, İstanbul: İkaros Yayınları.

- İSPİR, B., BİRSEN, H., BİNARK, F. M., ÖZATA, F. Z., BAYRAKTUTAN, G., ÖZTÜRK M. C., ve diğerleri. (2013). *Dijital İletişim Ve Yeni Medya*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- JAMESON, F. (1994) *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantiği*, (N. Plümer ve A. Gölcü Çev.), İstanbul: Nirengi Kitapevi.
- KARABULUT, T. (2014). *Modern Tiyatro*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- MUTLU, E. (1994). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Bilim Ve Sanat Yayınları.
- ŞAYLAN, G. (2006). *Postmodernizm*, (3.bs.). Ankara: İmge Kit. Yay.
- ŞENER, S. (2007). *Oyunlar ve Gerçekler*. Ankara: Dost Kit.
- ŞENER, S. (2011). *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*. Ankara: Dost Kitabevi Yay.
- WANDS, B. (2006) *Dijital Çağın Sanatı*. (O. Akınhay, Çev.), İstanbul: Akbank Yayıncılık.
- YÜKSEL, A. (2013). *Dram Sanatında Sınırları Zorlamak*, İstanbul: Mitos-Boyut Yay.
- ZERENLER, D. (2010). *Tiyatroda Yapısalcı Çözümleme*, İstanbul: Mitos-Boyut Yay.

### **Lisansüstü Tez Çalışmaları**

- BALLI, Ö. (2016). *Dijital Teknoloji Olanaklarıyla Sanatta Grotesk Bedenler Ve Tuhaflık*, Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması, H.Ü.G.S.E., Ankara.
- BOYANCI, E. (1994) *Kavram ve Türkiye'deki Kavramsal Sanat Grup Etkinlikleri*, Sanatta Yüksek Lisans Eseri Raporu. Gazi Üniversitesi, Ankara
- ÇUHACI, G. (2007). *Dijital Sanatlarda Bedenin Kullanımı*, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- KAN, B. (2004). *Adalet Ağaoğlu'nun "Kozalar" Oyununda, Kadın Karakterler Bağlamında "Yabancılaşma" Kavramının İncelenmesi*, Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

KOÇAK, H. (1976). *Adalet Ağaoğlu ve Tiyatrosu*, Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Tiyatro Kürsüsü.

### **Makaleler**

AYTAŞ, G. (2013) Adelet Ağaoğlu'nun Tiyatrolarında İnsanın İnsana Anlatılması, *TürkBilig*, (26), 107-128.

Sunuş: Tek Dünya Pek Çok İnsan. (Mart-Nisan 1997), *Agon*, (10), 2.

YALÇIN, F. (2015) Romantikten Postmoderne Bir İnsan Olarak Roman Kahramanının Ölümü, *Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10 (4), 927-940.

### **Elektronik Kaynaklar**

1905 sayfalık, tez gibi intihar notu. (28 Eylül 2010). Erişim: 28 Mart 2016.  
<http://www.radikal.com.tr/hayat/1905-sayfalik-tez-gibi-intihar-notu-1021143/>

“Ali'nin Sekiz Günü” Youtube Videosu. Erişim: 21 Nisan 2016.  
<https://www.youtube.com/watch?v=KhGkWRLtQLs>

“Celal benim ordan bi yürüşüyüm var” Youtube Videosu. Erişim: 27 Nisan 2016.  
[https://www.youtube.com/watch?v=jhzzDr502\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=jhzzDr502_A)

Elektro Hafız Soundcloud Paylaşım Sayfası. (t.y.). Erişim: 17.Mayıs 2016.  
<https://soundcloud.com/elektrohaf-z/destur>

Ency Nickli Ekşi Sözlük Girişi. Erişim: 12 Mayıs 2016.  
<https://eksisozluk.com/entry/29367282>

HEISMAN, M. (t.y.). *Suicide Note*. Erişim: 28.Mart 2016.  
[http://www.geenstijl.nl/archives/images/suicide\\_note.pdf](http://www.geenstijl.nl/archives/images/suicide_note.pdf)

Hüseyin Oçan Kişisel Facebook Hesabı. Erişim: 04 Ocak 2016,  
<https://www.facebook.com/garsoniyerlik>

Hüseyin Oçan Kişisel Facebook Hesabı. Erişim: 15 Mart 2016.  
<https://www.facebook.com/garsoniyerlik/videos/vb.650957172/10150503375787173/?type=3>

Hüseyin Oçan Kişisel Facebook Hesabı. Erişim: 15 Mart 2016.  
<https://www.facebook.com/garsoniyerlik/about?section=bio&pnref=about>

Hüseyin Oçan Kişisel Facebook Hesabı. Erişim: 18 Mart 2016.  
<https://www.facebook.com/garsoniyerlik/videos/vb.650957172/10150504688152173/?type=3>

Hüseyin Oçan Kişisel Facebook Hesabı. Erişim: 09 Mayıs 2016.  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10153307785467173&set=a.10150470917242173.386987.650957172&type=3&theater>

Hüseyin Oçan Kişisel Facebook Hesabı. Erişim: 09 Mayıs 2016.  
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152883290982173&set=a.10151669083542173.1073741824.650957172&type=3&theater>

Hüseyin Oçan Garsoniyerlik Nickli Ekşi Sözlük Girisi. Erişim: 28 Şubat 2016.  
<https://eksisozluk.com/entry/50148543>

Hüseyin Oçan Garsoniyerlik Nickli Ekşi Sözlük Girisi. Erişim: 29 Şubat 2016.  
<https://eksisozluk.com/entry/27627201>

Hüseyin Oçan Garsoniyerlik Nickli Ekşi Sözlük Girisi. Erişim: 21 Nisan 2016.  
<https://eksisozluk.com/entry/26648899>

Hüseyin Oçan Garsoniyerlik Nickli Ekşi Sözlük Girisi. Erişim: 14 Mayıs 2016.  
<https://eksisozluk.com/entry/27728209>

Hüseyin Oçan Garsoniyerlik Nickli Ekşi Sözlük Girisi. Erişim: 01 Haziran 2016.  
<https://eksisozluk.com/entry/59225090>

İnan 6666 Soundcloud Paylaşım Sayfası. (t.y.). Erişim: 12 Nisan 2016.  
<https://soundcloud.com/inan6666/bombaci-mulayim>

İnan 6666 Soundcloud Paylaşım Sayfası. (t.y.). Erişim: 20 Mayıs 2016.  
<https://soundcloud.com/inan6666/kara-murat>

- Inan 6666 Soundcloud Paylaşım Sayfası. (t.y.). Erişim: 03 Haziran 2016.  
<https://soundcloud.com/inan6666/seytan-her-zaman-var>
- Pikapta Raks Soundcloud Paylaşım Sayfası. (t.y.). Erişim: 14 Mayıs 2016.  
<https://soundcloud.com/pikaptaraksvol/pikapta-raks-kahraman>
- Serge Reggiani Soundcloud Paylaşım Sayfası. (t.y.). Erişim: 13.Mayıs 2016.  
<https://soundcloud.com/serge-reggiani>
- Tears in the Rain - Blade Runner (9/10) Movie CLIP, Erişim: 22 Nisan 2016.  
<https://www.youtube.com/watch?v=HU7Ga7qTLDU>
- Twitter @okaddin Adlı Kullanıcı Hesabı, Erişim: 01 Haziran 2016.  
<https://twitter.com/okaddin>
- Vikipedi Adalet Ağaoğlu Maddesi. (t.y.). Erişim: 17 Mayıs 2016,  
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Adalet\\_Ağaoğlu](https://tr.wikipedia.org/wiki/Adalet_Ağaoğlu)
- Vikipedi Avatar Maddesi. (t.y.). Erişim: 24 Mayıs 2016,  
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Avatar>
- Vikipedi Bit (bilişim) Maddesi. (t.y.). Erişim: 24 Mayıs 2016,  
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Bit\\_\(bilişim\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Bit_(bilişim))

### Film Kaydı

- BENDER, L. (Yapımcı), TARANTINO, Q., AVARY, R. (Senarist) ve TARANTINO, Q. (Yönetmen) (1994). *Pulp Fiction* (Ucuz Roman) [Film]. ABD: Miramax.
- ÇETİN, S., AR, M., SOYARSLAN, M.(Yapımcı), KAÇAN, M., ALTIOKLAR, M. (Senarist) ve ALTIOKLAR, M. (Yönetmen) (1997). *Ağır Roman* [Film]. Türkiye, Macaristan, Fransa: Ses Film, Özen Film, Belge Film.
- DEELEY, M. (Yapımcı), FANCHER, H., PEOPLES, D. (Senarist) ve SCOTT, R. (Yönetmen) (1982). *Blade Runner* (*Bıçak Sırtı*) [Film]. ABD: Warner Bros
- DEMİRKUBUZ, Z. (Yapımcı, Senarist ve Yönetmen). (2006). *Kader* [Film]. Türkiye.

- DEMİRCİ, S., AKIN, F., THIEL, A., ÇAKAR, Ö. (Yapımcı), ÇAKAR, Ö. (Senarist) ve KIZILTAN, Ö (Yönetmen) (2006). *Takva* [Film]. Türkiye, Almanya: Yeni Sinemacılar.
- EĞİLMEZ, E. (Yapımcı), ŞENDİL, S. (Senarist) ve EĞİLMEZ, E. (Yönetmen). (1973). *Canım Kardeşim* [Film]. Türkiye: Arzu Film.
- KARAÇELİK, T., AKPINAR, N., YENİDÜNYA, E. (Yapımcı), KARAÇELİK, T. (Senarist) ve KARAÇELİK, T. (Yönetmen) (2010). *Gişe Memuru* [Film]. Türkiye: BKM Film.
- KILIÇ, Y. (Yapımcı) , TÜNAŞ, E. (Senarist) ve BAYTAN, N. (Yönetmen). (1979). *Korkusuz Korkak* [Film]. Türkiye: Cumhuriyet Film.
- KOLAT, M. (Yapımcı), GÜNAYDIN, E. (Senarist) ve TAYLAN, D.& Y. (Yönetmen). (2009). *Vavien* [Film]. Türkiye: İmaj.
- SAVCI, T. (Yapımcı), ÜNLÜ, O. (Senarist) ve ELHAN, A.T. (Yönetmen). (2009). *Acı Aşk* [Film]. Türkiye: Tims Production.
- ŞAN, C. (Yapımcı, Senarist ve Yönetmen). (2009). *Ali'nin Sekiz Günü* [Film]. Türkiye: Şan Film.

### **Müzik Kaydı**

- KENT, A. ve DEE, S. (1962). *The End of the World* [S. Davis]. *Skeeter Davis Sings The End of the World* [7" single]. Nashville: RCA Records. (1962).
- WATERS, R. (1975). *Welcome to the Machine, A-2*, [D. Gilmore]. *Wish You were Here*. [LP]. Londra: Abbey Road Studios. (1975).

### **Yardımcı Kaynaklar**

- DEUZE, M. (2005). *Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture*, In: *The Information Society*. Cilt:22(2).
- Rogers, Everett M. *Diffusion of innovation*. 5.th. U.S.A.: Free Press.



## EK1. ORİJİNAL METİN

### BİR KAHRAMANIN ÖLÜMÜ

Oyun, 1 Perde

#### KİŞİLER

I.Erkek

II.Erkek

(Bir oda. Odanın üç duvarı da kitaplar, seçme tablolar, kazanılmış ödüllere doludur. Bir köşede plak dolabı. Bir başka köşede içki dolabı. Üstünde içki şişeleri, kadehler. Bir yazı masası. Telefon. Bütün bunların arasında kentin ışıklarını tepeden gören camlı bir kapı. Balkona açılır. Bir başka kapı. İki koltuk. Sedir, üzerinde bir yığın giyim eşyası. Gece. Odada birbirinin benzeri, eşgiyimli iki erkek. Erkekler kırk yaşlarında. 1. Erkek odanın ortasında, ayakta durmaktadır. II. Erkek yerde, ötekinin ayaklarının dibinde sırtüstü, ölü gibi yatmaktadır.)

I. ERKEK : (Eğilir. Yerde yatana tedirgin bakar. Eliyle dokunur. Artık ölmüş olduğuna inanarak doğrulur. İçini çeker. Vurgulayarak) “Dostlarla da yollar ayrıldı bir bir...” (Bir an. Daha vurgulayarak) “Ölmek değil ömrümüzün en müşkül işi... Ölmek odur ki...”

II. ERKEK : (Doğrulur, oturur.) Bir kadeh içki versene...

I. ERKEK : (Pek de şaşırılmaz. Sadece umutsuzdur. İçki dolabının yanına gider. İki kadehe içki koyarken) Yine olmadı ha?

II. ERKEK : (Ayağa kalkar. Üstünün tozunu silkeler.) Bir daha böyle, ütülü pantolonla denemeye kalkma. Rahat etmiyorum.

I. ERKEK : (İçki kadehlerinden birini uzatır.) Pijamayla denemedik mi? Yine olmadı.

II. ERKEK : (Pencerenin önüne gider.) Pijamayla hiç olmazdı. Dedim ya; bir kahraman üstünde pijamayla ölmez.

I. ERKEK : Hadi canım! Özür arama!..

II. ERKEK : Bu sabah, şafakla şu pencerenin önüne çıkılacak. Elde de bir bıçak olacak...

I. ERKEK : (Dinlemek istemez. Hemen keser.) Suç yalnız pantolonda mıydı bu kez?

II. ERKEK : (Hep dışarı bakarak) Hiçbir şey kurallarına uygun değildi ki. Elde bir bıçak olacak. Şuraya çıkacak. Aşağıda halk. Görmeleri gerek. Ölümün, gözlerinin önünde olması gerek... Bir kez bu, kaçınılmaz bir biçimde gerekli, değil mi? Ondan sonra bıçak bir vuruşta...

I. ERKEK : (İçkisini bir dikişte içer.) Anladık, anladık!.. (Bir an. Sonra) Açlığa üç gün dayanmıştık ama.

II. ERKEK : Kimse senin açlıktan ölmeni istemiyor ki... Senden istenen, ötekilerin önünde kendine kendi ellerinle son vermek.

I. ERKEK : Buna hayır diyen yok. Ama bu hiç akla gelmedik bir biçimde isteniyor...

II. ERKEK : Ee, başka bütün kapıların kapandığı bir yerde, seni kahraman yapan halk, kendine onun dilediği biçimde son vermeni de isteyebilir senden. Seni kahraman yaptığı için, senden her şeyi isteyebilir. Sen de kahraman olduğun için, bu isteği olduğu gibi yerine getirmek zorundasın.

I. ERKEK : Evet. İstenen şeye karşılık ilk öğrendiğim bu olmuştu...

II. ERKEK : Sonra da bu işin pijamayla olamayacağı...

I. ERKEK : (Bağırır.) Pijamanın nesi varmış!..

II. ERKEK : Olmaz... Ölecek bir kahramanın üstünde beyaz bir gömlek bulunmalı... Bıçağı vurdun mu, kan beyaz gömeleğe çıkmalı...

I. ERKEK : (Ürperir. Eliyle göğsünü yoklar. Ölgün bir sesle) İyi işte bu kez üstünde beyaz bir gömlek var ya...

II. ERKEK : Öyle... Ama bilmem ki... Bu kez de her şey fazla hazırlıklı. Al işte!.. (Kollarını uzatır.) Kollar... Sinemada gördüğümüz uyduruk kahramanları gibi. Şöyle. Sözüm ona gelişigüzel kıvrılıvermiş...

I. ERKEK : Ne olacaktı ya? Ben çalışırken hep böyle...

II. ERKEK : (Pencereden ayrılır. Bir koltuğa otururken) Atma, atma!.. Çalışırken ne zaman beyaz gömlek giyildi ki?.. (Yeniden ayağa kalkar.) Senin gibi bir halk kahramanı – lider olsun, yazar olsun, bilgin, oyuncu ya da mitingçi olsun – ortalıkta hep ya üstünde bir kazakla görünür, ya da çatkılı bir gömlekle. Hava soğuksa kadife bir ceket giyer. Zenginleştikçe Batı'nın çuval dokumalarını seçer... Böyledir senin içinden geçen. (Pantolonunu çıkarmaya koyulur.)

I. ERKEK : Ne yapıyorsun?

II. ERKEK : Hadi, hadi... Değiştir pantolonu da işimize bakalım.

I. ERKEK : Nesi var bunun?

II. ERKEK : Dedik ya. Ütüsü bozuluyor. Biraz da dar.

I. ERKEK : Aman canım! Sanki dert bir bu da!.. (İkisi de pantolonlarını çıkarır, donla kalırlar. I. Erkek II.'ye gözünü dikip bakar. Düşünür. Sonra.) Tamam. Oldu bu iş.

II. ERKEK : Ne? İşte böyle... Tam yatmaya hazırlanırken... Bir kalp sektesi... Tamam!..

I. ERKEK : Korkudan, desene? Doğrusu tam bir kahramana yaraşır bu ölüm...

II. ERKEK : Kişi kalpten ille korkunca mı gidermiş? Alırsın bir tüp uyku ilacı...

I. ERKEK : Bir de hazır doktor raporu... (Birden öfkelenir.) Kaybedecek zaman yok, anlamıyor musun? Vakit gece yarısını çoktan geçti. Şafakla da bitecek bu iş... Ölümünü isteyenlerin önünde bıçak kalbe saplanacak. Gık demeden gideceksin hem... Kazanmak için bunu yapacaksın. Bunun dönüşü yok artık...

Kazanmak için elde kalan tek yol. Daha kahramanlaşacaksın. Buna hazırsak ne iyi... Değilse...

I. ERKEK : (Bağırır.) Ölmeyelim demiyoruz! Öleceğiz! Anladık. Ama niye ille...

II. ERKEK : (Keser.) Nasıl ölüneceğini seçen sen değilsin. Sana inanmış olanların seçimi bu. Bunu hep unutmaya çalışmak niye? (Usanmış gibidir. Gider. Donla koltuğa oturur.) Artık hiçbir deneme yapmayacağız. Gereği yok. Yat, uyu. Şafakla kalkar, işi bitiririz.

I. ERKEK : Öyle mi dersin?

II. ERKEK : Öyle.

I. ERKEK : (Eğilir. Bacaklarına bakar. Sonra ötekinin bacaklarını göstererek) Donla bacakların çok bodur görünüyor. (Giysi yığınınından bir örnek iki pantolon alır. Birini II. Erkeğe fırlatır.) Al, giy bunu!.. (Kendisi de elindekini giymeye başlar.)

II. ERKEK : Kadife...

I. ERKEK : Alayın gereği yok. Giy hadi.

II. ERKEK : Yine mi başlıyoruz?

I. ERKEK : Evet... Belki... Yani...

II. ERKEK : Bu kaçınıcı deneme. Temelden yanlış. Denemeler bir çözüm getirmeyecek, biliyorsun... Hani üşümek içinse... (Pantolonu giyer.)

I. ERKEK : (Pantolonu iliklerken durur. Dalgın) O kadını severdim. İlgim olan bütün öteki kadınlar içinde en çok onu severdim... Severmişim yani... Şimdi anlıyorum. Sanırım o beni çok sevmezdi... Gerçek bir kahraman olduğuma inanmazdı belki... Niye inanmazdı dersin? "Gerçekten inanmış mı, gerçekten inanmış mı?" Kendi kendine bunu durmadan bunu sorardı... Yani bana öyle gelirdi...

II. ERKEK : Kalp sektesinden gitmek olmaz. Ama ölüme en uysal bir biçimde peki, öyle değil mi?

I. ERKEK : Öyle. Ölüme en uysal bir biçimde peki... (Gider, plak dolabını açar. Plakların içinden birini seçer. Pikaba koyar. Bir Fransız şarkısı duyulur: S. Reggiani'nin okuduğu "Le Deserteur".)

II. ERKEK : Ha, demin unuttum... Bir kahramanın aydını üstelik Fransız şarkılarını sever... (Vurgulayarak, sanki Racine'den okuyormuş gibi) Ne güzel Fransız kültürüyle yetişmiştik hem hepimiz!... (Kahkahayla güler.)

I. ERKEK : (Ötekine aldırılmaz.) Derdi ki... "Kahrama olacak kişi kendini iyice bir tanımalı," derdi. "Ben kahraman değilim. Kahraman mahraman da olamam... Önce üşümekten çok korkarım. Korktuğum başka şeyler de vardır belki. Bilmiyorum. Ama üşümekten ölesiye korktuğumu biliyorum..." (Şarkı bitmiştir. Silkinir.) Şimdi düşünüyorum da, ipi çeken başkası ise, o denli korkunç değil bu iş...

II. ERKEK : (Yerinden kalkar. Gider. Yazı masasının üstünde duran bir kadın fotoğrafını alır. Bakar.) Bu da son sevgili... (Güler.) Güzel kadın. Ve kahramansever!.. (Yüzünü buruşturur.) Sanatsever ya da kedisever gibi bir şey bu yahu!.. Hem de yataksever... Hem de yardımsever... Hiç kuşkusuz, yardımsever. Az sonra yine arar bu... Telefonda yapışkan sesi gelir, "Korkuyor musun cicim? Sana nasıl yardım edebilirim? Sevgilim..."

I. ERKEK : (Öfkeyle fotoğrafı ötekinin elinden çeker, alır. Bir köşeye fırlatır.) Ee be! Kes! (bir süre sessizlik. İkisi de düşünceli dururlar.) Hadi... Yeni bir deneme... Hadi... Uyku ilacı yanlış bir yol olmaz kanımca.

II. ERKEK : Dedim ya;İ denemeler gereksiz. Ver şu bıçağı. Hazır olunacaksa ona hazır olunmalı. Çıkar şu bıçağı.

I. ERKEK : (Korkuyla) Hayır. Daha erken. Daha değil! Hem saçma bu. Bir başka yol olmalı... Mutlak olmalı...

II. ERKEK : (Yazı masasının çekmesini çeker. Çabucak bir bıçak çıkarır.) Evet.

I. ERKEK : (Başını eğer.) Evet?

II. ERKEK : Denenecek şey bu işte. Denenecek de değil. Yapılacak tek şey bu.

I. ERKEK : (Güçlü olmaya çalışır.) Yap öyleyse.

II. ERKEK : (Bıçağa bakar. Göğsüne tutar. Bir an sessizlik. İlk kez tedirgindir.) İyi rastlayacak mıyım dersin?

I. ERKEK : (Bağırır.) Bilmiyorum! (Yeni bir sessizlik. İki erkek kuşkuyla birbirlerine bakarlar.)

II. ERKEK : Ya kahramanca, bir kahramana yaraşır biçimde tam yerine saplayamazsam bıçağı? Bıçağı tam yerine sokamazsam, can çekişme uzun sürünce...

I. ERKEK : (II.'nin üstüne atılır. Bıçağı kapar. Çekmeceye atar. Çekmeceyi kilitler. Nefes Nefese) Yat dinlen. Konuşma. Yat, dinlen... (Kendini bir koltuğa atar. Bir süre sık sık nefes alır. Sonra) Dediğin doğru. Şafaktan önce yapılacak hiçbir şey yok. Yatıp dinlenmekten hayır hiçbir şey... (Gözlerini kapar. II. Erkek usul usul gelir. Öteki koltuğa oturur. O da gözlerini kapar. Uzunca bir sessizlik.) Neden ille kendimi bıçaklayarak ölmem gerekiyor. Ölmeye hayır, demiyorum. Dövüşe dövüşe bu noktaya gelindi. Şimdi, kazanmak için tek yol bu ise, buna hayır, demiyorum. Gerekli olan ölümümse, öleceğim. Ama neden ille?

II: ERKEK : Suç sende.

I. ERKEK : (Doğrulur.) Efendim?

II. ERKEK : Evet. Suç Sende.

I. ERKEK : Ne gibi?

II. ERKEK : Bütün ömrünü kahraman olmaya ayırdın...

I. ERKEK : Kahraman olmak için değildi.

II. ERKEK : Kendini iyi tanımadan bütün ömrünü kahraman olmaya ayırdın. Bıçak saplama talimi yapmaya hiç vakit olmadı...

I. ERKEK : (Usulca gülümser.) Öyle. Bıçak saplama talimi yapmaya hiç vakit olmadı. (Doğrulur.) Yorgunum. Neye yaradı, bilmiyorum ama, çok yorgunum...

II. ERKEK : (Ayağa kalkar.) Yarın... Ölümün bir marş olacak. Bir bayrak... Büyük bir dinamo... Yarın, ölümünün ardından çalışmayan bütün çarklar dönecek.

I. ERKEK : (Ayağa kalkar.) Tek umut buysa... (Gelir, ötekinin karşısında durur.) Tek umut bu değil mi? Kıvanç duyulacak tek şey?..

II. ERKEK : Evet. Tek umut bu. Ölmezsen... Yani istenen biçimde ölmezsen, biliyorsun; marş çözülecek... Bayrak düşecek... Dinamo...

I. ERKEK : Duracak. (Bağırır.) Allah kahretsin! Duracak, evet!

II. ERKEK : (Elini ötekinin omzuna koyar.) Yeni bir deneme yapacak mısınız?

I. ERKEK : Hayır, dedik ya! (Bir an) Niye sordun?

II. ERKEK : Soyunup yatacağım da... İki ya da üç saat uyunabilir belki.

I. ERKEK : (Kapıya doğru yürür.) Yatmalı... Yapılacak hiçbir şey yok. Gidip yatmalı.

(II. Erkek onun peşinden gider. Bir an kapının önünde dururlar.)

II. ERKEK : (Birden geri döner.) Hayır. Uykum yok.

I. ERKEK : (O da geri döner.) O burda olmalıydı şimdi. Burda... Yanımda... "Kendini iyi tanımayan kahramanları hiç sevmem," demeliydi... "Ölme," demeliydi bana. "Ölme!" Şafakta burada olsa, "Ölmen gereksiz," derdi. "Ölümün, hele kendi kendini öldürmen gereksiz. Bekle ipini başkaları çeksin! İpini başkalarının çekeceği zamanı ise kendin seç!"

(Telefon çalar. I. Erkeğin yüzünden büyük bir umut pırıltısı geçer. II. Erkek hemen telefona atılır.)

II. ERKEK : (Telefona) Evet? Ben. Hayır. Uyuyamadın mı? Aa, evet... Uyudun da uyandın... Korkmak mı? Hayır... Öyle... Gerekli ya... Elbet. Evet... Öyle... Uyuyacağım... İşte... Kararlaştırıldığı gibi... Kaç? Demek çok kalabalık olacak... İyi... Nesi iyi canım? (Bir an) Anlıyorum... Hayır, gereksiz... Araman gereksiz, dedim. Hayır... Hayır dedim! (Sabırsız) Evet... Tabii... Ben de... Nasıl olur? Biliyorsun... Yalnız olmam gerek... Ağacın dibinde duracaksın?.. Peki... Gözlerine? Bakarım... Bakarım tabii... Ben de... Kendine bak... Üzülme... Üzülme ama... Hadi... (Kapar.) Ağlıyor.

I. ERKEK : Niye ağlıyor sanki? (Güler.) Ölümümü en çok o istiyor. Daha çok, en çok kahraman olmam için istiyor. Son sevgilisiydim diyecek. Bir süre, her yerde, hep benim sözümü edecek. (Yeniden koltuğa oturur.) Beni arayanın öteki olmasını nasıl isterdim!

II. ERKEK : Öteki... O hep çalışıyor, biliyorsun... Çok yoruluyor. Kahraman değil, ama ölü gibi yorgun. Hep çalışıyor ve kimseleri şafak vakti yatağından etmiyor... Onu bırak. Ya başka dostlar nerde? Öteki kahramansevenler? Neden hiç sesleri çıkmıyor?

I. ERKEK : Hepsi inançla ve umutla töreni bekliyorlar. Ama öteki... O... (Telefona bakar.) Arar mı dersin?

II. ERKEK : Aramaz.

I. ERKEK : Arar belki. Bu denli suskun duramaz. Ne olsa aynı amaç için çalıştık... Birlikte... Araması gerek... Bazen yalnızlıktan yakınırdım. Büyük mitingler sonrası öyle yorgun olurdum ki... Gidip ona sığınırımdım... Dışarda benden hep "büyük adam", büyük akıl" diye söz edilirken kapıları bu uğultuların üstüne kapar, ona sığınırımdım. "Birden içime bir yalnızlık çöktü... O büyük kalabalık ortasında kendimi yapayalnız buldum," derdim. Gülerdi bana... bir çocuğa güler gibi. "Peşine bir büyük yığını takmış bir akıl, yalnız kalmak için mitingler sonrasını bekler mi?" derdi. "Akıl büyükse, büyük yalnızlık da o büyük akılla birlik doğmuştur. Akıl daha da büyükse aklının peşine takılanlar yalnızlığı



utar, götürür. Yalnızlık biter.” Böyle derdi. Gözlerinde sorular okurdum birden. “Bu adam gerçekten büyük mü? Gerçekten...”

II. ERKEK : Büyükse de, küçükse de ne olacak? Bıçağın saplanması gerek.

I. ERKEK : İş nasıl bu denli gösterişli bir duruma geldi? (Yürür. Çekmenin yanında durur. Açacakken birden cayar.) Bir sokuşta gideceksin. Can bile çekişmeyeceksin... (II. Erkeğe bakar.) Bu kadife pantolon... Allah kahretsin! Bu iş için bu denli hazırlanmış olduğumu anlarsa cesedime güler... (Silkinir.) Haklısın. Bunu değiştirmek gerek. Biz ölümü sahnelemiyoruz ki... Değil mi? Ölümüm artık kaçınılamaz, olması zorunlu bir şey.

II. ERKEK : Neden her zamanki gibi olunamıyor peki?

I. ERKEK : (İçki koyar. Ötekine uzatır.) İçmekten ve beklemekten gayrı yapacak hiçbir şey yok.

II. ERKEK : (Çekmeyi gösterir.) Bıçak saplama talimi yapabilir ama.

I. ERKEK : (İçer.) Hayır. Bekle.

II. ERKEK : En güç iş bu.

I. ERKEK : (Bir an durur. Düşünür. Sonra karar verir. Çekmeyi açar. Bıçağı ötekine uzatır.) Peki, al.

II. ERKEK : Ne yapmak için?

I. ERKEK : Saplama talimi, demedin mi?

II. ERKEK : (Bıçağı alır, bakar.) Evet ama... Şimdi düşünüyorum da... Saplamadan bilinmez ki.

I. ERKEK : Ne bilinmez?

II. ERKEK : Bir vuruşta tam yerine saplayıp saplayamayacağını.

I. ERKEK : (II.'nin sol göğsüne yoklar. Kulağını koyar, dinler. Eliyle bir noktaya dokunur. İşte tam buraya saplamak gerek.

II. ERKEK : (Bıçağı usulca o noktaya uzatır.) Böyle mi?

I. ERKEK : Evet. (Bir an) Eee?

II. ERKEK : Ne eee'si?

I. ERKEK : Ne duyuyorsun?

II. ERKEK : Hafif bir sertlik. Bıçağın ucu...

I. ERKEK : Hayır, yani... Oraya saplandığında hemen ölünecek gibi mi?

II. ERKEK : Bilinmiyor ki.

I. ERKEK : Yeniden dene. Daha güçlü...

II. ERKEK : (Bıçağı hızla kaldırır. Tam indireceği sıra öteki, kolunu yakalar.)  
Niye tutuyorsun?

I. ERKEK : (Terlemiştir.) Şimdiden olmaz. Yani şimdiden ölmek olmaz.  
Ölecekmiş gibi vurmali, ama şimdiden ölmemeli, biliyorsun.

II. ERKEK : O zaman hiçbir şey anlamının olanağı yok.

I. ERKEK : Yeniden dene.

II. ERKEK : Nasıl deneyebilirim?

I. ERKEK : (Yine ötekinin göğsünü yoklar.) İşte... İşte tam bu nokta... Bu noktaya vurmuş gibi yap ve...

(II. Erkek hemen ötekinin dediğini yapar ve birden yere yuvarlanır. O an I. Erkek elleriyle yüzünü kapamıştır.)

I. ERKEK : Tanrım!

(Usulca ellerini yüzünden çeker. Korkuyla yerdekine bakar. II. Erkek yerde ölü gibi yatmaktadır. I. Erkek eliyle kendi göğsünü yoklar. Sonra eğilir, ötekini yoklar. Bu sırada II. Erkek doğrulur.)

I. ERKEK : Şey... Ne oldu?

II. ERKEK : Hiç.

I. ERKEK : Olmadı mı?

II. ERKEK : Ne?

I. ERKEK : Vuramadın mı?

II. ERKEK : Vursaydım ölmüş olunurdu.

I. ERKEK : Yani, olacak gibi mi, demek istiyorum.

II. ERKEK : Bilmem ki...

(Bir sessizlik. II. Erkek döşemede oturur. Düşünceli durur. I. Erkek gider, pencereden dışarı bakar.)

I. ERKEK : Büyük kentlerde, sanırım kimse yatmıyor. Arabalar bir o yana, bir bu yana... Ya herkesin bir hastası var, ya herkes kendini iyice keyfe vurdu.

II. ERKEK : (Oturduğu yerden) Bıçağı iyi rastlayabilecek miyim?

I. ERKEK : (Hep dışarı bakarak) Sabah binlerce kişi şu alanı doldurduğunda şimdi yatmaya gidenler uykularında olacaklar. Şu anda iki saat sonra öleceğimi düşünen kaç kişi var?

II. ERKEK : (Hep döşemede, oturduğu yerde) Bıçağı tam yerine saplayamazsam can çekişme uzun sürer... Kişi kendi yüreğine bıçağı saplayamadığı zaman duyacağı acı ne kadardır acaba? Dayanabileceği kadar mıdır? Yoksa bir başkasının...

I. ERKEK : Kitap okumaya çalışsam? (Sinirli, güler) Ne gereği var?

II. ERKEK : Bir başkasının iyi saplayamamasından az mı, çok mudur bu acı? Bayıltacak kadar mıdır? Bayılırsa iyi. Kahramanlığa nasıl olsa gölge düşmüştür; hiç değilse acıyı duymazsın...

I. ERKEK : (Hızla perdeyi çeker. Geri döner.) Sanırsın dışarda kimse öleceğimi düşünmüyor! (Gider. II. Erkeğin elinden bıçağı alır. Bakar.) Fakat ya bayılmazsam ve acı da çok büyük olursa? Ya kendimi ordan oraya atarsam?..

II. ERKEK : (Oturduğu yerden kalkar.) Bir kahramanın kendini ordan oraya atması ne iğrenç bir şey olur.

I. ERKEK : Beni kahraman yapanlar da, beni kahraman görmek isteyenler de, ya acır bana ya da gülerler... Bunun dışında bir duyguları olacağını, sözgelimi, “Ne kahramanca debeleniyor,” diyeceklerini sanmam. (Elindeki bıçağı birden duvara fırlatır. Bıçak duvara saplanmaz; yere düşer.)

II. ERKEK : (Gülmeye çalışır.) Bıçak talimi yapmaya hiç vakit olmadı ki... (Gider. Bir kitap alır. Koltuğa oturur. Okumaya çalışır.)

I. ERKEK : (Ödüllerin durduğu yere bakar.) Dinle... Verilmiş olan ödüller... Şu küçük heykelcikler, madalyalar, gümüş levhalar, yıldızlı dallar... Bütün bunlar... Yani... Bunların önünde ölmek daha iyi değil mi?

II. ERKEK : Biri de cesedin üstüne düşmeli... Al işte, şu... Bayrak... Son sevgilin burada olsaydı yüzüne örterdi...

I. ERKEK : Belki öteki... Son dakikada... Gelirse...

II. ERKEK : (Okumaya çalışarak) Kuralı unutma... Şurada... Yalnız olunacak... Yapayalnız...

I. ERKEK : (Bağırır.) Ama ben, hep yapayalnızdım! (Bir an) Peki... Bu pantolon? Bu pantolon iyi mi ölmek için?

II. ERKEK : İyi... Hayır, değil.

I. ERKEK : İyi mi, değil mi? (Öteki karşılık vermez.) İyi mi, değil mi?

II. ERKEK : (Kımıldamadan) Sanki dert bu da...

I. ERKEK : (Pantolonunu yırtarcasına çıkarır.) Öf be! Çok düzmece bir kılık bu! Çıkar, çıkar!

(Öteki yine kımıldamaz. I. Erkek gider. Paçalarından çekerek onun da pantolonunu çıkarır. II. Erkek donla yine koltuğa yerleşir.)

II. ERKEK : Bıçağı tam yerine saplamak gerek. (Kitabını alır. Koltuğa sözümona rahatça yerleşir.)

I. ERKEK : (Donla odanın içinde dolaşır.) Korkuyor muyum? Hayır. Artık ölme korkusu değil bu. Bıçağı tam yerine saplayamama, gereği gibi ölememe korkusu... (Döner. Ötekine bakar.) Okuyabiliyor musun?

II. ERKEK : (Dalgın) Çocukken bir uçtu-uçtu böceğinin gözlerini görmüştüm... O gün, bu gündür bütün böceklerin gözlerini görebilmeyi, onlarla bir kez daha konuşabilmeyi isterdim. Ama hiç vakit olmadı ki.

I. ERKEK : (Hep odanın içinde dolaşır.) Bıçak işi hiç aklıma gelmemişti... (Yorgun, gelir, o da öteki koltuğa oturur. Öne doğru eğilir. Düşüncelidir.) Bu akşamüstü... Karar alındığında... Önce hiçbir şey düşünmedim... Hatta mutluydum... Ölümüm çarkları döndüreceği için mutluydum...

II. ERKEK : (Başını kaldırır.) Daha da kahraman olunacağı için.

I. ERKEK : (Şaşkın, ona bakar.) Öyle mi? ( Öteki omuz silker. Yeniden kitabına döner.) Korkmuyordum ama. Korkmuyordum! Bu kesin. (Saatine bakar.) Bir buçuk saat var.

II. ERKEK : (İrkilir.) Öyle mi?

I. ERKEK : Kararlaştırılan saate değin sadece doksan dakika...

II. ERKEK : (Toparlanır. Elini yüzüne sürer.) Belki de tıraş olmak gerek.

I. ERKEK : Hiç değilse bir saatçik uyunabilse... Güçlü, sağlıklı bir kahramana yaraşır biçimde ölebilmek için... (İkisi de başlarını geriye yaslar, gözlerini kaparlar.) Ya uyuyakalırsam?

II. ERKEK : (Uykuda gibi) Ben değil de, daha çok sanki uçtu uçtu böceğinin gözleri bir şey diliyordu benden...

I. ERKEK : (Uykuda gibi) Tıraş olmalı mı gerçekten?

II. ERKEK : (Aynı şekilde) Ya bıçağı tam yerine saplayamazsam?

I. ERKEK : (Ürperir.) Böyle olacağı hiç aklıma gelmemişti. Daha doğrusu bıçağı tam yerine saplayamama korkusu duyabileceğimi hiç düşünmemiştim.

II. ERKEK : (Ürperir.)

I. ERKEK : Aramadı... Arasaydı... Belki... Arasaydı daha güçlü olabilirdim. Ama arayacak... Arayacak, değil mi? Arayacak!

II. ERKEK : (Koltuğun içinde büzülür.) Çok soğuk. (İkisi de bir süre uykuda gibi, başları geride sessiz dururlar. Hafif bir müzik duyulur. Işıklar azalır.)

I. ERKEK : (Belli belirsiz gülümser.) Okyanusların kıyısındaydım bir kez. Ne dinlendirici bir boşluk... Uzak!.. Issız!.. Bir saatçik sırtüstü uzanabilirdim orda... Kumların üstünde bir saatçik, sırtüstü uzanabilseydim... Göğün boşluğuna, derinliğine baksaydım.... Bir köpek vardı. Güneşe uzanmış... Kuyruğunu bir o yana, bir bu yana... Bir oyana, bir bu yana... (Durur. Bir an) Gerçekten bir köpek var mıydı orda?

II. ERKEK : (Uykuda gibi) Yapılacak tek iyi şey, bıçağı tam istenen yere ve bir sallayıpta vurmak... (Eliyle göğsünü tutar.)

I. ERKEK : (Eliyle göğsünü tutar.) Gerçekten var mıydı? Ne tuhaf. O okyanus kıyısını da, köpeği de unutmuştum. İlk anımsayışım bu... Dinle... Belki de o köpek bendim. Sırtüstü yatılamayacak bir sırada o sıcak kumların üstünde ne işim vardı yoksa?

II. ERKEK : (Aynı şekilde) Yapılacak tek iyi şey, bıçağı tam istenen yere ve bir sallayıpta vurmak.

I. ERKEK : (Aynı şekilde) Bir havaalanındaydım. Yeni bir kavgaya mı koşuyorduk ne? Havaalanındaydım... Ama hangisi? Sağa sola koşuyorduk hep birlikte... Hep koşuyorduk... Şimdi düşünüyorum da... Çok gürültü vardı... Yine de bir sesin durmadan adımı çağırıldığını duydum... Bir ses durmadan adımı çağırıyordu: "Sizi telefonda istiyorlar!.. 24 no'lu gişeye gelin!.." Birden nasıl anımsadım 24 no'lu gişe olduğunu? Oysa gişeye gitmedim. Bir yerlere doğru

koşuyordum çünkü... Hep koşuyordum... Beni arayanın o olduğunu çok sonraları öğrendim... Bak bunu da unutmuştum... (Bir an) Sanırım artık aramayacak.

II. ERKEK : Artık aramayacak.

I. ERKEK : Hiç değil bu son saatte gerçekten inanmış olduğumu bilmeyecek mi? (Bir an) Gelip yanıma uzanırdı... Hiç konuşmaksızın... Elimi sürmeye korkardım... O anda bile beni düşünmediğini bilirdim... Adı sanı olmayan kişileri mi düşünürdü, beni mi dinlerdi? Yüreksizleşirdim... Sonra ardımda bakışları kalırdı hep... Hep öyle; “Gerçekten inanmış mı, gerçekten inanmışımı?..” Bir camda yüzümü görürdüm. Kendine kahraman olmayı yaraştıran yüzümü... Birden yine bir yerlere koşardım. Koşarken ayaklarımın altında nelre bastığımı, neleri ezdiğimi bilmeksizin koşardım.. (Birden ayağa fırlar. Müzik durmuştur. Işıklar çoğalır.) Korkunç! İşte en korkuncu bu! Bıçak tam yerine saplanmazsa acı çekmekten, yerlerde debelenmekten de daha kötü bir şey olacak: Düşünmeye ve anımsamaya vaktim kalacak. Bütün ömrümü kahraman olmaya ayırdığım için, okyanusların kıyısına uzanamadığım bir saatçiklere acıyacağım. Böceklerle konuşmaya vakit ayırmadığıma, gerçekten sevmeye vakit ayırmadığıma acıyacağım. Bu acıma başladı mı bir kez, bu yazıklama... Bu... Sonların en kötüsü olacak.

II. ERKEK : (Ürpererek) Bıçağın sertliğini hep göğsümde duyuyorum.

I. ERKEK : (Ürpererek) Anımsamaya vakit kalmamalı... Geriye bakmaya... Hesaplaşmaya...

II. ERKEK : Üşüyorum.

I. ERKEK : Böceklerle konuşmaya vakit ayırmadığım için korkacağımı hiç sanmazdım. (Giysi yığınınından iki sabahlık alır. Birini II. Erkeğe atar. Ötekini kendi giyer.) Sabahın ayazı...

II. ERKEK : (Durur. Dinler.) Biri mi geliyor?

I. ERKEK : (Durur. Dinler.) O mu? (Kapıya atılır. Açar. Usulca seslenir.) Sen misin? (Bir an. Sessizlik. Kapıyı kapar.) Kimse değil.

II. ERKEK : (Camlı kapıya gider. Perdeleri açar.) Gün ağarınca, aşağıda, alanda binlerce kişi olacak.. (Kanadı açar. Usulca seslenir.) Dostlar! (Bir an durur. Uzun, derin bir sessizlik. Kapar. Hüzünlü döner.) Bir içki versene.

I. ERKEK : (İki kadehe içki koyar. Birini II.ye uzatırken.) Tıraş olmalı artık.

II. ERKEK : Olmalı mı?

I. ERKEK : (Gülmeye çalışarak) Ölümüm duran çarkları döndürecek! (Kadehini kaldırır.) Ölümümün onuruna!

II. ERKEK : (Küçümseyerek ona bakar.) Dönecek çarklar onuruna! (II. Erkek içer. Öteki içmez. Gider. Az önce fırlattığı yerden bıçağı alır. Getirir. Çekmeye koyar.) Niye kaldırdın?

I. ERKEK : Daha vakit var.  
(Birden boylu boyunca yere uzanır.)

II. ERKEK : Yine bir hile! (I. Erkek ses vermez. II. Erkek eğilir, I.'nin göz kapaklarını aralar. Öteki hep ölü gibi durur.) Göz kapakların titriyor ama.

I. ERKEK : (Yattığı yerden döşemeye bir yumruk indirir.) Ne olmuş? Bıçağı saplamış gibi yapsam da, kahramanca bir biçimde uzanırsam yere?

II. ERKEK : Hile!..

I. ERKEK : (Doğrulur. Oturur.) Evet, hile! Hile ama, bıçağı gerçekten saplayıp da gereği gibi ölememektense... Yerlerde debelenip durmaktansa... Böylesi daha etkili değil mi ölmemi bekleyenler için? Ha? Değil mi?

II. ERKEK : (Bağırır.) İstenecek şey bu mu be! İstenecek şey sadece ölmek mi? Yoksa biçimine uygun bir şekilde ölmek mi? Beklenen şey ölmek mi? Bir ölümle onları yaşatmak mı? Düşünsene! Gerçek bir kahraman gibi düşünsene!

I. ERKEK : (Çocuksu bir baş eğmeye mırıldanır.) Yanlış olan bu zaten. Gerçek bir kahraman ölmemeli... Ne biçimde olursa olsun... Ölmemeli... (Ayağa kalkar.



Odada dolaşır.) Evet, hile! Ama niye başvuruyorum bu hileye? Onları düş kırıklığına uğratmamak için değil mi? (Gider, ötekini yakasına yapıştır.) Ölmek için değil, bana güvenmiş olanlara yaranmak için başvuracaktım hileye! Öyle değil mi? Söylesene be! Konuşsana! Bana güvenmiş olanlara yaranmak için değil de ne için?

II. ERKEK : Sarsma beni! Midem bulanıyor.

I. ERKEK : (Daha çok tartaklar.) Bulantının sırası mı? Ha? Mide niye bulanırmış? Hileye başvurmak istedik diye mi? (II. Erkek I.'nin elinden kurtulur. Acele gider. Köşede duran büyük bir bronz ödülün içine kusar. O, gürültüyle kusarken I. Erkek midelerini tutar, alçak sesle) Ne olursa olsun, sonuç hileye başvurmak istediğimdi.

(II.'nin kusması biter. Odada derin, uzun bir sessizlik. İkisi de kendilerini birer koltuğa atarlar. Son derece bitkin görünürler.)

II. ERKEK : Hiçbir duygu yok.

I. ERKEK : Hiçbir şey duymuyorum. Hiç... Sanki... Nedeni ne olursa olsun... Sanırım yenildi korku.

II. ERKEK : Hiçbir duygu kalmadı... Boş... Bomboş... (Bir an ayağa kalkar.) Giyinmeli...

I. ERKEK : (Kitabı alır.) Akşam beri hep bu kitabı okumaya çalışıyorsun. Ama hep başındasın. "Denizlerin Dibindeki Maskaralık"ta. Bu bölümde akılda kalan ne?

II. ERKEK : (Bıkkın) Neptün-Venüs-Printil üçlüsü. Kokuşmuş bir öykü. Hem ne önemi var artık? (Gider. Bıçağın bulunduğu çekmenin önünde durur.)

I. ERKEK : Çekmeyi açma daha.

II. ERKEK : (İrkilir.) Neptün-Venüs-Printil üçlüsü dedim...

I. ERKEK : (Bağırır.) Çekmeyi açma, dedim!

II. ERKEK : (Alaylı) Hani korku yenilmişti?

I. ERKEK : (Çabuk çabuk, ezber okur gibi) Bütün kargaşalık o zaman başladı. Önceleri Neptün deniz dibi hayvanlarına, yani uyruğundakilere kendini şöyle biraz öfkeli gösteriverdi mi, bütün yengeçler, denizanası, deniz kaplumbağaları sıraya girer, Neptün'ün önünde el pençe dururlardı. Ama artık öyle mi ya? Yumurtasını yeni çatlamış sardalye bile Neptün'le alay ediyor. Deniz üstündeki balıkçı sandallarının ise artık ne Neptün'ün gönderdiği fırtınalara, ne de tufanlara aldırdığı var. Herkes Neptün'e gülüyor. Neptün tahtının üstünde kendini artık eskisi gibi güçlü ve gururlu duymuyor. Yaşlandığından ötürü mü, yoksa Printil'e sakalı kaptırdığından mı? Venüs türlü pomatlar sürünüyor. Kokular sürünüyor. Artık Neptün için değil. Geçkin yaşında yine de genç olan gönlünü iri bir deniz kaplumbağasıyla oyalamak için... Neptün sakalı Printil'e kaptırdığından, Venüs'ün oyunbazlıklarını bile görmüyor. Denizlerin dibinde kıkır kıkır bir gülüşmedir gidiyor. Neptün Neptün olmasaydı, denizlerin tek egemeni olmasaydı... (II. Erkek usulca çekmeyi çeker. I. Erkek irkilir. Okumayı keser.) Allah kahretsin! Kitabın ucuymuş göğsüne dokunan... (Yerinden okumaya çalışır.) Neptün Neptün olmasaydı... Printil'e yine de teşekkür etmek... Bütün deniz canlıları ve deniz üstündeki balıkçı sandalları Neptün'ün gücünü yitirdiğini biliyorlardı artık... (Eliyle karnını tutar.) Korku değil bu hayır. Karnım gurulduyor. (II. Erkek eliyle bıçağın ucunu yoklar. I. Erkek kitabın sert ucunu sol göğsüne dayar.)

II. ERKEK : Elin titriyor.

I. ERKEK : (Kitabı iyice sol göğsüne bastırır. Üstüne kapaklanır.) Hayır. Sus... Kitap bu...

II. ERKEK : (Titreyen elinde bıçak, usulca ona yaklaşır.) Titriyorsun.

I. ERKEK : (Birden başını kaldırır. Elinde bıçakla ötekini görür. Kitabı fırlatır. Ayağa kalkar.) Neden iile bıçak? Havagazıyla da yapılabilir bu!

II. ERKEK : Kimse bu iş havagazıyla olsun, demiyor.

I. ERKEK : (Kapıya koşar. Açar. Bağırır.) Geleceksin değil mi? Geleceksin! Gel! Hiç değil bir kez gerçekten inanmış olduğumu kesin olarak bilmek için... Gel!..

II. ERKEK : Gerçekten inanmamış olduğumu görmek için! (Bıçağı masaya bırakır. Üstündekini çıkarır.)

I. ERKEK : Gerçekten kahraman olduğum bir yan var ama! Yok mu? Var. İyice biliyorumki var! (II. Erkek usul usul herhangi bir pantolonla bir gömlek giyer. Aynı pantolonla aynı gömlekten birer de ötekinin önüne fırlatır. I. Erkek kapıyı kapatır. Sessizce döner.) Yalnızlığımı yaşamak. İşte en gerçek kahramanlığın bu. (Bunu bilmek onu rahatlatmıştır. O da ağır ağır soyunur. Pantolonla gömleği giyer. Dışarıda gün ağarmaktadır. Uğultular duyulur. I. Erkek pencerenin biraz gerisinde durur. Öteki bıçağı alır, gelir. Onun ardında durur.) İçlerinden hiçbiri bu geceyi yaşamadı. Kahraman olmaya özenirken neyin ne olduğunu hiç bilemeyecekler...

II. ERKEK : Neden öfkelisin?

I. ERKEK : Dinle... Sesleri işitiyor musun? Sanırım alan iyice doldu. Gün ağardı... Şimdi hepsi orda... Başları yukarda... Binlerce göz buraya dikilmiş... Bıçağın şuraya saplanmasını bekliyor...

II. ERKEK : Camı açmam ve dışarı çıkmam gerek. (Camlı kapıya yaklaşır, açar. Fakat dışarı çıkmaz. Uğultular ve aydınlık artar. II. Erkek onun arkasında, alçak sesle) Bütün yüzlere tek tek bakıyorsun. Kimse ne denli korkmakta olduğunu anlamıyor... Birçok kimse de, ilerde bu bakışların ne denli korkusuz olduğunu tarihe yazmayı düşünüyor.

I. ERKEK : Bütün bildiğim, korkumu göstermemek.

II. ERKEK : (Aynı şekilde) Buna göre eğitilmiş olmanın sonucu... Ve iyi başarıyorsun bu işi. (I.Erkek aşağıya, kalabalığa gülümser. Eliyle, koluyla selamlar gönderir.) Korkuyu kimse anlamıyor.

I. ERKEK : (Hep gülümseyerek, elleriyle kollarıyla selamlar göndererek mırıldanır.) Son bir çözüm mutlak olacak... Şimdi o...

II. ERKEK : (Uzulca güler.) Evet. Sevdiğin kadın... Ya da seni sevenlerden biri... Eski dostlardan biri çıkacak ortaya “Böyle ölmen gereksiz. Bekle! Bekle ipini başkası çeksin!” diye bağırarak. Bekle!.. Bekle!..

(Bir süre ikisi de durur, beklerler.)

I. ERKEK : (Geriye döner. II.'ye) Bildiğim tek şey yalnızlığım.

(İki çocuk gibi birbirlerine sarılırlar. II.'nin elindeki bıçak aralarında kalır. İkisi de yere düşerler. Dışarıda coşkun bir uğultu. Bir mızık, bir tören marşı çalarken...)

Yeşilköy, Alanya; 1968



## EK2. AFİŞ



Afiş Tasarım: Hüseyin OÇAN

**EK3. GENEL PROVA VE TEMSİL FOTOĞRAFLARI**